



LAPIN YLIOPISTO  
UNIVERSITY OF LAPLAND

# **Goosebumps-kirjasarjan kirjankansien ja kansikuvituksien visuaalinen analyysi**

Miten kirjasarjan kansien tyyli on muuttunut alkuperäisten ja uusittujen julkaisujen välillä?

Graafinen suunnittelu  
Pro gradu -tutkielma

Kaisamaisa Erämies

4.4.2026  
Lapin yliopisto



LAPIN YLIOPISTO  
UNIVERSITY OF LAPLAND

Lapin yliopisto

Tiedekunta: Taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Goosebumps-kirjasarjan kirjankansien ja kansikuvituksien visuaalinen analyysi – Miten kirjasarjan kansien tyyli on muuttunut alkuperäisten ja uusittujen julkaisujen välillä?

Tekijä: Kaisamaisa Erämies

Koulutusohjelma: Graafisen suunnittelun koulutusohjelma

Ohjaaja: professori Leena Raappana-Luiro

Työn laji: Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä, liitteiden lukumäärä: sivuja 54, liitteitä 19

Vuosi: 2026

Tiivistelmä:

Tutkimuksessa tarkastellaan alakouluikäisille lapsille suunnatun Goosebumps-kirjasarjan kirjankansia ja kansikuvituksia graafisen suunnittelun tuotteina ja visuaalisen viestin välittäjinä sosiaalisemioottisesta näkökulmasta. Tutkimusaineisto koostuu 18:sta Goosebumps-kirjasarjan kuuluvista kirjoista ja niiden kansista, jotka on julkaistu vuosina 1993–1997 ja 2015–2025. Tutkimuksessa tarkastellaan ja analysoidaan kirjankansien ja kansikuvituksien tyyllistä muutosta alkuperäisten ja uudelleen julkaistujen kirjojen välillä. Tarkoituksena on paljastaa, onko tyyllistä muutosta tapahtunut, millä tavalla muutos on tapahtunut ja miten tämä muutos on vaikuttanut kirjojen kansien välittämään visuaaliseen viestiin sekä tunnelmaan. Tyylin muutoksen rinnalla tutkimuksessa on tarkasteltu, onko kansissa kuvattujen hirviöiden esittäminen muuttunut jollain tavalla joko söpömpään tai pelottavampaan suuntaan. Tutkimusmenetelmänä toimii sisällönanalyysi, jota tukee sosiaalisemioottinen näkökulma kansien analysoinnissa. Sisällönanalyysiä varten määriteltiin 10 eri muuttujaa, joiden avulla kirjojen kannet voitiin purkaa tarkempaa analyysiä varten. Muuttujia ovat; sosiaalinen etäisyys, valideiteetti, käytös, kuvakulma, visuaalinen elementti, layout, typografia, salienssi ja narratiiviset prosessit. Kirjankansien analyysin ja vertailun ohella yhtenä tutkimustehtävänä oli tutkimusmenetelmän testaus. Tutkimuksessa hyödynnettiin kahta muuta koodaajaa tekemään visuaalinen sisällönanalyysi tutkimuksen aineistolle. Useammalla koodaajalla testattiin tutkimusmenetelmän toimivuus ja toistettavuus.

Tutkimusmenetelmän avulla aineistosta tarkasteltaville muuttujille voitiin antaa numeerisia arvoja, joiden avulla tutkimuksen puitteissa on mahdollista todeta, että kirjojen kansissa on tapahtunut tyyllinen muutos. Uusissa kansissa suositaan intiimimpää sosiaalista etäisyyttä, kansikuvia ei ole rajattu visuaalisella elementillä, kansien asettelu on integroivaa ja kansikuvitukset ovat käytökseltään vaativia. Uudet kirjankannet välittävät saman viestin kuin alkuperäiset kannet mutta uusien kirjankansien tunnelma on erilainen alkuperäisiin kansiin verrattuna. Alkuperäiset sekä uudelleen julkaistut kirjat välittivät saman viestin eli sen, että molemmat versiot edustavat lapsille suunnattua kauhun genreä. Uusien kirjojenkansien tunnelma tulkittiin analyysin tuloksien perusteella pelottavammaksi kuin alkuperäiset kannet.

Avainsanat: sisällönanalyysi, sosiaalisemiotiikka, graafinen suunnittelu, typografia, layout, kuvitus, kansikuvitus, kirjankannet, kauhukirjallisuus, lasten kirjallisuus

# Sisällys

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>5</b>
1.1	Visuaalinen analyysi Goosebumps-kirjasarjan kansista ja kansikuvituksista	5
1.2	Kirjankansien viestinnällinen funktio	7
1.3	Tutkimuskysymys	8
1.4	Tutkimusmenetelmät ja teoreettinen viitekehys	10
1.5	Tutkimuksen aineisto	11
<b>2</b>	<b>Sisällönanalyysi</b>	<b>12</b>
2.1	Sisällönanalyysin soveltaminen tutkimuksessa	12
2.2	Valinnat muuttujien ja arvojen kohdalla	14
2.3	Muuttujat ja arvot	16
2.3.1	Sosiaalinen etäisyys	16
2.3.2	Kuvan validiteetti	16
2.3.3	Käytös – kuvan interaktiiviset suhteet	17
2.3.4	Kuvakulma	17
2.3.5	Visuaalinen elementti – kehys	18
2.3.6	Layout – asettelu	19
2.3.7	Typografia 1	19
2.3.8	Typografia 2	20
2.3.9	Salienssi	20
2.3.10	Narratiiviset prosessit	21
2.4	Pääkoodaaja ja lisäkoodaajat	21
2.5	Analyysin tulokset	23
2.6	Sisällönanalyysin onnistuminen	27
<b>3</b>	<b>Analyysi tyylin muutoksesta</b>	<b>33</b>
3.1	Tyypiesimerkkien vertaileva analyysi	33

<b>3.2</b>	<b>Night of the Living Dummy 2 – Originals-kirjasarja</b>	<b>34</b>
<b>3.3</b>	<b>Night of the Living Dummy 2 – Classics-kirjasarja</b>	<b>40</b>
<b>3.4</b>	<b>Erot ja samankaltaisuudet vanhojen ja uusien kansienvälillä</b>	<b>46</b>
<b>4</b>	<b>Yhteenveto ja pohdinta</b>	<b>52</b>
	<b>Lähteet</b>	<b>59</b>
	<b>Liitteet</b>	<b>61</b>

# 1 Johdanto

## 1.1 Visuaalinen analyysi Goosebumps-kirjasarjan kansista ja kansikuvituksista

Kauhu on kiinnostanut minua monella tapaa jo lapsesta asti, vaikka toki en kaikkea kauhun genreen liittyvää tuolloin nuorena kyennyt tai edes saanut kuluttaa. Lapsena kuluttamani kauhun genreen kuuluva tai sivuava viihde on jäänyt minulle muistoiksi mieleen, joita vielä näin aikuisenakin pohdiskelen silloin tällöin. Yksi parhaiten mieleenpainuvista muistoistani on se hetki, kun ala-asteen viimeisillä luokilla löysin kirjastosta todella kiehtovan ja mukaansa tempaavan löydön; lapsille ja nuorille suunnatut kauhukirjat Goosebumps ja Nightmare Room, joista Goosebumps erityisesti herätti suurta uteliaisuutta nuorena minussa värikkäillä kansillaan ja jännittävillä kuvituksillaan. Kirjat tekivät minuun lähtemättömän vaikutuksen tai ainakin kirjojen kannet tekivät vaikutuksen.

Goosebumps-kirjojen lukeminen jäi lapsuusajoille enkä aikuisena ole koskenut kirjoihin vuosiin. Uusi kohtaaminen kirjojen kanssa tapahtui kirjakaupassa, kun järkytykseksi tajusin kansien tyylin muuttuneen siitä, mitä muistin niiden olleen lapsuudessani. Silti uusissa Goosebumps-kirjoissa oli jotain samaa tuttua ja tunnistettavaa. Tämä herätti ajatuksia ja kysymyksiä siitä, ovatko lapsille ja nuorille suunnatun kauhun esitystavat muuttuneet, ja jos ovat niin miten. Tässä tapauksessa, miten Goosebumps-kirjasarjan kansien tyyli on muuttunut sitten 90-luvun.

Tutkielmassani tarkastelen ja analysoin varhaisnuorten kauhukirjallisuuden kansien kuvitusta ja rajaan analysoitavan kuvamateriaalin yhteen kirjasarjaan, amerikkalaiseen Goosebumps-sarjaan, joka on suunnattu alakouluikäisille 8–12-vuotiaille lapsille (Dickson, 1998, s. 115). Analyysissä tarkastelen, miten Goosebumps-kirjasarjan kansien tyyli on muuttunut alkuperäisten ja uusittujen julkaisujen välillä. Tutkimuksessa aineiston tarkastelu tapahtuu graafisen suunnittelun ja kuvataiteen näkökulmasta sillä tutkimuksessa ollaan kiinnostuneita tyylin muutoksesta visuaalisen viestinnän näkökulmasta. Oma taustani kuvataiteilijana ja graafisena suunnittelijana on vaikuttanut tutkimuksen lähtökohtiin ja valittuihin tutkimusmenetelmiin ja niiden soveltamiseen sekä tapaan tarkastella tutkimuksen aineistoa. Kirjan kansien tyyllinen muutos kiinnostaa minua erityisesti graafisen suunnittelun näkökulmasta. Aineistoa tarkastellaan ja käsitellään graafisen suunnittelun ja kuvataiteen kentällä käytettävien termien ja teorioiden avulla.

Goosebumps-kirjasarja on yhdysvaltalaisen kirjailijan R. L. Stinen kirjoittama ja kirjojen kansikuvituksia on tehnyt usea kuvittaja. Kirjasarjan tarinat käsittelevät lasten pelkoja ja popkulttuurista tunnettuja hirviöitä kuten haamuja, muumioita, ihmissusia ja avaruusolioita. Kirjojen tarinoiden tapahtumat keskittyvät Pohjois-Amerikkaan, tarkemmin rajattuna USA:han, eli pohjimmiltaan kirjasarja on länsimaalainen ja länsimaalaiselle lukijalle tarinoiden asetelmat ovat enemmän tai vähemmän tuttuja USA:n ulkopuolella.

Goosebumps sisältää useita sarjoja, joissa sarjaan kuuluvien kirjojen määrä vaihtelee 10:stä julkaisusta 60:een julkaisuun. Kirjoja on julkaistu yhteensä noin 240. Tämän lisäksi Goosebumps sisältää muutakin mediaa kuten muun muassa elokuvia, tv-sarjoja, audiokirjoja, sarjakuvia ja videopelejä. Analysoitava aineisto rajoittuu alkuperäisen Goosebumps Original -sarjan 62. kirjaan, sekä tämän alkuperäisen sarjan uudelleen julkaistuihin Classic Goosebumps -kirjoihin, joita on julkaistu vuodesta 2007 lähtien. Uusintajulkaisujen analysoitavat kirjat rajautuvat 2015 alkaen julkaistuihin kirjoihin. Lisärajauksena analysoitavalle aineistolle on kuva-aiheen raja. Analysoitava aineisto rajautuu sellaisiin kuvituksiin, joissa esitellään humanoideja hirviöitä. Aineistosta jää ulkopuolelle sellaiset kansikuvitukset, jotka esittelevät ainoastaan tilaa tai objektia eivätkä sisällä humanoideja hirviöitä.

Aineiston rajaaminen hirviöitä kuvaaviin kuvituksiin pohjautui ennako-oletukseen siitä, että hirviöiden kuvaaminen lapsille suunnatuissa kuvituksissa olisi jollain tavalla muuttunut söpömpään tai ei-niin-pelottavaan suuntaan. Tarkoituksena oli vertailla kuvituksia eri vuosilta ja tarkastella onko lapsille suunnattu kauhun genreen kuuluva kuvitus tosiaan muuttunut ennako-oletuksien mukaisesti vai ei. Toinen syy kuva-aiheen rajaamiseen koskemaan kauhun genressä esiintyviä tuttuja hirviöitä ja epäluonnollisia olentoja oli se, että aineistoa raakahavainnoissa ja rajatessa nousi esiin huomio siitä, että kirjasarjan kansissa esiintyy useammin jokin uhkaavana koettava epäluonnollinen olento kuin pelkkä miljö, kuten esimerkiksi hylätty vanha talo tai sisätila.

Kansien kuvituksissa on raakahavaintojen perusteella nähtävissä vähintäänkin osa tarinan hirviöstä tai oletetusta uhasta. Samalla rajautui ulos kuvitukset, joissa henkilö on osittain muuttunut eläimeksi, sillä muodonmuutoksen kokenutta henkilöä itseään ei kuvattu uhkaavana ja uhkan luoja. Raakahavainnon perusteella muodonmuutosta kuvaavat kuvat ovat toistuva aihe tarinoissa ja kansissa, mutta aihe ei toistu yhtä useasti kuin uhkaavan epäluonnollisen olion kuvaus.

Lopulliseksi aineistoksi rajautui yhteensä 18 kirjaa, yhdeksän alkuperäistä 1993–1997-luvulla julkaistua kirjaa ja yhdeksän uudelleen kuvitettua 2015–2025-luvulla julkaistua kirjaa. Aineiston

rajaaminen tiettyinä vuosina julkaistuihin kirjoihin pohjautuu omaan muistikuvaani ja kokemukseeni siitä, millaisia 90-luvulla julkaistujen kirjojen kannet olivat ja miten ne vertautuvat uudempiin julkaisuihin, jotka eivät ole minulle niin tuttuja. Aineistossa keskitytään ainoastaan kirjojen etukansiin. Takakannet jätettiin analyysin ulkopuolelle sillä niitä ei koettu relevanteiksi tutkimuksen kannalta. Suurin ja voimakkaimmin vaikuttava visuaalinen viestintä tapahtuu kirjojen etukansissa ja etukannet ovat kirjojen kasvot, joilla lukijaan tai mahdolliseen kirjan ostajaan tehdään vaikutus. Kirjan kansien ja kansikuvituksien analysointi tapahtuu länsimaalaisesta ja pohjoismaisesta näkökulmasta sekä graafisen suunnittelijan ja kuvataiteilijan asiantuntijan näkökulmasta.

Kirjankansien analyysin ja vertailun ohella yhtenä tutkimustehtävänä oli tutkimusmenetelmän testaus. Tutkimuksessa hyödynnettiin kahta muuta vapaaehtoista henkilöä tekemään visuaalinen analyysi tutkimuksen aineistolle. Useammalla tarkastelijalla haluttiin testata tutkimusmenetelmän toimivuus ja toistettavuus.

## **1.2 Kirjankansien viestinnällinen funktio**

Kirjankansilla tärkeä tehtävä viestiä lukijalle kirjan sisällöstä, kuten genrestä, tunnelmasta ja osia tarinasta houkutelakseen potentiaalisen lukijan tarttumaan kirjaan (Sonzogni, 2011, s. 15). Kuvitustyyli, sommittelu, värimaailma ja typografia välittävät tietoa kirjan sisällöstä (Gudinavičius & Šuminas, 2018, s. 432). Kirjan kansi kertoo myös kirjan kohdeyleisöstä; kenelle tai millaiselle lukijalle kirja on tarkoitettu.

Kirjan kansien funktio on herättää mahdollisen lukijan huomio ja mielenkiinto nopealla vilkaisulla. Kansien syvempi tarkastelu paljastaa enemmän kirjan sisällöstä, esimerkiksi fiktiivisten tekstien kohdalla kansien design ja kuvitus voi kertoa tarinasta, esitellä päähenkilön tai päähenkilöt ja paljastaa jopa kohtauksia tarinasta. Kannet muodostavat tietynlaisen merkkijärjestelmän kustantajien ja lukijoiden välillä, esimerkiksi tietyn lajityypin kirjat omaavat sellaisen merkkijärjestelmän, jonka kokenut lukija tunnistaa ja osaa tulkita (Gudinavičius & Šuminas, 2018, s. 431). Kirjankansien suunnittelussa yhdistyy kohdeyleisön ja kulttuurin tuntemus, kustantajan arvot ja tavoitteet, kansien viestinnällinen ominaisuus, sen ajan kulttuuri sekä tyylilliset trendit.

Sosiaalisemioottisesta näkökulmasta kirjojen kannet ovat multimodaalisia ja intersemioottisia tuotoksia, joissa viesti rakentuu monista erilaisista elementeistä, kuten typografiasta, esittävästä tai ei-esittävästä kuvista tai kuvituksista, väreistä ja kirjan fyysisestä materiaalista, kuten kansista ja siitä miltä nämä materiaalit tuntuvat (Serafini & Reid, 2024, s. 332). Kannet voivat sisältää

intertekstuaalisia viittauksia ja/tai intratekstuaalisia viittauksia, jolloin kansissa viitataan kirjan sisältämään tarinaan.

Kirjojen kansiin kulminoituu ja yhdistyy monta erilaista merkkijärjestelmää, jotka vaikuttavat toisiinsa ja muodostavat yhdessä yhtenäisen kokonaisuuden viestin välittämiseksi. Osa välittyvistä viesteistä voivat olla helposti tunnistettavia ja tulkittavia, mutta samaan aikaan kansien visuaaliset elementit voivat sisältää myös piiloviestintää, intentionaalista tai ei. Kirjojen kannet heijastavat kielen ja kulttuurin arvoja, ne voivat myös sisältää kansien suunnittelijan ja kirjan kustantajan arvoja, näin muodostaen kompleksisen tuotoksen, joka vaatii lukijalta kyseisen kulttuurin ja arvojen tuntemista (Sonzogni, 2011, s. 27).

Sama visuaalisen viestinnän monimutkaisuus ja monipuolisuus pätee Goosebumps-kirjasarjan kansiin. Kirjasarjan kansista löytyy intratekstuaalisia viittauksia kirjan sisältämään tekstiin, ja samalla tarinassa, että kannen kuvituksissa, löytyy viittauksia pohjoisamerikkalaiseen populaarikulttuuriin ja urbaaneihin legendoihin. Goosebumps-kirjasarjan kannet ovat multimodaalisia ja semioottisia kokonaisuuksia, jotka heijastelevat aikansa kulttuuria ja mahdollisesti tyyllisiä trendejä. Kirjasarjan kansiin on usein kuvattu jokin tarinan tapahtuma tai tarinassa esiintyvä uhka. Kuvitukset toimivat vihjeinä tarinasta ja sen tapahtumista.

Kirjankansien eri versiot – Originals ja Classics – viestivät lukijalle samasta kirjasta ja samasta tarinasta hieman eri asioita hieman eri tavalla. Pienetkin muutokset vaikuttavat kuvituksen ja kansien tulkintaan ja vaikuttavat kokonaisuuden välittämään tunnelmaan.

### **1.3 Tutkimuskysymys**

Tutkimuksen tarkoituksena on tarkastella, ovatko kirjasarjan kansien kuvitukset muuttuneet 1990-luvulta siirryttäessä 2020-luvulle, miten kuvitukset ovat muuttuneet ja millaisia eroja eri aikakausien välillä voidaan havaita. Tutkielman ytimenä on visuaalinen analyysi, jossa on tarkoituksena tarkastella kirjan kansien tyyliä sekä tyylin ja välittyvän viestin muutosta ja eroja.

Vaikka tarkasteltavissa kirjankansissa keskitytään kuvituksiin, joissa näkyy jonkinlainen hirviö tai epäluonnollinen olento, on tutkimuksen pääaiheena tarkastella tyylin muutosta. Hirviöiden tarkastelu on toissijainen huomionaihe tyylin muutoksen rinnalla eikä ole tutkimuksen keskiössä.

Tutkimuskysymys – Miten Goosebumps-kirjasarjan kansien tyyli on muuttunut alkuperäisten ja uusittujen julkaisujen välillä?

Tutkimuksen toteuttamista varten oli määritellä mistä kirjojen kansien tyyli koostuu. Tässä tutkimuksessa tyyli ei viittaa ainoastaan kirjojen kansikuvitusten ilmaisutapaan tai tekniseen toteutukseen, vaan kansien kokonaisilmeeseen. Tähän kokonaisuuteen kuuluvat kuvituksen lisäksi typografia, visuaaliset elementit ja sivun asettelu. Goosebumps-kirjasarjan tyyliä määrittelee paljon se, mihin genreen kirjat kuuluvat. Kansien kuvituksen ja kokonaisuuden tyyli menettelee genreen asettamia ehtoja, sillä kansien tulee olla tunnistettavia niiden lukijoiden silmissä, jotka tuntevat genreen ja osaavat tulkita kyseisen genreen sisäisiä viestinnällisiä keinoja (Gudinavičius & Šuminas, 2018, s. 431; Raappana-Luiro, 2021, s. 34, 36–37). Goosebumps-kirjasarja edustaa lapsille suunnattua kauhun genreä.

Tutkimuskysymyksen rinnalla tutkimuksessa hyödynnetään lisäksi analyysikysymyksiä ohjaamaan analyysiä. Kysymykset ovat olleet raakahavainnoinnin ja aineiston käsittelyn tukena määrittelemässä nopeasti tehtäviä huomioita kansien asettelusta ja kuvituksista. Kysymykset ovat tarkentuneet tutkimuksen edetessä tukemaan analyysin tekoa ja rajaamaan tutkimuksen fokusta.

Analyytikysymys 1 – Mitä yhtäläisyyksiä ja eroja kirjan kansien välillä on?

Kysymys siitä mitä samaa tai mitä erilaista kirjojen kansissa on havaittavissa, on toiminut ohjaavana kysymyksenä tutkimusmenetelmän valinnassa ja soveltamisessa. Vertaileva kysymys oli aineiston raakahavainnoinnin tukena. Kysymys ohjasi tarkastelemaan kansien eri elementtejä ja vertaamaan kuinka paljon samankaltaisuuksia ja erilaisuuksia kansien välillä oli havaittavissa. Näiden havaintojen perusteella määriteltiin tarkemmat kysymykset. Kansien eri elementit ja visuaaliset rakenteet purettiin pienempiin osiin koskemaan muun muassa typografiaa, visuaalisia elementtejä ja muita kansien ja kuvitusten sisältämiä rakenteita kuten kuvakulma, asettelu, käytös. Tässä muutamia esimerkkejä tutkimusta ohjaavista kysymyksistä:

Millaista typografiaa kirjojen kansissa on hyödynnetty?

Millaisia visuaalisia elementtejä kansien asettelussa on hyödynnetty?

Millainen layout kirjojen kansissa on?

Miten kansikuvitukset on rajattu?

Millainen etäisyys ja perspektiivi kansikuvituksissa on havaittavissa?

Toistuvatko tietyt elementit ja rakenteelliset piirteet kirjojen kansissa sekä kuvituksissa?

Analyysikysymys ja siitä polveutuvat tarkentavat kysymykset ohjasivat sisällönanalyysin rakentamista ja jatkoanalyysiä. Raakahavainnointia tehdessä ja sisällönanalyysiä rakentaessa avoimet kysymykset muuttuivat tarkemmiksi kyllä-ei kysymyksiksi, joiden avulla oli helpompi laskea elementtien toistumiskertoja kansissa.

Analyysikysymys 2 – Miten tyyllilliset erot vaikuttavat kuvituksien välittämään viestiin?

Samankaltaisuuksien ja erilaisuuksien havainnoinnin jälkeen tutkimuksessa siirrytään eri visuaalisten rakenteiden ja elementtien tarkasteluun, jossa on tarkoituksena analysoida miten nämä elementit rakentavat kansien ja kansikuvituksien välittämän viestin ja miten mahdolliset tyyllilliset muutokset vaikuttavat välittyvään viestiin. Ohjaavana näkökulmana on kauhun genre ja miten tämä välittyy kansista ja kansikuvituksista.

Esimerkkejä analyysiä ohjaavista kysymyksistä:

Millaisen tunnelman kuvituksen kuvakulma luo?

Millaisia mielikuvia kuvituksen sosiaalinen etäisyys ja kuvan rajausta luo?

Millainen interaktiivinen suhde kirjankansien kuvituksissa on ja millaisen tunnelman se luo?

Vaikuttaako kirjankansien visuaalisten elementtien asettelu suhteessa kannen kuvitukseen kannen välittämään viestiin ja tunnelmaan?

Miten elementtien ja kuvituksen asettelu vaikuttaa kannen välittämään viestiin ja tunnelmaan?

Näiden analyysikysymyksien ja analyysia ohjaavien lisäkysymyksien kautta on tarkoitus vastata tutkimuksen tutkimuskysymykseen, eli siihen onko kansissa tapahtunut tyyllillistä muutosta ja jos on, niin millainen tämä muutos on ollut.

#### **1.4 Tutkimusmenetelmät ja teoreettinen viitekehys**

Tutkimuksen tutkimusmenetelmät ja teoreettinen viitekehys rakentuvat visuaalisen analyysin menetelmistä ja niiden soveltamisesta. Teoreettisena viitekehysenä toimii sosiaalisemiotiikka, jonka avulla on tarkoitus purkaa mitä viestejä kuvituksien eri elementit välittävät ja miten nämä mielikuvat rakentuvat. Sosiaalisemiotiikkaa soveltamalla on tarkoitus siis tarkastella kuvituksien merkityksiä ja merkityksien rakentumista syvemmin.

Tutkimuksen tutkimusmenetelmänä sovelletaan sisällönanalyysia kirjan kansien analysoinnissa ja tyylin muutoksen tarkastelussa. Kirjojen kansissa ja kuvituksissa tarkastellaan mitä samaa ja

mitä eroavaisuuksia niistä löytyy. Sisällönanalyysin muuttujia ovat: layout, typografia, kehys, sosiaalinen etäisyys, kuvakulma, validiteetti, salienssi ja narratiiviset prosessit.

Teoreettisen viitekehyksen yhdistäminen tutkimusmenetelmään mahdollistaa tutkimuksen empiirisen laajuuden laajentamisen. Teoreettista viitekehystä soveltamalla voidaan paikata tutkimusmenetelmän heikkouksia tai puitteita tai asioita, jotka menetelmä saattaa jättää kokonaan huomiotta. Useamman menetelmän hyödyntäminen ja teoreettisen viitekehyksen yhdistäminen menetelmään mahdollistaa kuvien merkityksien yksityiskohtaisemman ja rikkaamman tulkinnan ja samalla se voi valaista kuvan mahdollisia ristiriitaisia merkityksiä. (Rose, 2001, s. 187, 202.)

Tämän tutkimuksen tapauksessa toisen tutkimusmenetelmän sijaan sisällönanalyysin tueksi on valittu teoreettiseksi viitekehyyksi sosiaalisemiotiikka, jonka avulla sisällönanalyysin tuottamia tuloksia on mahdollista analysoida syvemmin. Tutkimuksessa ei ole tarkoituksena seurata yhtä tai kahta tutkimusmenetelmää, vaan tutkimusmenetelmiä sovelletaan tutkimukselle sopivalla tavalla. Tarkoituksena on paljastaa kirjasarjan olemassaolon aikana tapahtuneet tyylilliset muutokset, tai onko sarjan kansien tyyli nähnyt muutoksia ollenkaan, ja miten nämä mahdolliset tyylilliset erot vaikuttavat kirjankansien ja kansikuvituksen välittämään viestiin.

## **1.5 Tutkimuksen aineisto**

Tutkimuksen aineisto koostuu jo olemassa olevista julkaisuista, eli Goosebumps-kirjasarjan kansikuvituksista vuosilta 1993–1997 sekä 2015–2025. Analyysissä vertaillaan saman tarinan alkuperäisiä ja uudistettuja kansikuvituksia ja kansia kokonaisuutena, johon kuuluvat kansissa käytetty typografia, muut visuaaliset elementit kuten kehykset, ja kuvitus. Analyysissä tarkastellaan ainoastaan kirjojen etukansia.

Aineistossa on hyödynnetty sähköisiä kuvia kirjojen kansista. Aineiston valinta, raakahavainnointi sekä analyysi tapahtui sähköisiä kuvia hyödyntäen. Tutkimuksessa ei koettu tarpeelliseksi ottaa käsittelyyn fyysisiä kirjoja, sillä tutkimuksessa keskitytään tarkastelemaan kansien asettelua ja kuvituksia, eikä fyysistä kirjaa kokonaisuudessaan.

