

Joonas Lehtimäki
Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu, Taiteen laitos
Kuvataidekasvatuksen koulutusohjelma
Opinnäytetyön ohjaajat: Johan Eichhorn ja Helena Sederholm

SARJAKUVAKOMIIKAN OPAS
Visuaalinen ja narratiivinen komiikka strippisarjakuvassa

Tekijä Joonas Lehtimäki

Työn nimi Sarjakuvakomiikan opas – Visuaalinen ja narratiivinen komiikka
strippisarjakuvassa

Laitos Taiteen laitos

Koulutusohjelma Kuvataidekasvatuksen koulutusohjelma

Vuosi 2015

Sivumäärä 32

Kieli Suomi

Tiivistelmä

Opinnäytteeni koostuu kahdesta osasta: varsinaisesta opinnäytteestä sekä Sarjakuvakomiikan oppaasta. Päätaivoitteenani on selvittää, minkälaisia komiikan keinoja strippisarjakuva käyttää. Tästä selvitystyöstä syntyneen aineiston olen tiivistänyt ja muokannut opaskirjan muotoon, joten tarkastelen myös komiikan opettamista sekä visuaalisen suhdetta komiikkaan.

Varsinaista sarjakuvakomiikan teoriaa ei ole sellaisenaan olemassa, joten olen opinnäytteessäni käsitellyt sarjakuvan sekä komiikan teoriaa erikseen. Sarjakuvan tutkimuksen kentässä opinnäytteeni sijoittuu lähinnä sarjakuvailmaisun tutkimukseen. Pääpaino on kuitenkin komiikan käsitteistön ja teorian käsittelyssä ja analysoinnissa.

Komiikan tarkastelussa koin luontevaksi lähteä liikkeelle naurusta. Kaikki nauru ei kuitenkaan synny komiikasta, joten koomisen naurun aiheuttajaksi olen tässä tutkielmassa päätenyt yllätykseen, ylemmydentunteeseen, epäjohdonmukaisuuteen ja kaksiarvoisuuteen. Tarkastelen näitä naurun alkulähteitä neljän eri komiikan teorian – ylemmysteorian, vapautumisteorian, ambivalenssiteorian ja inkongruenssiteorian – näkökulmasta. Sarjakuvakomiikan kannalta keskeisiksi näistä teorioista nousivat ylemmyys- ja inkongruenssiteoria.

Sarjakuvakomiikan oppaan pedagogiseksi näkökulmaksi valikoitui jokseenkin luontevasti edutainment. Suomessa käsite on pitkälti vakiintunut tarkoittamaan nimenomaan opetustarkoituksiin suunniteltuja, yleensä kouluikäisille suunnattuja digitaalisia pelejä. Opinnäytteessäni kuitenkin käsitän edutainmentin yleisesti viihteellisenä esityksenä, jossa on opetuksellinen taso. Oppaan kohderyhmänä ovat pääasiassa yli 15-vuotiaat komiikasta kiinnostuneet sarjakuvapiirtäjät ja -harrastajat, mutta se soveltuu toki muillekin komiikasta kiinnostuneille.

Prosessin aikana huomasin, että komiikalle on mahdotonta löytää yksittäistä pätevää mekanismia. Komiikka muodostuu usein monesta osatekijästä. Strippisarjakuvan kannalta tärkein on yllätys. Aiheen opettamista hankaloittaa se, että komiikan kokeminen ja luominen on erittäin subjektiivista. Koen myös, että huumorintaju, eli kyky ymmärtää komiikkaa on hyvin sisäsyntyistä, eikä sitä voi yhden oppaan avulla tyhjentävästi oppia. Uskon kuitenkin, että oppaani on hyvä lähtökohta komiikan mekanismien ymmärtämiselle ja huumorisarjakuvan tekemiselle.

Avainsanat Sarjakuva, komiikka, huumori, taidekasvatus, edutainment

SISÄLLYSLUETTELO

1 JOHDANTO	5
2 TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA -KYSYMYKSET	6
3 AIKAISEMPI TUTKIMUS, KÄSITTEET JA METODOLOGIA	8
3.1 Sarjakuvakomiikan tutkimus	8
3.2 Keskeiset käsitteet: strippi, komiikka ja huumori.....	8
3.3 Metodologiasta ja tutkimusmenetelmistä	9
4 SARJAKUVAN HISTORIA, TEORIA JA TUTKIMUS.....	10
4.1 Sarjakuvan historia.....	10
4.1.1 Merkittävät humoristiset strippisarjat 1900- ja 2000-luvuilla	11
4.2 Sarjakuvan kieli	12
4.3 Sarjakuvan tutkimus	13
5 KOMIIKAN TEORIA JA KÄYTÄNTÖ.....	14
5.1 Naurun suhde komiikkaan	14
5.2 Komiikan tutkimus ja teoria	14
5.2.1 Ylemmyysteoria	15
5.2.2 Vapautumisteoria	16
5.2.3 Ambivalenssiteoria	16
5.2.4 Inkongruenssiteoria.....	17
5.3 Komiikan sidonnaisuus kontekstiin.....	17
5.4 Komiikan keinot sarjakuvassa	18
5.4.1 Tarinalliset keinot	19
5.4.2 Kuvallisen ilmaisun keinot	20
5.5 Komiikan työkaluja	21

6 OPASKIRJAN MUOTO JA PEDAGOGINEN NÄKÖKULMA.....	24
6.1 Lyhyt katsaus sarjakuvaoppaisiin.....	24
6.2 Komiikan oppaan muoto ja visuaalinen ilme.....	24
6.3 Pedagoginen näkökulma ja kohderyhmä	25
7 POHDINTA	27
7.1 Huomioita sarjakuvakomiikasta	27
7.2 Voiko komiikkaa oppia?.....	28
7.3 Loppupäätelmät	28
LÄHTEET JA MUU KIRJALLISUUS	30

1 JOHDANTO

Tein taannoin kandiseminaarini sarjakuvan komiikasta. Erittelin seminaarityössäni niitä komiikan keinoja, joita itse olen sarjakuvissani käyttänyt. Jo seminaarityön alussa huomasin, että komiikka on hankala laji; siitä nauttiminen on helppoa, mutta sen mekaniikan ymmärtäminen vaikuttaa mahdottomalta. Löysin kuitenkin keinoja, joiden avulla komiikka sarjakuvassa rakentuu. Kun keinoja kerran on olemassa, on niitä mahdollista myös opettaa.

Syksyllä 2009 vedin Komiikan ja huumorin työkalut sarjakuvassa -kurssia Helsingin Sarjakuvakeskuksella. Kurssilla esittelin neljä komiikan teoriaa sekä erilaisia komiikan työkaluja. Näitä testattiin kehittämieni tehtävien avulla kurssin aikana. Huomasin silloin, että kattavalle ja helppotajuiselle oppaalle olisi käyttöä monelle sarjakuvantekijälle. Kurssin aikana tehtiin paljon hauskoja sarjakuvia, mutta tietoisesta teorian käytöstä huolimatta osa niistä tuntui syntyvän pelkän intuition avulla. Ajattelin, että ymmärrys komiikan rakentumisperiaatteista saattaisi tuottaa hausکمempia tuloksia.

Sarjakuvaoppaita on maailmalla vino pino. Suurin osa niistä keskittyy siihen, miten sarjakuvia piirretään tai miten sarjakuvatarinoita kirjoitetaan. Oppaiden anti on melko yleismaailmallista, eivätkä ne juurikaan valota teoriaa tekemisen pohjaksi. Suomenkielisiä oppaita taas on kovin vähän, ja suomalaisten tekemiä vain muutama. Sarjakuvakomiikkaa tarkastelevasta opaskirjallisuudesta on huutava pula: en ole seitsemänvuotisen opettajaurani aikana törmännyt yhteenkään.

Ottaen huomioon huumorisarjakuvan nousujohteisen suosion maassamme muun muassa Pertti Jarlan Fingerpori-sarjan myötä, on mielestäni ajankohtaista käsitellä huumorisarjakuvan ja sarjakuvakomiikan mekaniikkaa ja taustoja.

2 TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA -KYSYMYKSET

Opinnäytetyöni on luonteeltaan kvalitatiivinen tutkimus. Tarkemmin eriteltynä se voidaan määritellä toiminnalliseksi tutkimukseksi, jossa on pedagoginen osuus. En aseta tutkimukselleni varsinaista tutkimusongelmaa, sillä tämänkaltaisessa tutkimuksessa sellaista on hankala muotoilla. Sen sijaan puhun mieluummin tutkimustehtävästä, joka ohjaa tutkimuksen kulkua yleisellä tasolla. Kuten laadullisen tutkimuksen luonteeseen kuuluu, olen varautunut siihen että tutkimustehtäväni, ja sen myötä tutkimuskysymykset, saattavat siis muuttua tutkimuksen edetessä. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997, 117.)

Päätavoitteenani on selvittää, minkälaisia komiikan keinoja strippisarjakuva käyttää. Toiseksi tavoitteena on kääntää tästä tutkimuksesta ja selvitystyöstä syntyvä aineisto oppimateriaalin muotoon; opaskirjaksi. Kolmanneksi, oppaan taittaminen ja sarjakuvaesimerkkien piirtäminen muodostavat opinnäytetyöni taiteellisen osuuden. Varsinaisena tutkimustehtävänäni on siis **koota teorettisesta ja empirisestä aineistosta esitys, jolla on pedagogisesta näkökulmasta valittu muoto.**

Tutkimustehtävää tarkentavat tutkimuskysymykset olen jakanut kolmeen osa-alueeseen tavoitteideni mukaisesti: sarjakuvan komiikkaan, pedagogiseen näkökulmaan sekä visuaaliseen ilmaisuun. Varsinaiset tutkimuskysymykset tarkentuivat useaan otteeseen tutkimuksen alkuvaiheessa, etenkin aineistoon tutustuessani. Tämänkaltaisen kehämäinen prosessi on toisaalta laadullisessa tutkimuksessa tavallista: vasta siinä vaiheessa, kun kohtalaisen tarkasti tiedetään mitä aineistosta on saatavissa irti, voidaan päättää minkälaisia kysymyksiä sille voidaan asettaa. Jonkinlainen kysymyksenasettelu on kuitenkin oltava, jottei kokonaisuus jää pelkästään aineiston luokittelun tasolle. (Hirsjärvi ym. 1997, 116–117.)

Tutkimussuunnitelmassani pääkysymys oli, miten narratiivista ja visuaalista komiikkaa voidaan käyttää sarjakuvastripissä? Rajasin siis jo alkuvaiheessa tutkimuksen koskemaan nimenomaan strippimuotoista sarjakuvaa, vaikka sarjakuvakomiikka kattaa toki pilapiirroksinkin, ja yhtä lailla sarjakuvaromaani voi olla tyyliltään humoristinen. Olin muotoillut alakysymykset osa-alueiden mukaan:

1. Mitä on strippisarjakuva ja minkälaisia komiikan keinoja se käyttää?
2. Miten sarjakuvakomiikkaa voi opettaa?
3. Minkälaisia visuaalisia keinoja huumoristripissä voi käyttää?

Prosessin edetessä huomasin, että alkuperäiset tutkimuskysymykset olivat turhan laveita, ja myös tutkimustehtävän kannalta osittain harhaanjohtavia. Tutkimuksen edetessä kysymykset siis tarkentuivat lopulliseen muotoonsa:

1. Onko komiikalle olemassa kattavaa teoriaa, ja miten komiikka asettuu strippisarjakuvan kenttään?
2. Minkälainen pedagoginen näkökulma sisältyy opaskirjaan, ja mitä pedagogisia valintoja oppaan tekeminen sisältää? Entä voiko komiikkaa oppia?
3. Minkälaisia visuaalisia keinoja komiikan luomiseen sarjakuvassa on, ja mikä on visuaalisuuden suhde komiikkaan?

Ensimmäistä kysymystä lähestyn kirjallisuuden ja toisaalta omien kokemusteni kautta. Viime kädessä tavoitteena on selvittää, minkälaisia komiikan keinoja strippisarjakuvissa käytetään, ja miten ne suhteutuvat komiikan kenttään yleisesti. Erityisen kiinnostavaa on yrittää löytää ja tarkastella niitä komiikan rakentamisen keinoja, jotka ovat ominaisia pelkästään sarjakuvulle. Pyrin selvittämään, onko komiikalle olemassa yhtä vallitsevaa teoriaa, ja miten se suhteutuu sarjakuvaan. Toisaalta tavoitteenani on myös etsiä sarjakuvakomiikalle yhtenäistä teoriaa ja suhteuttaa sarjakuvallisia komiikan keinoja yleiseen komiikan teoriaan.

Toisen kysymyksen kautta yritän selvittää, onko komiikka sisäsyntyistä ja missä määrin sitä on mahdollista opettaa. Tavoitteenani on hahmotella minkälaisiin osa-alueisiin komiikan teorian ja käytännön voi jakaa, ja miten sen voi sujuvasti esittää kirjallisessa muodossa. Tätä osa-aluetta lähestyn omien oppimis- ja opetuskokemusteni kautta. Lisäksi yritän jäsentää sitä myös opettaja- ja sarjakuvantekijäkollegoilta saamani palautteen avulla.

Kolmas kysymys lähestyy huumorisarjakuvaa visuaalisesta näkökulmasta. Sen avulla yritän selvittää, mikä suhde kuvalla on komiikkaan ja miten se asettuu huumorisarjakuvan kenttään.

3 AIKAISEMPI TUTKIMUS, KÄSITTEET JA METODOLOGIA

3.1 Sarjakuvakomiikan tutkimus

Kovin kattavaa tutkimusta sarjakuvan komiikasta ei ole. Suomessa komiikan keinoja sarjakuvassa on käsitelty ainakin Tanja Rasila artikkelissaan Juha Herkmanin toimittamassa teoksessa Ruutujen välissä – Näkökulmia sarjakuvaan (Rasila 1996, 61–79). Lisäksi huumorisarjakuvaa ja sen opettamista on käsitelty maisterin opinnäytetyössään ainakin Petra Bergström (2013). Vastaavasti Päivi Saarikoski (2012) on käsitellyt maisterin opinnäytetyössään mustaa huumoria välineenä eläinmaalauksissaan.

