

Anssi Vieruaho

MILTÄ SARJAKUVA KUULOSTAA?

Auditiivinen kerronta *Hip Hop Family Tree* -sarjakuvaromaanissa

MILTÄ SARJAKUVA KUULOSTAA?

Auditiivinen kerronta *Hip Hop Family Tree* -sarjakuvaromaanissa

Anssi Vieruaho
Opinnäytetyö
Kevät 2018
Visuaalinen suunnittelu
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma, visuaalinen suunnittelu

Tekijä: Anssi Vieruaho

Opinnäytetyön nimi: Miltä sarjakuva kuulostaa? – Auditiivinen kerronta *Hip Hop Family Tree* -sarjakuvaromaanissa

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2018

Sivumäärä: 35

Olen suunnitellut muutaman vuoden ajan tekäväni musiikkiaiheisen sarjakuvan, mutta sopivaa tarinaa ei kuitenkaan ole vielä syntynyt. Olen kuitenkin pohjustanut tulevaa projektia ja siksi ajattelin, että olisi hyvä perehtyä tarkemmin auditiiviseen kerrontaan. Piskorin palkittu *Hip Hop Family Tree* kiehtoi minua visuaalisella tyylillään sekä aihepiirillään, joten valitsin sen analyysin kohteeksi.

Tavoitteenani oli purkaa sarjakuvaromaanin kaikki erilaiset tavat kuvata ääntä ja havainnoida, millä tavoilla ääni halutaan välittää lukijalle ja miten erilaiset äänet kuvataan länsimaisessa sarjakuvassa. Käytin menetelmäni pohjana Peircen merkkityyppiluokkia, joita muokkasin sarjakuvan äänen analysointiin yhdistämällä teoriaan Mannisen, Herkmanin, McCloudin ja Eisnerin tutkimuksia sekä omaa kokemustani sarjakuvantekijänä.

Tutkimuksen tulokseksi sain merkittävää tietoa auditiivisen kerronnan tasoista sarjakuvassa. Äänen roolista sarjakuvassa on vielä paljon tutkittavaa sekä myös popularisoitavaa. Oma tapani tehdä sarjakuvia muuttui tämän tutkimuksen myötä ja toivon että tutkimukseni innostaa myös muita sarjakuvantekijöitä ja tutkijoita.

Asiasanat:
sarjakuvat, kuvataide, hiphop

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree programme in Communication, Option of Visual Design

Author: Anssi Vieruaho

Title of thesis: How does a comic sound? – Auditive narration in the graphic novel *Hip Hop Family Tree*

Supervisor: Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2018 Number of pages: 35

For some years now, I have been planning to make a comic on the theme of music. However, a suitable story is yet to be born. Still, I have laid the foundation for this future project and thought that it would be useful to study auditive narration on a deeper level. I chose Piskor's awarded comic *Hip Hop Family Tree* as the object of my analysis as I am enchanted by both its visual style and theme.

My aim was to deconstruct all the ways of representing sound in this graphic novel. I wanted to observe how sound is mediated to the reader as well as how different sounds are visualised in Western comics.

My method was based on Peirce's classification of signs. I modified this method to better suit the analysis of the representation of sound by complementing it with comic research carried out by Manninen, Herkman, McCloud and Eisner. I also utilised my own experience as a comic maker.

My research provided valuable information about the different levels of auditive narration in comics. There is still a lot to explore about the role of sound in comics. My way of constructing comics was affected and changed by this study and I hope that my research will appeal to other comic makers and researchers alike.

Keywords:
comics, visual arts, hip hop

SISÄLLYS

| | |
|---|----|
| TIIVISTELMÄ..... | 4 |
| ABSTRACT..... | 5 |
| SISÄLLYS..... | 6 |
| 1 JOHDANTO..... | 8 |
| 2 AINEISTON ESITTELY..... | 9 |
| 2.1 Hiphop Family Tree..... | 9 |
| 2.2 Sarjakuvan lyhyt historia..... | 10 |
| 2.2.1 Sarjakuvateollisuuden kehittyminen Yhdysvalloissa..... | 10 |
| 2.2.2 Underground-sarjakuva..... | 11 |
| 2.3 Hiphop alakulttuurina..... | 12 |
| 2.3.1 Hiphop-musiikin historiaa..... | 12 |
| 2.3.2 Hiphop muissa taiteissa..... | 13 |
| 3 AUDITIIVINEN KERRONTA..... | 15 |
| 3.1 Semioottiset merkitysjärjestelmät..... | 15 |
| 3.1.1 Ikoni..... | 15 |
| 3.1.2 Indeksi..... | 16 |
| 3.1.3 Symboli..... | 16 |
| 3.2 Sarjakuvan kielioppi..... | 16 |
| 3.2.1 Ruutu kerrontayksikkönä..... | 17 |
| 3.2.2 Äänen kuvaaminen puhekuplalla..... | 17 |
| 3.2.3 Äänen kuvaaminen tekstillä..... | 18 |
| 3.2.4 Äänen kuvaaminen kuvioilla..... | 18 |
| 3.3 Analyysin menetelmä..... | 19 |
| 4 ANALYYSI..... | 20 |
| 4.1 Äänenpaino ja äänenvoimakkuus tekstinä..... | 20 |
| 4.2 Äänentoistolaitteiden ääni..... | 22 |
| 4.3 Tilan täyttävä ääni..... | 23 |
| 4.4 Puhekuplien dynaaminen käyttö auditiivisessa kerronnassa..... | 26 |
| 4.5 Auditiivinen kerronta rinnakkaisriippuvaisena ikonina..... | 30 |
| 5 POHDINTAA..... | 33 |

LÄHTEET..... 34

1 JOHDANTO

Tutkin opinnäytetyössäni Ed Piskorin *Hip Hop Family Tree* -sarjakuvakokoelman (2013) auditiivista kerrontaa. Opinnäytetyöni pyrkii erittelemään äänen visuaalisen representoinnin keinoja eli sitä, miten sarjakuvassa tuotetaan lukijalle auditiivista kerrontaa.

Hip Hop Family Tree valikoitui tutkimuskohteeksi useiden teosten joukosta, koska ensilukemalta teoksen auditiivinen kerronta oli sekä runsasta että johdonmukaista. Teos käsittelee hiphopin syntyä ja kehitystä, joten musiikin ja äänen kuvaaminen on siinä erityisen painottunutta, mikä onkin musiikkiaiheisessa sarjakuvassa välttämätöntä lukukokemuksen elävöittämiseksi. Tyyllisesti Piskorin *Hip Hop Family Tree* on lähempänä underground-sarjakuvaa kuin valtavirtaa, mutta Piskorin käyttämät tekniset keinot kuvata ääntä ovat hyvin perinteisiä länsimaisessa sarjakuvassa. Auditiivinen kerronta on todella hyvin suunniteltua, eikä sen toteutus rönsyile, vaan säilyttää tyyliinsä koko tarinan läpi. *Hip Hop Family Tree* on siis graafisesti edustava albumi länsimaisen auditiivisen kerronnan kannalta. Esittelen aineistoni luvussa 2.

Tutkimukseni teoreettisina päälähteinä toimivat Scott McCloudin *Understanding comics: the invisible art* (1994) sekä Will Eisnerin *Comics and sequential art* (1985/2008), koska nämä teokset ovat laajalti arvostettuja sekä sarjakuvantekijöiden että -tutkijoiden keskuudessa. Analyysissäni käytän myös C.S. Peircen merkkiluokkatyyppien järjestelmää. Esittelen näitä teorioita ja niiden pääkäsitteitä sekä niitä yhdistelemällä muodostamani metodin luvussa 3.

Analyysini (luku 4) esittelee kattavasti erilaisia äänen representoinnin esimerkkejä aineistosta. Puran tässä opinnäytetyössä yhteensä 13 kuvaa, joissa kaikissa luodaan lukijalle illuusio äänestä visuaalisia kerrontakeinoja käyttäen. Kiinnitän huomiota tekstaukseen ja erityisesti tekstauksen poikkeamiin, puhekuplien muotoon, väreihin ja aseteltuun sekä hahmojen, laitteiden ja tilojen kuvien auditiivisiin kerrontakeinoihin. Tutustun myös toiminnallisten kohtausten kuvallisiin valintoihin, joiden tarkoitus on erityisesti korostaa ääntä. Lopuksi pohdin tutkimukseni tuloksia ja arvioin sen onnistumista (luku 5).

2 AINEISTON ESITTELY

Tässä luvussa esittelen aineistoni, joka on Ed Piskorin *Hip Hop Family Tree* -albumikokoelman ensimmäinen osa *Vol 1* (Piskor 2013). Kerron lyhyesti sekä itse teoksesta (2.1), sarjakuvan historiasta (2.2) että hiphop-alakulttuurista ja historiasta, joita aineistossani kuvataan (2.3). On tärkeää, että lukijalle muodostuu kuva aineistosta, sen asemasta sarjakuvan kentässä ja sen aihepiiristä ennen kuin siirrytään esittelemään auditiivisen kerronnan työkaluja (luku 3) ja esiintymistä aineistossa (luku 4).

2.1 *Hip hop Family Tree*

Ed Piskorin *Hip Hop Family Tree* on sarjakuvasarja. Käsitelen tässä opinnäytetyössä vuonna 2013 ilmestynyttä sarjan osaa *Vol 1* (Piskor 2013), joka kuvaa hiphopin historiaa ja sijoittuu ajallisesti vuodesta 1975 vuoteen 1981. Sarjaan kuuluvat myös alakulttuurin myöhempiä vaiheita käsittelevät jatko-osat *Vol 2*, *3* ja *4*, jotka kaikki on julkaistu vuonna 2013. *Hip Hop Family Tree* kuvaa oikeita olosuhteita ja ihmisiä, joiden ympärillä hiphop syntyi ja kehittyi. Albumissa käsitellään yöelämää, graffitia, tanssia, rikollisuutta, musiikkiteollisuutta, mutta ennen kaikkea musiikkia, joka on tehty sarjakuvassa hyvin eläväksi visuaalisia teknisiä keinoja käyttäen.