Tutkimuksen aineistoon kuuluu yhteensä 18 kirjaa. Yhdeksän Goosebumps Originals -kirjasarjan kirjaa ja yhdeksän Goosebumps Classics -kirjasarjan kirjaa. Kaikki tutkimuksessa käytetyt 18 kansikuvaa on koottu Liitteeseen 1, jossa ne esitetään numeroituina kuvina 1–18.

Tutkimuksen aineisto: The Ghost Next Door (1993 ja 2024), The Abominable Snowman of Pasadena (1995 ja 2015), The Haunted Mask II (1995 ja 2024), The Headless Ghost (1995 ja 2018), Night of the Living Dummy II (1995 ja 2015), Night of the Living Dummy III (1996 ja 2015), Attack of the Jack-O'-Lanterns (1996 ja 2018), Egg Monster from Mars (1996 ja 2024), The Blob That Ate Everyone (1997 ja 2015).

## 2 Sisällönanalyysi

### 2.1 Sisällönanalyysin soveltaminen tutkimuksessa

Sisällönanalyysin avulla voidaan tehdä toistettavia havaintoja ja päätelmiä tutkittavan aineiston asiayhteyden ja sisältöyhteyden suhteesta. Analysoitava aineisto voi olla auditiivista, visuaalista ja kirjallista; analyysi voi kohdistua muun muassa esimerkiksi elokuvaan, tv-ohjelmiin, radio-ohjelmiin, verkkosivustoihin, painettuun mediaan kuten sanoma- ja aikakauslehtiin, kuvataiteeseen, valokuvaan jne. Aineisto voi olla myös tutkimusta varten tuotettua, kuten haastattelut. Sisällönanalyysi on kvantitatiivinen, eli määrällinen tutkimusmenetelmä, jonka avulla voidaan jakaa aineisto erilaisiin kategorioihin ja laskea asioiden esiintymistiheyksiä. (Anttila ym., 2005, s. 292.)

Tutkimusmenetelmä on vakiintunut sanallisten sisältöjen analyysiin. Usein muiden sisältöjen analyysille on käytetty muita nimiä, kuten kuva-analyysi, semioottinen analyysi ja visuaalinen sisällönanalyysi (visual content analysis) (Anttila ym., 2005, s. 292; Jewitt ym., 2001, s. 10).

Sisällönanalyysi soveltuu suurten aineistojen analysoimiseen, sillä sisällönanalyysi tarjoaa toistettavuuden ja validiuden näkökulmasta useita tekniikoita suurten aineistojen käsittelyyn jonkinasteisella johdonmukaisuudella. Vaikka sisällönanalyysissä aineisto – tämän tutkimuksen tapauksessa kuvallinen aineisto – pilkotaan pieneksi määräksi muuttujia ja arvoja eikä tarjoa aineiston laadullista analyysiä, se mahdollistaa toistuvien elementtien löytämisen, joita voi olla vaikea havaita satunnaisessa tarkastelussa (Rose, 2001, s. 55).

Sisällönanalyysin menetelmä perustuu tiettyjen visuaalisten elementtien esiintymistiheyden laskemiseen selkeästi rajatussa aineistossa ja näiden esiintymistiheyksien analysointiin. Jotta sisällönanalyysi on onnistunut, edellyttää se analyysilta toistettavuutta, systemaattisuutta ja objektivisuutta. Onnistuneessa sisällönanalyysissä tulee tutkijan määritellä muuttujat ja arvot selkeästi ja tarkasti, jotta muutkin koodaajat (coders = koodaaja, arvioija, samaa sisällönanalyysiä tekevä toinen henkilö) ymmärtävät mitä muuttujat ja arvot merkitsevät ja

osaavat käyttää niitä oikein. Koodaajien välistä yhdenmukaisuutta vertailemalla saadaan käsitys siitä, kuinka onnistunutta muuttujien ja arvojen määrittely on ollut ja onko analyysi ollut toistettavissa lähes samoin tuloksin.

Sisällönanalyysin onnistumiseen vaikuttaa myös sopivan aineiston valinta. Sisällönanalyysiin valittujen aineistojen – tässä tapauksessa kuvien – on oltava sopivia suhteessa esitettyyn tutkimuskysymykseen. (Anttila ym., 2005, s. 292; Jewitt ym., 2001, s. 13, 21; Rose, 2001, s. 56.)

Tutkimuksessa sisällönanalyysissa on käytetty pääkoodaajan lisäksi kahta lisäkoodaajaa testaamaan ja arvioimaan havaintojen objektiivisuutta ja toistettavuutta. Lisäkoodaajilla on pyritty varmistamaan ja todistamaan, että raakahavainnoinnin aikana tehdyt huomiot ovat muidenkin tunnistettavissa kuin pääkoodaajan. Koodaajilla on pyritty varmistamaan, että sisällönanalyysi on toimiva ja sovellettavissa analysoitavaan aineistoon.

Vaikka sisällönanalyysi on tehokas ja järjestelmällinen tapa käsitellä suuria määriä erilaisia aineistoja ja tehdä määrällisiä päätelmiä aineistosta, on sen heikkoutena visuaalisten aineistojen laadullinen analysointi. Sisällönanalyysi antaa visuaalisesta aineistosta numeerisia tuloksia mutta se ei anna vastauksia esimerkiksi merkityksien muodostumisesta. Yksi kritiikki sisällönanalyysiä kohtaan on se, että menetelmässä on jätettävä huomiotta eri tavat, joilla ihmiset tulkitsevat esimerkiksi samaa tekstiä tai kuvaa, jotta analyysin toistettavuus on saavutettavaa. Toinen kritiikki menetelmää kohtaan on myös se, että sisällönanalyysi ei voi tyydyttävästi käsitellä kuvien kulttuurisia merkityksiä, erityisesti silloin kun kuvien sisällön ja niiden laajemman kulttuurisen kontekstin väliset yhteydet jäävät huomiotta tai jos nämä yhteydet ovat heikkoja. (Rose, 2001, s. 56)

Tässä tutkielmassa tarkoitetaan sisällönanalyysillä juuri visuaalista sisällönanalyysiä. Goosebumps-kirjasarjaa koskevassa sisällönanalyysissä sovelletaan menetelmää kvantitatiivisena sekä kvalitatiivisena analyysimenetelmänä. Menetelmää sovelletaan semioottisen analyysin rinnalla, joka tekee tutkimuksesta laadullisen tutkimuksen. Tavoitteena sisällönanalyysillä on purkaa analysoitavan aineiston kuvitukset muuttujiin ja tarkastella, toistuuko samoja elementtejä vanhojen ja uusien kuvituksien välillä ja mitä muutoksia vanhojen ja uusien kuvituksien välillä on tapahtunut; mitkä elementit ovat samoja ja mitkä erilaisia. Sosiaalisemioottisen analyysin soveltaminen sisällönanalyysin rinnalla paikkaa sisällönanalyysin puutteita merkityksien rakentumisen analysoinnissa ja tarkastelussa.

Vaikka sisällönanalyysi soveltuu suurten aineistojen käsittelyyn ja analysointiin, ei se tarkoita sitä, että analysoitavaan aineistoon lukeutuu kaikki mahdollinen asiaankuuluva materiaali, vaan

analysoitavan aineiston valikointiin sovelletaan jonkinlaista otantamenetelmää. Analysoitavan aineiston tulee olla relevanttia tutkimuksen kannalta ja riippuen siitä, mitä aineistolta halutaan. (Rose, 2001, s. 57.)

Tämän tutkimuksen tapauksessa tarkastelun kohteena oli Goosebumps-kirjasarja, joka sisältää yli 200 kirjaa. Sisällönanalyysiä ja sosiaalisemioottista analyysiä varten aineisto rajattiin pienemmäksi tietyillä rajauksilla, kuten kirjojen julkaisuajankohdalla ja kansien sisältämien visuaalisten elementtien perusteella, sillä tarkoituksena on keskittyä tarkastelemaan tiettyä osaa kirjasarjan julkaisuista eikä kaikkia mahdollisia julkaisuja, jotka lukeutuvat Goosebumps-sarjan joukkoon.

Sisällönanalyysiä soveltaen Goosebumps-kirjasarjan kansia on mahdollista tarkastella systemaattisesti tietyn ohjenuoran mukaan ja antaa kansissa tapahtuneille muutoksille määrällisiä arvoja, joiden perusteella on lopullisessa analyysissä mahdollista tehdä päätelmiä ja tulkintoja kansista ja tyylin muutoksesta.

## **2.2 Valinnat muuttujien ja arvojen kohdalla**

Muuttujien ja arvojen valinta sisällönanalyysiä varten pohjautuu raakahavaintokierrokselle sekä Kress ja Van Leeuwenin määrittelemille käsitteille kuvien lukemista varten. Analysoitava aineistoa tarkasteltiin ennen sisällönanalyysiä. Ensimmäinen raakahavainnointi tapahtui osittain tutkimuksen aineiston rajauksen aikana, jolloin kartoitettiin julkaistujen kirjojen määrä vuosina 1993–1997 sekä 2015–2025. Alustava havainnointi jatkui aineiston rajauksen yhteydessä, kun tarkasteltavat kannet rajattiin vielä uudelleen kuva-aiheen mukaan; kansissa tuli esiintyä jokin humanoidi hirviö. Uudelleen julkaistuista kirjoista tuli löytyä vastine alkuperäiselle kirjalle.

Kun tutkimuksen lopullinen aineisto oli määritelty ja rajattu, tarkasteltiin tarkemmin mitä samaa ja mitä erilaista kirjojen kansissa oli havaittavissa. Karkean kartoittamisen jälkeen havainnot peilattiin Kress ja Van Leeuwenin käsitteisiin kuvan lukemisesta. Sisällönanalyysi rakennettiin teoreettiseen viitekehykseen nojaten, eli sosiaalisemioottisesta näkökulmasta. Kansista ei poimittu ainoastaan ilmeisiä yksittäisiä elementtejä, kuten esimerkiksi kannen kuvituksessa on kissa, kannen kuvassa on poika, kannen kuvassa on tyttö jne.

Muuttujat ja arvot määräytyivät siten, että ne tukisivat kansien välittämän viestin tulkitsemista ja tyylin muutoksen havainnointia. Muuttujat vaativat hieman analyttisempää tarkastelua eivätkä ole välttämättä ilmeisiä visuaalisia elementtejä vaan kannen ja kuvituksen rakenteita kuten perspektiivi ja etäisyys. Tarkoituksena ei ole laskea kuinka useasti esimerkiksi lemmikit esiintyvät

kansissa, vaan kuinka kuvan rakenteelliset elementit ovat muuttuneet ja löytyykö näissä rakenteissa samankaltaisuuksia tai eroja sekä toistoa.

Muuttujat ja arvot pyrittiin rajaamaan isompiin kokonaisuuksiin, jottei muuttujissa ja niiden sisältämissä arvoissa olisi liikaa päällekkäisyyksiä tai samankaltaisuutta. Muuttujien sisältämien arvojen tuli vastata kyllä tai ei jokaisen tarkasteltavan elementin kohdalla. Kansista tuli löytyä jokin muuttujiin määritellyistä arvoista. Muuttujien arvot määriteltiin siten, että ne ovat löydettävissä molemmista tai jommastakummasta julkaisusta.

Sisällönanalyysiä varten määriteltäisiin muuttujiin ei otettu mukaan kaikkia mahdollisia havaittavia elementtejä, vaan ne rajattiin sellaisiin muuttujiin, jotka koettiin erityisen tärkeiksi ja relevanteiksi tutkimuskysymyksen kannalta sekä kannen visuaalisen ilmeen ja viestin välittymisen kannalta. Huomiotta jäivät Scholastic -kirjakustantamon tunnus sekä uusissa julkaisuissa mukana oleva mainoslause, jolla mainostetaan muun muassa Goosebumps-sarjan elokuvia sekä TV-sarjoja. Kirjailijan nimi ja siinä käytetty typografia on myös jätetty huomiotta.

Sisällönanalyysissä ei korostettu sitä, että kansien kuvituksia on tehnyt ainakin kaksi eri kuvittajaa. Originals-kirjasarjan kansia on kuvittanut Tim Jacobus ja Classics-kirjojen kohdalla kuvittajana on toiminut ainakin tiedettävästi Brandon Dorman. Tutkimusta tehdessä asiasta oltiin tietoisia ja kuvittajan vaihtuminen vaikuttaa totta kai kuvituksien visuaalisen tyylin ja kirjojen kansien ilmeeseen, mutta se ei ole ainoa tekijä tyylin muutoksessa. Kirjasarjan kustantamolla on varmasti myös tekemistä kansien tyylien kanssa. Kirjat ovat osa Goosebumps-brändiä ja niiden on oltava visuaaliselta ilmeeltään yhtenäisiä ja tunnistettavia. Kuvittajien valintoja on varmasti ollut ohjaamassa Scholastic-kirjakustantamo, jolla on intressi sanella kirjojen visuaaliselle ilmeelle tietyt säännöt, jotta sarjaan kuuluvat julkaisut ovat edelleen yhdistettävissä toisiinsa visuaaliselta ilmeeltään.

Tutkimuksessa ei ole tarkoituksena tarkastella ja analysoida miten yksittäisen kuvittajan visuaalinen tyyli rakentuu, vaan pääpaino on Goosebumps-kirjasarjan visuaalisessa ilmeessä kokonaisuutena ja tämän visuaalisen ilmeen ja tyylin muutoksessa.

## 2.3 Muuttujat ja arvot

### 2.3.1 Sosiaalinen etäisyys

Tässä tutkimuksessa sosiaalisella etäisyydellä tarkoitetaan kuvan rajausta ja sitä, kuinka läheltä tai kaukaa kuvassa esillä oleva objektia tai henkilöä tarkastellaan ja kuinka tiukasti tai ilmavasti kuva on rajattu objektin tai henkilön ympärillä. (Kress & Van Leeuwen, 2021, s. 152–158).

Intimate = intiimi lähikuva, kuvassa näkyy pää tai kasvot.

Close personal = rintakuva, kuvassa näkyy pää ja hartiat.

Far personal = kuvassa henkilö näytetään vyötäröstä ylöspäin

Close social = kuvassa näkyy henkilön koko vartalo.

Far social = kuvassa näkyy henkilön koko vartalo ja hänen ympärillään on tilaa, jolloin taustaa näkyy henkilön ympärillä ja takana.

Public = kuvassa on nähtävissä useita henkilöitä.

### 2.3.2 Kuvan validiteetti

Sosiaalisemiotiikassa validiteetin käsite viittaa siihen, missä määrin merkki väittää olevansa jonkin totuuden tai reaali maailman representaatio (Maagaard, 2015).

Kyseessä on kuvan naturalismin aste, eli kuinka lähellä kuva on totuutta ja todellisuutta. Piirros tikku-ukosta omaa alhaisen validiteetin, kun taas valokuva ihmisestä omaa korkean validiteetin. Kyseessä on se, kuinka lähellä realismia kuva on ja ominaisuutena validiteetti on kytköksissä visuaaliseen tyyliin. Kuvan luomiseen käytetyllä tekniikalla on myös vaikutuksensa kuvan validiteettiin. Realistinen öljyvärimaalaus voi omata yhtä suuren validiteetin kuin valokuva samasta maisemasta. Tyyllitelty ei realismia tavoitteleva maisemamaalaus omaa taas alhaisen validiteetin. Kuvan validiteetti rakentuu useasta elementistä, joita jokaista tarkastelemalla voidaan analysoida, kuinka lähellä kuva on todellisuutta ja kuinka naturalistinen se on. (Kress & Van Leeuwen, 2021, s. 185; Maagaard, 2015.)

Kuvan tarkasteltaviin elementteihin tämän tutkielman tapauksessa määriteltiin seuraavat arvot lainaten Kress ja Van Leeuwenin (2021, s. 191–193) määrittelemiä validiteetin merkitysijöitä.

Saturaatio = värikylläisyys, kuinka haaleat tai voimakkaat ja värikylläiset värit ovat.

Differentaatio = kuinka vähän tai paljon kuvassa on eri värejä.

Modulaatio = kuinka vähän tai paljon kuvassa on värisävyjä.

Kontekstualisaatio = kuinka pelkistetty tai yksityiskohtainen kuvan tausta on.

Representaatio = kuinka abstrahoitu tai yksityiskohtainen kuva on.

Syvyys = onko kuvan perspektiivi kaksiulotteinen vai kolmiulotteinen.

Illuminaatio = kuinka vähän tai paljon kuvassa on varjoja.

Valoisuus = valööri eli värien tummuusaste mustan ja valkoisen välillä.

Tutkielman puitteissa kuvan validiteetti on jaettu kolmeen kategoriaan, matala, medium ja korkea. Lopullinen validiteetin arvo rakentuu erillisin validiteetin analyysin tuloksesta ja sen keskiarvosta (liite 16–18).

### 2.3.3 Käytös – kuvan interaktiiviset suhteet

Kuvan interaktiivinen suhde jakautuu kahteen; vaativa ja tarjoava. Vaativassa kuvassa, esimerkiksi kuvan henkilö ottaa katsekontaktin katsojan kanssa luoden interaktiivisen suhteen kuvan henkilön ja katsojan välille. Kuva voi olla vaativa myös ilman katsekontaktia, jos kuva asettaa katsojan samaistuvaan asemaan kuvan kanssa, eli kuva puhuttelee katsojaa ja saa katsojan kuvittelemaan itsensä osaksi kuvaa. Tarjoava (offer) kuva on vaativaan (demand) kuvaan nähden passiivisempi, eikä vaadi samanlaista interaktiivisuutta katsojalta. Jos kuvassa oleva henkilö, tai kuva ei muuten anna ymmärtää, että sillä pyritään ottamaan kontaktia katsojan kanssa, on se tarjoava. (Kress & Van Leeuwen, 2021, s 145.)

### 2.3.4 Kuvakulma

Kuvakulma eli perspektiivi tarkoittaa sitä, mistä kulmasta kuva on kuvattu, kuten esimerkiksi korkealta, matalalta tai silmien tasolta. Kuvakulma vaikuttaa kuvan välittämään viestiin ja tunnelmaan suuresti, luoden erilaisia mielikuvia ja assosiaatioita asettamalla katsojan eri perspektiiveihin. Kuvakulma eli perspektiivi, on se mistä kulmasta ja kuinka korkealta katsomme jotakin kohdetta.

Kuvakulma on resurssi, joka mahdollistaa ihmisten, paikkojen ja asioiden kuvaamisen ylhäältä, alhaalta tai silmien korkeudelta sekä edestä, sivulta tai takaa. Molempien ulottuvuuksien –

pystysuora ja vakaasuora – ääripäiden välillä on asteittaisia rajauksia. Lintuperspektiivin ja silmien tasolla olevan korkeuden välillä on useita pystysuuntaisia kulmia. Samalla tavalla etuprofiilin ja sivuprofiilin välillä on useita vaakasuuntaisia kulmia. (Jewitt ym., 2001, s. 135). Kaikki nämä eri kuvakulmat omaavat erilaisia merkityspotentiaaleja, joiden lopullinen merkitys syntyy vuorovaikutuksesta muiden semioottisten resurssien kanssa.

Sisällönanalyysissä kuvakulmat määriteltiin seuraaviin:

Korkea = kuvan objektia katsotaan ylhäältä alas.

Matala = kuvan objektia katsotaan alhaalta ylös.

Silmien tasolla = kuvan objekti on ns. katsojan silmien tasolla.

Kallistunut = kuvan perspektiivi on kallistunut, eli horisonttiviiva ei ole vaakasuorassa vaan kallellaan.

Hartian yli = kuvan objektia katsotaan jonkun toisen hartian yli.

Point-of-view = kuvan objektia katsotaan kuvan henkilön näkökulmasta/ kuvan henkilön silmin.

### 2.3.5 Visuaalinen elementti – kehys

Kehys on kuvaa kehystävä visuaalinen elementti. Kirjan kansien tapauksessa kyseessä ei ole oikea fyysinen taulun kehys, vaan kuvitettu visuaalinen kehys, joka rajaa kuvituksen tietylle alueelle kirjan kannessa. Sisällönanalyysissä muuttujaan määriteltiin kaksi arvoa; kehys on tai kehystä ei ole. Jos kuvassa ei ole havaittavissa visuaalista elementtiä kehystämässä kuvitusta ja kuvitus ylettyy kirjankannen fyysisiin rajoihin asti, ei kehystä silloin ole.

Kehystä ei tule tässä tutkielmassa sekoittaa muuttujan layout sisältämiin arvoihin heikosta ja voimakkaasta framing-systeemistä. Puhuessani kehyksessä ja framing-systeemistä, kehyksellä tarkoitan visuaalista elementtiä kirjojen kansissa. Kehys on osa framing-systeemiä ja jakaa voimakkaasti eri elementtejä omiin osioihinsa erottaen ne toisistaan. Goosebumps-kirjasarjan kansien visuaalisen analyysin tapauksessa, koin tärkeäksi erottaa visuaalisen elementin, eli kehyksen, omaksi muuttujakseen sisällönanalyysiä varten. Kirjojen kansia raakahavainnoissa kiinnitin huomiota näkyvän kehyksen puuttumiseen Classics-kirjasarjan kansissa. Kehys-elementti erotettiin omaksi muuttujakseen sisällönanalyysiin sitä varten, että sisällönanalyysiä ja tarkempaa tarkastelua tehdessä voitaisiin todeta, että Originals- ja Classics-kirjasarjojen

kohdalla on tapahtunut selkeä muutos muuttujan suhteen, että muutos on systemaattista ja muuttujan arvo toistuu kansissa.

### 2.3.6 Layout – asettelu

Layout tarkoittaa sitä, miten elementit on aseteltu suhteessa toisiinsa, eli sommitel-maa. Sommitteluun ja sen välittämään tunnelmaan tai viestiin vaikuttaa erityisesti framing, eli kuinka voimakkaasti tai heikosti kuvan eri elementit on aseteltu suhteessa toisiinsa (Kress & Van Leeuwen, 2021, s. 249–254). Sisällönanalyyssissä layout muut-tuja on jaettu kahteen eri arvoon.

Voimakas framing = kuvan elementit on selvästi erotettu ympäristöstä ja muista ele-menteistä, jolloin se on segregoivaa (Kress & Van Leeuwen, 2021 s, 249). Elementit ovat selkeästi omina erillisinä kappaleina.

Heikko framing = kuvan elementit on heikosti erotettu ympäristöstä ja muista elemen-teistä, jolloin se on integroivaa (Kress & Van Leeuwen, 2021, s. 251). Elementit ovat päällekkäisiä ja lomittaisia ja yhdistyvät toisiinsa.

Kehys on olennainen osa framing-systeemiä, mutta tämän tutkimuksen tapauksessa kehys on erotettu omaksi erilliseksi muuttujakseen framing-systeemin rinnalle. Kehys rajaa voimakkaasti ja selkeästi eri elementit erilleen muista, tällainen rajaava kehys voi olla näkyvä ja näkymötän. Näkyvällä elementillä tarkoitan visuaalista elementtiä, joka on selkeästi tunnistettavissa ja erotettavissa muista. Kehys voi olla näkymätön silloin kuin elementtejä ei erota selkeästi erillinen tunnistettava visuaalinen elementti, vaan kehys muodostuu siitä, miten elementit asettuvat suhteessa toisiinsa ja ne on erotettu toisistaan tilan ja asettelun avulla.

### 2.3.7 Typografia 1

Muuttujassa ”typografia 1” on määritelty kaksi arvoa, jotka koskevat kirjasarjan logoa (Goosebumps). Arvojen rajaaminen kahteen perustui alustavissa havainnoissa tehtyyn huomioon; Goosebumps Classics -kirjasarjan julkaisuissa oleva logon typografia on erilainen verrattuna Originals-sarjan logoon. Vaikka uuden logon tyyli jäljittelee alkuperäisen logon tyyliä, on ero huomattava. Alustavien havaintojen aikana päädyttiin oletukseen siitä, että sama kaava toistuu alkuperäisten ja uusittujen julkaisujen välillä tutkimuksessa tarkasteltavassa aineistossa. Alkuperäisissä julkaisuissa on hyödynnetty logoa, joka ei sisällä visuaalisia tehosteita, jotka saisivat sen näyttämään kolmiulotteiselta. Uudelleen julkaistujen kirjojen kohdalla oletus oli, että kirjojen kansissa hyödynnettiin logoa, joka sisältää kolmiulotteisia

tehosteita. Sisällönanalyysillä oli tarkoitus paljastaa, oliko alustavien havaintojen aikana tehty huomio ja oletus oikea vai väärä, eli toistuuko tämä typografinen ero ja kaava julkaisuissa.

Kirjasarjan logo 2D = logo on kaksiulotteinen eikä sisällä tehosteita, jotka saisivat sen näyttämään kolmiulotteiselta. Logossa on käytetty tasaista väriä.

Kirjasarjan logo 3D = logo on kolmiulotteinen ja sisältää tehosteita, jotka saavat sen näyttämään kolmiulotteiselta. Logossa on käytetty varjostusta ja pinta on teksturoitu.

### 2.3.8 Typografia 2

Muuttujassa ”typografia 2” on määritelty kaksi arvoa, jotka koskevat tarinan nimeä. Arvojen rajaaminen kahteen perustui alustavissa havainnoissa tehtyyn huomioon; Goosebumps Classics -kirjasarjan julkaisuissa oleva tarinoiden nimien typografia on erilaista verrattuna Originals-sarjan tarinoiden nimien typografiaan. Raakahavainnoinnin aikana todettiin, että Originals-kirjasarjan tarinoiden nimissä toistui usein päätteetön kirjaintyyppi, joka ei sisältänyt visuaalisia tehosteita kuten liukuväriä tai teksturointia. Classics-kirjasarjan tarinoiden nimien kohdalla tehtiin huomio siitä, että typografia poikkesi Originals-kirjasarjassa nähdyistä typografiasta. Classics-kirjasarjan tarinoiden nimissä hyödynnettiin typografiaa, joka sisälsi visuaalisia tehosteita kuten esimerkiksi teksturointia ja liukuväriä. Sisällönanalyysillä oli tarkoitus paljastaa, oliko alustavien havaintojen aikana tehty huomio ja oletus oikea vai väärä, eli toistuuko tämä typografinen ero julkaisuissa.

Nimi teksturoimaton = tarinan nimi on teksturoimaton, typografiaan ei ole liitetty visuaalisia tehosteita eikä sen pintaa ole rikottu.

Nimi teksturoitu = tarinan nimi on teksturoitu, typografiaan on liitetty visuaalisia tehosteita kuten liukuväri ja varjo. Kirjainten pintaa on rikottu.

### 2.3.9 Salienssi

Salienssi tarkoittaa sitä, mikä kuvassa kiinnittää eniten huomiota (Kress & Van Leeuwen, 2021, s. 256). Sisällönanalyysissä muuttujalle määriteltiin neljä arvoa. Salienssi määriteltiin sisällönanalyysissä yhdeksi muuttujaksi, jotta kirjankansia tarkasteltaessa voitaisiin paljastaa, onko kansien asettelussa ja elementtien painotuksessa tapahtunut muutos; painotetaanko uusissa julkaisuissa jotain muuta elementtiä enemmän kuin mitä alkuperäisissä kansissa on painotettu. Tutkimuksessa haluttiin selvittää, mitä asioita kansissa on painotettu ja miten tämä painotus on muuttunut.

Väri = kiinnittääkö jokin väri eniten huomiota.

Elementtien koko = kiinnittääkö jokin elementti pienuudellaan/suuruudellaan huomiota.

Sommittelu = korostuuko sommittelu tai korostaako sommittelu jotain kuvan objektia.

Etäisyys = onko kuvan objekti lähellä tai kaukana ja kiinnittääkö tämä etäisyys huomiota, esimerkiksi jokin kuvan objekti on erityisen lähellä kuvan pintaa.

### 2.3.10 Narratiiviset prosessit

Narratiiviset prosessit ovat representaationaalisia rakenteita, joiden avulla kuvat voidaan jakaa erilaisiin toiminnallisiin kategorioihin ja selittää auki kuvan sisältämiä toiminnallisia prosesseja. Narratiiviset prosessit koskevat narratiivisia kuvia. Narratiiviset kuvat ovat kuvia, jotka sisältävät jonkin kerronnallisen elementin tai elementtejä yhdistäen ne yhtenäiseksi visuaaliseksi kertomukseksi. (Jyväskylän yliopisto; Kress & Van Leeuwen, 2006, s. 59, 63–69) Sisällönanalyysissä on sovellettu Kress ja van Leeuwenin (2021) määrittelemiä käsitteitä.

