



PIIRTÄJÄN ROSTIA

Tarmo Koivisto

Veikko "Joonas" Savolainen ja al-lekirjoittanut kertoilee tulevissa Sarjainfoissa sarjakuvasta ja sen tekemisestä. Näiden juttujen tarkoitus on auttaa lähinnä "pöytälaatikkosarjareita" kehittämään harrastustaan ja antaa eväitä asiasta todella innostuneille aina ammatilaisen kivisen polunkin alkuun. Jos näitä muutkin asiasta kiinnostuneet lukevat, se heille sallittakoon - kuten myös lukemansa kritikointi, jota toivotaan kirjallisena saapuvan Sarjainfon toimitukseen.

Kaikilla on kuulemma syynsä. "Miksi" on kysymys, joka jokaisen sarjarinkin on hyvä esittää itselleen, ainakin kerran. Ja mieluummin ennen muita, jotka esittävät sen joka tapauksessa heti, kun tämä arveluttava harrastus heidän tietoonsa saatetaan. Kysymyksellä on erityinen oikeutuksensa tässä uuslukutaidottomuutta pelkäävässä ja lähes kotoperäisestä sarjakuvasta vapaassa maassa. Niinpä ennen tussiin ja sen levityslaitteisiin syventymistä haluan kohdaltani vastata tähän kysymykseen. Siis: Miksi piirrän sarjakuvia - ja yritän auttaa vieläpä muitakin piirtämään?

Sarjakuva on Suomen vierasperäisin, köyhäsisältöisin ja aliarvostetuin ilmaisumuoto: Vakavasti otettavana kulttuuri-ilmiönä saati taiteena siitä ei edes keskustella. Kun esim. elokuvaa ja valokuvaa ei vielääkään tässä maassa ymmärretä kohdella säädylisellä tavalla, niin sarjakuvalla on matkaa niidenkin nykyiseen asemaan vielä melkoisesti. Rinnastus tuntuu kohtuuttomalta vertailtaessa vaikkapa kotimaisen elokuvan ja sarjakuvan saavutuksia ja merkitystä. Väitän kuitenkin, että sarjakuvalla voisi ja tulisi olla merkitystä kansallisen kulttuurimme osana ja suomalaisen identiteettimme rakentajana siinä kuin elokuvallakin. Eikä vähiten siksi, että tämä pyrkimys innoittaa kansal-

lisen sarjakuvamme (jos sellaisesta nyt edes voidaan puhua) myötäilemästä ja siten tukemasta rappeutuvaa ylikansallista massaviihdettä ja kääntää sen toimimaan tätä vastaan. Ilman piirtäjiä se ei onnistu ja siksi yritän piirtää niin hyviä suomalaisia sarjakuvia kuin osaan.

Mutta muutakin tarvitaan kuin piirtäjiä. Puuttumatta tarkemmin niihin syihin, joista sarjakuvan aliarvostus johtuu, mainitsen muutamia tästä aiheutuvia seuraamuksia.

Lehdet ja kustantajat ovat kiinnostuneita kotimaisesta sarjasta vain, jos se tulee maksamaan yhtä vähän tai vain vähän enemmän kuin syndikaattisarja. Lehdet eivät hae, eivätkä saisikaan erotusta kulttuurimäärärahoista.

Piirtäjät ovat hakeneet ja saaneetkin apurahoja (kolmannes tai vähemmän anotusta) käsikirjoitukseen ja piirtämiseen. Julkaisemisen on odotettu hoituvan kaupallisen kustantajan toimesta. Jos hoituu, niin vähittäismyyntihinta on kolmin- tai nelinkertainen vastaavaan ylikansalliseen tuotteeseen nähden, jota tuetaan yleensä vielä voimakkaalla markkinoinnilla. Kotimaista taas juuri ei lainkaan. Kustantajat eivät hae eivätkä saisikaan kulttuurimäärärahoja tappioiden tasaamiseen, kuten Ruotsissa on laita.