Yhdysvaltalainen Ed Piskor (s. 1982) on ennen *Hip Hop Family Treeta* tehnyt yhteistyötä underground-sarjakuvan pioneerien kanssa. Hänen aiempaa tuotantoaan edustavat myös mustaa huumoria viljelevät sarjakuvat *Deviant Funnies* ja *Isolation Chamber*. *Hip Hop Family Treen* kaltaista historiallista sarjakuvaa edustaa puolestaan Harvey Pekarin kanssa tehty *The Beats: A Graphic History* (2009), jossa kuvataan 1960-luvun beat-runoilijoiden kuten Allen Ginsbergin ja Jack Kerouacin elämää. Piskorin tyyli muistuttaa mielestäni 1980-luvun Marvelin supersankarisarjakuvia, jotka hän nimeääkin 1960- ja 70-lukujen underground-sarjakuvien ohella suurimmiksi vaikutteikseen (Clough 2006). Hänen muu tuotantonsa on visuaalisesti samassa linjassa *Hip Hop Family Treen* kanssa, ja hänelle ominainen haalistuneiden värien käyttö viittaa 1980-luvun halpojen sarjakuvalehtien ilmeeseen. Piskorin viimeisin projekti on tämän opinnäytetyön kirjoittamisen aikana ilmestynyt *X-Men: Grand Design* (2017).

Hip Hop Family Tree on laajalti arvostettu sarjakuva. New York Timesissa kirja sijoittui seitsemänneksi oman sarjansa best sellerinä vuonna 2014 (Best-sellers: Paperback Graphic Books 2014). Se voitti vuonna 2015 Eisner-palkinnon kategoriassa Best reality-based work (Comic-con international 2018). *Hip Hop Family Tree* on siis tärkeä luku sarjakuvan historiassa, jota käsittelen seuraavaksi.

2.2 Sarjakuvan lyhyt historia

Sarjakuvan historia alkaa tuhansien vuosien takaa. Jo luolamaalauksista voidaan löytää sarjakuvallisia elementtejä, jotka ovat tunnistettavia tämän päivän lukijalle. Sarjakuvallisia kertomuksia tiedetään käytetyn niin muinaisessa Egyptissä kuin keskiamerikkalaisessa misteekkiheimon kulttuurissa. Historian suurin kehitys sarjakuvan saralla tapahtui painokoneen keksimisen myötä. Painokoneen keksimisellä on ollut yhtä suuri vaikutus sarjakuvan kehitykseen, kuin kirjoitetun tekstin kehitykseen. Painokoneiden yleistymisen myötä paperilla esitettävä taide ei ollut enää vain rikkaiden etuoikeus. (McCloud 1994, 10–16.)

1800-luvulla Euroopassa käytettiin ensimmäisenä kerrontaa, jossa kuva ja teksti ovat toisistaan riippuvaisia. Sarjakuvissa yleistyivät myös ruudut. 1800-luvun ajan brittiläiset karikatyyrilehdet pitivät sarjakuvaperinteen elossa, ja 1900-luvun koittaessa sarjakuvasta tuli osa valtavirtakulttuuria niin painetussa kuin animoidussakin muodossa. (McCloud 1994, 17–18.) Euroopassa ja Amerikassa sarjakuvan synty ja kehitys kytketään osaksi sanomalehdistön kehitystä ja ensimmäiset modernit sarjakuvat julkaistiin päivälehdissä, mikä teki sarjakuvasta välittömästi laajalevikkisen ilmaisumuodon (Herkman 1996, 13). Nämä ensimmäiset sanomalehtisarjakuvat antoivat piirrostekniset ratkaisut, jotka määrittivät sarjakuvan kerrontaa ja toimivat mallina tuleville tekijöille (Herkman 1996, 13). 1900-luvun alussa väripainatus oli jo mahdollista, ja sanomalehillä oli tapana julkaista sunnuntainumerot värillisinä painatuksina, joko osassa lehteä tai erillisinä liitteinä (Manninen 1995, 15).

2.2.1 Sarjakuvateollisuuden kehittyminen Yhdysvalloissa

Sarjakuvan teollistuminen siirsi sarjakuvataiteen painopisteen Yhdysvaltoihin. Sarjakuvateollisuus käytti samoja sarjakuvailmaisun vakiintuneita keinoja, jotka sanomalehtisarjakuvan tekijät olivat aikaisemmin määritelleet. Tänä päivänä suurten kustantajien edustama sarjakuvateollisuus on

näkyvin ja levinnein sarjakuvan osa-alue. Sarjakuvateollisuuden synty on osa 1900-luvun suurempaa kulttuurillista murrosta, jossa mediateollisuus alkoi tuottaa populaarikulttuuria tai viihdettä Yhdysvalloissa (Herkman 1996, 15).

Sarjakuvat kytkeytyivät viihdeteollisuuden nousuun, ja varsinkin animaatioteollisuudella ja sarjakuvateollisuudella on paljon yhteistä historiaa. Monet varhaiset sarjakuvamestarit ovat olleet mukana kehittämässä animaatioteollisuutta. Myös sarjakuvia julkaisevat sanomalehtitalot olivat aktiivisesti mukana animaatioelokuvatoiminnassa. Amerikkalaiset viihdeteollisuuden jättiläisillä oli siis jo alun alkaen suuri vaikutusvalta eri medioissa. (Herkman 1996, 15). Tunnetuin esimerkki tämän ajan sarjakuvateollisuuden ja animaation rinnakkaisuudesta on Disney-yhtiö, jonka keulakuva Mikki Hiiri on toiminut tunnettuna hahmona vuosikymmenestä toiseen sekä animaation että sarjakuvan puolella.

2.2.2 Underground-sarjakuva

Kasvattaessaan suosiotaan sarjakuva sai uutena taiteenmuotona nopeasti lapsia ja nuorisoa turmelevan maineen. Vuonna 1954 perustettiin alaa säätelemään Comics Magazine Association of America, ja samana vuonna alalla kehitettiin itsesensuurijärjestelmä Comics Code. Comics Coden sääntelemissä sarjakuvissa oli korkea moraalinen ohjesäännöstö: Avioeroa ei saanut kuvata humoristisesti, rakkauskertomuksissa tuli korostaa kodin ja avioliiton pyhyttä, viittaukset perversioihin, viettelyyn tai raiskauksiin oli kielletty, hyvän tuli aina voittaa paha. Myös tekstiä säädeltiin. ”Rikosta” ei sanana tullut kirjoittaa suurella, muuhun tekstiin verrattuna. Sanoja ”horror” ja ”terror” ei saanut kirjoittaa lehden kanteen. Comics Magazine Association of Americassa oli julkaisijoiden lisäksi mukana myös jakelijoita, kuvalaattalaitoksia ja kirjapainoja. (Kaukoranta & Kemppinen 1982, 109–111.)

Varsinaisesti aikuisille suunnattu sarjakuva kehittyi vasta 1960-luvulla Yhdysvalloissa, vaikka pääosa sanomalehtisarjakuvan kohdeyleisöstä olivat alusta asti olleet aikuiset. Julkista säännöstelyä ja valtavirtaa vastustanut underground-liike otti sarjakuvan yhdeksi ilmaisukanavakseen. Tyypillisiä aiheita olivat huumeet, seksi ja väkivalta. Itse termi ”aikuisten sarjakuva” oli kuitenkin sarjakuvateollisuuden keksintö, ja genren avulla oli helppo irroittautua Comics Codesta eli sarjakuvateollisuuden itsesensuurista. (Herkman 1996, 48–51.) Aikuisten sarjakuvien aihepiirien lisäksi genre erottautui valtavirtasarjakuvasta tyylillisesti: Aikuisten

sarjakuvan piirtäjien tyyli oli rosoisempaa, kuin mitä valtavirrassa oli totuttu näkemään. Aikuisten sarjakuvia myytiin fraaseilla ”ei lapsille” tai ”vain aikuisille”. Näin pystyttiin selkeästi erottautumaan Comics Codesta. Näin sarjakuvalle saatiin myös uusia lukijoita. Aikuisten sarjakuvan uudet julkaisu- levitys- ja myyntikanavat rakensivat pohjan myöhemmälle taidesarjakuvalle. (Herkman 1996, 19–21.)

Hip Hop Family Tree edustaa tyyllillisesti underground-sarjakuvaa eli alun perin ei-kaupallista, itse tehtyä ja normeista piittaamatonta sarjakuvaa. Sillä on siis paljon yhteistä kuvaamansa hiphop-kulttuurin kanssa, josta kerron seuraavaksi.

2.3 Hiphop alakulttuurina

Hiphop tarkoittaa alakulttuuria joka syntyi 1970-luvun alussa Bronxissa, ja levisi myöhemmin kansainvälisesti. Hiphopin alkuaikoina alakulttuurista kiinnostuneita olivat lähinnä Bronxin afroamerikkalais- ja latinovähemmistöjen edustajat. Hiphoppiin kuuluu neljä osa-aluetta, joita ovat musiikissa DJ eli tiskijukka ja MC eli seremoniamestari, tanssissa breakdance ja kuvataiteissa graffiti. Hiphop-kulttuuriin liittyvät myös muoti ja kansalaisaktivismi. (Chang 2005, 87.)

2.3.1 Hiphop-musiikin historiaa

Hiphop-kulttuurin alkukotina pidetään 1970-luvun New Yorkia. Ensimmäiset hiphop-juhlat järjestivät Etelä-Bronxissa vuonna 1973 DJ Kool Herc ja hänen siskonsa Cindy Campbell. Hiphop on siis New Yorkin kaduilla syntynyt alakulttuuri, jossa korostui itse tekemisen ote. Hiphop-kulttuurin leviämistä nopeutti New Yorkin laaja sähkökatkos vuonna 1977. Sähkökatkoksen aikana monet Bronxin köyhistä nuorista tekivät liikemurtoja, joiden avulla he pystyivät hankkimaan vinyylisoittimia, PA-kaiuttimia ja vahvistimia, joihin näillä nuorilla ei muuten olisi ollut varaa. Hiphopin kehitykseen vaikuttavia hahmoja olivat muun muassa DJ Kool Herc, Grandmaster Flash ja Afrika Bambaata, jotka olivat paikallisesti tunnettuja ja arvostettuja muusikoita. (Chang 2005, 85–88.)

