

Niko-Petteri Niva

**KOKEELLISEN JA VAIHTOEHTOSARJAKUVAN KÄYTÄNNÖN SOVELLUKSET  
JA MAHDOLLISUUDET**

**KOKEELLISEN JA VAIHTOEHTOSARJAKUVAN KÄYTÄNNÖN SOVELLUKSET  
JA MAHDOLLISUUDET**

Niko-Petteri Niva  
Opinnäytetyö  
Kevät 2017  
Kuvallinen viestintä  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Viestinnän tutkinto-ohjelma, kuvallinen viestintä

---

Tekijä(t): Niko-Petteri Niva

Opinnäytetyön nimi: Kokeellisen ja vaihtoehtosarjakuvan käytännön sovellukset ja mahdollisuudet

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2017

Sivumäärä: 35

---

Sarjakuvan suosio ei näytä loppumisen merkkejä, ja sarjakuvan tutkimus on akateemisesti kestäväällä pohjalla. Opinnäytetyössäni halusin keskittyä kokeellisiin ja vaihtoehtosarjakuviin niiden kapinallisen ja määritelmiä pakenevan yleisluonteen vuoksi. Sarjakuva-ala kehittyy vain, kun joku uskaltaa venyttää sarjakuvan määritelmiä niin narratiivin kuin toteutustapojen kautta, ja tätä kehityskulkua halusin osaltani tutkia. Tavoitteeni on vastata kysymykseen, mitä vaihtoehto- ja kokeellinen sarjakuva pohjimmiltaan ovat, miten ne eroavat valtavirtasarjakuvasta ja mistä lähtökohdista niitä tehdään ja millaiselle yleisölle.

Opinnäytetyön tietoperusta koostuu alan kirjallisuudesta ja nettilähteistä sekä omista kokemuksistani sarjakuvien lukijana ja tekijänä. Vertaan etenkin Scott McCloudin ja Will Eisnerin tutkimuksia olemassa oleviin kokeellisiin ja vaihtoehtosarjakuviin sekä opinnäytetyön produktiona tekemääni kokeelliseen sarjakuvaan nimeltä PRISMA.

Teen sarjakuvia ammatikseni, joten opinnäytetyö tukee suoraan omaa työskentelyäni ja ammattitaitoani. Syy, miksi keskityin kokeelliseen ja vaihtoehtosarjakuvaan erityisesti, on se, että niiden historia ja kehitys niveltyvät suoraan myös sovinnaiseen valtavirtasarjakuvaan, ja monet historiallisesti vaihtoehtosarjakuvalliset elementit ovat nykyään jo valtavirtaa. Tämän taidehistoriallisen aspektin tutkimus ja reflektointi tukevat työskentelyäni ja asettavat sen historialliseen kontekstiin.

Opinnäytetyötäni voi hyödyntää sekä sarjakuvantekijät että -tutkijat, ja se valaisee yhtä aspektia sarjakuva-alan laajasta skaalasta, niin että sen tekemiä johtopäätöksiä voi soveltaa objektiivisesti koko ammattialaan. Sanotaan, että sääntöjä voi rikkoa vain tuntemalla ne, ja mielestäni vain vanhoja sovinnaisuuksia rikkomalla ja kyseenalaistamalla mikä tahansa ala – ja etenkin taide – voi kehittyä muun yhteiskunnan mukana.

---

Asiasanat: sarjakuva, kuvataide, vaihtoehtosarjakuvat

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Communication programme, visual communication

---

Author(s): Niko-Petteri Niva

Title of thesis: Experimental and Alternative Comics: Practical Applications and Possibilities

Supervisor(s): Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2017      Number of pages: 35

---

The popularity of comics appears not to twindle, and the academic research of sequential arts continues to be sustainable. In my thesis I wanted to focus on alternative and experimental comics specifically because of their elusive nature. The comics industry will only develop if one dares to defy old conventions of narrative and media, and this development is what I wanted to examine. I attempt to answer the question of what experimental and alternative comics really are, how they differ from mainstream comics, from which motivations they arise and to whom they're written.

My thesis is based on comics research both on paper and online as well as my own professional experience as a comic artist. Specifically I compare Scott McCloud's and Will Eisner's research to existing experimental and alternative comics as well as my thesis production, the experimental comic PRISMA.

I'm a professional comic artist, and this thesis endorses my work and expertise. The reason why I focused on experimental and alternative comics specifically is that their history and development are pivotal to conventional mainstream comics as well, and many a historically 'alternative' element in comics is already mainstream today. The study of this historical aspect supports my personal work and places it in that historical context.

My thesis may be used by comic artists and researchers alike, and it sheds light on one aspect of the vast landscape of sequential arts, so that its deductions may be objectively applied to the entire field of profession. It's been said that one must know the rules in order to break them, and to me it's that act of deconstruction and interrogation that is the only way to develop any profession further - and art specifically.

---

Keywords: comics, sequential art, visual art, alternative comics

# SISÄLLYS

SISÄLLYS.....	5
1 JOHDANTO.....	6
2 SARJAKUVAN MÄÄRITTELY JA DEKONSTRUOINTI .....	8
2.1 Sarjakuvan rakenteesta.....	8
2.2 Sarjakuvan historiaa.....	11
2.3 Vaihtoehtosarjakuvan synty ja ominaispiirteet.....	12
2.4 Kokeellinen sarjakuva .....	16
2.5 Digitaalinen sarjakuva ja Internetin vaikutus sarjakuvailmaisuun .....	21
3 KOLMIULOTTEINEN SARJAKUVAINSTALLAATIO .....	25
4 POHDINTAA.....	31
LÄHTEET.....	34

# 1 JOHDANTO

Suomalaisella sarjakuvalla on mennyt lujaa jo viimeiset kymmenen vuotta. Kiroilevat siilet ja fingerporit ovat madaltaneet ihmisten kynnystä tutustua myös kokeelliseen ja vaihtoehtosarjakuvaan. Mutta onko kokeellinen ja vaihtoehtosarjakuva sittenkään niin vaikeasti lähestyttävää ja tarkoitushakuisen korkealentoista kuin on annettu ymmärtää?

Tutkielmassani tarkastelen modernin sarjakuvan historiaa ja kehitystä ja sitä, mistä lähtökohdista ja mihin tarpeisiin syntyi vaihtoehtosarjakuva. Samalla tutkin kokeellisen sarjakuvan ominaisuuksia peilaten välillä lähes filosofisestikin sitä, mikä tekee taiteesta ylipäätään taidetta. Tätä teoriataustaa peilaillen spekuloin sillä, mitä annettavaa ”seitsemännellä taiteella”, kuten sarjakuvaa joskus kutsutaan, on maailmalle koherenttina ja enenevässä määrin vakavasti otettavana taiteenmuotona.

Olen tehnyt sarjakuvia puoliammatillisesti lähes kymmenen vuotta, ja ehkä naiivisti olen aina kysynyt itseltäni: Miten sarjakuvia kuuluu tehdä *oikein*? Mikä on *oikea tapa* tehdä sarjakuvia? Postmodernissa kulttuurissa ei välttämättä ole yhtä ainoaa ”oikeaa tapaa” tehdä tiettyjä asioita, ja varsinkin harrastamissani anarkistisissa ja antiautoritäärisissä piireissä suorastaan kannustetaan rikkomaan kaikkia mahdollisia mielivaltaisia etikettisääntöjä – keskinäisen kunnioituksen rajoissa tietenkin.

Mielestäni sarjakuvaoppaiden tärkein anti on vain neuvoa lukija tunnistamaan sarjakuva-alan tiettyjä konventioita – puhekuplien lukujärjestys, ruutusommittelu, klassisimmat kuvalliset symbolit – mutta muuten sarjakuvapiirtäjän kädet ovat vapaat. Mutta säännöt täytyykin tuntea voidakseen rikkoa niitä, kuten vanha viisaus kuuluu. Siksi otinkin asiakseni tutkia, mitä ovat nuo säännöt ja niiden antiteesit. Mikä tekee vaihtoehto- ja kokeellisesta sarjakuvasta sitä mitä se on? Missä vaiheessa kuvasarjasta tulee sarjakuva, missä vaiheessa sarjakuva lakkaa olemasta sarjakuvaa? Sarjakuvataiteilijana koen, että minun on tarpeellista ja viisasta tutkia, mistä lähtökohdista valitsemani ura on peräisin ja mitä erilaisia tapoja tehdä sarjakuvia on olemassa.

Aihevalinta palvelee suoraan ammattitaitoani ja yleissivistystäni ja auttaa vastaisuudessakin perustelemaan tekemiäni taiteellisia valintoja historian suurhenkilöt ja pitkä taiteentutkimuksen perinne peitsenäni. Tutkielmaa tehdessäni tarkastelin painetun ja sähköisen sarjakuvan oppaita ja tutkivia teoksia, etenkin Juha Herkmanin ja Scott McCloudin mainioita oppaita ja esseekokoelmia, sekä luin kosolti painettuja ja sähköisiä sarjakuvia, jotka mielestäni jollain tapaa edustavat

nimenomaan vaihtoehtoisuutta ja kokeellisuutta, ja peilaan niitä valtavirtasarjakuvan maailmaan ja käsitteisiin.

## 2 SARJAKUVAN MÄÄRITTELY JA DEKONSTRUOINTI

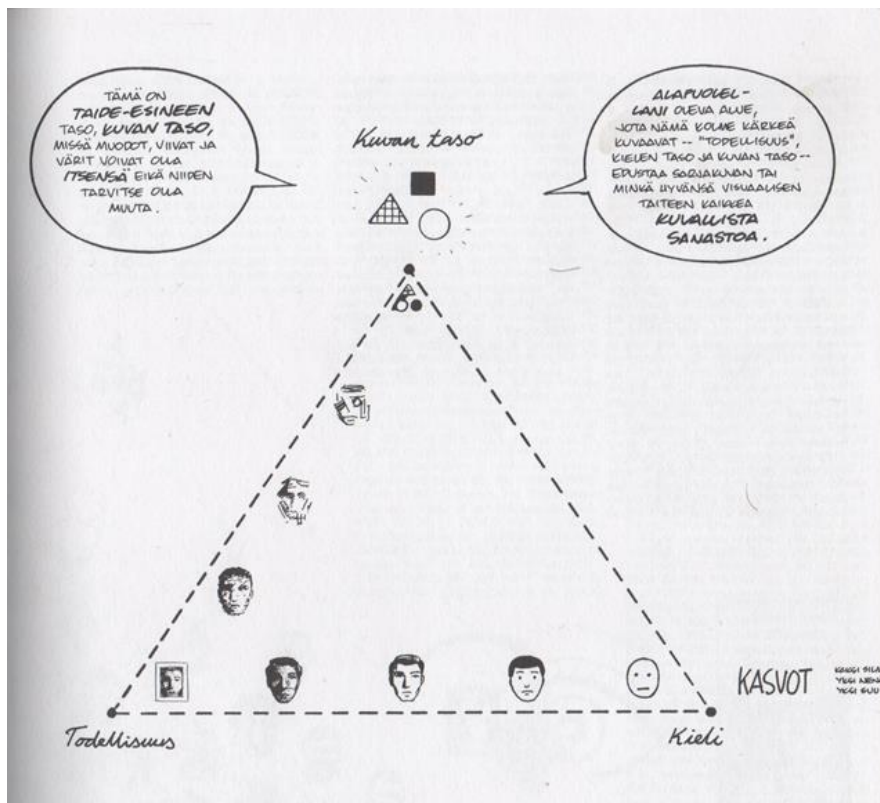
### 2.1 Sarjakuvan rakenteesta

Will Eisner (1985) määrittelee sarjakuvan yksinkertaisesti ”sarjalliseksi kuvaksi”, tai käyttäen suomen kielessä latautuneempaa ”taide”-sanaa; ”sequential art”. Scott McCloud katsoo tämän määritelmän olevan riittämätön ja jopa harhaanjohtava, sillä sarjallisuutta esiintyy myös klassisessa kuvataiteessa sekä elokuvien filminauhoissa. McCloud käyttääkin sarjakuvasta määritelmää ”rinnakkaisia kuvallisia ja muita ilmaisuja harkitussa järjestyksessä, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma (McCloud 1993, 9).”

