

Jokke Saharinen

**MEDIAMAAILMAN KAMELEONTTI VAIHTAA VÄRIÄ –
Sarjakuvakerronnan remediaatio, digitaalinen lukukokemus,
multimodaalisen internetsarjakuvan määrittely ja sovellus**

Pro gradu -tutkielma

Itä-Suomen yliopisto

Kulttuurintutkimus, erikoistumisalana

Mediakulttuuri ja viestintä

Maaliskuu 2010

ITÄ-SUOMEN YLIOPISTO – UNIVERSITY OF EASTERN FINLAND

Tiedekunta – Faculty Filosofinen tiedekunta		Osasto – School Humanistinen osasto	
Tekijät – Author Jokke Petteri Saharinen			
Työn nimi – Title MEDIAMAAILMAN KAMELEONTTI VAIHTAA VÄRIÄ – Sarjakuvakerronnan remediaatio, digitaalinen lukukokemus, multimodaalisen internetsarjakuvan määrittely ja sovellus			
Pääaine – Main subject Kulttuurintutkimus, erikoistumisalana Mediakulttuuri ja viestintä		Työn laji – Level Pro gradu -tutkielma Sivuinertutkielma	
		x	Päivämäärä – Date 27.4.2010
			Sivumäärä – Number of pages 124 + 3 liitettä
Tiivistelmä – Abstract			
<p>Pro gradu -tutkielmani pyrkii selvittämään internetissä toimivan sarjakuvan uusia ilmaisumahdollisuuksia ja hyödyntämään virtuaaliympäristölle ominaisia audiovisuaalisia ja vuorovaikutteisia keinoja osana internetsarjakuvan lukukokemusta. Opinnäytetyöni lähtökohdaksi oli havainto siitä, että internetsarjakuvan lukukokemus on jämähtänyt paperille painetulta sarjakuvasta perittyyn esitystapaan. Tietokoneen näyttöpäätteeltä luettava sarjakuvavisiivi pyrkii muistuttamaan perinteistä sarjakuvavisiivua, vaikka sarjakuvan lukukokemus ei välity tietotekniikan kautta samanlaisena. Digitaalinen media antaisi myös mahdollisuuden nykyistä paljon kokeilevampaan ja monimuotoisempaan sarjakuvan lukukokemukseen, kerrontaan ja virtuaaliympäristön hyödyntämiseen.</p> <p>Opinnäytetyöni on monimuotogradu, joten siihen liittyy teoreettisen osuuden lisäksi myös toiminnallinen osa. Tämä tarkoittaa sitä, että aihepiiriin liittyvän tiedon hankkimisen ja tutkimuksellisen työn lisäksi toteutan opinnäytetyön puitteissa myös käytännön sovelluksen uudenlaisesta internetsarjakuvasta. Toiminnallinen osuus perustuu kirjallisessa osuudessa keräämääni tietoon ja sen pohjalta tekemiini havaintoihin niistä mahdollisuuksista, jotka ovat toistaiseksi jääneet käyttämättä internetsarjakuvan lukukokemuksessa. Lopputuloksena on <i>Matkalla / On the Road</i> -internetsarjakuva, joka esittää yhden ratkaisumahdollisuuden tutkimusongelmaan. Tutkielman teoreettisessa osuudessa pyrin nostamaan esille myös vaihtoehtoisia keinoja internetsarjakuvan lukukokemuksen uudistamiseksi.</p> <p>Tutkimukseni näkökulmana käytän medioiden välistä remediaatiota, jonka avulla tutkailen internetsarjakuvan uusia mahdollisuuksia. Remediaatiolla tarkoitetaan joukkoviestimien uudelleen muuntumista, vanhan median esittämistä uudessa mediassa, uudella tavalla. Ilmiö ei ole uusi, vaan sen voi havaita viimeisen parin sadan vuoden ajalta länsimaista visuaalista esitystä ja ilmaisua. Näin siksi, koska remediaation myötä syntyneet uudet mediat nojaavat kaikissa muodoissaan menneisyyteen, joko jo olleisiin tai yhä vaikuttaviin median muotoihin. Vanhat joukkoviestimet luovat puitteet myös digitaalitekniikalle ja muodostavat uuden median sisällön. Remediaatio liittyy myös mediateknologian valtavaan lisääntymiseen, yhteiskunnalliseen medioitumiseen sekä yrityksiin siirtää vanhojen medioiden välittömyys digitaaliseen muotoon.</p> <p>Tutkin opinnäytetyössäni sarjakuvan remediaatiota ja virtuaaliympäristön mukanaan tuomia muutoksia sarjakuvan lukukokemuksessa, tarinankerronnassa ja sisällöntuotannossa. Lisäksi vertailen perinteisen ja digitaalisen sarjakuvailmaisun ominaispiirteitä ja kartoitan virtuaaliympäristölle ominaisia vuorovaikutteisia keinoja osana internetsarjakuvan ilmaisumahdollisuuksia. Tutkielmani pääasiallisena tavoitteena on välineellisen, tietokoneen näyttöpäätteeltä luettavan sarjakuvan lukukokemuksen kehittäminen lukijajaystävällisempään suuntaan. Tarkoituksena on nostaa esille sarjakuvakerronnalle tyypillisiä keinoja ja horjuttaa tietotekniikan hallitsevaa asemaa internetsarjakuvan lukukokemuksessa.</p> <p>Korostan <i>Matkalla / On the Road</i> -internetsarjakuvassa virtuaaliympäristön vuorovaikutteisuutta, joka antaa lukijalle mahdollisuuden vaikuttaa lukemaansa. Lisään myös internetsarjakuvan lukukokemuksen esteettömyyttä sarjakuvakerronnan tehokeinoina toimivien gif-animaatioiden ja audiitiivisen äänen avulla, jotka samalla haastavat myös pohtimaan sarjakuvailmaisun määrittelyn uudelleen. Tällainen digitaaliselle medialle ominainen multimodaalinen lähestymistapa tekee internetsarjakuvan uudenlaisen ja monimuotoisemman lukukokemuksen mahdolliseksi.</p> <p>Multimodaalisuus muistuttaa siitä, etteivät mediamuodot ole koskaan olemassa yksinään, vain itsensä varassa, vaan ne ovat jatkuvassa vuorovaikutussuhteessa toistensa kanssa. Multimodaalisuus on muuttunut viimeaikaisten kulttuuristen muutosten myötä aikaisempaa näkyvämmäksi, erityisesti nivoutuessaan osaksi digitaalista mediakulttuuria. Lisäksi multimodaalisuus lupaa jopa vanhoja medioitakin välittömämpää lukukokemusta. Tästä syystä multimodaaliseen internetsarjakuvaan voidaan liittää mahdollisuus rohkeammasta kokeellisuudesta, monimuotoisemmasta vuorovaikutteisuudesta ja vaihtoehtoisemmasta sisällöntuotannosta.</p> <p>Opinnäytetyöni pyrkii tutkimaan, kartoittamaan ja siirtämään käytännön tasolle edellä mainittuja internetsarjakuvan lukukokemukseen liittyviä keinoja ja odotuksia. Onnistuneen remediaation seurauksena sarjakuvan multimodaalinen keinovalikoima muodostaisi linkin sarjakuva- ja elokuvakerronnan sekä tietokonepelikulttuurin välille. Silloin sarjakuva, poikkitaiteellisenä taide- ja ilmaisumuotojen kameleonttina, onnistuisi jälleen kerran luomaan nahkansa ja vaihtamaan väriä.</p>			
Asiasanat: Digitaalisuus, esteettömyys, internetsarjakuva, lukukokemus, media, multimodaalisuus, remediaatio, vuorovaikutteisuus			

SISÄLLYS

1. ESINÄYTÖS	1
2. SARJAKUVAN REMEDIOITUMINEN	8
2.1. Tietokoneen välineellisyys sarjakuvakerronnan haasteena	8
2.2. Keltaisen lehdistön merkitys sarjakuvan julkaisukanavana	19
2.3. Sarjakuvan ja elokuvan yhteinen tausta- ja kehityshistoria	26
2.4. Sarjakuvien ja tietokonepelien vuorovaikutteiset keinot	31
3. SARJAKUVAN LUKUKOKEMUS	38
3.1. Kirjoitettu teksti sarjakuvan keinona	38
3.2. Digitaalisen vuorovaikuttamisen keinot	45
3.3. Multimodaalisuus lukukokemuksena	54
4. SARJAKUVAOSUUDEN TOTEUTUS	62
4.1. Alku: Tarina ja sen visualisoinnin vaiheet	62
4.2. Keskiosa: Yksiruutuisuus ja esteettömyys	78
4.3. Loppu: Äänien työstäminen ja animointi	89
5. JÄLKINÄYTÖS	101
LÄHDELUETTELO	114
KUVALUETTELO	119
TAULUKKOLUETTELO	123
LIITTEET	
Liite 1: <i>Matkalla / On the Road</i> -internetsarjakuva	
Liite 2: Sanasto	
Liite 3: Internetlinkit	

1. ESINÄYTÖS

Monimuotoisen pro gradu -tutkielmani aiheeksi valitsin sarjakuvan digitaaliset sovellukset internetissä. Opinnäytetyöni ytimessä vaikuttavat perinteinen ja internetissä toimiva sarjakuva, kuten myös sarjakuvan lukukokemus sähköisissä viestimissä. Perinteinen lukukokemus sijaitsee paperille painetussa sarjakuvassa ja digitaalinen vastaavasti virtuaaliympäristössä, tietokoneen näyttöpäätteeltä luettavassa internetsarjakuvassa. Perinteinen sarjakuva muuntuu digitaalseksi medioiden välisen remediaation, mediasiiirtymän myötä (Bolter & Grusin 1999: 59). Tutkin opinnäytetyössäni sarjakuvan remediaatiota ja virtuaaliympäristön mukanaan tuomia muutoksia sarjakuvan lukukokemuksessa, tarinankerronnassa ja sisällöntuotannossa. Tarkastelen aihetta vertailemalla perinteisen ja digitaalisen sarjakuvailmaisun ominaispiirteitä ja kartoittamalla virtuaaliympäristölle ominaisia vuorovaikutteisia keinoja osana internetsarjakuvan ilmaisumahdollisuuksia. Tutkielmani pääasiallisena tavoitteena on välineellisen, tietokoneen näyttöpäätteeltä luettavan internetsarjakuvan lukukokemuksen kehittäminen lukijaystävällisempään suuntaan. Tarkoituksena on korostaa sarjakuvakerronnalle tyypillisiä keinoja ja horjuttaa tietotekniikan hallitsevaa asemaa digitaalisen sarjakuvan lukukokemuksessa. Pyrin saavuttamaan tavoitteeni virtuaaliympäristön internetsarjakuvan lukukokemukselle suomilla vuorovaikutteisilla keinoilla, jotka antavat lukijalle mahdollisuuden vaikuttaa lukemaansa. Lisäksi yritän tuoda lukukokemukseen monimuotoisuutta ja medioiden välistä vuorovaikutteisuuutta, sarjakuvan multimodaalisia ominaisuuksia lisäämällä (Lehtonen 2001: 86, 90). Multimodaalisuutta opinnäytetyössäni edustavat sarjakuvakerronnan tehokeinoina toimivat animaatio ja auditiivinen ääni, jotka samalla haastavat pohtimaan sarjakuvailmaisun määritelmän uudelleen. Nimitän tällaista monimuotoista sarjakuvakerrontaa multimodaaliseksi internetsarjakuvaksi, joka viittaa sarjakuvan uudenlaiseen lukukokemukseen.

Monimuotoinen opinnäytetyöni jakautuu kahteen erilliseen, toisiaan täydentävään, teoreettiseen ja toiminnalliseen osaan (Skaniakos 2004: 20–22). Teoreettisessa osuudessa pohdin niitä keinoja, joilla internetsarjakuvaan saisi tuotua perinteiseen sarjakuvan lukukokemukseen liittyvää mutkattomuutta. Tutkimuksen välineenä käytän remediaatiota, joka esitellään koko opinnäytetyöaihetta leikkaavana käsitteenä ja jonka sisälle myös multimodaalinen ilmiö sijoittuu (Bolter & Grusin 1999: 59; Lehtonen 2001: 86, 90). Teoreettisen osuuden keskeisimpään sisältöön voi tutustua myös graafisen esityskuvan (Kuva 38) muodossa, joka löytyy viimeisen luvun (5. Jälkinäytös) alusta. Se on visuaali-

nen esitys tutkielman teoreettisesta aineksesta ja niiden välisistä asiayhteyksistä. Teoreettisen osuuden tarkoituksena on määrittää opinnäytetyön tehtäväkentän laajuus, hakea vastauksia tutkimuskysymyksiin sekä pohtia ja pohjustaa toiminnallisen osuuden toteutusta. Toiminnallisen osuuden tarkoituksena on esittää tuottamaani tutkimustietoon perustuva käytännön sovellus, monimuotoisempaa ja toimivampaa lukukokemusta lupaavasta multimodaalisesta internetsarjakuvasta. Sen on tarkoitus toimia myös itsellisenä, opinnäytetyön teoreettisesta osuudesta riippumattomana teoksena. Opinnäytetyöni ei siis ole tarkoitus jäädä vain internetsarjakuvan uudenlaisten ilmaisumahdollisuuksien teoreettiseksi pohdinnaksi, vaan siirtää teoria myös käytännön toteutuksen tasolle.

Monimuotoisen opinnäytetyöni tutkimuskysymykset ovat:

- Mitä on medioiden välinen remediaatio?
- Miten remediaatio toteutuu digitaalisessa sarjakuvassa?
- Miten internetsarjakuvan lukukokemuksesta saadaan toimivampi?
- Miten multimodaaliset keinot saadaan toimimaan internetsarjakuvassa?

Toisessa luvussa syvennyttään remediaation käsitteeseen, selvitetään mitä se tarkoittaa ja mitä kaikkea siihen liittyy. Lisäksi tutkaillaan sitä, kuinka remediaatio ilmenee mediakulttuurin piirissä ja vaikuttaa medioiden välillä. Näkökulma pysyttelee kuitenkin perinteisen ja digitaalisen sarjakuvan lukukokemuksessa ja siihen liittyvien ilmiöiden monimuotoisessa remediaatiossa. Vaikka internet onkin onnistunut remedioimaan perinteisen sarjakuvan lukukokemuksen, ei internetsarjakuvan lukeminen tietokoneen näyttöpäätteeltä mahdollista niin välitöntä lukukokemusta, kuin perinteiset sarjakuvasivut. Siksi tutkimustavoitteeni on kehittää lukukokemuksen kannalta toimivampaa internetsarjakuvan muotoa. Tästä syystä on tärkeää saada selville myös se, minkälaisia ominaisuuksia uudenlainen lukijajyvällisempi internetsarjakuva voi sisältää. Aloitan ongelman purkamisen sanomalehtisarjakuvan vaiherikkaasta kehityshistoriasta. Näin siksi, koska sanomalehti on toiminut sarjakuvan luontevana julkaisufoorumina aivan ensimmäisistä sanomalehtistripeistä lähtien. Opinnäytetyöni kannalta mielenkiintoisinta on kuitenkin se, että alkuperäinen sarjakuvan julkaisuformaatti on pitänyt hyvin pintansa digitaalisen viestintäkulttuurin osana ja sanomalehtisarjakuvalla tyypillinen yksi-, kaksi- tai kolmirivinen sarjakuvakeronta edustaa edelleenkin internetsarjakuvan lukukokemuksen toimivinta muotoa. Strip-

pisarjakuva toimiikin oivallisena internetsarjakuvan toimivamman lukukokemuksen prototyypinä ja sarjakuvan multimodaalisten keinojen soveltamisen kenttänä (Lehtonen 2001: 86, 90).

Vaikka opinnäytetyöni lähtökohtana onkin sarjakuvan lukukokemus, peilaamaan aihetta myös elokuvakerronnan ja tietokonepelikulttuurin kautta. Näin siksi, koska sarjakuvalla läheisinä ja paljon yhtäläisyyksiä sisältävinä ilmaisumuotoina ne ovat onnistuneet remediamaan toistensa keinoja osaksi omaa sisällöntuotantoaan ja viestintäänsä. Sarjakuvaa, elokuvaa ja tietokonepelejä voidaankin pitää moninkertaisina remediaation tuloksina, koska ne kaikki ovat kierrättäneet ja muuntaneet toistensa tehokeinoja oman ilmaisunsa osaksi (Bolter & Grusin 1999: 59). Tästä syystä elokuvakerronnan dramaturgisilla ja audiovisuaalisilla sekä tietokonepelien vuorovaikutteisilla ominaisuuksilla on tärkeä rooli toiminnallisen tutkimustavoitteeni, multimodaalisen internetsarjakuvan mallina. Jatkossa siitä saattaa kehittyä jopa sarjakuvan, elokuvan ja tietokonepelin välimuoto tai synteesi, joka toimii omilla ehdoillaan, omassa mediaympäristössään. Vasta tulevaisuus voi näyttää, kuinka sarjakuva poikkitaiteellisena taide- ja ilmaisumuotojen kameleonttina selviää tästä muuntautumisleikistä. Muutospaineista huolimatta yhdeksännnen taidemuodon tulisi pystyä säilyttämään niin persoonallinen ilmaisumuotonsa kuin toimiva lukukokemuksensakin. Juuri siksi nämä sarjakuvan perusominaisuudet muodostavat myös pro gradu -tutkielmani ytimen.

Opinnäytetyöni aiheesta on olemassa niukasti teoreettista tutkimustietoa. Saadakseni selville, millainen on lukukokemukseltaan toimivin internetsarjakuva ja millaisia mahdollisuuksia virtuaaliympäristö tuo sarjakuvakerrontaan, täytyy tutkimuskysymyksiä lähestyä useista eri näkökulmista. Näin jo pelkästään siksi, koska poikkitaiteellisena ilmaisukeinona sarjakuva toteuttaa tekstin ja kuvan vuorovaikutteista liittoa, jota ei voi tarkastella perehtymättä myös sarjakuvan taustalla vaikuttaviin kerronnallisiin ja visuaalisiin tekijöihin. Lisäksi digitaalinen media tuo perinteiseen lukijan ja sarjakuvan väliseen vuorovaikutukseen uudenlaisia ulottuvuuksia. Samalla multimodaalisen internetsarjakuvan vuorovaikutteisuus lisää lukukokemuksen esteettömyyttä, joka antaa mahdollisuuden esimerkiksi kielivalintoihin ja jopa näkörajoitteisille lukijoille suunnitellun sarjakuvan lukukokemuksen. Tämä on mahdollista elokuvan keinoja lainaavan multimodaalisen sarjakuvailmaisun

ansioista, joka toimii niin visuaalisella kuin audiovisuaalisellakin tasolla. Samalla se tuo sarjakuvan kokonaan uuden lukijakunnan ulottuville. Tulevaisuuden mediateknologia tuo varmasti mukanaan muitakin keinoja, joilla internetsarjakuvan lukukokemuksen vuorovaikutteisuuutta voidaan jälleen lisätä. Tarkastelen näistä aiheista keräämäni tieteellistä tietoa sarjakuvakerronnan teorian kautta, koska sarjakuvan kieli toimii opinnäytetyöni tutkimuskysymysten lähtökohtana ja sarjakuvan uusien ilmenemismuotojen ja ilmaisukeinojen löytäminen niiden päämääränä.

Kolmannessa luvussa syvennyn sarjakuvan lukukokemukseen, joka on remediaation ohella opinnäytetyöni toinen keskeinen näkökulma. Koska sarjakuvan lukukokemuksen perimmäinen idea sijaitsee tekstin ja kuvan välisessä vuorovaikutuksessa, on niihin kumpaankin syytä perehtyä perusteellisesti. Aluksi tutkin tekstiä sarjakuvakerronnan osana. Teksti voi esiintyä sarjakuvassa monessa erilaisessa muodossa, aina kirjainmerkeistä, visuaalisiin symboleihin ja nonverbaaliin, sanattomaan ilmaisuun asti. Tutkielmani kannalta olennaista on kuitenkin se, että multimodaalisen internetsarjakuvan vuorovaikutteiset mahdollisuudet sijaitsevat suurelta osin juuri tekstin suomissa mahdollisuuksissa. Siksi tekstin merkityksen selvittäminen osana sarjakuvakerrontaa on opinnäytetyöni kannalta tärkeää. Tämän jälkeen etenen perinteisen sarjakuvan lukukokemuksesta digitaalisiin vuorovaikuttamisen keinoihin, päätyen lopulta pohtimaan multimodaalisuuden mahdollisuuksia internetsarjakuvailmaisussa. Tutkimuskohteina ovat erityisesti ne multimodaalisen sarjakuvan vuorovaikutteiset keinot, jotka antavat lukijalle mahdollisuuden vaikuttaa sarjakuvan teksti-, ääni- ja kielivalintoihin. Näitä edustavat valinnanmahdollisuus suomen- ja englanninkielisen tai teksti- ja puhemuotoisen sarjakuvaversioiden välillä. Pyrin ensisijaisesti laajentamaan sarjakuvailmaisua kirjoitetun tekstin sijaan audittiivisen, puhutun tekstin suuntaan. Audittiivisen äänen lisäksi tutkin myös animaation käyttöä internetsarjakuvan tehokeinona. Tutkin animaation mahdollisuuksia kuitenkin ainoastaan sarjakuvakerrontaa tukevana ja lisäarvoa tuottavana tekijänä, joka vaikuttaa pienimuotoisena ja rajattuna tehokeinona vain omassa sarjakuvaruudussaan. Vaikka internet onkin jo ehtinyt remedioimaan perinteisen sarjakuvan lukukokemuksen, antavat multimodaaliset ilmaisukeinot sarjakuvalle uusia ja ennennäkemättömiä mahdollisuuksia.

Neljännessä luvussa keskityn opinnäytetyöni toiminnalliseen osuuteen, käytännön sovellukseen uudenlaista lukukokemusta toteuttavasta internetsarjakuvasta. Suunnittelu- ja työprosessi esitellään kokonaisuudessaan alkuasetelmasta valmiiseen teokseen asti. Samalla luku toimii myös remediaation käytännön kuvauksena. Koska toiminnallinen puoli tutkielmasta edustaa samalla myös taiteellista prosessia, tulkitseen ja sovellan aikaansaamiani tutkimustuloksia tarpeen vaatimalla vapaudella. Tällä tavoin pyrin saamaan aikaiseksi mahdollisimman toimivan ja mielenkiintoisen internetsarjakuvan, jonka lähtökohdat sijaitsevat opinnäytetyön teoreettisessa osassa. Aluksi seurataan sarjakuvan työstämistä perinteisin keinoin, tarinaa kirjoittamalla, luonnoksia piirtämällä, kuvia värittämällä ja kokonaisuutta pohtimalla. Tämän jälkeen siirrytään digitaalisen materiaalin suunnitteluun ja toteutukseen. Esittelen äänityön vaiheet niin puhe- kuin taustäänien tallentamisen kuin sarjakuvan ääniraidan työstämisenkin osalta. Animoinnin vaiheet kerrataan suunnittelutyöstä, animaation ääniraidan leikkaamiseen sekä sarjakuvan yksityiskohtien animointiin asti. Lisäksi yritän hahmottaa sarjakuva- ja elokuvakerronnan rajapintaa sekä molemmille ilmaisumuodoille yhteisiä tekijöitä. Tarkoituksena on pitää multimodaalinen internetsarjakuva tukevasti sarjakuvakerronnan piirissä, vaikka lainaankin elokuvailmaisun keinovalikoimaa.

Jälkinäytöksessä arvioin opinnäytetyökokonaisuuden kirjallisen ja toiminnallisen osuuden. Arviointikriteereinä käytän esittämiäni tutkimuskysymyksiä ja sitä, kuinka hyvin olen pystynyt niihin vastaamaan. Tutkielmaa arvioidessani huomasin, että opinnäytetyön toiminnallinen osuus pystyy paljastamaan ainoastaan yhden näkökulman uudenlaiseen internetsarjakuvan lukukokemukseen, eikä todellista vertailua erilaisten multimodaalisten sarjakuvien välillä voida toteuttaa. Näin erityisesti siksi, koska toista yhtä laajamittaisesti multimodaalisia keinoja soveltavaa sarjakuvaa ei ole vielä olemassa. Se jää aihetta seuraavaksi tutkivien tehtäväksi. Yksi tutkimustyöni tavoitteista onkin toimia lähtökohtana muille multimodaalisille sarjakuvan muodoille, jotka pystyisivät vielä paremmin huomioimaan vuorovaikutteisuuden ja virtuaalisuuden osana uudenlaista internetsarjakuvan lukukokemusta ja ilmaisua. Opinnäytetyöni loppuun olen koonnut keskeisimpien käsitteiden sanaston ja linkkilistan internetsarjakuvakeiluista, joiden lähtökohtana on ollut uudenlainen lukukokemus. Olen myös lyhyesti kommentoinut jokaista valintaani lukukokemuksen toimivuuden näkökulmasta.

Tutkielmani on monimuotogradu, joka edustaa verrattain uutta opinnäytetyön mallia. Yliopistomaailmassakin on vasta viime vuosina alettu tarkastelemaan pro gradu -tutkielman vaihtoehtoisia muotoja. Perinteisen monografiagradun rinnalle on nostettu uudenlaisia opinnäytetyömalleja, jotka antavat mahdollisuuden lähestyä tutkimustyötä eri näkökulmista ja lähtökohdista. Tällainen kehitys alkoi 80-luvun lopulla heränneiden artikkeligradupohdintojen myötä, mutta vasta 90-luvun puolivälissä asiaan paneuduttiin laajamittaisemmin etsimällä todellisia opinnäytetyövaihtoehtoja. Pyrkimyksenä oli vähentää tutkimuskäytänteitä mutkistavia rituaaleja sekä tukea tieteellisen luovuuden kehitystä opinnäytetyöprosessissa. Tällainen kehitys sai alkusysäyksensä ammattikorkeakoulujen tarpeisiin räätälöidystä toiminnallisesta opinnäytetyöstä, jossa kirjallisen teoriaosan rinnalla on myös käytännönläheisempi ”taiteellinen” osuus. Tällaisessa prosessinäkökulmassa teorian suhdetta käytäntöön korostetaan niin, että ne yhdistyvät tasapainoiseksi kokonaisuudeksi, ammattikorkeakoulun käytännön osaamista ja ammatillisuutta korostavan koulutusmetodin mukaisesti. (Skaniakos 2004: 5, 7, 14.)

Monimuotogradu eroaa perinteisestä monografiagradusta selvimmin siinä, että siinä on kaksi tai useampia osioita. Yhdessä osioiden tulee muodostaa teoreettisesti perusteltu kokonaisuus, jossa jonkin osioista on oltava tutkielman aihepiiriä käsittelevä tieteellinen teksti. Muut osiot voivat olla esimerkiksi audiovisuaalisia, ääntä ja kuvaa sisältäviä tiedostoja (CD/DVD-levy, multimediatuotos) tai muita kirjallisia tai kuvallisia tuotoksia (kirja/opas, artikkeli/tieteellinen teksti, sävelteos/partituuri). Monimuotoisen opinnäytetyön työmäärä ei saisi kuitenkaan poiketa monografiagradusta. Teoreettisen ja toiminnallisen osuuden laajuus täytyy suhteuttaa monimuotogradussa sellaiseksi, että se on yhteneväinen monografiagradun työmäärän kanssa. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että monimuotoisessa opinnäytetyössä teoreettisen osan osuus muodostuu pienemmäksi, koska kokonaistyömäärään täytyy jättää riittävästi tilaa myös toiminnalliselle osuudelle. (Skaniakos 2004: 20–22.)

Monimuotogradun erityisenä tunnusmerkkinä voidaan pitää sitä, että se korostaa opinto-kokonaisuuden prosessiluonnetta. Työprosessilla ja sen kuvauksella on näkyvä osa myös omassa opinnäytetyökokonaisuudessani. Oikeastaan tutkielman koko sisältö kietoutuu työprosessin ja toiminnallisen osuuden kehittelyn ja arvioinnin ympärille, koska opin-

näytetyöni on projektityöskentelynä toteutettava kokonaisuus. Lisäsyvyyttä työprosessin tarkasteluun haen aihepiiriin liittyvän kirjallisuuden ja aikaisemman tutkimuksen avulla. Tarkoituksena on välttää liiaksi omaan prosessiin keskittyvää tutkimusta, koska silloin se ei täyttäisi tieteellisen tutkielman kriteerejä. Joudun myös osittain ulkoistamaan opinnäytetyöni tehtäväkenttää, koska multimediaa sisältävän toiminnallisen osuuden toteutus ei ole mahdollista ilman asiaan perehtyneiden ammattilaisten apua. Vaikka kaikilla projektiin osallistuvilla tekijöillä on opinnäytetyöprosessissa oma erityinen tehtävänsä, tuotetaan pro gradu -tutkielman sisältö oman erikoisosaamiseni kautta. (Skaniakos 2004: 21–24, 26.)

2. SARJAKUVAN REMEDIOITUMINEN

2.1. Tietokoneen välineellisyys sarjakuvakerronnan haasteena

Sarjakuva on todistanut olevansa muuntautumiskykyinen viestinväline. Viimeisen reilun sadan vuoden aikana sarjakuvaa on julkaistu monissa erilaisissa medioissa, monenlaisissa muodoissa ja yhteyksissä. Sarjakuvailmaisuus on sisältönsä ja muotonsa puolesta muuntunut luontevasti palvelemaan milloin kaupallisia, taiteellisia kuin idealistisiakin tarkoituksia. Sarjakuviin voidaan nykyään törmätä lähes kaikkialla ja ne ovat ehtineet vakiinnuttamaan asemansa sanoma- ja aikakauslehtien luetuimpina sivuina. Niistä onkin muodostunut sanomalehdille välttämätön vakiovaruste. Lehtikioskeista ja kirjakaupoista voi löytää runsaasti erilaisille kohderyhmille suunnattuja nimikkeitä ja kirjastoissa sarjakuvat ovat jo pitkään olleet luetuimpien painotuotteiden joukossa. Sarjakuvia löytyy niin perheen pienimmille kuin varttuneemmillekin, unohtamatta varta vasten tytöille ja pojille suunnattuja julkaisuja.

Sarjakuvien erilaisiin muotoihin voi törmätä mitä yllättävimmissä paikoissa, kuten hampurilaisravintoloissa, elokuvateattereissa, julkisissa kulkuneuvoissa, ilmaisjakelulehtisissä tai vaikka karkkipapereissa. Puhumattakaan sarjakuvalehtien erikoisliikkeistä, joista löytyy sarjakuvalehtien lisäksi myös niihin liittyviä monenkirjavia oheistuotteita. Suosituimmista sarjakuvahahmoista löytyy monenlaisia variaatioita niin pienoispatsaista paitoihin, peleistä keräilykortteihin, kuin ovimagneeteista avaimenperiinkin (Jerrman 2006: 84–88). Sarjakuvan muuntautumiskyky ei kuitenkaan rajoitu pelkästään muodon ja sisällön muunteluun, vaan se yltää myös sarjakuvatuotannon volyyymiin. Vuosien saatossa harmiton harrastustoiminta on muuntautunut suuren luokan liiketoiminnaksi, jonka vaikutuspiiriin voi lukea koko maailman.

Tämän luvun pääaiheena on se, kuinka sanomalehti, elokuva ja tietokonepelit ovat remedioineet sarjakuvan. Aluksi on kuitenkin määriteltävä se, mitä media oikeastaan tarkoittaa. Kyseinen käsite on olennainen osa tutkimaani ilmiötä ja se vaikuttaa aina remediaation ytimessä. Media tulee latinankielisestä sanasta “medium”. Se tarkoittaa

jotakin, mikä sijaitsee kahden (tai useamman) subjektin tai maailman keskellä ja toimii eräänlaisena näiden tahojen välisenä viestinviejänä ja niitä yhdistävänä linkkinä. Medialla tarkoitetaan yleensä kaikkia niitä teknisiä välineitä, joilla voidaan välittää laajalle vastaanottajajoukolle monenlaisia ja -muotoisia asioita, sisältöjä ja merkityksiä. Tällaisia joukkoviestimiä edustavat esimerkiksi sanomalehti ja radio, jotka ovat toimineet digitaalisten medioiden toiminnan, käytäntöjen ja sisällöntuotannon malleina. Puhelin, televisio ja internet ovat myös ehtineet vakiinnuttamaan asemansa joukkoviestimien joukossa. Medioita ovat myös esimerkiksi elokuvat, kirjat, sarjakuvalehdet ja monet muut ääni- ja kuvatalenteet. Media voi kuitenkin tarkoittaa muutakin kuin pelkästään erilaisilla välineillä viestimistä. Avarasti ajateltuna media tarkoittaa myös kaikkea joukkoviestimien toimintaan liittyviä sosiaalisia ja kulttuurisia tapoja, joita ihmiset ovat luoneet ympärilleen ja jotka vaikuttavat heidän jokapäiväisessä elämässään. Medialla onkin nykyään yhä merkittävämpi rooli ihmisten arvomaailman, todellisuuden ja päivärutiinien muotoutumisessa. Siitä syystä myöhäismodernissa yhteiskunnassa oleminen merkitsee samalla myös mediakulttuurissa elämistä. (Mäyrä 2002: 89; Nieminen & Pantti 2005: 15.)

Media on vaikuttanut kuluneina vuosikymmeninä myös ihmisten ymmärrykseen ja arkitietoon, jotka ovat yhä enenevässä määrin alkaneet välittyä ihmisille vain median kautta. Tämä tarkoittaa sitä, että media ei enää välttämättä viittaa meitä ympäröivään, ulkoiseen todellisuuteen, vaan ainoastaan toisiin mediaesityksiin ja -teksteihin. Tällaista yhteiskunnallista muutosta kutsutaan medioitumiseksi. Se ilmenee esimerkiksi siten, että joukkotiedotusvälineet ovat yhä enemmän mukana, kun ihmiset etsivät vastauksia elämän peruskysymyksiin. Se taas tarkoittaa sitä, että perinteinen suora ja välitön vuorovaikutus kommunikaatiomuotona on muuttumassa harvinaisemmaksi. Medioitumisesta on kyse myös silloin, kun media välittää ihmisille kokemuksia siitä, mitä milloinkin on mahdollisesti luettu, katsottu, kuunneltu tai pelattu. Joukkotiedotusvälineiden avulla ihmiset rakentavat omaa identiteettiään ja kokemuspohjaansa, mutta se voi toimia myös erilaisten sosiaalisten ryhmien yhteistä identiteettiä vahvistavana tai erottavana kanavana. Tämäkin on tosin muuttumassa, koska enää ei valita omaa sosiaalista ryhmää ainoastaan yhteisten mediasisältöjen perusteella, vaan valinta tapahtuu nykyään myös itse mediassa. Todisteena tästä toimivat erilaiset keskustelu-, todellisuusteleviatio- ja terapiaohjelmat. Postmodernin vision mukaisesti elämmekin mediatodellisuudessa, joka loputtomasti lainaa, jäljentää ja

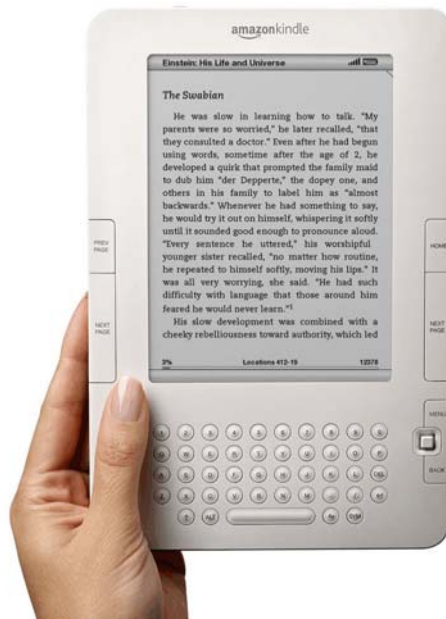
kierrättää omia tekstejään ja kuviaan, kunnes lopulta mitätöi ja köyhdyttää ne sisällöttömäksi pinnaksi. (Herkman 2001: 18–19; Nieminen & Pantti 2005: 11, 16–18.)

Mediakulttuuriin liittyy myös pyrkimys täydellistää media sellaiseksi, että itse mediavälineeseen ei tarvitsisi kiinnittää huomiota, vaan mediasisältöihin voisi sukeltaa ilman ensimmäistäkään tulkintaan vaikuttavaa tai sitä häiritsevää laitetta tai suodinta. Tavoitteena on saada aikaiseksi välitön läsnäolon tuntu, joka voitaisiin kokea yhtä aitona ja todellisena, kuin esimerkiksi maalauksen tai valokuvan kaksiulotteiseen pintaan luotu visuaalinen todellisuus. Mediatodellisuutta hallitsee kuitenkin välineellisyys, joka haittaa välittömiä aistihavaintoja. Välittömyyden tuntua pyritään kasvattamaan häivyttämällä välineen läsnäoloa, muuttamalla se läpinäkyvämmäksi tai jopa näkymättömäksi. Välineellisyys hallitsee myös tietotekniikkaa. Siinä missä maalauksen tai valokuvan fyysinen olemus (pinta, kaksiulotteisuus, neliömuoto, kehykset) katoaa sitä katsottaessa, ei saman kuvan katsominen tietokoneen näyttöruudulta kadota välineen läsnäoloa ja muuta tietotekniikkaa aineettomaksi. Yrityksillä vaikuttaa tietotekniikan välineellisyyteen saadaan aikaiseksi paradoksi. Mitä enemmän siihen pyritään vaikuttamaan, sitä enemmän tietokoneen välineellisyys ja sen keinotekoisuus korostuvat, vaikka päämäärä olisikin täysin päinvastainen. Näin siitäkin huolimatta, että virtuaalinen todellisuus (lentosimulaattorit, kyberpuktodellisuus) pyrkii mallintamaan ihmiskokemuksen välittömintä aistimaailmaa. Tällaisten hypermediaalisten käytännön sovellusten arkisimpia muotoja lienevät *World Wide Web (WWW)* -sivut, multimediaohjelmat (CD-ROM) ja tietokonepelit. Tietotekniikan tulisikin päästä aiempaa aidommin murtautumaan kaksiulotteisesta kohti kolmiulotteista maailmaa. Käyttäjän tulisi pystyä liikkumaan esteettömämmin internetin virtuaalituodellisuudessa, niin informaation sisällä, ympärillä kuin sen lävitsekin. Aitouden tunnetta lisääisivät myös näkymättömät elektroniset välineet, jolloin päästäisiin eroon erilaisista näppäimistä, ikkunoista, vierityspalkeista, ikoneista ja hiiristä. (Bolter & Grusin 1999: 5, 11, 23–24, 45–46; Manovich 2001: 209; Kulttuurinen tuotanto: Hypermediaalisuus; Kulttuurinen tuotanto: Välittömyys ja hypermediaalisuus.)

Tietokoneeseen verrattuna kirja on tässä suhteessa mielenkiintoinen media. Vaikka kirja onkin tietokoneen tapaan fyysinen väline, jota pitää osata käyttää, se silti muuttuu lukemistapahtuman myötä näkymättömäksi. Kirjan sanoihin, riveihin ja sivujen kääntämiseen

ei kiinnitetä enää lainkaan huomiota, kun kirjan sisältö on lumonnut lukijan. Perinteinen sarjakuvan lukukokemus toimii samalla tavoin, huolimatta tekstin rinnalla käytettävistä visuaalisista sarjakuvakerronnan keinoista (kuvaruudut, puhekuplat, tekstilaatikot, graafiset ääniefektit). Tietotekniikan ja sen käyttäjän välille ei voi syntyä yhtä välitöntä suhdetta, koska tietokoneen käyttäminen on liian monimutkaista. Tästä syystä tietokoneen kanssa ei voi rentoutua yhtä vaivattomasti kuin kirjan tai sarjakuvalehden parissa. Sitä ei voi napata pöydän kulmalta ja jatkaa lukemista kirjanmerkin kohdalta, eikä sen kanssa voi kesäpäivänä leppoisasti loikoilla riippukeinussa. Ongelman ydin on se, että tietokone on nimensä mukaisesti kone, jota täytyy osata käyttää visuaalisen tai virtuaalisen kokemuksen aikaan saamiseksi. Tietokonetta käyttäekseen siihen on edelleenkin suunnitelmallisesti ryhdyttävä. Lisäksi sukupolviulottuvuus vaikuttaa asiaan. Se, mikä on nuorten vanhemmille tietotekniikan läpinäkyvyyttä haittaava tekijä, ei heidän lapsilleen ole välttämättä lainkaan ongelmallista. Tietotekniikan puutteellisuudet saattavatkin olla nykynuorille näkymättömämpiä kuin heidän vanhemmilleen. (Bolter & Grusin 1999: 23–24, 45–46.)

Vaikka tietotekniikan tulevaisuus on jo ulottuvillamme, yksikään uusi media ei voi kuitenkaan muodostua vanhoja medioita tärkeämmäksi, ennen kuin se muuttuu itsenäiseksi, tulee omillaan toimeen ja katkaisee lopulta suhteensa menneeseen. Juuri tästä syystä esimerkiksi Amazon-verkkokaupan *Kindle*-lukulaitteeseen kohdistuu niin suuria odotuksia. Se on aiheuttanut samanlaista kohua, kuin Applen ensimmäiset *Ipodit* aikoinaan. Tämän tavallisen romaanin kokoisen laitealustan näyttönä toimii mustavalkoinen digitaalinen paperi, joka mahdollistaa lukemisen myös auringon paisteessa. Tämän e-kirjaksi nimetyn lukulaitteen näytölle voidaan ladata elektronisia kirjoja suoraan Amazon-verkko-kaupasta, kuten musiikkia mp3-soittimeen. Yhden kirjan lataaminen kestää alle minuutin ja niitä mahtuu laitteeseen yhdellä kertaa yli 200 kappaletta. Nopean lataamisen mahdollistaa uudenlainen 3g-matkapuhelinyhteys, joka on käyttäjän näkökulmasta ilmainen. Lisäksi siihen voi ladata sanoma- ja aikakauslehtiä, blogeja (weblog, weblogi, blog, blogi, verkkoloki, loki, verkkopäiväkirja) ja tietosanakirja *Wikipedian*. Siinä toimii myös sähköposti ja niiden liitetiedostoina olevat kuvat. Samanveroista lukukokemusta lupailevat myös Sonyn *Reader*- ja Lexcyclen *iPhone*-lukulaitteet. (Bolter & Grusin 1999: 50; HS 18.4.2008; Korhonen 2009; Kotilainen 2007; Masalin 2008.)



Kuva 1:
Amazon Kindle -lukulaite.

Kaikkia edellä esiteltyjen mediakulttuurin ilmiöiden yhdistävänä tekijänä toimii remediaatio. Se liittyy niin mediateknologian valtavaan lisääntymiseen, yhteiskunnalliseen medioitumiseen sekä yrityksiin siirtää vanhojen medioiden välittömyys digitaaliseen muotoon (Herkman 2001: 18). Remediaation käsite tulee latinankielen sanasta ”*remederi*”, joka tarkoittaa ”parantamista” ja ”terveyden palauttamista”. Se tarkoittaa joukkoviestimien uudelleen muuntumista, vanhan median esittämistä uudessa mediassa, uudella tavalla. Remediaation ytimessä vaikuttaa aina itse media sekä jatkuva dialogi vanhojen ja uusien viestinvälineiden välillä. Tällaisesta mediasiiirtymästä on kyse myös silloin, kun sarjakuvasta tehdään elokuvasoitus, elokuvasta tuotetaan tietokonepeli tai elokuvan musiikista soundtrackalbumi. Sama asia on kyseessä myös silloin, kun perinteinen sarjakuva muuntuu digitaaliseen muotoon internetsarjakuvaksi. Se on myös asia, jota opinnäytetyöni toiminnallinen osuus pyrkii konkreettisesti ilmentämään. (Bolter & Grusin 1999: 59; Nieminen & Pantti 2005: 16–18.)



Kuva 2:
Batman-sarjakuva, -elokuva, -videopeli ja elokuvan soundtrack-albumi.

Remediaatio ei ole kuitenkaan uusi ilmiö, eikä se edes liity ainoastaan digitaaliseen mediaan. Saman ilmiön voi havaita viimeisen parin sadan vuoden ajanjaksolta länsimaista visuaalista esitystä ja ilmaisua, koska remediaation myötä syntyneet uudet mediat nojaavat kaikissa muodoissaan menneisyyteen, joko jo olleisiin tai yhä vaikuttaviin median muotoihin. Vanhat joukkoviestimet luovat siis aina puitteet digitaaliteknikalle ja muodostavat uuden median sisällön. Samalla vanhat mediat haastavat uudet viestinvälineet mukautumiskyvyllään, uudistamalla niiden ehdoilla tai uudistamalla niitä itse. Remediaation kaksinkertaisen logiikan mukaisesti haaste toimii myös päinvastaiseen suuntaan, jolloin uusi haastaa vanhan ja vanha haastaa uuden median aina uudelleen. Mikään uusi mediamuoto ei voi olla täysin riippumaton muista joukkoviestimistä, eikä myöskään niissä vaikuttavista sosiaalisista ja taloudellisista voimista. (Bolter & Grusin 1999: 5, 11, 14–15, 50.)

Remediaatiossa vanhemmat mediat (sanomalehti, radio) esitellään uudenaikaisina ja -tyylisinä versioina toisille medioille, sisällyttämällä vanhan median keinot ja mahdollisuudet osaksi uusien mediavälineiden viestintää. Uudet mediat ovat aina tekemässä juuri sitä, mitä edeltäneet viestinvälineet ovat jo aikoinaan tehneet. Elokuva, televisio ja internet lienevät arkipäiväisimpiä esimerkkejä vanhojen medioiden toimimisesta osana uutta

mediaa, koska niissä virtuaalisuus, kuvat, äänet ja kirjoitus ovat remedioituneet osaksi uuden median viestintäkulttuuria. Samalla tavoin myös sarjakuva on sisällyttänyt kuvan, tekstin ja äänen osaksi omaa ilmaisuaan, kuten internet on remedioinut sarjakuvan ilmaisukeinot. Internet onkin tästä syystä kiinnostava viestinväline, koska se on remedioinut lähes kaiken ympärillämme vaikuttavan verbaalisen, visuaalisen ja audiovisuaalisen median. Aluksi internet kuitenkin remedioi vain tekstiliikenteen tiedonvälityksestä, eikä se olisi koskaan saavuttanut nykyisiä mittasuhteitaan ilman kielellisen informaation rinnalle liitettyjä kuvia. Kuvat lisäsivät huomasti internetin kaupallista potentiaalia ja samalla kasvattivat sen suosiota entistä suuremmaksi. (Bolter & Grusin 1999: 14–15, 197–198.)

