

Tuuli Haapanen

# Action girl ja muita hahmotrooppeja

Aktiivisen naispääsankarin luominen sarjakuvaan

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestintä

Opinnäytetyö

26.4.2016

Tekijä(t) Otsikko  Sivumäärä Aika	Tuuli Haapanen Action girl ja muita hahmotrooppeja – Aktiivisten naispääsankarin luominen sarjakuvaan  44 sivua + 1 liitettä 26.4.2016
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Juha Pohjola
<p>Tämä tutkielma on katsaus naishahmojen asemaan länsimaisessa sarjakuvassa. Aihetta käsitellään länsimaisen sarjakuvan historian, semiotiikan ja naishahmojen representaation kautta. Tutkielma keskittyy eritoten sarjakuvan toiminta- ja seikkailugenreen - erityishuomio kiinnittyy aktiivisen toimintapääsankarin eli action girlin tarkasteluun.</p> <p>Tutkielma muodostuu kolmesta osasta: ensimmäisessä, pohjustavassa teoriaosuudessa käsitellään mies- ja naishahmojen historiaa länsimaisessa sarjakuvassa, representaatiota ja semiotiikkaa sekä avataan troopin käsitettä. Toisessa osassa keskitytään action girl trooppiin troopin yleispiirteitä ja oikeita esimerkkejä hyödyntäen. Kolmannessa ja viimeisessä osassa tutkielmassa esiin tullut tieto laitetaan käytäntöön toiminnallisen naispääsankarin ja lyhytsarjakuvan tekoprosessin kautta.</p> <p>Tutkielma pyrkii vastaamaan, millä tavoin troopit vaikuttavat länsimaisessa sarjakuvassa ja miten niitä voi hyödyntää naishahmon suunnittelussa keskittyen erityisesti toimivan naispääsankarin luomiseen. Tutkimusaineisto muodostuu taiteen ja sarjakuvan tutkimusta ja tulkitsemista sekä naisten populäärikulttuurillista asemaa käsittelevästä lähdekirjallisuudesta. Teorian pohjana on hyödynnetty myös yhtä hahmosuunnittelua käsittelevää teosta. Lisäksi tutkielma hyödyntää länsimaisia trooppeja kokoavaa TV Tropes -sivustoa.</p> <p>Tutkielma on suunnattu sarjakuvista, niiden teosta ja tutkimuksesta kiinnostuneille visuaalisen alan ammattilaisille. Tutkielma pyrkii antamaan ideoita ja pohjaa vahvojen, moniulotteisten naispääsankarien luomiseen.</p>	
Avainsanat	sarjakuva, sukupuoli, naishahmo, trooppi, hahmosuunnittelu

Author(s) Title	Tuuli Haapanen Action girl and other character tropes – Creating active female lead character to a comic
Number of Pages Date	44 pages + 1 appendices 26 April 2016
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor(s)	Juha Pohjola, Senior Lecturer
<p>This thesis is an overview with the respect to the position of female characters in western comics. The topic is covered from the point of view of comics history, -semiotic and representation. The thesis draws attention to action- and adventure genre focusing on active female character trope, or so called “action girl”.</p> <p>The thesis consists of three parts. The first part consists of going through history shortly but thoroughly and the positions of male- and female characters in western comics, representation, semiotics and an overview on tropes. The second part draws attention to the action girl, its accessibility and gives real examples of characters with the trope. In third and last part, the results of the study are used in creation of the lead female character and a one shot comic.</p> <p>The function of the thesis is to research the ways tropes affect western comics and how they can be used in character creation, focusing in active lead female characters. Research methods include review on literature, such as books on comics, arts and communications, position of women in western popular culture and character design. Additionally the thesis makes use of the website TV Tropes which collects and explicates both character- and narrative tropes mainly in the western media.</p> <p>The thesis is directed to persons interested in comics and creating more three-dimensional, strong female leads into their works.</p>	
Keywords	comics, gender, female character, trope, character design

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Tutkielman taustoitusta	3
2.1	Keskeiset käsitteet	3
2.2	Kuva ja sukupuoli länsimaisessa sarjakuvassa	6
2.2.1	Mies- ja naishahmojen historia pähkinänkuoressa	6
2.2.2	Representaatio sarjakuvassa	7
2.2.3	Semiotiikka sarjakuvassa	9
2.3	Troopit länsimaisessa sarjakuvassa	16
2.3.1	Trooppien hyödyntäminen sarjakuvan narratiivin työkaluna	16
2.3.2	Troopit hahmonluonnin apuvälineinä	18
2.3.3	Trooppien käytön hyödyistä ja haitoista	20
3	Action Girl – Aktiivinen naispäähahmo	20
3.1	Pääpiirteet	21
3.2	Vahvuuksista ja heikkouksista	22
3.3	Esimerkkejä	23
3.3.1	Modesty Blaise	23
3.3.2	Ms. Marvel aka Kamala Khan	25
3.3.3	Agnes	28
4	Edna ja Leonard – lyhytsarjakuva	29
4.1	Edna – hahmon luominen	30
4.1.1	Persoonallisuus	31
4.1.2	Relaatiot	31
4.1.3	Ulkomuoto	32
4.2	Edna ja Leonard – lyhytsarjakuvan tekoprosessi	34
4.2.1	Käsikirjoitus ja luonnokset	35
4.2.2	Tyyli ja typografia	36
5	Yhteenveto	37
	Lähteet	39
	Liitteet	
	Liite 1. Edna & Leonard – ensimmäinen sivu	

## 1 Johdanto

Naiset ja tytöt on perinteisesti mielletty vähemmistöksi niin sarjakuvan tekijöinä kuin lukijoinakin. Länsimaissa sarjakuvia on 1900-luvun alusta lähtien markkinoitu pääasiassa pojille ja miehille, ja vaikka aktiivisia ja vahvoja naispäähahmoja on aina ollut miespuolisten vastaavien rinnalla, ovat naisrepresentaatiot usein jääneet miesten varjoon. Sarjakuvat on koettu myös monella tapaa vähäpätöisemmäksi taiteen- ja kirjallisuudenmuodoksi kuin esimerkiksi korkeat taiteet ja kirjallisuus.

Tutkielmani tavoite on selvittää, minkälaisia elementtejä on hyvä ottaa huomioon aktiivisen naispäähahmon luomisessa. Tutkielmani keskittyy pääasiassa toiminta- ja seikkailugenreen, mutta tulokset ovat myös sovellettavissa vapaammin muihinkin sarjakuvan lajityyppeihin. Opinnäytetyöni tutkimuskulma kumpuaa ensisijaisesti omasta kiinnostuksestani sarjakuviin ja naispäähahmojen luomiseen, mutta tavoitteeni on myös tarjota lukijalle tietoa aiheesta ja ideoita mahdolliseen jatkotutkimukseen. Tutkielma on suunnattu kaikille sarjakuvista ja niiden tulkitsemisesta kiinnostuneille. Toteutan tutkielman yhteydessä myös oman sarjakuvaprojektin, jossa esittelen luomani naispäähahmon käyttäen apuna tutkielmasta saamiani tuloksia.

Käytän tutkielmani pohjana visuaalista kulttuuria sekä sarjakuvantutkimusta käsitteleviä teoksia. Tämän lisäksi hyödynnän TV Tropes –sivustoa, joka kokoaa erilaisia, pääasiassa länsimaisessa kulttuurissa esiintyviä hahmotrooppeja ja antaa niistä esimerkkejä. Pääpainoisesti käytän tutkielmassani länsimaista sarjakuvaa käsitteleviä teoksia ja esimerkkejä useimpien trooppien kulttuurillisesti spesifien ominaisuuksien johdosta. Esimerkiksi japanilainen sarjakuva eli manga taas tarjoaa huikean määrän omia, uniikkeja hahmo- ja tarinatrooppejaan, joista voisi tehdä täysin oman tutkielmansa. Tämän vuoksi jätän mainitut tämän tutkielman ulkopuolelle.

Tutkielmani ensimmäisissä, pohjustavissa luvuissa käsittelen yleisemmällä tasolla nais- ja mieshahmojen esiintymisiä länsimaisessa sarjakuvassa. Esittelen lyhyesti mutta kattavasti sarjakuvan historiaa 1960-luvulta 2010-luvulle asti, kartoittaen tarkemmin muutamaa länsimaisen sarjakuvan kehitykseen ratkaisevasti vaikuttaneita tekijöitä. Avaan myös representaation käsitettä määritellen sen merkityksiä sekä sen suhdetta sarjakuvaan ja erityisesti naishahmojen esittämiseen. Tarkastelen representaation lähestymistapoja Janne Seppäsen Visuaalien kulttuuri -teosta (2005) hyödyntäen. Käsittelen myös

semiotiikan ja sarjakuvan suhdetta keskittyen sarjakuvasivulla käytettäviin symboleihin ja ikoneihin ja niiden suhteutumista sarjakuvan sivuille. Avaan myös yleisemmällä tasolla troopin monimerkityksellistä käsitettä ja tapoja, jolla niitä voi hyödyntää niin sarjakuvan narratiivissa kuin hahmojen luomisessakin.

Tutkielmani toinen osa keskittyy toiminnalliseen naissankariin eri action girliin, jossa esittelen troopin taustoja, pääpiirteitä sekä käyttötapoja. Pyrin tuomaan esiin mahdollisimman monipuolisesti troopin joustavuutta sekä sen käytön hyötyjä ja mahdollisia haittapuolia. Esittelen myös kolme erilaista troopin edustajaa – näitä erottavat sekä niiden alkuperä että genre, jossa hahmot esiintyvät. Esimerkkien avulla tuon esiin troopin soveltuvuutta ja joustavuutta sarjakuvan eri tyyleihin. Ne ovat keskenään sopivan erityyppisiä, ja antavat uusia näkökulmia tutkielmani kokonaisvaltaiseen tarkasteluun.

Kolmannessa ja viimeisessä osassa kerään aikaisemmin tutkielmassani löytämiäni tietoja ja sovellan niitä oman hahmonluontiprojektini kautta. Toteutan tässä käytännön osuudessa myös lyhytsarjakuvan, jossa esittelen luomani hahmon tälle ominaisessa konseptissa ja miljöössä. Tällä pyrin tuomaan paremmin esiin hahmojen persoonallisuutta, suhteita sekä maailmaa, jossa he esiintyvät.

## **2 Tutkielman taustoitusta**

### **2.1 Keskeiset käsitteet**

Käytän opinnäytetyössäni toistuvasti käsitteitä, joista suurin osa tulee tämän käsiteliskäuksen lisäksi auki selitetyksi myös tutkielman sisällä. Käsitteet on lajiteltu niiden tutkielmassa ilmestymisen mukaan kronologiseen järjestykseen.

#### **Representaatio**

Representaatio tarkoittaa esitystä. Representaatio on nimitys niin tulkittavalle tuotteelle, sen käyttötarkoituksille ja kuluttamiselle kuin tämän kaiken tulkinnalliselle prosessillekin.

#### **Multimodaalisuus**

Multimodaalisuus tarkoittaa monen ilmaisumuodon yhdistymistä samassa teoksessa. Sarjakuvissa tämä tarkoittaa esimerkiksi kuvan ja tekstin yhdistymistä.

#### **Semiotiikka**

Nimitys taiteen ja kulttuurintutkimuksen osa-alueelle ja keinolle, joka keskittyy symbolien ja merkkien tutkimiseen ja niiden tarkoituksien tulkitsemiseen.

#### **Ikoni**

Semioottisessa tutkimuksessa ikonisuus tarkoittaa, että jokin muistuttaa jollain tavoin esittämäänsä asiaa. Esimerkiksi julkisten käymälöiden sukupuoli-ikonien on tarkoitus muistuttaa miestä ja naista.

#### **Indeksi**

Indeksi on merkki, joka jollain tavalla suoraan kytkeytyy kohteeseensa.

#### **Symboli**

Symbolit ovat totuttuja merkkejä, joiden on opittu tarkoittavan jotakin tiettyä asiaa. Ne ovat usein kulttuurisidonnaisia. Symboleita ovat esimerkiksi kirjoitetussa kielessä olevat kirjaimet.

#### **Sarjakuva**

Taiteen laji, jossa vierekkäin asetetut ruudut ja kuvat kertovat yhtenäisen tarinan.

**Underground-sarjakuva**

1960-1970-lukujen Yhdysvalloissa vaikuttanut vallankumouksellinen sarjakuvan suuntaus, jonka tekijät kritisoivat ajan yhteiskunnassa vallinneita arvoja kuten naisten ja eri kulttuuritaustan omaavien ihmisten oikeuksia.

**Narratiivi**

Narratiivi itsessään terminä tarkoittaa kertomusta. Narratiivinen tutkimus keskittyy kielenkäytön tutkimukseen merkityksen tuottajana, johon vaikuttavat vahvasti kulttuurin ja yhteiskunnan arvot ja normit. (Jyväskylän Yliopiston Koppa 2015.)