Tärkeä osa tätä määritelmää on maininta ”muista ilmaisuista”, johon sisältyy esittävän kuvan lisäksi kirjoitettu sana, symbolinen informaatio kuten hirren sahaaminen nukkumisen symbolina, sekä äänettömästi ajateltua tai uneksittua asiasisältöä kuvastava pilvenhattaramainen ajatuskupla tekstin tai symbolien ympärillä. Sarjakuvataide on luonut tarpeisiinsa monia muitakin symboleita, joiden tarkoituksena on virtaviivaistaa ja tehostaa informaation välittämistä sekä visualisoida abstrakteja, emotionaalisia ja muita hyvin hienovaraisia tai näkymättömiä aiheita ja tapahtumia. Kuitenkin monia näistä symboleista on käytetty jo ennen sarjakuvan syntyä edes arkaaisimmassa muodossaan. Keskiaikaisissa maalauksissa ja piirustuksissa esitetyn kohteen suusta saattoi tulla pitkä nauha, johon oli kirjoitettu lause. Etenkin karikatyyreissä ja pilapiirroksissa oli jo silloin tapana kirjoittaa dialogia kuvan alle tai viereen, ja ilmeiden ja eleiden liioittelu tunneilmaisun ja koomisen vaikutelman hyväksi oli vakiintunut tehokeino. Lienee kuitenkin kiistanalaista väittää, että tämä olisi mitenkään leimallisesti vain sarjakuvamainen tehokeino, sillä ilmeiden, eleiden ja kasvonpiirteiden – kenties hienovaraisempaa ja aistikkaampaa - liioittelua esiintyy myös klassisessa maalaus- ja veistotaiteessa.

McCloud on laatinut kaavion (kuva 1), joka määrittelee kaiken kuvallisen ilmaisun kolmen eri pisteen välissä toimivaksi ja olemassa olevaksi taiteen ja kulttuurin muodoksi. Nämä pisteet on kaaviossa nimetty todellisuuden, kielen ja kuvan tasoiksi. Sarjakuva voi olla missä tahansa näiden kärkien välissä, realistisesti piirretty sarjakuva lähempänä todellisuuden tasoa – ei kuitenkaan sen sisällä tai tuolla puolen. Siirryttäessä janaa todellisuuden tasosta kielen tasolle yksityiskohdat hämärtyvät ja poistuvat kokonaan, kuva abstrahoituu. Kielen tason reunalla esimerkiksi suuta tai muuta aukkoa voi symboloida pelkkä ympyrä. (McCloud 1993, 51.)





KUVA 1. McCloud, Scott 1993. Sarjakuva – näkymätön taide.

Kuten edellisesti esimerkistä voi huomata, kirjoitettu informaatio polveutuu suoraan kuvallisesta informaatiosta. Kirjoitustaidon kehittyessä vuosituhsia sitten käsitteitä merkittiin yksinkertaistetuilla kuvilla käsitteistä itsestään, ja vuosien ja vuosisatojen saatossa symbolit yksinkertaistuivat lopulta niin, etteivät muistuta alkuperäänsä lainkaan. Kuitenkin monet hyvin yksinkertaiset ja universaalit käsitteet jäivät muotokieleen ympäri maailmaa – joskus jopa toisistaan riippumatta, kuten o-kirjaimen alkuperä suuta, aukkoa tai reikää symboloivana merkinä, sekä ainakin kiinan ja japanin kielten samaa käsitettä tarkoittava kirjoitusmerkki, joka niin ikään on viivoilla rajattu suljettu alue.

Sarjakuva voi olla myös muuta kuin pelkkää taidetta tai viihdettä; sillä on myös hyvin käytännönläheinen suhde arkimaailmaan. Esimerkiksi Ikean hyllyjen kokoamisohjeet ovat aivan ilmiselvästi sarjakuvaa, vaikkeivät varsinaisesti pyri kerronnallisuuteen tai esteettiseen vaikutelmaan. Miksi sitä ei sitten pidetä sarjakuvana? Sarjakuvan tarkoitushan on lähinnä välittää informaatiota kuvin ja sanoin, eikä missään ole sanottu, että sarjakuvan pitäisi olla koherentti tarina tai tunteita herättävä teos. Modernin sarjakuvan kirjoittamaton sääntö lieneekin juuri se, että sarjakuvaa pidetään sarjakuvana sen tarinallisuuden kautta. Hyllyn kokoaminen on tarina siinä missä Egyptin hieroglyfit viljankeruusta ovat tarina, mutta siinä tapauksessa nykyajan toimistotyön

palaverimuistio on myös tarina. Määritelmät menettävät merkityksensä tällaisen saivartelun myötä, ja rajaviiva täytyy selkeyden vuoksi vetää jonnekin. Tästä pääsemme *sarjakuvallisuuden* termiin.

Sarjakuvan esihistorian voidaan siis katsoa alkaneen jo paljon ennen modernin sarjakuvan syntyä, kirjoitussymboleista ja vaikka luolamaalauksista. Moderni sarjakuva on kuitenkin se, mitä ihmiset tavallisesti tarkoittavat puhuessaan sarjakuvista yleensä. Juha Herkmanin sanoin ”[s]arjakuvaa ei siis oikeastaan ollut olemassa, ennen kuin ilmaisumuodon ominaislaatuisuus, *sarjakuvallisuus*, tiedostettiin viime vuosisadan taitteessa (Herkman 1996, 11)”.

Mikä siis on sarjakuvallista? McCloudin kaaviota tarkastellessa voi päätellä, että sarjakuva ei vaadi toimiakseen muuta kuin symboleita – ja symboleitahan voivat olla paitsi kuvat, myös kirjaimet. Sarjakuva vaatii kuitenkin toimiakseen ajan kulun, ellei kaksi kuvaa toimi suhteessa toisiinsa ajallisesti – esimerkkinä vaikkapa että ensimmäisessä kuvassa hahmo näkee avaimen edessään maassa, toisessa avain on hänen kädessään ja kolmannessa hän on laittanut avaimen edessään näkyvän oven lukkopesään. Kuvasarjan tulkitsija täyttää toiminnalliset aukot kuvien välillä ja pääättelee lähes alitajuisesti, että ensimmäisen ja toisen kuvan välillä hahmo on kumartunut noukkimaan avaimen maasta ja toisen ja kolmannen kuvan välillä hahmo on ottanut askeleen kohti ovea.

Edelleen näiden toimintojen välissä on tapahtunut kaikenlaista: hahmo on laskeutunut toiselle polvelleen, vaihtanut painopistettään, noussut jälleen jaloilleen, käsi on ollut matkalla lukkoa kohti avain otteessaan... Tietysti on voinut tapahtua paljon muuta, jolla ei ole mitään tekemistä itse tapahtumasarjan kanssa: silmien räpäyttelyä, takaraivon raapimista, ruutujen välissä voi ihan hyvin olla useita päiviä tai vaikka vuosia. Sarjakuvan aikajatkumon konventioiden puitteissa on kuitenkin sovittu, että tällaiset suuret ellipsit on syytä selittää auki lisäkuvilla tai vaikka tekstillä. Muussa tapauksessa konsensus on, että tapahtumat seuraavat toisiaan välittömästi tai korkeintaan muutaman silmänräpäyksen jälkeen.

Sarjakuvaruudussa aikaa voi kuljettaa ruutujen välisessä tyhjässä tilassa kuudessa kategoriassa: 1) hetkestä hetkeen, 2) toiminnasta toimintaan, 3) kohteesta kohteeseen pysyen yhden kohtauksen tai ajatuksen puitteissa, 4) kohtauksesta kohtaukseen, 5) näkökulmasta näkökulmaan, 6) ei seuraussuhdetta-siirtymällä (McCloud 1993, 70–72). Edellä mainitussa esimerkissä on yleisesti hyväksytty, että kyseessä on toiminnasta toimintaan siirtyminen. Vaikka olisi periaatteessa mahdollista, että ruutujen tapahtumat ovat toisistaan täysin riippumattomia, on mielekkäämpää pitää kolmen kuvan sarjaa *pienimmän mahdollisen kategorian* alaisena.

Eniten päänaavaa aiheuttaa kuitenkin kuudes kategoria, jossa ruudut seuraavat toisiaan täysin vailla syy-seuraussuhteita. Jos kuvien välille on mahdotonta vetää mitään ajallista tai narratiivista yhdyslankaa, onko kyseessä sarjakuva laisinkaan? Useimmissa tapauksissa ”ei seuraussuhdetta”-siirtymä on hyvin säästeliäästi käytetty tehokeino esimerkiksi vaikkapa surrealistisissa unimaailmoissa – paitsi jos kyseessä on vaihtoehtosarjakuva. Tällöinkin lukija pyrkii mieltämään kuvien välille jonkin syy-seuraussuhteen melkein väkisin, silkasta konventiosta.

## 2.2 Sarjakuvan historiaa

Sarjakuvan kehitysvaiheet on tapana jaotella kolmeen eri jaksoon: *alkusarjakuvaan* vuodesta 1896 1910-luvulle asti, jolloin sarjakuvailmaisuus kehittyi ja sanomalehtisarjakuvat yleistyivät; *sarjakuvateollisuuden* 1910-luvulta lähtien ja sen rinnakkaisilmionä animaatioelokuvat, sekä *aikuisten sarjakuvaan* 1960-luvulta lähtien, jolloin ilmiöiksi nousivat underground- ja taidesarjakuva sekä sarjakuvaromaanit (Herkman 1996, 11).

Maailman ensimmäinen moderni sarjakuva – eli käytännössä varsinainen sarjakuva sanan sovitussa merkityksessä – on yleisen konsensuksen mukaan Richard Outcaultin Yellow Kid vuodelta 1896. Joidenkin sarjakuvantutkijoiden mielestä tämä korostaa liiaksi sarjakuvan historian Amerikka-keskeisyyttä, mutta toisaalta kuten pilapiirrosten ja luolamaalausten rinnasteisuus moderniin sarjakuvaan osoittaa, mediat eivät synny tyhjiössä, vaan vaikuttavat väkisin toinen toisiinsa ja menettävät ominaispiirteidensä ainutlaatuisuutta lähemmässä tarkastelussa. Yellow Kid ja muut aikalaissarjakuvat, kuten Winsor McCayn Pikku Nemo ja George Herrimanin Crazy Kat, vaikuttivat kuitenkin sarjakuvan piirrostekniisiin ratkaisuihin ja tarinan kerrontatapoihin niin paljon, että samat hyväksi koetut menetelmät ovat käytössä yhä käytännössä lähes muuttumattomina (Emt. 13).