Internet ei ole kuitenkaan toistaiseksi onnistunut remedioimaan vanhimpien medioiden (kirje, kirja, aikakauslehti, sarjakuva) henkilökohtaisuutta. Näin siksi, koska digitaalisen teknologian välineellisyys asettuu vanhoille viestinvälineille ominaisen välittömyyden tielle. Lisäksi perinneulottuvuus on kaikkien vanhojen medioiden puolella, koska painettu ja elektroninen media ovat jo aikaa sitten saavuttaneet asemansa. Uusi media yrittää kuitenkin jatkuvasti haastaa vanhojen medioiden vakaata asemaa, remedioimalla ne hypervaruuden virtuaaliseen ympäristöön ja lupaamalla niille parempaa henkilökohtaisuutta. Hyvänä esimerkkinä tällaisista pyrkimyksistä toimivat jatkuvat yritykset luoda toimiva digitaalinen kirja. Oikeastaan tavoittelen hyvin samankaltaista asiaa opinnäytetyöprojektissani, kun yritän kehittää toimivampaa lukukokemusta internetsarjakuvaan. Monia asioita on kuitenkin vielä ratkaisematta, ennen kuin digitaalinen tekniikka ja internet voivat todella lunastaa kaikki lupauksensa. (Bolter & Grusin 1999: 200.)

Sarjakuvalle on luonteenomaista sen sujuva remedioituminen, jota erityisesti viimeaikainen amerikkalainen elokuvatuotanto todistaa. Sarjakuvan remedioituessa valkokankaalle, siirtyy samalla osa sarjakuvalla ominaisista ilmaisukeinoista elokuvakerronnan piiriin (Bolter & Grusin 1999: 14–15). Alunperin sarjakuvalehtien sivuilla seikkailleet supersankarit, kuten *Batman* ja *Spider-Man*, ovat jo saaneet omat elokuvasovituksensa, joista on tuotettu edelleen tietokonepelejä ja animaatioisarjoja. Tällä tavoin suosittu sarjakuvahahmo saattaa ulottaa ilmeensä samanaikaisesti useampaan mediaan ja kulutustuotteeseen (Järvinen 2000: 174). Remediaation kaksinkertaisen logiikan mukaisesti valkokankaiden

tai seikkailuromaanien sankarit voivat siirtyä myös sarjakuvalehtien sivuille, kuten klassikoille *Tarzan*, *James Bond* ja *Indiana Jones* on käynyt (Bolter & Grusin 1999: 5). Samasta asiasta on kyse silloinkin, kun sarjakuva lainaa elokuvallisia tehokeinoja omaan ilmaisuunsa, kuten erityisesti supersankarisarjakuvissa on ollut tapana 1990-luvun loppupuolelta lähtien. Tällaista ilmiötä kutsutaan niellä *widescreen comics*, koska sarjakuvaruutujen mittasuhteet noudattelevat niissä valkokankaan laajaa muotoa. (Peterson 2008). “Ylileveät” kuvaruudut noudattelevat myös paremmin tietokoneen näyttöpäätteen mittasuhteita, koska internetsarjakuvasivujen korkeus on niiden leveyttä suurempi ongelma. *Widescreen comics* -tyylinen kerronta onkin lisääntynyt digitaalisilla sarjakuvasivuilla melkoisesti.



Kuva 3:

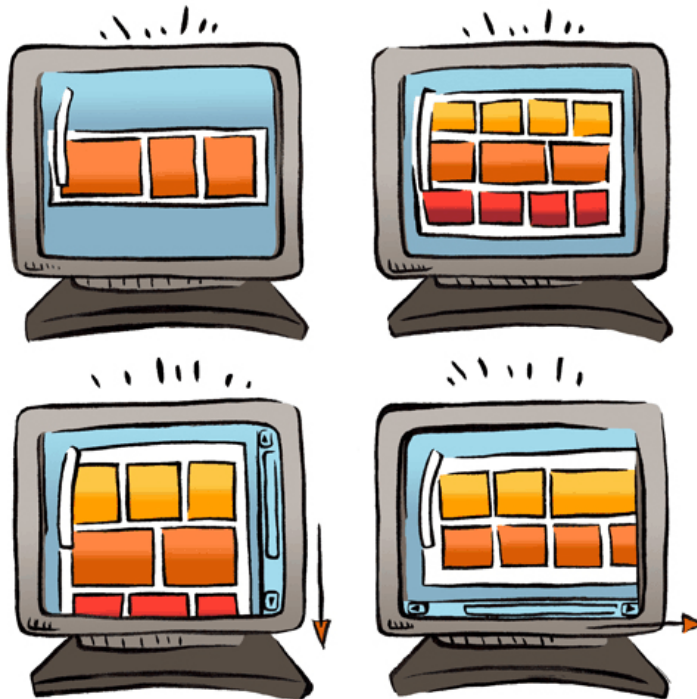
Jim Sterankon laajakangasruutu *Kapteeni Amerikka* -sarjakuvalehdestä vuodelta 1969, ajalta ennen *widescreen comics* -käsitteen keksimistä. Sarjakuvaruudun tapahtumat ovat laajentuneet ekspressiivisesti koko aukeaman mittaiseksi tapahtumaksi.

Sarjakuvan ja elokuvan välillä on remedioitumisen lisäksi muitakin yhdistäviä tekijöitä. Molemmilla kuvailmaisun muodoilla on muun muassa yhteinen taustahistoria. Ne ovat syntyneet samoihin aikoihin ja saaneet toisiltaan vaikutteita. Siitä syystä yhtäläisyyksiä

löytyy myös ilmaisumuodosta, koska molemmat koostuvat samoista elementeistä, toisiaan seuraavista kuvista, äänestä ja tekstistä. Sarjakuva- ja elokuvailmaisusta löytyy runsaasti kohtauspintoja, vaikka valtaosa niiden visuaalisista keinoista onkin peräisin niitä vanhemman viestintäkulttuurin, kuvataiteen piiristä. Tällaista erilaisten viestinvälineiden keskinäistä vuorovaikutusta, jossa ne omivat jonkun toisen median ominaispiirteitä omaan käyttöönsä tai lainaavat niitä toiselle, kutsutaan multimodaalisuudeksi. Samalla tapahtuu myös cross-over, mediarajojen sekoittuminen, joka saattaa joskus johtaa kokonaan uuden mediamuodon tai taidelajin syntymiseen. Jotain tällaista saattaa tapahtua myös minun internetsarjakuvakokeilulleni, jos idea osoittautuu tarpeeksi elinvoimaiseksi. Ongelmallisimpia monimuotoiset uusmediat ovat lopputuloksen määrittelyn kannalta, koska mitään vastaavaa ei välttämättä ole ollut lainkaan olemassa ja vertailukohdat puuttuvat. Multimodaalisuus korostaa kuitenkin erityisesti sitä, ettei yksikään mediamuoto ole olemassa yksinään, vain itseään varten, vaan ne ovat aina vuorovaikutussuhteessa toistensa kanssa. Sama ilmiö on laajasti ymmärrettynä leimallista myös kaikelle inhimilliselle kulttuurille. (Lacassin 1991a: 4; Lehtonen 2001: 86, 90–91.)

Ilmaisumuotona sarjakuva elää parhaillaan kiinnostavaa aikaa, koska sarjakuvalla tärkeä media, sanomalehti, on siirtymässä digitaaliseen aikakauteen. Vaikka virtuaalisanomalehdet toimivatkin internetissä jo sujuvasti, niin sarjakuva ei kuitenkaan remedioitu digitaaliseen muotoonsa yhtä helposti. Tämä johtuu siitä, että sanomalehtiartikkeleiden teksti ja niiden kuvat ovat sarjakuvaa helpommin mukautettavissa ja muunneltavissa näyttöpäätteille sopiviksi ja selaimien ehdoilla toimiviksi kokonaisuuksiksi. Sanomalehtien stripisarjakuvat toimivat kuitenkin yksirivisen kerrontansa ansiosta hyvin myös digitaalisina, kuten myös kaksi- ja kolmiriviset sunnuntaisarjatkin. Ne suosivat tietokoneen ruudun ominaisuuksia, eivätkä selaimien asetukset pakota lukijaa käyttämään vierityspalkkia niiden lukemiseen. Virtuaalisanomalehdissä sarjakuvia on kuitenkin huomattavasti vähemmän tarjolla perinteiseen sanomalehteen verrattuna, puhumattakaan sunnuntaisarjakuvasivujen tapaisesta runsaudensarvesta. Toisaalta digitaalinen sanomalehti mahdollistaa sarjakuvastripeille arkiston, josta lukija voi ladata luettavakseen lehdessä aiemmin julkaistuja sarjakuvia.

Ongelmallisimmiksi sujuvan lukukokemuksen kannalta muodostuvat sellaiset sarjakuvat, jotka eivät noudattele näyttöpäätteen tai selaimen muotokieltä ja ominaisuuksia. Käytännössä tämä koskee perinteisiä koko sivun mittaisia ja sitä pitempiä sarjakuvatarinoita, koska sarjakuvasivu tai -aukeama ei yksinkertaisesti mahdu luettavuuden kannalta sopivan kokoisena tietokoneen näyttöruudulle. Ongelma ei ratkea sillä, että sarjakuvasivun pienentää näyttöpäätteelle sopivaan kokoon, koska silloin kuvista, eikä varsinkaan tekstistä saa enää selvää. Sarjakuvasivu näyttäytyy tietokoneen ruudulta aina joko liian pienenä tai suurena, että se olisi helposti ja sujuvasti luettavissa ilman toistuvaa hiiren tai näppäinten käyttöä. Internetympäristön asettamien vaatimusten täyttäminen saattaakin jatkossa kasata melkoisia paineita perinteikkäiden sarjakuvasivun mittasuhteiden säilymiselle. Sarjakuvan uudentlaisesta remedioitumisesta on ehtinyt myös muodostua varteentotettava haaste sarjakuvakerronnan muuntautumiskyvylle. Aivan kuten liikkuva kuva siirtyi aikoinaan valkokankaalta televisioruutuun ja ohjelmia alettiin tuottamaan sekä sisällöllisesti että muodollisesti televisiovastaanottimien lainalaisuuksia ajatellen, voisi sarjakuvakerronta käydä läpi vastaavanlaisen muuntautumisleikin.



Kuva 4:

Yleisimmät sarjakuvan esittämismuodot internetissä. Strippisarjakuvat toimivat näyttöruudulla moitteettomasti. Perinteiset sarjakuvasivut vaativat ruudun vierittämistä alaspäin ja ylileveät vasemmalta oikealle.

Internetsarjakuvan suoraviivainen remedioituminen mediasta toiseen ei toteuta parhaalla tavalla digitaalisuuden suomia mahdollisuuksia, vaan tyytyy ainoastaan kopioimaan perinteisen sarjakuvaformaatin uuteen mediaan. Tästä syystä internetsarjakuva on jäänyt alisteiseksi näyttöpäätteen ja selaimen välineellisille ominaisuuksille, eikä multimodaalinen mediarajoja sekoittava cross-over ole päässyt kunnolla toteutumaan (Lehtonen 2001: 90–91). Onnistuneeseen lopputulokseen internetsarjakuvan lukukokemuksen osalta päästään vain, jos sarjakuva suunnitellaan suoraan virtuaaliympäristöön ja huomioidaan internetin säännönlaisuudet ja käytetään tietokoneelle ominaisia graafisia ratkaisuja. Se voi tosin tarkoittaa myös luopumista joistakin perinteisen sarjakuvan tunnusomaisista piirteistä, mutta vaihtokaupassa saatujen keinojen ansiosta internetsarjakuvan lukukokemus saadaan toimimaan paremmin. Sarjakuvantekijöiden kokeilunhaluttomuus tässä asiassa saattaa periytyä korkeakulttuurin piiristä tutuksi tulleesta mediapuristisesta näkökulmasta, jonka mukaisesti perinteikästä ilmaisumuotoa ei saisi lähteä muuksi muuttamaan (Lehtonen 2001: 90–91). Sarjakuva kuuluu kuitenkin enemmän populaarikulttuurin kentälle, jossa multimodaalinen cross-over ei ole yleensä muodostunut ongelmaksi (Lehtonen 2001: 90–91). Selvimmin tätä todistaa sarjakuvan monipuolinen remedioituminen sarjakuvasivuilta muihin medioihin ja monimuotoinen tuotteistuminen lukemattomiksi oheistuotteiksi (Jerrman 2006: 84–88).

Niin monitahoinen ilmiö kuin remediaatio onkin, se ei välttämättä kuitenkaan jätä tarpeeksi tilaa kriittiselle näkökulmalle. Remediaatiossa nähdään helposti vain edistyksellisiä piirteitä, jotka parantavat ja jalostavat vanhempaa mediaa. Monimuotoisuuden osalta näin tapahtuukin, mutta tässä piilee myös liiallisen kehitysoptimismien vaara. Näin siksi, koska uuden tekniikan ei aina tarvitse syrjäyttää vanhempaa sovellusta, vaan ne voivat jatkaa olemassaoloaan rinnakkain, toisiaan täydentäen. Niiden välille ei tarvitse edes muodostua vastakkainasettelua, koska molemmat ovat käyttökelpoisia omassa toimintaympäristössään. Remediaation voi nähdä kaiken kattavana ilmiönä, jolla voidaan selittää lähes kaikkea ihmisten ympärillä vaikuttavaa todellisuutta, vaikka näyttöä ei aina riittävästi olisikaan. Asian tekee erityisen hankalaksi se, että remediaatio on laajalle ulottuva ilmiö, koska erilaiset mediat ja niiden päivittäinen kohtaaminen ovat jo muodostuneet osasi ihmisten arkirutiinia. Vaikka mediat ovatkin muovaamassa ihmisten arkitodellisuutta, täytyisi samalla tiedostaa mediakulttuurin heijastelevan myös sen itsensä luomaa mediato-

dellisuutta. Uudet tulevaisuuden teknologiat saattavat silti muuttaa näkökulmaansa remedioitumiseen ja jokin uusi mediasovellus ei enää ehkä viittaakaan aiemmin vaikuttaneisiin medioihin. Tämän hetkisessä mediatodellisuudessa, mediaatio ilman remediaatiota vaikuttaa kuitenkin mahdottomalta ajatukselta. (Bolter & Grusin 1999: 270–271.)

2.2. Keltaisen lehdistön merkitys sarjakuvan julkaisukanavana

Internet on remedioinut perinteisen sanomalehden virtuaaliympäristössä luettavaksi, digitaaliseksi versiokseen. Samoin on käynyt myös sanomalehtisarjakuville, joita löytyy virtuaalisanomalehden sivuilta. Internetissä toimivasta sarjakuvasta on kuitenkin tullut vain perinteistä lähtökohtaansa vastaava kuva, koska monia digitaalisuuden sarjakuvailmaiselle suomia mahdollisuuksia on jäänyt kokonaan käyttämättä. Näin siitäkin huolimatta, vaikka internetsarjakuva voisi helposti lainata perinteistä sarjakuvaa laajemmin ilmaisukeinoja muilta medioilta ja viitata kokonaan uudella tavalla mediakulttuurin kenttään. Samalla se asettuisi luontevaksi osaksi sarjakuvan kehityshistoriaa ja remediaatiota, koska sarjakuva löi alunperinkin itsensä läpi juuri sanomalehden sivuilla. Tällä tavoin sarjakuvan historia perinteikkäänä ja luetuimpana osana sanomalehteä jatkuisi vielä tulevaisuudessakin, digitaalisen sanomalehden jalostuessa yhä multimodaalisemmaksi viestinvälineeksi. Samalla sarjakuva toimisi todisteena vanhojen medioiden elinvoimaisuudesta ja muuntautumiskyvystä. Se olisikin sopivaa, koska remediaation keskipisteenä on aikakaudesta riippumatta ollut nimenomaan visuaalinen teknologia (tietokonegrafiikka, *World Wide Web*) ja onhan sarjakuva itsekin kuvan, tekstin ja äänen remediaation tulosta (Bolter & Grusin 1999: 14–15).

Mediat ovat näytelleet aina keskeistä roolia sarjakuvan historiassa, koska sarjakuvan läpimurto tapahtui uuden median ja ensimmäisen "keltaisen lehden", Joseph Pulitzerin *New York World* -päivälehden sivuilla. Sanomalehdestä muodostui sarjakuvalle samalla myös tehokas julkaisukanava, joka takasi sille laajan levikin. Kyseisessä lehdessä oli jo vuodesta 1894 asti seikkaillut Richard Felton Outcaultin luoma hörökorvainen, siniseen yöpukuun sonnustautunut hassunkurinen pikkupoika. Näissä yksisivuisissa, pilakuviksi miellettyissä tarinoissa, seurattiin useimmiten *Hogan's Alley* -nimisen kulmakunnan

kuvitteellisia tapahtumia, ja niissä oli jo tuolloin selkeitä sarjakuvailmaisun tunnusmerkkejä. Kuvat sisälsivät runsaasti hauskoja yksityiskohtia ja päällekkäisiä sekä yhtäaikaisia tapahtumia, joita oli mukavaa tutkia lehden muun sisällön vastapainoksi. Sarjakuvassa ei vielä tuolloin ollut varsinaisia puhekuplia, vaan slummielämän kommentointiin käytettiin aluksi sankarin yöpaidan rintamusta. Koska sarjan hahmojen suista ilmestyivät ensimmäiset puhekuplat 16. helmikuuta 1896, sitä on totuttu pitämään myös sarjakuvan syntyhetkenä. Puhekuplat edustavat, myöhemmin mukaan tulleiden kuvaruutujen ohella, sarjakuvalle tunnusomaisinta visuaalista ilmettä ja ne vakiintuivat pian myös pysyväksi osaksi sarjakuvan kieltä. (Kaukoranta & Kempainen 1982: 37; Hänninen & Kempainen 1994: 10.)

Sanomalehtisarjakuvan seurausta on myös se, että päivälehdistöä kutsutaan vielä tänäkin päivänä keltaiseksi lehdistöksi. Näin siksi, koska sankarimme sai toimia koekaniinina, kun *New York World* alkuvuodesta 1896 päätti kokeilla haasteelliseksi osoittautunutta väripainatusta. Erityisen vaikeaa oli saada onnistumaan oranssiin ja vihreään tarvittava keltainen väri. Kohteeksi kelpuutettiin nimenomaisen sankarin yöpuku, joka näin vaihtoi väriään sinisestä keltaiseksi. Uskalias värikokeilu osoittautui menestykseksi ja sankarihahmoa alettiin kutsua lempinimellä "*Yellow Kid*". Sarjakuvasankarin saavuttaman suosion seurauksena myös William Randolph Hearstin *New York Journal* -päivälehti kiinnostui Outcaultin luomuksesta. Eipä aikaakaan, niin molemmat sanomalehtijät alkoivat kilvan houkutella sarjan piirtäjää omaan talliinsa. Työtarjouskiista päättyi lopulta oikeussaliin asti, jossa aikansa mahtavimmat lehtimogulit ottivat mittaa toisistaan. Oikeustaistelun lopputuloksena Outcault vaihtoi työnantajaa ja muutti *New York Journal* -päivälehteen ja jatkoi siellä sarjansa piirtämistä. Sarjan nimikin vakiintui lopulta tuttuun, legendaariseen muotoonsa *Yellow Kid, Keltainen kakara*. Koska koko valtaisan mediatapahtuman ytimessä vaikutti hassunkurinen, vasta menestyksekkäästi väriään vaihtanut sarjakuvahahmo, saivat tapahtumilla ratsastaneet päivälehdet lempinimekseen keltainen lehdistö. Leikkisä nimimuunnos vakiintui kuitenkin pian tarkoittamaan kaikkia päivälehtiä. (Kaukoranta & Kempainen 1982: 37; Hänninen & Kempainen 1994: 10.)



Kuva 5:
Keltainen kakara, Yellow Kid.

Keltaisen kakaran suosion seurauksena muutkin sanomalehdet halusivat osansa menestyksestä ja sanomalehtien sivuille tulvahti pian mitä moninaisimpia sarjakuvia. Tunnetuimpien joukossa oli meille suomalaisillekin tuttu Rudolph Dirkin luoma *Kissalan pojat* (*Katzenjammer Kids*), joka aloitti ilmestymisensä *Yellow Kidin* rinnalla *New York Journal*-päivälehdessä jo vuonna 1897. Nämä seikkailut edustivat ensimmäistä nykysarjakuvan kaltaista sarjakuvaa, koska niissä käytettiin jo puhekuplia, kuvaruutuja ja vauhtiviivoja tarinan kertomiseen. Silti sarjakuva joutui vielä tyytymään jokseenkin kankeaan yleiskuvailmaisuun, kuten muutkin aikalaisensa. Ensimmäinen todellinen sarjakuvaklassikko oli kuitenkin Winsor McCayn *Pikku Nemo höyhensaarilla* (*Little Nemo in Slumberland*). Sarja oli graafisesti taidokas ja se ilmestyi vain vuodesta 1905 vuoteen 1911 *New York Herald*-laatulhdessä. Päivittäin ilmestyvä sarjakuva vakiinnutti viimein asemansa Bud Fisherin *Matti Mainio ja Jussi Juonio* (*Mutt and Jeff*)-sarjan myötä, joka aloitti ilmestymisensä 15. marraskuuta 1907 *San Francisco Chronicle*-lehdessä. (Kaukoranta & Kempainen 1982: 41, 49; Hänninen & Kempainen 1994: 10–11, 13.)

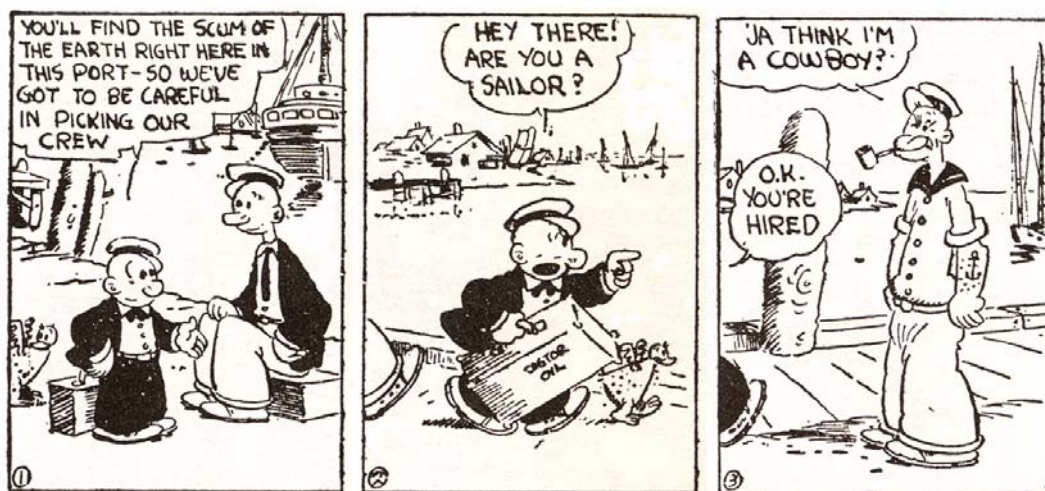
Sarjakuvakerronnan kehitys pysähtyi sanomalehdissä pitkäksi aikaa *Vihtorin ja Klaaran* (*Bringin' Up Father*) sekä *Helmin ja Heikin* (*Blondie*) tapaisten, silloin niin suosittujen

perhesarjakuvien myötä. Koska perhesarjakuvien tärkein ominaisuus on niiden muuttumattomuudessa, ei uudistusmielisille kokeiluille jäänyt juurikaan tilaa. Siitä huolimatta viitteitä tulevasta muutoksesta oli jo havaittavissa. Uutta suuntausta edustivat etenkin Winsor McCayn jo edellä mainittu *Pikku Nemo höyhensaarilla*, mutta myös hänen *Dream Of The Rarebit Fiend* -sarjansa sekä George Herrimanin *Krazy Kat*. McCayta pidetään yhtenä sarjakuvakerronnan kehitykseen voimakkaimmin vaikuttaneista pioneereista, jonka monet visuaaliset ideat löysivät myöhemmin tiensä myös elokuvailmaisun puolelle. Hänen ansionsa sijaitsee jugendhenkistä realismisuutta ja surrealistisuutta ennennäkemättömän taidokkaasti yhdistävässä visuaalisuudessa. Herriman suosi *New York Journalissa* vuonna 1916 alkaneessa *Krazy Kat* -sunnuntaisarjassaan runollista kielenkäyttöä, sävykontrasteja korostavaa piirrostyyliliä ja villisti rytmitettyä kuvakerrontaa, jotka tukivat kokeilevampaa ja nykyaikaisempaa sarjakuvailmaisua. (Pesonen 1993: 56; Hänninen & Kemppinen 1994: 13–14; HS 23.12.2007.)



Kuva 6:
Krazy Kat, Ignatz-hiiri ja tiili.

Sarjakuvakerronnan kehitykselle merkityksellinen oli myös amerikkalaisen Elzie Segarin *Thimble Theatre* vuodelta 1919, joka oli ensimmäinen jatkuvajuoninen sanomalehtisarjakuva. Sarjan maineikkouden takasi aluksi vain sivuhenkilöksi kaavailtu *Kippari-Kalle* (*Popeye*), joka tuli mukaan kuvioihin vasta kymmenen vuotta sarjan alkamisen jälkeen. Segarin luomusta onkin pidetty supersankareiden esi-isänä, koska hahmo toi sarjaan rutkasti lisää seikkailullisuutta, toimintaa ja väkivaltaa. *Kippari-Kalle* viitoitti tietä pitemmille ja juonikkaammille tarinoille sekä uudenlaisten sankarihahmojen esiinmarssille, kuten *Buck Rogers*, *Tarzan*, *Prinssi Rohkea* (*Prince Valiant*) ja *Dick Tracy*. Seikkailusarjakuvien merkittävin ero aiempiin perhesarjakuviin verrattuna oli sarjojen jatkuvuudessa ja toiminnallisuudessa sekä siinä, että sankarihahmot eivät enää perustuneet koomisiin henkilökuviin, vaan olivat taustoiltaan myyttisiä. (Kaukoranta & Kempainen 1982: 67; Lacassin 1991a: 5; Pesonen 1993: 32–33; Hänninen & Kempainen 1994: 15–16.)



Kuva 7:

Kippari Kallen ensiesiintyminen *Thimble Theatressa*.

Vaikka ensimmäisenä sarjakuvana ollaankin totuttu pitämään yhdysvaltalaisen R. F. Outcaultin *Keltaista kakaraa*, oli sarjakuvailmaisulla vanhalla mantereella jo ennen sitäkin pitkät perinteet. Sarjakuvan isoisäksi on nykyisin tunnustettu sveitsiläistaitelija Rodolphe Töpffer, joka alkoi työstämään ensimmäistä sarjakuvaansa jo vuonna 1827. Hän oli kirjailija, perustamansa poikakoulun opettaja ja Geneven yliopiston retoriikan professori. Hän oli erityisen kiinnostunut kuvakertomuksista, kirjoitti aiheesta esseitä ja julkaisi kuvitettuja matkakertomuksia. Töpfferin kehittänyt sarjakuvailmaisuus oli huomattavan

modernia, koska se perustui elokuvallisen leikkauksen periaatteelle jo yli 50 vuotta ennen elokuvan syntyä. Hän keksi ilmaista ajankulkua erikokoisilla kuvaruuduilla ja onnistui yhdistämään kuvan ja tekstin toimivammaksi kokonaisuudeksi, kuin kukaan muu häntä aiemmin. Amerikassakin moiseen pystyttiin vasta 1900-luvun alussa. Puhekuplien keksimisestä kunnia menee kuitenkin Outcaultille, vaikka puhekuplien tapaisia fylaktoreja ja jopa ruutujakoakin oli nähty jo aikaisemmin keksiaikaisissa uskonnollisissa puupiirroksissa. Nämä varhaisimmat ruutujaot toimivat kuitenkin enemmän kuvasarjojen, kuin sarjakuvien tapaan. Niissä ei myöskään toteutunut sarjakuvamainen jatkuvuus, joka taas teki Töpfferin tarinoista niin ainutlaatuisia ja edistyksellisiä. Sisällöltään tarinat olivat aikuisille suunnattua absurdia komediaa, joissa irvailtiin niin tieteelle kuin uskonnollekin. (HS 21.7.2007; Ronkainen 2007: 36–37; Töpffer 2007: 70–71.)

Sanomalehti toimi jälleen tärkeänä julkaisukanavana, koska Töpfferin tarinoista kenties tunnetuin, *Herra Koipeliini (Monsieur Vieux-Bois)* julkaistiin jatkokertomuksena sanomalehden sivuilla jo vuonna 1830. Vanhalla mantereella sarjakuva tuli sanomalehden lukijoille siis tutuksi jo reilut puoli vuosisataa aikaisemmin kuin Amerikassa. *Herra Koipeliinin* seikkailut olivat heti kaupallinen menestys ja se sai osakseen taiteellista arvostusta, vaikka tekijä sitä aluksi hieman epäilikin. Kirjana se julkaistiin vasta sanomalehtijulkaisun jälkeen vuonna 1845. Alkukieleltään ranskalainen tarina käännettiin pian useille kielille, ja se levisi sekä sanomalehdissä että albumimuotoisena laajalti ympäri Eurooppaa. Suomeksi tarina julkaistiin ensin *Sanomia Turusta* -päivälehdessä vuonna 1857 ja sitten peräti viisi kertaa albumina vuosien 1862–1972 välisenä aikana, mutta lyhennettynä ja vailla tekijätietoja. Viimein vuonna 2007 *Herra Koipeliini* sai arvoisensa, hyvin toimitetun ja lyhentämättömän kirjansa myös suomalaisten lukijoiden iloksi. Töpffer sai valmiiksi kaikkiaan kahdeksan sarjakuva-albumia, joista viimeinen julkaistiin postuumisti lähes 100 vuotta tekijän kuoleman jälkeen. Töpffer on ollut merkittävä esikuva sekä aikalaisilleen että myös hänen jälkeensä tulleille sarjakuvan tekijöille. Ilman Rodolphe Töpfferin elämäntyötä olisivat 1800-luvun kuuluisimmat kuvakirjat, Heinrich Hoffmannin *Jörö-Jukka (Struwwelpeter)* ja Wilhelm Buschin *Max ja Moritz (Max und Moritz)* saattaneet jäädä kokonaan tekemättä. (Busch 1989: 5; Brummer-Korvenkontio 1991: 40; HS 21.7.2007; Ronkainen 2007: 36–37; Töpffer 2007: 70–71.)



Kuva 8:

Herra Koipeliinin sarjakuvamaista jatkuvuutta.

Sanomalehti on onnistunut remedioimaan sarjakuvan erottamattomaksi osaksi omaa viestintäkulttuuriaan. Samalla sarjakuvan ja sitä julkaisevan median välille on syntynyt vuorovaikutteisuutta ja visuaalista monimuotoisuutta korostava multimodaalinen ilmiö, jossa mediat luovuttavat toisilleen osan keinoistaan (Lehtonen 2001: 90). Jokapäiväisessä arkielämässä multimodaalisuus voi toteutua esimerkiksi sanomalehden sarjakuvasivua lukiessa ja radiota kuunnellessa samanaikaisesti, jolloin erilaisia medioita käytetään rinnakkain ja ne nivoutuvat toisiinsa. Verkostoituneessa nyky-yhteiskunnassa multimodaalisuus on kuitenkin totuttu liittämään digitaaliseen kulttuuriin. Se muistuttaa siitä, etteivät mediamuodot ole koskaan olemassa yksinään, vain itsensä varassa. (Seppänen 2002: 39–41.)

Sarjakuvalla medioiden välinen vuorovaikutteisuus merkitsee valmista julkaisuformaattia, laajaa levikkiä ja runsasta lukijakuntaa osana sanomalehteä. Sarjakuvien tehtävänä sanomalehdessä on luoda viihteellinen ja kevyt vastapaino usein raskassisältöiselle uutistulvalle. Sarjakuvan kannalta tärkeintä on kuitenkin se, että se onnistui saavuttamaan ihmisten jakamattoman suosion osana sanomalehteä ja keltaista lehdistöä. Samalla sarjakuvasta muodostui tärkeä osa populaarikulttuurin kaanonina. Lisäksi sarjakuvalehdille, sarjakuvien tekijöille ja kustantajille aukesivat laajamittaiset ja monipuoliset menestymisen mahdollisuudet. Multimodaalinen toiminta onkin osoittautunut inhimillisen kokemuksen keskeisimmäksi piirteeksi ja sen voi tunnistaa kaikista ihmisten käyttämistä symboli-

sista muodoista, joista tärkeimpinä pidetään puhetta, kuvia ja kirjoitusta. Multimodaalisuus ei siis ole uusi ilmiö, se on vain muuttunut viimeaikaisten kulttuuristen muutosten myötä aikaisempaa näkyvämmäksi. Niiden vaikutus on nähtävissä sarjakuvan ja sanomalehden yhteisessä historiassa ja kummankin median muuntautumisessa osaksi digitaalista mediakulttuuria. (Seppänen 2002: 39–41.)

2.3. Sarjakuvan ja elokuvan yhteinen tausta- ja kehityshistoria

Sarjakuva ja elokuva ovat ilmaisumuotoina läheistä sukua toisilleen. Molemmat toimivat yhteisen historiansa ja yhtenevän muotokielensä vuoksi hyvinä esimerkkeinä multimodaalisuudesta, koska molemmat viestinvälineet ovat kehittyneet samanaikaisesti toistensa vaikutuspiirissä. Visuaalisena ilmaisumuotona sarjakuva tosin ennätti kehittyä vanhalla mantereella pitkälle ennen amerikkalaisen sanomalehtisarjakuvan syntyä. Varhaisissa esimuodoissaan sarjakuva ehti löytää lähikuvaa ja sammakkoperspektiiviä lukuun ottamatta kaikki kuvallisen ilmaisun peruselementit, turvautumatta lainkaan elokuvan keinoihin. Joulukuussa vuonna 1895, vain hieman ennen amerikkalaisen sanomalehtisarjakuvan syntyä, elokuva ehti kuitenkin lyödä itsensä läpi Euroopassa. Silloin veljekset Louis ja Auguste Lumière esittivät pariisilaisessa Grand Cafessa ensimmäisen kerran hämmästyttä aiheuttanutta liikkuvaa kuvaansa julkisesti, patentoimallaan kinematografi-laitteella. Elokuvaa ehdittiin kuitenkin näyttää julkisesti jo ennen ranskalaisveljeksiäkin. Tämä tapahtui vain noin kuukautta aiemmin saksalaisten Max ja Emil Skladanowskyjen toimesta. Kunnian lankeamista Lumière-veljeksille perustellaan sillä, että he loivat pohjan nykyisen kaltaiselle kaupalliselle elokuvalle keräämällä yleisöltä myös pääsymaksun näytökseen. Samalla tavoin R. F. Outcaultin *Keltainen kakara* viitoitti tietä William Hearstin vuonna 1914 perustamalle, maailmanlaajuista sarjakuvien myyntiä ja jakelua hoitavalle *King Features Syndicatelle*. Juuri kaupallisuutensa takia *Yellow Kidiä* on ryhdytty pitämään ensimmäisenä nykyaikaisena, syndikoituna sarjakuvana. Kaupallisuuden korostaminen osana sarjakuvan ja elokuvan syntytarinaa, paljastaa selvästi myös kummankin mediamuodon populaarin perusluonteen. Vaikka sarjakuva ja elokuva ovatkin saman aikakauden mediakeksintöjä, otti elokuva käyttöönsä sarjakuvan jo aiemmin löytämät kuvallisen ilmaisun keinot vasta vuosia syntymänsä jälkeen. Sittemmin elokuva

löysi lähikuvan ja sammakkoperspektiivin, jotka siirtyivät myös sarjakuvan tehokeinoiksi. On kuitenkin vaikeaa todentaa se, missä määrin sarjakuva ja elokuva ovat vaikuttaneet toisiinsa. Varmaa on vain se, että kummatkin mediamuodot ovat vaikuttaneet näkyvästi aikalaisihmisten arjessa, eivätkä ne siksi ole voineet välttyä keskinäiseltä multimodaalisuudelta. (Pulla 1974: 7–11, 21; Lacassin 1991a: 3, 4–5; Hänninen & Kemppinen 1994: 12; Herkman 2001: 37; Seppänen 2002: 39–41.)

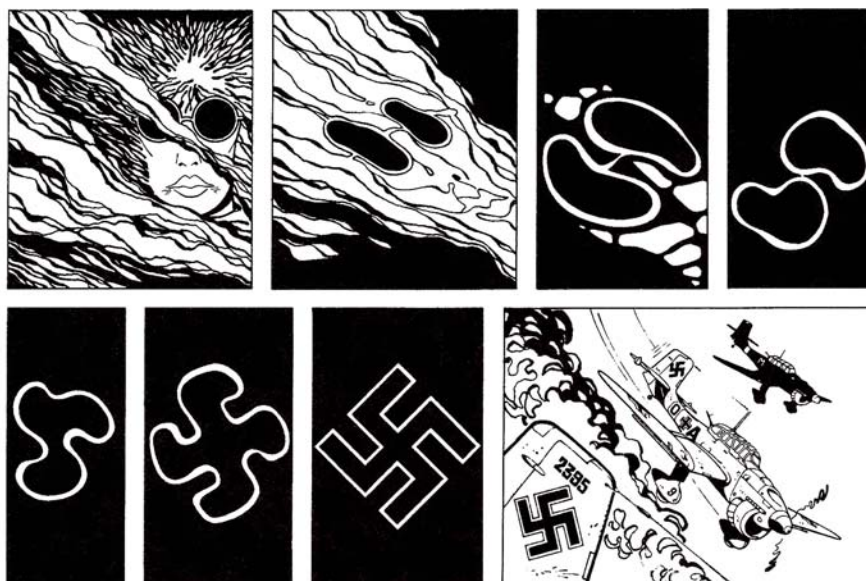


Kuva 9:

Varhaisia elokuva-laitteita: Praxinoskooppi, kinetoskooppi ja kinematografi.

Elokuvakerronnan muutoskehityksen ensimmäiset merkit koettiin vuonna 1919 saksalaisen ekspressionismin pioneerin Robert Wienin *Tohtori Caligarin kabinetti* -elokuvan myötä. Tämä valojen ja varjojen leikkiä sekä vinksahantunutta maailmankuvaa korostanut elokuva onnistui tuomaan uusia rohkeita kerronnallisia ideoita elokuvantekijöille ja peilasi osuvasti myös kansakunnan sen hetkistä tilaa. Tämä pelon ja epävarmuuden ilmapiiri kiteytyikin lopulta maailmanhistorian murheellisimmaksi aikakaudeksi. Vieläkin pidemmälle elokuvakerronnan teknisen kehityksen vei neuvostoliittolaisten elokuvantekijöiden 1920-luvun pula-aikana suosima montaaileikkaustekniikka, joka uudisti rajusti elokuvan estetiikkaa. Siinä yhdisteltiin yllättäviä ja jopa toisiinsa liittymättömiä kuvia leikkaamalla ne suoraan ylijääneestä filmimateriaalista. Elokuvayleisön tehtäväksi jäi rakentaa merkitysyhteyksiä ohjaajan valitsemien kuvien välille ja yrittää muodostaa kokonaiskuva elokuvan sisällöstä. Tunnetuimpana esimerkkinä tästä toimii Sergei Eisensteinin *Panssari-laiva Potemkin* ja elokuvan kohtaus “*Odessan portaat*” vuodelta 1925. Siinä vinhalla vauhdilla etenevä montaaileikkaus yhdistyy erikoisiin kuvakulmiin erilaisin kuvarajauk-

sin, luoden ennen näkemättömiä ja kauhistuttavia vaikutelmia. Samalla montaaileikkauksen erilliset kuvat ja niiden muodostama yhteys elokuvan sisältötekijöihin korostaa sarjakuvan ja elokuvan samanlaisia rakenneyksiköitä, toisiaan seuraavia kuvia. Montaaitekniikka osoittautui niin käyttökelpoiseksi ja tehokkaaksi ilmaisukeinoksi, että sitä on sittemmin hyödynnetty runsaasti niin animaatioelokuvissa kuin sarjakuvakerronnassakin. (Herkman 2001: 43–44.)

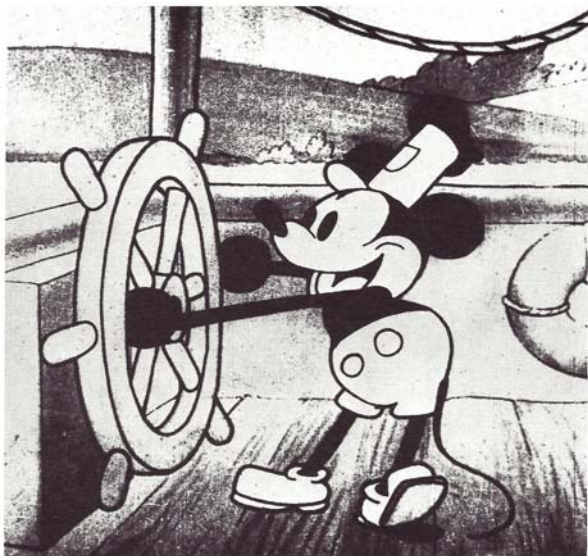


Kuva 10:

Didier Comèsin *Silence* ja kuvamontaaasi sarjakuvakerronnan keinona.

Sarjakuvan ja elokuvan välinen multimodaalisuus tulee edellisiäkin esimerkkejä selvemmin esille Yhdysvalloissa vuoden 1928 loppupuolella ensiesityksensä saaneessa Walt Disneyn lyhytanimaatiossa *Höyrylaiva Ville* (*Steamboat Willie*). Tarinassa valkokangasdebyyttinsä tehnyt *Mikki Hiiri* (*Mickey Mouse*) osoittautui heti niin suosituksi, että jopa *King Features Syndicate* -sarjakuvasyndikaatti kiinnostui siitä ja halusi kasvattaa ilmiötä entisestään. Hiirulaisen sarjakuvaseikkailut saivatkin alkunsa sanomalehdissä jo heti seuraavan vuosikymmenen alussa. *Mikki Hiiri* sai samalla kunnian olla ensimmäinen valkokankaalta sanomalehtisarjaksi remedioitunut sarjakuvahahmo. Sarjakuvasankareiden siirtymisen valkokankaalle aloitti vuonna 1933 suursuosion saavuttanut *Kippari-Kalle*. Merkittävää tässä oli se, että *Höyrylaiva Ville* toimi lähtölaukauksena elokuvan ja sarjakuvan välisessä remedioitumisessa. Max Fleischerin *Kippari-Kalle* -lyhytanimaatiot osoitti-

vat vastaavasti sen, että sarjakuvien ja elokuvien välinen sisällöllinen multimodaalisuus voi toimia molempiin suuntiin. (Cabarga 1988: 82; Pesonen 1993: 46.)



Kuva 11:
Höyrylaiva Ville ja Mikki Hiiri.

Sarja- ja elokuvakerronnan kehityksen kannalta merkittävä muutos ajoittuu *Kippari-Kallen* lyhytanimaatiodebyyttiin aikoihin 1930-luvulle, jolloin viihdemarkkinat valtasi ennen näkemätön seikkailusarjakuvien ja -elokuvien buumi. Näissä tarinoissa tapahtuvien dramaattisten juonenkäänteiden ja villien toimintakohtausten kuvaamiseen ei enää riittänyt vanhanaikainen ja staattinen yleiskuvailmaus. Kokeellisemmat tekijät pystyivät kuitenkin vastaamaan nopeasti tähän visuaaliseen ja sisällölliseen muutospaineeseen. Seikkailutarinoissa sarja- ja elokuvakerronnan kehitys ottikin jättiharppauksia uudenlaisten ja rohkeampien rajaus- ja leikkaustyylien vakiinnutettua asemansa. Dynaamisempien liikeideoiden kuvaaminen hävitti myös sarjakuvahahmoja aiemmin vaivanneen tahattoman kömpelyyden. Tuolloin löydettyjä kuvallisen ilmaisun tehokeinoja käytetään edelleen niin sarja- kuin elokuvissakin. Selvimmin sen voi havaita sarjakuvien elokuvamaisessa *widescreen comics* -tyylisessä kerronnassa ja toimintaelokuvien sarjakuvamaisessa visuaalisessa ilmeessä (Peterson 2008). (Lacassin 1991c: 21–22.)

Sarja- ja elokuvailmaisuus eivät kuitenkaan ole keksineet monimuotoisia kuvakerronnan keinojaan itse, vaan ovat ainoastaan remedioineet ne omaan käyttöönsä. Kaikkien visuaalisten tehokeinojen taustahistoria juontaa juurensa vuosisatojen aikana kehittyneeseen kuvataideilmaisun perinteeseen. Neliömäisiksi rajatut kuvapinnat lienevät kaikkein

ilmeisin ilmentymä sarja- ja elokuvailmaisun välisestä laajamittaisesta multimodaalisuudesta. Eri tavoin rajatut neliömäiset kuvat ja kuvaruudut ovat tuttuja etenkin kuvataiteesta, mutta niistä on muodostunut myös tunnusomainen piirre sarjakuvien ja elokuvien yleisilmettä. Toisiaan seuraavat kuvaruudut toimivat kummankin median kerronnan välineenä, vaikka elokuvia katsellessa sitä ei välttämättä tulekaan aina ajatelleeksi. Sarjakuvissa nämä kuvakerronnan peruselementit ovat kuitenkin varsin näkyvästi ja ilmiselvästi esillä. (Lacassin 1991a: 3–5.)

Kuvataiteen kuvasommittelussa suosittiin aluksi myös vanhakantaista keskeissommittelun periaatetta. Tällöin yleiskuvissa kuvatut henkilöt poseerasivat keskellä kuvapintaa niin, että mitään ei rajautunut kuvapinnan ulkopuolelle. Kuvista tuli tällä tavoin tasapainoisia, mutta myös varsin staattisia kokonaisuuksia. Kuvat ja niissä olevat henkilöt vaikuttivat paikalleen jämähtäneiltä ja elottomilta. Tällainen sommitelmallinen epädynaamisuus vaivasi valokuvaakin aluksi, kunnes valokuvan tekijät huomasivat virhevalotuksistaan, että yllättävä rajaus tekee kuvasta mielenkiintoisemman. Tämän havainnon seurauksena valokuvaajat jättivät tarkoituksella kuviinsa henkilöitä, jotka eivät näkyneet niissä kokonaan. Nämä osittain kuvapinnan ulkopuolelle rajautuvat henkilöt toivat kuviin aivan uudenalaista ilmettä. Kuvapinta onnistuttiin viimein herättämään eloon. Dynaaminen sommitteluidea muodostui myös tärkeäksi osaksi sarja- ja elokuvakerrontaa. (Lacassin 1991a: 4; Seppänen 2002: 46–49.)