Komiikkaa taiteessa on myös sivuttu jonkin verran muilla tieteenaloilla. Janne Ikonen (2006) on journalistiikan pro gradu -tutkielmassaan käsitellyt pilapiirrosten komiikkaa, kun taas huumoria taiteessa on käsitellyt Disa Mentu (2012) estetiikan pro gradussaan. Katja Ikäläinen (2006) on tutkinut komiikkaa nykytaiteen näkökulmasta taidehistorian pro gradu -tutkielmassaan. Stand up -komiikasta opinnäytetyönsä tehnyt Toni Jyvälä (2013) taas lähestyy aihetta koomikon itsensä näkökulmasta. Yhtenäistä sarjakuvakomiikan tutkimusta ei siis näyttäisi olevan kovinkaan paljoa, joten käsittelen sarjakuvan ja komiikan teorioita ja tutkimusta erikseen (lukuissa 4 ja 5).

3.2 Keskeiset käsitteet: strippi, komiikka ja huumori

Opinnäytetyöni käsittelee sarjakuvastripin komiikkaa. Sarjakuvastripillä tarkoitetaan lyhyttä, muutaman ruudun mittaista sarjakuvaa. Strippi terminä juontuu englanninkielestä (strip; suikale). Termin historiasta kerron tarkemmin luvussa 4.1.1. Huumorisarjakuva taas on sanomalehtisarjakuvan muoto, joka sisältää lyhyen hauskan tarinan tai vitsin¹. Sarjakuvan historiaa käsittelen tarkemmin luvussa 4, ja termistöä avaan luvussa 4.2.

Komiikalla tarkoitetaan yleisesti jotain, mikä naurattaa. Amerikkalainen psykologi Patricia Keith-Spiegel on määritellyt naurun aiheuttajaksi kaksi pääasiallista tekijää: yllätyksen ja ylemmydentunteen (Helizer 2005, 21). Nauraminen on kuitenkin vahvasti sosiaalinen ele; koomisuutta ei tarvita, jos sosiaalinen tilanne ja paine on oikea. Naurun ja komiikan suhdetta selvitän tarkemmin luvussa 5.1.

Koominen on saanut alkunsa ihmisten sosiaalisista suhteista, ja koomisuutta voi löytyä ihmisistä, heidän liikkeistään, muodoistaan ja luonteenpiirteistään. Ihmisellä on taipumus inhimillistää näkemäänsä, joten myös eläimet ja elottomat esineet voidaan nähdä koomisina (ts. ihmisen kaltaisina). (Freud 1983, 167.)

Huumori taas on terminä komiikkaa laajempi. Sillä tarkoitetaan ylipäättään suhtautumista asioihin, toisin sanoen asennetta nähdä asiat koomisessa valossa. Tällöin puhutaankin usein ihmisten huumorintajusta eli kyvystä havaita komiikkaa. Komiikkaa voidaan siis tuottaa ja luoda, mutta huumori on suhtautumista asioihin; ne voi nähdä koomisena tai ei. (Saarikoski 2012, 14.) Huumorin suhde koomiseen on ikään kuin abstraktin suhde konkreettiseen: huumorin voi tuntea, mutta koomisuus havaitaan (Knuutila 1992, 112). Käsittelen komiikkaa tarkemmin luvussa 5.

¹ Freudin määritelmä vitsille on lainattu hänen kollegaltaan Theodor Lippsiltä (teoksessa *Komik und humor*, 1898; 80): vitsi on arvostelma, joka tuo esiin koomisen ristiriidan (Freud 1983, 12).

3.3 Metodologiasta ja tutkimusmenetelmistä

Opinnäytetyölläni ei ole tarkkaa metodologista taustaa, mutta se noudattelee laadulliselle tutkimukselle ominaista hermeneuttista kehää: teoriaan perehtyminen, aineiston hankinta ja tulkinta, sekä sen luokittelu ja uuden teorian muodostus kulkevat sykleissä ja osittain limittäinkin. Tärkeimpiä lähtökohtia laadullisessa tutkimuksessa on aito kiinnostus ja riittävä perehtyneisyys aiheeseen. Toisaalta vaaditaan myös avointa ja ennako-oletuksista vapaata mieltä. (Anttila 1996, 137; 181–182.)

Tässä työssä uuden teorian muodostus tarkoittaa lähinnä komiikan teorian ja oppimis- ja opetuskokemusteni muuntamista opetusmateriaaliksi hermeneuttisen syklin tavoin. Tässä prosessissa on siis tietyssä mielessä toimintatutkimuksellinen ote, sillä tarkastelen oman taiteellisen työskentelyni ja opetuskokemukseni avulla sarjakuvakomiikkaa ja sen opettamista. Painopisteenä ei siis ole saada yleistettävää tietoa, vaan kerätä sitä tiettyä tarkoitusta – sarjakuvaopasta – varten. Toimintatutkimus on suoraan yhteydessä työ- ja toimintatilanteeseen, ja se välttää tieteellistä jäykkyyttä ja tarkkuutta. Toisin sanoen, se on joustava ja mukautuva ja sallii muutoksia tutkimuksen eri vaiheissa. (Anttila 1996, 320–322).

Tärkein aineisto opinnäytetyöhöni on kertynyt omasta kokemuksestani huumorisarjakuvien piirtäjänä. Lisäksi olen päässyt testaamaan käsityksiäni sarjakuvakomiikasta sekä komiikan opettamisesta toimiessani opettajana sarjakuvakursseilla ja -työpajoissa. Itselleni komiikan rakentaminen on aina ollut luontevaa; humoristinen kommentti tai vitsi syntyy jotenkin alitajuisesti. Toisaalta siihen on liittynyt myös vahvasti halu naurattaa. Nauruhan on sosiaalisesti merkittävä tekijä: se yhdistää ja erottaa ihmisiä.

Sarjakuvakomiikkaan liittyvistä opetuskokemuksista tärkein on ollut Sarjakuvakeskuksella loppuvuodesta 2010 pitämäni Komiikan ja huumorin työkalut -kurssi. Kurssi koostui kahdeksasta kahden tunnin opetuskerrasta. Kurssilla lähestyttiin huumorisarjakuvien tekemistä neljän komiikan teorian, inkongruenssi-, ylemmyys-, ambivalenssi- ja vapautumisteorian, avulla (esittelen teorit tarkemmin luvussa 5). Vuoroin jokaista teoriaa pohjana käyttäen tehtiin improvisaationa sarjakuvia, joista valittiin potentiaalisimmat (ts. hauskimmat) viimeisteltäviksi.

Kurssin päällimmäinen oppi itselleni oli teorian ja käytännön yhdistämisen hankaluus. Teoriataustan ymmärtämistä painotetaan etenkin akateemisissa opinnoissa, mutta etenkin sarjakuvakomiikan tekemistä se tuntui vain hankaloittavan. Olen kuitenkin oppaaseen laatinut teoriataustaa esittelevän luvun, mutta pyrkinyt pitämään sen lyhyenä ja helpotajuisena. Itse tekemistä varten olen kuitenkin koonnut joukon työkaluja sekä opetustilanteissa testaamiani tehtäviä.

Tehtävien osalta olen huomannut, että erittäin tärkeää on improvisaatiohenkinen ideamassan tuottaminen; suuresta määrästä huonoja ideoita² on helpompi siirtyä kohti hyvää ideaa, kuin yrittää keksiä sellainen kylmiltään. Tämä huonojen ideoiden massatuotanto on oikeastaan pitkälti opettamiseni taustafilosofiana; hauskan vitsin keksiminen on usein hankalin osuus ja saattaa viedä paljonkin aikaa. Toisaalta myös ideat yleensä poikivat lisää ideoita, eli kunhan pääsee jonkin idean kanssa alkuun, saattaa parempi idea syntyä siinä matkalla.

² Vorhaus (1994, 12) puhuu ”yhdeksän säännöstä” (the rule of nine): kymmenestä ideasta yhdeksän ei toimi. Siksi on tärkeää luoda suuri määrä ideoita tiedostaen, että suurin osa niistä on roskaa. Pidemmän päälle tämä ajattelu lieventää painetta onnistua ensi yrittämällä, mikä on oikeastaan ehdotonta kaikessa luovassa työskentelyssä.

4 SARJAKUVAN HISTORIA, TEORIA JA TUTKIMUS

4.1 Sarjakuvan historia

Nykyaikaisen sarjakuvan³ syntytaustan voidaan katsoa sijoittuvan 1800-luvulle. Tuolloin kuvaa ja tekstiä alettiin yhdistellä tarkoituksenmukaisesti siten, että tuloksena oli kerrontaa. Ensimmäisiä tunnettuja sarjakuva-albumeita olivat sveitsiläisen Rodolphe Töppferin 1830-luvulla ilmestyneet *Voyages en zig-zag* ja *Monsieur Vieux-Bois*. Kyseisen vuosisadan puolivälin jälkeen ilmestyivät muun muassa saksalaisen Wilhelm Buschin *Max ja Moritz* -kuvakertomus (1860) ja englantilaisen Charles Henry Rossin 1867 aloittama sarjakuvastrippi, *Ally Sloper*. (Hänninen & Kempainen 1994, 8.)

Sarjakuvan, ja erityisesti strippimuotoisen sarjakuvan laaja tuleminen ajoittuu kuitenkin 1900-luvun taitteeseen: silloin amerikkalaisissa sanomalehdissä niitä ilmestyi jo useita, sarjakuvien kun oli huomattu kasvattavan lehden levikkiä. Sarjakuvan synnyn katsotaankin liittyvän amerikkalaisen sanomalehdistön kehitykseen ja laajentumiseen, jonka taustalla taas olivat mittava siirtolaisuus ja taloudellinen kasvu. (Emt., 8.)

Aluksi sarjakuvat olivat humoristisia ja niistä käytettiin yleisnimitystä *funnies*. 1930-luvulla amerikanenglannissa yleistyi nimi *comics*⁴. Ensimmäiset päivittäisarjat vakiintuivat heti alkaessaan yhdeksi ruuturiviksi (*comic strip*), josta strippi-nimitys juontaa juurensa. (Hänninen & Kempainen 1994, 10.) Nykyään tämän kaltaisia sarjoja nimitetään huumoristripeiksi erotteluna esimerkiksi seikkailusarjakuvista. Euroopassa sanomalehtisarjakuvia sen sijaan oli tuskin lainkaan, ja eurooppalainen sarjakuva kehittyikin hieman myöhemmin ja täysin eri tavalla kuin amerikkalainen⁵ (emt., 8). Edelleenkin suuri osa huumoristripeistä on amerikkalaisia, mutta myös pohjoismaissa niiden määrä on ollut viime aikoina kasvussa.

Alkuvuosina amerikkalainen sarjakuva ilmestyi pelkästään lehtien viikonloppunumeroissa tai liitteissä, ja vasta 1910-luvun puolivälissä syntyivät niin sanotut päivittäisarjat, eli joka arkipäivä ilmestyneet mustavalkoiset 3–4 ruudun mittaiset strippisarjakuvat. Niiden leviäminen perustui osaltaan vastasyntyneisiin sarjakuvasyndikaatteihin. William Hearst perusti vuonna 1914 ensimmäisen syndikaatin, joka myi sarjakuvia useaan eri lehteen. King Features Syndicate on edelleen toiminnassa ja sen ohella suuria syndikaatteja ovat nykyään Universal Press sekä United Features. (Emt., 12–13.) Syndikaattien ansiosta sarjat levisivät ympäri Yhdysvaltoja, ja myöhemmin tietysti myös Eurooppaan. Sarjakuvan alkuaikojen supersuosikkeihin lukeutuvat George McManusin *Bringin' Up Father* (Vihtori ja Klaara), Chic Youngin *Blondie* (Helmi ja Heikki, Touhulan perhe), sekä Bud Fisherin *Mutt and Jeff* (Matti Mainio ja Jussi Juonio) (emt., 13).

Eurooppalainen sarjakuva alkoi sanomalehtien sijaan lastenlehtien kuvakertomuksista

³ Sarjakuvan määritelmä ei ole yksinkertainen: Esimerkiksi luolamaalaukset ja hieroglyfit voidaan nähdä sarjakuvina, sillä niissä perättäiset kuvat muodostavat kerrontaa. Nykyaikaisella sarjakuvalla tarkoitan tässä Will Eisnerin (1990) luomaa käsitettä ”sequential art” ja määritelmää, jota Scott McCloud (1993, 7–9) myöhemmin tarkensi: Sarjakuvat ovat rinnastettuja piirrettyjä ja muita kuvia, jotka on tietoisesti asetettu peräkkäin tarkoituksena välittää tietoa ja/tai tuottaa esteettinen elämys katsojalle.

⁴ Amerikanenglannin sana *comics* on päätynyt tarkoittamaan sarjakuvaa ainakin espanjaan ja venäjään. Espanjan kielessä käytetään myös termiä *tebeo*, latinalaisessa amerikkassa myös sanaa *historietta*. Italiaksi sarjakuva on *fumetto* (puhallus, savu, kupla) ja ranskaksi *bande dessinée* (piirretty side tai nauha). Ruotsissa sarjakuva on *tecknade serier* tai lyhyesti *serier*. Cartoon on vanhastaan piirroselokuva, mutta myös pilapiirros. (Hänninen & Kempainen 1994, 37.)

⁵ Ensimmäinen maailmanlaajuinen sarjakuvavälittäjä oli Disney; Mikki Hiiri levisi strippinä Eurooppaan heti 1930-luvun alussa ja vuonna 1934 alkoi Ranskassa ilmestyä sarjakuvalehti *Le Journal de Mickey*.

1800-luvun lopulla. Ensimmäiseen maailmansotaan asti lastenlehdet kukoistivat ja niissä oli sadoittain jatkokertomuksia, joista suosituimmat koottiin kovakantisiksi kirjoiksi. Tämä julkaisutapa on periytynyt nykysarjakuvaankin. Vuonna 1925 Alain Saint-Ogan alkoi tehdä ensimmäiseksi ranskalaiseksi sarjakuvaksi tituleerattua sarjaa, nimeltä *Zig et Puce*, esikuvanaan muun muassa R.F. Outcaultin *Buster Brown*. Belgialainen Georges Remi, joka sittemmin opittiin tuntemaan nimellä Hergé, julkaisi ensimmäisen sarjakuvansa *Totor* vuonna 1926. Kolme vuotta myöhemmin alkoi Tintin ja koiransa Miloun seikkailu Neuvostojen maahan. (Emt., 18–19.) Luultavasti tämän perinteen johdosta humoristinen strippisarjakuva on keski- ja etelä-Euroopassa edelleen sarjakuvaromaanien vähempiosainen pikkuveli.