Se, että nämä sarjakuvat julkaistiin ensi kertaa juuri sanomalehdissä, vaikutti niiden levikkiin ja popularisointiin, ja yhtä lailla tämän uuden, suuren lukijakunnan vaikutus edesauttoi sarjakuvailmaisun kansantajuistamista ja intuitiivisuutta. Tämä symbioottinen kehityskulku avasi tietä sarjakuvateollisuuden synnylle jo modernin sarjakuvan alkuvaiheessa.

Sarjakuvateollisuuden synty seuraa samaa kehityskulkua kaiken muun median teollistumisen kanssa 1910-luvun aikana. Koska varsinkin Pohjois-Amerikka kunnostautui tässä kehityskulussa paljon muuta maailmaa ennen, on kohtuullista ja perusteltua antaa amerikkalaisille tekijöille kunnia sarjakuvan kehityksen eteenpäin vievästä voimasta tuona aikana. Teollistuminen näkyi

sarjakuvamaailmassa syndikaattien esiinmarssina. Nämä syndikaatit, kuten DC Comics, Marvel ja Disney, yhä edelleen tuottavat ja levittävät mittatilaustyömäisesti sarjakuvia ympäri maailmaa tavoitteenaan taloudellisen hyödyn optimointi. Tässäkin kehityskulussa näkyy sarjakuvan kiinteä ja erottamaton suhde muuhun mediaan: kaikki edellä mainitut syndikaatit tuottavat myös sarjakuviinsa perustuvia piirros- ja näyteltyjä elokuvia tai päinvastoin.

Sarjakuva on sukua elokuvalle myös sikäli, että sarjakuva- ja elokuvateollisuuksien nousun aikana sarjakuva lainasi elokuvien stereotyyppisiä omiin tarpeisiinsa. Italialainen semiootikko Umberto Eco selittää, että varsinkin dekkarisarjakuvissa hyödynnettiin samoja ulkonäöllisiä stereotyyppioita ja jopa aikansa elokuvatähtien kasvopiirteitä ja maneereita, jotta lukija osaisi tunnistaa sarjakuvan sankarit ja rikolliset toisistaan ensivilkaisulla (Huhtamo 1986, 39-40).

Kenties juuri tämä yksinkertaisiin ja helppotajuisiin ikonografisiin koodeihin pohjautuva kuvakieli ja piirustusjäljen pelkistäminen melkein pä naivistiseen suuntaan edesauttoi sitä, että sarjakuvat alkoivat kiinnostaa lapsia enenevässä määrin. Pekka A. Mannisen mukaan "[k]un huomattiin, että sanomalehdissä julkaistavat lyhytsarjat olivat lasten suosiossa, heille alettiin tuottaa sarjakuvalehtiä, jotka olivat ensimmäinen niin halpa viihdetuote, että jopa lapsilla oli varaa hankkia niitä itse" (Herkman 1996, 17). Samaan aikaan sarjakuva alettiin mieltää vain lasten omaksi jutuksi, mihin aikuisilla ei ollut asiaa. Tästä syystä sarjakuvan alkuvaiheista asti olemassa olleet aihepiirit – rikollisuus, väkivalta, seksi ja jännitys – alettiin nähdä lapsilukijoille järkyttävänä ja haitallisena.

### **2.3 Vaihtoehtosarjakuvan synty ja ominaispiirteet**

Kustantajien painostuksesta sarjakuvantekijöille kehittyi ankara kuri ja itsesensuuri, mikä myöhemmin institutionalisoitui "Comics Code"-nimellä tunnetun ohjeiston muotoon Yhdysvalloissa vuonna 1954. Comics Code kielsi kaikenlaisen lapsille sopimattomaksi katsotun toiminnan esittämistä minään muuna kuin yksiselitteisen moraalittomana ja epäinhimillisenä, mikä lähinnä tarkoitti sitä, että esimerkiksi supersankarisarjakuvien vihollishahmoilla ei ollut juuri minkäänlaista taustatarinaa, joka olisi voinut vahingossakaan perustella, oikeuttaa tai inhimillistää heidän käytöstään. Samalla tietysti lainvalvojat ja muut sankarit eivät saaneet olla muuta kuin äärimmäisen hyviä ilman mitään inhimillisiä heikkouksia tai moraalin harmaalla alueella liikehdintää. (Manninen 1995, 57–59.)

Tietysti sanomalehtisarjakuvien aikuiset lukijat olivat yhä olemassa, ja he kaipasivat muutakin kuin lapsille sopivaa, siloteltua sarjakuvaa. Alkoi syntyä liikehdintää, joka realisoitui modernin sarjakuvan kolmannen vaiheen, aikuisten sarjakuvan syntyä 1960-luvulla. Siinä missä Comics Codea edeltäneet sarjakuvat käsittelivät ”aikuisten aiheita” jokseenkin kiihottomasi ja asiallisesti, tämä sarjakuvateollisuuden itsesensuuria vastaan taisteleva aikuisten sarjakuva lähenteli lähes keskenkasvuista kapinointia temaattisilla ylilyönneillään. Helpoksi ”uhriksi” aikuisten sarjakuvien šokeeraamishaluisimmille tekijöille päätyivät jo varhain naiset ja homoseksuaalit, joita tietenkin jo valmiiksi sorrettiin ja vähäteltiin länsimaisessa yhteiskunnassa. Tämän alatyylisen huumorin vastareaktiona taas syntyivät ensimmäiset feministiset sarjakuvat sekä muuan Touko Laaksosen voimaantuneet lihaskimput, joita ennen stereotyyppinen homohahmo oli heiveröinen, naisellinen ja passiivinen raukka (Sinisalo 1995, 147–154).

Koska vaihtoehtosarjakuva ei määritelmällisestikään nauttinut valtavirran tai kustantamoiden suosiota, oli ainoa julkaisutapa omakustanne. Omakustanteita myytiin kädestä käteen ja postitse, mikä oli alkusoittoa parikymmentä vuotta myöhemmin syntyneelle punk-alakulttuurille ominaisille ”zine”-lehdille eli riippumattomille aikakaus- tai sanomalehden tyylisille, mahdollisimman halvalla painetuille lehtisille, joissa voi olla mitä tahansa levyarvosteluista kännianekdotteihin ja talonvaltausohjeisiin – ja hyvin usein myös sarjakuvia. Sekä omakustanteiden että ”zinejen” tyyli oli toisinaan hyvinkin rosainen, osittain vastareaktiona valtavirtasarjakuvien teollistetun yhtenäiselle ja siistille kynänjäljelle ja luonnollisena jatkumona aihepiirien karheudelle, mutta toisaalta myös siksi että vaihtoehtosarjakuvien tekijät eivät yksinkertaisesti osanneet piirtää siten kuin yleensä piirustustaito määrittää (Pystynen 1995, 193).

Nykyäänkin pienlehti- ja zinekulttuuri on erottamaton osa sarjakuvafestivaalien ohjelmistoa. Varsinkin uusien sarjakuvataiteilijoiden on helpompi julkaista parin euron pamfletteja ja tehdä itseään tykö alan verkostoitumistapahtumissa kuin hakea apurahaa tai edes rauhallista työaikaa kokonaisuudelle sarjakuvaromaanille (Hugaerts 2009). Monet suomalaiset sarjakuvataiteilijat, kuten esimerkiksi Mari Ahokoivu ja Jyrki Nissinen, aloittivat uransa halvoilla ohuilla lehtisillä esitellen taitojaan niin potentiaalisille lukijoille kuin kustantajillekin – pienlehtihän on konkreettisin käyntikortti aloittelevalle sarjakuvataiteilijalle – ja monet vakiintuneetkin sarjakuvataiteilijat tekevät pienlehtiä edelleen. Mari Ahokoivu toimitti syksyllä 2016 Pohjois-Suomen Feministisen sarjakuvatoiminnan Munasarjatulta-pienlehden, jonka sarjakuvien aiheet ja toteutustapa eivät sellaisenaan välttämättä olisi päässeet laajalevikkisiin lehtiin tai suurten kustantamoiden listoille. Kuitenkin nämä parin euron vihkoset myyvät kokemukseni perusteella sarjakuvafestivaaleilla arviolta yhtä hyvin kuin keskiverto vastajulkaistu sarjakuva-albumi joltain suuremmalta kustantamolta – siis joitakin kymmeniä

kappaleita. Jyrki Nissisen pääteos *Borgtron*, joukko punk-henkisiä likaisia pikku lehtiä, on edennyt jo seitsemänteentoista osaansa, ja Turun sarjakuvakauppa myy kymmenestä ensimmäisestä *Borgtron*-lehdestä koostettuja tiiliskivikirjoja sekä *Borgtron*-t-paitoja.

Lukijoiden on helpompi kokeilla uusia lukukokemuksia, jos tuotteen hinta on tarpeeksi alhainen (McCloud 2001, viitattu 12.11.2016). Oli kyseessä feministinen pienantologia tai punkkareiden kännitoilailuista kertova zine, tarttuu se todennäköisemmin varsinkin vähävaraisemman sarjakuvien ystävän matkaan kuin 20 euron festivaalialennuksella myytävä uutuusalbumi kustantamolta, joka epäilemättä vaatii osakkailtaan tiettyä taiteellista koherenssia ja sitoutumiskykyä.

Marc-Antoine Mathieun vuonna 1991 julkaistu sarjakuva-albumi *Alkuperä* on hyvä esimerkki sarjakuvan konventioiden hienovaraisesta, mutta mieltä nyrjäyttävästä rikkomisesta. *Alkuperä* kertoo J.C. Aqfaqin seikkailuista surrealistisen absurdissa unimaailmassa, jossa ajan ja avaruuden lait eivät päde. Mielestäni sarjakuvan kokeellisuus tai ”vaihtoehtoisuus” verrattuna esimerkiksi Windsor McCayn sarjakuvaan *Pikku-Nemo Höyhensaarilla* ei vielä toteudu pelkästään tarinan tyylilajin vuoksi, vaan Mathieun sarjakuva tutkii paljon syvemmin metasarjakuvallisia aiheita. *Alkuperässä* päähenkilö Aqfaq saa salaperäisiä kirjeitä, jotka sisältävät sarjakuvasisäpiirrettyjä tismalleen samasta elämästä kuin hän elää – toisin sanoen, *Alkuperä*-albumin sivut sisältyvät itse itsensä kuin maatuskanukke tai kaksi peiliä asetettuna vastakkain. Käytännössä Aqfaq vastaanottaa salaperäisen ministeriön hänestä piirtämiä sivuja ja jopa välähdyksiä tulevaisuuteen. Ajan kulku on vääjäämätön, ja peloissaan hän päätyy sarjakuvan armoilla sivuilla kuvattuihin tilanteisiin.

