

RUUDUN TAKAA – Silmäyksiä sarjakuvaan

“Jos Suomen sarjakuvamarkkinat näyttävät jämähtäneen paikoilleen, Yhdysvalloissa menee vielä huonommin”, kirjoitti **Harri Römpötti** *Helsingin Sanomissa* maaliskuussa 1998, “siellä koko ala on kriisissä, ja monet pelkäävät sarjakuvan olevan teollisuuden sijaan katoavaa nappikauppaa.”¹ Röm-pötin siteeraaman *Comics Journal* -lehden mukaan sarjakuva-alan myyn-tiluvut ovat olleet tasaisessa laskussa jo 1950-luvulta lähtien. Tietenkään kysymys siitä, onko *amerikkalainen* sarjakuva *teollisuutena* kuolemassa sukupuuttoon, ei välttämättä merkitse sitä, että itse ilmaisumuoto olisi häviämässä tai edes kriisissä. Kun *Lähikuva* – ensimmäistä kertaa historiansa aikana – tematisoi sarjakuvan, emme varmaankaan ole ruumiinvalvoajaisis-sa: ainakin Suomessa sarjakuvaharrastus näyttää aktiivisemmalta kuin kos-kaan aikaisemmin.

Viatonten viettely

Sarjakuvaan on vuosikymmenien ajan liittynyt monenlaisia pelkoja ja en-nakkoluuloja. **Juha Herkmanin** mukaan sarjakuvan voi rinnastaa televisioon: molempia on pidetty arkipäiväisinä, viihdyttävinä ja jopa lapsellisina medi-oina.² Tiettyssä mielessä tämä onkin totta. Sarjakuvat – varsinkin sanoma-lehtistripit – ovat lähellä arkipäivää. Aamiaishetkien sarjakuvatuokio voi tarjota lukijalleen sellaisia merkityksiä, joita kenties mikään muu media ei voi antaa. Arjessa läsnäolevan sarjakuvan kautta voidaan niin ikään lähestyä lukijoiden kadonnutta elämänpiiriä. Tätä teemaa valaisee **Taina Syrjämaa** sota-ajan Aku Ankka -strippejä käsittelevässä artikkelissaan.

Sarjakuva on mielletty arkiseksi massakulttuuriksi, ja useimmiten “mas-saluonne” on nähty negatiivisena. Pari vuosikymmentä sitten käytiin laajaa keskustelua sarjakuvan yhteydestä ns. uuslukutaidottomuuteen. Lapset eivät enää lukeneet kirjallisuutta vaan käyttivät aikaansa Pecos Billin tai Tarzanin parissa. Ensimmäinen suomalainen sarjakuvatohtori, kasvatustieteilijä **Pekka A. Manninen** onkin kiinnittänyt huomiota tosiasiaan, että kasvattajien näkökulmasta mediat tulkitaan usein kielteisiksi “oheiskasvattajiksi”.

¹ Harri Römpötti, “Sarjakuvaa uhkaa sukupuutto. Yhdysvalloissa sarjakuva on kadonnut eri-koisliikkeisiin ja pienen piirin harrastukseksi”. *Helsingin Sanomat* 16.3.1998.

² Juha Herkman, *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino 1998, 10–11.

³ Pekka A. Manninen, *Vastarinnan välineistö. Sarjakuvaharrastuksen merkityksiä*. Tampere: Tampere University Press 1995, 5-6.

⁴ Augustinus, *Confessions*. Translated with an Introduction by R.S. Pine-Coffin. Harmondsworth 1961, 29 31.

⁵ Robert Darnton, "History of Reading". Teoksessa Peter Burke (ed.), *New Perspectives on Historical Writing*. Cambridge 1991, 152. Ks. myös Helmut Kreuzer, "Gefährliche Lesesucht? Bemerkungen zu politischer Lektürekritik im ausgehenden 18. Jahrhundert". Teoksessa *Leser und Lesen im 18. Jahrhundert*. Colloquium der Arbeitsstelle Achtzehntes Jahrhundert Gesamthochschule Wuppertal, 24. 26. Oktober 1975. Hrsg. von Rainer Gruenter. Heidelberg 1977.

