

**VISUAALISTEN ILMAISUJEN MUOTO, MUODOSTUSTAPA JA DIEGEETTISYYS  
JAPANILAISESSA ANIMAATIOSSA**  
– tapaus Kareshi kanojo no jijō

**Lapin Yliopisto**  
Taiteiden tiedekunta  
Graafinen suunnittelu  
Kevät 2008  
Topi Saavalainen

# SISÄLLYSLUETTELO

<b>1 Johdanto</b>	<b>5</b>		
<b>2. Taustaa</b>	<b>6</b>		
2.1. Animaation luokittelu . . . . .	6		
2.2. Anime . . . . .	7		
2.2.1 Estetiikka . . . . .	8		
2.3. Kare Kano – sarjakuvasta animaatioksi. . .	9		
<b>3 Tutkimusongelma</b>	<b>11</b>		
<b>4 . Teoriaa</b>	<b>12</b>		
4.1 Semiotiikka . . . . .	12		
4.1.1. Umberto Econ semiotiikan teoria . . .	12		
4.1.2 Yli- ja alikoodaus . . . . .	13		
4.2. Animaatio semioottisesta näkökulmasta	14		
4.2.1 Juoni: tarinan sisältö . . . . .	15		
4.2.1.1 Hahmot . . . . .	15		
4.2.1.2 Tapahtumat . . . . .	16		
4.2.1.3 Miljö . . . . .	16		
4.2.2 Kerronta . . . . .	17		
4.3 Tutkittavat aspektit. . . . .	17		
4.3.1 Muoto . . . . .	17		
4.3.2. Muodostustapa . . . . .	19		
4.3.2.1 Ratio difficilis. . . . .	20		
4.3.2.2 Ratio facilis. . . . .	20		
4.3.2.3 Ratio faciliuksen ja difficilisen yhdistä-			
vät moodit . . . . .	21		
4.3.3 Diegeettisyys . . . . .	22		
4.3.3.1 Diegeettiset ilmaisut . . . . .	22		
4.3.3.2 Semidiegeettiset ilmaisut . . . . .	22		
4.3.3.3 Ekstradiegeettiset ilmaisut . . . . .	23		
4.4 Tutkimuksen ongelmakohtat . . . . .	23		
<b>5 Soveltaminen: tapaus Kare Kano</b>	<b>25</b>		
5.1 Merkkien muoto Kare Kanossa . . . . .	25		
5.1.1 Materiaalisuus Kare Kanossa . . . . .	25		
5.1.1.1 Merkinmuodostuksen materiaalisuus	25		
5.1.1.2 Kerronnallinen materiaalisuus . . . . .	29		
5.1.1.3 Yhteenveto . . . . .	30		
5.1.2 Tyyli Kare Kanossa . . . . .	31		
5.1.2.1 Yhteenveto . . . . .	33		
5.2 Merkin muodostus Kare Kanossa . . . . .	34		
5.2.1. Ratio difficilis . . . . .	34		
5.2.1.1 Projektiot . . . . .	34		
5.2.1.2 Vektorit . . . . .	35		
5.2.1.3 Yhteenveto. . . . .	36		
5.2.2 Ratio facilis . . . . .	37		
5.2.2.1 Yhdisteltävät yksiköt . . . . .	37		
5.2.2.1.1 Kirjoitusmerkit ja tekstit . . . . .	37		
5.2.2.1.2 Muut symbolit . . . . .	40		
5.2.2.2 Pseudoyhdisteltävät yksiköt. . . . .	43		
5.2.2.3 Yhteenveto . . . . .	44		
5.2.3 Sekä ratio difficilis että ratio facilis. . . . .	44		
5.2.3.1 Tyyllittely . . . . .	45		
5.2.3.1.1 Vakiintuneet tyyllittelyt. . . . .	45		
5.2.3.1.2 Tuoreet tyyllittelyt . . . . .	52		
5.2.3.2 Ohjelmoidut stimulut . . . . .	52		
5.2.3.3 Graafit . . . . .	53		
5.2.3.4 Yhteenveto . . . . .	54		
5.3 Diegeettisyys Kare Kanossa . . . . .	56		
5.3.1 Diegeettiset ilmaisut . . . . .	56		
5.3.1.1 Yhteenveto . . . . .	58		
5.3.2. Semidiegeettiset ilmaisut . . . . .	58		
5.3.2.1 Kelluvat merkit . . . . .	58		
5.3.2.2 Upotetut merkit. . . . .	60		
5.3.2.3 Korvaavat ilmaisut . . . . .	62		
5.3.2.4 Semidiegeettiset kohtaukset . . . . .	64		
5.3.2.5 Yhteenveto . . . . .	64		
5.3.3. Ekstradiegeettisyys . . . . .	66		
5.3.3.1 Yhteenveto. . . . .	69		
<b>6 Yhteenveto</b>	<b>70</b>		
6.1 Muoto . . . . .	70		
6.2 Muodostustapa . . . . .	70		
6.3. Diegeettisyys . . . . .	71		
<b>7. English Summary</b>	<b>72</b>		
<b>Viitteet</b>	<b>73</b>		

## 1 Johdanto

Japanilainen sarjakuva (*manga*) ja animaatio (*anime*) ovat nousseet myös Suomessa näkyväksi osaksi nuorisokulttuuria. Itsekin niitä harrastavana olen joskus pohdissut niiden viehätyksen syytä. Animea kritisoidaan usein kaavamaisesta tyyllittelystä, äärimmilleen pelkistetystä ja nykivästä animaatiosta, ja nämä huomiot ovat useinkin paikkansapitäviä ja aiheellisia. Miksi siis tästä huolimatta japanilaiset animaatiot tuntuvat itsestäni usein paljon kiinnostavammilta kuin länsimaiset animaatiot? Ja miksi sen kiinnostavuus tuntuu usein jopa liittyvän nimenomaan noihin parjattuihin karrikointitapoihin ja animointiratkaisuihin?

Mangasta ja animesta on tehty tutkimuksia, joissa on tarkasteltu niiden historiaa, niissä käytettyjen aiheiden kirjoa sekä niiden kerronnan rakennetta, mutta itse olen aina ollut kiinnostuneempi niiden tavoista hyödyntää erilaisia karrikointikeinoja ja yhdistellä esittäviä ja symbolisia ilmaisuja. Manga ja animen ilmaisua käsitteleviä tutkimuksia ei kuitenkaan tunnu juuri löytyvän, ainakaan englanniksi tai suomeksi; lähimmät vastineet ovat niiden visuaalista ilmettä yleensä hyvin pinnallisella tavalla käsittelevät ”näin piirret mangaa” - tyylliset oppaat. Ymmärtääkseni tätä ilmiötä ja omaa kiinnostustani siihen minun oli siis paneuduttava siihen itse.

Valitsin tutkimuksen materiaaliksi Japanin-vaihto-opiskelun aikana näkemäni romanttisen komediasarjan *Karekanojo no jijō*, jonka erityisen laajaan ilmaissuorituksen skaalaan kiinnitin huomiota jo tuolloin. Tutkimukseni alkoi pyrkimyksenä eritellä *Karekanossa* (kuten sarjan nimi on fanien keskuudessa lyhennetty) käytetyt ”epätaval-

liset” visuaaliset ilmaisut, ja selvittää, millaisia merkityksiä niihin on sisällytetty. Aihe osoittautui kuitenkin vaikeaksi tarttua: jo ”epätavallisuuden” määrittely johdonmukaisella ja perustellulla tavalla niin, että se sisältäisi keskeisiksi koekemani aspektit sarjan ilmaisusta, tuntui hankalalta. Lisäksi ilmaisujen kantamat merkitykset ja vaikutelmat ovat niin moninaisia ja vaikeasti artikuloitavissa, ja niitä tuottavat prosessit niin sumeita ja toisiinsa kietoutuneita, että työ polki pitkän aikaa paikallaan. Lopulta tutkimuksen painopiste alkoi siirtyä tutkimustyöhön itseensä: kuinka tällaista tutkimusta oikeastaan edes tehdään?

Lopputuloksena opinnäytetyöni sisältö onkin oikeastaan yhtä paljon sitä varten kehittämäni tutkimusaparaatti kuin sillä tekemäni analyysi. Ehdotan kolmea tapaa tarkastella animaatiossa käytettyjen visuaalisten ilmaisujen tuottamia vaikutelmia, ja sovellan niitä Karekanoon. Peilaan animaation tuottamia vaikutelmia ja merkityksiä sarjan juonen ja kerrontaan, ja tutkin kuinka erilaiset viestinnälliset tarpeet ja taustaolettamukset tulevat esiin siinä käytettyjen esittämiskeinojen kautta.

Käytän tutkimusmateriaalina Karekano-sarjan amerikkalaisesta *The Right Stuf Internationalin* (sic.) DVD-julkaisusta, jossa sarjan nimi on käännetty ”His and Her Circumstances”. Sarjasta ottamieni ruutukaappausten ajat perustuvat tähän julkaisuun. Myös viittaukset juonen tapahtumiin, hahmojen repliikkeihin ja ruudulla näkyviin teksteihin perustuvat tämän julkaisun englanninkieliseen käännökseen.

## 2. Taustaa

### 2.1. Animaation luokittelu

Sana “animaatio” tulee latinan sanasta “animare”, antaa elämä (Oxford Current English Dictionary 1990). Encyclopædia Britannica Onlineen määritelmä sanalle “animation” on “The art of making inanimate objects appear to move” (“animation”, Encyclopædia Britannica Online. 17.1. 2008). Uusi sivistyssanakirja on vielä täsmällisempi: “elokuvan valmistaminen käyttämällä piirroksia, nukkeja tms. sinänsä liikkumattomia kuvauskohteita” (Uusi sivistyssanakirja 1990). Animaatio on siis illuusion taidetta, tapa saada elämätön vaikuttamaan elävältä.

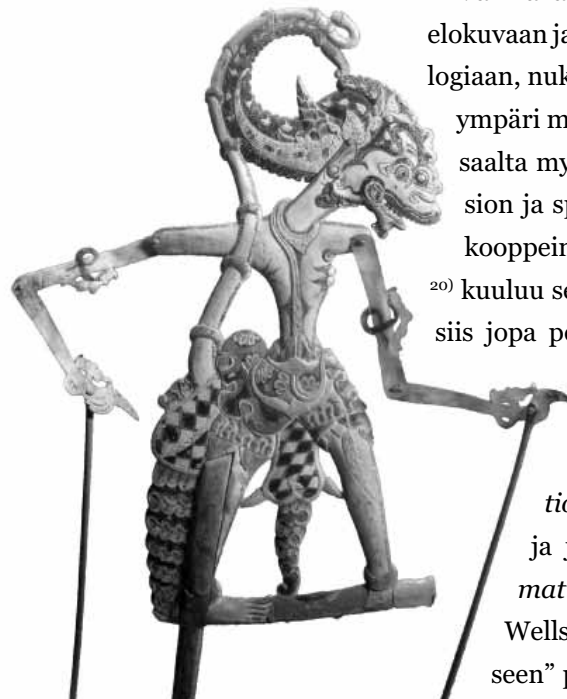
Vaikka animaatio nykyisin rinnastetaan nimenomaan elokuvaan ja televisioon ja muuhun moderniin mediateknologiaan, nukke- ja varjoteatteria on esitetty jo satoja vuosia ympäri maailman monissa kulttuureissa (Tillis 1992, 1 - 4). Toisaalta myös elokuvan keksimiseen kulminoitunut illuusion ja speaktaakkelin teknologioiden sarja phenakistiskooppeineen ja zoetrooppeineen kaikkineen (Von Bagh 2004, 20) kuuluu selkeästi yllämainitun määritelmän piiriin. Olisi siis jopa perusteltua sanoa, että elokuva on animaation alalaji, eikä toisinpäin!

Paul Wells jaottelee animaation kolmeen tyyppiin: puhdasoppiseen (*orthodox animation*), kokeelliseen (*experimental animation*) ja johdettuun animaatioon (*developmental animation*). (Wells 1998, 35). Puhdasoppisella animaatiolla Wells viittaa Disneyn edustamaan “hyperrealistiseen” perinteeseen, jossa animaatio jäljittelee näytelmäelokuvaa ja sen tapaa valjastaa ilmaisulliset keinot kokonaisuudessaan jonkin tarinan esilletuomiseen. Ko-

keellinen animaatio puolestaan pyrkii särkemään totuttuja näkemisen ja kokemisen malleja, ja näin tutkii ja kehittää animaation ilmaisullista potentiaalia. Harva animaatio on täysin puhdasoppista tai kokeellista, vaan yleensä sisältää elementtejä molemmista ja sijoittuu näiden kahden väli- maastoon, johdetun animaation alueelle.

Yksi tyypillinen osa “puhdasoppista” hyperrealismia on sen pyrkimys realistiseen esittävyYTEEN. Amerikkalaisessa viihdekulttuurissa (johon animaationkin konventiot perustuvat) on perinteisesti vedetty jyrkkä raja todellisuuden ja fantasian välille, ja suoraa, selittämätöntä absurdiutta on kartettu (Wells 1998, 21). Uni- tai fantasiajaksot on rajattu niin, että ne erottuvat “todellisesta” materiaalista, tai vähintäänkin fantastiset tapahtumat rakennetaan niin, että ne voidaan perustella tarinan maailman sisäisellä diegeettisellä logiikalla. Animaation alkuaikoina ennen sen ilmaisukeinojen vakiintumista tätä periaatetta vielä rikottiin, ja animaatiolla esitettiin absurdeja ja mahdottomia tapahtumia, jotka eivät piilotelleet esitysmmedian keinotekoisuutta (Wells 1998, 21). Walt Disneyn kehittämä teollinen animaatioprosessi ja pyrkimys näytelmäelokuvamaisuuteen kuitenkin vähitellen tukahdutti tämän alkuaikojen anarkistisuuden, ja määritti eräänlaisen animaation korkeimman standardin ja esitystyylin, joka on siitä lähtien hallinnut kaupallista animaatiotuotantoa. Wellsin mukaan “*In many senses, Disney had aligned animation with aspects of photographic realism, and misrepresented the form’s more distinctive characteristics.*” (Wells 1998, 24)

Kuten Wells esittää, realismi on animaatiolle vierasta: se on mediana jo perusluonteeltaan sellainen, että sen keinotekoisuus ja välineellisyys on itsestään selvää. Näytelmäelokuvamaisen ilmaisun tavoittelu animaation kei-



**Kuva 2.1:** Wayang golek-nukke Jaavalta 1800-luvun loppupuolelta. Lähde: “The Art of East Asia” 1999, s.348.

noin on kallista ja työlästä, minkä on johtanut siihen, että hyperrealistinen paradigma on lähes puhtaasti suurten media-yhtiöiden hallinnassa. Pienemmillä studioilla ja yksittäisillä taiteilijoilla ei ole mahdollisuutta saavuttaa yhtä siloiteltua lopputulosta, ja niinpä niille onkin luontevampaa tarttua animaatiolle ominaisempiin ilmaisukeinoihin ja luoda “itsensä näköisiä”, subjektiivisempia ja ilmaisullisesti kiinnostavampia teoksia. “[T]he medium does enable the film-maker to more persuasively show subjective reality.” (Wells 1998, 27)

## 2.2. Anime

Japanilaisesta sarjakuvasta ja animaatiosta käytetään länsimaissa yleisesti nimityksiä *manga* ja *anime*. Sanat tulevat suoraan japanin kielestä ja tarkoittavat “sarjakuvaa” ja “animaatiota” yleensä. Termien määritelmät länsimaissa ovat hieman epätasällisia. Vaikka sanoilla yleensä viitataan nimenomaan Japanissa tuotettuun sarjakuvaan ja animaatioon, toiset harrastajat yhdistävät ne enemmänkin populaarien manga- ja animeteosten visuaalisiin tyyliin ja kerronnallisiin trooppeihin, ja käyttävät termejä myös muissa maissa tehdystä sarjakuvasta tai animaatiosta, jos ne noudattelevat näitä tyyliä (vrt. Finn-manga-lehti, joka julkaisee suomalaisten piirtäjien mangatyylisiä sarjakuvia).

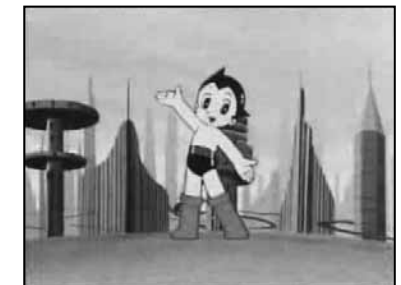
Japanilainen animaatio on ollut lännessä melko marginaalinen ilmiö suurimman osan olemassaoloaan (vaikka sitä onkin esitetty paikalliseen kulttuuriin lokalisoituna jo pitkään: ks. Levi 2001, 6 – 7; Gravett 2004, 154), mutta Japani on ollut hyvin tietoinen länsimaisesta, erityisesti amerikkalaisesta animaatiosta ja populaarikulttuurista. Yksi animen ja mangan keskeisistä pioneereista, “mangan juma-

laksikin” nimittetty Osamu Tezuka, oli suuri Disneyn fani (Schodt 1986 s. 63), ja etenkin hänen varhaisissa töissään näkee selviä vaikutteita tuon ajan Disneyn animaatiosta. Tezuka toi mangaan myös elokuvamaiset kuvakulmien ja -koon vaihdokset. Tezukan vaikutus japanin sarjakuva- ja animaatiokenttään oli massiivinen, ja hänen töistään tehdään yhä säännöllisesti uusia animaatioversioita.

Länsimainen animaatio vaikutti merkittävästi Japanin animaatioilmaisun syntyyn ja alkuvaiheisiin, mutta vähitellen kotimaisesta mangasta tuli keskeinen sisällön lähde (Gravett 2004, 30 – 31; Schodt 1997, 146), mikä johti myös hahmodesignin ja muiden ilmaisullisten keinojen lainailuun sarjakuvan puolelta. Vaikutteiden siirtymistä helpottaa medioiden samankaltaisuus: molemmat perustuvat käsinpiirtämiseen, ja monet sellaiset tekniset ja ilmaisulliset ratkaisut, jotka ovat käytännöllisiä yhdessä, toimivat usein myös toisessa. Innovaatiota ajaa sarjakuvateollisuuden raivoisa kilpailu yleisön huomiosta, mikä saa tuottajat kokeilemaan erilaisia huomiota herättäviä ja kiinnostusta ylläpitäviä keinoja. Myös taloudelliset realiteetit vaikuttavat ilmaisuun: sarjakuvaa on tuotettava tietty määrä tietyssä ajassa, mikä vaatii tiukkojen aikarajojen puristuksissa työskenteleviä sarjakuvapiirtäjiä keksimään kaikenlaisia oikoteitä kerontaan. On kyettävä sanomaan mahdollisimman paljon mahdollisimman vähäisillä keinoilla, joten erilaiset tavat pelkistää ilmaisua ja viilata näin muutama minuutti sarjakuvavivun tekemisestä ovat arvokkaita. Vastaavien paineiden alaisena työskentelevät animaattorit kehittävät omaa alaansa samoin, ja lisäksi useimmat animaatiotarjat perustuvat joka tapauksessa suosittuihin mangoihin, joten niissä käytetyt, yleisölle jo tutut ilmaisukeinot siirtyvät luontevasti niistä tehtyyn animeen.



**Kuva 2.2:** Tezukan alkuperäinen *Astroboy*-anime vuodelta 1963. Lähde: YouTube.



**Kuva 2.3:** *Astroboy* vuodelta 1982. Lähde: YouTube.



**Kuva 2.4:** *Astroboy* vuodelta 2003. Lähde: YouTube.

Japanin animaatiostudiot ovat useimmiten pienehköjä (ainakin verrattuna amerikkalaisten mediayhtiöiden valtavaan laitoksiin), mutta niiden työtavat teollisia ja motiivit kaupallisia. Pienemmät työryhmät mahdollistavat teoksille omaleimaisemman ilmeen, mutta kiivas kilpailu vaatii hiottua ja yleisöystävällistä jälkeä.

### 2.2.1 Estetiikka

Pelkistyksellä ja karrikoinnilla on japanin taidekulttuurissa pitkät perinteet, siinä missä länsimaissa visuaaliseen taiteeseen on liitetty ajatus todellisuuden jäljittelystä jo antiikin kreikkalaisista ja antiikkia jäljittelevästä renessanssista lähtien. (Schneider 1999, 139, 141; Taiteen pikkujättiläinen 1995, 579). Vaikka esittävyden suosio on vaihdellut Japanissa eri aikoina, sillä ei yleensä ole ollut aivan yhtä keskeistä asemaa kuin länessä, ja joinain aikoina kovin realistista ilmaisua on voitu jopa pitää kiusallisena (Fält & Nieminen & Tuovinen & Vesterinen 1994, 185). Tämä perinne ehkä laskee japanilaisten sarjakuva- ja animaatiotaiteilijoiden kynnystä käyttää symbolista tai abstraktia ilmaisua tai muutoin leikitellä esittävyden konventioilla.

Joitain kerronnallisia esitystapoja voidaan nähdä lainaillun myös teatterin maailmasta: Drazen löytää animesta yhtäläisyyksiä *nō*-, *kabuki*- ja *takarazuka*-teatteriperinteeseen, *bunraku*-nukketeatteriinkin sekä jopa kiertäviin tarinankertajiin (Drazen 2007, 22).

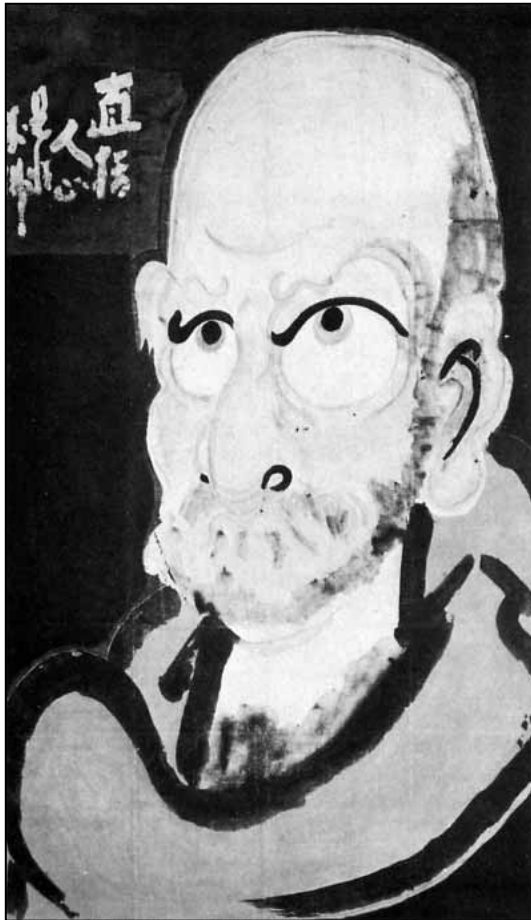
Vaikka vanhassa japanilaisessa visuaalisessa taiteessa silmät piirrettiin pieniksi ja kapeiksi,

siis tyyppillisen ”aasialaisiksi”, mangan ja animen karrikoinnille on tyyppillistä korostaa silmiä tavalla, joka länessä usein tulkitaan länsimaisten piirteiden tavoitteluksi (Schodt 1997, 92; Levi 2001, 11). Konventio on kuitenkin japanilaisille tuttu, ja he tulkitsevatkin hahmot ongelmitta aasialaisiksi. Tämän tyylinen karrikointi ei itse asiassa ole Japanissa edes moderni keksintö, vaikka se helposti pannaankin länsimaisten vaikutteiden tiliin: sen edeltäjiä löytyy zen-buddhalaisesta tussimaalauksesta (ks. kuva 2.5).

Japanilaiselle estetiikalle on tyyppillistä yksinkertaistettu ja pelkistetty ilmaisu, jossa pyritään sanomaan mahdollisimman paljon mahdollisimman vähäisillä keinoilla. Tämä asenne juontanee zen-buddhalaisuuden taolaisuudelta perimästä ”tyhjyyden” käsitteestä. (Okakura 2000, 49 – 50, 53; Schodt 1997, 32, 34). Kun käytettävät keinot minimoidaan, ilmaisujen nyanssit nousevat keskeiseen asemaan: pieni siveltimenvedon värähdys voi määrätä koko teoksen tunnelman.

Anime ja manga jakavat monia ilmaisukeinoja ja konventioita keskenään: toisen estetiikkaa ei voi käsitellä mainitsematta myös toista. Suurin osa ilmaisullisesta innovaatiosta tapahtunee mangan puolella sen laajan ja monimuotoisen harrastajatoiminnan ja massiivisen julkaisuvolyymien ansiosta, mutta toisaalta kertovana mediana myös mangalla on tarve esittää liikettä ja toimintaa piirrosten avulla, ja sillä on pitkät perinteet keinojen lainaamiseen mm. elokuvista. Osamu Tezuka on tällaisen lainailun pioneeri. (Schodt 1997, 63)

Mangan ja animen pelkistetty tyyli voi olla paljolti aikataulujen ja taloudellisten realiteettien sanelema, mutta juuri tällaiset rajoitukset paljastavat ympäröivän kulttuurin kuvakerrontakulttuurin erityispiirteitä: mitkä oikotiet ovat hyväksyttäviä, mitkä eivät; mitkä piirteet koetaan välttämättömiksi, mitkä vähemmän tärkeiksi.



**Kuva 2.5:** Hakuin Ekaku: Daruma. Tussi paperille. 1751. Lähde: Baker 1995, s.183.

Toinen japanilaiseen estetiikkaan pohjautuva mangan ja animen piirre on niiden tapa suosia abstraktia ja symbolista esittävän kustannuksella. Esimerkiksi hahmon ulkomuoto ei ole lukittu sen fyysisiin piirteisiin, vaan sillä voidaan viitata hahmon tunnetilaan tapaan, jolla muut hahmot näkevät sen. Tämä symbolisuuden ja epäsuoran ilmaisun siettäminen voi juontaa juurensa Japanin piktogrammeihin perustuvasta kirjoitusjärjestelmästä, jossa voi yhä paikoitellen nähdä jäänteitä merkkien esittävistä alkuperistä (Schodt 1997, 25; Schneider-Adams 1999 s. 204). Monet piktogrammeista muodostuvat useista komponenteista, joilla on kullakin itsenäinen merkitys, mutta näiden komponenttien merkitysten suhde “yhdistelmämerkin” merkitykseen voi olla hyvinkin epäsuora tai kokonaan olematon (ks. kuva 2.6).

Näin ajatus, että johonkin käsitteeseen voidaan viitata jonkin aivan toisen käsitteen kautta, tai että abstrakteihin asioihin voidaan viitata konkreettisten kautta, on itse asiassa sisäänrakennettu japanin kirjoitettuun kieleen, ja toisaalta piktogrammeihin perustuvassa järjestelmässä kirjoittamisen ja kuvantekemisen välinen raja on joka tapauksessa häilyvä (Fält & Nieminen & Tuovinen & Vesterinen 1994, 172). Osamu Tezuka on jopa suoraan sanonut, että hän pitää mangaa eräänlaisena kirjoitustapana: *“In reality I’m not drawing. I’m writing a story with a unique type of symbol.”* (Schodt 1997 s. 25).

### 2.3. Kare Kano – sarjakuvasta animaatioksi

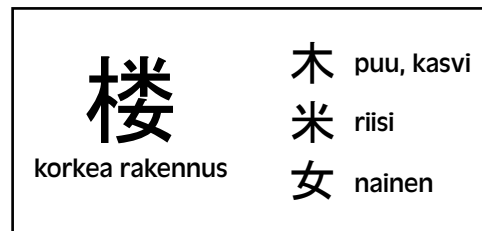
*Kareshi kanojo no jijō*-animaatiosarja perustuu *Hana to yume*-lehdessä 1996 julkaistuun Masami Tsudan piirtä-

mään samannimiseen *shōjo*-mangaan eli tytöille suunnattuun sarjakuvaan (Clements & McCarthy 2001, 174). Sarjakuva on japanilaiseen lukioon sijoittuva romanttinen komedia, jonka päähenkilöt ovat aluksi huippuoppilaat Yukino Miyazawa ja Sōichirō Arima, mutta sarjan edetessä sivuhahmojen kaarti kasvaa ja niiden painoarvo nousee, ja monet sivuhahmoista nousevat ajoittain tarinan keskiöön. Tarinassa käsitellään hahmojen välisiä suhteita ja henkilökohtaista kasvua. Draama on ajoittain sisällöltään vakavaakin, ja siinä käsitellään myös vaikeita traumaattisia asioita, kuten adoptoidun lapsen identiteettiongelmia ja syrjäytyneisyyttä.

Lennotas ilmaisu-tyyli, joka oivaltavilla tavoilla tuo hahmojen sisäisen maailman konkreettisesti esille katsojan nähtäväksi, kuitenkin tekee sarjasta selkeästi komediallisen.

*Shōjo*-mangalle on tyypillistä, että sen ilmaisussa pannaan enemmän

painoa hahmojen välisille suhteille ja tunnelmille kuin toiminnalle. Hahmoilla on usein huolellisesti piirretyt suuret silmät, ja niiden vaatetuksen ja ulkoasun suunnitteluun kiinnitetään erityisen paljon huomiota (Schodt 1997, 90-91). *Shōjo*-mangan kerronta on vähemmän lineaarista kuin toiminnallisemman pojille suunnatun *shōnen*-mangan. Tämä mahdollistaa vapaamman ruutusommittelun, joka voi perustua enemmän esteettisiin kuin kerronnallisiin lähtökohtiin, ja niinpä *shōjo*-mangan aukeamat ovat usein enemmänkin kollaasinomaisia kuin lineaarisesti eteneviä (Schodt 1997, 89). Lisäksi erilaisia tunnelmaa korostavia tehokeinoja käytetään runsaasti. On tosin muistettava, että *shōjo*-manga on laaja kategoria, joka sisältää lajityyppisiä ihmissuhdedraamasta



**Kuva 2.6:** Esimerkki japanilaisesta piktogrammista ja sen komponenteista. Lähde: Kuratani & Kobayashi & Okumishi 1995.

eroitiikan kautta kauhuun ja jännitykseen. Edellämainitut piirteet ovat yleistäviä, mutta ne pätevät laajasti erityisesti kategorian romanttisempiin ja perinteisempiin genreihin, ja varsinkin hyvin myös Kare Kano-mangaan.

Animen otti tehtäväkseen animeharrastajien keskuudessa arvostetun *Studio Gainaxin* (tunnettu mm. animaatioelokuvasta *Wings of Honneamise*, 1987) *Hideaki Anno*, joka tunnettiin suosittuna TV-sarja *Neon Genesis Evangelionin* ohjaajana. *Evangelion* oli synkkä ja skitsofreeninen, mutta parodisiakin elementtejä sisältänyt dekonstruktio animen perinteikkästä jättirobotti-genrestä. Se saavutti suuren suosion tyylikkäästi toteutetun toiminnallisuutensa ja psykologisesti häiriintyneiden hahmojensa takia, ja fanit täydellisesti hämmentäneen abstraktin lopetuksen herättämä kohu sinetöi Annon maineen eksentrisenä *auteurina*. *Evangelionin* mangajulkaisun englanninkielisen käännöksen 1. osa sisältää Annon kirjoittaman kirjeen, jossa vihjataan, että hän purki sarjassa henkilökohtaisia ongelmiaan, jotka olivat halvaannuttaneet hänet henkisesti useiden vuosien ajaksi (Sadamoto 1999, 170 – 171). Se, että tällaista väkivaltaista, synkkää ja syvästi henkilökohtaista teosta seurasi kepeä romanttinen komedia, voi tuntua yllättävältä, mutta ehkä se tarkoittaa, että *Evangelion-terapia* oli onnistunut.

Kare Kano-animaatiossa mangan vaikutus animaatioilmaisuuksiin näkyy selvästi. Vaikka hahmot täytyykin suunnitella osittain uudestaan animaation tuotantotapoja ja rajoituksia ajatellen, Kare Kanossa hahmojen ulkomuodot ja piirustustapa eri karrikoinnin tasoilla on lainattu lähes suoraan mangasta, ja usein kokonaiset kohtaukset etenevät animessa mangan ruutujaon mukaisesti. Sarjakuvan ruutujen muotoja ja rajoituksia on joskus lainattu suoraan

animaatioon, ja muutama kohta on jopa kerrottu sarjakuvamuodossa.



### 3 Tutkimusongelma

Tutkimukseni kohteena ovat tavat, joilla *Kareshi kanojo no jijō*-animaatiosarjan visuaalisessa kerronnassa käytetyt ilmaisut ja esitystavat välittävät sisältöjä ja vaikutelmia. Tarkastelen näitä ilmaisuja kolmelta eri tasolta.

Ensinnäkin tutkin ilmaisujen rakennetta ja ulkoasua, eli sitä, kuinka ilmaisu voi puhtaasti joidenkin ulkoisten ominaisuuksiensa perusteella tuottaa vaikutelmia tai merkityksiä, jotka eivät riipu sen denotatiivisen sisällön tunnistamisesta. Esimerkkinä tästä kuvien 3.1 ja 3.2 denotatiivinen sisältö on lähes identtinen, mutta niiden ulkoasujen tuottamat vaikutelmat ovat erilaiset.

Toiseksi tutkin niitä erilaisia tapoja, joilla ilmaisut on korreloitu sisältöönsä. Näihin tapoihin sisältyvät esittävyden ja abstraktion välinen akseli, erilaiset pelkistämisen ja karrikooinnin tavat sekä symboli- ja kirjoitusmerkkien käyttö animaatiossa. Kuvissa 3.3 ja 3.4 nähdään esimerkkejä joistain Kare Kano-sarjassa käytetyistä erilaisista viitetaustavoista.

Näiden lisäksi tarkastelen ilmaisujen suhdetta niiden muodostamaan kerronnalliseen kokonaisuuteen, eli tapoja, joilla ilmaisut suhtautuvat animaatiossa kerronnallisiin keinoihin tuotettuun fiktiiviseen *gestalti*in ja toisaalta niihin kerronnallisiin keinoihin itseensä. Esimerkkejä näistä nähdään kuvissa 3.5 ja 3.6.

Koska tutkimuskohteenani ovat tavat, jolla erilaiset ilmaisut voivat tuottaa merkityksiä, tutkimuksen teoreettiseksi viitekehikseksi valikoituu luontevasti **semiotiikka**. Tällöin animaatioteosta tarkastellaan merkeistä koostuvana tekstinä, josta voidaan tulkita median ja kulttuurin konventioihin perustuvilla koodeilla erilaisia merkityksiä.



*Kuva 3.1: Yukinon esittely. Jakso 1, 01:42.*



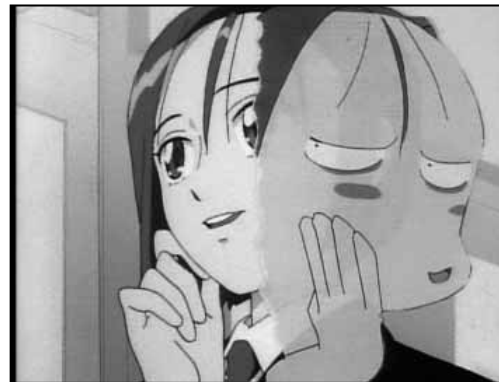
*Kuva 3.2: Yukino Sōichirōn näkökulmasta. Jakso 1, 13:50.*



*Kuva 3.3: Karrikoituja hahmoja abstraktia taustaa vasten. Jakso 11, 11:04.*



*Kuva 3.4: Mangailmaisusta lainattuja symboli-merkkejä. Jakso 2, 08:43.*



*Kuva 3.5: Yukinon "sisäiset" kasvat kertovat katsojalle ääneen, mitä hän todella ajattelee. Jakso 1, 13:04.*



*Kuva 3.6: Tsubasan isän kertomus tämän onnettomuudesta esitetään tyttöjen taustalla elokuvamaisesti. Jakso 12, 12:58.*

## 4 . Teoriaa

### 4.1 Semiotiikka

Semiotiikka tutkii merkkejä ja merkkijärjestelmiä. Umberto Eco määritelmän mukaan merkki on mikä hyvänsä asia, jonka olemassaolevan sosiaalisen käytännön perusteella voidaan ajatella viittaavan johonkin toiseen asiaan (Eco 1979, 16). Merkin on yleensä katsottu koostuvan kahdesta aspektista, havaittavissa olevasta fyysisestä ilmiöstä ja siitä mentaalisestä asiointilasta, johon tämän ilmiön voidaan katsoa viittaavan. Eri aikoina näistä aspekteista on käytetty eri termejä, joita on suomennettu eri ihmisten toimesta eri tavoin. Käytän tässä tutkimuksessa näistä termejä **“ilmaisuus”** ja **“sisältö”**.