Aivan tarinan lopussa, sivulla 42, Aqfaq saa luettavakseen sivun 43, johon on piirretty myös sivun piirtäjä piirtämässä tismalleen samaa sivua 43 – ja polttamassa sen. Meidän ”oikean maailmamme” sarjakuvakirjassa ei sivua 43 ole, vaan se on olemassa vain pienenä ruutuna, sarjakuvana sarjakuvan sisällä, periaatteessa ikuisuuksiin jatkuvana putkena sivun sisälle ja uusille metatasoille.

Keskemmällä tarinaa on *Alkuperän* mielenkiintoisin kokeileva elementti, *antiruutu*. Fyysisessä kirjassa on keskellä sivua suorakaiteen muotoinen reikä, jonka läpi näkee seuraavalle ja edelliselle liuskalle, jonka kohdalla on samanmuotoinen ruutu. Käytännössä tarinan aikajana hyppää antiruudun kohdalla eteen ja/tai taakse ja toistaa kehystämänsä ruudun ajallisen välähdyksen.

Tämä herättää tarinan henkilöissä déjà vu-tunteita ja hämmennystä – hahmot toistavat huomaamattaan jopa dialogin kontekstiin sopimattomia lausahduksia.

Aiemmin mainitsin McCloudin popularisoimat kuusi ajankuljetuksen kategorioita. Mathieun antiruudussa nämä kategoriat pätevät yhä, vaikka antiruudun tapahtumat ”pomppivat” ajassa. Vaikka siirrytäänkin nykyisestä menneeseen ja tulevaan – tai toisinpäin – on yhtä lailla kyseessä siirtymä toiminnasta toimintaan sarjakuvan narratiivissa, vaikka fyysisessä sarjakuvakirjassa siirtymän voi katsoa olevan kohteesta kohteeseen, mikäli McCloudin kategoriat pätevät mitenkään mielekkäästi ylipäätään.

McCloudin kategorioista kuudes eli ”ei seuraussuhdetta”-siirtymä trivialisoi sarjakuvallisuuden merkityksen kokonaan. Voiko kokonainen sarjakuva olla pelkkä joukko kuvia, jotka eivät liity toisiinsa eivätkä välttämättä edes esitä mitään? Mielestäni tämä on kysymys, joka on vaivannut kaiken taiteen postmodernisaatiota 20-luvun dadasta aina nykyajan ready-made-teoksiin. Mikä on oikeaa taidetta, mikä on oikeaa sarjakuvaa? Onko antitaide taidetta laisinkaan?

Tässä kysymyksenasettelussa kuitenkin unohdetaan taiteen katsojan, kuuntelijan, kokijan ja tulkitsijan rooli. Sarjakuvantekijän ei tarvitse kaataa valmista informaatiota lukijan päähän, vaan kokeellinen ja vaihtoehtosarjakuva parhaimmillaan haastaa lukijansa tulkitsemaan kuvaa aivan uudella tavalla. Lukijalla on sisäsyntyinen taipumus vetää mielessään yhdysviivoja ja seuraussuhteita ruutujen välille, vaikka tekijän olisi kuinka ollut tarkoitus tehdä täysin ei-kausaalisia kuvia. Tärkeämmäksi nousee lukijan tulkinta ei siitä, mitä ei-esittävän tai ei-kertovan sarjakuvan ”kuuluu” esittää, vaan mikä on sarjakuvan subjektiivinen arvo lukijalle itselleen. Kysymys ei ole, mitä ”ei seuraussuhdetta”-sarjakuva merkitsee, vaan *mitä merkityksiä lukija antaa sille luvan saada*.

Vaihtoehtosarjakuvan vaihtoehtoisuus kumpuaa siis historiallisesta näkökulmasta katsoen sensuurin ja normien vastaisesta toiminnasta yhtä lailla mm. väkivallan vapaan kuvaamisen ja sorrettujen vähemmistöjen äänen kuuluviin saamisen muodossa. Nykyään tosin se, mikä vuosikymmeniä sitten oli raflaavaa, voi nykyään olla jo lähes kesy – joskaan seksiä ja graafista väkivaltaa ei kuvatakaan iltapäivälehtien stripeissä, niin ainakin esimerkiksi nykyaikaisten supersankarisarjakuvien pahiksiksi kirjoitetut hahmot eivät enää välttämättä ole yksiselitteisesti pahoja pahuuden vuoksi, vaan heille on jälleen annettu lupa olla moniulotteisia ja inhimillisiä. Nykyajan vaihtoehtosarjakuva ammentaakin uutta pontta vastarintahakuisuudelleen kokeellisen sarjakuvan maailmasta, ovathan ne syntyneet melko samoista lähtökohdista.

## 2.4 Kokeellinen sarjakuva

Vaihtoehtosarjakuva on pääsääntöisesti tarinankerronnallisesti koherenttia, ja vaihtoehtoisuus tulee ilmi pääasiassa aihevalinnoista. Kokeellinen sarjakuva taas pyrkii paljon ilmeisemmin kertomaan tarinoitaan mahdollisimman uusilla ja vallankumouksellisilla tavoilla. Kuitenkin nämä kaksi kulkevat hyvin järkeenkäyvästi käsi kädessä toinen toisiinsa vaikuttaen. Suomalaisista kokeellisista sarjakuvista paras esimerkki on GLÖMP-antologiasarjan kymmenes osa *GLÖMPX* (2009), joissa on ”tavanomaisen” vaihtoehtosarjakuvan lisäksi nähty mm. kolmiulotteisia sekä valosarjakuvia.

Anna Sailamaan *Escape, part one* esitetään kirjassa sekä kaksiulotteisesti sivuille painettuna että valokuvassa eräänlaiseksi japanilaiseksi paperilyhdyksi rakennettuna (kuva 2). Hanneriina Moisseinen taas on pitkän linjan suomalainen tekijä, jonka tavaramerkiksi on tullut ristipistojen ja kankaiden käyttö sarjakuvissaan (kuva 3). Tommi Musturi, *GLÖMP*-antologioiden alkuperäinen perustaja, esittelee yhdeksännessä *GLÖMPissä* (2007) Samuel-hahmoaan, joka sai oman kokopitkän kirjansa ”Samuelin matkassa” vuonna 2009 (kuva 4). Kirjassa kalpea, alaston ihmismäinen hahmo Samuel seikkailee värikkäässä paratiisimaailmassa. Kirjan kantavia teemoja ovat yksinäisyys, identiteetti ja elämän ihmeet.





KUVA 2. Sailamaa, Anna 2009. Escape, part one. GLÖMPX.



KUVA 3. Moisseinen, Hanneriina 2009. If Something Remains. GLÖMPX.

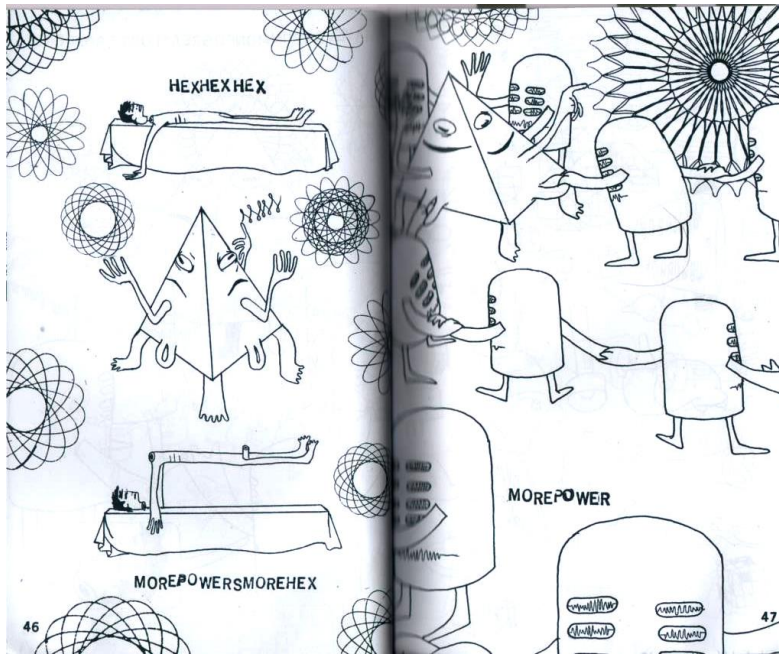


KUVA 4. Musturi, Tommi 2009. The Different States Of Samuel (Samuelin matkassa). GLÖMPX.

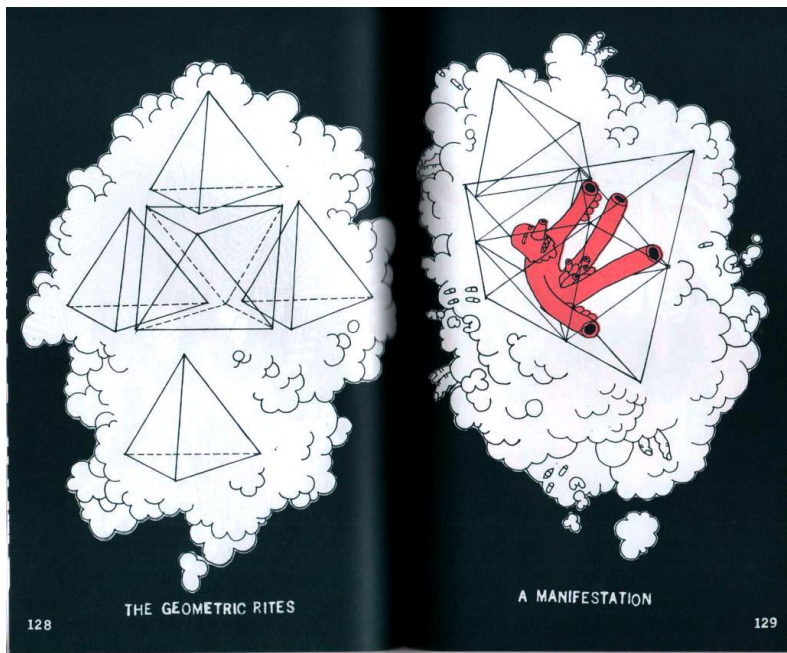
Yhdysvaltalainen Edie Fake tutkii kuuluisimmassa sarjakuvakirjassaan *Gaylord Phoenix* (2010) paitsi rakkautta, surua ja seksuaalisuutta, niin erityisesti myös sarjakuvallisten symbolien ja ikonien rajoja. Kirjan alussa Musturin Samuelin kaltainen, mutta rujompi ihmismäinen hahmo muuttuu feenikslinnuksi ja rakastuu ihmispoikaan, mutta tappaa hänet ”kristallisen verenhimon” (Crystal Bloodlust) noitumana.

Gaylord tapaa kaikenlaisia karaktärejä yrittäessään päästä eroon verenhimon kirouksestaan ja löytääkseen nimettömäksi jäävän rakastettunsa. Lopulta Gaylord saa aisoihin sisällään asuvan eroottisen raivon ja löytää aidon itsensä kantaessaan samalla matkallaan tapaamiensa henkilöiden vaikutusta.