Suomalaiseen lehdistöön sarjakuvat tulivat säännölliseen julkaisuohjelmistoon vasta 1920-luvulla. Ensimmäisenä suomalaisena sarjakuvana mainitaan useimmiten kuitenkin jo vuonna 1911 ilmestynyt sarjakuvakirja; 19-vuotiaan ylioppilaan Ilmari Vainion kuvittelema Professori Itikaisen tutkimusretki. Samaista vuotta pidetään suomalaisen sarjakuvan synnyinvuotena, ja vuonna 2011 juhlittiinkin laajamittaisesti suomalaisen sarjakuvan 100-vuotista historiaa. Ensimmäinen säännöllisesti ilmestynyt kotimainen sarjakuva oli Ola Fogelbergin vuonna 1925 Osuusliike Elannon Kuluttaja-lehteen aloittama Pekka Puupää⁶. Fogelbergin jälkeen sarjaa jatkoi hänen tyttärensä Toto Fogelberg-Kaila, joka lopetti sarjan piirtämisen vuonna 1976. (Emt., 66.) Fogelbergin luoma hahmo muistetaan myös kolmestatoista Suomen filmitoiminnan tuottamasta elokuvasta, joissa tämä seikkaili kaverinsa Pätjän kanssa.

Kaikkein keskeisimmin sarjakuvailmaisun leviämiseen Suomessa vaikutti monipuolinen Veli Giovanni, eli Hillari Johannes Viherjuuri. Hän kokosi vuodesta 1925 alkaen Kalle Viksari -vuosikirjaa, jossa suomalaispiirtäjät matkivat ulkomaalaisia sarjakuvia. Giovannin monista sarjakuvaideoista tunnetuin on Suomen kuvalehdessä ilmestynyt Junnu, jota piirsi aluksi Alexandr Tawitz. (Emt., 66–67.)

Seikkailusarjakuvan saadessa tilaa huumorin rinnalla 1930-luvulla, syntyi yksi suomalaisen sarjakuvan klassikoista. Mika Waltarin riimittelemä ja Asmo Alhon piirtämä opettavainen Kieku ja Kaiku syntyi 1932. Erkki Tantun Rymy-Eetu jatkui aina 1970-luvulle saakka. Kari Suomalainen aloitti uransa 1940-luvulla piirtämällä Henkensä kaupalla -nimistä seikkailusarjaa Lukemista kaikille -lehteen, ja siirtyi 50-luvulla piirtämään poliittisia pilakuvia. Samana vuosikymmenenä syntyi myös kaksi kotimaisen sarjakuvan hyvin erityyppistä klassikkoa: Veikko Savolaisen Joonas sekä Muumipeikko, jota piirsivät Tove Jansson ja Lars Jansson. (Emt., 68.)

4.1.1 Merkittävät humoristiset strippisarjat 1900- ja 2000-luvuilla

Sarjakuvalehtien tulon jälkeen 1930-luvulla sanomalehtisarjakuva alkoi jäädä jalkoihin useistakin syistä. Ensinnäkin sarjakuvalehtien sarjakuvat olivat runsaita, niissä oli enemmän piirrostilaa ja ne olivat myös paremmin piirrettyjä. Toisaalta television tulon jälkeen sanomalehtien jatkuvajuoniset sarjakuvat alkoivat tuntua lukijoista pitkävetisiltä. Lisäksi sanomalehdet alkoivat vähitellen kutistaa sarjakuville annettua tilaa, oli tämä sitten syy, tai seuraus hyvien sarjakuvien vähenemisestä. (Hänninen & Kempainen 1994, 30.)

Vuonna 1950 alkoi kaksi keskeistä uutta (amerikkalaista) sarjakuvaa: Charles M. Schulzin

⁶ Pekka Puupää on antanut nimensä Suomen sarjakuvaseuran vuosittain jakamaan tunnustukseen, jolla palkitaan ansioituneita sarjakuvantekijöitä. Ensimmäisen Puupää-hatun sai Toto Fogelberg-Kaila vuonna 1972.

Peanuts (Tenavat) ja Mort Walkerin *Beetle Bailey* (Masi). Kummankin ratkaisu oli piirrostyylin ja dialogin pelkistäminen, sekä sarjan rakentaminen yksittäisille vitseille. Brittiläisistä huumorisarjakuvista jäivät elämään Reg Smythen vuonna 1957 aloittama *Andy Capp* (Lätsä) ja Alex Grahamin *Fred Bassett* (Pitko, Koiraskoira), joka alkoi vuonna 1963. Lisäksi amerikkalaisen sarjakuvan kestäviin klassikoihin lukeutuu Johnny Hartin *B.C.* (Pulteri), joka alkoi 1958. Hart ideoi myös ilkeämielisen *Wizard of Idin* (Velho) vuonna 1964. Dik Brownen *Hägar the Horrible* (Harald Hirmuinen) alkoi 1973 ja Jim Davisin signeeraama, parikymmenhenkisen työryhmän hioma *Garfield* (Karvinen) aloitti maailmanvalloituksensa 1978. (Emt., 30–31.)

Uuden sanomalehtisarjakuvan synty on ollut vaivalloista, ja onkin ollut lähinnä kytköksissä vaihtoehtolehdistöön. Tällaisia sarjakuvia ovat esimerkiksi 1980-luvulla alkaneet Garry Trudeauun *Doonesbury* ja Matt Groeningin *Life Is Hell* (Elämän helvetti), jotka molemmat alkoivat underground-lehdissä. Ainoa uusi kansainvälinen jättimenestys oli Bill Wattersonin *Calvin & Hobbes* (Lassi ja Leevi, myös Paavo ja Elvis), joka alkoi vuonna 1985. (Emt., 31.) Suursuosioista huolimatta Watterson lopetti sarjan piirtämisen vuonna 1995.

Suomessa 2000-luvulla suurta suosiota keränneitä strippisarjoja ovat Juba Tuomolan Viivi ja Wagner, joka ilmestyi ensikerran Kultapossu-lehdessä 90-luvun alussa, Ilkka Heilän B. Virtanen 90-luvun puolivälistä, Milla Paloniemen Kiroileva siili, joka aloitti valloituksensa vuonna 2003 nettisarjakuvana, sekä Pertti Jarlan 2006 aloittama Fingerpori, joka ensimmäisen vuotensa tosin ilmestyi nimellä Karl-Barks-Stadt. Myös Joonas Rintakannon vuonna 2009 nettisarjakuvana aloittama Fok_It on absurdilla huumorillaan noussut suuremman yleisön tietoisuuteen.

4.2 Sarjakuvan kieli

Sarjakuvan tärkein kerronnallinen yksikkö on ruutu. Sen muoto ja koko luovat sarjakuvan rytmin: pienet ruudut luetaan nopeasti, kun taas suurempiin käytetään enemmän aikaa. Epätavallisen muotoiset ruudut korostavat tapahtumaa, repliikkiä tai juonenkäännettä. (Hänninen & Kemppinen 1994, 80.) Ruudulla on kuusi funktiota: sulkeva, erittelevä, rytmittävä, rakenteellinen, sekä luettavuuteen liittyvä (Groensteen 2007, 39). Ruutua seuraava isompi kokonaisuus on sivu ja suurin yksikkö on aukeama. Internet-sarjakuvissa tosin suurin yksikkö voi olla esitystavasta riippuen vaikka koko sarjakuva.

Helposti tunnistettava päähenkilö on sarjakuvan peruselementti. Monet sarjakuvien henkilöahmot ovat pelkistettyjä karikatyyrejä, joilla on yksinkertaiset mutta helposti erottuvat piirteet. Näitä piirteitä lukijan on helppo tulkita. (Herkman 1998, 127.) Varsinkin kasvojen karrikoinnissa piirtäjä voi tyylitellä melko vapaasti, sillä ihminen on psykologisesti hyvin altis hahmottamaan minkä tahansa viivojen ja pisteiden yhdistelmän kasvoiksi (Hänninen & Kemppinen 1994, 80). Myös ihmismäisten eläinhahmojen käyttö on suosittua, sillä sarjakuvassa (ja etenkin strippisarjakuvassa) on vähän aikaa ja tilaa hahmonkehitykselle. Eläinsatuihin perustuvien stereotyyppien käyttö nopeuttaa lukijaa omaksumaan juonen. (Eisner 1995, 20.)

Henkilön replikointi rajataan tavallisesti puhekuplaan, jonka koko ja muoto riippuvat sanottavan määrästä ja voimasta. Käytännön syiden lisäksi kuplan ulkonäkö riippuu myös piirtäjältä. Useimmiten kuplasta lähtee väkänen, joka osoittaa repliikin lausujan. (Hänninen & Kemppinen 1994, 81). Robert Benayoun on jopa luonut listan⁷ 72 eri tavasta

⁷ Ks. Robert Benayoun, 1968. Le ballon dans la bande dessinée.

käyttää puhekuplia sarjakuvassa. Listalta löytyvät muun muassa ”sensuroitu kupla”, ”unenomainen kupla”, ”valaistumiskupla”, ”papyruskupla”, ”julistekupla”, ”atomikupla” ”jääkupla” ja ”lävistetty kupla”. Näin ollen kuplasta itsestään tulee ikoninen, ja se kommentoi mitä ja miten sanotaan. (Groensteen 2007, 85.)

4.3 Sarjakuvan tutkimus

Sarjakuvatutkimuksen voidaan väljästi määritellä olevan sellaista tutkimusta, jonka tutkimuskohde on sarjakuva tai sen suhde ympäristöönsä. Sarjakuvatutkimuksen teoriaa ei kuitenkaan ole olemassa siinä mielessä kuin esimerkiksi kirjallisuuden tutkimuksessa tai elokuvatutkimuksessa, vaan sitä tutkitaan esimerkiksi käänntieteen, taiteiden tutkimuksen, psykologian, sosiologian ja kasvatustieteiden piirissä. Yleisimpiä suuntauksia ovat olleet sarjakuvan historian tutkimus, sarjakuvaa yhteiskunnallisena ilmiönä pohtineet tutkimukset sekä sarjakuvailmaisuuksiin keskittyneet tutkimukset. Jälkimmäisen yksi pääpiste taas on semiotiikassa, eli merkki- ja merkitysjärjestelmien tutkimuksessa. (Herkman 1996, 24; 30.)

Sarjakuvan ilmaisukieltä tutkivia ja esitteleviä teoksia on melko paljon, mutta ne ovat yleensä sarjakuvantekijöiden kirjoittamia opaskirjoja sarjakuvan tekemiseen (esim. Eisner 1995, McCloud 2006, Abel & Madden 2008). Niiden heikkoutena voidaan pitää akateemisen tutkimusperinteen puuttumista, mutta toisaalta ne ovat helposti lähestyttäviä ja suunnattu lähinnä sarjakuvan tekijöille ja lukijoille tieteellisen kentän sijaan.

Will Eisnerin (1995, 5) mukaan sarjakuva on tarinankerrontaa, ja tarinankerronta taas on pohjimmiltaan kommunikaatiota. Tarinankerronnassa – oli se sitten suullista, kirjallista, tai kuvallista – vallitsee yhteisymmärrys kertojan ja kuulijan tai lukijan välillä. Kertoja olettaa⁸, että yleisö ymmärtää hänen kertomansa, ja yleisö olettaa kertojan kertovan jotain mikä on ymmärrettävää. Kommunikaatiossa vastuu on siis kertojalla. (Eisner 1995, 49.)

Thierry Groensteen (2007, 2) puolestaan käsittää sarjakuvat kielenä; kokoelmana merkitysten tuottamisen mekanismeja. Hänen mukaansa sarjakuvat ovat omintakeinen yhdistelmä yksilön ilmaisua ja koodikokoelmaa, siksi sitä voi kuvailla vain termillä *järjestelmä* (emt., 6).

Tässä tutkielmassa käsittelem sarjakuvaa ja sarjakuvailmaisua erityisesti kommunikaation näkökulmasta. Kyse on siis viestin välittämisestä (niin narratiivisen kuin visuaalisenkin). Huumorisarjakuvassa tuo viesti on yleisesti ottaen vitsi, sanaleikki tai kuvallinen anekdootti, joka välittyy lukijalle tietystä perinteeseen nojaavassa kontekstissa. Komiikan opettamisen näkökulmasta kyse on siitä, mistä osista tämä viesti koostuu, ja miten se parhaiten kommunikoidaan lukijalle.

⁸ Sarjakuvassa lukijan oletetaan ymmärtävän asioita kuten aika, tila, liike, ääni ja tunteet. Tähän lukijan on käytettävä loogista järkeilyä, karttunutta kokemustaan sekä reflektiota omista sisäisistä reaktioistaan. (Eisner 1995, 49.)

5 KOMIIKAN TEORIA JA KÄYTÄNTÖ

5.1 Naurun suhde komiikkaan

Luvussa 3.2 mainitsin, että komiikka on jotain mikä naurattaa, mutta kaikki mikä naurattaa ei kuitenkaan ole koomista. Naurua voidaan tarkastella niin biologisesta, sosiaalisesta, yhteiskunnallisesta, kuin yksilönkin näkökulmasta. Toisaalta se on kompleksinen refleksi, toisaalta taas sosiaalinen keino lisätä yhteenkuuluvuuden tunnetta tai erotella yksilöitä ryhmästä (Helizer 2005, 26–27). Yhteiskunnallisesti nauru taas liittyy valtarakenteisiin, ja yksilön tasolla naurunalaiseksi joutuminen koetaan häpeällisenä kun taas muiden naurattaminen saattaa lisätä yksilön sosiaalista mainetta. Toisaalta nauru myös tarttuu; toisten naurun kuuleminen alkaa naurattaa vailla järkipäätä syytä. (Ks. Hietalahti 2010, 49–52.)

