



jakuvien suurin kuluttajaryhmä on sama.”

”Yhtäläisyyksistä ja yhteyksistä huolimatta sarjakuvalla ja netillä on paljon eroja. Sarjakuvia on perinteisesti väheksytty. Internetiä arvostetaan uutena taidevälineenä. Siihen on liitetty myös melkein uskonnollisia arvotuksia. Kyberavaruuteen astumista on verrattu transsiin.”

Yksi internetin ja sarjakuvan suhteen innokkaimmista puolustajista on viime aikoina ollut amerikkalainen Scott McCloud. Hän julkaisi vuonna 1993 kirjan *Understanding Comics*, terävän tutkielman sarjakuvan olemuksesta ja kielestä sarjakuvan muodossa, joka suomennettiin seuraavana vuonna nimellä *Sarjakuva - näkymätön taide*.

Vieraillessaan vuonna 1995 Kemmin sarjakuvapäivillä McCloud oli jo innostunut netistä, tietokonegraafikasta ja muusta uudesta teknologiasta. Hän piirsi seuraavan albuminsa *The New Adventures of Abraham Lincoln* tietokoneella ja on julkaissut interaktiivisia sarjakuvia kotisivuillaan.

”Esimerkiksi McCloud on pyrkinyt antamaan sarjakuvalla jopa uusia määritelmiä, jotta ne voisivat hyödyntää internetiä. Hän on kutsunut sarjakuvia muun muassa kartoiksi, joissa aika on korvattu tilalla. Sen mukaan sarjakuvat voisivat olla kolmiulotteisia. Hän on ollut innostunut myös yhdistämään sarjakuvaan ääntä ja liikkuvaa kuvaa.”

”Uudet määritelmät ovat niin väljiä, että niiden mukaan mikä tahansa kuvallinen kertomus voisi olla sarjakuvaa, vaikkapa hieroglyfit tai kuvitetut kirjat. Jos sarjakuvaan voitaisiin lisätä ääntä ja liikkuvaa kuvaa, niistä tulisi elokuvaa tai multimediaa.”

”Uudet määritelmät maistuvatkin yleensä yrityksiltä parantaa sarjakuvan

arvostusta. Ne antavat sarjakuvalla suuria esi-isiä ja trendikkäitä jälkeläisiä. Nettievangelistat ovat innoissaan, mutta matkalla kyberutopiaan on paljon mutkia. Niistä internetin ja sarjakuvan vertailu kertoo myös yleisemmällä tasolla.”

”Sarjakuvat ovat käytännöllisiä, koska niitä voi lukea missä vain. Tietokone on sidottu paikkaan. Yhteyksien ja koneiden nopeus voi myös olla yllätys sarjakuvia nettiin tekeväille. Esimerkiksi grafiikkatiedostojen latausaika on usein toivottoman pitkä.”

”Sarjakuvat ovat halpoja, tietokoneet kalliita. Yhdysvaltain väestöstä 10%:lla ei ole varaa edes puhelimeen. Netti on maailmanlaajuisessa mittakaavassa melko amerikkalainen ilmiö ja siellä paikallispuhelut ovat enimmäkseen ilmaisia. Muualla nettiyhteydet tulevat kalliimmiksi. Sarjakuvantekijälle nettiin siirtyminen edellyttäisi 20 taalan työvälaineiden vaihtamista 10 000 taalan tietokoneeseen.”

”Tietokoneen ruudun resoluutiokyky on paljon huonompi kuin painokoneen. Siksi siltä voi lukea sarjakuvia vain sivua pienemmissä yksiköissä. Se edellyttää sarjakuvan purkamista netissä. Sivukokonaisuudet hajoavat, ruutujen suhteet hukkuvat ja sarjakuvan kerroksellisuus häviää.”

”Sarjakuva on fyysinen esine. Amerikkalaiset sarjakuvamarkkinat perustuvat faneille, jotka keräilevät niitä. Miten nettisarjakuvia voisikaan keräillä? Vaihtoehtosarjakuvan lukijat edustavat vastakulttuurin arvoja, jotka ovat usein vastakkaisia internetin edustaman teknologian kanssa.”