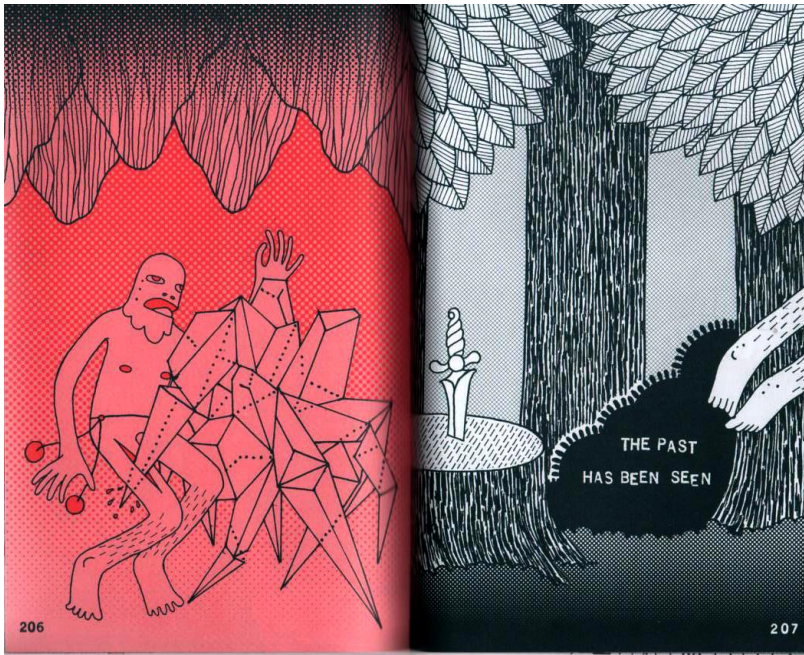
Gaylord Phoenix puhuu tai kommunikoi projisoimalla sanansa nokastaan kuin videotykistä kuplamaisina kirjaimina, eivätkä muutkaan hahmot juuri tyydy tavanomaisiin puhekupliin tai tekstilaatikoihin. Myöskään kokonaisia virkkeitä tai lauseita ei juuri esiinny, vaan dialogi on ajatuksenjuoksumaista ja runollisen viitteellistä – jopa kirjoitusvirheet on jätetty silleen eräänlaisena dadamaisena lisänä. Ruutujakoa on vain sikäli, että samalla aukeamalla tapahtuu selvästi peräkkäisiä tapahtumia eri kuvakulmissa ja tapahtumapaikoissa, mutta montaasit on usein sommiteltu saumattomasti yhteen. McCloudin jaottelun mukaista toiminnasta toimintaan ja kohteesta kohteeseen on ilmiselvästi, mutta kuvakerronta lähentyy enemmän egyptiläisiä hieroglyfejä tai Hieronymus Boschin tapahtumarikkaita triptyykkimaalauksia kuin perinteistä modernia sarjakuvaa (kuva 5). Muuten mustavalkoisen sarjakuvan huomioväriksi tulee hailakka pinkki ja lihaisa punainen tarinan keskivaiheen nostattaen tarinan intensiteettiä, ja kun Gaylord on löytämäisillään mielenrauhan, personoitunut Verenhimo kiskoo hänet takaisin mustavalkoiseen ahdinkoon (kuva 6 ja kuva 7).



KUVA 5. Fake, Edie 2010. Gaylord Phoenix.



KUVA 6. Fake, Edie 2010. Gaylord Phoenix.



KUVA 7. Fake, Edie 2010. Gaylord Phoenix.

Opinnäytetyöni, kolmiulotteisen sarjakuvainstallaatio *Prisman* juoni on hyvin pitkälle samanlainen kuin *Gaylord Phoenixin*. Gaylordin vastine Blanko kadottaa itsensä ja identiteettinsä, etsii itseään päihteistä ja seksistä, klubeilta ja metsästä ja päätyy tunkkaisen mustaan kauhun ja kuoleman kierteeseen petollisen *Prisman* unikuvien huijaamana. Lopulta Blanko särkee *Prisman* ja vapauttaa unikuvien vangeiksi jääneet hahmot kantamiensa muistojen muodossa. Tekstiä on *Prisma*-sarjakuvassa käytetty säästeliäämmin kuin *Gaylord Phoenixissa*, mutta yhtä lailla silppumaisina tehosteina ja antaen tilaa kuville paisua ja sykkiä omaan tahtiinsa.

Kokeellinen sarjakuva lähenee esisarjakuvallisia esikuviaan säilyttäen kuitenkin modernin sarjakuvan ominaispiirteitä. Yllä olevissa esimerkeissä kuvamontaasi on tärkein säilytetty elementti. Kuvamontaasi ei kuitenkaan ole sarjakuvalla ollenkaan ainutlaatuinen, kuten tekstiluvun ”Mitä sarjakuva on?” hieroglyfiesimerkeistä käy ilmi. *Sailamaa* ja *Moisseinen* taas toteuttavat sarjakuviansa kokeellisuutta materiaalivalinnoin; on selvää, että heidän teoksensa on tarkoitus kokea paitsi kirjojen kansien sisällä, myös fyysisinä esineinä, joita voi tarkastella kuin mitä tahansa taide-esinettä. Tietenkin litteistäkin paperisista sarjakuvaoriginaaleista voi saada esteettisiä vaikutelmia aivan kuin öljyvärimaalauksen karhean pinnan tarkastelusta taidemuseossa, mutta nähdäkseni niitä ei samalla tavalla ole tapana pitää erityistä huomiota vaativina taide-esineinä – ainakaan niiden keskuudessa, jotka eivät harrasta sarjakuvaa. *Sailamaa* ja *Moisseinen* tuovat tämän konvention esiin viemällä sarjakuvansa pois ”tylsistä” paperioriginaaleista johonkin, jota sarjakuvaan perehtymätönkin voi pitää taiteellisesti esteettisenä.

Kokeellinen sarjakuva on myös omiaan metafyyssisten aiheiden, kuten abstraktien tunteiden tai mielen koukeroiden käsittelyssä. On ehkä halpaa tulkita kokeileva kuvakieli ensisijaisesti psykedeeliseksi, mutta yhtä lailla puhuttu ja kirjoitettu kieli on abstraktio, joka ei suoraan kuvaa asiaa, jota se esittää. Näin ollen abstrakti kuva ja kuvakerronta ovat yksi uusi ulottuvuus ihmiskielessä. Kokeilevan sarjakuvan päämäärä ei nimellisestikään ole olla valokuvantarkka kuvaus aihevalinnastaan, vaan kokeilu siitä, miten sarjakuvamuotoa ja sen tekotapoja voi venyttää äärimmilleen, ennen kuin sarjakuvallisuus katoaa.

## 2.5 Digitaalinen sarjakuva ja Internetin vaikutus sarjakuvailmaisuun

Nettisarjakuvaa ja digitaalista sarjakuvaa on kutsuttu myös ”välineelliseksi sarjakuvaksi”, sillä sitä lukeakseen tarvitsee aina erillisen näyttöpäätteen, kun taas perinteinen sarjakuva on fyysisesti olemassa ja tavoitettavissa paperilla (Ahokoivu 2011, 13). Välineellinen sarjakuva voi olla alun perin olemassa paperisena, niin sanotusti ”välittömänä”, mutta nettiin tai muuten digitalisoituna se vaatii aina erillisen välineen, jolla muuttaa binäärikoodiksi kryptattu data koherentiksi visuaaliseksi esitykseksi.

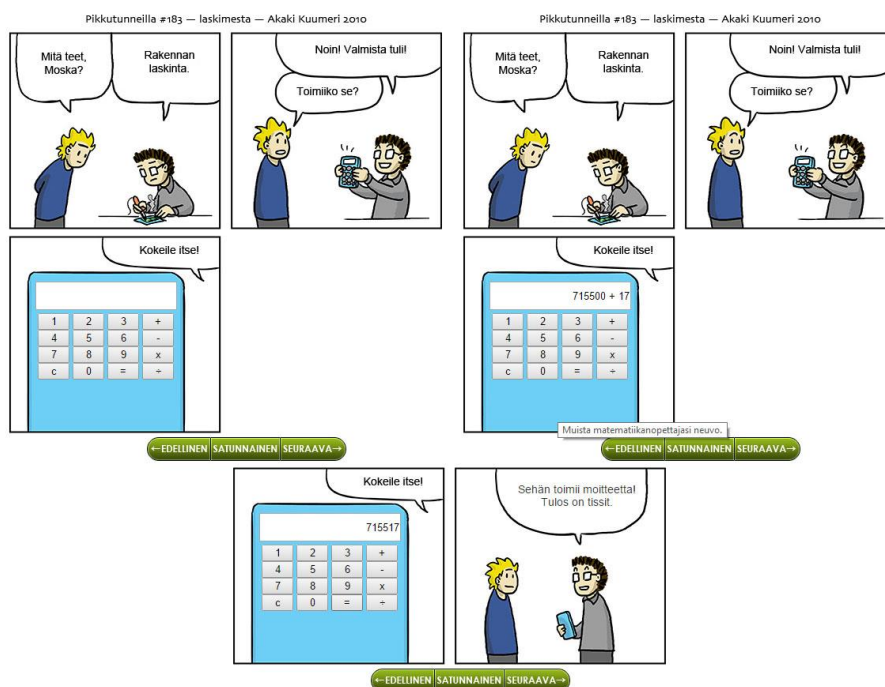
McCloudin mukaan nettisarjakuva on saanut eniten kritiikkiä niin kutsutun ”äärettömän kanvaksen” käytöstä. Koska joka suuntaan rullattavissa olevalla digitaalisella sivulla ei ole paperisen sivun fyysisiä rajoituksia, voi sarjakuvantekijä käyttää käytännössä äärettömästi tilaa yhdellä ainoalla sarjakuvasivulla. Kritiikki pohjautuu hyvin vahvasti painetun sarjakuvan konventioihin; piirtäjät joutuvat tunkemaan ruutunsa mahdollisimman lähelle toisiaan paperin tuhlaamisen pelossa – McCloud puhuu neljännestuuman keskietäisyydestä. Syy, miksi ääretön kanvas on saanut kritiikkiä, on se, miten se haastaa vuosisataisen sarjakuvaperinteen ainoan aidosti pysyvän säännön – fyysiset rajoitteet. Kun aikaulottuvuutta voi kuljettaa niin pitkällä ruutuväleillä kuin tekijää huvittaa, ei tarvitse sovittaa kuvakerrontaansa vanhan formaatin rajoituksiin. Kenties huolena on myös kuvamontaasien laiskistuminen, kun ei tarvitse kantaa huolta paperin loppumisesta kesken. Äärettömän kanvaksen arvostelijat pitävät ääretöntä kanvasta halpana tempuna, joka ei sovi internetin käyttötarkoituksiin. (McCloud 2009, viitattu 21.11.2015.)

Mutta miksi tyytyä fyysisen sarjakuvan rajoituksiin? Ilahduttavimpia esimerkkejä siitä, miten digitaalisen maailman ilmaiskeinoja voi integroida saumattomasti sarjakuvan maailmaan, ovat mm. Kris Wilsonin, Rob DenBleykerin ja Dave McElfattrickin *Cyanide and Happiness* (explosm.net)

ja suomalainen Akaki Kuumerin *Pikkutunneilla* ([www.pikkutunneilla.com](http://www.pikkutunneilla.com)) – toki muita vastaavia esimerkkejä on vaikka millä mitalla.