Vaikka sarjakuva löysi monia kuvailmaisun keinoja jo ennen elokuvaa ja on onnistunut korvaamaan omilla graafisilla ratkaisuillaan elokuvakerronnan rakenteita ja muotoja, saa sarjakuva kuitenkin kiittää elokuvaa viimeaikaisesta kehityksestään. Erityisesti seikkailu- ja toimintasarjakuvien visuaalisuudessa ja kuvakerronnassa on aina ollut voimakkaita elokuvallisia vaikutteita, puhumattakaan tuoreesta *widescreen comics* -ilmiöstä (Peterson 2008). Elokuva on vastaavasti saanut sarjakuva-aiheiden valkokangasversioista sekä sisällöllisen että tyylillisen runsaudensarven. Samalla toteutuu remediaation kaksinkertainen logiikka, sarja- ja elokuvakerronnan välillä tapahtuvan kaksisuuntaisen multimodaalisuuden muodossa. Remediaatio sisältää siis myös ekonomisen ulottuvuuden, johon liittyvät niin suosittujen sarjakuvien elokuva-adaptaatiot kuin runsaat oheistuotemarkkinatkin. Parhaassa tapauksessa tällainen kiertokulku päättyy jälleen sarjakuvaan, joka

lisää alkuperäisen tuotteen markkina-arvoa ja vetovoimaa lukijoiden silmissä. (Lacassin 1991a: 5; Bolter & Grusin 1999: 5.)

Elokuva on hyvä esimerkki viestinvälineestä, joka ilmentää samanaikaisesti vanhaa ja uutta mediaa. Näin siksi, koska elokuvakerronta perustuu sitä edeltäville vanhemmille medioille, jotka se on remedioinut osaksi omaa viestintäänsä. Vanhemmista viestinvälineistä välittyneet osat, kuten liikkumattomat neliömäiset kuvat, kirjoitus, ääni ja musiikki, ovat edelleen helposti tunnistettavissa. Elokuva on kuitenkin jatkanut muuntautumisleikkiään, remedioitumalla osaksi uudempia medioita. Uutta mediaa edustavat tietokonepelit, jotka ovat saaneet yhä enemmän elokuvallisia piirteitä. Elokuvamaista vaikutelmaa luovat erityisesti pelaajasta riippumattomat dramatisointijaksot, joita tietokonepeleissä käytetään tarinan kuljettamiseen. Tietokonepelit ovat siis remedioineet vanhempien medioiden keinot osaksi omaa viestintäkulttuuriaan, hyödyntämällä niitä omassa mediaympäristössään. (Bolter & Grusin 1999: 5, 14–15, 47, 50; Manovich 2001:11–12; Seppänen 2002: 39–41.)

2.4. Sarjakuvien ja tietokonepelien vuorovaikutteiset keinot

Tietokonepelien merkittävin piirre opinnäytetyöni kannalta on se, että ne ovat moninkertaisen remediaation tulosta. Remediaatio ei ulotu pelkästään tietokonepelien äänellisiin, visuaalisiin, virtuaalisiin ja vuorovaikutteisiin ominaisuuksiin, vaan myös oheislaitteisiin ja internetpalvelimiin asti. Runsaslukuisen laitevalikoiman joukosta löytyy monenlaisia peliohjaimia, -konsoleita ja -sivustoja, puhumattakaan PC- ja pelikonemuotoisista sekä internetissä kollektiivisesti pelattavista tietokonepeleistä. Elokuvien tavoin tietokonepeleissäkin suositaan sarjakuvista lainattuja sisältöjä ja keinoja, aivan kuten sarjakuvakerronnassa hyödynnetään tietokonepelien ja elokuvien mahdollisuuksia. Tietokonepeleistä on myös muodostunut tärkeä osa sarjakuvien ympärille kasvanutta tuoteperhettä, koska suositusta sarjakuvasankarista tehty hittielokuva poikii yleensä myös vastaavan peliversiön. Viime vuosina on nähty sekin, että tuotekehittelyn ei aina tarvitse noudattaa perinteistä sarjakuva-elokuva-tietokonepeli kaavaa. Riittävän suosion saavuttanut tietokonepeli

saattaa myös remedioitua elokuvasta sarjakuvaksi ja kääntää koko tuotantoprosessin päinvastaiseen järjestykseen. (Bolter & Grusin 1999: 89; Seppänen 2002: 39–41.)

Edellisen kaltaisen multimodaalisen ilmiön kenties tunnetuimpana esimerkkinä toimivat 1990-luvulla alkunsa saaneet *Tomb Raider* -tietokonepelit. Niiden sähkössä *Lara Croft* -sankarittaessa ja hahmon ympärille luodussa pelimaailmassa on paljon Steven Spielbergin ja George Lucasin *Indiana Jones* -elokuvista tuttuja sarjakuvamaisen kliseisiä ominaispiirteitä. Hittielokuviansa mallin ohjaajakaksikko lainasi 30-luvun mustavalkoisista valkokangasseikkailuista ja seikkailusarjakuvista. Suursuosion saavuttanut *Tomb Raider* -peli remedioitui uuden vuosituhatosen alussa myös elokuvaksi ja lopulta sarjakuvaksikin. Peliklassikon remediaatio jatkuu edelleen pelilehtien peliarvosteluissa tai aiheeseen keskittyvillä televisiokanavilla (*Sub*) tai -ohjelmissa (*Tilt.tv*). Samankaltainen medioiden välinen multimodaalinen ilmiö tapahtui 80-luvulla *Indiana Jones* -seikkailuelokuvien kohdalla. Lähtökohtana vain oli menestyselokuva, joka myöhemmin sai seurakseen *Commodore 64* -tietokonepeliversiot, sarjakuvalehden ja tv-sarjan. (Bolter & Grusin 1999: 89; Järvinen 2000: 174.)



Kuva 12:
Tomb Raider & *Indiana Jones* videopelienä ja sarjakuvalehtinä.

Tietokonepelien ja sarjakuvien remediaatio ulottuu myös elinvoimaisiin kirjallisuuden sankarihahmoihin. Ilmeisimpänä esimerkkinä toimii Edgar Rice Burroughsin vuonna 1929 sarjakuvaversioksi käänntynyt *Tarzan*, joka menestyi valkokangassankarina jo elokuvahistorian alkuhämärissä. Ian Flemingin 50-luvulla luoma salainen agentti *James Bond 007* toimii myös oivana esimerkkitapauksena. Aluksi Flemingin suosituista seikkailukirjoista aloitettiin jo saman vuosikymmenen lopulla julkaisemaan sarjakuvaa *London Daily Express* -sanomalehdessä. Pian tämän jälkeen vuonna 1962 sai alkunsa *James Bond* -elokuvien sarja, jolle ei näy vielä kukaan loppua. 80-luvulle tultaessa salaisen agentin seikkailut remedioituivat myös tietokonepeliversioiksi, joiden joukossa oleva *James Bond 007: From Russia With Love* vuodelta 2005 on lainannut samannimisestä elokuvasta niin tunnelman, alkuperäisnäyttelijöiden ulkoisen habituksen kuin aidot puheäännetkin osaksi pelikokonaisuutta. (Benson 1984: 167; Pesonen 1993: 27, 67.)



Kuva 13:

James Bond 007: *From Russia With Love* -videopelin kansikuva ja otoksia pelin visuaalisesta ilmeestä.

Kaikki edellä mainitut sarjakuva-, elokuva- ja tietokonepelihahmot toimivat esimerkkeinä myös intermediaalisesta (medioidenvälisyys) ilmiöstä. Intermediaalisuudessa on samoja piirteitä remediaation kanssa, mutta se ulottuu sitä laajemmalle alueelle. Siihen liittyy

remediaation ja multimodaalisuuden lisäksi myös sarjakuvahahmojen ja -maailmojen tavaroituminen sarjakuvalehden sivuilta fyysisiksi sekä aineettomiksi oheistuotteiksi. Intermediaalisuus määritellään intertekstuaalisuuden (tekstienvälisyys) alalajiksi ja se korostaa medioiden välisen vuorovaikutteisuuden lisäksi myös niiden välillä vallitsevia sisällöllisiä ja rakenteellisia viittauksia. *Tomb Raider* -pelin sankaritar *Lara Croft* toimii tuoreena esimerkkiä intermediaalisuudesta, viittaamalla samanaikaisesti koko seikkailuviihteen perinteeseen. Samaa asiaa ajaa vanhempaa perua oleva valkokangassankari *Mikki Hiiri*, joka on edustanut ilmiötä jo vuosikymmenten ajan. Medioiden lisäksi on molempien fiktiivisten hahmojen temmellyskentäksi valjastettu runsaat oheistuotemarkkinat. (Herkman 1998: 186; Järvinen 2000: 174–175; Ampuja 2004: 22–24, 34–35; Sihvonen 2004: 336; Mikkonen 2005: 9.)

Tietokonepelikulttuurin voidaan katsoa alkaneen 1970-luvulla, jolloin pelihalleihin ilmaantui mekaanisten flippereiden ja hedelmäpelien rinnalle uudenlaisia digitaalisia konsolivideopelejä (*Pong*, *Space Invaders*, *PACMAN*). Pelaamisen kielioppi oli niissä niin yksinkertaista, ettei siitä muodostunut estettä pelien pelattavuudelle. Seuraavalla vuosikymmenellä *Commodore Vic-20* ja *Commodore-64* toivat tietokoneet ja tietokonepelit kotitalouksiin. Pian tämän jälkeen pelillinen vuorovaikutus oli pelaajille niin tuttua, että saatettiin toteuttaa myös haastavampia, kolmiulotteista peligrafiikkaa sisältäviä pelikenttiä. 1990-luvulle tultaessa tietokonepelien kielioppi oli kehittynyt jo monipuoliseksi kokoelmaksi erilaisia remediaatioita. Tietokonepelejä onkin usein kutsuttu ”interaktiivisiksi” elokuviksi, koska ne remedioivat samanaikaisesti elokuvaa ja teatteria. Pelaaja pääsee niissä osaksi teatraalista kertomusta, jossa hän saa vaikutelman siitä, että hallitsisi peliä. Pelaajan etenemistä ja ajan kulkua voidaan niissä myös elokuvakerronnan tavoin hidastaa tai nopeuttaa, jos tarve vaatii. Lisäksi pelaaja saattaa toimia samanaikaisesti niin pelin näyttelijän kuin ohjaajankin roolissa. Tällaista tietokonepeliä edustaa vuoden 1993 hittipeli *Myst*, joka remedioi samanaikaisesti useita medioita, monin erilaisin tavoin. Näin kävi esimerkiksi kolmiulotteiselle still-kuvalle (diaesitys), joka simuloi elokuvakameran liikkeitä kuvasta toiseen siirryttäessä, digitaaliselle videolle, äänimaisemalle, maalaukselle ja kirjoitetulle tekstille. Pelin jatko-osissa peligrafiikka remedioitui myös lyhyiksi elokuvallisiksi videoiksi, jotka kuljettivat tarinan juonta eteenpäin. Samalla ne monipuolistivat tietokonepelin ja pelaajan välistä vuorovaikutusta. *Myst* onnistui myös havainnollista-

maan, millainen digitaalinen kirja tai sarjakuva voisi olla. Sopivaa onkin, että *Myst* ei ole ainoastaan tietokonepelin, vaan myös sen sisällön kannalta keskeisen kirjan nimi. (Bolter & Grusin 1999: 47, 90–98; Järvinen 2000: 172–173; Manovich 2000: 215; Manovich 2001: 244–246; Suominen 2000: 88; HS 24.9.2006a.)



Kuva 14:

Myst-videopelin digitaalinen kirja ja navigointipainikkeet.

Konsoli- ja kotitietokonepelien rinnalla ovat kehittyneet myös virtuaaliset tietokonepelit, joita edustavat internetympäristössä pelattavat *MUDit* (*Multi User Dungeon/Multi User Dimensions/Multi User Domains*) ja *MUAt* (*Multi User Adventures*). Ne ovat virtuaalisia pelitiloja, jotka antavat mahdollisuuden samanaikaiseen, sosiaaliseen ja yhteisölliseen pelitapahtumaan useamman pelaajan välillä. Alkunsa *MUDit* saivat 70-luvun alussa syntyneestä tekstipohjaisesta *Dungeons & Dragons* (*D&D*) roolipeliklassikosta, joka remedioi perinteisen pöytäroolipelin (paper & pencil gaming) sekä live-roolipelin (larp, live action role playing). Tämä yksinkertainen tekstiseikkailupeli ei omannut lainkaan kuvaa ja pelaaja eteni pelimaailmassa lyhykäisillä komennoilla. Kehittyessään *MUDit* alkoivat yhä enemmän tukemaan pelaajien omaa sisällöntuotantoa (modaus), joka mahdollisti hahmojen ja pelikenttien suunnittelun ja toteutuksen. Vuonna 1993 näki päivänvalon ensimmäinen nykyaikainen, internetympäristössä toimiva, pelaajan omaa modausta tukeva *MUD*, *Id Software*n *DOOM*. Peli edusti moninkertaista mediaatiota, sisällyttämällä itseensä useita erilaisia medioita. Viime vuosina tietokonepelien vuorovaikutteiset ominaisuudet ovat kuitenkin pääasiassa kehittyneet vain käyttöliittymien ja audiovisuaa-

listen ominaisuuksien osalta. (Järvinen 2000: 177; Kangas 2000: 147–149, 162–163; Koskimaa 2000: 119; Manovich 2001: 244–246.)

MUD-pelipalvelimien modaus-mahdollisuudet voivat toimia malleina internetsarjakuvan uudenlaiseen lukukokemukseen ja vuorovaikutteiseen sisällöntuotantoon. Lukijalle voidaan antaa esimerkiksi vapaus valita tarinan kannalta tärkeiden henkilöiden, juonenkäänteiden ja näkökulmien väliltä. Pitemmälle vietyinä modaus voisi lainata hyper- tai cyberkirjallisuudesta mahdollisuuden kirjoittaa itse tarinaa tai sen osia. Tällainen sarjakuvan omaa modausta tukeva sisällöntuotanto voidaan toteuttaa *MUDien* kaltaisissa, yhteisöllistä ja sosiaalista pelitapahtumaa tukevissa pelitiloissa. Vaikka multimodaaliset keinot voivatkin tuoda sarjakuvakerrontaan kokonaan uudenlaisia ulottuvuuksia, ne eivät tee perinteistä sarjakuvaa ja sen keinoja tarpeettomiksi. Samalla digitaalitekniikan suomat multimodaaliset mahdollisuudet ja sen tuomat muutokset sarjakuvakerrontaan tulisi myös hyväksyä osaksi uudenlaista sarjakuvailmaisua. Asiaa auttaisi se, että viimeinkin myönnettäisiin *Dungeons & Dragons* -tyyppisten tekstipelien merkitys ensimmäisinä merkittävänä ja kaupallisesti menestyneinä digitaalisen hyperkirjallisuuden muotoina (Koskimaa 2000: 121). Se tukisi monimuotoisuuden ja multimodaalisuuden ihannetta internetsarjakuvan ja tietokonepelikulttuurin välillä. Lisäksi se antaisi multimodaaliselle internetsarjakuvalle mahdollisuuden kasvaa itsenäiseksi ilmaisumuodoksi, ettei se jäisi alisteiseksi perinteiselle sarjakuvakerronnalle. Internetsarjakuvasta ei voi kuitenkaan tulla perinteistä sarjakuvakerrontaa tärkeämpää, ennen kuin se tulee toimeen omillaan ja onnistuu katkaisemaan suhteensa menneeseen.

Internetsarjakuvan toimivuuden perusedellytyksenä voidaan pitää sitä, että se on ensisijaisesti tarkoitettu virtuaaliympäristössä luettavaksi kokonaisuudeksi. Silloin se voi toimia ainoastaan siinä toimintaympäristössä, johon se on alunperin suunniteltu. Tällaista internetsarjakuvaa ei voida enää palauttaa perinteisille sarjakuvasivuille ilman, että tällainen käänteinen remediaatio jättäisi jotain merkittävää sarjakuvatarinan toimivuuden ja sisällön kannalta välittymättä. Juuri tällainen pyrkii olemaan myös *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuva, joka hyödyntää uudella tavalla virtuaaliympäristön suomia vuorovaikutteisia ja multimodaalisia mahdollisuuksia. Internetvälitteisyytensä ansiosta sarjakuvailmaisun uudet keinot eivät myöskään söisi perinteisen sarjakuvan markkina-

arvoa, vaan ne vakiinnuttaisivat asemansa tasavertaisina ilmaisukeinoina toistensa rinnalla. Onnistuneen remediaation seurauksena sarjakuvan multimodaalinen keinovalikoima muodostaisi linkin niin sarjakuva- ja (animaatio)elokuvakerronnan kuin tietokonepelikulttuurinkin välille. Koska tietokonepelitkin ovat kyenneet siirtymään diaesityksen mallista elävään kuvaan, on samantapainen evoluutio mahdollista myös sarjakuvakerronnalle. Samalla se toistaisi 1800-luvulla alkunsa saanutta kehityskulkua still-kuvien sarjoista (taikalyhdyn diat), staattisella taustalla liikkuviin hahmoihin (Reynaudin praxinoskooppi-teatteri) ja lopulta kokonaisvaltaiseen liikkeeseen (Lumière-veljesten kinematografi) asti (Manovich 2000: 216).

3. SARJAKUVAN LUKUKOKEMUS

3.1. Kirjoitettu teksti sarjakuvan keinona

Sarjakuva on remedioinut tekstille pohjaavat tarinankerronnan keinonsa modernin kertomaperinteen piiristä. Se mitä on totuttu pitämään luonteenomaisena kirjoitetun tekstin lukemisen dynamiikalle, on muodostunut luontevaksi osaksi myös sarjakuvan lukukokemusta. Kirjoitetun tekstin ja sarjakuvakerronnan yhteisistä säännönlaisuuksista olennaisimpana ja ilmeisimpänä näyttäytyy lineaarinen merkkien hahmottamistapa. Tämä tarkoittaa sitä, että kaikki tekstin sisältämä tieto havaitaan aina samansuuntaisesti peräkkäisessä järjestyksessä. Sarjakuvakerronta noudattelee tätä samaa kirjoitetun tekstin lukemistapahtumaa, etenemällä aina vasemmalta oikealle ja ylhäältä alaspäin, kuvaruudusta kuvaruutuun, puhekuplasta puhekuplaan, lauseesta lauseeseen ja sanasta sanaan, ainakin täällä läntisellä pallonpuoliskolla. (Rimmon-Kenan 1991: 152; Hänninen & Kemppinen 1994: 95.)

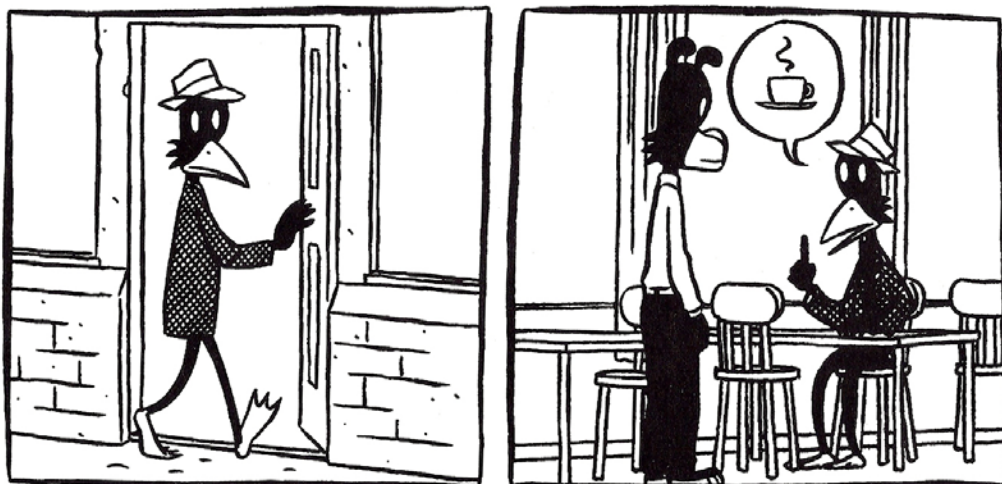
Sarjakuvasivun lineaarinen lukemistapahtuma sallii kuitenkin paljon enemmän poikkeuksia kuin kirjan sivun lukeminen. Sarjakuvasivun tavanomaista lukusuuntaa ja -järjestystä voidaan muunnella ja ohjailla erityisellä merkkikielellä, kuten lukusuuntaa ohjaavilla nuolilla. Joustavampaan sarjakuvakerrontaan voidaan päästä myös puhekuplia ryhmittelemällä, kuvien kokoa säätelemällä tai luopumalla kuvaruutuja rajaavista marginaaleista. Sarjakuvan lukukokemukseen liittyy lisäksi se, että sarjakuvasivut ja -aukeamat houkuttelevat niiden tutkimiseen myös visuaalisina kokonaisuuksina. Sarjakuvasivujen ja -aukeamien suunnittelussa täytyykin tarkasti huomioida se, että juonelliset käännekohdat ja visuaaliset yllätykset, säästetään aina aukeaman viimeiseen ruutuun tai seuraavan sivun alkuun. Tällä tavoin lukija saadaan motivoitua lukemistapahtumaan, kiinnostumaan tarinan jatkosta ja ennen kaikkea kääntämään sivua. (Rimmon-Kenan 1991: 152; Hänninen & Kemppinen 1994: 83, 95; Mikkonen 2005: 297.)



Kuva 15:

Will Eisnerin *Talo Bronxissa* on käytetty joustavampaa sarjakuvakerrontaa.

Sarjakuvan lukukokemuksessa myös tekstillä on merkittävä osansa. Ennen kuin sarjakuvuruutujen piirtämisen voi aloittaa täytyy luoda teksti ja tarina, jonka pohjalta sarjakuvaa lähdetään visualisoimaan. Sarjakuva ei kuitenkaan tyydy vain kuvasarjamaisesti kuvittamaan tekstiä, vaan se tuo tarinaan kokonaan uuden tason, jota teksti ei yksin pysty paljastamaan. Sarjakuvakerronnassa on olennaista kuvan ja tekstin välinen vuorovaikutus, jossa kuvalla pyritään täydentämään tekstiä ja tekstillä taas kuvaa. Jos tässä ei onnistuta riittävän hyvin, tulee sarjakuvan lukukokemuksesta tylsä ja yllätyksetön. Tästä huolimatta tekstin ei aina tarvitse esiintyä sarjakuvassa näkyvänä elementtinä. Nonverbaalissa mykkäsarjakuvassa tarina kerrotaan puhtaasti visuaalisin keinoin. Tarinassa on silloinkin teksti, mutta se vaikuttaa piilossa kuvien takana. Nonverbaalin sarjakuvan visualisoimiseen tarvitaan yleensä enemmän kuvaruutuja, koska sarjakuvakerrontaa ei voi tiivistää korvaavilla teksteillä. Ilmiö on samantapainen kuin mykkäelokuvissa, joissa tosin käytettiin usein myös välitekstiruutuja helpottamassa elokuvan juonen kertomista ja seuraamista. (Hänninen & Kempainen 1994: 82; Herkman 1998: 40.)

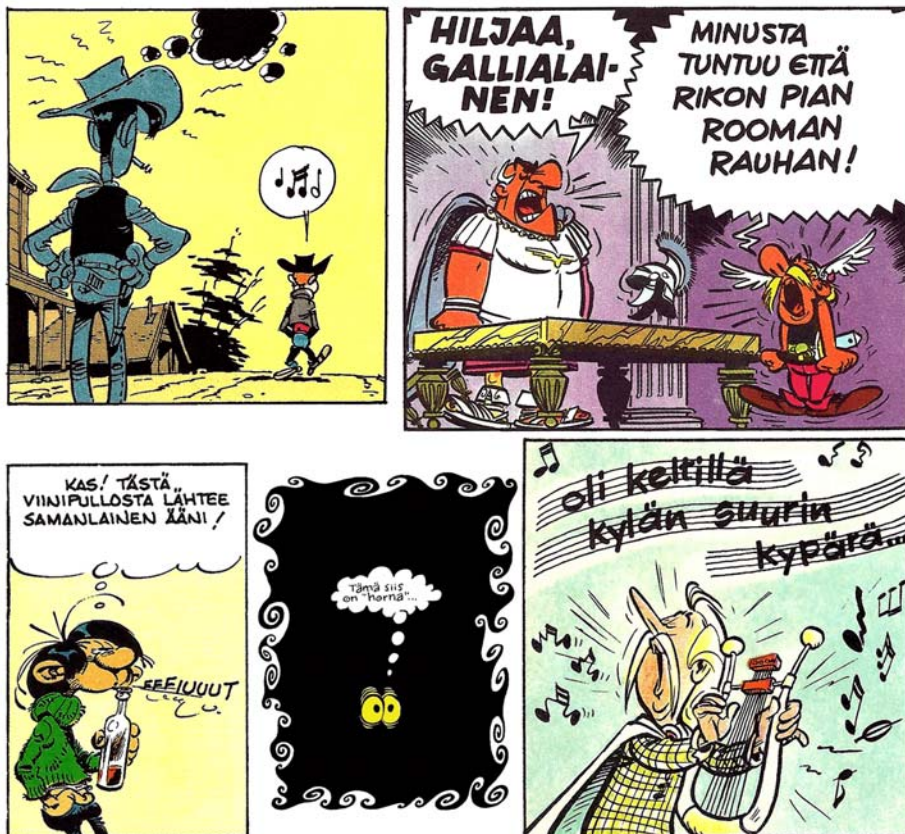


Kuva 16:

Jasonin *Hys!*-sarjakuvassa ei käytetä lainkaan sanoja.

Kirjoitetun tekstin lukemistapahtumassa lukija visualisoi tekstin kirjoittamattoman osan omassa mielessään, kirjailijan tekstiin luomien reunaehtojen puitteissa. Lukija lähestyy tekstejä aktiivisesti, tietyin odotuksin varustettuna ja tuottaa tekstile omia merkityksiä ja täydentää sitä mieleiseensä suuntaan. Sarjakuvakerronnassa teksti visualisoituu lukijalle valmiiksi niin, että peräkkäisten kuvaruutujen välinen jatkuvuus luo lukijalle kokemuksen loogisesti etenevästä tapahtumasarjasta. Aivan kuten kirjoitetun tekstin kirjoittamaton osa, toteutuu sarjakuvatarinan jatkuvuuden illuusiokin lukijan omassa mielessä. Juuri tästä syystä sarjakuvaa pidetään illuusion taiteena (Hänninen & Kempainen 1994: 91). Kuvasarja muuttuu sarjakuvaksi silloin, kun lukija pystyy kuvittelemaan ruutujen välisiin marginaaleihin jäävän tapahtuman mielessään ja muodostamaan kuvaruutujen välille yhtenäisen ja loogisesti etenevän tapahtumasarjan. Sarjakuvan lukukokemuksen ydin ja koko sarjakuvan mysteeri tapahtuu juuri näissä tyhjissä, ruutujen väliin jäävissä välipalkeissa, jotka eivät sisällä lainkaan lukijalle suunnattua informaatiota. Ne yhdistävät erillisiä hetkiä ja eriyttävät yksittäisiä ruutuja, lineaarisen lukemistapahtuman aikaansaamiseksi. Välipalkit luovat myös illuusion ruutujen välissä toteutuvasta ajankulusta ja jatkuvuudesta sekä tukevat kerrontaa ajallisen tauon merkeinä. Nämä tekijät yhdessä ovat onnistuneen sarjakuvakerronnan ja lukukokemuksen olennaisin ehto. (Rimmon-Kenan 1991: 149; Hänninen & Kempainen 1994: 82, 91; McCloud 1994: 66–68; Lehtonen 1996: 175.)

Sarjakuvan lukukokemus voidaan jakaa neljään näkyvään kirjoitettuun tekstityyppiin. Näistä tekstityypeistä ilmeisin ovat puhekuplat, joiden perustarkoituksena on erotella repliikit toisistaan ja antaa dialogille sävy, voimakkuus ja laatu. Puhekuplien lukusuunta periytyy myös länsimaisen kertomaperinteen piiristä, joten niitä luetaan tekstin tapaan vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas, kuten tekstipalkkeja sekä muitakin graafisia merkkejä. Puhekuplien muotoilulla voidaan ilmaista myös erilaisia asioita, joten erisävyyisten puhekuplatyyppien tunnistaminen on myös tärkeää. Ajattelemista on totuttu ilmaisemaan pilvimäisellä, raivostumista säröisellä, kuiskaamista katkoviivalla piirretyllä ja rakastumisesta sydämen muotoisella kuplalla. Näiden keinojen lisäksi sarjakuvakerronnalle on luonteenomaista sekin, että itse tekstiä voidaan tehostaa tietyn vaikutelman aikaansaamiseksi. Puhecuplaan sijoitettu kookas ja vahvennettu teksti viestittää tärkeästä asiasta tai huutamisesta, kun taas normaalia pienempi teksti on merkki hiljaisesta puheesta. Samankaltaiset tehokeinot ovat vakiinnuttaneet asemansa myös digitaalisen viestintäkulttuurin keinoina matkapuhelimien ja internetin tekstiviesti- ja sähköpostiliikenteessä. (Hänninen & Kempainen 1994: 83–84; Herkman 1998: 41–42, 44.)



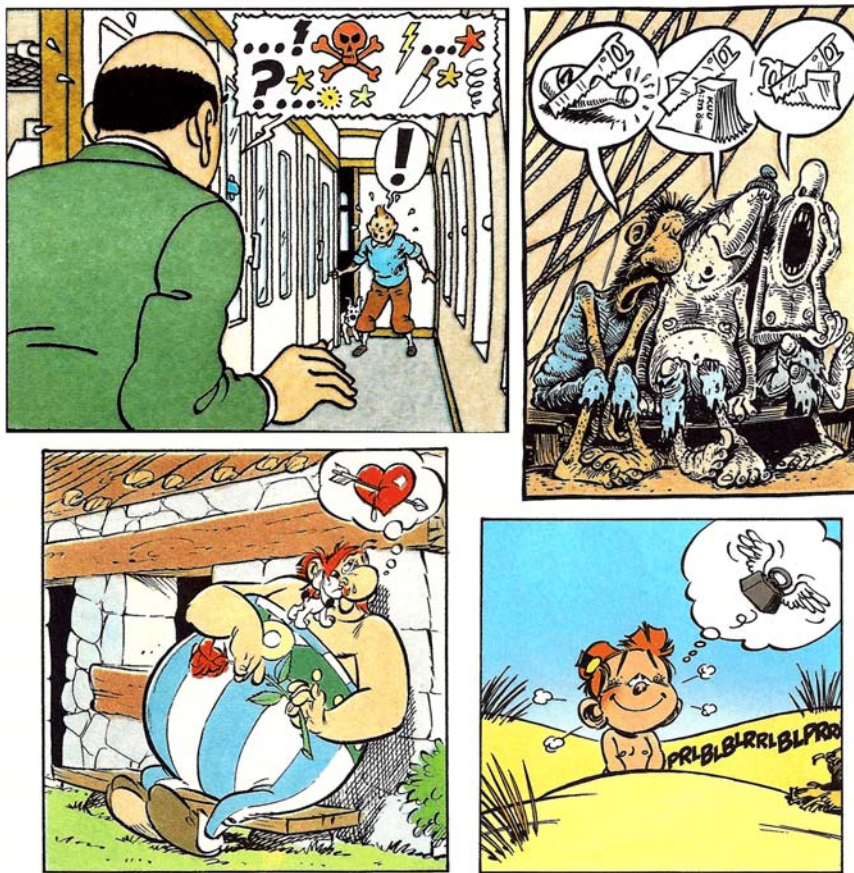
Kuva 17:

Poimintoja erilaisista puhecuplamalleista.

Tekstilaatikoihin sijoitetut kertovat tekstit selittävät ja täydentävät kuvan välittämää viestiä. Tekstilaatikoissa puhuu yleensä joku tarinaan kuulumaton ulkopuolinen kertoja tai joku tapahtumiin osallistuva tai osallistumaton hahmo, joka saattaa jäädä tarinassa melko näkymättömäksi tai määrittelemättömäksi. Kertovaa tekstiä käytetään yleensä vain, jos se on tarpeellista ajallisen tai paikallisen siirtymän selittämiseksi tai jos se antaa sellaista tietoa, joka ei muutoin tulisi esille tapahtumien kuluessa. Liiallista tekstilaatikoiden käyttöä pyritään kuitenkin välttämään, ettei vaikutelmasta tulisi liian alleviivaava tai koominen. Amerikkalaisessa postmodernissa supersankarisarjakuvassa tekstilaatikoita on kuitenkin usein tapana käyttää hahmojen sisäisten monologiin kuvaamiseen. Niistä on muodostunut supersankarisarjakuvan rasite, joka tekee tarinoiden lukemisesta ajoittain hankalaa ja raskasta. Näin erityisesti silloin, kun samaan ruutuun on mahduttettu useamman henkilön ajatuksia. Lukukokemuksen helpottamiseksi tekstilaatikot ovat silloin yleensä värikoodattuja, eri tavoin kehystettyjä tai tekstattuja. (Hänninen & Kemppinen 1994: 84–85; Herkman 1998: 41, 137.)

Puhekuvassa olevan dialogin ja laatikoista löytyvän kertovan tekstin lisäksi, sarjakuvan lukukokemusta vahvistetaan käyttämällä kirjoitettua kieltä myös graafisten äänitehosteiden muodossa. Näillä onomatopoeettisilla ilmaisuilla jäljitellään äänestä syntyvää mielikuvaa saman tapaisesti, kuin nuotinnuksella kuvataan musiikkia. Graafisilla äänitehosteilla luodaan illuusio sarjakuvan ääniraidasta, jonka voi kuulla mielessään lukiessaan sarjakuvatarinaa. Sarjakuvailmaiselle tyypillistä merkkikieltä edustavat myös vain visuaalisella tasolla toimivat tehosteet, joiden tehtävänä on tukea ja vahvistaa tekstuaalisten ja visuaalisten viestien merkityksiä. Niiden avulla voidaan vahvistaa hahmojen tunnetiloja, äänitehosteita, liiketapahtumia tai korostaa sarjakuvan koomisia merkityksiä. Erimuotoiset puhekuplat ovat tällaisista tehosteista näkyvimpiä. Niitä edustavat myös vauhtiviivat, joilla korostetaan vauhdin ja liikkeen tuntua yksittäisessä kuvassa. Lisäksi on erilaisia symbolisia merkkejä, eräänlaisia kuvalliseen muotoon muunnettuja metaforia, joilla voidaan vahvistaa sarjakuvahahmojen tunnetiloja. Tutuimpia näistä symboleista lienevät palava hehkulamppu idean symbolina, tumma myrskypilvi vihastumisen ja iso Z-kirjain nukkumisen merkinä sekä tuikkivat tähdet ilmaisemassa pökertynyttä sarjakuvahahmoa. Sarjakuvan äänitehosteet ja muut visuaaliset tehokeinot voivat kuitenkin toimia ainoastaan niille suunnitellussa yhteydessä, sarjakuvan muun kuva- ja tekstiaineksen

osana. Niitä voidaan pitää jopa puhekuplia ja tekstilaatikoitakin tärkeimpinä visuaalisina elementteinä sarjakuvassa, koska niiden on tuettava sarjakuvasivun graafista yleis- ja kokonaisilmettä. Lisäksi sarjakuvan visuaalisista tehokeinoista on muodostunut niin kiinteä osa sarjakuvan kuvallista ilmaisua, että muissa yhteyksissä niiden ymmärtäminen olisi mahdotonta. Niistä on muodostunut olennainen osa muutenkin rikasta sarjakuvan kuvakerrontaa ja lukukokemusta. (Lacassin 1991a: 3; Hänninen & Kempainen 1994: 85–88; Herkman 1998: 43–45, 44–47.)



Kuva 18:

Poimintoja sarjakuvan symbolimerkeistä koomisina elementteinä.

Edellä mainittujen keinojen lisäksi on olemassa myös erilaisia detaljitekstejä, jotka jäävät yleensä vähäiselle huomiolle muiden tehokeinojen rinnalla. Detaljiteksteillä tarkoitetaan kaikkea sitä kirjoitettua sanaa, joka löytyy sarjakuvaseikkailujen taustalta tai yksityiskohdista. Tällaisia tekstejä voivat olla muun muassa seinissä olevat julisteet tai etsintäkuulutukset, kauppojen ja majatalojen kyltit, kirjojen ja lehtien kannet tai hahmojen vaatteista

löytyvät tekstit. Ne voivat toimia humoristisina elementteinä, viitata sarjakuvan historiaan tai muodostaa tarinaan metafyyssisen tason, kertomuksen tarinan sisällä. Detaljitekstit eivät kuitenkaan ole välttämätön osa sarjakuvakerrontaa, vaan ne ovat luomassa vain lisäarvoa lukukokemukseen niille, joiden mielenkiinto riittää kuvien yksityiskohtaiseen tarkasteluun. (Herkman 1998: 43.)

Tekstillä on myös monta erilaista materiaalista muotoa. Teksti voi olla oraalista puhuttuna tai äänitettyä, kirjoitettua painotuotteissa ja kuvallista esimerkiksi maalauksissa, valokuvissa, liikennemerkkeissä tai sarjakuvissa. Nämä kaikki kolme tekstimuotoa voivat esiintyä saman aikaisesti esimerkiksi audiovisuaalisissa elokuvissa, joissa tekstitys yhdistyy puheeseen ja kuvaan. Kukin näistä kolmesta tekstimuodosta tuottaa merkityksiä kuitenkin eri tavoin. Tästä syystä ei ole samantekevää kerrotaanko tai esitetäänkö sama tarina suullisena kerrontana, romaanina, elokuvana vai sarjakuvana. Eri mediat suosivat erilaisia ilmaisukeinoja, joilla on väistämättä vaikutuksensa tekstin olomuotoon ja sitä kautta sen esitystapaan ja lopulta myös esityksen sisältöön. Perinteisen sarjakuvan esittämisellä virtuaaliympäristössä onkin esitystavan lisäksi vaikutuksensa myös sisällöntuottamisen mahdollisuuksiin. Muuttuessaan digitaalseksi sarjakuva menettää perinteisen sarjakuvajulkaisun välittömät fyysiset ominaisuudet, kuten kova- tai pehmeäkantisuuden, albumi- tai pokkarimuotoisuuden sekä paperin ja painojäljen laadun merkityksen, jotka ohjaavat perinteisen lukijan valintoja ja herättävät odotuksia sarjakuvan sisällön osalta. Tähän vaikuttaa myös internetissä vallitseva matala julkaisukynnys, joka korostaa digitaalisen sarjakuvan visuaalisen ilmeen ja sisällöntuotannon keskinkertaisuutta. Näin siksi, koska internetsarjakuvien julkaisemista säätelevät ainoastaan tekijät itse. Painettu sarjakuvajulkaisu sisältää tästä poiketen sisäänrakennetun viestin siitä, että joku tekijän ulkopuolinen taho on kelpuuttanut sen kustannettavaksi ja kustantaja edelleen siitä, millainen taho on pitänyt sitä julkaisukelpoisena. Tällaiset sarjakuvajulkaisun materiaaliset ominaisuudet muodostavat oikeastaan kokonaisen kielen, joka tuottaa lukijalleen erilaisia merkityksiä ja miellelyhtymiä. Juuri näiden ulkoisten merkkien havainnoinnista alkaa fyysisen sarjakuvajulkaisun lukukokemus, josta muodostuu päätös painotuotteen lukemisesta tai sen hylkäämisestä. (Lehtonen 1996: 89, 102–103; Ampuja 2004: 18–19, 22–24, 34–35; Sihvonen 2004: 336, 342–343; Sinisalo 2007b: 24–25.)

Internetympäristöön tuotettu sarjakuva ei voi koskaan muodostaa lukijassa samanlaisia odotuksia, kuin perinteinen sarjakuva. Siksi internetsarjakuvaan liittyvät odotukset voidaan nähdä myös mahdollisuutena omilla ehdoillaan toimivalle digitaalisen sarjakuvan lukukokemukselle, jolla ei ole tarvetta kopioida perinteisen sarjakuvan muotokieltä, keinoja tai odotuksia. Perinteisestä sarjakuvasta poiketen internetsarjakuvaan voidaan liittää esimerkiksi mahdollisuus vaihtoehtoisemmasta sisällöntuotannosta, monimuotoisemmasta vuorovaikutteisuudesta, matalammasta julkaisukynnyksestä ja rohkeammasta kokeellisuudesta sekä multimodaalisuudesta. Opinnäytetyöni pyrkii tutkimaan, kartoittamaan ja siirtämään käytännön tasolle juuri tällaisia internetsarjakuvan lukukokemukseen liittyviä uudenlaisia keinoja ja odotuksia.

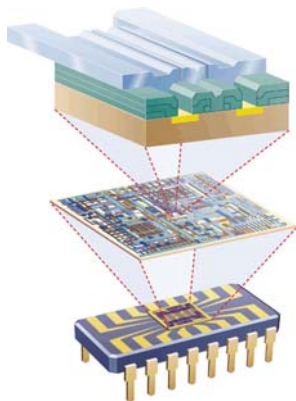
3.2. Digitaalisen vuorovaikuttamisen keinot

Digitaalisen kulttuurin ydinajatuksena on informaation käsittely ykkösten ja nollien muodossa. Se on korvaamassa tai jo lähes korvannut analogiset tavat lähettää, tallentaa ja esittää erilaista tietoa. Digitaalinen kulttuuri pitää sisällään erilaisia tapoja ja tottumuksia viestiä, pitää yhteyttä, tulkita ja rakentaa merkityksiä tietokoneiden ja -verkkojen välillä. Digitaalinen kulttuuri ei ole enää alisteinen muille kulttuurin osa-alueille, vaan siitä on muodostunut yhdenvertainen ja moniulotteinen osa ihmisten arkielämää. Teknologisen murroksen aikakausi on tuonut mukanaan myös uusien digitaalisten käsitteiden tulvan, kuten digitaalinen kuva, digitaalinen musiikki, digitaalinen taide, digitaalinen seksi, digitaalinen estetiikka ja digitaalinen todellisuus sekä digitaalinen sarjakuva. (Inkinen 2000: 63; Järvinen 2000: 17.)

Digitaalinen kulttuuri voi olla myös ohimenevä välivaihe, vaikka kaikki kulttuuri ja teknologia elämänpäiressämme muuttuisikin digitaaliseksi. Silloin se menettää erityisyytensä ja siitä muodostuu normi, eikä silloin ole enää tarvetta erikseen puhua digitaalisesta kulttuurista. Digitaalisuuteen liittyy myös käsite analogisesta kokemuksesta, koska olivatpa tietokoneet, internet, tietokonepelit, matkapuhelimet ja muut viestinvälineet tai laitteet kuinka digitaalisia tahansa, niiden vaikutukset ja niiden tuottamat (luku)kokemukset tulevat aina kuulumaan ihmisten aineellisen ja jatkuvan (analogisen)

kulttuurin piiriin. Digitaalisuus pakenee kuitenkin tarkkoja määritelmiä, koska raja koneellisen, digitaalisen ja elektronisen välillä on varsin häilyvä. Kaikkien digitaalisten viestintämuotojen yhteinen nimittäjä on kuitenkin se, että ne yhdistävät puhetta, kirjoitusta, musiikkia ja kuvia tavoilla, joiden hahmottaminen ja ymmärtäminen vaatii monipuolista medialukutaitoa. (Inkinen 2000: 63; Järvinen 2000: 17–18.)

Virtuaalisuuden käsite on myös olennainen osa digitaalista kulttuuria ja opinnäytetyöni tutkimuskenttää, koska digitaalinen sarjakuva toimii ja vaikuttaa vuorovaikutteisessa virtuaaliympäristössä. Virtuaalisuuteen on totuttu liittämään epäaitouden ja keinotekoisuuden merkityksiä, aivan kuin se yrittäisi imitoida jotain sitä aidompaa todellisuutta. Tästä syystä virtuaalitodellisuutta ei useinkaan nähdä kuuluvaksi meitä ympäröivän maailman piiriin tai ainakin sitä pidetään jollain tapaa ei-materiaalisena ilmiönä. Virtuaalitodellisuudella on kuitenkin myös materiaallinen perustansa mikropiireissä, joita voisi verrata esimerkiksi levysoittimen äänipäihin. Vaikka mikropiirien työstämät elektronit eivät olekaan käsin kosketeltavaa materiaa, ne ovat silti aivan yhtä todellisia kuin ääniaallot tai värisävyt. Meitä ympäröivässä todellisuudessa on yllättävän paljon sellaisia asioita, joita ei pystytä näkemään tai tuntemaan, mutta niiden tiedetään kuitenkin olevan olemassa. Asioiden todellisuus ei siis välttämättä riipu siitä, ovatko ne käsin kosketeltavaa tai silmin havaittavaa materiaa. Virtuaalitodellisuuksia voi kokea tietokoneen tai internetin lisäksi myös muuallakin, koska mediat ovat kaikissa muodoissaan aina tarjonneet kuvitteellisia tiloja, joihin voidaan astua. Tällaisia virtuaalitodellisuuksia luovat esimerkiksi kirjoitettu teksti ja sarjakuvatarinan jatkuvuuden illuusio, jotka ovat aivan yhtä todellisia tai virtuaalisia kuin tietokonepelin pelaajalle tuottama kokemus. Virtuaalisuus ei siis rajoitu pelkästään totuttuja rajoja rikkoviin tietokoneistetun viestinnän tarjoamiin kokemuksiin, vaan sama ilmiö esiintyy kaikilla kulttuurin kentillä. (Järvinen 2000: 43–44.)



Kuva 19:
Mikropiirilevyn rakenneosat.