Musiikillisesti hiphopin kulmakiviä ovat tiskijukka eli DJ, joka yhdisti ja toisti eri vinyylilevynauhoituksia musiikin pohjana ja taustana. Turntable-miksauksessa ja ”skrätšäyksessä” saatetaan soittaa yhtäaikaisesti ja limittäin otteita useammalta LP-levyltä, jotka luovat hiphopille instrumentaali- ja taustaosuuden. Toinen hiphopin peruselementti on puheenomaista riittäilyä

sisältävä rap-laulu, joka esitettiin tätä taustaa vasten. Rap-osuudet olivat usein improvisoituja ja niiden esittäjiä kutsuttiin nimellä MC eli seremoniamestari, koska he kutsuivat yleisöä osallistumaan musiikin muotoutumiseen erilaisin huudatuksin. Näiden lisäksi hiphopiin saatettiin myöhemmin lisätä instrumentteja ja laulua. Kalliin musiikkikaluston puuttumista paikkaamaan syntyi soittimien ääniä imitoiva beatboxing, jossa muusikko tuottaa suullaan erilaisia ääniä. (Chang 2005, 87–88.)

Ensimmäinen rap-yhtye oli New Jerseystä kotoisin oleva Sugarhill Gang. Heidän levyttämästään kappaleesta *Rapper's Delight* (1979) tuli menestys. Kappaleen sanoma oli universaali ja se pääsi radion soittolistoilta. *Rapper's Delightin* jälkeen myös muut toimijat kiinnostuivat rapin levyttämisestä (Chang 2005, 151–153). 1980-luvulla rapin suosio jatkoi kasvamistaan ja myös suuret levy-yhtiöt alkoivat tuottaa hiphop- ja rap-musiikkia (Chang 2005, 230). Nykyään rap- ja hiphop-musiikki on yksi suosituimmista musiikkityyleistä maailmanlaajuisesti ja sitä esitetään useilla kielillä ja tyyleillä. Alun perin marginaalisena alakulttuurina syntynyt liike on siis kasvanut valtavirraksi, ja poikanut alleen edelleen uusia alagenrejä, kuten gangsta-rap, Memphis rap ja trap.

2.3.2 Hiphop muissa taiteissa

Kuten sanottu, kuuluu hiphop-kulttuuriin musiikin ohella katutanssi eli break- ja streetdance (alkuperäiseltä nimeltään b-boying tai breaking), joka sekin sai alkunsa 1970-luvun katujuhlilta Etelä-Bronxista. Akrobaattista ja rytmistä tanssia esitettiin usein kaksintaisteluna eli battleina kahden tai useamman tanssijan esitellessä vuorotellen taitojaan. Breakdancelle ominaisia ovat maan tasossa toteutettavat liikesarjat, jotka ovat fyysisesti ja teknisesti hyvin vaativia. Nykyään katutanssissa kisataan maailmanmestaruustasolla saakka, ja se on näkyvästi esillä mediassa. (Manner, 2015.)

Kuvataiteiden osalta hiphop-kulttuuriin kuuluu graffiti, joka sekin on kotoisin 1970-luvun New Yorkin kaduilta. Graffitikulttuuri voidaan nähdä osana hiphopin itse tekemisen agenda, jossa nuoret ottivat julkiset tilat haltuunsa paitsi musiikin, myös kuvataiteen keinoin. Graffitien maalaaminen oli aluksi (ja on usein vieläkin) luvatonta. Spray-maaleilla vertikaaliselle seinäpinnalle toteutetut maalaukset sisältävät usein näyttäviä tekstielementtejä ja kuvia. Yhteiskunnallinen sanoma ja sarjakuvanomainen kuvakieli ovat graffititaiteen keskiössä. Kuten muistakin hiphop-kulttuurin osaluista, myös graffitista on tullut oma arvostettu taiteenlajinsa. (Decker & Curry 2006.)

Muodin saralla hiphop on ollut näkyvästi esillä. Urheiluvaatteet, ylisuuret housut, pipot ja lippalakit ympärivuotisessa arkikäytössä juontavat nekin juurensa 1970-luvun New Yorkin nuorten pukeutumistyyliin. Nykypäivän lukijalle lienee sanomattakin selvää, kuinka suosituiksi nämäkin muoti-ilmiot ovat hiphopin suosion kasvun myötä levinneet.

3 AUDITIIVINEN KERRONTA

Opinnäytetyöni tutkii tapoja, joilla ääntä voi ilmaista visuaalisesti. Käytän tästä ilmiöstä termiä auditiivinen kerronta, jonka erotan muusta, visuaalisesta kerronnasta. Ääntähän ei voi nähdä, mutta musiikkia pursuavassa sarjakuvassa on kuitenkin keksitty tapoja, joilla se saadaan välitettyä lukijalle kuvan kautta.

Kerron tässä luvussa sarjakuvassa esiintyvistä merkitysjärjestelmistä, ja siitä, kuinka aion tulkita näiden merkitysjärjestelmien osia tutkimuksessani.

3.1 Semioottiset merkitysjärjestelmät

Sarjakuva koostuu kuvasta ja tekstistä, joista molemmat kuvaavat jotain muuta kuin paperille painettua jälkeä. Ne ovat siis merkkejä, jotka edustavat jotain sivun ulkopuolista asiaa. Semiotiikka eli merkkien tutkimus on kiinnostunut siitä, miten todellisia ilmiöitä voidaan edustaa visuaalisin keinoin. Suhde merkin ja merkityn välillä voi olla hyvin ilmeinen tai täysin sopimuksenvarainen. Merkkejä käyttämällä esimerkiksi sarjakuvan tekijä viestii lukijalle tarinan.

Fiske (2000, 69–70) nimeää semiotiikan peruskäsitteiksi C.S Peircen lanseeraamat ikonin, indeksin ja symbolin, jotka edustavat erilaisia suhteita merkin ja merkityn välillä. Esittelen nämä peruskäsitteet, ennen kuin siirryn esittelemään erityisesti sarjakuvalla tyypillisiä tapoja merkitä ääntä (3.2).

3.1.1 Ikoni

Peircen mukaan ikoni on merkki, joka muistuttaa kohdettaan. Kuvallisia ikoneita ovat realistiset valokuvat, erilaiset kartat ja myös pelkistetyimmät kuvat, kuten naisten ja miesten saniteettitilojen merkit. Ikonisuutta löytyy myös kielen niin sanotuista onomatopoeettisista sanoista, jotka kuvaavat sitä ääntä, jota ne edustavat. Esimerkiksi sihinä ja humina ovat tällaisia sanoja. (Fiske 2000, 71.)

McCloud käyttää myös termiä ikoni, mutta laajemmin kuin Peirce. McCloudin ikonin piiriin mahtuu niin indeksejä, ikoneita kuin symboleita. Sarjakuvan kieli sisältää ikoneja, joista abstraktein on

kirjain. Kirjaimilla ja sanoilla ei ole minkäänlaista visuaalista samankaltaisuutta sen objektin kanssa, jota kirjaimilla ja sanoilla kuvataan. Kuvissa taas ikonin abstraktiuden taso vaihtelee. Ikonin abstraktisuuden väheneminen tekee ikonista realistisen. McCloudin mukaan valokuva ja realistinen piirros ovat selviä vertailukohteita niiden todellisille kohteille, näin ollen ne ovat realistisia ikoneita. (McCloud 1994, 28.)

3.1.2 Indeksi

Indeksillä on suora yhteys kohteeseen, mutta se ei varsinaisesti kuvaa kohdettaan kuten ikoni. Esimerkiksi savu on tulen indeksi, aivastus taas flunssan. Yhteys indeksin ja sen tarkoitteen välillä on siis etäisempi kuin yhteys ikonin ja sen tarkoitteen. (Fiske 2000, 71.)

3.1.3 Symboli

Symboli on täysin keinotekoinen merkki, joka ei millään tapaa muistuta kohdettaan. Symbolin käyttö perustuu sopimukseen tai sääntöön: sekä viestin lähettäjä että vastaanottaja ymmärtävät, mitä symboliulla tarkoitetaan. Peircen mukaan esimerkiksi punainen risti on symboli, samoin kirjaimet, sanat ja numerot. Niiden muoto ei kerro niiden merkityksestä, vaan on sopimuksenvarainen ja siten kauimpana tarkoitteestaan. (Fiske 2000, 72.)

3.2 Sarjakuvan kielioppi

Jotta pystyy tulkitsemaan sarjakuvaa, tarvitaan ensiksi tietoa ilmiöistä, joita sarjakuvassa esiintyy. Ilmiöiden tunnistaminen ja ymmärtäminen on osa sarjakuvan kieltä, sitä miten teksti ja kuva luovat yhdessä tarinan. Toisin sanoen on siis tunnettava sarjakuvan kielioppi. Sarjakuvan kielioppi on kehittynyt aikojen saatossa siihen muotoon, mikä se tänä päivänä on (ks. 2.2). Kielioppi on kehittynyt, muuttunut ja standardisoitunut nopeitten sanomalehtisarjakuvien yleistymisen jälkeen. Länsimaisen populaarikulttuurin tutuksi kokeva henkilö voi kokea puhekuplat tai tekstin koon vaihtelun sarjakuvahenkilön puheessa itsestäänselvyyksinä, mitä ne eivät tietenkään ole henkilölle, joka ei sarjakuvan kielioppia tunne. (Manninen 1995, 45–46.) Esittelen seuraavaksi tutkimukseni kannalta olennaisia sarjakuvan konventioita.