Toiminnallinen = kuvassa kuvataan toimintaa ja siinä näkyvät toimijat ja toiminnan kohde.

Reaktiivinen transaktionaalinen = Kuvassa näkyvät reagoijat ja reagoinnin kohde. Kuvassa ei näy dynaamista toimintaa, vaan reaktio.

Reaktiivinen non-transaktionaalinen = Kuvassa näkyvät reagoijat, mutta kuvassa ei ole selkeää reagoinnin kohdetta tai reagoijan katse kohdistuu kuvan ulkopuolelle.

Puhuva = kuvassa kuvataan puhetta jollain visuaalisella tavalla, kuten puhekuplan muodossa.

Mentaalinen = kuvassa kuvataan mentaalisia prosesseja eli ajatusta ja ajattelua jollain visuaalisella tavalla, kuten ajatuskuplalla.

Tapahtuma = kuvassa kuvataan tapahtuma, mutta kuvassa ei näy tapahtuman aiheuttanutta toimijaa.

## 2.4 Pääkoodaaja ja lisäkoodaajat

Sisällönanalyysin analyysissä ja analyysin onnistumisen tarkastelussa on hyödynnetty kahta muuta eri lisäkoodaajaa pääkoodaajan lisäksi. Koodaaja 1 on pääkoodaaja (tutkimuspaperin kirjoittaja). Pääkoodaaja toimii toteutetussa tutkimuksessa kuvataiteen ja graafisen suunnittelun asiantuntijana. Pääkoodaaja on koulutukseltaan kuvataiteilija sekä graafinen suunnittelija.

Aineiston tarkastelu tapahtui visuaalisen viestinnän asiantuntijanäkökulmasta. Pääkoodaajan visuaalisen viestinnän asiantuntemus ja koulutustausta visuaalisissa aineissa on ohjannut sisällönanalyysin rakentumista, termien määrittelyä sekä tyyppiesimerkkien analyysiä. Koska pääkoodaaja on kolmesta koodaajasta ainoa, joka omaa asiantuntijataustaa liittyen visuaaliseen viestintään ja kuvataiteisiin, oli pääkoodaajan vastuulla sanallistaa selkeästi muille koodaajille mitä sisällönanalyysissä hyödynnetyillä termeillä tarkoitetaan ja mikä tarkoitus sisällönanalyysissä on tutkimuksen tapauksessa.

Lisäkoodaajat 2 ja 3 toimivat vertailijoina. Koodaajien 2 ja 3 tekemien sisällönanalyysien tuloksia verrattiin koodaajan 1 tuloksiin tarkastellakseen muuttujien ja arvojen koodauksen onnistumista ja menetelmän onnistumista kokonaisuudessaan.

Koodaajat 2 ja 3 olivat ulkopuolisia henkilöitä, jotka osallistuivat sisällönanalyysin tekoon vapaaehtoisesti. Koodaajilla ei ole aikaisempaa kokemusta visuaalisen analyysin teosta tai taiteisiin liittyvää koulutusta. Jotta koodaajat 2 ja 3 ymmärtäisivät mitä sisällönanalyysiltä halutaan ja mitä analyysissä käytetyt termit tarkoittavat tuli ne kirjoittaa auki lisäkoodaajille ymmärrettävästi ja selkeästi. Lisäkoodaajien palautteen perusteella termien määritelmiä tarkennettiin ja pyrittiin kirjoittamaan auki selkeämmin. Joidenkin termien kohdalla lisäkoodaajille näytettiin visuaalisia esimerkkejä mitä termillä tarkoitetaan, jotta käsitteet ja termit olisivat tuttuja ja ymmärrettäviä lopullista sisällönanalyysiä tehdessä.

Koodaajien 2 ja 3 toteuttaessa sisällönanalyysiä pääkoodaaja oli läsnä analyysiä tehdessä. Pääkoodaaja pyrki olemaan johdattelematta lisäkoodaajien päätöksiä ja tulkintoja. Pääkoodaaja oli paikalla antamassa lisäselvennystä muuttujien ja arvojen sisältämistä termeistä tarpeen mukaan ja valvomassa lisäkoodaajien tuloksien dokumentointia. Lisäkoodaajat olivat vapaita pohtimaan ja sanallistamaan havaintojaan ääneen, mutta pääkoodaaja pyrki olemaan ottamatta kantaa näihin havaintoihin. Pääkoodaaja ohjeisti lisäkoodaajia sisällönanalyysin taulukon ja muuttujien käytössä, mutta ei muuten ohjannut tulkintojen tekoa.

Koodaajat 2 ja 3 tekivät sisällönanalyysin erillä toisistaan, jotta he eivät vaikuttaisi toistensa tulkintoihin. Lisäkoodaajien erottamisella toisistaan tavoiteltiin koodaajien omaa kokemusta ja tulkintaa kansista ilman, että toinen henkilö vaikuttaisi näihin tulkintoihin voimakkaasti. Lisäkoodaajien hyödyntämisellä haluttiin myös testata sisällönanalyysiin toimivuus, ymmärrettävyys ja onnistuminen.

## 2.5 Analyysin tulokset

Sisällönanalyysin tuloksien tarkastelussa keskitytään pääasiassa pääkoodaajan (koodaaja 1) tuloksiin (liite 5) peilaten niitä lisäkoodaajien tuloksiin tarpeen mukaan.

Taulukossa (liite 5) on eroteltuna sarakkeisiin muuttujat, arvot, arvojen esiintyminen rajatussa aineistossa, aineiston määrä ja arvojen esiintyminen aineistossa prosentteina. Originals-kirjasarjan (OG) ja Classics-kirjasarjan (CLA) tulokset on erotettu omiin sarakkeisiin saman taulukon sisälle.

Originals-kirjasarjan ja Classics-kirjasarjan tuloksia vertaillen toisiinsa voidaan taulukosta huomata, että arvojen perusteella kirjojen kansissa on eroa. Suurimmat erot voidaan nähdä typografiassa ja kuvitusta kehystävässä visuaalisessa elementissä sekä framing-systeemissä. Näiden muuttujien kohdalla (5,6,7 ja 8) taulukosta nähtävät tulokset vastasivat raakahavainnoinnin aikana tehtyjä huomioita ja näiden huomioiden perusteella tehtyjä oletuksia. Raakahavaintoja tehdessä huomio kiinnittyi erityisesti kirjasarjan logoon, visuaalisiin elementteihin, jotka kehystävät kirjan kansia ja kuvituksia sekä elementtien asetteluun suhteessa toisiinsa. Sisällönanalyysillä tämän aineiston tapauksessa voidaan todeta, että näiden elementtien kohdalla muutos on tapahtunut 100 %.

Muissa analyttisissä yksiköissä, 1–4 sekä 9 ja 10, tuloksissa oli enemmän vaihtelua eikä muutos ollut täysin 100 %, mutta tästä huolimatta tuloksien perusteella voidaan todeta, että muutosta on tapahtunut. Muuttujan 1 kohdalla Originals-kirjasarjan kansista voidaan todeta, että kirjojen kansien kuvituksissa sosiaalinen etäisyys on etäisempää. Originals-sarjan kansista löytyi eniten arvoja 1.5 (far social) ja 1.6 (public). Far social arvo toistui kuudessa kansikuvituksessa ja public arvo toistui kolmesti. Muita arvoja ei havaittu toistuvan kansikuvituksissa. Kansikuvituksissa näkyi usein hahmon koko vartalo ja hänen ympärillään on tilaa ja henkilön takaa voidaan nähdä myös taustaa. Kuvituksissa näkyi myös usein enemmän kuin yksi henkilö. Classics-sarjassa muuttujassa 1 oli enemmän hajaumaa Originals-sarjaan verrattuna ja Classics-sarjan kansikuvituksissa sosiaalinen etäisyys oli usein asetta intiimimpi. Eniten muuttujan 1 kohdalla Classics-sarjan kansikuvissa näkyi arvoa 1.4 (close social), joka toistui neljässä kirjassa. Muita havaittuja arvoja, jotka havaittiin vain kerran aineistossa, olivat intimate, far personal ja public. Arvoa far social havaittiin kansissa kahdesti. Classics-kirjasarjan kansissa on tuloksien mukaan useammin kuvattu kuvituksen hahmo huomattavasti lähempää kuin kaukaa. Lisäkoodaajat olivat tehneet saman huomion kuin pääkoodaaja muuttujan 1 kohdalla molempien sarjojen tapauksessa vaikkei arvojen esiintymisestä oltu aivan täysin samaa mieltä.

Muuttujan 2 kohdalla pääkoodaajien ja lisäkoodaajien tuloksien välillä oli huomattavasti eroa. Pääkoodaajan analyysin mukaan Originals-sarjan kansikuvitukset omasivat enemmän medium arvon omaavan validiteetin tason. Medium asteen validiteettia arvioitiin esiintyvän kahdeksassa Originals-sarjan kirjassa. Vain yhdessä kirjankannessa todettiin kuvituksen omaavan korkean validiteetin tason. Kuvitukset ovat suhteellisen naturalistisia. Hahmoissa ja taustoissa on yksityiskohtaa, mutta ei liioitteluun asti. Värit ovat kirkkaat ja väripaletti on usein rajattu. Analyysistä ja taulukoinnista huolimatta on vaikea sanoa, mikä yksittäinen tekijä tekee kuvista naturalistisia tai ei-naturalistisia.

Classics-kirjasarjan kohdalla pääkoodaaja arvioi kansien kuvitukset omaamaan medium arvon omaavan validiteetin tason painottuen matalan validiteetin puoleen. Classics-sarjan kirjoissa havaittiin kuusi medium asteen validiteettia omaavaa kansikuvitusta ja kolme matalan asteen validiteettia omaavaa kansikuvitusta. Classics-sarjan kansikuvituksissa värit olivat usein saturoituneemmat kuin Originals-sarjan kuvituksissa ja väripaletti oli rajatumpi. Pääkoodaajasta poiketen koodaaja 2 tulkitse Classics-sarjan kansikuvitukset korkean validiteetin arvon omaaviksi (liite 8).

Muuttujaa 3 tarkastellessa pääkoodaaja koki Originals-sarjan kansikuvitukset interaktiivisilta suhteiltaan enemmän vaativaksi kuin tarjoavaksi. Pääkoodaaja koki, että kansikuvituksissa olevat hahmot ottivat useasti katsekontaktia lukijaan. Originals-sarjan kirjojen kansikuvituksista kahdeksan kuvitusta koettiin vaativaksi ja yksi tarjoavaksi. Koodaajat 2 ja 3 olivat hieman eriävää mieltä pääkoodaajan kanssa kuvituksen interaktiivisista suhteista. Lisäkoodaajat olivat samaa mieltä siitä, että kansikuvitukset olivat useammin vaativia, mutta heidän tulkintojen perusteella kuvituksista löytyy myös enemmän tarjoavia interaktiivisia suhteita kuin pääkoodaajan mielestä (liite 8 ja liite 11). Classics-sarjan kohdalla kansikuvitukset tulkittiin useammin interaktiivisilta suhteiltaan vaativiksi, mutta samalla Classic-sarjasta löytyi enemmän tarjoavia kuvituksia kuin Originals-sarjasta. Classics-sarjan kirjojen kansikuvituksista kuusi kuvitusta koettiin vaativaksi ja kolme tarjoavaksi.

Muuttuja 4 kohdalla koodaajien tulkinnoissa on pientä vaihtelevuutta. Pääkoodaajan analyysin tuloksien mukaan Originals-sarjassa kansikuvituksissa on nähtävissä useammin silmien tasolla olevaa kuvakulmaa ja pientä hajontaa muihin muuttujan 4 sisältämiin arvoihin. Originals-sarjan kirjojen kansikuvituksista neljä kuvitusta arvioitiin omaavan silmien tasolla olevan kuvakulman ja kaksi kuvitusta matalan kuvakulman. Korkeaa, kallistunutta ja point-of-view kuvakumia havaittiin vain kerran kuvituksissa. Lisäkoodaajien tuloksien mukaan kuvituksissa on samalla tavalla

pääkoodaajan huomion mukaan silmien tasolla olevaa kuvakulmaa useasti, mutta lisäkoodaajat arvioivat kuvituksien sisältävän myös useammin matalan kuvakulman (liite 8 ja liite 11).

Classics-sarjan kohdalla koodaajien mielipiteissä ja tulkinnoissa oli jo enemmän eroa. Pääkoodaajan analyysin tuloksien mukaan Classics-sarjan kansikuvituksien kuvakulmissa oli enemmän vaihtelua, mutta eniten kuvituksissa toistui matala, korkea ja kallistunut kuvakulma. Koodaajan 2 mukaan Classics-sarjassa olisi edelleen enemmän silmien tasolla olevaa kuvakulmaa kuten Originals-sarjassa (liite 8). Koodaajan 3 mielestä Classics-sarjan kuvituksissa olisi taasen enemmän hyödynnetty matalaa kuvakulmaa (liite 11).

Muuttujan 5 kohdalla kaikki koodaajat olivat samaa mieltä siitä, että visuaalisen elementin käytössä oli tapahtunut muutos. Muuttuja 5 sisälsi kaksi arvoa, kehys tai ei kehystä. Originals-sarjan kirjoissa todettiin kaikissa olevan visuaalinen elementti, joka kehystää kirjan kansia ja kuvituksia. Classic-sarjasta tämä näkyvä visuaalinen kehys puuttuu kokonaan.

Visuaalisen elementin tapaan muuttujassa 6, eli layoutissa, on samalla tavalla tapahtunut muutos. Originals-sarjan kirjankansissa on hyödynnetty voimakasta framing-systeemiä, jossa kaikki kannen eri elementit – kuvitus, typografia, sarjan logo – on aseteltu segregoivasti suhteessa toisiinsa. Tähän voimakkaaseen framing-systeemiin vaikuttaa visuaalinen elementti, joka kehystää kuvitusta erottaen sen irralleen kannen typografiasta. Kannen typografiat on myös aseteltu erilleen toisistaan, eli kirjasarjan logo ja tarinan nimi ovat aseteltu selkeästi omiin lokeroihinsa.

Classics-sarjan kansista tämä voimakas framing-systeemi puuttuu ja kansissa on hyödynnetty enemmän integroivaa framing-systeemiä. Classics-sarjan kansissa olevat elementit on aseteltu päällekkäin suhteessa toisiinsa ja eri elementtejä ei ole kehystämässä tai rajaamassa mikään selkeä erillinen elementti tai edes selkeästi rajattu tila eri elementtien ympärillä. Kirjasarjan logo ja tarinan nimi leijuvat kuvituksen päällä. Kansikuvitus ylettyy kirjan fyysisiin reunoihin asti laidasta laitaan, eikä sitä ole rajattu erillisellä visuaalisella elementillä kuten kehyksellä Originals-sarjan tapauksessa.

Kirjasarjan logossa, muuttuja 7, havaittiin myös muutos Originals- ja Classics-sarjojen välillä. Originals-sarjan kirjoissa näkyvä kirjasarjan logo on kaksiulotteinen ja väriltään tasainen. Logon väri vaihtelee kannen taustaväriin mukaan. Logossa on leikitelty muodoilla ja logo näyttää siltä, että se valuisi liman tavoin ja kirjaimet ovat ääriviivoiltaan epätasaisia. Kirjainten ääriviivojen epätasaisuudesta huolimatta logo on litteä eikä tavoittele kolmiulotteista vaikutelmaa.

Classics-sarjan logo Originals-sarjan logon tavoin valuu liman tavoin alaspäin kirjojen kansissa. Toisin kuin Originals-sarjan litteä logo, Classics-sarjan logossa on kolmiulotteisuutta ja on aina väriltään valkoinen. Classic-sarjan logoon on saatu 3D efekti hyödyntämällä epätasaista varjostusta kirjainten sisällä antamaan vaikutelma vaihtelevista pinnanmuodoista.

Kirjasarjan logon lailla tarinoiden nimissä hyödynnetty typografia on kokenut muutoksen (muuttuja 8). Originals-sarjan tarinoiden nimien typografiassa on käytössä päätteetön kirjaintyyppi ja kirjaimet ovat versaaleja. Tarinan nimen typografia on myös aina väriltään valkoista.

Classics-sarjan tarinoiden nimien typografia on samalla tavalla päätteetöntä mutta Originals-sarjan typografiasta poiketen uusissa julkaisuissa typografia on värikästä ja siinä hyödynnetty niin versaali- että gemenakirjaimia. Kirjainten pinta on myös teksturoitua, reunat ovat rikkonaisia ja epätasaisia ja lihavoitujen kirjainten sisäpinnoilla on reikiä. Classics-sarjan tarinoiden nimien typografia ei ole vain yksiväristä, vaan typografian väri vaihtelee kirjojen välillä ja kirjaimet on liukuvärjätty monivärisiksi usein kahden värin yhdistelmällä.

Muuttujan 9 eli salienssin kohdalla pääkoodaajan analyysin mukaan Originals-kirjasarjan kansikuvituksissa suurinta huomiota herätti sommittelu ja väri. Originals-sarjan kansikuvituksissa sommittelu arvioitiin omaavan suurimman salienssin neljässä kuvituksessa, väri arvioitiin omaavan suurimman salienssin kolmessa kuvituksessa ja elementtien koko arvioitiin omaavan suurimman salienssin kahdessa kuvituksessa. Etäisyyden ei arvioitu omaavan suurinta salienssia missään kuvituksessa. Koodaaja 2 oli pääkoodaajan kanssa samaa mieltä sommittelun omaavan suurimman salienssin, mutta koodaajan 2 mukaan muut muuttujan sisältämät arvot eivät toistuneet kansissa yhtä useasti toisin kuin pääkoodaajan mielestä (liite 8). Koodaaja 3 analyysin tulokset hajaantuvat tasaisemmin kaikille muuttujan eri arvoille toisin kuin pääkoodaajan ja koodaajan 2 tapauksessa (liite 11). Koodaaja 3 koki kuitenkin sommittelun omaavan suurimman salienssin kuten pääkoodaaja ja koodaaja 2 olivat myös kokeneet.

Classics-sarjan kohdalla pääkoodaajan analyysin mukaan väri omaa voimakkaimman salienssin sommittelun rinnalla. Molempia arvoja havaittiin kolmessa kuvituksessa. Elementtien koko arvioitiin omaavan suurimman salienssin kahdessa kuvituksessa ja etäisyyden arvioitiin omaavan suurimman salienssin yhdessä kuvituksessa. Koodaajan 2 analyysin mukaan Classics-sarjan kohdalla väri omaa suurimman salienssin (liite 8). Koodaajan 3 analyysin tulokset hajaantuivat tässäkin tapauksessa tasaisemmin kaikille muuttujan eri arvoille mutta painottuivat erityisesti etäisyyteen ja sommitteluun (liite 11).

Muuttuja 10 kohdalla narratiivisen prosessin arvoista Originals-sarjan kohdalla pääkoodaajan analyysin tuloksien mukaan toistui useimmin reaktiivinen non-transaktionaalinen toiminta, eli kuvituksessa näkyy reagoija mutta kuvassa ei ole selkeää reagoinnin kohdetta tai reagoijan katse kohdistuu kuvan ulkopuolelle. Reaktiivista non-transaktionaalista arvoa havaittiin kahdeksassa kuvituksessa ja toiminnallista arvoa havaittiin yhdessä kuvituksessa. Lisäkoodaajat olivat suurimmaksi osaksi samaa mieltä pääkoodaajan kanssa. Erona pääkoodaajan tuloksiin lisäkoodaajat arvioivat kansissa näkyvän myös toiminnallista (arvo 10.1) toimintaa hieman useammin kuin mitä pääkoodaaja oli arvioinut.

Classics-sarjan kohdalla pääkoodaajan tulokset hajaantuvat arvojen 10.1 ja 10.10.3 (toiminnallinen ja reaktiivinen non-transaktionaalinen) välillä voimakkaammin kuin verrattuna Originals-sarjaan. Reaktiivista non-transaktionaalista arvoa havaittiin kuudessa kuvituksessa ja toiminnallista arvoa kolmessa kuvituksessa. Koodaaja 2 oli samaa mieltä pääkoodaajan kanssa Classics-sarjan muuttujan 10 arvojen esiintymisestä kirjojen kansissa. Koodaaja 3 analyysissä tuloksen hajaantuvat samojen arvojen välille kuten pääkoodaajalla ja koodaaja 2, erona se, että koodaaja 3 arvioi arvon 10.1, eli toiminnallisuuden, toistuvan useammin kirjojen kansissa. Originals- ja Classics-sarjojen välillä ei ole tapahtunut suurta muutosta muuttujan suhteen. Molemmissa sarjoissa toistuu arvot 10.1 ja 10.3.

Uusien että vanhojen kirjojen kansissa narratiiviset prosessit painottuvat toimintaan ja reagointiin. Analysoitavassa aineistossa ei havaittu muita arvoja toiminnallisten ja reaktiivisten non-transaktionaalisten prosessien lisäksi, eli kirjojen kansissa ei havaittu reaktiivista transaktionaalista prosessia, puhuvia tai mentaalisia prosesseja tai pelkkää tapahtumaa.

Vaikka ero eri muuttujien ja arvojen välillä on vaihtelevaa riippuen tarkasteltavasta muuttujasta ja koodaajaan mielipiteestä voidaan toteutetun sisällönanalyysin ja eriävien mielipiteiden perusteella todeta, että Originals-kirjojen ja Classics-kirjojen kansien välillä on tapahtunut muutos. Sisällönanalyysin perusteella voidaan myös todeta, että molemmissa kirjasaroissa on omat systemaattisesti toistuvat elementit ja rakenteet. Näissä sarjojen sisältämissä rakenteissa on vähän vaihtelua sarjan sisällä, mutta erot rakenteissa näkyvät alkuperäisten ja uusien julkaisujen välillä.

## **2.6 Sisällönanalyysin onnistuminen**

Lisäkoodaajien hyödyntäminen sisällönanalyysiä tehdessä osoitti heikkouksia termien määrittelyssä ja auki kirjoittamisessa tutkimuksen alussa. Lisäkoodaajilla ei ollut aikaisempaa kokemusta visuaalisen analyysin teosta tai aikaisempaa koulutusta taiteen kentällä. Tämä

osoittautui osittain haasteeksi, että positiiviseksi tekijäksi. Lisäkoodaajien antaman palautteen perusteella sisällönanalyysiä pystyttiin muokkaamaan ja korjaamaan selkeämmäksi ja helpommin ymmärrettäväksi. Lisäkoodaajien suurin haaste oli tutkimuksen alussa termien ymmärtäminen. Visuaalisten esimerkkien ja termien tarkentamisen jälkeen koodaajilla oli parempi käsitys siitä, mitä eri muuttujilla ja arvoilla tarkoitetaan. Visuaalisten esimerkkien ja lisäselityksien tarve osoitti tutkimuksen alkuvaiheessa termien määritelmien heikkouden ja puutteellisuuden.

Lisäkoodaajien tausta toi myös uusia näkökulmia ja tulkintoja analyysiä tehdessä. Koodaajat 2 ja 3 eivät omanneet kuvataiteisiin liittyvää taustaa kuten taideopintoja tai muuta visuaaliseen viestintään liittyvää tuntemusta. Tämä näkyi erona pääkoodaajan ja lisäkoodaajien tulkinnoissa kansia analysoidessa. Jos tutkimus toteutettaisiin tulevaisuudessa uudestaan voisi sisällönanalyysiä jatkojalostaa ja laajentaa siten, että mukaan otettaisiin lisää lisäkoodaajia vaihtelevilla taustoilla taiteiden kentältä ja sen ulkopuolelta.

Sisällönanalyysin toteuttaminen kahdella muulla koodaajalla toi myös esiin huomion siitä, että pääkoodaajan määrittelemät muuttujat ja arvot eivät välttämättä ole objektiivisia. Sisällönanalyysin muuttujat ja arvot määräytyivät pääkoodaajan tekemien huomioiden perusteella ja näitä huomiota peilattiin Kressin ja Van Leeuwenin käsitteisiin ja määritelmiin. Muuttujissa ja arvoissa esiintyy päällekkäisyyksiä ja limittäisyyksiä, esimerkkinä kehys ja framing-systeemi. Tästä huolimatta tutkimuksessa koettiin kehysten erottaminen framing-systeemistä erilliseksi arvoksi tarpeelliseksi. Mahdollinen korjaus tähän määritettyjen muuttujien ja arvojen subjektiivisuuteen voisi olla kahden pääkoodaajan käyttö, jotka määrittelisivät yhdessä sisällönanalyysissa käytettävät muuttujat ja arvot, jolloin ne eivät olisi vain yhden koodaajan tulkinnan varaisia.

Kaikkien koodaajien suoritettua kuvien analysointi sisällönanalyysillä nousi tuloksien tarkastelussa esiin haasteita koodauksessa. Suurimmat erot mielipiteissä ja tulkinnoissa esiintyvät muuttujissa 2, 4 ja 9, eli validiteetti, kuvakulma ja salienssi. Muuttujien 2 ja 9 kohdalla erot koodaajien välillä voivat johtua visuaalisen tulkinnan subjektiivisuudesta.

Arvojen koodauksessa suurin heikkous on se, että analyysissa ei ole otettu tarpeeksi hyvin huomioon sitä, että analysoitavassa kuvassa voi esiintyä saman muuttujan sisällä useampi arvo yhtä aikaa. Analyysissa otettiin huomioon ainoastaan yksi arvo per muuttuja. Esimerkkinä muuttuja 4 tapauksessa kuvituksessa saattoi yhdistyä kaksi arvoa kuten korkea sekä kallistunut kuvakulma. Koodaajasta riippuen kuvakulman eri arvot painottuivat eri tavalla. Toinen koodaaja saattoi kokea korkean kuvakulman tärkeämmäksi elementiksi kallistuneen kuvakulman sijaan.

Ongelma kahden arvon yhtäaikaisesta esiintymisestä analysoitavassa kuvassa nousi esiin myös muuttujan 9 kohdalla, joka käsitteli kuvituksien salienssia eli sitä mikä kuvassa kiinnittää eniten huomiota. Muuttujaan oli määritelty neljä eri arvoa; väri, elementtien koko, sommittelu ja etäisyys. Tämän muuttujan kohdalla tulokset riippuivat koodaajien mielipiteistä ja tulkinnasta. Toisen koodaajan silmään kuvituksen väri saattoi näyttäytyä eniten huomiota herättävänä asiana, kun taas saman kuvan kohdalla toisen koodaajaan mielestä kuvan sommittelu herätti voimakkaimmin huomiota. Tässäkin tapauksessa sisällönanalyysin heikkous on vain yhden arvon huomioon ottaminen, vaikka samassa kuvassa saattoi esiintyä saman muuttujan sisällä enemmän kuin yhtä arvoa samalla tavalla kuin muuttujan 4 kohdalla. Muuttujan 9 sisältämien arvojen yhtäaikaisen esiintymisen lisäksi päällekkäisyyttä löytyi muiden muuttujien kanssa. Sommittelu, elementtien koko ja etäisyys menivät osittain päällekkäin sosiaalisen etäisyyden kanssa.

Muuttujan 2 (validiteetti) tapauksessa tulos riippui siitä, mitä mieltä koodaaja oli kuvituksen todellisuusarvosta ja mitä arvoja koodaaja antoi kuvan eri elementeille. Koodaajat kokivat esimerkiksi kuvituksien saturaation eri tavoin. Validiteetin analyysissä heikkoutena oli myös menetelmän soveltamisen yksinkertaisuus, joka ei jättänyt tilaa tulkinnan nyansseille. Validiteetin arviointi tapahtui erillisellä taulukoinnilla (liite 16–18).