Digitaaliseen kulttuuriin liittyy useita sille ominaisia asioita ja käsitteitä, jotka vaikuttavat myös internetsarjakuvan ja opinnäytetyöni keskiössä. Ilmeisimpiä niistä ovat hyperteksti, hyperlinkki ja hypermedia. Hyperteksti on käyttöliittymäperiaate, joka mahdollistaa navigoinnin erilaisten tekstidokumenttien vaihtoehtoisten polkujen, hyperlinkkien välillä. Käyttäjän valitessa hyperlinkin, tietokone hakee kaivatun dokumentin tietoverkosta (internet). Tietoverkko antaa mahdollisuuden hypertekstien maailmanlaajuiseen lukemiseen, muokkaamiseen ja tiedonhakuun. Hypertekstijärjestelmistä tunnetuimmaksi on noussut *World Wide Web (WWW)*. Hypertekstidokumentit ovat joko etukäteen valmiiksi tehtyjä (staattisia) tai käytön yhteydessä muuttuvia (dynaamisia). Hypertekstiäkin laajempänä käsitteenä tunnetaan hypermedia, jossa tekstin rinnalla käytetään muutakin mediaa, kuten kuvaa, ääntä (puhe, musiikki, äänitehoste), videokuvaa ja animaatiota. Hypertekstin ja -median lukukokemuksessa on olennaista vuorovaikutteisuus, jota edustaa esimerkiksi internetissä hyperlinkkien välillä navigointi. Jos edelliset tekijät määrittelevät hypertekstiä, niin virtuaaliympäristössä toimivaa, interaktiivista sarjakuvaa voitaisiin perustellusti kutsua myös hypersarjakuvaksi. (Koskimaa 2000: 115–117.)

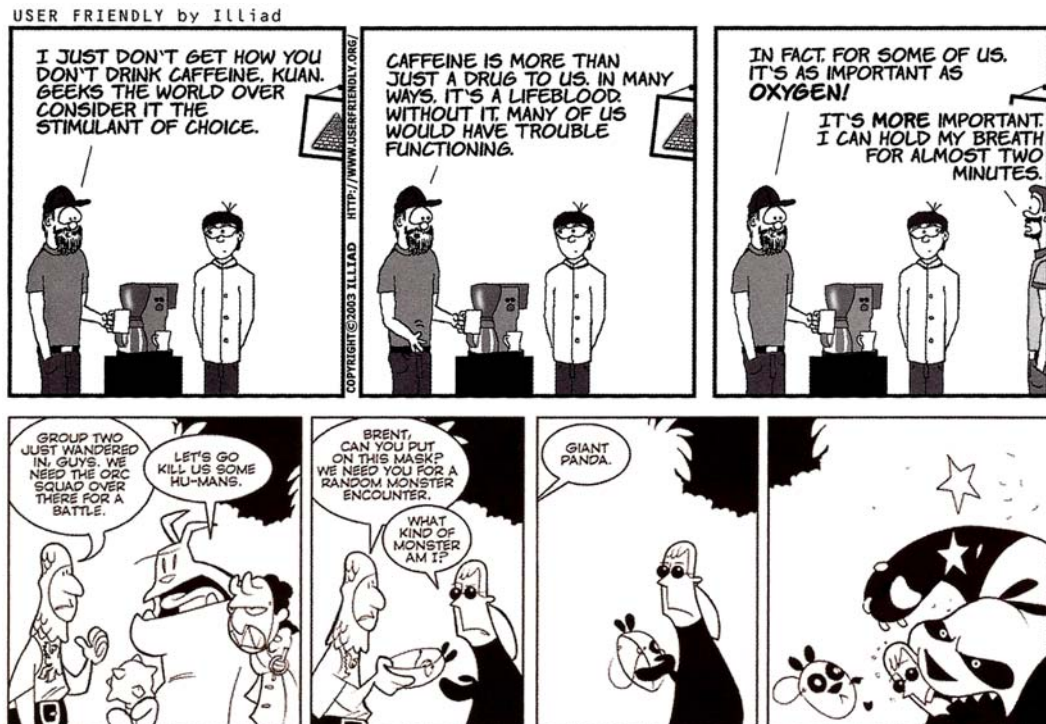
Digitaalitekniikka pitää sisällään paljon uusia mahdollisuuksia, mutta suurimmat odotukset ja lupaukset kohdistuvat kuitenkin internetympäristön vuorovaikutteisuuteen. Se on myös digitaalisen sarjakuvan valttikortti, matkalla kohti uudenlaista lukukokemusta ja sisällöntuotantoa. Vuorovaikutteisuus ei kuitenkaan ole uusi asia, koska jokainen media on teknisesti ja kulttuurisesti interaktiivinen ja -mediaalinen. Vuorovaikutteisuus on kuitenkin yhtä hankalasti määriteltävä ja monimerkityksellinen asia, kuin se on laajakin. Se voi liittyä median käyttäjien sosiaaliseen kanssakäymiseen, tekstien ja lukijoiden väliseen tai käyttäjien ja koneiden tekniseen sekä kulttuuriseen interaktiivisuuteen. Vuorovaikutteisuus voi yltyä myös medioiden välille, aina niiden välisiin sisällöllisiin ja muodollisiin viittauksiin asti. Tällainen intermediaalinen ilmiö kasvattaa vuorovaikutteisuuden määritelmää vielä entistäkin laajemmalle. Medialla on siis taipumus luoda interaktiivinen suhde käyttäjänsä ja niiden yksilöiden välille, jotka se yhdistää toisiinsa. Ongelmaksi ilmiön täsmällisen määrittelyn kannalta on muodostunut erityisesti se, että rajapinta median tuottamisen ja vastaanottamisen välillä on hämärä ja se muuttuu jatkuvasti vain hämärämmäksi. Vuorovaikutteisuus sijaitsee kuitenkin pääsääntöisesti median ja käyttäjän

välisessä suhteessa, eikä oikeastaan lainkaan mediassa itsessään. (Fornäs 2000: 37–38; Koskimaa 2000: 124; Mikkonen 2005: 9.)

Vaikka jokaiseen mediaan liittyikin vuorovaikutteinen ulottuvuus, niin interaktiivisuuden asteen määrää kuitenkin käyttäjän oma aktiivisuus tai passiivisuus mediaa kohtaan. Jotkut arkipäiväiset tietokoneen käyttötavat eivät välttämättä paljoakaan eroa esimerkiksi mekaanisella kirjoituskoneella kirjoittamisesta, kun taas joissakin käyttötilanteissa vuorovaikutteisuuden suomia mahdollisuuksia saatetaan käyttää monipuolisesti hyväksi. Kaikille tuttu värityskirjakin voi olla interaktiivinen, koska lapsen täydentäessä tyhjät kentät valitsemillaan väreillä, kirja muuttuu hänelle merkityksiä sisältäväksi teokseksi. Kirjankin voi tyytyä vain lukemaan alusta loppuun tai vastaavasti pohtia lukemaansa ja tehdä tekstiin alleviivauksia sekä merkintöjä. Vaikka jokainen voikin itse päättää lukukokemuksen vuorovaikutteisuuden tason, on lukijalla pakostakin aktiivinen osa merkityksenmuodostamisprosessissa niin tekstin, kuvan kuin niiden tulkinnankin välillä. Sama koskee myös sarjakuvaa, koska tekstin ja kuvan yhdistelmästä muodostuu tärkeä osa sarjakuvan lukukokemuksen luovaa vuorovaikutussuhdetta. Siksi onkin tärkeää tunnistaa myös digitaalisuuden luomat mahdollisuudet, poimia niistä toimivimmat keinot osaksi digitaalisen sarjakuvan lukukokemusta ja pyrkiä samalla säilyttämään perinteisen sarjakuvailmaisun keskeisimmät ominaispiirteet ennallaan. (Fornäs 2000: 38; Mikkonen 2005: 7, 296.)

Ensimmäinen suursuosion saavuttanut internetsarjakuva oli vuonna 1997 aloittanut J.D. Frazerin *User Friendly*. Vaikka digitaalisia sarjakuvia oli olemassa jo aiemminkin, vasta se onnistui saamaan laajemman lukijakunnan huomion. Tästä syystä sitä pidetään ensimmäisenä varsinaisena internetsarjakuvana. Internetsarjakuvan osakseen saama suosio ja levikki olivat siis aluksi sen sisältöä merkittävämpiä tekijöitä. Uuden ilmiön mittarina toimi jälleen sarjakuvan populaari perusluonne, aivan kuten perinteisen sanomalehtisarjakuvan historiassakin. *User Friendly* sai seuraavana vuonna seuraajikseen muitakin suosittuja internetsarjakuvia, kuten Scott Kurtzin *PvP* sekä Jerry Holkinsin ja Mike Krahulikin *Penny Arcade*. Sittemmin internetympäristöön on ilmestynyt runsaasti erilaisia sarjakuvia ja sarjakuvablogeja. Määrä ei kuitenkaan korvaa laatua, eikä valtaosalla internetsarjakuvista olisi mahdollisuuksia kriittisemmän printtimedian puolella. Se on

toisaalta seurausta internetsarjakuvan matalasta julkaisukynnyksestä, mutta myös virtuaaliympäristön toimintakulttuurin suosimasta kertakäyttöisestä ja itseään toistavasta luonteesta. Internetsarjakuva on kuitenkin lunastanut paikkansa erityisesti aloittelevien tekijöiden areenana, joka antaa kaikille mahdollisuuden julkaista tuotoksiaan. (Sinisalo 2007b: 24–25, 27.)

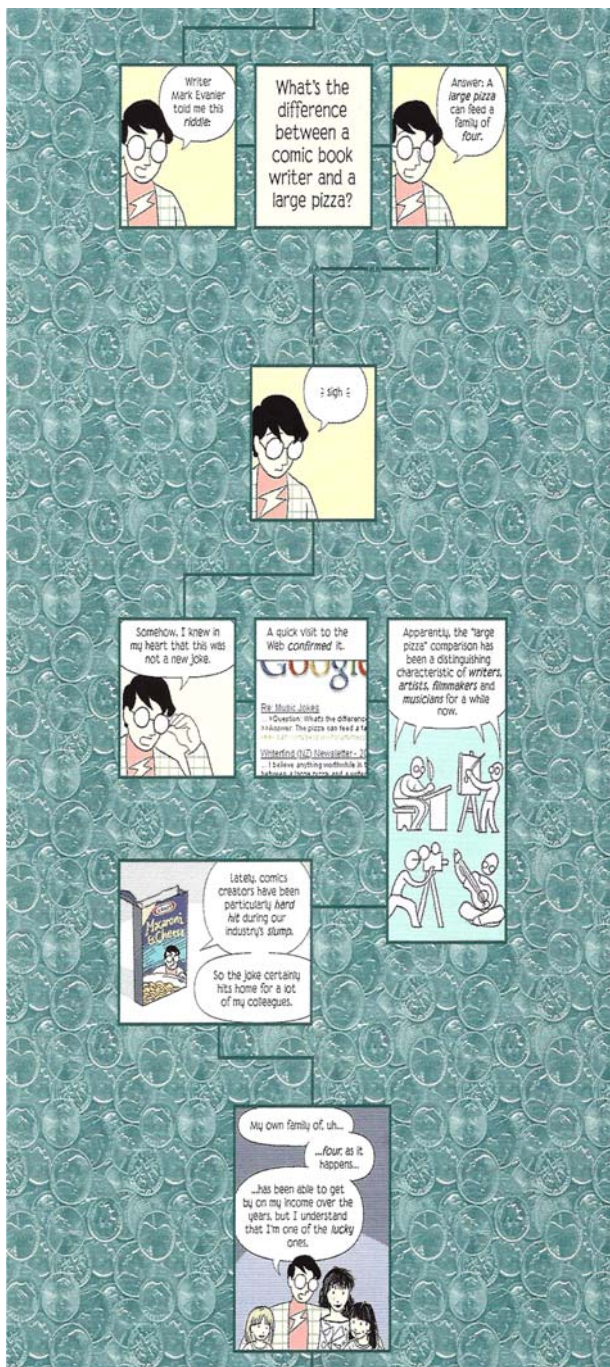


Kuva 20:

J. D. Frazerin *User Friendly* ja Scott Kurtzin *PvP* olivat ensimmäisiä suosittuja internet-sarjakuvia.

Merkittävää on kuitenkin se, että internetsarjakuvassa formaattikokeilut loistavat lähes tyystin poissaolollaan (Sinisalo 2007b: 24). Yleensä perinteisen sarjakuvan muotokieli on tyydytty remedioimaan uuteen mediaan ilman muutoksia. Onneksi joukosta löytyy kuitenkin muutamia sääntöä vahvistavia mielenkiintoisia poikkeuksia. Näistä kiinnostavimpiin kuuluu Scott McCloudin tekemät *The Right Number* ja *Zot! Online: "Hearts and Minds"* sekä *I Can't Stop Thinking* -internetsarjakuvat (McCloud 2003–2004; Withrow & Barber 2005: 112–113, 171). *The Right Number* hyödyntää internetympäristön mahdollisuuksia oivaltavasti pyrkiessään aivan uudenlaiseen sarjakuvan lukukokemukseen. Tietokoneruudun asettamat rajoitteet on ratkaistu yksiruutuisena etenevällä kerronnalla.

Zot! Online ja *I Can't Stop Thinking* taas käyttävät rajattomasti jatkuvaa (digitaalista) paperia (infinite canvas) (Müller 2009). Tätä virtuaaliympäristön suoma keinoa toteuttaa myös Neal Von Fluen hypersarjakuvamaiset *Set-up*, *(beat)*, *Punchline* ja *The Jerk*, joista jälkimmäisessä on lisäksi mukana myös flash-animaatioita (Flue; Withrow & Barber 2005: 158–159.) Vaikka nämä digitaaliset sarjakuvat eivät lukukokemukseltaan vielä edustakaan vuorovaikutteista hypersarjakuvaa, ovat ne silti tärkeitä tekijöitä lukijaystävällisemmän ja monimuotoisemman internetsarjakuvan evoluutiossa.



Kuva 21:

Scott McCloud hyödyntää digitaalisen paperin mahdollisuutta ylhäältä alaspäin tapahtuvaan rajattomaan lukukokemukseen *I Can't Stop Thinking* -internetsarjakuvassa.

Tekstityypistä riippumatta kaikkeen tekstin vuorovaikutteiseen lukukokemukseen liittyy aina, joko tiedostettua tai tiedostamatonta tulkintaa. Tästä syystä lukukokemus voidaan jakaa erilaisiin ryhmiin, kuten tulkintaan, luotaamiseen, muokkaamiseen ja kirjoittamiseen. Tulkinnan taso ja laajuus määräytyy kunkin omien intressien mukaisesti, mutta erityisesti hypertekstin lukijan täytyy tulkinnan lisäksi pystyä myös valitsemaan tekstin vaihtoehtoisten polkujen väliltä. Tällaista toimintaa kutsutaan luotaamiseksi tai navigoinniksi. Lukijalla voi olla myös mahdollisuus itse muokata hypertekstiä. Yksityinen tekstin muokkaaminen vaikuttaa vain lukijan omassa hypertekstiversiossa, kun taas julkisen muokkaamisen muutokset ovat kaikkien nähtävissä, kuten esimerkiksi *Wikipedian* tietopankin päivityksissä ja korjailuissa. Pitemmälle vietynä muokkaaminen tarkoittaa sellaisen hypertekstin kirjoittamista, jossa lukijalla itsellään on mahdollisuus omatoimisesti osallistua hypertekstin tai -romaanin kirjoittamiseen ja vaikuttaa sen tekstin sisältöön. Tällainen muokkaamismahdollisuus edustaa samalla myös kaikkein pisimmälle vietyä hypertekstin vuorovaikutteisuuutta, koska lukijasta itsestään tulee silloin tekijä tai ainakin yksi tekijöistä. Se myös eroaa olennaisella tavalla perinteisestä tekstistä, joka antaa mahdollisuuden vain lukemiseen ja tulkintaan. Se, kuinka suuria muokkaamisvapauksia lukijalle sallitaan, määräytyy kuitenkin kullekin hypertekstille asetetuista tavoitteista ja tarkoituksista. (Koskimaa 2000: 124–125.)

Digitaalisen sarjakuvan osalta niin luotaaminen, tarinan muokkaaminen ja kirjoittaminenkin ovat juuri niitä keinoja, jotka voivat tuoda lukijalle mahdollisuuden itse vaikuttaa internetsarjakuvan sisältöön. Aluksi se voisi tarkoittaa luotaamista vaihtoehtoisten tarinan juonikuvioiden, loppuratkaisuiden tai sarjakuvasivuilta löytyvien ja sinne piilotettujen hyperlinkkien avulla. Se voisi antaa myös mahdollisuuden valita erilaisten päähenkilöiden ja tarinankertojien väliltä tai lähestyä tarinaa jopa useista eri näkökulmista. Tarina ei kuitenkaan voisi muuttua yhtään enempää, kuin siihen ennalta ohjelmoidut luotaamisvaihtoehdot antaisivat siihen mahdollisuuksia. Digitaalinen sarjakuva remedioisi silloin keinojaan tietokonepelien kieliopista ja antaisi niiden mukaisesti vain vaikutelman siitä, että lukija pystyy itse muokkaamaan tarinaa.

Digitaalisen sarjakuvan todellisen muokkaamismahdollisuuden suurimmat haasteet ovat kielikysymykset ja sarjakuvailmaisun visuaalisuus. Näin siksi, koska tällaisen digitaalisen

sarjakuvan muokkaaminen vaatisi tekijöiltään monipuolisempia taidollisia ulottuvuuksia kuin pelkkä hypertekstin kirjoittaminen. Ongelman ydin on yksinkertaisesti se, että mitä enemmän taiteellisia vapauksia internetsarjakuvan lukijoille suotaisiin, sitä enemmän se vaatisi lukijoilta myös tietotaitoa osata itse tuottaa sarjakuvaa. Kirjoitettu kieli on ongelma, koska valittu kirjoituskieli rajoittaa pakostakin tarinan muokkaamiseen osallistuvien lukijoiden joukkoa ja mahdollisuuksia. Visuaalisuus rajoittaa osallistujajoukkoa entisestään, koska lukijoiden täytyisi kirjoittamisen lisäksi pystyä ilmaisemaan itseään myös sarjakuvia tekemällä. Käytännössä tämä tarkoittaa joko sitä, että saman lukijan olisi osattava kirjoittaa ja piirtää sarjakuvia tai tehtäväkentät jakautuisivat useammalle eri tekijälle tai tekijäryhmälle. Tästä johtuen digitaalisen sarjakuvan muokkaaminen suosisi sarjakuvailmaisun molemmat osa-alueet hallitsevia sarjakuvantekijöitä. Lisäksi useiden kirjoittajien ja piirtäjien tyylilliset eroavaisuudet tulisi hyväksyä osaksi muokkaamismahdollisuutta tukevan digitaalisen sarjakuvailmaisun monimuotoista ilmettä. Samalla tällainen vuorovaikutteinen lukukokemus remedioisi jälleen tietokonepelien kielioppia ja lähestyisi *MUDeista* tututtuja modaus-mahdollisuuksia. Samalla toteutuisi myös multimodaalisuus internetsarjakuvan ja tietokonepelikulttuurin välillä.

Vuorovaikutteisen lukukokemuksen tyyppiesimerkkeihin liittyy myös keinot hallita ja ilmaista aikaa ja ajankulua. Tämä ei siis tarkoita perinteisen sarjakuvan lukijalle suomaa mahdollisuutta itse vaikuttaa ja säädellä sarjakuvan lukemiseen käyttämänsä aikaa, vaan internetsarjakuvan lukijan sitomista elokuvakerronnan kaltaiseen ajallisesti lineaariseen esittämistapaan. Tällaiset temporaaliset keinot ovat selkeä perinteisen ja digitaalisen sarjakuvan ilmaisumahdollisuuksia erottava tekijä, koska vain internetissä toimivassa sarjakuvassa voidaan konkreettisesti kontrolloida lukukokemuksen ajallisia piirteitä ja sen luomia tarinankerronnallisia ulottuvuuksia (Koskimaa 2000: 125). Digitaalisessa sarjakuvakerronnassa voitaisiin siis pyrkiä tiettyyn ajalliseen sykkeeseen ja jatkuvuuteen tai se voisi jopa toimia sarjakuvatarinan sisällöllisenä lähtökohtana.

Digitaalisen sarjakuvan temporaalisiin mahdollisuuksiin liittyy myös lukukokemuksen rajoittamisen mahdollisuus. Se voisi palvella tarinankerronnallisia ulottuvuuksia niin, että lukija ei pääsisi tarinassa eteenpäin, ennen kuin tietty aikajakso olisi kulunut. Sivun vaihto voitaisiin tällöin estää, kunnes säädetty aika olisi kulunut. Sarjakuvan päähenkilö voisi

esimerkiksi torkahtaa varttitunniksi ja saman aikaisesti tarina kuitenkin kulkisi eteenpäin. Lukija joutuisi seuraamaan ehtiikö päähenkilö heräämään tai ehditäänkö hänet herättämään ajoissa. Lukemisaikaa rajoittavilla keinoilla voitaisiin sarjakuvasivua pitää tarkoituksellisesti näyttöruudulla vain lyhyen aikaa, tarinan edetessä siitä huolimatta määrättyllä ajallisella sykkeellä lukijan toimenpiteistä riippumatta tai niistä johtuen. Näillä keinoilla voitaisiin tavoitella myös reaaliaikaista tai realistista vuorokausirytmää, joka toimisi lisäarvoa ja autenttisuutta tuottavana tekijänä tarinassa. Temporaalisia tekijöitä korostaisi sekin, että sarjakuvaa olisi mahdollista lukea vain tiettyinä vuorokauden aikoina tai sarjakuva näyttäytyisi hieman erilaisena versiona päivisin ja öisin luettuna. (Koskimaa 2000: 125.)

Vuorovaikutteisen, digitaalisen sarjakuvan viimeisenä temporaalisena keinona on tarinan eläminen ajassa, jota tekstin osalta on jo kokeiltukin esimerkiksi digitaalisissa sanomalehdissä. Tällä tavoin esimerkiksi sanomalehden lööppiteksti saadaan vaihtumaan päivittäin tiettyinä aikoina, ilman että kirjoittajan tarvitsee sitä itse tehdä. Kirjoittajan on kuitenkin kirjoitettava tekstit valmiiksi ja ohjelmoitava lööpit vaihtumaan määrääjain. Edistyskellisemmät vuorovaikutteiset hypertekstit muuttuisivat ja päivittyisivät lineaarisesti ajassa jatkuvasti. Lukijoille täytyisi silloin antaa myös mahdollisuus itse muokata tai tuottaa kokonaan uutta tekstiä. Tällä tavoin tuotettaisiin ”elävää tekstiä”, joka olisi jatkuvassa muutostilassa. Sarjakuvakerronnan kannalta näin pitkälle viedyn vuorovaikutteisen idean toimiminen saattaisi kuitenkin osoittautua jopa hypertekstiäkin haasteellisemmaksi. Internetympäristön kautta tosin luulisi olevan helppoa tavoittaa intohimoisimmat ja kokeilunhaluisimmat sarjakuvantekijät, joilla olisi myös valmiudet tuottaa ”elävää sarjakuvaa”. Epäkaupallisena kokeiluna, virtuaalisessa julkaisukanavassa ei ajankäyttökään muodostuisi kynnyksysymykseksi, jos tällainen prosessiluonteinen hypersarjakuvakokeilu vain herättäisi riittävästi kiinnostusta sarjakuvapiireissä. Suurimmaksi ongelmaksi asian todentamisen kannalta muodostuu kuitenkin se, että edellä kuvaillun kaltaisia kirjallisia, saati sarjakuvallisia teoksia ei ole vielä olemassa. (Koskimaa 2000: 125–126.)

3.3. Multimodaalisuus lukukokemuksena

Kuvat ja sanat esiintyvät nykyään enää harvoin erillään toisistaan. Kuvia käytetään usein lukukokemuksen ja tulkinnan tehostamiseen, vaikka kirjoitus tulisikin toimeen omillaan. Sanomalehdissä kuvilla on tekstit, televisiossa kuvaan yhdistyy tekstitys ja puhe, internetissä kuvaa ja sanaa yhdistellään monimuotoisesti ja sarjakuvan lukukokemus perustuu niiden vuorovaikutteiselle liitolle. Tämä onkin sopivaa, koska kirjainmerkitkin olivat aluksi vain kuvasymboleita. Kirjoituksen alkuperä sijaitsee siis kuvissa, joille on aikojen kuluessa sovittu merkityksiä kielellisen kommunikaation kautta (Mikkonen 2005: 13). Sittenkin on “unohdettu” kirjainten visuaalinen muoto ja alettu lukemaan kirjaimia sanojen osina, niiden merkityksen vuoksi. Kuva, puhe ja kirjoitus vaikuttavat myös multimodaalisen toiminnan ja kokemuksen keskiössä. Medioiden väliselle vuorovaikutteiselle lukukokemukselle ja visuaaliselle monimuotoisuudelle antaa parhaat puitteet internetympäristö, jossa digitaalinen sarjakuva voi jatkuvasti uudistaa muotokieltään ja toteuttaa kokeilevaa luonnettaan. Tällainen multimodaalinen mediarajojen sekoittuminen on tyypillistä erityisesti populaarikulttuurissa, jonka ikonina sarjakuvaa voidaan oikeutetusti pitää. (Lehtonen 2001: 87–90; Seppänen 2002: 41; Mikkonen 2005: 13–14.)



Kuva 22:

Japanilaisissa ja kiinalaisissa kirjainmerkeissä on kuvallinen lähtökohta vielä havaittavissa. Kuvassa japanilaista kalliografiaa paperilla ja paperilyhdyssä.

Kuvan ja sanan vuorovaikutus sarjakuvissa, televisiossa, elokuvissa, sanomalehdissä, mainonnassa ja internetissä ei ole kuitenkaan itsestään selvää. Näin erityisesti siksi, koska kuvan ja sanan välinen vuorovaikutus ei rakennu pelkästään näiden ilmaisumuotojen

Sarjakuvan lukukokemukseen osallistuvat niin kertova kuva ja kieli kuin kertovan kuvan ja kielen vuorovaikutuskin, joiden yhteisenä tehtävänä on palvella kertomuksen jatkumoa. Sarjakuvan lukukokemuksen ja merkityksen perusyksikköinä voidaan pitää kertomusta, kuvaruutua ja sivun asetelmaa. Sivun asetelma pitää sisällään ruutujen kehykset, ruutujen väliin jäävät tyhjät välipalkit ja sivun reunamarginaalit. Tällä määritelmällä viitataan sivun mittaisiin tai sitä pitempiin sarjakuvatarinoihin, vaikka se soveltuu myös sanomalehti- ja sunnuntaisarjoihin. Kahdesta rinnakkaisesta sivusta taas muodostuu aukeama, joka edustaa suurinta kerralla tarjottavaa sarjakuvainformaation määrää. Perinteisimpänä, laajamittaisen sarjakuvakertomuksen asetelmana voidaan pitää sanallisen kertomuksen hallitsemaa tarinaa ja sivuilla itsenäisesti toimivia kuvaruutuja. Ruuduista muodostuu ruuturivi ja niitä allekkain asettelemalla muodostuu sarjakuvasivu. Teknisesti helpointa on lukea tasaista ruutujakoa ja sivusommittelua, jossa ruutujen korkeus pysyy vakiona ja vaihtelua tapahtuu ainoastaan ruutujen leveyden suhteen. Tällaisessa systemaattisessa ruutujaossa teksti ja kuva ovat harmonisessa suhteessa keskenään niin, että kuvakerronta myötäilee tarinaa ja dialogia. Tällaista perinteistä ruutujakoa on totuttu näkemään esimerkiksi Hugo Prattin *Corto Maltese* -sarjakuvan sivuilla. (Hänninen & Kempainen 1994: 95; Mikkonen 2005: 296.)



Kuva 24:

Hugo Prattin *Corto Maltesen* perinteistä ruutujakoa.

Sarjakuvasivun koristeellisella käytöllä voidaan korostaa kuvan roolia sivukokonaisuuden rakentajana ja hallitsijana, jolloin jokainen sivu voi olla asetelmaltaan erilainen ja perinteistä ruutujakoa monimuotoisempi. Silloin kuvaruutujen asettelu vaihtelee suuresti ja kuvien kehykset jäävät usein avoimiksi korostaen tarinan sisällöllisiä seikkoja, kuten esimerkiksi muistojen erilaisia tasoja. Sivun kokonaisvaikutelmasta muodostuu määräävä

tekijä, jonka mukaisesti myös tekstit sijoitetaan sivulle. Sivun koristeellisia keinoja on käyttänyt mestarillisesti esimerkiksi Will Eisner omaelämäkerrallisissa sarjakuvaromaaneissaan *Uneksija* (*The Dreamer*) ja *Myrskyn silmään* (*To the Heart of the Storm*). Jos sisällön sijaan halutaan korostaa sarjakuvatarinan toiminnallisia ulottuvuuksia, ruutujen koko ja muotoilu vaihtelevat kerronnan tapahtumien mukaisesti. Selkeimmillään tämä tulee esille Hergén *Tintti*-sarjakuvissa, vaikka tällainen dynaamisuuteen pyrkivä, retorinen sivun asetelma suosii myös paljon villimpää sarjakuvasisivujen yleisilmettä. Modernimpaa ja ekspressiivisempää kuvasomittelua löytyy esimerkiksi Frank Millerin *Sin City* -sarjasta. (Mikkonen 2005: 296–298.)



Kuva 25:
Frank Millerin *Sin City*, jossa kuvasomittelua täydentävät graafiset ääniefektit.

Kuvan ja sanan välistä vuorovaikutusta pyritään sarjakuvassa toistuvasti määrittelemään liian jähmeästi, vaikka kyseessä on taipuisa ja jatkuvasti uusia keinoja ja muotoja omaksuva ilmaisuväline. Sarjakuvassa voivat kuvat ja sanat olla myös vuoronperään hallitsevassa asemassa tai niiden välillä ei välttämättä ole lainkaan hierarkkista järjestystä. Kuvan ja

sanan vuorovaikutus voi perustua jatkuvaan toistoon tai ne voivat muodostaa montaasin, jossa sanat ovat osa kuvaa ja kuvat toimivat yhdessä sanojen kanssa. Vaikka kuva ja sana yleensä täydentävät ja selventävät toistensa merkityksiä, voivat ne luoda vastakohtaisuuden toistensa välille, seurata toisiaan rinnakkaisessa järjestyksessä, limittyä keskenään, sulautua yhteen tai toimia metafyyysisellä tasolla. Tällaiset ilmaisukeinot nostavat esille sarjakuvan kuvaa, sivun asetelmaa ja sanaa yhdistelevien ilmaisumahdollisuuksien laajuuden, jotka ovat niin perinteisen kuin digitaalisenkin sarjakuvan keinoja. Vaikka tällainen luokittelu onkin karkeaa ja yleistävää, se tuo kuitenkin esille sarjakuvakerronnan monipuolisuuden ja ainutlaatuisuuden muiden viestinvälineiden joukossa. Käytännössä valtaosa sarjakuvista toimii kuitenkin edellä mainittujen peruskeinojen välitilassa, vaikka digitaalisen sarjakuvan multimodaaliset mahdollisuudet osittain murtautuvatkin niiden ulkopuolelle. Lyhyesti sanottuna kuvan ja sanan vuorovaikutuksen tarkoituksena sarjakuvassa on välittää ajatus tai kertomus, jota ne eivät toisistaan erotettuina pystyisi ilmaisemaan. (McCloud 1994: 153–156; Mikkonen 2005: 220, 295, 300.)

Multimodaalisen, vuorovaikutteisen internetsarjakuvan uudenlaisia mahdollisuuksia on jo hyödynnetty hypertekstin keinoja tukevissa tekstiseikkailupeleissä ja hyperromaaneissa. Kuvan ja sanan sekä sarjakuvan ja elokuvan keinoja remedioivat nykyaikaiset audiovisuaaliset tietokonepelit toimivat myös hyvänä multimodaalisen internetsarjakuvan lähtökohdista. Ne toteuttavat multimodaalisen lukukokemuksen ominaisuuksia, antamalla silmien lisäksi tekemistä myös korville. Viime vuosina tietokonepelien ääniraidat ovatkin muodostuneet yhä tärkeämmäksi osaksi multimodaalista pelikokemusta. Äänimaailmat eivät ole enää pelkästään taustamusiikin tai ääniefektien rooleissa, vaan niillä on merkitystä myös pelattavuuden ja pelien sisällön kannalta. Tällaisten peliominaisuuksien pioneerina voidaan pitää *Thief: The Dark Project* -seikkailupeliä vuodelta 1999. Pelissä tekeydytään mestarivarkaaksi ja hiippaillaan 3D-äänimaisemassa, joka ohjaa pelaajan toimia ja tuo pelaajalle jatkuvasti tärkeää tietoa ympäristöstä ja mahdollisista vihollisista. Pelaajan itse aiheuttamat äänet voivat myös aiheuttaa vaaratilanteen. Koska äänimaailma on pelikulttuurin kentässä ehtinyt saavuttaa tärkeän aseman, saattaisi olla jo aika kokeilla äänen mahdollisuuksia myös digitaalisessa sarjakuvassa. Autenttinen ääni toisi elokuvallisia ja vuorovaikutteisuus pelillisiä ominaisuuksia sarjakuvakerrontaan, joten multimodaalisesta internetsarjakuvasta saattaisi muodostua näitä kaikkia ilmaisukeinoja yhdistävä tekijä tai

jopa kokonaan uusi ilmaisumuoto. Digitaalitekniikan ei ainakaan pitäisi asettua tällaisten kokeilujen esteeksi.



Kuva 26:
Thief hiippailemassa 3D-äänimaisemassa.

Nykyaikaisessa hyperromaanissa, jossa tekstin ja kuvan lisäksi huomioidaan myös multi- tai hypermedian mahdollisuuksia, ovat kaikki hypersarjakuvan rakennuspalikat jo valmiiksi olemassa. Siksi hypertextin ominaisuuksia hyödyntävistä tekstiseikkailupeleistä ja hyperromaaneista, voidaan jälkimmäistä pitää toimivampana mallina multimodaalisia ominaisuuksia omaavalle vuorovaikutteiselle internetsarjakuvalle. Postmodernin hyperromaanin ominaisuuksia digitaaliseen sarjakuvan lukukokemukseen saavutetaan, jos tekstin, kuvan ja audioäänen multimodaalisuus ylittää sarjakuvan ja lukijan väliseen vuorovaikutteisuuteen. Hypersarjakuvan täytyy siis pystyä remedioimaan hyperromanien tekstuaaliset, auditiiviset ja interaktiiviset keinot osaksi multimodaalista sarjakuvailmaisua. Hypersarjakuvan vuorovaikutteiset ominaisuudet voivat tarjota lukijalle myös yksilöllisemmän lukukokemuksen, jossa kukin lukija voi kokea sarjakuvan hieman eri tavoin, omien valintojensa, mieltymyksiensä ja oman osallistumisensa mukaisesti. Internetissä henkilökohtaisempi lukukokemus voidaan toteuttaa linkkien välistä luotaamista, multimodaalisuutta, sarjakuvan saatavuutta ja “elävään sarjakuvaan” pyrkiviä muokkaamisominaisuuksia kehittämällä. Internetympäristön parhaita puolia onkin se, että se suosii kokeellisia, lukijoiden vuorovaikutteisen palautes keskustelun myötä kehittyviä prosesseja. Lukijapalaute onkin siellä usein välittömämpää, runsaampaa ja käyttäjäkunta heterogeenisempää kuin muissa medioissa. Tästä syystä virtuaaliympäristö soveltuu oivallisesti juuri multimodaalisen internetsarjakuvan kaltaisen innovaation laboratoriksi.

Hyperromaani sai alkunsa, kun virtuaaliseen MacIntosh-käyttöympäristöön kehiteltiin oppaiden ja manuaalien kirjoittamiseen tarkoitettu *Hyper Card* -hypertekstieditori. Sen avulla pystyttiin hyödyntämään hypertekstin vuorovaikutteisia ja epälineaarisia ominaisuuksia, jäsentämään tekstiä vapaammin ja antamaan lukijalle mahdollisuus tekstin muokkaamiseen. Hypertekstieditoreilla on sittemmin kirjoitettu merkittävää digitaalista kirjallisuutta, kuten Michael Joycen hypertekstikirjallisuuden läpimurtoteos *Afternoon. A Story* vuodelta 1987, Stuart Moulthropin *Victory Garden* (1991), *Rakkautta ja raketteja (Love and Rockets)* -kulttisarjakuvan tekijän Jaime Hernandezin ja Monica Moranin *Ambulance. An Electronic Novel* (1993) sekä Shelley Jacksonin *Patchwork Girl* (1995). Hyperromaanien audiovisuaalista materiaalia lisäsivät sittemmin uudet tallennusmuodot (CD-ROM) ja suuremmat tiedostokoot. Tunnetuin tällaisista nykyaikaisista hyperromaanista lienee kuitenkin M. D. Coverleyn *Califia* (1999), joka yhdistellessään tekstiä, kuvaa ja auditiivista ääntä edustaa jo selkeästi multimodaalista lukukokemusta. Samalla se toimii myös hypersarjakuvan valmiina prototyypinä. Hyperromaanien uusin tulokas on Nobel-kirjailija Elfriede Jelinekin vain internetissä julkaistu *Neid (Kateus)* vuodelta 2008. Runsaat 900 sivua kattavaa järkälettä ei kuulemma julkaista lainkaan perinteisenä kirjana ja sitä saa käydä lukemassa kirjailijan kotisivuilla maksutta, kunnes Jelinek päättää vetää sen pois internetistä. Teos ei kuitenkaan edusta *Califian* tapaista postmodernia hyperromania, vaan käyttää internetiä ainoastaan romaanin julkaisuforumina. (Koskimaa 2000: 117–119; HS 10.5.2008.)



Kuva 27:

Stuart Moulthropin *Victory Garden* ja M. D. Coverleyn *Califia*.

Kaikissa analogisia tai digitaalisia keinoja toteuttavissa tarinankerronnan muodoissa on yksilöllisillä odotuksilla ja tietämyksellä suuri merkitys, koska mielikuvat muodostuvat aina kunkin omista lähtökohdista ja käsityksistä maailmaa ja tarinan aiheita kohtaan. Niillä on keskeinen rooli myös sarjakuvan lukukokemuksen muodostumisessa ja lisäksi ne helpottavat digitaaliseen informaatioon sukeltamista. Tästä syystä internetsarjakuvan sujuvan ja mutkattoman lukukokemuksen kannalta on tärkeää säilyttää sarjakuvailmaisun keskeisimmät ominaispiirteet ennallaan. Toisaalta on tärkeää myös tunnistaa virtuaalisuuden luomat mahdollisuudet ja poimia niistä toimivimmat keinot osaksi digitaalisen sarjakuvakerronnan multimodaalista vuorovaikutteisuutta. Tehtäväkentän moniulotteisuuden ja -muotoisuuden takia on sarjakuvakerronnan poikkitaiteellisesta luonteesta muodostunut samalla sekä opinnäytetyöni työstämistä vaikeuttava, mutta myös sen onnistumisen mahdollistava tekijä.

4. SARJAKUVAOSUUDEN TOTEUTUS

4.1. Alku: Tarina ja sen visualisoinnin vaiheet

Opinnäytetyöni tavoitteena on yrittää luoda internetsarjakuvaan toimivampaa lukukokemusta, joka hyödyntää kokonaisvaltaisemmin virtuaalimaailman monipuolisia mahdollisuuksia. Aloitin tutkielmani kirjallisen ja toiminnallisen osuuden suunnittelun samanaikaisesti. Keskityin aluksi kuitenkin enemmän teoreettiseen puoleen, että osaisin kiinnittää toiminnallisen osuuden suunnittelutyössä huomion olennaisiin asioihin. Käytännössä jouduin keräämään melkoisen määrän teoreettista tutkimustietoa aiheesta, ennen kuin pystyin täysipainoisesti keskittymään internetsarjakuvan käytännön toteutukseen. Samalla sain esiyttämisaihealueen perusasioista. Tällainen työskentelyjärjestys ruokki mielikuvitustani, koska samalla kun virtuaalitodellisuuden salaisuudet paljastuivat minulle pala kerrallaan, ne loksahelivät mielikuvissani paikoilleen visioksi internetsarjakuvan mahdollisuuksista.

Jo heti alusta pitäen olin varma siitä, että runomuotoinen tarina palvelisi parhaiten internetsarjakuvani uudenlaista lukukokemusta. Se antaisi enemmän kerronnallisia vapauksia tarinan visualisointiin ja tyyllittelyyn sekä tekisi sarjakuvan sisällöstä monitulkintaisemman. Runomuotoisuus loisi myös vaikutelman hyväntuulisesta sarjakuvasta, jossa olisi kuitenkin vakava pohjavire. Sarjakuvaprojekteille tyypilliseen tapaan ensimmäiseksi sai alkunsa sarjakuvan tarina. Valmis tarina helpottaa aina sarjakuvan tekemistä, koska se mahdollistaa täysipainoisen visualisointityön aloittamisen. Lisäksi muutoksien tekeminen on merkittävästi helpompaa ja järkevämpää kirjoitettuun tarinaan ja tekstiin, kuin jo valmiiksi piirrettyihin sarjakuvasisivuihin. Valmis tarina antaa sarjakuvalla myös tyyllillisiä ja visuaalisia suuntaviivoja sekä määrää sarjakuvan pituuden ja sivumäärän.

Aloin kehittämään lyhyttä runomuotoista tarinaa, joka valmistui jo loppusyksyllä 2005. Runo edusti sisäistä monologia, joka tavoitteli rentoa ja puhetyylistä ilmaisua. Jouduin hiomaan runoa vielä myöhemminkin, mutta muutoksilla ollut vaikutusta runon alkuperäiseen sisältöön. Muutokset kohdistuivat lähinnä tarinan sarjakuvallisiin ominaisuuksiin.

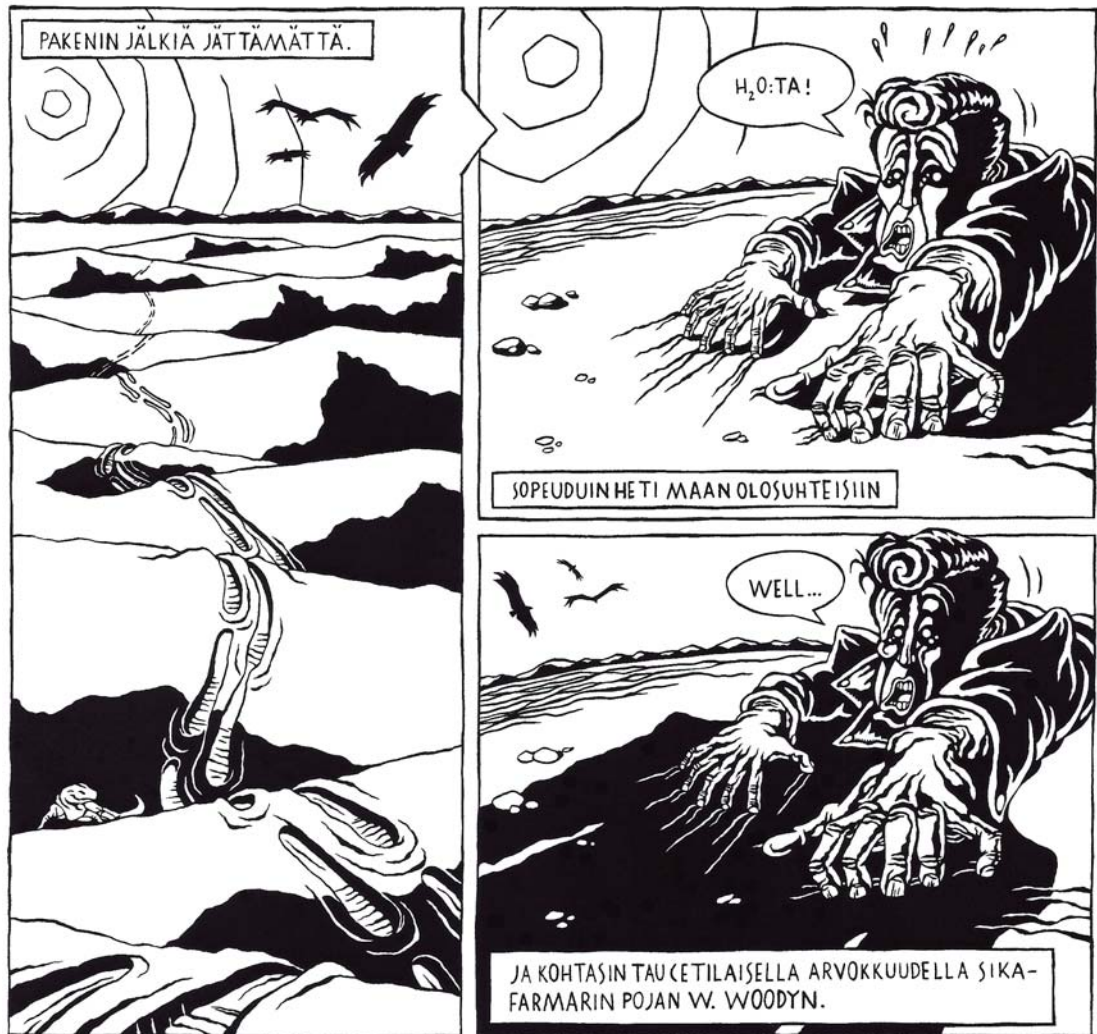
Runon sisällöksi muodostui matkan tekeminen, niin konkreettisesti kuin vertauskuvallissakin mielessä. Päätin antaa sarjakuvatarinalle niemeksi *Matkalla*:

*Matkalla on mukavaa.
Silloin ollaan mukavassa väli-tilassa, ei kenenkään maalla.
Lähtöpaikka on jäänyt taakse ja mieli leijailee jo tulevassa, täynnä odotusta.
Kaikki on mahdollista, mitä vain voi tapahtua, eikä välipysäkitkään haittaa.
Oikeastaan koko elämä pitäisi nähdä samalla tavalla, matkan tekona.
Matkaa ei kuitenkaan ole kivaa tehdä yksin, ainakaan minusta.
Matkalla on mukavaa, silloin tuntee olevansa elossa.
Toivottavasti en koskaan pääse perille.*

Matkakertomuksen valmistuttua siirryin luonnostelevaan kahta erilaista visuaalista lähestymistapaa tekemääni tarinaan. Ensimmäinen vaihtoehtoista liittyi julkisen liikenteen ja liikennevälineiden historiaan niin, että kuvissa päädyttäisiin pyörän keksimisen kautta hevoscärryihin, raitiovaunuista luotijuniin ja lentokoneisiin sekä lopulta tulevaisuuden avaruusmatkailuun asti. Viimeisessä kuvaruudussa avautuisi näkymä taakse jääneestä maapallosta avaruusaluksen pyöreästä ikkunasta nähtynä. Visuaalisesti tarina saisi alkunsa pyörän pyöreästä muodosta ja päättyisi maapallon pyöreyyteen. Sisällöllisesti kuroteltaisiin jo tulevaisuuteen, aivan kuten opinnäytetyössänikin. Muoto ja sisältö kohtaisivat onnistuneesti, kuten pitäisikin. Sarjakuvaruuduissa olisin hyödyntänyt kuvaensyklopedioiden tekijänoikeusvapaata kuvastoa vanhoista kuljetusvälineistä ja julkisen liikenteen historiasta. Mukaan olisi mahdutettu myös ihmisiä, joko pää- tai sivuhenkilöiksi. Lisäksi kuva ja teksti toimisivat osittain toistensa vastakohtina, joka antaisi sille kokeilevemmän luonteen ja tekisi lukukokemuksesta yllättävämmän (Mikkonen 2005: 220, 295). Kuvan ja tekstin vastakohtaisuuteen perustuvia sarjakuvia on tehty aiemminkin ja parhaimmillaan ne tuovat tarinaan mielenkiintoisen lisäulottuvuuden. Lukija joutuu silloin itse päättämään onko kuva tekstiä tärkeämpi vai päinvastoin ja muodostamaan mielikuvan tarinasta sen pohjalta. Tällaista tarinankerronnan keinoa on käytetty useimmiten sellaisissa sarjakuvatarinoissa, joissa päähenkilö kertoo kerskaillen tarinaansa ja kuvilla pyritään ilmentämään lukijalle toisenlaista, kenties totuudenmukaisempaa versiota tapahtumista.¹

¹

Olen kokeillut kuvan ja tekstin vastakohtaista kerrontatapaa Joensuun sarjakuvaseuran *Divarin Helmi* -antologiasta löytyvässä *The Unknown Legend of Our Time – The Truth about Rock'n' Roll* -sarjakuvatarinassa (Saharinen 1998: 26–34).