⁶ Anu Koivunen, "Näkyvä nainen ja 'suloinen pyöritys'. Naiset tähtinä ja tähtien kuluttajina 1920-luvun suomalaisessa elokuvajournalismissa". Teoksessa Tapio Onnela (toim.), *Vampyyrinainen ja Kenkkuniemen sauna. Suomalainen kaksikymmenluku ja modernin mahdollisuus. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia* 574. Olavi Paavolainen -projektin julkaisuja 2. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura 1992, 190 191.

⁷ Hannu Salmi, "Varo vapaa-ajan uutuuksia". *Tiede* 2000 7/1996, 30-31.

⁸ Juha Herkman, "Miten sarjakuvista tuli yliopistokelpoisia?". Teoksessa Juha Herkman (toim.), *Ruutujen välissä. Näkökulmia sarjakuvaan*. Tampere: Tampere University Press 1996, 23.

Mediatuotteiden vastaanottamista on pidetty passiivisena tapahtumana, jossa "nuori lukija" on kykenemätön kyseenalaistamaan median sisältöjä.³ Yhdysvaltalaisista underground-sarjakuvaa käsittelevässä artikkelissaan **Päivi Arffman** sivuaa myös sarjakuvan kohtaamaa moraalista närkästystä. 1950-luvun tilanteessa vaikutusvaltainen sarjakuvan syyllistäjä oli psykiatri **Fredric Werthamin** teos *Seduction of the Innocent* (1954). Sarjakuvalehtien harjoittamaa "viattomien viettelyä" pidettiin keskeisenä koko nuorisongelman kannalta. Ei ihme, että sarjakuvateollisuus huolestui julkisesta paheksunnasta ja aloitti vuonna 1954 Comics Code -nimellä tunnetun itsesensuurikäytännön, joka muistutti paljon 1930-luvulla alkannutta elokuvasensuuria. Kaksi vuotta myöhemmin **Fritz Lang** ohjasi rikoselokuvan *Huulipunamurhaaja* (While the City Sleeps, 1956), joka selkeästi väitti nuorisorikollisen saaneen väkivaltaimpulssinsa sarjakuvien jännityskertomuksista!

Sarjakuvasta käyty moralisoiva keskustelu on helppo nähdä paralleelina muiden ilmaisumuotojen herättämille tunteille. 300-luvulla elänyt kirkkoisä **Augustinus** kertoo jo omaelämäkerrassaan *Tunnustuksia* (Confessiones), miten pelien ja leikkien tuoma nautinto liittyi synnilliseen elämään.⁴ Uuden ajan moralisoivassa keskustelussa vaaravöyhykkeellä ovat olleet ennen kaikkea naiset ja lapset. 1700-luvulla lukuhimoa (*Lesewut*, *Lesesucht*) pidettiin nimenomaan naisten ongelmana: fiktiomaailma vieraannutti heidät ympäristöstään ja oli suorastaan terveydelle haitallista.⁵ 1800-luvulla lukuhimoon liittyvän eskapismiin katsottiin uhkaavan työntöä ja siten koko kansallisvaltion perusteita. 1920-luvulla pohdittiin Saksassa samaan tapaan elokuvahimon, *Kinosuchtin*, passivoivaa vaikutusta.⁶ Elokuvan katsottiin olevan turmiollista paitsi naisille myös lapsille, jotka saivat valkokankaalta epäsiiveellisiä vi rikkeitä. Moralisoiva keskustelu näyttää 1900-luvulla saaneen jatkuvasti uusia kohteita: televisio 50- ja 60-luvuilla, video 70- ja 80-luvuilla ja tietokone 80- ja 90-luvuilla.⁷