Validiteettia analysoidessa, eri elementeille oli koodattu vain neljä eri arvoa; matalin, medium, korkea ja matala. Arvoja on tarkoitus ajatella käyränä tai janana esitettyinä taulukon muodossa. Arvoille oli määritelty vielä numeeriset arvot; matalin = 0, medium = 2, korkea = 3, matala = 1. Näistä neljän arvon yhteenlasketusta keskiarvosta muodostuu kuvan lopullinen validiteetina arvo, jotka ovat matala, medium ja korkea. Validiteetin analyysille määriteltiin neljä arvoa, sillä periaatteella, että arvojen ”matalin” ja ”matala” välillä on eroa, vaikka molemmat johtavat lopulta validiteetin arvon määrittävän matalaksi.

Matalimmalla arvolla tarkoitettiin sellaista elementtiä, jossa elementin totuusarvo on todella alhainen eikä se tavoittele realistista esittävyuden astetta. Matalimman arvon omaavassa elementissä on alhainen saturaatio, alhainen differentaatio, alhainen modulaatio jne. Nämä eri validiteettiin vaikuttavat elementit omaavat alhaisia arvoja; värit eivät ole voimakkaita tai kirkkaita, värien välillä ei ole suurta eroa ja väripaletti on suppea, kuvan tausta on yksinkertainen ja syvyydeltään litteä, kuvassa ei ole suurta valoisuuden vaihtelua eikä kuvassa ole huomattavasti varjoja.

Matalan arvon omaavassa elementissä validiteetin aste on niin korkea, että se palaa takaisin alhaisen validiteetin asteelle. Kuva ja sen sisältämät elementit ovat niin hyperrealistisia, että ne

eivät enää vastaa todellisuutta, jolloin kokonaisuus muuttuu epäluonnolliseksi. Kuvan realismilla mennään totuusarvon yli, jolloin kuva muuttuu totuusarvoltaan alhaiseksi. Tämän tutkimuksen tapauksessa epäluonnollisuus koettiin värien voimakkaana saturaationa ja yksityiskohtien paljoutena ja tarkkuutena. Matalan validiteetin arvon omaavassa kuvassa kuvan värit ovat luonnottoman voimakkaat ja kirkkaat, värejä on paljon, kontrasti on todella voimakasta ja yksityiskohtien määrä ja tarkkuus on liioittelevaa.

Yksinkertaisesti matalimmalla arvolla tarkoitetaan asioiden vähyyttä ja matalalla arvolla tarkoitetaan asioiden paljoutta. Molemmat arvot lopulta kuitenkin johtavat samaan tulokseen eli matalaan validiteettiin.

Sisällönanalyysin tuloksia ja analysoitavaa aineisto uudelleen jälkikäteen tarkastellessa on noussut esiin huomio siitä, että osan sisällönanalyysin muuttujista arvioisi toistuvan eri tavalla kuin mitä alun perin oli arvioitu. Jos sama analyysi toteutettaisiin uudelleen, tulisi validiteetin osio kokemaan jonkinlaista muutosta lopullisten arvioiden kohdalla. Ehkä tässä tutkimuksessa olisi ollut hyvä toteuttaa sisällönanalyysi useampaan otteeseen ja laskea näiden useiden analyysien keskiarvo, joka sitten määrittelisi analyysin lopullisen tuloksen.

Näiden numeeristen arvojen perusteella laskettiin jokaisen kuvituksen validiteetin keskiarvo, joka sitten määritteli lopullisen totuusarvon eli oliko kuvituksen validiteetti matala, medium vai korkea. 0,5 suuremmat arvot pyöristyivät ylöspäin. Kuva, jonka validiteetin analyysin keskiarvo on esimerkiksi 2,6, pyöristyy arvoon 3 eli korkean validiteetin omaavaksi. 0,5 ja sitä pienemmät arvot pyöristyvät alaspäin. Koodaaja 1 arvioi kuvituksien omaavan enemmän medium- ja matalan validiteetin arvoja. Koodaaja 2 arvioi enemmän medium- ja korkean validiteetin arvoja. Koodaaja 3 arvioi eniten medium arvoja.

Koska lisäkoodaajat eivät entuudestaan tunteneet visuaalisen viestinnän kentällä käytettäviä termejä tuli esimerkiksi validiteetin kohdalla selittää termin määritelmä ja siihen liittyvän erilliseen analyysiin liittyvien termien määritelmät auki. Erityisesti validiteetin analysointi aiheutti hankaluuksia analyysin alkuvaiheessa, kunnes koodaajat ymmärsivät mitä matalimmalla ja matalalla arvolla haettiin analyysin kannalta. Kun lisäkoodaajat ymmärsivät ajatella validiteettia ja taulukkoon määriteltyjä arvoja käyränä tai janana, jossa molemmat päät edustivat ääripäitä ja keskikohta korkeaa totuusarvoa, helpottui analyysin tekeminen huomattavasti. Validiteetin ja sitä määrittelevien arvojen toiminta olisi palautteen perusteella pitänyt alusta alkaen esittää jollain tavalla visuaalisesti taulukon ja numeroiden lisäksi.

Tutkimuksessa lisäkoodaajilta vaadittiin visuaalisen viestinnän teoriaan perehtymistä erilaisten termien puitteissa, sillä ilman termien ymmärtämistä sisällönanalyysiä ei olisi voitu toteuttaa kokonaisuudessaan onnistuneesti. Sisällönanalyysi vaati lisäkoodaajilta kärsivällisyyttä ensin perehtyä analyysissä hyödynnettäviin termeihin – mitä nämä termit tarkoittavat ja lopulta, miten nämä termit tulevat esiin analysoitavassa aineistossa.

Tutkimus osoitti sen, että teoriaan perehtymistä vaadittiin enemmän sellaisilta henkilöiltä, joilla ei ollut aikaisempaa tietämystä tai kokemusta visuaalisesta tutkimuksesta ja siihen liittyvästä teoriasta. Tutkimuksessa toteutetun sisällönanalyysin tapauksessa uskottiin, että lisäkoodaajille riittäisi analyysissä hyödynnettäviin termeihin perehtyminen tutkimuksen rajatussa kontekstissa. Lisäkoodaajien suppea tietämys visuaalisesta tutkimuksesta ja siihen liittyvästä teoriasta on saattanut vaikuttaa sisällönanalyysin tuloksiin ja eri muuttujien ja niiden sisältämien arvojen tulkintoihin.

Termien määritelmien tulkitsemisessa ja ymmärtämisessä saattoi olla pieniä eroja sen takia, että pääkoodaajalle termit olivat entuudestaan tuttuja kuvataide- ja graafisen suunnittelun koulutustaustan vuoksi toisin kuin lisäkoodaajille, joille termit eivät olleet tuttuja. Toisin kuin lisäkoodaajat, jotka joutuivat perehtymään tutkimuksessa hyödynnettyihin termeihin tutkimuksen rajatussa kontekstissa omasi pääkoodaaja laajemman käsityksen termeistä ja niiden yhteyksistä toisiinsa niin kuvataiteilijan että graafisen suunnittelijan näkökulmasta. Tämä asiantuntijuus osoittautui hyödylliseksi, että haasteelliseksi aspektiksi tutkimuksen aikana. Se mikä oli pääkoodaajalle itsestään selvää tai yksiselitteistä ei ollut niin selkeää lisäkoodaajille.

Ero pääkoodaajan ja lisäkoodaajien taustoista on luultavasti vaikuttanut tutkimuksen tuloksiin. Pääkoodaajan tuloksia mahdollisesti värittää asiantuntijatausta ja aikaisemmat tottumukset siitä miten visuaalisia aineistoja tarkastellaan graafisen suunnittelun tai kuvataiteen näkökulmasta ja miten visuaalisesta viestinnästä ja visuaalisista aineistoista puhutaan tietyissä piireissä kuten graafisen suunnittelun asiantuntijoiden keskuudessa. Lisäkoodaajilta tämä graafisen suunnittelijan ja kuvataiteilijan asiantuntijanäkökulma puuttuu.

Huomionarvoista saattaa olla myös se, että yksi koodaajista on värisokea. Tämä on saattanut vaikuttaa siihen, miten kyseinen koodaaja on nähnyt ja kokenut värit kirjankansia tarkastellessa eri tavalla verrattuna kahteen muuhun koodaajaan. Sisällönanalyysin tuloksien perusteella ja niitä vertaillen asialla ei kuitenkaan vaikuta olleen suurta vaikutusta analyysiin ja tuloksiin. Asia vaatisi lisätutkimusta, jotta voitaisiin luotettavasti todeta, onko värisokeudella suurta vaikutusta analyysin teossa vai ei.

Puutteista huolimatta tutkimuksessa toteutettu sisällönanalyysi ja sen tulokset viittaavat siihen, että Goosebumps-kirjasarjan kansissa on tapahtunut muutos vanhojen ja uusien julkaisujen välillä. Vaikka pääkoodaaja ja lisäkoodaajat eivät olleet 100 % samaa mieltä sisällönanalyysin tuloksista voidaan todeta lisäkoodaajien tekemien analyysin ja tuloksien perusteella, että kirjojen kansissa on tapahtunut muutos. Lisäkoodaajat olivat noin 80 % samaa mieltä pääkoodaajaan kanssa (liite 19). Sisällönanalyysin tuloksia karkeasti verratessa ”saman mielisyyden” on suhteellisen alhaista, mutta analyysin arvoja vertaillen kohta kohdalta yksi kerrallaan tuloksista löytyy useita kohtia, joista kaikki koodaajat olivat täysin samaa mieltä tai suurimmaksi osaksi samaa mieltä. Lisäkoodaajilla voitiin todistaa, että muutosta on tosiaan tapahtunut ja tämän tyyllisen muutoksen on tunnistanut joku muukin henkilö kuin ainoastaan pääkoodaaja. Sisällönanalyysin ja lisäkoodaajien avulla voitiin myös tarkemmin todistaa missä eri yksiköissä tämä muutos on tapahtunut voimakkaimmin.

Suhteellisen alhaiseen saman mielisyyteen saattaa vaikuttaa sisällönanalyysin rakentuminen teoreettisen viitekehyksen varaan eli sosiaalisemioottisesta näkökulmasta, joka vaatii kuvan syvempää analysointia ja tarkastelua kuin, että kansista olisi laskettu yksiselitteisten visuaalisten elementtien toistuvuutta. Sisällönanalyysin rakentaminen teoreettisen viitekehyksen varaan tuntui kuitenkin tarpeelliselta kansien jatkoanalyysin ja tyylin muutoksen tarkastelun kannalta.

Sisällönanalyysin toteuttaminen lisäkoodaajilla tyylin muutoksen tarkastelun näkökulmasta osoitti sen, että Kress ja Van Leeuwenilta (2021) lainatut analyttiset yksiköt eivät käänny helposti objektiivisesti mitattaviksi yksiselitteisiksi elementeiksi. Analyttisissä yksiköissä paljastui olevan paljon tulkinnanvaraa ja tulkinnat olivat tulkitsijasta riippuvaisia, kuten aikaisemmin mainittu ongelma kahden yhtäaikaisen arvon painottuminen riippuen koodaajan omasta kokemuksesta ja tulkinnasta. Muuttujien välillä oli myös ristiriitaa sekä päällekkäisyyksiä, kuten salienssin muuttujaan määrittelyt arvot ja sosiaalisen etäisyyden muuttujan sisälle määritellyt arvot. Salienssin muuttujan sisään määritelty arvo elementin koosta ja etäisyydestä olivat päällekkäisiä arvoja sosiaalisen etäisyyden sisältämien arvojen kanssa.

Sisällönanalyysiin sekoittuu konkreettisia yksittäisiä visuaalisia elementtejä kuten typografia ja kehys sekä kuvan rakenteellisia ja käsitteellisempiä elementtejä kuten framing ja salienssi tai validiteetti, jotka ovat enemmän tulkinnan varaisia ja katsojan kokemuksesta riippuvaisia elementtejä vaikkakin ovat kuvassa havaittavia näkyviä asioita. Sisällönanalyysin rakentamisen alkuvaiheessa ja raakahavainnointia tehdessä valitut analyttiset yksiköt vaikuttivat olevan selkeitä ja helposti tunnistettavia, mutta mitä pidemmälle analyysissä päästin, sitä monitulkintaisemmiksi ja monitulkintaisiksi analyttiset yksiköt muuttuivat.

Tutkimuksen alussa raakahavainnointia ja alustavaa sisällönanalyysiä tehdessä voitiin todeta jo ilman taulukointia, että kirjojen kansien tyyliin on tapahtunut muutos. Tämä tyyllinen muutos oli samaan aikaan helppo, että vaikea tunnistaa – muutosta oli tapahtunut, mutta millä tavalla ja mitkä asiat olivat konkreettisesti erilaisia. Muutoksen ja erojen sanallistaminen osoittautui haastavaksi puhumattakaan tulkintojen taulukoinnista.

Taulukointi olisi saattanut olla helpompaa, jos analyttiset yksiköt olisivat tosiaan olleet yksiselitteisiä visuaalisia elementtejä, kuten esimerkiksi kuinka useasti kissa esiintyy kansissa. Kissojen esiintymisen laskeminen ei toisaalta olisi palvellut tutkimuksen tarkoitusta eli tyylin tarkastelua. Tyyli koostuu samaan aikaan abstrakteista, että konkreettisista asioista, kuten tekniikasta ja käytetyistä materiaaleista, mutta siihen vaikuttaa myös esimerkiksi genre, kulttuuri, visuaalisen tuotoksen tuottaneen henkilön tai tahon intressit (Ledin & Machin, 2018, s. 22).

Jos sisällönanalyysi toteutettaisiin uudestaan laajemmalla tai uudella aineistolla, olisi silloin hyvä arvioida tulisiko sisällönanalyysissä käytetyt muuttujat ja niiden arvot määrittellä uudelleen kattamaan tarkempia ja yksityiskohtaisia аспекteja eri elementeistä tai suppeammin rajaamaan yhtä aikaa esiintyvien saman muuttujan alla olevien arvojen esiintymistä. Samalla olisi hyvä määrittellä tulisiko yhtäaikaaisesti esiintyvät arvot saman muuttujan sisältä ottaa huomioon jollain tavalla ja muuttaisiko se koodaajien vertailun tuloksia huomattavasti.

Tämä havainto on noussut erityisesti validiteetin kohdalla esille. Tutkimuksessa sovelletun sisällönanalyysin heikkouksista ja kömpelyydestä huolimatta oli tutkimusmenetelmä tutkijan kannalta paras tapa tarkastella ja luokitella analysoitavaa aineistoa. Tutkimusmenetelmän avulla kyettiin taulukoimaan havaintoja ja antamaan niille numeerisia arvoja, joiden avulla on mahdollista todeta, että kansissa on tapahtunut muutosta ja näin osittain vastata tutkimuksen tutkimuskysymykseen. Muutosta on siis tapahtunut mutta miten?

### **3 Analyysi tyylin muutoksesta**

#### **3.1 Tyypiesimerkkien vertaileva analyysi**

Jotta Goosebumps-kirjasarjan kansien tyylin muutoksista on helpompi analysoida ja antaa esimerkkejä tapahtuneesta muutoksesta ja sen vaikutuksesta kansien ja kansikuvituksien välittämään viestiin käydään tässä luvussa läpi muutosta vertailemalla kahta kirjankantta toisiinsa ja käyttäen tätä tyypiesimerkkeinä aineistosta.

Tyypiesimerkkeinä toimivat vuonna 1995 julkaistu Night of the Living Dummy 2 ja saman kirjan uusintajulkaisu vuodelta 2015 uusilla kansilla ks. kuva 5 ja kuva 14 (liite 1). Muiden analysoitavaan aineistoon kuuluvien kirjankansien tavoin Night of the Living Dummy 2 -kirjan kansissa on jotain samaa mutta samaan aikaan julkaisujen välillä on suuria eroja. Aineistoon lukeutuneiden kansien välillä on usein jotain hyvin samanlaista, esimerkiksi suhteellisen samankaltainen väripaletti pienin muutoksin tai sama taustalla näkyvä miljö tai sama perspektiivi.

### **3.2 Night of the Living Dummy 2 – Originals-kirjasarja**

Originals-sarjan Night of the Living Dummy 2 -kirjan ks. kuva 5 (liite 1) kannet ovat värikkäät ja kirkkaat. Kirjasarjan logo on sama kuin muissakin Originals-sarjan kirjoissa eli kaksiulotteinen ja kirjaintein muoto muistuttaa valuvaa limaa ja on väriltään kirkkaan vihreä. Samaa vihreää väriä löytyy kansikuvitusta kehystävästä visuaalisesta elementistä eli kehyksestä, joka myös muistuttaa valuvaa limaa logon tavoin. Logo on asetettu ylös omaan lokeroonsa ja logon taustalla on tasainen kirkas pinkki väri. Tarinan nimi on asetettu kansien alaosaan vihreän kehyksen sisälle. Tarinan nimessä on käytetty päätteetön kirjaintyyppi. Kirjaimet ovat versaaleja ja ovat väriltään valkoisia, kuten muissakin Originals-sarjan julkaisuissa. Kirjan kannessa kuvituksen päällä on pieni teksti, jossa lukee ”He’s still walking. He’s still stalking”, joka toimii pienenä höystetekstinä antaen pientä vihjettä kirjan tarinasta. Tässä osiossa ei kuitenkaan tarkastella höystetekstin funktiota ja merkityksiä tämän syvemmin, sillä sitä ei otettu huomioon sisällönanalyysissä.

Logo, tarinan nimi sekä kansikuva muodostavat erilliset vyöhykkeet, jotka eivät leikkaa toisiaan. Tarinan nimi viittaa sanallisesti kuvaan mutta pysyy erossa kuvan maailmasta. Tarinan nimen voisi määritellä ankkuroivaksi tekstiksi, jonka tarkoituksena on sulkea kuva tietyn merkityksen piiriin ja pyrkii vahvistamaan kuvan välittämää visuaalista viestiä. (Kuusamo, 1990, s. 195–200.)

Kansien keskeltä visuaalisen elementin kehystämänä löytyy kansien kuvitus, jossa toistuu samat värit kuin kehyksissä ja logon taustalla eli vihreä ja pinkki. Vihreän ja pinkin lisäksi kuvituksessa on hyödynnetty myös sinistä sekä mustaa. Mustaa väriä on käytetty rajatusti vain yhdessä asiassa.

Kansien asettelussa on hyödynnetty voimakasta framing-systeemiä: kuvan elementit on selvästi erotettu ympäristöstä ja muista elementeistä, jolloin se on segregoivaa (Kress & Van Leeuwen, 2021 s, 249). Elementit ovat selkeästi omina erillisinä kappaleina, kuvitusta rajaa kehys, tekstit on erotettu omille alueilleen ja erotettu kuvasta. Kannet ovat kuin jaettu kolmeen erikokoiseen

lohkoon, jossa suurimman lohkon omaa kansien keskellä oleva kuvitus. Toiseksi suurimman alueen omaa kirjasarjan logo kansien yläosassa ja kansien alaosaan jää pienin lohko, josta löytyy tarinan nimi. Pientä elementtien päällekkäisyyttä löytyy siitä, kuinka sarjan logo yhdistyy kahdella kirjaimella kehyksiin, ja kehykset valuvat hienoisesti kuvan päälle.

Kuvituksessa on kuvattu oletettavasti lapsen huone. Mistä voimme päätellä, että kyseessä on lapsen huone? Kuvituksesta voi havaita visuaalisia elementtejä, jotka vihjaavat tähän suuntaan. Kuvan keskellä on kirkkaan värinen pinkki sänky, jonka pätyyn on asetettu kaksi pehmolelua istumaan nojalleen tyynyjä varten ja sängyn pääty on koristeltu sydämellä. Pehmolelut ovat vihreisiin paitoihin pukeutuneet ruskea nalle ja valkoinen pupu, joista nalle istuu sängyn vasemmalla puolella ja pupu oikealla puolella. Molemmat pehmolelut vaikuttavat katsovan suoraan kuvan keskellä ja sängyn jalkopäässä istuvaa mustaan pukuun ja punaiseen miesten rusettiin puettua ihmismäistä nukkea. Nuken jalat roikkuvat sängyn laidan yli ja nukke on hieman kallellaan oikealle. Nuken suu roikkuu avonaisena ja sen silmät tuijottavat suoraan kohti lukijaa. Sänky on asetettu seinää vasten ja taustalla näkyy seinän kukkatapetti, jossa toistuvat samat värit kuin kansissa eli vihreä ja pinkki. Tapetissa on sinisiä ja vihreitä raitoja ja vihreiden raitojen sisällä on toistuva yksinkertainen pinkki kukkakuvio. Nämä kaikki elementit yhdessä – tapetin ja sängyn väri, sängyn koristeellinen muoto ja sängyn päällä istuvat pehmolelut – rakentavat päätelmän siitä, että kuvituksen miljöö on lapsen huone.

Kuvituksesta on vaikea sanoa, mistä perspektiivistä se on kuvattu. Kuvasta saan käsityksen, että se olisi kuvattu matalasta perspektiivistä mutta samaan aikaan se tuntuu olevan silmien tasolla. Vaikutelma matalasta, alhaalta ylöspäin suuntautuvasta perspektiivistä juontuu siitä, että kuvassa ei näy selkeää horisonttiviivaa, jonka avulla lukija voisi orientoida itsensä suhteessa kuvaan. Sängyn jalkopää on kuvattu suhteellisen massiivisena ja sänky kapenee päätyä kohden mutta ei tarpeeksi antaakseen voimakasta vaikutelmaa kunnollisesta syvyydestä. Sängyn päällä olevaa petausta sekä pehmoleluja näkyy liikaa ollakseen kuvattu matalasta perspektiivistä. Kuvan syvyys jää litteäksi sängyn oudosta kuvakulmasta ja lyhennyksestä johtuen. Nuken takana olevat pehmolelut vaikuttavat olevan liian isoja ollakseen sängyn toisessa päässä kaukana nukesta.

Matalan perspektiivin vaikutelmaa vahvistaa ylöspäin kapenevat linjat. Tapetin raidat kallistuvat sisäänpäin ja kapenevat ylhäältä. Myös sängyn molemmissa päissä olevat pylväät kallistuvat hieman toisiaan kohti ja kapenevat ylhäältä. Tästä huolimatta kuvan perspektiivi ei tunnu olevan puhtaasti alhaalta ylös vaan se samaan aikaan antaa vaikutelman silmien tasolla olevasta

perspektiivistä, johtuen siitä miten kuvassa oleva sänky on piirretty eli sängyn pääliosaa näkyy suhteellisen paljon verrattuna siihen, että sitä katsottaisiin matalasta kuvakulmasta.

Kuvan sosiaalinen etäisyys arvioitiin sisällönanalyysissä omaavan far social arvon eli kuvassa näkyy henkilön koko vartalo ja hänen ympärillään on tilaa, jolloin taustaa näkyy henkilön ympärillä ja takana. Sosiaalisen etäisyyden arvoksi olisi ehkä ollut mahdollista myös arviota public mutta analyysiä tehdessä todettiin, ettei taustalla näkyviä kahta pehmolelua voida laskea eläviksi olennoiksi ja näin kahdeksi muuksi henkilöksi. Tarinan nimen voidaan päätellä viittaavan kuvan keskellä olevaan nukkeen sillä kuvassa ei näy muita nukkeksi tunnistettavia olentoja, ja nimen mukaan tämä kyseinen nukke on elollinen olento eli henkilö. Kuvan henkilön ja lukijan välillä on siis hieman etäisyyttä, vaikka kuva on rajattu tiukasti, jolloin kuvassa näkyy vain sänky ja sängyn takaa pieni osa tapettia.

Kuvan käytös eli interaktiivinen suhde arvioitiin vaativaksi, sillä kuvassa oleva henkilö (nukke) ottaa suoran katsekontaktin lukijan/katsojan kanssa. Vaikka nukken kehonkieli on passiivista – nukke istuu hieman lypsyssä kallistuen oikealle raajat roikkuen sängyn laidan yli – on nukken katse voimakas ja kohdistuu suoraan ulos kuvasta. Katsekontaktia vahvistaa taustalla olevien pehmolelujen katseiden suunta, joka kohdistuu keskellä olevaan nukkeen ja pysyy kuvan sisällä.

Kuvan validiteetti arvioitiin omaamaan medium asteen arvon. Näin jälkikäteen kansia uudelleen tarkastellessa on noussut esiin huomio siitä, että validiteetin analyysin tulos olisi hieman erilainen kuin mitä alun perin oli arvioitu. Medium arvon sijaan näin jälkikäteen kuvituksen validiteetin arvoksi haluttaisiin antaa matala medium mutta sellaista arvoa ei toteutetussa sisällönanalyysissä ole mahdollista antaa. Kuvan värit ovat hyvin värikylläiset. Vaikka väripaletti on rajattu, on värejä kylliksi, ettei se tunnu liian yksiväriseltä. Sävyjen vaihtelu on kohtuullista. Kuvassa on tasapainoteltu abstrahoidun ja yksityiskohtaisen kuvaamisen välillä, esimerkiksi sängyn runkoon on kuvitettu puunsiyitä ja puun pintaa muistuttavaa kuviota, kun taas taustalla oleva tapetti on kuvitettu yksinkertaisesti eikä siinä näy pinnan tekstuuria. Kuvassa olevan nukken vaatteet on kuvattu yksityiskohtaisesti. Vaatteissa on ryppyjä ja rypyt luovat varjoja. Nukken kasvoista löytyy myös yksityiskohtaa. Nukella on poskissaan pisamia ja nukken avoinna olevasta suusta näkyy hampaat. Kuvassa on syvyyttä. Kuvasta löytyy varjoja ja valoisampia kohtia. Kaikki nämä asiat huomioon ottaen, on kuva varsin naturalistinen. Ehkä se asia mikä laskee kuvan validiteettia, on värien kylläisyys.

Kuvassa arvioitiin värin omaavan suurimman salienssin. Nukken musta puku erottuu voimakkaasti kirkkaan pinkkiä taustaa vasten. Kyse voi olla myös sommittelusta. Nukke on asetettu kaiken keskelle ja ympärillä olevat muut asiat ohjaavat katsetta myös värin kanssa kohti nukkea.

Narratiiviselta prosessiltaan kuva on reaktiivinen non-transaktionaalinen, sillä kuvan päähenkilön (nuken) katse ohjautuu ulos eikä kuvassa näy mitään tunnistettavaa tapahtumaa eikä kuvassa näy reaktiota johonkin. Kuvan henkilö katsoo katsojaan. (Kress & Van Leeuwen, 2006, s. 68.)

Miten nämä eri elementit rakentavat kirjankannen välittämän visuaalisen viestin?

Kuten aikaisemmin mainittiin, jokainen elementti omaa merkityspotentiaaleja ja yhdistyessään toisiinsa ne saavat osakseen toistensa vaikutuksesta lopullisen merkityksen ja rakentavat näin kuva välittämän viestin.

Perspektiivin avulla luodaan suhteita kuvan henkilön ja katsojan välille (Kress & Van Leeuwen, 2006). Vertikaaleja kuvakulmia (korkea – matala) yhdistetään usein mielikuvaan ja tunteeseen ylemmyyden tai alemmuuden tunteesta sekä vahvuuden tai haavoittuvuuden tunteesta (Ledin & Machin, 2018). Vaikka kuvan perspektiivi on hieman hämmentävä yhdistelmä matalaa ja silmien tasolla olevaa perspektiiviä luo se samalla jännittyneen ja oudon tunnelman. Sängyn koko ja katsekulma luovat vaikutelman siitä, kuin lukija/katsoja olisi huoneessa seisova tai lattialle kyyristynyt lapsi sillä kuvan kohteita – nukkea ja sänkyä – katsotaan osittain matalasta alhaalta ylöspäin suuntautuneesta kuvakulmasta. Kuvakulma ja sen luoma vaikutelma ei ole erityisen voimakas, vaan enemmän hienovarainen vihjaten epäluonnollisen ja oudon asian suuntaan.

Sängyllä istuva nukke katselee lukijaa pää kaleellaan kuin tarkkaillen. Nuken katse ei ole suoraan ylhäältä alas mutta se on kuitenkin sellaisesta kulmasta, että se tuntuu merkitykselliseltä ja tarkoitukselliselta luoden jännitystä lukijan ja kuvan henkilön välille. Katseellaan nukke vaatii lukijalta huomiota. Vaikka nuken istuma-asento on eloton, velto ja hieman lysähtänyt, on nuken pää ja katse kohdistettuna eteenpäin eikä alaspäin kuten voisi odottaa hieman kyyryssä istuvalta henkilöltä ollen epäluonnollisen oloinen.