Alan koulutusta ei ole katsottu tarpeelliseksi antaa lainkaan. Graafisen pääaineen opiskelijat eivät käy läpi edes alkeita Taideteollisessa korkeakoulussa. Niinpä minäkin siellä opiskelleena piirrän sarjakuvia ja kirjoitan niitä vain oman kokemuksen pohjalta ja mitä nyt vähän kokeneemilta olen kuullut.

Maan ainoa sarjakuvaa tutkiva, siitä tiedottava ja kotimaista tuotantoa edistämään pyrkivä järjestö saa jo opetusministeriön lämmintä kättä. Toimintatuesta ei ole vielä tietoaakaan.

Sarjakuvaa syytetään ns. uuslukutaidottomuuden levittämisestä nuorison väkivaltaistamiseen. Sille harkitaan kieltolakeja tai ollaan kuin sitä ei olisi-kaan.

Ja kaiken aikaa, päivittäin, vuodesta toiseen sadattuhannet suomalaiset lukevat sarjakuvia, suuri osa niistä ansaitsee lähes kaiken sen aliarvostuksen, mistä sitten koko sarjakuva saa niin epäoikeudenmukaisesti kuin totaalisestikin nauttia.

Piirtäjien itsensä on ensimmäisinä arvosteltava työtään ja harrastettava kovaa itsekritiikkiä. Vain siten syntyy todella hyviä sarjakuvia. Ja vain hyvät sarjakuvat voivat muuttaa yleistä arvostusta paremmaksi ja siten parantaa sarjakuvan asemaa. Siksi yritän auttaa uusia piirtäjiä kykyjeni mukaan.

Mikä on sarjakuva? Mitä siinä on niin omaperäistä, ainutlaatuisia ja ilmaisuvoimaista, joka erottaa ja oikeuttaa sen omaksi ilmaisumuodokseen - jopa taiteenlajikseen?

Määrittelen sarjakuvaa - hyvää sarjakuvaa - näin: se esittää sisältönä kuvan ja tekstin yhteistyöllä loogisena ja sujuvana liikkeenä kuvasta seuraavaan, vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas edeten. Kuvalla ja tekstillä on oma informaationsa, joiden summa on täysin ymmärrettävissä vain edellisten ja seuraavien kuvien avulla. Teksti on osa kuvaa ja sen suunnittelua. Sillä on myös visuaalinen viestinsä, joka luonnehtii äänen laatua ja osoittaa sen aiheuttajan. Sarjakuva voi toimia erinomaisesti ilman tekstiä - kuvatta ei koskaan.

Elokuva ja sarjakuvat ovat ainoat kuvalliset ilmaisumuodot, jotka käyttävät aikaulottuvuutta kerronnan oleellisena osana (dia-ohjelma on jokseenkin uusi ja erittäin mielenkiintoinen tulokas tähän joukkoon). Elokuvan ohjaaja ja leikkaaja rytmittävät aikaa 1/24 sekun-

nin tarkkuudella. Katsojan "lukunopeus" on päätetty jo ennen esitystä. Sarjakuvapiirtäjä pyrkii samaan. Hänellä on useita keinoja vaikuttaa lukijan lukunopeuteen eli luoda kerrontaan aika- ulottuvuutta, mutta lukijan ei tarvitse täysin alistua siihen. Sarjakuvaa voisi käänteisesti verrata kuunnelmaan, jossa äänellä ja tarkalla ajoituksella pyritään luomaan kuuntelijalle tiettyjä mielikuvia. Visuaalisesti rikasta ja hyvin rytmitettyä sarjakuvaakin lukevat eri ihmiset eri tavoin. Toiset "lukevat" kuvat huolellisesti, jopa palaavat takaisin-päin ja nauttivat löydöistään. Toiset taas hotkivat kuvat käyttäen aikaa vain kuplien lukemiseen. Sarjakuvakerronnan suurin heikkous lieneekin juuri se, että se voidaan hotkia. (Elokuvaa ei voi hotkia ja kirjastakin joutuu ahmimaan jokaisen sanan eli yksityiskohdan).