3.2.1 Ruutu kerrontayksikkönä

Sarjakuvan perusyksikkö on ruutu. Ruutu on merkittävin tekijä, joka erottaa sarjakuvan kielen kirjoitetusta tekstistä. Kirjoitetussa tekstissä lukija lukee yhden sanan kerrallaan ja siihen voi sisältyä useita erilaisia tekstityyppejä kuten puhetta tai kerrontaa. Kirjoitettu teksti luetaan peräkkäisten sanojen ja lauseiden muodostamana ketjuna. Sarjakuvassa ketjun sijasta luetaan ruutuja. Tyypillistä sarjakuvaa luetaan ruutu kerrallaan, vaikka poikkeuksiakin on. Lukureitti ei välttämättä etene vasemmalta oikealle, eikä suhde kahden ruudun välillä ole aina sama, esim. aikajärjestys. Ruudussa eri tekstin tasot ovat päällekkäin. Lukija siis tulkitsee sarjakuvan sanomaa ruutu kerrallaan ja elementtien lukujärjestys on vapaampaa kuin kirjoitetussa tekstissä. (Manninen 1995, 45.)

3.2.2 Äänen kuvaaminen puhekuplalla

Sarjakuvan monipuolisin, vaikeaselkoinen ja yleisin symboli on puhekupla. Sarjakuvataiteilijat ovat vuosien saatossa kehittäneet lukemattomia erilaisia versioita puhekuplistaan epätoivoisissa yrityksissään kuvata ääntä, minkä takia puhekuplia onkin kutsuttu epätoivovälineiksi. (McCloud 1994, 94). Symbolit puhekuplien sisällä yrittävät korvata paitsi puhetta, myös ei-verbaalista viestiä. Sarjakuvan variaatiot tekstityyleissä puhekuplien sisällä ja niiden ulkonpuolella kertovat jatkuvasta taistelusta vangita äänen ja ajatuksen sielu (McCloud 1994, 134).

Länsimaissa puhekuplia luetaan vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas (Eisner 2008, 24). Puhekuplien sijainti ja lukujärjestys voi määräytyä useilla eri tavoilla: suorassa suhteessa äänenlähteeseen, esittäen missä järjestyksessä äänet kuuluvat kohtauksessa, esittäen äänenlähteen tärkeys tai korostaen äänen lähteen tärkeyttä suhteessa muihin ääniin. Puhekuplilla voidaan myös kuvata ajan kulumista sekä äänen kestoa ajallisesti (Eisner 2008, 24). Koska puhekuplien käyttömahdollisuuksia ja tarkoituksia on paljon, on sarjakuvan lukijan tunnettava sarjakuvan kielioppi pystyäkseen ymmärtämään mitä sarjakuvassa tapahtuu. Sarjakuvantekijän taas pitää pystyä sijoittamaan puhekuplat selvästi antaakseen lukijalle mahdollisuuden tulkita kuvaa. Audiitiivinen kerronta on siis dialogia sarjakuvantekijän ja lukijan välillä.

Puhekuplat ovat pelkistyneet ajan saatossa. Varhaiset puhekuplat muistuttivat nauhaa, joka tuli puhujan suusta. Maya-intiaanien kivitauluissa ollaan aikoinaan käytetty sulkumerkin tapaista

symbolia, joka on tullut kertojan suusta. Tänä päivänä puhekupla ei ole pelkkä suljettu ympyrä, vaan sen muotoa voi käyttää avuksi myös tarinankerronnassa sekä kuvaamaan, minkälaisesta äänestä on kyse. Esimerkiksi muhurainen puhekupla, jonka osoittimen korvaavat pallot, kuvaa ajatusta. Sahalaitainen puhekupla kuvaa koneesta tulevaa ääntä. (Eisner 2008, 24.)

3.2.3 Äänen kuvaaminen tekstillä

Puhekuplien lisäksi myös tekstin ulkoasu voi toimia auditiivisen kerronnan välineenä eli äänen indeksinä. Puhekuplien sisällä teksti voi heijastaa äänen tai puhujan luonnetta ja tunnetilaa (Manninen 1995, 38). Tekstityyli voi toimia artistin leimallisena tyylinä, jolla hän antaa puheen hahmoilleen. Kirjaisimen käyttö sen sijaan antaa tunteettoman viestin. (Eisner 2008, 24–26). Teksti voi kuvata äänen lähteestä useita eri ominaisuuksia, kuten äänen voimakkuutta, murrettä tai äidinkielenään toista kieltä puhuvan henkilön puhetta. Ohut pieni teksti voi kuvata hahmon hentoa ääntä (Herkman 1998, 44). Tekstityyliin liitettävät adjektiivit kuvaavat siis myös tekstin edustamaa ääntä. Jos kappale kuvataan lauletuilla sanoituksina tai sävellyks nuoteilla, on tekstillä silloin mahdollisuus kuvata paitsi musiikkia, myös ajan kulumista sarjakuvan kohtauksessa, koska se saa näin selkeän rytmin ja aika-arvot (Eisner 2008, 26).

3.2.4 Äänen kuvaaminen kuvioilla

Kuten aiemmin esitin, kirjaimet ja numerot ovat Peircen mukaan symboleita ja Scott McCloudin mukaan abstrakteja ikoneja. Jotkut näistä ovat sarjakuvan kielipissa erikoistuneet kuvaamaan tiettyjä tunnetiloja. Suhde tunnetilan ja merkin välillä vaihtelee abstraktista (esim. "#!*&!)" tms. merkkijono kiroilun symbolina tai abstrakteina ikoneina) indeksisen kautta indeksiseen (esim. "zzzzzzzzzz" kuorsauksen ja siten unen indeksinä) ja edelleen ikoniseen.

Sarjakuvissa on yleistä, että esimerkiksi pääkallojen ja ukkospilvien ikonit puhekuplissa kuvaavat kiroilua ja vihaista tunnetilaa. Pääkallo voisi hyvinkin tarkoittaa eri yhteydessä symbolina myös myrkyä tai kuolemaa. Kuitenkin sarjakuvassa, jos pääkallo on sijoitettu puhekuplan sisälle ja puhekuplan nuoli osoittaa selvästi vihaista hahmoa, on selvää, että pääkallo symbolina viittaa vihaiseen sanomaan, ikään kuin myrkylliseen sisältöön. Myrskypilvet puolestaan tuovat mieleen ukkosen jyrynän ja räiskeen, jotka puhekuplassa yhdistyvät hahmon puheen ominaisuuksiksi. Myös kasvojen ilmeitä voidaan pitää tunnetilan indekseinä (Fiske 2000, 90–92).

3.3 Analyysimenetelmä

Analysoin auditiivista kerrontaa Ed Piskorin *Hip Hop Family Tree* -sarjakuvassa käyttäen menetelmänäni yhdistelmää Peircen merkkityyppiluokista sekä McCloudin ikonikäsitteestä. (Fiske 2000, 68–76; McCloud 1994, 26–31). Analyysissäni hahmojen, objektien ja ympäristöjen kuvat luokitellaan ikoneiksi. Jos ikonin realistisuuden tai abstraktiuden aste on auditiivisen kerronnan kannalta merkityksellistä, tarkennan ikonisuuden luokitusta realistiseksi ikoniksi niissä tapauksissa, joissa kuvassa on esimerkiksi tunnistettava henkilö, joka toimii äänen subjektina (McCloud 1994, 51–53). Teksti, numerot ja nuotit luokitellaan McCloudia mukaillen abstrakteiksi ikoneiksi (McCloud 1994, 28). Indeksillä tarkoitan Peircen indeksiä, jonka kautta voin tulkita esimerkiksi, että puhekuplat ovat äänen indeksi (Fiske 2000, 71).

Jos sarjakuvasta analysoi yksittäisiä asioita, kuten puhekuplia tai niiden tekstiä, korostuu Peircen merkkityyppiluokka, mutta koska analysoin auditiivista kerrontaa, on minun otettava kokonaisuus huomioon. Siksi McCloudin kielioppi on parempi työkalu auditiivisen kerronnan analysointiin. McCloudin teorian avulla pystyn ottamaan huomioon kaikki ääneen viittaavat elementit sarjakuvassa sekä vertaamaan niiden suhdetta toisiinsa. Näin pystyn myös ottamaan huomioon ikonit, jotka muussa kuin sarjakuvan yhteydessä tarkoittaisivat jotain muuta (ks. 3.2.4).

Muina tulkintavälineinä käytän Herkmanin (1998) ja Mannisen (1994) havaintoja auditiivisesta kerronnasta sekä omaa kokemustani sarjakuvan lukijana ja tekijänä.

4 ANALYYSI

Olen valinnut analysoitavaksi Ed Piskorin *Hip Hop Family Tree* -sarjakuvaromaanin (2013) kuvista auditiivista kerrontaa sisältäviä osuuksia, jotka esiintyvät sarjakuvassa vähintään kerran. Samanlaisia auditiivisen kerronnan mekanismeja en analysoi kahta kertaa, ellei se tue analyysin tulosta tai poikkea merkittävästi aiemmasta auditiivisen kerronnan mekanismista.

Analyysini etenee ilmiö kerrallaan, ei siis esimerkiksi siinä järjestyksessä, missä kohtaa analysoimani ruudut esiintyvät sarjakuvassa.