**Trooppi**

Narratiivissa ja hahmoissa esiintyviä toistuvia piirteitä ja tyypejä, jotka toistuvat tarinasta toiseen. Hahmotroopit ovat erilaisia hahmojen tyypejä, joita lukija on tottunut näkemään ja jotka luovat tuttuuden illuusion.

**Stereotyyppi**

Yleistys, joka antaa voimakkaasti yksinkertaistetun kuvauksen ihmisten tai asioiden ryhmästä.

**Arkkityyppi**

Universaalisti tunnettu tarina- ja hahmotyyppi. Arkkityyppejä ovat muun muassa sankari- ja pahisarkkityypit.

**Action Girl**

Toiminnallinen naispääsankari eli action girl on viimevuosisadan yksi toistuvimmista naishahmotroopeista. Troopin omaavia hahmoja on erityisen paljon supersankari-, toiminta- ja etsivägenreissä. Troopin omaavat hahmot ovat vahvoja ja tarinaan aktiivisesti vaikuttavia hahmoja.



**Lyhytsarjakuva**

Lyhytsarjakuva (eng. one shot comic) on lyhyt, usein sarjakuva-albumien yhteydessä esiintyvä itsenäinen tarina. Usein lyhytsarjakuvan tarkoituksena on herättää lukijan kiinnostus sarjakuvaa kohtaan lyhyessä ajassa. (Wikipedia 2016d.)

**Strippisarjakuva**

Strippi on yleensä 2-4 –ruudun pituinen perinteisesti sanomalehdissä ja internetissä julkaistava lyhyt sarjakuva (Wikipedia 2015). Ne voivat olla yksittäisten strippikohtausten lisäksi esimerkiksi sanomalehden numerosta toiseen jatkuvia tarinoita.

## 2.2 Kuva ja sukupuoli länsimaisessa sarjakuvassa

### 2.2.1 Mies- ja naishahmojen historia pähkinänkuoressa

Sarjakuvat ovat historiansa aikana esitelleet monia vahvoja, voimaannuttavia ja moniulotteisia naishahmoja. Tästä huolimatta sarjakuvia on pitkään markkinoitu pääasiassa miehille – suuri osa niissä esiintyvistä aktiivisista, juonelle merkityksellisistä hahmoista ovat miespuolisia. Naishahmojen rooli näissä tarinoissa on ollut olla pikemmin suhteessa mieshahmojen tekoihin ja motiiveihin, ja naiset ovat usein saaneet osakseen heikon, yksiulotteisen representaation (Danziger-Russel 2013, 1). Tällaisia naishahmorepresentaatioita ovat esimerkiksi stereotyyppillinen *damsel in distress* eli neito hädässä sekä naisen esittäminen ensisijaisesti seksuaalisuutensa kautta.

Kulttuurihistoriallisessa tutkimuksessa keskiössä on, että ihmisten toiminta on tiiviissä vuorovaikutuksessa vallinneen aikakauden kanssa (Arffman 2008, 27). Samaan tapaan myös sarjakuvat ja niissä käsiteltävät aiheet ovat olleet kiinteässä vuorovaikutuksessa kulloinkin vallinneiden arvojen ja maailmankuvien kanssa. Sarjakuva on monella tapaa ollut vallankumouksellinen alakulttuuri – esimerkkinä tästä 1960-1970 –luvulla vaikuttanut underground-suuntaus, joka käsitteli sen aikaisessa yhteiskunnassa usein vaiettuja teemoja, kuten naisten sekä eri kulttuureja edustavien ihmisten oikeuksia.

1960-luvulla naisten piirtämä sarjakuva nousi pinnalle underground-sarjakuvan myötä. Underground-sarjakuva alalajina käsitti laajan kirjon vallankumouksellista ja radikaalia sarjakuvaa, jossa napakka yhteiskuntakritiikki oli keskeisessä osassa. Ilmiöstä kehittyi myös oma vahva feministinen siipensä, jossa naispiirtäjät estoitta kritisoivat yhteiskunnan naisia alistavia rakenteita. Monet näistä sarjakuvista käsittelivät naisen asemaa perheessä, seksuaalista vapautta sekä esimerkiksi mahdollisuuksia työelämässä. (Arffman, 2004 240-247.)

DC Comicsin Ihmenainen on yksi 1900-luvun merkittävimmistä ja tunnetuimmista naispuolisista supersankareista, joka luotiin varta vasten esittelemään vahva roolimalli työlle ja jonka takana oli myös vahva feministinen agenda. Sarjakuva oli ilmestyessään 1940-luvulla erittäin suosittu niin tyttöjen kuin poikienkin keskuudessa. (Danziger-Russel 2013, 22.) Ihmenainen on myös yksi harvoista alun perin sarjakuvien kulta-ajalla syntyneistä supersankarisarjakuvista, joka ilmestyy säännöllisesti yhä nykypäivänäkin. Gail

Simone, yksi harvoista DC Comicsin naiskäsikirjoittajista, on 2000-luvun aikana käsikirjoittanut lukuisia Ihmenainen- ja Batgirl-sarjakuva-albumeja. Simone on kiinnittänyt huomiota naissupersankarien kuvaamiseen jo ennen uraansa sarjakuvakäsikirjoittajana. Hän on muun muassa luonut nettisivuston Women in refrigerators (1999), joka listaa tapauksia, joissa supersankarittaret ovat joko ”menettäneet voimansa osittain tai kokonaan, joutuneet seksuaalisen väkivallan uhreiksi tai paloitettu jääkaappiin” ja täten antaneet miespäähahmolle motiivin toimia (TV Tropes 2016l).

### 2.2.2 Representaatio sarjakuvassa

Sukupuolen esiintymisen tarkastelua sarjakuvissa, peleissä, elokuvissa tai missä tahansa populaarikulttuurin tuotteissa on vaikea ohittaa ilman representaation käsitettä. Representaatio on nimitys niin tulkittavalle tuotteelle, sen käyttötarkoituksille ja kuluttamiselle kuin tämän kaiken tulkinnalliselle prosessillekin. Representaatioiden tulkintaan taas tarvitaan ymmärrystä erilaisista symboleista ja koodeista, joista osa on kulttuurillisesti vahvasti sisäänrakennettuja. Täten representaatioiden tulkinta on myös vahvasti kulttuurisidonnaista. Tämän lisäksi representaatiot kehittyvät ajan mukana, ja niitä muokkaavat kunkin aikakauden maailmankuva ja arvot. (Seppänen 2005, 84.)

Sukupuolista representaatiota ja katsetta alettiin tutkia pääsääntöisesti 1970-luvulla elokuvantutkimuksen saralla. Janne Seppänen (2005, 52-57) viittaa teoksessaan feministitutkija Laura Mulveyn artikkeliin ”Visuaalinen mielihyvä ja kerronnallinen elokuva”, jossa keskiössä on teoria siitä, että mediassa mies on aktiivinen katsoja ja nainen passiivinen katseen kohde. Robin J.S. Sloan (2015, 56) viittaa teoksessaan myös Mulveyn artikkeliin kirjoittaen, että yksi kuuluisimmista feministisistä teorioista on idea katseesta ja sen perspektiivistä – siitä, että elokuvissa ja muissa medioissa maailmaa katsotaan pääasiassa miehen näkökulmasta. Mainitun teorian tiedostaminen on tärkeää, sillä se antaa työkaluja sen purkamiselle ja antaa medioille mahdollisuuden kiinnittää huomiota siihen, miten luoda monipuolisempia representaatioita ja näkökulmia. Sloan (2015, 56-57) kiinnittää myös huomion siihen, että jotkin feministisistä teorioista kiinnittävät huomion sukupuolen binaarisuuteen eli kaksijakoiseen mies- ja naissukupuoleen sivuuttaen täysin muunsukupuolisuuden. Sloan painottaa, että seksuaalisuus on hahmon biologinen osatekijä, eikä siksi merkitykseltään vastaa sukupuolta.



Kuvio 1. Hawkeye Initiative –blogi kritisoi satiirisesti katseen teoriaa esittämällä mieshahmoja naishahmoille tyypillisissä asetelmissä imitoiden näiden seksualisoitua kehonkieltä ja asuja. Vasemmanpuoleinen on Jiji Pichu Keron toisinto alkuperäisesti Vihreä Lyhty –sarjakuvan (DC Comics, oikea) kansikuvasta – Carol Ferris ja Vihreä Lyhty on niin ikään vaihdettu Hämähäkkimieheksi ja Deadpooliksi (Marvel Universe). (Hawkeye Initiative, 2015)

Kriitikko Anita Sarkeesian keskustelea Feminist Frequency –verkojulkaisunsa kautta naisten representaatioista populaarikulttuurissa (Feminist Frequency 2016). Blogisivuston lisäksi Feminist Frequencyyn kuuluu YouTubeessa julkaistava videosarja, jossa Sarkeesian analysoi naisen esittämistä erityisesti videopelien kautta. Sarkeesianin esille tuomat aiheet ovat kuitenkin medioiden välillä hyvin universaaleja, ja sarjan osissa on viittauksia videopelien lisäksi muihinkin populaarikulttuurin tuotteisiin, kuten sarjakuviin. Tropes vs Women –videosarjan osassa Body Language & The Male Gaze (YouTube 2016) Sarkeesian viittaa satiiriseen blogisivusto Hawkeye Initiativeen, joka kritisoi katseen teoriaa esittämällä mieshahmoja sarjakuvissa esitettävien vähäpukkeisten ja seksualisoitujen naishahmojen tilalla (Kuvio 1). Vaikka kuvien tarkoitus on tuoda perspektiiviä ja todistaa naishahmoihin kohdistuvan seksualisoinnin ongelmallisuutta, Sarkeesian aiheellisesti kritisoi lähestymistapaa sanoen, että kuvat eivät demonstroivat katsetta naisen

perspektiivistä, vaan vain soveltavat katsetta miehen näkökulmasta miehiin itseensä (2016). Kyseinen tulokulma esineellistää naisten sijasta miehiä, eikä sellaisenaan toimi populäärikulttuurin rakentavana kritiikkinä.

Sloanin (2015, 54-55) sanoin representaatiot eivät koskaan ole neutraaleja. Vaikka Sloan käsittelee teoksessaan representaatiota videopelien näkökulmasta, on ilmiö hyvin sovellettavissa myös muihin medioihin. Sloanin mukaan täysin objektiivista tulokulmaa representaatioon on mahdoton saavuttaa, oli kyse sitten kahden osapuolen tekemästä esityksestä tai suuren kustannusyhtiön tuottamasta sarjakuvasta. Videopelien tekoprosessissa on usein monia osapuolia käsikirjoittajan ja piirtäjän lisäksi, usein myös jokin kustannusyhtiö, jonka ohjenuoria tekijöiden tulee noudattaa. Toisin sanoen näkemämme hahmot eivät ole täydellisiä heijastumia todellisuudesta, vaan niiden tekoprosessiin vaikuttavat ihmisten ja organisaatioiden individuaaliset käsitykset ja tulkinnat. (Sloan 2015, 54-55.) Sloan käsittelee representaatioita kuitenkin ensisijaisesti videopelien näkökulmasta. Samat havainnot pätevät hyvin sarjakuviin, mutta myös poikkeuksia löytyy. Sarjakuvien teko on mahdollista kenelle tahansa yksityiselle henkilölle, eikä sarjakuvien tuottamiseen välttämättä tarvita ulkopuolisia. Tekijä voi olla niin käsikirjoittaja, piirtäjä kuin kustantajakin. Siinä missä videopelien tekoprosessiin vaaditaan lähes poikkeuksetta tiimityöskentelyä, voi sarjakuvien teko olla hyvinkin yksinäistä. Tämä osaltaan on mahdollistanut sarjakuvan nousun monipuoliseksi – paikoin jopa anarkistiseksi taiteen lajiksi, jossa kuka tahansa voi saada äänensä kuuluviin.

### 2.2.3 Semiotiikka sarjakuvassa

Semiotiikka tarkoittaa symbolien ja merkkien tutkimista ja niiden tarkoitusten analysointia (Seppänen 2005, 107). Itsessään tutkimusalana semiotiikka on erittäin laaja, ja rajaan tässä luvussa käsittelemäni asiat sarjakuvasivulla esitettäviin elementteihin ja hahmoihin, sekä mitä asioita nämä voivat viestiä.

Tulkitessamme sarjakuvaa emme saa tarkasteltavaksemme ainoastaan piirrettyä kuvaa, vaan myös tekstin, joka syventää ja voi tuoda uusia näkökulmia kuvan kokonaisvaltaiseen tulkitsemiseen. Aiemmin mainitun ruutujaon lisäksi tällaisia ovat esimerkiksi puhe-

kuplat, kirjoitetut ääniefektit sekä esimerkiksi erilaisia tunnetiloja ja liikettä kuvaavat symbolit. Monen ilmaisumuodon yhdistymistä samassa esityksessä kutsutaan multimodaalisuudeksi (Seppänen 2005, 90), joka sarjakuvien kontekstissa tarkoittaa tekstin ja kuvan yhdistymistä yhdeksi ilmaisun muodoksi.