Merkkijärjestelmä on merkkien muodostama suhteisiin tai sääntöihin perustuva systeemi. Merkkijärjestelmä (esim. luonnollinen kieli) sisältää tyypillisesti: 1) setin jonkin semioottisen järjestelmän mahdollistamia merkkejä ja näiden muodostamaa oppositioiden systeemiä (paradigma); 2) säännöt, joiden perusteella merkit muodostavat monimutkaisempia merkkejä ja tekstejä rinnastuksen (syntagma) avulla sekä 3) ne konventionaaliset säännön mukaisuudet ja periaatteet, jotka sitovat ilmaisun elementit sisällön elementteihin (koodi).

### 4.1.1. Umberto Econ semiotiikan teoria

Irroittautuakseen monia esittävyiden teorioita kahlinneesta tarpeesta viitata tosimaailman objekteihin (*referential fallacy* (Eco 1979, 58) , *iconism* (Eco 1979, 191)), Eco tarkastelee esittäviä merkkejä kooditeorian ja merkkien tuottamisen näkökulmasta, keskittyen ilmaisutokenin (*expression-token*) ja ilmaisutyyppin (*expression-type*) väliseen suhteeseen (Eco 1979, 53) (ks. kaavio 4.1)

Kaaviossa 4-1 esitellään eräitä Econ semiotiikan keskeisiä termejä ja niiden suhteita. Vasemmalta lukien lähdetään kokemuksesta (*experience*), joka koostuu kaikista niistä jäsenytymättömistä havainnoista, joita meillä on maailmasta. Kun kokemus jäsenellään paradigmaattisesti toisistaan erotuviksi yksiköiksi, muodostetaan semanttisen järjestelmän peruselementtejä, sisällön tokeneita (*content-tokens*). Kun nämä sijoitetaan semanttiseen järjestelmään, jossa määritellään niiden väliset syntagmaattiset suhteet ja keskeiset piirteet, muodostuu sisältötyyppejä (*content-types*). Koodin (*code*) perusteella sisältötyypit voidaan korreloida ilmaisutyyppihin (*expression-types*), jotka määrittävät niitä parametreja, joita ilmaisun yksiköiden on noudatettava, jotta ne ovat tunnistettavissa kyseisen tyyppin edustajiksi, ja niitä syntagmaattisia sääntöjä, joiden perusteella niitä voidaan yhdistellä. Näiden parametrien perusteella fyysisen maail-

Experience	Code				Stuff
	Interpreted units (tokens)	Semantic System (types)	Syntactic System (types)	Produced units (tokens)	
	Content		Expression		

**Kaavio 4.1:** Merkkifunktion rakenne Econ kooditeorian mukaan

man materiaalisesta jatkumosta (*stuff*) erotellaan ja järjestetään kokonaisuuksia, joista muodostuu ilmaisun perusyksiköitä, ilmaisutokeneita (*expression-tokens*).

Tyypit ovat siis abstrahoituja ja jäsenneiltyjä pelkistyksiä (tavallaan platonilaisia ”ideoita”) tokeneista eli varsinaisista ajatuksista tai fyysisesti olemassaolevista ilmaisusta (Eco 1979, 245). Mahdollisten tokenien määrä on periaatteessa ääretön, eikä niitä voida kuvailla tyhjentävästi muutoin kuin toisintamalla ne kokonaisuudessaan.

Eco määritteli kaksi perustavaa tapaa, jolla tokenin ja tyypin välinen suhde muotoutuu: **ratio facilis** (helppo suhde) ja **ratio difficilis** (vaikea suhde). *Ratio facilis* kuvaa tilannetta, jossa ilmaisutokeni perustuu ilmaisutyypin, ja merkitys muodostuu, kun semioottisen koodin pohjalta luodaan yhteys ilmaisutyypin ja sisältötyypin välille (Eco 1979, 183). Näin on silloin, kun melko yksinkertainen ilmaisu viittaa melko täsmälliseen sisältöön, ja niiden välisestä korrelaatiosta on jo olemassa kulttuurinen konventio. Esimerkkejä tällaisesta tapauksesta ovat luonnolliset kielet ja muut formalisoidut symboliset ilmaisujärjestelmät: on olemassa sääntöjä (ilmaisutyyppi), jotka määrittävät merkin ”A” ulkoasua niin, että se on tunnistettavissa aakkosten ensimmäisen kirjaimen (sisältötyypin) vastineeksi. Sääntöt määrittävät vain muutamia asianmukaisia piirteitä merkistä, mikä mahdollistaa sen, että tunnistamme merkit A, A, A, A jne. saman ilmaisutyypin eri tokeneiksi, vaikka ne poikkeavatkin ulkoasultaan toisistaan.

*Ratio difficilis* puolestaan kuvaa tilannetta, jossa ilmaisutokeni viittaa suoraan sisältöön, joko siksi, että kulttuurista ilmaisutyyppiä ei ole (vielä) formuloitu, tai koska ilmaisutyyppi on identtinen sisältötyypin kanssa (Eco 1979, 183). Näin on esimerkiksi silloin, kun sisältö on määrittelemätön

niin, ettei se ole eroteltavissa diskreeteiksi sisältöyksiköiksi; Eco kutsui tällaista sisältöä nimellä ”*content nebula*” (Eco 1979, 188). Tyypillinen esimerkki tästä olisi maalaus, jonka sisältöä ei ole mahdollista eritellä kattavasti yksiköiksi, eivätkä sen tulkintaa tai luomista ohjaavat koodit ole artikuloitavissa. ”*The sign producer has a fairly clear idea of what he would like to 'say', but he does not know how to say it; and he cannot know how to do so until he has discovered precisely what to say.*” (Eco 1979, 188). Taiteilija ei esittävää kuvaa maalatessaan rakenna valmiiseen koodiin perustuvaa täsmällisen sisällön kommunikoivaa tekstiä, vaan luo maalausprosessin aikana tätä kyseistä teosta varten uuden koodin, johon epätasällisen sisällön ja erittelemättömissä olevan ilmaisun suhde perustuu: siis ehdottaa korrelaatioita ilmaisun ja sisällön piirteiden välille.

Econ teoriassa käsite *ratio facilis* siis määrittää ei-esittäviä merkkejä ja *ratio difficilis* esittäviä kuvia. On myös ilmaisuja, joissa toteutuvat molemmat: esimerkiksi ns. kiineettiset osoittimet (*kinesic pointers*; esimerkiksi nuoli tai osoittava sormi), jotka sisältävät koodattuja piirteitä, joiden perusteella merkki tunnistetaan osoittimeksi, mutta myös sellaisen piirteen, vektorin, joka viittaa suoraan siihen spatiaaliseen tilanteeseen, joka on osoittimen sisältö (Eco 1979, 185).

#### 4.1.2 Yli- ja alikoodaus

**Ylikoodauksella** (*overcoding*) Eco tarkoittaa uuden säännönmukaisuuden rakentamista aiemmin olemassaolevan koodin pohjalle (Eco 1979, 133). Ylikoodaus voi toimia kahdella tavalla: joko niin, että tietyille syntagmaattisille kokonaisuuksille on annettu ylimääräisiä merkityksiä, jotka perustuvat aiemman koodin pohjalta tulkituille sisällöille

(esim. voimme tunnistaa normaalien esittävyysääntöjen perusteella kuvasta ihmishahmon, joka on pukeutunut tiettyihin vaatekappaleisiin, ja ylikoodauksen perusteella tunnistamme tietyn vaatekokonaisuuden poliisiunivormuksi), tai niin, että joidenkin valmiiksi koodattujen ja tunnistettujen semanttisten yksiköiden tietyt piirteet voivat kantaa lisämerkityksiä merkin varsinaiseen denotatiiviseen sisältöön (esim. äänenpainot tai korostukset voivat merkittävästikin muuttaa puhutun virkkeen tulkintaa) (Eco 1979, 134).

Ylikoodaus toimii usein eräänlaisena idiomaattisten ilmaisujen tai tyylillisten keinojen ”varastona”, josta semioottisen tekstin tuottaja voi valita laajoja merkityskokonaisuuksia sisältäviä stereotyyppisiä ilmaisuja tai esitystapoja työstettäväksi.

**Alikoodaus** (*undercoding*) puolestaan kuvaa tilannetta, jossa tulkitsejä kohtaa osittain tuntemattomiin koodeihin perustuvia semioottisia ilmiöitä, ja tekee vajavaisten tietojensa perusteella yleisiä päätelmiä tekstiä määrittävistä säännönmukaisuuksista (Eco 1979, 135–136). Esimerkiksi kertovan esityksen tuottaja voi tarkoituksella aloittaa tarinan ilman hahmojen ja kontekstin esittelyä ”keskeltä juonta”, niin että vastaanottaja joutuu muodostamaan arvioita hahmojen välisistä suhteista ja motiiveista muun kerronnan tarjoamien vihjeiden perusteella.

#### 4.2. Animaatio semioottisesta näkökulmasta

Semiotiikan näkökulmasta animaatio on monimediaalinen teksti, jonka merkityksenmuodostaminen perustuu useisiin eri koodeihin. Medioista tunnistamme helposti äänen ja liikkuvan kuvan, ja liikkuva kuva voidaan animaation tapauksessa jakaa vielä elokuvallis-audiovisuaaliseen esittämiseen (leikkaukset, montaasi, kuvakoot jne.) sekä

kuvataiteelliseen esittämiseen (sommittelu, värit, materiaalien käyttö jne.), joista kummallakin on omat konventionsa ja keinonsa. Näiden yleisten koodien lisäksi japanilaisessa animaatiossa vaikuttavat myös animen ja mangan mediaikohtaiset koodit ja muut japanin kulttuurin konventiot.

Narratiivisessa animaatiossa nousevat denotatiivisen tulkinnan (tunnistetaan hahmoja jossain kontekstissa) jälkeeseen esille miimiset ja sosiaaliset koodit, joiden avulla aikaisempien koodien kautta tunnistetuista hahmoista ja tilanteista tulkitaan edelleen hahmojen toimia, motiiveita ja tunnetiloja ja muita juoneen liittyviä asioita. Näiden tulkintaa värittävät vielä mahdolliset genrekonventiot.

Animaatioteos kokonaisuudessaan muodostaa monimutkaisen esteettisen tekstin (Eco 1979, 261), jota ei voida purkaa diskreeteiksi merkityselementeiksi ja niitä yhdisteleviksi yksiselitteisiksi syntaktisiksi säännöiksi, vaan teoksen tulkinta perustuu monimutkaiselle tulkittamiseen ja uudelleenarvioinnin mekanismille, jossa teos itse antaa viitteitä siitä, miten sen sisältöä pitäisi tulkita. Ei ole olemassa mitään animaation ”sanastoa” tai ”kielioppia”, joiden perusteella setistä animaatioilmaisuja voisi koostaa merkitykseltään täsmällisiä ”animaatiolauseita”, joskin kaupallisissa ja vähemmän kunnianhimoisissa teoksissa tukeudutaankin kenties enemmän stereotyyppiseen ja muusta populaarikulttuurista tuttuun ilmaisuun.

Länsimaiselle katsojalle, joka ei tunne animen ja mangan konventioita ja japanilaisen kulttuurin ja estetiikan erityispiirteitä, japanilainen animaatio näyttäytyy alikoodattuna tekstinä. Paitsi, että katsoja joutuu purkamaan esityksestä juonisisällön, hänen täytyy myös sisäistää suuria määriä lausumattomia implikaatioita juonen taustakulttuurin sosiaalisista koodeista ja toisaalta itse esityksessä käytetyistä

ilmaisullisista keinoista. Tämä lienee yksi syy sille, miksi anime ja manga jakavat mielipiteitä länsimaisen yleisön keskuudessa: ne voivat olla esteettisesti vaikeaselkoisia ja hämmentäviä niiden konventioita ja lähtökulttuuria tunte mattomalle katsojalle.

#### 4.2.1 Juoni: tarinan sisältö

Se sisältö, johon animaatioesityksen muodostavat merkit kokonaisuutena viittaavat, on **juoni**. Juoni on jonkun hahmon tai hahmojen kokemus ja/tai aiheuttama sarja toisiinsa liittyviä tapahtumia tai tilanteita jossain tietyssä miljöössä. Tämän määritelmän perusteella juonen keskeiset elementit, joiden tulkintaan peilaan animaation ilmaisujen eri esittämissä tapojen vaikutuksia ovat **hahmot, tapahtumat ja miljöö**.

Juoni on abstraktio, joka sisältää vain ne elementit, jotka ovat tarpeellisia juonen muodostaman tapahtumasarjan ymmärtämiseksi. Juonen voidaan ajatella olevan joidenkin tapahtumien ja niihin liittyvien fyysisten elementtien määrittämä ”idea”, joka voidaan esittää millä hyvänsä narratiivisella medialla koodaamalla se kyseisen median konventioiden mukaiseksi tekstiksi. Juoni ei ole sama asia kuin käsikirjoitus, sillä paitsi, että käsikirjoitus on jo itsessään tekstimuotoinen esitys, se on yleensä myös suunniteltu jotain tiettyä mediaa (näytelmä, elokuva, sarjakuva tms.) varten, joten joitain kohdemedioiden konventioita ja rakenteita on siinä jo läsnä.

##### 4.2.1.1 Hahmot

Toimivalla hahmolla on oltava identiteetti ja luonne, ja lisäksi hahmo toimii tekijänä ja kokijana. Identiteetti erottaa hahmon toisista hahmoista, mahdollistaen sen toimien

ja kehityksen mielekkään arvioinnin, ja luonne motivoi hahmon toimintaa ja reagoitua juonen tapahtumiin. Hahmon luonne aktualisoituu sen reaktioiden kautta fyysiseksi toiminnaksi, joka viestittää luonteen aspekteja katsojalle. Hahmon toimet vaikuttavat miljööseen ja/tai muihin hahmoihin, ja hahmon kokemukset puolestaan voivat vaikuttaa sen luonteeseen.

Keskeistä juonen kokonaisvaltaisen ymmärtämisen kannalta on, että hahmot ovat tunnistettavia ja niiden toimet ja toimien motivaatiot ymmärrettävissä. Hahmojen toiminnan on siis perustuttava tunnistettavissa tai eroteltavissa oleviin sosiaalisiin koodeihin. Hahmot voivat olla ymmärrettäviä vaikka ne eivät noudattelisikaan nimenomaan katsojan oman kulttuurin sääntöjä: esimerkiksi aasialaisen hahmon toiminta voi perustua länsimaiselle katsojalle vieraaseen tapaan suhtautua kunniaan, mutta kunnia itsessään on yleisinhimillinen käsite. Merkittävät erot teoksen ja katsojan kulttuurien välillä voivat kuitenkin vaikeuttaa hahmojen toiminnan tulkittamista, sillä tällöin katsojan täytyy ymmärtää ja tiedostaa paitsi teoksen, myös oman kulttuurinsa tapoja.

Tämän hahmomääritelmän ulkopuolelle jäävät esim. luonnonvoimat sekä sellaiset olennot, joiden tietoisuus poikkeaa ihmisestä niin paljon, että niiden motiivien voidaan ajatella olevan katsojan saavuttamattomissa, kuten jotkin eläimet tai yliluonnolliset olennot. Toisaalta hahmoina voidaan pitää sellaisia ei-inhimillisiä olentoja, jotka on esitetty inhimillistettyinä yksilöinä, kuten antropomorfisoidut eläimet tai erilaiset inhimillisten motiivien ajamat henki- tai fantasiaolennot tai teknologiset entiteetit. Arkiiseen nyky-Japaniin sijoittuvan Kare Kanon tapauksessa kaikki hahmot ovat ihmisiä, eikä määritelmän rajoja täten

erityisemmin koetella. Edes Miyazawojen koiraa Pero Pero ei missään vaiheessa esitetä sellaisena toimijana, jolla olisi merkittävää vaikutusta juonen etenemiseen; tarinan kannalta koira on enemmänkin osa miljöötä kuin hahmo.

#### 4.2.1.2 Tapahtumat

Juonen rungon muodostaa sarja toisiinsa liittyviä tapahtumia. Tapahtumat ovat muutoksia hahmoissa tai miljöössä tai niiden välisessä suhteessa. Nämä tapahtumat koostuvat normaalisti tarinan hahmojen toimista, joskin niiden taustalla voivat olla myös luonnonvoimien tai kohtalon tapaiset abstraktiot. Tapahtumat on yhdistetty toisiinsa jonkinlaisilla kausaalisilla periaatteilla niin, että juonen voi nähdä merkitsevänä kokonaisuutena.

Vaikka tapahtumat vievätkin juonta eteenpäin, ne eivät itsessään välttämättä ole tarinan keskeinen sisältö. Erityisesti Kare Kanon tapaisessa draamassa keskiössä ovat yleensä hahmot ja niiden luonteet, ja tapahtumien funktio on lähinnä tuoda hahmoista esille uusia aspekteja altistamalla ne tilanteille, joissa niiden luonteet ja väliset suhteet kulminoituvat kiinnostavilla tavoilla.

#### 4.2.1.3 Miljöö

Miljöö voidaan jakaa kulttuuriseen (tarinan maailman kulttuuriset ja sosiaaliset aspektit) ja fyysiseen (rakennukset, esineet, maisemat, muoti, design jne.) miljööseen. Kulttuurinen miljöö antaa juonen tapahtumille ja hahmoille kontekstin, ja määrittää ne sosiaaliset tilanteet ja taustat, joita vasten hahmoja ja tapahtumia arvioidaan ja tulkitaan. Fyysinen miljöö puolestaan toimii toimintaa määrittävänä ja jäsentävänä kehyksenä, ja erityisesti visuaalisissa kerontamedioissa yleensä myös keskeisenä teoksen esteet-

tisenä osatekijänä. Miljöö määrittää yleisellä tasolla kokoteosta (esim. Tokio 1900-luvun lopulla), ja tarkemmin yksittäisiä kohtauksia ja tilanteita (esim. lukion luokkahuone myöhään iltapäivällä koulupäivän päätyttyä).

Japanilaiseen estetiikkaan kuuluu perinteisesti tunnelman herättelemisen pienten miljöön yksityiskohtien kautta: erityisesti luontoon liittyvä symboliikka on keskeinen osa japanilaista taidetta. Monilla eläimillä ja kasveilla on tietyt symbolimerkitykset, ja niiden avulla voidaan viitata tilanteeseen ja ajankohtaan, sekä niihin liittyviin tunnelmiin ja käsitteisiin. (Fält & Nieminen & Tuovinen & Vesterinen 1994, 194). Myös japanilaisessa runoudessa usein viritetään tunnelma viittaamalla epäsuorasti vuodenaikaan tai päivän hetkeen. Tämä tapa käyttää symboliikkaa on siirtynyt myös Japanin elokuva- ja sitä kautta myös animaatioilmaisuun. Kare Kanossa tämä näkyy selkeimmin kohtauksia usein edeltävässä montaaissa (ks. 5.2.1.1), jossa fyysisen tapahtumapaikan esittelemisen lisäksi alustetaan kohtauksen tunnelma sarjalla kouluympäristön tai urbaanin maiseman detaljeja esittäviä kuvia.

Kuten muidenkin juonen elementtien, myös miljöön painoarvo voi vaihdella tarinasta ja lajityypistä toiseen. Esimerkiksi toimintapainotteisissa tarinoissa fyysinen miljöö korostuu, sillä toiminta operoi ensisijaisesti tarinan fyysisellä tasolla: miljöö asettuu joko tukemaan tai vastustamaan hahmojen toimintaa, ja toiminnan vaikutukset heijastuvat usein miljöön muutoksina. Kare Kanon kaltaisessa draamassa fyysinen miljöö on paljon vähemmän keskeisellä sijalla, ja lisäksi japanilaiselle katsojalle se on arkisuudessaan käytännössä läpinäkyvä, sillä sen kulttuuriset oletukset ja fyysiset parametrit mukailevat hänelle tuttua jokapäiväistä elämää.

#### 4.2.2 Kerronta

Baconin mukaan “Yksinkertaisimmin ja ytimekkäimmin kerronnan voi määritellä kahden tai useamman peräkkäisen tapahtuman esittämiseksi kausaalisesti toisiinsa liittyvinä ja jostain tietystä näkökulmasta käsin.” (Bacon 2000, 18) Jos tämä yhdistetään aikaisempaan määritelmääni juonesta sarjana toisiinsa liittyviä tapahtumia, voidaan pelkistää sanoa, että kerronta on harkittu tapa esittää juoni. Kerronnassa esitetään juonen tapahtumat kertojan valitsemien näkökulmien ja painotusten kautta ja kerrontaan käytetyn median mahdollistamien keinojen ja rajoitusten puitteissa. Lisäksi kerronta yleensä sisältää joitain juonen ulkopuolisia elementtejä, joko ohjaamaan esitettävien tapahtumien tulkintaa tai muista kerronnallisista tai esteettisistä syistä.

#### 4.3 Tutkittavat aspektit

Tutkin animaatiosta sen merkkien suhdetta omiin fyysisiin parametreihinsa (**muoto**), tapoja, joilla ilmaisut on korreloitu sisältöön (**muodostustapa**) sekä merkkien suhdetta kerrontaan (**diegeettisyys**).

##### 4.3.1 Muoto

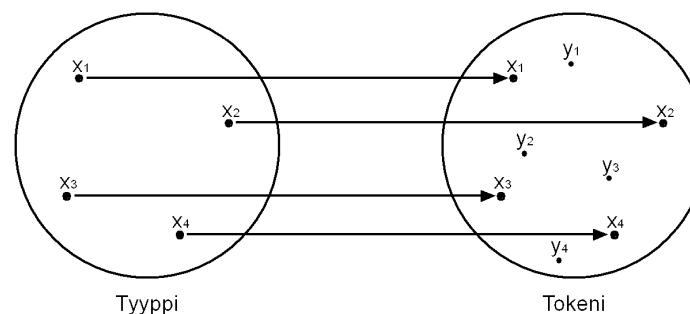
Merkin muodolla tarkoitan tässä tutkimuksessa ilmaisutokenin tuottamisprosessin siihen mukaansatuomia аспекteja. Muodon havainnollistamiseksi käyn läpi Econ tapaa käsitellä niitä merkkejä, joiden tuottamiseen käytettyä työtä hän kutsui kehittelyksi (*invention*, ks. kaavio 4.4): tokenien muodostamista tyyppin tai semanttisen mallin piirteiden pohjalta (Eco 1979, 245 – 250).

Kun tyyppi ja tokenin suhde on *facilis*, eli kun merkki on osa kulttuurissa tunnettua ja segmentoitua ilmaisuava-

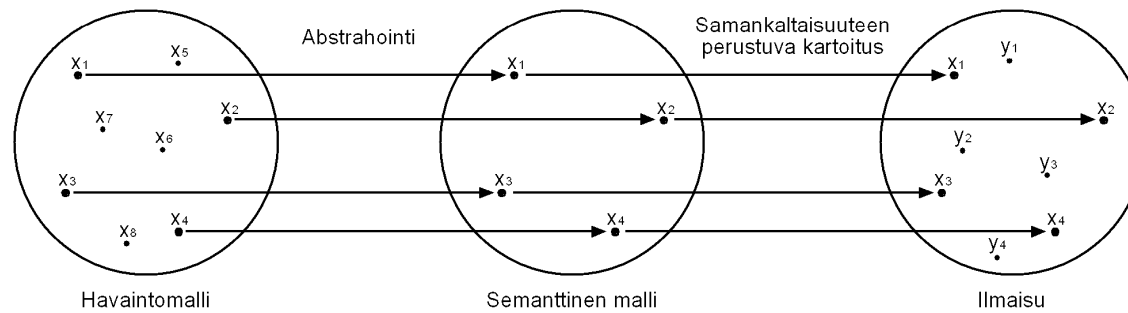
ruutta, tyyppi määrittää tietyn setin välttämättömiä piirteitä, joita tokeniin täytyy sisältyä, jotta sen voidaan tunnistaa viittaavan tyyppiin. Tyyppin ja tokenin suhdetta, ja täten *ratio facilis*-tyypin merkin muodostusta voidaan kuvata kaaviolla 4.2 (Eco 1979, 246).

Esittämissä merkeissä (joissa tyyppin ja tokenin suhde on siis *difficilis*) ilmaisutokenin piirteet puolestaan perustuvat tiettyjen transformaatio sääntöjen perusteella suoraan sisällön piirteisiin ilman ilmaisutyyppin kautta kulkevaa välivaihetta. “Tiheästä” havaintomallista, joka sisältää periaatteessa loputtoman määrän piirteitä, valikoituu abstrahoinnin kautta pieni setti avainpiirteitä, jotka muodostavat kohteesta mentaalisen mallin (joka on siis subjektiivinen, ei kulttuurinen konstruktio kuten tyyppi). Tästä mallista piirteet puolestaan kartoitetaan ilmaisuun kulttuuristen esittävyysääntöjen perusteella (Eco 1979, 248) (ks. kaavio 4.3).

Jotkin piirteistä ovat eri tilanteissa olennaisempia kuin toiset. Kun sisällön pohjalta luodaan merkki, valitaan piirteistä ne, joita merkin tuottaja pitää kyseisessä tapauksessa sopivimpana välittämään niitä merkityksiä, joita hän haluaa merkkiin koodata. ”Realistiseen” esitykseen pyritäessä merkkiin on sisällytettävä suurempi määrä erityi-



**Kaavio 4.2:** Ratio facilikseen perustuvan merkin tyyppi-tokeni-suhteen muodostuminen.



**Kaavio 4.3:** Ratio difficultikseen perustuvan merkin ilmaisun muodostuminen.

sesti mallin ulkoisiin ominaisuuksiin liittyviä piirteitä, kun pelkistetyssä ilmaisussa puolestaan keskitytään rajoitetumpaan määrään olennaisimpia piirteitä. Käytännössä lähes kaikki representaatio on vahvasti pelkistettyä: havaintomallin koko kompleksisuutta on käytännössä mahdotonta toisintaa kokonaisuudessaan.

Tokeniin kuitenkin yleensä sisältyy myös piirteitä, joita tyyppiin ei sisälly. Tähän on kaksi perussyötä: ensinnäkin tyyppiin määrittämät piirteet ovat usein abstrakteja ja rakenteellisia, ja näiden piirteiden konkretisointi tokeniin vaatii materiaalisia valintoja, jotka tuovat väistämättä mukanaan fyysiseen olemukseensa sidottuja omia piirteitä. Esimerkiksi kapiteeli-A-kirjainta määrittävä tyyppi sisältää geometrisia määrityksiä kirjaimen ulkomuodosta, mutta ei ota kantaa sen väriin; kun kirjain kuitenkin painetaan, piirretään tai tulostetaan (siis tuotetaan tokeni), kirjaimen väriä ei voi olla valitsematta. Lisäksi tokenin halutaan usein viestittävän tyyppiin määrittämän sisällön lisäksi myös jotain tiettyä vaikutelmaa tai tunnelmaa. Typografinen esimerkki tästä on valinta eri kirjasimien välillä: kirjasinmallit sisältävät välttämättömien piirteiden lisäksi myös päätteitä, painotuksia ja muita skemaattisia muotoratkaisuja, jotka

tuottavat erilaisia vaikutelmia. Nämä ilmaisun tuottamista varten tehdyt valinnat ja niihin liittyvät piirteet ja rakenteet muodostavat merkin **tyylin**.

Toinen syy tyyppiin ulkopuolisten piir-

teiden läsnäoloon on tokenin muodostamiseen valittujen materiaalien ja niiden manipulointiin käytettyjen välineiden ja työtapojen ominaisuudet. Kuvan tulkintaprosessin aikana nämä piirteet usein jäävät huomiotta heti, kun ne on tunnistettu "ei-merkitseviksi" piirteiksi (ts. piirteiksi, jotka eivät palvele ilmaisun denotaatiota), mutta joskus ne ovat niin hallitsevia, että ne rekisteröidään myös tietoisesti. Tällöin kyse voi olla materiaalien ja työtapojen joustamattomuudesta tai merkin tuottajan kompetenssin puutteesta, mutta mahdollisesti myös ilmaisullisesta ratkaisusta, jossa näiden piirteiden muodostamat vaikutelmat ovat tarkoituksellisesti osa ilmaisun tuottamaa kokemusta. Esimerkkejä näistä piirteistä olisivat maalauksessa näkyvät siveltimenjäljet, kankaan pintarakenne ja impastotekniikalla toteutettujen värien kolmiulotteiset muodot. Näitä piirteitä voidaan hallita yleisellä tasolla toisaalta materiaalivalinnoilla ja toisaalta käyttämällä sellaisia työtapoja, joilla materiaalien ja tekniikoiden tuottamia artefakteja voidaan kompensoida tai korostaa. Nämä merkin aspektit, jotka tuovat näkyväksi tokenissa käytettyjen ilmaisujatkumon osasten piirteet tai ne fyysiset manipulaatiot, joita ilmaisujatkumoon on tokenin tuottamiseksi kohdistettu, muodostavat



merkin **materiaalisuuden**.

Merkin tuottajan näkökulmasta materiaalisuus sijoittuu rajapinnalle, jossa tuottajan ilmaisulliset intentiot ja materiaan fyysiset vaatimukset kohtaavat. Tuottaja voi pyrkiä taistelemaan materiaa “vastaan” ja minimoimaan sen vaikutuksen, tai hän voi antautua “vuoropuheluun” sen kanssa ja sallia sen luonteen tulevan esiin merkin ulkoasussa. Vastaanottajan näkökulmasta materiaalisuus puolestaan sijoittuu usein (joskaan ei välttämättä) havaintokyvyn ääri-rajalle: se näyttäytyy ilmaisussa usein kompleksisena tekstuurina, jonka yksittäisiä piirteitä ei käsitellä semioottisen tulkinnan alaisena elementtinä, vaan ne jäävät stimuluksen asteelle. Esimerkiksi hiilipiirustuksen tekstuurin muodostamat rakeet ovat tyypillisesti niin pieniä ja monilukuisia, ettei niiden erottelu ja tulkinta ole enää mahdollista tai mielekäästä, vaikka ne periaatteessa ovatkin havaittavissa. Econ mukaan esteettisessä tekstissä merkin materiaasta on tehty semioottisesti kiinnostava manipuloimalla sitä niin, että ilmaisutyyppin vaatimien makroskooppisten suhteiden ja rakenteiden toisintamisen lisäksi myös materiaan oma rakenne on segmentoitu niin, että se voi kantaa merkityksiä.

(Eco 1979, 244)

Materiaalisuuden määritelmää voidaan soveltaa kuvien tuottamisen lisäksi myös kerronnallisuuteen: sellaisten ilmaisun keinojen, jotka tuovat esille narraation keinotekoisuuden, voidaan ajatella olevan ”kerronnan materiaalisuuden” ilmentymiä.

On myös mahdollista jäljitellä materiaalin piirteitä jonkin toisen materiaan kautta. Tällöin kyse ei ole varsinaisesta materiaalisuudesta, vaan materiaalisuuden simuloinnista tai ”materiasitaatista”, joka kuuluu enemmänkin tyyllisten ilmaisukeinojen puolelle. Huolella toteutettu simulaa-

tio voi olla suorastaan mahdoton erottaa normaalin havaintotilanteen puitteissa varsinaisesta materiaalisuudesta, ja silloin kun on näin, merkin vastaanottajan näkökulmasta ero todelliseen materiaalisuuteen on mitätön. Merkin tuottamisen näkökulmasta puolestaan simuloitu ja todellinen materiaalisuus ovat tietenkin hyvin erilaisia asioita: siinä missä materiaalisuuden luonteva hyödyntäminen perustuu enemmänkin tietoisien kontrollien harkittuun hellittämiseen, simuloitu vaatii varsinaisen käytetyn materiaalin piirteiden häivyttämistä ja kohdemateriaalin tyypillisten piirteiden analyysiä ja harkittua syntetisointia.

#### 4.3.2. Muodostustapa

Tarkastelen animaation merkkien ilmaisun ja sisällön suhdetta Econ *ratio facilis / ratio difficilis* -jaottelun pohjalta (4.1.1), ja tarkemmin hänen erittelemiensä merkkien muodostamisen moodien kautta (kaavio 4.4 seur. sivulla) (Eco 1979, 218).

Rajaan tässä tutkimuksessa käsittelemieni muodostustapojen piiriin kaaviosta arbitraarisesti valittuun heteromateriaaliseen jatkumoon sovellettavissa olevat moodit. Jatkumon heteromateriaalisuudella Eco tarkoittaa, että materiaali, jota manipuloidaan ilmaisun tuottamiseksi, voi olla eri kuin sen mahdollisen objektin materiaali, johon merkin koetaan viittaavan. Jatkumo on arbitraarisesti valittu (*arbitrarily selected*) silloin, kun ilmaisu



**Kuva 4.1:** Viivanpaksuuden vaihtelu olisi materiaalisuutta, jos se olisi suora seuraus käytetyistä materiaaleista tai työtaivoista. Tässä tapauksessa se on kuitenkin harkittu tehokeino. Jakso 22, 04:35.



**Kuva 4.2:** Kirjoitusmerkeissä näkyy vahva materiaalisuus siveltimen jäljessä. Jakso 4, 18:52.

on on sen tuottajan harkittujen materiaalsien valintojen eikä esim. fysikaalisten prosessien seurausta, kuten moti- voidun jatkumon tapausessa. Ilmaisuihin voi toki sisältyä piirteitä myös motivoituun jatkumoon perustuvista moo- deista, mutta ne piirteet kuuluvat enemmänkin ilmaisun muodon, ja erityisesti materiaalisuuden puolelle.

#### 4.3.2.1 Ratio difficilis

Eco on luokitellut *ratio difficilisen* alle **vektorit** (*vec- tors*)<sup>(Eco 1979, 240)</sup> ja **projektiot** (*projections*)<sup>(Eco 1979, 257)</sup>.

Vektori on tapa organisoida merkin piirteitä niin, että ne tuottavat vaikutelman suunnasta, ja koska ilmaisussa fyy- sisesti osoitettu suunta on sama kuin ilmaisun sisältöön si- sältyvä suunnan käsite, myös ne perustuvat *ratio difficilik- seen*. Ne esiintyvät siis ainoastaan jonkin olemassaolevan ilmaisun ominaisuutena, joskin on myös mahdollista, että ilmaisu on tuotettu pelkästään sitä varten, että sitä voidaan käyttää vektorin ”kantajana”.

Projektioiden tuottamiseen käytettyä työtä Eco kutsuu kehittämäksi (*invention*). Kehitelmässä luodaan merkki kartoittamalla sisältötyypin olennaisia piirteitä suoraan

sellaiseen ilmaisulliseen jatkumoon, jota ei ole kulttuuri- sesti segmentoitu ilmaisutyypeiksi, ts. johon ei ole olemassa mielekästä ”sanastoa” tai ”kielioppia”<sup>(Eco 1979, 245)</sup>. Koska si- sällön ja ilmaisun välillä ei ole aikaisempaa formaalista korrelaatiota, ilmaisun on itsensä sisällettävä vihjeet tämän korrelaation luomiseksi. Projektioiden tapauksessa (erona kongruensseihin<sup>(Eco 1979, 256)</sup>) piirteiden kartoitus ei tapahdu mekanistisesti, vaan sitä ohjaavat ilmaisulliset ja kulttuu- riset näköisyyssäännöt. Joitain piirteitä pidetään olennai- simpina kuin toisia, ja eräät (kuten mittakaava) saatetaan jättää säännönmukaisesti kokonaan huomiotta.

#### 4.3.2.2 Ratio facilis

*Ratio facilisen* alle on luokiteltu **yhdisteltävät yksi- köt** (*combinational units*)<sup>(Eco 1979, 245)</sup> ja **pseudoyhdistel- tävät yksiköt** (*pseudo-combinational units*)<sup>(Eco 1979, 243)</sup>.

Prototyypisimpiä yhdisteltäviä yksiköitä ovat kirjoitus- merkit: tämä moodin alle kuuluvat sellaiset ilmaisut, joissa diskreetti merkitys on konventionaalisesti korreloitu täs- mälliseen ilmaisutyyppiin. Moodin nimi on hieman har- haanjohtava sikäli, että on myös ”yhdisteltäviä yksiköitä”,

PHYSICAL LABOR required to produce expressions	RECOGNITION			OSTENSION			REPLICA				INVENTION		
Ratio difficilis	Imprints			Examples	Samples	Fictive Samples	Vectors				Pro-grammed Stimuli	Con- gruences Projections Graphs	TRANSFORMATIONS
Ratio facilis		Symptoms	Clues				Stylizations		Combin- ational Units	Pseudo Combin- ational Units			
CONTINUUM to be shaped	HETEROMATERIAL (motivated)			HOMOMATERIAL			HETEROMATERIAL (arbitrarily selected)						
Mode and rate of ARTICULATION	Pre-established (coded and overcoded) GRAMMATICAL UNITS (according to different modes of pertinence)						Proposed undercoded TEXTS						

**Kaavio 4.4:** Econ merkkien muodostamisen moodien typologia

jotka eivät ole mielekkäästi yhdisteltävissä monimutkaisemmiksi propositioiksi (esim. laivaston lippu, jonka esittäminen ilmaisee amiraalin läsnäoloa ja esittämättä jättäminen poissaoloa: järjestelmä ei mahdollista monimutkaisempia yhdistelmiä <sup>(Eco 1979, 232)</sup>).