Kuvassa ei kuvata toimintaa tai aktiivista tapahtumaa tai aktiivista reaktiota vaan kuva on narratiiviselta prosessiltaan reaktiivinen non-transaktionaalinen kuten aikaisemmin mainittiin. Koska kuva ei itsessään kerro suoraan mitä kuvassa tapahtuu tai mitä kuvan henkilö ajattelee jää lukijan tehtäväksi kuvitella, mitä kuvan henkilö katsoo tai ajattelee. Tämä voi luoda empatian tai samaistumisen tunteen kuvassa esillä olevan henkilön ja lukijan välille. (Kress & Van Leeuwen, 2006, s. 68.) Vaativa katsekontakti ja katseen suuntautuminen kuvan ulkopuolelle ja selkeiden narratiivisten prosessien puuttuminen kuvasta ohjaavat kuvan tulkintaa siihen suuntaan, että kuvassa oleva henkilö katsoo kuvan ulkopuolella tapahtuvia asioita ja reagoi niihin eli kuvan henkilö (nukke) katsoo lukijaan.

Kuvakulma ja kuvan vaativa käytös (nuken katsekontakti) ottavat katsojan osaksi kuvan tapahtumia ja näin osallistaa katsojan osaksi kuvaa. Toisaalta kuvan sosiaalinen etäisyys ja osittainen silmien tasolla oleva kuvakulma etäännyttää lukijan kuvituksesta. Kuvan etäisyys luo katsojan ja kuvan henkilön välille tilaa jääden osittain intiimiksi ja osittain etäiseksi. Kuvakulman, sosiaalisen etäisyyden ja kuvan käytöksen luomaa tunnelmaa voisi kuvailla sanalla ”uncanny”, jonka voisi kääntää suomeksi tarkoittamaan outoa tai levotonta, hieman pelottavaa. Kuvassa on jotain pelottavaa, jota on vaikea sanallistaa tai suoraan osoittaa mistä se johtuu.

Kirjan kannessa näkyvää visuaalista elementtiä eli kehystä ei voi sivuuttaa kansien asetelmallisen kokonaisuuden välittämän viestin rakentumisessa. Vaikka kehys on kuvituksen ulkopuolella ei se ole merkityksenannon ulkopuolella vaan omaa myös oman merkityspotentiaalinsa. Kehys rajaa kuvan tapahtuman ja tilan itse tapahtumaan – tässä tapauksessa sängyllä istuvaan nukkeen – näyttäen meille rajatun todellisuuden ja toimien ikkunana toiseen ulottuvuuteen. Kehys on kuvan maailman ulkopuolella ollen osa lukijan tilaa kuin kehysten sisään suljetun maailman tilaa. (Kuusamo, 1990, s. 60–61.)

Kirjan kannessa oleva kehys vaikuttaa kuvan dynaamisuuteen, läsnäolon kokemukseen, kuvan eriytyneisyyteen ja etääntymiseen sekä sisällön merkittävyyteen. Kannessa olevan kuvituksen dynaamisuus vähenee kehysten myötä pysäyttämällä kuvassa olevan mahdollisen liikkeen illuusion. (Brusila & Ylimartimo, 2003, s. 16–17.) Tuntu kuvituksen sisältämän maailman liikkumattomuudesta rakentuu kehysten sekä kuvituksen sisältämän asetelman yhteisvaikutuksesta. Sängyn päädyssä olevan nuken liikkumattomuus korostuu kehysten avulla.

Kehys täten etäännyttää katsojan kuvan maailmasta luoden näkymättömän kalvon kuvan ei-reaalimaailman ja reaali maailman välille. Kehysten lisäksi kansien vahva segregoitu asettelu etäännyttää lukijan kuvan tapahtumasta ja vahvistaa tunnetta ikkunasta toiseen todellisuuteen tehden lukijasta ulkopuolisen tarkkailijan. Kuvan päälle ei ole asetettu leijumaan muita visuaalisia elementtejä ja kuvaa ei ole rajattu sellaisella tavalla, että hahmo rikkoo kuvan rajat tai ylettyisi niiden ulkopuolelle. Toisaalta ristiriitaisesti nuken vaativa katse rikkoo tämän näkymättömän kalvon ja kutsuu lukijan osaksi ei-reaali maailmaa. Kehys, segregoiva asettelu ja dynaamisuuden puute vaikuttavat kokemukseen läsnäolosta ja näin irrottaa lukijan kuvan maailmasta (Brusila & Ylimartimo, 2003, s. 16–17).

Outouden tunnetta vahvistaa luonnottoman kirkkaat värit ja täydellinen tasainen valaistus. Kuten validiteettia arvioidessa todettiin, on kuvituksessa hyödynnetty todella saturoituneita värejä, joka alentaa kuvan naturalistista arvoa mutta samaan aikaan kuvituksen yksityiskohtaisuus tuo lisää

naturalistista arvoa. Kuva tasapainottelee ei-naturalistisen ja naturalistisen välillä olen jälleen kerran ”uncanny” eli outo. Kirjankannessa ja kannen kuvituksessa on pysähtynyt staattinen tunnelma.

Mistä voimme päätellä mikä kirjan kansikuvituksessa esitetty uhka tai uhkan aiheuttaja sitten on? Olemme tunnistaneeet kansikuvituksen oudon tunnelman mutta mistä voimme päätellä kuka tai mikä tämä tunnelman aiheuttanut lopullinen uhka on? Yksi vihje tai suora viittaus on tarinan nimi, Night of the Living Dummy. Tarinan nimessä mainitaan nukke ja kirjan kansikuvituksessa on kuvattu nukke. Tästä päätellen kyseisen kauhutarinan uhkan aiheuttaja on nukke. Mutta miksi voimme päätellä näin? Olisi mahdollista argumentoida, että tarinan nimi kertoo vain siitä, että nukke herää eloon öisin mutta ei kerro sen enempää mitä tämä nukke sitten öisin tekee.

Night of the Living Dummy nimi on mahdollisesti intertekstuaalinen viittaus kauhuelokuvaan nimeltä Night of the Living Dead, joka julkaistiin 1968 ja nykypäivänä elokuvaa pidetään kulttiklassikkona. Elokuva kertoo kauhutarinan siitä kuinka kuolleet ovat heränneet yöllä eloon ja terrorisoivat eläviä ihmisiä. Jokin eloton on siis herännyt eloon ja on uhka muille ihmisille. Goosebumps-kirjan tapauksessa sen sijaan, että kyseessä olisi kuolleista herännyt ihminen on tuo eloton olento nukke. Viittaus voi olla sellainen jota 8–12-vuotias lapsi ei vielä tunnista mutta lapsen vanhemmat tai vanhemmat sisarukset voi mahdollisesti tunnistaa ja tehdä tämän assosiaation kirjan ja elokuvan välille.

Riittääkö kirjan nimi ja intertekstuaalinen viittaus populaarikulttuuriin vielä tekemään sen viestin selväksi, että kuvituksen nukke on tosiaan uhkan aiheuttaja? Kirjan kannessa näkyvän nimen lisäksi muutkin kannen ja kuvituksen elementit viittaavat siihen. Yksi vaikuttavista tekijöistä on väri. Kuten aikaisemmin havaittiin kirjan kansien ja kuvituksen värit ovat pääasiassa pinkki, vihreä ja sininen. Poiketen näistä kirkkaista ja pirteistä väreistä sängyllä istuva nukke on pukeutunut kokonaan mustaan ja erottuu näin voimakkaasti muusta ympäristöstä.

Lisää jännitettä nukken ja huoneen välille luo söpöys. Pinkki sänky sydänkoristeineen näyttää söpöltä ja sängyllä istuvat kaksi muuta pehmolelua ovat pehmeän ja söpön näköisiä. Sängyllä istuvasta nukesta tämä söpöys puuttuu. Mustiin pukeutunut nukke näyttää siltä, ettei se kuuluisi huoneeseen. Jännitystä lisää entisestään katsekontakti. Nukke katsoo suoraan lukijaan samalla kun kahden muun pehmolelun katseet suuntautuvat lukijan sijaan kohti nukkea.

Kirjan kannessa ja kuvituksessa ohjataan lukijan katse kohti nukkea myös sommittelun avulla. Kansikuvitus on asetettu keskelle kirjan kanta ja vie suuriman tilan kirjan kannessa. Kuvituksen sommitelma on keskitettyä, sänky on asetettu kuvan keskelle ja nukke istuu keskellä sängyn

jalkopäätä ollen keskellä koko kuvaa ja näin ollen keskellä kirjan kansia kokonaisuudessaan. Kansien ja kuvituksen sommitelma on voimakkaasti pystysuuntainen. Sängyn pylväävät luovat ylöspäin suuntautuvan viivan, jota tapetin raidat toistavat. Kuvan nukke istuu myös suorassa ehkä hieman eteenpäin kumartuneena. Nuken kallistunut pää rikkoo suoraa pystysuuntaista vektoria luoden visuaalisen poikkeaman muuten toistuvissa pystysuuntaisissa viivoissa.

Kaikkien näiden elementtien avulla, tarinan nimellä, värillä, sommittelulla sekä kuvan käytöksellä, luodaan mielikuva ja tunnelma siitä, että kuvassa näkyvä nukke on uhkan aiheuttaja. Miksi elävä nukke sitten olisi pelottava? Koska elävä nukke on jotain vierasta. Jotain, joka rikkoo rajoja ja järjestystä ja on täten abjekti herättäen meissä tuntemattoman pelkoa (Husso, 1994, s. 7). Elävän kuolleen tavoin elävä nukke rikkoo luonnollista järjestystä ollen jotain elotonta, joka on herännyt silti henkiin. Tästä syystä elävä nukke on pelottava ja kammottavasti outo.

Kokonaisuudessaan Originals-sarjan Night of the Living Dummy 2 -kirjan sisältämien elementtien rakentama viesti on hienovarainen ja outo. Tunnelma rakentuu ristiriitaisista merkityksistä luoden kiikkerän tasapainon pelottavan ja turvallisen välille. Kirjankansien tunnelma on jännittynyt ja hieman uhkaava mutta pysähtynyt. Kansikuvituksen nukke tarkkailee meitä liikkumatta kuin saalistaja ottaen katsellaan lukijan osaksi kuvan maailmaa mutta samaan aikaan kuvan kehukset ja kansien asettelu etäännyttää lukijan kuvituksen nukesta turvallisen etäisyyden päähän. Kirjan kannen ja kansikuvituksen tunnelman tulkinnassa auttaa toki se, että lukijalla on entuudestaan tieto siitä, että kirja ja sen kansikuvitus edustaa kauhun genreä, jolloin kokonaisuus on tarkoitettu tulkittavaksi pelottavana ja uhkaavana. Ehkä näillä etäännyttämisen keinoilla kansikuvituksista on tavoitteena tehdä lapsille helpommin lähestyttävää mutta herättäen samalla pientä pelon ja uteliaisuuden tunnetta, jota olisi sitten turvallista lähteä tunnustelemaan ja tutkimaan ilman oikeaa uhkaa. Lukijan on mahdollista halutessaan laskea kirja käsistään ja katkaista tämä interaktiivinen suhde kirjaan ottaen fyysisesti etäisyyttä tarinaan ja sen kuvitukseen.

### **3.3 Night of the Living Dummy 2 – Classics-kirjasarja**

Classics-sarjan Night of the Living Dummy 2 -kirjan ks. kuva 14 (liite 1) kannet ovat värikkäät ja kirkkaat. Kirjasarjan logo on sama kuin muissakin Classics-sarjan kirjoissa eli kolmiulotteinen. Kirjaintein muoto ja kirjainten pinnanmuodot muistuttavat valuvaa paakkuista limaa ja on väriltään valkoista. Kirjaimissa on mustat ääriviivat ja kirjaimilla on pehmeä musta varjostus. Logo on asetettu ylös kannen yläosaan vaakasuoraan kuvituksen päälle. Tarinan nimi on asetettu kansien alaosaan dynaamisesti kallelleen. Tarinan nimessä on käytetty päätteetöntä

kirjaintyyppiä ja nimessä on hyödynnetty niin versaali- kuin gemenakirjaimia. Kirjainten reunat ja sisäpinnat on rikottu epätasaisuudella ja pienillä rei'illä luoden vaikutelman siveltimellä tai tussilla maalatusta jäljestä muistuttaen 1930-luvulta ja myöhemminkin tuttua creature feature - elokuvajulisteiden maalattua typografiaa. Tarinan nimen typografiassa on hyödynnetty sinistä liukuväriä, jossa kirjainten alaosa on vaaleansinisellä ja tummuu kirjainten yläosaan siirtyessä. Kirjainten takaa löytyy samanlainen varjostus kuin kirjasarjan logosta.

Molemmat kirjasarjan logo sekä tarinan nimi asettuvat kuvan illusorisen maailman päälle. Logo ja tarinan nimi kehystävät kuvaa ja rajaavat sitä ylhäältä, että alhaalta sekä sanojen merkityksillä eikä pelkästään visuaalisena elementtinä. Kuva ja teksti ovat vierekkäissuhteessa toisiinsa ja verbaalinen viesti kiinnittyy kuvaan. Tarinan nimen tarkoituksena on sulkea kuva tietyn merkityksen piiriin ja pyrkii vahvistamaan kuvan välittämää visuaalista viestiä. (Kuusamo, 1990, s. 195–200)

Classics-sarjan *Night of the Living Dummy 2* -kirjan kannessa ei ole kuvitusta kehystävää visuaalista elementtiä, vaan kuvitus ylettyy laidasta laitaan kirjan kansien fyysisiin rajoihin asti täyttäen koko kannen. Vaikka Classics-sarjan kirjojen kansissa ei hyödynnetä erillistä näkyvää visuaalista elementtiä kehystämään ja rajaamaan kuvaa, ei kirjan reuna voi paeta suhdettaan kuvaan. Kuvan reuna ei toimi merkinä, vaan merkin sulkijana ja on jälkeenä kahden maailman – reaali- ja ei-reaali- maailman – välissä (Kuusamo, 1990, s. 66). Kehyksien puute tarinan nimen asettelun ja kuvakulman rinnalla vahvistavat kuvan dynaamisuutta ja tunnetta siitä, että kuvassa oleva mahdollinen liike voisi jatkua kirjankansien rajojen ulkopuolelle. Siinä missä kehys vähentää liikkeen tuntua, kehysten puute vahvistaa tätä tunnetta ja luo voimakkaamman läsnäolon tunteen kannen kuvaan ja kutsuu osallistumaan kuvan tapahtumiin (Brusila & Ylimartimo, 2003, s. 16–17).

Kansien asettelussa on hyödynnetty heikkoa framing-systeemiä; kuvan elementit on heikosti erotettu ympäristöstä ja muista elementeistä, jolloin se on integroivaa (Kress & Van Leeuwen, 2021, s. 251). Elementit ovat päällekkäisiä ja lomittaisia ja yhdistyvät toisiinsa. Logo ja tarinan nimi leijuvat kansikuvituksen päällä heittäen siihen varjoja. Vaikka Classic-sarjan kirjassa framing on heikkoa siinä mielessä, että elementtejä ei ole erotettu selkeästi erilleen toisistaan vaan ovat päällekkäisiä toistuvat näiden elementtien paikat ja asettelu järjestelmällisesti muissakin Classics-sarjan kirjoissa *Night of the Living Dummy 2* -kirjan lisäksi. Asettelu on siis systemaattista ja toistuvaa.

Kansikuvituksessa on kuvattu oletettavasti lapsen huone. Tähän seikkaan viittavia visuaalisia elementtejä ovat kuvassa näkyvä keltainen kukkakuvioinen tapetti ja lattialla seinää vasten

nojallaan istuva pörröinen lilan värinen nalle ja raollaan olevan vaatekaapin ovensuussa istuva ihmismäinen suurikokoinen nukke.

Nukella on päällään musta puku ja nuken leuan alta pilkottaa punainen rusetti. Lattialla vaatekaapin oven edessä ja kaapista työntyvän nuken jalan vieressä on maalipensseli, jossa on punaista maalia. Punaista maalia valuu vaatekaapin ovenkarmia myöten. Maalia löytyy myös vaatekaapin vierestä seinältä sekä lattialta kokolattiamatolta. Maalia on myös nuken käsissä ja vaatteilla. Kuvan nukke on osittain työntynyt ulos vaatekaapista. Nukesta näkyy pää, osittain tämän ylävartalo, toinen jalka, toinen käsi kokonaan sekä vaatekaapin oven säleikön välistä työntyvät sormet. Nuken vartalo on kääntynyt hieman viistoon mahtuakseen ulos oven raosta. Nuken suu roikkuu avonaisena ja sen silmät tuijottavat suoraan kohti lukijaa.

Nämä kaikki elementit yhdessä, tapetin kuvio ja väri sekä lattialla istuvat nalle ja nukke viittaisivat siihen, että kuvituksen miljööinä toimii lapsen huone.

Kuvituksen perspektiivi on korkea, eli kuvakulma on ylhäältä alas. Kuvan objekteja tarkastellaan ylhäältä. Vaikutelma korkeasta perspektiivistä ei ole erityisen voimakas vaan hienoravainen, mutta silti tunnistettavissa. Perspektiivi on myös hieman kallellaan, ei silmiinpistävän paljon mutta sen verran, että siihen kiinnittää huomiota, jos kuvaa tarkastelee pidempään ja tarkemmin.

Kuvan sosiaalinen etäisyys oli sisällönanalyysissä arvioita omaavan far personal arvon eli kuvassa henkilö näytetään vyötäröstä ylöspäin. Todellisuudessa kuvassa näkyy nuken kehoa enemmänkin kuin vain vyötäröstä ylöspäin, sillä kuvassa voi nähdä osittain ylävartalon lisäksi nuken toisen jalan vaikkakin vain osittain sillä se leikkaantuu kuvan ulkopuolelle. Koska kuvassa ei näy kirjaimellisesti nuken koko kehoa, vaan vain puolet siitä, arvioitiin sosiaalinen etäisyys omaamaan close social arvon sijaan far personal arvon. Kuva on siis rajattu varsin tiukasti. Kuvan henkilö tuntuu olevan varsin lähellä lukijaa. Rajaus ei kuitenkaan ole niin tiukka, etteikö kuvasta voi tunnistaa osia ympäröivästä tilasta, kuten osan vaatekaapin ovea, osan tapetoitua seinää ja matolla peitettyä lattiaa.

Kuvan käytös on vaativaa sillä kuvassa oleva henkilö ottaa suoran katsekontaktin lukijan kanssa. Nuken kehonkieli on pysähtynyttä mutta voisi viitata pysähtynyttä kuvaa edeltävään liikkeeseen ja toimintaan. Kuten aikaisemmin mainittiin, nukke istuu lattialla vaatekaapin oven välissä työntyneenä osittain ulos kaapista. Nuken ylävartalo kallistuu hieman eteenpäin ulos vaatekaapista, ja nukke on myös työntänyt päänsä eteenpäin kokonaan ulos vaatekaapista. Nuken katse ohjautuu ulos kuvasta kohti lukijaan.

Kuvan validiteetti arvioitiin omaaman medium asteen arvon. Kuvan värit ovat värikylläiset mutta väreistä löytyy murrettuja sävyjä ja tummuuden vaihtelua valon ja varjojen puitteissa. Väripaletti on rajattu siten, että kuvan värit voidaan jakaa kolmeen; keltainen, musta ja punainen. Keltaista väriä on kuvassa eniten, sillä sitä löytyy seinästä, ovesta sekä lattiasta. Mustaa väriä löytyy nukon puvusta ja varjoista. Kirkkaanpunainen väri rajautuu maalitahroiin ja nukon kaulalla olevaan rusettiin. Kuvassa on tasapainoteltu abstrahoidun ja yksityiskohtaisen kuvaamisen välillä. Seinässä ei ole havaittavaa pintatekstuuria mutta siinä on nähtävissä yksinkertainen toistuva kukkakuvio. Lattialla makaava nalle on pörröinen ja nallen turkista voi nähdä yksittäisiä karvoja. Sama pätee karvaiseen kokolattiamattoon. Matosta on havaittavissa yksittäisiä karvoja ja sävynvaihtelua. Nukon vaatteet ovat ryppyiset, hiukset tyylielty ja auki roikkuvasta suusta on mahdollista erottaa yksittäisiä hampaita. Kuvassa on tunnistettava suunta, josta valo lankeaa kuvassa näkyvään tilaan ja heittää varjoja seinille. Varjot vahvistavat syvyyden tuntua. Osittain auki oleva vaatekaappi on sisältä pimeä ja saa nukon näyttämään siltä, että se sulautuisi osittain osaksi vaatekaapin pimeyttä.

Kuvassa arvioitiin sommittelun omaavan suurimman salienssin. Voisi argumentoida, että väri voisi myös omata suurimman salienssin, sillä nukon musta puku keltaista taustaa vetää lukijan katseen puoleensa. Tarinan nimi toisaalta rikkoo mustan värin huomioarvoa, sillä sinisen värinen teksti asettuu nukon kehon päälle ohjaten katsetta kohti nukon kasvoja. Kuvassa on havaittavissa sommitteluun liittyviä katsetta ohjaavia linjoja kuten teksti, vaatekaapin oven ja ovenkarmin pystysuuntaiset linjat, jotka kehystävät nukon kasvoja sekä kasvojen molemmin puolin seinillä näkyvät punaiset maalitahrat. Vaatekaapin tummuus ja kuvan alalaidassa ulkopuolelle leikkaantuva musta puvunlahje luovat yhdessä pystysuuntaisen linjan, joka myös ohjaa katsetta nukon kasvoihin kuvan keskelle. Tästä syystä sommittelun koettiin omaavan suurimman huomioarvon.

Narratiiviselta prosessiltaan kuva on reaktiivinen non-transaktionaalinen, sillä kuvan henkilön katse ohjautuu ulos kuvasta eikä kuvassa näy mitään tunnistettavaa tapahtumaa, toimintaa tai reagoinnin kohdetta (Kress & Van Leeuwen, 2006, s. 68). Kuva on pysähtynyt eikä kuvan henkilö anna sellaista vaikutelmaa, että hän olisi aktiivisesti tekemässä jotain.

Miten tässä tapauksessa nämä eri elementit rakentavat kirjankannen välittämän visuaalisen viestin ja tunnelman?

Uudelleen julkaistussa Classics-sarjan Night of the Living Dummy 2 -kirjassa korkea kuvakulma luo vaikutelman siitä, että lukija tarkastelee kuvituksen tapahtumaa ylhäältä eli lukija seisoo kuvassa näkyvässä tilassa katsoen alas kohti lattialla vaatekaapin ovensuussa istuvaa nukkea.

Vaikka kuvan hahmo (nukke) on kuvattu korkealta asettaen kuvatun hahmon alisteisempaan ja haavoittuvaisempaan asemaan, ei tämä tunne haavoittuvaisuudesta välity kuvan hahmosta. Korkea kuvakulma ei luo lukijalle ylemmyyden tai vahvuuden tunnetta vaan ristiriitaisesti tässä tapauksessa enemmänkin haavoittuvan tunteen. Nuken sijaan lukija onkin haavoittuvaisessa asemassa kuvan välittämän jännittyneen tunnelman vuoksi. Ehkä kuvakulman hienoinen kallistus vaikuttaa korkean perspektiivin välittämään vaikutelmaan. Kallistuneella kuvakulmalla pyritään usein tuomaan leikkisyyttä tai jännitystä kuvaan (Ledin & Machin, 2018, s. 60).

Korkea kuvakulma ja nuken asettuminen kuvan sisäiseen maailmaan suhteessa muihin kuvassa näkyviin elementteihin luo vaikutelman siitä, että nukke on joko yrittänyt työntäytyä ulos vaatekaapista tai on juuri vetäytymässä vaatekaappiin piiloon tehtyään huoneessa tihutöitä punaisella maalilla ja maalipensselillä. Oli liike vaatekaapista ulos- tai sisään suuntautuvaa vaikuttaa nukke siltä, kun se tarkkailisi piilostaan huoneessa olevaa henkilöä tai kirjaa pitelevää lukijaa. Nuken katse suuntautuu ulos kuvasta ottaen katsekontaktia lukijan kanssa tehden lukijasta osallisen kuvan tapahtumiin. Koska kuvitus ei ole liikkuva kuva vaan pysähtynyt kuva, luo se vaikutelman herkeämättömästä tuijotuksesta ja tarkkailusta. Nuken katse ei siirry muualle vaan on aina lukijaa kohti.

Vaikutelmaa siitä, että kuvan maailma jatkuu kuvan rajojen ulkopuolelle ja että lukija on osa tätä kirjan maailmaa vahvistaa erillisten visuaalisten kehysten puute. Kirjankannet ja kuvitus eivät ole enää vain ikkuna toiseen maailmaan. Tuolla kuvan maailmalla on mahdollisuus ulottua reunojen ulkopuolelle. Nuken katse ja kuvaa rajaavien kehysten puute sekä selkeän reagoinnin kohteen puute saavat aikaan vaikutelman siitä, että kuvan ulkopuolinen lukija on kuvassa olevan henkilön reagoinnin kohde. Kuvan sosiaalinen etäisyys ei jätä kuvan henkilön ja lukijan välille paljoakaan tilaa. Lukijaa tarkkaillaan läheltä ja intensiivisesti.

Vaikka sosiaalinen etäisyys, kehyksen puuttuminen ja kuvan vaativa käytös eivät jätä paljoa tilaa kuvan ja lukijan välille on kansissa havaittavissa jotain etäännyttäviä elementtejä. Kannen teksti – logo ja tarinan nimi – asettuvat kuvan päälle siten, että ne heittävät varjon kuvan pintaan viitaten jonkinlaiseen kalvoon tai pintaan kuvan ei-reaalimaailman ja reaali maailman välillä. Teksteistä lankeavat varjot eivät noudattele kuvassa havaittavan valonlähteen suuntaan, eivätkä varjot lankea kuvan sisällä olevan maailman eri pinnoille kuten seinälle tai vaatekaapin oveen. Ne leijuvat kuvan päällä kuin pintaan liimattuina. Tämä vaikutelma maailmojen välisestä rajapinnasta luo etäännyttävän elementin kuvan ja lukijan välille sulkien kuvan maailmaan omaan kuvan sisäiseen ulottuvuuteen ja reaali maailman omaan erilliseen ulottuvuuteen. Kuvan sisällä olevan nuken pitäisi ensin rikkoa tämä näkymätön rajapinta jollain, että kuvan sisältämä

uhka voisi siirtyä reaali maailman puolelle. Niin kauan kuin tätä rajan rikkomista ei tapahdu, lukija on turvallisen etäisyyden päässä kuvan maailmasta ja sen sisältämästä uhkasta.

Mistä voimme päätellä uudelleen julkaistun kirjan tapauksessa mikä kirjan kansikuvituksessa esitetty uhka tai uhkan aiheuttaja on? Uudelleen julkaistun tarinan nimi ei ole muuttunut alkuperäisestä, joten on uudelleen julkaistun kirjan kansissa edelleen mukana sama intertekstuaalinen viittaus kauhun genreen kuuluvaan kulttiklassikkoon, elokuvaan nimeltä *Night of the Living Dead*. Nimestä voidaan päätellä, että uhkaava epäkuollut tai epäluonnollisesti eloon herännyt olento on kuolleen ihmisen sijaan nukke. Tarinan nimi viittaa suoraan kuvaan vahvistaen kuvan merkityksiä ja ohjaa kuvan synnyttämät ajatukset tiettyyn suuntaan kohti tietynlaista tulkintaa. Tarinan nimen verbaalisen intertekstuaalisen viittauksen lisäksi voisi sanoa, että typografiassa on myös visuaalinen viittaus vanhoihin creature feature -elokuvien julisteisiin kuten aikaisemmin tässä luvussa mainittiin. Tämä verbaalinen, että visuaalinen viittaus populaarikulttuurista tuttuihin kauhuelokuviin vahvistaa sitä minkä merkityksen piiriin kirjan kannet halutaan liittää ja ohjata ajatuksia kohti kauhun genreä ja sieltä tuttuihin tarinoinhin hirviöistä.