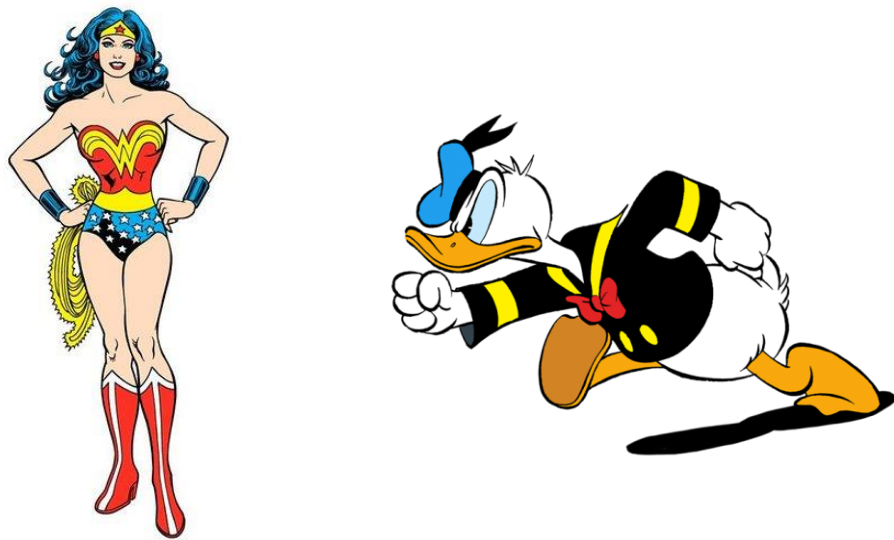
Semiotiikassa ikonisuus merkitsee, että merkki muistuttaa esittämäänsä asiaa (Seppänen 2005, 130). Scott McCloud käyttää kuitenkin teoksessaan termiä ikoni kuvaamaan mitä tahansa kuvaa, joka esittää persoonaa, paikkaa, asiaa tai ideaa. Hän jakaa kategorioita ikonien välille erottaen muun muassa kielessä kirjoitettuna esiintyvät symbolit kuten kirjaimet ja numerot, sekä kuvat. Kirjainten ja sanojen merkitys ei aukea sellaisenaan ilman niiden opiskelua ja ymmärtämistä, mutta kuvat sen sijaan on usein tehty muistutamaan esittämäänsä kohdetta. (McCloud 1993, 27.)

Sarjakuvissa on hyvin omanlaisensa symboliikka sekä kieli verrattuna esimerkiksi animaatioon, joka sarjakuvan tavoin on joukko kuvia ja kohtauksia, jotka muodostavat yhtenäisen tarinan. Animaatiota ja sarjakuvaa verrattaessa niiden suurimmaksi erottavaksi tekijäksi nousee aika – animaatio etenee samassa tilassa ruudulla, missä nopeasti vaihtuvat kuvat sulautuvat yhteen. Sarjakuvassa sama efekti toteutuu ruutujaon avulla, mutta animaatioon verrattuna sarjakuva on varsin staattista. Sen lisäksi, että sarjakuvaa tarkkaillaan usein albumin tai lehden sivuille piirrettynä, jää lukijan tehtäväksi täyttää ruutujen välinen tila ja muodostaa jatkumo ruutujen välille. Liike ja aika välittyvät sarjakuvassa siis pääasiassa tilankäytön avulla. (McCloud 1993,7.)

Vaikka piirroskin voi ilmaisullaan jäljitellä fotorealismia, länsimaisessa sarjakuvassa tämä harvemmin on tarkoitus ja tavoite – saatikka täysin mahdollistakaan. McCloud mainitsee, että mitä yksinkertaisempi ilmaisu on, sitä helpompi lukijan on samaistua siihen. Sen sijaan, että realistisesti kuvattu hahmo häiritsisi eläytymistä, yksinkertaisesti kuvattu hahmo antaa lukijalle mahdollisuuden laittaa itsensä hahmon tilalle tehden tästä pikemmin konseptin kuin oman tietoisien olentonsa. (McCloud 1993, 36-37). Tällainen yksinkertaistettu ilmaisun muoto sopii erityisen hyvin koulutus- ja informaatiopainotteisiin konsepteihin, missä hahmon ulkoisella olemuksella on toissijainen merkitys ja huomio halutaan tämän sijaan kiinnittää siihen, mitä hahmo sanoo. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö yksityiskohtaisemmin piirretty hahmo voisi olla samaistuttava. Omakohtaiseen kokemukseeni perustuen tämä sen sijaan vaatii hahmon luonteelta ja taustoilta samais-

tuttavia, uskottavia piirteitä. Toisin sanoen hahmoon pitää tarinan kuluessa tutustua. Puhun tästä aiheesta tarkemmin kuitenkin vasta trooppeja ja hahmoja käsittelevässä luvussa 2.3.

Julkaisuformaattista riippuen sarjakuva voi olla niin värillistä kuin mustavalkoistakin. Värien symbolinen arvo voi tehdä hahmosta hyvinkin tunnistettavan ja ikonisen. Kiinnitän huomion ensisijaisesti värien merkitykseen sarjakuvan hahmojen esittämisessä, sillä ne usein erottavat hahmot parhaiten taustasta ja luovat niiden välille syvyyttä. Värit tekevät hahmoista hyvin nopeasti tunnistettavia ja ne antavat hahmoille helpommin nähtävän ja erotettavan fyysisen olemuksen kuin mustavalkosarjakuva (McCloud 1993, 188-189).



Kuvio 2. Puna-sini-keltainen väripaletti näkyy Ihmenaisen (DC Comics) ja Aku Ankan (Disney Characters) nimikkoasuissa. (The Guardian; Aku Ankka.fi)

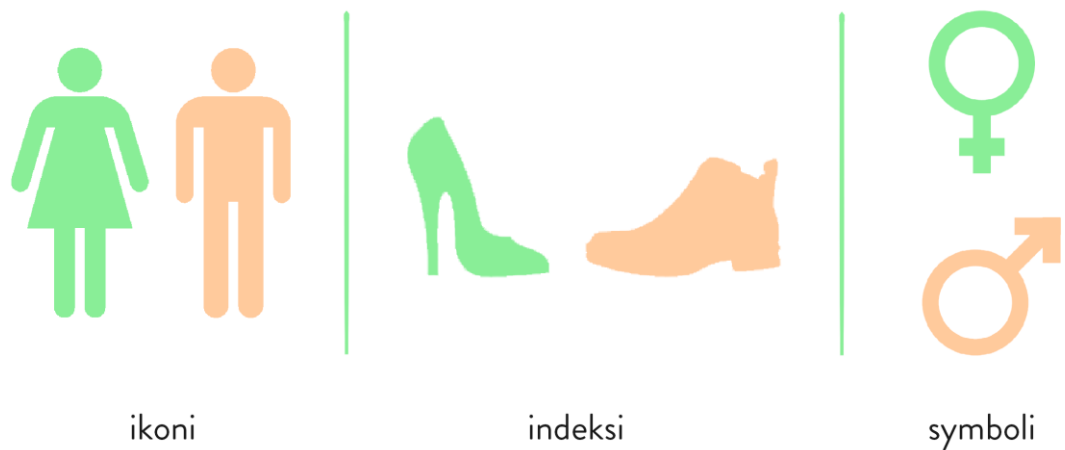
Väreillä on itsessään lukuisia symbolisia merkityksiä. Keltainen viittaa energisyyteen, aurinkoon ja iloon kun taas musta kielii uhkaavuutta, pimeyttä ja jopa kuolemaa (Norrena 2013; 8, 82). Ei ole sattumaa että esimerkiksi Ihmenainen pukeutuu punaiseen, siniseen ja keltaiseen – niiden kontrastisten ominaisuuksien toisiinsa nähden lisäksi niiden voi usein tulkita liittyvän voimakkuuteen, sankaruuteen ja puhtauteen, jopa siitä syystä että juuri kyseiset hahmot niihin liitetään (Kuvio 2). Kyseinen väriyhdistelmä toistuu eri medioiden ja sarjojen välillä, ja löytyy useiden sankarihahmojen asukokonaisuuksista. Sama värikoodi löytyy myös muun muassa Aku Ankan (Kuvio 2) sekä kulttipersankari Teräsmiehen (Kuvio 6) nimikkoasuissa.



Kuvio 3. Alun perin Adventure Time –nimisestä animaatiisarjasta johdetussa sarjakuvassa Marceline and the Scream Queens (2012) hahmoissa Marceline ja Prinsessa Bubblegum käytettävät värit luovat niin kontrastin hahmojen välille kuin rakentavat heidän persooniaan ja alkuperiään. (Gran (2012) Adventure Time: Marceline and the Scream Queens.)

Värit voivat siis viestiä hyvin nopeasti hahmon persoonallisuutta ja narratiivista asemaa – omasta mielestäni tämä onkin yksi tärkeimmistä ja välittömimmistä kommunikoinnin tavoista tekijän ja lukijan välillä. Tämä näkyy esimerkiksi alkuperäisesti Yhdysvaltalaisen Cartoon Networkin animaatiisarjasta Adventure Time johdetussa sarjakuvassovituksessa Marceline and the Scream Queens (Kuvio 3), jossa luonteeltaan rento ja rockvaikutteinen vampyyri Marceline sekä prinsessa ja tiedemies Bonnibel Bubblegum kommunikoivat keskenään. Sarjakuvan tyyli on monella tapaa hyvin yksinkertainen, ja tekee värien hyödyntämisestä entistäkin tähdellisempää.





Kuvio 4. Kuvio demonstroi semioottisessa tulkinnassa käytettäviä termejä ikoni, indeksi ja symboli.

Sukupuolen esittämiseen liittyy myös oma semiotiikkansa. Yksinkertaisimmin tätä voi kenties kuvata ikonisuuden, indeksisyyden ja symbolisuuden kautta. Kuviossa 4 demonstroidaan mainittujen suhdetta toisiinsa. Ikonit ovat merkkejä, jotka jollakin tavalla muistuttavat esittämäänsä asiaa (Seppänen 2005, 130) – tästä esimerkkinä toimivat julkisissa käymälöissä yleisesti käytössä olevat naista ja miestä kuvaavat piktogrammit. Symbolit ovat totuttuja, sopimuksenalaisia merkkejä, joita löytyy esimerkiksi opittuina kirjoitetun kielen sanoina (Internetix-oppimateriaalit, luettu 23.4.2016). Kuva 4 havainnollistaa symbolia yleisesti totutuilla ja sovituilla maskuliinisuutta ja feminiinisyttä kuvaavilla symboleilla (Wikipedia 2016b). Indeksillä taas on suora linkki esittämäänsä kohteeseen, joita havainnollistetaan kuviossa hyvin klassiseen naisellisuuteen ja miehisyyteen liitettävillä jalkineilla. (Seppänen 2005, 125-126).



Kuvio 5. Ylläolevien hahmojen silueteista ei pysty määrittelemään hahmojen eroavaisuuksia, mutta ne silti rekisteröityvät välittömästi naissukupuolen edustajiksi. Hahmot vasemmalta oikealle: Terästyttö, Black Widow, Susan Storm, Jessica Jones. (DC Comics & Marvel Universe/ Superhero Scifi 2015; Marvel Wikia 2016.)

Kiinnitän huomion keräämiini DC- ja Marvel -sarjakuvakustantamon naishahmoihin. Kuviossa 5 ylärivillä näkyvät siluettikuvat hahmoista, joista voi ensisilmäyksellä päätellä, mitä sukupuolta nämä edustavat. Jo siluetista näkyy naissukupuoleen ja klassiseen naisellisuuteen liitettäviä ikonisia ominaisuuksia: kaikilla on pitkät sääret, kurvikas vartalo ja tuuheat, pitkät hiukset. Yleiset vartalon mittasuhteet näillä hahmoilla ovat lähes identtiset. Pelkistä silueteista ei selvästi pysty päättämään hahmojen eroja, mikä johdattaa ajattelemaan, että naishahmojen ulkomuodon kuvaaminen noudattaa määreitä ja kaavoja, joita toistetaan hahmosta ja tarinasta toiseen. Myös hahmoja kokonaisina tarkastellessa erot tuntuvat lähes triviaalisilta – suurimpia erottavia tekijöitä näyttävät olevan hiusten väri sekä asusteet.