Kuva 28:

Kuvan ja tekstin vastakohtaisuutta *The Unknown Legend of Our Time* -tarinassa.

Hylkäsin kuitenkin tämän suunnitelman, koska lukukokemus tuntui jämähtävän liian kuvasarjamaiseksi, julkisten liikennevälineiden historian esittelyksi. Kokonaisuudesta ei tahtonut saada sarjakuvallisesti sujuvaa, koska kulkuvälineestä toiseen etenevä visuaalisuus jätti sanan liian alisteiseksi kuvalle, eikä palvellut niiden välistä vuoropuhelua tarpeeksi toimivalla ja mielenkiintoisella tavalla. Epäyhtenäisyyttä sarjakuvaan lisäsi toisaalta myös kuvan ja sanan vastakohtaisuus, vaikka molemmat viittasivatkin matkante-koon (Mikkonen 2005: 220, 295). Kyseinen kerrontatapa tuntui menettävän merkityksensä ja kulkuneuvojen rooli muuttuvan toissijaiseksi. Edes tarinan johtoajatukseksi oleva ajallinen jatkumo ei hitsannut tarinaa riittävän toimivaksi kokonaisuudeksi. Yritin myös muuttaa tarinan näkökulmaa ihmiskeskeisemmäksi, mutta sekään ei ottanut oikein

toimiakseen. Lisäksi olisin kaivannut tarinaan enemmän henkilökohtaisuutta ja sympaattisuutta, jota liian kokeileva kerrontatapa ei mahdollista kovinkaan hyvin. Lopulta päätin toteuttaa idean, joka ei ollut lukukokemukseltaan yhtä kokeileva, mutta antoi enemmän mahdollisuuksia internetympäristön hyödyntämiseen. Oikeastaan sain sarjakuvan kokeilevan luonteenkin säilymään, se vain vaihtoi paikkaansa sisällölliseltä puolelta kokonaisuuden toiminnalliselle ja vuorovaikutteiselle puolelle.

Toinen sarjakuvaversio visualisoi fyysistä matkantekoa niin, että runotekstin tehtäväksi jäi luoda tarinaan sisällöllistä syvyyttä ja vertauskuvasuutta. Tässä kokeilussa sarjakuvailmaisun ilmeisimmät keinot nousevat selkeästi esille, joka helpottaa lukijan mahdollisuutta vertailla perinteisen ja digitaalisen sarjakuvan lukukokemuksia keskenään. Nyt kuva ja sana palvelevat kertomuksen jatkumoa paremmin siirryttäessä paikasta toiseen, perinteisten road movie -elokuvien mukaisesti. Lisäksi kuvalla ja sanalla on selkeä, toisiaan täydentävä tehtävä. Tarina on lukukokemukseltaan myös yksinkertaisempi, koska visuaalinen osuus perustuu selkeään toistoon, jossa jokainen sarjakuvaruutu toistaa näkymän junavaunun sisältä lähes samanlaisena. Kuvien varsinainen dramaturginen vaihtelu tapahtuu vaunun ikkunasta aukeavissa näkymissä, jotka muodostavat sarjakuvaruutuihin niiden sisäisen kuvaruudun. Niiden tarkoituksena on tuoda esille se, että matka etenee paikasta toiseen. Tällainen sisäavaruus antaa myös toimivan taustan runomittaiselle ja jokseenkin tulkinnanvaraiselle tekstille. Tämä yksinkertainen visuaalinen keino saa lukijan katseen hakeutumaan ensimmäiseksi ikkunoista aukeaviin näkymiin ja vasta sitten junavaunun sisällä tapahtuviin asioihin. Pyrin saavuttamaan sisä- ja ulkotilan välille visuaalisen tasapainon, jossa ikkunasta avautuva näkymä näyttäytyy lukijalle kiinnostavimpana, mutta jättää kuitenkin riittävästi tilaa myös junavaunun sisällä tapahtuville asioille.

Vaikka itse tarina onkin varsin staattinen, sen tekee mielenkiintoiseksi jokaisesta kuvasta löytyvät kaksi sisäkkäistä tapahtumatasoa, jotka avautuvat junavaunun sisä- ja ulkotilaan. Oikeastaan tapahtumatasoja voi ajatella olevan peräti kolme, koska tietokoneen näyttöpäätte toimii kolmantena ruutuna, joka sulkee sisäänsä kaksi muuta kuvaruutua. Tämä onkin sopivaa digitaalisen sarjakuvan yhteydessä, koska jos perinteisen sarjakuvakerronnan perusyksikkönä toimii kuvaruutu, niin internetsarjakuvan tärkeimpänä yhteisenä nimittäjä-

nä voitaneen pitää kuvaruudun lisäksi myös näyttöpäätteen muodostamaa ruutua (Mikkonen 2005: 296). Digitaalinen sarjakuva on kuitenkin aina luettava näyttöpäätteeltä ja näyttöruudun koko ja muoto taas määräävät selaimen asetukset ja myös internetsarjakuvan fyysiset puitteet. Näyttöpäätteestä on näin ollen muodostunut olennainen osa digitaalisen sarjakuvan lukukokemusta. Vasta läpinäkyvämpi tietotekniikka voi tuoda tähän asiaan muutoksen.

Tämä jälkimmäinen sarjakuvaidea muodostui lopulta sympaattisemmaksi ja mielenkiintoisemmaksi, eikä sen kokeileva luonne ole niin ilmeistä ja itsetarkoituksellista. Tarinan aikamuodoksi valitsin passiivin, koska se luo tarinaan sukupuolisesti neutraalin päähenkilön. Lukija voi silloin valita kertojalle haluamansa sukupuolen ja asettua helpommin myös itse päähenkilön paikalle tarinaan. Päähenkilöön samastumista helpottaakseni loin junavaunun sisälle myös subjektiivisen näkymän, joka näyttää sisätilan hänen näkökulmastaan ja tekee samalla lukijasta osan tarinaa. Päähenkilö istuu kuvissa junavaunun oikealla puolella olevalla istuimella. Tällainen simulointi luo vaikutelman henkilökohtaisemmasta ja todellisentuntuisemmasta lukukokemuksesta ja antaa paremmat mahdollisuudet leikitellä multimodaalisilla, kertojan auditiivisilla puheraidoilla.

Viimeisen kuvan ja siihen liittyvän tekstin vastakohtaisuus lainaa tarinaan vivahteita ensimmäisestä, toteutumattomasta sarjakuvaideasta (Mikkonen 2005: 220, 295). Yritin korostaa kuvan ja tekstin toisiaan täydentävää vaikutusta sarjakuvassa niin, että lopussa niiden tuottamat vastakkaiset merkitykset toisivat tarinaan leikkisän ja yllättävänkin lisäulottuvuuden. Tällä kertaa kuvan ja tekstin vastakohtaisuuden tarkoituksena on irrottaa teksti kuvayhteydestä niin, että se alkaa elämään omaa elämäänsä ja tuo runotekstiin vertauskuvallisemman sisällön, viitatessaan fyysistä matkantekoa laajempiin yhteyksiin (Mikkonen 2005: 220, 295). Vaikka viimeinen kuva pysyykin visuaalisesti yksiselitteisenä, luo kuvan ja tekstin vastakohtaisuus tarinan loppuun moniulotteisemman sisällön. *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuva vaikuttaa olevan myös eräänlaista sisällöllistä jatkoa Joensuun sarjakuvaseuran *Karelikummaa*-antologiassa julkaistulle *Smalltown*-tarinalleni (Saharinen 2001: 56).

**Kuva 29:**

Smalltown-sarjakuvassa ollaan myös matkalla.

Saatuani runokertomuksen valmiiksi päätin tehdä tarinasta myös englanninkielisen version, koska sarjakuva poikkeaa suomenkielisestä vain kieliasultaan. Tässä kohtaa

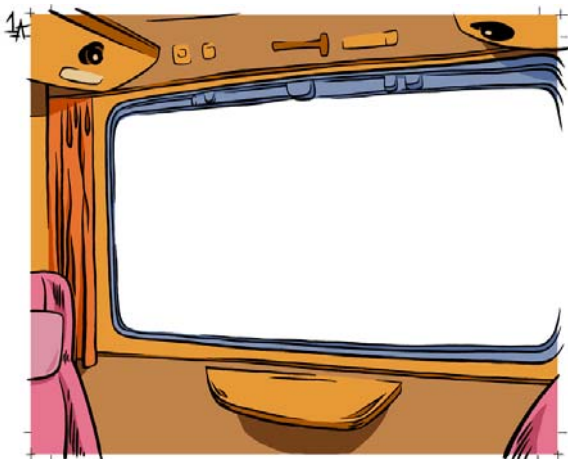
havaitsin ensimmäistä kertaa konkreettisesti myös internetin hyvät puolet, verrattuna perinteiseen sarjakuvaan. Sarjakuvajulkaisuiden painokustannuksista muodostuu helposti suurin menoerä perinteisten sarjakuvien julkaisutoiminnassa. Kaksikielisyys tarkoittaa kaksinkertaisen painosmäärään myötä myös vastaavia painokustannuksia ja kustannustyön uudelleen organisointia esimerkiksi yhteistyömaasta löytyvän sisaryhtiön kanssa. Saman tarinan julkaisemiseen kaksikielisenä pitää siis olla vahvat perustelut, ellei onnistu mahdollistamaan kaksikielisyyttä samaan julkaisuun. Perinteisen sarjakuvan kokonaiskustannuksia nostaa myös sarjakuvan markkinointi ja jakelu. Internetissä tällaiset asiat eivät muodostu ongelmiksi, koska sarjakuvan levittäminen onnistuu helposti linkittämällä se aiheesta kiinnostuneille sivustoille. Internetympäristössä lukijakunta on myös yleensä moninkertainen verrattuna painotuotteisiin ja sitä voi kasvattaa entisestään sopivilla kielivalinnoilla. Lisäksi värien käyttö ei lisää digitaalisen sarjakuvan kustannuksia lainkaan, toisin kuin perinteisissä sarjakuvissa. Kaikki nämä tekijät yhdessä vaikuttivat siihen, että sarjakuvan julkaiseminen internetissä kaksikielisenä vaikutti käyttökelpoiselta ja kannattavalta idealta.

Internetympäristön ongelmaksi muodostuu monesti se, että sarjakuvien tai muidenkaan julkaisujen saama laaja levikki ja suuri yleisö eivät takaa tekijälleen rahallista korvausta tekemästään työstä. Internetin julkaisutoimintaa säätelevät myös mittavat tekijänoikeuksiin liittyvät ongelmat, jotka voivat vaikuttaa merkittävästi tekijän työstään saamiin korvauksiin. Perinteisen sarjakuvan markkinoilla ei tällaisia ongelmia juuri esiinny, vaikka se ei toisaalta takaakaan sarjakuvajulkaisujen levikkiä, menekkiä tai tekijän palkkioita. Joskus sarjakuvan julkaiseminen internetympäristössä saattaa kuitenkin tuoda tekijälleen maineen lisäksi myös ansiotuloja. Oivallisena esimerkkinä tällaisesta tapahtumaketjusta toimii vuonna 2007 Sarjakuva-Finlandia-palkitun Milla Paloniemen *Kiroileva siili* -sarjakuva (Sarjakuva-Finlandia). Se muuttui oitis ilmiöksi siirryttyään ensin ruutupaperilta internetiin blogisarjakuvaksi ja lopulta jälleen takaisin perinteisille sarjakuvasisivuille (Sinisalo 2007a: 5; Sinisalo 2007b: 26). Ilman erilaisten internetyhteisöjen aikaansaamaa hypeä, ei sarjakuvasta olisi varmastikaan tullut yhtä suosittua. Tuloja luomuksestaan tekijä saa internetympäristössä jo julkaistujen sarjakuvien kierrättämisestä niin sanomalehdissä kuin sarjakuvajulkaisuissakin. Internetjulkisuuden markkina-arvoa ei siis sovi kenenkään vähätellä.

Aluksi yritin kääntää runon englanniksi omin voimin, mutta en saanut sitä toimimaan riittävän sujuvasti ja uskottavasti. Pian näin parhaaksi pyytää apua englanninkielen parissa ammatikseen toimivalta ystävältäni. Hänen myötävaikutuksellaan lopputulokseen saatiin oikea henki ja tunnelma. Runo kääntyi englanniksi muotoon *On the Road*:

*It's great to be on the road.
Nice to be somewhere in between, in no man's land.
You've started off, your mind's drifting in the future, full of expectations.
Everything's possible, anything can happen, you can even stop for a while.
This is how your whole life should be seen, as traveling.
But it's not cool to be on the road alone, at least I think so.
It's great to be on the road, you feel so alive.
I hope I'll never get where I'm going.*

Sarjakuvaruutujen visualisoinnin aloitin eräällä junamatkalla, ottamalla valokuvia ja piirtämällä luonnoksia suunnittelemaani sarjakuvaa varten. Nämä kuvat toimivat lähtökoh-
tana sarjakuvassa esiintyvälle miljöölle junavaunun sisätilasta, jota muunsin vielä melkoisesti ennen kuin se alkoi toimimaan haluamallani tavalla. Jouduin kasvattamaan ikkunaruu-
dun suhteellista kokoa melkoisesti, että ikkunasta avautuville näkymille jäisi kuvissa riittävästi tilaa. Ikkunan täytyi olla riittävän kookas myös siksi, että se nousisi kuvaruudun visuaaliseksi keskipisteeksi. Junavaunun ulkopuolelle avautuvan maiseman tuli kuitenkin toimia ensisijaisena huomion kohteena sarjakuvatarinan lukukokemuksessa. Samalla jouduin myös lyhentämään hyttiä, että kaikki olennainen mahtuisi mukaan ja saisin lisättyä kuvan intensiivisyyttä. Lisäksi väärustin vielä junavaunun sisätilaan avautu-
van näkymän perspektiiviä, että kuvan subjektiivinen näkökulma toimisi mahdollisimman tehokkaasti ja kuvaruudun visuaalinen ilme antaisi tapahtumille toimivimmat puitteet.

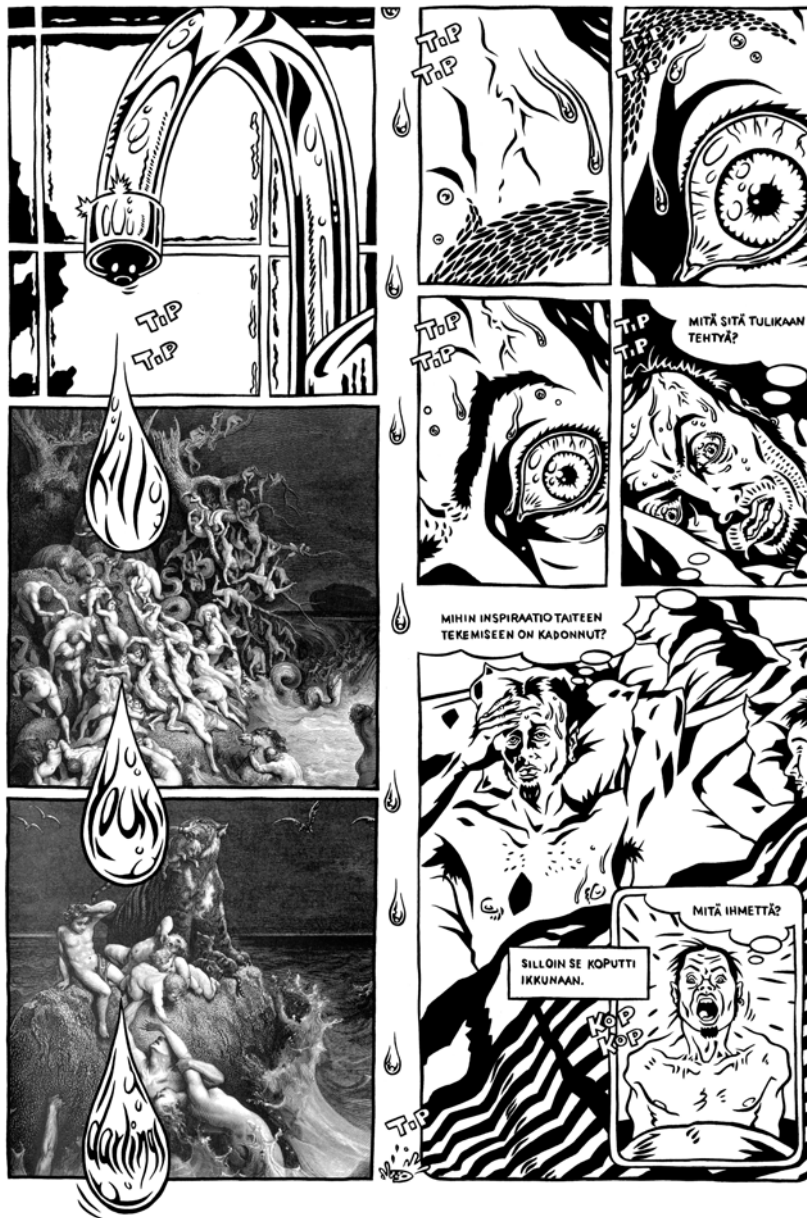


Kuva 30:
Luonnos junavaunun sisätilasta, ilman ikkunanäkymää.

Sarjakuvatarinan miljöön löydettyä lopullisen muotonsa ryhdyin suunnittelemaan kuvaruutujen sisäisiä tapahtumia. Suurin ongelma muodostui siitä, kuinka saisin samanaikaisesti kahdella eri tasolla, junavaunun sisä- ja ulkotilassa tapahtuvat asiat sovitettua yhteen tekstin kanssa. Kuvan ja sanan tulisi kuitenkin toimia mielenkiintoisella ja yllättävällä tavalla, eikä niiden vuorovaikutus saisi muodostua liian keinotekoiseksi tai selitteleväksi. Lopulta päädyin kertomaan tarinan, jossa runon alussa avautuu näkymä tyhjäan junan hyttiin ja ikkunasta näkyy asemalta junaan nousevia matkustajia. Seuraavaksi junan ikkunasta voi havaita sen olevan liikkeellä. Junavaunuun ilmestyy matkalaukku kertoo myös ensimmäisen matkustajan saapuneen hyttiin, joka on myös tarinan kertoja ja päähenkilö. Matkan aikana pysähtytään yhdelle välipysäkille ja hyttiin päähenkilöä vastapäätä istuu toinen matkustaja. Matkan aikana ikkunaruuduissa vaihtuvat maisemat ja vuorokausirytmii sekä hytin yksityiskohdissa tapahtuvat muutokset luovat tarinaan illuusion ajallisesta jatkumosta, ajan kulumisesta. Lopuksi päästään perille päätepysäkille, hytti tyhjenee ja kumpikin matkustaja poistuu ulkona näkyvään ihmisvilinään. Tarina palaa lopussa alkuasetelmaan, voidakseen alkaa jälleen alusta. Lopusta tulee alku ja alusta tulee loppu, muodostaen tarinaan loputtoman jatkumon, dramaturgisen kehän, joka kasvattaa tarinan moniselitteistä sisältöä.

Tällainen lukukokemuksen temporaalisia piirteitä kontrolloiva luuppi on digitaaliselle elokuvalla ominainen kerrontamuoto, joka ei ole mahdollista perinteiselle sarjakuvalla. Vaikka luuppi yleensä esitetäänkin visuaalisena, lyhytkestoisena ja itseään toistavana silmukkana, voi se laajentua myös koko tarinan sisällöllisiin ominaisuuksiin. Tällaisen dramaturgisen luupin kertomiseen tarvitaan kuitenkin tavanomaista visuaalista luoppia enemmän temporaalista aikaa ja kuvaruutuja, että tarinan sisällölliset ominaisuudet voisivat muodostaa tarinan. *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuva pyrkii toimimaan juuri tämän kaltaisena dramaturgisena luoppina ja laajentamaan sen visuaalisia ja sisällöllisiä mahdollisuuksia. Nämä keinot toimivat tietysti myös perinteisessä sarjakuvakerronnassa, mutta ilman temporaalista aikaulottuvuutta. Olen aiemmin itsekkin käyttänyt tällaista luoppia Joensuun sarjakuvaseuran *Dekkarelia*-antologiaan piirtämässäni *Kill Your Darlings* -tarinassa (Saharinen 2007: 45–47). Luuppi ei siis ole uusi keksintö, koska Lumière-veljesten kinematografia edeltävä ”elävä kuva” perustui myös sille yhdistäessään sarja- ja elokuvan keinoja jatkuvasti toistuviksi kuvasarjoiksi. Tänä päivänä luupista on

jälleen tullut digitaalisen sarja- ja elokuvakerronnan uusien mahdollisuuksien lähtökohta, josta saattaa lähitulevaisuudessa muodostua myös internetsarjakuvan tavanomaisin esitystapa, digitaalisen elokuvan esimerkin mukaisesti. Se olisikin sopivaa, koska silloin menneisyys ja tulevaisuus yhdistyisivät itseään toistavaksi luupiksi. (Koskimaa 2000: 125; Manovich 2000: 208, 216–218.)



Kuva 31:

Kill Your Darlings -sarjakuvatarinan ensimmäinen sivu. Tämän kolmesivuisen tarinan lopussa palataan jälleen alkuasetelmaan käyttämällä dramaturgista luuppia.

Aluksi suunnittelin sarjakuvasta sivun mittaista tarinaa, jossa kuvaruutujen mittasuhteet, koko ja junavaunun sisälle avautuva näkymä toistuisivat aina samanlaisina. Sivulle oli tarkoitus mahtua kuudesta kahdeksaan kuvaruutua. Kokeilin myös erilaisia ruutujen kuvakulmia ja rajauksia, päästäkseni monipuolisempaan ja kokeilevampaan kuvakerrontaan. Tarinan runomuotoisuus suosi kuitenkin staattisempaa ja hillitympää lähestymistapaa, joten päätin säilyttää jokaisen ruudun puitteet ja hytin sisätilasta muodostuvan visuaalisen taustan samanlaisina. Tein sarjakuvasivun mittaisesta tarinasta demonstraation ja tutkin sitä tietokoneen näyttöpäätteeltä. Leveysuunnassa sarjakuvasivu mahtui näytölle ongelmitta ja toimi lukukokemuksen kannalta luontevasti. Huomasin kuitenkin samalla, että samaisen sivun lukukokemus ylhäältä alaspäin on mahdotonta ilman sen pystysuuntaista, alaspäin vierittämistä. Sarjakuvasivu ei yksinkertaisesti mahtunut näytölle yhdellä kertaa. Tässä kohtaa ymmärsin, että opinnäytetyöni tavoite asetti minulle liian suuren ja laajamittaisen ongelman ratkaistavaksi. Perinteisen sarjakuvasivun esteetön lukukokemus ei voi toteutua tietokoneen näyttöpäätteeltä, ellei tietotekniikkaa saada läpinäkyvämmäksi. Tietotekniikan käytettävyyden täytyisi siis kehittyä toimivammaksi ja onnistua myös remedioimaan perinteisen sarjakuvan lukukokemus. Ongelman ydin on se, ettei sellaista tietotekniikkaa ole vielä olemassa. Siksi keskityin etsimään keinoja, joilla internetsarjakuvan lukukokemukseen saa lisättyä esteettömyyttä ja vuorovaikutteisuutta nykypäiväisellä tietotekniikalla.

Pian huomasin, että kukin kuusiruutuisen sivun kuvista on mittasuhteiltaan kuin tehty näyttöpäätteen ruudulle. Selasin näyttöruudun kokoisiksi suurennettuja luonnoskuvia peräkkäin yhä uudestaan, jäljitellen perinteisten sarjakuvasivujen lehteilyä tai kuvien katsomista mekaanisella diaprojektorilla. Lukukokemuksena se alkoi vaikuttaa niin toimivalta, että päätin kokeilla kuvaruutu kerrallaan näyttöpäätteeltä luettavan digitaalisen sarjakuvan toteuttamista. Asiaa helpotti osaltaan se, että jokainen sarjakuvan kuvaruutu oli jo valmiiksi saman kokoinen, täyttäen koko näyttöpäätteen ruudun selaimen sallimissa puitteissa. Yksiruutuisuus tuntui myös tukevan tarinan staattista rytmiä ja runomittaa, tuoden mietiskelevän tekstin vastapainoksi jämökkään toistoon perustuvan kuvakerronnan. Lisäksi näyttöpäätteen neliömäinen muoto korostaa sarjakuvakerronnan perusyksikköä, kuvaruutua. Samalla se saa tietokoneen näyttöruudun painumaan taka-alalle ja muuttumaan näkymättömämmäksi. Tämä valinta pakotti kuitenkin luopumaan muutamista

sarjakuvakerronnalle ominaisista peruskeinoista, säilyttämään osan ennallaan ja ottamaan mukaan mahdollisuuksia, joita ei ole aiemmin kokeiltu sarjakuvassa.

Pois jääneet keinot	Säilyneet keinot	Uudet mahdollisuudet
Välipalkit, jotka luovat ruutujen välille illuusion ajallisesta jatkumosta.	Kuvan ja sanan vuorovaikutus, joka kohdistuu yhteen ruutuun kerrallaan.	Vuorovaikutteisempi sarjakuvan lukukokemus.
Sivun asetelma, joka muodostuu eri tavoin sommitelluista kuvaruuduista.	Kertomus tai tarina, joka ei ole riippuvainen julkaisuformaattista.	Auditiiviset äänet multimodaalisen lukukokemuksen keinona.
Rajaus ja leikkaus, jotka rakentuvat erikokoisista kuvaruuduista.	Kuvaruutu, joka tulee tässä tapauksessa korostuneesti esille.	Animaatio kuvaruutujen yksityiskohtien elävöittäjänä.

Taulukko 1:

Yksiruutuisen internetsarjakuvakerronnan keinot ja mahdollisuudet.

Joistain keinoista pitää siis luopua saadakseen uusia tilalle. Tässä tapauksessa se tarkoittaa sarjakuvan välimarginaaleja, jotka jättävät tilaa lukijan omalle illuusiolle tapahtumien kulusta. Ruudun vaihtaminen näyttöpäätteellä ja sen seurauksena tuleva tauko ennen seuraavaa kuvaa, luo kuitenkin sarjakuvan välipalkkiin (the gutter) verrattavan jatkuvuuden vaikutelman (Hänninen & Kemppinen 1994: 91; McCloud 1994: 66–68). Kuvan vaihtuessa tietokoneen näytöllä lukijan mielikuviutus muodostaa perinteiseen tapaan ruutujen välisen jatkumon, joka muistuttaa samalla myös elokuvamaista leikkausta. Vaikutelmaa elokuvamaisuudesta kasvattaa myös näyttöruudun kauttaaltaan täyttävä kuva, joka vastaa CD-ROM-julkaisuilta, DVD-levyiltä ja taulutelkkareista tutuksi tullutta elokuvan laajakangaskuvaa (full-motion picture, fmp) (Manovich 2000: 216). Koska vierityspalkkeja ei enää tarvita, muuttuu internetsarjakuvan lukukokemus esteettömämmäksi. Silti tietotekniikka hallitsee edelleen lukukokemusta, koska sivun vierittämisen tilalle tulee sivun vaihtaminen hiirtä käyttäen. Siitä on kuitenkin vaikeaa päästä kokonaan eroon, koska tietokoneen toiminnot perustuvat pitkälti hiiren käytölle. Siksi onkin toivottavaa, että tulevaisuuden kosketusnäytölle perustuva tietotekniikka toisi vaihtoehdon hiiren valta-asemaan. Hiirtä joutuu kuitenkin edelleen käyttämään, olipa sitten vierittä-

mässä tai vaihtamassa sivua. Sarjakuvaruudun vaihtaminen hiirtä klikkaamalla on tapahtumana kuitenkin vierittämistä helpompaa ja se ilmoittaa visuaalisesti itsestään vain näytöllä näkyvän kursorin ja sarjakuvasivun vaihtumisen muodossa. Lisäksi hiiren toiminnot voidaan helposti korvata vastaavilla tietokoneen näppäinkomennoilla, joka lisää sarjakuvan lukukokemuksen esteettömyyttä. Näppäintoiminnot ja puhuttu teksti tuovat esteettömyyttä erityisesti näkövammaisille, koska silloin näkörajoitteisten ei tarvitse turvautua lainkaan hiiren tai puhesyntetisaattorin apuun ja omaehtoinen sarjakuvatarinoista nauttiminen on myös heille mahdollista (HS 30.3.2008).

Sivun asetelma menettää myös merkityksensä, koska yksi sivu sisältää vain yhden kuvaruudun. Vaikka ruutujen sisäinen lukusuunta tekstien ja tapahtumien osalta säilyisikin ennallaan, ei perinteisellä koko sivun asetelmaan ja kuvaruutujen sommitteluun vaikuttavalla lukusuunnalla ole tässä merkitystä. Esteettömyyden tavoittelun myötä menetetään sarjakuvasivulle ominainen ja helposti tunnistettava visuaalinen ilme, mutta toisaalta ruutujen lukumäärää ei sido enää käytettävissä oleva sivukoko. Se tuo tekijälle enemmän vapauksia sarjakuvatarinan ruutujaon, pituuden ja sisällön rytmittämisen osalta. Mikään ei kuitenkaan estä laittamasta näytölle useampaakin kuvaruutua samalla kertaa, jos ne vain suosiolla mahtuvat näyttöruudun asettamiin puitteisiin ilman vierityspalkkeja. Se mahdollistaa myös sarjakuvakerronnalle tyypilliset erilaiset ruutujen rajaus- ja leikkausvaihtoehdot, jota yksiruutuisena etenevä kerrontatapa ei voi tehdä. Internetsarjakuvan ruutujen erikokoisiksi ja -muotoisiksi rajaaminen ajankulun ja jatkuvuuden kuvaamiseksi toimii tietokoneen näyttöruudun puitteissa parhaiten silloin, kun kuvaruudut mahtuvat samanaikaisesti näytölle ja täyttävät näyttöpäätteen ruudun kokonaisuudessaan. Ongelmallisia olisivat liian erikoisen muotoiset ruudut, jotka jättäisivät liikaa jäsentymätöntä tyhjää tilaa näyttöruudulle sarjakuvaruutujen ympärille. Ne eivät mukautuisi näyttöpäätteen tai selaimen muotoon riittävän hyvin. Näillä tekijöillä olisi myös sarjakuvan lukukokemusta häiritsevä vaikutus.

Ajatus internetsarjakuvan lukukokemuksesta, jossa sarjakuva olisi luettavissa näyttöpäätteeltä ilman häiritsevää vierityspalkkien käyttöä, puolustaa monella tapaa paikkaansa. Ensinnäkin se tekee internetsarjakuvan lukukokemuksesta esteettömämmän kaikilta näyttöpäätteiltä ja selaimilta luettuna. Toiseksi se antaa sarjakuvantekijöille uusia mahdol-

lisuuksia perinteiseen sarjakuvakerrontaan verrattuna. Kolmanneksi tällainen näyttöruutua mukaileva internetsarjakuvan esitystapa viittaa elokuvallisiin keinoihin ja tuo niitä lähemmäksi toisiaan. Neljänneksi internetsarjakuvan tulevaisuudelle olisi eduksi, jos kukin sarjakuvasivu mahtuisi näyttöruudulle kokonaisuudessaan, olipa sivulla sitten yksi tai useampi ruutu. Näin siksi, koska uuden digitaalisen teknologian pääasiallinen tavoite on sen käytettävyydessä. Käytännössä se tarkoittaa sitä, että laitteet ja niiden näyttöruudut tulevat pienenevään entisestään. Kuvien vierittäminen esimerkiksi Applen *iPod* ja *iPhone* laitteiden kosketusnäytöillä on kyllä sujuvaa, mutta kuvat ja niiden yksityiskohdat jäävät usein liian pieniksi. Näin ei kuitenkaan tarvitsisi olla, jos asia huomioitaisiin jo etukäteen internetympäristöön tuotetussa visuaalisessa informaatiossa. Tästä syystä internetsarjakuvan visuaalinen selkeys ja vaivaton lukukokemus tukevat nykyaikaista digitaalitekniikkaa ja sen kehitystä.



Kuva 32:

Sarjakuvaruudut pienenevät näyttöruutujen mukana. Yksiruutuinen kerronta säilyttää silti luettavuutensa. Kuvassa on kannettava tietokone, kommunikaattori ja matkapuhelin suhteellisessa mittakaavassaan.

Osan sarjakuvan keinoista yksiruutuinen kerronta säilyttää ennallaan, mutta internetympäristö antaa tilaa myös aivan uusille mahdollisuuksille. Niitä ovat uudenlainen vuorovaikutteisuus, joka antaa lukijan valita vaihtoehtoisten sarjakuvaversioiden tai sarjakuvan sisäisten valintojen väliltä. Valinnanmahdollisuuksia lisää myös auditiivisella äänellä varustettu sarjakuva, jossa niin kirjoitettu teksti, puhekuplat, tekstipalkit kuin graafiset

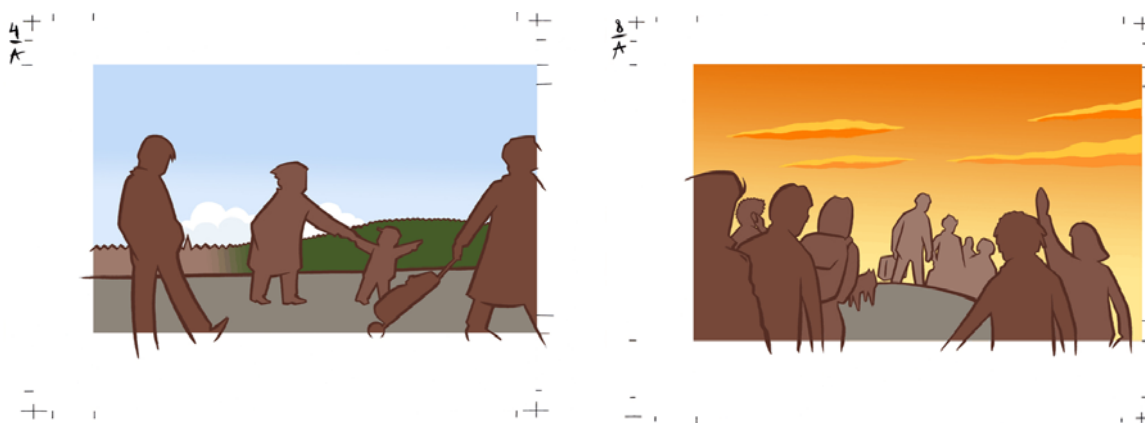
ääniefektitkin korvataan ääniraidalla. Sarjakuva lainaa silloin elokuvakerronnan audiovisuaalisia ja temporaalisia keinoja, koska ääniraidan kuunteluun kuluvalle ajalle voidaan manipuloida kuvaruutujen välistä ajallista kestoja, lukunopeutta ja rytmiä (Bacon 2000: 121). Yksiruutuisuuden ominaisuuksiin kuuluvaa visuaalista staattisuutta, joka ei mahdollista perinteisen sarjakuvakerronnan rajauksilla ja leikkauksilla leikittelyä, voidaan myös vähentää auditiivisen äänen tuottamalla elokuvallisilla keinoilla. Lisäksi audioääni antaa vapauden sarjakuvan ja sen yksittäisen ruudun perinteisestä lukusuunnasta. Näin siksi, koska puhekuplien ja tekstipalkkien puuttuessa, ne eivät ole lukusuuntaa myöskään määräämässä.

Animaatio (lat. animatio, elävöittäminen) tuo internetsarjakuvaan elokuvakerronnan audiovisuaalisia ominaisuuksia. Ongelmaksi muodostuu silloin tasapainoilu sarja- ja elokuvailmaisun rajapinnassa niin, että pysytään kuitenkin sarjakuvakerronnan kentällä. Sarjakuvakerronnan piirissä pysytään aina siihen asti, kun lukijan on itse kuviteltava kuvaruutujen väliset tapahtumat. Animaatioksi sarjakuvakerronta muuttuu vasta silloin, kun kuvaruutujen välisen tauon merkki (välipalkki) katoaa ja ruutujen välinen liike visualisoidaan kokonaisuudessaan eläväksi kuvaksi (Hänninen & Kemppinen 1994: 91; McCloud 1994: 66). Liikkeen illuusion toteutuminen edellyttäisi myös 24–25:n kuvaruudun näyttämistä sekunnissa (Bacon 2000: 121). *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuvassa animaatiot eivät kuitenkaan vaella ruudusta toiseen, vaan vaikuttavat vain omissa sarjakuvaruuduissaan ja noudattelevat ruutukohtaista kerrontaa, kuten perinteinenkin sarjakuva (Lacassin 1991b: 9). Ainoastaan ruutujen väli on korvattu vaihtuvan kuvaruudun idealla, joka välipalkkimaisesti muodostaa kuvien väliin sarjakuvakerronnalle tunnusomaisen tyhjän tilan.

Sarjakuvaruuduissa esiintyvät animaatioefektit on teknisesti toteutettu niin pienieleisesti ja yksinkertaisesti, että ne toimivat ainoastaan kuvaruutujen yksityiskohtia elävöittävinä ja lisäarvoa tuottavina tekijöinä. Silti niillä on kokonaisuuden ja multimodaalisen internet-sarjakuvan kokeilevan perusluonteen kannalta tärkeä merkitys. Elokuvamaista vaikutelmaa sarjakuvaan tuo lineaarinen, samassa tasossa etenevä lukemistapahtuma, joka noudattelee samankokoisten elokuvaruutujen peräkkäistä esitystapaa. Sarjakuvalla ei kuitenkaan ole tarvetta muuttua elokuvaksi, vaikka internetympäristö antaakin mahdolli-

suuden lainata sarjakuvailmaisuun elävän kuvan keinoja. Sarjakuva- ja elokuvailmaisun mediarajat ovat kuitenkin sekoittuneet jo usein aiemminkin ja ilmiö on populaarikulttuurille ja multimodaalisuudelle erittäin tyypillinen (Seppänen 2002: 41). Tästä syystä johtuen saatetaan jatkossa puhua jopa elokuva- tai animaatiovaikutteisesta sarjakuvasta.

Animaation mukaan ottaminen sarjakuvaan ohjasi valitsemaani piirrostyleä, koska selvärajaiset kuvat ja yksityiskohdat ovat teknisesti helpompia animoitaviksi. ja digitaalisesti tietokoneella väritettäviksi. Viimeistelin luonnoksien ääri viivat siveltimellä ja nestemäisellä tussilla, että yleisilmeestä tulisi riittävän vivahteikas. Tarkoituksena oli pyrkiä neutraaliin ja sympaattiseen tyyliin, jota satunnaisetkaan lukijat eivät vierastaisi. Voimakalla visuaalisella tyyllittelyllä olisin saattanut viedä lukijan huomiota liiaksi ja häiritä lukukokemusta. Lisäksi selkeä visuaalinen ilme rauhoittaa muilta osin niin kokeilevaa sarjakuvakonseptia. Halusin myös sisä- ja ulkotilan piirrostyleiden poikkeavat toisistaan niin, että ikkunanäkymät ovat ilmeeltään pelkistetympiä hyttikuviin verrattuna. Näin erityisesti asemakuvissa, joissa ihmiset on kuvattu hyvin kaksiulotteisina hahmoina. Korostin tilojen eroa myös syventämällä junavaunun värimaailmaa varjoilla, jotka puuttuvat ulkokuvista kokonaan. Tavoitteena oli saada riittävästi visuaalista kontrastia tilojen välille ja jättää mahdollisimman paljon tilaa lukijan omalle mielikuvitukselle, että kukin voisi itse kuvitella aseman tapahtumat mieleisellään tavalla.



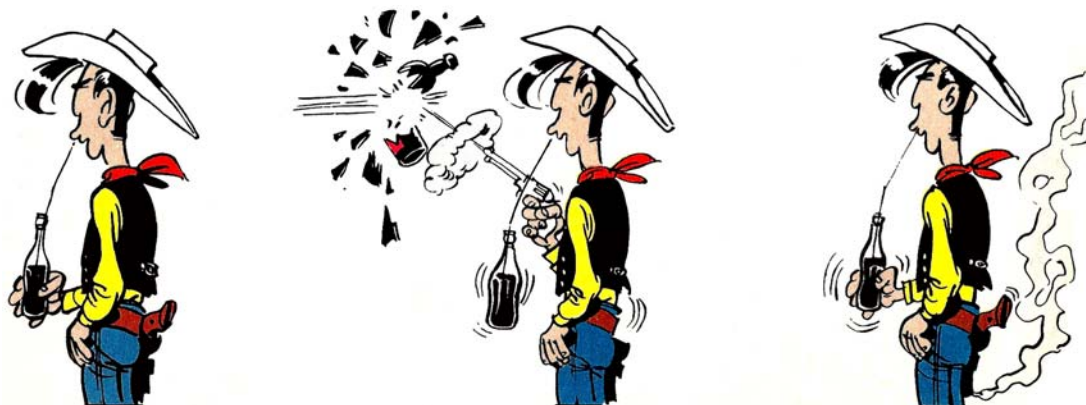
Kuva 33:
Luonnoksia asemakuvista.

Vaikka *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuvan keinot eivät yksinään tuo mitään uutta tai mullistavaa mediakulttuurin kenttään, ne muodostavat yhdessä vuorovaikutteisen kokonaisuuden, jossa kullakin on uudenlainen tehtävä. Samalla multimodaaliset sarjakuvan keinot onnistuvat remedioimaan perinteisen sarjakuvan, still-kuvan, runotekstin, animaatioefektit ja auditiiviset äänet uusina versioina itsestään. Samalla nämä keinot tuovat esille sarjakuva- ja elokuvailmaisun samankaltaisuuden ja yhteisen taustahistorian. Ruutu kerrallaan etenevässä, audiovisuaalisia keinoja soveltavassa sarjakuvailmaisussa nousee kuitenkin korostuneesti esille kerrontatapa, tapa jolla tarina kerrotaan. Vaikka se mitä kerrotaan muodostuu myös tärkeäksi, on multimodaalisen internetsarjakuvan kerrontateknisillä ominaisuuksilla tässä näkyvämpi ja merkittävämpi rooli. Teknisten ratkaisujen esille tuominen on yleensäkin uusien innovaatioiden pääasiallinen tehtävä. Näin sen pitääkin olla, koska opinnäytetyöni keskiössä on uudenlainen internetsarjakuvan lukukokemus.

4.2. Keskiosa: Yksiruutuisuus ja esteettömyys

Koska sarjakuvailmaisun perusajatus on ajankulun ilmaiseminen peräkkäin asetetuilla kuvaruuduilla ja erilaisilla kuvarajauksilla, ei *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuvan yksiruutuisena etenevä kerronta ja lukukokemus voi toimia aivan samalla periaatteella (Herkman 1998: 27). Lisäksi perinteisessä sarjakuvassa lyhyen ruudun lukemiseen kuluu pitkää ruutua vähemmän aikaa, joka luo kuvien välille kuvarytmien ja lukijalle illuusion vaihtelevasta ajankulusta sarjakuvaruutujen välillä. Yksiruutuisessa sarjakuvan lukukokemuksessa samankokoisten ja -muotoisten kuvien ajallinen kesto muodostuisi liian staattiseksi, ellei multimodaalisuus lainaisi keinoja myös elokuvakerronnan piiristä. Ajankulun illuusiota tavoitellaan silloin kirjoitettua tekstiä korvaavalla auditiivisellä puheäänellä. Kuvarytmien määrää silloin se, kuinka kauan ääninäyttelijältä kuluu reaaliaikaa ruutuun kuuluvan tekstin sanomiseen. Ruutukohtaisten vuorosanojen päättyminen toimii lukijalle merkinä tarinan jatkumisesta ja uuden kuvaruudun klikkaamisesta näyttöruudulle. Yksiruutuista kerrontaa noudattelevassa multimodaalisessa internetsarjakuvassa lukukokemusta voidaan kuvarajauksien ja kuvarytmien sijasta siis säädellä auditiivisen äänen ajallista kestoa muuntelemalla.

Ääniraita kuitenkin myös rajoittaa kuvaruutujen temporaalisilla keinoilla leikittelyä, koska liian vaihteleva kerronnan rytmi saa yksiruutuisena etenevän tarinan vaikuttamaan levottomalta ja epäyhtenäiseltä. Kuvaruutukohtainen autenttinen puheaika ei siis saisi vaihdella liiaksi, ellei se ole tekijän tarkoitus ja siksi perusteltavissa oleva tehokeino. Poukkoileva kerronnan rytmi on multimodaalisessa sarjakuvakerronnassa ongelmallista siksi, koska lukukokemus etenee reaaliajassa eikä lukija voi enää itse manipuloida ruudun tapahtumien lukemiseen kuluvaan ja kuluttamaansa aikaa. Tässä kohtaa joudutaan myös luopumaan yhdestä sarjakuvakerronnan persoonallisimmasta piirteestä, lukijan itsemääräämisoikeudesta lukemistapaansa ja -nopeuteensa. Visuaalisista medioista juuri sarjakuva antaa lukijalle parhaan mahdollisuuden itse vaikuttaa tapahtumien lukemiseen käyttämänsä aikaan. (Lacassin 1991c: 22). Ei edes hidastettu elokuva tai maalauksissa käytetty, tapahtuman yhdeksi kokonaisuudeksi kokoava kuvaustapa tarjoa katsojalle tällaista omaehtoista mahdollisuutta (Lacassin 1991c: 21–22). Multimodaalisen internetsarjakuvan ääniraidan määrätessä lukukokemukseen kuluvaan aikaa lähestytään samalla voimakkaasti myös elokuvallista ajan illuusion ilmaisemistapaa. Säätelähän elokuvaleikkauksessakin ääniraita usein kuvien ajallista kestoa.