Kuten luvussa 3.2 mainitsin, Patricia Keith-Spiegel on määritellyt, että naurun aiheuttaa kaksi pääasiallista tekijää: yllätys ja ylemmydentunne. Nämä tekijät tuntuvat istuvan myös komiikan teorioihin. Keith-Spiegel listaa kuitenkin vielä kuusi edellisille alisteista syytä, miksi me nauramme. Ne ovat vaistonvaraisuus, epäjohdonmukaisuus (inkongruenssi), kaksiarvoisuus (ambivalenssi), (paineen) vapautuminen, ongelmanratkaisu ja taantumus. (Helizer 2005, 21). Kaikki nauru ei kuitenkaan kumpua pelkästään komiikasta; vaistonvaraisuus, vapautuminen, ongelmanratkaisu ja taantumus ovat enemmän sosiaaliseen nauruun liittyviä syitä. Tämän tutkielman kannalta voidaan siis tehdä oletus, että koomisesta johtuvan naurun syyt ovat yllätys, ylemmydentunne, epäjohdonmukaisuus ja kaksiarvoisuus.

5.2 Komiikan tutkimus ja teoria

Komiikkaa on jollakin tasolla tutkittu antiikin ajoista lähtien, ja pääasiassa sitä ovat käsitelleet (tai paremminkin muun työnsä ohessa sivunneet) muun muassa sellaiset filosofit kuin Platon, Aristoteles, Thomas Hobbes, René Descartes, Immanuel Kant, Arthur Schopenhauer ja Ludwig Wittgenstein (Hietalahti 2010, 7). Komiikan tutkimus onkin luonteeltaan enemmän filosofista pohdiskelua ja kuvailua kuin eksaktia ja mitattavaa tiedettä. Tarkka havainnointi on sikälikin mahdotonta, että komiikka on subjektiivista ja kontekstisidonnaista. Sen lisäksi se yleensä pakenee lähempää tarkastelua; saman vitsin analysointi yhä uudestaan ja uudestaan tappaa siitä kaiken terän.

Filosofisesta tarkastelusta komiikan tutkimuksen painotus on siirtynyt ihmistieteisiin ja etenkin psykologian tutkijoiden työpöydälle. Kaikenkattavasta komiikanselityksestä on siirrytty tutkimaan ennemminkin sitä, miten komiikka vaikuttaa ihmisten käytökseen ja päinvastoin. Tässä tutkielmassa keskityn kuitenkin komiikkaan nimenomaan sen filosofisesta näkökulmasta, ja tarkastelen millä keinoin komiikkaa voidaan yleisellä tasolla selittää.

Suomessa komiikkaa ja huumoria on ehkä laaja-alaisimmin tarkastellut Aarne Kinnunen. Kinnusen (1994, 21) mukaan koomista ei voida hajottaa alkutekijöihinsä, vaan siihen on suhtauduttava kokonaisuutena. Komiikan tutkimuksessa olennaista ei ole koomisen olemus tai sen perustavat tekijät. Tärkeämpää on se, miten koominen ilmenee. On tarkasteltava miten kohde tehdään koomiseksi, millaista tämä tekeminen on, miten koomisuus esitetään yleisölle ja miten yleisö siihen reagoi. (Emt., 14.) Kinnunen (1994, 24) muotoileekin kaksi peruslausetta, joiden avulla hän komiikkaa ja komiikan tekemistä

lähestyy:

1. mikään inhimillinen toiminta, teko, tapahtuma, prosessi tai ominaisuus ei sinänsä ole koominen
2. kaikki ihmisen toiminnat ja ominaisuudet voidaan tehdä koomisiksi

Komiikassa on useimmiten kyse asioiden loogisen luonteen paljastamisesta. Vitseissä halutaan osoittaa jokin yhteys, mikä on epätavallinen eikä ensi näkemältä tule mieleen. (Kinnunen 1994, 19.) Vitsissä hauskuus kuitenkin tunnustetaan aina ensin. Ylemmydentunne, huojennus ja epäjohdonmukaisuus ovat kaikki koomiseen suhteutettuna neutraaleja, eikä niistä voida suoraan johtaa koomista. Ihmiset eivät siis havaitse vitsissä ensin yhteensopimattomuutta, vaan sen että se on hauska. (Emt., 17.)

Kaiken kaikkiaan komiikan tutkimus on sarjakuvatutkimuksen tapaan hajanainen tieteenala, ja yhtenevää tai kaikenkattavaa teoriaa tai käsitteistöä ei juuri ole. Komiikan prosesseja on avattu monin tavoin, mutta kaikki teoriat ovat enemmän tai vähemmän puutteellisia. Teoreettiset mallit ovat pelkistettyjä, eivätkä selitä koomista tyhjentävästi. (Knuutila 1992, 94.) Toisaalta ne ovat myös monilta osin päällekkäisiä. Olen valinnut eri komiikan teorioista neljä, jotka mielestäni selittävät sarjakuvakomiikkaa parhaiten eri näkökulmista. Ne ovat laveasti ajateltuna kronologisessa järjestyksessä ylemmyysteoria, ambivalenssiteoria, vapautumisteoria sekä inkongruenssiteoria.

5.2.1 Ylemmyysteoria

Ylemmyysteoria (superiority theory) painottaa, että vitsin tarkoitus on parantaa omaa oloa pilkkaamalla toisia tilanteissa, jotka me koemme naurettaviksi. Toisin sanoen, kohteen arvon alentaminen aiheuttaa kuvitelman omasta paremmuudesta, ja vahingonilo sekä voitontunto saavat aikaan naurureaktion. Thomas Hobbes⁹ totesi aikanaan, että nauru on hetkellistä mielihyvää, joka kumpuaa yhtäkkisestä oman paremmuuden vertaantumisesta muihin (Carr & Greeves 2006, 89). Myöhemmin on täsmennetty, että ihmiset joita pilkkaamme ovat henkilöitä, joita salaa pelkäämme ja vihaamme. Bergson (1994, 12) taas ehdottaa naurun kumpuavan siitä, että hetkellisesti epäonnistumme empatiassa ja näemme ihmisen mekaanisena.

Charles R. Gruner on kehittänyt ylemmyysteoriaa eteenpäin vertaamalla sitä leikilliseen peliin, jossa on selvät voittajat ja häviäjät. Näiden erottaminen ei kuitenkaan ole aina kovin helppoa riippuen vitsin sisällöstä. (Carr & Greeves 2006, 89–90.) Myös Kinnunen (1994, 64) toteaa, että aina ei voi tietää, mitä koomisessa kohteessa tarkalleen ottaen arvostellaan, sillä koominen arvostelma ei ota suoraan kantaa kohteen moraalisuuteen, esteettisyyteen tai totuudellisuuteen. Arvostelma on siis epämääräinen, mutta osuu silti kohteeseensa (vrt. Freud 1983, 80).

Jimmy Carr itse käyttää ylemmyysteorian esimerkkinä vitsiään newcastlelaisista (emt., 90). Vapaasti suomennettuna se menee jotakuinkin näin: *”Minä en ole homo. Paitsi jos olette kotoisin Newcastlesta, jolloin sanalla 'homo' tarkoitatte ihmistä joka omistaa pikkutakin.”* Kun tämän vielä kertoo tyylikäs pikkutakkiin ja suoriin housuihin pukeutunut mies (jollainen Jimmy Carrin lavapersoona siis on), vitsi on eittämättä hauska. Paitsi ehkä newcastlelaisten mielestä. Vitsi siis pilkkaa newcastlelaisia leimaamalla heidät ahdasmielisiksi homofobikoiksi, jolloin he ovat ”pelin” häviäjiä ja kertoja ja yleisö taas voittajia. Tulkinnasta riippuen kyseisen vitsin rakenne ei kuitenkaan ole aivan näin selkeä;

⁹ Hobbesin mukaan on muuten nimetty yksi tunnettu sarjakuvahahmo, jonka aisapari taas on saanut nimensä John Calvinilta (Watterson 1995, 21–22).

vitsin kertoja asettuu myös itse naurunalaiseksi tuomalla esiin seikan, että häntä tosiaan voisi luulla homoseksuaaliksi huolitellun ulkomuotonsa perusteella¹⁰. Tällöin voittajia ovat ainoastaan ne yleisöstä, jotka eivät ole homoja ja kotoisin Newcastlesta.

5.2.2 Vapautumisteoria

Vapautumisteoria (tai huojoennusteoria, ks. Hietalahti 2010, 12) näkee vitsin eräänlaisena paineventtiilinä: sosiaalisesti hyväksyttynä keinona päästää ulos tabu-ajatuksia ja tunteita (Carr & Greeves 2006, 95). Kuten ylemmyysteorian valossa voimme päätellä, vitsi on aggressiivinen sosiaalinen teko, mutta se voidaan nähdä myös eräänlaisena kapinana rationaalista aikuismaista käyttäytymistä kohtaan.

Vapautumisteoriaa mukaillen Sigmund Freud keskittyi seksuaalisviritteisiin vitseihin. Hänen mukaansa tällaiset erityisen hauskat vitsit ovat joko peiteltyä seksuaalista aggressiota tai avunhuutoja, jotka kumpuavat lapsuuden seksuaalisesta traumasta. Likaisen vitsin avulla voimme päästää ulos tukahdutettua sisäsyntyistä seksuaaliviettien kerryttämää höyryä. Näistä Freud (1983, 80) käytti termiä tendenssivitsi, vastakohtana itsetarkoituksellisille vitseille, jotka eivät palvele mitään tarkoitusta. Hän jakoi tendenssivitsit neljään lajiin: paljastaviin eli rivoihin, aggressiivisiin eli vihamielisiin, kyynisiin eli kriittisiin sekä skeptisiin (ihmisen älykkyyttä pilkkaaviin) vitseihin (emt., 102–103).

Tendenssivitsi tarvitsee tavallisesti kolme ihmistä – vitsin kertojan lisäksi toisen, joka joutuu vihamielisen tai seksuaalisen aggression kohteeksi, ja kolmannen (eli kuulijan), jonka kautta vitsi toteuttaa tavoitteensa, mielihyvän herättämisen (Freud 1983, 88). Tendenssivitsit lokahtavat siis osaltaan myös ylemmyysteorian alle, kuten Freud jatkaa: *”Ulkoiset olosuhteet asettavat esteitä solvaukselle tai loukkaavalle vastaukselle niin yleisesti, että tendenssivitsejä käytetään aivan erityisen halukkaasti aggressiivisuuden tai kritiikin ilmaisemiseen korkeassa asemassa olevia, auktoriteettia harjoittavia ihmisiä kohtaan.”* Vitsi edustaa siis tällöin kapinaa auktoriteettia vastaan, vapautumista sen paineesta. Ylemmyysteorian mukaisesti nauramme jollekulle, joka on oman ryhmämme ulkopuolella ja jonka statuksen voimme vitsin avulla hetkellisesti alentaa. (Emt., 93.)

Hän oli oikeassa ainakin siinä mielessä, että monien mielestä likaiset (eli rivot) vitsit ovat usein paljon hausکمپia ja vapauttavampia kuin konservatiiviset (eli harmittomat) vitsit. (Carr & Greeves 2006, 96–98.) Vapautumisteorian hengessä tämän kappaleen voisi lopettaa Jonathan Katzin vitsiin: *”Söin eilen illallista isäni kanssa ja minulta pääsi klassinen freudilainen lipsahdus. Tarkoitukseni oli sanoa, 'ojentaisitko suolan,' mutta sanoinkin, 'senkin mulkku, sinä pilasit lapsuuteni!’”*

5.2.3 Ambivalenssiteoria

Ambivalenssiteoria olettaa, että nauru on oire kahden vastakkaisen tunteen sisäisestä taistelusta. Toisin sanoen, nauru on ulkoinen merkki sisäisestä konfliktista. James Beattien mukaan naurun herättää sopivan ja epäsoivan vastakkainasettelu, tai kuten William Hazlitt asian ilmaisi 1819: äkillinen siirtyminen tunteesta toiseen on olennainen koomisen elementti. (Carr & Greeves 2006, 94.)

¹⁰ Herää tietysti kysymys, miksi homoseksuaalisuus on naurunalainen asia. Tätä yritetään vuorostaan selittää vapautumisteorialla.

Carr ja Greeves analysoivat tätäkin teoriaa newcastlelais-vitsin avulla (emt., 94–95). Ambivalenssiteorian mukaan reagoimme kyseiseen vitsiin siksi, että se asettaa rinnakkain kaksi ristiriitaista mielikuvaa; machot newcastlelaisjätkät hihattomassa paidassa ja hyvin naiselliset vakosamettitakkiset homoseksuaalit. Kärjistetysti vastakkain ovat siis raaka alkukantaisuus sekä sivistynyt kulttuuri. Tunteiden tasolla voidaan ajatella, että kyseessä ovat pelko ja rakkaus. Kaiken kaikkiaan ambivalenssiteoriassa kyse on siitä, että komiikka kumpuaa kahden tunteen yhtäaikaisesta esiintymisestä. Tällöin emme ole varmoja, miten tulisi reagoida, ja tämän epävarmuuden johdosta me nauramme.

5.2.4 Inkongruenssiteoria

Arthur Schopenhauer kuvaa inkongruenssiteoriaa¹¹ mukaillen, että komiikka on ristiriita konseptin ja sen todellisen objektin välillä, jota se alun perin on suunniteltu kuvaamaan. Tämä teoria selittää klassisen vitsin ja myös sarjakuvastripin rakenteen (ks. setup-setup-payoff, luku 5.6): ensin annetaan mielikuva, jolla on oletettu lopputulos. Mielikuvaa rakennetaan sen verran, että siitä tulee tarpeeksi vahva. Lopussa mielikuva käännetään ytimekkäästi täysin erilaiseen lopputulokseen, jolloin siitä syntyvä ristiriita kääntää koko tarinan aivan toisenlaiseksi. (Carr & Greeves 2006, 92–93.)