Kuvio 6. Verrattuna aikaisempiin naissupersankareihin, miessupersankareiden suunnittelulla on huomattavasti ikonisempaa. Hahmot erottaa toisistaan vaivatta jo pelkistä silueteista ja asusteiden ja elekielen perusteella. Hahmot vasemmalta oikealle: Teräsmies, Kapteeni Amerikka, Hämähäkkimies ja Wolverine. (DC Comics & Marvel Universe/ HD Image-lib.con 2015; Gadgets magazine 2015; Moviepilot.com 2015; Writeups.com 2016)

Yllä olevassa kuviossa 6 näkyy esimerkkejä DC- ja Marvel Comicsin mieshahmoista. Jo silueteista voi erottaa maskuliinisuuteen liitettäviä piirteitä, kuten leveät hartiat ja rinta-kehä sekä lihaksikas olemus. Verrattuna aiemmin nähtyihin naissupersankareihin, nämä miespuoliset hahmot ovat vaivatta erotettavissa jo pelkistä siluettikuvista. Hahmot ovat selkeästi tunnistettavissa niin eri hahmoiksi kuin niiksi ikonisiksi hahmoiksi, joita ne esittävät. Yleisesti ottaen kuvia vertaillessa mieshahmojen ruumiinkieli on huomattavasti dynaamisempaa ja ekspressiivisempää kuin naishahmojen vastaava, ja erilaisia asusteita ja proppeja käytetään vapautuneemmin ja luovemmin.

## 2.3 Troopit länsimaisessa sarjakuvassa

Trooppi käsitteenä on hyvin monimerkityksellisen. Trooppi tarkoittaa sekä kirjallisuuden-tutkimuksesta juontuvaa kielikuvaa että tarinan- ja hahmojenluonnissa käytettäviä, lukijan tunnistettavissa olevia tyyppejä. Tämän tutkielman kontekstissa troopeista puhuesani tarkoitan sarjakuvien narratiivissa ja erityisesti hahmoissa toistuvia kielikuvia ja piirteitä, jotka vastaanottaja tunnistaa ja joiden pohjalta tämä tekee alustavia johtopäätöksiä hahmon taustoista sekä roolista aiemmin kokemaansa peilaten (TV-Tropes 2016e). Narratiivisia trooppeja voivat olla sarjakuvalla tyypillisiä kielikuvia, kuten puhekuplien pyöreitä ja sahalaitaisia reunoja sekä sarjakuvan juonessa esiintyviä toistuvia trooppeja. Hahmotrooppeja tämän sijaan ovat erilaiset hahmotyypit, kuten neito hädässä ja femme fatale, joiden roolin tarinassa lukija pystyy nopeasti määrittelemään. Tässä tutkielmassa hyödynnän trooppien tutkimisen apuna pitkälti TV Tropes –sivustoa, joka esittelee ja listaa pääasiassa länsimaisessa populäärikulttuurissa, kuten elokuvissa, animaatioissa, videopeleissä sekä sarjakuvassa ilmeneviä trooppeja. Samalla sivusto listaa myös tuotteita, joissa mitäkin trooppeja esiintyy.

Troopin, stereotypian ja arkkityypin merkitykset limittyvät toisiinsa. TV Tropes –sivuston (2016i) stereotypiaa käsittelevässä artikkelissa trooppi kuvataan stereotypiaksi, jota tekijä käyttää hyväkseen kommunikoidakseen yleisönsä kanssa. Stereotypia itsessään tarkoittaa yleistystä, joka antaa voimakkaasti yksinkertaistetun kuvauksen ihmisten tai asioiden ryhmästä (Wikipedia 2016b). Tämän vuoksi stereotypiat koetaan usein kielteisinä ja loukkaavina, etenkin jos ne kohdistuvat esimerkiksi tietyn sukupuolen tai kulttuurin edustajiin. Toisin kuin kulttuuriin sitoutuneet trooppi ja stereotypia, arkkityyppi kuvaa hahmoja ja ilmiöitä universaalisti. Arkkityyppejä ovat esimerkiksi kaikkien tunnistamat sankari- sekä pahisarkkityypit.

### 2.3.1 Trooppien hyödyntäminen sarjakuvan narratiivin työkaluna

Usein kuulee puhuttavan, että trooppien välttely tarinankerronnassa tekee tarinasta omaperäisen ja originaalin. Vaikka on totta, että trooppien käyttäminen sellaisenaan muokkaamattomana tekee tarinasta ennalta-arvattavan ja kliseisen, trooppien käyttäminen narratiivin rakennusmateriaalina on tehokas ja toimiva tehokeino tarinan rakennusaineena. Tässä luvussa puhun trooppien mahdollisista käyttötavoista niin hahmojen kuin

juonenkin luomisessa. On hyödyllistä huomioida, että troopit ovat ensisijaisesti vain työkaluja, joiden avulla käsikirjoittaja tai piirtäjä kontrolloi yleisön odotuksia joko niitä myötäilemällä tai rikkomalla (TV Tropes 2016h). On myös hyvä muistaa, että fiktion ei tarvitse eikä sen ole aina tarkoitus heijastaa todellisuutta realistisesti – usein tekijän tavoitteena on luoda jotakin, mikä voisi olla todellisuuden sijasta.



Kuvio 7. Esimerkkejä yksinkertaisimmista sarjakuvissa esiintyvistä troopeista.

Yksinkertaisimmillaan sarjakuvissa esiintyviä trooppeja voi olla esimerkiksi hahmon pään yläpuolelle ilmestynvä hehkulamppu tämän saadessa loistoidean (TV Tropes 2016f). Toinen vastaava on kuvien käyttäminen tekstin sijaan puhekuplissa – tämä usein kielii närkästystä ja tarkoittaa yleensä, että hahmo kiroaa (TV Tropes 2016g). Yksittäisten kirjain- ja lukumerkkien käyttäminen sarjakuvissa on myös yleistä – näistä mainittakoon esimerkiksi perinteinen hämmästyneisyyttä kuvaava suuri kysymysmerkki (TV Tropes d). (Kuvio 7.)

Useat troopit ovat niin syvällä ihmisen alitajunnassa, että niitä ei edes huomaa käyttävänsä. Lähestulkoon mistä tahansa populaarikulttuurin tuotteesta löytyy yleisiä trooppeja, vaikkei niitä olla tietoisesti käytettykään. Tällaisia ovat yleensä erilaiset narratiivin ja juoneen liittyvät troopit, joista TV Tropes listaa muun muassa erilaisia tarinoiden aloitukseen liittyviä yleisiä malleja. Esimerkkinä näistä on seikkailu- ja toimintagenreistä tuttu toimintaprologi (TV Tropes 2016b), jossa hypätään heti tarinan alussa niin sanotusti itse asiaan esittelemällä hahmot jonkin ulkoisen vihollisen uhkaamina. Mainittu on laajasti käytetty metodi, mutta sitä ei silti sellaisenaan useinkaan mielletä troopiksi samalla tavalla kuin hahmotrooppeja. Monet muut mainitun kaltaiset tarinakaaret voidaan mieltää troopeiksi, ja niitä käytetään laajasti juuri niiden toimivuuden takia.

Usein trooppeja ei kuitenkaan käytetä sellaisinaan. Joskus tekijän tavoitteena voi olla leikittely yleisönsä odotusten kanssa luomalla esimerkiksi hahmoja, jotka ensivaikutukselta tuntuvat hyvin tavanomaisilta, mutta tarinan kuluessa rikkovatkin nämä ennakkoodotukset.

### 2.3.2 Troopit hahmonluonnin apuvälineinä

Hahmojen luomiseen on useita lähestymistapoja, enkä tämän tutkielman yhteydessä analysoi niiden väliltä parasta mahdollista – tämä tuskin olisi mahdollistakaan. Tässä luvussa tuon kuitenkin esiin tärkeitä osatekijöitä, joita uskottavan hahmon luomisessa on hyvä ottaa huomioon. Trooppeja ei ole useinkaan tarkoitus käyttää hahmonluonnissa sellaisinaan, ja niillä on usein tapana limittyä toisiinsa. Trooppeja on kuitenkin mahdollista käyttää hyvin monipuolisesti ja eri tavoilla riippuen hahmon taustoista ja esimerkiksi genrestä jossa tämä esiintyy.

Troopit sellaisinaan ovat usein kytköksissä hahmojen ulkoiseen olemukseen. Esimerkiksi film noir- ja etsivägenreistä tutut femme fatale -troopin edustajat jakavat paljon samankaltaisia piirteitä. Perinteisen femme fatalea leimaavat tummanpuhuvat, naiselliset vaatteet sekä synkkä olemus, savukkeiden polttaminen sekä tummanpunainen huulipuna (Kuvio 8). Usein trooppeihin on liitettävissä myös tiettyjä luonteen oletuspiirteitä. Femme fatalen kohdalla tällaisia piirteitä ovat muun muassa laskelmoivuus, viekkaus ja vietteleväisyys. Tällaisenaan käytettynä hahmo on vain trooppi – eräänlainen oletushahmo ja pahimmillaan vain kuori ilman persoonaa.



Kuvio 8. Fatale –sarjakuva (Image Comics, 2012) kertoo nimensä mukaisesti femme fatale – hahmotroopin edustajasta. Hahmossa on monia femme fatale –trooppiin perinteisesti liitettäviä niin fyysisiä kuin luonteenkin ominaisuuksia. (Wordpress 2013; Los Eternautas 2015)

Persoonallisuus on luonnollisesti yksi tärkeimmistä elementeistä hahmonluomisessa. Persoonallisuuteen kuuluvat kaikki ne asiat, jotka tekevät mistäkin hahmosta ”juuri sen” hahmon. Erotuksena tunteisiin, jotka ovat lyhytkestoisia, persoonallisuus on ihmisen jotakuinkin pysyvä ja koko eliniän aikana muuttumaton ominaisuus. Persoonallisuuteen kuuluvat hahmon suhtautuminen niin itseensä kuin muihin – onko hahmo epävarma vai luottavainen itseensä, pitääkö hän muiden seurasta vai vetäytyykö mieluummin omiin oloihinsa, onko tämä kommunikoinnissaan kylmä ja vähäsanainen vai pitääkö hän ihmisten kanssa keskustelusta, ja onko tämä tarkka vai huolimaton. (Sloan, 2015, 82-85) Mainitut piirteet ovat melko geneerisiä, mutta ne antavat kuvan, millä tavalla hahmo reagoi kommunikoidessaan muiden kanssa. Persoonallisuus voidaan monella tavalla nähdä kulmakivenä myös hahmon ruumiin suunnittelussa. Siitä kumpuavat tämän yksilölliset ilmeiden ja eleiden kirjo, ja samalla esimerkiksi pukeutumismielitykset.

Persoonallisuus on usein ratkaiseva asia, joka erottaa trooppien avulla luodut hahmot troopin oletuksesta. Tekemällä hahmosta persoonallisen ainutlaatuisine piirteineen, risitiitoineen, vahvuuksineen ja heikkouksineen erottaa hahmon muusta massasta. Se auttaa myös tekijää eläytymään hahmon maailmaan ja päättämään, mitkä ovat tämän luon-

teelle ominaisia tapoja reagoida. Jos tekijällä on vaikeuksia eläytyä hahmonsä maailmaan, se kielii todennäköisimmin juuri hahmon puutteellisesta persoonallisuuden määrittelystä.

### 2.3.3 Trooppien käytön hyödyistä ja haitoista

Vaikka troopit ovat hyödyllisiä ja toimivia hahmojen ja tarinoiden rakennusaineita, niistä voi huolimattomasti käytettynä tulla pahimmillaan stereotyyppisiä, ennalta-arvattavia ja jopa loukkaavia. Trooppien ehdottomia vahvuuksia on niiden joustavuus. Ne antavat katsojalle tutun tarttumapinnan, jota peilata ennen näkemäänsä ja kokemaansa. Yleensä trooppeja ei käytetäkään sellaisinaan, ja hahmoissa näkee usein monien eri trooppien fuusioita.

Troopit voi siis nähdä eräänlaisina työkaluina, joiden avulla voi rakentaa jotakin aivan uutta ja originaalia. Toisaalta useat troopit ovat lähes stereotyyppisiä kliseitä, joita on käytetty populäärikulttuurin tuotteissa liiaksikin asti. Niitä erehdytään ajoittain tulkitsemaan turhankin kirjaimellisesti, mikä johtaa yleensä vain ennalta-arvattaviin ja yksiulotteisiin hahmoihin, jotka pahimmillaan ovat vain tyhjä kuori ilman sisältöä. Trooppien käyttäminen ei ole edellytys tai perusta tarinankerronnalle – niiden käyttäminen tai käyttämättä jättäminen on hyvin tapauskohtaista.

## 3 Action Girl – Aktiivinen naispäähahmo

Action girl, tai vapaasti suomennettuna tehoyttö, on yksi viimeisen vuosisadan naissarjakuvan toistuvimmista naishahmotroopeista. Trooppi on erityisen yleinen supersankari- sekä toimintagenreissä. Action girl on ollut erityisen suosittu 1940-, 1970 ja 1990- sekä 2010-luvuilla – sen voidaan siis katsoa yleistyneen aina uudelleen naisasialiikkeen tullessa ajankohtaiseksi (TV tropes 2016a).