Väri voi myös vahvistaa nukken tulkittamista uhkana. Länsimaissa musta väri mielletään usein merkitsemään negatiivisessa merkityksessä pimeyttä, pahuutta, surua ja kuolemaa ja länsimaalaisissa hautajaisissa suruvaatetus on usein musta. Erityisesti miehet pukeutuvat usein mustaan pukuun. Nukken musta vaatetus yhdistettynä viittaukseen zombielokuvasta vahvistaa ajatusta siitä, että kuvassa oleva nukke on herännyt henkiin ja on zombin lailla epäluonnollinen olento. Kuvassa näkyvä nukke on pukeutunut mustaan ja musta puku vie ajatukset taas hautajaisten ja surupukeutumisen kautta kuolemaan.

Musta puku näyttää myös muodostavan vaatekaapin sisällä olevan pimeyden kanssa yhtenäisen mustan janan, joka halkoo kirjan kanssa. Nukesta tulee osa vaatekaapin pimeyttä ja varjoja. Nukken hartia ja jalka työntyvät vaatekaapin pimeydestä valaistuun tilaan lastenhuoneen puolelle tuoden pimeyden mukanaan sellaiseen tilaan missä sen ei pitäisi olla. Keltainen väri mielletään usein ilon väriksi mutta se voi samalla viestiä varovaisuudesta ja varautumisesta, esimerkiksi liikennevalojen keltainen väri on varoitus. Olisiko niin, että kuvituksessa kuvatun tilan keltainen väri on varoitus uhkaavasta vaarasta?

Millä muilla tavoin voimme päätellä kuvan nukken olevan tavalla tai toisella uhkan aiheuttaja? Kuvaa tarkastellessa havaittiin, että nukken lähiympäristö on tahrittu punaisella värillä, oletettavasti maalilla, sillä nukken lähetyvillä on vaatekaapin ovea vasten nojallaan punaiseen väriin kastettu maalipensseli. Maalipensseli mieltyy veriseksi aseeksi kuten veitiseksi. Se miten

punaista väriä on sudittu dynaamisella liikkeellä seinälle ja kuinka väriä valuu vaatekaapin ovenkarmia pitkin, saa sen näyttämään vereltä. Nuken kädet ja puku ovat myös tahriutuneet punaiseksi, joka voisi viitata siihen, että nukke on ollut tihutöiden tekijä ja maalannut lastenhuoneen seinää punaisella maalilla. Punainen väri nukken käsissä ja vaatteilla voi myös olla viittaus siihen, että nukella on verta käsissään eli nukke aikoo satuttaa tai on jo satuttanut jotakuta tai ainakin uhkaa tällä väkivallanteolla. Punaiset maaliläiskät, tahriintuneet nukken kädet ja nukken pistävä katse kohti lukijaan välittävät uhkaavan viestin ja katsekontakti asettaa lukijan uhkan kohteeksi.

Nuken katsekontaktilta on vaikea välttyä kirjan kantta tarkastellessa sillä kannen eri elementit, ja elementtien sommittelu ohjaavat lukijan katseen keskelle kuvitusta, kohti nukken tuijottavaa katsetta. Nukken pää ja silmät asettuvat kuvituksessa sekä kirjan kannessa keskelle. Kannessa oleva teksti, logo ja tarinan nimi, kehystävät kuvitusta ja korostavat nukken päätä entisestään. Nukken musta puku ja vaatekaapin pimeys luovat pystysuuntaisen linjan, jonka keskelle asettuu nukken pää ja silmät, erottuen tummaa taustaa vasten entisestään. Punaisten väriläikkien pystyssä ja viistossa olevat linjat ohjaavat myös lukijan katseen kohti kuvan keskikohtaa. Elementtien sommitelmat luovat näkymättömiä linjoja, jotka ohjaavat lukijan katseen kohti nukken tuijottavia silmiä.

Kaikilla näillä elementeillä; typografialla, verbaaleilla viittauksilla, väreillä, sommittelulla sekä kuvan käytöksellä luodaan tunnelma siitä, että kuvassa oleva nukke on uhkan aiheuttaja.

Classics-sarjan *Night of the Living Dummy 2* -kirjan kansi luo uhkaavan ja mystisen tunnelman, joka herättää uteliaisuutta mutta myös pelon tunteen. Kuvasta on vaikea päätellä mihin suuntaan nukke on menossa, onko se työntymässä ulos kaapista ja hyökkäämässä lukijan kimppuun piilostaan vai onko nukke palaamassa pahanteon jälkeen takaisin piiloon vaatekaapin pimeyden kätköihin. Tämä epäselvyys luo jännitystä mutta samalla herättää uteliaisuutta. Mitä nukke tekee öisin herätessään eloon? Kaikesta uhkaavuudesta ja kuvan vaativasta käytöksestä huolimatta lukijan ja kirjan väliin jää jonkinlainen etäisyys ja näkymätön raja, joka erottaa kuvassa olevan uhkan reaali maailmasta. Kannen kokonaisuus välittää viestin siitä, että kirja sisältää kauhutarina, jossa antagonistina toimii pahantahtoinen epäkuollut olento, joka herää öisin eloon terrorisoimaan ihmisiä, erityisesti lapsia.

### **3.4 Erot ja samankaltaisuudet vanhojen ja uusien kansien välillä**

Kirjojen kannet ja kansikuvitukset viittaavat visuaalisilla elementeillään kirjan sisältöön representoiden sitä jollain tavalla. Kirjan kannen funktio on toimia visuaalisen viestin välineenä,

jolla viestitään potentiaaliselle lukijalle kirjasta tiettyjä asioita kuten kirjan genre, onko teksti fiktiivistä vai ei ja millaiselle kohdeyleisölle kirja on suunnattu eli onko se esimerkiksi tarkoitettu lapsille, nuorille vai aikuisille jne. Kirjojen kansiin pakkautuu monta erilaista merkkijärjestelmää, jotka yhdessä luovat kansien välittämän viestin, jonka lukija osaa tulkita (Gudinavičius & Šuminas, 2018, s. 431). Goosebumps-kirjasarjan tapauksessa kirjojen kansien funktio on sama. Kansilla välitetään viestin kirjan sisällöstä ja houkutellaan lukijoita. Alkuperäisen ja uudelleen julkaisun kirjan kohdalla kyseessä on sama tarina, ja kannet viittaavat intratekstuaalisesti samoihin asioihin.

Jos kansien kuvitus ja tarinaan viittaavat vihjeet olisivat täysin erilaiset olisi riskinä se, että uudelleen julkaistua kirjaa voisi mahdollisesti erehtyä luulemaan täysin uudeksi tarinaksi eikä alkuperäisen kirjan visuaalisesti päivitetyksi versioksi. Molemmat kirjat, alkuperäiset sekä uudet julkaisut, on tarkoitettu samoille markkinoille eli länsimaalaisille lukijoille ja erityisesti pohjoisamerikkalaisille lukijoille. Kirjojen kansissa tulee siis olla jotain samaa ja tunnistettavaa, jotta ne voidaan ymmärtää samaan tarinaan ja kirjasarjaan liittyviksi. Mutta miten Goosebumps-kirjasarjan visuaalinen ilme on päivitetty nykypäivän markkinoille ja uusille lukijoille pysyen kuitenkin uskollisena sarjan alkuperäiselle ilmeelle ja kokonaisuuden välittämälle viestille sekä tunnelmalle?

Tyypiesimerkkien tapauksessa kirjojen kansista löytyy paljon samoja elementtejä. Molemmat kirjat käsittelevät samaa tarinaa ja molempien kirjojen kansikuvituksissa voimme nähdä tarinan antagonistin eli mustaan pukuun puettun nukan. Muita samankaltaisuuksia ovat kuvituksien miljöö; molemmissa kuvissa on kuvattu lastenhuone. Voimme tehdä tämän johtopäätöksen kuvassa näkyvien vihjeiden perusteella, kuten värikkäistä tapeteista ja kuvassa näkyvistä lastenleluista. Molemmissa kuvituksissa antagonistin on kuvattu istumassa. Originals-kirjan kansikuvituksessa nukke istuu sängyn jalkopäässä ja Classics-kirjan kansikuvituksessa nukke istuu lattialla. Molemmissa kuvissa kuvan käytös on vaativaa. Kuvassa olevan henkilön katse ohjautuu ulos kuvasta ottaen katsekontaktin lukijan kanssa.

Molemmissa kuvituksissa nukke näyttää samalta ja hänet on puettu samanlaiseen mustaan pukuun, valkoiseen paitaan ja miesten punaiseen kaularusettiin. Nukan hiustyylillä ja pään muoto on molemmissa kuvituksissa samanlainen; hiukset ovat tummat ja niissä on sivujakausta samalla puolella, kulmakarvat ovat tummat ja liioitellusti kaarevat muotoiset, nukan poskipäät ovat korkealla ja nukan huulet on maalattu punaisella. Molemmissa kuvissa nukan ilme on myös samanlainen, nukan suu roikkuu avoinna. Kansikuvituksien nukke on siis tunnistettavasti sama nukke molemmissa kirjoissa, eikä nukan ulkonäköä ole muutettu radikaalisti esimerkiksi

hiustenväriä vaihtamalla uutta painosta varten. Tähän nuken samaan ulkonäköön varmasti vaikuttaa se, miten nuken ulkonäkö on kuvailtu kirjan tarinassa ja kansikuvituksen tulee viitata tähän verbaaliin kuvaukseen nuken ulkonäöstä visuaalisesti ollen intratekstuaalinen viittaus.

Kaikkien näiden samankaltaisuuksien ohella kansissa ja kansikuvituksissa on myös paljon eroa. Kannet ovat asettelultaan erilaiset. Originals-sarjan *Night of the Living Dummy 2* -kirjassa todettiin olevan voimakas framing-systeemi, joka segregoi kuvan ja typografian erilleen toisistaan omiin lokeroihinsa. Tätä segregatiota vahvistaa kannessa hyödynnetty kehys, joka rajaa logon, tarinan nimen ja kuvituksen omiin lokeroihinsa. Classics-sarjan *Night of the Living Dummy 2* -kirjan kansissa on segregoivan asettelun sijaan käytetty integroivaa asettelua, jossa typografia ja muut visuaaliset elementit asettuvat kansikuvituksen päälle. Logoa, tarinan nimeä eikä kuvitusta ole erotettu toisistaan kehyksellä.

Originals-sarjan *Night of the Living Dummy 2* -kirjan kohdalla elementtien erottaminen toisistaan ja kuvituksen rajaaminen kehyksellä auttaa etäännyttämään lukijan kannen kuvituksesta, sillä kehys toimii ikkunan tavoin luoden lukijalle mahdollisuuden tarkastella kuvan tapahtumia ulkopuolelta. Classics-sarjan kirjasta tämä etäännyttävä kehys puuttuu, kuva ylettyy kirjan reunoihin asti ilman erillistä rajausta ja näin uhkaa levittäytyä kirjan reunojen yli reaali maailmaan. Classics-sarjan kirjassa kehyksen sijaan lukijan etäännyttäminen kansikuvasta ja kannen tapahtumista tapahtuu kannessa olevan typografian asettelun avulla. Kirjasarjan logo ja tarinan nimi (sekä kirjailijan nimi, että mainoslause) on asetettu kuvan päälle, kuin ne olisi liimattu kuvan pintaan. Typografia ei asetu osaksi kuvan maailmaa vaan asettuu näkymättömän pinnan päälle rajaksi reaali maailman ja ei-reaali maailman väliin. Tämä vaikutelma rajapinnasta on saatu aikaiseksi antamalla typografialle varjo. Logon sekä tarinan nimen taustalla on tumma varjo, joka ei myötäile kuvan sisäisen maailman pintoja ja muotoja, vaan asettuu litteästi kirjaimien taakse. Typografiaa hyödynnetään rajapinnan näyttäjänä kuin myös katsetta ohjaavana elementtinä, sillä logo ja tarinan nimi rajaavat kansikuvituksen siten, että nuken pää on kuvan keskellä typografian kehystämänä.

Palataan vielä takaisin molempien sarjojen typografiaan, erityisesti tarinan nimessä olevaan typografiaan. Logojen välillä on toki tapahtunut muutos, mutta uudelleen julkaistujen kirjojen kansissa oleva logo muistuttaa edelleen muodoltaan alkuperäistä logoa ja luo mielikuvan valuvasta limasta alkuperäisen logon tavoin. Tarinan nimi sen sijaan on kokenut huomattavan muutoksen. Tarinan nimeä ei ole Classics-sarjan julkaisuissa erotettu omaan pieneen karsinaan kansien alaosaan vaan se on nostettu ylemmäs ja on saanut osakseen suuremman koon. Nimi on myös asetettu hieman vinoon, joka tuo dynaamisuutta kansiin. Kirjaintyyli on edelleen

päätteetön, mutta poiketen alkuperäisestä typografiasta se muistuttaa käsinmaalattua typografiaa ja nimessä on hyödynnetty versaalikirjaimien lisäksi gemenakirjaimia. Toisin kuin Originals-sarjan kirjoissa, joissa tarina nimi on kirjoitettu valkoisella, ovat Classics-sarjan kirjojen nimet värillisiä ja vielä liukuvärjättyjä.

Originals-sarjan Night of the Living Dummy 2 -kirjassa tarinan nimi toimii vain verbaalisena viittauksena populaarikulttuuriin sekä kirjaan itseensä, linkittäen tarinan osaksi jotain tunnettua mediaa (Night of the Living Dead -elokuva) ja kauhun genreä. Classics-sarjan Night of the Living Dummy 2 -kirjan nimi on yhtä aikaa verbaalinen, että visuaalinen viittaus populaarikulttuuriin, kauhun genreen sekä kirjaan itseensä. Tämä verbaalinen, että visuaalinen viittaus populaarikulttuurista tuttuihin kauhuelokuviin ja yhteen tiettyyn kauhuelokuvaan vahvistaa sitä minkä merkityksen piiriin kirjan kannet halutaan liittää eli kauhutarinoihin ja erityisesti kauhutarinoihin hirviöistä.

Erot eivät jää vain kansien asettelun ja typografian tasolle. Toinen silmiinpistävä ero asettelun ja typografian rinnalla on kansien väripaletti. Night of the Living Dummy 2 -kirja poikkeaa muusta aineistosta siten, että alkuperäisen ja uusitun julkaisun kansien väripaletit ovat aivan erilaiset. Aineiston muiden kirjojen kohdalla Classics-sarjan kirjojen väripaletit muistuttivat paljon Originals-sarjan kansien värejä. The Ghost Next Door -kirjoissa toistuu ruskea ja keltainen, The Abominable Snowman of Pasadena -kirjojen molemmista versioista löytyy vihreää, vaaleansinistä ja vaaleanpunaista, The Haunted Mask II -kirjoissa toistuu vihreä ja sininen, The Headless Ghost -kirjoissa toistuu sininen ja liila, Night of the Living Dummy III -kirjoissa toistuu ruskea ja vihreä, Attack of the Jack-O'-Lanterns -kirjojen kansissa toistuu vihreä ja oranssi, Egg Monster from Mars -kirjoissa on sama väripaletti sillä kansikuva ei ole muuttunut ja viimeisenä The Blob That Ate Everyone -kirjoissa yhdistävänä värinä on pinkki ja harmaa väri.

Poiketen tutkimuksen muusta aineistosta Night of the Living Dummy 2 -kirjan alkuperäinen versio ja uudistettu julkaisu eivät jaa muuta yhteistä väriä kansikuvituksessa kuin antagonistin vaatteiden värin eli mustan puvun, valkoisen paidan sekä punaisen rusetin. Mustan puvun rinnalle voisi nostaa Classic-sarjan tarinan nimessä olevan sinisen värin, mutta jos tarkastelemme vain kansikuvien värejä, ei kansikuvassa toistu muuta samaa väriä kuin musta. Kansikuvien väreissä on se sama piirre, että molemmat ovat hyvin kylläisiä ja kirkkaita paitsi, että Classic-sarjan kannessa tätä värin kirkkautta rikotaan värin valoisuuden ja tummuuden vaihteluilla, kun taas Originals-sarjan kannessa värit pysyvät kylläisinä ja kirkkaina kauttaaltaan koko kuvituksessa.

Värien poikkeaminen Originals- ja Classics-sarjan kirjojen kansissa ei kuitenkaan muuta kansien kokonaisuuden luomaa viestiä ja molemmissa kansissa värit saavuttavat saman välittyvän viestin. Originals-sarjan kirjankannen ja kansikuvituksen värit ovat todella saturoituneita ja kirkkaita että ne näyttäytyvät jo luonnottoman värisinä. Tätä luonnottomuuden tunnetta vahvistaa kuvituksen tasainen valoisuus ja säihkyvän kirkkaina kiiltävät kohdat sängyn rungossa, joka on väriltään kirkkaan pinkki. Kirkkaat värit yhdistettynä outoon kuvakulmaan luovat surrealistisen vaikutelman, kuin kuvituksessa ja kuvituksen sisäisessä maailmassa olisi jotain selittämättömän outoa, joka muuttuu pelottavaksi.

Classics-sarjan kirjassa värit luovat samanlaisen uhan tunteen kuin Originals-sarjan kirjassa, mutta Originals-sarjaan verrattuna eri väreillä. Classics-sarjan Night of the Living Dummy 2 -kirjan kannessa väripaletti koostuu pääosin keltaisesta, mustasta ja punaisesta. Keltainen väri on kirkas ja vetää katsojan huomion puoleensa samalla tavalla kuin Originals-sarjan kirjankannessa oleva pinkki väri mutta poiketen Originals-sarjasta keltainen väri saa osakseen muita murrettuja sävyjä varjojen puitteissa. Keltaisen värin kirkkaus luo kuvituksessa vaikutelman voimakkaasta valonlähteestä, joka osoittaa tiettyyn kohtaan jättäen muun ympärillä olevan tilan hämäräksi.

Kun keltaisen värin rinnalle nostetaan kirkas punainen verta muistuttava väri, muuttuu keltaisen pirteä ja iloinen tunnelma hälyttäväksi. Keltaisesta väristä tuleekin varoittava. Punaisen värin lukemista verenä ohjaa väriäiskien ja tahrojen muoto. Punaista väriä on sudittu dynaamisesti nopein vedoin seinään ja vaatekaapin ovenkarmiin. Tämän lisäksi väri valuu näitä pintoja pitkin nesteeseen tavoin. Punaista ja keltaista väriä käytetään usein länsimaissa varoitus- tai kieltomerkeissä, kuten esimerkiksi liikennevaloissa ja kielletyn ajosuunnan merkissä sekä hengenvaaraa osoittavissa merkeissä.

Punaista väriä ei ole kuvituksessa loppujen lopuksi käytetty paljon, mutta sitä on hyödynnetty tehokkaasti herättämään huomiota ja vahvistamaan mielikuvaa vaarasta keltaisen värin kanssa. Kun värit assosioituvat vaaraan tai varoitukseen muuttuu usein turvalliseksi tilaksi mielletty lastenhuone surrealistiseksi, sillä miten jokin turvallinen ja tuttu asia voisi ollakin yllättäen vaarallinen. Lopputulos on siis sama kuin Originals-sarjan kohdalla.

Värien lisäksi jännittänyt ja pelottavan outoa tunnelmaa luovat kaikkien muiden elementtien rinnalla kansikuvituksen sosiaalinen etäisyys, ja värin ja muiden elementtien tavoin julkaisujen välillä on eroa sosiaalisessa etäisyydessä. Originals-sarjan kirjoissa toistuu far social etäisyys eli kuvassa näkyy henkilön koko vartalo ja hänen ympärillään on tilaa. Sama toistuva far social etäisyys näkyy myös Originals-sarjan Night of the Living Dummy 2 -kirjassa. Verrattuna Originals-sarjan kirjan kansikuvituksen sosiaaliseen etäisyyteen Classics-sarjan kansikuvituksessa on

asetta läheisempi sosiaalinen etäisyys. Classics-sarjan *Night of the Living Dummy 2* -kirjassa on hyödynnetty *far personal* etäisyyttä. Kuvan hahmo on astetta lähempänä lukijaa verrattuna Originals-sarjan kirjaan ja tunnelma on intiimimpi.

Sosiaalisen etäisyyden lisäksi eroa on kuvakulmissa. Originals-sarjan kirjan kansikuvassa on matala perspektiivi, kuvan kuvakulma ohjautuu alhaalta ylös. Classics-sarjan kirjan kansikuvituksessa on korkea perspektiivi, jossa kuvakulma ohjautuu ylhäältä alas. Tästä kuvakulmien erosta huolimatta yhdistettynä kaikkiin muhin elementteihin luovat molemmat jännittyneen ja outouden tunteen. Kuvakulma yhdistettynä sosiaalisen etäisyyden lisäksi kuvan käyttöön tekee se lukijasta tarkkailijan sijaan tarkkailun kohteen vahvistaen jännitystä.

Vaikka Originals-sarjan ja Classics-sarjan *Night of the Living Dummy 2* -kirjojen kannet periaatteessa eroavat toisistaan asettelultaan ja visuaalisilta elementeiltään huomattavasti, luovat molemmat kannet kokonaisuudessaan loppujen lopuksi samanlaisen viestin; kansissa kuvattu olento on uhka. Tähän samaan visuaaliseen viestiin päästään kumpienkin kansien kohdalla hieman eri reittiä. Vaikka visuaaliset ja rakenteelliset ratkaisut ovat erilaisia rakentavat nämä ratkaisut samankaltaista lopputulosta. Molemmista kansista välittyy viesti siitä, että kansien keskellä oleva hahmo on jollain tavalla tarinan ja kuvan antagonisti, joka on uhka niin tarinan sisällä oleville henkilöille kuin mahdollisesti kirjaa pitelevälle lukijallekin. Nämä huomiot osoittavat sen, että kansien hyödyntämien elementtien ja asetelmallisten ratkaisujen merkitykset eivät ole kiveen hakattuja ja yksiselitteisiä johtaen vain yhteen tiettyyn lopputulokseen. Elementit omaavat monia mahdollisia merkityksiä ja nämä merkitykset muodostuvat lopullisiksi tulkinnoiksi, kun eri elementit vaikuttavat kokonaisuutena toisiinsa. Elementtien merkitykset ovat siis riippuvaisia muista ympärillä olevien elementtien mahdollisista merkityksistä. (Ledin & Machin, 2018, s. 17–18)

Kansien ja kuvituksen välittämä viesti on molemmissa sarjoissa siis lopulta enemmän tai vähemmän sama mutta onko kirjojen välittämässä tunnelma myös samanlainen vai onko siinä eroa? *Night of the Living Dummy 2* -kirjojen kohdalla kokonaisuuden luomassa tunnelmassa on eroa. Originals-sarjan kirjassa tunnelma on kuvan vaativasta käytöksestä huolimatta ristiriitaisesti passiivinen ja etäisempi. Originals-sarjan kirjankannessa oleva hahmo ei tunnu välittömältä uhka. Tämä ei tarkoita sitä, etteikö nukke olisi uhkaava, vaan sitä, että lukijan ja uhkan aiheuttajan välillä on turvallinen etäisyys. Nukke ei uhkaa ylittää reaalimaailman ja ei-reaalimaailman rajaa fyysisesti vaan ylittää tämän rajan ainoastaan katsellaan. Kuva on pysähtynyt, kuvan hahmoa tarkastellaan etäältä eikä kannen asettelussa ja sen sisältämässä kuvituksessa ole mitään toimintaan ja dynaamisuuteen liittyviä visuaalisia vihjeitä.

Classics-sarjan *Night of the Living Dummy 2* -kirjassa on Originals-sarjan kirjankansiin verrattuna intensiivisempi ja intiimimpi tunnelma. Kannen asettelussa on dynaamisuutta viistoon asetetun tarinan nimen tuomana, kuvassa oleva hahmo on kuvattu huomattavasti lähempää kuin Originals-sarjan kirjassa, joka tuo kuvan hahmon ja uhkan aiheuttajan lähemmäs lukijaa, ja kuvituksessa on löydettävissä vihjeitä tapahtuneesta toiminnasta, jossa kuvan hahmo on ollut aktiivisena tekijänä maalitahroista päätellen.

Kansien välittämät viestit ovat samat, mutta tunnelmat erilaiset. Classics-sarjan kirjankantta voisi sanoa jopa pelottavammaksi kuin alkuperäistä Originals-sarjan kirjankantta, sillä uhkaava hahmo on lähempänä reaali maailman ja ei-reaali maailman välistä rajaa eikä näiden maailmojen välillä ole erillistä kehystä erottamassa lukijaa kuvan maailmasta. Sama intensiivisempi tunnelma on havaittavissa muissakin Classics-sarjan julkaisuissa tyyppiesimerkin lisäksi. Kyseessä on siis systemaattinen muutos.

Vaikka kirjojenkansissa on tapahtunutkin joltain elementeiltä suurikin muutos (typografia, kehys, sosiaalinen etäisyys) ovat uudet kannet muutoksesta huolimatta tunnistettavasti osa Goosebumps-kirjasarjaa. Alkuperäisistä että uudelleen julkaistuista kirjoista välittyy sama viesti. Kirjat kuuluvat kauhun genreen ja kirjan kansikuvituksessa näkyvä olio on (aineiston tapauksessa) uhkan aiheuttaja. Kansissa tapahtunut tyylillinen muutos on vaikuttanut kansien tunnelmaan ja tehnyt Classics-sarjan *Night of the Living Dummy 2* -kirjan kannesta pelottavamman. Sisällönanalyysin tuloksista voidaan todeta, että muissakin Classics-sarjan kirjojen kansissa toistuvat samat arvot kuin tyyppiesimerkissä. Sosiaalinen etäisyys on läheisempi/lyhyempi, kansissa toistuu järjestelmällisesti sama integroitu asettelu, kannet ovat dynaamisempia jne. Näistä havainnoista voi tutkimuksen aineiston tapauksessa vetää sellaisen johtopäätöksen, että uudelleen julkaistut kirjat ovat kansiltaan pelottavampia kuin alkuperäiset.

#### **4 Yhteenveto ja pohdinta**

Tutkimuksessa oli tarkoituksena tarkastella, onko Goosebumps-kirjasarjan alkuperäisten ja uudelleen julkaistujen kirjojen kansien välillä tapahtunut tyylillistä muutosta, ja jos on, niin millaista tämä tyylillinen muutos on ollut ja miten se on vaikuttanut kansien välittämään visuaaliseen viestiin. Tutkimuksessa tarkasteltiin 18. kirjankantta, jotka ovat osa Goosebumps-kirjasarjaa. Tutkimuksen aineisto rajattiin Goosebumps-sarjan alkuperäiseen 90-luvulla julkaistuun kirjasarjaan ja alkuperäisten kirjojen uusintajulkaisuihin 2015-vuodesta alkaen. Aineistoa rajattiin lisää kansikuvien kuva-aiheella. Tutkimuksessa haluttiin keskittyä

tarkastelemaan sellaisia kansi ja kansikuvituksia, joissa esitetään jonkinlaista epäluonnollista olentoa, eli hirviötä. Tyylin muutoksen tarkastelun ohella tutkimuksessa haluttiin tarkastella sitä, onko hirviöiden kuvaaminen muuttunut jollain tavalla, eli onko hirviöistä tehty esimerkiksi helpommin lähestyttäviä tai söpöjä. Tämä hirviöiden söpöyden arviointi oli toissijainen asia ja tutkimuksen fokus on tyylin muutoksessa.

Tyylin muutoksen tutkimus toteutettiin sisällönanalyysin avulla, joka rakennettiin tutkimusta varten sosiaalisemioottisen viitekehyksen varaan. Aineistosta kartoitettiin erilaisia visuaalisia elementtejä ja rakenteita, joiden uskottiin vaikuttavan kirjojen kansien tyyliin. Sisällönanalyysillä ei ollut siis tarkoitus laskea kuinka useasti esimerkiksi jokin tietty väri tai hahmo esiintyi kansissa, vaan kuinka usein jokin tietty visuaalinen rakenne kuten sama perspektiivi tai sosiaalinen etäisyys toistui kansikuvituksissa. Sisällönanalyysiä varten määritetyt muuttujat ja niiden sisältämät arvot nojasivat vahvasti sosiaalisemioottiseen teoriaan kuvien ja visuaalisten viestien lukemisesta. Käsitteitä lainattiin erityisesti Kress ja Van Leeuwenin teorioista ja määritelmistä.