Sarjakuvan asema poikkeaa muista moralisoinnin maalitauluista siinä, että sarjakuva – jonka 100-vuotisjuhlaa vietettiin vuonna 1996 – on saanut odottaa arvostuksensa nousua pitkään. Osasyynä tähän on varmasti se, että sarjakuva on kulttuurintuotteena edullinen toisin kuin esimerkiksi elokuva ja televisio. Sarjakuvaa on voitu tuottaa hyvin halvalla ja monistaa pieneen jakeluun ilman, että tuotantoa on voitu mitenkään kontrolloida. Tässä mielessä Comics Coden kaltainen sensuurioperaatio ei voinut toteutua kaikenkattavasti.

Koska sarjakuva on ollut "villi" kulttuurintuotannon alue, sitä on tietenkin yritetty "sivilisoida". **H.K. Riikonen** pohtii artikkelissaan *Kuvitetut Klassikot* -sarjakuvan luonnetta "pedagogisena" ja sivistyksellisenä välineenä, jonka tehtävä oli hälventää moraalista närkästystä ja samalla kenties myös hyödyntää vanhempien lastensa sarjakuvainnosta tuntemaa huolta. Ei varmaankaan ole sattuma, että *Kuvitetut Klassikot* -sarja käynnistyi juuri 50-luvulla, jolloin julkinen mielipide sarjakuvia vastaan oli erittäin kielteinen. Kuka voisi vastustaa esimerkiksi Odysseuksen kertomista uudessa muodossa?

Varsinkin viime vuosikymmeninä sarjakuvaharrastajat, -taiteilijat ja -tutkijat ovat pyrkineet vakuuttamaan yleisen mielipiteen siitä, että sarjakuva on ilmaisumuotona tärkeä ja tukemisen arvoinen.⁸ Suomessa tällä alalla arvokasta työtä ovat tehneet mm. Suomen Sarjakuvaseura (ja *Sarjainfo*-lehti) ja Kemin Sarjakuvakeskus. Arvonnousu on ainakin Suomen perspektiivissä ollut ilmeistä. 90-luvun aikana sarjakuvien kustannustoiminta on noussut huomattavasti, ja samanaikaisesti alan tutkimus on vilkastunut.⁹ Sarjakuva

on käynyt läpi eräänlaisen sivilisaatioprosessin, muuttunut villistä alakulttuurista hyväksytyksi "aikuiskulttuuriksi", mutta yhtäkkiä – Comics Journaliin viitaten – puhutaankin historian päättymisestä, sarjakuvan sukupuutosta! Mitä oikeastaan on tapahtumassa? Sarjakuvalla ei tietenkään ole yhtä historiaa, eikä Römpötin yhdysvaltalaisen sarjakuvateollisuuden pohjalta povaama "historian loppu" välttämättä sovellu esimerkiksi eurooppalaisen aikuissarjakuvan kehitykseen. Yhdysvalloissa ja Euroopassa sarjakuvan statuksessa on ollut merkittäviä eroja, mikä muistuttaa elokuva-alalla tapahtunutta kehitystä. 50- ja 60-lukujen taitteessa amerikkalainen elokuva-teollisuus ajautui kriisiin, ja samanaikaisesti eurooppalaiset uudet aallot johtivat paitsi esteettisiin muutoksiin myös koko välineen kulttuuriseen uudelleenarvioon. Ehkä eurooppalaisen aikuis- sarjakuvan läpimurron voisi rinnastaa elokuvaelämän käänteeseen.