### 3.1 Pääpiirteet

TV Tropesin artikkeli action girlista luonnehtii trooppia naispuoliseksi kovanaamaksi, joka pitää taistelussa pahan voimia vastaan pintansa siinä missä miehetkin todistaen, että tytöt eivät ole avuttomia ja mikä tärkeämpää – fyysisesti vahvoja. Action girl nähdään usein toimintapitoisissa kohtauksissa päihittämässä ”vaarallisia vastustajia ja kuolettavia esteitä”. (TV Tropes 2016a)

Action girl on siis aktiivinen ja vahva sankari - usein tarinan päähahmo, joka ei jää odottamaan pelastajaa vaan toimii käyttäen fyysistä voimaansa sekä älyään vihollisen kukistamiseen. Action girl voidaankin monella tapaa nähdä damsel in distress eli neito hädässä -troopin vastakohtana.



Kuvio 9. Kuvassa näkyvät hahmot Batgirl (action girl), Harley Quinn (dark action girl) ja Susan Storm (faux action girl) edustavat action girlin eri tyyppjä. (DC Comics; Marvel Universe)

Action girl on myös niin sanottu ylätrooppi monille vastaaville alatroopeille (TV Tropes 2016a). Tällaisia ovat muun muassa faux action girl – vapaasti suomennettuna valetehotyttö – jolle ominaista on hahmon esittelyvaiheessa vaikuttaa action girlilta, mutta tarinan edetessä tämä osoittautuukin damsel in distress –troopin edustajaksi. Troopille

on myös olemassa synkkä pahisversio, dark action girl, joka tavanomaisen sijaan toimii vihollisen puolella. (Kuvio 9.)

Batgirl on nimensä mukaisesti DC Comicsin luoman supersankari Batmanin naispuolinen vastine. Batgirl kattaa alleen lukuisia eri hahmoja; tässä luvussa keskityn Barbara Gordoniin (kuvio 9, ensimmäinen vasemmalta). Action girl –trooppi tulee hahmossa erityisen vahvasti esille tämän voimakkaassa halussa taistella kaupungissaan vallitsevaa rikollisuutta vastaan. Batgirl nähdään ottamassa yhteen monien vaarallisten vihollisten, kuten Batmanin arkkivihollisen Jokerin, kanssa. Hänet kuvataan älykkäänä, teknologisesti näppäränä ja rohkeana hahmona. Erotuksena Batmaniin, Batgirl työskentelee yksin. (Wikipedia 2016a.)

Harley Quinn on samasta maailmasta kuin Batgirl ja Batman. Hän on Batmanin arkkivihollisen Jokerin rikostoveri ja avunantaja tehden hänestä dark action girl –troopin edustajan. Harley Quinn kuvataan kaoottisena, suuruudenhulluna ja tuhoa kylvävänä hahmona, jolla tämän lisäksi on epäterve ihastus työpariinsa Jokeriin. (Wikipedia 2016c.)

Susan Storm on supersankaritiimi Ihmenelost (Fantastic 4) voimakkain ja niin ikään myös ainoa naispuolinen hahmo. Voimakkaista telekineettisistä voimistaan huolimatta Storm nähdään vain harvoin toiminnallisissa tilanteissa, ja vaikka sarjakuvissa useaan otteeseen mainitaan tämän ylivoimaisista kyvyistä, hän käyttää niitä hyvin harvoin. (TV Tropes 2016c.)

### 3.2 Vahvuuksista ja heikkouksista

2000-luvulla aktiiviset naispäähahmot ovat kasvattaneet suosiotaan, ja yleinen mielentila tuntuu olevan, että naisen monipuoliseen kuvaamiseen mediassa kiinnitetään entistä enemmän ja tietoisemmin huomiota. Myös action girl -troopin yleistyminen on todennäköisesti tämän ilmiön aikaansaannosta. Naishahmot halutaan kuvata kyvykkäinä, vahvoina ja oman tarinansa luoja.

Niin kutsutun vahvan naishahmon trooppi on kuitenkin mahdollisesti kehittynyt ylikäytetyksi ja turhan kirjaimellisesti tulkituksi. Griffin toteaa, että useiden aihetta tutkineiden tahojen keskuudessa se mielletään ”halvaksi ja epärehelliseksi pyrkimykseksi tasa-ar-

voon”. Heidän mukaansa trooppi ylenkatsoo naisten kohtaamia oikeita ongelmia, ja korvaa ne raa’alla voimalla ja kovapäisyydellä. Hahmon persoonallisuus on heidän mukaansa tässä troopissa korvattu voimalla (Griffin 2015, 220).

Naishahmolla on vaarana jäädä tässä troopissa passiiviseen, epäuskottavaan ja epäinhimilliseen asemaan, sivuuttaen muut kuin fyysiset ominaisuudet joilta osin hahmo voi myös olla vahva. Parhaimmillaan vahva naishahmo on monisyinen, moniulotteiseksi hahmoksi kirjoitettu samaistuttava persoona vahvuuksineen ja heikkouksineen. Käytän vahva-termiä tässä yhteydessä kuvaamaan tarkoin mietittyä, juoneen ratkaisevasti ja aktiivisesti vaikuttavaa hahmoa tämän taustoista ja mahdollisesta troopista riippumatta.

### 3.3 Esimerkkejä

Tässä luvussa esittelen kolme erilaista naishahmoa, jotka ovat esiintyneet länsimaisissa sarjakuvissa. Vanhin näistä, brittiläinen strippisarjakuvien hahmo Modesty Blaise, julkaistiin ensimmäisen kerran 1960-luvun alussa. Marvel Comicsin Ms. Marvel sekä Kati Närhen Agnes hahmot sen sijaan edustavat modernia 2010-lukuista sarjakuvaa. Valitsin tutkielmaani tarkasteltavaksi juuri nämä sarjakuvat syystä, että niissä kaikissa esitellään todellisen tuntuinen, tarinaan ja sen kulkuun aktiivisesti vaikuttava naispäähahmo. Ne edustavat keskenään myös erilaisia, pääasiassa kuitenkin seikkailupitoisia, sarjakuvan genrejä. Tämän lisäksi sarjakuvat ovat peräisin Yhdysvalloista, Iso-Britanniasta sekä Suomesta.

#### 3.3.1 Modesty Blaise

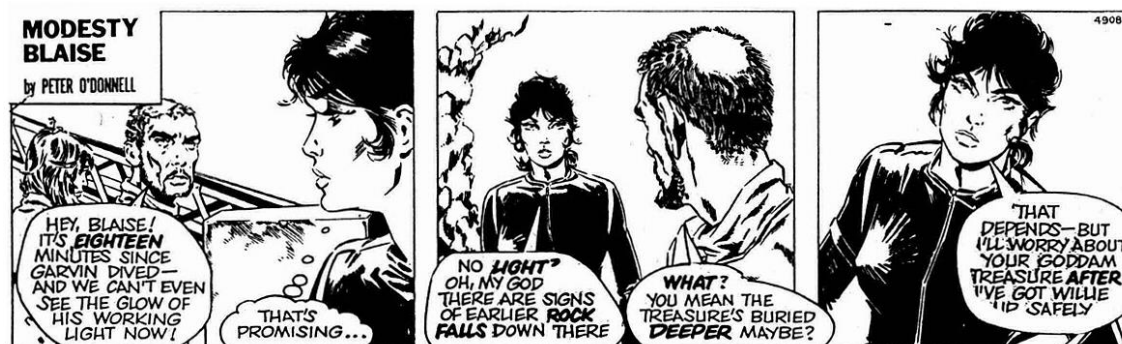
Modesty Blaise –hahmo ilmestyi ensimmäisen kerran brittiläisessä sanomalehti Evening Standardissa 1960-luvun alussa sarjakuvastrippi-muodossa. Sarjakuvat ovat genreltään vahvasti seikkailu-, agentti- ja toimintapitoisia. Strippejä julkaistiin aina 2000-luvulle asti; viimeinen Modesty Blaise -sarjakuva ilmestyi vuonna 2001. Stripit olivat luonteeltaan jatkotarinoita, joita on myöhemmin koottu sarjakuva-albumeiksi. Sarjakuvan on käsikirjoittanut Peter O’Donell ja sillä on ollut useita piirtäjiä. Tässä tutkielmassa keskityn erityisesti vuosina 1980-1981 ilmestyneeseen Vapauden tyttäret –tarinakaareen, missä Modesty pelastaa pikkutytön terroristiryhmän kynsistä. Tarina ilmestyi samaa nimeä kantavassa albumissa, jossa on koottuna Vapauden tyttärien lisäksi kolme muuta tarinaa vuosilta 1980-1985.



Kuvio 10. Modesty pelastaa Willien terroristin kynsistä. Stripissä näkyy myös sarjakuvastrippiker-  
ronnan optimaalista hyödyntämistä muun muassa liikkeen sulavassa kuvaamisessa.  
(O'Donnell & Colvin (1980) Vapauden tyttäret, strippi no. 5122)

Vaikka Ian Flemingin 1950-luvun alussa luoma kulttihahmo James Bond mahdollisesti oli vaikuttajana Modestyn hahmon takana, tämä ei kuitenkaan ole mitenkään perinteinen agenttihahmo. Päinvastoin – Modesty on koko ilmestymisensä aikana rikkonut ennakkoluuloja ja -asenteita. Modesty on entinen rikollisjärjestön johtaja, joka työskentelee Englannin salaiselle palvelulle yhdessä luotetun ystävänsä ja työparinsa Willie Garvinin kanssa. Perinteisen seikkailugenren mukaisesti Modesty ja Willie matkustelevat paljon, usein eksoottisiin maisemiin. Työnkuvansa lisäksi kaksikko joutuu usein myös vapaa-ajallaan rikollisten tapahtumien keskiöön, joita he päätyvät ratkomaan

Tapahtumien jännityksen lisäksi sarjakuvan paras anti on ehdottomasti Modestyn ja Willien hahmojen kuvauksissa ja interaktiossa. Modesty on vahvan itsenäinen, rohkea ja fyysisesti lähes häkellyttävän voimakas hahmo, jota paatunutkin rikollinen kavahtaa (Kuvio 10). Willie – Modestyn tapaan entinen rikollinen ja taistelulajien hallitsija - on humoristinen keikari ja naistenmies. Mielenkiintoisinta seurattavaa on kuitenkin Modestyn ja Willien keskinäinen, varsin harvinainen lämmin, luottavainen ja puhtaan platoninen suhde, joka ei missään vaiheessa sarjakuvan ilmestymisen aikana kehittynyt romanssiksi. Kaksikon suhde perustuu vahvasti keskinäiselle vahvalle luottamukselle. Kaiken kaikkiaan Modestyn ja Willien hahmoista tulee vahva tunne, että he ovat niin sanotusti ”luuta ja lihaa” – toisin sanoen hahmot vaikuttavat moniulotteisilta, oikeilta ihmisiltä.



Kuvio 11. Kuvassa näkyy Pat Wrightin piirrostyylä. Modestyn voimakasrakenteisuutta korostavat tämän poskipäät sekä leveät hartiat. (O'Donnell & Wright (1980) Merlinin labyrintti, strippi no. 4908)

Vaikka Modesty Blaise sarjakuvilla on ollut Colvinin lisäksi useita muita piittäjiä, sarjakuvan tyyli on sen julkaisun aikana pysynyt kutakuinkin samanlaisena. Kaikki Modesty Blaise –sarjakuvat on piirretty ja painettu mustavalkoisina – osasyynä tähän on muun muassa aikakauden sanomalehtien painotekniset rajoitteet. Eri piittäjien tyylissä Modestyn kuvaamiseen on myös hienoisia eroja – esimerkiksi Vapauden tyttäret –sarjakuvialbumissa ilmestyneessä tarinassa Merlinin Labyrintti (1980) Pat Wright piirtää Modestyn hieman Neville Colvinia siroa Modestya voimakasrakenteisempänä (Kuvio 11).

### 3.3.2 Ms. Marvel aka Kamala Khan

Klassisia supersankareita ajatellessamme mieleen tulevat usein ensimmäiseksi lihaksikkaat, lähes jumalallisia voimia hallitsevat miehet 1930-1950 –lukujen kulta-ajan Yhdysvaltalaisissa sarjakuvissa. Supersankarigenre on ollut sen historian aikana hyvin mieshahmopainotteista – esimerkiksi useat Yhdysvaltalaisen Marvel- ja DC-sarjakuvakustantamoiden luomista supersankaritarista ovat olleet alkuperäisesti miessupersankarien naispuolisia versioita. Esimerkkejä tällaisista hahmoista ovat Batman ja Batgirl (DC Comics),

Ms. Marvel oli alun perin Captain Marvelin naisvastine – samoin kuin moni muu Marvelin supersankaritarista. Ms. Marvelin uusin inkarnaatio, Willow G. Wilsonin käsikirjoittama Kamala Khan on kuitenkin monella tapaa hyvin poikkeava muista Marvelin luomista supersankareista. Kamala on pakistanilais-amerikkalainen teini-ikäinen tyttö, joka elää

varsin tavanomaista elämää perheensä kanssa Jersey Cityssä kunnes saa supervoimansa ja omaksuu roolin Ms. Marvelina.