Inkongruenssiteoriassa komiikan rakentamiseen käytetään usein homonymiaa¹², eli sanojen rakenteellista monitulkintaisuutta. Esimerkkinä voidaan käyttää Tom Griffenin vitsiä: *”Sedälläni oli jäniksen kypälä yli kolmekymmentä vuotta. Hänen toinen jalkansa oli melko normaali.”* Kyseinen vitsi toimii suomeksi ainoastaan puhuttuna, jolloin kuulija ei voi erottaa onko kyseessä jäniksen kypälä vaiko jäniksenkypälä. Joka tapauksessa on luontevaa olettaa, että kertoja tarkoittaa jäniksenkypälää. Ristiriita (ts. komiikka) saadaan aikaan lisäämällä tarkentava lause, jolloin luodaan mielikuva siitä, että sedällä on onnea tuovan amuletin sijaan toisen jalan tilalla jäniksen raaja.

Inkongruenssiteoria ei kuitenkaan ehdota, että mitkä tahansa rinnakkain asetetut asiat ovat koomisia (suurin osahan satunnaisesti rinnakkain asetetusta on yhteensopimatonta). Ihmismielen luonteeseen kuuluu, että se haluaa nähdä tapahtumissa jotakin järkeä. Sitä on oikeastaan mahdotonta välttää; kaksi toisiinsa liittymätöntä kytkeytyy aivoissa toisiinsa luoden merkityksen asioille, vaikka kyseessä olisi täysin sattumanvarainen rinnakkainasettelu. (Mamet 2001, 70.) Yhteensopimattoman täytyy komiikkaa luodakseen kuitenkin sisältää jokin yhteys ja oikeastaan tämän yhteyden keksiminen (ts. ongelman ratkaisu) laukaisee naurun. Esimerkiksi vanhus päiväkotihoidossa on näennäisesti yhteensopimatonta, mutta tällaisesta asetelmasta on herkkullista ammentaa inkongruenssia komiikkaa (ihminenhän alkaa vanhetessaan ikään kuin taantua takaisin lapseksi: muisti heikkenee, liikuntakyky rajoittuu, virtsankarkailu lisääntyy, jne.).

5.3 Komiikan sidonnaisuus kontekstiin

Yksi suurimpia haasteita pysyville määritelmille on komiikan subjektiivisuus. Komiikka on siis vahvasti sidoksissa tiettyyn kontekstiin. Komiikan kontekstina on yksilön (eli kuulijan

¹¹ Immanuel Kant kuvasi inkongruenssiteoriaa ensi kerran vuonna 1790, joskin hieman ontuvasti näin: *”Nauru johtuu teennäisyyden tunteesta joka ilmenee, kun äärimmilleen pingotetut odotukset kääntyvät äkisti tyhjiksi”* (Carr & Greeves 2006, 92).

¹² Sanat ovat keskenään homonyymejä, jos ne kirjoitetaan tai äännetään samalla tavalla, mutta niillä ei ole muuten mitään tekemistä toistensa kanssa. Sanojen kirjoitusmuotojen yhteneväisyydestä käytetään termiä homografia, ja samoin äännettyjä sanoja kutsutaan homofoneiksi. Suomen kielen homonyymit ovat yleensä sekä homografeja että homofoneja.

tai lukijan) kokemusmaailma, joka on pohjimmiltaan sidoksissa aikaan. Usein käytetty sanontahan on ”komedia = tragedia + aika”¹³. Vitsi voi olla ”vanha”, eli kuultu jo työpaikan kahviossa toissaviikolla jolloin se ei enää yllätä (ts. naurata). Toisaalta se voi osua kuulijan tai lukijan kannalta liian henkilökohtaiseen elämäntilanteeseen, esimerkiksi lapsettomuuteen, jolloin tasapainotellaan lukijan huumorintajun kanssa. Tai sitten vitsi voi vain olla sanan varsinaisessa merkityksessä vanha.

Kuten edellä mainitsin, monet teoriat ovat lähtöisin useamman vuosisadan takaisista filosofisista pohdinnoista, ja lienee turhaa edes mainita, että ajat ovat melkoisesti muuttuneet¹⁴. Tämän vuoksi esimerkiksi Bergsonin (1994, 25–26) esitys siitä, että komiikka liittyy jäykkyyteen ja kömpelyyteen, ja sen vastakohtana on aistikkuus, tuntuu nykyisin enemmänkin runolliselta kuin tieteelliseltä.

Toisaalta ainakin Freud oli hyvin tietoinen siitä, että ajankohtaisen vitsin huvittavuus laskee ajan saatossa. Hänen esimerkkinsä on seuraava: *”Kruununprinsessa Louise oli tiedustellut Gothan krematoriosta, mitä ruumiin polttaminen maksoi. Sieltä vastattiin: ’Muuten 5000 markkaa, mutta minä laskuttaisin teiltä vain 3000 markkaa, koska olette jo kerran durchgebrannt’* (Suomentaja Mirja Rutanen onneksemme avaa verbin kaksinaismerkityksen: durchgebrannt tarkoittaa ”palanut”, mutta yhtä hyvin ”karannut”). *Tämä vitsi tuntuu meistä nykyään vastustamattomalta, mutta jonkin ajan kuluttua sen arvo on hyvin suuresti alentunut, ja myöhemmin, kun sitä ei voida enää kertoa selittämättä prinsessan persoonallisuutta ja sitä merkitystä, mikä verbille ’durchgebrannt’ on tässä annettava, se olisi hyvästä sanaleikistä huolimatta tehoton.”* (Edelleen Rutanen valaisee, että Louise oli Saksin kruununprinsessa, joka oli jättänyt aviomiehensä vuonna 1903.) (Freud 1983, 112.)

Kuten Freud osoittaa, yhdessä hetkessä ajankohtainen vitsi on myöhemmin outo tai jopa täysin käsittämätön. Sarjakuvan kannalta komiikan aikasidonnaisuus koskettaa oikeastaan olennaisesti vain poliittista pilapiirrosta. Strippisarjakuvassa komiikka perustuu yleensä hahmojen välisiin suhteisiin, jotka aukeavat sarjaa lukiessa vuosisadasta riippumatta. Tietysti homonymiaan ja muihin sanaleikkeihin perustuvat stripit saattavat menettää tehonsa kielen kehittyessä aikojen saatossa. Voihan olla niinkin, että sana ”palaa” ei enää sadan vuoden kuluttua tarkoitaakaan palamista, palaamista tai pala-sanana partitiivia.

5.4 Komiikan keinot sarjakuvassa

Monet komiikan tekniikat ovat lähtöisin sarjakuvasta. Huumorisarjakuvan eräänlaisena prototyyppinä pidetään strippimuotoista sanomalehtisarjakuvaa (Rasila 1996, 61). Se toimii usein refleksiivisen hahmon toimintatavoilla. Toisin sanoen sarjakuvan päähenkilö on useimmiten koomisuuden kohteena – hahmona jolle voimme nauraa. Toisaalta se nojaa kirjoituspinnan ja muun pinnan vaihdoksiin, kuten materiaalisen ulottuvuuden ja ideaalin ikonisen ulottuvuuden käyttämiseen yhdessä tai erikseen ristiriitaisella tavalla (Groensteen 2007, 69). Huumorisarjakuvassa komiikka siis perustuu ennen kaikkea inkongruenssiin, ja se toimii tekstin, kuvan tai näiden luomien yhdistelmien tasolla.

Rasila (1996, 66) luokittelee koomisten strippien rakenteet viiteen pääryhmään¹⁵:

¹³ Psykologi Peter McGraw Coloradon yliopistosta on selvittänyt, kuinka kauan pitää katastrofin jälkeen odottaa, että asiasta voi vitsailla: 36 päivää (Soniak 2014).

¹⁴ Schopenhauer käytti inkongruenssiteoriaa kuvatessaan esimerkkinä, sitä *”kuinka huvittavan näköinen on se kulma, joka muodostuu tangentin ja ympyrän kehän väliin”* (Carr & Greeves 2006, 92).

¹⁵ Rasila on tiivistänyt Janne Lundströmin (1984) parikymmenportaista luokittelua.

tekstivitseihin, kuvallisiin vitseihin, kuvan ja tekstin yhteistyöhön, kuvakerrontaan liittyviin vitseihin sekä ajan ja paikan vaihdoksiin liittyviin vitseihin. Laveammin ajateltuna jaottelun voi vielä tiivistää kahteen ryhmään: teksti- ja kuvavitseihin. Toki vitsin voidaan ajatella perustuvan myös näiden yhdistelmiin, ja näinhän asianlaita useimmiten onkin. Pelkkä tekstiinkin perustuva vitsi vaatii toki kuvan, mutta tällöin kuvallisella sisällöllä on ainoastaan vitsiä tehostava vaikutus. Toisaalta täysin kuvallinen vitsi ei vaadi tekstiä lainkaan. Komiikan keinojen kannalta voidaan kuitenkin tarkastella tekstiä ja kuvaa erikseen: tarinan tasolla ja kuvallisen ilmaisun tasolla.

5.4.1 Tarinalliset keinot

Tarinan tasolla Rasila (1996, 66–74) listaa yhdeksän sarjakuvissa käytettyä komiikan keinoa tai tekniikkaa. Varsin yleisesti käytetty keino Rasilan mukaan on **väärinymmärrys tai väärintulkinta**. Siinä jokin teko tai repliikki saa tahattomasti toisen tulkinnan, ja siitä seuraa sarjakuvan hahmoille noloja tai hankalia tilanteita, jotka näyttävät lukijalle koomisina. Väärinymmärryksen taustalla on usein kontekstin vaihdos; repliikki tai teko irrotetaan alkuperäisestä yhteydestä ja sijoitetaan uuteen tilanteeseen.

Avainsanojen tekniikka taas perustuu aina sanojen ja fraasien homonymiaan tai semanttiseen monimerkityksisyyteen. Toisin sanoen siis kaksi erilaista tapahtumaa (eli kontekstia) sidotaan samoja termejä käyttäen yhteen. Avainsana perustuu toistoon ja monitulkintaisuuteen: sama sana, fraasi tai lause sopii useampiin eri tilanneyhteyksiin. Se eroaa kuitenkin väärinymmärryksestä siinä, että koominen vaikutelma syntyy kontekstien erilaisuudesta tai yhteensopimattomuudesta, eikä niinkään hahmon tahattomasta erheestä.

Mysterio on komiikan keinona kiinteässä yhteydessä sarjakuvan visuaaliseen kerrontaan, kuvarajaukseen ja montaasiin. Mysterio perustuu tarkkaan harkittuihin kuvakokoihin, rajauksen ja kerronnan aukkokohtiin, palkkeihin. Lukijalle ei kerrota kaikkea, vaan tarinan kannalta keskeisestä henkilöstä, esineestä tai asiasta ainoastaan vihjataan. Vitsin huipennus tapahtuu, kun asia lopulta paljastetaan lukijalle. Mysterioefektin käyttö strippisarjakuvassa on pienimuotoisempaa, sillä sen koominen teho paranee, mitä kauemmin jännitettä rakennetaan. Strippisarjakuvassahan mysterio paljastuu heti muutaman ruudun jälkeen: esimerkiksi lähikuvasta siirrytään yleiskuvaan, jolloin ensimmäisen ruudun dialogi saa (koomisen) selityksen.

Täyskäännös on Rasilan mukaan suosittu koomisten tilanteiden rakennustekniikka. Se on aina yllätys, tarinan epätavallinen loppu tai juonen odottamaton käänne ja on yllätyksellinen sekä sarjan henkilöille että lukijalle. Täyskäännös perustuu epäkonventionaalisuudelle, eli totuttu tai itsestään selvä kääntyykin pääläelleen.

Myös **paradoksin** avulla voidaan rakentaa koomisia tilanteita. Sarjakuvassa paradoksi muodostetaan usein kuvan ja sanan välille. Tällöin siis kuvat antavat sanoille uusia koomisia merkityksiä, tai toisin päin. Paradoksi on väline myös ironialle, jossa sanotaan yhtä, mutta tarkoitetaan päinvastaista. Komiikka syntyy siis juuri kuvan ja sanan yhdessä muodostamien uusien merkitysten varaan. Kun paradoksaalisuus vie äärimilleen, tullaan lähelle absurdia.

Absurdi komiikka ei paradoksin tavoin kuitenkaan perustu tarinan sisäiseen ristiriitaan, vaan sen esittämä mahdottomuus ja järjettömyys vallitsee tarinan ja todellisuuden välillä.

Absurdi on siis tarinan sisäisen maailman ja lukijan edustaman maailman normien välillä tapahtuva ristiriita tai järjenvastaisuus.

Toisto on kaikista koomisen rakentumisperiaatteista yksinkertaisin. Tietyn objektin toistuminen tai repliikin toistaminen asiayhteydestä huolimatta luo koomisen efektin. Kun koko sarjakuva perustuu tietyn asian toistamiseen, voidaan toistolla luoda myös absurdiä komiikkaa. Toiston rikkominen luo myös komiikkaa sarjakuvassa. Tällöin puhutaan taas lukijan odotusten rikkomisesta. Tosin nämä odotukset luodaan lukijalle ensin toiston avulla, eivätkä ne niinkään kumpua yleisestä moraalista tai totutuista tavoista.

Metafiktiivisyys on tekniikkana harvinainen, mutta hyvin tehokas. Se perustuu vieraannuttamiselle ja epäkonventionaalisuudelle. Metafiktiivisyyttä edustaa esimerkiksi sarjakuva, joka kertoo sarjakuvasta. Toisaalta metafiktiivisyys voi perustua myös toisten sarjakuvien (tai taiteenlajien) kommentointiin, esimerkiksi siteeraamalla niiden tunnettuja hahmoja tai tapahtumapaikkoja.

Metafiktiivisyyteen alalajiksi voidaan laskea myös ns. metakomiikka, eli koomista koomisesta. Metakomiikassa pelataan siis ihmisten odotuksilla siitä, miten ihmisten odotuksilla komiikassa pelataan. Metakomiikkaa on esimerkiksi seuraavassa vitsissä: *”Suomalainen, ruotsalainen ja norjalainen menevät baariin. Baarimikko kysyy: ’Onko tämä olevinaan joku vitsi?’”* Vitsi aloitetaan fraasilla, jonka lukija (tai kuulija) tunnistaa perinteiseksi vitsin aloitukseksi. Hänen odotuksensa kuitenkin romutetaan käyttämällä hyväksi yleisiä odotuksia tämänkaltaisten vitsien rakenteesta.