*Cyanide and Happinessin* poliittisesti epäkorrektit tikku-ukot äityvät tuon tuosta tanssimaan tai tekemään vulgaarimpiakin toistuvia liikkeitä ruutujen sisällä gif-animaatioiden muodossa. Ratkaisu on sikäli perusteltu, että monesti rytmisen liikkeen kuvaaminen fyysisissä sarjakuvissa on joko kömpelöä vauhtiviivojen käyttöä, tai yksinkertaiseenkin liikerataan joudutaan tuhmaamaan kokonainen rivistö pikkuruutuja kuin elokuvafilmissä. Gif-animaatiossa taas lähennetään sarjakuvailmaisun esi-isää, elokuvaa, sillä ”elokuvaruudut” on kaikki upotettu yhteen ja samaan ”kuvaan”.

Pikkutunneilla taas on interaktiivisen sarjakuvan malliesimerkki. Kemin pohjoismaisessa sarjakuvakilpailussa toiselle sijalle vuonna 2009 päässyt, äärettömän kanvaksen periaatteella sommiteltu pystysuuntainen Kujan alku-sarjakuva sisältää mm. vedettäviä piironginlaatikoita ja edellä mainittuja gif-animaatioita, internet-sarjakuvan tehokeinoista yksinkertaisimpia. Lyhyemmissä stripeissa taas voi mm. tehdä laskusuorituksia erikoisella laskimella (kuva 8), tai kätellä kiitokseksi ja hyvästiksi sarjan henkilöille Kuumerin lopettaessa sarjakuvan jatkamisen opintojensa vuoksi. Viimeisen ruudun ojennettua kättä klikatessa päähenkilö vetäisee kätensä pois veijarimaisesti.



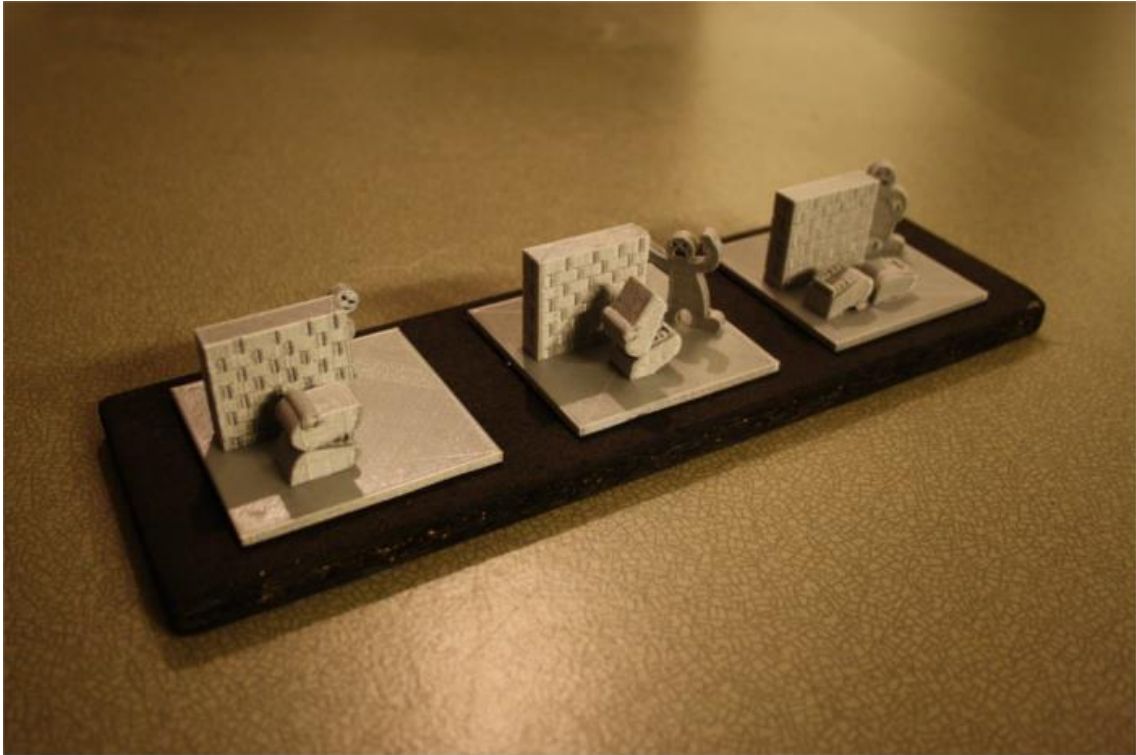
KUVA 8. Kuumeri, Akaki 2010. 183 – laskimesta | *Pikkutunneilla.com*.

<<http://www.pikkutunneilla.com/sarjakuvat/183-laskimesta/>>. Viitattu 11.7.2016.

Sarjakuvablogit eli sarjakuvamuodossa julkaistut nettipäiväkirjat käyttävät eräänlaista ääretöntä kanvasta ainakin pystysuunnassa. Suomessa sarjakuvablogit ovat mm. Milla Paloniemen ja Tea Tauriaisen vaikutuksesta valtava ilmiö sarjakuvaharrastajien keskuudessa, sillä se on kaikkein helpoin tapa saada omia tuotoksiaan esille – joskin edellä mainittujen tekijöiden suosio alkoi alun perin IRC-Galleriassa, mutta heidän sarjakuvabloginsa (Paloniemi: *En vaan osaa!* ja Tauriainen: *Mad Tea Party*) ovat yhä Suomen luetuimpia ja ainoita, joiden päivityksiä on vaivauduttu koostamaan ja painamaan fyysisiksi kirjoiksi. Vaikka monet nykysarjakuvablogit ovatkin silotellumpia kuin edeltäjänsä ja kuuluisimmat jopa piirtävät suoraan valmiiseen formaattiin aikomuksena julkaista ne myöhemmin kokoelmina, on sarjakuvablogi suoraa jatkumoa edellä mainitusta pienlehti-, underground- ja zine-kulttuurista. Jokainen, jolla on kynä, paperia ja skanneri – tai tietokone ja piirtotabletti, tai pelkkä sormitietokone – on potentiaalinen sarjakuvabloggaaja, eikä mitään lähtöasovaatimuksia ole.

Monia alun perin paperilla julkaistuja sarjakuvia, kuten Marvelin supersankarisarjakuvia, voi ostaa lukulaitteille joko skannattuina kappaleina tai digitaalisina vain netissä julkaistavina myyntiartikkeleina. Vaikka Marvel on sarjakuvateollisuuden jättiläinen, digitaalinen jakelu mahdollistaa myös pienempien ja vaihtoehtoisempienkin sarjakuvien levityksen suuremmalle yleisölle. Koska digitaalisen sarjakuvan paino- ja jakelukustannukset ovat lähes olemattomat, ei kustantajien tarvitse pelätä tuotteiden tuottavan taloudellista tappiota. (McCloud 2000, viitattu 21.11.2016.)

Internetin perusominaisuus käytännössä ilmaisena ja äärettömän suurena julkaisualustana on se, että kenellä tahansa harrastelijasta ammattilaiseen on mahdollisuus tuoda teoksensa julki. Eniten se kuitenkin tarjoaa nimenomaan kokeellisen ja vaihtoehtosarjakuvan kentälle. Vailla rajatun kokoisen, pahimmillaan hyvinkin kalliin sekä vain näköaistiin perustuvan paperijulkaisun rajoitteita, sarjakuvataiteilija voi tehdä käytännössä mitä haluaa. Omalla nettisivullaan voi julkaista niin rienaavaa sarjakuvaa kuin haluaa, niin hyvässä kuin pahassa – mutta sarjakuvan etiikasta ja aihepiirien laillisuudesta ei nyt sen enempää. Mehevin potentiaali internet- ja digitaalisessa sarjakuvassa on kuitenkin aiheiden sijasta toteutuksessa; jos opettelee piirtämisen lisäksi koodaamaan, voi nykyaikainen sarjakuvataiteilija tehdä käytännössä mitä vain murto-osalla painetun sarjakuvan kustannuksista. Huomioitavaa tässä kohtaa on, että kolmiulotteisen sarjakuvan suhteen ”painetun” käsite on hyvin suuntaa antava. Kolmiulotteisen, maatuskanuken lailla itseensä koteloituvan ja animoidun sarjakuvan rajana on vain mielikuvitus, koodaustaidot ja lukulaitteen kaistanopeus tai grafiikkakortin tehokkuus, kun taas painetussa sarjakuvassa vastassa on fyysiikan lait, kuten Sarjakuvakeskuksen 3D-printattu sarjakuvastrippi havainnollistaa (kuva 9).



*KUVA 9. Collan, Mia 2015. Sarjakuvastripin kolmas ulottuvuus*

*<<http://sarjakuvakeskus.fi/blogi/732-sarjakuvastripin-kolmas-ulottuvuus>>. Viitattu 12.11.2016.*



### 3 KOLMIULOTTEINEN SARJAKUVAINSTALLAATIO

Tein opinnäytetyön produktiona kolmiulotteisen sarjakuvainstallaation. Produktion aloitusvaiheessa mietin jo sarjakuvan nimeä – mikä kuvastaisi teoksen tunnelmaa ja formaattia parhaiten? Koska tein sarjakuvaa lähtökohtaisesti muoto edellä tarinan kustannuksella, tuntui luontevalta kutsua teosta työnimellä ”Kappaleet”, viitaten Platonin kappaleisiin, jotka ovat säännöllisiä monitahokkaita, joiden tahkot ovat keskenään yhteneviä säännöllisiä monikulmioita, joiden jokaisesta kärjestä lähtee yhtä monta särmää. Lopulta viitteellinen käsikirjoitus alkoi elää omaa elämäänsä, ja tarinan ”pääpahis”, salamyhkäinen ja päähenkilön elämää kontrolloiva Prisma, tuli teosta määrittäväksi tekijäksi.

Lyhykäisyydessään *Prisma* (tyyliteltyinä *PRISMA*) kertoo nimettömästä lyhyttukkaisesta pojasta, joka tuntee kasvojensa sulavan pois, tunnistamattomaksi ja identiteettittömäksi kasvojen ikoniksi tai viitteeksi kasvoista. Silloin hän löytää Prismaa (tai Prisma hänet; ”*Sillä ei ole merkitystä. Meillä on nyt toisemme*”, sanoo päähenkilölle itse Prisma), säkenöivän värikkään kristallimaisen olennon, joka vie hänet erilaisten identiteettien ja maailmojen äärelle. Nämä maailmat tai unikuivat edustavat seksuaali- ja sukupuolivähemmistöjen mediarepresentaatiota, ja päähenkilön kasvojen katoamisen voi tulkita symboloivan kaapista tuloa tai nuoren homoseksuaalisen pojan eksyneisyyttä vailla roolimalleja. Käsikirjoitusvaiheen muistiinpanoissa pojan nimi on Blanko, merkinä hänen anonyymistä olemuksestaan sekä tribuuttina yhdysvaltalaiselle rap-artistille Mykki Blanco. Vaikka pyrinkin siihen, ettei kappaleiden tai lukujen lukusuunnalla ole väliä, oli sitä käytännössä erittäin vaikea toteuttaa, joten selkeyden vuoksi luvuilla on oma, ”oikea” järjestyksensä.