Vaikkei Römpötin povaama historian loppu olekaan käsillä, sarjakuvan voi joka tapauksessa nähdä kulttuurintuotteena elävän jatkuvassa muodonmuutoksessa. Tämä Lähikuvan erikoisnumero onkin omistettu kokonaan "ruutujen hurmalle". Katseen suuntana ei ole synkkä ja/tai valoisa tulevaisuus, sarjakuvan mahdollisesta "kuihtumisesta" puhumattakaan, vaan nimenomaan menneisyys. Artikkelit nostavat esiin sarjakuvan historiaan liittyviä teemoja 40-luvulta 60-luvulle, Aku Ankasta Kuvitettuihin Klassikoihin. Kyse ei ole vain historiallisista kuriositeeteista, sillä sarjakuvaan liittyneet "menneet" merkitykset auttavat ymmärtämään, miten sarjakuva kulttuurintuotteena on toiminut. Tällainen tieto on olennaista silloin, kun mietitään median nykyistä roolia ja mahdollista muuttumista tulevaisuudessa. Kiinnostavaa on, että sarjakuvan historia on meille läsnä uudelleenjulkaisujen kautta kokonaan toisella tavoin kuin aiemmin. Tämä "historian läsnäolo" kertoo tietenkin arvostusten muuttumisesta. Elokuva-alalla 50-luvulta lähtien korostettu tekijälähtöisyys tuntuu niin ikään siirtyneet sarjakuvaan, joka on paikantanut "sarjiksesta" Milton Caniffin tai Carl Barksin kaltaisia autoreja. Näkemys sarjakuvan historiasta on voimakkaasti muuttunut: siksi menneisyydestä puhuminen on välttämätöntä.

Medioiden rajalla

Ensi silmäyksellä voi tuntua oudolta, että Lähikuvan kaltainen audiovisuaaliseen kulttuuriin keskittynyt julkaisu tematisoi sarjakuvan, joka usein on rinnastettu kirjallisuuteen. Sarjakuvalla on kuitenkin vahvat sidokset audiovisuaaliseen kerrontaan. Sarjakuvalla, elokuvalla ja televisiolla on substantiaalinen yhteys siinä mielessä, että samoja tarinasisältöjä tai henkilöahmoja on voitu käyttää useissa välineissä. Merkittäviä yhtäläisyyksiä löytyy myös estetiikasta ja kerronnan muodoista. Tässä mielessä sarjakuvalla ja elokuvalla oli yhteys jo varhaisvaiheessa 1800- ja 1900-lukujen taitteessa. Esimerkiksi kuvakulmien ja kuvakokojen käytössä oli huomattavia yhtäläisyyksiä.¹⁰

Yhteydet ovat jatkuneet koko vuosisadan ajan. Voidaan esimerkiksi väittää, että klassisen Hollywood-kerronnan ja vaikkapa Hergén *Tintti*-sarjakuvan välillä on monia yhtäläisyyksiä: kuvakokojen rytmitys, tarinan segmentointi, kerronnan ekonomisuus ja ykseys. Ehkä vielä selvempi yhteys löytyy amerikkalaisen seikkailusarjakuvan ja -elokuvan väliltä. Esimerkiksi Milton Caniffin vuodesta 1934 piirtämä *Terry sodassa ja seikkailuissa* (Terry and the Pirates) muistuttaa henkilöahmojen, kerronnan jatkuvuuden

⁹ Heikki Jokinen ja Kalervo Pulkkinen (toim.), *Suomalaisen sarjakuvan ensyklopedia*. Kemi: Kemin sarjakuvakeskus 1996, 146–147.

¹⁰ Ks. lähemmin John L. Fell, *Film and the Narrative Tradition*. Oklahoma: University of Oklahoma 1974.

¹¹ Erkki Huhtamo: "Umberto Eco ja sarjakuva". Teoksessa Erkki Huhtamo (toim.), *Puhekuplia. Kirjoituksia sarjakuvasta*. Kemi: Kemin kulttuurilautakunta 1986, 38-40. Huhtamo tarkastelee Econ *Steve Canyon* -analyysia, joka on julkaistu teoksessa *Apocallitici e integrati* (1964).

¹² Alain Resnais, "Elokuva ja sarjakuva", suom. Erkki Huhtamo. *Lähikuva* 3/1986, 113.