Kuvio 12. Kamalan reaktio saamiinsa supervoimiin. (Wilson & Alphona (2015) Ms. Marvel Vol.1: No Normal, sivu 29)

Ms. Marvelin ensimmäisessä sarjakuva-albumissa No Normal (2014) Kamala esitellään viisihenken perheen kuopuksena. Kamala kokee monia teini-ikäiselle tytölle tyypillisiä ongelmia, kuten yhteenottoja konservatiivisten vanhempiansa kanssa ja ulkopuolisuuden tunnetta kykenemättömyydessään ystäväystyä suosittujen luokkatovereidensa kanssa – kokien osasyynä tähän kulttuurisen taustansa pakistanilais-amerikkalaisena. Kamala esitetään myös suurena sarjakuvien, erityisesti Marvelin supersankaritiimi Avengersin ihannoijana, tehden hänet välittömästi monille 2010-luvun nuorille helposti samaistuttavaksi hahmoksi. Kamala kokee epävarmuutta itsestään ja ajattelee ongelmiansa korjaantuvan, jos hän olisi tai näyttäisi joltakin muulta. Tämä eskaloituu kohtauksessa, jossa Kamala saa näyssä supervoimansa alkuperäiseltä Ms. Marvelin inkarnaatio

Carol Danversilta. Hän toivoo näyttävänsä samalta kuin Danvers, mutta katuu pian ajatelmattomuuttaan. Sen sijaan, että hän tuntisi itsevarmuutta ja voimakkuuta pitkän vaalean naisen vartalossa, hän ei tunne sitä lainkaan omakseen (Kuvio 12).



Kuvio 13. Esimerkkikuvassa näkyy selkeästi kuinka suuri rooli kehonkielellä on hahmon persoonan, uskottavuuden ja aseman rakennuksessa. Supersankarillisen asennon lisäksi sankaruutta korostavat tietenkin Ms. Marvelin ikonillinen asu ja sen värimaailma. Adrian Alphonan tyyli näkyy kuviossa parhaimmillaan (Wilson & Alphonon (2015) Ms. Marvel Vol.1: No Normal, sivu 118)

Ms. Marvel sarjakuvien tyyli on vahvasti yksityiskohtainen, osittain realistinenkin. Tämä näkyy erityisesti sarjakuvan yksityiskohtaisesti piirretyissä ympäristökuvauksissa sekä henkilöhahmojen kuvauksessa ympäristöönsä nähden. Jälki on yleisesti anatomisesti varsin tarkkaa, ja pyrkii esittämään hahmot realistisesti. Supersankarigenrelle ominaisesti tyylissä on myös särmää ja omituisuuksia – tämä näkyy erityisesti Ms. Marvelin

käyttäessä supervoimiaan, johon kuuluvat muodonmuutoksen lisäksi kyky kasvattaa osia kehostaan (Kuvio 13).

### 3.3.3 Agnes

Kati Närhen Agnes –tytöstä kertova sarjakuvatrilogia Saniaslehdon salaisuudet- (2010), Mustasuon mysteeri- (2012) ja Seitsemäs vieras- (2015) albumit koostuvat lyhyistä tarinoista omine hahmoineen ja tapahtumapaikkoineen – nämä tarinat seuraavat kuitenkin suurempaa juonta, joka huipentuu trilogian viimeisessä osassa. Närhen Seitsemäs vieras –albumi sai Tampere Kuplii –sarjakuvafestivaalien yhteydessä maaliskuussa 2016 Sarjakuva-Finlandia palkinnon vuoden 2015 parhaana sarjakuvana (Sarjakuva-Finlandia, 2016).



Kuvio 14. Saniaslehdon salaisuudet–albumissa (2010) Agnes joutuu työharjoitteluun naisten alusvaateliikkeeseen. Itseään viihdyttääkseen Agnes keksii puodin asiakkaille outoja ja jännittäviä taustatarinoita. Hänen uteliaisuutensa johtaa usein virhearvioihin – vyötärö tarkoittaa tässä kontekstissa tietenkin vyötärökorsettia. Kuvassa näkyy myös erinomaisesti Närhen tekniikka – yksinkertainen ja mutkaton viivankäyttö sekä melankolinen, kontrastikas ja samalla rauhallinen värimaailma. (Blogspot 2012.)



Sarjakuvan lähtökohta on varsin perinteinen – Agnes on isoäitinsä kanssa asuva orpo-tyttö, jonka tavoitteena on selvittää kadonneiden vanhempiensa todellinen kohtalo. Agnes on tiedonjanoinen, seikkailunhaluinen ja lähes vaarallisen utelias – arvoitusten ratkaiseminen ja salapoliisileikit ovat hänen mielipuuhaansa. Jos salaisuuksia ei löydy ratkottavaksi tuosta vain, niitä etsitään ja keksitään vaikka omin voimin (Kuvio 14).

Sarjakuvan tyyli ja tunnelma ovat ehdottomasti Agnes –sarjan yksistä vahvuuksista. Sinisävytteinen paletti – ajoittain punaisella tehostettuna – maalaa Planktonin maailman ja hahmot salaperäisellä, mustanpuhuvalla tavalla. Sarjakuva-albumeissa viljellään hyvin omintakeista absurdia ja mustaa huumoria. Kiehtovaa Agnes –sarjassa on myös se, että se ei tunnu erityisemmin sijoittuvan mihinkään sarjakuvissa yleisesti esiintyvään genreen, vaan pikemminkin luo aivan omaansa. Närhen tyylissä on jotakin hyvin Tim Burtonin ja Edward Goreyn kuvitusten kaltaista karuutta ja kolkkoutta, mutta myös herkkyyttä, pehmeyttä ja huumoria. Tarinankaarissa voi nähdä elementtejä niin huumori- kuin etsivägenreistäkin, mutta se ei tunnu asettuvan näistä mihinkään täysin kokonaan.

#### **4 Edna ja Leonard – lyhytsarjakuva**

Sarjakuvien teko on jo pitkään ollut suuri haaveeni ja tavoitteeni, minkä vuoksi opinnäytetyöaiheeni valinta oli minulle varsin luonnollinen prosessi. Tämän sijaan päänvaivaa tuotti tulokulman ja rajauksen hiominen, jonka pohdintaan kului paljon aikaa. Päädyin lopulta keskittymään sarjakuvien naissankareihin, ja tässä tutkielmani käytännön osuudessa lähestyn aihetta esittelemällä itseluomani naishahmon niin hahmosuunnittelun että kahdeksansivuisen one shot –sarjakuvan kautta. Tavoitteenani on luoda eräänlainen ”ikkuna” hahmojen maailmaan, jossa miljöö sekä hahmot persoonineen ja suhteineen tulevat elävinä ja uskottavina esiin. Sarjakuvan hahmoina seikkailevat luomani hahmot Edna ja Leonard, joista fokus on tutkielman puitteissa Ednan hahmossa, joka edustaa myös osaltaan action girl –trooppia.

Julkaisen Edna ja Leonard – sarjakuvan ensisijaisesti nettisarjakuvana, sillä verkkojulkaiseminen mahdollistaa sarjakuvan jatkamisen sekä muokkaamisen huomattavasti paremmin kuin printattu vastaava. Toisekseen tämän opinnäytetyön puitteissa tekemäni lyhytsarjakuva on sellaisenaan melko lyhyt printtavaksi. Tavoitteenani on kuitenkin

tehdä lisää mainitun kaltaisia lyhytsarjakuvia ja koota niistä myös printtauskelpoinen albumi. Otan printtausmahdollisuuden huomioon muun muassa siinä, että asettelen sivujen elementit toimimaan myös aukeamittain tulostettuna. Sarjakuva on englanninkielinen kansainvälisen yleisön saavuttamiseksi.

Julkaisin lyhytsarjakuvan Tapastic –sivustolla, joka on Chang Kimin vuonna 2012 perustama kansainvälinen indie-nettisarjakuvia julkaiseva maksuton alusta (Tapastic, 2016). Sivustolla yksityiset tekijät pystyvät lukemaan muiden tekemiä sarjakuvia sekä julkaisemaan omia sarjojaan. Valitsin Tapasticin ensisijaisesti sen näppärän käyttöliittymän sekä tuttuuden vuoksi – Tapasticin mobiilisovellus Tapas on erittäin miellyttävä selata myös puhelimella ja tabletilla, ja olen lukenut Tapasticin kautta monia yksityisten tekijöiden tekemiä sarjakuvia ja todennut sivuston hyvin miellyttäväksi käyttää.

Lyhytsarjakuvan voi lukea kokonaisuudessaan tämän linkin takaa:

<<https://tapastic.com/series/Edna-and-Leonard>>

#### 4.1 Edna – hahmon luominen

Edna hahmona on ollut takaraivossani pitkään – ensimmäiset konseptit hahmosta syntyivät noin viisi vuotta sitten. Aivan ensimmäisissä luonnoksissani muistan kuvanneeni tämän hauskoissa ja itseaiheutetuissa noloissa tilanteissa. Tässä vaiheessa hahmon pääasiallinen funktio oli itseni viihdyttäminen, enkä tuolloin juuri ajatellut hahmon lisäkehittämistä. Jotkin hahmon pääpiirteistä muodostuivat kuitenkin jo viisi vuotta sitten: näistä mainittakoon ulospäinsuuntautuneisuus, leikkisyys, ajattelemattomuus ja humoristisuus.

Ednan nykyajassa seikkaillaan 1920-luvun Yhdysvaltoja muistuttavassa ympäristössä. Siinä on paljon aikakaudelle tyypillisiä piirteitä, kuten art deco -arkkitehtuuria, ajan muotia sekä ajalle tyypillinen yhteiskuntastrukturi. Tämän lisäksi Ednan maailmassa järjestäytyneet rikollisuus on suuressa osassa tarinan maailmaa, ja suuri osa tarinoiden kaarista tulee keskittymään juuri tähän osaan yhteiskuntaa. Sekä maailmassa ja hahmoissa on kuitenkin monia todellisuudesta ja realismista poikkeavia piirteitä, jotka näkyvät muun muassa erilaisina kummallisuuksina hahmojen väripaaleissa ja vaatevalinnoissa sekä esimerkiksi arkkitehtuurin ja teknologian yksityiskohdissa. Maailma rakentuu siis tietynlaiselle olemassa olevalle pohjalle, mutta sen kuvaamisessa hyödynnetään taiteellisia

vapauksia rennoin rantein. Pysin siis luomaan jotakin uutta ja uniikkia, mutta jossa silti on tuttuja ja tunnettuja piirteitä.

#### 4.1.1 Persoonallisuus

Kuten kappaleessa 2.3.2. jo mainittiin, hahmon persoonallisuus on vitaalinen osa hahmon kehitystä. Se yhdessä hahmon designin kanssa tekevät hahmosta originaalin, ”juuri sen” hahmon.

Ednan pääpiirteisiin kuuluu tämän pääasiassa positiivinen ja optimistinen elämänsenne. Hän on aloitteellinen, ylpeä, itsevarma ja pitää itsestään kovaa ääntä. Tämän lisäksi Edna on taitava ratkaisemaan potentiaalisia ongelmia luovalla ja yllättävällä tavalla, eikä hänen seurassaan tule olemaan tylsää. Nämä ovat tosin hahmon pinnallisimpia, positiivisimpia piirteitä.

Ednan persoonasta löytyy myös negatiivisia ja paheksuttavia piirteitä. Näihin lukeutuvat äkkipikaisuus ja ajattelemattomuus tiettyjen päätösten teossa, turhamaisuus ja ahneus. Hän harjoittaa myös häikäilemättömyyttä ja joskus julmuuttakin saadakseen haluamansa. Ednan itsevarmuus saa myös ajoittain lähes narsistisia piirteitä, eikä muiden ihmisten huomioon ottaminen ole aina korkealla hänen prioriteeteissaan. Tämä puoli tulee ajoittain esille Ednan suhtautumisessa Leonardiin, joka näkyy myös tämän opinnäytetyön yhteydessä tekemässäni sarjakuvassa. Tämän moraalintaju on tietyissä suhteissa vähintäänkin arveluttava.

#### 4.1.2 Relatiot

Eniten Edna nähdään kommunikoimassa työparinsa Leonardin kanssa. Kaksikon suhdetta voi kuvailla vähintäänkin ristiriitaiseksi – usein reaktioissaan hahmot ovat kuin yö ja päivä. Itse koen vastakkainasettelujen ja ristiriitaisuuksien luovan hahmoihin ja tarinoihin säröä, mikä itsessään jo luo potentiaalisia tarinoita – koomisia tilanteita sanomattaakaan. Erityisesti hahmojen alkutaipaleella nämä tulevat ottamaan usein yhteen eriävien mielipiteittensä ja toimintatapojensa johdosta.