4.1 Äänenpaino ja äänenvoimakkuus tekstinä

Puhe kuvataan sarjakuvassa usein abstraktein ikonein eli tekstinä. Piskorin sarjakuvaromaanissa *Hip Hop Family Tree* (2013) tekstitys on tyypillistä amerikkalaiselle sarjakuvulle. Sarjakuvulle tyypillisin tapa kuvata suurta äänenvoimakkuutta on esittää teksti huomattavasti isompana suhteessa sarjakuvan leipätekstiin tai käyttää lihavoitua (Herkman 1998, 44–45). Lihavoinnilla voidaan osoittaa äänenvoimakkuuden nousua: mitä suurempi tai massiivisempi tekstattu kirjain, sitä voimakkaampi ääni. Lihavoitua käytetään myös, jos sarjakuvahahmo asettaa puhuessaan enemmän painoa tietyille sanoille tai lausuu sanan korostetusti. Kuitenkin lihavoinnilla on myös funktio, joka ei liity auditiiviseen kerrontaan. Kokemukseni mukaan avainsanojen lihavointi on amerikkalaiselle sarjakuvulle ominainen tapa rytmittää kirjoitettua tekstiä ja nostaa sieltä lukijalle avainsanoja tarinan tulkitsemisen tueksi. Amerikkalaisessa sarjakuvassa lihavoitaan usein nimiä tai muita semanttisesti latautuneita sanoja, niin puhekuplissa kuin muissakin tekstielementeissä. Piskorin *Hip Hop Family Tree* -sarjakuvaromaanissa käytetään lihavoitua näissä kaikissa tapauksissa.

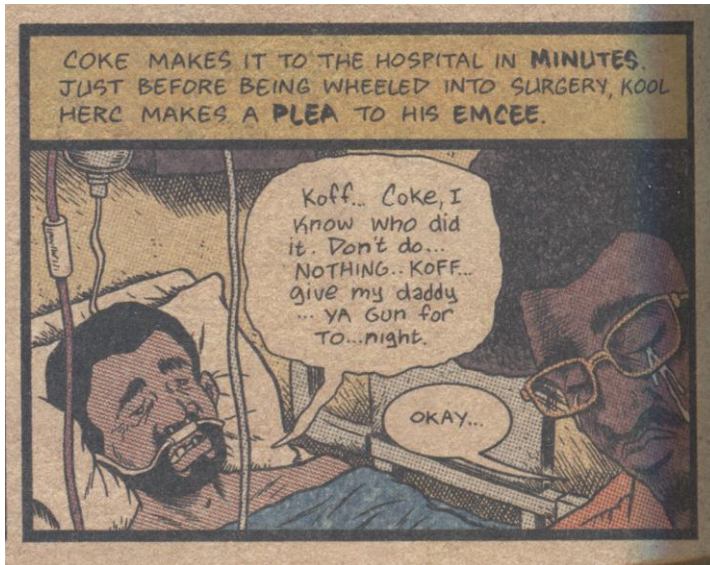
Ruuduissa (kuva 1) esiintyy kaikki kolme tapaa käyttää lihavoitua. Ensimmäisen ruudun alempi puhekupla sisältää abstrakteja ikoneita, jotka muodostavat tekstin "GET THE FUCK OFF!". Koko teksti on lihavoitu sekä tekstattu huomattavasti suuremmaksi kuin ruudun muu teksti. Lisäksi lauseen viimeinen merkki on huutomerkki. Näistä tekijöistä voimme todeta, että puhekupla sisältöineen toimii indeksinä huudolle. Seuraavan ruudun yläosan tietolaatikossa sana "Cowboy" on lihavoitu, mutta sitä ei huudeta, koska tietolaatikko ei edusta ääntä puhekuplan tavoin.

Tietolaatikko antaa lukijalle ei-verbaalista tietoa ruudun sisällöstä (Eisner 1985/2008, 44). Tämän lihavoinnin tarkoitus on siis esitellä Cowboy lukijalle, ja nimi on siksi painotettu lihavoinnilla. Samassa ruudussa alempana on realistinen ikoni, joka kuvaa Cowboyta mikrofonin varressa. Realistisen ikonin välittömässä läheisyydessä on puhekupla, joka toimii huudon indeksinä. Puhekupla sisältää abstrakteja ikoneita, jotka muodostavat tekstin ”throw ya hands in the air, and wave ’em like ya just don’t care!!” sanat ”AIR” ja ”CARE” ovat lihavoituja, koska ne ovat riimi. Lihavointi auttaa lukijaa tunnistamaan rapin riimit. Samankaltainen riimien lihavointi esiintyy useamman kerran Piskorin *Hip Hop Family Treessä*. Vaikka lihavointi ei liity huutamiseen, huutaa Cowboy kuitenkin lauseen. Tiedämme tämän koska tekstin viimeiset kaksi merkkiä ovat huutomerkkejä.



KUVA 1. Kolme tapaa käyttää lihavointia. (Piskor 2013, 11).

Ruudussa realistisen ikonisessa kuvassa (kuva 2) Kool Herc makaa sairaalavuoteessa tuskainen ilme kasvoillaan, ja hänen vierellään istuu Coke La Rock. Kool Hercin puhekuplan tekstausta selvästi epätasaisempaa kuin Coke La Rockin puhekuplan tekstausta. Kool Hercin puhekuplan muotoakaan ei ole yhtä tasainen kuin Coke La Rockin. Näitä abstrakteja ikoneita vertailemalla voimme todeta, että tekstityyli ja puhekuplan muoto toimivat indeksinä Kool Hercin heiveröiselle äänelle (Herkman 1998, 44). Ruudun realistinen ikoni, jossa Kool Herc on sairaalahoidossa puukotuksen jälkeen, tuo lisäselvyyttä Kool Hercin puhekuplan tekstiin ja tyyliin. Kun lukija tietää Kool Hercin olevan sairaalassa ja lukee tämän tilanteen realistisesta ikonista (ja kärsivän ilmeen indeksistä), pystyy lukija ymmärtämään että Hercin puhe on heikkoa, katkonaista ja vaikeaselkoista. Myös ruudussa, jossa Cowboyta on ammuttu (kuva 13), on Piskor käyttänyt samaa hentoa tekstityyliä (Herkman 1998, 44). Piskor on käyttänyt tätä keinoa tehokkaasti säilyttämään ääntä ja sitä kautta kerrontaa näissä yhteyksissä.



KUVA 2. Heiveröinen ääni. (Piskor 2013, 10.)

4.2 Äänentoistolaitteiden ääni



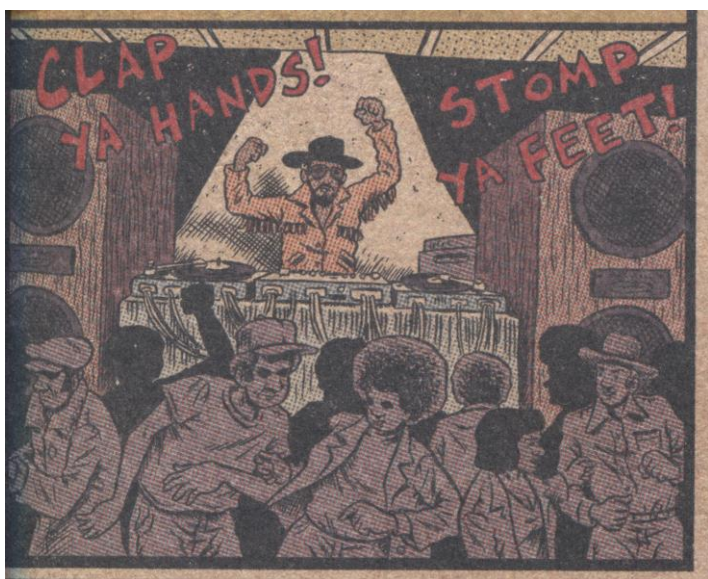
KUVA 3. Äänentoistolaitteen voimakas ääni. (Piskor 2013, 48.)

Kuvan 3 etualalla on realistinen ikoni lapsesta nimeltä Andre "Dr Dre" Young, Andre kuuntelee kuvassa vinylysoittimesta kantautuvaa voimakasta musiikkia. Musiikki on voimakasta, koska sen indeksinä toimiva puhekupla sisältää abstrakteja ikoneita. Abstraktit ikonit muodostavat tekstiä, joka on valtavan kokoista verrattuna ruudun muuhun tekstiin. Puhekuplan abstraktit ikonit

muodostavat tekstin "RING DING DONG..." Piskorin *Hip Hop Family Treessä* äänentoistolaitteista kantautuvan äänen indeksinä kuvataan aina sahalaitainen keltainen puhekupla. Yleensä äänentoistolaite kuvataan realistisena ikonina indeksin kanssa samassa ruudussa, mutta ei aina. Sahalaitaisesta keltaisesta puhekuplasta on useita variaatioita erilaisten äänten indeksejä varten Piskorin *Hip Hop Family Treessä*, mutta tässä kuvattu on kuitenkin yleisin malli indeksistä. Myös Eisner mieltää äänentoistolaitteiden puhekuplana sahalaitaiseksi (Eisner 1985/2008, 25).

4.3 Tilan täyttävä ääni

Ruudussa (kuva 4) on realistinen ikoni, jossa DJ Kool Herc tanssii samalla, kun hän toimii DJ:nä. Myös yleisö tanssii, ja tila näyttää olevan täynnä ihmisiä. Ikonissa valokeila osuu Dj Kool Herciin, DJ-pöytään ja sitä ympäröiviin PA-kaiuttimiin, mutta yleisö on kuitenkin selvästi varjossa. Valon avulla Piskor korostaa tässä ruudussa äänen subjektia. Äänen indeksin muodostavat abstraktiset ikonit, jotka ilmenevät tekstinä "CLAP YA HANDS!" ja "STOMP YA FEET!". Teksti on aseteltu PA-kaiuttimien päälle, joten äänen lähteinä ruudussa ovat selvästi PA-kaiuttimet. Mielestäni Piskor kuvaa tilassa selkeästi dominoivaa ääntä jättämällä kuvan tekstistä ääntä rajaavat puhekuplat pois. Lihavoitu punainen teksti erottuu taustastaan selkeänä ja suurena, ja se on siis voimakasta ääntä, joka on aseteltu peittämään realistisen ikonin tila ja leijumaan koko tilan yllä kattoa kuvaavaan kohtaan. Tekstit "CLAP YA HANDS!" ja "STOMP YA FEET!" on tekstattu selvästi suuremmiksi kuin laatikossa oleva teksti. Tämä on sarjakuvallinen peruskeino esittää, että teksti ääni on voimakasta. Tämä tapa toistuu Piskorilla koko sarjakuvavaroamanin läpi.