Sisällönanalyysin muuttujiksi määrittyivät sosiaalinen etäisyys, validiteetti, kuvan käytös, kuvakulma, visuaalinen elementti (kehys), layout, typografia, salienssi ja narratiiviset prosessit. Muuttujat sisälsivät vielä useita erilaisia muuttujiin liittyviä arvoja.

Oletus kirjojen kansien muutoksesta pohjautui raakahavaintoihin ja tutkijan omiin muistikuviiin kirjojen kansista, erityisesti 1990-luvulla julkaistuista kirjoista. Tutkimuksen hypoteesina oli se, että kirjojen kansissa on tapahtunut muutos alkuperäisten ja uusittujen julkaisujen välillä. Sisällönanalyysi ja sen tulokset sekä syvempi analyysi kirjojen kansista osoittivat hypoteesin oikeaksi. Kirjojen kansien välillä on tapahtunut tyylillinen muutos.

Tyylillistä muutosta on tapahtunut erityisesti kansien asettelussa, typografiassa sekä sosiaalisessa etäisyydessä. Sisällönanalyysi ja tyyppiesimerkkien analyysi vastasivat myös tutkimuskysymyksen rinnalla siihen kysymykseen, onko hirviöiden kuvaus jollain tavalla muuttunut esimerkiksi söpömmäksi uusissa kansissa. Analyysien tuloksien perusteella voidaan vastata, että hirviöt eivät ole muuttuneet söpömmiksi, vaan uudelleen julkaistut kannet ovat tunnelmaltaan pelottavampia kuin alkuperäiset kannet.

Tämän tutkimuksen puitteissa toteutettu sisällönanalyysi oli vasta pintaraapaisu ja koski vain pientä osaa koko Goosebumps-kirjasarjan sisältämistä julkaisuista. Sisällönanalyysillä ja tyyppiesimerkkien analyysillä voidaan tehdä johtopäätöksiä, jotka koskevat tutkimuksen rajattua aineistoa. Siitä ei ole varmuutta pätevätkö nämä päätelmät muihin kirjasarjan julkaisuihin, joita on yli 200 kappaletta.

Kirjankansien analyysin rinnalla yhtenä tutkimustehtävänä oli tutkimusmenetelmän eli sisällönanalyysin testaus. Tutkimuksessa toteutetussa sisällönanalyysissä hyödynnettiin kahta muuta vapaaehtoista henkilöä tekemään visuaalinen analyysi tutkimuksen aineistolle. Useammalla tarkastelijalla haluttiin testata tutkimusmenetelmän objektiivisuus, toimivuus ja toistettavuus.

Useamman koodaajan hyödyntäminen sisällönanalyysissä nosti esiin erinäisiä huomioita esimerkiksi muuttujien riittävän määrittelyn puutteesta sekä menetelmän toimivuudesta heti tutkimuksen alussa, ja näihin esille nousseisiin ongelmiin kyettiin reagoimaan analyysin teon alkuvaiheessa, jolloin suurimmat ongelmat olivat vielä korjattavissa. Pääkoodaajasta poiketen, joka omaa kuvataiteen ja graafisen suunnittelun koulutuksen, lisäkoodaajat eivät omanneet aikaisempaa kokemusta visuaalisen analyysin teosta tai aikaisempaa koulusta visuaalisten aineiden aloilta. Tämä lisäkoodaajien ero koulutus- ja kokemustaustassa verrattuna pääkoodaajaan oli tutkimuksen kannalta mielenkiintoinen ja positiivinen aspekti, sillä lisäkoodaajat lähestyivät kuvien lukemista erilaisista lähtökohdista ja oletuksista kuin pääkoodaaja. Jos lisäkoodaajat eivät ymmärtäneen mitä tietyillä muuttujilla tarkoitettiin tai mitä niillä haettiin, osoitti se puutteen muuttujien selkeässä määrittelyssä ja nämä epäselvät määrittelyt tuli korjata.

Lisäkoodaajien tuottamien sisällönanalyysin tuloksien perusteella tutkimuksessa voidaan myös varmemmin todeta, että kirjojen kansissa on tapahtunut tyyllillinen muutos. Vaikka lisäkoodaajat eivät olleet täysin 100 % samaa mieltä pääkoodaajan kanssa kaikkien muuttujien ja arvojen kohdalla, olivat lisäkoodaajat samaa mieltä siitä, että muutosta on tapahtunut Goosebumps-kirjasarjan kirjojen kansissa. Lisäkoodaajien avulla oli mahdollista todistaa tutkimuksen hypoteesi ja sisällönanalyysin tulokset tosiksi.

Nopealla vilkaisulla Goosebumps Originals- ja Classics-kirjasarjojen kannet ja kansien kuvitukset ovat hyvin samankaltaisia. Uusista kuvituksista löytyy monia samanlaisia, ellei täysin samoja elementtejä kuin alkuperäisistä kuvituksista. Uudelleen julkaistujen kirjojen kansikuvituksista löytyvät alkuperäisistä kuvituksista tutut hahmot ja samanlainen värikäs maailma, mutta kansien välillä on kuitenkin huomattavia eroja, jotka joissain tapauksissa vaikuttavat kansien tunnelmaan. Tämä asia selittyy osittain sillä, että vanhojen sekä uusien julkaisujen kannet ja kansikuvitukset kuvaavat samoja tarinoita. Tästä huolimatta kuvittajalla olisi voinut olla mahdollisuus tehdä täysin erinäköinen kuvitus uusille julkaisuille, kuten joidenkin käänöskirjojen kohdalla on tapahtunut esimerkiksi Japanissa ja Koreassa.

Alkuperäisten ja uusien julkaisujen väliset samankaltaisuudet voivat myös selittyä sillä, että kirjoja kustantavalla taholla, Scholastic -kirjakustantamolla, on ollut intressi sanella kirjasarjan visuaaliselle ilmeelle säännöt, jotta sarjaan liittyvät julkaisut olisivat tunnistettavia ja tunnistettavasti saman brändin alaisia ja visuaalinen ilme pysyy sellaisena mitä on totuttu näkemään pohjoisamerikkalaisilla markkinoilla. Goosebumps-kirjasarjan kirjoilla on ollut 90-luvun alusta lähtien tiettyä visuaalista ilmettä ja kaavaa seuraava tyyli, joten kustantamon ja kohdeyleisön kannalta sarjan visuaalinen ilme on varmasti hyvä pitää mahdollisimman tuttuna ja yhtenäisenä. Vaikka kirjojen kansissa olisi tai on tapahtunut muutosta, on muutoksen oltava linjassaan aikaisemman visuaalisen tyylin kanssa, jotta kirjasarjan kirjat ovat edelleen tutun näköisiä länsimaalaisen, erityisesti pohjoisamerikkalaisen kohdeyleisön silmissä.

Kuvituksia tarkastellessa lähemmin ja purkaessa ne osiin alkoi analyysin edetessä paljastumaan suhteellisen suuriakin eroja kuvituksissa sekä tunnelman rakentumisen lähtökohdissa ja samalla systemaattisia samankaltaisuuksia kirjasarjojen sisällä, eli vanhoilla ja uusilla julkaisuilla on oma visuaalinen tyyli ja kaava, mitä ne seuraavat julkaisusta toiseen.

Suurin ja ilmeisin ero on kansissa olevien elementtien asettelu. Originals-sarjassa kirjojen kannet seuraavat tiettyä kaavaa läpi kirjasarjan pienin muutoksin, kuten vaihteleva kehyksien väri. Originals-sarjan kirjojen kansien asettelu on hyvin segregoitua, elementit on lokeroitu omille paikoilleen ja erotettu toisistaan. Classics-sarjan tapauksessa tätä alkuperäistä tapaa erotella elementit erilleen toisistaan ja rajata kuvitus kehyksen sisään on vaihtunut integroivaan asetteluun, jossa teksti, kuten kirjasarjan logo ja tarinan nimi, leijuvat kuvituksen päällä ja kuvitus ylettyy kirjankansien reunoihin asti, eikä sitä ole rajattu erillisellä visuaalisella elementillä. Classics-kirjasarjassa toistuu tämä integroiva asettelu samalla kaavalla kirjasta toiseen.

Voimme havaita tämän eron layout systeemien välillä sisällönanalyysin tuloksissa (liite 5) ja tyyppiesimerkkien tarkastelun tuloksissa. Sisällönanalyysissä todettiin 100 % muutos aineistossa muuttujan 6 (layout) kohdalla vanhojen ja uusien julkaisujen välillä ja tämä havainto piti paikkaansa tyyppiesimerkkejä tarkastellessa. Originals-sarjan *Night of the Living Dummy 2* -kirjan ks. kuva 5 (liite 1) kannessa oli havaittavissa segregoivaa asettelua, kun taas Classics-sarjan uusintajulkaisuissa segregoivan asetteluun sijaan käytössä oli integroiva asettelu.

Typografia on myös muuttunut suuresti Originals- ja Classics-sarjojen välillä. Originals-kirjasarjassa ainoa epätyypillinen ja koristeellinen typografia oli löydettävissä kirjasarjan logosta, muuten teksteissä on käytössä koristeeton ja päätteetön kirjaintyyppi. Classics-sarjan tapauksessa logo on muuttunut koristeellisemmaksi ja siitä on tehty kolmiulotteinen varjostuksilla ja tekstuureilla. Tarinan nimessä oleva typografia on myös teksturoitua ja värillistä,

muistuttaen 1930-luvun vanhoja creature feature -elokuvajulisteiden käsinmaalattua typografiaa. Tyypiesimerkkien tarkastelu osoitti sisällönanalyysin tulokset myös tässä tapauksessa oikeiksi.

Kuvien rajauksissa on myös tapahtunut muutos. Originals-kirjasarjan kuvituksissa on useammin hyödynnetty ilmavampaa rajausta ja etäisempää sosiaalista etäisyyttä, ja kuvakulma on usein ollut silmien tasolla, ainakin analysoitavan aineiston tapauksessa. Katsojan ja kuvituksen henkilön tai hirviön välille jää enemmän tilaa, joka etäännyttää kasien tapahtumat ja hirviöt lukijasta. Tämä luo hieman etääntyneen tunnelman, jolloin katsoja tarkastelee kuvituksen tapahtumia ulkopuolelta. Etäännyttävää tuntua vahvistaa kansia koristavat kehykset, jotka rajaavat kuvaa, luoden ”ikkunan”, josta lukija voi kurkistaa sisään ilman, että itse astuu tarinaan mukaan. Nämä havainnot sisällönanalyysissä kävivät toteen tyypiesimerkkejä lähemmin tarkastellessa.

Classics-kirjasarjassa kuvituksien sosiaalinen etäisyys on ”lyhyempi” tai ”läheisempi” ja intiimi. Kuvituksen hahmo on rajattu useammin tiukasti ja tuo hahmon lähemmäs katsojaa. Joidenkin kuvituksien tapauksessa kuvituksen hahmo ylettyy kirjan reunoihin asti, luoden tunnelman siitä, että hahmo olisi astumassa ulos kuvasta reaali maailmaan ja ollen lähempänä katsojaa. Tämä luo katsojalle tunteen siitä, että hän on osa kuvituksen tapahtumia tai jopa tapahtumien ja toiminnan kohde. Lukija ei olekaan enää ulkopuolinen tarkastelija vaan aktiivinen tekijä.

Elementtien pienillä muutoksilla voidaan vaikuttaa suuresti kuvan välittämään tunnelmaan ja viestiin, jopa silloin kun kyseessä on sama kuvitus. Kaikki kirjankansien ja kuvituksien sisältämät tarkasteltavat elementit omaavat erilaisia merkityspotentiaaleja ja yhdessä eri merkityspotentiaalit muodostavat yhtenäisen kokonaisuuden ja kirjan kannen välittämän viestin. (Ledin & Machin, 2018, s. 17)

Esimerkkinä tästä saman kuvan hyödyntämisestä mutta kokonaisuuden välittämän tunnelman muutoksesta toimii Egg Monster from Mars -kirja vuosilta 1996 ja 2024 ks. kuva 8 ja kuva 17 (liite 1). Kirjan tapauksessa molemmissa julkaisuissa on käytetty samaa Tim Jacobusin kuvittamaa kuvaa, jossa kanamunakennossa olevasta kananmunasta on kuoriutunut ulos epämääräinen tuntematon olento. Ero vanhan ja uuden julkaisun välillä on kuvan rajaus ja kuvaa kehystävä visuaalinen elementti. Alkuperäisessä julkaisussa kuvituksen olento on kuvattu etäämmältä, jolloin olennon ympärillä ja takana olevaa tilaa ja taustaa näkyy enemmän. Keittiömiljöö on selkeämmin esillä. Uudelleenjulkaistussa versiossa kuvitus on rajattu huomattavasti tiukemmin, jolloin olion ympärille ei ole jäänyt samanlaista tilaa ja etäisyyttä lukijaa. Taustalla näkyvää keittiötäkin näkyy huomattavasti vähemmän ja tilaa on hankalampi tunnistaa oletettavasti

omakotitalon keittiöksi. Tunnelma on intensiivisempi ja uhkaavampi tiukasta rajauksesta ja intiimistä etäisyydestä johtuen. Katsojan on helpompi tuntea olevansa osallinen kuvituksen tapahtumaa toisin kuin alkuperäisessä kuvituksessa. Vaikka molemmissa kansissa on käytetty samaa kuvaa, mutta kuvan rajaus ja kuvaa ympäröivät elementit ovat hieman muuttuneet, on tämä muutos vaikuttanut kuvan ja kirjan kannen tunnelmaan kokonaisuudessaan.

Kirjojen kansikuvituksen ja kansien asettelu kokonaisuudessaan luo ristiriitoja kansien välittämän viestin rakentumisessa. Originals-sarjan kansissa yhdistyy etäinen sosiaalinen etäisyys, joka luo lukijalle ulkopuolisen tunteen, mutta samaan aikaan kirjojen kansikuvitukset ovat käytökseltään vaativia ja kuvituksen olennot ottavat katsekontaktin lukijan kanssa. Etäännyttä tunnetta etäisen sosiaalisen etäisyyden rinnalla vahvistaa Originals-sarjan kansissa näkyvä kehys, joka rajaa kuvitusta ja luo ”ikkuna toiseen maailmaan”.

Originals-sarjan kirjojen kansiin verrattuna Classics-sarjan kirjojen kansissa on enemmän vaihtelua interaktiivisuuden suhteen. Joissain uudelleen julkaistuissa kansissa kansikuvituksissa kuvattu henkilö tuntuu hyppäävän ulos kansista lukijan syliin ja toisinaan kuvituksen hahmo vaikuttaa etäiseltä tehden lukijasta ulkopuolisen tarkkailijan. Alkuperäisissä ja uudelleen julkaistuissa toistuu tämä sama ristiriitaisuus kirjoista toiseen. Etäisyyden ja kuvan vaativan tai tarjoavan käytöksen tasapainottelun kanssa on mahdollista vaikuttaa siihen, kuinka intensiiviseltä ja pelottavalta kirjan kansi vaikuttaa.

Molempien kirjasarjojen kannet ja kansikuvitukset ovat intensiivisiä ja uhkaavia, mutta samaan aikaan tätä uhkaavaa tunnelmaa pehmennetään etäännyttämällä lukija kuvituksista joko kansien muilla visuaalisilla elementeillä tai sitten kuvituksen omalla käytöksellä, eli vaativuudellaan tai olemalla passiivisempi ja tarjoavampi. Uhan tunteella leikitellään ja sillä vihjailtaan tarinan sisältämästä jännityksestä olematta liian pelottava.

Sisällönanalyysin ja tyyppiesimerkkien analyysin tuloksien perusteella voidaan kuitenkin todeta, että vaikka Classics-sarjan kirjojen kansissa on Originals-sarjan tavoin pyritty etäännyttämään lukija kannen tapahtumista ja hahmosta, on uudelleen julkaistujen kirjojen kansissa intensiivisempi ja pelottavampi tunnelma kuin alkuperäisissä kansissa. Samaan aikaan uudelleen julkaistujen kirjojen kannet ovat leikkisämpiä dynaamisuudellaan kuin alkuperäiset kirjankannet.

Originals- ja Classics-kirjasarjojen välillä tapahtuneesta muutoksesta huolimatta uudelleen julkaistut kirjat ja niiden kannet ovat linjassaan Goosebumps-kirjasarjan visuaalisen ilmeen ja

kauhun genren kanssa ja kansista on mahdollista tunnistaa sarjalle ominaisia tapoja rakentaa kansien välittämä viesti.

Toteamus kirjankansien pelottavuudesta ja Classics-sarjan kirjankansien oleva alkuperäisiä pelottavampia on loppujen lopuksi subjektiivinen mielipide ja vielä aikuisen ihmisen mielipide. Jotta kirjojen pelottavuuden aste tai muutos voitaisiin todeta varmemmin pitäisi tutkimusta laajentaa ja tutkimukseen tulisi mahdollisesti ottaa mukaan kirjojen kohdeyleisöä edustavia henkilöitä kertomaan omia kokemuksia kansien pelottavuudesta. Tämä pelottavuuden asteen tarkastelu vaatisi oman tutkimuksensa.

Jotta voitaisiin todeta, että kaikissa Goosebumps-kirjasarjan alkuperäisten kirjojen ja uudelleen julkaistujen kirjojen välillä on tapahtunut muutos ja, että tämä tyyllinen muutos on järjestelmällistä kuten havaittiin rajatun aineiston tapauksessa, tuli tutkimusta laajentaa jatkotutkimusta varten kattamaan enemmän sarjaan kuuluvia julkaisuja. Jatkotutkimusta varten olisi myös hyvä harkita sisällönanalyysiin valitut muuttujat ja arvot uudelleen.

Tämän tutkimuksen aikana nousi esiin huomioita muuttujien ja arvojen subjektiivisuudesta ja tulkinnanvaraisuudesta sekä päällekkäisyydestä. Suuremman aineiston tarkastelua varten nämä ongelmakohdat tulisi ratkaista jollain tavalla, jotta sisällönanalyysin toteuttaminen olisi objektiivisempaa ja tuottaisi useammin samoja tulkintoja muilta koodaajilta. Uudelleen määritelty sisällönanalyysi saattaisi tuottaa aivan toisenlaisia tuloksia kuin tässä tutkimuksessa toteutettu analyysi, tai sitten ei. Tämä vaatii jatkotutkimusta.

## Lähteet

- Anttila, P., Kataikko, M.-S., & Tenkama, P. (2005). *Ilmaisu, teos, tekeminen ja tutkiva toiminta*. Akatiimi.
- Brusila, R., & Ylimartimo, S. (toim.). (2003). *Kuvittaen: käyttökuvan muotoja, merkityksiä ja mahdollisuuksia*. Lapin yliopisto. Taiteiden tiedekunnan julkaisuja B5, Tutkimusraportteja.
- Dickson, R. (1998). Horror To gratify not edify. *Language Arts*, 76(2), 115–122. <https://www.proquest.com/scholarly-journals/horror-gratify-not-edify/docview/196888145/se-2>
- Gudinavičius, A., & Šuminas, A. (2018). Choosing a book by its cover: analysis of a reader's choice. *Journal of Documentation*, 74(2), 430–446. <https://doi.org/10.1108/JD-09-2016-0111>
- Husso, M. (1994). Abjekti. Teoksessa R. Eräsaari, & E. Jokinen (toim.), *Näkymätön käsité* (s. 7-22). Jyväskylän yliopisto. Jyväskylän yliopiston yhteiskuntapolitiikan laitoksen työpapereita, 88.
- Jewitt, C., Van Leeuwen, T., Collier, M., Lister, M., Wells, L., Diem-Wille, G., Goodwin, C., Iedema, R., & Bell, P. (2001). *Handbook of visual analysis*. SAGE.
- Jyväskylän yliopisto. (julkaisuaika tuntematon). *Narratiivinen analyysi*. Haettu osoitteesta 7.1.2026 <https://sites.app.jyu.fi/mehu/fi/menetelmapolku/aineiston-analyysimenetelmat/narratiivinen-analyysi>
- Kress, G., & Van Leeuwen, Theo. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design* (2nd ed). Routledge, Taylor & Francis Group.
- Kress, G. R., & Van Leeuwen, T. (2021). *Reading Images: The Grammar of Visual Design* (3rd ed). Routledge, Taylor & Francis Group. <https://research-ebSCO-com.ezproxy.ulapland.fi/c/23dr3h/search/details/z4rlzlbC5b?db=nlebk>
- Kuusamo, A. (1990). *Kuvien edessä: Esseitä kuvan semiotiikasta*. Gaudeamus.

- Ledin, P., & Machin, D. (2018). *Doing Visual Analysis: From Theory to Practice*. SAGE Publications, Limited. <https://ebookcentral-proquest-com.ezproxy.ulapland.fi/lib/ulapland-ebooks/detail.action?docID=6734497#>
- Maagaard, C. A. (2015). "Modality." In *Key Terms in Multimodality: Definitions, Issues, Discussions*. Nørgaard, N. (toim.) Noudettu 17.1.2026 osoitteesta <https://www.sdu.dk/en/forskning/cmc/key-terms/modality>
- Raappana-Luoro, L. (2021). *Kuvan henki: fiktiivisen kuvan visuaalinen tyyli multimodaalisuuden kehyksessä*. (Acta electronica Universitatis Lapponiensis, 322) [väitöskirja, Lapin yliopisto] <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-337-284-9>
- Rose, G. (2001). *Visual Methodologies*. SAGE Publications Ltd.
- Serafini, F., & Reid, S. F. (2024). Analyzing picturebooks: semiotic, literary, and artistic frameworks. *Visual Communication*, 23(2), 330–350. <https://doi.org/10.1177/14703572211069623>
- Sonzogni, Marco. (2011). *Re-covered rose: a case study in book cover design as intersemiotic translation*. J. Benjamins Pub.

## Liitteet

### Liite 1. Tutkimusaineiston kansikuvat (1-18)

Kuva 1. The Ghost Next Door (1993), kuvittaja Tim Jacobus, Scholastic. Lähde: Goosebumps Wiki (2025). Noudettu 7.10.2025 osoitteesta  
[https://goosebumps.fandom.com/wiki/The\\_Ghost\\_Next\\_Door](https://goosebumps.fandom.com/wiki/The_Ghost_Next_Door)

Kuva 2. The Abominable Snowman of Pasadena (1995), kuvittaja Tim Jacobus, Scholastic. Lähde: Goosebumps Wiki (2025). Noudettu 7.10.2025 osoitteesta  
[https://goosebumps.fandom.com/wiki/The\\_Abominable\\_Snowman\\_of\\_Pasadena](https://goosebumps.fandom.com/wiki/The_Abominable_Snowman_of_Pasadena)

Kuva 3. The Haunted Mask II (1995), kuvittaja Tim Jacobus, Scholastic. Lähde: Goosebumps Wiki (2025). Noudettu 7.10.2025 osoitteesta  
[https://goosebumps.fandom.com/wiki/The\\_Haunted\\_Mask\\_II](https://goosebumps.fandom.com/wiki/The_Haunted_Mask_II)

Kuva 4. The Headless Ghost (1995), kuvittaja Tim Jacobus, Scholastic. Lähde: Goosebumps Wiki (2025). Noudettu 7.10.2025 osoitteesta  
[https://goosebumps.fandom.com/wiki/The\\_Headless\\_Ghost](https://goosebumps.fandom.com/wiki/The_Headless_Ghost)

Kuva 5. Night of the Living Dummy 2 (1995), kuvittaja Tim Jacobus, Scholastic. Lähde: Goosebumps Wiki (2025). Noudettu 7.10.2025 osoitteesta  
[https://goosebumps.fandom.com/wiki/Night\\_of\\_the\\_Living\\_Dummy\\_II](https://goosebumps.fandom.com/wiki/Night_of_the_Living_Dummy_II)

Kuva 6. Night of the Living Dummy 3 (1996), kuvittaja Tim Jacobus, Scholastic. Lähde: Goosebumps Wiki (2025). Noudettu 7.10.2025 osoitteesta  
[https://goosebumps.fandom.com/wiki/Night\\_of\\_the\\_Living\\_Dummy\\_III](https://goosebumps.fandom.com/wiki/Night_of_the_Living_Dummy_III)

Kuva 7. Attack of the Jack-O ´ Lanterns (1996), kuvittaja Tim Jacobus, Scholastic. Lähde: Goosebumps Wiki (2025). Noudettu 7.10.2025 osoitteesta [https://goosebumps.fandom.com/wiki/Attack\\_of\\_the\\_Jack-O%27-Lanterns](https://goosebumps.fandom.com/wiki/Attack_of_the_Jack-O%27-Lanterns)

Kuva 8. Egg Monster from Mars (1996), kuvittaja Tim Jacobus, Scholastic. Lähde: Goosebumps Wiki (2025). Noudettu 7.10.2025 osoitteesta [https://goosebumps.fandom.com/wiki/Egg\\_Monsters\\_from\\_Mars](https://goosebumps.fandom.com/wiki/Egg_Monsters_from_Mars)

Kuva 9. The Blob that Ate Everyone (1997), kuvittaja Tim Jacobus, Scholastic. Lähde: Goosebumps Wiki (2025). Noudettu 7.10.2025 osoitteesta [https://goosebumps.fandom.com/wiki/The\\_Blob\\_That\\_Ate\\_Everyone](https://goosebumps.fandom.com/wiki/The_Blob_That_Ate_Everyone)

Kuva 10. The Ghost Next Door (2024), kuvittaja Brandon Dorman, Scholastic. Lähde: Goosebumps Wiki (2025). Noudettu 7.10.2025 osoitteesta [https://goosebumps.fandom.com/wiki/The\\_Ghost\\_Next\\_Door](https://goosebumps.fandom.com/wiki/The_Ghost_Next_Door)

Kuva 11. The Abominable Snowman of Pasadena (2015), Scholastic. Lähde: Goosebumps Wiki (2025). Noudettu 7.10.2025 osoitteesta [https://goosebumps.fandom.com/wiki/The\\_Abominable\\_Snowman\\_of\\_Pasadena](https://goosebumps.fandom.com/wiki/The_Abominable_Snowman_of_Pasadena)

Kuva 12. The Haunted Mask 2 (2024), kuvittaja Brandon Dorman, Scholastic. Lähde: Goosebumps Wiki (2025). Noudettu 7.10.2025 osoitteesta [https://goosebumps.fandom.com/wiki/The\\_Haunted\\_Mask\\_II](https://goosebumps.fandom.com/wiki/The_Haunted_Mask_II)

Kuva 13. The Headless Ghost (2018), Scholastic. Lähde: Goosebumps Wiki (2025). Noudettu 7.10.2025 osoitteesta [https://goosebumps.fandom.com/wiki/The\\_Headless\\_Ghost](https://goosebumps.fandom.com/wiki/The_Headless_Ghost)

Kuva 14. Night of the Living Dummy 2 (2015), Scholastic. Lähde: Goosebumps Wiki (2025).

Noudettu 7.10.2025 osoitteesta

[https://goosebumps.fandom.com/wiki/Night\\_of\\_the\\_Living\\_Dummy\\_II](https://goosebumps.fandom.com/wiki/Night_of_the_Living_Dummy_II)

Kuva 15. Night of the Living Dummy 3 (2015), Scholastic. Lähde: Goosebumps Wiki (2025).