Siinä missä Edna mielellään näkee nopeita tuloksia ja ryntää voimakkaan päämäärätietoisesti ”itse asiaan”, Leonard on huomattavasti rauhallisempi ja analyttisempi tarkkailija, joka mielellään punnitsisi rauhassa minkäkin olosuhteiden sallimia mahdollisuuksia ja lähestymistapoja. Kaksikko tulee huomaamaan molempien lähestymistapojen vahvuudet ja heikkoudet: Ednan aggressiivinen ja suora lähestymistapa johtaa usein konfliktitilanteisiin, mutta toisaalta tämä saa myös asioita aikaiseksi. Leonardin lähestyminen tuottaa nopeasti monia käyttökelpoisia suunnitelmia ja näkökulmia, mutta usein ne jäävät vain suunnitelman tasolle niiden paljastuessa käyttökelvottomiksi tai hitaan kypsymisensä ansiosta.

#### 4.1.3 Ulkomuoto

Kuten jo persoonallisuutta käsittelevässä luvussa 4.1.1. mainittiin, Edna on perso rahalle – ulkonäkö ja sen ylläpitäminen ovat hänelle tärkeitä. Tämä näkyy myös hänen vaatevalinnoissaan. Vielä 1900-luvun alussa vaatteiden värikykyys tai värittömyys kieli taloudellisesta ja yhteiskunnallisesta asemasta. Ednan asun värimaailmasta löytyy niin ikään kirkkaita ja saturoituja sävyjä – keltaista ja fuksiaa, sekä vastapainona hieman turkoosia.

Ednan siluetista näkyy erityisen hyvin läpi käyttämäni muotokieli (Kuvio 15). Käytän suunnittelemissani hahmoissa usein jonkinlaisia perusmuotoja ja toistuvia linjoja – Ednan kohdalla nämä ovat erilaiset enemmän tai vähemmän kaarevat ja spiraalimaiset muodot. Tämä näkyy erityisesti hahmojen hiustyyliä sekä hatun nyöriin asetetussa kookkaassa sulassa. Muotojen on tarkoitus tehdä siluutiltaan mielenkiintoinen ja tunnistettava hahmo, joka erottuu jo ääriäviivoistaan juuri kyseiseksi hahmoksi sekä eroaa tarpeeksi muista hahmoista. Ednan elekielen on tarkoitus olla hyvin ekspressiivistä ja suu-rieleistä. Tämä korostaa niin hahmon humoristisuutta kuin tekee tästä dynaamisemman ja tunnistettavamman.



Kuvio 15. Edna –hahmo väreissä sekä siluettina neutraalia taustaa vasten.

Värien tarkoitus on myös korostaa ja viestiä lukijalle automaattisesti hahmon persoonallisuutta – ulospäinsuuntautuneisuutta, positiivisuutta ja rohkeutta. Violettiin taittuvien sävyjen funktio on myös lisätä hahmoon ripaus mystisyyttä ja arvaamattomuutta. Tämän lisäksi hahmon värimaailma on luotu kontrastissa tämän vastapariin, Leonardiin, jonka väripaletista löytyy vastaavasti tummanpukuvia sävyjä - tummansinistä, -punaista ja harmaata. Värien on tarkoitus niin erottaa hahmot toisistaan kuin toimia toisiaan täydentävänä yhdistelmänä kuvituksissa ja sarjakuvan sivuilla (Kuvio 16).



Kuvio 16. Hahmojen väripalettien on tarkoitus erottaa hahmot toisistaan sekä luoda yhdessä kontrastikas mutta yhteensopiva kokonaisuus (Edna & Leonard 2016, s.3).

Ednan ulkomuotoa suunnitellessani minulle oli selvää, etten halunnut hänen näyttävän niin sanotusti perinteiseltä rikollishahmolta. Usein rikollisiin hahmoihin liitetään tummanpuhuvuus - tummat vaatteet ja uhkaava olemus. Edna sen sijaan pukeutuu vaaleisiin, kirkkaisiin sävyihin, ja hänen ulkoisen olemuksensa suorastaan huokuu positiivisuutta, eikä tästä siis ensikatsomalta välttämättä arvaa, mitä hahmo tekee elääkseen. Edna on myös kooltaan suhteellisen pienikokoinen, mutta kompensoi tätä sitäkin suuremmalla egollaan ja ketteryydellään. Ednan hahmon on tarkoitus olla yllätyksiä täynnä, joka näkyy myös tämän ulkomuodon ja oletettujen tekojen välisessä ristiriidassa. Tämä toimii myös kontrastissa Leonardiin, jonka tumma olemus saattaa vaikuttaa uhkaavalta, mutta tämä osoittautuukin toiminnassaan varsin passiiviseksi, lähes ujoksikin. Tavoitteenani oli luoda hahmot, jotka yllättävät ja ovat paljon enemmän kuin miltä ensisilmäykseltä näyttävät.

#### 4.2 Edna ja Leonard – lyhytsarjakuvan tekoprosessi

Tätä opinnäytetyötä varten toteutin 8-sivuisen lyhytsarjakuvan, jonka taustoja ja tekoprosessia käyn läpi tässä luvussa. Valitsin sarjakuvan tyyliksi lyhytsarjakuvan (eng. one shot comic) erityisesti formaatin tarjoaman napakuuden vuoksi. Koin sarjakuvaprojektin

suunnitteluvaiheessa, että lyhyen kohtauksen kuvaamisella, jossa esitellään hahmot niille ominaisessa ympäristössä, pääsisin parhaimmin tavoitteeseeni esitellä tehokkaasti luomani hahmot. Tämän lisäksi sarjakuva pysyisi sopivan napakkana ja oivana lisänä tutkielmani tueksi.

Suunnitellessani sarjakuvaa asetin tavoitteeksi 6-8-sivuisen sarjakuvan luomisen, jossa on alku, keskiosa ja loppu. Jo suunnittelun alussa minulle oli selvää, että laittaisin hahmoni johonkin toimintapitoiseen asetelmaan, missä nämä joutuisivat erilaisiin ongelmatilanteisiin jotka heidän täytyy ratkaista. Hahmojen persoonalliset tavat reagoida ja ratkaista näitä ongelmia loisivat siis hyvän pohjan hahmojen nopealle esittelylle. Tavoitteenani oli, että lukija saa jo lyhytsarjakuvan perusteella vahvan kuvan, millaisia Edna ja Leonard ovat sekä minkälaisessa ympäristössä he seikkailevat.

#### 4.2.1 Käsikirjoitus ja luonnokset

Vaikka sarjakuvien tekeminen on aina kiehtonut minua, en ole juuri aiemmin tehnyt tarinallista sarjakuvaa. Yleensä tekemäni sarjakuvat ovat olleet muutaman ruudun tai korkeintaan parin sivun pituisia huumoripainotteisia sketsejä. Pidemmän sarjakuvan tekoprosessi oli minulle siis aivan uutta, ja prosessin alkuvaihe olikin omalla kohdallani hie-man kompastelevaa. Prosessi olikin itselleni äärimmäisen hyödyllinen ja opettavainen.

Luulin aluksi, että kykenisin hahmottamaan sarjakuvan tapahtumat vain thumbnail –luonnosten avulla, mutta tapahtumien ja ruutujen asettelun suunnittelu samaan aikaan osoit-tautui erittäin hankalaksi. Päädyinkin kirjoittamaan yhden illan aikana käsikirjoituksen, jossa oli merkittynä lyhyesti kullakin sarjakuvan sivulla olevat tapahtumat sekä hahmojen dialogi. Vasta tämän jälkeen sivujen suunnittelu ja asetelmalliset elementit alkoivat lok-sahdella paikoilleen. Aivan ensimmäisen käsikirjoituksen pohjalta sarjakuva olisi paisu-nut kymmenen sivun mittaiseksi – piirtoprosessin aikana onnistuin kuitenkin kiertämään pahimmat tapahtumia jumittavat elementit ja käsikirjoitus muokkaantui vielä prosessin aikanakin. Lopulta sain tapahtumat mahtumaan suunniteltuun kahdeksan sivun maksi-mimäärään, mistä olen erittäin tyytyväinen.

Kun käsikirjoitus oli tehty, luonnostelin sivut aukeamittain. Tämä oli erityisen tärkeä vaihe ruutujakoa ja sen suunnittelua ajatellen. Jo luonnosvaiheessa pyrin ottamaan huomioon sarjakuvan mahdollisen painamismahdollisuuden asettelemalla ruutujaon ja tapahtumat

niin, että ne toimivat sujuvasti aukeamalta luettuna ja luovat täten harmonisen kokonaisuuden. Tämän jälkeen työskentelin pääsääntöisesti digitaalisesti, missä aukeamajaon huomioiminen olisi ollut huomattavasti hankalampaa.

#### 4.2.2 Tyyli ja typografia

Sarjakuva on tehty kokonaisuudessaan digitaalisesti Photoshop- sekä Paint Tool Sai – ohjelmilla. Käytin kahta eri ohjelmaa pääasiassa siitä syystä, että itselleni luontevimman rajaustyökalut löytyvät Paint Tool Saista, kun taas Photoshop tarjoaa työkalut värityksen nopeampaan valmistamiseen. Vaikka Sai tarjosikin hyvän pohjan rajaukselle, siirsin tiedostot tämän jälkeen Photoshopiin ensisijaisesti siitä syystä, että Saissa ei ole lainkaan vektoriominaisuuksia – toisinsanoen paneelien piirtäminen ja rajaaminen olisi kyseisessä ohjelmassa ollut haastavaa. Digitaalinen työskentely-ympäristö on minulle tällä hetkellä kaikkein luontevin, ja sopii parhaiten sarjakuvan tyyliin (Liite 1). Halusin käyttää voimakkaita ja kontrastikkaita väriyhdistelmiä, joiden tuottaminen käsin olisi ollut turhan työlästä. Digitaalinen työskentely soi myös mahdollisuuden nopeampaan työtahtiin, mikä aikataulullisesti oli itselleni välttämätöntä.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖ**

Comic Pro JY

Kuvio 17. Valitsin sarjakuvan päätypografiaksi Comic Pro JY –kirjasintyyppin. Kirjasintyyppissä on kaksi versaalileikkausta, regular ja bold.

Valitsin sarjakuvan päätypografiaksi Comic Pro JY –fontin, , joka muodoltaan muistuttaa hyvin paljon perinteisiä länsimaisessa sarjakuvassa käytettäviä käsinkirjoitetun oloista tyyliä (Kuvio 17). Koin tämän sopivimmaksi sarjakuvani yleiseen tyyliin. Kaikki muut tekstiä vaativat osuudet, kuten ääniefektit, on tehty käsin. Halusin tehdä ääniefekteistä mahdollisimman ekspressiivisiä ja juuri tiettyä ääntä kuvaavia, mikä typografiaa käyttämällä ei onnistu yhtä helposti. Lisäksi useimmat valmistypografiat ääniefekteille ovat todella mauttomia.



## 5 Yhteenveto

Naisen esittäminen populäärikulttuurissa on teema, joka on yhä tasa-arvoistuvassa yhteiskunnassa ajankohtainen ja puhutteleva aihe. Koin aiheen käsittelyn opinnäytetyönsäni valaisevaksi, ja vaikka tutkielman fokus on vahvasti sarjakuvissa, käsittelemäni teemat ovat myös sovellettavissa muihin medioihin. Tutkielmassani käytinkin lähdemateriaalina sarjakuvien ja sarjakuvantutkimuksen lisäksi myös elokuvaa- ja peliteollisuutta käsitteleviä tai sivuavia teoksia.

Yleisesti ottaen olen erittäin tyytyväinen toteuttamaani sarjakuvaan. Koen, että tavoitteeni hahmojeni esittämisestä lyhytsarjakuvassa siten, että näiden persoonat ja maailma tulevat esiin täyttyi hyvin. En ole aiemmin julkaissut omia sarjakuvaprojektejani, ja toiminnallisen osion toteuttaminen olikin monin tavoin opettavainen prosessi. Opinnäytetyön yhteydessä sarjakuva tuli ideoitua, käsikirjoitettua, luonnosteltua ja lopputyöstettyä alusta loppuun, minkä koen olevan itselleni erittäin arvokas kokemus. Sarjakuvien tekoon tarvitaan pitkäjänteisyyttä ja kärsivällisyyttä, ja tunnen saaneeni arvokasta kokemusta ja kehittäneeni omia kykyjäni sarjakuvapiirtäjänä ja kuvittajana.

Aikataulullisesti työskentely kiivastui huomattavasti loppua kohden kiireeksi saakka, ja taaksepäin katsoen olisin voinut aikatauluttaa projektini paremmin. Sain kuitenkin arvokasta tietoa ja kokemusta siitä, kuinka aikaa vievää ja työlästä sarjakuvien tekoprosessi on, josta on paljon hyötyä tulevaisuutta ajatellen. Minun on tarkoitus työstää lisää sarjakuvia esittelemilläni hahmoilla, joista voisi koota oman sarjakuva-albumin. Sarjakuvan jatkuvuutta ajatellen sarjakuva saattaa myös tulevaisuudessa tarvita omat kotisivut. Nykyään nettisarjakuvalla on mahdollista myös tienata rahaa: esimerkiksi Hiveworks (Hiveworks, 2016) kustantaa nettisarjakuvia, joka yleisön tykkäysten ja klikkausten sekä mainoksien avulla tarjoaa rahallista vastinetta tekijöille jatkuvan sarjakuvan tekemisestä. Hiveworksin tavoitteena on siis tehdä nettisarjakuvista myös rahallisesti kannattavaa tekijöille.