Draamallinen ironia on paitsi yksi koomisen mekanismeista, myös selkeä itsenäinen keinonsa luoda koomisia tilanteita. ”Kertoja” ja lukija tietävät jotain, mitä joku tai jotkut tarinan henkilöistä eivät – ja pystyvät siten näkemään tilanteen koomisessa valossa. Draamallisen ironian ymmärtäminen edellyttää lukijalta taustatietoutta, strippisarjakuvassa se tarkoittaa yleensä edellisistä stripeistä opittua hahmojen luonteiden ja käyttäytymismallien tuntemusta. Draamallisen ironian mekanismiin kietoutuu siis osin myös luonnekomiikka, joka operoi sarjakuvien keskushahmojen luonteiden tuttuudella ja stabiiliudella. Luonnekomiikassa koominen vaikutelma syntyy yllättävästä poikkeamasta henkilön normaaleissa reaktioissa tai käyttäytymistavoissa, jälleen siis pelataan lukijan odotuksilla.

5.4.2 Kuvallisen ilmaisun keinot

Edellä kuvatut komiikan keinot toimivat osittain myös kuvan tasolla, tai ainakin vaativat kuvitusta toimiakseen. Kuvallinen ilmaisu toimiikin usein tekstin kanssa yhdessä terävöittäen vitsiä ja ohjaamalla lukijan huomiota oikeaan suuntaan. Rasila (1996, 74–77) jakaa sarjakuvakomiikan ilmaisulliset keinot useampaan ryhmään, mutta tiivistän ne tässä neljään. Ensimmäinen ryhmä on tarinan tasollakin mahdollinen **metafiktio**. Tässä se kuitenkin käsittää intertekstuaalisen viittaamisen sijaan sarjakuvailmaisun elementtien muuntelun. Tällöin esimerkiksi puhekuplien ja ruutujaon leikittelyllä voidaan luoda koomista vaikutelmaa rikkomalla sarjakuvailmaisun konventioita. Lisäksi metafiktiivisyyteen voidaan lukea sarjakuvailmaisuun sisältyvät kuvasymbolit kuten kiro sanoja symboloivat salammat ja pääkallot.

Simultaaninen esittäminen on yksi ilmaisullinen keino luoda komiikkaa. Se liittyy sarjakuvan sivusommitteluun, sillä yleensä osa tarinasta (sivu tai aukeama) on lukijan nähtävissä yhdellä silmäyksellä. Koomisuutta voidaan rakentaa esimerkiksi käyttämällä

vierekkäisillä sivuilla sommitelmallisesti identtisiä kuvia, jolloin näiden muutoin yhteensopimattomat sisällöt yhdistyvät kuvallisella tasolla. Simultaanisesti esittämällä voidaan myös kuljettaa kahta tarinaa tai tapahtumaa rinnakkain ja synnyttää näin draamallista ironiaa.

Montaasi, eli useamman kuvan tai otoksen muodostama tarinallinen sarja, on sarjakuvailmaisun peruspilari; sarja yksittäisiä kuvia täydentyä vasta lukijan mielessä soljuvaksi tarinaksi. Hyppäys ruudusta toiseen¹⁶ on komiikan luomisenkin kulmakivi. Siirtymien avulla voidaan luoda komiikkaa esimerkiksi vaihtamalla näkökulmaa, jolloin lukijalle paljastuu jotain (yllättävää), mikä selittää tilanteen. Toisaalta, siirtymällä hetkestä hetkeen voidaan luoda toistoa, ja korostaa perusasetelmaltaan muuttumattomassa kuvassa pieniäkin muutoksia. Montaasiin liittyy myös kuvakoko, rajaus ja perspektiivi, sillä ne ovat usein kiinteässä yhteydessä leikkauksellisiin ratkaisuihin. Tavallinen komiikan luomisen keino on kuvakokoa suurentamalla paljastaa lukijalle esimerkiksi mitä hahmojen ympärillä tapahtuu, mistä nämä ovat tulossa tai minne menossa. Käytännössä siis kuvakoolla ja rajauksella sekä kuvien välisillä siirtymillä voidaan tehostaa vitsin ja iskurepliikin hahmottamista.

Kuvalliset ilottelut ovat Rasilan (1996, 77) mukaan oma osansa sarjakuvan ilmaisullista komiikkaa. Karikatyyrimaiset hahmot epäsuhtaisine anatomioineen ovat hyvin ominaisia huumorisarjakuvulle. Lisäksi rento ja lennokas viivan käyttö viestii myös kertomuksen koomisesta luonteesta. Perinteinen (länsimainen) huumorisarjakuvatyyli ei kuitenkaan ole välttämättömyys komiikan luomiselle. Itse asiassa joissain tapauksissa realistinen tai jopa fotorealistinen kuvallinen ilmaisu saattaa olla komiikan (ts. yhteensopimattomuuden) kannalta tehokkaampaa.

Edellä mainittujen ilmaisullisten keinojen lisäksi määrittelen vielä viidennen keinon, joka on etenkin sanattomissa sarjakuvissa merkittävä tapa luoda komiikkaa. **Absurdia** voidaan käyttää, kuten luvussa 5.4.1 on kuvailtu, myös kuvallisena komiikan keinona. Sarjakuvahahmo voi esimerkiksi kurottua taivaalle kohti aurinkoa, ja ottaa sen sieltä alas pompoteltavaksi. Tällöin kaksi yhteensopimatonta tuodaan yhteen visuaalisen yhteneväisyyden kautta.

5.5 Komiikan työkaluja

Komiikkaa ja koomisen keinoja analysoimalla voidaan luoda myös komiikan rakentamiseen tarkoitettuja apuvälineitä. John Vorhaus on kirjassaan *The Comic Toolbox* (1994, 48–57; 103–115; 131–132) listannut erinäisiä komiikan työkaluja:

Kontekstin törmäytyksessä kyse on kahden yhteensopimattoman pakottamisesta yhteen. Siinä jotain siirretään paikkaan, johon se ei millään sovi; *Pappi ilotalossa, norsu kylpyammeessa tai avaruusolento maan päällä*. Kontekstin törmäystä voi soveltaa kaikilla komiikan tasoilla pitkistä tarinoista lyhyihin sanaleikkeihin. Kontekstin törmäys voi siis olla vaikka kokonaisen elokuvan kantava voima (*Mrs. Doubtfire*) tai se voi olla lyhyen vitsin ydin: *Luojan kiitos, että olen ateisti!*

Jännite–vapautus on työkaluna melko yksinkertainen, sillä useimmiten kerronta alkaa

¹⁶ Scott McCloud (1993, 70–89; 2006, 15) on jaotellut kuusi erilaista siirtymää: hetkestä hetkeen, toiminnasta toimintaan, henkilöstä henkilöön, kohtauksesta kohtaukseen, näkökulmasta näkökulmaan, sekä ei näennäistä seuraussuhdetta. Jälkimmäisin on komiikan luomisen kannalta ehkä olennaisin, sillä lukija muodostaa seuraussuhteen mielessään automaattisesti (ks. luku 5.1.4).

jännitteen luomisella. Jännitteen voi muotoilla vaikka kysymyksenä: ”Mistä tämä juttu kertoo?” Jännite vapautuu, kun kysymykseen saadaan vastaus. Vitsissä vastaus tiivistyy yleensä yhteen lyhyeen lauseeseen (ns. punchline). *Mies kulki sikalan ohi ja huomasi, että yhdellä siällä oli puujalka. Hän ihmetteli sitä kovin ja päätti kysäistä isännältä asiaa. ”Juu...”, isäntä aloitti, ”Tässä yhtenä iltana olimme vaimon kanssa painuneet jo yöpuulle, kun sika huomasi että talo on tullessa. Se murtautui sisään, juoksi yläkertaan ja raahasi minut ulos turvaan. Sitten se meni uudestaan sisään ja raahasi ulos vaimoni. Ja vielä se meni kolmannen kerran sisälle palavaan taloon ja pelasti lapseni. Olisimme kaikki kuolleet sinne liekkeihin ilman tätä sikaa.”*

”Niin, se siis poltti jalkansa siinä tulipalossa?”, mies kysyi.

”Ehei”, vastasi isäntä. ”Kun ei nyt tällaista sikaa tohdi kerralla syödä!”

Setup–setup–payoff-tekniikka on periaatteeltaan samankaltainen kuin ”jännite–vapautus,” mutta toimii tiivistetyimmässä muodossa. Täten se on eräs parhaista työkaluista juuri strippisarjakuvaa tehdessä auttaen jäsentämään komiikan rakennetta. Ensin esitellään lähtöasetelma (setup), asetelmaa vahvistetaan (setup), ja lopuksi asetelma esitetään uudessa valossa, ts. rikotaan (payoff). *Mopsi on mahtava koira. Se on luotettava ja rauhallinen sekä helppo hoitaa. Harmi, että siinä on niin vähän syötävää.*

The running gag on komiikan tekniikka, jota on vaikea suomentaa järkevästi, mutta se voisi olla vaikkapa **jatkuva vitsi**. Siinä käytetään samaa vitsiä jatkuvasti hieman muuntelemalla sitä. *Brittiläisessä sketsisarjassa The Fast Show (Ruuvit löysällä) on yläluokkainen hahmo, joka puuhastelee keittiössä ja kertoo kameralle häntä kohdanneista mitä uskomattomimmista onnenpotkuista. Aina lopuksi hahmo toteaa lakonisesti ”Which was nice.”* Katsoja tietää jo etukäteen, miten sketsi päättyy, mutta juuri se onkin kyseisessä sketsissä koomista. Hieman toisenlainen running gag on Fingerporisarjakuvan Rivo-Riitta. Hänen vastauksensa ovat aina kaksimielisiä, jolloin juttu voi olla kauempaakin haettua mutta helposti yhdistettävissä rivoksi lukijan päässä.

Toiston käyttäminen sopii hyvin komiikan luomiseen ja ennen kaikkea sitä on helppo käyttää. Toistamisen vaarana tosin on, että jutusta tulee tylsä, eikä se näin ollen pidä lukijaa otteessaan. Pelkästään toiston varaan voi oikeastaan luottaa vain silloin, kun hahmo on muuten tarpeeksi kiinnostava, tai lopputuloksen voi uumoilla olevan tarpeeksi hauska. *Sasha Baron Cohenin Borat-hahmo käyttää toistoa komiikan luomiseen haastattellessaan supermarketin johtajaa. Johtaja esittelee markettiaan ja juustohyllyn kohdalla Borat pysähtyy ja kysyy: ”What is this?”, johon johtaja vastaa: ”It's cheese.”* Kun Borat sitten kysyy jokaisesta juustosta saman kysymyksen ja etenkin, kun johtaja orjallisesti vastaa jokaiseen kysymykseen (ks. ylemmyysteoria), toiston komiikka pääsee oikeuksiinsa.

Toiston rikkomista varten on tietenkin ensin oltava toistoa. Toiston rikkoutuminen voi tapahtua monella tapaa ja monella tasolla. *The Fast Show'n hahmo kertookin ikävästä sattumuksesta, josta on ollut todellista harmia ja toteaa lopuksi: ”Which was a shame.”* Toiston rikkomisessa myös eräällä tapaa laukaistaan jännite (ks. jännite ja vapautus), joka toiston kautta on luotu. Sen laukaiseminen voi olla myös hienovaraisempaa kuin täydellinen vastakommentti. *Aikansa udeltuaan Borat kysyykin yhden juuston kohdalla: ”And what is this, potato?”*

Ovikelloefektin nimi tulee siitä, että sitä usein käytetään (amerikkalaisissa) sitcomeissa (situational comedy, eli tilannekomeedia) luomaan koominen tilanne. *Pulmusten isähahmo Al Bundy istuu rankan päivän jälkeen sohvalle ja avaa oluen ja television. Hän tuumaa: ”Onpas rauhallista. Kaikki on hyvin, kunhan ovikello ei soi.” Ja ovikello soi.*

Ovikelloefektin käyttö komiikan luomiseen tapahtuu siis näin: annetaan hahmolle vahva odotus tilanteen lopputulemasta. Niin vahva, että yleisökin uskoo siihen. Sitten käännetään tuo odotus nurin niin rajusti kuin mahdollista. *Monty Pythonin elokuvassa Brianin elämä päähenkilö Brian juoksee karkuun roomalaisia sotilaita ja piiloutuu eräaseen taloon. Yhtäkkiä ovelle koputetaan ja joukko roomalaisia sotilaita ryntää sisään. He tutkivat paikan läpikotaisin, mutta eivät löydä kuitenkaan Briania. Brian tulee ulos piilostaan helpottuneena, koska hän tietää, etteivät roomalaiset voi tulla takaisin heti uudestaan. Tietenkin roomalaiset tulevat uudestaan.* (Vorhaus 1994, 108–109.)

Kulmakarvaefekti lainaa nimensä kuuluisa klovnin, Red Skeltonin, esittämästä rutiinista, jossa hän meikkasi itseään klovniksi. Hän laittoi kulmakynää ensin vasempaan kulmakarvaan, sitten oikeaan. Hän huomasi, että jälkimmäisestä tuli hieman suurempi, joten hän korjasi vasenta hieman isommaksi. Kuitenkin siitä tuli nyt hieman suurempi, joten hän korjasi oikeaa taas suuremmaksi. Lopulta hänen kulmakarvansa ulottuivat koko pään yli takaraivoon asti. Kulmakarvaefektissä kyse on siis siitä, että jokin ongelma ratkaistaan tavalla, joka aiheuttaa aina hieman pahemman ongelman. (Vorhaus 1994, 131.) *Rowan Atkinsonin Mr. Bean joutuu usein tilanteisiin, jotka laajentuvat kulmakarvaefektin avulla katastrofin partaalle.*

Callback – vapaasti suomennettuna viittaus – toimii viittaamalla aiempaan vitsiin tai ideaan saman tarinan tai sarjan sisällä. Se on tehokas konsti luoda komiikkaa etenkin pitkissä tarinoissa. *Uhrilampaitten lopussa Hannibal Lecter toteaa saavansa ”vanhan ystävän päivälliselle” viitaten siis kannibalistitaastaansa* (Vorhaus 1994, 115). Lyhyemmissäkin tarinoissa Callback-menetelmää voi käyttää monessa paikassa, *sen todistaa vaikka se sika jolla on puujalka.*

Toden puhumisen tekniikka perustuu yksinkertaisesti siihen, että sanotaan ääneen ilmeinen totuus. *Vilkkaasta kaksivuotiaasta voi todeta, että ”hänellä on kaksivuotiaan keskittymiskyky”.* Toisinaan toden puhuminen voi olla vain näkökulman vaihdos: *kaikki paikat ovat kävelymatkan päässä, jos sinulla vain on tarpeeksi aikaa*¹⁷.