Pseudoyhdisteltävissä yksiköissä puolestaan sisällön ja ilmaisun välinen korrelaatio perustuu kyllä rakenteellisiin säännönmukaisuuksiin, mutta nämä säännöt muodostuvat vasta tulkintaprosessissa: esimerkkinä tästä voidaan pitää puhtaasti abstraktia taidetta, jossa muodot ja värit eivät viittaa mihinkään artikuloitavissa oleviin sisältöihin, vaan teoksen tulkinta perustuu niiden tuottamiin epätasällisiin vaikutelmiin ja tunnelmiin. Voitaisiin ehkä sanoa, että pseudoyhdisteltävien yksiköiden ilmaisun viittaussuhde sisältöön on esteettinen.

#### 4.3.2.3 Ratio faciliuksen ja difficiluksen yhdistävät moodit

On myös moodeja, joissa yhdistyy aspekteja sekä *ratio faciliksesta* että *ratio difficiliksesta*. Näihin kuuluvat **tyylittelyt** (*stylizations*) <sup>(Eco 1979, 238)</sup>, **ohjelmoidut stimulut** (*programmed stimuli*) <sup>(Eco 1979, 241)</sup> ja **graafit** (*graphs*) <sup>(Eco 1979, 257)</sup>.

Tyylittelyt ovat ylikoodauksen perustuvia merkkejä, jotka usein koetaan esittäviksi, mutta joita ei kuitenkaan tunnisteta takaisinkartoittamalla niiden piirteet sisältötyyppiin, vaan tietyt piirteiden yhdistelmät saavat suoraan konventioon perustuvan merkityksen. <sup>(Eco 1979, 238)</sup> Tyylittelyjä merkkejä ei siis tulkita pelkästään havaintoon perustuvia prosesseja seurailen, vaan merkin tietyt muodolliset rakenteet tunnustetaan kulttuurissa tunnetun ilmaisutyyppin oleellisiksi piirteiksi, ja tämä ilmaisutyyppi puolestaan

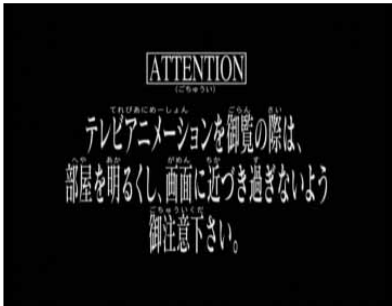
viittaa sisältöön konvention perusteella. Tyylittelyt ovat tavallaan esittäviksi merkeiksi ”naamioituja” konventionaalaisia merkkejä, tai mahdollisesti alunperin esittäviä merkkejä, jotka ovat toiston ja abstrahoitumisen kautta ”konventionalisoituneet” niin, että semioottiseen ympäristöön on muodostunut uusi tiettyyn sisältöön yhdistetty ilmaisutyyppi, johon tyylitelty tokeni viittaa. Tyypillinen esimerkki tyylittelystä elementistä japanilaisessa animaatiossa voisi olla hahmolle piirretty koulu-uniformu, johon voidaan viitata hyvinkin yksinkertaisesti muutamilla avainpiirteillä, joiden perusteella merkki tunnustetaan ”koulupukuilmaisuksi”, joka puolestaan viittaa Japanin vahvasti hierarkisen ja segmentoituneen yhteisökulttuurin tiettyyn elementtiin. Näin muutamilla piirteillä on aktivoitu monimutkainen kulttuuristen assosiaatioiden verkko, joka määrittää pukuun yhdistetyn hahmon iän, elämäntilanteen ja paikan yhteiskunnassa hyvin täsmällisesti.

Projektoiden ja tyylittelyjen raja-alue on laaja ja sumea. Projektoiden rakentamista määrittävät kulttuuriset esittävyysäännöt voivat joissain tilanteissa olla hyvinkin täsmällisiä, tai tapa, jolla kohteeseen on viitattu, on voinut toistua muualla kulttuurissa, mitä kautta tiettyjen piirteiden ja sisältöjen välille on alkanut muodostua alustava yhteys; toisaalta ilmaisutyyppi, johon tyylittely perustuu voi olla esimerkiksi monimutkaisen yhdistely- ja syntetisointiprosessin jäljiltä sumea ja sen viittaussuhde sisältöön lähinnä ohjeellinen.

Ohjelmoidut stimulut ovat semioottisten ilmiöiden rajalla olevia aistiärsykeitä, jotka ilmaisun tuottaja on valinnut siinä tarkoituksessa, että ne herättävät vastaanottajassa reaktion, mutta joiden vaikutus perustuu johonkin muuhun kuin semioottiseen prosessiin. Stimulut ovat



**Kuva 4.3:** *Diegeettinen* kuva: hahmot, luokkahuone ja kalusteet ovat osa kerromon määrittämää maailmaa. Jakso 4, 15:43



**Kuva 4.4:** Jakson alussa katsojaa varoitetaan katsomasta televisiota liian läheltä tai liian pimeässä tilassa. Varoitus ei liity mitenkään tarinan maailmaan, joten se on *ekstradiegeettinen*. Jakso 1, 00:02.



**Kuva 4.5:** Yukinolla soi päässä häiritsevä melodia. Itse musiikki on osa hahmon subjektiivista kokemusmaailmaa, mutta nuotit eivät tietenkään näy tarinan muille hahmolle: esitystapa on *semidiegeettinen*. Jakso 6, 16:10

hyvin epävarmoja sisällön kantajia, koska niiden tulkinta on aina ennalta-arvaamaton, mutta toisaalta koska ne ohittavat tulkinnalliset prosessit, ne voivat olla toimissaan hyvin tehokkaita.

Graffit ovat ilmaisia, joissa jokin sisällön ei-spatiaalinen suhde esitetään ilmaisussa spatiaalisesti.

### 4.3.3 Diegeettisyys

Käsittelen merkin suhdetta narraation maailmaan diegeettisyyden käsitteen kautta. En viittaa sanalla klassiseen diegesis/mimesis -jaotteluun (vaikka käsittelenkin osittain samankaltaisia ilmiöitä), vaan termin myöhemmin elokuvan tutkimuksessa saamaan merkitykseen tarinan sisäisenä maailmana (Bordwell 1997, 92 – 93, Juntunen 1997, 22). Tässä tutkimuksessa kutsun **diegeettiseksi** ilmaisua, joka on läsnä diegesiksessä ja lisäksi viittaa johonkin juoneen kuuluvaan elementtiin, ja **ekstradiegeettiseksi** sellaista merkkiä, joka ei ole konkreettisesti läsnä itse tarinassa, ja joka viittaa johonkin juonen ulkopuoliseen asiaan. Näiden lisäksi kutsun **semidiegeettisiksi** sellaisia ilmaisia, jotka viittaavat juoneen, mutta joilla ei ole fyysistä läsnäoloa tarinan maailmassa.

Merkin diegeettistä statusta ei voida kiistattomasti tulkita pelkästään sen ulkomuodon perusteella, vaan tunnistaminen vaatii merkin peilaamista ympäröivään tekstiin, ja sen tulkitsemista osana kerrontaa. Diegeettisyys on syntagmaattinen ominaisuus: se syntyy rinnastuksen kautta.

#### 4.3.3.1 Diegeettiset ilmaiset

Diegeettiset ilmaiset viittaavat tarinan hahmoihin, miljööseen ja objekteihin esittävästi niin, että niillä ole-

tetaan olevan fyysinen tai visuaalinen vastine tarinan maailmassa. Diegeettisten ilmaisujen hallitsevuus erityisesti populaariviitteessä perustuu ainakin osittain fotografisten medioiden keskeiseen asemaan nykyaikaisessa mediakulttuurissa: elokuva- ja videokameroiden tekniset ominaisuudet suosivat vahvaa diegesistä, ja tämä esittämisen tapa on juurtunut vahvasti erityisesti länsimaisiin representaation tapoihin.

#### 4.3.3.2 Semidiegeettiset ilmaiset

Aiemman määritelmäni mukaan semidiegeettiset merkit ovat merkkejä, joiden voidaan ajatella viittaavan johonkin tarinan diegeettisen maailman aspektiin, mutta niin, että ilmaisu itsessään ei ole diegeettinen. Piirtämiseen tai maalaamiseen perustuvien kerrontamedioiden puolella ekstra- ja semidiegeettisten keinojen käyttöönotto on ollut ehkä helpompaa kuin fotografiseen tallentamiseen perustuvissa medioissa. Esimerkiksi sarjakuvissa abstraktien asioiden esittämiseen on luontevasti käytetty olemassaolevaa symboliikkaa (sydän jne.) tai kehitetty uutta (hehkulamppu idean symbolina, vauhtiviivat tms.) Katsojan oletetaan ymmärtävän, että symbolit eivät sijaitse tarinan fyysisessä todellisuudessa, eikä niiden siis odoteta vaikuttavan fyysisesti tarinan tapahtumiin. Lisäksi piirretyn tai maalatun kuvan ilmeisempi keinoitekoisuus tuntuu sallivan joitain sellaisia abstrakteja ilmaisia, jotka fotografisessa mediassa näyttäisivät luonnottomilta.

Jaan semidiegeettiset merkit niiden syntagmaattisen asemoinnin perusteella kolmeen tyyppiin: **Kelluvat** merkit ovat merkkejä, jotka muotonsa puolesta selkeästi erottuvat ne diegesiksestä. Tämä on perinteinen, ”puhdasoppinen”, jo sarjakuvista tuttu tapa käsitellä ei-diegeettisiä merkkejä

kerrontaan lisättyinä efekteinä. **Upotettujen** merkkien tapauksessa semidiegeettiset ilmaisut ovat lainanneet joltain ympäröivien diegeettisten ilmaisujen muodollisia ominaisuuksia niin, että tulee vaikutelma, että semidiegeettiset merkit sijaitsevat diegesiksessä tai vaikuttavat siihen, vaikka ne eivät voi olla konkreettinen osa diegesistä. **Korvaavat** merkit korvaavat narraatioon sisältyvän diegeettisen ilmaisun kokonaan jollain toisella ilmaisulla. Siinä, missä kelluvat ja upotetut merkit sijoittuvat kerronnassa diegeettisten merkkien rinnalle, kommentoiden ja modifioiden kerronnan muodostavia ilmaisuja, korvaavat merkit asettuvat toisten merkkien tilalle ottaen niiden tilan ja funktion kerronnassa. Korvaavat merkit ovat semidiegeettisten merkkien tyypeistä kaikkein ilmeisimmällä tavalla metaforisia: jotakin tarkoittavan ilmaisun käyttäminen tarkoittamaan toista asiaa täyttää Aristoteleen klassisen määritelmän. (Aristoteles 1997, 181).

Diegeettisyyttä voidaan rikkoa myös yksittäisiä elementtejä laajemmin esittämällä kokonainen otos tai kohta kauttaaltaan semidiegeettisenä. Tällöin irroittaudutaan diegesiksestä kokonaan, ja käytetyt kuvalliset ilmaisut saavat tavallisuudesta radikaalisti poikkeavan viittaussuhteen.

#### 4.3.3.3 Ekstradiegeettiset ilmaisut

Määritelmäni ekstradiegeettiset ilmaisut sijoittuvat kokonaan diegesiksen ulkopuolelle: niiden ilmaisu ei ole osa diegesistä, ja myös sisältö, johon ne viittaavat sijaitsee tarinan ulkopuolella. Jo määritelmänkin perusteella on selvää, että tällaiset ilmaisut eivät voi näytellä mitään osaa juonen esittämisessä, mutta niillä voi olla kerronnan jäsentämiseen liittyviä funktioita.

#### 4.4 Tutkimuksen ongelmakohdat

Semiotiikan mukaan merkkien ja tekstien tulkitseminen perustuu koodeihin, jotka määrittävät merkkien ilmaisun ja sisällön suhteet, ja nämä koodit ovat kulttuurisesti määrityneitä. Tästä herääkin kysymys: kuinka voin tehdä järjestistä tutkimusta sellaisen semioottisen ilmiön nyansseista, joka kuuluu itselleni vieraan kulttuurin piiriin?

Nyky-Japanin populaarikulttuuri ei ole lainkaan niin vieras länsimaalaiselle, kuin se on joskus aikaisemmin saatanut olla. Paitsi, että Japani on länsimaistunut omaksuttuaan Meiji-kaudelta alkaen valtavasti läntisiä vaikutteita (kuten on jo tullut esille, mm. sarjakuva ja animaatio tuotiin Japaniin alunperin länsimaista), myös länsimaat ovat japanilaistuneet: viimeisen parin vuosikymmenen aikana japanilainen kulttuuri on vähitellen murtautunut länsimaihinkin, ja Japanista on tullut yksi globaalin nuoriso- ja populaarikulttuurin keskuksista.

Vieraan kulttuurin estetiikan arvioiminen ei myöskään automaattisesti vaadi syvällistä tietämystä niistä historiallisista virtauksista ja kulttuurisista rakenteista, jotka ovat johtaneet tiettyihin ilmaisullisiin ratkaisuihin. 1800-luvun eurooppalaiset tiesivät Japanista todennäköisesti paljon vähemmän kuin länsimaalaiset nykyään, mutta se ei estänyt taiteilijoita innostumasta japanilaisista taideteoksista ja ottamasta niistä esteettisiä vaikutteita omiin töihinsä. Lisäksi kulttuurieroista huolimatta kuulumme kaikki samaan ihmiskuntaan, joten monissa niissä periaatteissa, joihin käyttäytymisemme ja tulkintamme perustuvat, on väistämättä yhteinen pohja jollain biologisella tai arkkityypisellä tasolla. Tulkinnat voivat olla joiltain osin "väärää" siinä mielessä, että ne poikkeavat niistä merkityksistä, joita

taiteilija on niihin pyrkinyt koodaamaan, tai joita töistä tulkittaisiin lähtökulttuurissa, mutta tämä ei estä tulkintoja olemasta mielekkäitä ja esteettisesti rikkaita. Ulkopuolinen tulkitsija on myös vapaa lähtökulttuurin tulkitsijoita ehkä kahlitsevista ennakkoluuloista, kuten esimerkiksi edellämainittujen puupiiirrosten halvasta käyttötaideleimasta.

Omalta puoleltani voinen vielä laskea eduksi yli kymmenvuotisen aktiivisen manga- ja animeharrastuksen, joka on perehdyttänyt minut kyseisten medioiden konventioihin, sekä vuoden mittaisen vaihto-opiskelun Japanissa, jonka aikana pääsin tutustumaan paitsi japanilaiseen visuaaliseen populaarikulttuuriin, myös nyky-Japanin arkkikulttuuriin sisältä käsin. Vuoden mittainen visiitti ei tietenkään voinut perehdyttää minua kulttuurin syvärakenteisiin, mutta pääsin kuitenkin tutustumaan sellaisiin arkielämän aspekteihin, joille tutkimani sarjankin kerronta on rakennettu.

## 5 Soveltaminen: tapaus Kare Kano

### 5.1 Merkkien muoto Kare Kanossa

Kare Kanon ilmaisuissa käytetään erilaisia muodollisia keinoja ahkerasti. Vaikka ilmaisun runkona on melko geneerinen animetyyli, erilaiset materiaaliset efektit ja ilmaisujen tyylien vaihtelu muodostavat merkittävän osan sarjan omalaatuista visuaalista ilmettä.

Kappaleen 4 mukaan jaottelen Kare Kanossa käytettyjen merkkien muotokeinot **materiaalisuuteen** ja **tyyliin**.

#### 5.1.1 Materiaalisuus Kare Kanossa

Kare Kanon materiaallinen luonne on sen monimediaalisuudesta johtuen monimutkainen. Jokaisella medialla ja työvälillä, jota animaatioteoksen luomiseen käytetään, on omat vaikutuksensa lopullisen teoksen ulkoasuun, ja kukin niistä voi jättää omanlaisiaan jälkiä läsnäolostaan prosessissa. Animaation tilannetta monimutkaistaa myös se, että se perustuu yhdellä medialla (televisio) esitettyyn toisilla medioilla (piirustus ja maalaus) toteutettujen merkien representaatioon.

Yksi tilanteista, joissa merkin materiaalisuus on näkyvillä on se, kun merkki materiaaleineen kaikkineen on osa tarinan diegeettistä maailmaa. Kuvassa 5.1 Yukino demonstroi osaamistaan luokan edessä liitutaululle. Matemaattiset yhtälöt liitutaululla toimivat tässä yksinkertaisesti miljöön ja narraation tapahtumien kuvituksena. Liidun jälki assosioituu kulttuurisesti koulun kontekstiin, mikä vahvistaa ja ylläpitää jo aiemmin määriteltyä miljöötä. Koska materiaalisuus on kuitenkin diegeettistä, tämä tapaus ei varsinaisesti kuvasta materiaalisuuden merkitystä kerron-

nassa: tässä materiaalisuus on osa esityksen sisältöä, ei sen ilmaisua.

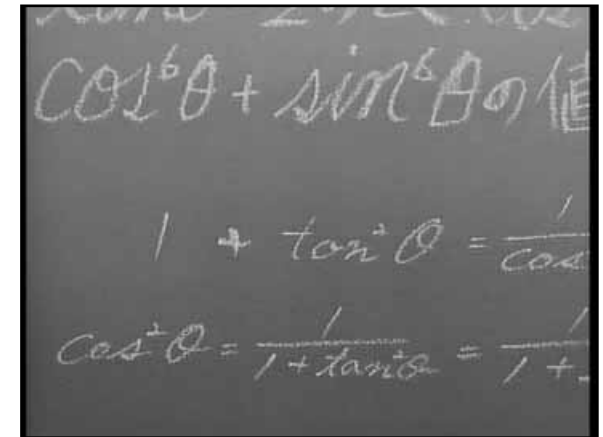
Jaottelen materiaalisuuden edelleen kahteen kategoriiaan: **merkinmuodostuksen materiaalisuus** sisältää animaatioteoksessa käytettyjen yksittäisten medioiden ja työtekniikoiden materiaalisuuden, ja **kerronnallinen materiaalisuus** kerronnallisten keinojen ja niihin liittyvien liittyvien tekniikoiden esilletuomisen.

##### 5.1.1.1 Merkinmuodostuksen materiaalisuus

Seuraavissa kuvissa näemme tyypillisimpiä esimerkkejä kerronnallisena keinona käytetystä materiaalisuudesta:

Kuvan 5.2 etualalla nähdyn Sōichirōn hahmon esityksen materiaalisuus on käytännössä lientynyt televisioesityksen erotelukyvyyn rajoituksiin. Viivat ja väripinnat ovat tasaisia, ja kaikki piirteet, jotka esityksessä nähdään, liittyvät sen diegeettiseen sisältöön tai perustuvat käytettyyn tyylliseen paradigmaan. Hahmo on siis materiaalisesti katsoen neutraali.

Taustassa sensijaan nähdään tyypillinen, joskin yhä melko huomiota herättämätön tapa käyttää materiaalisuutta miljöön esittämisessä. Maalattu taustakuva on pelkistetty ja viitteellinen, ja tietyt alueet siitä on toteutettu yksityiskohtaisemmin kuin toiset. Siveltimejäljet ja värin leviäminen kostealla pinnalla ovat näkyvissä. Tällainen tekniikka on vähemmän työlästä kuin maa-



Kuva 5.1: Liitutaulu: yksi kouluympäristön ikoneita. Jakso 9, 02:36.



Kuva 5.2: Yukino muistelee vähän aikaa sitten tapahtunutta keskustelua Sōichirō kanssa. Jakso 5, 03:02.



**Kuva 5.3:** Sōichirō muistelee takaumajaksossa viime viikkojen tapahtumia. Jakso 6, 08:07.



**Kuva 5.4:** Yksinhuoltajaisänsä naimisiinmenosuunnitelmia vastustava Tsubasa muistelee aikaa ennen sen "toisen naisen" ilmestymistä kuvioihin. Jakso 13, 02:34.



**Kuva 5.5:** "Epähienon" puolen itsestään Sōichirōlle vahingossa paljastanut Yukino luuli jo päässeensä kuin koira veräjästään, mutta yllättäen Sōichirō ottaa asian esille. Jakso 2, 05:28.

lauksen hiominen täysin naturalistiseksi, ja voita-  
neen pitää todennäköisenä, että resurssien säästö  
on ollut yksi syistä, joiden perusteella tähän to-  
teutustapaan on päädytty. Valinnalla on kuitenkin  
myös ilmaisullisia perusteita: impressionistinen  
esitystapa tukee Yukinon muistelujakson romant-  
tista tunnelmaa.

Kuvassa 5.3 hahmojen mustavalkoisuus ja erityi-  
sesti viivoituksella toteutettu varjostus antavat ku-  
valle keskeneräisen ja luonnosmaisen tunnelman.  
Piirros kuvittaa Sōichirōn muistoja, mutta yleisellä  
tasolla, ei yhtä tiettyä diegeettisesti tapahtunutta  
kohtausta, kuten kuva 5.2. Luonnosmaisuus abst-  
rahoi hahmoja, mikä sopiikin Sōichirōn muistelu-  
jen yleisluontoisuuteen. Tavallista himmeämmät  
viivat ja niistä johtuva hahmojen sulautuminen  
taustaan tuo kohtaukseen herkän tunnelman. Ma-  
teriaalisuus myös vahvistaa muistelukohtauksen  
subjektiivisuutta: on kuin se olisi Sōichirōn itse  
mielessään piirtämä kuvaus edellisten viikkojen  
tapahtumista. Lisäksi poikkeava esitystapa erottaa  
takaumakohtauksen syntaktisesti muusta kerron-  
nasta samaan tapaan kuin näytelmäelokuvassa jos-  
kus käytetty aaltoileva tai pehmenetty kuva.

Kuvassa 5.4 nähdään vielä vahvempi esimerkki  
materiaalisuudesta muistelujaksossa: Tsubasan  
takauma on esitetty väriliitupiirustuksista koostu-  
vana montaaasina. Väriliidut ja tämä nimenomainen  
piirustustapa ovat vahvasti lapsuuteen viittaava yli-  
koodattu tyyllillinen keino.

Lisäksi materiaalisuuden voidaan ajatella toi-  
mivan tässä Econ "vihjeen" (*clue*)<sup>(Eco 1979, 223)</sup> tavoin:

kuvasta voidaan tunnistaa paitsi käytetyt välineet, myös ar-  
vioida tekijän kompetenssia ja kypsyyttä. Olisi täysin mah-  
dollista ajatella, että kuvat olisivat Tsubasan omia lapsuus-  
aikaisia piirustuksia, jolloin materiaali ja tekijä jopa sijoit-  
tuisivat narraation diegeettiseen maailmaan, kuten kuvassa  
5.1. Tässä esitystavan suhde diegesikseen jää ratkaisematto-  
maksi, mutta jo tämän tulkinnan mahdollisuus kuitenkin  
vahvistaa kohtauksen jo valmiiksi hyvin intiimiä ja subjek-  
tiivista tunnelmaa.

Kuvassa 5.5 Yukinon iloinen tunnelma katkeaa kuin veit-  
sellä leikaten, kun Sōichirō yllättäen ottaa esille joitain päi-  
viä aiemmin sattuneen tilanteen, jossa hän tapasi Yukinon  
ilman hänen koulussa ylläpitämäänsä superihmisen habi-  
tusta, ja aikoo kiristää Yukinoa tällä tiedolla. Sōichirōa kor-  
keamoraalisena ja hyväntahtoisena pitäneen Yukinon yllät-  
tys ja järkytys kuvataan niin, että häntä ruudulla esittävä  
kuva repeytyy kahtia: neutraalin materiaalisuuden esitys  
muuttuu yhtäkkiä vahvasti materiaaliseksi.

Materiaalisuuden hyödyntämistapa havainnollistaa hah-  
mon mielentilaa. Se "pohja", jolle kuva on toteutettu yht-  
äkkiä paljastuu ja pettää, mikä sivuaa sitä tunnetta, jota  
Yukinon voidaan ajatella tuntevan tilanteessa. Repeytymi-  
sen keskittyminen kasvoihin muistuttaa toisaalta Yukinon  
imagon ja todellisen luonteen kahtiajakaisuudesta (joka on  
Sōichirōn kiristyksen perusta) ja toisaalta herättää assosi-  
aation kasvojen menettämisestä. Repiminen on myös yksi  
aggression ilmenemismuoto, millaisena Yukino tämän ti-  
lanteen epäilemättä kokee.

Kuvassa 5.6 Yukino muistelee aiemmin tapahtunutta  
tilannetta, jossa hän, entinen luokan ykkösoppilas, putosi  
koetuloksissa 13:nneksi. Kyseinen tilanne nähtiin edelli-  
sessä jaksossa (kuva 5.7) kohtauksessa, jossa numero 13



iskeytyy hänen päähänsä semidiegeettisenä tiiliskivenä. Takauman luonnosmainen ja kiireellä tehdyn näköinen sivellinjälki itse asiassa näyttää siltä, että kuva voisi olla osa jakson alkuperäistä kuvakäsikirjoitusta, mikä olisi tässä tapauksessa semioottisesti ironista, sillä kuva toimii kerronnassa kyseiseen tapahtumaan viittaavana takaumana, vaikka on animaatiota toteutettaessa toiminut pohjana kyseistä tapahtumaa esittävälle kuvalle.

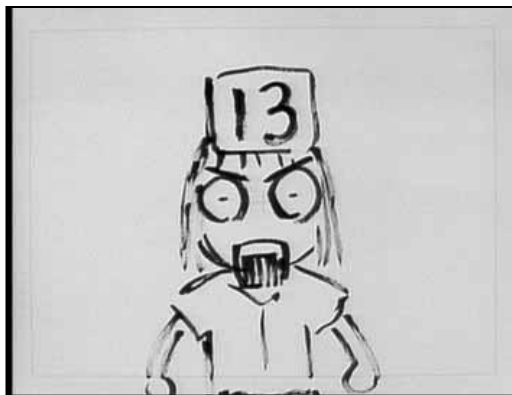
Tässä materiaalisuus siis erottaa takaumajakson muusta kerronnasta ja viestittää, että se pitää tulkita poikkeavasti, ja toisekseen luonnosmainen jälki korostaa jälleen esityksen subjektiivisuutta, viitaten siihen, että käymme kohtauksessa läpi Yukinon pään sisäisiä asioita.

Piirustus- ja maalausjäljen lisäksi sarjassa käytetään ajoittain myös valo- ja videokuvaa:

Olisi helppo ajatella, että fotografisella periaatteella toteutetut kuvat olisivat “vähemmän materiaalisia” kuin esimerkiksi piirretyt ja maalatut kuvat, sillä niissä kuvan muodostuminen perustuu fysikaalisiin prosesseihin, jotka pystyvät toistamaan useimpiin animessa käytettyihin tekniikoihin nähden täysin yliveraisen määrän lähdeobjektin fyysisiä piirteitä. Kuitenkin keskeinen osa materiaalisuutta silloin, kun sitä käytetään esteettisessä tarkoituksessa, on se, että ilmaisujatkumoa on manipuloitu tavalla, joka erityisesti kiinnittää katsojan huomion, muistuttaen tätä esityksen keinoitekoisesta luonteesta, ja houkuttaen tätä uudelleenarvioimaan ilmaisun ja sisällön suhteen luonnetta (Eco 1979, 261). Tällöin fotografisen kuvan käyttäminen osana piirrosanimaatiota on jo itsessään huomiotaherättävä materiaallinen poikkeama. Lisäksi myös fotografisissa kuvissa on omia materiaasta ja teknologiasta johtuvia piirteitä, jotka merkitsevät kuvat fotografiseen ilmaisulliseen paradig-

maan kuuluviksi kaikkine siihen liitettyine assosiaatioineen. Näitä piirteitä ovat optiset ilmiöt, kuten epäterävyys (kuvat 5.8 ja 5.10) ja liike-epäterävyys (kuva 5.9), ja toisaalta materiaaliset ilmiöt, kuten filmin rae tai videokuvan juova- tai värikomponenttirakenne.

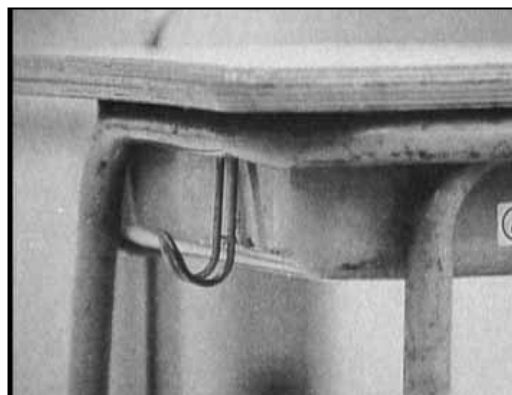
Aittoa valo- tai videokuvaa on käytetty sarjassa lähinnä parin yhteenvetokohtauksen taustakuvituksena (kuvat 5.8 ja 5.9), tai joskus harvoin miljöötä esittelevänä kuvituksena



**Kuva 5.6:** Yukino muistelee viime päivien tapahtumia. Jakso 8, 02:33.



**Kuva 5.7:** Tapahtuma, johon kuvassa 5.6 viitataan. Jakso 7, 05:57.



**Kuva 5.8:** Kuva sarjan pääkohtien yhteenvedon taustalla esitetystä valokuvamontaasista. Jakso 26, 02:34.



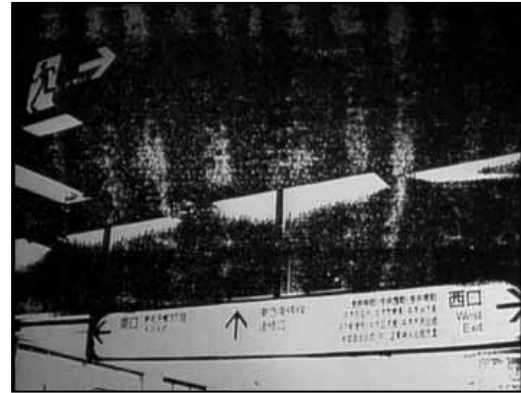
**Kuva 5.9:** Sarjan tapahtumien yhteenvetoa kuvittavaa videokuvaa. Jakso 25, 01:56.

(kuva 5.10). Kuvassa 5.11 nähdään esimerkki toisesta käytötavasta, jota on käytetty useissa jaksoissa: todellisista paikoista otettujen valokuvien valokopiot. Tässä tapauksessa esityksessä korostuu fotografisuuden rinnalla xerox-jäljelle tyypillinen jyrkkä kontrasti ja sävyalueiden murtuminen rakeiseksi.

Valokopion arkisuus on hallitseva tunnelma näissä ku-



**Kuva 5.10:** Kendoleirillä olevaa Sōichirōa ikävöivä Yukino pohdiskelee tunteitaan tunnelmoiden joen äärellä. Jakso 17, 10:15.



**Kuva 5.11:** Yukino saattaa Tsubakin metroasemalle, ja tytöt juttelevat Tsubasan ongelmista. Kohtauksen miljöökuvat ovat etvupäässä sävytettyjä valokopioita. Jakso 12, 08:39.



**Kuva 5.12:** Yukino tapasi juuri ensimmäistä kertaa Hideaki Asaban, joka loukkasi häntä verisesti. Jakso 5, 12:37.



**Kuva 5.13:** Seuraavan jakson esittelevät aina Yuki Watanabe (Tsukino) ja Maria Yamamoto (Kano). Jakso 3, 23:50.

vissa: esitystapa tukee ja korostaa (hahmoille) tutun ja tavallisen kaupunkimiljöön jokapäiväisyyttä, ja kopioprosessin tuottama epätarkkuus assosioituu hahmojen havaintojen epätäsmällisyyteen: tuttuja maisemia ei tarkastella huolella, vaan ne rekisteröidään vain viitteellisesti. Valokopion karu jälki ehkä myös viittaa kohtauksen dialogin aiheeseen: Tsubasan ahdistukseen ja hänen suhtautumiseensa isän naimisiinmenoaikeihin.

Kuvassa 5.12 käytetään erästä vahvasti vakiintunutta fotografiseen materiaalisuuteen perustuvaa ilmaisukeino: Hideaki on juuri loukannut Yukinoa heidän tavattuaan ensimmäistä kertaa, ja Yukinon suuttumus ja kostonhalu esitetään (muiden tyylillisten keinojen ohessa) hehkuvilla silmillä, jotka ovat pitkään olleet yliluonnollista voimaa indikoiva trooppi populaarikulttuurissa. Silmistä tuleva valo kuvastaa niin vahvaa emotiota, että se rinnastetaan yliluonnolliseen voimaan: sielun ja maailman kohtaamispisteenä toimivat silmät, jotka normaalisti toimivat sekä maailman havainnoinnin välineinä että sielullisen tilan kuvasimina, muuttuvat tässä yksisuuntaisiksi hahmon tahdon aggressiivisen projektion välikappaleiksi.

Mahdollisista toteutustavoista tässäkin käytetty ylivalotusta ja suodattimia hyödyntävä, filmin optisiin ominaisuuksiin perustuva hehkuefekti on ollut hallitseva keino esittää "yliluonnollista" valonhehkua tieteis- ja fantasiaelokuvissa jo vuosikymmenten ajan. Se koetaan luontevaksi luultavasti juuri sen vuoksi, että se seuraa fyysikaalisesti siitä, kun filmiä valotetaan sen toistokyvyn ylittävällä valomäärällä: filmistä on tullut niin vakiintunut tapa kuvata ja sitä kautta myös hahmottaa maailmaa, että joitain sen materiaalisia artefakteja aletaan pitää jo lähes yhtä luonnollisina kuin suoran havainnon ilmiöitä.

### 5.1.1.2 Kerronnallinen materiaalisuus

Tähän asti käsitellyt materiaalisuuden esiintymismuodot ovat olleet esimerkkejä kuvantuottamistekniikoiden ja -välineiden tuottamista jäljistä. Aiempaan materiaalisuuden määritelmääni voidaan kuitenkin sisällyttää myös muut ilmaisukeinot, jotka paljastavat teoksen luomiseen liittyviä prosesseja tai keinoja: kutsun näitä keinoja kerronnalliseksi materiaalisuudeksi.

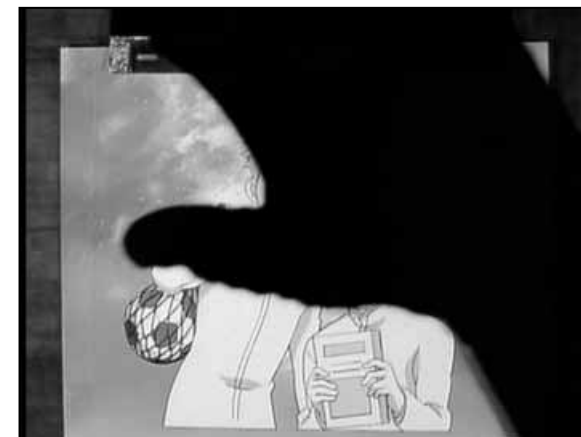
Jokaisen jakson lopussa toistuu lyhyt videokuvattu kohtaus, jossa esitellään seuraavan jakson teemat. Kohtaus toimii myös hauskana animaation keinotekoisuuden paljastajana: Yukinon pikkusiskojen ääninäyttelijät on videokuvattu äänitysstudioissa kertomassa seuraavan jakson keskeisistä teemoista. “Esiripun takainen” todellisuus esitetään katsojalle, ja “neljäs seinä” rikotaan, kun näyttelijät esiintyvät suoraan videokameralle. Toisaalta näyttelijät yhä näyttelevät hahmojaan, vaikka hahmot ottavatkin kohtauksessa kertojan roolin.

Kohtauksen kerronnallinen materiaalisuus korostaa sen poikkeavuutta tavallisesta narraatiosta, sijoittaen sen varsinaista tarinaa kontekstoivaan metadiegeettiseen kehykseen.

Kuvassa 5.14 Sōichirō muistelee, kuinka hänen elämänsä on aina ollut ulkoapäin katsoen tasapainoista ja rikkasta. Taustaa lukuunottamatta kuvan materiaalisuus on melko neutraalia: takauman poikkeava narratiivinen status ilmaistaan (kertojanäänän lisäksi) värittämättömillä hahmoilla ja karkealla kehyksellä. Kuvassa 5.15 Sōichirō kuitenkin purkaa tätä tasapainoisuuden illuusiota, ja muistelee jo tuolloin todellisuudessa tuntemaansa henkistä



*Kuva 5.14: Sōichirō muistelee lapsuuttaan ja nuoruuttaan. Jakso 8, 15:12.*



*Kuva 5.15: Sōichirōn analyysi muistellusta ajasta syvenee. Jakso 8, 16:32.*

tyhjyyttä. Kohtauksessa esiintyy sama näkymä kuin edellisessä kuvassa, mutta tällä kertaa näemme kuvan reunojen ulkopuolelle: etualan hahmojen keinotekoinen rajausta tulee näkyviin, kuten myös animaation kuvauksessa käytettyjä työvälineitä ja jopa taiteilijan käsi, joka vaihtaa kuvia. Tällainen esityksen työkalujen ja prosessin paljastaminen viittaa metaforisesti Sōichirōn henkiseen tilaan: hän analysoi aikaisempaa elämäänsä syvällisemmin, ja ymmärtää tuolloin esittämänsä roolin keinotekoisuuden. Menneisyydestä paljastuu Sōichirōlle asioita samaan tapaan, kuin katsojalle paljastetaan itse esityksen keinotekoisuus.