KUVA 4. Musiikki täyttää tanssisalin. (Piskor 2013, 5.)

Samankaltainen ilmiö toistuu kuvassa 5, jonka ruudussa realistisen ikoniset valokuvaajat kuvaavat graffiteja. Punamustat abstraktit ikonit muodostavat lihavoidut tekstit "SNAP" ja "SNAP", jotka toimivat onomatopoeettisena indekseinä kameran sulkijan laukaisuille. Tässä kuvassa voidaan tulkita, että ruudussa oleva tila on täyttynyt kameran sulkimen äänistä: "SNAP"-tekstit on aseteltu ikonisen kuvan päälle ja valokuvaajien yläpuolelle. Aiemmasta esimerkistä poiketen "SNAP"-teksteistä puuttuvat huutomerkit, mistä voidaan päätellä, että tämän kuvan tila täyttyy äänenvoimakkuudeltaan matalammista äänistä kuin aikaisempi esimerkki.



KUVA 5. Kameroiden ääni täyttää ilman. (Piskor 2013, 22.)

Kuvassa 6 realistisessa ikonissa Grandmaster Flash toimii DJ:nä klubilla. Ikonisen kuvan päällä tietolaatikon alapuolella on abstrakteja symboleita, jotka muodostavat tekstin, josta vain osa on näkyvissä "DOO DAP BOOM BAP! BAB OOM! BOOM!!". Tekstin koosta, lihavoinnista ja huutomerkeistä voimme päätellä, että teksti toimii indeksinä musiikille, jonka äänenvoimakkuus on niin suurta, että se täyttää koko tilan. Teksti on aseteltu ikonisen kuvan päälle, sen ylälataan realistisen ikonisten hahmojen yläpuolelle. Tämä sama asettelu toistuu usein Piskorin *Hip Hop Family Treen* ruuduissa, joissa ääni täyttää tilan. Tässä kuvassa tekstin päälle on kuitenkin aseteltu kaksi ajatuskuplaa, jotka toimivat Grandmaster Flashin ajatusten indekseinä (Eisner 2008, 24). Lukijalle tarjotaan siis samastumismahdollisuus Grandmaster Flashin asemaan, jossa hän on keskittynyt ajatuksiinsa niin voimakkaasti, että tilan täyttävä äänikin jää ajatusten varjoon.



KUVA 6. Ajatukset peittävät alleen äänen. (Piskor 2013, 23.)

Mielestäni nerokkain keino kuvata tilaa täyttävää ääntä sarjakuvaromaanissa on äänen indeksinä toimiva tärinä ruudussa (kuva 7), jossa Brothers Disco käyttää ensimmäistä kertaa uutta sound systemia nimeltä "The Mighty Mighty Sasquatch". PA-kaiuttimet on rakennettu peltitynnyreistä, jotka näkyvät myös realistisen ikonisessa kuvassa. Kaiuttimien meteli on niin valtava että se saa koko ruudun täriseämään ja vääristymään muistuttaen painovirhettä. Realistisen ikonisessa kuvassa osa piirrosjäljestä ikään kuin heijastuu oikean kuvan viereen. Muita auditiivisia elementtejä ruudussa ovat myös äänen indeksinä toimivat valtavat punaiset abstraktit ikonit, jotka muodostavat



KUVA 7. Ääni saa koko ruudun värisemään. (Piskor 2013, 14.)

tekstin "BOMP BOMP". Abstraktien ikonien koko ja asettelu viittaa siihen, että tämä ääni täyttää tilan. Myös nämä abstraktit ikonit tärisivät, mutta eri tavalla kuin painovirhettä muistuttava tyyli. Ikonien ympärillä ja päällä on aaltomaisia mustia ja valkoisia viivoja, jotka ovat indeksisiä merkkejä liikkeelle. Koska sarjakuvan muissa ruuduissa ei tilan täyttävissä äänissä ole käytetty vastaavaa tehokeinoa, voidaan todeta, että "The Mighty Mighty Sasquatch" soundsystemin äänenvoimakkuus on voimakkain, suorastaan järjestyttävän voimakas ääni Piskorin *The Hip Hop Family Tree* -sarjakuvaromaanissa.

4.4 Puhekuplien dynaaminen käyttö auditiivisessa kerronnassa

Puhekuplien dynaaminen käyttö voi tuoda arvaamatonta lisäarvoa auditiiviseen kerrontaan. Tarkoitan tässä dynaamisuudella tapaa, jolla auditiivinen kerronta voi ohjata tai rytmittää lukijan tulkintaa.

Ruudussa (kuva 8) Piskor on asettanut puhekuplan toisen puhekuplan päälle siten, että lukijalle välittyy realistinen viesti siitä, kuinka realistisessa ikonissa kuvattu Sylvia Robinson keskeyttää turvamiehen lauseen. Turvamiehen "SUCK" sana on lihavoitu tässä yhteydessä, ei-auditiivisista syistä kiinnittämään lukijan huomion. "SUCK my" sanojen jälkeen puhekuplassa on vielä tilaa tekstille, mutta lukija ei sitä näe, koska lauseen loppu jää toisen puhekuplan alle. Ruudun puhekuplat on aseteltu perinteisesti siihen kerrontajärjestykseen, mikä länsimaisessa sarjakuvassa

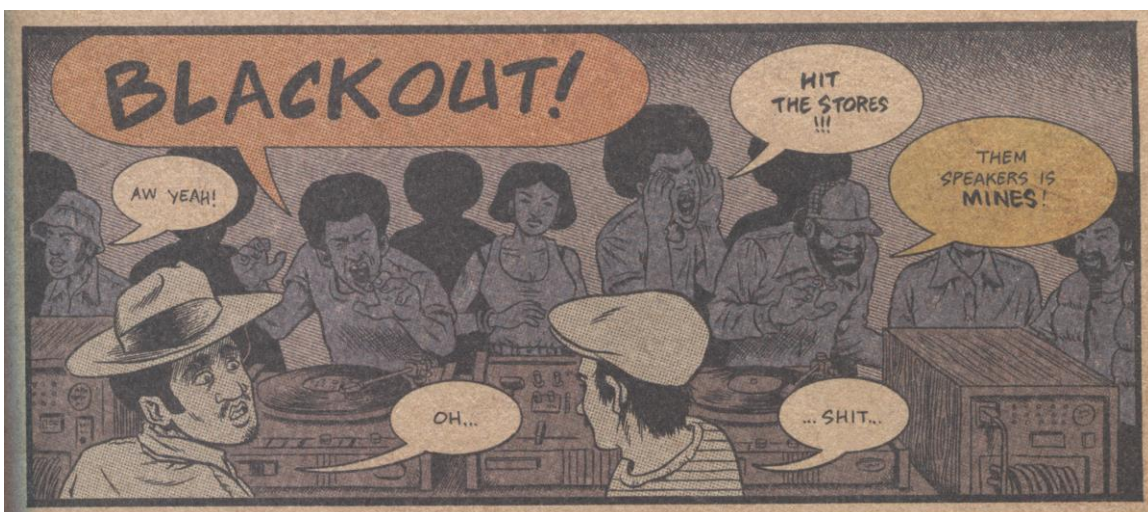


KUVA 8. Puhekuplat määräävät lukijan tulkintaa. (Piskor 2013, 48.)

on tapana eli vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas. Robinsonin äänen indeksinä toimiva puhekupla kuitenkin peittää alleen eli keskeyttää turvamiehen puhetta kuvaavan kuplan tulinnan. Audiitiivisella kerronnalla siis ohjataan lukijan tulkinnan mahdollisuuksia.

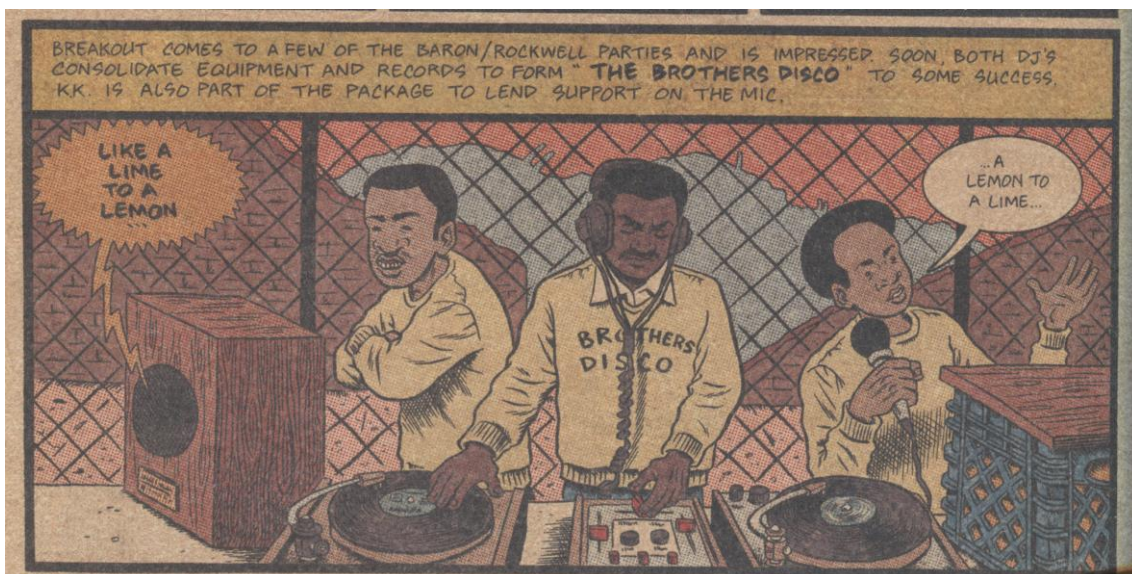
Kuva 9 kertoo yhdestä tärkeimmistä hiphopin historian tapahtumista (ks. 2.3). Kuvassa on puhekuplien taustaväriavainnoilla pystytty kiinniittämään katsojan huomio tärkeisiin asioihin. Ruudun ensimmäisessä puhekuplassa on valtava lihavoitu teksti "BLACKOUT!" viitaten vuoden 1977 New Yorkin sähkökatkoon. Kuvan tausta on oranssi, mikä painottaa puhekuplan omistavan hahmon huutoa entisestään. Myös toiseksi ylimmän puhekuplan omistaja huutaa ja teksti "Hit the stores!!!" on painotettu kauttaaltaan lihavoinnilla ja vahvistettu kolmella huutomerkillä. Kuvan kolmannessa puhekuplassa on teksti "Them speakers is mines!". Sana "mines!" on lihavoitu, koska viimeistä sanaa painotetaan suhteessa aiempaan puheeseen. Tämäkin teksti voidaan tulkita huudon indeksiksi huutomerkistä. Puhekuplan tausta on tummankeltainen. Tällä lauseella hahmo ottaa kaiuttimet dynaamisesti haltuunsa. Väri toimii tässä huomiovärinä korostamassa puhekuplien välistä dynamiikkaa: keltaisen puhekuplan omistaja on selvästi toimimassa saadakseen kaiuttimet itselleen.