Jos toden puhuminen ei ole hauskaa, aina voi **valehdella**: *Teuvo Hakkarainen on viisas mies.* Valehtelun tekniikka perustuu ennen kaikkea siihen, että yleisesti hyväksytystä tai tunnetusta totuudesta valehdellaan liioitellusti.

Komiikkaa on helppo tehostaa **liioittelemalla**. Kontekstin törmäyksessä liioittelu aiheuttaa kovemman törmäyksen. Se myös luo suuremman jännitteen vapautettavaksi. Toisto on jo sinällään liioittelua ja kulmakarvaefekti perustuu melkein pelkästään liioitteluun. Liioittelematta voisi sanoa, että kaikki komiikka perustuu liioitteluun.

¹⁷ Toisaalta näkökulmaa vaihtamalla olennaista ei ole enää totuuden puhuminen, vaan näkökulman paljastama ristiriita, tai absurdi ratkaisu. Näkökulman vaihto avaa siis koomisen mielikuvan siitä huolimatta, että esimerkiksi Emo Philips puhuu (epäilemättä) totta: *”Tietokone voitti minut kerran shakissa, mutta siitä ei ollut minulle mitään vastusta potkunyrkkeilyssä.”*

6 OPASKIRJAN MUOTO JA PEDAGOGINEN NÄKÖKULMA

6.1 Lyhyt katsaus sarjakuvaoppaisiin

Opaskirjan rakenne ja ulkoasu riippuu pitkälti siitä, mitä kirjan avulla yritetään opettaa. Amerikkalainen Scott McCloud (1993) on tehnyt opaskirjan sarjakuvan teoriasta ja lukemisesta, joka on kannesta kanteen sarjakuvamuodossa. Tämä muoto tukee hienosti teoksen sisältöä ja mallintaa esimerkkejä sujuvasti kerronnan lomassa. McCloud on myöhemmin (2006) julkaissut oppaan myös sarjakuvan tekemisestä niin ikään sarjakuvana, mutta tämän opaskirjan käytännöllisyys kärsii sarjakuvaformaattista: tiettyjä ohjeita ja harjoituksia on vaikea löytää ruutujen lomasta, sillä teos on visuaalisesti melko homogeeninen.

Matt Madden ja Jessica Abel ovat tehneet sarjakuvanteko-oppaan, jonka erityisansioksi voidaan laskea laaja-alaisuus (Abel & Madden 2008); *Drawing Words & Writing Pictures* käy kohta kohdalta läpi sarjakuvan tekemisen ideasta aina valmiin työn julkaisuun. Useat oppaat keskittyvät tekniikoiden ja välineiden luettelointiin, kun Abel ja Madden opastavat lisäksi muun muassa sitä, kuinka sarjakuvaoriginaali skannataan ja miten pienlehtiä tehdään. Haittapuolena opaskirjassa taas on juuri laaja-alaisuus: Koko sarjakuvan tekoprosessin läpikäynti yhdessä opaskirjassa tekee oppaasta hankalan omaksua.

Kotimaisia sarjakuvanteko-oppaita on vähän¹⁸. Kaksi mainittavaa teosta ovat Mari Ahokoivun *Sarjakuvantekijän opas* (2007) ja Ilpo Koskelan *Sarjakuvantekijän oppikirja* (2010). Ahokoivun opas on McCloudin tapaan kokonaan sarjakuvamuotoon piirretty. Aloittelijalle se toimii inspiroivana lukemisena, mutta varsinaisia ohjeita on melko vähän ja ne hukkuvat helposti opaskirjan tarinalliseen otteeseen. Ilpo Koskela taas opastaa sarjakuvien tekoon omien töidensä kautta, käyttäen välillä esimerkkeinä tunnetumpiakin sarjakuvantekijöitä. Koskelan oppikirja on kuitenkin aika pintapuolinen ja perinteinen opas sarjakuvan tekemiseen.

6.2 Komiikan oppaan muoto ja visuaalinen ilme

Sarjakuvakomiikan oppaani ei ole täysin sarjakuvamuotoinen, vaikka alun perin sitä suunnittelinkin. McCloudin sarjakuvamuotoinen sarjakuvaopas kuitenkin osoitti, että muoto on pedagogisessa mielessä hankala: kokonaan piirretty teos saattaisi kahlita lukijan mielikuvitusta ja ennen kaikkea vaikeuttaa yksittäisten ohjeiden ja tehtävien löytämistä sarjakuvavaruutujen seasta. Toisaalta myös tietty visuaalinen tyyli ohjaa liikaa tiettyntyyppiseen huumoriin.

Päädyin siis perinteiseen tekstimuotoiseen oppaaseen, jossa tekstiosioiden on tarkoitus antaa tilaa abstraktille ajattelulle ja täysin omille mielikuville. Oppaan sisältö jakautuu sarjakuvan ja komiikan teoriaosuuteen, ideointiosuuteen, koomisen hahmon ja maailman luomiseen, sekä käytännön työkaluja esittelevään osioon. Alun perin tarkoitukseni oli liittää jokaiseen lukuun sopivia tehtäviä, mutta huomasin tehtävien teemoittelun hankalaksi, ja toisaalta myös turhaksi. Näin ollen lisäsin tehtäville oman lukunsa, jolloin

¹⁸ Opaskirjojen lisäksi on toki olemassa sarjakuvan tekoon opastavia sivustoja, mutta etenkin kotimaiset sellaiset ovat melko vajavaisia, sillä niillä ole aktiivisia moderaattoreita. Näistä mainittakoon Kupla-akatemia (<http://sarjakuvaseura.fi/akatemia/>) sekä Sarjakuvantekowiki (<http://www.sarjakuvanteko.fi/>). Lisäksi yksittäiset sarjakuvantekijät ja -opettajat ylläpitävät blogimuotoisia sarjakuvaoppaita, mutta niidenkin sisältö on enemmän päiväkirjamaista ja tekijän omaan työskentelyyn liittyvää.

ne löytyvät helposti yhdestä paikasta eivätkä huku muun tekstin sekaan. Opaskirjan fyysiseksi muodoksi valikoitui vaakasuuntainen vihkomalli. Vaakasuunta helpottaa kirjan lukemista, ja se pysyy paremmin auki pöydällä itsekseen, esimerkiksi oppaan tehtäviä tehtäessä. Lisäksi vaakasuunta mahdollisti leipätekstiin sopimattomien tietoisikujen ynnä muiden sellaisten upottamisen marginaaliin. Oppaasta tuli kohtuullisen pienikokoinen (220 mm leveä ja 150 mm korkea), jotta sitä on helppo kantaa tarvittaessa mukana. Lisäksi kohtuullisen vähäinen sisältö vaati pienehköä sivukokoa.

Alun perin lisäsin oppaan jokaiseen lukuun sivun marginaaliin oman teemavärinsä, joka erottelee aihealueet ja helpottaa sisällön omaksumista. Lisäksi värikoodauksen tarkoitus oli auttaa löytämään nopeasti halutun kohdan oppaasta. Oppaan valmistuttua huomasin kuitenkin, ettei värikoodaukselle ole varsinaista tarvetta tai perustetta: aihealueet olin jo valmiiksi jäsennellyt hyvin ja niitä oli vähän. Lisäksi painokustannussyistä oli järkevämpää jättää teemaväri kokonaan pois.

6.3 Pedagoginen näkökulma ja kohderyhmä

Sarjakuvakomiikan oppaan on tarkoitus viihteellisellä otteella opettaa, kuinka huumorisarjakuvia tehdään. Tällöin oppaan voidaan katsoa olevan yhtä lailla viihdettä kuin opetusmateriaalia¹⁹. Oppaan näkökulmana onkin siis edutainment. Termi ”edutainment” muodostuu sanoista *education* (koulutus tai oppiminen) ja *entertainment* (viihde). Vapaasti suomennettuna käsite tarkoittaa kouluttavaa viihdettä, jonka tehtävänä viihdyttämisen lisäksi on myös opettaa jotain tai esittää opetettava asia oppijalle leikin varjolla (Soronen & Walldén 2004, 4). Suomessa käsite on pitkälti vakiintunut tarkoittamaan nimenomaan opetustarkoituksiin suunniteltuja, yleensä kouluikäisille suunnattuja digitaalisia pelejä, joiden tarkoituksena on opetella ja harjoitella koulun opetussuunnitelmaan kuuluvia asioita (Laitsaari 2001).

Viime vuosituhaten lopun viestintätekniiikan, oppimiskäsitysten ja koulutuspolitiikan muutokset synnyttivät edutainmentin. Käsitys oppijan itsenäisyydestä ja tämän aktiivisesta roolista oppimisprosessissa johti osaltaan oppimateriaalin kehittymiseen. Tekniikan kannalta taas edutainmentin historia kytkeytyy kiinteästi multi- ja hypermedian historiaan ja kehityskulkuun. (Kekäläinen 2001, 11.) Kuitenkin jo 2000-luvun alussa edutainmentin tekijät halusivat työnsä erottuvan pelkistä peleistä. Esimerkiksi tietokonepelien laitteistolle asettamia kovia vaatimuksia yritettiin välttää, sillä edutainmentin haluttiin olevan keskivertokansalaisten ulottuvilla. (Laitsaari, 2001, 5.)

Käsitän edutainmentin kuitenkin laajemmassa merkityksessä, en pelkästään viihteeksi puettuna opetusaineiksena tai tietokonepeliksi naamioituna oppimateriaalina. Lähtökohtani on oikeastaan päinvastainen; käsittelen edutainmentia viihteenä, jossa on opetuksellinen taso. Kuten mediakasvatuksen tutkija Sirkku Kotilainen toteaa, hyvä oppimateriaali sisältää samoja elementtejä kuin viihdyttämiseen tarkoitettu mediaesityskin (Kekäläinen 2001, 11). Tällöin siis viihteeksi tarkoitettu kirja tai elokuva voi välillisesti opettaa taitoja tai jopa arvoja ja asenteita.

Sorosen ja Walldénin (2004, 8) mukaan edutainment voidaan luokitella joko sisällön, kohderyhmän, tai materiaalin mukaan. Sisällön mukaan:

1. Edutainment, joka parantaa käyttäjän elämänhallintaa (arkioppiminen). Sisältönä

¹⁹ Viihteen, etenkin huumorin, ja oppimisen erottaminen ei muutenkaan ole kovin yksiselitteistä, sillä huumori edistää oppimista ja tekee asioista helpommin muistettavia. Erään tutkimuksen mukaan oppilaat pärjäsivät testeissä paremmin, kun luento sisälsi hauskoja anekdootteja. (Helizer 2005, 11.)

- on yleensä keskustelu tai narratiiviset muodot.
2. Kokemuksellinen edutainment (taitojen opetus). Sisältönä yleensä kokemuksellisuus, kuten simulaatiot.

Kohderyhmän mukaan:

1. Motivaation mukaan suuntautuneet (käyttäjät, joilla on sama mielenkiinnon kohde iästä, tietotasosta, ym. riippumatta).
2. Iän mukaan suuntautuneet.

Materiaalin mukaan luokiteltuna jako voi olla esimerkiksi peleihin, television opetusohjelmiin, ja niin edelleen.

Sorosen ja Walldénin luokittelun mukaisesti opaskirjani on kokemuksellinen, mutta sisältönä on pääasiassa narratiivisuus (mukaan lukien visuaalinen narraatio), eli komiikan käsittely kerronnallisessa muodossa. Teoreettisen taustan ja komiikan työkalujen sarjakuvalliset esimerkit sekä tehtäväosio voidaan toisaalta nähdä myös kokemuksellisena sisältönä.

Opas soveltuu yhtä hyvin huumorisarjakuvan tekijöille kuin pelkästään sarjakuvan komiikasta kiinnostuneille – ja tietenkin kaikille siltä väliltä. Opasta voi käyttää myös itseopiskeluun pelkästä ideoinnin harjoittelusta aina kokonaisen strippisarjan luomiseen. Myös sarjakuvan opettajat voivat käyttää teosta opetuksensa tukena.

7 POHDINTA

Sarjakuvakomiikan oppaan tekeminen on ollut pitkä ja vaivalloinen prosessi. Se on ollut sitä ennen kaikkea siksi, että komiikka on kovin häilyvä aihe ja erittäin vahvasti kiinni yksilön omissa kokemuksissa sekä esitettävässä kontekstissa; yleistettävyys on siis vähintäänkin hankalaa. Komiikan teorioita on olemassa paljon, eikä mikään niistä ole kattava. Lisäksi ne eivät ole toisistaan täysin erillisiä tai riippumattomia. Yksi näkökulma limittyi helposti myös toisiin, ja aina löytyy jokin vitsi tai strippi, johon teoreettinen komiikanselitys ei sellaisenaan päde. Suurin työ oli hahmottaa, mitkä komiikan teoriat ovat juuri sarjakuvan kannalta merkityksellisiä sekä mikä niissä on olennaisinta.

Tutkimustehtävääni lähestyin alun perin kolmesta näkökulmasta ja tutkimuskysymysten teemoina olivatkin komiikan teoria, pedagogia sekä visuaalisuuden suhde komiikkaan. Näin jälkikäteen teemat ovat kirkastuneet entisestään ja tiivistyneet kahteen: sarjakuvakomiikan teoriaan sekä pedagogiaan. Pyrin vastaamaan asettamiini tutkimuskysymyksiin näiden kahden teeman alla.