Kuva 34:

Vaikka Lucky Luke ampuu varjoaan nopeammin, voi lukija itse päättää tapahtumasarjan lukemiseen käyttämänsä ajan.

Yksiruutuisena etenevä sarjakuvakerronta tavoittaa perinteisen sarjakuvan kerrontakeinoista kuitenkin olennaisimman, tarinan ja tapahtumien purkautumisen aina seuraavaan ruutuun. Samalla se luo myös illuusion peräkkäin asetetuista kuvaruuduista ja ruudusta ruutuun tapahtuvasta kerronnasta. Olennaista tässä on kuitenkin se, että puhuttu teksti ei

ratkaisevasti muuta sarjakuvan sisällöllisiä ulottuvuuksia, kuten tekstin ja kuva suhdetta. Vaikka vuorovaikutteinen lukukokemus ei toteudukaan kuvan ja tekstin välillä samanaikaisena kuin perinteisessä sarjakuvakerronnassa, se välittää silti saman sisällöllisen viestin. Tekstin ei siis tarvitse välttämättä olla sarjakuvassa luonteeltaan luettavaa, rakenteellisten perustekijöiden toimimisen kannalta. Kirjoitetun tekstin korvaaminen auditiivisella puheraidalla on perusteltua, koska tutkielmani tavoitteena on luoda uudenlaista lukukokemusta tukeva internetsarjakuva ja se onnistuu vain sarjakuvan rakenteellisia ominaisuuksia muuttamalla. Lisäksi rakenteellisiin ominaisuuksiin on niiden konkreettisuuden ja näkyvyyden takia helpompaa vaikuttaa, kuin esimerkiksi sarjakuvan sisällöllisiin seikkoihin.

Yksiruutuisuus nostaa myös yksittäisen kuvan roolia korostuneesti esille, koska auditiivinen ääni korvaa perinteisen sarjakuvaruudun tekstit ja puhekuplat sekä niiden välillä toimivan hierarkkisen lukujärjestyksen. Vaikka samalla menetetäänkin sarjakuvan ilmeisimmät tunnusmerkit, saadaan vaihtokaupassa tilalle multimodaalinen ja audiovisuaalinen lukukokemus. Itse tarinasisällön kannalta puhekuplien puuttumisella ei ole kuitenkaan merkitystä, varsinkin kun ne jäävät kirjoitetun tekstin puuttumisen myötä joka tapauksessa tarpeettomiksi. Lisäksi tekstin ja kuvan sisällöllinen vuorovaikutus toimii edelleen, vaikka teksti onkin auditiivisessa muodossa. Rajoitin elokuvakerronnan mahdollisuuksia luopumalla kuitenkin henkilöiden välisestä dialogista ja näkyvästä puhujasta, korvaamalla ne päähenkilön sisäisellä monologilla. Se osoittautui myös yksinkertaisimmaksi keinoksi saada tarinankerronta toimimaan yhdessä autenttisen äänen kanssa. Jos puhuvia henkilöitä olisi ollut sarjakuvassa useampia, olisi ongelmallisimmaksi muodostunut osoittaa riittävän selvästi se, kenelle mikäkin repliikki kuuluisi.

Perinteisen sarjakuvan keino ilmaista erilaisia ääniefektejä graafisesti kirjoittamalla tai käyttämällä visuaalisia symboleita, ei myöskään toimi multimodaalisessa internetsarjakuvassa yhdessä auditiivisen puheäänien kanssa. Silloin puheraita jäisi kokonaisuudessa liian irralliseksi ja päälle liimatun tuntuiseksi, aivan kuten graafiset äänitehosteetkin. Loivensin vaikutelmaa lisäämällä puheäänien rinnalle taustääniraidan, joka samalla myös vahvisti multimodaalista internetsarjakuvan lukukokemusta. Valitsemalla autenttisen puheen kirjoitetun tekstin paikalle, jouduin siis jälleen luopumaan yhdestä sarjakuvan perusele-

mentistä ja korvaamaan sen elokuvallisella keinolla. Tämä on melkoinen muutos perinteiseen sarjakuvakerrontaan verrattuna, mutta toisaalta internetympäristö antaa tällaiselle kokeilulle myös mahdollisuuden. Vaikka taustääniraita tuokin multimodaalista internet-sarjakuvaa yhä lähemmäksi audiovisuaalisen kerronnan kenttää, ei se kuitenkaan ole enää suuri muutos puheraidan jo korvattua kertovan tekstin, puhekuplat ja tekstilaatikot. Taustäännet muodostavat yhdessä puheraidan kanssa tärkeän roolin internetsarjakuvan multimodaalisen kokonaisvaikutelman ja lukukokemuksen kannalta, joten myös graafisten ääniefektien korvaaminen auditiivisilla äänillä on perusteltua.

Taustääniksi valitsin selkeää ja helposti tunnistettavaa äänimaisemaa, kuten juna-aseman hälinää, ohi kulkevia askeleita, avautuvia ovia, liikkuvan junan kolinaa, eväspapereiden ja sanomalehden sivujen rapinaa sekä kannettavan tietokoneen ja matkapuhelimen ääniä. Ne alkavat jokaisessa kuvaruudussa ennen puheraitaa ja loppuvat vasta sen jälkeen. Sain kunkin kuvaruudun ajallisen keston yhtenäisemmäksi säätämällä taustääniraidan alkua ja loppua puheraidan pituuden mukaisesti. Tavoitteena oli saada äänimaailman kokonaisvaikutelma muistuttamaan jo nykyään nostalgisiksi muuttuneita radiokuunnelmia, jotka muodostuivat selkeästi puhe- ja taustääniraidasta sekä mahdollisesta tunnusmusiikista. Vaikka multimodaalisuuden perusidea sarjakuvakerronnassa onkin se, että äänimaailma ja kuva täydentävät toisiaan, voisi ääniraita toimia myös itsenäisenä osana kokonaisuutta. Ääniraitaa voisi mahdollisesti jopa ”soittaa” kuunnelmien tapaan digitaalisilla radioaalloilla. Näin siitäkin huolimatta, että se olisi varsin absurdi julkaisufoorumi sarjakuvan kaltaiselle visuaaliselle medialle. Taustamusiikin jätin suosiolla pois, koska se ei palvellut ideaani niukasta ja sensitiivisestä yleistunnelmasta. Se olisi saattanut nousta myös liian hallitsevaan rooliin tarinassa ja viitannut liiaksi musiikkivideoiden maailmaan. Äänimaailman toimivuutta internetsarjakuvan osana voi kokeilla sulkemalla silmänsä ja antamalla ainoastaan ääniraidan muodostaa mielikuvan tarinasta. Samalla voi testata myös lukukokemuksen esteettömyyttä.

Riittävän tasapainon saavuttamiseksi kuva- ja äänimaailman välille, tarvitsin myös sarjakuvakokeiluni visuaaliselle puolelle jotain lisää. Äänimaisema tuntui korostuvan kokonaisuudessa liikaa visuaalisuuden kustannuksella. Ratkaisu tähän ongelmaan löytyi, sisäkkäisten kuvatasojen lisäksi, kuvaruutukohtaisilla pienimuotoisilla animaatioilla.

Niiden tarkoituksena on elävöittää pienieleisesti kuvaruuduissa olevia kuvaelementtejä, pyrkimättä kiinnittämään liiaksi lukijan huomiota tai muuttamaan tarinan dramaturgisia ominaisuuksia (Jaakkola 2002). Animoinnin avulla ei myöskään pyritä kuvien väliseen elokuvalliseen jatkuvuuteen, siirtymään tilasta toiseen tai osoittamaan siirtymän suuntaa, esimerkiksi zoomaamalla (Jaakkola 2002). Niiden pääasiallisena tarkoituksena on vahvistaa kuvaruudun ja internetsarjakuvan multimodaalista ja temporaalista lukukokemusta, lainaamalla muiden medioiden erityispiirteitä osaksi omaa viestintäänsä. Tällä tavoin kokonaisuus pysyy paitsi sarjakuvan kentällä, niin myös sarjakuva- ja elokuvakerronnan rajapinnassa, niitä yhdistävänä ja tukevana multimodaalisena tekijänä (Seppänen 2002: 41). Vaikka animaatioefekteillä ei olekaan suurta merkitystä tarinan sisällön kannalta, ne vaikuttavat kuitenkin sarjakuvakerrontaan. Näin siksi, koska ne säätelevät yhdessä auditiivisten puhe- ja taustäänien kanssa kuvaruutujen temporaalista aikaa ja sisällöllistä aika-avaruutta, luomalla kuhunkin kuvaruutuun illuusion tilasta ja todellisesta liikkeestä. Samalla ne tuovat myös tarinan sisältöön temporaalisen lisäulottuvuuden, matkaan lähdön ja perille pääsyn tapahtuessa autenttisen ajanjakson puitteissa. Animaatioilla on siis lisäarvoa tuottava merkitys osana sarjakuvakokonaisuutta. Ne elävöittävät kuvaruutuja ja yhdistävät audiovisuaalisia keinoja kokonaisvaltaisemmaksi, toimivammaksi ja multimodaalisemmaksi internetsarjakuvan lukukokemukseksi. Lisäksi animaatio ja auditiivinen äänimaailma ovat sarjakuvakerronnalle mahdollisia vain internetissä.

Animaatiot toteutettiin gif-animaatiotekniikalla. Se on yksinkertaisin tapa tehdä pieniä animaatioita internetympäristöön erilaisille sivustoille. Gif-animaatio muodostuu peräkkäin esitettävistä gif-kuvista, joita on helppoa käsitellä kuvankäsittelyohjelmilla. Gif-kuvat toimivat parhaiten paljon tasaisia väripintoja omaavissa kuvissa, kuten logoissa, piirroksissa ja kaavakuvissa. Gif-animaatioita käytetään usein navigoinnin tukena, painikkeen muuttamiseksi toiseksi navigointipalkissa tai kuvakartassa. Ne ovat *World Wide Web (WWW)* -sivujen yleisin kuvaformaatti. *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuvassa kunkin gif-animaation luomiseen on käytetty vain yhtä kuvaa, sitä toistamalla, näyttämällä ja piilottamalla tai esittämällä siitä vain osaa kerrallaan staattista taustaa vasten. Animoituja tapahtumia kuvissa edustavat esimerkiksi junan liikkeestä johtuvat limonadipullon ja eväspapereiden liike-efektit, kannettavan tietokoneen näyttöruudun ja matkapuhelimen välähdykset sekä ikkunan ohi kiitävä juna. Valtaosa animaatioista on melko huomaamatto-

mia, asioita jotka vain tarkkaavainen lukija saattaa huomata. Tätä asiaa palvelee myös päähenkilön sisäinen monologi, joka pitää sarjakuvan lukukokemuksen riittävän yksinkertaisena. Subjektiiivisella kuvakulmalla vältytään myös monimutkaisilta kasvonliikkeiden animoinneilta, koska päähenkilöä ei kuvissa juuri näytetä. Multimodaalisen internetsarjakuvan kuva- ja äänimaisema onnistuu samanaikaisesti olemaan sekä niukka että runsas, kaikkien audiovisuaalisten elementtien yhteisvaikutuksen seurauksena. (Jaakkola 2002; Verkkoluotsi: Kuvat.)

Kaikille kertomaperinteen muodoille on yhteistä se, että lukija pyrkii samastumaan tarinan päähenkilöihin ja heidän kohtaloonsa, riippumatta lukijan suhteesta näihin tekijöihin (Bacon 2000: 190). Sama ilmiö on myös sarjakuvatarinoille luonteenomaista. Multimodaalinen internetsarjakuva vahvistaa tällaisia kokemuksia, koska audiovisuaalisia keinoja lainaava kerronta helpottaa lukijan eläytymistä tarinan tapahtumiin ja sen henkilöihin. Näin siksi, koska multimodaalisena mediana elokuva jäljittelee todellisuutta monimuotoisemmin ja realistisemmin kuin perinteinen sarjakuvaskerronta (Seppänen 2002: 39). Pysin helpottamaan lukijan samastumismahdollisuutta tarinan päähenkilöön valitsemalla subjektiivisen kuvakulman sarjakuvan visualisoinnin keinoksi. Se antaa vaikutelman siitä, että lukija itse istuisi junavaunun penkillä ja tarkkailisi ympäröivää maailmaa. Olen korostanut tätä vaikutelmaa ilmeikkäillä ääninäyttelijöillä, intiimillä yleistunnelmalla ja staattisella kuvakerronnalla, vaikka pääasiallisesti empaattisten reaktioiden syntyminen onkin henkilön kasvojen ja kasvonilmeiden näkemisen varassa (Bacon 2000: 200). Tätä asiaa pyrin paikkaamaan vastapäätä istuvan, androgyynimäisen kanssamatkustajan kasvoilla. Sivuhenkilön sukupuoli antaa lukijalle mahdollisuuden päätellä vastapäätä matkustavan toverin sukupuoli haluamallaan tavalla.



Kuva 35:

Subjekttiivinen kuvakulma *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuvan tehokeinona, ilman ikkunanäkymää.

Multimodaalisessa internetsarjakuvassa voidaan samastumisilmiö tuoda perinteistä sarjakuvaa vuorovaikutteisemmalle tasolle. Vaihtoehtoiset puheääniraidat antavat lukijalle konkreettisen valinnanmahdollisuuden sarjakuvan päähenkilön ja hänen sukupuolensa välillä. *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuvassa päähenkilö vaihtuu yksinkertaisesti puheääniraitaa vaihtamalla. Se on mahdollista subjekttiivisen kuvakulma ansioista, joka säilyttää kuvien visuaalisen ilmeen samanlaisena lukijan puheäänivalinnoista huolimatta. Näin konkreettista vuorovaikutteisuutta ei perinteinen kirjoitettuun tekstiin perustuva sarjakuva voi koskaan tarjota, vaikka pohjimmiltaan kyse onkin hyvin samankaltaisesta roolileikistä kuin aiemminkin. Autenttinen puheääni liittyy multimodaalisen internetsarjakuvan myös osaksi äänikirjojen maailmaa. Vaikka äänikirjassakin teksti korvataan auditiivisella äänellä, muutos ulottuu sitä syvemmälle aina kuvakerrontaan ja sisällöntuotantoon asti. Sarjakuvan monimuotoisuudesta ja -ilmeisyydestä johtuen remediaatio perinteisen ja multimodaalisen sarjakuvan välillä on paljon hankalampaa kuin kirjojen kohdalla. Autenttisella äänellä varustettuja, internetympäristössä toimivia sarjakuvia voitaisiin kutsua myös äänisarjakuviksi vastaavien kirjaversioidensa tapaan.

Uudenlaisten samastumiskeinojen lisäksi multimodaalisuus lisää internetsarjakuvan lukukokemuksen esteettömyyttä mahdollisuudella valita sopiva kielivaihtoehto sekä puhuttu tai kirjoitettu teksti. Tällaista mahdollisuutta on käytetty jo menestyksekkäästi animaatioelokuvissa, joista on usein olemassa sekä suomenkielisellä tekstillä varustettu että dubattu (jälkiäänitetty) versio alkuperäiskielisten puheäänien lisäksi. Näin on erityisesti nykyisissä animaatioelokuvien DVD-versioissa, joissa on samassa useita erilaisia kielivaihtoehtoja, niin tekstauksen kuin puheäänienkin osalta. Vaihtoehtoisilla kielivalinnoilla voidaan konkreettisesti vaikuttaa myös sarjakuvan levikkiin, koska suomea ymmärtävien lisäksi sitä voi lukea myös jokainen englanninkielentaitoinen, jolla on mahdollisuus päästä internetympäristöön. Lisäksi toinen kielivaihtoehto ei ole internetsarjakuvissa yhtä suuri kustannuskysymys kuin perinteisessä sarjakuvassa. Vaihtoehtoisuus kielivalinnoissa voi edistää myös suomalaisen sarjakuvan ja sarjakuvantekijöiden tunnettavuutta maailmalla. Toisen kielivaihtoehdon toteuttaminen tarkoittaa kuitenkin lisätoita joko sarjakuvan tekijälle tai sen kääntäjälle.

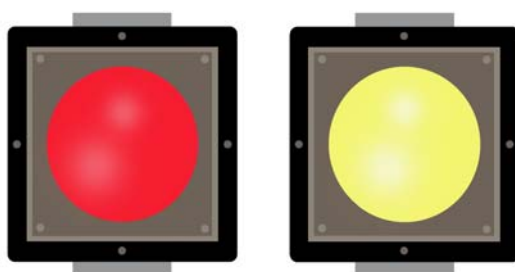
Olen sisällyttänyt multimodaalisen internetsarjakuvani rinnalle myös vaihtoehtoisen, ulkoisilta puitteiltaan perinteisenkaltaisen version samasta sarjakuvatarinasta. Se edustaa tavanomaisempaa näkökulmaa internetsarjakuvaan, koska siitä puuttuu multimodaalisen version auditiiviset puhe- ja taustäänet sekä animaatioefektit. Perinteisempi näkökulma antaa lukijalle mahdollisuuden vertailla erilaisten sarjakuvaversioiden muodostamaa lukukokemusta, toiminnallisia ominaisuuksia ja esteettömyyttä keskenään. Lisäksi se on kuulorajoitteisille esteetön, aivan kuten perinteinenkin sarjakuva on aina ollut. Vertailun helpottamiseksi perinteinen sarjakuvaversio sisältää kuitenkin mahdollisuuden kielivalintoihin ja toteuttaa multimodaalisen internetsarjakuvan mukaista kuvaruutu kerrallaan etenevää lineaarista lukukokemusta. Lisäksi lukija voi halutessaan keskeyttää sarjakuvatarinan missä vaiheessa tahansa, muuttaa kielivalintoja ja aloittaa sarjakuvatarinan kokonaan alusta, kuten multimodaalisessakin versiossa.

Esteettömyyden näkökulmasta perinteisen internetsarjakuvan ehdottomana etuna on se, että siitä voivat nauttia myös kuulorajoitteiset lukijaryhmät. Sama vähemmistö muodostuu multimodaalisessa internetsarjakuvassa kuitenkin ongelmalliseksi, ellei heille voida tarjota myös perinteistä tekstiin perustuvaa versiota samasta sarjakuvatarinasta. Vaikka ajatus

vaikuttaakin absurdilta, voi multimodaalisuus vastaavasti antaa myös näkörajoitteisille lukijoille mahdollisuuden nauttia sarjakuvasta. Sitä taas perinteinen sarjakuvakerronta ei voi koskaan tarjota. Asiaan vaikuttaa kuitenkin henkilön näkövammaisuuden laatu, koska vain kuulonsa varassa olevan lukijan lukukokemus rakentuu ainoastaan audittiivisen äänimaailman varaan. Se taas asettaa melkoiset vaatimukset tarinalle ja ääniraidan toteutukselle. Äänimaailman täytyisi silloin pystyä välittämään sarjakuvatarinan sisällöllinen ydin ilman kuvien tekstiä täydentävää ja vuorovaikutteista vaikutusta, joka on koko sarjakuvailmaisun perusta. Tässä suhteessa runomuotoinen tarina on kiitollinen vaihtoehto. Se luo mielikuvia lukijalle myös ilman kuvaa. Pelkkä ääniraita ei tietenkään ole sarjakuvaa, vaan se pystyy tuottamaan näkörajoitteisille ainoastaan vaikutelman kyseisestä sarjakuvasta. Jos lukija kykenee näkemään kuvista edes jotain, mutta ei kuitenkaan lukemaan tekstiä, täydentää sarjakuvan multimodaaliset keinot lukukokemusta merkittävästi. Kirjoitetun tekstin korvaa silloin audittiivinen puhe ja sen rinnalla vaikuttava muu äänimaailma. Jos lukijalla on siis näkö- tai kuuloaisti edes osittain tallella, voidaan multimodaalisella internetsarjakuvalla tuottaa vaikutelma sarjakuvan lukukokemuksesta myös näkörajoitteisille.

Vaikka näköhavainnon puuttuminen tuottaakin hyvin erilaisen lukukokemuksen, sarjakuvatarinan sisältö voidaan silti saada välittymään lukijalle. Näin erityisesti silloin, jos asia on onnistuneesti huomioitu ääniraitoja suunniteltaessa, jolloin taustäännet tuovat lisätietoa tarinan tapahtumista ja tapahtumaympäristöistä. Pelkkä äänimaisema ei kuitenkaan vastaa multimodaalista sarjakuvan lukukokemusta, vaan on lähempänä kuunnelman kuuntelemista. Onnistuessaan tällainen kokeilu loisi sarjakuvalle uuden kohderyhmän ja laajentaisi sarjakuvan lukijakuntaa. Samanlainen vaikutus olisi myös kielivalinnoilla, joilla voidaan lisätä kaikkien lukijaryhmien esteettömyyttä. Silloin suomenkielen rinnalle voitaisiin vaihtoehdoksi asettaa esimerkiksi englanti, jolloin kielimuurista ei ainakaan läntisellä pallonpuoliskolla muodostuisi niin suurta esteettä. Esteettömyyttä lisäisi sekin, jos kielivalinnat toimisivat sekä kirjoitettuna että puhuttuna tekstinä. Vaikka toisen lukukokemuksen esteettömyys saattaakin muodostua toisen esteeksi, voivat sekä perinteinen että multimodaalinen internetsarjakuva täydentää toisiaan ja antaa uusille lukijaryhmille keinon nauttia sarjakuvasta. Tästä syystä nämä digitaalisen sarjakuvan muodot puolustavat paikkaansa toistensa rinnalla, osana esteettömämpää internetsarjakuvan lukukokemusta.

Kaikkien lukijaryhmien lukukokemuksen helpottamiseksi on sarjakuvasivun vaihtaminen (kääntäminen) tehty mahdollisimman helpoksi *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuvassa. Tähän on päästy aktivoimalla lähes koko näyttöruudun laajuinen sarjakuvaruutu kursorin toimintakentäksi. Tästä syystä eriasteisesti näkö- tai liikuntarajoitteiset lukijat pystyvät helposti vaihtamaan kuvaruutua, joko hiirtä tai näppäinkomentoja käyttäen. Sivun kääntämistä ohjaa myös kursorin värivalon signaali, vaihtumalla punaisesta keltaiseksi aina sivun kääntämisen merkiksi. Tästä ei tietenkään ole hyötyä näkörajoitteisille, mutta sivun kääntäminen onnistuu helposti myös ilman merkkivaloa. Lisäksi sarjakuvan voi keskeyttää, aloittaa alusta ja vaihtaa kieli- tai sukupuolivalintoja, missä vaiheessa tarinaa tahansa. Sarjakuvasivu vaihtuu automaattisesti aina ääniraidan loputtua, ellei lukija voi, halua tai muista kääntää sivua itse. Se mahdollistaa uudenlaisen lukukokemuksen, koska sivujen automaattisen vaihtumisen myötä tarina alkaa ja etenee loppuunsa elokuvamaista katsomiskokemusta noudatellen. Tätä vaikutelmaa vahvistavat elokuvamaisen lineaarisesti etenevät peräkkäiset sarjakuvaruudut, alku- ja lopputekstit sekä puhe- ja taustäännet. Lisäksi automaattinen sivunvaihto on rytmitetty niin, ettei tarinan dramaturginen jänne ehdi kadota sivujen vaihtumisen välillä. Tällaiset lukukokemuksen esteettömyyteen vaikuttavat keinot ovat merkityksellisiä niin tietotekniikan paremman läpinäkyvyyden ja toimivuudenkin kannalta. Olennaista on myös se, että huomioidessaan kuulo- ja näkörajoitteiset lukijat, esteettömyys parantaa samalla kaikkien lukijaryhmien lukukokemuksen toimivuutta internetsarjakuvan osalta (Esteetön opiskelu: Mitä esteettömyys tarkoittaa?).



Kuva 36:
Kursoreiden visuaalinen ilme ja värisignaalit jatkavat junateemaa.

Multimodaalisen internetsarjakuvan erottamiseksi tavanomaisista digitaalisista sarjakuvisista, sekaannuksien välttämiseksi ja lajityypin aseman vakiinnuttamiseksi, voisi siitä käyttää

yhteisesti sovittua, lyhyttä ja tunnistettavaa nimitystä. Ohessa on muutama aiheeseen liittyvä ehdotus.

- e-sarjakuva, e-Comics / eComics
- id-sarjakuva, id-Comics / idComics
- i-sarjakuva, i-Comics / iComics

Määreen alussa olevalla e-kirjaimella on eri yhteyksissä monia erilaisia merkityksiä, mutta sanan etuliitteenä se viittaa yleensä internetissä tapahtuvaan asiointiin. Se tarkoittaa myös sitä, että tietoverkkoa käytetään sellaiseen toimintaan, johon sitä ei ole aikaisemmin käytetty (e-kirje, e-kirja, e-lasku, e-asiointi, e-palvelu, e-mail). Tästä syystä nykyaikainen eComics-nimi on jo käytössä vanhahtavien Web Comics (webcomics) ja Online Comics -nimitysten rinnalla. Se on siis jo yleisesti tunnettu ja tunnistettava englanninkielinen ilmaisu. Vaikka hakusana eComics vielä yleensä johtaakin vain sarjakuvia internetissä kauppaaviin liikeyrityksiin, löytää sillä tiensä yhä useammin myös varsinaisiin internetsarjakuviin. Vaikka e-etuliite onkin edellä esitetyistä vaihtoehdoista paras kuvaamaan uudenlaista sarjakuvan lukukokemusta, se ei välttämättä kuitenkaan riitä kuvaamaan myös multimodaalista internetsarjakuvaa. Näin siksi, koska eComics-nimitys on jo varattu tarkoittamaan perinteistä internetsarjakuvaa.

Määreen alussa oleva id-lyhenne tulee englanninkielien sanoista intelligent design, joka tarkoittaa älykästä suunnittelua. Yleensä lyhenne kirjoitetaan isoilla kirjaimilla *ID*. Pienellä kirjoitettuna lyhenne viittaa id Softwareen, tietokonepelejä valmistavaan yritykseen, joka määrittelee kirjainten tarkoittavan aivojen tietoisuutta käsittelevää osaa. Alunperin etuliite kirjoitettiin tavanomaisempaan muotoon *ID*, joka oli lyhenne sanoista *Ideas from the Deep* (Ideoita syvältä) (MobyGames: Ideas From the Deep). Tässäkin vaihtoehdossa on sisällöllistä ideaa, mutta samankaltaisuus id Softwareen kanssa saattaisi tuottaa ongelmia, vaikka peliyrityksellä ei olisikaan yksinoikeutta lyhenteen käyttämiseen. Lisäksi etuliite ei ole kovinkaan luonteva suomenkielisenä ilmaisuna.

Määreen alussa oleva i-etuliite viittaa sekä digitaalisuuteen että internetvälitteisyyteen ja siksi se saattaisi olla käyttökelpoinen tässä yhteydessä. Ongelmalliseksi sen käytön tekee

kuitenkin Macintosh-tietokoneistaan, käyttöjärjestelmistään ja ohjelmistoistaan tunnettu Apple-yritys. Näin siksi, koska yrityksellä on jo käytössään i-etuliitteillä varustetut *iPod*-musiikkilaitteet, *iTunes*-musiikkiohjelmistot ja *iPhone*-matkapuhelimet. Virtuaaliympäristöä tuntevat saattaisivat sekoittaa i-lyhenteen myös käsitteeseen *IRC* (lyhenne sanoista *Internet Relay Chat*), joka on eräs internetin pikaviestintäpalveluista (instant messenger) tai *IP*-osoitteeseen (*Internet Protocol* -osoite), joka yksilöi jokaisen internetverkkoon kytketyn tietokoneen. Internetin ulkopuolisessa maailmassa i-kirjaimen liittyä myös positiivisia ja negatiivisia latauksia. Iso I-kirjain on kaikkialla tunnettu ensimmäisen järjestysluvun merkinä, kun taas pieni i-kirjain tarkoittaa arvosanajärjestelmässä hylättyä suoritusta (*improbatur*). Koska i-etuliite ei kuitenkaan ole yleisesti tunnettu internetiä ja digitaalisuutta tarkoittavassa merkityksessä, saattaisi siihen liitetty uusi sisältö tuntua harhaanjohtavalta.

Edellä esitetyistä nimivaihtoehdoista jokainen on merkittävästi lyhempi, kuin esimerkiksi käsittehirviö multimodaalinen internetsarjakuva. Siksi kukin niistä olisi kenties käyttökelpoisempi ja helpommin omaksuttavissa oleva vaihtoehto kuvaamaan aihetta. Tällaisissa nimeämisy yrityksissä on aina ongelmallisinta niiden keinotekoisuus ja etenkin se, kuinka lukijat oppivat liittämään uuden nimityksen uudenlaiseen sisältöön. Nimityksellä ei ole kuitenkaan paljoakaan merkitystä, ennen kuin uusi ilmiö on yleisemmin tunnettu. Nimi ilmiölle saattaa lopulta muotoutua luontevimmin omalla painollaan, jos se osoittautuu elinvoimaiseksi ja tarvitsee itselleen tunnistettavamman ja käytännöllisemmän nimityksen. Tästä tarpeesta päättää multimodaalisen internetsarjakuvan lukijakunta, jos he kokevat asian riittävän tärkeäksi.

4.3. Loppu: Äänien työstäminen ja animointi

Alkuperäinen suunnitelma opinnäytetyöni toiminnallisen osuuden toteuttamisen osalta oli työstää teoriaosa aluksi siihen pisteeseen, että saisin kerättyä riittävästi tutkimustietoa ja ideoita internetsarjakuvan toteuttamiseksi. Sitten työstäisin suunnitelmien mukaisen internetsarjakuvan valmiiksi, vertaisin toteuttamisprosessin kautta saamaani uutta tietoa tuottamiini teoreettisiin tutkimustuloksiin, kuvailisin ja arvioisin opinnäytetyökokonaisuus-

den kirjallisen osuuden lopussa sekä mahdolltaisin mukaan muutamia kriittisiä havaintoja. Opinnäytetyön valmistuttua niin internetsarjakuvalle kuin kirjalliselle osuudellekin tulisi löytää sopiva internetfoorumi, että asiasta kiinnostuneet voisivat sen vaivatta löytää, aloittaa keskustelun aiheen tiimoilta ja mahdollisesti kehitellä ideaa multimodaalisesta internetsarjakuvasta myös eteenpäin. Keskustelu saattaisi tuottaa käyttökelpoisia ajatuksia, jotka helpottaisivat digitaalisen sarjakuvan evoluution seuraavan vaiheen toteuttamista.

Aiheeseen liittyvä lukijoiden välinen vuoropuhelu virtuaaliympäristössä toteuttaisi digitaalisen sarjakuvan vuorovaikutteista ulottuvuutta, jota olen pyrkinyt tuomaan esille multimodaalisessa *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuvassa. Se korostaisi digitaalisen sarjakuvan hypertekstuaalista ja yhteisöllistä luonnetta, koska internetin keskusteluportaalien kautta lukijat voisivat vaikuttaa ja osallistua multimodaalisen internetsarjakuvan luomisprosessiin. Digitaalinen sarjakuva onnistuisi silloin remedioimaan osan hyperkirjan ideasta hypersarjakuvaksi. Tällainen yhteisötaiteen (social art, community art) piiristä tuttu toimintamalli saattaa muodostua jatkossa tärkeäksi osaksi hypersarjakuvan tulevaisuutta. Silloin joukko ihmisiä päättäisi yhdessä toiminnan suunnan ja toteuttaisi teoksen yhteisön ehdoilla. Internetissä yhteisö tulisi tosin käsittää paljon laajempaan ja heterogeenisempään ryhmään, kuin yhteisötaiteessa yleensä. Tärkeintä tässä toimintamallissa olisi yhteisöllisesti aikaansaatu lopputulos, eikä niinkään yksittäisen tekijän työpanos, vaikka prosessi tarvitsisikin toiminnan käynnistävän ja sitä ohjaavan sarjakuvataiteilijan. Samalla se muuttaisi klassista yksilöllisen taiteilijan käsitettä, vaikka se ei sarjakuvakulttuurin piirissä oikeastaan ole uusi ilmiö. Yhdysvalloissa sarjakuvien tuotantoprosessi on jo pitkään jaettu useammalle eri tekijälle (käsikirjoittaja, piirtäjä, tussaaja, värittäjä, tekstaaaja). Tällainen työskentelymalli on tarpeen erityisesti suurissa sarjakuvayhtiöissä (Marvel Comics, DC Comics), joiden täytyy kyetä vastaamaan kysyntään vastaavalla tuotannollisella volyymillä. (Yhteisötaide.)

Hypertekstuaalisuuden yhteisöllisen tekemisen luonne ei suosi kaupallisia motiiveja, koska tällaisissa teoksissa toiminta perustuu vapaaehtoisuuteen ja tekijöiden kiinnostukseen kyseistä luovaa prosessia kohtaan. Hyperteokset rakentuvat omalla painollaan, eikä luovuutta rajoita silloin taloudelliset paineet tai liian tiukka aikataulu. Jos tällainen yhteisöllinen ja omaehtoinen toiminta kaupallistettaisiin kirja- tai sarjakuvakustantajien

taholta, muuttuisi sen luonne peruuttamattomasti. Luova prosessi ei voisi säilyä enää kompromissivapaana alueena, koska kustantajien intressit hallitsisivat toimintaa. Silloin hyperteoksen valmistumiselle asetettaisiin aikataulu, sitä editoitaisiin sopivampaan muotoon tai lukijoiden vapautta rajoitettaisiin internetissä erilaisin maksuin ja sanktioin. Hyperteos saatettaisiin lopulta jopa poistaa sen oikeasta ympäristöstä ja julkaista se uudelleen toisessa mediassa. Monen hyperkirjaklassikon kohtaloksi onkin muodostunut remediaatio perinteisen kirjan sivuille. Kaupallinen ja laskelmoiva toiminta on siis ristiriidassa kaiken sen kanssa, mitä hyperteokset eivät ole ja siksi se pysäyttää niiden kehityksen. Ne lakkaavat silloin olemasta hyperteoksia. (Ampuja 2004: 18–19, 22–24, 34–35.)

Kustannustoiminnan myötä tekijöillä olisi myös oikeus vaatia tekijänpalkkioita, joka toisi mukanaan tekijänoikeudelliset kysymykset. Tässä tapauksessa kysymys olisi erityisen hankalasta asiasta, koska tekijänoikeus ei suojaa ideoita eikä ajatuksia, vaan vain teoksen ilmiänsua ja toteutustapaa. Tämä tarkoittaa sitä, että minulla on tekijänoikeudet *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuvaan ja kenties jopa yksiruutuisena etenevään kerrontaan, mutta ei kuitenkaan kehittämääni ajatukseen multimodaalisesta internetsarjakuvasta. Näin siis siitakin huolimatta, vaikka kyseessä ei ole kaupallinen teos. Samanlaisella tai minun ideastani muunnellulla toimintaperiaatteella toteutettuja sarjakuvia saa siis kuka tahansa tuottaa internetiympäristöön rajattomasti. Se ei tosin haittaa, koska opinnäytetyöni pääasiallisena tavoitteena on multimodaalisen sarjakuvakerronnan kehittäminen. Suuren tekijäjoukon voimin digitaalisen sarjakuvan uudet keinot saattaisivat myös nopeammin vakiinnuttaa asemansa ja kenties tuottaa joskus rahaa tekijöilleen. Ainoastaan patentoimalla kehittämäni menetelmän voisin pyrkiä rajoittamaan sen käyttöä. Se estäisi keksinnön kaupallisen ja ammattimaisen hyötykäytön, mutta antaisi silti jokaiselle mahdollisuuden käyttää tai varioida sitä omaan käyttöönsä. Patenttioikeuksien valvominen olisi kuitenkin hankalaa, koska patentti on voimassa vain sen myöntäneessä maassa ja internet ei tunnustanut maantieteellisiä rajoja. Patenttioikeudella pystyisin periaatteessa estämään muita tekijöitä käyttämästä ideaani, mutta samalla se hidastaisi sen luontevaa kehityskulkua. Se taas olisi ristiriidassa oman toimintaperiaatteeni kanssa. (Finlex: Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404: 1–8§; Keksintösäätiö 2009: Patentti antaa yksinoikeuden keksinnölle.)

Alkuperäinen tarkoitukseni oli toteuttaa *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuva niin kirjoittamisen, piirtämisen, värittämisen kuin myös sen äänimaailman ja gif-animoinnin osalta itse. Lopputuloksen tuli olla toimiva, tarkoituksenmukainen ja sellainen, joka toisi ideani internetissä parhaalla mahdollisella tavalla esille. Lopulta jouduin kuitenkin hyväksymään sen tosiasian, että tietotaitoni ei riittänyt asettamieni tavoitteiden saavuttamiseen. Siksi päätin etsiä apuvoimia itselleni liian vaativien osuuksien toteuttamiseen, kuten gif-animointi, äänityö ja -näyttelemine sekä tekstin käännöstyö. Tilanne ei ollut minulle kuitenkaan vieras, koska olin aiemminkin käyttänyt eri alojen ammattilaisten apua kuvataideprojekteissani. Tällaiset yhteistyöprojektit ovat osoittautuneet hedelmälliseksi työskentelytavaksi, koska niissä kaikki osapuolet joutuvat tekemisiin uudenlaisten asioiden kanssa. Ammattitaitelijana toimimisessa on tärkeää tunnistaa omat vahvuusalueensa ja ymmärtää pyytää apua silloin, kun oma tietotaito osoittautuu riittämättömäksi. Se takaa onnistuneemman lopputuloksen ja mahdollistaa uuden oppimisen. Tällainen työskentelymetodi toteuttaa sopivasti myös multimodaalisen internetsarjakuvan yhteisötaiteellista periaatetta, vaikka yhteisö jäikin tässä tapauksessa varsin pieneksi.

Aluksi päätin ottaa yhteyttä ystäväni tuntemaan äänitysalan ammattilaiseen ja hänen tuntemiinsa ammattinäyttelijöihin ja kysyä heidän apuaan puheraitojen toteuttamisessa. Ystäväni toimi äänityön ohjaajana ohjeideni mukaisesti ja he saivat valmiiksi sekä naisen että miehen puheäännet niin suomeksi kuin englanniksikin ja toimittivat digitaalisen materiaalin minulle. Taustaäänien työstämisen osalta päätin kysyä apuvoimia Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulun Viestinnän koulutusohjelmasta. Sieltä löytyi äänisuunnittelun opiskelija, jolla oli työharjoittelun puitteissa kiinnostusta projektiani kohtaan. Hän otti vastuun taustaäänimaailman ammatillisesta toteuttamisesta ja minulle jäi ideoivan osapuolen rooli. Tällainen työnjako sopi minulle mainiosti, koska opin samalla myös äänityön perusteita. Työstimme tekemääni äänisuunnitelmaa toimivammaksi ja pyrimme saamaan aikaiseksi riittävän yksinkertaisen, mutta vaikuttavan äänimaiseman. Tavoitteeni oli saada internetsarjakuvaan rento ja pohdiskeleva yleistunnelma, joka tukisi ideaani päähenkilön sisäisestä monologista.

Aloitimme jakamalla taustaäänien tehtäväkentän kahteen osaan, studio- ja kenttätyöskentelyyn. Studio-olosuhteissa äänitettiin kaikki junan sisällä tapahtuvat äänet ja ulkoilmassa

taas kaikki junavaunun ulkopuoliset äänet, kuten juna-aseman hälinän. Käytimme projektiin Viestinnän oppilaitoksen studiotiloja ja äänityskalustoa. Kiireisestä aikataulusta johtuen olin enimmäkseen mukana vain studiotyöskentelyssä. Mitä pitemmälle työskentelymme edistyi taustäänien parissa, sitä ilmeisemmäksi kävi se, että valmiit puheäänet eivät sopineet yhteen niiden kanssa. Vaikka valmiit puheäänet olivatkin onnistuneita, niissä ei kuitenkaan ollut sellainen tunnelma, kuin mitä haimme. Päätimme tehdä puheäänet oppilaitoksen tiloissa uudelleen ja suorittaa sen jälkeen lopullisen valinnan vanhojen ja uusien puheraitojen välillä.

Ensimmäisten puheäänien nauhoitukset tapahtuivat eri paikkakunnalla, enkä itse päässyt paikalle äänityssessioihin. Uusintakierroksella toimimme toisin ja valitsimme kokonaan uudet ääninäyttelijät ja toteutimme äänityssessiot kokonaan Viestinnän oppilaitoksen studiotiloissa. Sopivat naisääninäyttelijät löytyivät melko helposti harjoittelijan opiskelijatovereiden joukosta ja miesääniksi suostui sama henkilö, joka oli kääntänyt runotarinan englanniksi. Naisääninäyttelijöitä tarvittiin kaksi, koska keksimme aloittaa tarinan juna-aseman kuulutuksella. Sen oli ehdottomasti oltava naisääni ja toinen puheäänistä ei tietenkään voinut olla sama henkilö. Järjestimme uudet äänityssessiot, joissa toimin itse ääninäyttelijöiden ohjaajana. Studioissa näyttelijöiden työtä helpotti heidän kuulokkeisiinsa ohjattu, jokaista kuvaa varten työstetty oma ääniraita. Lopullisessa äänimaisemassa puheraidat ovat selvästi etualalla, taustäänien jäädessä taustalle luomaan tilaa ja tunnelmaa sarjakuvaan. Lisäksi taustäänien huomioarvo ei nouse missään vaiheessa puheääniä suuremmaksi. Ainostaan aivan lopussa kuvan ja tekstin vastakohtaisuutta pyritään korostamaan tehokkaalla ja tulkinnanvaraisella taustäänellä.



Kuva 37:

Työskentelyä äänistudiossa. Simuloimassa junavaunun ääniä ja äänipöydän ääressä.

Äänimaailman valmistuttua oli aika paneutua internetsarjakuvan gif-animoinnin pariin. Oikeastaan oli jo alusta asti selvää, että en pysty suoriutumaan siitä ilman apuvoimia. Olin sopinut jo aiemmin Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulun Graafisen suunnittelun opettajakollegani kanssa, että hän auttaisi minua opinnäytetyöni toiminnallisen osuuden työstämisessä. Saamieni ohjeiden mukaisesti olin jo ehtinyt suunnittelemaan kuvista mahdollisimman selvärajaisia ja yksinkertaisia, että ne olisivat helposti animoitavissa. Olin tehnyt huolellisen suunnitelman myös siitä, miten äänimaailma ja kuviin liitettävät animaatiot tulisivat toimimaan keskenään. Tämä oli välttämätöntä, koska gif-animaatiot sijoitetaan kuviin ääniraidan mukaisesti, äänimaailman rytmittäessä ja määrätessä animaatioiden ilmestymispaikat sarjakuvassa. Kollegani esittämien parannusehdotusten jälkeen totesimme suunnitelman toteuttamiskelpoiseksi. Työskentely tapahtui kokonaisuudessaan Pohjois-Karjalan ammattikorkeakoulun tietokoneilla ja -ohjelmilla. Toteutus sujui yhteistyössä samaan tapaan, kuin äänityössäkin ja samalla sain käsityksen gif-animoinnin perusteista.

Taulukko 2:

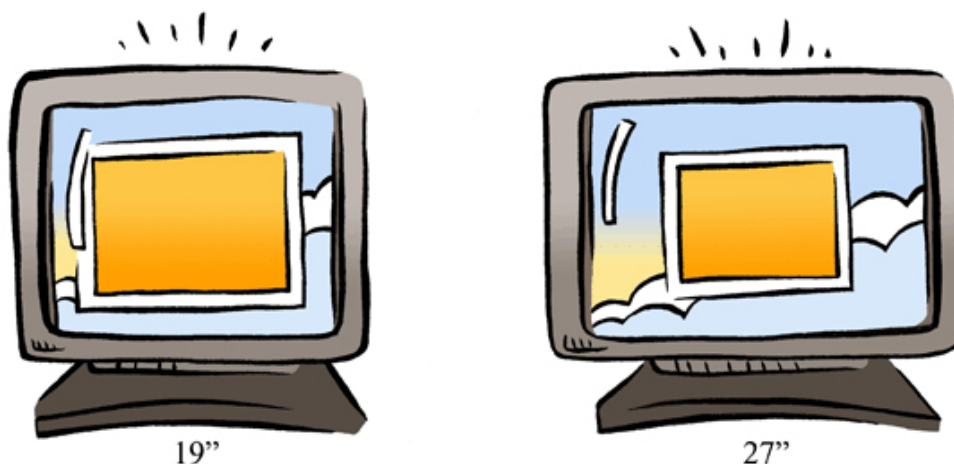
Työskentelyn apuna käytetty taulukko auditiivisista äänistä, ääniefekteistä ja gif-animaatioista.

SISÄKUVAT/VAUNU	ULKOKUVAT/IKKUNA	“VAUHTIVIIVAT”
Taustäänet kuuluvat läheltä.	Taustäänet kuuluvat kauempaa.	Tähänkin efektiin voi liittyä ääni?
----- 1A (Pitkähkö alku ennen puhetta)	----- 1A (Pitkähkö alku ennen puhetta)	----- Asemalle pysähtynyt juna. Ei siis tarvetta ikkunan liike-efektille.
Kuva: Ei tapahtumia.	Kuva: Tyhjään valkoiseen ruutuun ilmestyvä kuva? Junaan nousevia ihmisiä, vaiheittain (3) lähestyvä ristikuva, pilvet pysyvät taivaalla paikoillaan.	Huom: Kuvassa on aamu, jota ilmentää ikkunakuvan väritys.
Ääni: Vaunussa kulkevien (lähestyvien) ihmisten hälinää, kolinaa, epäselvää puhetta, hytin oven avautuminen / sulkeutuminen (juuri ennen puheraidan alkua, IC).	Ääni: Junaan nousevien ihmisten lähestyvää hälinää, mahdollinen epäselväksi jäävä kuulutus?	
----- 2AB (Lyhyempi alku, kuin alussa)	----- 2A (Lyhyempi alku, kuin alussa)	----- B (Kiitävän junan suhinaa?)
Kuva: Tärisevä junavaunu tai täräyksiä, poreileva limpparipullo.	Kuva: Värivilinää maisemaan?	Liikkuva juna. Efektiä käytetään, jos on tarvetta. Luo liikkeentunutta ruutuun, liukuväri vauhtivii-voihin.
Ääni: Liikkuvan junan kolinaa.	Ääni: Kiitävän junan suhinaa?	
----- 3AB (Lyhyempi alku, kuin alussa)	----- 3A (Lyhyempi alku, kuin alussa)	----- B (Kiitävän junan suhinaa?)
Kuva: Tärisevä junavaunu tai täräyksiä, poreileva limpparipullo, värisevä eväpaperi, vaihtelevia valoefektejä silmälasien linseissä.	Kuva: Ohikiitävästä junasta aiheutuvia valojen vaihteluita.	Liikkuva juna. Efektiä käytetään, jos on tarvetta. Luo liikkeentunutta ruutuun, liukuväri vauhtivii-voihin.
Ääni: Liikkuvan junan kolinaa.	Ääni: Ohikiitävästä junasta aiheutuvaa voimakasta suhinaa.	Huom: Pimeähkö kuvaruutu!
----- 4A (Lyhyempi alku, kuin alussa)	----- 4A (Lyhyempi alku, kuin alussa)	----- Asemalle pysähtynyt juna. Ei siis tarvetta ikkunan liike-efektille.
Kuva: Läppärin ruudun välkettä, ruudulla liikkuva kursori.	Kuva: Ei tapahtumia.	