Roger Sabinkin on valmis myöntämään internetille roolin sarjakuvan kehityksessä, kunhan netti nähdään työkaluna eikä ihmeitä tekevänä taikana. Hän uskoo, että sarjakuva saattaa elää netissäkin, mutta ei näe sen syrjäytävän perinteistä painettua sarjakuvaa. ○

15

## akateemista näkökulmaa sarjakuvaan

Harri Römpötti

Sarjakuvasta on tehty esimerkiksi Ranskassa semioottista tutkimusta jo 60-luvulta lähtien. Kielimuurin takaa alan akateeminen tutkimus näyttää kuitenkin niukalta. Kööpenhaminan yliopistossa syyskuussa pidetty kolmipäiväinen sarjakuvaseminaari oli varsin poikkeuksellinen hanke.

Ainakin akateemiseen liturgiaan vihkiytymättömälle kulttuurintutkimus yliopistoissa vaikuttaa usein yllättävän pinnalliselta touhulta. Kööpenhaminaankin oli muutama opiskelija hoksannut saavansa ilmaisen matkan lukemalla vähän sarjakuvia ja sepustamalla tekstiä, jota yksikään yleisölle tehty lehti ei julkaisisi.

Etukäteen seminaarista teki kiinnostavan se, että mukana oli tunnettuja ja arvostettuja luennoitsijoita. Heidänpäänsä esityksensä eivät aina innostaneet.

Ranskasta tuli kuulu filosofi, professori Pierre Fresnault-Deruelle. Hän luki esitelmänsä seminaarin avaukseksi paperista, jonka ilmeisesti joku muu oli kääntänyt englanniksi. Professorin englannintaidoilla jäi epäselväksi olisiko ohjelmaan merkityn otsikon ”Images of Comics as Geography” viimeisen sanan pitänyt olla itse asiassa *Scenography* - siis sarjakuvien kuvat karttoina vai lavastuksena.

Yleensä Fresnault-Deruelle kuulosti puhuvan lavastuksesta. Paikoin asia kuulosti kiinnostavaltakin, mutta kokonaisuus jäi ”aksentin” pimentoon. Esitelmätekstin kääntäjä ei myöskään tuntenut sarjakuvan englanninkielistä terminologiaa. Puolivälissä kävi ilmeiseksi, että käytetty sana ”cartoon” tarkoitti sarjakuvan yhtä ruutua, englanniksi panel.

Cartoon merkitsee pilakuvaa tai animaatiota, joskus harvoin sar-

jakuvaa kokonaisuutena tai piirros-  
hahmoa. Panelin ohella drawing,  
piirros, olisi vielä menetellyt.

Professori M. Thomas Inge on  
ollut sarjakuvan akateemisen histo-  
riantutkimuksen uranuurtaja Yh-  
dysvalloissa jo 1970-luvulta lähtien.  
Hänen tekstinsä ovat yleensä sisäl-  
löltään peruskoulun ainekirjoitus-  
tasoa. Kööpenhaminassa hän kaup-  
pasi esitelmänä pelkkää luetteloa  
Melvillen romaaniklassikko Moby  
Dickin sarjakuvaversioista.

Mutta mahtui 15 luento-  
monta oikeasti kiinnostavaakin.  
Kirjojensa kiihottoman ja erittele-  
vän asenteen vuoksi Roger Sabin  
oli etukäteen yksi lupaavimpia.  
Hänen internet-näkökulumansa ei  
ehkä ollut sarjakuvan kannalta  
kiinnostavin, mutta ainakin siitä  
aukesi yhteyksiä sarjakuvan ulko-  
puoliseenkin maailmaan.

Thierry Groensteen on Rans-  
kan Angoulême:ssa sijaitsevan kans-  
allisen sarjakuvakeskuksen johta-  
ja. Hänen esityksensä sarjakuvien  
vähäisen arvostuksen syistä avasi  
teräviä näkymiä tekstin ja kuvan  
suhteen ja arvostuksen perinteisiin  
koko eurooppalaisessa kulttuurissa.

Sabinia ja Groensteenin yh-  
distää yksi asia. Kumpikaan ei ole  
varsinainen akateemikko. Sabin on  
taustaltaan kulttuuritoimittaja ja  
Groensteenin johtaa laitosta, joka  
vastaa ranskalaisessa sarjakuva-  
maailmassa Suomen elokuva-arkis-  
toa.

Seminaarin suurin yllättäjä oli  
Floridan yliopiston englanninpro-  
fessori Donald Ault. Hän sovelsi la-  
canilaista psykoanalyysia Carl  
Barksin Aku Ankka -sarjakuvan  
kerrontaan ja pääsi syvälle sekä esi-  
merkkisarjan ilmaisuun että Barksin  
ajatusmaailmaan.