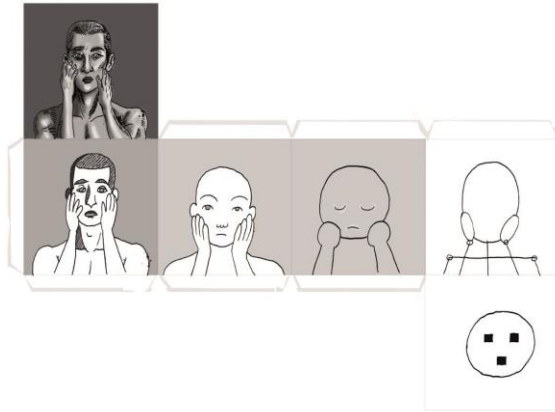
Ensimmäisessä luvussa valkoihoisten drag queenien juhlien polttoaineena toimii kuolleet ja murhatut rodullistetut transnaiset, jotka heittivät ensimmäisen kiven Stonewallin mellakoissa vuonna 1969. ”Keittä te otitte yön?”, Blanko kysyy drag queeneilta, viittauksena feministien käyttämään ”Take Back The Night”-iskulauseeseen. Media antaa täten yksipuolisen valkoihoisen kuvan HLBT-yhteisöstä.

Toisessa luvussa metsän eläimet peuroja ja leijonia myöten elävät sulassa sovussa keskenään, kunnes ihmisten maailma tuhoaa niiden ekosysteemin ja pakottaa ne taistelemaan resursseista. Ihmiset edustavat niin kutsuttua pinkkiä rahaa, eli HLBT-aiheiden rahastusta ja niillä ratsastamista siten, että yhteisölliset arvot muuttuvat kauppatavaraksi ja statussymboleiksi. Viitteitä voi nähdä myös siitä, kuinka heteronormi tekee paikkansa HLBT-yhteisöön ja pakottaa heidät käyttäytymään

tietyllä normalisoidulla tavalla ja hyökkäämään toisiaan vastaan, elleivät tavoittele muun muassa ”heteromaisuutta” tai tasa-arvoista avioliittolakia. Metsän eläimistä tulee tuotantoeläimiä, ja niiden monimuotoiset elämät pakotetaan pieneen häkkiin, jossa niistä halutaan vain yhtä asiaa. Etenkin valtaväestölle suunnatun median HLBT- eli homo-, lesbo- ja biseksuaaleja sekä transsukupuolisia esittävä kuvasto on usein yksipuolisen seksuaalisoitua ja tirkistelynomaista.

Viimeisessä luvussa rajapintana toimii suuri bakteriofagi-viruksen kapsidin muotoinen ikosaedri. Paitsi rasismi ja yliseksuaalinen kuvasto, median HLBT-kuvastoa riivaa myös tapa keskittyä HLBT-yhteisön tragedioihin: AIDS-kriisiin ja homofobisiin viharikoksiin ja syrjintään. Tämä kaikki niveltyy suurilta osin tietysti myös seksuaalisointiin ja tirkistelyyn; median tekijät haluavat median kuluttajien tuntevan HLBT-yhteisöä katsellessaan inhoa, sääliä, hämmästyttä ja huvittuneisuutta, kun yhteisön elämä todellisessa maailmassa, johon Blanco lopulta murtaa tiensä Prisman sisältä, on täynnä normaalin arjen iloja ja suruja vailla mitään krumeluureja. Onnellinen, mutta avoin loppu päästää yhteisön todelliset äänet Blankon kautta kuuluviin, kun hän toteaa: ”Ilman yhteisöä meidän ääntämme käyttää joku muu.”

Prisman dialogi on äärimmäisen minimaalista. Suurin vaikuttimeni tältä osin oli Tommi Musturin sarjakuvakirja Samuelin matkassa, jossa paljon Blankoa muistuttava valkoinen pikkuolento Samuel seikkailee unenomaisissa erilaisten identiteettien maailmassa. Koin, että liiallinen dialogi olisi vaikuttanut häiritsevällä tavalla Prisman rikkaaseen kuvastoon ja että varsinkin puhekuplien käyttö kolmiulotteisella pinnalla hankaloittanut teoksen aikajatkumon viitteellisyyttä. Puhekuplat ja dialogi seuraavat hyvinkin paljon lineaarista aikajatkumoa, kun taas Prisman ilmavirtauksien mukana pyörivät ja heiluvat kappaleet tai ”ruudut” pakenevat yksiselitteistä tulkintaa siitä, mikä toiminta seuraa mitäkin toimintaa ja missä järjestyksessä kappaleiden tahkot pitäisi lukea. Ei pidä kuitenkaan aliarvioida lukijan taipumusta vetää yhdysviivoja sarjallisten kuvien välille, mihin hänellä on täysi oikeus taiteen kuluttajana. Silti Prisman loppumetreillä, Blankon murtauduttua ulos Prisman vankilasta ja saatuaan omat kasvonsa takaisin, Blankon dialogi on suljettu puhekupliin ja kaikki on jälleen ikään kuin normaalia – vaikkei kaksiulotteiselle pinnalle koskaan päädytäkään.



KUVA 10. Kuution kaaviokuva. Niva, Niko-Petteri 2016. PRISMA.



KUVA 11. Oktaedrin kaaviokuva. Niva, Niko-Petteri 2016. PRISMA.



KUVA 12. Oktaedri koottuna ja ripustettuna. Niva, Niko-Petteri 2016. PRISMA.



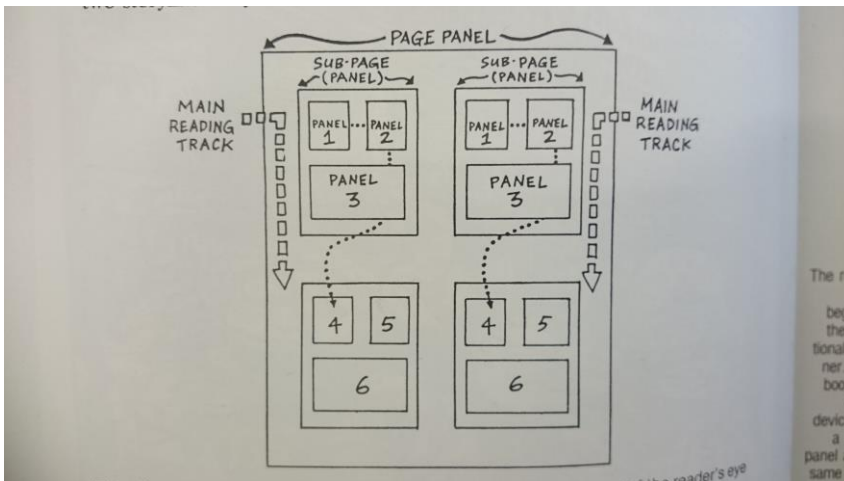
KUVA 13. *Antiprisman kaaviokuva. Niva, Niko-Petteri 2016. PRISMA.*

Tärkeimmät Prisman aikajakumon lineaarisuutta tukevat tekijät ovat ripustus, sommittelu ja väri. Prisman tarjoamat kolme maailmaa on määrä ripustaa toisistaan erilleen, niin että minkä tahansa kolmesta ”luvusta” voi lukea ensimmäisenä. Tilaa lukujen välillä ei tietenkään tarvitse olla paljon, sillä myös lukujen värimaailmat ja geometriset muodot erottavat ne toisistaan: kolmioista, pyramideista ja timanteista koostuva ”drag queen”-luku on räikeän vaaleanpunainen ja kullankeltainen, viisikulmioista ja pitkistä palkeista koostuva ”metsä”-luku on murretuissa ruskean, vihreän ja sinisen sävyissä ja yhdestä suuresta ikosaedristä koostuva ”virus”-luku on tummanharmaa ja verenpunainen.

Näitä kolmea lukua ”kehystää” molemmin puolin Blankon ”todellinen maailma”, joka ensin on tympeän harmaa joukko tasasivuisia kuutioita, sitten sopusuhtaisen pastellinsävyinen ilman kolmen luvun kirkuvaa ja tukahduttavaa unimaailmaa. Värimaailman draamankaari edustaa sitä, miten Blanco identiteettikriisissään menettää kasvojensa lisäksi elämänsä mielekkyyden, jota niin avuliaasti Prisma saapuu täyttämään räiskyvillä kuvillaan, hahmoillaan ja tarinoillaan. Aluksi Blanco nauttii uutuudenviehätyksestä, mutta lopulta väriiloiston tahrivat tunkkainen verenpunainen, polttavana hehkuva valkoinen ja kaiken nielevä musta. Lumous särkyä – mitä kuvastaa myös tässä kohdassa tarinaa käytetty geometrinen kappale, *antiprisma*, verrattuna Prisman nimikkomuotoon – mutta Blanco ottaa mukanaan kaiken sen hyvän, mitä Prisma ehti hänelle näyttää. Viimeisessä kappaleessa Blanco hyppää kätet avoinna kirjaimellisesti ulos kuutionsa vankilasta.

Prismassa voi katsoa käytetyn tehokeinona mm. Will Eisnerin nimeämää ”superruutua” (Eisner 1985, 80). Siinä kahta tarinaa tai aikajanaa kuljetetaan samanaikaisesti samalla sarjakuvasisivulla, niin että ruudut koteloituvat toisiinsa kuin maatuskanuket (kuva 14 ja kuva 15). Eisner käytti tätä tehokeinoa Spirit-sarjakuvassaan niin, että tarinan alussa osa tarinaa kerrottiin sivun sisälle piirrettyinä, uutena ”aukeamana”, auttaen lukijaa ymmärtämään tehokeinon tarkoituksen

laotsikolla "An opportunity to observe two lives at the same time". Tällöin lukija pystyi seuraamaan samaa tarinaa kahdesta eri näkökulmasta helposti ja lehteilemättä kirjaa edestakaisin. Kun tehokeino on käynyt tutuksi ja vieläpä selitetty auki, lukija ei enää miltei aisti pääsivun reunoja, vaan ottaa sivun sivun sisällä sellaisenaan.



KUVA 14. Eisner, Will 1985. Comics And Sequential Art.



KUVA 15. Eisner, Will 1985. Comics And Sequential Art.

Prisman tapauksessa, kolmiulotteisuutensa ansiosta, yksi kappale voi pitää sisällään useita tapahtumaketjuja eri tahkoilla. Luvun kaksi kohtauksessa, jossa viisi samanmuotoista pyramidia esittelevät vuorotellen juopuvaa Blankoa, demonisesti nauravaa pinkkitukkaista drag queenia ja intohimoisesti tanssivaa sinitukkaista drag queenia, superruutujen ominaisuudet pääsevät parhaiten oikeuksiinsa. Kaksiulotteisella sivulla kolmen ja toisinaan jopa neljän eri aikajanan kuljettelu olisi ollut vähintäänkin sekavaa, mutta Eisnerin superruudulla (tai oikeammin

metaruudulla, ruudulla ruudun sisässä) olisi yhden joukon ruutuja voinut sulkea omaan karsinaansa saman sivun puitteissa. Parhaiten tarina kulkisi kuitenkin useammalla sivulla.