<p>Ääni: Läppäriin käynnistyminen (juuri ennen puheraidan alkua), näppäimien naputtelua, vaunussa kulkevien (lähestyvien) ihmisten hälinää, kolinaa, epäselvää puhetta, ääniraidan jälkeen oman hytin oven avautuminen / sulkeutuminen (IC).</p>	<p>Ääni: Pieneltä väliasemalta kantautuvaa hälyä, epäselvää puhetta, epäselvä kuulutus?</p>	
<p>5A (Lyhyempi alku, kuin alussa)</p>	<p>5A (Lyhyempi alku, kuin alussa)</p>	<p>B (Kiitävän junan suhinaa?)</p>
<p>Kuva: Tärisevä junavaunu tai täräyksiä, poreileva limpparipullo, läppäriin ruudun välkettä, ruudulla liikkuva kursori.</p>	<p>Kuva: Väriä näkymään maisemaan.</p>	<p>Liikkuva juna. Efektiä käytetään, jos on tarvetta. Luo liikkeen tuntua ruutuun, liukuväri vauhtiviivoihin.</p>
<p>Ääni: Liikkuvan junan kolinaa, läppäriin näppäimien naputtelua, läppäriin sulkeutuminen (juuri puheraidan loppumisen jälkeen).</p>	<p>Ääni: Kiitävän junan suhinaa?</p>	<p>B (Kiitävän junan suhinaa?)</p>
<p>6A (Lyhyempi alku, kuin alussa)</p>	<p>6A (Lyhyempi alku, kuin alussa)</p>	<p>Liikkuva juna. Efektiä käytetään, jos on tarvetta. Luo liikkeen tuntua ruutuun, liukuväri vauhtiviivoihin.</p>
<p>Kuva: Tärisevä junavaunu tai täräyksiä, poreileva limpparipullo, kännykän ruudun välkettä, liikkuva kursori, värisevä sipsipussi ja sanomalehti.</p>	<p>Kuva: Samanlainen liukuväriefekti vesipisaroihin luomaan liikkeen tuntua, kuin B. Ei välttämättä ikkunasta näkyvää, ohikiitävää maisemaa, jos tarvetta, niin 5A-kuva ilman aurinkoa, salaman välähdys?.</p>	<p>Ei välttämätön 6A ikkunakuvan sadepisaroiden samankaltaisuuden takia.</p>
<p>Ääni: Liikkuvan junan kolinaa, kännykän näppäilyä, tekstiviestin lähettämistä, sanomalehden sivun kääntämistä, kahinaa (puheen jälkeen).</p>	<p>Ääni: Sateen ropinaa ikkunaan, ukkosen jyrähdys?, kiitävän junan suhinaa?</p>	<p>Huom: Pimeähkö kuvaruutu!</p>
<p>7A (Lyhyempi alku, kuin alussa)</p>	<p>7A (Lyhyempi alku, kuin alussa)</p>	<p>B (Kiitävän junan suhinaa?)</p>
<p>Kuva: Tärisevä junavaunu tai täräyksiä, poreileva limpparipullo, kännykän tekstiviestin välähdys, värisevä sipsipussi ja sanomalehti.</p>	<p>Kuva: Väriä näkymään maisemaan, vauhtiviivat vaihtavat väriä.</p>	<p>Liikkuva juna. Efektiä käytetään, jos on tarvetta. Luo liikkeen tuntua ruutuun, liukuväri vauhtiviivoihin.</p>
<p>Ääni: Liikkuvan junan kolinaa, tekstiviestin saapumisen ääni, hiljaista kuorsausta.</p>	<p>Ääni: Kiitävän junan suhinaa?</p>	<p>Huom: Tummin ja hiljaisiin ruutu!</p>

<p>8A (Pitkä loppu puheen jälkeen)</p> <p>Kuva: Ei tapahtumia</p> <p>Ääni: Vaunussa kulkevien (etääntyvien) ihmisten hälinää, kolinaa, epäselvää puhetta, oven aukeaminen/sulkeutuminen (heti puheen jälkeen, IC-juna).</p>	<p>8A (Pitkä loppu puheen jälkeen)</p> <p>Kuva: Junasta nousevia ihmisiä, vaiheittain (3) etääntyvä ristikuva, pilvet pysyvät paikoillaan. Tyhjään valkoiseen ruutuun päättyvä kuva?</p> <p>Ääni: Etääntyvää junasta nousevien ihmisten hälinää, epäselväksi jäävä kuulutus?</p>	<p>Asemalle pysähtynyt juna. Ei siis tarvetta ikkunan liike-efektille.</p> <p>Huom: Kuvassa on ilta, jota ilmentää ikkunakuvan väritys.</p>
--	---	--

Aluksi yritimme muuntaa koko sarjakuvan vektorimuotoon. Vektorigrafiikka on tietokonegrafiikkaa, joka perustuu koordinaatistoon sidottuihin objekteihin, kuten suoriin, monikulmioihin, ympyröihin ja kaariin. Tämä mahdollistaa sen, että vektorigrafiikalla luodun kuvan fyysistä kokoa voidaan muuttaa ilman, että kuvasta tulee rakeinen ja epätarkka. Vektoroituina myös sarjakuvaruutujen tarkkuus ja mittasuhteet pysyisivät ennallaan, lukijan näyttöruudun koosta ja selaimen asetuksista huolimatta. Jouduimme kuitenkin tyytymään normaaliin bittikarttakuvaan, joka ei anna tällaista mahdollisuutta. Vektorigrafiikasta poiketen bittigrafiikka perustuu samankokoisiin pikseleihin, joiden lukumäärä (resoluutio) määrää kuvan tarkkuuden. Bittikuvaa suurennettaessa myös pikselit kasvavat ja muuttavat kuvan epätarkaksi. Hylkäsimme alkuperäisen idean, koska sarjakuvien viivagrafiikka ei taipunut vektoroitavaksi. Ratkaisimme asian niin, että teimme sarjakuvalla vektoroidun taustakuvan, jonka päälle asemoimme bittikarttasarjakuvan. Tämän kompromissiratkaisun seurauksena taustakuva mukautuu aina näyttöpäätteen ja selaimen asetuksiin ja täyttää jokaisen lukijan näyttöruudun reunasta reunaan. Sarjakuvaruudut eivät siis muuta kokoaan lainkaan ja pysyvät siksi tarkkoina, riippumatta näyttöpäätteen koosta tai selaimen asetuksista. (Withrow & Barber 2005: 188–189; Kaila 2009a; Kaila 2009b.)



Kuva 38:

Vektoroidun taustakuvan ja bittikarttasarjakuvan mittasuhte elää näyttöpäätteen koon ja selainasetusten määrääminä. Sarjakuvaruudut pysyvät silti samankokoisina.

Työläintä oli animoitavien kuva-aiheiden merkitseminen kuvapohjaan. Tällä työvaiheella määriteltiin alue, joka jää kunkin animaatioefektin vaikutuspiiriin. Koska näitä alueita oli kussakin kuvassa puolenkymmentä kappaletta ja joidenkin kuvien rajaaminen vaati erityistä tarkkuutta, vei tämä työvaihe melkoisesti aikaa. Tämän työvaiheen kollegani teki itsenäisesti, koska minun läsnäolollani ei ollut siinä merkitystä. Vaikeinta oli gif-animaatioiden leikkaaminen ääniraidan mukaisesti, erityisesti tarkkaa ajastusta vaativissa kohdissa. Säädimme myös jokaisen kuvaruudun ajallisen keston lähes saman mittaiseksi, lukuun ottamatta selvästi muita pitempää viimeistä ruutua. Tällä tavoin pyrimme saavuttamaan mahdollisimman yhtenäisen tuntuisen lukukokemuksen, joka tukisi sarjakuvan kiireetöntä yleistunnelmaa. Lisäksi yritimme säätää automaattisen kuvanvaihdon toimimaan sopivalla rytmillä esteettömyyden näkökulmasta. Näkörajoitteisen, vain ääniraidan kuulevan “lukijan” lukukokemuksen tulisi myös muodostua riittävän sujuvaksi.

Tarinan alussa kuvaruutuun ilmestyvä *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuvan nimi sekä alku- ja lopputekstit viittaavat medioiden väliseen multimodaalisuuteen ja elokuvamaiseen vaikutelmaan. Alkutekstin tarkoituksena on ilmaista lukijalle sarjakuvakokeilun tarkoitus. Lopputeksteissä on mainittu kaikki projektin toteuttamiseen osallistuneet henkilöt ja tahot. Lopputekstien jälkeen tulee vielä “tuotantoyhtiön” logo ja “virallinen” animaatio, joka tekee pilaa elokuvastudioiden ja tietokonepeliyhtiöiden mahtipontisista tunnuksista. Sarjakuvakuvaruutujen lineaarinen vaihtuminen viittaa diakuva- ja powerpoint-esityksiin, joista jälkimmäinen on digitaalinen vastine analogiselle diaesitykselle. Puhumattakaan “media-arkeologisista” ulottuvuuksista, joita tällainen still-kuvamai-

nen esitystapa nostaa esiin aina taikalyhtyjen diakuvista, Lumière-veljesten kinematografiin ja ensimmäiseen elokuvanäytökseen asti (Manovich 2000: 216). Jättiharppauksin etenevä mediaevoluutio palaa siis jatkuvasti uudelleen kuvaruutuun, joka vaikuttaa edelleen visuaalisen viestinnän keskiössä. Tuoreena todisteena ilmiön elinvoimaisuudesta toimii multimodaalisen internetsarjakuvan yksiruutuisena etenevä sarjakuvakerronta.

Opinnäytetyöni kannalta olisi tärkeää, että se tulisi huomatuksi ja saisin siitä palautetta. Paras mahdollisuus siihen avautuu *Kvaak.fi*-sarjakuvaportaalissa, joka on suomalaiselle sarjakuvan internetyhteisölle perustettu foorumi (Sinisalo 2007b: 26). Palvelusivusto aloitti toimintansa vuonna 2003 ja se tavoittaa kuukaudessa yli 25 000 sarjakuva-aiheesta kiinnostunutta kävijää (*Kvaak.fi*: Mediatiedot). Portaalin palveluihin kuuluu sarjakuva-aiheiset uutiset, artikkelit, kaikille avoin keskustelufoorumi ja mahdollisuus tuoda esille omia töitään kuvagalleriassa. *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuva täyttäisi kuvagallerian määräämät kuvamateriaalin julkistamiseen liittyvät määreet, jos sen katsottaisiin palvelevan sarjakuvallista ilmaisua. Sarjakuvan tekijänoikeudet säilyisivät myös minulla. Tarkoituksena onkin linkittää opinnäytteen teoreettinen osuus *Kvaak.fi*-sarjakuvaportaaliiin, jolloin asiasta kiinnostuneiden olisi helppoa löytää pro gradu -tutkielman molemmat osiot samasta paikasta.

Blogin kirjoittaminen opinnäytetyöprosessista olisi saattanut olla hyvä idea, koska se olisi herättänyt internetyhteisön mielenkiinnon asiaan jo ennen työn valmistumista. Blogin jatkuva ylläpitäminen ja päivittäminen olisivat kuitenkin muodostuneet liian raskaiksi ja viivästyttäneet entisestään opinnäytetyöni valmistumista. Keskustelua sarjakuvasta olisi varmasti syntynyt myös *Facebookissa* ja *IRC-Galleriassa*, mutta niitä voi käyttää tiedottamiseen vielä myöhemminkin. Internetsarjakuvan ja kirjallisen osuuden voisi linkittää myös omille kotisivuilleni, kunhan vain saisin ensin käytöstä poistetut vanhat sivuni uudistettua ja päivitettyä. Voisin laittaa sähköpostilla myös lyhyen tiedotteen valmistuneesta opinnäytetyöstäni kaikille niille tahoille ja medioille, joilla luulisin olevan kiinnostusta tämän kaltaista aihetta kohtaan.

Voisin perustaa myös uudennlaiselle internetsarjakuvan lukukokemukselle tarkoitetun sivuston. Sinne voisi laittaa ladattavaksi niin *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuvan kuin opinnäytetyön kirjallisen osuudenkin. Sivustolle voisi kerätä myös muiden tekemiä multimodaalisia ja muitakin mielenkiintoisia sarjakuvakokeiluja, linkkejä sekä aihetta

sivuavia kirjoituksia ja muuta tietoa. Lisäksi sivustolle olisi eduksi, jos lukijalla olisi mahdollisuus valita suomen- tai englanninkielen väliltä. Silloin sivuston sisältö saavuttaisi suuremman yhteisön. Parhaassa tapauksessa sivustolle muodostuisi multimodaalisen internetsarjakuvan kehittelytyöstä kiinnostunut yhteisö (käsikirjoittajia, piirtäjiä, värittäjiä, ääni- ja animaatioalan ihmisiä), joka voisi yhdessä jatkojalostaa kehittelemääni ideaa. Tällainen yhteisöllinen yhteistyömalli olisi tärkeää, koska harvalla sarjakuvantekijällä on vielä riittävästi tietotaitoa multimodaalisen internetsarjakuvan toteuttamiseen. Tämä tilanne voi kuitenkin jatkossa muuttua tietotekniikan arkipäiväistymisen myötä. Silloin digitaalitekniikan moniosaajia saattaa olla enemmän ja yksi tekijä voi hyvinkin hallita multimodaalisen internetsarjakuvan tuotantoprosessin alusta loppuun asti. Leikkisästi voisikin ajatella digitaalitekniikan mahdollistavan renessanssitaiteilijan paluun.

5. JÄLKINÄYTÖS



Kuva 39:

Graafinen esityskuva opinnäytetyön keskeisimmästä sisällöstä.

Graafisessa esityskuvassa olen tuonut yksinkertaistettuna esille sitä osaa mediakulttuurin kentästä, jossa pro gradu -tutkielmani operoi. Se osoittaa tutkittavan aihepiirin monimuotoisuuden sekä antaa käsityksen siitä haasteellisuudesta, joka asioiden yhteensovittamisesta muodostui. Olen jakanut opinnäytetyötä koskehtavan mediakulttuurin tapahtuma-alueen kahtia. Vasen on analoginen ja oikea digitaalinen mediakenttä, jossa oikea puolisko edustaa samalla internetvaikutteisia medioita. Sarjakuvan lukukokemus toimii koko graafista esityskuvaa läpäisevänä ja yhdistävänä tekijänä. Sen lähtökohtana on perinteinen sarjakuva, joka on remedioitunut internetissä toimivaksi ja opinnäytetyöni myötä myös multimodaaliseksi sarjakuvaksi. Lisäksi jokaisella sarjakuvan ilmaisumuodolla on omat ominaispiirteensä, jotka määrittävät niiden lukukokemusta. Perinteisen sarjakuvan välitön lukukokemus toimii digitaalisen sarjakuvakerronnan mallina, jota se koettaa jäljitellä ja remedioida digitaalisen median kautta. Internetsarjakuvan lukukokemuksen ominaispiirteeksi on muodostunut virtuaalisuus, joka mahdollistaa perinteistä sarjakuvaa laajemman lukijakunnan. Toisin kuin perinteinen sarjakuva, antaa digitaalinen sarjakuva myös mahdollisuuden vuorovaikutteisempaan lukukokemukseen lukijan ja sarjakuvan välillä.

Perinteistä sarjakuvakerrontaa vuorovaikutteisempi lukukokemus nousee internetsarjakuvassa esille esimerkiksi vaihtoehtoisten kielellisten ominaisuuksien muodossa.

Digitaalisen sarjakuvan vuorovaikutteisia ominaisuuksia vie entistä pitemmälle sarjakuvan multimodaaliset keinot, jotka korostavat esteettömyyttä internetsarjakuvan lukukokemuksen keskeisimpänä piirteenä. Multimodaalisuus lisää digitaalisen sarjakuvan esteettömyyttä tuomalla ihmiskokemuksen aistimuksellisuuden (kuva, auditiivinen ääni, animaatio) kokonaisvaltaiseksi osaksi internetsarjakuvaa ja huomioimalla paremmin erilaisia lukijaryhmiä. Tällainen hypermediaalisuus moninkertaistaa välittyneisyyden merkit muihin sarjakuvan ilmaisumuotoihin verrattuna. Multimodaalisuus muuntaa myös perinteisen lukijan ja sarjakuvan välisen yksisuuntaisen vuorovaikutuksen kaksisuuntaiseksi. Lukukokemukseen vaikuttaa silloin lukijan mahdollisuus valita erilaisten toiminnallisten vaihtoehtojen, kuten perinteisen tai multimodaalisen internetsarjakuvan väliltä. (Kulttuurinen tuotanto: Hypermediaalisuus; Kulttuurinen tuotanto: Välittömyys ja hypermediaalisuus.)

Sarjakuvan lukukokemuksen ohella myös remediaatio toimii graafista esityskuvaa läpäisevänä tekijänä. Perinteinen sarjakuva edustaa niin kuvataiteen ja kuvan kuin kirjan ja tekstinkin remediaatiota sekä niiden muuntumista olennaiseksi osaksi sarjakuvakerronnan keinoja. Remediaation seurauksena sarjakuvakerronta kehittyi nykyiseen muotoonsa ja siirtyi virtuaaliympäristöön ja remedioitui internetsarjakuvaksi. Tästä johtuen multimodaalinen internetsarjakuva on monikertaisen remediaation tulosta, koska siinä vaikuttavat niin perinteisen kuin digitaalisenkin sarjakuvan mahdollisuudet. Multimodaalisen internetsarjakuvan keinovalikoimaa kasvattaa lisäksi audiovisuaalisuuden ja hypertekstuaalisuuden muuntuminen osaksi sarjakuvan viestintäkulttuuria. Lisäksi multimodaalisuus lupaa jopa vanhoja medioitakin välittömämpää lukukokemusta. (Bolter & Grusin 1999: 59; Kulttuurinen tuotanto: Uusmedia ja välittömyys.)

Vastaukset opinnäytetyössä asettamiini tutkimuskysymyksiin konkretisoituvat toiminnallista osuutta edustavassa, multimodaalisessa *Matkalla / On The Road* -internetsarjakuvassa. Se pyrkii esittämään multimodaalisen lukukokemuksen mallin, jossa huomioidaan kokonaisvaltaisemmin virtuaaliympäristön sarjakuvakerronnalle suomia mahdollisuuksia. Se antaa lukijalle myös konkreettisen mahdollisuuden perinteisen ja multimodaalisen internetsarjakuvan lukukokemusten vertailuun. Multimodaalisuuden myötä joudutaan kuitenkin luopumaan joistakin perinteikkäistä sarjakuvakerronnan muodoista, että niiden

tilalle saataisiin internetympäristölle ominaisia ja siellä paremmin toimivia keinoja. Tällainen vaihtokauppa on välttämätöntä myös siksi, että multimodaalisuus toisi riittävän suuren muutoksen perinteisimpiin sarjakuvan ilmaisumuotoihin verrattuna. Jos muutos jäisi liian vähäiseksi, ei multimodaalinen sarjakuvan lukukokemus pystyisi erottumaan riittävän selvästi muista sarjakuvan keinoista, eikä se siksi pystyisi perustelemaan paikkaansa sarjakuvakentässä.

Opinnäytetyölle asettamastani tavoitteesta johtuen etsin vastausta myös kysymykseen, millainen on sarjakuvakerronnan kannalta toimivin internetsarjakuvan muoto. Lisäksi oli tärkeää selvittää se, minkälaisia ominaisuuksia lukijaystävällisempään, lukukokemukseltaan toimivampaan internetsarjakuvaan voisi liittyä. Tutkimustyö eteni vuorottelemalla sarjakuvakerronnan teoriasta johtamieni ideoiden ja käytännön kokeilujen välillä. Tavoitteeni opinnäytetyön toiminnallisen osuuden osalta osoittautui kuitenkin liian haasteelliseksi, koska onnistuin kehittämään oikeastaan vain *Matkalla / On The Road* -internetsarjakuvassa toimivan konseptin. Valitsemani sarjakuvakerronnan keinot eivät ole riittävän yleispäteviä, että ne toimisivat mutkattomasti myös erilaista multimodaalisuutta suosivissa sarjakuvatarinoissa. Lisäksi audiovisuaaliset keinot saattaisivat hallita liiaksi internetsarjakuvan sisällöntuotantoa ja kokonaissuunnittelua. Tulin kuitenkin määritelleeksi multimodaalisen sarjakuvakerronnan peruskeinot, joista on hyötyä toimivamman ja esteettömämmän internetsarjakuvan lukukokemuksen kehittäessä. Digitaalisen sarjakuvan keinovalikoiman kartoittaminen oli tärkeää myös siksi, että se oli olennainen osa opinnäytetyöni tehtäväkentää.

Onnistuin aliarvioimaan opinnäytetyöprosessin aikana niin tehtäväkentän työmäärän kuin sen toteuttamiseen tarvittavan ajankin. Tämä tosin on hyvin tyypillistä monimuotogradujen yhteydessä (Skaniakos 2004: 22). Lisäksi monimuotogradun kirjallisen ja toiminnallisen osuuden työstäminen osoittautui huomattavasti haastavammaksi, kuin aluksi saatoin kuvitella. Kirjallisen osuuden haasteellisuutta lisäsi opinnäytetyökokonaisuuden sisällöllinen laajuus, johon liittyi runsaasti tutkielman kannalta tärkeää teoreettista tietoa. Joitakin asioita rajasin kuitenkin heti tutkimustyön ulkopuolelle, kuten esimerkiksi *Matkalla / On The Road* -internetsarjakuvaan liittyvän kyselytutkimuksen. Se vaikutti liian laajamittaiselta suunnitelmalta opinnäytetyössä, joka oli jo ennestäänkin paisumassa yli äyräidensä. Kyselytutkimus olisi kuitenkin saattanut tuottaa mielenkiintoista ja yllättävääkin tietoa multimodaalisen internetsarjakuvan lukukokemuksesta, mutta en pitänyt sitä välttämättö-

mänä osana tutkielmaa ja jätin sen suosiolla pois suunnitelmista. Jos sarjakuva herättää mielenkiintoa *Kvaak.fi*-sarjakuvaportalissa, saatetaan siitä käytävällä palautekeskustelulla päästä samantapaiseen lopputulokseen, kuin kyselytutkimuksellakin.

Tutkimustyön haasteellisuutta lisäsi myös se, että valmista teoreettista tietoa oli saatavilla varsin niukasti. Onnistuin yllättämään itseni samanaikaisesti keskeltä aloittelevan tutkijan suurinta unelmaa, mutta myös pahinta painajaista. Toisaalta oli hienoa keksiä uusi ja tuore tutkimuskohde, mutta pioneerin osa aiheutti myös melkoisia suorituspaineita. Lähdekirjojen suhteellisesta vähyydestä johtuen käytössäni oli pääsääntöisesti vain epäsuoraa tutkimustietoa. Jouduin etsimään tiedonjyviä lähdekirjoja rivien välistä, käyttämään loogista ja epäloogista päättelykykyä ja toimimaan luovana hulluna, että sain kokoamista-aineeksista rakennettua tieteellisen mittapuun täyttäviä ja kriittisiä johtopäätöksiä. Opinnäytetyöni selkärangaksi osoittautuivat lopulta omaan kirjahyllyyni vuosien saatossa keräytyneet sarjakuva-aiheiset oppaat ja tietokirjat. Sinällään on varsin omituista, ettei tutkielmani aihealuetta ole tutkittu yhtään enempää. Toisaalta tällainen tilanne heijastelee osuvasti myös internetviestinnän alkuaikojen tutkimusta, jolloin se taisi jäädä kohtuuttoman huonolle huomiolle (Sinisalo 2007b: 25).

Sarjakuvan poikkitaiteellisesta luonteesta johtuen eivät opinnäytetyön toteuttamisvaikeudet tulleet täytenä yllätyksenä, mutta teoreettisen aihealueen laajeneminen internetympäristön, vuorovaikutteisuuden ja esteettömyyden lisäksi remediaation ja multimodaalisuuden tapaisiin uusiin ilmiöihin lisäsivät tutkimustyön vaikeusastetta tuntuvasti. Se oli kuitenkin välttämätöntä aihepiirin monipuolisen käsittelyn kannalta, joten niitä ei voinut rajata aihealueen ulkopuolelle. Toiminnallisen osuuden toteuttamiseen liittyvät ongelmat pystyin välttämään hyväksymällä sen tosiasian, että tarvitsin apuvoimia internetsarjakuvan auditiivisen äänimaailman ja animaatioiden toteuttamisessa. Ilman yhteistyökumppaneita *Matkalla / On The Road* -internetsarjakuvasta olisi muodostunut huomattavasti vaatimattomampi ja aikaa sen toteuttamiseen olisi luultavasti kulunut entistäkin kauemmin. Opinnäytetyöprosessin vaikeusastetta lisäsi myös se, että suorat vertailukohtat työlleni puuttuivat. Tästä syystä omien teoreettisten johtopäätösten ja toiminnallisten sovellusten merkitys lopputuloksessa nousee korostuneesti esille. Se kasvatti kriittisyyttä tutkimustuloksia kohtaan, vaikka vertailukohtien puute vaikeutti samalla lopputuloksen arviointia. Toisaalta se lisäsi myös motivaatiota saada aikaiseksi pätevä opinnäytetyö, josta olisi mahdollisimman paljon hyötyä aiheen parissa seuraavaksi työskenteleville tutkijoille.

Opinnäytetyön kirjallisen osuuden työstämisessä oli vaikeinta selvästi erottaa se, milloin teoria ohjasi toiminnallisen osuuden toteutusta ja toisaalta taas käytännön kokeilut johtivat teoreettisiin oivalluksiin. Niiden välinen rajapinta tuntui tutkimustyön edetessä muodostuvan jatkuvasti häilyvämmäksi. Yleensä sovelsin tuottamaani teoreettista tietoa käytäntöön, koska se ohjasi työskentelyä internetsarjakuvan lukukokemukseen vaikuttavien teknisten ratkaisujen osalta. En antanut sen kuitenkaan liikaa rajoittaa luovaa työskentelyä ja sisällön tuotantoa. Taiteellisia vapauksia otin erityisesti internetsarjakuvan yleisen toimivuuden, visuaalisen ilmeen ja kerronnallisten keinojen osalta. Opinnäytetyöprosessin toiminnalliseen osuuteen vaikuttivat siis tieteellisten tutkimustulosten lisäksi myös taiteelliset mieltymykset. Tieteellisesti tuotettu tieto toimi tärkeänä teoreettisena pohjatyönä ja suunnannäyttäjänä prosessissa, jota käytännön tasolla ohjasi luova toiminta ja taiteellinen vapaus.

Uusia toteuttamiskelpoisia ideoita syntyi opinnäytetyöprosessin aikana myös luovien kokeilujen kautta. Tällä tavoin oivalsin esimerkiksi runomuotoisen tarinan ja internetsarjakuvan yksiruutuisena etenevän lukukokemuksen. Olen jo aiemminkin kokeillut runomuotoisen sarjakuvatarinan mahdollisuuksia sarjakuvakerronnassa ja kehitellyt myös sanattoman sarjakuvarunon ideaa. Niissä nonverbaalisuus pyritään korvaamaan ”runollisella” sarjakuvakerronnalla, jonka monitulkintainen sisältö tekee sanojen käytön tarpeettomaksi (Hänninen & Kempinen 1994: 82).² Koska sarjakuvarunoissa sanat vaikuttavat piilossa visuaalisuuden takana, niitä voidaan oikeastaan pitää myös kuvarunojen sukulaisina (Mikkonen 2005: 46). *Matkalla / On The Road* -internetsarjakuvan runomuotoinen tarina tarvitsi kuitenkin tekstielementin, koska halusin päästä kokeilemaan auditiivisen äänen multimodaalisia mahdollisuuksia sarjakuvakerronnassa. Sarjakuvan visuaalisuuden taas täytyi tukea animointia ja huomioida internetympäristön varsin heterogeeninen lukijakunta. Haastavinta oli kuitenkin auditiivisen äänimaailman ja animoinnin työstäminen, koska jouduin toimimaan sekä taiteellisena johtajana, ohjaajana ja visionäärinä asioissa, jotka eivät olleet minulle ennestään tuttuja. Tätä asiaa helpotti se, että opinnäytetyö oli projekti-työskentelynä toteutettava kokonaisuus, joka luontevasti kietoutui tutkielman teoreettisen

2

Tällaista ilmaisumuotoa edustaa *Yhtenä päivänä* -sarjakuvaruno, joka oli esillä Helsingin Lasipalatsin aukiolla Joensuun sarjakuvaseuran Eessuntaassun sarjakuvanäyttelyssä kesällä vuonna 2008 (Joensuun sarjakuvaseura: Eessuntaassun).

ja toiminnallisen osuuden sisällön, niiden kehittelyn sekä arvioinnin ympärille. Yhdistämällä sopivassa suhteessa tutkimustyötä ja luovuutta onnistuin saavuttamaan tutkimustuloksia, joita pelkkä teoreettinen tieto ei yksin olisi pystynyt paljastamaan.



Kuva 40:
Yhtenä päivänä
-sarjakuvarunon
ensimmäinen sivu.

Ymmärsin jo opinnäytetyöprosessin alkuvaiheessa sen, että multimodaalisen internetsarjakuvan suurin ongelma piilee sen käytännön toteutuksessa. Jos haluaa toteuttaa internetsarjakuvan opinnäytetyöni toiminnallisen osuuden mukaisesti, on omattava laajempi tietotaito, kuin perinteisen sarjakuvan tekeminen edellyttää. Silloin ei enää riitä, että osaa kirjoittaa ja piirtää sarjakuvia sekä laittaa ne internetympäristöön kaikkien luettavaksi. Multimodaalisessa sarjakuvailmaisussa on hallittava myös äänityön ja gif-animoinnin alkeet sekä saatava käyttöönsä siihen tarvittavat laitteet ja ohjelmat. Se on siis teknisesti hankalampaa toteuttaa, kuin perinteinen sarjakuva. Nämä asiat rajaavat multimodaalisen

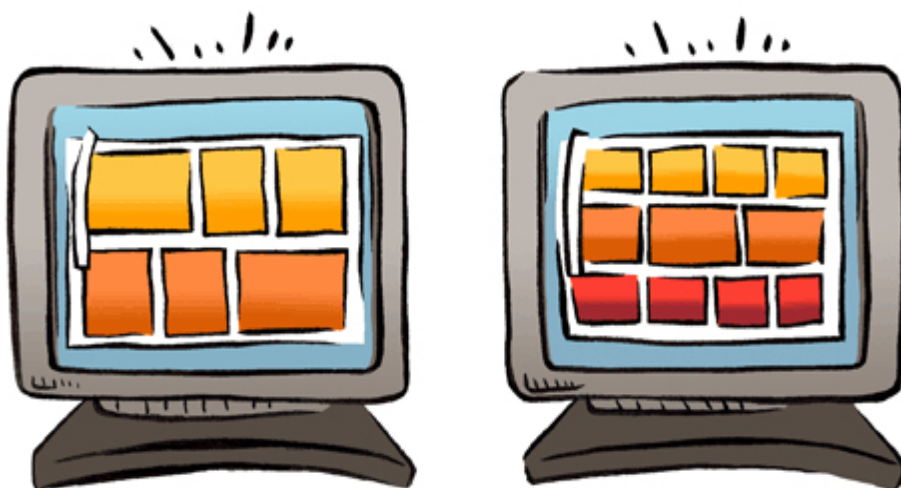
internetsarjakuvan toteuttamisen vain niiden tekijöiden ulottuville, joilla on tietotaitoa koko osaamisalueesta. Toisaalta sen voi toteuttaa myös tiimityönä, jossa kukin on oman osa-alueensa asiantuntija. Oivana osoituksena tällaisesta mahdollisuudesta toimii *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuva. Samalla se todistaa sen, että ilmaisua rajoittavat tekijät voivat toimia myös sarjakuvailmaisua uudistavina keinoina.

Neljännän luvun sisällölliset kysymykset aiheuttivat myös päänvaivaa. Sen sijaan, että kirjoitin auki internetsarjakuvan toteutusprosessin alusta loppuun asti, olisin voinut pureutua syvemmälle multimodaalisuuden pohdintaan sarjakuvan keinona. Päätin kuitenkin rakentaa luvun sisällön prosessinkuvauksen varaan, koska sarjakuvan tekninen toteutus on opinnäytetyökokonaisuudessa niin keskeisessä asemassa. Ratkaisu oli kenties ilmiselvä ja yllätyksetön, mutta kuitenkin perusteltu ja toimiva. Vaikka pyrinkin kuvaamaan vain sarjakuvan toteutusprosessin kronologisessa järjestyksessä, alkoi mukaan kertyä myös muunlaista sisällöpohdintaa. Tästä materiaalista jätin jäljelle vain asiayhteyteen sopivimmat ja aihepiiriä parhaiten syventävät osuudet. Lopulta onnistuin siis yhdistämään niin toteutusprosessin kuvauksen kuin sisällöllisen näkökulmankin toisiinsa, vaikka se aluksi tuntuikin täysin mahdottomalta tehtävältä.

Olisin voinut toteuttaa myös multimodaalisen internetsarjakuvan kokonaan eri tavoin. Kuvitustyyliä ohjasivat kuitenkin gif-animoinnin lainalaisuudet, koska ne on paljon helpompaa saada toimimaan yksinkertaisemmissa ja selvälinjaisemmissa kuvissa. Liian monimutkaisissa ja yksityiskohtaisissa kuvissa animoitavien alueiden rajaaminen olisi muodostunut vieläkin työläämmäksi ja vaikeammaksi. Vaikka kuvat ovatkin onnistuneita, olisin voinut hakea niihin hieman persoonallisempaa tyyliä ja yleisilmettä. Se olisi ollut mahdollista ilman, että kuvien animointi olisi hankaloitunut. Ekspressiivisempi ja kokeilevampi piirustustyyli olisi saattanut myös lisätä sarjakuvan osakseen saamaa huomioarvoa. Päätin kuitenkin pelata visuaalisuuden osalta varman päälle, koska voin kokeilla seuraavassa multimodaalisessa internetsarjakuvassa aivan erilaista piirustustyyliä.

Pohdin myös erilaisia mahdollisuuksia yksiruutuisen kuvakerronnan dynaamisuuden lisäämiseksi. Yksi näistä vaihtoehdoista oli kuvan koon ja muodon muunteleminen, vaihtuvien sarjakuvaruutujen ilmestyessä aina samaan paikkaan näyttöruudun keskelle. Kuvaruudun vaihtuessa aktivoituisivat myös tausta- ja puheäännet. Lukukokemuksesta saattaisi kuitenkin muodostua liian levoton, jos kuvaruutujen koot ja muodot vaihtelisivat

liian dramaattisesti. Multimodaalisen internetsarjakuvan yksiruutuisena etenevää sarjakuvakerrontaa olisi voinut monipuolistaa myös useampiruutuisilla sivusommitelmilla. Kaksi- ja kolmiruutuisen tai kaksi- ja kolmirivisen sivun lukukokemus olisi saattanut toimia mainiosti, jos sarjakuvaruudut olisivat täyttäneet näyttöpäätteen kuva-alan kokonaisuudessaan. Silloin ruudulle ei olisi jäänyt lainkaan jäsentymätöntä tyhjää tilaa, joka muuten olisi aiheuttanut sommitelmallisia ongelmia. Luovuin kuitenkin ideasta, koska samalla olisi pitänyt ratkaista multimodaalisen internetsarjakuvan audiovisuaalisten keinojen toiminta-periaate uudelleen, siirryttäessä saman (näyttöpäätteeltä näyttyvän) sivun puitteissa kuvaruudusta toiseen. Näin siksi, koska auditiivisten äänien ja gif-animaatioiden tulisi tukea kuvaruutukohtaista lukukokemusta, vaikka samalla sivulla olisikin useampia kuvaruutuja. Lisäksi lukukokemuksen tulisi toimia niin hiiri- kuin näppäinkomennoillakin mahdollisimman sujuvasti.



Kuva 41:

Näyttöruudun kuva-alan täytäviä kaksi- ja kolmirivisiä strippimäisiä sarjakuvasisuja.

Audiovisuaaliset keinot saattaisi saada toimimaan myös moniruutuisilla sivuilla niin, että ääniraidat (auditiivinen puhe, taustääänet) ja animaatiot aktivoituisivat klikkaamalla kutakin kuvaruutua lukusuunnan määräämässä järjestyksessä. Kuvaruutujen klikkaamisen täytyisi kuitenkin pysäyttää edellisen ruudun ääniraidan ja animaatiot, etteivät ne muodostuisi lukukokemusta häiritseviksi tekijöiksi. Selkeyttä lukukokemukseen saattaisi lisätä sekin, että vielä aktivoimattomat kuvaruudut näyttäytyisivät aktivoituja vaaleampina. Sivun lukemisen ja kuvaruutujen klikkaamisen myötä jokainen kuvaruutu saisi oikean värinsä ja koko sivu näyttäytyisi lopulta täysvärisenä. Tällainen lukukokemuksen malli

mahdollistaisi myös sarjakuvasivun silmäilyn ensimmäisestä viimeiseen ruutuun perinteisen sarjakuvasivun tapaan. Sama idea saattaisi toimia niinkin, että kukin sarjakuvaruutu ilmestyisi näyttöpäätteelle hiirtä klikkaamalla tai sovitulla näppäinkomennolla. Samalla aktivoituisivat kuvaruutukohtaiset audiovisuaaliset efektit. Tässä vaihtoehdossa olisi kiinnostavaa ruutusommittelun palapelimäinen täydentyminen valmiiksi sarjakuvasivuksi. Vaiheittainen sivukokonaisuuden paljastuminen toisi mukanaan myös jännittävän yllätysmomentin. Tämä toimintamalli saattaisi toimia myös perinteisenä internetsarjakuvana, ilman audiovisuaalisuutta.



Kuva 42:

Näyttöruudun täyttäviä kaksirivisiä sarjakuvasivuja, joissa luetut ruudut näkyvät kirkkaina ja lukemattomat vaaleampina. Kuvaruudun aktivointi käynnistäisi ruutukohtaiset auditiiviset äänet ja gif-animaatiot.

Kaikkia näitä ideoita yhdistää ajatus siitä, että sarjakuvasivu näyttäytyy näyttöpäätteellä kokonaisena, ilman lukukokemuksen toimivuuteen vaikuttavaa kuvaruudun vierittämistä. Se lisää pakostakin hiiren tai näppäinten käyttöä, mutta tuo samalla myös esteettömyyttä internetsarjakuvan lukukokemukseen. Pyrkimys esteettömyyteen parantaa samalla internetsarjakuvan toimivuutta jokaisen lukijan osalta (Esteetön opiskelu: Mitä esteettömyys tarkoittaa?). Se tekee siitä tavoittelemisen arvoisen asian. Vaikka jokainen näistä multimodaalisen internetsarjakuvan suunnitelmista olisikin ollut toteuttamiskelpoinen, en kuitenkaan kokenut tarpeelliseksi lähteä rikkomaan jo toimivaksi osoittautunutta yksiruutuista konseptia. Näin siksi, koska kirjoittamani sarjakuvatarina suosi staattisempaa lähestymistapaa ja kuvien vaihtuminen diaesityksen tapaan toimi näyttöpäätteen ruudulla

mainiosti. Moniruutuisuus ei olisi myöskään palvellut lukukokemuksen esteettömyyttä aivan yhtä mutkattomasti, kuin yksiruutuinen sarjakuvakerronta. Lisäksi olin jo onnistunut ratkaisemaan suuren osan asettamastani tutkimusongelmasta ja aion jatkaa uudenlaisten multimodaalisten sarjakuvien kehittämistä myös jatkossa.

Moniruutuisen sarjakuvakerronnan ohella internetsarjakuva voisi jatkossa remedioitua myös hypersarjakuvamaiseen suuntaan. Vaikka sarjakuvakokeiluni antaakin lukijalle mahdollisuuden valita kaksikielisyyden sekä tekstitetyn ja multimodaalisen internetsarjakuvan väliltä, voisi interaktiivisuuden viedä paljon pitemmällekin. Uudenlaista vuorovaiikutteisuutta internetsarjakuvaan toisi lukijoiden hypersarjakuvamainen mahdollisuus osallistua sarjakuvan toteuttamiseen tai ainakin vaikuttaa siihen. Osittain sen saisi toteutumaan sarjakuvaportaalien keskustelufoorumien kautta, mutta lukijoille voisi antaa konkreettisempiakin mahdollisuuksia vaikuttaa lopputulokseen. Tällaista hypertekstuaalista toimintamallia voisi edustaa usean piirtäjän ja käsikirjoittajan yhteistyönä toteutettu sarjakuva, jossa kullakin internetin käyttäjällä olisi yhtäläinen mahdollisuus osallistua projektin toteuttamiseen. Osallistumiskynnystä saattaisi madaltaa, jos hypersarjakuvien työstämistä varten suunniteltaisiin internetissä toimiva softa (software), tietokonejärjestelmien sovellusohjelma (Ensimmäinen ATK-sanasto). Toimintaperiaatteiltaan se voisi olla samantapainen kuin internetsivujen suunnittelemista ja toteuttamista helpottamaan laaditut tietokoneohjelmat. Se antaisi kaikille internetin käyttäjille paremmat valmiudet hypersarjakuvien luomiseen ja työstämiseen.

Aluksi internetsarjakuvan hypertekstuaalisia ominaisuuksia voisi kuitenkin lähestyä tarinaan liitetyillä vaihtoehtoisilla juonenkäänteillä ja lukijan mahdollisuudella valita niiden väliltä. *Matkalla / On The Road* -internetsarjakuvassa sen olisi voinut toteuttaa esimerkiksi lisäämällä sarjakuvatarinaan muutamia vaihtoehtoisia loppuratkaisuja tai ruutuja. Tällaiset ominaisuudet saattaisivat toimia lähtölaukauksena sille kehitykselle, joka lopulta johtaisi jatkuvasti muotoaan muuttavaan hypersarjakuvaan. Silloin raja sarjakuvan lukijan ja tekijän välillä hämärtyisi ja määrittyisi kokonaan uudelleen. Vaikka tällaisen toiminnan tavoitteena olisikin ainoastaan internetissä julkaistava ja siellä luettava sarjakuva, ei se sulkisi pois hypersarjakuvan julkaisemista myös perinteisenä painotuotteena, mikäli multimodaalisten ominaisuuksien pois jääminen olisi hyväksyttävissä oleva tosiasia ja markkinarakoa julkaisulle löytyisi (Koskimaa 2000: 126). Maailmalla toimii nykyään myös sellaisia kustantamoita, joilla on tapana julkaista teoksensa ensin internetissä ja

painaa ne vasta riittävän kysynnän myötä paperille (Kataisto 2009: 3). Digitaalisesta lähtökohdasta voidaan siis edelleenkin päätyä perinteiseen painotuotteeseen, jos se koetaan tarpeelliseksi. Kokonaan toinen asia on kuitenkin se, onko tällainen käänteinen remediaatio tarkoituksenmukaista esimerkiksi hyperkirjaklassikoiden kohdalla.

Olisin voinut myös suosia kokeellista monimuotoisen opinnäytetyön työstämistä blogissa, jota yltiöpäisimmät ovat luonnehtineet jopa uudeksi mediaksi. Blogin päiväkirjamainen *World Wide Web (WWW)* -sivusto korostaa henkilökohtaisuutta, vaikka sinne tuotettu tieto (teksti, kuvat, audiovisuaalinen materiaali) onkin jokaisen blogin käyttäjän (bloggaaja) luettavissa ja kommentoitavissa. Blogi eroaa tavallisista kotisivuista siinä, että sen sisältöä päivitetään jatkuvasti ja käyttäjillä on mahdollisuus kommentoida sinne tuotettua materiaalia. Erilaisilla sisällöillä varustettuja blogeja (sarjakuva-, valokuva-, ruoka-, uutisblogi) löytyy internetistä runsaasti, eikä opinnäytetyöaihekaan ole bloggaajille vieras. Gradublogi voisi kuitenkin olla muutakin, kuin vain opinnäytetyöaikataulujen tai -ahdistuksen kommentointia. Se voisi toimia konkreettisena opinnäytetyön työstämisen välineenä ja virtuaalisena projektipäiväkirjana, jossa kaikki monografia- ja monimuotogradun tiimoilta tuotettu materiaali olisi niin bloggaajien kuin opinnäytetyöohjaajienkin arvioitavissa. Se eroaisi tavanomaisesta blogista siinä, että sen sisältö ei muodostuisi ainoastaan päiväkirjamerkinnöistä, vaan myös prosessiluontoisesti kehittyvästä gradutekstistä ja tutkielman toiminnalliseen osuuteen liittyvistä kokeiluista. (Jääskeläinen 2002: *Mikä on blogi?*.)

Gradublogi korostaisi yhteisöllisyyttä ja hypertekstuaalisuutta osana mediakulttuurin kenttää, koska opinnäytetyö valmistuisi vuorovaikutuksessa blogosfäärin (blogosphere), bloggaajista muodostuvan yhteisön kanssa. Bloggaajien ja opiskelijan välinen viestiliikenne saattaisi myös tuottaa tuoreita ja käyttökelpoisia opinnäytetyöideoita. Lisäksi gradublogi lisäisi opinnäytetyöskentelyn esteettömyyttä ja toisi etäopiskeluun ja -opettamiseen uusia mahdollisuuksia. Toisaalta gradublogin julkisuudesta saattaisi monille muodostua ylitsepääsemätön este, vaikka joillekin se varmasti toimisi myös motivaation lähteenä. Todelliset ongelmat saattaisivat kuitenkin sijaita opinnäytetyöohjaajien julkisiksi muuttuvissa kommenteissa, viittausteknisissä ja tekijänoikeudellisissa kysymyksissä. Gradublogista olisi epäilemättä tullut kiinnostava kokeilu, koska se edustaisi kokonaan uutta opinnäytetyön ja blogin sisällöntuottamisen keinoa. Lisäksi uusia median ilmiöitä remedi-oiva monimuotogradu olisi sopinut erityisen hyvin mediakulttuurista opinnäytetyötään tekeväälle opiskelijalle. Opintotekniset ongelmat asettuivat kuitenkin idean toteuttamisen

esteeksi, eikä niiden selvittämiseen jäänyt aikaa tämän opinnäytetyöprojektin puitteissa. (Jääskeläinen 2002: *Mikä on blogi?*.)