Lacanin arvostus kuuluu ole-  
van laskussa, mutta ainakin Aultin  
otteissa metodi oli tehokas. Barks  
on pyytänyt professoria jättämään  
joitakin kirjoituksiaan julkaisematta,  
koska ne ovat kiusallisen terä-  
vänäköisiä vanhuksen mielestä.

Seminaarin järjestäjät aikovat  
julkaista esitelmät kirjana ensi  
vuonna. Muutamia niistä olisi syy-  
tä toimittaa raskaasti, jotkut voisi  
toimittaa kokonaan pois. Mutta  
parhaat sietääkin tallentaa kansien  
väliin. ○

Sarjainfo 4/1981

# ELÄINTEN MAAILMA -MEIDÄN MAAILMAMME

*Sarjakuva on graafisen kuvakerronnan väline, ja kuvitteelliset  
kertomukset eläinhahmoissa esiintyvistä ihmisistä ovat aina  
kiehtoneet ihmisen mielikuvitusta. Siinä onkin jo syitä kyllik-  
si, miksi satueläinhahmoista on tullut eräs suosituimmista  
sarjakuvatyypeistä.*

Göran Ribe Suom. Anne Lohikari

Kirjallisuudesta voimme poimia jou-  
kon esimerkkejä uudenaikaisista eläin-  
saduista: Saltykov-Sjtjdrinin "Satuja",  
Karel Capekin "Salamanterisota", Or-  
wellin "Eläinten vallankumous" ja  
Richard Adamsin "Ruohometsän kansa".  
Lastenkirjallisuudessa on ilmestynyt  
melkoinen valikoima erilaisia muunnel-  
mia "Pekka Töpöhännästä" ja "Kaisli-  
kossa suhisee"-kirjasta. Mutta tekniik-  
kaa voi käyttää monipuolisemmalla ta-  
valla hyväksi sarjakuvan kaltaisessa vi-  
suaalisessa taidemuodossa, jossa eläin-  
hahmoja ei tarvitse kuvailla, vaan ne  
ovat jo olemassa "toisella tasolla" kuin  
itse kertomus.

On houkuttelevaa pitää eläinmuo-  
toa sarjakuvan paljastavimpana graafi-  
sena esitystapana, yleisenä tyyllisenä  
huomiona taiteilijan asenteesta kerto-  
mukseensa. Jossain määrin niin var-  
maan onkin: eläinmuodon käyttöön  
on eräänlaista sterilointia, karrikoimis-  
ta. Mutta karikatyyrillä voi olla vaihte-  
leva eri piirtäjistä riippuva sisältö.  
Itse asiassa eläinkirjat sisältävät suuren  
rekisterin erilaisia tyylejä, taiteellisia  
päämääriä ja esityksiä, joiden tulkkei-  
na toimivat eläimet.

## Helppotajuisempia

Yksinkertaisin syy eläinhahmojen  
käyttöön löytyy luultavimmin perheen  
pienimmille tarkoitetuista sarjoista.  
Lapsen on helpompi tajuta eläinhah-  
moja kuin ihmishahmoja, ne yksinker-  
taistavat todellisuutta ja luovat siihen  
kevyen mielikuvitusetäisyyden. Puh-  
taasti käytännöllisesti katsoen eläin-  
hahmojen puolella on se etu, ettei nii-

tä tarvitse käsittää selvästi lapsi- tai ai-  
kuishahmoina, vaan aikuisten sosiaali-  
siin rooleihin voidaan sekoittaa ajatte-  
lu- ja toimintatapoja, joihin lapsi voi sa-  
maistua.

Lastenkirjakiitikko on keskustelun-  
aiheena ollut kysymys (sic.). Onko täl-  
lainen yksinkertaistus pedagogisesti oi-  
kein vai väärin, vaikkakin riepoteltava-  
na ovat olleet vähintään yhtä paljon ku-  
vakirjat kuin sarjakuvatkin.

Inhimillistetetyt eläimet johdattavat  
lapsen huomion pois todellisista yksilöl-  
lisistä ja sosiaalisista ongelmista. Ne  
"käyttävät luontoa väärin" ja hämmen-  
tävät lapsen käsitystä oikeista eläimis-  
tä. Eläinkertomuksen mielikuvituspin-  
ta vaikeuttaa kertomuksen arvojen pun-  
nintaa, jotka usein ovat vahvasti kon-  
servatiivisia. Psykologisen luotettavuus-  
vaatimus pienenee ja mahdollisuus  
käyttää kaavoja kasvaa muihin kerto-  
mustyypeihin verrattuna.



Arne Anka - nyky-Ruotsin terävintä satiiria