¹³ Manninen 1995, 10.

ja jopa dialogin osalta paljon ajan Hollywood-leffaa. Samaan tapaan Caniffin vuonna 1947 aloittama *Steve Canyon* hyödyntää – Umberto Ecoa siteeraten – Hollywoodin "ikonografisia koodeja".¹¹

Sarjakuvat ovat usein myös inspiroineet elokuvantekijöitä, ja päinvastoin. Alain Resnais on esseessään "Elokuva ja sarjakuva" nähnyt esimerkiksi Orson Wellesin *Kansalainen Kanen* (Citizen Kane, 1941) ja *Mahtavien Ambersonien* (The Magnificent Ambersons, 1942) syvätarkan kuvaustekniikan sarjakuvien vaikutuksena. Samaan tapaan Federico Fellini tunnettiin innokkaana sarjakuvien lukijana. Hän oli nuorena jopa käsikirjoittanut valokuviiin perustuvia *fumetteja*.¹² Tätä maailmaa hän käsitteli sittemmin elokuvassa *Valkoinen sheikki* (Lo sceicco bianco, 1952).

Merkittäviä eroja medioiden välillä tietenkin on. Sarjakuva on useimmissa tapauksessa paperille painettu ja lukukokemuksena yksityinen, kun taas elokuva ja televisio hyödyntävät filmi- ja videonauhaa ja tarjoavat mahdollisuuden kollektiiviseen katsomiseen. Julkisuusluonteeltaan sarjakuva on ollut selvästi erilainen kuin elokuva, mikä käy hyvin ilmi Kimmo Ahosen artikkelista: 50-luvun amerikkalaisessa tieteissarjakuvassa mahdollisuuksien rajat olivat paljon kauempana kuin valkokankaalla! Entertainment Comicsin sci-fi-sarjoissa eksplikoitiin sellaisia poliittisia pelkoja, jotka eivät elokuvan muodossa olisi valkokankaalle päätyneet. Myös Syrjämää nostaa esiin kiinnostavan eron elokuvan ja sarjakuvan välillä. Disney-yhtiö oli hyvin tarkka animaatioelokuviansa "aikalaispolitiikasta": elokuvia tehtäessä haluttiin turvata mahdollisuus hyödyntää tuotantoa esimerkiksi televisiolevityksessä. Jos animaatiot viljelisivät liikaa "ajankohtaisuuksia", niitä olisi ehkä vaikea kierrättää myöhemmin. Sen sijaan sarjakuvassa näin pitkälle menevää levityksen ennakointia ei ollut: sanomalehtistripeissä voitiin huoletta kuvata arkipäivää ja myös ajankohtaisia ilmiöitä.

Erottavana tekijänä sarjakuvan ja audiovisioiden välillä on usein pidetty sitä tosiasiaa, että sarjakuvan merkitykset välittyvät lukijalle vain näköaistin kautta. Ääniä, äänen sävyjä ja voimakkuuksia voidaan käsitellä, mutta kaiken täytyy tapahtua visuaalisten merkkien tai symbolien avulla. Pekka A. Manninen on todennut, että "äänen kuvaaminen on nimenomaan sarjakuville tyypillinen ja jopa niiden piirissä syntynyt ilmaisutekniikka".¹³ Äänen visuaalisointi on ilman muuta sarjakuvalla keskeinen tyylikeino, mutta kannattaa toki muistaa, että myös elokuvakerronnassa ääniä on kuvattu visuaalisesti. Tällaisia keinoja käytettiin erityisesti mykkäelokuvan kaudella. Sergei Eisenstein saattoi muun muassa kuvata äänen volyymin nousua näyttämällä peräkkäin suurenevia välitekstejä. Ääntä saatettiin kuvata myös liikkeen avulla (esim. Chaplinin kenkien narina elokuvassa *Kultakuume*). Joka tapauksessa sarjakuva – vaikka se käyttääkin vain visuaalista merkkikieltä – voi puhutella välillisesti myös kuuloaistia ja siten toimia "audiovisuaalisesti".

Hannu Salmi