Kolmiulotteinen pinta sallii saman informaatiomäärän ilmaisemisen pienemmässä mittakaavassa, vaikkakin juuri kolmiulotteisuus vaatii lukijalta aivan erilaista osallistumista kuin litteiden sivujen lehteily; kolmiulotteisia kappaleita joutuu toisinaan pyörittelemään ja koskemaan saadakseen koko ”sivun” ”luettua”. Näyttelytilassa tämän voi ratkaista asentamalla galleriaan vaikka pienen tuulettimen, niin että kappaleet pyörivät itsestään eikä lukijoiden tarvitse koskea taideteoksia (on enemmän sääntö kuin poikkeus, että galleriaan asetettuja teoksia ei saa koskea missään tilanteessa).

PRISMA ripustettiin Oulun ammattikorkeakoulun kulttuurin yksikön Galleria O:ksi nimettyyn aulatilaa, johon on asennettu videotykkejä ja pieniä kohdevaloja. Tarkastellessani gallerian valoratkaisuja referoin Elina Kinnusen vuoden 2014 opinnäytetyön tutkielmaa.

Koska Galleria O on käytännössä kahden käytävän välillä oleva aula, on gallerian ”vieraita” vaikea houkutellessa viipymään teoksen äärellä. Kiireettömyyden tuntua auttaa kuitenkin luomaan kohdevalot, joiden värlämpötila on huomattavasti lämpimämpi kuin katon loisteputkivalot. Kinnusen mukaan gallerian lämpimien tauluvalojen vastapainoksi kaivattaisiin kuitenkin vastapainoksi luonnonvaloa, joka on sävyllään neutraalimpaa ja kylmempää, jotta teoksen värikontrastit eivät latistuisi ja niiden sävy kääntyisi virheellisesti magentan suuntaan. (Kinnunen 2014, 16–18.) Näin kävi mahdollisesti PRISMAN pääteokselle eli installaatiolle, jossa väri oli ehdottoman tärkeässä osassa tarinankerrontaa, eivätkä ne päässeet oikeuksiinsa luonnonvalon puuttuessa ikkunattomasta aulatilasta.

Seinille ripustetut mustavalkoiset tussipiirroksot ja lyijykynäluonnokset taas mielestäni olivat paljon enemmän kotonaan yksipuolisen lämpimässä kohdevalossa, ja nähdäkseni myös galleriavieraat olivat samaa mieltä viihtyessään pitkään taulujenkin äärellä. Kenties lämpimien valojen raukea kiireettömyys sopii paljon paremmin mustavalkotöille kuin vahvasti väritasapainosta riippuvaisille tauluille.

## 4 POHDINTAA

Pohtiessani kokeellisen ja vaihtoehtosarjakuvan perimmäistä olemusta mieleeni tulee Marcel Duchampin readymade-teos *Lähde* (1917) – dadan alkusysäys, joka pohjimmiltaan on vain signeerattu pisuaari. Se, mikä tekee *Lähteestä* taidetta, on kuitenkin *konteksti*. *Lähde* on esillä taidemuseossa, missä vierailija tulkitsee kaiken näkemänsä helposti ensisijaisesti taiteen kautta.

Hupaisimpia esimerkkejä tästä ilmiöstä ovat internetissä kiertävät kuvat, joissa joku on asettanut New Yorkin Museum of Modern Artin lattialle lapasen tai silmälasit ja kuvaa museovieraiden reaktioita ja yrityksiä tulkita esinettä taiteen kontekstissa. Kuvien tarkoitus on tietysti irvailla taidepiirien teennäisyydelle ja postmodernin nykytaiteen ilmiöille, kuten jo sata vuotta vanhalle readymade-taiteelle, mutta toisaalta tekee itsestään taidetta yhtä lailla. Syy tähän on se, että taiteen tarkoitus on *vaikuttaa, synnyttää katsojassa vaikutelmia*. Se, että joku tulkitsee lattialle jätetyn lapasen taiteena, tekee lapasesta taidetta senhetkisessä subjektiivisessä kontekstissa.

Edellisen esimerkin turvin väitän, että etenkin kokeellinen sarjakuva on samaa jatkumoa dadan kanssa. Kun pohditaan, mikä tekee sarjakuvasta sarjakuvaa, on ongelmallista takertua ikonografiaan. Puhekuplat, ruutujako, aikajatkumo ja jopa kuvamontaasi ovat pohjimmiltaan mielivaltaisia sovinnaisuuksia modernin valtavirtasarjakuvan maailmasta. Mutta jos taiteilija sommittelee joukon abstrakteja kuvioita ennalta määrättyyn kehikkoon tai pintaan ja julkaisee teoksen sarjakuvablogissa, sarjakuva-albumissa tai sarjakuvakeskuksen galleriassa, on väistämätöntä, että teoksen lukija tulkitsee teoksen ensisijaisesti sarjakuvana. (kuva 16.)



KUVA 16. Uusitalo, Jiipu. Tajukankaan kutoja 2014.

<<http://tajakankaankutoja.sarjakuvablogit.com/2014/02/17/baruk-khazad-tarkottaa-kaapioiden-kirveket/>>. Viitattu 13.10.2016.

Siinä missä vaihtoehtosarjakuva syntyi tarpeesta vapauttaa sarjakuvan tekstuaalinen ulottuvuus aikansa sensuurista, kokeellinen sarjakuva ei ensisijaisesti pyri shokeeraamaan tai tekemään vaiettuja aiheita näkyväksi, vaan koettelemaan sarjakuvan kuvallisen ja tekstuaalisen ilmaisun rajoja silkasta seikkailunhalusta ja riemusta – kokeilunhalusta. Nykyajan vapautuneessa kerrontaperinteessä seksi, huumeet ja väkivalta eivät välttämättä enää ole niin shokeeraavia aiheita kuin ennen, mutta sitä enemmän vaihtoehtosarjakuva on niveltynyt kokeellisuuteen sikäli, että kuvatakseen varsinkin psykologisia ja myös psykedeelisiä aiheita, kuten Samuelin, Gaylordin ja Blankon matkaa mielen syvimmissä syövereissä, on määriteltävä uudelleen, miten kuvamontaasit muotoutuvat ja mitä vaikutelmia kahden kuvan rinnastus synnyttää.



Sarjakuva, seitsemäs taide, on tämän argumentin turvin aivan kotonaan kuvataiteiden maailmassa. Puritaaneja häiritsevänä kiilana taiteen ja viihteen välissä sarjakuva on lähtökohtaiselta olemukseltaan dadaa, taiteen kenttää muovaavaa antitaidetta, ja kokeellinen ja vaihtoehtosarjakuva palvelevat tätä samaa funktiota olemalla parhaimmillaan pakkaa sekoittavaa antisarjakuvaa sarjakuvakentän sisällä ja visuaalisen kulttuurin tyyllilajeja, välineistöä ja ilmaisutapoja ravisteleva yhtä aikaa tuhoava ja luova voima, mutta kesyimmilläänkin muistutus lukijoille siitä, mitä muuta ylipäätään koko kuvallinen ilmaisu voi olla kuin sovinnasta, perinteistä ja totuttua. Kokeellisen ja vaihtoehtosarjakuvan käytännön mahdollisuudet tehdä näkyväksi paitsi sarjakuvan, myös kerrontataiteen ja muun visuaalisen kulttuurin kuluneet sovinnaisuudet ja etikettisäännöt – ja ravistella niitä perinpohjaisesti – on parasta, mitä voi tapahtua meidän tavallamme nähdä ja tulkita kuvia maailmassa, jossa kuvallinen informaatio turruttaa aivot ja prisman värivalot sokaisevat meidät näkemästä itseämme.

## LÄHTEET

Ahokoivu, Mari 2011. Verkosta paperille. Sarjakuva sähköisesti ja painettuna. Oulu: Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. <[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/27649/Ahokoivu\\_Mari.pdf](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/27649/Ahokoivu_Mari.pdf)>. Viitattu 15.2.2017.

Collan, Mia 2015. Sarjakuvastripin kolmas ulottuvuus. <<http://sarjakuvakeskus.fi/blogi/732-sarjakuvastripin-kolmas-ulottuvuus>>. Viitattu 12.11.2016.

Eisner, Will 1985. Comics And Sequential Art. Poorhouse Press.

Fake, Edie 2010. Gaylord Phoenix. New York: Secret Acres.

Herkman, Juha 1996. Ruutujen välissä - Näkökulmia sarjakuvaan. Tampere: Tampereen yliopiston julkaisutoimikunta.

Hugaerts 2009. Teoksessa Musturi, Tommi 2009. GLÖMPX. Helsinki: Gummerus.

Huhtamo, Erkki 1986. Puhekuplia - Kirjoituksia sarjakuvasta. Kemi: Kemin kulttuurilautakunta.

Kinnunen, Elina 2014. Valot ja värit näyttelytilassa. Valintojen vaikutus tilakokemukseen ja aistimuksiin. Oulu: Oulun ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö. <[https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/75532/Opinnaytetyo\\_Kinnunen\\_Elina.pdf](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/75532/Opinnaytetyo_Kinnunen_Elina.pdf)>. Viitattu 15.2.2017.

Kuumeri, Akaki 2005-2016. Pikkutunneilla.com | Sanaleikkejä ja uskomattomia seikkailuja. Sarjakuva Moskasta, Piikistä ja Sirkusta. <<http://www.pikkutunneilla.com>>. Viitattu 12.11.2016.

Manninen, Pekka A. 1996. Whammo! Sarjakuvan kieli ja sarjakuvajulkaisut länsimaisessa kulttuurissa. Teoksessa Herkman, Juha (toim.) 1996. Ruutujen välissä - Näkökulmia sarjakuvaan. Tampere: Tampereen yliopiston julkaisutoimikunta.

Mathieu, Marc-Antoine 1991. Alkuperä. Helsinki: Like kustannus.

McCloud, Scott 2000. I Can't Stop Thinking! #2: "The 99.9% Solution" - Diversity Online. <<http://scottmccloud.com/1-webcomics/icst/icst-2/icst-2.html>>. Viitattu 21.11.2015.

McCloud, Scott 2001. I Can't Stop Thinking! #6: "The Coins Of The Realm". <<http://scottmccloud.com/1-webcomics/icst/icst-6/icst-6.html>>. Viitattu 12.11.2016.

McCloud, Scott 2009. The "Infinite Canvas". <<http://scottmccloud.com/4-inventions/canvas/index.html>>. Viitattu 21.11.2015.

McCloud, Scott 1993. Sarjakuva - Näkymätön taide. New York: Harpercollins Publishers, Inc.

Niva, Niko-Petteri 2016. PRISMA. Oulu: Oulun ammattikorkeakoulu.

Pystynen, Tiina 1996. Runokuva eli miten elämä muuttuu taiteeksi. Teoksessa Herkman, Juha (toim.) 1996. Ruutujen välissä - Näkökulmia sarjakuvaan. Tampere: Tampereen yliopiston julkaisutoimikunta.

Sinisalo, Johanna 1996. Teräsmiehiä ja paperinaisia. Sukupuoli, seksuaalisuus ja sarjakuva. Teoksessa Herkman, Juha (toim.) 1996. Ruutujen välissä - Näkökulmia sarjakuvaan. Tampere: Tampereen yliopiston julkaisutoimikunta.

Uusitalo, Jiipu 2014. Tajukankaan kutoja <<http://tajakankaankutoja.sarjakuvablogit.com/2014/02/17/baruk-khazad-tarkottaa-kaapioiden-kirveket/>>. Viitattu 13.10.2016.