Opinnäytetyön valmistuttua tärkeimmäksi asiaksi nousee lopulta se, millaista vastakaikua multimodaalinen *Matkalla / On The Road* -internetsarjakuva tulee saamaan sarjakuvakentällä. Kyseessä on kuitenkin melkoinen muutos sarjakuvakerronnan kielen ja keinojen osalta. Odotettavissa ei todennäköisesti ole välitöntä multimodaalisen internetsarjakuvan menestystarinaa, koska uusiin ilmiöihin liittyvät asenteet muuttuvat yleensä hitaasti. Varautunut vastaanotto on myös ymmärrettävää, koska näyttöä multimodaalisesta internetsarjakuvasta on opinnäytetyöni lisäksi niukasti tarjolla. Toisaalta kaikki uudet ilmiöt ovat aluksi vaatimattomia, ennen kuin niiden volyymi saadaan kasvamaan ja ne saavat laajemman yleisön mielenkiinnon osakseen. Ajoituksen pitäisi ainakin olla kohdallaan, koska internetsarjakuva on jo hyväksytty osaksi postmodernia sarjakuvailmaisua. Siitä oivana todisteena toimii internetsarjakuvan suosio niin lukijoiden, tekijöiden kuin sarjakuva-auktoriteettienkin taholla, koska Kemin pohjoismaiseen sarjakuvakilpailuun on viime vuosina hyväksytty myös internetsarjakuvat (Kemin pohjoismainen sarjakuvakilpailu 2009).

Sarjakuvien osalta internetympäristöä on käytetty pääsääntöisesti vain niiden julkaisualustana ja samalla jätetty käyttämättä kaikki ne digitaalisen sarjakuvakerronnan mahdollisuudet, joita olen pyrkinyt opinnäytetyössäni tuomaan esille. Internetsarjakuva on toistaiseksi jämähtänyt vain aidon asian kuvaksi toisen median näyttöruudulla. Opinnäytetyöni tavoitteena onkin toimia konkreettisena lähtökohtana uudenaikaisille digitaalisen ja multimodaalisen sarjakuvakerronnan muodoille sekä pyrkiä innostamaan kokeilunhaluisia tekijöitä kehittämään ideaani eteenpäin. Se on tärkeää siksi, koska multimodaalisen internetsarjakuvan työstämisessä toimivammaksi kokonaisuudeksi on työsarkaa useammallekin tekijälle. Internetympäristö on juuri oikea väline tällaisen yhteisöllisen toiminnan toteuttamiselle, koska siellä tekijöiden välinen vuorovaikutus ja yhteistyö ei ole sidottu aikaan eikä paikkaan.

Yhteisöllisyys toisi tekijöilleen myös tietoisuuden siitä, että joku muukin kokee asian tärkeäksi ja lujittaisi pyrkimyksiä multimodaalisen internetsarjakuvan kehittämisessä kohti yleisesti hyväksyttyä ilmaisumuotoa. Yhteisöllisen toiminnan seurauksena ilmiö saattaisi saada jopa minusta riippumattoman elämän muiden tekijöiden käsissä. Se voisi

toimia myös lähtölaukauksena kokonaan uudentlaiselle sarjakuvagenrelle ja ilmaisumuodolle, joka asettuisi perinteisen ja internetsarjakuvan, tietokonepelin ja animaation rinnalle, niitä yhdistäväksi linkiksi. Silloin sarjakuva poikkitaiteellisena taide- ja ilmaisumuotojen kameleonttina onnistuisi jälleen kerran luomaan nahkansa ja vaihtamaan väriä.

LÄHDELUETTELO

Ampuja, Marko 2004: Massapetoksen äärellä: Theodor W. Adornon kulttuuriteollisuus-teoria ja kulttuurintutkimus. – Tuomo Mörö, Inka Salovaara-Moring & Sanna Valtonen (toim.), *Mediatutkimuksen vaeltava teoria*. Gaudeamus, Helsinki.

Bacon, Henry 2000: *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki.

Benson, Raymond 1984: *The James Bond: Bedside Companion*. Dodd, Mead & Company, New York.

Bolter, Jay David & Grusin, Richard 1999: *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press, Cambridge.

Brummer-Korvenkontio 1991: Semmoinen on Jörö-Jukka, koikkakynsi, pörhötukka. – Markus Brummer-Korvenkontio & Heinrich Hoffmann, *Jörö-Jukka ja sen historia*. WSOY, Helsinki.

Busch, Wilhelm 1989: *Maks ja Morits ja muita kertomuksia*. Otava, Helsinki.

Cabarga, Leslie 1988: *The Fleischer Story*. Da Capo Press, New York.

Ensimmäinen ATK-sanasto. Viitattu 14.10.2009. <http://sano.se/suomeksi/?li=pehmo>.

Eskelinen, Markku 2002: *Kybertekstien narratologia*. Nykykulttuurin tutkimuskeskus, Jyväskylän yliopisto, Jyväskylä.

Esteetön opiskelu: *Mitä esteettömyys tarkoittaa?* Viitattu 14.10.2009. http://www.esteetonopiskelu.fi/sivu.php?artikkeli_id=10.

Finlex: *Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404: 1–8§*. Viitattu 14.10.2009. [http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1961/19610404?search\[type\]=pika&search\[pika\]=tekij%C3%A4noikeus](http://www.finlex.fi/fi/laki/ajantasa/1961/19610404?search[type]=pika&search[pika]=tekij%C3%A4noikeus).

Flue, Neal Von: *The Jerk*. Viitattu 14.10.2009. <http://ape-law.com/hypercomics/thejerk/index.htm>.

Flue, Neal Von: *Set-up, (beat), Punchline*. Viitattu 14.10.2009. <http://ape-law.com/hypercomics/beat/index.htm>.

Fornäs, Johan 1998: *Kulttuuriteoria: Myöhäismodernin ulottuvuuksia*. Vastapaino, Tampere.

Gartz, Juho 1985: *Mykät koomikot*. Kustannusosakeyhtiö Otava, Helsinki.

Gravett, Paul 2004: *Manga: 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa*. Kustannusosakeyhtiö Otava, Helsinki.

Hatva, Anja 1993: *Kuvittaminen*. Rakennustieto Oy, Helsinki.

- Herkman, Juha 1998: *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Vastapaino, Tampere.
- Herkman, Juha 2001: *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Vastapaino, Tampere.
- HS 11.12.2005: *DVD hotkii katsojia teattereista*.
- HS 24.9.2006a: *Viihdelaitteet täyttivät suomalaisten olohuoneet*.
- HS 24.9.2006b: *Elokuvateatterissa 1981: Kipusiskojen seksipalvelu*.
- HS 21.7.2007: *Rodolphe Töpffer on sarjakuvan isoisä: Sveitsiläistaiteilijan tuotanto julkaistiin yhtenä mahtiniteenä Yhdysvalloissa*.
- HS 23.12.2007: *Unien mestari teki painajaisista sarjakuvaa: Winsor McCay kehitti surrealistisissa sarjakuvissaan visuaalista kieltä 1900-luvun alussa*.
- HS 30.3.2008: *Näkövammaisen jää verkossa huomiotta: Puhesyntetisaattori ja pistenäytöt auttavat verkkopalvelujen käytössä, flash-pohjaiset mainokset eivät avaudu näkövammaiselle*.
- HS 18.4.2008: *Sähkökirja tulee, mutta ei tapa*.
- HS 10.5.2008: *Elfriede Jelinekin nettiromaani on valmis*.
- Hänninen, Harto & Kempinen Petri 1994: *Lähtöruutu sarjakuvaan*. Yleisradio Oy, Helsinki.
- Inkinen, Sam 2000: Digitaalisen kulttuurin maailmat: Globalisaatio, digitalisaatio ja "ajan henki": Lähtökohtia vuosituhannen vaihteen aikalaisdiagnoosille. – Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä (toim.), *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Vastapaino, Tampere.
- Jaakkola, Mirja 2002: *Multimediailmaisun toteuttaminen*. Viitattu 14.10.2009.
<http://myy.helia.fi/~atk86d/anim/gif-animaatio.html>.
- Jerrman, Toni 2006: McFarlane Toys: Fantastisten figujen kieroönkasvanut kavalkaadi. *Tähtivaeltaja 1/2006*. Helsingin Science Fiction Seura ry, Helsinki.
- Joensuun sarjakuvaseura: *Eessuntaassun*. Viitattu 14.10.2009.
<http://www.kansalaistalo.fi/josase/julkaisut/eessuntaassun.html>.
- Järvinen, Aki 2000: Tilat ja pelit: Digitaaliset pelit ja pelikulttuurit. – Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä (toim.), *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Vastapaino, Tampere.
- Jääskeläinen, Janne 2002: *Mikä on blogi?* Viitattu 14.10.2009.
<http://myrsky.net/faust3/mika-on-weblog>.
- Kaila, Kimmo 2009a: *Bittigrafiikka*. Viitattu 14.10.2009.
<http://www.digitaalisesti-sinun.net/bittig/bittig.htm>.

Kaila, Kimmo 2009b: *Vektorigrafiikka*. Viitattu 14.10.2009.
<http://www.digitaalisesti-sinun.net/vekgra/vekgra.htm>.

Kangas, Sonja 2000: Tilat ja pelit: MUD – Verkon sosiaaliset tilat. – Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä (toim.), *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Vastapaino, Tampere.

Kataisto, Vesa 2009: Pääkirjoitus: Silppua ja pirstaleita. *Sarjainfo 3/2009*. Suomen sarjakuvaseura ry, Helsinki.

Kaukoranta, Heikki & Kempainen, Jukka 1982: *Sarjakuvat*. Kustannusosakeyhtiö Otava, Keuruu.

Keksintösäätiö 2009: *Patentti antaa yksinoikeuden keksinnölle*. Viitattu 14.10.2009.
<http://www.keksintosaatio.fi/default.asp?docId=14325>.

Kemin pohjoismainen sarjakuvakilpailu 2009. Viitattu 14.10.2009.
<http://sarjis.gstdomain.net/cms/kilpailu-2009>.

Korhonen, Petri 2009: Taloussanomien: *Sony aloittaa e-kirjojen hintasodan*. Viitattu 14.10.2009.
<http://www.taloussanomien.fi/media/2009/08/05/sony-aloittaa-e-kirjojen-hintasodan/200917613/135>.

Koskimaa, Raine 2000: Sanat ja koneet: Digitaaliset tekstit ja kirjallisuus. – Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä (toim.), *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Vastapaino, Tampere.

Kotilainen, Samuli 2007: Tietokone: *Amazonin Kindle-e-kirja hämmästyttää*. Viitattu 14.10.2009.
http://www.tietokone.fi/uutiset/2007/amazonin_kindle_e_kirja_hammastyttaa.

Kulttuurin tuotanto: *Hypermediaalisuus*. Viitattu 6.9.2009.
http://www.arthis.jyu.fi/digicult/pages/johdatus4_6/siframes.html.

Kulttuurin tuotanto: *Uusmedia ja välittömyys*. Viitattu 6.9.2009.
http://www.arthis.jyu.fi/digicult/pages/johdatus4_6/siframes.html.

Kulttuurin tuotanto: *Välittömyys ja hypermediaalisuus*. Viitattu 6.9.2009.
http://www.arthis.jyu.fi/digicult/pages/johdatus4_6/siframes.html.

Kvaak.fi: *Mediatiedot*. Viitattu 14.10.2009. <http://kvaak.fi/mediatiedot.php>.

Kvaak.fi: *Sarjakuvagalleria*. Viitattu 14.10.2009.
<http://www.kvaak.fi/keskustelu/index.php?action=gallery>.

Lacassin, Francois 1991a: Sarjakuvan ja elokuvan kielestä: Rajaus ja kuva-asettelu. *Sarjainfo 2/1991*. Suomen sarjakuvaseura ry, Helsinki.

Lacassin, Francois 1991b: Sarjakuvan ja elokuvan kielestä: Dynaaminen illuusio. *Sarjainfo 3/1991*. Suomen sarjakuvaseura ry, Helsinki.

Lacassin, Francois 1991c: Sarjakuvan ja elokuvan kielestä: Liikeradan purkaminen. *Sarjainfo 4/1991*. Suomen sarjakuvaseura ry, Helsinki.

Lehtonen, Mikko 1996: *Merkitysten maailma: Kulttuurisen tekstintutkimuksen lähtökoh-
tia*. Vastapaino, Tampere.

Lehtonen, Mikko 2001: *Post scriptum*. Vastapaino, Tampere.

Manovich, Lev 2000: Mitä on digitaalinen elokuva? – Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä (toim.), *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Vastapaino, Tampere.

Manovich, Lev 2001: *The Language of New Media*. MIT Press, Cambridge.

Masalin, Teemu 2008: Tietokone: *Iphonesta tulossa haastaja Amazonin Kindlelle*. Viitattu 14.10.2009.

http://www.tietokone.fi/uutiset/2008/iphonesta_tulossa_haastaja_amazonin_kindlelle.

McCloud, Scott 1994: *Sarjakuva – Näkymätön taide*. Good Fellows, Helsinki.

McCloud, Scott 2003–2004: *The Right Number*. Viitattu 14.10.2009.

<http://scottmccloud.com/1-webcomics/trn-intro/index.html>.

Mikkonen, Kai 2005: *Kuva ja sana: Kuvan ja sanan vuorovaikutus kirjallisuudessa, kuvataiteessa ja ikonoteksteissä*. Gaudeamus, Helsinki.

MobyGames: *Ideas From the Deep*. Viitattu 14.10.2009.

<http://www.mobygames.com/company/ideas-from-the-deep>.

Müller, Markus 2009: *Infinite Canvas: an online comic experiment*. Viitattu 14.10.2009.

<http://www.infinitecanvas.com/>.

Mäyrä, Frans 2002: Nettikulttuuri, pelit ja mediakasvatus. – Sara Sintonen (toim.) *Media sylissä, kirjoituksia lasten mediakasvatuksesta*. Oy Finn Lectura Ab, Helsinki.

Nieminen, Hannu & Pantti, Mervi 2004: *Media markkinoilla: Johdatus joukkoviestintään ja sen tutkimukseen*. Loki-Kirjat, Helsinki.

Pesonen, Sauli 1993: *Alkupalat, esittelyjä sarjakuvista*. Kemin sarjakuvakeskus, Kemi.

Peterson, Michael 2008: *Comics Column #3—A Question of Accessibility: Studying Pathology and Archaeology (Warren Ellis, Superheroes)*. Viitattu 11.11.2009.

<http://www.thehousenextdooronline.com/2007/10/comics-column-3-question-of.html>.

Pulla, Armas J. 1974: *Mykän filmin sanakarit*. Kustannusosakeyhtiö Otava, Keuruu.

Rimmon-Kenan, Shlomith 1991: *Kertomuksen poetiikka*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki.

Ronkainen, Timo 2007: Rodolphe Töpffer: Herra Koipeliini. *Sarjainfo 1/2007*. Suomen sarjakuvaseura ry, Helsinki.

Saharinen, Jokke 1998: *The Unknown Legend of Our Time – The Truth about Rock’n’ Roll*. – Kimmo Niiranen (toim.), *Divarin helmi*. Joensuun sarjakuvaseura, Joensuu.

Saharinen, Jokke 2001: *Smalltown*. – Kimmo Niiranen, Ykä Pihlajamäki & Jokke Saharinen (toim.), *Älppäri*. Joensuun sarjakuvaseura, Joensuu.

Saharinen, Jokke 2007: *Kill Your Darlings*. – Jusa Hämäläinen, Petteri Lehikoinen, Kimmo Niiranen, Mika K. Saarelainen & Jokke Saharinen (toim.), *Dekkarelia: Hämärähommia rajamailta*. Joensuun sarjakuvaseura, Joensuu.

Sarjakuva-Finlandia. Viitattu 14.10.2009.

<http://www.sarjakuvafinlandia.fi/teokset.html?vuosi=2007>.

Seppänen, Janne 2002: *Katseen voima, kohti visuaalista lukutaitoa*. Vastapaino, Tampere.

Sihvonen, Jukka 2004: *Ajattelun koneistot: Gilles Deleuze ja Félix Guattari sekä median ja filosofian eripaisuus*. – Tuomo Mörö, Inka Salovaara-Moring & Sanna Valtonen (toim.), *Mediatutkimuksen vaeltava teoria*. Gaudeamus, Helsinki.

Sinisalo, Otto 2007a: *Milla Paloniemi ja niin &%€!:n tunteellinen siili! Sarjainfo 2/2007*. Suomen sarjakuvaseura ry, Helsinki.

Sinisalo, Otto 2007b: *Nettisarjakuva – uusi pienlehti? Sarjainfo 4/2007*. Suomen sarjakuvaseura ry, Helsinki.

Skaniakos, Terhi 2004: *Mikä ihmeen monimuotogradu?* Viitattu 14.10.2009.

http://www.jyu.fi/hum/laitokset/taiku/ilmoitustaulu/julkaisu3_www.pdf.

Suominen, Jaakko 2000: *Tietotekniikan ja verkottumisen historiaa: Mentaalihistoriallinen katsaus digitaalisuuteen*. – Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä (toim.), *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Vastapaino, Tampere.

Töppfer, Rodolphe 2007: *Herra Koipeliini*. Minerva Kustannus Oy, Helsinki.

Verkkoluotsi: *Kuvat*. Viitattu 14.10.2009.

<http://verkkoluotsi.chydenius.fi/salatutsivut/toteutus/kuvat.html>.

Withrow, Steven & Barber, John 2005: *Webcomics: Tools and techniques for digital cartooning*. ILEX, East Sussex.

Yhteisötaide. Viitattu 14.10.2009.

<http://joyx.joensuu.fi/helio/pitkospuut/Yhteis%F6taide.htm>.

KUVALUETTELO

- Kuva 1:** Davies, Chris 2009: *Slash Gear*. Viitattu 14.10.2009.
<http://www.slashgear.com/amazon-kindle-2-photos-leak-launching-feb-24th-for-359-0833393/>
- Kuva 2:** All Batman Movies OSTs 2008: *Batman Begins: Original Motion Picture Soundtrack*. Viitattu 14.10.2009.
<http://daiphyer.com/forum/index.php?showtopic=97739>
- Cover Browser: Batman's Highlights: *Batman #227*. Viitattu 14.10.2009.
<http://www.coverbrowser.com/highlights/batman>
- IMP (Internet Movie Poster) Awards: *Batman Begins (2005)*. Viitattu 14.10.2009.
http://www.impawards.com/2005/batman_begins.html
- Miller, Frank & Mazzucchelli, David 1987: *Batman: Ensimmäinen vuosi, 5/1987*. Kustannus Oy Semic, Tampere.
- Wikipedia 2009: *Batman Begins (video game)*. Viitattu 14.10.2009.
http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_Begins_%28video_game%29
- Kuva 3:** Steranko, Jim 1969: *Captain America*. Viitattu 12.11.2009.
<http://jefferyklaehn.blogspot.com/2008/11/widescreen-comics.html>
- Kuva 4:** Saharinen, Jokke 2009: Graafinen esityskuva.
- Kuva 5:** The R. F. Outcault Reader - vol. 9 no. 3: *"The Yellow Kid in McFadden's Flats Storecard"*. Viitattu 14.10.2009.
<http://www.neponset.com/yellowkid/news1103.htm>
- Kuva 6:** Herriman, George 1988: *Krazy Kat 2*. Kustannus Oy Jalava, Helsinki.
- Kuva 7:** Segar, E.C. 1987: *The Complete E.C. Segar Popeye, Volume Five, Dailies 1928–1929*. Fantagraphics Books, Agoura.
- Kuva 8:** Töppfer, Rodolphe 2007: *Herra Koipeliini*. Minerva Kustannus Oy, Helsinki.
- Kuva 9:** *EarlyCinema.com*. Viitattu 14.10.2009.
<http://www.earlycinema.com/index.html>
- Kuva 10:** Comès, Didier 1986: *Silence*. Kustannus Oy Jalava, Helsinki.
- Kuva 11:** Grant, John 1998: *Encyclopedia of Walt Disney's Animated Characters: From Mickey Mouse to Hercules*. Hyperion, New York.
- Kuva 12:** Aceh Forum Community: *Kumpulan Game PS portable*. Viitattu 14.10.2009.
<http://www.acehforum.or.id/kumpulan-game-ps-t9345.html>
 Cover Browser: *Tomb Raider*. Viitattu 14.10.2009.

<http://www.coverbrowser.com/covers/tomb-raider>

Greene, Jason: *Index of /comics*. Viitattu 14.10.2009.

<http://www.jasongreene.net/comics/>

UGO: *Indiana Jones in Marvel Comics*. Viitattu 14.10.2009.

<http://indianajones.ugo.com/?cur=marvel-comics&gallery=true>

Wikipedia 2009: *Indiana Jones and the Temple of Doom (arcade game)*.

Viitattu 14.10.2009.

http://en.wikipedia.org/wiki/Indiana_Jones_and_the_Temple_of_Doom_%28arcade_game%29

Wikipedia 2009: *Tomb Raider (video game)*. Viitattu 14.10.2009.

http://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_%28video_game%29

Wikipedia 2009: *Tomb Raider III*. Viitattu 14.10.2009.

http://en.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_III

Kuva 13: Gamespot 2009: *From Russia With Love*. Viitattu 14.10.2009.

<http://www.gamespot.com/ps2/action/fromrussiawithlove/>

Kuva 14: MYSTERium 2004: *The Myst Fansite*. Viitattu 14.10.2009.

http://www.mysterium.ch/revelation/revelation_pictures_e.html

Kuva 15: Eisner, Will 1982: *Talo Bronxissa*. Kustannus Oy Jalava, Helsinki.

Kuva 16: Jason 2003: *Hys! Sarjamaania* (Suomen Yritysolehdet Oy), Helsinki.

Kuva 17: Coleridge, Samuel Taylor & Emerson, Hunt 1990: *Vanhan merimiehen tarina*. Kustannusosakeyhtiö Tammi, Helsinki.

Gosciny, Rene & Uderzo, Albert 1977: *Asterix seikkailee: Kultainen sirppi*. Sanoma osakeyhtiö, Helsinki.

Gosciny, Rene & Uderzo, Albert 1976: *Asterix seikkailee: Asterix gladiatorina*. Sanoma osakeyhtiö, Helsinki.

Franguin, André 1993: *Niilo Pielinen 12: Pielisen pikavoitto*. Semic, Helsinki.

Morris (De Bevere, Maurice) & Gosciny, Rene 1984: *Lucky Luke: Billy the Kid, pikku nappula*. Kustannusosakeyhtiö Otava, Helsinki.

Kuva 18: Coleridge, Samuel Taylor & Emerson, Hunt 1990: *Vanhan merimiehen tarina*. Kustannusosakeyhtiö Tammi, Helsinki.

Gosciny, Rene & Uderzo, Albert 1976: *Asterix seikkailee 21: Asterix ja Caesarin lahja*. Sanoma osakeyhtiö, Helsinki.

Hergé 1988: *Tintin seikkailut 6: Mustan saaren salaisuus*. Kustannusosakeyhtiö Otava, Helsinki.

Tome & Janry 1993: *Pikku Piko seikkailee 2: Pikku Piko, Kielletyt leikit*. Semic, Helsinki.

Kuva 19: Oxford University Press: Oxford Illustrated Science Encyclopedia: *Computers and ICT*. Viitattu 14.10.2009.
<http://www.oup.co.uk/oxed/children/oise/pictures/computer/>

Kuva 20: Withrow, Steven & Barber, John 2005: *Webcomics: Tools and techniques for digital cartooning*. ILEX, East Sussex.

Kuva 21: Withrow, Steven & Barber, John 2005: *Webcomics: Tools and techniques for digital cartooning*. ILEX, East Sussex.

Kuva 22: Wikipedia 2009: Kalligrafia: *Japanilaista kalligrafiaa*. Viitattu 14.10.2009.
<http://fi.wikipedia.org/wiki/Kalligrafia>

Kuva 23: Mikkonen, Kai 2005: *Kuva ja sana: Kuvan ja sanan vuorovaikutus kirjallisuudessa, kuvataiteessa ja ikonoteksteissä*. Gaudeamus, Helsinki.

Wikipedia 2009: Kalligrafia: *Eurooppalaista kalligrafiaa*. Viitattu 14.10.2009.
<http://fi.wikipedia.org/wiki/Kalligrafia>

Kuva 24: Pratt, Hugo 1992: *Corto Maltese Venetsiassa*. Kustannus Oy Jalava, Helsinki.

Kuva 25: Miller, Frank 1992: *Sin City*. Like, Helsinki.

Kuva 26: Eidos Inc. 2004: *Thief: Deadly Shadows*. Viitattu 14.10.2009.
http://www.eidos.co.uk/gss/thief_ds/

Kuva 27: Jelinek, Elfriede 2009: Homepage: Prosa: *Neid*: Erstes Kapitel. Viitattu 14.10.2009.
<http://www.elfriedejlinek.com/>

Serious Hypertext Victory Garden Eastgate Systems, Inc. 2003: *Victory Garden*. Viitattu 14.10.2009.
<http://www.eastgate.com/VG/VGStart.html>

Serious Hypertext Eastgate Systems, Inc. 2008: *Califia M. D. Coverley*. Viitattu 14.10.2009.
<http://www.eastgate.com/catalog/Califia.html>

Kuva 28: *Divarin helmi* 1998. Joensuun sarjakuvaseura, Joensuu.

Kuva 29: *Karelikummaa* 2001. Joensuun sarjakuvaseura, Joensuu.

Kuva 30: Saharinen, Jokke 2007: *Matkalla / On the Road*.

- Kuva 31:** *Dekkarelia 2007: Hämärähommia rajamailta*. Joensuun sarjakuvaseura, Joensuu.
- Kuva 32:** Saharinen, Jokke 2009: Graafinen esityskuva.
- Kuva 33:** Saharinen, Jokke 2007: *Matkalla / On the Road*.
- Kuva 34:** Morris (De Bevere, Maurice) & Goscinny, Rene 1978: *Lucky Luke: Daltonin serkkuset*. Kustannusosakeyhtiö Otava, Helsinki.
- Kuva 35:** Saharinen, Jokke 2007: *Matkalla / On the Road*.
- Kuva 36:** Saharinen, Jokke 2007: *Matkalla / On the Road*.
- Kuva 37:** Saharinen, Jokke 2007: Työskentelyä äänistudiossa.
- Kuva 38:** Saharinen, Jokke 2009: Graafinen esityskuva.
- Kuva 39:** Saharinen, Jokke 2009: Graafinen esityskuva.
- Kuva 40:** Saharinen, Jokke 2008: *Yhtenä päivänä*.
- Kuva 41:** Saharinen, Jokke 2009: Graafinen esityskuva / *Karelikummaa 2001*. Joensuun sarjakuvaseura, Joensuu.
- Kuva 42:** Saharinen, Jokke 2009: Graafinen esityskuva / *Karelikummaa 2001*. Joensuun sarjakuvaseura, Joensuu.

TAULUKKOLUETTELO

- Taulukko 1:** Yksiruutuisen internetsarjakuvakerronnan keinot ja mahdollisuudet.
- Taulukko 2:** Työskentelyn apuna käytetty taulukko auditiivisista äänistä, ääniefekteistä ja gif-animaatioista.

MATKALLA / ON THE ROAD -INTERNETSARJAKUVA

Matkalla / On the Road -CD-ROM.

Sisältää opinnäytetyön teoreettisen (pdf) ja toiminnallisen osuuden.

Sarjakuva vaatii toimiakseen Adobe Flash-ohjelman, joka mahdollistaa multimediaesitysten lukemisen. Uusissa tietokoneissa ohjelma on yleensä jo valmiiksi asennettuna.

Uusimman (2009) Adobe Flash Player (IE & AOL) Freeware-ohjelman voi ladata ilmaiseksi täältä:

http://www.shareware-fi.com/lv/group/view/k128260/Adobe_Flash_Player_IE_%26_AOL_.htm

Opinnäytetyön toiminnallinen osuus löytyy myös internetosoitteesta

Kvaak.fi: Sarjakuvagalleria.

<http://www.kvaak.fi/keskustelu/index.php?action=gallery>

SANASTO**Animaatio**

Elokuvakerronnan keinoihin perustuva, liikkumattomien kuvien tai piirrosten liikuttaminen visuaalisin keinoin. Toteutetaan usein digitaalisesti.

Auditiivisuus

Kuuloaistiin perustuva kokemus.

Audiovisuaalisuus

Kuulo- ja näköaistiin perustuva kokemus.

Bittigrafiikka

Tietokonegrafiikkaa, joka perustuu samankokoisiin pikseleihin, joiden lukumäärä määrää kuvan tarkkuuden. Bittikuvaa suurennettaessa kuva muuttuu epätarkaksi. Katso vektorigrafiikka.

Bloggaaja

Blogin käyttäjä. Katso blogi.

Blogi

Verkkopäiväkirja, joista löytyy runsaasti erilaisia sisältöjä (ruoka-, uutis-, gradublogi). Käytetään usein myös sarjakuvien julkaisukanavana (blogisarjakuva/sarjakuvablogi).

Digitaalisuus

Informaation käsittelyä numeroina, ykkösten ja nollien muodossa. Sisältää erilaisia tapoja ja tottumuksia viestiä, pitää yhteyttä, tulkita ja rakentaa merkityksiä tietokoneiden ja -verkkojen välillä.

Esteettömyys

Internetsarjakuvan toteuttamista niin, että se on erikoisryhmien lisäksi kaikkien muidenkin lukijoiden saavutettavissa. Katso internetsarjakuva.

Gif-animaatio

Muodostuu peräkkäin esitettävistä gif-kuvista. Yksinkertaisin tapa esittää pieniä animaatioita internetympäristössä esimerkiksi erilaisilla sivustoilla.

Hyperlinkki

Internetympäristön tekstidokumentti, joiden välillä lukijan on mahdollista navigoida.

Hyperteksti

Käyttöliittymäperiaate, joka mahdollistaa vuorovaikutteisen navigoinnin erilaisten hyperlinkkien välillä. Tarkoittaa myös yhteisöllisesti internetissä tuotettua tekstiä esimerkiksi hyperromaanin muodossa. Katso hyperlinkki ja yhteisötaide.

Hypertekstuaalisuus

Medioiden tuottamien tekstien välinen vuorovaikutus- ja viittaussuhde tai kerrostuma. Katso hyperteksti.

Hypermedia

Hypertekstiä laajempi käsite, jossa kirjoitetun tekstin rinnalla käytetään muutakin mediaa. Hypermedian lukukokemuksessa on olennaista vuorovaikutteisuus, jota edustaa esimerkiksi internetissä hyperlinkkien välillä navigointi. Katso hyperteksti.

Hypermediaalisuus

Medioiden välinen vuorovaikutus- ja viittaussuhde tai kerrostuma. Katso hypermedia.

Hyperromaani

Yhteisöllisesti internetissä tuotettu hypertekstiin perustuva kirja. Toimii hypersarjakuvan toimintaperiaatteen mallina. Katso hyperteksti ja yhteisötaide.

Interaktiivisuus

Median ja sen käyttäjän välinen yksi- tai kaksisuuntainen vuorovaikutussuhde. Synonyymeina tekstissä toimivat vuorovaikutus ja vuorovaikutteisuus.

Internetsarjakuva

Internetissä toimiva ja mahdollisesti vain internetympäristöön tuotettu sarjakuva. Synonyymina tekstissä toimii digitaalinen sarjakuva.

Lukukokemus

Perinteinen lukukokemus sijaitsee paperille painetussa sarjakuvassa ja digitaalinen virtuaaliympäristöön tuotetussa internetsarjakuvassa. Perinteisen sarjakuvan välitön lukukokemus toimii digitaalisen sarjakuvakerroksen mallina. Virtuaalinen internet-sarjakuvan lukukokemus mahdollistaa vuorovaikutteisuuden ja laajan lukijakunnan. Katso interaktiivisuus.

Media

Tarkoittaa yleensä kaikkia niitä teknisiä välineitä, joilla voidaan välittää laajalle vastaanottajajoukkoille monenlaisia ja -muotoisia asioita, sisältöjä ja merkityksiä. Tällaisia joukkoviestimiä edustavat esimerkiksi sanomalehti, radio, televisio ja internet.

Medioituminen

Yhteiskunnallinen muutos, jossa media ei enää välttämättä viittaa meitä ympäröivään, ulkoiseen todellisuuteen, vaan ainoastaan toisiin mediaesityksiin ja -teksteihin. Se on mahdollista, koska media on vaikuttanut kuluneina vuosikymmeninä myös ihmisten ymmärrykseen ja arkitietoon, jotka ovat yhä enenevässä määrin alkaneet välittyä vain median kautta.

Monimuotogradu

Uudenlainen opinnäytetyömalli, jossa on kaksi tai useampia osioita. Yhden osiosta tulee olla tutkielman aihepiiriä käsittelevä tieteellinen teksti (teoreettinen osa). Muut osiot voivat olla esimerkiksi audiovisuaalisia, ääntä ja kuvaa sisältäviä tiedostoja tai muita kirjallisia tai kuvallisia tuotoksia (toiminnallinen osa).

Monografigradu

Perinteinen opinnäytetyömalli, joka koostuu ainoastaan teoreettisesta tutkimusosios-
ta.

Multimodaalisuus

Korostaa sitä, ettei yksikään mediamuoto ole olemassa yksinään, vaan ne ovat aina vuorovaikutussuhteessa toistensa kanssa. Sama ilmiö on leimallista myös kaikelle inhimilliselle kulttuurille. Multimodaalisuus on yleensä totuttu liittämään digitaaliseen kulttuuriin. Katso interaktiivisuus.

Multimodaalinen internetsarjakuva

Audiovisuaalisia ja vuorovaikutteisia mahdollisuuksia yhdistelevä internetsarjakuva, joka voi toimia ainoastaan internetympäristössä. Katso audiovisuaalisuus.

Perinteinen sarjakuva

Paperille painettu sanomalehtisarjakuva, sarjakuvalehti, -albumi tai graafinen romaani. Toimii internetsarjakuvan mallina virtuaaliympäristössä.

Remediaatio

Joukkoviestimien uudelleen muuntumista, vanhan median esittämistä uudessa mediassa, uudella tavalla. Remediaation ytimessä vaikuttaa aina itse media sekä jatkuva dialogi vanhojen ja uusien viestinvälineiden välillä.

Sarjakuvakerronta

Keino esittää asioita peräkkäisten kuvaruutujen sekä tekstin ja kuvan vuorovaikutteisuuden avulla. Toimii niin paperilla kuin internetympäristössäkin.

Sarjakuvastrippi

Yksi-, kaksi-, tai kolmirivinen sanomalehtisarjakuva. Toimii mutkattomasti internetissä pienimuotoisuutensa takia.

Vektorigrafiikka

Tietokonegrafiikkaa, joka perustuu koordinaatistoon sidottuihin geometrisiin muotoihin ja objekteihin. Vektorikuvaa suurennettaessa kuva ei muutu epätarkaksi. Katso bittigrafiikka.

Virtuaalisuus

Tietokoneistetun viestinnän tarjoama kokemus, tila tai ympäristö. Yhdistetään yleensä internetiin, vaikka kaikki mediat ovat aina tarjonneet kuvitteellisia tiloja, joihin astua.

Yhteisötaide

Toimintamalli, jossa joukko ihmisiä päättää yhdessä toiminnan suunnan ja toteuttaa taideteoksen yhteisön ehdoilla. Tärkeintä on yhteisöllisesti aikaansaatu lopputulos, eikä niinkään yksittäisen tekijän työpanos tai suoritus. Katso hyperromaani.

INTERNETLINKIT**Acid Keg**

<http://www.acidkeg.com/>

Muutama esimerkkisivu Steve Hoganin ilkkurisesta *Acid Keg* -sarjakuvasta, joka noudattelee perinteistä internetsarjakuvan lukukokemusta, jossa sivua on vieritettävä alaspäin.

Bolt City

<http://www.boltcity.com/>

Täältä löytyvät yltiösympaattiset *Copper*, *Daisy Kutter* ja *Clive & Cabbage*, joista kukin esittelee erilaisen internetsarjakuvan lukukokemuksen. Parhaiten toimivat *Daisy Kutter* ja *Clive & Cabbage* sarjakuvat. Edellisen visuaalinen selkeys helpottaa lukukokemusta.

Cinematicomics

<http://www.webcomicsnation.com/cinematicomics/>

Rajumpaa ja supersankarihenkisempää sarjakuvaa, perinteisellä internetsarjakuvan lukukokemuksella varustettuna. Jay Carvajalin kirjoittamat tarinat vaikuttavat varsin laadukkailta.

En vaan osaa!

<http://norpatti.vuodatus.net/>

Milla Paloniemen päiväkirjamainen sarjakuvablogi, joka noudattelee perinteistä internetsarjakuvan lukukokemusta. Spontaani ilmaisu tekee tästä *Kiroilevaa siiliä* mielenkiintoisemman sarjakuvan.

Hereville: How Mirka Got Her Sword.

<http://www.webcomicsnation.com/barrydeutsch/hereville/series.php>

Barry Deutschin *Hereville* oli vuonna 2009 ehdolla kahden Lulu Awardsin saajaksi (paras naispuolinen hahmo ja lapsiystävällisin sarjakuva). Visuaalinen selkeys kohentaa lukukokemusta, jota tekstipainotteisuus vastaavasti hieman latistaa. Sarjakuvasta on digitaalinen ja paperinen versio.

Hotelfred.com presents Mugwhump the Great

<http://www.webcomicsnation.com/rogerlangridge/COMICS.php>

Roger Langridgen hullunhauskoja sarjakuvia, joista *Fred the Clown* voitti Iso-Britannian National Comics Awardin vuonna 2003 (paras internetsarjakuva). Lyhyempien sarjakuvien lukukokemus toimii mainiosti. Sivuilta löytyy runsaasti tekijän muitakin reippaanpuoleisia sarjakuvia.

Hypercomics.net

<http://ape-law.com/hypercomics/>

Neal Von Fluen kokeilevaa hypersarjakuvaa, joista *Halycon Years*, *Set-up*, *(beat)*, *Punchline* ja *The Jerk* esittelevät uudenalaisen, vuorovaikutteisemmän internetsarjakuvan lukukokemuksen ja flash-animaation osana sarjakuvakerrontaa sekä rajattoman (digitaalisen) paperin mahdollisuuksia.

I Can't Stop Thinking

<http://scottmccloud.com/1-webcomics/icst/index.html>

Scott McCloudin tiedostava internetsarjakuvakokeilu, jossa käydään havainnollisesti läpi virtuaalisuuden mahdollisuuksia sarjakuvakerronnassa. Tämä liittyy McCloudin vuonna 2000 julkaistuun *Reinventing Comics* -kirjaan ja sen internetissä vaikuttavaan oheismateriaaliin.

Infinite Canvas: an online comic experiment

<http://www.infinitecanvas.com/>

Esittelee *Infinite Canvas Editorin*, jolla voi toteuttaa rajattoman (digitaalisen) paperin mahdollisuuksia sarjakuvakerronnassa. Sivulta löytyy myös havainnollisia esimerkkisarjakuvia.

Kiroileva siili

<http://www.kiroilevasiili.fi/>

Milla Paloniemen *Kiroileva siili* on muotokieleltään perinteinen strippimuotoinen internetsarjakuva ja siksi se toimii mainiosti virtuaaliympäristössä. Jotain olennaista sarjakuvan viehätystä jää kuitenkin välittymättä, kun se siirretään internetistä perinteiselle sarjakuvavälille.

Kvaak.fi: Sarjakuvagalleria

<http://www.kvaak.fi/keskustelu/index.php?action=gallery>

Täältä löytyy opinnäytetyöni teoreettinen ja toiminnallinen osuus sekä muitakin (muiden tekemiä) kotimaisia internetsarjakuvia, sarjakuvablogeja ja paljon sarjakuva-aihetta sivuavaa asiaa.

Liquid Comics – Widescreen Digital Comics

http://www.liquidcomics.com/Digital_Comics.aspx?SQS=

Liquid Comics perustettiin vuonna 2008, vastamaan Virgin Comics -sarjakuvayhtiön internetsarjakuvatarjonnasta. Sivuilta löytyy liuta tyylikkää ja taidokkaasti toteutettuja supersankari-, fantasia-, tieteishenkisiä sarjakuvia, jotka kaikki noudattelevat *widescreen comics* -formaattia. Erityisen kiinnostavaa on se, että sarjakuvissa on päädytty käyttämään yksiruutuisena etenevää kerrontaa, kuten *Matkalla / On the Road* -internetsarjakuvassa.

Magic Inkwell Comic Strip Theatre

<http://magicinkwell.com/>

Cayetano Garza Jr. voitti Ignatz Awardin vuonna 2009 (paras internetsarjakuva). Näyttäviltä sivuilta löytyy runsaasti tekijän omintakeisia fantasia-aiheisia sarjakuvia, joista *Trial By Fire* ja *The Place Between Seconds* vuorottelevat oivaltavasti yksi- ja kaksirivisen kerronnan välillä.

Makupalat

<http://makupalat.fi/Categories.aspx?classID=5acf7b3e-1002-435b-96e9-181f2661ef04>

Hämeenlinnan kaupunginkirjaston ansiokas kokoelma suomalaisista internet- ja blogisarjakuvista.

Morning (The) Improv

<http://scottmccloud.com/1-webcomics/mi/index.html>

Scott McCloudin improvisoituja (ja hämmentäviä), lukijoiden omille tarinaehdotuksille perustuvia internetsarjakuvia, joissa toteutuu yksinkertaisimmillaan ja suoraviivaisimmillaan internetsarjakuvan tekijän ja lukijan välinen hypertekstuaalinen vuorovaikutus.

MYSTerium - The Myst Fansite

<http://www.mysterium.ch/>

Näyttävä *Myst*-tietokonepelin fanisivusto. Täältä löytyy runsaasti lumoavia still-kuvia pelimaailmasta ja lisää kuvia myös koko pelille olennaisesta digitaalisesta *Myst*-kirjasta.

Online Comics.net

<http://www.onlinecomics.net/pages/>

Erittäin laaja internetsarjakuvien sivusto. Sarjakuvat on lukijaystävällisesti aakkostettu niin genren, tyylin kuin formaatinkin mukaisesti. Ihme on, jos täältä ei löydy jokaiselle jotakin mieleistä.

Penny Arcade

<http://www.penny-arcade.com/comic/1998/11/18/>

Mike Krahuilikin ja Jerry Holkinsin näyttävä, nörttihumorilla ratsastava sarja, joka toimii yksirivisenä strippisarjakuvana mainiosti. Oiva vertailukohta *Sosiaalisesti rajoittuneille*.

Right (The) Number

<http://scottmccloud.com/1-webcomics/trn-intro/index.html>

Scott McCloudin keskeneräiseksi jäänyt kolmiosainen sarjakuvaromaani, jossa internet-sarjakuvan lukukokemus on ratkaistu epätavallisella tavalla. Yksiruutuisesti etenevän sarjakuvan kuvaruudut zoomautuvat näkyviin klikkaamalla jokaisen sarjakuvaruudun keskeltä minikokoisena löytyvää seuraavaa kuvaa. Sarjakuvan lukukokemuksessa on selvää yhdenmukaisuutta omaan sarjakuvaani.

Sarjakuva-Finlandia

<http://www.sarjakuvafinlandia.fi/teokset.html?vuosi=2007>.

Kattava katsaus vuosien 2007–2009 suomalaisen albumitarjontaan.

Sarjakuvabloggaajat esittäytyvät

<http://www.kvaak.fi/naytajuttu.php?articleID=759>

Esittelyssä on mukana Mari Ahokoivu, Solja Järvenpää, Reetta Laitinen, Milla Paloniemi, Tuukka Teponoja, Hanna Virolainen ja heidän blogisarjakuvansa. Infosivu on vuoden 2007 Helsingissä Arabianrannan kirjastossa olleen "*Oman elämänsä sarjakuvasankarit*" -yhteisnäyttelyn peruja.

Sarjakuvablogit.com

<http://sarjakuvablogit.com/>

Moninainen sarjakuvablogisivusto, joka antaa myös hyvät ohjeet oman blogin aloittamiseen.

Serializer.net World Wide Art Comics

<http://www.serializer.net/>

Runsas internetsarjakuvasivusto, joka esittelee niin tekijät kuin heidän sarjakuvansakin.

Sinfest

http://www.sinfest.net/archive_page.php?comicID=1

Tatsuya Ishidan pisteliäitä ja letkeitä strippisarjakuvia, jonka päähenkilö näyttää kovin tutulta.

Sosiaalisesti rajoittuneet

<http://www.sosiaalisestirajoittuneet.fi/alisivu/sarjakuva.php>

Suomen ensimmäistä internetsarjakuvaa vuosilta 2000–2005. Sarja tekee pilaa nörttien kustannuksella. Sarjakuvan lukukokemus toimii yksi- ja kaksirivisyytensä ansiosta, vaikka sarjan rasitteena onkin liian pieni julkaisukoko ja läpitunkevan seksistinen asenne.

Vuodatus.net

<http://grezen.vuodatus.net/>

Blogipalvelu, joka ei muokkaa kuvien kokoa tai pakota niitä linkkikuvan taakse, kuten suosittu *Wordpress.com* ja *Bloggert.com* tekevät. Runtas valikoima kotimaisia sarjakuvablogeja.

Webcomics Nation

<http://www.webcomicsnation.com/index.php>

Erittäin laaja internetsarjakuvien sivusto. Sarjakuvat on lukijaystävällisesti lajiteltu aihepiireittäin, joten kukin voi vaivatta löytää mieleisensä ja vielä pussillisen uusiakin tuttavuuksia.

Zot! Online: "Hearts and Minds"

<http://scottmccloud.com/1-webcomics/zot/index.html>

Scott McCloudin kokeileva supersankariaiheinen sarjakuvaromaani, jonka lukukokemus toteutuu vierittämällä rajatonta (digitaalista) paperia (infinite canvas) ylhäältä alaspäin.