7.1 Huomioita sarjakuvakomiikasta

Osa teorioista lähestyi koomista selkeästi laajemmasta näkökulmasta, ja pyrki kokonaisvaltaisempaan komiikanselitykseen. Vapautumisteorian mukaan komiikka syntyy psykologisen paineen vapautumisesta, siinä missä ambivalenssiteoria yhdistää sekä vapautumisteoriaa että inkongruenssiteoriaa. Ylemmyysteoria taas näkee auktoriteettien pilkkaamisen vapauttavan psykologista painetta ja sitä kautta aiheuttavan naurua. Yhteensopimattomuus oli myös yksi osatekijä monessa komiikan teoriassa. Joissakin se nähtiin tunteiden yhteensopimattomuutena (ambivalenssiteoria). Toisissa se oli taas älyllistä yhteensopimattomuutta (inkongruenssiteoria). Teoria tuntui kuitenkin kaiken kaikkiaan turhan filosofiselta ja hankalalta tiivistää selkeiksi ohjeiksi siitä, miten komiikkaa pitäisi tehdä.

Inkongruenssiteoriassa ja ylemmyysteoriassa oli kuitenkin selkeitä konkreettisia osia, jotka sopivat käsitykseeni sarjakuvan komiikasta. Päätin käsitellä komiikkaa oppaassa näiden kahden teorian pohjalta. Pitkällisen perehtymisen, analyysin ja paikoitellen myös intuition perusteella havaitsin, että komiikka ylipäättään perustuu pohjimmiltaan yllätykseen, ja tämä sama käy toteen myös sarjakuvan kohdalla. Strippisarjakuvassa yllätys perustuu siihen, että ensimmäisissä ruuduissa esitellään tilanne, joka etenee arkisesti tai muuten normaalisti ja joka sitten viimeisessä ruudussa käännetään ennalta-arvaamattomaan suuntaan. Mikä tahansa yllätys ei kuitenkaan ole koomista, vaan komiikka muodostuu useimmiten kahden yhteensopimattoman teeman tai kontekstin yhdistämisestä. Sarjakuvan kannalta komiikan rakentamisen kaavaksi paljastui yllätyksen luominen siten, että yllättävyys muodostuu kahden mikrotasolla epäsovivan, mutta makrotasolla yhtenevän älyllisen teeman yhdistämisestä.

Ei liene kuitenkaan yllätys, että sarjakuvassa yllätyksen muodostamiseen käytetään joko tekstiä, kuvaa tai niiden yhdistelmää. Tekstissä yllättävyys perustuu useimmiten sanaleikkiin (esimerkiksi homonymiaan), joka johtaa hahmon väärinkäsitykseen. Kuvallinen yllätys taas syntyy hahmon odottamattomasta käytöksestä tai ongelman odottamattomasta ratkaisemisesta. Suurin osa sarjakuvakomiikasta kuitenkin muodostuu kuvan ja tekstin yhteistyöstä, jolloin viimeisessä ruudussa kuvan avulla (esimerkiksi kuvakoon muutoksella) paljastetaan tekstin toinen, yllättävämpi merkitys.

Pelkästään sarjakuvalla ominaisia komiikan rakentamisen keinoja ei oikeastaan ole, jos sellaiseksi ei halua laskea kuvallista metafiktiota eli sarjakuvan rakenteilla leikittelyä. Puhekuplien tai kuvan reunojen käyttäminen koomisena elementtinä on kuitenkin mahdollista myös esimerkiksi kuvataiteessa²⁰ tai mahdollisesti myös elokuvassa.

7.2 Voiko komiikkaa oppia?

Opaskirjan osalta luonnollinen valinta tuntui olevan humoristinen lähestymistapa. Komiikan oppaassa näkökulma lähenee oikeastaan pakostakin edutainmentia, sillä esimerkkivitsit keventävät kirjan otetta melkoisesti. Olenkin mielestäni onnistunut oppaan viihteellistämässä. Komiikan analysoinnista kun on mahdollista kirjoittaa myös varsin puisevasti (ks. Freud 1983). Lisäksi olen pyrkinyt helpottamaan aiheen lähestymistä jakamalla oppaan selkeisiin lukuihin: komiikan teoria, komiikan työkalut, ideointi, koominen hahmo ja stripin maailma, viimeistely sekä tehtävät. Nämä luvut voi periaatteessa lukea haluamassaan järjestyksessä ja niiden sisällössä olen pyrkinyt käytännöllisyyteen jopa hieman kärjistäenkin.

Tärkeimmäksi tutkimuskysymykseksi nousi mielestäni se, voiko komiikkaa oppia. Kuten jo johdannossa totesin, ajattelin ennakkoon, että komiikkaa voi opettaa opettamalla niitä keinoja, joita komiikan luomisessa käytetään. Tämä osoittautui pitävän paikkansa siinä mielessä, että teknisesti näitä keinoja ja teoriaakin voi opettaa. Kehittämieni ja keräämieni tehtävien avulla kuka tahansa voi myös luoda koomisia sarjakuvia. Huomasin kuitenkin, että komiikka on vain tekninen tapa esittää asioita. Ymmärtämättä tarkemmin sen luonnetta, jää sarjakuvien komiikkakin helposti tietyllä tapaa tekniselle tasolle. Hyvän huumorisarjakuvan luominen vaatii huumorintajua. Sen avulla ihminen ymmärtää ja luo komiikkaa. Huumorintaju on kuitenkin subjektiivinen ja intuitiivinen asia; sitä ei voi opettaa, vaan se kehittyy omaan tahtiinsa. Toisaalta ei ole myöskään olemassa mitään mittaria, mikä kertoisi, minkälainen huumorintaju on oikeanlaista. Komiikan oppimisesta kiinnostuneiden voidaan kuitenkin olettaa omaavan suhteellisen kehittyneen huumorintajun. Heille komiikan oppaasta uskoisinkin olevan eniten hyötyä.

7.3 Loppupäätelmät

Jälkikäteen tarkasteltuna opas ei kenties kata kaikkia komiikan rakentamisen keinoja, vaan painottuu niihin, jotka olen itse ymmärtänyt ja kokenut toimiviksi. Toisaalta saattaa olla olemassa myös sellaisia komiikan työkaluja, joista en ole ollenkaan tietoinen. Oppaan tekemistä rajasi myös vahvasti oma huumorintajuni; jonkun toisen käsissä oppaasta olisi todennäköisesti muovautunut täysin erilainen.

Lisähaasteen oppaan laatimiseen ja pedagogiseen muotoon toi se, että rajasin varsinaisen sarjakuvan piirtämisen prosessin siitä ulos. Käytännössä ideointi ja piirtäminen kulkevat kuitenkin käsi kädessä, ja esimerkiksi harvoin koomista sarjakuvahahmoa luodaan ideoimalla ensin sen luonnetta. Usein hahmon luonne alkaa muotoutua vasta, kun se on seikkaillut jo useammassa stripissä. Uskon, että sarjakuvakomiikan sisäistäminen ja komiikan keinojen oppiminen olisi helpommin omaksuttavissa sarjakuvan tekemiseen painottuvassa oppaassa, jossa komiikka on kokoavana teimana.

Oppaan tekeminen jakaantui monista syistä johtuen useammalle vuodelle. Siinä on

²⁰ Puhekuplat ovat ominaisia esimerkiksi pop-taiteessa, joka toisaalta lainaa visuaalista muotoaan sarjakuvasta.

kuitenkin mielestäni oppaan vahvuus. Olen sisäistänyt suuren määrän komiikan luomiseen liittyvää materiaalia, sekä saanut tyrmäyksiä ja vahvistusta oppaan rakenteeseen. Itse opas on myös uudistunut sisällöllisesti moneen kertaan, ja se on kerta kerralta tiivistynyt ja sen myötä myös parantunut.

Oppaasta olisi hyvä saada opettajille suunnattu versio, vaikka sitä voi tällaisenaankin toki soveltaa opetuksessa. Opettajan versiossa voisi lisäksi käsitellä nimenomaan opetustilanteisiin liittyviä haasteita, kuten itsekriittistä luopumista ideointitilanteissa tai joitakin oppilaita loukkaavan materiaalin käsittelystä. Toinen mahdollinen jatkokehittelyn aihe olisi laatia oppaan pohjalta verkko-opetusmateriaalia tai jopa tehdä oppaasta audiovisuaalinen esitys.

LÄHTEET JA MUU KIRJALLISUUS

Abel, J. & Madden, M. 2008. Drawing Words & Writing Pictures. New York: First Second.

Ahokoivu, M. 2007. Sarjakuvantekijän opas. Helsinki: BTJ kustannus.

Anttila, P. 1996. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta: Taito-, taide- ja muotoilualojen tutkimuksen työvälineet. Helsinki: Akatiimi.

Barry, L. 2008. What it is. Montreal: Drawn & Quarterly.

Bergson, H. 1994. Nauru. Tutkimus komiikan merkityksestä. (1900, Le rire - essai sur la signification du comique.) Helsinki: Loki-Kirjat. (Suomentaneet Sanna Isto ja Marko Pasanen.)

Bergström, P. 2013. Narratiivisuus ja kuvallinen kerronta sarjakuvaopetuksessa – Sarjakuvan opetusohjelma. Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu. Taiteen laitos. Taidekasvatuksen koulutusohjelma. Maisterin opinnäytetyö.

Carr, J. & Greeves, L. 2006. The Naked Jape. Uncovering the hidden world of jokes. London: Penguin Books.

Eisner, W. 1990. Comics & sequential art. Tamarac, Florida: Poorhouse Press.

Eisner, W. 1995. Graphic storytelling. Tamarac, Florida: Poorhouse Press.

Freud, S. 1983. Vitsi ja sen yhteys piilotajuntaan. (Suomentanut Mirja Rutanen.) Helsinki: Love Kirjat.

Groensteen, T. 2007. The system of comics. Jackson: University Press of Mississippi. (Käännös englanniksi: Bart Beaty & Nick Nguyen.)

Helizer, M. 2005. Comedy writing secrets. Cincinnati: Writer's Digest Books.

Herkman, J. 1996. Ruutujen välissä. Näkökulmia sarjakuvaan. Tampere: Tampere University Press.

Herkman, J. 1998. Sarjakuvan kieli ja mieli. Tampere: Vastapaino.

Hietalahti, J. 2010. Epämukavaa – sepä mukavaa. Yhteiskuntafilosofinen tutkielma komiikan, naurun ja väkivallan suhteesta. Jyväskylän yliopisto. Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos. Pro gradu -tutkielma.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 1997. Tutki ja kirjoita. Jyväskylä: Kirjayhtymä.

Hänninen, H. & Kemppinen, P. 1994. Lähtöruutu sarjakuvaan. Helsinki: Yleisradio Oy.

Ikonen, J. 2006. ”Mitä ei voi sanoiksi pukea” : pilapiirrookset journalismina ja komiikka

julkisen keskustelun elementtinä. Jyväskylän yliopisto. Viestintätieteiden laitos. Journalistiikan osasto. Pro gradu -tutkielma.

Ikäläinen, K. 2006. Postmodernia irrottelua : komiikasta nykytaiteessa. Helsingin yliopisto. Taidehistorian laitos. Pro gradu -tutkielma.

Jyvälä, T. 2013. Koomikon rooli; Ajatuksia stand up -komiikasta. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Esittävän taiteen koulutusohjelma. Teatteri-ilmaisun ohjaajan tutkinto. Opinnäytetyö.

Kekäläinen, A. 2001. Edutainmentin olemusta etsimässä – viihdytään, aktivoidutaan, opitaan! OTE: Opetus & teknologia 1/2001, 10–11.

Kinnunen, A. 1994. Huumorin ja koomisen keskeneräinen kysymys. Juva: WSOY.

Knuuttila, S. 1992. Kansanhuumorin mieli. Kaskut maailmankuvan aineksena. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 554.

Koskela, I. 2010. Sarjakuvantekijän oppikirja. Helsinki: Arktinen Banaani.

Laitsaari, M. 2001. Edutainment haluaa erottua peleistä. OTE: Opetus & teknologia 1/2001, 4–6.

Lundström, J. 1984. Det roligas teknik. Tukholma: Alvgans.

Mamet, D. 2001. Elokuvan ohjaamisesta ja kolme tapaa käyttää veistä. Helsinki: Terra Cognita. (Englanninkielisistä alkuteoksista On Directing Film (1991) ja Three Uses of the Knife (1998) suomentanut Vuokko Kellomäki.)

McCloud, S. 1993. Understanding Comics. The Invisible Art. Northampton: Kitchen Sink Press.

McCloud, S. 2006. Making comics. New York: HarperCollins Publishers.

Mentu, D. 2012. Tasapainoilua elämän ja taiteen välillä : monimuotoista huvittuneisuutta ja taiteellista inkongruenssia. Helsingin yliopisto. Estetiikan laitos. Pro gradu -tutkielma.

Rasila, T. 1996. Avainsana, mysteerio, täyskäännös... Huumori ja komiikka sarjakuvan rakenteissa. Teoksessa J. Herkman (toim.) Ruutujen välissä. Näkökulmia sarjakuvaan. Tampere: Tampere University Press. 61–80.

Ryan, P. 2007. The art of comedy. Getting serious about being funny. New York: Back Stage Books.

Saarikoski, P. 2012. Hirveän hauskaa – Musta huumori maalaustaiteen ja eläinoikeuskysymysten välineenä. Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu. Taiteen laitos. Taidekasvatuksen koulutusohjelma. Maisterin opinnäytetyö.

Soniak, M. 2014. Science has a formula for when you can tell jokes about tragedy. The Week 4.2.2014. Viitattu 15.3.2015 <http://theweek.com/articles/451775/science-formula-tell-jokes-about-tragedy>

Soronen, A. & Walldén, S. 2004. Edutainment. From television and computers to digital television. University of Tampere Hypermedia Laboratory. (Tutkimusraportteja – Working Papers 2.) Viitattu 19.3.2014
<http://www.uta.fi/laitokset/infim/julkaisut/hyper/b/fitvo3b.pdf>

Vorhaus, J. 1994. The Comic Toolbox. How to be funny even if you're not. Los Angeles: Silman-James Press.

Watterson, B. 1995. The Calvin and Hobbes tenth anniversary book. Lontoo: Warner Books.