Noudettu 7.10.2025 osoitteesta

[https://goosebumps.fandom.com/wiki/Night\\_of\\_the\\_Living\\_Dummy\\_III](https://goosebumps.fandom.com/wiki/Night_of_the_Living_Dummy_III)

Kuva 16. Attack of the Jack-O´ Lanterns (2018), kuvittaja Brandon Dorman, Scholastic. Lähde:

Goosebumps Wiki (2025). Noudettu 7.10.2025 osoitteesta

[https://goosebumps.fandom.com/wiki/Attack\\_of\\_the\\_Jack-O%27-Lanterns](https://goosebumps.fandom.com/wiki/Attack_of_the_Jack-O%27-Lanterns)

Kuva 17. Egg Monster from Mars (2024), kuvittaja Tim Jacobus, Scholastic. Lähde: Goosebumps

Wiki (2025). Noudettu 7.10.2025 osoitteesta

[https://goosebumps.fandom.com/wiki/Egg\\_Monsters\\_from\\_Mars](https://goosebumps.fandom.com/wiki/Egg_Monsters_from_Mars)

Kuva 18. The Blob that Ate Everyone (2015), kuvittaja Brandon Dorman, Scholastic. Lähde:

Goosebumps Wiki (2025). Noudettu 7.10.2025 osoitteesta

[https://goosebumps.fandom.com/wiki/The\\_Blob\\_That\\_Ate\\_Everyone](https://goosebumps.fandom.com/wiki/The_Blob_That_Ate_Everyone)

## Liite 2. Sisällönanalyysin muuttujat ja arvot

Muuttuja (variable)	Arvo (value)
1. Sosiaalinen etäisyys	1.1 intimate (lähikuva, pää tai kasvot) 1.2 close personal (lähikuva ”rintakuva”, pää ja hartiat) 1.3 far personal (vyötäröstä ylöspäin) 1.4 close social (koko vartalo) 1.5 far social (koko vartalo ja tilaa ympärillä) 1.6 public (useita henkilöitä)
2. Kuvan validiteetti	2.1 matala 2.2 medium 2.3 korkea
3. Käytös / Interaktiiviset suhteet	3.1 vaativa (demand) 3.2 tarjoava (offer)
4. Kuvakulma / perspektiivi	4.1 Korkea 4.2 Matala 4.3 Silmien tasolla 4.4 Kallistunut 4.5 Hartian yli 4.6 Point-of-view
5. Visuaalinen elementti (kehys)	5.1 kehys 5.2 ei kehystä
6. Layout	6.1 voimakas framing elementti selvästi erotettu ympäristöstä/ muista elementeistä, segregoiva 6.2 heikko framing elementti on heikosti erotettu ympäristöstä/ muista elementeistä, integroiva
7. Typografia 1	7.1 kirjasarjan logo 2D 7.2 kirjasarjan logo 3D
8. Typografia 2	8.1 nimi teksturoimaton 8.2 nimi teksturoitu
9. Salienssi	9.1 väri 9.2 elementtien koko 9.3 sommittelu 9.4 etäisyys
10. Narratiiviset prosessit	10.1 toiminnallinen 10.2 reaktiivinen transaktionaalinen 10.3 reaktiivinen non-transaktionaalinen 10.4 puhuva 10.5 mentaalinen 10.6 tapahtuma

**Liite 3. Sisällönanalyysi: Goosebumps Originals (koodaaja 1)**

Muuttuja	Kuva 1	Kuva 2	Kuva 3	Kuva 4	Kuva 5	Kuva 6	Kuva 7	Kuva 8	Kuva 9
1	1,6	1,5	1,5	1,5	1,5	1,6	1,6	1,5	1,5
2	2,3	2,2	2,2	2,2	2,2	2,2	2,2	2,2	2,2
3	3,1	3,1	3,1	3,1	3,1	3,1	3,1	3,2	3,1
4	4,6	4,3	4,1	4,2	4,2	4,3	4,3	4,4	4,3
5	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1
6	6,1	6,1	6,1	6,1	6,1	6,1	6,1	6,1	6,1
7	7,1	7,1	7,1	7,1	7,1	7,1	7,1	7,1	7,1
8	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1
9	9,3	9,2	9,1	9,3	9,1	9,3	9,1	9,3	9,2
10	10,1	10,3	10,3	10,3	10,3	10,3	10,3	10,3	10,3

**Liite 4. Sisällönanalyysi: Goosebumps Classics (koodaaja 1)**

Muuttuja	Kuva 10	Kuva 11	Kuva 12	Kuva 13	Kuva 14	Kuva 15	Kuva 16	Kuva 17	Kuva 18
1	1,1	1,4	1,4	1,5	1,3	1,6	1,5	1,4	1,4
2	2,2	2,2	2,1	2,1	2,2	2,2	2,1	2,2	2,2
3	3,1	3,2	3,1	3,2	3,1	3,1	3,1	3,2	3,1
4	4,6	4,4	4,1	4,2	4,1	4,4	4,2	4,4	4,3
5	5,2	5,2	5,2	5,2	5,2	5,2	5,2	5,2	5,2
6	6,2	6,2	6,2	6,2	6,2	6,2	6,2	6,2	6,2
7	7,2	7,2	7,2	7,2	7,2	7,2	7,2	7,2	7,2
8	8,2	8,2	8,2	8,2	8,2	8,2	8,2	8,2	8,2
9	9,3	9,2	9,1	9,1	9,3	9,2	9,1	9,3	9,4
10	10,1	10,3	10,3	10,1	10,3	10,3	10,1	10,3	10,3

## Liite 5. Arvojen esiintyminen aineistossa (koodaaja 1)

Muuttujat	Arvot	OG			CLA		
1. Sosiaalinen etäisyys	1.1 intimate	0	9	0 %	1	9	11 %
	1.2 close personal	0	9	0 %	0	9	0 %
	1.3 far personal	0	9	0 %	1	9	11 %
	1.4 close social	0	9	0 %	4	9	44 %
	1.5 far social	6	9	67 %	2	9	22 %
	1.6 public	3	9	33 %	1	9	11 %
2. kuvan validiteetti	2.1 matala	0	9	0 %	3	9	33 %
	2.2 medium	8	9	89 %	6	9	67 %
	2.3 korkea	1	9	11 %	0	9	0 %
3. käytös	3.1 vaativa	8	9	89 %	6	9	67 %
	3.2 tarjoava	1	9	11 %	3	9	33 %
4. Kuvakulma	4.1 korkea	1	9	11 %	2	9	22 %
	4.2 matala	2	9	22 %	2	9	22 %
	4.3 silmien tasolla	4	9	44 %	1	9	11 %
	4.4 kallistunut	1	9	11 %	3	9	33 %
	4.5 hartian yli	0	9	0 %	0	9	0 %
	4.6 point-of-view	1	9	11 %	1	9	11 %
5. kehys	5.1 kehys	9	9	100 %	0	9	0 %
	5.2 ei kehystä	0	9	0 %	9	9	100 %
6. layout	6.1 voimakas framing	9	9	100 %	0	9	0 %
	6.2 heikko framing	0	9	0 %	9	9	100 %
7. typografia 1	7.1 2D logo	9	9	100 %	0	9	0 %
	7.2 3D logo	0	9	0 %	9	9	100 %
8. typografia 2	8.1 nimi teksturoimaton	9	9	100 %	0	9	0 %
	8.2 nimi teksturoitu	0	9	0 %	9	9	100 %
9. salienssi	9.1 väri	3	9	33 %	3	9	33 %
	9.2 elementtien koko	2	9	22 %	2	9	22 %
	9.3 sommittelu	4	9	44 %	3	9	33 %
	9.4 etäisyys	0	9	0 %	1	9	11 %
10. narratiiviset prosessit	10.1 toiminnallinen	1	9	11 %	3	9	33 %
	10.2 reaktiivinen transaktionaalinen	0	9	0 %	0	9	0 %
	10.3 reaktiivinen non-transaktionaalinen	8	9	89 %	6	9	67 %
	10.4 puhuva	0	9	0 %	0	9	0 %
	10.5 mentaalinen	0	9	0 %	0	9	0 %
	10.6 tapahtuma	0	9	0 %	0	9	0 %

**Liite 6. Sisällönanalyysi: Goosebumps Originals (koodaaja 2)**

Muuttuja	Kuva 1	Kuva 2	Kuva 3	Kuva 4	Kuva 5	Kuva 6	Kuva 7	Kuva 8	Kuva 9
1	1,6	1,5	1,5	1,5	1,6	1,6	1,6	1,5	1,5
2	2,2	2,2	2,3	2,2	2,2	2,3	2,2	2,2	2,3
3	3,2	3,2	3,1	3,2	3,1	3,1	3,1	3,2	3,1
4	4,6	4,3	4,1	4,2	4,3	4,3	4,2	4,4	4,3
5	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1
6	6,1	6,1	6,1	6,1	6,1	6,1	6,1	6,1	6,1
7	7,1	7,1	7,1	7,1	7,1	7,1	7,1	7,1	7,1
8	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1
9	9,3	9,3	9,3	9,3	9,1	9,3	9,3	9,1	9,3
10	10,3	10,1	10,3	10,3	10,3	10,3	10,1	10,3	10,3

**Liite 7. Sisällönanalyysi: Goosebumps Classics (koodaaja 2)**

Muuttuja	Kuva 10	Kuva 11	Kuva 12	Kuva 13	Kuva 14	Kuva 15	Kuva 16	Kuva 17	Kuva 18
1	1,2	1,4	1,4	1,5	1,3	1,6	1,5	1,4	1,4
2	2,3	2,2	2,2	2,3	2,3	2,3	2,2	2,2	2,3
3	3,1	3,2	3,1	3,2	3,1	3,1	3,1	3,2	3,1
4	4,3	4,4	4,1	4,2	4,3	4,4	4,2	4,3	4,3
5	5,2	5,2	5,2	5,2	5,2	5,2	5,2	5,2	5,2
6	6,2	6,2	6,2	6,2	6,2	6,2	6,2	6,2	6,2
7	7,2	7,2	7,2	7,2	7,2	7,2	7,2	7,2	7,2
8	8,2	8,2	8,2	8,2	8,2	8,2	8,2	8,2	8,2
9	9,1	9,1	9,1	9,3	9,1	9,3	9,1	9,3	9,1
10	10,3	10,3	10,3	10,1	10,3	10,3	10,1	10,3	10,1

## Liite 8. Arvojen esiintyminen aineistossa (koodaaja 2)

Muuttuja	Arvo	OG			CL		
1. Sosiaalinen etäisyys	1.1 intimate	0	9	0 %	0	9	0 %
	1.2 close personal	0	9	0 %	1	9	11 %
	1.3 far personal	0	9	0 %	1	9	11 %
	1.4 close social	0	9	0 %	4	9	44 %
	1.5 far social	5	9	56 %	2	9	22 %
	1.6 public	4	9	44 %	1	9	11 %
2. kuvan validiteetti	2.1 matala	0	9	0 %	0	9	0 %
	2.2 medium	6	9	67 %	4	9	44 %
	2.3 korkea	3	9	33 %	5	9	56 %
3. käytös	3.1 vaativa	5	9	56 %	6	9	67 %
	3.2 tarjoava	4	9	44 %	3	9	33 %
4. Kuvakulma	4.1 korkea	1	9	11 %	1	9	11 %
	4.2 matala	2	9	22 %	2	9	22 %
	4.3 silmien tasolla	4	9	44 %	4	9	44 %
	4.4 kallistunut	1	9	11 %	2	9	22 %
	4.5 hartian yli	0	9	0 %	0	9	0 %
	4.6 point-of-view	1	9	11 %	0	9	0 %
5. kehys	5.1 kehys	9	9	100 %	0	9	0 %
	5.2 ei kehystä	0	9	0 %	9	9	100 %
6. layout	6.1 voimakas framing	9	9	100 %	0	9	0 %
	6.2 heikko framing	0	9	0 %	9	9	100 %
7. typografia 1	7.1 2D logo	9	9	100 %	0	9	0 %
	7.2 3D logo	0	9	0 %	9	9	100 %
8. typografia 2	8.1 nimi teksturoimaton	9	9	100 %	0	9	0 %
	8.2 nimi teksturoitu	0	9	0 %	9	9	100 %
9. salienssi	9.1 väri	2	9	22 %	6	9	67 %
	9.2 elementtien koko	0	9	0 %	3	9	33 %
	9.3 sommittelu	7	9	78 %	0	9	0 %
	9.4 etäisyys	0	9	0 %	0	9	0 %
10. narratiiviset prosessit	10.1 toiminnallinen	2	9	22 %	3	9	33 %
	10.2 reaktiivinen transaktionaalinen	0	9	0 %	0	9	0 %
	10.3 reaktiivinen non-transaktionaalinen	7	9	78 %	6	9	67 %
	10.4 puhuva	0	9	0 %	0	9	0 %
	10.5 mentaalinen	0	9	0 %	0	9	0 %
	10.6 tapahtuma	0	9	0 %	0	9	0 %

**Liite 9. Sisällönanalyysi: Goosebumps Originals (koodaaja 3)**

Muuttuja	Kuva 1	Kuva 2	Kuva 3	Kuva 4	Kuva 5	Kuva 6	Kuva 7	Kuva 8	Kuva 9
1	1,6	1,5	1,5	1,5	1,5	1,6	1,6	1,5	1,5
2	2,2	2,2	2,3	2,2	2,1	2,2	2,2	2,2	2,2
3	3,2	3,2	3,1	3,1	3,1	3,1	3,1	3,2	3,1
4	4,6	4,3	4,1	4,2	4,2	4,2	4,2	4,3	4,3
5	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1
6	6,1	6,1	6,1	6,1	6,1	6,1	6,1	6,1	6,1
7	7,1	7,1	7,1	7,1	7,1	7,1	7,1	7,1	7,1
8	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1	8,1
9	9,3	9,4	9,2	9,1	9,1	9,3	9,3	9,3	9,1
10	10,1	10,1	10,3	10,3	10,3	10,3	10,3	10,1	10,3

**Liite 10. Sisällönanalyysi: Goosebumps Classics (koodaaja 3)**

Muuttuja	Kuva 10	Kuva 11	Kuva 12	Kuva 13	Kuva 14	Kuva 15	Kuva 16	Kuva 17	Kuva 18
1	1,1	1,4	1,4	1,5	1,4	1,6	1,5	1,4	1,4
2	2,2	2,2	2,2	2,2	2,2	2,2	2,2	2,2	2,2
3	3,2	3,1	3,1	3,2	3,1	3,1	3,1	3,2	3,1
4	4,3	4,2	4,1	4,2	4,2	4,2	4,2	4,3	4,3
5	5,2	5,2	5,2	5,2	5,2	5,2	5,2	5,2	5,2
6	6,2	6,2	6,2	6,2	6,2	6,2	6,2	6,2	6,2
7	7,2	7,2	7,2	7,2	7,2	7,2	7,2	7,2	7,2
8	8,2	8,2	8,2	8,2	8,2	8,2	8,2	8,2	8,2
9	9,3	9,4	9,2	9,1	9,2	9,4	9,3	9,4	9,3
10	10,1	10,3	10,3	10,1	10,3	10,3	10,1	10,1	10,1

### Liite 11. Arvojen esiintyminen aineistossa (koodaaja 3)

Muuttuja	Arvo	OG			CL		
1. Sosiaalinen etäisyys	1.1 intimate	0	9	0 %	1	9	11 %
	1.2 close personal	0	9	0 %	0	9	0 %
	1.3 far personal	0	9	0 %	0	9	0 %
	1.4 close social	0	9	0 %	5	9	56 %
	1.5 far social	6	9	67 %	2	9	22 %
	1.6 public	3	9	33 %	1	9	11 %
2. kuvan validiteetti	2.1 matala	1	9	11 %	0	9	0 %
	2.2 medium	7	9	78 %	9	9	100 %
	2.3 korkea	1	9	11 %	0	9	0 %
3. käytös	3.1 vaativa	6	9	67 %	6	9	67 %
	3.2 tarjoava	3	9	33 %	3	9	33 %
4. Kuvakulma	4.1 korkea	1	9	11 %	1	9	11 %
	4.2 matala	4	9	44 %	5	9	56 %
	4.3 silmien tasolla	3	9	33 %	3	9	33 %
	4.4 kallistunut	0	9	0 %	0	9	0 %
	4.5 hartian yli	0	9	0 %	0	9	0 %
	4.6 point-of-view	1	9	11 %	0	9	0 %
5. kehys	5.1 kehys	9	9	100 %	0	9	0 %
	5.2 ei kehystä	0	9	0 %	9	9	100 %
6. layout	6.1 voimakas framing	9	9	100 %	0	9	0 %
	6.2 heikko framing	0	9	0 %	9	9	100 %
7. typografia 1	7.1 2D logo	9	9	100 %	0	9	0 %
	7.2 3D logo	0	9	0 %	9	9	100 %
8. typografia 2	8.1 nimi teksturoimaton	9	9	100 %	0	9	0 %
	8.2 nimi teksturoitu	0	9	0 %	9	9	100 %
9. salienssi	9.1 väri	3	9	33 %	1	9	11 %
	9.2 elementtien koko	1	9	11 %	2	9	22 %
	9.3 sommittelu	4	9	44 %	3	9	33 %
	9.4 etäisyys	1	9	11 %	3	9	33 %
10. narratiiviset prosessit	10.1 toiminnallinen	3	9	33 %	5	9	56 %
	10.2 reaktiivinen transaktionaalinen	0	9	0 %	0	9	0 %
	10.3 reaktiivinen non-transaktionaalinen	6	9	67 %	4	9	44 %
	10.4 puhuva	0	9	0 %	0	9	0 %
	10.5 mentaalinen	0	9	0 %	0	9	0 %
	10.6 tapahtuma	0	9	0 %	0	9	0 %

**Liite 12. Sisällönanalyysin vertailu: Goosebumps Originals (koodaaja 1 ja 2)**

Muuttuja	Kuva 1	Kuva 2	Kuva 3	Kuva 4	Kuva 5	Kuva 6	Kuva 7	Kuva 8	Kuva 9	Summa	Samaa mieltä %
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	88,89
2	0	1	0	1	1	0	1	1	0	5	55,56
3	0	0	1	0	1	1	1	1	1	6	66,67
4	1	1	1	1	0	1	0	1	1	7	77,78
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
9	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4	44,44
10	0	0	1	1	1	1	0	1	1	6	66,67
											80,00 %

**Liite 13. Sisällönanalyysin vertailu: Goosebumps Originals (koodaaja 1 ja 3)**

Muuttuja	Kuva 1	Kuva 2	Kuva 3	Kuva 4	Kuva 5	Kuva 6	Kuva 7	Kuva 8	Kuva 9	Summa	Samaa mieltä %
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
2	0	1	0	1	0	1	1	1	1	6	66,67
3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7	77,78
4	1	1	1	1	1	0	0	0	1	6	66,67
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
9	1	0	0	0	1	1	0	1	0	4	44,44
10	1	0	1	1	1	1	1	0	1	7	77,78
											83,33 %

**Liite 14. Sisällönanalyysin vertailu: Goosebumps Classics (koodaaja 1 ja 2)**

Muuttuja	Kuva 10	Kuva 11	Kuva 12	Kuva 13	Kuva 14	Kuva 15	Kuva 16	Kuva 17	Kuva 18	Summa	Samaa mieltä %
1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	88,89
2	0	1	0	0	0	0	0	1	0	2	22,22
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
4	0	1	1	1	0	1	1	0	1	6	66,67
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
9	0	0	1	0	0	0	1	1	0	3	33,33
10	0	1	1	1	1	1	1	1	0	7	77,78
											78,89 %

**Liite 15. Sisällönanalyysin vertailu: Goosebumps Classics (koodaaja 1 ja 3)**

Muuttuja	Kuva 10	Kuva 11	Kuva 12	Kuva 13	Kuva 14	Kuva 15	Kuva 16	Kuva 17	Kuva 18	Summa	Samaa mieltä %
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	88,89
2	1	1	0	0	1	1	0	1	1	6	66,67
3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	7	77,78
4	0	0	1	1	0	0	1	0	1	4	44,44
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	100,00
9	1	0	0	1	0	0	0	0	0	2	22,22
10	1	1	1	1	1	1	1	0	0	7	77,78
											77,78 %

### Liite 16. Validiteetin analyysi: kansikuvat 1–18 (koodaaja 1)

	1				2				3			
Validiteetti	0	2	3	1	0	2	3	1	0	2	3	1
Saturaatio		2					3				3	
Differen.		2				2				2		
Modul.		2			0					2		
Kontekst.			3				3				3	
Repres.			3				3				3	
Syvyys			3				3				3	
Illumi.			3			2			0			
Valoisuus			3			2				2		
Keskiarvo	2,63				2,25				2,25			

  

	4				5				6			
Validiteetti	0	2	3	1	0	2	3	1	0	2	3	1
Saturaatio			3				3				3	
Differentaatio	0					2				2		
Modulaatio		2			0					2		
Kontekstualisaatio		2				2					3	
Representaatio			3			2					3	
Syvyys			3			2					3	
Illuminaatio	0				0					2		
Valoisuus	0					2				2		
Keskiarvo	1,63				1,63				2,5			

  

	7				8				9			
Validiteetti	0	2	3	1	0	2	3	1	0	2	3	1
Saturaatio				1			3			2		
Differentaatio	0							1		2		
Modulaatio		2				2				2		
Kontekstualisaatio			3				3				3	
Representaatio			3				3				3	
Syvyys			3				3				3	
Illuminaatio		2				2				2		
Valoisuus		2				2				2		
Keskiarvo	2				2,38				2,38			

Validiteetti
Saturaatio
Differentaatio
Modulaatio
Kontekstualisaatio
Representaatio
Syvyys
Illuminaatio
Valoisuus

Keskiarvo

10

0	2	3	1
	2		
	2		
	2		
	2		
		3	
	2		
	2		
		3	

2,25

11

0	2	3	1
			1
		3	
	2		
	2		
		3	
	2		
		3	
		3	

2,38

12

0	2	3	1
			1
0			
	2		
	2		
		3	
	2		
0			
	2		

1,5

Validiteetti
Saturaatio
Differentaatio
Modulaatio
Kontekstualisaatio
Representaatio
Syvyys
Illuminaatio
Valoisuus

Keskiarvo

13

0	2	3	1
			1
0			
	2		
		3	
		3	
	2		
0			
			1

1,5

14

0	2	3	1
			1
	2		
	2		
	2		
		3	
	2		
	2		
		3	

2,13

15

0	2	3	1
		3	
	2		
	2		
		3	
		3	
	2		
	2		
	2		

2,38

Validiteetti
Saturaatio
Differentaatio
Modulaatio
Kontekstualisaatio
Representaatio
Syvyys
Illuminaatio
Valoisuus

Keskiarvo

16

0	2	3	1
			1
0			
	2		
	2		
		3	
	2		
0			
	2		

1,5

17

0	2	3	1
			1
	2		
	2		
	2		
		3	
		3	
0			
	2		

1,88

18

0	2	3	1
			1
0			
		3	
	2		
		3	
		3	
0			
	2		

1,75

### Liite 17. Validiteetin analyysi: kansikuvat 1–18 (koodaaja 2)

	1				2				3			
Validiteetti	0	2	3	1	0	2	3	1	0	2	3	1
Saturaatio		2				2					3	
Differen.		2				2					3	
Modul.		2					3			2		
Kontekst.		2					3				3	
Repres.		2					3				3	
Syvyys		2				2					3	
Illumi.		2				2					3	
Valoisuus		2				2					3	
Keskiarvo	2				2,38				2,88			

  

	4				5				6			
Validiteetti	0	2	3	1	0	2	3	1	0	2	3	1
Saturaatio		2					3				3	
Differentaatio		2					3				3	
Modulaatio			3			2				2		
Kontekstualisaatio		2				2					3	
Representaatio		2				2					3	
Syvyys			3				3				3	
Illuminaatio		2				2					3	
Valoisuus		2				2				2		
Keskiarvo	2,25				2,38				2,75			

  

	7				8				9			
Validiteetti	0	2	3	1	0	2	3	1	0	2	3	1
Saturaatio			3			2				2		
Differentaatio		2					3				3	
Modulaatio			3			2					3	
Kontekstualisaatio		2				2					3	
Representaatio		2				2					3	
Syvyys		2				2					3	
Illuminaatio			3			2				2		
Valoisuus			3			2				2		
Keskiarvo	2,5				2,13				2,63			

Validiteetti
Saturaatio
Differentaatio
Modulaatio
Kontekstualisaatio
Representaatio
Syvyys
Illuminaatio
Valoisuus

Keskiarvo

10

0	2	3	1
		3	
		3	
	2		
	2		
	2		
		3	
		3	
		3	

2,63

11

0	2	3	1
		3	
	2		
		3	
	2		
	2		
		3	
		3	
			1

2,38

12

0	2	3	1
		3	
		3	
	2		
	2		
	2		
	2		
		3	
	2		

2,38

Validiteetti
Saturaatio
Differentaatio
Modulaatio
Kontekstualisaatio
Representaatio
Syvyys
Illuminaatio
Valoisuus

Keskiarvo

13

0	2	3	1
		3	
		3	
	2		
		3	
		3	
	2		
		3	
		3	
		3	

2,75

14

0	2	3	1
		3	
		3	
		3	
		3	
	2		
	2		
		3	
		3	
	2		

2,63

15

0	2	3	1
		3	
		3	
		3	
		3	
		3	
		3	
		3	
	2		

2,88

Validiteetti
Saturaatio
Differentaatio
Modulaatio
Kontekstualisaatio
Representaatio
Syvyys
Illuminaatio
Valoisuus

Keskiarvo

16

0	2	3	1
		3	
	2		
		3	
	2		
		3	
	2		
	2		
	2		
	2		

2,38

17

0	2	3	1
	2		
		3	
		3	
	2		
	2		
		3	
	2		
		3	
		3	

2,5

18

0	2	3	1
		3	
		3	
		3	
	2		
		3	
		3	
	2		
	2		

2,63

### Liite 18. Validiteetin analyysi: kansikuvat 1–18 (koodaaja 3)

	1				2				3			
Validiteetti	0	2	3	1	0	2	3	1	0	2	3	1
Saturaatio		2				2					3	
Differen.	0						3				3	
Modul.	0						3				3	
Kontekst.		2			0					2		
Repres.		2			0					2		
Syvyys			3				3				3	
Illumi.			3		0						3	
Valoisuus		2					3				3	
Keskiarvo	1,75				1,75				2,75			

  

	4				5				6			
Validiteetti	0	2	3	1	0	2	3	1	0	2	3	1
Saturaatio	0							1		2		
Differentaatio		2						1	0			
Modulaatio		2				2					3	
Kontekstualisaatio	0				0					2		
Representaatio		2				2					3	
Syvyys			3				3				3	
Illuminaatio			3		0					2		
Valoisuus		2					3			2		
Keskiarvo	1,75				1,5				2,13			

  

	7				8				9			
Validiteetti	0	2	3	1	0	2	3	1	0	2	3	1
Saturaatio		2				2				2		
Differentaatio	0					2				2		
Modulaatio			3				3				3	
Kontekstualisaatio		2					3			2		
Representaatio			3				3			2		
Syvyys			3				3				3	
Illuminaatio			3		0				0			
Valoisuus			3				3				3	
Keskiarvo	2,38				2,38				2,13			

Validiteetti
Saturaatio
Differentaatio
Modulaatio
Kontekstualisaatio
Representaatio
Syvyys
Illuminaatio
Valoisuus

Keskiarvo

10

0	2	3	1
		3	
	2		
		3	
	2		
		3	
		3	
	2		
	2		

2,5

11

0	2	3	1
			1
	2		
	2		
	2		
	2		
		3	
	2		
			1

1,88

12

0	2	3	1
			1
	2		
	2		
0			
	2		
		3	
		3	
			1

1,75

Validiteetti
Saturaatio
Differentaatio
Modulaatio
Kontekstualisaatio
Representaatio
Syvyys
Illuminaatio
Valoisuus

Keskiarvo

13

0	2	3	1
	2		
0			
		3	
	2		
	2		
		3	
	2		
			1

1,88

14

0	2	3	1
		3	
	2		
		3	
	2		
		3	
		3	
		3	
		3	
			1

2,5

15

0	2	3	1
	2		
	2		
		3	
		3	
		3	
		3	
	2		
	2		

2,5

Validiteetti
Saturaatio
Differentaatio
Modulaatio
Kontekstualisaatio
Representaatio
Syvyys
Illuminaatio
Valoisuus

Keskiarvo

16

0	2	3	1
			1
0			
		3	
	2		
		3	
		3	
	2		
			1

1,88

17

0	2	3	1
		3	
	2		
		3	
		3	
		3	
		3	
0			
		3	

2,5

18

0	2	3	1
			1
	2		
		3	
	2		
			1
		3	
	2		
			1

1,88

**Liite 19. Koodaajien tuloksien vertailu**

Koodaajat	Originals	Classics	Keskiarvo yhteensä
Koodaaja 1 ja Koodaaja 2	80,00 %	78,89 %	79,44 %
Koodaaja 1 ja Koodaaja 3	83,33 %	77,78 %	80,56 %