Kare Kano-sarjan materiaalisuudesta ei voi puhua mainitsematta erityisesti jaksoa 19 (ks. kuvat 5.16 – 21 seuraavalla sivulla). Tässä “pahamaineisessa” episodissa suurin osa animaatiosta on toteutettu lyijy- tai värikynäpiirroksin ja animaatio on huomattavasti karkeampaa kuin sarjassa yleensä; joissain kohtauksissa on käytetty jopa videokuvattuja käsin liikuteltuja paperinukkeja tai marionettimaisesti palasista koottuja hahmoja. Miljöö on usein toteutettu va-



**Kuva 5.16:** Paperinukke-Miyazawojen päivä alkaa. Jaksossa 19, 05:05.



**Kuva 5.17:** Yukino ja Sōichirō tapaavat aamulla ennen koulun alkua. Jaksossa 19, 07:05.



**Kuva 5.18:** Hideaki paljastaa luokkansa suunnitelman koulun kulttuurifestivaaliin: Hideaki Asaba Dinner Show. Hideaki itse on esitetty marionettina. Jaksossa 19, 13:38.



**Kuva 5.19:** Yukinon loumas valokuvana. Jaksossa 19, 09:04.



**Kuva 5.20:** Jaksossa 19 ”protestilopussa” sen tekemiseen käytetty materiaali tuhoetaan polttamalla. Jaksossa 19, 22:12.



**Kuva 5.21:** Rinnakkaisluokan megalomaanin johtaja. Jaksossa 19, 16:55.

lokuvilla tai kollaasitekniikalla. Äärimmäisenä ekstradiegeettisenä materiaalisuuden ilmentymänä jaksos lopussa lopputekstien taustalla esitetään takaperin esitetty video jaksossa käytetyn kuvamateriaalin polttamisesta (kuva 5.20).

Jaksossa 19 jakaa mielipiteitä fanien keskuudessa: useimmat pitävät sitä keskeneräisenä, epäonnistuneena, tai suorastaan katsojaa loukkaavana tekeleenä, mutta esityskenojen runsaus ja kekseliäisyys on kerännyt sille myös ihailijoita (ks. esim. nimimerkki ”Kagura”, Animeunioni 21.7.2005; ”Askman”, Anime News Network 16.1.2007; ”MrBS” ja ”Eknatsumi”, Animeboards.com 13.3.2003 - 14.3.2003).

Se, mistä jaksos poikkeava ilme johtuu, ei ole oleellista; tärkeintä on siinä esiintyvä ilmaisullisen vapauden ja kokeilun purskahdus, joka näyttäytyy katsojalle kaikessa sekavuudessaankin leikkisänä. Jaksossa 19 käytettyjen esitystapojen runsaus ja poikkeavuus on semioottisesta ja esteettisestä näkökulmasta kiinnostava.

### 5.1.1.3 Yhteenveto

Yksi syy materiaalien piirteiden esiintymiselle Kare Kanossa ovat pragmaattiset: työvälineiden ja -tapojen jälkien poistaminen vaatii aikaa ja työtä, ja kaupallinen toimija kuten animaatiostudio, joutuu priorisoimaan resurssien käyttöä. Toisaalta Japanin taideperinteessä on aina osoitettu suurta arvostusta käytettyjä materiaaleja ja välineitä kohtaan (Fält & Nieminen & Tuovinen & Vesterinen 1994, 173 – 175), eikä niiden jälkien erottumista teoksessa täten pidetä välttämättä ongelmana.

Silloin, kun niitä käytetään ilmaisullisissa tarkoituksissa, materiaaliset rakenteet voivat myös herättää vaikutelmia suoraan erilaisten parasemioottisten havainnon prosessien kautta (esim. synestesia). Tällöin materiaalisuus toimii osana ohjelmoitua stimulusta (ks. 5.2.3.2) tai pseudoyhdisteltäviä ilmaisuja (ks. 5.2.2.2). Toisaalta jos tiettyjen materiaalien tai tekniikoiden toistuva käyttö kulttuurissa on muodostanut niihin liittyviä alustavia konventionaalisesti tunnettuja merkityksiä, materiaaliset jäljet voivat viitata niihin tyylittelyn (ks. 5.2.3.1)

prosesseilla. Kerronnan kannalta katsottuna materiaalisuutta käytetään myös erottamaan jokin kerronnaltaan poikkeava (esim. fantasia- tai takauma-) jakso syntaktisesti muusta kerronnasta.

Ilmaisun tuottamisen materiaalisuutta on käytetty Kare Kanossa viestittämään tunnevaikutelmia, erityisesti miljööseen yleistä atmosfääriä ja subjektiiviseen näkökulmaan liittyviä tuntemuksia, ei niinkään esitettyjen hahmojen tunnereaktioita. Muutenkin subjektiivisuus tuntuu olevan keskeinen osa välinemateriaalisuuden herättämiä vaikutelmia. Materiaalisuus muistuttaa katsojaa taiteilijan ja tätä kautta edeltävän tulkinnan olemassaolosta, ja materiaalisuuden ilmaisun sijoittaminen kerrontaan sopivalla tavalla voi ”siirtää” tämän tulkinnan kokemuksen hahmon tulkinnaksi, ja täten kuvan hänen subjektiiviseksi näkökulmakseen.

Kerronnallinen materiaalisuus on analyttisempää kuin kuvan tuottamisen materiaalisuus. Sitä on käytetty Kare Kanossa viestimään kriittistä introspektiota, ja osana kerrontaa kehystävää ekstradiegeettistä rakennetta (alku- ja loppuanimaatiot, seuraavan jakson esittely).

### 5.1.2 Tyyli Kare Kanossa

Kuten aiemmin määrittelin, tyyli koostuu niistä ilmaisun muodollisista piirteistä, jotka eivät perustu merkin fyysisiin aspekteihin, vaan sen tuottajan ilmaisullisiin valintoihin.

Kuvassa 5.22 Yukino on tuonut Sōichirōn ensimmäistä kertaa käymään kotonaan, shokeeraten äitinsä. Äidin huutama sana ”poika” (tarkalleen ottaen ”otoko” tarkoittaa yleensä miessukupuolta ilman ikään tai kypsyyteen liittyviä assosiaatioita) esitetään lähes koko ruudun peittävänä kirjoitusmerkkinä. Merkki itsessään on sisällöltään melko

neutraali, mutta sen huomiota herättävä konfiguraatio primaariväreineen ja paksuine reunoineen korostaa äidin yllätystä ja järkytystä.

Kuvassa 5.23 ääniefekti on upotettu maisemaan perspektiivin mukaisesti. Tämä on sarjakuvasta tuttu tehokeino: mangassa on tyypillistä, että ääniefekteistä tehdään osa kuvan sommittelua niin, että tekstin tyyli viestittää joitain ääniefektiin liittyviä aspekteja. Tässä tapauksessa esitystapa korostaa kuvan voimakasta perspektiiviä, joka puolestaan vahvistaa vauhdin tunnelmaa ja lisäksi keskittää katsojan huomion lähestyvään Yukinoon. Tämä on myös esimerkki tilanteesta, jossa merkin konfiguraatio toimii sen vektoriominaisuuksien kantajana (ks. 5.2.1.2)

Kuvassa 5.24 Yukino viettää levollista sunnuntai-iltapäivää. Narraatio kuitenkin kertoo, että kohta hän tulisi tekemään suuren virheen, ja aina kertojan (joka on Yukino itse) keskeyttäessä esityksen, kuva muuttuu negatiiviseksi. Tyyli muutos siis erottaa normaalin kerronnan ja kertoja-Yukinon retrospektiivisen ennakkoinnin. Negatiivikuva viittaa myös siihen, kuinka kertoja-Yukinon kokemus tilanteesta on täysin vastakkainen diegeettisen Yukinon näkökulmaan verrattuna: diegesiksen Yukino lepäilee viikon rasituksista ilman huolen häivää, mutta kertojalla on tietämys siitä, että hetken kuluttua tapahtuisi yksi hahmon kehityksen keskeisimpiä kulminaatiopisteitä.

Tyylillisistä keinoja voidaan soveltaa myös yksittäisiä merkkejä laajempiin kokonaisuuksiin. Kuvassa 5.25 Yukino pohtii erilaisia keinoja tunnustaa



**Kuva 5.22:** Sōichirōn ensimmäinen visiitti tulee Yukinon äidille yllätyksenä. Merkki: ”mies”. Jakso 3, 05:34.



**Kuva 5.23:** Yukinon pinna katkeaa, ja Tsubasa joutuu pakenemaan. Yukinon askelten ääniefektit on esitetty sarjakuvamaisesti perspektiivissä. Jakso 10, 17:40.



**Kuva 5.24:** Sunnuntai-iltapäivästä kotonaan nauttiva Yukino tekee kohta yhden elämänsä pahimmista virheistä. Jakso 1, 21:10.



**Kuva 5.25:** Yukino pohtii keinoja Sōichirōn nappaamiseksi. Teksti: ”aikaisempien strategioiden toisintaminen”. Jakso 4, 13:28.



**Kuva 5.26:** Yukinon pikkusisko Kano analysoi isosiskonsa viimeaikaista käytöstä sarjakuvan keinoin. Jakso 1, 19:11.



**Kuva 5.28:** Tonami kävelee koulun puistossa ja pohdiskelee elämäänsä. Jakso 26, 03:38.

ihastumisensa Sōichirōlle. Pohdinnan kuvituksena esitetään aiemmat epäonnistuneet yritykset videon pikakelausta simuloivalla tavalla: esityksessä näytetään nopeat välähdykset kustakin jo aiemmin esitetystä yrityksestä, ja videomaista vaikutelmaa vahvistavat kuvan juovaisuus sekä ruudun alalaidan “fast forward” -symboli. Esitys kuvastaa toisaalta sitä suunnitelmallisuutta ja suorastaan konemaista tehokkuutta, jolla Yukino paneutuu “projektiin”, ja toisaalta herättelee videoon liitettyjä dokumentoivan median konnotaatioita. Tämä kaikki viittaa Yukinon melko ulkokohtaiseen ja viileään tapaan lähestyä omia tunteitaan.

Kuva 5.26 esittää tilannetta, jossa Yukinon pikkusisko Kano tarkastelee kriittisesti joitain Yukinon viimeaikaista kokemuksia ja toimia. Kanon analyysi on esitetty kokonaisuudessaan sarjakuvamuodossa niin, että kamera silmäilee sarjakuvaa ruudusta toiseen, simuloiden kuvitteellisen lukijan katsetta. Kameran liikkeen lisäksi kohtauksessa ei ole muuta animaatiota.

Kyse ei ole materiaalisuudesta, koska ilmaisu ei niinkään toisinnassa sarjakuvan tuottamiseen käytettyjen fyysisten aineksien piirteitä, vaan tapoja, jolla sarjakuvamediassa kerronta on jäsennetty kuvasarjaksi, sekä tähän jäsentämiseen liittyviä syntagmaattisia elementtejä (ruutujako ja -sommittelu, puhekuplat, mustavalkoisuus jne.).

Mangailmaisuus on hyvin kompakti ja pelkistetty tapa esittää asioita, ja tässä

kohtauksessa se kuvastaa Kanon tekemää tarkkanäköistä analyysiä isosiskonsa toiminnasta. Sarjakuvan korostettu medialuonne myös viittaa siihen, että esityksessä on kyse Kanon tulkinnasta. Kohtauksen voi myös ajatella olevan intertekstuaalinen hatunnosto animaatiotarjan manga-alkuperälle. Kiinnostavaa kyllä, ruudut eivät kuitenkaan ole alkuperäisestä Kare Kano-mangasta, jossa kuvaa vastaava tilanne on esitetty aivan toisella tavoin (ks. kuva 5.27).

Kuva 5.28 on sarjan viimeisestä jaksosta, jossa on monissa kohtauksissa käytetty tässä esitettyä hyvin poikkeavaa kerrontatapaa. Kuva on jaettu useisiin lähes monokromaattisiin ruutuihin, jotka voivat liikkua, ilmestyä ja kadota. Myös niiden sisältö on saatettu animoida hyvin pelkistetyllä tavalla. Dialogi on esitetty teksteillä ja puhekuplilla, jotka ilmestyvät näkyviin yksi kerrallaan hahmojen puhuessa. Puhutun dialogin sijaan kuullaan mies- ja naisäänten vuorotellen lausuvan rauhalliseen tahtiin lyhyen kutakin repliikkiä tai tilannetta luonnehtivan kuvauksen, esim. “Tervehdys”, “Kysymys”, “Vastaus”, “Keskustelu”, “Keskustelu jatkuu”, jne.

Koska tätä konfiguraatiota on käytetty useissa pitkissä



**Kuva 5.27:** Kuvasa 5.26 esitettyä vastaava tilanne alkuperäisessä Kare Kano-mangassa: Sōichirō osoittaa etevyytensä luokassa ja Yukino kihisee kateudesta. Luetaan oikealta vasemmalle. (Tsuda 1996, s.20)

kohtauksissa, joissa on laaja tunnelmien ja tapahtumien skaala, sitä ei voi sitoa tai luokitella minkään yksittäiseen juonen tai kerronnan aspektiin, vaan se on motivoitu enemmänkin esteettisesti kuin kerronnallisesti. Sarjakuvamaisuus viittaa ehkä jälleen sarjan alkuperään, mutta toisin kuin esimerkiksi kuvassa 5.26, jossa sarjakuvamaisuutta käytetään yksinkertaisena sitaattina ja lyhyenä efektinä, tässä on rakennettu huomattavasti kompleksisempi animaation ja sarjakuvan kerrontatapoja yhdistävä synteesi.

#### **5.1.2.1 Yhteenveto**

Tyyli on materiaalisuutta tietoisempi ja analyttisempi tapa hyödyntää ilmaisujatkumon artefakteja merkitysten välittämiseen. Tyyliratkaisut noudattelevat usein joitain manga- ja animeilmaisun vakiintuneita tyylittelyjä, joihin on ylikoodattu valmiita merkityskokonaisuuksia.

Kare Kanossa tyyliratkaisuilla voidaan korostaa merkkejä tai sisällyttää niihin erilaisia ilmaisevia aspekteja. Tällöin tyylipiirteet voivat toimia stimulusten tai vektorien tavoin, tai jos merkkiin lainataan jonkin jo vakiintuneen ilmaisun piirteitä, niitä voidaan tulkita tyylittelyinä. Syntaktisesti tylien vaihtelulla voidaan erotella erityyppiset kohtaukset toisistaan.

Laajempia kerronnallisia kokonaisuuksia voidaan myös konfiguroida esim. niin, että ne mukailevat jonkin toisen median kerronnan esitystapoja. Tätä voidaan käyttää liittämään kokonaisuuksiin joitain lainattuihin medioihin liitettyjä konnotaatioita. Jos kohtausta on kytketty jonkin hahmon subjektiivisuuteen, nämä konnotaatiot voivat viestiä joitain hahmon luonteeseen tai tunnetilaan liittyviä asioita. Medioiden esitystapoja yhdistelemällä voidaan jopa syntetisoida kokonaan uusia kerronnan ja esteettisen esittämisen moodeja.

## 5.2 Merkin muodostus Kare Kanossa

Esittävät kuvat ovat keskeisessä osassa Kare Kanon kerronnassa, mutta perinteisestä Disney-tyylisestä animaatiosta poiketen Kare Kanon kerronnassa käytetään niiden ohella myös paljon ei-esittäviä ilmaisuja. Suuri osa näistä ilmaisuista pohjautuu mangan ja animen vakiintuneisiin

efektimerkkeihin, mutta käytössä on myös kirjoitusmerkkejä ja muuta yleisempää symbolista kuvastoa ja puhtaasti abstrakteja ilmaisuja.

Myös tyylittely on vahvassa osassa kerronnassa: muutoinkin japanilaiselle graafiselle kerronnalle tunnusomainen hahmojen plastisuus ja karrikoinnin draamattinen vaihtelu on Kare Kanossa erityisen vahvasti esillä.



**Kuva 5.29:** Hokuei-lycée. Klassinen johdantokuva Sōichirōn ja Yukinin koulusta. Jakso 1, 12:31



**Kuva 5.30:** Urbania ympäristöä. Lämmin valo ja pitkät varjot implikoivat aamua tai iltaa. Jakso 1, 03:10

### 5.2.1. Ratio difficilis

*Ratio difficilis* kuvaa sellaisten ilmaisujen tyyppi/tokeni-suhdetta, joita puhkielessä kutsutaan esittäviksi. Esittävyys on erityisesti länsimaissa audiovisuaalisen kerronnan oletusarvoinen tapa viestiä asioita. Myös Kare Kanossa tarinan runko käytännössä perustuu esittäviin ilmaisiin: hahmot ja miljöö esitetään esittävilla tai esittävyttä läheisesti sivuavilla merkeillä. Econ typologiassa *ratio difficiliseen* perustuvista merkin muodostamisen moodeista tutkin tässä **projektiota** ja **vektoreita**.

### 5.2.1.1 Projektiot

Projektiot ovat *difficilis*-ilmaisuista tyyppillisimpiä: niissä ilmaisu muodostetaan kartoittamalla semanttisesta mallista joitain valikoituja piirteitä ilmaisuun esittävyysään-  
töjen perusteella. Puhtaimpia projekteja Kare Kanosta löytyy miljöötä esittelevien kuvien joukosta (ks. kuvat 5.29 ja 5.30).

Näissä kuvissa nähdään selvä pyrkimys lähes fotorealistiseen esittävyteen: kuvat ovat yksityiskohtaisia, noudattelevat huolellisesti perspektiiviä ja värit, valot ja varjot ovat naturalistisia.

Tällaisia kuvia käytetään Kare Kanossa tyyppisesti kohtauksesta toiseen siirryttäessä, jolloin realististen kuvien montaaesi esittelee seuraavia tapahtumia määrittävän kontekstin. Tällainen johdantokuva itsessään on yleinen audiovisuaalisessa kerronnassa käytetty keino (Juntunen 1997, 45), mutta huomionarvoista Kare Kanossa, ja toisaalta tyyppistä ja japanilaiselle audiovisuaaliselle kerronnalle, on se, että kuvat eivät välttämättä esittele kohtauksen tapahtumapaikkaa, vaan voivat keskittyä enemmänkin tunnelmallisiin detaljeihin, jopa jostain fyysisesti aivan toisesta paikasta (Anderson & Richie 1982, 323). Tällainen ”*mono no awarea*” (Lehtinen, Kemppi & Vanamo 2007, 127; Stanley-Baker, 1995) hyödyntävä ilmaisu tapahtuu katsojalta kontekstiherkkyttä: miljööseen kuuluu muutakin kuin sen fyysiset puitteet; vuorokauden- ja vuodenaika sekä sää ovat yhtä tärkeä osa kontekstia kuin tapahtumapaikkana toimiva luokkahuone. Kohtauksen aloittava montaaesi voi toimia haikun tapaisena pelkistettynä tunnelman virittäjänä, joka alustaa erilaisilla yli- ja alikoodausta yhdistelevillä keinoilla kohtaukseen joskus hyvinkin hienovaraisen vaikutelmien kompleksin.



Hahmokuvien karrikointi myös liikkuu projektioiden ja tyylittelyjen välillä, mutta käytännössä realistisimmillaankin ne ovat yhä vahvasti tyyliteltyjä (ks. kuva 5.31). Käsitte-  
len hahmojen esitystapoja tarkemmin kappaleessa 5.2.3.1.

### 5.2.1.2 Vektorit

Vektorit ovat ilmaisia, jotka osoittavat jotain suuntaa. Tarkalleen ottaen vektoreilla tarkoitetaan vain niitä ilmaisun piirteitä, jotka osallistuvat suunnan esittämiseen, mutta silloin, kun ilmaisu on luotu pelkästään kantamaan vektoriaalisuutta (kuten kuvassa 5.32), on helpompi kutsua koko ilmaisua vektoriksi.

Kuvassa 5.32 kilpailu Sōichirōa vastaan on uuvuttanut Yukinon, ja hän yrittää pakottaa itsensä pysymään hereillä tunnilla, ja tämän herättelyn ilmaisemiseen käytetään päästä säteittäisesti lähtevää huomioviivoitusta. Efekti on yksi vanhimpia ja perinteisimpiä efektimerkkejä ja on ollut käytössä jo animaation ja sarjakuvan alkuajoista lähtien (ks. kuva 5.33). Viivat toisaalta voivat kuvittaa yllätystä, säikähdystä, oivallusta, tms. hahmon sisäistä psykologista tapahtumaa tai reaktiota, ja toisaalta ne kiinnittävät katsojan huomion hahmoon, jonka reaktion rekisteröiminen on tarpeellista juonen seuraamisen kannalta. Kuvassa 5.32 viivat on konfiguroitu paksummiksi niin, että ne lähestyvät pintamaista ilmaisua, kuitenkin niin, että viivan suunta-aspekti säilyy; Tämä tuo efektin paremmin esille.

Vektorin ei tarvitse olla puhtaasti abstrakti kuvio. Kuvassa 5.34 vastaavankaltainen huomiota suuntaava efekti sisältyy Yukinon introspektiojakson symbolisiin valokiiloihin.

Kuvassa 5.35 Sōichirō on kendoleirillä, ja Hideaki ottaa hänen poissaolonsa yllättävänkin raskaasti. Puhekupla on ehkä

laajimmin tunnettu kaikista sarjakuvan ilmaisukeinoista; vaikenemista kuvastava ellipsiksen sisältävä puhekupla puolestaan on erityisesti mangalle tyypillinen yhdistelmä.

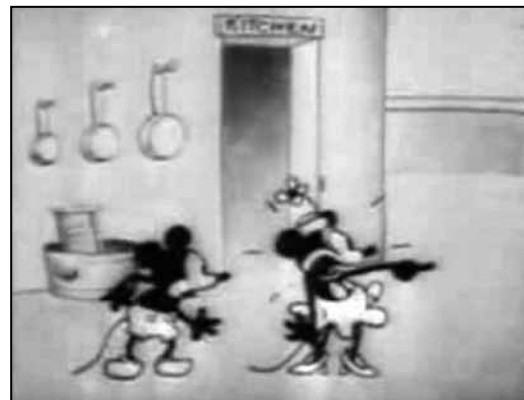
Puhekupla on hyvin havainnollinen esimerkki vektorin sisältävästä ilmaisusta. Se on kehys, johon sijoitetut ilmaiset osoitetaan jonkin hahmon puheeksi tai muuksi reaktioksi nuolimaisella väkäsellä, viivalla tai muulla suuntaa osoittavalla elementillä. Kuten nimikin kertoo, puhekuplaa



**Kuva 5.31:** Hahmojen esittämistyyli perustuu realistisimmillaankin vahvasti skemaattiseen tyylittelyyn. Jakso 1, 01:46.



**Kuva 5.32:** Uupunut Yukino yrittää psyykata itseään pysymään hereillä tunnilla. Jakso 1, 11:47.



**Kuva 5.33:** "Huomioviivat" olivat käytössä jo esim. Mikki Hiiren ensiesiintymisessä lyhytelokuvassa *Steamboat Willie* (1928). Kuva: Youtube.com.



**Kuva 5.34:** Yukino muistelee, kuinka hän jo lapsena rakasti huomion keskipesteenä olemista. Jakso 1, 16:53.



**Kuva 5.35:** Sōichirōn poissaolo masentaa Hideakia jopa enemmän kuin Yukinoa. Jakso 15, 15:14.



**Kuva 5.36:** Miyazawat ovat vierailulla tyttöjen isänsä luona. Appiukon pikittely alkaa käydä isa-Hiroyukin hermoille. Jakso 16, 03:40.



**Kuva 5.37:** Sōichirōsta mustasukkainen Tsubasa nahistelee Yukinon kanssa. Jakso 9, 15:28.



**Kuva 5.38:** Aya jahtaa Mahoa ja Yukinoa saadakseen nämä esiintymään näytelmässään. Liike esitetään subjektiivisena: hahmo on paikallaan, ja ympäristö on "vauhtiviivoitettu". Jakso 21, 05:42.

on käytetty perinteisesti esittämään dialogia, mutta itse asiassa se on vahvan konvention tukema syntaktinen työkalu, jolla haluttuun esityksen elementtiin voidaan yhdistää mitä erilaisimpia ilmaisuja (ks. esim. kuva 5.59)

Myös moniin muihin efektimerkkeihin sisältyy jokin vektorimainen komponentti, mikä mahdollistaa niiden yhdistämisen johonkin tiettyyn hahmoon tai tilanteeseen (esim. kuva 5.36).

Vektoriaalisuudella voidaan myös ilmaista tai korostaa toimintaa. Sarjakuvailmaisussa painetun kuvan kyvyttömyys ilmaista liikettä on synnyttänyt "vauhtiviivana" tunnetun ilmaisun, jossa liikkeen tai toiminnan suunta tai laatu ilmaistaan sitä mukailevalla viivalla tai viivoituksella. Animaatio tietenkin voi esittää liikettä myös suoraan, ilman erityisiä symboleita, ja vauhtiviivat ovatkin harvinaisia merkkejä Kare Kanossa, mutta kuvissa 5.37 ja 5.38 nähdään tilanteita, joissa liikettä on haluttu erikseen korostaa, ja silloin tähän tarkoitukseen on lainattu tuttua graafista ilmaisua sisarmediasta.

Kuva 5.37 esittää tavallista, myös länsimaiselle sarjakuvailmaisulle tuttua vauhtiviivoitusta, mutta kuvassa 5.38 näemme version Scott McCloudin "subjektiiviseksi liikkeksi" (McCloud 1994, 114) nimeämästä, erityisesti japanilaisessa sarjakuvassa käytetystä tavasta esittää liikettä, jossa liikkuva hahmo esitetään terävänä, mutta ympäristö, jossa hahmo liikkuu on sumennettu.

Kuvassa 5.39 nähdään, kuinka lähinnä ohjelmoituihin stimuluksiin (ks. 5.2.3.2) tai pseudoyhdisteltäviin yksiköihin (ks. 5.2.2.2) kategorisoitavissa oleva materiaallinen ilmaisu voi myös sisältää vektoripiirteitä. On kulunut useita päiviä siitä, kun Sōichirō keksi Yukinon arki-imagon. Yukino alkoi jo uskoa, että hän jättäisi asian siihen, mutta yllättäen Sōichirō alkaa kiristää häntä asialla. Yukinon yhtäkistä shokkia kuvataan sotkuisella rasvaliitusöheröllä, joka suuntaavuutensa perusteella herättää vaikutelman Yukinosta "purkautuvana" pimeänä asiana.

### 5.2.1.3 Yhteenveto

Projektioita käytetään esittämään tarinan diegesiksen fyysisiä aspekteja, erityisesti miljöötä, mutta myös hahmoil-

maisuiissa on yleensä nähtävissä tyyllittelystä huolimatta projektiioon perustuva lähtökohta. Audiovisuaalisista kerronnallisista troopeista ns. esittelykuva on hyvä esimerkki tilanteesta, jossa Kare Kanossa käytetään projektioita.

Vektoreille löytyy Kare Kanosta kolme keskeistä funktiota: huomion suuntaaminen, jonkin ilmaisun yhdistäminen tiettyyn kohteeseen sekä toiminnan ja liikkeen korostaminen. Vektoreille on tyypillistä se, että ne esiintyvät usein osana jotain muuta ilmaisua tai muun ilmaisun konfiguraatiota.

### 5.2.2 Ratio facilis

Econ *ratio facilis* kattaa kaikki sellaiset symboliset ilmaisut, joiden ilmaisun viittaussuhde sisältöön perustuu arbitraariseen konventioon: tällaisia ovat esim. kirjoitusmerkit, manga- ja animeilmaisun vakiintuneet efektimerkit ja abstraktit symbolit. Jaottelen kappaleen Econ typologian mukaisesti **yhdisteltäviin yksiköihin** ja **pseudoyhdisteltäviin yksiköihin**.

Kare Kanon ilmaisulle on tyypillistä juuri mangapohjaisten kerronnan keinojen suuri määrä, ja erilaiset symbolit ovatkin siinä vahvasti edustettuina. Vakiintuneiden ilmaisujen lisäksi Kare Kanossa nähdään paljon myös abstrakteja ilmaisuja.

Käsittelen tässä vain sellaisia ilmaisuja, joita käytetään kerronnan elementteinä, joten jätän analyysin ulkopuolelle sellaiset konventioon perustuvat merkit, jotka sijoittuvat tarinan diegesikseen (esim. tarinan maailmassa sijaitsevat kyltit tai liikennemerkkit). Vaikka niilläkin voi olla kerronnallisia funktioita, niiden esittämisen muoto ei ole ilmaisun tasolla teknisesti ottaen *ratio facilis*, vaan ne ovat esittäviä kuvia joistain miljöön yksityiskohdista.

### 5.2.2.1 Yhdisteltävät yksiköt

Yhdisteltävät yksiköt kuvaavat Econ typologiassa tarkoituksellisesti tuotettuja merkkejä, jotka viittaavat sisältönsä vakiintuneen konvention perusteella. Käsittelen erikseen kirjoitusmerkkejä ja muita konventionalisoituneita abstrakteja symboleita. Tekstien suomennokset perustuvat The Right Stuf Internationalin englanninkieliseen käännökseen.

Tekstiä ja kirjoitusmerkkejä voidaan käyttää kerronnan täydentämiseen niin, että sen avulla katsojalle annetaan sellaista informaatiota, jota muu esitys ei kannaa.

#### 5.2.2.1.1 Kirjoitusmerkit ja tekstit

Kuvassa 5.40 esitellään Miyazawan perheen äiti Miyako tekstillä. Kyseessä on kohtaus, jossa koko perhe on koolla päivällisellä. Miyakon rooli perheessä olisi melko vaivatonta esittää epäsuorasti dialogin kautta, mutta sen esittäminen semidiegeettisellä tekstillä ”vapauttaa” dialogin käsittelemään muita asioita.

Hahmojen tekstimuotoinen esittely on yksi japanilaisen TV-kerronnan keinoja: myös näytellyissä draama- tms. sarjoissa keskeiset hahmot esitellään tekstityksellä, kun nämä esiintyvät ensimmäistä kertaa. Tavan takana lienee sukulaissuhteiden, aseman ja iän keskeinen asema japanin sosiaalisessa järjestelmässä; nämä tiedot ovat japanilaisessa kontekstissa niin tärkeitä hahmojen toiminnan arvioimiselle, että ilmeisesti on muodostunut tapa kommunikoida ne eksplisiitti-



**Kuva 5.39:** Sōichirō yhtäkkiä lähestyy huoletonna Yukinoa ja alkaa kiristää tätä tiedollaan hänen kaksinaamaisesta imagostaan. Jakso 2, 05:30.



**Kuva 5.40:** Yukinon äidin esittely. Teksti: ”Äiti Miyako, 35v (kotiäiti)”. Jakso 1, 05:13.



**Kuva 5.41:** Esitellään tapahtumapaikka. Teksti: "Miyazawojen talo (4v. vanha, 25 v asuntolaina)". Jakso 1, 04:18.



**Kuva 5.42:** Sōichirōn Yukinolta kiristämä työmäärä kasvaa. Teksti: "Sitten 3. päivä". Jakso 2, 09:17.



**Kuva 5.43:** Yukino huomaa Sōichirōn tuttavan Hideaki Asaban ensimmäistä kertaa. Teksti: "Ensimmäinen lähikohtaaminen". Jakso 5, 11:13.



**Kuva 5.44:** Yukinon isä "bondaa" Tsubasan isän kanssa. Teksti: "Saman sukupolven toveruus". Jakso 12, 17:38.

sesti sen sijaan, että ne jätettäisiin katsojan tulkinnan varaan.

Tekstiä voidaan käyttää myös jäsentämään kerrontaa tilallisesti, ajallisesti tai temaattisesti.

Kuvassa 5.41 nähdään myös länsimaisessa TV- ja elokuvakerronnassa paljon käytetty keino esitellä kohtauksen tapahtumapaikka tekstillä. Tekstimuotoinen jäsentävä elementti voi ankkuroida kohtauksen hyvin täsmällisesti ja

yksiselitteisesti johonkin tilaan tai aikaan.

Kuva 5.42 on osa lyhyttä montaasia, jossa näytetään nopeassa tahdissa Yukinon työmäärän kasvaminen päivä päivältä. Ilman tekstillä toteutettua ajallista orientointia-kin kuvasarja esittää työn määrää ja raskautta, mutta teksti sijoittaa montaasin kuvat ajalliseen jatkumoon niin, että työn päivästä päivään jatkuva luonne ja kumuloituminen korostuvat.

Kuvassa 5.43 teksti toimii eräänlaisena väliotsikkona, joka esittelee seuraavien kohtauksien teeman. Otsikkoa käytetään myöhemmin merkkamaan Yukinon ja Hideakin 2. ja 3. kohtaaminen, ja tämä toisto luo kohtausten välille korostetun jatkuvuuden ja yhteyden tunteen.

Kuvassa 5.44 Hiroyuki osoittaa yhteenkuuluvaisuuden tunnetta Tsubasan isän kanssa. Syy tähän, ja tunnelma, jota hän tavoittelee ilmaistessaan asian, esitetään kalligrafisella tekstillä "saman sukupolven toveruus". Teksti siis toimii eräänlaisena yhteenvetona tai tulkintana tilanteesta. Tekstin perinteisyyttä korostava kalligrafinen esitystapa ja sen ilmestymistä siivittävä klassisesta japanilaisesta teatterista tutun *tsuzumi*-rummun dramaattinen kumahdus korostavat eleen emotionaalista merkitystä Hiroyukille, mutta samalla ironisoivat sen teatraalisuutta.

Tekstillä voidaan lisäksi viestittää sellaisia tarinan aspekteja, jotka tulevat esille myös muussa kerronnassa. Tällöin teksti tuo kerrontaan päällekkäisyyttä, joka kohdistaa katsojan huomion johonkin keskeiseen viestiin tai yksityiskohtaan.

Kuvassa 5.45 tekstit ja nuolet osoittavat Yukinon vapaa-ajan asusta sellaisia yksityiskohtia, jotka korostavat hänen kouluympäristöstä poikkeavaa imagoaan. Yksityiskohtien erityinen korostaminen suuntaa katsojan huomion niihin,

mikä tehostaa joidenkin Yukinon persoonallisuuteen liittyvien keskeisten piirteiden esittelyä. Suuntaavutta vielä tehostetaan vektorielementillä. Käsien kirjoitetun näköinen jälki tekee tekstielementeistä “intiimimpiä”, ikään kuin jälkeensä lisättyjä sivuhuomautuksia.

Kuvassa 5.46 Yukino on kertonut elämäntyylistään symbolisesti kuvitetulla monologilla. Kohtauksen viimeisessä kuvassa hän kutsuu itseään “turhamaisuuden kuningattareksi”, ja nämä sanat esitetään myös tekstinä. Tässä tapauksessa myös teksti-ilmaisun muoto tukee Yukinon asennetta dramaattisine perspektiiveineen ja hehkuefekteineen: symbolisen esityksen rajun liioittelun linja kuvastaa Yukinon tietoista ja häpeämätöntä heittäytymistä valitsemaansa rooliin samalla kuitenkin ironisoiden sitä.

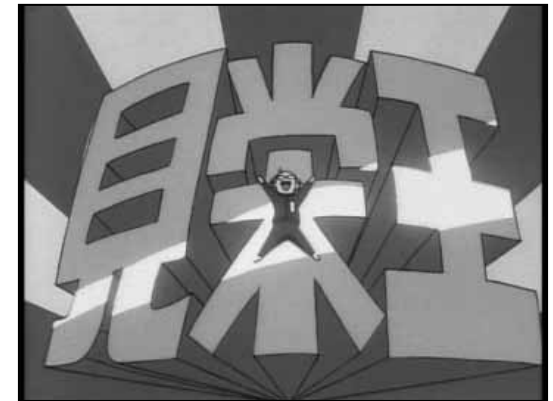
Kuvassa 5.47 Yukino on tuonut Sōichirōn tapaamaan perhettään ensimmäistä kertaa, ja isä Hiroyuki reagoi tilanteeseen aluksi dramaattisen ylisuojelevasti. Hiroyukin otsaan ilmestyvä merkki “isä” viestittää, että kyseinen rooli hallitsee nyt hänen motiivejaan ja käyttäytymistään.

Hiroyuki on esitelty katsojalle aiemmin, joten merkki ei varsinaisesti anna hahmosta mitään uutta tietoa, mutta se viestittää, että tämä rooli on nyt “aktivoitunut”. Merkki alustaa hahmon seuraavia repliikkejä ja tekoja, jotka puolestaan perustuvat tyttärestään mustasukkaisen isän stereotyyppiin. Merkin sijainti otsassa viestii sen keskeisyyttä hahmon identiteetin kannalta, ja hehku korostaa “tunteen paloa” (vrt. kuva 5.12).