Onnistuin tutkielmassani ottamaan haltuun ja ymmärtämään naishahmojen esittämisen historiaa ja siihen vaikuttavia oleellisia tekijöitä. Tunnen prosessin olleen todella opettavainen varten sekä sarjakuvan yleisen tulkinnan kannalta myös tulevia sarjakuvaprojektejani ajatellen. Koen myös sopivasti rajaten onnistuneeni käsittelemään vaikeita aiheita ja termejä kuten representaatiota ja semiotiikkaa, jotka itsessään ovat todella laajoja ja

moniselitteisiä termejä sekä tutkimuksen aloja. Toisaalta aiheiden massiivisuuden vuoksi pelkään, että niiden käsittely jäi osaltaan pintapuoliseksi.

Myös länsimaisen sarjakuvan ulkopuolella on huomattava määrä erilaisia hahmotyyppejä. Japanilaiset mangassa esiintyvät hahmotyypit ovat niin ikään monimuotoisuudessaan todella kiinnostavia ja niitä olisi ollut todella mielenkiintoista ottaa osaksi myös omaa opinnäytetyötäni. Rajasin mainitut kuitenkin tutkielmani ulkopuolelle, sillä aihe laajuudessaan ansaitsisi täysin oman tutkielmansa.

Tein tutkielman ensisijaisesti omasta mielenkiinnostani sarjakuviin ja moniulotteisten naishahmojen esittämiseen. Tavoitteeni oli tehdä tutkielma, joka antaa tietoa, ideoita ja ajatuksen aiheita myös lukijan sarjakuvientulkinta- ja lukuprosessiin. Toivon, että opinnäytetyöstäni on hyötyä myös muille sarjakuvista, toimintagenrestä ja hahmojen luonnista kiinnostuneille.

## Lähteet

Arffman, Päivi (2004) "Comics Go Underground!" Underground-sarjakuva vastakulttuurina vuosien 1967-1974 Yhdysvalloissa, Tammer-Paino Oy

Danziger-Russell (2013) Girls and Their Comics – Finding a Female Voice in Comic Book Narrative, The Scarecrow Press, Inc

Griffin, Penny (2015) Popular Culture, Political Economy and the Death of Feminism – Why women are in refrigerators and other stories, Routledge New York

Internetix oppimateriaalit, 5. Semioottista tulkintaa  
<[http://oppimateriaalit.internetix.fi/fi/avoimet/0viestinta/tiedotusoppi/p2\\_media-analyysi/3\\_kuva-analyysi/5\\_sem.tulkintaa](http://oppimateriaalit.internetix.fi/fi/avoimet/0viestinta/tiedotusoppi/p2_media-analyysi/3_kuva-analyysi/5_sem.tulkintaa)>  
(Luettu 24.4.2016)

Jyväskylän Yliopiston Koppa (2015) Narratiivinen tutkimus  
<<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/metelmapolkuja/metelmapolku/tutkimusstrategiat/narratiivinen-tutkimus>>  
(Luettu 25.4.2015)

McCloud, Scott (1993) Understanding Comics – The Invisible Art, HarperCollins Publishers, Inc.

Norrena, Vaula (2013) Mitä värit viestivät?  
<<https://semiotiikka.files.wordpress.com/2013/09/vc3a4rien-viestintc3a4-ja-yri-tysvc3a4rit.pdf>>  
(Luettu 22.4.2016)

Närhi, Kati (2010) Saniaislehdon salaisuudet, WSOY

Närhi, Kati (2012) Mustasuon mysteeri, WSOY

Närhi, Kati (2015) Seitsemäs vieras, WSOY

O'Donnell, Colvin & Wright (1980–1985) Vapauden tyttäret, As Pakett, Tallinna 2014

Sarkeesian, Anita (2016) Body Language & The Male Gaze, YouTube  
<<https://youtu.be/QPOla9SEdXQ?t=272>>  
(Katsottu 22.4.2016)

Sarjakuva-Finlandia (2016) Kati Närhen Seitsemäs vieras Sarjakuva-Finlandian voittajaksi <<http://www.sarjakuvafinlandia.fi/>>

Seppänen, Janne (2005) Visuaalinen kulttuuri – Teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle, Vastapaino Tampere

Sloan, Robin J.S. (2015) Virtual Character Design for Game and Interactive Media, Taylor & Francis Group

TV Tropes (2016a) Action Girl

<<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ActionGirl>> luettu 6.3.2016

TV Tropes (2016b) Action Prologue

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ActionPrologue>

TV Tropes (2016c) Characters/Fantastic Four

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/FantasticFour>

TV Tropes (2016d) Confused Question Mark

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ConfusedQuestionMark>

TV Tropes (2016e) Femme Fatale

<<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FemmeFatale>> luettu 18.3.2016

TV Tropes (2016f) Idea Bulb

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/IdeaBulb>

TV Tropes (2016g) Pictorial Speech Bubble

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PictorialSpeechBubble>

TV Tropes (2016h) Playing with a Trope

<<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/PlayingWithATrope>> luettu 12.3.2016

TV Tropes (2016i) Stereotype

<<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Stereotype>> luettu 6.3.2016

TV Tropes (2016j) Trope

<<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Trope>> luettu 6.3.2016

TV Tropes (2016k) Tropes are Tools

<<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TropesAreTools>> luettu 20.3.2016

TV Tropes (2016l) Women in refrigerators

<<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/WomeninRefrigerators>> luettu 6.3.2016

Wikipedia (2016a) Batgirl

<<https://en.wikipedia.org/wiki/Batgirl>> (Luettu 24.4.2016)

Wikipedia (2016b) Gender Symbol

[https://en.wikipedia.org/wiki/Gender\\_symbol](https://en.wikipedia.org/wiki/Gender_symbol) (Luettu 24.4.2016)

Wikipedia (2016c) Harley Quinn

< [https://en.wikipedia.org/wiki/Harley\\_Quinn](https://en.wikipedia.org/wiki/Harley_Quinn)> (Luettu 24.4.2016)

Wikipedia (2016d) One Shot (comics)

< [https://en.wikipedia.org/wiki/One-shot\\_\(comics\)](https://en.wikipedia.org/wiki/One-shot_(comics))> (Luettu 24.4.2016)

Wikipedia (2016e) Stereotyyppi

<<https://fi.wikipedia.org/wiki/Stereotyyppi>> (Luettu 6.3.2016)

Wikipedia (2015) Strippi

<<https://fi.wikipedia.org/wiki/Strippi>> (Luettu 24.4.2016)

Wilson, Willow G. & Alphona, Adrian (2014) Ms. Marvel Vol. 1: No Normal, Marvel Characters Inc.

## Kuvat

### Kuvio 1.

Hawkeye Initiative (2015) <<http://thehawkeyeinitiative.com/post/99168881876/jjikero-haha-ive-been-wanting-to-pair>>

(Luettu 22.4.2016)

### Kuvio 2.

The Guardian (2014) Wonder Woman. <<http://www.theguardian.com/books/2014/dec/05/wonder-woman-the-feminist>>

Aku Ankka Lataamo (2016) Aku Ankka <<https://lataamo.akuankka.fi/characters>>

### Kuvio 3.

Gran, Meredith (2012) Marceline and the Scream Queens.

Adventure Time Wikia. <[http://adventuretime.wikia.com/wiki/Adventure\\_Time:\\_Marceline\\_and\\_the\\_Scream\\_Queens\\_Issue\\_1](http://adventuretime.wikia.com/wiki/Adventure_Time:_Marceline_and_the_Scream_Queens_Issue_1)>

(Luettu 22.4.2016)

### Kuvio 4.

Ikoni, indeksi ja symboli. Haapanen, Tuuli 2016. Seppästä (2016) ja Internetix -oppimateriaaia mukailten.

Alkuperäinen kuva: <<https://fi.pinterest.com/pin/364650901051401933/>>

(Luettu 23.4.2016)

### Kuvio 5.

Siluettikuvio Marvelin ja DC Comicsin naishahmoista. Haapanen, Tuuli 2016.

Kollaasikuvio Marvelin ja DC Comicsin naishahmoista. Vasemmalta oikealle:  
Superhero Scifi (2015) Terästyttö < <https://superheroscifi.wordpress.com/2015/03/06/first-look-melissa-benoist-as-supergirl/>>

Marvel Wikia. Black Widow < [http://marvel.wikia.com/wiki/Natalia\\_Romanova\\_\(Earth-12131\)](http://marvel.wikia.com/wiki/Natalia_Romanova_(Earth-12131))>

Marvel Wikia. Susan Storm < [http://marvel.wikia.com/wiki/Susan\\_Storm\\_\(Earth-12131\)](http://marvel.wikia.com/wiki/Susan_Storm_(Earth-12131))>

Marvel Wikia. Jessica Jones < [http://marvel.wikia.com/wiki/Jessica\\_Jones](http://marvel.wikia.com/wiki/Jessica_Jones)>

(Kaikki luettu 3.4.2016)

### **Kuvio 6.**

Siluettikuvio Marvelin ja DC Comicsin mieshahmoista. Haapanen, Tuuli 2016.

Kollaasikuvio DC:n ja Marvelin supersankareista.

Vasemmalta oikealle:

HD Image Library. Teräsmies <<http://hdimagelib.com/superman+flying+image?image=427961175>>

Gadgets Magazine (2015) Kapteeni Amerikka <<http://www.gadgets magazine.com.ph/news/more-digital-entertainment-for-filipinos-smart-and-pldt-home-to-host-digital-content-from-disney.html>>

Movie Pilot (2015) Hämähäkkimies <<http://moviepilot.com/posts/2910969>>

WriteUps. Wolverine < <http://www.writeups.org/fiche.php?id=1832>>

(Kaikki uettu 3.4.2016)

### **Kuvio 7.**

Esimerkkejä yksinkertaisimmista sarjakuvissa esiintyvistä troopeista. Haapanen, Tuuli 2016.

### **Kuvio 8.**

Femme fatale:

Wordpress (2013) <[http://gillen.cream.org/wordpress\\_html/category/decompressed/](http://gillen.cream.org/wordpress_html/category/decompressed/)>

Los Eternautas (2015) <<http://www.loseternautas.com/2015/01/23/fatale-noir-y-lovecraft-en-una-adictiva-historia-resena/>>

**Kuvio 9.**

DeviantArt (2013) Kuvittanut Stanley Lau. Batgirl <<http://artgerm.deviantart.com/art/DC-Comics-Cover-Girls-Batgirl-358887711>>

Harley Quinn Batman. Harley Quinn <[http://41.media.tumblr.com/e9e1ed395981733144837d4332b718ea/tumblr\\_mzg16cuXDE1sx3kw3o1\\_500.jpg](http://41.media.tumblr.com/e9e1ed395981733144837d4332b718ea/tumblr_mzg16cuXDE1sx3kw3o1_500.jpg)>

WriteUps. Susan Storm <<http://www.writeups.org/fiche.php?id=2083>>

(Kaikki luettu 3.4.2016)

**Kuvio 10.**

Down The Tubes (2014) Modesty Blaise strippi no. 5122. <<http://downthetubes.net/?p=16423>>

(Luettu 19.3.2016)

**Kuvio 11.**

Blogspot. <[http://1.bp.blogspot.com/-ihiRf2Qm2XY/VC-bIK\\_K6fl/AAAAAAAAAado/ZGn-IVpBAGNI/s1600/Modesty%2BBlaise%2B44-22.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-ihiRf2Qm2XY/VC-bIK_K6fl/AAAAAAAAAado/ZGn-IVpBAGNI/s1600/Modesty%2BBlaise%2B44-22.jpg)>

(Luettu 19.3.2016)

**Kuvio 12.**

Wilson & Alphona (2015) Ms. Marvel Vol.1: No Normal, sivu 29

Kuvakaappaus sähköisestä julkaisusta.

(luettu 19.3.2016)

**Kuvio 13.**

Wilson & Alphona (2015) Ms. Marvel Vol.1: No Normal, sivu 118

Kuvakaappaus sähköisestä julkaisusta.

(luettu 19.3.2016)

**Kuvio 14.**

Blogspot (2012) <[http://1.bp.blogspot.com/-cCD-i-CJdPg/UDiJlpNUvfl/AAAAAAAAABwE/n1SKZDUCx9g/s1600/narhi\\_sls\\_elimet.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-cCD-i-CJdPg/UDiJlpNUvfl/AAAAAAAAABwE/n1SKZDUCx9g/s1600/narhi_sls_elimet.jpg)>

(luettu 19.3.2016)

**Kuvio 15.**

Edna -hahmo. Haapanen, Tuuli 2016.

**Kuvio 16.**

Edna & Leonard s. 3. Haapanen, Tuuli 2016.



## Edna & Leonard – ensimmäinen sivu

Esimerkkisivu demonstroi käyttämäni tyyliä ja värikontrasteja.