Tämä kolmen eri tavoin korostetun puhekuplan dynaaminen sarja tiivistää tärkeän tapahtumaketjun: vuoden 1977 sähkökatko johti massahysteriaan ja sitä kautta musiikkilaitteiden varastamiseen. Tämä tukee analyysiani siitä, että puhekuplien väri ei Ed Piskorin *Hip Hop Family Tree* -sarjakuvaromaanissa aina vittaa äänen ominaisuuksiin, poissulkien äänentoistoon tarkoitettujen laitteiden äänet. Muut väriavainnot Piskorin puhekuplissa ovat enemmän dynaamisia ja audiitiivisen kerronnan tulkintaa tarkennuksen tavoin dynaamisesti ohjaavia.



KUVA 9. Syy-yhteyden osoittaminen puhekuplilla (Piskor 2013, 9.)

Kuvassa 10 Piskor leikittelee auditiivisella kerronnalla. Realistisessa ikonissa The Brothers Disco MC räppää mikrofoniin. Ruudussa kaiuttimen äänen indeksinä toimii jälleen sahalaitainen keltainen puhekupla. Sahalaistaisessa puhekuplassa on abstrakteja ikoneita, joista muodostuu lihavoitu teksti "Like a lemon to a lime...". *Hip Hop Family Treessa* käytetään yleisesti kolmea pistettä, jos teksti halutaan jakaa usemampaan puhekuplaan. Näin lukija ymmärtää, että sama virke tai lause jatkuu äänenlähteestä tai jopa ruudusta toiseen. Tässä tapauksessa kappaleen sanat jatkuvat seuraavassa puhekuplassa, samassa ruudussa. Seuraava puhekupla on valkoinen, eikä tekstiä ole lihavoitu, ja koska lause on sama, voidaan päätellä, että kaiuttimista kantautuu voimakkaampi ääni kuin räppäriin suusta.



KUVA 10. Eri äänilähteiden vuorottelu (Piskor 2013, 12.)

Kuvan 11 ensimmäisessä ruudussa Big Bank Hank pakkaa työpaikallaan paistamiaan pizzoja laatikoihin. Ruutu on äänimaailmaltaan hyvä esimerkki meluisasta ja kiireisestä työpaikasta. Ensimmäinen puhekupla tulee ruudun ulkopuolelta, eikä huutajaa näy. Tämä on yleinen tapa Piskorin *Hip Hop Family Treessa* kuvata ääntä, jonka subjektia ei tunneta. Passiivisen äänen lähteen indeksinä toimii puhekupla, joka sisältää abstrakteja ikoneja, jotka muodostavat tekstin "GET A MOVE ON HENRY!". Teksti on lihavoitu ja suuren kokoinen verrattuna, muihin ruudussa esitettäviin teksteihin, näistä syistä voimme päätellä tuntemattoman äänen huutavan Big Bank Hankille. Big Bank Hankin vastausta tähän huutoon kuvataan indeksillä, jona toimii puhekupla, joka sisältää abstrakteja ikoneita, joista muodostuu teksti "Coming right Up!". Big Bank Hankin vastaus ei ole äänenvoimakkuudeltaan yhtä voimakas kuin ensimmäisen puhekuplan ääni. Huudossa ei huutomerkin lisäksi ole muita voimakkaaseen äänenvoimakkuuteen viittaavia tekijöitä, myös ikonisessa kuvassa Big Bank Hankin hahmo ei näytä huutavan voimakkaasti. Kolmas puhekupla

ruudussa kuvaa kasettimankasta kantautuvaa musiikkia, tässä tapauksessa rap-musiikkia. Kasettinauhurista kantautuvan musiikin indeksi on kuvattu keltaisena sahalaitaisena puhekuplana, jonka sisällä olevat abstraktit ikonit ovat nuotteja lukuunottamatta viimeistä abstraktia ikonia, joka on kysymysmerkki. Kysymysmerkki ei perinteisesti kuulu nuottimerkkeihin, joten sen tarkoitus on kertoa lukijalle, ettemme vielä tiedä mitä tämä musiikki on. Piskorin *Hip Hop Family Treessä* käytetään laulun tekstien sijaan nuottikirjoitusta abstrakteina symboleina, silloin kun ruudussa ei haluta korostaa laulun ääntä tai se hukkuu muuhun ääneen tai jos sen äänenvoimakkuus on vähäinen. Kappale jota Big Bank Hank räppää on Sugarhill Gangin jo äänitetty, mutta tarinan tapahtumien aikaan vielä julkaisematon hittikappale *Rapper's Delight* (1979). *Rapper's Delightin* toinen säkeistö on Big Bank Hankin osuus ja alkaa kohdasta 0:59. Toisessa ruudussa sanoitukset alkavat kuitenkin kesken toisen säkeistön, kohdasta 1:21.

Kuvan ruuduissa on käytetty McCloudin kuvaamaa moment-to-moment-leikkausta, joka tarkoittaa tässä tapauksessa sitä, että ruudut sijoittuvat ajallisesti välittömästi peräkkäin. Tämän tunnistamme siitä, että Big Bank Hank on samassa asennossa, joskin kuvattuna eri kulmasta, molemmissa kuvissa (McCloud 1994, 70). Ajallisesti ensimmäinen ruutu loppuu *Rapper's Delight* -kappaleen kohdassa 1:20 ja toinen ruutu alkaa kohdassa 1:21. Ensimmäisen ruudun alku ja toisen ruudun loppu eivät kuitenkaan ole ajallisesti tiedossa. Toisessa ruudussa on kuvattu myös dynaamisella tavalla mukana laulamista. Ikonisessa kuvassa demonauha soi kasettimankassa, kasettimankan puhekuplassa näkyy teksti "AND A SUNROOF CADILLAC!" Puhekupla on keltainen ja sahalaitainen, eli tyypillinen äänentoistolaitteen ääntä kuvaava puhekupla Piskorin *Hip Hop Family Treessä*. Kasettimankan äänen indeksiä kuvaavan puhekuplan päälle on aseteltu Big Bank Hankin



KUVA 11. Äänenlähteiden vuoropuhelu (Piskor 2013, 28.)

räpin indeksinä toimiva puhekupla, tämä puhekupla on valkoinen ja räppi siinä esitetään normaalina tekstinä "I got a Lincoln Continental..." Kolme pistettä katkaisee Big Bank Hankin lauseen ja räppi jatkuu saman ruudun kasettimankan puhekuplassa.

4.5 Auditiivinen kerronta rinnakkaisriippuvaisena ikonina



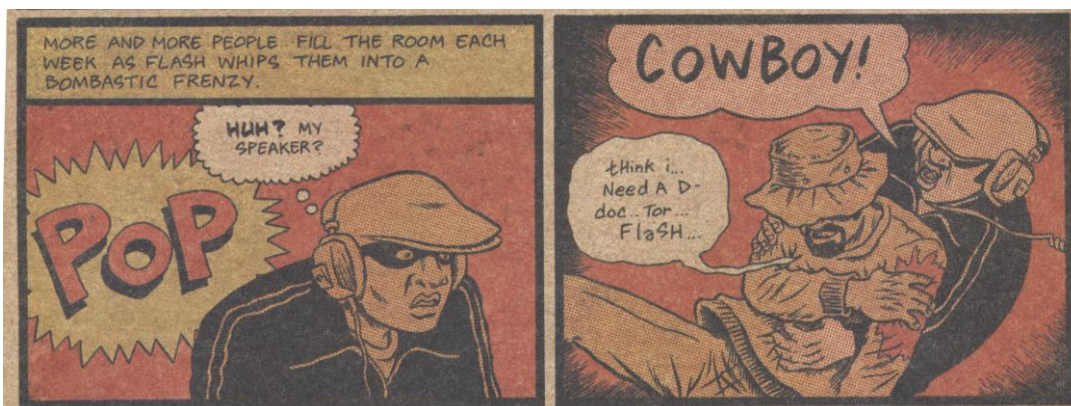
KUVA 12. Rapin osoittaminen rinnakkaisriippuvaisina ikoneina (Piskor 2013, 30.)

Kuvan 12 realistisen ikonisessa kuvassa Curtis kävelee kadulla ja näkee ympärillään hiphop-kulttuuriin liittyviä asioita. Kuvan etualalla on kaksi miestä, joista toinen räppää ja toinen beatboxaa. Ensimmäinen puhekupla toimii beatboxauksen indeksinä ja puhekuplassa on abstrakteja ikoneja, jotka muodostavat nuottikirjoitusta. Ruudun toinen puhekupla on samanlainen kuin ensimmäinen puhekupla, mutta teksti on tekstausta: "...Like a bolt of a lighting and a streak of heat, I'll rock...". Tämä puhekupla toimii indeksinä rapille. Kolmesta pisteestä puhekuplan tekstin alussa ja lopussa voimme päätellä että tekstin osuus on katkonainen osa jostain pidemmästä osuudesta joka ei selviä lukijalle eikä Curtisille.