Tekstillä voidaan luonnollisesti esittää myös dialogia. Kare Kanossa on useita kohtauksia, joissa osa dialogista tai jopa koko keskustelu esitetään puheen ohella tekstinä, yleensä puhekuplissa. Esityksen kannalta tämä on mitä selkein esimerkki päällekkäisyydestä: sama informaatio esi-



**Kuva 5.45:** Yukinon opiskeluasu nähdään ensimmäistä kertaa. Tekstit: “Yleensä piilolinssit”, “Yläasteen urheiluasu”. Jakso 1, 03:43.



**Kuva 5.46:** Yukino kertoo elämäntyylistään. Teksti: “Turhamaisuuden kuningatar”. Jakso 1, 04:12.



**Kuva 5.47:** Yukinon isä kuulee, että Yukino on tuonut poikaystävänsä kylään. Merkki: “isä”. Jakso 3,05:43.



**Kuva 5.48:** Yukinon perhe tenttaa häntä suhteen etenemisestä. Jakso 6, 10:33.

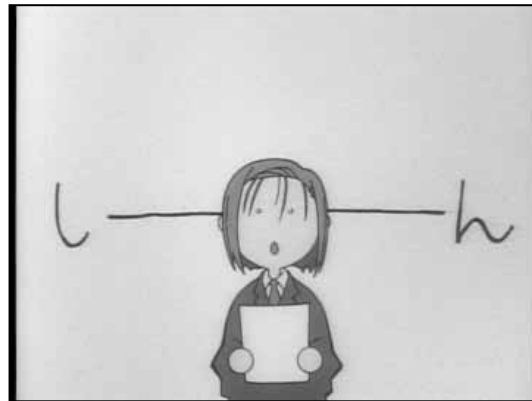
tetään samanaikaisesti kahdella eri esitystavalla. Käytännössä teksti ja puhe ovat tietenkin erilaisia medioita, ja ne voivat hyödyntää erilaisia ilmaisullisia mahdollisuuksia ja keinoja. Näin animaation suunnittelija voi hyödyntää sarjakuvasta tai muusta painetusta mediasta tuttuja ilmaisukeinoja, kuten kirjainmerkkien tai puhekuplien ulkoasuun liittyviä muotokeinoja dialogin esityksessä.

Kuvassa 5.48 Yukinon perhe keskustelee Yukinon ja

Sōichirōn suhteesta ruokapöydässä (ruokapöytää ei nähdä esityksessä, mutta ruokailutilanteen voi päätellä kontekstista ja erityisesti taustamusiikista, joka on jo aiemmin assosioitu Miyazawojen päivälliskeskusteluun), ja kaikki dialogi esitetään normaalin dialogin lisäksi puhekuplissa. Kohtauksen sisältönä on sarjalle tyypillinen perheen yhteinen päivälliskohtaus, jossa Yukinon kouluelämää ja romanssia Sōichirōn kanssa peilataan hänen identiteettiinsä perheen-



**Kuva 5.49:** Tonami tönäisee Sakuraa tarkoituksella. Jakso 23, 12:28.



**Kuva 5.50:** Sōichirō alkaa kiristää Yukinoa tämän imagon pilaamisella. Yukino on shokissa. Jakso 2, 06:25.



**Kuva 5.51:** Tsubasa ja jälkiruoka. Jakso 13, 08:48.



**Kuva 5.52:** Yukino uskoo, että Sōichirō on liian korkeamoraalinen hyötyäkseen hänen paljastuneesta heikkoudestaan. Jakso 2, 05:20.

jäsenenä. Ilmaisuihin muodostaa pientä jännitettä se, että dialogi ja puhekuplat eivät vastaan suoraan toisiaan, vaan tekstinä on esitetty myös muutamia ääneen lausumattomia implikaatioita tai ajatuksia. Kohtaus toimii lähinnä eräänlaisena animaation ja sarjakuvan synteessinä, jossa niiden ilmaisukeinoja on leikkisästi rinnastettu.

Yksi semidiegeettisten kirjoitusmerkkien tavallisimmista käyttötarkoituksista Kare Kanossa on ääniefektit.

Kuvassa 5.49 ääniefekti toisaalta korostaa Tonamin näennäisen satunnaista tönäisyä, joka muutoin saattaisi jäädä huomaamatta, ja toisaalta efektin korostaminen tällä tavoin luo eron teon fyysisen (diegeettinen kuva) ja sosiaalisen (semidiegeettinen efekti) ulottuvuuden välille: fyysisesti vähäpätöinen asia on jollain muulla tasolla merkittävä.

Kuvassa 5.50 nähdään puolestaan yksi mangan erikoisuuksista: Tezukan aikanaan lanseeraama hiljaisuutta merkitsevä ääniefekti "shiin" (Schodt 1997, 23). Sōichirō on juuri lähestynyt Yukinoa, ja uhannut pilata tämän valheellisen "kiltin tytön" imagon. Sōichirōn täysin yllättävä käyttäytyminen saa Yukinon sanattomaksi. Efekti vastaa suurin piirtein amerikkalaisessa viihteessä hiljaisuuden symbolina joskus käytettyä käytettyä sirkkojen sirityksen ääntä. Tässä tapauksessa se viitanee symbolisemmin Yukinon hetkelliseen shokkiin, joka hiljentää jopa hänen sisäisen äänensä.

#### 5.2.2.1.2 Muut symbolit

Kirjoitusmerkkien lisäksi on olemassa myös muunlaisia yhdisteltäviä yksiköitä: semiosfäärimme on täynnä erilaista eri aikoina ja eri kulttuureista sulautettua symboliikkaa, joita taiteen ja viestinnän kentät hyödyntävät ahkerasti, eikä japanilainen animaatio ole poikkeus.

Kuvassa 5.51 Tsubasa on päivällisellä isänsä ja tämän

naisystävän kanssa. Isänsä naimisiinmenoaikeita vastustavan Tsubasan pessimistinen sisäinen vuodatus keskeytyy jälkiruoan saapumiseen, ja hänen mielialansa muuttuu hetkessä. Sydän (erityisesti romanttisen) rakkauden symbolina on luonnollisesti tuttu myös länsimaissa, ja sitä käytetään tässä konventiota mukailevassa merkityksessä.

Kuvassa 5.52 on käytetty nuotteja esittämään hyräilyä tai lauleskelua, ja sitä kautta Yukinon kokemaa huolettomuuden tunnetta. Vaikka nuotit ovat tunnetun konventionalisoituneen merkkijärjestelmän elementtejä, tässä ne eivät kuvasta varsinaista koodattua sisältöään (ts. neljäsosanuotti ei viittaa mihinkään tiettyyn sisällössä esiteltävään neljäsosanuotin mittaiseen äännähdykseen), vaan sarjakuvailmaisuuksiin on vakiintunut tapa käyttää nuotteja yleensä jonkinlaiseen musiikilliseen elementtiin tai yleisemmin keveän tunnelman symbolina.

Kuvassa 5.53 Sōichirōn kendovarusteiden lemu yllättää Yukinon. Hajua on kuvattu ruudutuksella, jossa vaihtelevat pääkallosymboli (myrkyn merkki) sekä luun kuva. Symbolien merkitys tässä ei ole ilmeinen, sillä vaikka kuvioiden konnotaatiospektristä voi löytää asianmukaisia viittauksia (esim. kalman löyhkä), ne eivät normaalisti ole ensisijaisia tulkintoja. Tässä tapauksessa kuvat alustavat seuraavaa ottoa: ne tuovat kerrontaan moniselitteisen täsmentämättömän ilmaisun, joka herättää katsojassa epä tietoisuutta, joka puolestaan puretaan hetken kuluttua, kun Yukino kommentoi hajua ääneen. Symbolit toimivat siis monimutkaisena, niiden tulkinnalla leikittelevän kerronnallisen kehittelyn pohjana, joka lopulta viittaa audiovisuaalisen median keinojen ulkopuolelle jäävään aistivaikutelmaan. Ilmaisukeino muistuttaa hieman pseudoyhdisteltävien yksiköiden tapaa luoda uusia korrelaatioita moniselitteisiä

abstrakteja ilmaisuja yhdistelemällä, mutta tässä tapauksessa lopullinen sisältö kuuluu kuitenkin kuviin konventionaalisesti koodattujen konnotaatioiden joukkoon, ja täten viittaussuhde on *facilis*.

Yleisesti tunnettujen symbolien lisäksi mangan ja animen tarpeisiin kehittynyt oma ilmaisujen kirjasto on myös vahvasti edustettuna Kare Kanossa.

Kuvissa 5.54 – 57 nähdään joitain esimerkkejä vakiintuneista mangasymboleista. Kuvassa 5.54 esitetään kohonneen verenpaineen pullistamia ohimo- tai otsasuonia esittävä ”vihamerkki”, joka kuvastaa suuttumusta, ärtyneisyyttä, vihaa tai aggressiota. Kuvan 5.55 tyylytellyt hikipisarat näyttävät tutuilta länsimaisellekin katsojalle: pisaroita käytetään myös länsimaisessa sarjakuva- ja animaatioilmaisussa esittämään pelon, säikähdyksen tai hermostumisen herättävää kylmää hikeä. Mangassa hikipisarot voivat kuvastaa näiden



**Kuva 5.53:** Yukino on tullut tapaamaan Sōichirōa kendoharjoituksiin. Parin herkkä hetki katkeaa Sōichirōn varustusten hienhajuun. Jakso 23, 08:23.



**Kuva 5.54:** Hideakin hyysääminen alkaa ärsyttää Sōichirōa: tuskastuneisuus on esitetty vahvasti tyylytellyllä sykkivää otsasuonta esittävällä merkillä. Jakso 8, 05:07



**Kuva 5.55:** Tsubasa yrittää turvautua ystäviinsä suututtuaan Yukinon. Yukino kuitenkin pelottaa myös ystäviä. Jakso 10, 18:34.



**Kuva 5.56:** Festivaaleja organisoiva Yukino on väsynyt ja turhautunut. Jakso 5, 05:49.



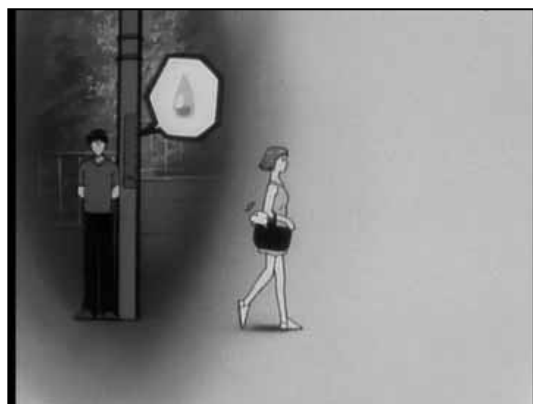
**Kuva 5.57:** Yukino törmää Sōichirōon luokasta ulos juostessaan. Jakso 1, 18:00.

lisäksi myös piinallisen sosiaalisen tilanteen herättämää vaivaantumisen tunnetta. Kuvassa 5.56 nähdään “henkäyspilvi”, joka voi esittää huokausta, tuhadusta, pyrskähdyistä tai mitä hyvänsä ekspressiivistä uloshengitystä, ja kuvassa 5.57 kipuun viitataan laastareilla.

Merkkien ja sisällön suhde näissä kuvissa vaihtelee. “Otsasuonimerkki” ja “hikipisara” perustuvat tunnetilojen fyysisiin oireisiin, ja ne sijoittuvatkin itse asiassa *difficilikseen*



**Kuva 5.58:** Hiroyuki tapaa Hideakin ensimmäistä kertaa, ja tämän playboymainen habitus herättää hänessä heti negatiivisen reaktion. Jakso 15, 12:46.



**Kuva 5.59:** Sōichirō on palannut kendoleiriltä etuajassa, ja Yukino kävelee ajatuksissaan hänen ohitseen huomaamatta häntä. Jakso 17, 10:53.

ja *facilikseen* perustuvien merkkien rajapinnalle: niitä voisi joissain tilanteissa vielä pitää tyyliteltyinä esittävinä ilmaisuina. “Henkäyspilvi” puolestaan perustuu myös diegeettiseen ilmiöön (ilman liikkeeseen), mutta sille on annettu visuaalinen ulkoasu, jota todellisuudessa ei normaalisti ole. Laastarien suhde kipuun on vielä etäännytetymmpi: kipu ei tietenkään aiheuta laastareita, mutta laastarit normaalisti viestittävät kantajansa kärsivän tai kärsineen kivusta. Merkki siis hyödyntää tämän konvention perustamaa assosiaatiota kivun ja laastarien välillä, vaikka esityksen logiikka on vastakkainen.

Vaikka efektimerkkien ilmaisun ja sisällön välillä voidaan nähdä jäänteitä esittävydestä, manga- ja animeilmaisussa niiden käyttö perustuu kuitenkin konventioon. Mangamerkkien konventionalisoitumista kuvastaa parhaiten niiden syntagmaattinen emansipaatio: ne ovat vapautuneet niistä rinnastussäännöistä, jotka normaalisti sitovat esittäviä ilmaisuja. Niinpä “otsasuonimerkin” voi sijoittaa vihaisen ihmisen sormenpäähän (kuva 5.58) tai “hikipisaran” puhekuplaan (kuva 5.59).

Näillä merkeillä on hyvin vahvan konvention määrittämät merkityssisällöt, mutta niillä on niin suuri liikkumavara, että ne vaativat kiteytyäkseen sitomisen johonkin toiseen ilmaisuun (mistä syystä kutsun niitä usein efekteiksi). Niinpä niillä on vahva taipumus muodostaa rinnastusten kautta uusia yhdistelmäilmaisuja; samaan tapaan, kun lukutaitoinen ihminen ei voi olla lukematta näkemäänsä tekstiä, mangakoodit sisäistäneen katsojan havainnossa vihamerkki jopa jonkin elottoman esineen kyljessä välittömästi ja ilman tietoista tulkintaa antropomorfoisiksi sen “vihaiseksi esineeksi”. Tähän liittyy eräs henkilökohtainen anekdootti: kun kävin japanilaisen tuttavani kanssa Tam-



pereella, ja hän näki Ilves-hotellin, jonka liikemerkki muistuttaa jonkin verran tätä mangan “vihamerkkiä”, hän välittömästi totesi: “That building is angry!”.

### 5.2.2.2 Pseudoyhdisteltävät yksiköt

Pseudoyhdisteltävät yksiköt kuvaavat Econ typologiassa merkkejä, joiden abstraktion aste on vielä suurempi kuin yhdisteltävissä yksiköissä: merkit epäilemättä viestivät asioita, mutta merkin ja sisällön korrelaatio ei ole suoraviivainen vaan hyvin moniselitteinen, ja sen ymmärtäminen usein vaatii monimutkaista tulkintaa. Tämän kategorian ilmaiset toimivat alikoodausta vaativina ”signaalitekstureina” (Eco 1979, 243), jotka haastavat katsojan etsimään mielekästä korrelaatiota, ja voivat tarjota useita tulkinnan mahdollisuuksia.

Kuvassa 5.60 kun Yukino avaa Sōichirōlta saamansa kirjeen, sen sisältä esitetään purkautuvan värillisiä ympyröitä. Ympyrän muodolla ja eri väreillä on tietenkin eri konteksteissa mitä moninaisimpia symbolisia merkityksiä, mutta juuri tästä syystä ne eivät tässä tilanteessa merkitse yksinään mitään. Katsoja jätetään hetkeksi epätietoisuuteen ympyröiden merkityksestä, kunnes Yukino toteaa kirjeen tuoksuvan Sōichirōlta, mikä “lukitsee” ympyröiden merkityksen synesteettiseksi tuoksun ilmaisuksi. Merkit toimivat siis samantapaisen kehittelyn kohteena kuin pääkallot ja luut kuvassa 5.53, mutta toisin kuin niillä, ympyröillä ei ole mitään artikuloitavissa olevaa denotatiivista sisältöä, vaan ne toimivat tässä puhtaasti merkitystä odottavina “tyhjinä” merkkiaihioina.

Tuoksulle on olemassa myös vakiintuneempia ilmaisuja sarjakuvan ja animaation keinovalikoimassa, mutta tässä tapauksessa on käytetty originaalia, tähän tapaukseen erik-

seen kehiteltyä ratkaisua; tämä tuo kohtaukseen tuoreutta ja herkkyyttä.

Kohtauksen alussa taustakuvaa käytetään tyypillisesti fyysisen miljöön esittämiseen, mutta kun se on saatu vakiinnutettua, tausta “vapautuu” tästä funktiosta, ja sitä käytetään usein tukemaan dialogin tai tapahtumien hahmoissa herättämiä subjektiivisia tuntemuksia. Kuvioidut taustakuvat, joissa diegeettinen miljöön esitys on korvattu abstraktilla, usein vahvoja materiaalisia piirteitä sisältävällä ilmaisulla, ovat efektisymbolien ohella tyypillisimpiä Kare Kanossa (ja yleensäkin manga- ja animeilmallisissa) käytettyjä keinoja välittää tai korostaa tunnetiloja.

Kuvassa 5.61 Yukino tuskailee tulevan viikon aikataulua: kulttuurifestivaali lähestyy, ja siihen liittyvien vastuutehtävien lisäksi hänet on värvätty esiintymään Ayan kirjoittamassa näytelmässä. On siis varsin todennäköistä, että hänellä ja Sōichirōlla ei ole odotettavissa kovin paljoa yhteistä aikaa lähitulevaisuudessa. Yukinon stressi ja pettymys esitetään abstraktilla tummasävyisellä taustakuvioinnilla. Kuvassa 5.62 puolestaan Yukinon innostunutta ja optimistista tunnetilaa tuetaan taustakuvan pinkin ja oranssin sävyisillä “kuplilla”.

Kummassakaan kuvassa sen enempää värit kuin muodotkaan eivät itsessään merkitse mitään täsmällistä, joskin niiden voidaan ajatella herättelevän joitain hyvin epätarkkoja, stimulusmaisia tuntemuksia. Tavasta, jolla värit ja muodot on yhdistelty (ja erityisesti kontekstista, johon ne on



**Kuva 5.60:** Yukino saa kendoleirillä harjoittelulta Sōichirōlta kirjeen, joka tuoksuu häneltä. Jakso 17, 02:15.



**Kuva 5.61:** Koulun kulttuurifestivaaliin valmistautuva Yukino alkaa jo tuntea stressiä tulevasta viikosta. Jakso 23, 02:55.



**Kuva 5.62:** Yukino suunnittelee kesäloman viettoa uusien ystäviensä kanssa. Jakso 11, 03:40.



Kuva 5.63: Jakso 22, 14:44



Kuva 5.64: Jakso 22, 14:48



Kuva 5.65: Jakso 22, 14:50



Kuva 5.66: Jakso 22, 14:57

rinnastettu) ilmaisuille kuitenkin muotoutuu ymmärrettävät tunnelmaa korostavat merkitykset.

Kuvissa 5.63 – 66 nähdään muutamia lisäesimerkkejä taustakuvan käytöstä: toisiinsa erinäisistä syistä nuivasti suhtautuvat Yukino ja Takefumi Tonami tapaavat sattumalta koulun käytävällä, ja Taustakuvat noudattelevat heidän välisensä dialogin tunnelman vaihtelua. Etualalla olevat viivat ovat diegeettisesti koulun ikkunan karmeja, mutta tässä kohtauksessa ne toimivat myös hahmoja metaforisesti erottavina ja niiden antagonismia visualisoina elementteinä.

### 5.2.2.3 Yhteenveto

Yhdisteltävien yksiköiden vahvuus on niiden kyvyssä viestiä tarvittaessa täsmällisiä ja yksiselitteisiä, sekä konkreettisia että abstrakteja sisältöjä. Tämä on erityisesti totta kirjoitusmerkkien tapauksessa, jotka voivat antaa suoranaista informaatiota periaatteessa mistä hyvänsä miljööön tai hahmojen aspektista. Lisäksi niiden avulla voidaan hyödyntää joitain kulttuurin tai genre- tai mediakonventioiden perusteella tunnistettavia tekstuaalisia tyylikeinoja ja niihin liittyviä vaikutelmia. Mangaefekteille on tyypillistä, että ne toimivat nimenomaan muodostamalla muiden ilmaisujen kanssa yhdistelmämerkkejä, joissa efektin melko yleisluontoinen ja abstrakti sisältö yhdistyy rinnastuksen kautta johonkin toiseen ilmaisuun, ja tätä kautta täsmentyy kyseiseen tilanteeseen sopivaksi.

Tekstin antama informaatio voi täydentää kerrontaa antamalla katsojalle tietoa, jota muuhun esitykseen ei muutoin sisälly, jäsentää sitä orientoimalla kohtauksia tilallisesti tai ajallisesti tai esittämällä joistain suuremmista kokonaisuuksista abstrahoivia luonnehdintoja.

Muut symbolit hyödyntävät myös kulttuurista käsitevarastoamme: animaatioissa voi käyttää mitä hyvänsä tunnistettavissa olevaa visuaalista symboliikkaa, joko sellaisenaan tai semioottisen kehittelyn lähtökohtana. Toisaalta nimenomaan graafista kerrontaa varten on kehittynyt suuri määrä erilaisia ilmaisuja, joita Kare Kano käyttääkin tehokkaasti.

Ei-tekstuaalisten symbolimerkkien sisältö ei ole aivan yhtä täsmällisesti määritelty kuin tekstin, mutta tämä ambiguuteetti toisaalta lisää yhdistelyn mahdollisuuksia ja laventaa tulkinnanvaraa siellä, missä tekstimuotoinen ilmaisu tuntuisi lattealta tai pinnalliselta. Symboleita käytetään viestimään pääasiassa hahmojen tunnetiloja tai välittämään ei-audiovisuaalisia aistivaikutelmia.

Kare Kanossa käytetyt pseudoyhdisteltävyyteen perustuvat merkit ovat toimintaperiaatteeltaan lähellä stimuluksia (ks. 5.2.3.2). Ne toteuttavat paljolti samoja funktioita kuin symbolit: ne viestivät hahmojen tunnetiloja ja joissain tapauksissa ei-audiovisuaalisia aistihavaintoja. Erona symboleihin pseudoyhdisteltävien merkkien sisältö kiteytyy vasta tulkintaprosessissa, kun niitä peilataan kontekstiin; niillä ei ole edes sellaista alustavaa yleisluontoista perusmerkitystä kuin efektimerkeillä. Visuaalisesti pseudoyhdisteltäviä ilmaisuja käytetään lähes pelkästään taustakuvina, toisin kuin symboleita, jotka on yleensä sijoitettu samalle tasolle hahmojen kanssa.

### 5.2.3 Sekä ratio difficilis että ratio facilis

Eco on tunnistanut myös sellaisia merkinmuodostuksen moodeja, jotka operoivat *ratio difficilisen* ja *ratio facilisen* välimaastossa. Näitä ovat **tyylittelyt, ohjelmoidut stimulut** sekä **graafit**.

### 5.2.3.1 Tyylittely

Tyylittely on paljon käytetty keino japanilaisessa animaatiossa yleensä ja Kare Kanossa erityisesti. Econ mukaan tyylittely on merkkienmuodostuksen moodi, jossa näennäisesti esittävän ilmaisun tulkinta perustuu ylikoodattujen piirteiden tai rakenteiden tunnistamiseen konvention perusteella (Eco 1979, 238). Kyseessä on siis ilmaisutokenin korrelointi ilmaisutyyppiin, kuten *ratio faciliksessa* mutta tyylittelyn tapauksessa ilmaisutyyppi on hyvin ”väljä”, ja määrittää vain verrattain pientä määrää piirteitä sallien laajan skaalan variaatioita.

Jaan tyylittelyt kahteen tyyppiin: kulttuurissa jo läsnäolevat **vakiintuneet tyylittelyt** (esim. mangakoodien mukaiset tavat esittää tiettyjä geneerisiä tunnetiloja), ja **tuoreet tyylittelyt**, jotka luodaan nimenomaan tietyn teoksen ilmaisullisiin tarpeisiin (esim. johtoaihe (*leitmotiv*) musikaalisessa kerronnassa).

#### 5.2.3.1.1 Vakiintuneet tyylittelyt

Kulttuurissa aiemmin vakiintuneet tyylittelyt ovat Kare Kanossa aina jollain tasolla läsnä. Video- ja valokuvia luokunottamatta käytännössä kaikki esittävät kuvat animaatiossa ovat aina jonkin verran tyyliteltyjä. Jopa diegeettisissä taustakuvissa, jotka ovat animaation eri kuvatyypeistä esittävimpiä, käytetään ainakin pelkistystä sekä usein myös tunnelmaa ja valon vaikutelmaa korostavia konventionaalisia esityskeinoja.

Kuvassa 5.67 hämärän etualan pelkistäminen silueteiksi on konventionaalinen keino, joka tässä toisaalta korostaa taustan kirkkautta, ja toisaalta tuottaa esitykseen jonkinlaisen vaikeasti määriteltävän ”kuulauden” vaikutelman.

Kuvan 5.68 puiden lehtien läpi siivilöityvä täplikkäs valo puolestaan mukailee impressionistisia esitystapoja.

Eniten ja rikkainta tyylittelyä Kare Kanossa käytetään kuitenkin hahmojen esitystavoissa. Tämän taustalla ovat käytännölliset syyt: jopa Kare Kanon tapaisessa pelkistetyssä animaatiossa kutakin ottoa kohti tarvitaan yleensä yksi taustakuva, mutta jopa kymmeniä hahmokuvia. Tyylittely on tällöin oiva keino vähentää työkuormaa: pienelläkin määrällä piirteitä voidaan viestiä laajoja sisältöjä, jos ne viittaavat jo valmiiksi tunnettuihin ilmaisutyyppeihin. Lisäksi Japanin visuaaliseen kulttuuriin kuuluva pelkistämisen traditio on antanut manga- ja animeteollisuudelle mahdollisuuden kehittää tehokas ja taloudellinen kuvakieli, joka sallii laajan kirjon erilaisia pelkistämisen- ja karrikoitimetodeja.

Kuvat 5.69 ja 5.70 kuvaavat pelkistykseen skaalaa esittävässä diegeettisessä materiaalissa. Kuva 5.69 on tyypillinen ”realistisen” animetyylin kuvaus hahmosta: kasvopiirteet ovat vahvasti pelkistettyjä, mutta mukailevat anatomista realismia ja perspektiiviä. Kuvaukseen on enemmänkin valikoitu hyvin rajallinen setti yksinkertaistettuja piirteitä kuin korostettu tai vääristelty niitä: kuvaa on enemmänkin pelkistetty kuin karrikoitu. Poikkeuksena tästä ovat animen ja mangan yksi tunnuspiirteitä, liioitellun suuret tyyliteltyt silmät.



**Kuva 5.67:** Sōichirō luokkahuoneessa. Ikkunoiden raamit on pelkistetty silueteiksi, mikä tuo esille niiden muodostamat kiinnostavat geometriset rakenteet. Jakso 6, 09:08.



**Kuva 5.68:** Pelkistystä ja tyylittelyä sekä taustakuvassa että hahmoissa. Jakso 2, 09:47.

Kuvaa 5.70 puolestaan on pelkistetty vielä pidemmälle, mutta lisäksi sitä on karrikoitu vahvasti. Kasvoissa on merkitseviä elementtejä lähes yhtä paljon kuin realistisemmässäkin kuvauksessa (suurimpana rakenteellisena muutoksena nenä on jätetty kokonaan piirtämättä), mutta niiden esittämiseen käytettyjä piirteitä on vähennetty radikaalisti. Silmät ovat kokeneet suurimman muutoksen: vasemman kuvan tyyliteltyt, mutta rakenteellisesti oikeita silmiä mukailevat esitykset on tässä tapauksessa tyypistetty venytetyiksi pisteiksi. Lisäksi pään muoto on muuttunut pallomaisemmaksi ja ruumiin mittasuhteet lapsenomaisiksi. Itse asiassa hahmon kasvopiirteet ovat muuttuneet niin radikaalisti, että hahmo ei ole tunnistettavissa samaksi pelkästään niiden perusteella. Tämä usein hämää japanilaiseen kuvakerrontaan tottumattomia: jos hahmojen identiteetti on yksi juonen keskeisimpiä elementtejä (kuten esitin kappaleessa 4.2.1.1), sen onnistunut kommunikoiminen on yksi narraation perusehdoista. Kasvojen vääristäminen tuntemattomaksi tuntuu menevän tätä periaatetta vastaan. Kasvopiirteet eivät kuitenkaan ole ainoa

tapa välittää hahmon identiteettiä: se voidaan tuoda esille ruumiinrakenteen, vaatteiden ja hiusten kautta, ja näitä keinoja suositaankin erityisesti shōjo-mangassa ja -animessa, ehkä juuri siksi, että ne jättävät kasvot “vapaiksi” muuta ilmaisua varten. Esimerkiksi Kare Kanossa Yukino Miyazawan voi aina tunnistaa hänen hiustyylistään ja erityisesti hiusten väristä: riippumatta kuinka rajusti hahmo on tyylitelty, jos sillä on punainen polkkatukka, se voidaan tunnistaa Yukinoksi.

Kuvien 5.70 ja 5.71 tyylittelytapa esittää hahmon variaationa, joka tunnetaan manga- ja animeharrastajien keskuudessa nimellä “super-deformed” (SD) (Levi 2001, 163): hahmon kehon mittasuhteet on kutistettu lapsenomaisiksi, ja kasvopiirteet pelkistetty äärimmilleen. Myös ilmeet ja eleet ovat tässä esitystyyppissä tyypillisesti vahvasti karrikoituja. SD:n käyttö on yleinen tehokeino erityisesti lapsille suunnatuissa ohjelmissa ja toisaalta komediallisemmissa sarjoissa, ja vaikka sitä ei yleensä käytetä esimerkiksi realismiin pyrkivissä toiminnallisissa tai historiallisissa teoksissa, myös niiden hahmoista saatetaan käyttää SD-versioita oheis- tai



**Kuva 5.69:** Realistinen Yukino Miyazawa. Jakso 1, 03:22



**Kuva 5.70:** Tyylitelty Yukino Miyazawa. Jakso 1, 04:10



**Kuva 5.71:** “Super deformed” Yukino. Jakso 1, 21:14

mainosmateriaaleissa tai muissa erityistilanteissa. Tällainen hahmojen ulkomuodon plastisuus on mainstream-animen ehkä silmiinpistävin poikkeus Wellsin “oikeaoppisesta” animaatiosta, ja erityisesti japanilaisilla katsojilla on vahva toleranssi sille. Länsimaisten fanien kesken tyyllittelyn tason vaihtelu esityksen aikana jakaa mielipiteitä: ilmaisu sijoittuu sellaiselle akselille, jolle länsimaisessa populaarissa visuaalisessa esittämisessä ei ole totuttu kartoittamaan sisältöä.

Päätös tyyllittelyn tasosta ja tavasta kussakin kohtauksessa ja otossa on epäilemättä teoksen tuottajien intuition ja ilmaisullisten pyrkimysten sanelema. Tämä ei tarkoita, että karrikoinnin käyttö olisi mielivaltaista, vaan sitä ohjaavat kerronnalliset ja esteettiset periaatteet. Voimme eritellä näitä periaatteita vertailemalla keskenään tilanteita, joissa on käytetty eri karrikoinnin tasoja.

On joitain hahmoja, joista käytetään pääsääntöisesti muita hahmoja tyyllitellympää esitystapaa: esimerkiksi päähenkilön pikkusiskot Tsukino ja Kano, sekä hänen luokkatoverinsa Tsubasa Shibahime (kuvat 5.72 – 5.75).

Näiden hahmojen esittämistapa vaihtelee kohtauksesta toiseen siinä missä muidenkin, mutta ne ovat usein asteen tyyllitellympiä kuin muut. Näissä tapauksissa tyyllittelyn tason voidaan nähdä korreloivan hahmon iän tai luonteen kanssa. Yukinon pikkusiskot ovat tarinan vakituisista hahmoista nuorimpia, ja Tsubasa on paitsi käytökseltään usein epäkypsä, myös diegeettisesti huomattavasti ikäistään nuoremman näköinen (tämä tulee esille useita kertoja sarjan aikana, esim. jaksossa 10 Tsubasan tuleva velipuoli Kazuma luulee häntä yläasteikäiseksi). Lisäksi he ovat kaikki sivuhahmoja, Tsubasa esitetään usein suorastaan kaveripiirinsä maskottina.



**Kuva 5.72:** Tsukino ja Kano. Jakso 3, 06:41



**Kuva 5.73:** Tsukino ja Kano. Jakso 3, 12:59



**Kuva 5.74:** Tyyllitelty Tsubasa (toinen vas.). Jakso 9, 19:15



**Kuva 5.75:** Tsubasa (oik.) esitettyinä pikkulapsena suhteessa luokkatovereihinsa. Jakso 19, 08:52

Hahmon keskeisyys juonessa tuntuu olevan myös yksi tyyllittelytavan valintaan vaikuttava muuttuja: näin voidaan päätellä ainakin siitä, että niissä jaksoissa, joissa ym. hahmot on tuotu etualalle, niiden esitystapa on realistisempi (ks. kuvat 5.76 ja 5.77).

Vahvaa tyyllittelyä voidaan kuitenkin eri tilanteissa käyttää minkä hyvänsä hahmon, myös päähenkilöiden esittämiseen. Yksi tyypillisimpiä käyttötarkoituksia tyyllittelylle on hahmon tunnereaktioiden korostaminen (ks. kuvat 5.78 ja 5.79).



**Kuva 5.76:** Tsukino (vas.) ja Kano “omassa” jaksossaan. Hahmojen tyyllittelyn taso lähestyy realistista (vrt. kuvat 5.73, 5.74). Jakso 25, 17:30



**Kuva 5.77:** Tsubasa “omassa” jaksossaan. Hänet esitetään yhä sarjan päähenkilöitä lapsenomaisempana, mutta jaksossa on käytetty vähemmän “pyöristävää” tyyllittelyä (vrt. kuvat 5.75, 5.76). Jakso 13, 11:14



**Kuva 5.78:** Sōichirō huomaa hukanneensa lompakkonsa. Jakso 10, 16:34



**Kuva 5.79:** Pitkällisen yrittämisen jälkeen Tsubasa on vihdoinkin onnistunut suuttuttamaan Yukinon. Jakso 10, 17:39

Näin ei kuitenkaan ole läheskään aina: Kare Kanossa on myös paljon kohtauksia, joissa hahmot esittävät voimakkaita tunteita, mutta esitystapa säilyy realistisena, tai joissa käytetään tyyllitetyjä hahmoja epädramaattisissa kohtauksissa (ks. kuvat 5.80 ja 5.81).

Näissä tapauksissa realismi tuntuu toimivan vakavuuden ja tyyllittely leikkisyyden indikaattorina. Tätä

sivuavaa näkökulmaa tarjoaa Sōichirōn ystävä Hideaki Asaba: ystävien parissa Hideaki on hyvin leikkisä, ja hänet esitetäänkin usein vahvasti tyylliteltynä, mutta ne tilanteet, kun hän esittää naistenmiestä, hänen esitystapansa on mangailmaisun realistisemmasta päästä (kuvat 5.82 ja 5.83). Tämä Don Juan-asetus on kuitenkin vain näyttelyä: huolimatta hänen suosiostaan koulun tyttöjen keskuudessa, hän ei seurustele heistä kenenkään kanssa; itse asiassa hänen kiintymyksensä Sōichirōon koettelee platonisuuden rajoja.

On siis useita hahmojen aspekteja, jotka voivat vaikuttaa tyyllittelyyn, ja mitään yleispätevää säännöstöä on tuskin tarkoituksenmukaista edes yrittää muodostaa. Yleisinä periaatteina kuitenkin voitaneen sanoa, että realistinen esitystapa näyttäisi tyypillisesti sivuavan vakavuutta, itsehillintää ja kypsyyttä, tai ainakin tietoista pyrkimystä esittää imagoa, jolla on näitä piirteitä, kun tyyllittely puolestaan yhdistetään leikkisyyteen, avoimuuteen ja lapsenomaisuuteen ja niiden oheiskäsitteisiin. Tämä jaottelu sivuaa kiinnostavalla tavalla Japanin sosiaalisen kulttuurin erästä keskeistä käsitteparia *tatema*e ja *hon*ne (Leppäniemi 2006, 143; Tasker 1987, 70). *Tatema*e (sananomukaisesti ”julkisivu”) on ”julkiset kasvot”, sellainen käytös ja mielipiteet, joilla japanilainen pyrkii vastaamaan yhteisön vaatimuksiin ja täyttämään oman asemansa määrittämän roolin. *Honne* puolestaan on ihmisen ”sisäinen minä”, joka sisältää todelliset tunteet ja asenteet, mutta joka yleensä pidetään piilossa perhettä ja lähimpiä ystäviä lukuunottamatta. Länsimaalainen ihminen saattaisi olla taipuvainen ajattelemaan mangailmaisun pelkistettyjä kasvoja naamiona, joka peittää hahmon aidon identiteetin, mutta anime- ja mangailmaisussa pelkistetty hahmo tuntuu itse asiassa

viittaavan usein hahmon todellisempaan minään: tyylittely on usein vahvinta silloin, kun tunnereaktiot ovat aitoja ja spontaaneja. Tämä ei kuitenkaan ole raudanluja sääntö, kuten kuva 5.80 osoittaa: siinä vakavuuden imperatiivi ohittaa aitouden esitystapaa valittaessa. Eri tyylittelytavat tuottavat erilaisia jopa keskenään ristiriitaisia vaikutelmia, ja niistä valikoituu lopulta se, jonka kuvan tuottaja kokee sopivan parhaiten kuhunkin yksittäiseen tilanteeseen.

Vielä yksi tyylittelyyn ja realismiin vaikuttava aspekti on toiseus: mitä ”vieraampana” tai ”erilaisempana” hahmo halutaan esittää, sitä realistisemmin se on usein piirretty (McCloud 1994, 44). Kare Kanossa esimerkki tästä olisi se, kuinka Maholle (kuva 5.81, vas.) ”sallitaan” tyyliteltyjä ilmeitä vasta sen jälkeen, kun hänen ja Yukinon välinen konflikti on purettu: sitä ennen hänet esitetään aina ”realistista” mangatyylillä mukailevalla tavalla.

Yksittäisten kasvonpiirteiden tyylittelyä voisi analysoida loputtomasti, mutta tämän tutkimuksen tarkoituksiin riittää lyhyt yhteenveto. Hahmojen piirteistä tärkeimmät ovat silmät ja suu. Nenän melko vähäistä merkitystä kuvastaa jo sekin, että usein tyylitellymmissä kuvissa se on pelkistynyt pois.

**Silmillä** on luultavasti kaikissa kulttuureissa vahvoja symbolisia merkityksiä. Niiden koetaan heijastelevan merkittäviä ihmisen identiteettiä, sieluun ja tunteisiin liittyviä asioita, ja esim. monissa postmoderneissa yhteiskunnallisissa teorioissa ”katsetta” pidetään yhtenä maailman sosiaalisen jäsentämisen välineenä (Seppänen 2002, 99 – 102). Myös animeilmallisissa silmät ovat yksi keskeisimpiä kasvonpiirteitä ja usein monenlaisen tyylittelyn kohde. Ne on lähes aina tyylitelty suuremmiksi verrattuina muihin kasvonpiirtei-

siin, minkä voidaan ajatella olevan indikaattori niiden suhteellisesta tärkeydestä.

Silmät ovat (suun ohella) keskeisimpiä elementtejä, jotka määrittävät kasvonilmeitä, jotka puolestaan ovat se indikaattori, jonka perusteella normaalisti teemme arvioin- teja toisten ihmisten emotionaalisesta tilasta. Kare Kanossa silmän muoto (ylä- ja mahdollisesti alaluomi sekä kulma- karvat) määrittää perusilmeen, joka normaalisti viittaa



**Kuva 5.80:** Yksi päähenkilöiden suhteen alkuaikojen kriiseistä kärjistyy; tunteet käyvät kuumina, mutta esitystapa mukailee realismia. Jakso 3, 11:33



**Kuva 5.81:** Yukino tapaa uusia ystäviään kaupungilla. Tunnelma on lämmin, mutta arkinen; silti käytössä on vahva tyylittely. Jakso 11, 10:54



**Kuva 5.82:** Hideaki poseeraa. Jakso 24, 03:43.



**Kuva 5.83:** Hideaki rentoutuu ystävien parissa. Jakso 22, 19:40.



**Kuva 5.84:** Yukino on raivoissaan koulussa kokemastaan nöyryytyksestä. Jakso 1, 12:11.



**Kuva 5.85:** Yukino ja Sōichirō yllättyvät, kun ankara opettaja luopuu heidän seurustelunsa vastustamisesta. Jakso 7, 21:42.



**Kuva 5.86:** Yukino sai kokeesta samat pisteet kuin kaksi muuta oppilasta, mutta aakkosjärjestyksen takia hänen nimensä näyttääytyy kolmantena, mitä Yukino pitää epäoikeudenmukaisena. Jakso 20, 14:38.

tosimaailman ilmeisiin mimeettisiä koodeja noudatellen (kuva 5.84). On toisaalta myös variaatioita, joissa viittaus-suhde emotioihin on abstrakti tai metaforinen (kuvat 5.85 – 86).

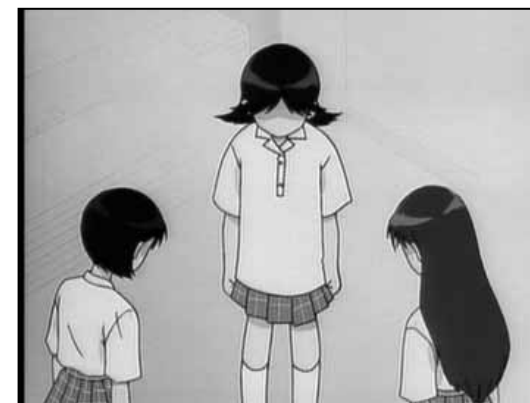
Manga- ja animekerronnassa käytetään myös yhtä länsimaalaisesta näkökulmasta hyvin erikoista tapaa käyttää silmiä tunnetilojen viestimiseen, ja se on jättää silmät kokonaan piirtämättä (kuvat 5.87 ja 5.88). Silmät voidaan motivoitusti piilottaa hiusten tai varjon alle tai kuvakulman avulla, mutta silmättömyys voi olla myös eksplisiittistä, kuten kuvassa 5.89.

Silmien piilottaminen on äärimmäisin muoto esittää sulkeutuneisuutta, torjumista tai muuta sisäänpäinkääntymistä. Kuvissa 5.87-89 sen voidaan ajatella kuvastavan katsekontaktin välttelyä, mutta kuvassa 5.91 se on ehkä enemmänkin Tsubasan subjektiivista näkökulmaa heijasteleva ilmaisukeino: hän epäilee ystäviensä motiiveja, koska he kiusoittelivat häntä aikaisemmin, eikä hän täten luota heidän katseeseensa. Tämä esitystapa vertautuu Sōichirōn äidin silmien piilottamiseen kuvassa 5.99.

Jos silmien voidaan ajatella olevan reitti sieluun, **suu** puolestaan on aukko ruumiiseen. Suulla syödään ja puhutaan, ja sitä käytetään myös ilmeiden esittämiseen. Syöminen yhdistää suun ruumiillisiin ja biologisiin, siis epäkulttuurisiin tarpeisiin. Puhuminen



**Kuva 5.87:** Sōichirō avautuu Yukinolle vaikeasta lapsuudestaan. Jakso 1, 17:14.



**Kuva 5.88:** Yukinon luokkakaverit ovat kateellisia hänen läheisestä suhteestaan luokan suosituimpiin poikiin, mutta yrittävät olla näyttämättä sitä. Jakso 9, 6:06.

ja ilmehtiminen puolestaan tekevät suusta ihmisen sosiaalisuuden välineen. Perinteisessä japanilaisessa visuaalisessa taiteessa erityisesti naisten kauneushanteeseen on kuulunut pieni suu. (Fält & Nieminen & Tuovinen & Vesterinen 1994, 45)

Myös suulla on liikaa erilaisia funktiota ja esitystapoja tässä kattavasti eriteltäväksi, mutta suun keskeinen biologinen funktio ehkä heijastuu tapaan, jolla sillä viitataan joihinkin hahmojen luonteenpiirteisiin: manga- ja animeilmallisissa itsensä hyvin hallitsevilla ja kypsän vaikutelman tekeillä hahmoilla on usein melko pienet suut (kuva 5.91). Suuta korostetaan erityisesti vahvoihin tunnereaktioihin liitetyssä karrikoinnissa (kuva 5.92), mutta lapsenomaisesti tyylitellyillä hahmoilla näkee joskus valtavan suuren suun, myös ilman, että tilanteeseen liittyisi erityisen vahvaa emotionaalista latausta (kuva 5.93). Kuten aiemmin totesin, vahva tyylittely korreloi joissain tilanteissa hahmon yksityisen minän (*honno*) tai toisaalta lapsenomaisen luonteen kanssa, joten suuren suun voidaan myös ajatella heijastelevan hahmon madaltunutta itsehillinnän tai “kulttuurisuuden” astetta.



Kuten silmät, suu voidaan myös pelkistää esityksestä kokonaan pois (ks. kuva 5.94). Tällöin on usein kyse tilanteesta, jossa hahmo on mennyt sanattomaksi tai on muutoin tilanteessa tai tunnetilassa, joka saa hänet introvertiksi: suun katoaminen viestii sosiaalisesta sulkeutumisesta.

Länsimaissa suuta usein pidetään keskeisimpänä ilmettä viestivänä kasvopiirteenä, mutta Masaki Yuki, William W. Maddux ja Takahiko Masuda osoittivat, että piirteiden priorisointi on kulttuurikohtaista: Japanissa ilmettä tulkitaan usein nimenomaan silmistä, ja suun merkitys koetaan huomattavasti vähäisemmäksi. Suuta on helpompi hallita kuin silmiä, joten Japanin itsehillintää korostavassa kulttuurissa se ei välttämättä ole luotettava ihmisen todellisten tunteiden indikaattori. (Yuki, Maddux & Masuda 2007, 306, 308)

**Hiuksilla** on myös omat funktionsa: eri hiustyyleillä voidaan esim. viitata eri trendeihin tai alakulttuureihin, tai suoremmin hahmon luonteeseen esim. kampauksen siisteyden perusteella. Myös hiusten väreihin yhdistetään joitain luonteenpiirteitä samaan tapaan kuin länsimaissakin (kuva 5.95). Länsimaista poiketen hiusten esitetty väri ei kuitenkaan välttämättä viittaa niiden diegeettiseen sävyyn: esim. Yukinon hiusten esitettyä sävyä tuskin löytyy japanilaisilta luonnollisena, ja hiusten värjääminen olisi osoitus radikalismista, joka ei sopisi Yukinon sarjan alkupuolen “mallioppilaan” rooliin. Hiusten värien vaihtelu voi viitata japanilaisten hiusten melko hienovaraisiin sävyeroihin, mutta ne voivat myös toimia puhtaasti hahmon luonteeseen tai toisaalta identiteettiä viittavana elementtinä. Kuten aiemmin on mainittu, silmiinpistävät hiukset helpottavat hahmon tunnistamista myös silloin, kun se on alistettu vahvalle karrikoinnille.



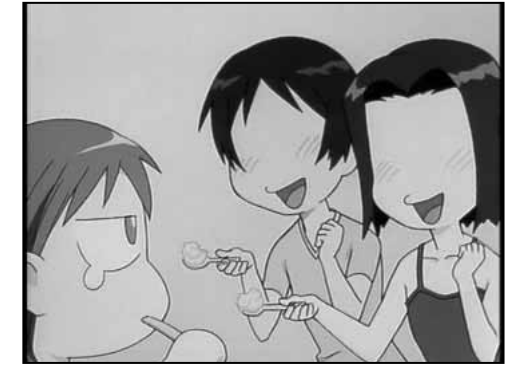
**Kuva 5.89:** Luokan tytöt alkavat syrjiä aiemmin suosittua Yukinoa. Jakso 9, 10:08.



**Kuva 5.91:** Yukino kohteliaana ja avuliaana sarjan alussa. Jakso 1, 02:06.



**Kuva 5.93:** Yukino ja Sōichirō ovat ystävineen rannalla. Sōichirō lahjoo Tsubasan ruoalla välttämään Hideakia. Jakso 18, 14:26.



**Kuva 5.90:** Tsubaki ja Aya lohduttavat Tsubasaa kiusattuaan tätä aikaisemmin. Jakso 11, 13:12.



**Kuva 5.92:** Tsubaki tunnistaa järkytykseen Yukinon seurassa olevan tytön tämän aikaisemmaksi kiusaajaksi. Jakso 11, 09:46.



**Kuva 5.94:** Toivottaakseen Sōichirōlle onnea kendoturnaukseen Hideaki on tehnyt tuhat origami-urkeja. Tämä lojaaliuden osoitus vetää Yukinon ja Sōichirōn sanattomaksi. Jakso 11, 08:01



**Kuva 5.95:** Yukinon esitetty hiusväri tekisi hänestä Japanin konservatiivisessa kouluympäristössä opettajien silmätikun, joten sitä tuskin on tarkoitettu otettavaksi diegeettisenä. Hideakin hiusväri toisaalta voi ollakin diegeettinen, ottaen huomioon hänen boheemin luonteensa. Jakso 22, 19:11.

### 5.2.3.1.2 Tuoreet tyylittelyt

Toinen tyylittelyjen ilmenemistapa on tuore tyylittely, eli uuden tyylitellyn korrelaation luominen rinnastamalla jokin ilmaisu sisältöön, johon sitä ei ole konventionaalisesti liitetty. Epävarma, aluksi tunnistamattomaksi jäänyt, tai vähintään alikoodausta vaatinut korrelaatio muuttuu ilmaisun toistuessa vähitellen tunnistetuksi konventioksi.

Sōichirōn kipeisiin lapsuusmuistoihin yhdistetään usein uhkaavan tuntuinen punaisessa valossa kylpevä teollisuusalueen maiseman siluetti (kuva 5.96). Jos-

kus jotkin takaumat on jopa sijoitettu tähän maisemaan, mutta niiden poikkeavan kerrontatyylin takia ei ole selvää, tapahtuivatko kyseiset tilanteet todellisuudessa teollisuusalueella, yhdistääkö Sōichirō itse jonkin tuntemansa

teollisuusalueen tunnelman lapsuuteensa, vai onko kyseessä puhtaasti kerronnallinen keino, jossa vanhempien emotionaaliseen kylmyyteen viitataan uhkaavan teknologisen maiseman tuottamien vaikutelmien avulla. Joka tapauksessa katsoja oppii nopeasti yhdistämään maiseman Sōichirōn lapsuuteen, ja myöhemmin pelkkä kuvan lyhyt vilauttaminenkin riittää viestittämään, kuinka jokin tilanne laukaisee Sōichirōssa kipeän lapsuusaikaisen muiston tai tunnelman.

Sarjan ensimmäisissä jaksoissa on usein käytetty kuvia liikennevaloista tai liikennemerkkeistä symboloimaan päähenkilöiden suhteen etenemistä. Kuvassa 5.97 Sōichirō on juuri alkanut uhkailla Yukinoa tämän imagon pilaamisella ja kiristää häntä auttamaan itseään luottamusoppilaan tehtävien hoidossa. Yukinon yllätyksestä ja järkytyksestä leikataan suoraan tähän kuvaan, jossa liikennevalot vaihtuvat juuri keltaisesta punaiseen.

Tuoretta tyylittelyä käytetään tyypillisesti muodostamaan metaforinen yhteys jonkin tarinan aspektin ja jonkin tunnistettavan visuaalisen ilmaisun välille.

### 5.2.3.2 Ohjelmoidut stimulut

Ohjelmoidut stimulut perustuvat epäsemioottisiin aistiärsykkeisiin, jotka on tarkoitettu herättämään vastaanottajassa jonkinlainen suora reaktio. Stimulut ovat merkin tuottajan kannalta epävarma pohja sisällön välittämiseen, koska niiden tulkinnasta ei ole takeita, mutta toisaalta koska ne ohittavat normaalit tulkinnan prosessit, ja vaikuttavat suoraan emotionaalisesti, ne voivat olla hyvin tehokkaita. Esim. kohtausta virittävän montaasin (ks. 5.2.1.1) nopeissa välähdyksissä voi ajatella olevan ohjelmoitujen stimulusten piirteitä silloin, kun montaasin kuvat vaihtuvat



**Kuva 5.96:** Sōichirōn ikäviin lapsuusmuistoihin yhdistetään sarjan alkupuolelta lähtien punahehkuinen teollisuusmaisema. Jakso 3, 11:57.



**Kuva 5.97:** Liikennevaloilla on joissain jaksoissa hyvinkin eksplisiittinen symbolinen merkitys. Jakso 2, 06:37

niin nopeasti, että yhtä kuvaa ei ehdi tulkita kattavasti ennen kuin siirrytään seuraavaan; tässä tapauksessa voidaan ehkä ajatella, että yksittäinen kuva jää osittain stimuluksen asteelle.

Materiaalisuus perustuu myös usein stimuluksiin (ks. kuvat 5.98 ja 5.99): esim. lyijykynä- tai vesiväri- tai tussipillisen materiaalisen vaikutelman tuottavat rakenteet jäävät osittain normaalin semioottisen tulkinnan ulkopuolelle. Näissä tapauksissa työvälineiden aiheuttama tekstuuriin hyporakenne havaitaan kokonaisuutena sen sijaan, että se tulkittaisiin sen muodostamien yksittäisten piirteiden kautta.

Kuva 5.99 esittää Sōichirōn muistikuvaa väkivaltaisesta biologisesta äidistään. Itse kuva on mustavalkoinen still-kuva, mutta se on sutattu erityisesti silmien alueelta aggressiivisella viivoituksella. Viivoitus kuvastaa toisaalta itse muiston väkivaltaista latausta, ja toisaalta mahdollisesti Sōichirōn muistin hämäryyttä – muisto on vanha, eikä hän ole nähnyt äitiään lapsuuden jälkeen. Lisäksi sen voidaan

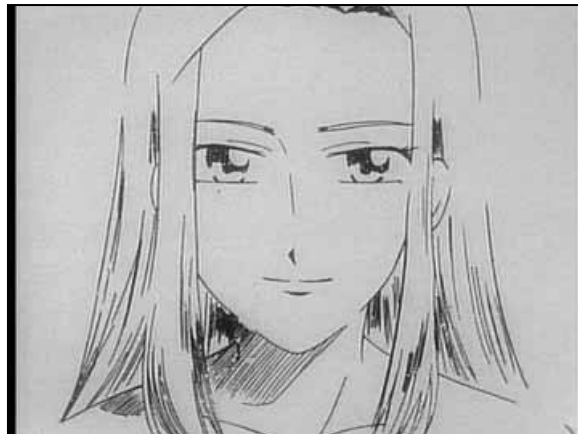
ajatella kuvaavan uhkaavan katsekontaktin välttelyä, jolloin se toimisi myös psykologisen defenssimekanismin representaationa. Viivoitus siis viittaa psykologiseen tilaan simuloimalla kyseisen tilan oireiden vaikutusta havainnointiin.

Viivat herättävät myös kokemuksen vihaisesta “suttauksesta”, joka tuottaa synesteettisyyden kaltaisesti katsojassa kyseisen liikkeen kineettisen aistivaikutelman.

### 5.2.3.3 Graafit

Econ typologian graafit viittaavat merkkeihin, joissa ilmaisun piirteiden tilallisilla parametreilla viitataan sisällön ei-tilallisiin suhteisiin.

Kuvassa 5.100 nähdään prototyypin graafi, jolla havainnollistetaan Sōichirōn selitystä sosiaalisten suhteiden muodostumisesta urheilukerhojen kautta: hänen hyvä suhteensa kendokerhon kapteeniin, mikä on esitetty kuvassa vertikaalisesti, tuottaa hänelle automaattisesti hyvät suhteet myös muiden kerhojen vetäjiin näiden horisontaalis-



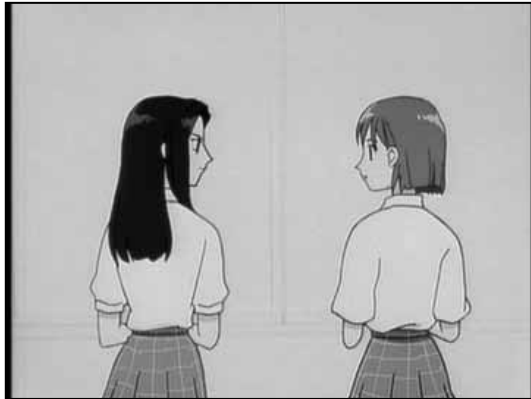
**Kuva 5.98:** Maho kertoo Yukinolle omasta poikaystävästään. Tussipiirustus luo neutraalia animaatiojälkeä herkemmän tunnelman. Jakso 17, 08:31.



**Kuva 5.99:** Sōichirō muistelee biologista äitiään. Jakso 18, 20:22.



**Kuva 5.100:** Urheilukerhojen välistä sosiaalista rakennetta havainnollistava esitys. Jakso 10, 06:37.



**Kuva 5.101:** Yukino ja Maho selvittelevät viimeaikaisia repivää konfliktiaan... Jakso 10, 21:55



**Kuva 5.102:** ... ja Yukino tekee pilaa Mahon epäonnistuneesta mustamaalauskampanjasta. Jakso 10, 21:56



**Kuva 5.103:** Yukinon paisunutta egoa kuvataan arvoperspektiivimäisellä esityksellä. Jakso 1, 02:43.



**Kuva 5.104:** Yukino pelkää Sōichirōn menettämistä. Jakso 4, 17:58

ten suhteiden kautta. Kuvassa siis esitetään visuaalisesti se metaforinen tapa, joilla hierarkisia suhteita tyypillisesti kuvaillaan.

Myös ilmeiden tyylittelyn tavassa, jolla kasvopiirteiden tai ruumiinosien koon lliioittelulla usein viitataan tunnetilan voimakkuuteen, voidaan ajatella toimivan graafien tavoin (esim. kuvat 5.101 ja 5.102). Piirteiden koon kasvattaminen lisää niiden painoarvoa syntagmassa, mutta samalla se myös vahvistaa kokemusta viestitystä ilmeestä ja siihen

liitetystä tunnetilasta. Kuvassa 5.103 Yukinon “tavallisia” ihmisiä kohtaan tuntemansa ylemmydentunne esitetään visuaalisesti: hän kokee olevansa paitsi “ylempänä” kuin muut, myös heitä “suurempi”. Esitys noudattelee perinteikästä arvoperspektiiviä, jossa kuvassa esitetyn hahmon koko määräytyy tämän sosiaalisen aseman perusteella.

Kuvassa 5.104 Yukinon pelko, että hän menettää Sōichirōn ystävyyden, jos hän yrittää lähestyä tätä romanttisesti, esitetään Sōichirōn kuvana, joka pienenee (ts. etäännyy) ja himmenee näkymättömiin. Metaforista etäännyttämisestä siis kuvataan etäännyttämisen visuaalisella esityksellä. Tämänkaltaisia rajaamisen tai kuvakoon muutoksia on käytetty myös kuvaamaan esim. ahdistusta tai syrjäytymisen tunteita.

#### 5.2.3.4 Yhteenvedo

Tyylittelyllä on Kare Kanossa useita käyttötarkoituksia pragmaattisesta työmäärän vähentämisestä monimutkaisen metaforien esittämiseen. Tyylittelyssä esittävä merkki ”siirtyy” ei-esittävän suuntaan, eli sen voidaan ajatella olevan välivaihe esittävän merkin konventionalisoitumisessa *ratio facilisen* alaisuuteen. Osa edellä esitellyistä karrikointitavoista onkin jo niin vahvasti koodautunut, että niitä voisi lähestulkoon pitää *facilis*-merkkeinä.

Kare Kanossa käytetyt vakiintuneet tyylittelyt perustuvat yleensä mangan ja animen vakiintuneeseen tyylikirjastoon. Vaikka voisikin ajatella, että valmiiden ilmaisujen käyttö köyhdyttää ilmaisua, niiden suuri määrä mahdollistaa innovatiivisenkin varioinnin ja yhdistelyn.

Tyylittelyä käytetään erityisesti korostamaan hahmojen tunnetiloja vahvistamalla niihin liittyviä miimisiä elementtejä. Tällöin tyylittely hyödyntää psykologista ilmiötä ni-

meltä *affektiivinen mimiikka* (Bacon 2000, 192), eli empaattista ilmiötä, jossa toisen ihmisen ilmeen tai eleen havaitsemisen herättää elettä vastaavan emotionaalisen reaktion havaitsemisjassa. Ilmeisiin liittyvien piirteiden korostamisen voitaneen ajatella vahvistavan myös tätä reaktiota, ja näin tukevan katsojan samaistumista hahmoihin.

Tyylittelyllä voidaan myös suunnata katsojan huomiota tyylittelemällä eri tavoin sellaiset hahmot, joilla on tarinassa erilaiset funktiot tai joiden merkitys tarinan tai kohtauksen kannalta on erilainen.

Kiinnostavin havainto on ehkä kuitenkin tyylittelyn korrelointi japanilaiselle kulttuurille keskeisten ”julkisten kasvojen” ja ”yksityisten kasvojen” välillä. Näiden roolien merkitys Japanissa on huomattavasti suurempi kuin länsimaissa, ja erityisesti draamassa niiden vaihtelun onnistunut viestiminen on tärkeää.

Tuoreet tyylittelyt puolestaan tuovat jo määrittelynsäkin perusteella esitykseen uusia metaforisia ja symbolisia rinnastuksia. Koska ne eivät perustu vakiintuneisiin konventioihin, niiden tulkinta voi jäädä epävarmemmaksi, eikä niillä voikaan viestiä tarinan kannalta keskeisiä asioita, vaan ne toimivat yleensä tunnelmaa myötäilevinä tai herättelevinä elementteinä.

Koska ohjelmoidut stimulut ohittavat tietoisien tulkinnan, myöskään niitä ei voi käyttää eksaktien sisältöjen välittämiseen, vaan tyypillisesti ne viestittävät tunnetiloja, erityisesti miljöön tunnelmaa tai subjektiivisen esityksen kokijan sisäisiä kokemuksia. Ne esiintyvät usein osana materiaalisuutta tai pseudoyhdisteltäviin yksikköihin perustuvaan ilmaisuun.

Graafeja käytetään toisaalta osana tyylittelyä ilmaisemaan vahvaa tunnereaktiota, ja toisaalta keinona havain-

nollistaa joitain tarinan abstrakteja aspekteja. Erityisesti tilallisten metaforien esittäminen graafin keinoin on tyypillinen esimerkki tämän ilmaisukeinon käytöstä.



**Kuva 5.105:** Yukino törmää aamulla Sōichirōon. Luokkahuoneen tunnistaa sellaiseksi useiden esittävien vihjeiden perusteella. Jakso 1, 08:06.



**Kuva 5.106:** Yukino etsii luokkatovereitaan. Teksti: ”Kieli-luokka”. Jakso 9, 09:36.



**Kuva 5.107:** Urbaani maisema. Huomaa huolellisella valon ja varjon esittämisellä luotu tunnelma. Jakso 1, 03:07

### 5.3 Diegeettisyys Kare Kanossa

Diegeettisyys kuvaa merkin suhdetta tarinan muodostamaan fiktiiviseen maailmaan. Kuten kappaleessa 4 totesin, erottelen merkin diegeettisen statuksen kolmeen perustyyppiin: **diegeettiseen, semidiegeettiseen ja ekstradiegeettiseen.**

#### 5.3.1 Diegeettiset ilmaisut

Diegeettiset ilmaisut viittaavat diegesiksen fyysisiin ilmiöihin niin, että ilmaisuja vastaavien objektien oletetaan sisältyvän konkreettisesti tarinan maailmaan. Vaikka fiktiivisessä animaatiossa ei varsinaisesti ole mitään konkreettista ”todellisuutta”, jota toisinnetaan, se usein noudattaa hallitsevia, näytelmäelokuvan määrittämiä esittämisen tapoja: vrt. Wellsin ”oikeaoppinen animaatio” (Wells 1998, 36). Fyysinen todellisuus on luonnollisesti yksi ihmisen tärkeimpiä viitekehyksiä, ja kun esitetään tarina, joka kertoo maailmassa toimivista ihmisistä, diegeettisyyttä ei voi välttää. Diegeettiset kuvat muodostavat myös Kare Kanon kerronnan rungon.

Kuvassa 5.105 nähdään päähenkilöt luokkahuoneessa. Tiedämme kohtauksen tapahtuvan siellä myös aikaisempien ottojen perusteella, mutta miljöön esitys on tarpeeksi yksityiskohtainen, että tapahtumapaikan voisi tunnistaa pelkästään tämän kuvan perusteella.

Diegeettisissä esityksissä voidaan myös hyödyntää diegesikseen sisältyviä symbolisia esityksiä, kuten kuvassa 5.106, jossa tapahtumapaikka kerrotaan oven päällä olevan kyltin avulla.

Kuvassa 5.107 myöhäisen iltapäivän tunnelmaa mukailleva kuva alustaa kohtausta, jossa tapaamme Yukinon perheen koulupäivän jälkeen. Tässä ajankohta määrittyy valon värien ja varjojen pituuden perusteella: viittaussuhde lähestyy tyylittelyä, mutta sisältö on tulkittavissa kuvasta myös puhtaasti *difficilikseen* perustuvan kehittelyn pohjalta. Kuva voisi tosin yhtä hyvin kuvata aikaista aamua, mutta se on sijoitettu montaasiin, joka täsmentää, että kyse on illasta.

Kuvassa 5.108 puolestaan kuvan vuodenaika määrittyy kevääksi kukkivien kirsikkapuiden perusteella. Jälleen

tämä voitaisiin tulkita *difficilis*-pohjalta, mutta kirsikankukat on siinä määrin vakiintunut elementti japanilaisessa käsikulttuurissa, että käytännössä kyse on vähintäänkin tyylittelystä. Lisäksi kuva aktivoi *sakuraan* liitettyjä symbolisia merkityksiä, jotka ovat niin vakiintuneita, että niiden voidaan ajatella muodostuvan yhdisteltävien yksiköiden pohjalta.

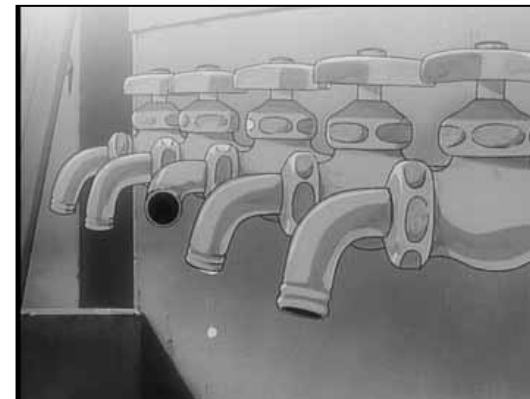
Kuva 5.109 on yksi kuvista, joita käytetään usein miljöötä määrittävissä montaaseissa silloin, kun ne viittaavat kouluympäristöön. Kuva viittaa toisaalta näkymään, joka on luultavasti monille japanilaisille tuttu, ja joka yhdistetään nimenomaan kouluun, mutta toiston kautta ilmaisu vakiintuu, ja viittaussuhde muuttuu tyylittelyyn perustavaksi (ks. 5.2.3.1.2).

Tämä ”miljöömontaasi” toimii usein kerronnallisena aparaattina, joka ”vakiinnuttaa” *difficilikseen* perustuvia ilmaisuja *facilista* lähestyviksi. Montaasiin valitut kuvat ovat usein hyvin arkisia johonkin kontekstiin hyvin kevyesti liitettäviä näkymiä, jotka aluksi tuottavat lähinnä hämmennystä, ja saavat katsojan etsimään niistä yhdistäviä tekijöitä, jotta montaasille löytyisi kerronnallinen funktio. Kuvat ovat usein tunnelmallisia, mutta osaa niistä toistetaan samassa kontekstissa niin, että niille alkaa muodostua vakiintunut yhteys kyseiseen kontekstiin. Tällöin kuvaa on mahdollista myös varioida niin, että se muodostaa uuden potentiaalisen ilmaisun tason edellisen pohjalta. Tässä näkymässä esim. hanojen asennot voivat vaihdella, mikä herättää katsojan pohtimaan, viittaavatko asennot joihinkin juonen aspekteihin. Samalla tavoin on hyödynnetty myös liikennevalojen valmista symbolista potentiaalia (kuva 5.97).

Diegeettisillä ilmaisuilla voidaan esittää myös monenlaisia hahmoihin liittyviä aspekteja. Kuvassa 5.110 Yukinon



**Kuva 5.108:** Sōichirōn takauma lukuvuoden alusta: hän on nukahtanut koulun puistoon. Jakso 8, 11:23.



**Kuva 5.109:** Kuvaa koulun juomahanoista käytetään usein kouluympäristöön viittaavassa montaasissa. Jakso 11, 02:10.



**Kuva 5.110:** Vihainen Yukino kohtaa Tsubasan. Jakso 10, 19:24.



**Kuva 5.111:** Sisäisten ristiriitajensa repimä Sōichirō pakenee Yukinoa, joka yrittää lähestyä. Jakso 3, 11:40.

tunnetila voidaan tulkita varsin selkeästi hänen kehonkielistään ja ilmeistään. Toisaalta Yukino on esitetty Tsubasan subjektiivisesta näkökulmasta, ja täten kuvakulma viestii myös hänen tuntemuksiaan tilanteessa.

Kuvassa 5.111 diegeettinen kuva esittää fyysistä toimintaa ja tunnetilaa: Sōichirōn asennon perusteella näemme, että hän juoksee, ja hänen ilmeensä (ja osittain juoksuasennon) perusteella voimme päätellä, että hän on



**Kuva 5.112:** Sakura, Aya ja Rika metroasemalla. Jakso 11, 18:30.

kuohuksissaan jostain. Diegeettistä toimintaa on ilmaistu esittävällä tavalla, ja tulkitsemme kuvan tyylittelysääntöjen perusteella hahmon asennon ja ilmeen, joihin puolestaan sovellamme miimisiä koodeja.

Kuvassa 5.112 diegeettinen esitys viestittää (monien muiden asioiden ohella) hahmojen identiteettiä. Sakura, Aya ja Rika keskustelevat metroasemalla; tytöt voidaan erottaa toisistaan erilaisen kampanusten, vaatetusten ja kasvonpiirteiden perusteella.

### 5.3.1.1 Yhteenveto

Diegeettisillä merkeillä esitetään kaikkia niitä juonen aspekteja, joilla on fyysinen ilmenemismuoto: hahmojen identiteettiä ja toimintaa sekä fyysistä miljöötä. Niillä voidaan myös esittää tunnetilojen kaltaisia abstraktimpia asioita, joskin epäsuorasti ja vain siinä määrin, kun niillä on jonkinlainen fyysinen tai visuaalinen ilmenemismuoto (esim. ilmeet tai eleet). Toisaalta atmosfäärin ja yleisen tunnelman luomisessa hyödynnetään paljon esim. diegeettisiin valoihin tai väreihin liittyviä ilmenemismuotoja.

Myös miljöötä määrittävät montaasit (ks. 5.2.1.1) perustuvat vahvasti esittäviin diegeettisiin kuviin: niissä kuvien denotatiivisten sisältöjen rinnastuksilla voidaan toisaalta viestiä kohtausten tapahtumapaikka hyvin eksplisiittisesti, mutta myös viitata esim. vuodenaikoihin tai elämäntilanteisiin symbolisin keinoin ja lisäksi herätellä tiettyihin paikkoihin tai objekteihin liittyviä ylikoodattuja sisältöjä.

### 5.3.2. Semidiegeettiset ilmaisut

Semidiegeettiset ilmaisut ovat merkkejä, jotka viittaavat johonkin tarinan maailman aspektiin, mutta viittaussuhde on symbolinen tai abstrakti niin, että tarinan diegeettiseen maailmaan ei oleteta sisältyvän kyseistä merkkiä suoraan vastaavaa objektia. Tämä ilmaisutapa olisi animaatiolle luonteva keino ilmaista abstraktioita, mutta ”oikeoppisen”, Disney-tyylisen ilmaisuparadigman hallitsemisessa länsimaissa se on kaupallisessa animaatioissa lähes olematon.

Jaottelen semidiegeettiset ilmaisut kolmeen perustyyppiin sen mukaan, miten ne on rinnastettu muuhun esitykseen: **kelluviin**, **upotettuihin** ja **korvaaviin** merkkeihin. Kelluvat merkit eivät ota mitään kontaktia diegeettisempiin ilmaisuihin, vaan sijoittuvat niistä irralleen, tavallaan omalle tasolle esityksessä. Upotetuilla merkeillä puolestaan on jotain piirteitä tai piirteiden konfiguraatioita, jotka perustuvat diegeettiseen esitykseen, eli ne on esitetty ikään kuin ne olisivat diegeettisiä, mutta ne eivät kuitenkaan vaikuta diegesikseen konkreettisesti. Korvaavat merkit ovat merkkejä, jotka korvaavat esityksessä jonkin diegeettisen ilmaisun jollain toisella, joka ”perii” korvatun ilmaisun diegeettiset tyyliparametrit olematta kuitenkaan varsinaisesti diegeettinen.

#### 5.3.2.1 Kelluvat merkit

Tyypillisimpiä esimerkkejä kelluvista semidiegeettisistä merkeistä ovat mangan ja animen efektimerkit. Tällaisia ovat esimerkiksi ”hikipisarot” (kuva 5.113).