Curtis on saapunut tarinassa paikalle kesken esityksen. Se että teksti on rappia, ei myöskään pelkän puhekuplan avulla selviä lukijalle. Voimme päätellä kolmesta eri tekijästä että kuvassa beatboxataan. Ruudun yläosan tietopalkissa on teksti "Curtis begins seeing hip hop more and more on an everyday basis". Tässä on viite että ruudun kuvassa on jotain hiphoppiin viittaavaa, ja koska beatboxaus on osa hiphop -kulttuuria, osaamme etsiä sitä ruudusta. Puhekuplat toimivat sisältöineen beatboxauksen ja räppäämisen indekseinä, vaikka ne voisivat toki viestiä muitakin.

Tärkein tekijä joka paljastaa kuvassa tapahtuvan beatboxausta ovat kaksi etualan mieshenkilöä, molemmat hahmot ovat selvästi keskittyneet esitykseensä, nämä mieshenkilöt ovat realistisia ikoneita, joiden vaatetus viittaa myös hip hop -kulttuuriin. Ruudun ikonisen kuvan keskimmäisen mieshahmon kädet ovat asetettu yhteen, hahmon suun päälle beatboxausta varten, kun yhdistämme tiedon näistä kolmesta tekijästä (indeksi, abstrakti ikoni ja realistinen ikoni) saamme selville, että hahmo beatboxaa. McCloud kutsuu tällaista tekstin ja kuvan yhdistelmää rinnakkaisriippuvaiseksi kuvaksi, jossa tarvitaan sekä kuvaa ja tekstiä selvittämään lukijalle, mitä kuvassa tapahtuu (McCloud 1994, 155.)

Kuten jo aiemmin mainitsin, Piskorin sarjakuvissa koneiden ääni kuvataan kellertävänä sahalaitaisena puhekuplana. Yleensä nämä koneet ovat äänentoistolaitteita. Kuitenkin tässä kuvan 13 ensimmäisessä ruudussa sahalaitainen ääni kuuluu käsiaseesta. Puhekuplassa näemme suuren punaiseksi ja mustaksi väritetyn abstraktin ikonin ”POP”. Samanlaista abstraktia ikonia on käytetty kuvassa kameroiden sulkijan äänenä (kuva 5), mutta ilman sahalaitaista puhekuplaa.



KUVA 13. Epäsuora, keskinäisriippuvainen kerronta (Piskor 2013, 18.)

Keltaisissa sahalaitaisissa puhekuplissa Piskorin *Hip Hop Family Tree* -sarjakuvaromaanissa ei myöskään yleisesti käytetä näin suuria kirkkaanvärisiä abstrakteja ikoneita tekstinä, vaan normaalia tai lihavoitua leipätekstiä, eli tämä on tekstaustyyllinen poikkeustilanne. Väitänkin, että Piskor on päätenyt käyttämään tässä poikkeusta sillä ääni ei tule kaiuttimesta, mutta koska Grandmaster Flash *luulee* aseensa ääntä PA-kaiuttimen rikkoutumisen ääneksi (kuten hänen ajatuskuplansa ilmaisee), on Piskor käyttänyt mekaanisen äänen ja kaiuttimen äänen yhdistelmää aseensa äänen indeksinä.

Kuvan 13 toisessa ruudussa olevassa realistisessa ikonissa Flash kannattelee Cowboyta, jota on juuri ammuttu. Flashin puhekupla on valtavan kokoinen seitsemälle abstraktille ikonille, jos sitä vertaa esimerkiksi kuvan ensimmäisen ruudun ajatuskuplan tekstiin. Puhekupla on tyylielty pehmeillä kaarevilla ääri viivoilla. Teksti on lihavoitua ja viimeinen merkki on huutomerkki, kaikki

viittaa siihen, että puhekuplassa huudetaan. Kuvassa puhekuplan tausta on vaaleanpunainen. Piskorin *Hip Hop Family Treessä* kirkkaiden värien käyttö niin tekstissä kuin kuvissakin on tehokeino, jolla halutaan kiinnittää lukijan erityinen huomio tärkeisiin asioihin – juuri tässä kuvassa todennäköisesti siihen, kuka ammuttu henkilö on, koska tämän kasvoja ei näy. Myös henkilöiden välinen suhde välittyy Flashin korostetun huolestuneesta huudosta.

Näiden kahden ruudun ja niiden äänimaailman muodostama kerronta on epäsuoraa ja keskinäisriippuvaista. Piskori ei missään vaiheessa kerro lukijalle suoraan, mistä ”POP”-ääni tulee tai todista Flashin ajatuskuplan arvausta suuntaan tai toiseen. Kuvassa 13 toteutuukin sarjakuvalla ominainen show, don't tell -periaate. Lukija tulkitsee kahden ruudun välisen syy-seuraussuhteen lukemalla kaikkia ikoneita (ääni, Flashin arvaus, huuto, verta vuotava Cowboy) toisistaan riippuvaisesti. Yksikään elementti ei sinällään paljasta tarinaa, vaan tapahtuma on pääteltävä ikonisista vihjeistä sarjakuvan kielioppia tulkiten.

5 POHDINTAA

Piskorin *Hip Hop Family Tree* on äänimaailmaltaan ja auditiiviselta kerronnaltaan monitasoinen teos, jossa ääni ja kuva tukevat toisiaan antaen lukijalle elävän kokemuksen hiphopin varhaisista vaiheista.

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli analysoida, miten ääntä tuotetaan ja käytetään osana sarjakuvan kerrontaa eli auditiivisena kerrontana. Menetelmänä käytin yhdistelmää McCloudin sarjakuvateoriasta ja Peircen klassisisesta semioottisesta merkkiluokkajärjestelmästä sekä sarjakuvan konventioiden tutkimusta. Tutkin yhteensä kolmeatoista esimerkkitapausta, joissa ääntä on tuotettu visuaalisin tekniikoin eri tarkoituksiin. Huomasin, että äänellä on sarjakuvassa rooli paitsi kuvallisen kerronnan rikastuttajana, myös kerrontaa ohjaavana, jaksottavana, rytmittävänä ja täydentävänä elementtinä.

Peircen ja McCloudin käsitteitä yhdistelevä menetelmäni sarjakuvan elementtien tulkitsemiseksi oli mielestäni toimiva työkalu. Olen tämän tutkielman myötä tullut paljon tietoisemmaksi äänen roolista sarjakuvassa ja oppinut lähestymään sen representoinnin tekniikkaa systemaattisemmin. Kun tulevaisuudessa luonnostelen, käsikirjoitan ja piirrän sarjakuvaa, tulen ottamaan tarkemmin huomioon, miltä kuvani kuulostavat, ja miten voin käyttää ääntä kerronnan dynaamisena välineenä.

Analysoidessani Piskorin *Hip Hop Family Treeta* huomasin, että sarjakuvan auditiivista kerrontaa on tutkittu suhteellisen vähän ja myös sarjakuvanteko-oppaissa aihe on jätetty vähälle huomiolle. Näin ei pitäisi olla. Syy tähän voi olla sarjakuvan visuaalinen luonne. Sarjakuva on lähellä kuvataidetta, joten sarjakuva houkuttelee enemmän tekijöitä kuvataideharrastajien parista kuin musiikkiharrastuksen parissa viihtyneitä. Sarjakuvan kielioppi on dialogia tekijän ja lukijan välillä, onko lukija sitten pakotettu kuuroksi jos tekijä on mykkä?

LÄHTEET

Best-sellers: Paperback Graphic Books, 2014. New York Times. Viitattu 4.2.2018, <https://www.nytimes.com/books/best-sellers/2014/03/30/paperback-graphic-books/>.

Chang, Jeff 2005. Can't stop won't stop - Hiphopsukupolven historia. Helsinki: Like.

Clough, John 2006. Pekar, Piskor, and a Preview of Macedonia. Viitattu 11.1.2018, <http://sequart.org/magazine/24147/pekar-piskor-and-a-preview-of-macedonia/>.

Decker, Scott H. & Curry, Glenn D. 2006. Graffiti Art. Encyclopaedia Britannica. Viitattu 5.2.2018. <https://www.britannica.com/art/graffiti-art>.

Eisner, Will 2008. Comics and Sequential Art: principles and practices from the legendary cartoonist. 28. painos. New York: Norton.

Eisner Award Recipients, 2018. Comic-con International: San Diego. Viitattu 4.2.2018, <https://www.comic-con.org/awards/eisner-award-recipients-2010-present>.

Fiske, John 2000. Merkkien kieli: Johdatus viestinnän tutkimiseen. Tampere: Vastapaino.

Herkman, Juha (toim.) 1996. Ruutujen välissä: Näkökulmia sarjakuvaan. Tampere: Tampere University Press.

Herkman, Juha 1998. Sarjakuvan kieli ja mieli. Lisensiaatintyö. Taideaineiden laitos. Tampereen yliopisto. Tampere: Vastapaino.

Kaukoranta, Heikki & Kemppinen, Jukka 1982. Sarjakuvat. Helsinki: Otava.

Manner, Kati 2015. Mitä on Breakdance? Näin sen kertoo maailman kärkinimi. Viitattu 3.2.2018, <http://blogs.helsinki.fi/mikalikuttaa/2015/12/07/mita-on-breakdance/>.

Manninen, Pekka A. 1995. Vastarinnan välineistö: Sarjakuvaharrastuksen merkityksestä. Väitöskirja. Tampereen Yliopisto. Tampere: Tampere University Press.

McCloud, Scott 1994. Understanding comics – the invisible art. New York: Harper.

Piskor, Ed 2013. Hip Hop Family Tree, Vol.1. Seattle: Fantagraphics Books.