Hikipisara viittaa nolon tai kiusallisen sosiaalisen tilanteen nostattamaan kylmään hikeen. Tämä nimenomainen



tapa käyttää hikipisaraa on yksi mangan ja animen konventionaalisista symbolimerkeistä, joita käytetään viittaamaan suoraan tunteisiin riippumatta, ajatellaanko kyseisten tunteiden aiheuttavan juuri tässä tapauksessa diegeettisiä oireita vai ei: näennäisestä esittävydestä huolimatta tyy-pin ja tokenin suhde on enemmän facilis kuin difficilis, ja jos on näin, merkki ei voi olla diegeettinen.

Luokittelen merkin kelluvaksi siksi, että se ei noudata esim. perspektiiviä, vaan on yksinkertaisesti ”sijoitettu” kuvapinnalle sellaisenaan, valmiina itsenäisenä yhdisteltäviin yksiköihin kategorisoitavissa olevana merkinä. Kelluvuus on merkin konventionalisoitumisen seuraus: merkki on niin vahvasti koodautunut, että se koetaan enemmänkin symboliseksi kuin esittäväksi, ja koska se ei ole esittävä, sen ei myöskään ole tarpeellista noudattaa esittävyysääntöjä, vaan merkki voidaan sijoittaa esitykseen puhtaasti visuaalisella rinnastuksella (riittää, että hikipisara sijaitsee asianomaisen hahmon päässä tai sen välittömässä läheisyydessä).

Hikipisara välittää katsojalle tiedon hahmon tunnetilasta, jota olisi vaikea esittää diegeettisesti: paitsi, että ”kylmän hien” ulkoiset oireet lähes huomaamattomia, kiusallisissa tilanteissa harmoniaa rakastavat ja kasvojen menettämistä varovat japanilaiset pyrkivät mieluummin reagoimaan mahdollisimman varovaisesti. Tähän tarkoitukseen semidiegeettinen merkki, ja vieläpä sellainen, joka on eksplisiittisesti erotettu diegesiksestä, soveltuu mainiosti.

Tavatessaan Sōichirōn vanhemmat Yukino hyödyntää ”kiltin tytön” auraansa tehdäkseen positiivisen ensivaikutuksen (kuva 5.114). Tätä kilttiä imagoa esitetään Yukinon takaa ilmestyvän ruusupuskan keinoin. Sōichirō, joka on jo tutustunut Yukinon aidompaan puoleen, suorastaan järkyt-

tyy siitä sujuvuudesta, jolla Yukino pystyy vaihtamaan imagoaan.

Perspektiivin puute, paksu kehystys ja erityisesti kukkien maaginen ”ilmestyminen” asemoivat kukat visuaalisesti eri tilaan diegeettisen kuvastoon nähden, mikä tekee merkistä kelluvan. Rinnastus viittaa ehkä mangassa ja muussakin kuvituksessa joskus nähtyyn trooppiin, jossa hahmon ”ihanteellisuutta” korostetaan kehystämällä tämä kukkasin. Keinon alkuperäinen tarkoitus on yhdistää hahmoon kukkiin liitettyjä assosiaatioita, mutta tässä tapauksessa sitä käytetään niin eksplisiittisesti, että kokonaisvaikutelma on enemmänkin keinoa ironisoiva.

Kuvassa 5.115 kelluva sarjakuvamainen ruutu kuvittaa Kanon kuvausta siitä, kuinka Yukino käyttäytyy koulussa aivan eri tavoin kuin perheen parissa. Kano kertoo, kuinka isosisko ”liukuu” elegantisti paikasta toiseen, ja juuri samalla hetkellä kuva Yukinosta todellakin liukuu kuvaruudun halki. Kuva on täysin irrallaan diegesiksestä, mikä tekee siitä kelluvan. Muodoltaan kuva muistuttaa sarjakuvaruutua, ja tätä vaikutelmaa korostaa painorasteria muistuttava kuviointi ruudun taustalla.

Tämä merkki toimii dialogin kuvituksena, viitaten Kanon huomioihin sekä sisältönsä että esitystapansa ansiosta; ilmaisu toimii narratiivisena tiivistyksenä, jossa takaumaa vastaava kerronnallinen elementti on typistetty yhdeksi kuvaksi. Ruutu myös viittaa sarjakuvaan, mikä toisaalta muistuttaa sarjan alkuperästä, ja toisaalta ehkä



**Kuva 5.113:** Yukino yrittää vältellä Sōichirōa niin innokkaasti, että törmää kylttiin. Jakso 3, 15:59.



**Kuva 5. 114:** Yukino tapaa Sōichirōn ottovanhemmat ensimmäistä kertaa, ja kytkee ”hurmausväihteen” päälle. Jakso 3, 04:48.



**Kuva 5. 115:** Kano muistelee ihmetelleensä Yukinon hienosteleva käytöstä yläasteella. Kertomusta kuvitetaan kelluvalla kuvalla Yukinosta yläasteunivormussa. Jakso 1, 05:01.



**Kuva 5. 116:** Kano esittää hyvin iskeviä huomioita Yukinon suhteen ongelmista. Jakso 4, 12:46.



**Kuva 5. 117:** Takauma Yukinon ja Sōichirōn ensimmäistä kohtaamisesta lukuvuoden avajaisissa. Juhlallisuuudet ovat sisätiloissa, mutta Souchiron ympärillä lentele kirsikankukan terälehtiä. Jakso 1, 06:45.

jossain määrin ylläpitää “viritystä”, jonka perusteella katsojat osaavat odottaa ja tulkita sarjassa käytettyä manga-pohjaista symboliikkaa.

Kuvassa 5.116 Yukino kokee Kanon tarkkanäköisen analyysin viimeaikaisesta käyttäytymisestään suorastaan fyysisinä iskuina. Tätä tunnetta kuvataan ääripelkistetyillä nukkemaisilla kuvilla Yukinosta, jotka näyttävät siltä, kuin ne joutuisivat iskujen kohteeksi.

“Nuken” elekieli viestittää tunnetta emotionaalisista “iskuista”, joita Kanon kommentit aiheuttavat. Merkitys välitety siis miimisten koodien kautta.

### 5.3.2.2 Upotetut merkit

Kuten aiemmin määrittelin, Upotetut merkit ovat semidiegeettisiä merkkejä, jotka kuitenkin näyttävät asettuvan jollain tavoin samalle tasolle diegeettisten ilmaisujen kanssa.

Kirsikankukka on keskeinen symboli japanilaisessa kulttuurissa, ja se on niin vahvasti vakiintunut, että on suo-

rastaan vaikea kuvitella minkäänlaista japanilaista kevääseen sijoittuvaa visuaalista esitystä, jossa kirsikankukkaa ei esiintyisi. Kuvassa 5.117 esitetään tilanne, jossa Yukino näkee Sōichirōn ensimmäistä kertaa: hän toivoi tulevansa valituksi luokan johtajaksi, mutta Sōichirō oli saanut pääsykokeissa korkeamman pistemäärän. Yukino odotti päihittäjänsä olevan vastenmielinen hikipinko, mutta kävikin ilmi, että hän oli niinkin komea nuorimies, että hänet esitetään suorastaan kirsikankukkien terälehtisateessa. Perinteisesti kirsikankukat viittaavat metonymisesti kohtauksen diegeettiseen ajankohtaan, kevääseen (kuten kuvassa 5.108), ja toisaalta symbolisemmin kaiken katovaisuuteen (Fält & Nieminen & Tuovinen & Vesterinen 1994, 194; Koren 1994, 83) (ehkä Yukinon haaveisiin maineesta ja kunniaista), mutta tässä tapauksessa voimme ajatella niiden symboloivan myös ihastumisen ensimmäisiä häivähdyksiä. Kuvan mustavalkoisuus kuvastaa Yukinon synkkää mielialaa, jonka värikkäät terälehdet kuitenkin haastavat.

Terälehdet eivät voi olla diegeettisiä, sillä kohtausta tapahtuu sisätiloissa, koulun juhlasalissa. Syntagmaattisesti ajatellen tässä esitetyt terälehdet ovat rajatapaus kelluvien ja upotettujen semidiegeettisten merkkien välillä. Luokittelun terälehdet upotetuiksi enkä kelluviksi lähinnä siksi, ettei niitä ole erotettu diegeettisemmästä sisällöstä erityisen vahvasti: ainoa merkittävä poikkeava piirre on väri (ja sekin tekee terälehdistä oikeastaan enemmän diegeettisiä kuin normista poikkeava mustavalkoinen kuva Sōichirōsta), kun toisaalta mittasuhteet, liike ja perspektiivi voisivat olla yhteensopivia diegesiksen kanssa. Kelluva merkki olisi eksplisiittisempi, ja kiinnittäisi enemmän huomiota itseensä, kun upotettu merkki puolestaan jättää enemmän tilaa kohtauksen muulle sisällölle.

Kuvassa 5.118 Yukino tilittää sisarilleen Sōichirōlle karsimäänsä ”tappiota” ja syyttää Sōichirōa ylimielisyydestä. Kun Kano sanoo, että ylimielisyyteen syllistyy enemmänkin Yukino itse, Yukinon kasvoilla nähdään tengu-demonia esittävä *nō*-teatterinaamio.

Puhumattakaan siitä, että pelkkä naamion olemassaolo tuntuu kommentoivan Yukinon teatraalista vuodatusta, itse tengu-hahmoon sisältyy monenlaista symboliikkaa. Tässä tapauksessa viitattaneen erityisesti tenguihin liitettyyn ylimielisyyden assosiaatioon: japanilaisessa kansanperinteessä tenguja on pidetty ylpeiden ihmisten haamuina (”tengu.” Encyclopædia Britannica Online, 9.12.2007).

Tässä tapauksessa ilmaisu koettelee upotettujen ja korvaavien merkkien rajapintaa. Yukinon asentoa täydellisesti myötäilevä kuvakulma tuntuu lukitsevan naamion samaan tilaan hahmojen kanssa, mutta se on todellakin naamion sijaan, että se korvaisi Yukinon kasvot: Yukinon asu on sama kuin edellisessä kohtauksessa, ja etenkin hänen käntensä on yhä ihmismäinen. Naamion herättämä teatteri-assosiaatio kommentoi Yukinon melodramaattisuutta; jos Yukino olisi korvattu ”elävällä” tengulla, tämä haara merkin viittausspektristä jäisi pois.

Kuvassa 5.119 Yukino meni ”lukkoon” eikä vastannut Sōichirōn rakkaudentunnustukseen, ja hänen semidiegeettinen haamunsa rankaisee häntä siitä. Semidiegeettinen haamufiguuri ja Yukinon diegeettinen hahmo on rinnastettu kuvassa samaan fyysiseen tilaan. Haamu esittää ilmeillään ja eleillään sitä turhautumista ja itsesyytöstä, jota Yukino tilanteessa tuntee, mutta ei voi esittää ulkoisesti. Yukinon jakaminen kahteen hahmoon visualisoi hänen sisäisen konfliktinsa: hän haluaa lähestyä Sōichirōa, mutta muut psykologiset syyt toimivat tätä halua vastaan.

Esitystapa henki/ruumis -jaotteluineen mukailee veikeästi kartesiolaista dualismia, vaikka konflikti onkin tässä tapauksessa puhtaasti Yukinon pään sisäinen.

Tämä kuva on lähes tyylipuhdas esimerkki upotetusta semidiegeettisestä merkistä: ilmaisu, joka on selvästi tunnistettavissa ei-diegeettiseksi (haamu) näennäisesti vaikuttaa fyysisesti johonkin diegeettiseen elementtiin (Yukino). Upotus etualaistaa Yukinon sisäisen ristiriidan: jos haamu olisi kelluva, eli ilman kosketuspintaa diegesikseen, sen koettaisiin kommentoivan tilanetta metanarratiivisesti. Jonkinlaisen korvaavan ilmaisun käyttäminen taas muuttaisi tilanteen sisäisestä dialogista monologiksi.

Kuvassa 5.120 nähtiin aluksi Sōichirō seisomassa abstraktia taustaa vasten, mikä teki siitä Yukinon monologin kuvitusta, kunnes Yukino rikkoo tulkinnan astumalla esiin kuvan takaa ja tarttumalla siihen, määrittäen sen uudestaan Sōichirōa esittäväksi kulissiksi. Tässä tapauksessa upotettu kuva tarjoaa hahmolle symbolisen ”purkautumiskanavan” niin, että Yukinon tunnetila voidaan esittää mimeettisten koodien avulla.

Kuvassa 5.121 Tonami on juuri haukkunut Yukinoa ”omituiseksi tytöksi”, ja Yukino ottaa haukun vakavasti. Sanat on sijoitettu nuoleen, joka ”osuu kohteeseensa” (nuoli on abstraktiudestaan huolimatta upotettu esitykseen: huomaa, kuinka se lävistää Yukinon hiukset). Upotus tehostaa nuolen ”pistävää” vaikutusta, ja tarjoaa myös leik-



**Kuva 5.118:** Yukino syyttää Sōichirōa ylimielisyydestä, ja hänen kasvoillaan esitetään *nō*-teatterin tengu-naamio. Jakso 1, 14:26.



**Kuva 5.119:** Yukinon ”haamu” kurittaa häntä saamattomuudesta. Jakso 4, 05:56.



**Kuva 5.120:** Yukino raivoaa mielikuvallään Sōichirōsta. Jakso1, 11:00.



**Kuva 5.121:** Tonamin ja Yukinon keskustelu muuttuu kinasteluksi. Teksti: "omituinen tyttö". Jakso 21, 03:24.



**Kuva 5.122:** Tsubasa purkaa raivoaan parkkeerattuun autoon. Jakso 13, 11:04.



**Kuva 5.123:** Tsubasan potkaisema auto heijastuu silmälaseista. Jakso 13, 11:07.

kisän motivaation Yukinon järkyttyneelle horjahdukselle.

Yksittäisten kuvien lisäksi myös hieman laajemmat kokonaisuudet voivat toimia upotettujen ilmaisujen tavoin: kuvassa 5.122 Tsubasan ja hänen isänsä naisystävän pojan ensimmäinen kohtaaminen on mennyt pahasti pieleen, ja Tsubasa purkaa kiukkuaan potkiskelemalla kadulla roskaa: ensin hänen raivonsa välikappaleeksi joutuu juomatölkki, sitten jonkinlainen metallikanisteri, ja seuraavaksi henkilöauto. Auto on esitetty täysin diegeettistä esitystä vastaavilla keinoilla ja sen läsnäolo on diegeettisesti motivoitu. Lisäksi se hajoo realistisesti, ja jopa heijastuu lentäessään läheisen miehen silmälaseista (kuva 5.123). Auto on siis upotettu diegesikseen täydellisesti, mutta yleisen tietämyksen perusteella esitys ei voi olla diegeettinen.

Tässä tapauksessa se ilmaisu, jolla esitetään jotain diegeettistä epädiegeettisillä keinoilla, ei ole auton kuva, vaan Tsubasan esitetty toiminta. Potkaisu mitä ilmeisimmin kuvastaa Tsubasan mielentilaa kyseisessä tilanteessa: hänestä tuntuu siltä, että hän voisi potkaista autonkin tieltään. Kuva myös jatkaa koomisella tavalla aiemmin nähtyä otosten sarjaa, jossa Tsubasa potkii roskaa. Kahdesti toistunut potku herättää odotuksen toiminnan jatkumisesta, ja potkujen kohteeksi joutuneiden esineiden koon kasvu virittää katsojan odottamaan eskaloitumista. Näihin odotuksiin vastataan, mutta radikaalisti liioitellen.

Sarjassa on useita vastaavankaltaisia täydellisiä irtiottoja diegesiksestä, mutta suurin osa niistä sijoittuu diegeettisestä kerronnasta tyylillisesti selkeästi poikkeavien fantasia- tai introspektiojaksojen tapaisiin esityksiin. Tsubasan kohtaaminen on yksi harvoja, joissa diegesis ja semidiegesis on sulautettu näin saumattomasti.

### 5.3.2.3 Korvaavat ilmaisut

Korvaava ilmaisu on siis keino, jossa jokin animaation diegeettisen elementin tilalla esitetään jokin semidiegeettinen kuva.

Kuvissa 5.124 ja 5.125 Yukino tulee aamulla luokkahuoneeseen, ja törmää epämiellyttäväksi yllätyksekseen ensimmäisenä Sōichirōon. Yukino ylläpitää vielä tässä vaiheessa tarinaa huippuopiskelijan ja kiltin tytön roolia, joten hän juttelee Sōichirōn kanssa kohteliaasti, vaikka kiehuukin sisäisesti kateudesta. Kuvan 5.125 esitys on semidiegeettinen eikä vain tyylitelty diegeettinen, koska hahmo ei esitä Yukinon karrikoitua diegeettistä reaktiota tilanteeseen, vaan hänen piilotetut sisäiset tuntemuksensa. Jälleen kerran siis törmäämme *tatema*e – *honne* -jaotteluun: diegeettinen esitys vastaa julkista *tatema*ea, ja diegeettisyyttä rikkova ilmaisu yksityistä *hon*nea. Nämä hahmon aspektit erottaa toisistaan erilainen karrikointitapa, vaihtuva tausta ja hauskana detaljina myös solmion väri.

Kuvassa 5.126 Yukino tutustuu uusiin ystäviinsä lounaalla. Aya kuvailee taipumustaan ylimielisyyteen ja tapaa, jolla Rika palauttaa hänet yleensä maan pinnalle lojaalisuudellaan ja silmittömällä ihailullaan (Aya on jo useita romaaneja julkaissut amatöörikirjailija). Hahmojen suhde tuo Yukinon mieleen Wu Chengenin kirjoittaman klassisen kiinalaisen tarinan ”Lännen matka” (*Xiyouji* tai *Hsi-yu chi*,

transliteraatiosta riippuen) (Huotari 1999, 341; Hucker 1975, 407), jonka hahmoja ovat mm. rämöpäisyyteen taipuvainen apinakuningas *Sun Wukong* (Japanissa *Son Goku*) ja viisas munkki *Xuanzang* (*Sanzo*). Tarinassa Gokun otsan ympärillä on maaginen vanne, jota Sanzo pystyy kiristämään tietyillä taikasanoilla halutessaan oikaista tai läksyttää tätä.

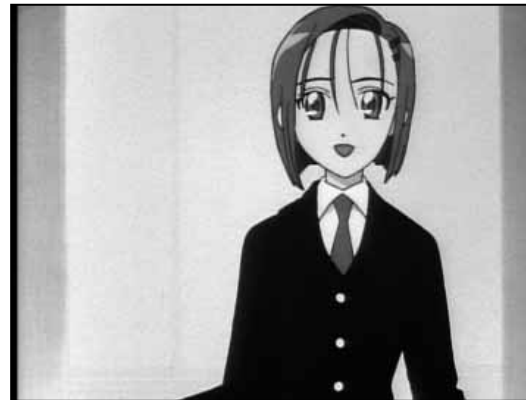
Esitys on siis suoraviivainen visuaalinen metafora, joka viittaa Japanissa hyvin tunnetun tarinan hahmoihin ja niiden luonteenpiirteisiin. Aya ja Rika on korvattu Gokun ja Sanzon hahmoilla niin, että hahmot muistuttavat piirteiltään tyttöjä, mutta ovat pukeutuneet legendan hahmojen varusteisiin. Sanzon munkinpäähine ja erityisesti Gokun otsapanta ovat vahvasti tunnistettavia näihin hahmoihin viittaavia ylikoodattuja merkkejä. On tosin todettava, että tekijät eivät luottaneet näiden visuaalisten viittausten riittävyteen, vaan Yukinon sisäinen puhe lausuu vertauksen myös ääneen.

Koska tyttöjen piirteet on jätetty ennalleen, ilmaisu lähestyy tilannetta, jossa voitaisiin ajatella hahmojen vaatteiden ja varusteiden olevan upotettuja merkkejä, jotka on esitetty tyttöjen päällä. Tässä tapauksessa kuitenkin hahmojen asennot poikkeavat sen verran itse diegeettisestä tilanteesta, että esitys tuntuu enemmän korvaavalta. Ilmaissullisesti korvaavuus vahvistaa kokemusta Yukinon mielikuvasta, on kuin katsoja pääsisi ”syvemmmälle” Yukinon mieleen.

Kuvassa 5.127 Yukino on juuri saanut tietää, että hän sai kokeesta parhaan tuloksen, siis päihittäen myös Sōichirōn. Näemme subjektiivisesti värittyneen otoksen, jossa Yukino näkee muiden opiskelijoiden kasvojen tilalla heidän sijotustaan vastaavan numeron. Ilmaisun keskeinen viesti ei ole kertoa, millä tavoin kuvassa esitetyt hahmot ovat sijoit-

tuneet, vaan kuvastaa Yukinon mielentilaa ja luonnetta: hänen suosioon ja menestykseen perustuva maailmankuvansa on uuden ”voiton” takia kärjistynyt äärimmilleen, ja hän näkee koulutoverinsa pelkkinä numeroina. Hahmojen vähäpätöisyyttä Yukinon subjektiivisesta näkökulmasta korostaa myös se, että ne on esitetty pelkkinä lintuperspektiivistä nähtyinä ääriiviivapiirustuksina.

Hahmon kasvojen jättäminen tyhjäksi on äärimmäinen



**Kuva 5.124:** Yukino astuu aamulla luokkaan, mistä hän löytää Sōichirōn. Hän tervehtii tätä kohteliaasti... Jakso 1, 08:14.



**Kuva 5.125:** ... Mutta sisäisesti Yukino inhoaa jo sitä, että hän yleensä joutuu puhumaan Sōichirōn kanssa. Jakso 1, 08:15.



**Kuva 5.126:** Yukino näkee Ayan ja Rikan Gokuna ja Sanzona. Jakso 11, 16:25.



**Kuva 5.127:** Yukino saa kokeesta luokan parhaan arvosanan, mikä heijastuu hänen tavassaan katsoa maailmaa. Jakso 1, 15:37.

tapa kieltää tämän identiteetti, mikä heijastelee tehokkaasti Yukinon suorastaan brutaalin omahyväistä asennetta. Jos numerot olisi esitetty upotetuilla tai kelluvilla merkeillä, vaikutus ei olisi läheskään yhtä voimakas, ja lisäksi se tekisi näkymästä sekavamman.

#### 5.3.2.4 Semidiegeettiset kohtaukset

Yksittäisten merkkien lisäksi Kare Kanossa on myös ottoja ja kohtauksia, joiden kuvakerronta on kokonaisuudessaan semidiegeettistä. Koska koko kohta-

taus rikkoo diegesistä, sen yksittäisten elementtien diegeettisen statuksen määrittäminen on yleensä epämielikästä

Kuvassa 5.128 Yukino kuvailee monologissaan Sōichirōn varjoon jäämisen tunnetta ”kylmyydeksi”, ja tätä kuvitetaan esityksellä, jossa tyylitelty Yukino jää lumipyryssä lumen peittämäksi. Esityksessä on otettu yksi monologin yksityiskohta, ja havainnollistettu sitä ekstrapoloimalla siitä visuaalinen esitys. Kare Kanon kaltaisessa draamassa on paljon introspektiota, jossa hahmot erittelevät omia tuntemuksiaan, ja tällaisilla semidiegeettisillä esityksillä on mahdollista lisätä visuaalista mielenkiintoa kohtauksiin, joissa diegeettisesti nähtäisiin pelkästään hahmo puhumassa tai ajattelemassa itsekseen.

Myös kuvassa 5.129 esitys on kokonaan ekstrapadiegeettinen, diegeettisesti Yukino kävelee koulunsa käytävällä normaalissa



*Kuva 5.128: Yukinon kokemus toiseksi jäämisestä. Jakso 1, 11:05.*



*Kuva 5.129: Sōichirō on kutsunut Yukinon ensimmäisille treffeille. Jakso 5, 14:35.*

koulu-uniformussaan. Sōichirō on juuri pyytänyt Yukinoa ensimmäisille treffeille, mikä on saanut Yukinon lapsen-omaisen innostuksen valtaan, jota hahmon esitystapa ja erityisesti taustan pastelliliitujälki kuvaavat. Tässä tapauksessa tunnetilaa ei ole lausuttu erikseen ääneen, vaan tunne viestitään puhtaasti tämän esityksen kautta.

Kuvissa 5.130 – 5.132 nähdään kuvitus Yukinon voitonriemuisesta tunteesta, kun hän on päihittänyt Sōichirōn kokeessa ensimmäistä kertaa. Esitys ei seuraa Yukinon monologia konkreettisesti: hän puhuu synkästä tappiosta ja sen tuottamasta kurjuudesta vain yleisellä ja abstraktilla tasolla. Kohtaus siis konkretisoi puheen sisällön lyhyeksi meta- tai hyponarraatioksi koomisen yliampuvalla tavalla.

Kuvat 5.133 – 5.135 ovat edellistä vastaavasta kohtauksesta: Aya selittää Yukinolle hänen ja Rikan välistä suhdettaan ja sitä, kuinka Rika aina palauttaa hänet maan pinnalle, kun menestys alkaa nousta hänen päähänsä. Ayan selitys on kuvitettu erilaisilla symbolisilla ja metaforisilla ilmaisuilla.

#### 5.3.2.5 Yhteenvedo

Semidiegeettiset merkit sopivat erinomaisesti viestimään sellaisia tarinan aspekteja, joilla ei ole konkreettista visuaalista ulkomuotoa, kuten ei-audiovisuaaliset aistikokemukset, abstraktiot sekä hahmojen psykologiset tilat. Niillä voidaan toteuttaa erilaisia symbolisia ja metaforisia rinnastuksia, tai hyödyntää valmista symbolista kuvastoa. Diegeettisen esittävyuden rajoituksista irroittautuminen mahdollistaa merkityksen tuottamisen mitä erilaisempien visuaalisten ilmaisujen kautta.

Kelluvien ilmaisujen muusta esityksestä poikkeava esitystapa tekee niistä hyvin silmiinpistäviä, mikä tekee niiden semidiegeettisyyden eksplisiittiseksi: katsoja ei voi erehtyä

pitämään niitä konkreettisenä osana tarinan maailmaa. Kelluvien ilmaisujen riippumattomuus ympäröivän tekstin rinnastuskonventiosta tekee niistä erityisen soveltuvia konventionaalisten abstraktien merkkien kuten sarjakuvaefektien esittämiseen, mutta muunkinlaisia ilmaisuja käytetään.

Muutoin kelluvilla merkeillä voidaan esim. kuvittaa kerrontaa tai viitata johonkin tarinan ei-näkyvään abstraktiin aspektiin tai kokonaisuuteen. Kelluvuus mahdollistaa ilmaisujen ongelmattoman yhdistämisen, kun merkin esitystavassa ei tarvitse ottaa kantaa muihin ilmaisiin tai muutoin ”sovitaa” merkkiä syntagmaan muutoin kuin yksinkertaisen rinnastuksen keinoin.

Upotetut ilmaisut kiinnittävät vähemmän huomiota itseensä kuin kelluvat, koska ne noudattelevat ympäröivän tekstin konfiguraatio- ja rinnastuskonventioita. Tämä vähentää hieman niiden visuaalista huomioarvoa, mutta toisaalta se voi myös luoda esteettistä jännitettä arkisesti esitetyn ilmaisun ja sen epätavallisen sisällön välille. Jos merkin upotus on ”vahva”, sen semidiegeettisyys ei välttämättä ole lainkaan ilmeistä, mikä voi lisätä ilmaisun monitulkintaisuutta.

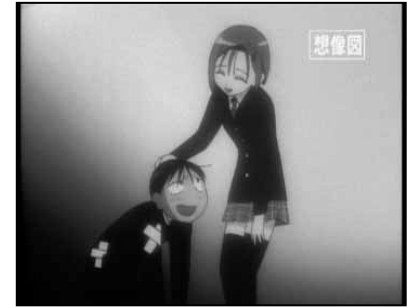
Upotus myös sitoo merkin kelluvia ilmaisuja tiiviimmin ja eksplisiittisemmin kerronan elementteihin. Upotus mahdollistaa näennäisen interaktion ilmaisun ja diegesiksen välillä, mikä puolestaan antaa mahdollisuuden käyttää esittäviä keinoja viestittämään joitain normaalisti diegeettisen esityksen ulkopuolelle jääviä asioita, esimerkiksi niin, että merkki



**Kuva 5.130:** Yukino kuvittelee, kuinka kokeessa toiseksi tuleminen järkyttää Sōichirōa. Teksti ruudun nurkassa: ”kuvitelmaa”. Jakso 1, 15:41.



**Kuva 5.131:** Häviämisen aiheuttama hämmennys saa Sōichirōn eksymään huonoille teille. Jakso 1, 15:47.



**Kuva 5.132:** Yukino lohduttaa kovia kärsinyttä Sōichirōa. Jakso 1, 15:56

”motivoi” hahmon reagoimaan tavalla, joka kuvastaa hänen luonnettaan tai tunnetilaansa.

Korvaavat ilmaisut muodostavat rinnastuksen kohtaukseen normaalisti kuuluvan ilmaisun ja sen korvaavan merkin välille. Rinnastus voi olla melko suoraviivainen (esim. niin, että kontrastoidaan hahmon todellisten tuntemusten ja ulkoisen reaktion välistä eroa), mutta sillä voidaan tuottaa myös monimutkaisempia metaforisia tekstejä. Ero semidiegeettisen korvaavan ilmaisun ja vahvasti tyylytellyn diegeettisen esittävän ilmaisun välillä on häilyvä. Joissain tilanteissa on hyödyllistä myös se, että ilmaisun korvaami-



**Kuva 5.133:** Ayan omistuminen kirjailijana saa hänet välillä ylimieliseksi. Jakso 11, 15:44.



**Kuva 5.134:** Rikan lojaali ihailu kuitenkin palauttaa Ayan maan pinnalle. Jakso 11, 16:07.



**Kuva 5.135:** Rikan ”kirkkaus” saa Ayan tietoiseksi omista huonoista puolestaan. Teksti: ”huonot puolet”. Jakso 11, 16:23



**Kuva 5.136:** Sōichirō esitellään ensimmäisessä jaksossa. Diegesis on kukaton. Jaks 1, 03:03.



**Kuva 5.138:** Sōichirōa pakeneva Yukino hyppää ulos koulun ikkunasta. Teksti: "Älä kokeile tätä kotona". Jaks 2, 18:45.



**Kuva 5.139:** Sōichirōn ja Yukinon takaa-ajon päätös esitellään "lähtölaskentana". Jaks 2, 18:57.



**Kuva 5.137:** Sōichirōn esittely mangassa. Hahmojen kuvien koristelu kukilla on shōjo-mangalle tyypillinen trooppi. Tsuda 1996, s. 9.

nen toisella ei lisää esityksen elementtejä.

Semidiegeettiset kohtaukset, kuten semidiegeettiset ilmaisut yleensäkin, viestivät usein hahmojen sisäisiä tunteita. Ne voivat viitata yksittäisiin tunnetiloihin, tai "havainnollistaa" hahmojen fantasioita tai introspektioita, joissa ei ole varsinaista diegeettistä sisältöä. Semidiegeettiset kohtaukset usein tuottavat näistä jaksoista eräänlaisen lyhyen symbolisen metanarraation, jolla on oma juonikaarensa, ja mahdollisesti myös oma diegesiksensä. Semidiegeettisissä kohtauksissa voidaan välittää sisällön asioita tuoreilla tai hauskoilla tavoilla, ja ne voivat korostaa tai kontrastoida mahdollista monologia tai muuta sisältöä.

### 5.3.3. Ekstradiegeettisyys

Ekstradiegeettiset ilmaisut sijoittuvat sekä esitystapaan että sisällöltään diegesiksen ulkopuolelle.

Kare Kanon ensimmäisessä jaksossa tapahtuvissa päähenkilöiden esittelykohtauksissa hahmot on kehystetty kukilla (kuva 5.136). Kukat viittaavat mangan, erityisesti

shoujo-mangan tapaan esittää hahmot romanttisen idealisoidusti (kuva 5.137). Tapa, jolla kukkia on käytetty tässä kohtauksessa (ja muutamissa muissa vastaavissa tilanteissa Kare Kano -animessa) tuntuu kuitenkin enemmänkin trooppia ironisoivalta kuin sitä mukailevalta: kukat "tuodaan" kuvaan hyvin eksplisiittisesti rajauksen ulkopuolelta liu'uttamalla, ja niihin liittyvä omituinen ääniefekti tuntuu tekevän niistä pilkkaa. Lisäksi Sōichirōn esittelevässä kohtauksessa idealisoivat kukat ovat räikeässä kontrastissa Yukinon kateellisen ja vihaisen kertojanäänän kanssa: kertojanääni ja kohtauksen kerrontatapa asemoivat kohtauksen näennäisesti Yukinon subjektiiviseen näkökulmaan, mutta Sōichirōn esittely konvention eikä subjektiivisen näkökulman mukaisesti "riistää" narraation Yukinolta: hän on voimaton paitsi Sōichirōn ylivertauuden, myös narratiivisen imperatiivin edessä.

Kukkien ekstradiegeettisyys on tässä rajatapaus: niiltä osin, kun valitulla kukkalajikkeella on joitain symbolisia merkityksiä, jotka kertoja haluaa yhdistettävän hahmoon,



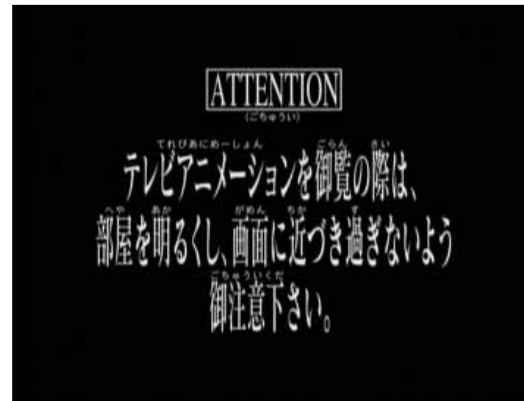
ilmaisua voisi tulkita semidiegeettiseksi. Toisaalta sikäli kun kukkien ajatellaan viittaavan mangasta tuttuun kerronnalliseen keinoon, ne ovat ekstradiegeettisiä.

Parissa jaksossa, kun hahmot tekevät jotain korostetun epätavallista, ruudussa esitetään varoittava teksti ”Älä ko-keile tätä kotona” (kuva 5.138). Ei ole selvää, onko teksti lisätty kerronnan ulkopuolisista syistä (esim. tuottajan tai sponsorien vaatimuksesta), vai onko sen tarkoitus parodioida varoituksen käyttöä. Joka tapauksessa teksti etualais-  
taa kerronnan, ja näin rikkoo diegesiksen ja sitä kautta myös mahdollisen katsojan eläytymisen. Tämän tarkoitus voi olla keventää hyvin dramaattista narratiivista tilan-  
netta, ja ehkä myös ironisoida sen karrikoitua esitystapaa (Yukinon hyppy esitetään manga- ja animekerronnalle tyy-  
pillisesti epärealistisen korkeana).

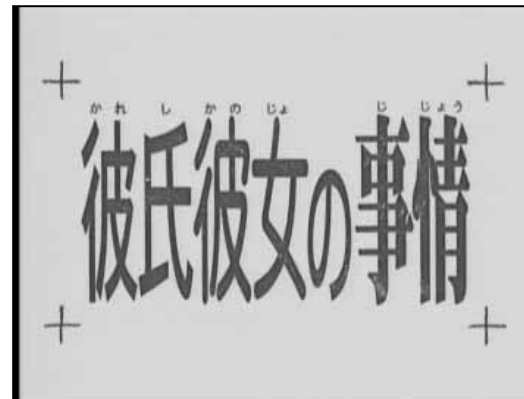
Samassa jaksossa hetkeä myöhemmin tilanne, jossa Sōichirō saa kiinni pakenevan Yukinon on esitetty kolmena numeroituna still-kuvana, jotka esitetään sekunnin välein kameran rapsahdusta muistuttavan ääniefektin kanssa (kuva 5.139). Tämä esitystapa on lainattu suoraan alkupe-  
räisestä mangasta.

Tällainen ”lähtölaskenta” on hyvin eksplisiittinen kerron-  
nallinen tapa korostaa ja ennakoida juonen kannalta kes-  
keistä hetkeä. Kerronnallisen tyylin muuttaminen herättää  
katsojan huomion ja saa tämän keskittymään kohtaukseen.  
Laskeva numerosarja toimii vektorimaisena ilmaisuna,  
joka osoittaa hetkeä tai tilannetta, jossa voidaan odottaa ta-  
pahtuvan jotain merkittävää.

Ekstradiegeettisten merkkien epänarratiivisesta luon-  
teesta johtuen niitä käytetään kaikkein tyyppillisimmin te-  
osten alku- ja lopputunnuksissa ja vastaavissa varsinaista  
narraatiota kehystävissä tai jäsentävissä jaksoissa. Kuvissa



**Kuva 5.140:** Kare Kanon alkutunnuksesta. Teksti: ”Huomio: katso televisiota vain hyvin valaistussa tilassa, äläkä istu liian lähellä ruutua.” Jakso 1, 00:02.



**Kuva 5.142:** Kare Kanon alkutunnuksesta. Sarjan nimi. Jakso 1, 00:26.



**Kuva 5.141:** Kare Kanon alkutunnuksesta. Sarjan hahmot esitellään nopeilla välähdyksillä ja vaihtelevan tasoisti karrikoituina. Jakso 1, 00:10.



**Kuva 5.143:** Kare Kanon alkutunnuksesta. Päähenkilöt tuodaan erikseen esille. Luonnosmainen piirrosjälki viestittää tavallista kokeilevampaa otetta kerronnassa. Jakso 1, 00:31.

5.140 – 143 nähdään kuvia sarjan alkutunnuksesta. Alku-  
tunnuksen tarkoitus on identifioida teos, tarjota katsojalle  
jotain perustietoja sen tekijöistä sekä alustaa sarjan tyyli,  
genre, tunnelma ja muita aspektoja, joiden perusteella koh-  
deyleisö voi tehdä katsomispäätöksen. Lisäksi se sitoo tun-  
nusmusiikin, graafisen tunnuksen ja mahdollisesti muita  
visuaalisia elementtejä teokseen niin, että niitä voidaan



**Kuva 5.144:** Lopputunnuksesta. Kamera-ajo japanilaisessa koulurakennuksessa. Jakso 1, 22:27.



**Kuva 5.145:** Lopputunnuksesta. Torkkuva kissa. Jakso 16, 22:40.



**Kuva 5.146:** Lopputunnuksesta. Taustalla yksi jakson kliimaksikohtauksia. Jakso 14, 22:16.



**Kuva 5.147:** Lopputunnuksesta. Jakson kohtaukset esitetään montaasina. Jakso 18, 21:40.

käyttää esim. markkinoinnissa.

Tunnuksessa esitellään nopeasti sarjan hahmot erilaisissa tilanteissa ja erilaisilla keinoilla toteutettuna. Näemme myös joitain miljöökuvia ja joitain hahmojen luonteenpiirteitä tai muita ominaisuuksia viestittäviä symbolisia ilmaisuja.

Tunnus yhdistelee erilaisia tyylejä. Alun suositus sopivasta tavasta katsoa TV:tä (kuva 5.140) on sidottu tunnukseen antamalla sille oma pieni fanfaarimainen ”tunnusmu-

siikki” ja animoimalla sen ilmestyminen ja katoaminen. Näiden lisäksi erilaisten konfiguraatioiden ja tekniikoiden (kuva 5.143) käyttö viestittää sarjan kerronnan kokeilevuutta, ja joidenkin osioiden nopeatempoisuus ja karrikoinnin tasojen vaihtelu komediallisuutta.

Toisin kuin alkutunnus, lopputunnus on jokaisessa jaksossa erilainen. Erityisesti sarjan alkupuolella loppu-tekstien taustalla näytetään kamera-ajo joko jossain high-school-tilassa (kuva 5.144) tai muussa ympäristössä. Myös muita videokuvattuja kohteita käytetään (kuva 5.145). Toinen tyypillinen tausta on jaksossa nähdystä kohtauksista tai kuvista koostettu montaasi (kuva 5.146) Jaksossa 18 nähdään videokollaasi (kuva 5.147), ja jakson 19 ”protestiloppua” on jo käsiteltykin (ks. 5.1.1.2, kuva 5.20)

Lopputunnuksen keskeisimmät funktiot ovat merkitä teoksen loppu ja tuottaa sille esteettisesti tyydyttävä sulkeuma. Lisäksi audiovisuaaliseen ilmaisuun on muodostunut tapa esitellä lopputunnuksen aikana teoksen tuottamiseen osallistuneet tahot. Lopputunnuksella on kuitenkin enemmän ilmaisullista liikkumavaraa kuin alkutunnuksella, sillä se ei enää esittele tai alusta mitään, vaan voi niin haluttaessa toimia esimerkiksi jakson yhteenvetona tai siihen liittyvien jännitteiden purkajana.

Kolmas tyypillinen esimerkki ekstradiegeettisestä, jakson rakenteellisesta elementistä on seuraavan jakson esittely. Esittelyä voidaan pitää varsinaisesta lopputunnuksesta erillisenä tekstinä: tyypillisesti Kare Kanossa nähdään videokuvattu kohta, jossa Tsukinon ja Kanon ääninäyttelijät Yuki Watanabe ja Maria Yamamoto kertovat äänistudiossa mikrofonin ääressä lyhyesti seuraavan jakson keskeiset teemat (kuva 5.148). Esitys on käsikirjoitettu niin, että näyttelijät viittaavat tarinan maailmaan todellisena ja

esimerkiksi Yukinoon siskonaan, eli puhujia ovat hahmot, eivät näyttelijät. Toisaalta käsikirjoitus (esitystavasta puhumattakaan) kuitenkin myös viittaa eksplisiittisesti kerrontaan (”ensi jaksossa...”).

Erityisesti sarjan loppupuolella tästä tyylistä poiketaan niin, että videokuvan sijasta nähdään usein kuvia tai kohtauksia seuraavasta jaksosta. Lisäksi yhdessä jaksossa esittely on toteutettu ilman näyttelijöitä niin, että jakso esitellään tekstiplansseilla, ja taustakuvana on nopeutettu video animaatiostudiosta (kuva 5.149). Toiseksi viimeisessä jaksossa 25 puolestaan esittely kuullaan normaalisti näyttelijöiden esittämänä, mutta videokuva esittää mikrofoneja tyhjässä äänitysstudioissa (kuva 5.150). Tällä luultavasti ennakoidaan sarjan ensimmäisen kauden loppumista.

Esittelyn ekstradiegeettisyyttä voi ehkä kyseenalaistaa se, että kohtauksessa todellakin käsitellään juoneen liittyviä asioita, ja tapahtumat esitetään ”in character” eli hahmojen puheen kautta. Hahmot kuitenkin rikkovat diegesiksen katsomalla kameraan ja puhuttelemalla katsojaa suoraan, ja yleensäkin esitystapa, jossa nähdään ääninäyttelijät, tietenkin tekee varsinaisen diegeettisen illuusion mahdottomaksi. Lisäksi kohtaus on sijoitettu lopputekstien jälkeen ja täten alku- ja lopputunnuksen rajaaman ”tarina-alueen” ulkopuolelle.

### 5.3.3.1 Yhteenveto

Koska ekstradiegeettisillä ilmaisuilla ei ole mitään kosketusta diegesikseen sen enempää ilmaisun kuin sisällönkään osalta, niillä ei myöskään voi viestiä mitään tarinan sisältöön liittyviä asioita: ne ovat puhtaasti kerronnallisia elementtejä.

Ekstradiegeettiset ilmaisut kehystävät ja esittelevät sar-

jan: ne identifioivat sen, välittävät katsojalle joi-tain sen yleisiä piirteitä, ja merkkäavat jakson alun ja lopun. Ne virittävät katsojan odottamaan juuri tämän sarjan katselua, ja tarjoavat loppu-hengähdyksen, jonka aikana tarinaan mahdollisesti uppoutunut katsoja voi rauhassa purkaa sen herättämiä narratiivisia jännitteitä.

Näiden lisäksi ekstradiegeettisiä ilmaisuja voidaan käyttää myös kerronnan aikana hyvin eksplisiittisenä kerronnan jäsentelyn keinona, tai muuten tekemään kerronnan näkyväksi esim. ironisessa tarkoituksessa.



**Kuva 5.148:** Seuraavan jakson esittely. Jakso 1, 23:44.



**Kuva 5.149:** Seuraavan jakson esittely. Teksti: ”Kulttuurifestivaalin valmistelujen edetessä tasaiseen tahtiin eräille hahmoista tulee kiire.”. Jakso 23, 22:37.



**Kuva 5.150:** Seuraavan jakson esittely. Näyttelijöiden ääni kuuluu, mutta kuva esittää tyhjää äänitysstudiota. Jakso 25, 22:41.

## **6 Yhteenveto**

Kullakin esittelemistäni jäsentelytavoista on omat erityiset piirteensä, ja niitä tarkastelemalla voidaan analysoida teoksen ilmaisun eri aspekteja ja tapoja, joilla niitä on hyödynnetty välittämään joko erilaisia teoksen sisällön elementtejä tai esteettisiä vaikutelmia. Esittämäni kategoriat ovat sumeita ja monilta osin niiden keinot ja funktiot sulautuvat toisiinsa ja vaikuttavat toisiinsa mitä moninai-simmilla tavoilla, erityisesti niillä tarkoituksellisesti kekei-levissa teoksissa kuten Kare Kano.

### **6.1 Muoto**

Ilmaisun muoto käsittää ne tavat, joilla ilmaisujatkumoa on manipuloitu ilmaisun tuottamiseksi: se sisältää merkin omaan olemukseen liittyvät esteettiset piirteet. Kun tutki-taan merkin muotoa, tutkitaan kuinka ilmaisun fyysiseen olemukseen liittyvät piirteet muodostavat vaikutelmia tai merkityksiä.

Kare Kanon **tyyliä** hallitsee geneerinen animeilmaisu, ja suurin osa tyylillisestä vaihtelusta tapahtuu manga- ja animekerronnan enemmän tai vähemmän vakiintuneiden säännönmukaisuuksien puitteissa. Tyylistä havaitaan, että sarja usein pyrkii enemmänkin simuloimaan ja kehittele-mään shōjo-mangan ilmaisukeinoja kuin luomaan täysin originaaleja tyyliratkaisuja.

**Materiaalisuuden** puolella nähdään enemmän inno-vaatiota, ja sarjassa käytettyjen ilmaisujen tuottamiseen on käytetty useita erilaisia kuvan tuottamisen keinoja. Erilaiset materiaaliset efektit ovat usein keskeisessä osassa sarjan il-meessä; tässä nähtäneen Japanin esteettiseen perinteeseen kuuluva taideteoksen materiaalistien aspektien kunnioitus.

Ajoittain Kare Kanossa käytetyt keinot menevät itsetietoi-suuden, ironian ja jopa subversiivisuuden puolelle. Sarjan edetessä sille alkaa vakiintua tietynlainen kevyesti koo-dattu ilmaisujen repertuaari ja konventioita, joiden perus-teella eri ilmaisuja tyyppillisesti käytetään, mutta keinojen variointi ja yhdistely pitää ilmaisun verrattain tuoreena.

Eksplisiittistä materiaalisuutta käytetään rikkomaan diegeettistä illuusiota niin, että katsoja herää tiedostamaan esityksen toteutustavan ja nauttimaan materiaalien omista esteettisistä ominaisuuksista. Parhaimmillaan hienovarai-sesti käytettynä tämä kokemus sulautuu saumattomasti ilmaisun varsinaisiin denotaatioihin ja konnotaatioihin, muodostaen niiden kanssa tasapainoisen kokonaisuuden.

### **6.2 Muodostustapa**

Kun tutkitaan merkin muodostustapaa, tutkitaan kei-noja, joilla ilmaisu on korreloitu sisältöön, tapoja, joilla näitä eri keinoja on käytetty eri tilanteissa sekä niiden vah-vuuksia ja heikkouksia viestittäessä eri tyyppisiä sisältöjä. Keskeisin akseli on esittävyden ja ei-esittävyden vaihtelu, jota Econ typologia laajentaa ja hienovaraistaa.

**Difficilis**-merkkien tyyppisiin käyttötarkoitukset on vies-tiä diegeettisiä asioita: hahmojen toimintaa ja reaktioita sekä miljöön fyysisiä ja jossain määrin myös affektiivisia ominaisuuksia. **Facilis**-ilmaisuilla puolestaan viestitään tyyppillisesti abstrakteja ja symbolisia asioita. Esittävyys korreloi osittain muodon kanssa niin, että vahvan materi-aalisuuden tai hyvin ekspressiivisen tyylin koetaan heiken-tävän esittävyttä.

Kare Kanossa käytetään hyvin laajaa skaalaa erilaisia esittämisen keinoja, mikä vaatii katsojaa vaihtelevaan ja uudelleenarvioimaan tulkinnallisia strategioitaan. Yleisesti

ottaen sarjassa nähdään kuitenkin taipumus suosia konventionaalisia (*facilis-*) ilmaisia tai toisaalta esittävyiden ja konventionaalisuuden raja-alueita. Yksittäiset kuvat tai tyylittelykeinot ammennetaan usein lähes suoraan geneeristen manga- ja animeilmaisujen varastosta. Kare Kanossa innovaatio toteutuu paljolti ilmaisujen rinnastuksessa, syntagmaattisella tasolla. Kare Kanon esittäminen siis lähestyy kielellistä tapaa tuottaa merkityksiä valmiiden ilmaisujen rinnastuksista enemmänkin kuin esittävää tapaa, jossa ilmaiset tulkitaan havainnon prosessien kautta. Jotkin konventionalisoituneimmat merkit voivat jopa muodostaa toisten ilmaisujen kanssa piktogrammien kaltaisia “yhdistelmämerkkejä”. Tässä kenties nähdään Japanin kirjoitusjärjestelmän vaikutus manga- ja animeilmaisuun.

Kare Kanossa käytetään myös paljon keinoja, jotka pyrkivät rikkomaan esittävyiden ja ei-esittävyiden rajapintaa ja tuomaan esittävät ilmaiset konventioiden alaisuuteen, vapaasta kehittelystä säännönmukaisuuksien alle, havainnon simuloinnista kulttuurisesti määritettyjen skeemojen alle. Tämä toteutuu tyylittelyn avulla niin, että johonkin esittävään ilmaisuun yhdistetään abstrakti sisältö, ja toiston tai muun säännönmukaisuuden kautta luodaan niiden välille alustava konventio.

### 6.3. Diegeettisyys

Ilmaisun diegeettisyys määrittää sen suhdetta kerrontaan: tukeutuuko se todellisen maailman tulkintaa ja jäsentelyä myötäileviin prosesseihin vai abstraktimpiin ilmaisukeinoihin, tai onko se jopa kokonaan juonen ulkopuolinen, kerrontaa kontekstoiva ja jäsentävä elementti; näin tarkasteltuna **diegeettinen** ilmaisu on esittämistä ja **semi-diegeettinen** kertomista. **Ekstradiegeettisyys** puoles-

taan muistuttaa kerronnan vastinetta muodolle sikäli, että se kuvaa ilmaisun niitä elementtejä, jotka eivät sisälly sen denotatiiviseen sisältöön, mutta ovat välttämättömiä joidenkin narratiivisen rakenteiden muodostumiselle.

Koska diegeettiset merkit (jo määritelmällisestikin) esittävät tarinan maailman konkreettisia asioita, on selvää, että juonen tapahtumien edistäminen tapahtuu enimmäkseen niiden kautta: ne esittävät hahmoja, tapahtumia ja miljöötä. Semidiegeettiset ilmaiset puolestaan viittaavat narratiiviseen sisältöön epäsuoarasti ja viestivät juoneen liittyviä abstrakteja asioita, kuten hahmojen psykologiaan tai subjektiivuuteen liittyviä asioita tai muita sellaisia sisältöjä, joiden esittävä toistaminen valitulla medially olisi vaikeaa tai mahdotonta. Epäsuoruus tekee merkeistä moniselitteisempiä, mikä “virittää” ne toimimaan erilaisilla metaforisilla ja symbolisilla tavoilla. Ekstradiegeettiset ilmaiset taas toimivat puhtaasti kerrontaa kehystävinä ja jäsentävinä elementteinä.

Kare Kanon kerronnalle on tyypillistä nimenomaan semidiegeettisten ilmaisujen suuri määrä. Sarja on romanttinen komedia, joten tunteiden ja ihmissuhteiden tapaiset abstraktit asiat ovat siinä hyvin keskeisiä, eikä sarjaa tehtäessä ilmeisestikään ole haluttu rajoittaa kerronnan mahdollisuuksia niihin elementteihin, joilla olisi fyysinen vastine tosimaailmassa. Sarjan ekstradiegeettinen kehystys tukee sen kokeellista linjaa sisältämällä itse joitain epäkonventionaalaisia esitystapoja.

## **7. English Summary**

This study concerns the different ways that meaning can be formulated in visual signs and texts in animation, particularly in Japanese animation (*anime*).

I examine three basic aspects of signs: 1. the stylistic and material qualities of the sign expressions themselves, regardless of the possible denotative contents assigned to them (**form**) ; 2. the relationship between the expression and the content of a sign, particularly the axis of representationality as seen through the typology of sign formation by Umberto Eco in his Theory of Semiotics (**formulation**) and 3. the relationship between a sign and the narrative context within which it is placed, or its 'diegetic' status as the concept is used in theories of cinematic narration (**diegeticity**). I study the ways that these aspects participate in the formation of meaning or affect the interpretation of the perceived content of the signs.

I apply this theoretical framework to the Japanese animation series His and Her Circumstances (*Kareshi kanojo no jijō*, abbreviated as '*Kare Kano*' ), which is known for its extravagant narrative style and frequent use of expressive devices borrowed from Japanese comics (*manga*).

This study demonstrates that the different qualities of the expressions are used to communicate either aspects of the plot (such as actions or events, qualities of the characters or the concrete or abstract aspects of the milieu) or function as syntactic or narrative devices. The usage of these qualities can be shown to reflect aspects of Japanese culture; particularly artistic traditions and some social concepts.

Form in *Kare Kano* reflects on the other hand the strongly conventional styles of anime and manga or, when the material qualities of the expressions are emphasized, the subjectivity of the presented images.

In formulation, representational images generally present concrete aspects of the plot, such as characters, actions and milieu. Nonrepresentational images are often used to communicate abstractions like the characters' emotional or psychological states. A range of stylizations are used to communicate social and psychological phenomena, including some that are specific to the Japanese culture, such as the division between the public face (*taemae*) and the private feelings (*honne*). Many of the nonrepresentative signs have their origin in the symbolic vocabulary of manga.

The progress of the plot is upheld through diegetic imagery, with extradiegetic expressions performing mostly syntactic functions. It was interesting to note the wide range of expressions that challenge this division by referring to diegetic elements of the story with signs that are themselves unquestionably nondiegetic: I have called this category of signs 'semidiegetic'. Their relationship with the narration can be formulated in several different ways that suggest subtly different interpretations of the signs. Overall, they compose of a rich array of symbolic and metaphoric narrative devices.

## VIITTEET

ANDERSON, Joseph I. & DONALD, Richie, 1982 (1959). "The Japanese Film: Art and Industry". Princeton University Press. Princeton. ISBN 0-691-00792-6

ARISTOTELES. 1997. "Teokset". Osa 9: retoriikka, runousoppi. Suom. Paavo Hohti, Päivi Myllykoski. Gaudeamus. Helsinki. ISBN 951-662-702-1

BACON, Henry. 2000. "Audiovisuaalisen kerronnan teoria". Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Helsinki. ISBN 951-746-160-7

BAGH, Peter von. 2004. "Elokuvan historia": Otava. Helsinki. 3. painos. ISBN 951-1-19811-4

BIEDERMANN, Hans. 1993. "Suuri symbolikirja". Suom. Pentti Lempiäinen. WSOY. Juva. 2. painos. ISBN 951-0-18537-X

BORDWELL, David. 1997. "Film Art: an Introduction". McGraw-Hill. New York. 5. painos. ISBN 0-07-006634-5

CLEMENTS, Jonathan & MCCARTHY, Helen. 2006. "The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917". Stone Bridge Press. Berkeley, Calif. ISBN 1-880656-64-7

DRAZEN, Patrick 2007. "Anime Explosion! The What! Why? and Wow! of Japanese Animation". Stone Bridge Press. Berkeley, Calif. ISBN 1-880656-72-8

ECO, Umberto. 1979. "A Theory of Semiotics". Indiana University Press. Bloomington, Ind. ISBN 0-253-35955-4

ENCYCLOPEDIA Britannica Online. <http://www.britannica.com>.

FAHR-BECKER, Gabriele. 1999. "The Art of East Asia". Könemann Verlagsgesellschaft mbH. ISBN 3-8290-1745-6

GRAVETT, Paul. 2004. "Manga. Sixty Years of Japanese Comics". Laurence King Publishing Ltd. Lontoo. ISBN 1-85669-391-0

HERKMAN, Juha. 1998. "Sarjakuvan kieli ja mieli". Vastapaino. Tampere. ISBN 195-768-032-5

HUCKER, Charles O. 1975. "China's Imperial Past. An Introduction to Chinese History and Culture". Stanford University Press. Stanford, Calif. ISBN 0-8047-0887-8.

HUOTARI, Tauno-Olavi & SEPPÄLÄ, Pertti. 1999. "Kiinan kulttuuri". Otava. Helsinki. 3. painos. ISBN 951-1-15943-7

KOREN, Leonard. 1994. "Wabi Sabi for Artists, Designers, Poets & Philosophers". Stone Bridge Press. Berkeley, Calif. ISBN 1-880656-12-4

FÄLT, Olavi K. & NIEMINEN, Kai & TUOVINEN, Anna & VESTERINEN, Ilmari 1994: "Japanin kulttuuri": Otava. Keuruu. ISBN 951-1-12746-2

JUNTUNEN, Max. 1997. "Elävän sanan kuvasto". Edita. Helsinki. ISBN 951-37-2390-9

KURATANI, Nao'omi & KOBAYASHI, Akemi & OKUNISHI, Shunsuke. 1995. "A New Dictionary of Kanji Usage". Gakken Co., Ltd. Tokio.19. painos. ISBN 4-05-151312-2

LEHTINEN, Jari & KEMPPI, Janne & VANAMO, Outi. 2007. "Mangan mestarit": BTJ Finland Oy. Helsinki. ISBN 978-951-692-674-5

LEPPÄNIEMI, Jere. 2006. "Ensikielen merkitys ja sosiaaliset käsitejärjestelmät suomalais-japanilaisessa yritysviestinnässä" – Serita, Virpi (toim.): "Suomalais-Japanilaista viestintää yrityselämässä". Helsingin kauppakorkeakoulu. Helsinki. ISBN 978-952-488-015-2

LEVI, Antonia. 2001. "Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation": Carus Publishing Company. Chicago. 6. painos. ISBN 0-8126-9332-9

MCCLLOUD, Scott. 1994. "Sarjakuva - Näkymätön taide". Suom. Jukka Heiskanen. Good Fellows. Helsinki. ISBN 951-96265-2-2

"OXFORD Current English Dictionary". 1990. Oxford University Press. Oxford. ISBN 0-19-861254-0

OKAKURA, Kakuzo. 2000 (1906). "Kirja teestä". Suom. Minna Törmä. Kustannusosakeyhtiö Taide. Helsinki. ISBN 951-608-043-X

SADAMOTO, Yoshiyuki. 1999. "Neon Genesis Evangelion Volume 1". Engl. käännös Mari Morimoto. Viz Communications Inc. San Francisco. 3. painos. ISBN 1-56931-294-X

SCHNEIDER, Laurie Adams. 1999. "Art Across Time". McGraw-Hill College. Boston. ISBN 0-07-230033-7

SCHODT Frederik L. 1997 (1983). "Manga! Manga! The World of Japanese Comics": Kodansha International. Tokio. ISBN 4-7700-1252-7 (Japan) 0-87011-752-1 (U.S.)

SEPPÄNEN, Janne. 2002. "Katseen voima: kohti visuaalista lukutaitoa". Osuuskunta Vastapaino. Tampere. 2. painos. ISBN 951-768-085-6

STANLEY-BAKER, Joan. 1995 (1984). "Japanese Art". Thames and Hudson Ltd. London. ISBN 0-500-20192-7

TAITEEN pikkujättiläinen.1995. WSOY. Porvoo – Helsinki – Juva. 3. painos. ISBN 951-0-16447-X.

TASKER, Peter. 1987. "Inside Japan. Wealth, Work and Power in the New Japanese Empire. Sidgwick & Jackson. Lontoo. ISBN 0-283-99481-9

TILLIS, Steve. 1992. "Toward an Aesthetics of the Puppet". Greenwood Press. New York. ISBN 0-313-28359-1

TSUDA, Masami. 1996. "Kareshi kanojo no jijō 1". Hakushensha. Tokio. ISBN 4-592-12065-5

"UUSI sivistysanikirja". 1998 (1990). Otava. Helsinki. 17. painos. ISBN 951-1-11365-8

WELLS, Paul. 1998. "Understanding Animation": Routledge. Lontoo. ISBN 0-415-11597-3

YUKI, Masaki & MADDUX, William W & MASUDA, Takahiko. 2007. "Are the Windows to the Soul the Same in the East and West?". Julkaisussa Journal of Experimental Social Psychology 43. ss. 303 – 311.

## EI-PAINETUT VIITTEET

ANIKI-ANIMEUNIONI 26.6.2005 – 4.10.2007. Aniki-Animeunioni Foorumin päävalikko > Anime- ja mangasarjat sekä elokuvat > Kare Kano. <http://au.aniki.fi/viewtopic.php?t=2423>

ANIMEBOARDS. 6.3.2003 – 14.3.2003. Animeboards.com Forums > Anime Series > Anime Series: I - L > Kare Kano > Recap Series. <http://animeboards.com/showthread.php?t=51251>

ANIME NEWS NETWORK. 3.3. 2006 – 25.1. 2007. Anime News Network Forum Index > General > Anime > Kare Kano/ His And Her Circumstances. <http://www.animenewsnetwork.com/bbs/phpBB2/viewtopic.php?t=22095>

Otteet keskusteluista tutkijan hallussa.

## TUTKIMUSAINEISTO

"HIS AND HER CIRCUMSTANCES 1 - 5" (Kareshi kanojo no jijō, lyh. Kare kano). 2002 – 2003 (1998 – 1999). DVD-julkaisu. © TSUDA, Masami/ Hakusen-sha/ Gainax/ Kareno-jijyo-dan/ TV Tokyo/ SoftX. Ohjaaja ANNO, Hideaki. Tuottaja OTSUKI, Toshimichi. Engl. version tuottaja KLECKNER, Shawne P. The Right Stuff International. Grimes, Iowa.

## KUVAT

<b>Kuva 2.1:</b> Fahr-Becker, 348. ....	6	<b>Kuva 5.13:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 3, 23:50. ....	28	<b>Kuva 5.42:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 2, 09:17. ....	38
<b>Kuva 2.2:</b> YouTube.com. ....	7	<b>Kuva 5.14:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 8, 15:12. ....	29	<b>Kuva 5.43:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 5, 11:13. ....	38
<b>Kuva 2.3:</b> YouTube.com. ....	7	<b>Kuva 5.15:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 8, 16:32. ....	29	<b>Kuva 5.44:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 12, 17:38. ....	38
<b>Kuva 2.4:</b> YouTube.com. ....	7	<b>Kuva 5.16:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 19, 05:05. ....	30	<b>Kuva 5.45:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 03:43. ....	39
<b>Kuva 2.5:</b> Baker 1995, 183. ....	8	<b>Kuva 5.17:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 19, 07:05. ....	30	<b>Kuva 5.46:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 04:12. ....	39
<b>Kuva 2.6:</b> Kuratani & Kobayashi & Okunishi 1995. ....	9	<b>Kuva 5.18:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 19, 13:38. ....	30	<b>Kuva 5.47:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 3,05:43. ....	39
<b>Kuva 3.1:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 01:42. ....	11	<b>Kuva 5.19:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 19, 09:04. ....	30	<b>Kuva 5.48:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 6, 10:33. ....	39
<b>Kuva 3.2:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 13:50. ....	11	<b>Kuva 5.20:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 19, 22:12. ....	30	<b>Kuva 5.49:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 23, 12:28. ....	40
<b>Kuva 3.3:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 11, 11:04. ....	11	<b>Kuva 5.21:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 19, 16:55. ....	30	<b>Kuva 5.50:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 2, 06:25. ....	40
<b>Kuva 3.4:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 2, 08:43. ....	11	<b>Kuva 5.22:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 3, 05:34. ....	31	<b>Kuva 5.51:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 13, 08:48. ....	40
<b>Kuva 3.5:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 13:04. ....	11	<b>Kuva 5.23:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 10, 17:40. ....	31	<b>Kuva 5.52:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 2, 05:20. ....	40
<b>Kuva 3.6:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 12, 12:58. ....	11	<b>Kuva 5.24:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 21:10. ....	31	<b>Kuva 5.53:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 23, 08:23. ....	41
<b>Kuva 4.1:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 22, 04:35. ....	19	<b>Kuva 5.25:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 4, 13:28. ....	32	<b>Kuva 5.54:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 8, 05:07. ....	41
<b>Kuva 4.2:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 4, 18:52. ....	19	<b>Kuva 5.26:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 19:11. ....	32	<b>Kuva 5.55:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 10, 18:34. ....	41
<b>Kuva 4.3:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 4, 15:43. ....	22	<b>Kuva 5.27:</b> Tsuda 1996, 20. ....	32	<b>Kuva 5.56:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 5, 05:49. ....	42
<b>Kuva 4.4:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 00:02. ....	22	<b>Kuva 5.28:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 26, 03:38. ....	32	<b>Kuva 5.57:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 18:00. ....	42
<b>Kuva 4.5:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 6,16:10. ....	22	<b>Kuva 5.29:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 12:31. ....	34	<b>Kuva 5.58:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 15, 12:46. ....	42
<b>Kuva 5.1:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 9, 02:36. ....	25	<b>Kuva 5.30:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 03:10. ....	34	<b>Kuva 5.59:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 17, 10:53. ....	42
<b>Kuva 5.2:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 5, 03:02. ....	25	<b>Kuva 5.31:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 01:46. ....	35	<b>Kuva 5.60:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 17, 02:15. ....	43
<b>Kuva 5.3:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 6, 08:07. ....	26	<b>Kuva 5.32:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 11:47. ....	35	<b>Kuva 5.61:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 23, 02:55. ....	43
<b>Kuva 5.4:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 13, 02:34. ....	26	<b>Kuva 5.33:</b> Youtube.com. ....	35	<b>Kuva 5.62:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 11, 03:40. ....	43
<b>Kuva 5.5:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 2, 05:28. ....	26	<b>Kuva 5.34:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 16:53. ....	35	<b>Kuva 5.63:</b> Kareshi kanojo no jijō, jakso 22, 14:44. ....	44
<b>Kuva 5.6:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 8, 02:33. ....	27	<b>Kuva 5.35:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 15, 15:14. ....	36	<b>Kuva 5.64:</b> Kareshi kanojo no jijō, jakso 22, 14:48. ....	44
<b>Kuva 5.7:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 7, 05:57. ....	27	<b>Kuva 5.36:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 16, 03:40. ....	36	<b>Kuva 5.65:</b> Kareshi kanojo no jijō, jakso 22, 14:50. ....	44
<b>Kuva 5.8:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 26, 02:34. ....	27	<b>Kuva 5.37:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 9, 15:28. ....	36	<b>Kuva 5.66:</b> Kareshi kanojo no jijō, jakso 22, 14:57. ....	44
<b>Kuva 5.9:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 25, 01:56. ....	27	<b>Kuva 5.38:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 21, 05:42. ....	36	<b>Kuva 5.67:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 6, 09:08. ....	45
<b>Kuva 5.10:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 17, 10:15. ....	28	<b>Kuva 5.39:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 2, 05:30. ....	37	<b>Kuva 5.68:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 2, 09:47. ....	45
<b>Kuva 5.11:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 12, 08:39. ....	28	<b>Kuva 5.40:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 05:13. ....	37	<b>Kuva 5.69:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 03:22. ....	46
<b>Kuva 5.12:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 5, 12:37. ....	28	<b>Kuva 5.41:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 04:18. ....	38	<b>Kuva 5.70:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 04:10. ....	46



<b>Kuva 5.71:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 21:14 . . . . .	46	<b>Kuva 5.100:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 10, 06:37. . . . .	53	<b>Kuva 5.129:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 5, 14:35. . . . .	64
<b>Kuva 5.72:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 3, 06:41 . . . . .	47	<b>Kuva 5.101:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 10, 21:55. . . . .	54	<b>Kuva 5.130:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 15:41. . . . .	65
<b>Kuva 5.73:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 3, 12:59 . . . . .	47	<b>Kuva 5.102:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 10, 21:56. . . . .	54	<b>Kuva 5.131:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 15:47. . . . .	65
<b>Kuva 5.74:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 9, 19:15 . . . . .	47	<b>Kuva 5.103:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 02:43. . . . .	54	<b>Kuva 5.132:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 15:56 . . . . .	65
<b>Kuva 5.75:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 19, 08:52. . . . .	47	<b>Kuva 5.104:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 4, 17:58 . . . . .	54	<b>Kuva 5.133:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 11, 15:44. . . . .	65
<b>Kuva 5.76:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 25, 17:30 . . . . .	48	<b>Kuva 5.105:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 08:06. . . . .	56	<b>Kuva 5.134:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 11, 16:07. . . . .	65
<b>Kuva 5.77:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 13, 11:14 . . . . .	48	<b>Kuva 5.106:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 9, 09:36. . . . .	56	<b>Kuva 5.135:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 11, 16:23 . . . . .	65
<b>Kuva 5.78:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 10, 16:34 . . . . .	48	<b>Kuva 5.107:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 03:07 . . . . .	56	<b>Kuva 5.136:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 03:03. . . . .	66
<b>Kuva 5.79:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 10, 17:39 . . . . .	48	<b>Kuva 5.108:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 8, 11:23. . . . .	57	<b>Kuva 5.137:</b> Tsuda 1996, 9. . . . .	66
<b>Kuva 5.80:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 3, 11:33 . . . . .	49	<b>Kuva 5.109:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 11, 02:10. . . . .	57	<b>Kuva 5.138:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 2, 18:45. . . . .	66
<b>Kuva 5.81:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 11, 10:54 . . . . .	49	<b>Kuva 5.110:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 10, 19:24. . . . .	57	<b>Kuva 5.139:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 2, 18:57. . . . .	66
<b>Kuva 5.82:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 24, 03:43. . . . .	49	<b>Kuva 5.111:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 3, 11:40. . . . .	57	<b>Kuva 5.140:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 00:02. . . . .	67
<b>Kuva 5.83:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 22, 19:40. . . . .	49	<b>Kuva 5.112:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 11, 18:30. . . . .	58	<b>Kuva 5.141:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 00:10. . . . .	67
<b>Kuva 5.84:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 12:11. . . . .	50	<b>Kuva 5.113:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 3, 15:59. . . . .	59	<b>Kuva 5.142:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 00:26. . . . .	67
<b>Kuva 5.85:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 7, 21:42. . . . .	50	<b>Kuva 5.114:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 3, 04:48. . . . .	59	<b>Kuva 5.143:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 00:31. . . . .	67
<b>Kuva 5.86:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 20, 14:38. . . . .	50	<b>Kuva 5.115:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 05:01. . . . .	59	<b>Kuva 5.144:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 22:27. . . . .	68
<b>Kuva 5.87:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 17:14. . . . .	50	<b>Kuva 5.116:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 4, 12:46. . . . .	60	<b>Kuva 5.145:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 16, 22:40. . . . .	68
<b>Kuva 5.88:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 9, 6:06. . . . .	50	<b>Kuva 5.117:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 06:45. . . . .	60	<b>Kuva 5.146:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 14, 22:16. . . . .	68
<b>Kuva 5.89:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 9, 10:08. . . . .	51	<b>Kuva 5.118:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 14:26. . . . .	61	<b>Kuva 5.147:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 18, 21:40. . . . .	68
<b>Kuva 5.90:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 11, 13:12. . . . .	51	<b>Kuva 5.119:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 4, 05:56. . . . .	61	<b>Kuva 5.148:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 23:44. . . . .	69
<b>Kuva 5.91:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 02:06. . . . .	51	<b>Kuva 5.120:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso1, 11:00. . . . .	61	<b>Kuva 5.149:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 23, 22:37. . . . .	69
<b>Kuva 5.92:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 11, 09:46. . . . .	51	<b>Kuva 5.121:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 21, 03:24. . . . .	62	<b>Kuva 5.150:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 25, 22:41. . . . .	69
<b>Kuva 5.93:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 18, 14:26. . . . .	51	<b>Kuva 5.122:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 13, 11:04. . . . .	62		
<b>Kuva 5.94:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 11, 08:01. . . . .	51	<b>Kuva 5.123:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 13, 11:07. . . . .	62		
<b>Kuva 5.95:</b> Kareshi kanojo no jijō, jakso 22, 19:11 . . . . .	52	<b>Kuva 5.124:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 08:14. . . . .	63		
<b>Kuva 5.96:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 3, 11:57. . . . .	52	<b>Kuva 5.125:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 08:15. . . . .	63		
<b>Kuva 5.97:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 2, 06:37. . . . .	52	<b>Kuva 5.126:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 11, 16:25. . . . .	63		
<b>Kuva 5.98:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 17, 08:31. . . . .	53	<b>Kuva 5.127:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 15:37. . . . .	63		
<b>Kuva 5.99:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 18, 20:22. . . . .	53	<b>Kuva 5.128:</b> Kareshi kanojo no jijō, Jakso 1, 11:05. . . . .	64		