Sarjakuva itse on osaltaan syyppä tämän lukutavan kehittymiseen. Sarjakuvat yleensä ja lehtistriipit erikoisesti tuntuvat köyhtyvän sekä kuvallisesti että sisällöltään. Persoonista tulee stereotyyppisiä ja stereotyyppistä lähes merkkejä. Kieli lähestyy sähköilmaisua jne. Tämä on valitettavaa, koska sillä on vaikutuksensa sarjakuvan arvostuksen lisäksi myös lukutottumuksiin rikkaamman ja tutkimista ansaitsevan sarjakuvan vahingoksi.

Sarjakuva kuten muutkin ilmaisulajit ovat välineitä itse pääasian eli viestin välittämisessä, vaikka McLuhan väittääkin, että väline on viesti. Kamera voi olla valokuvaamisen tarkoitus liikemiehille, mutta aidolle valokuvaajalle ei koskaan. Ilmaisulajikaan ei ole itsetarkoitus. Jos asia juontuu paremmin tekstiksi kuin kuviksi, on syytä kirjoittaa mieluummin vaikkapa novelli kuin piirtää sarjakuva.

Edellä sanotusta saattaa saada sen käsityksen, että yritän hätistellä kaikkia iloisia lätkkäri-, agentti-, sota- ja vamppyrisarjareita heti joko vaihtamaan aiheetta tai lopettamaan. Tämä olisi pahinta, mitä voisi tapahtua, sillä innostus ja piirtämisen tuottama ilo on välttämätön ja alkuvaiheessa täysin riittävä syy sarjakuvien piirtämiseen.

Mutta sitten, kun sarjoilleen haluaa laajempaa merkitystä, kun haluaa tuottaa iloa ja virikkeitä muillekin, on niiden sisältöä harkittava jo paljon tarkemmin. ●



Ideointi on - ainakin omalla kohdallani - ristiriidan etsimistä ja sen ratkaisemista. Se on vastakohdilla leikkimistä kaikilla tasoilla perusideasta ilmeisiin, kielestä kuvalliseen suunnitteluun. Jos aiheena on vaikkapa ehtyvien luonnonvarojen ja jatkuvan taloudellisen kasvun välinen ristiriita, en varsinaisesti yritä ratkaista itse perusongelmaa, vaan pyrin pelaamaan aiheen tarjoamat vastakohdat mahdollisimman mielenkiintoisten törmäilyjen kautta dramaturgisiin ratkaisuihin. Mikäli koko ongelma sattuu ratkeamaan siinä sivussa, niin hyvä on. Tulos on kaikkien vapaasti hyödynnettävissä (tietääkseni tällaista ei ole kuitenkaan toistaiseksi sattunut).

Ratkaisematon ristiriita on mielenkiintoinen ja tärkeä ainakin sille jota se koskee ja ainakin siihen saakka kun se ratkeaa. Maailmanlaajuiset ratkaisemattomat ongelmat ovat sarjarille siis mitä kiitollisinta aineistoa - miljoonamyyni ei periaatteessa ole vältettävissä (käytännössä on - seikkojen takia, joita on käsitelty muissa yhteyksissä).

Ei ole sattuma, että kaikkien ilmaisun lajien merkkiteoksissa esintyy sellaisia yhdistelmiä kuin pitkä ja pätkä, lihava ja laiha, iso ja pieni, ruma ja kaunis, viisas ja tyhmä, rikas ja köyhä, nuori ja vanha, lämmin ja kylmä, tumma ja vaalea, ilo ja suru, elämä ja kuolema - puhumattakaan nyt hyvästä ja pahasta.

Ristiriidan ja vastakohdan avulla luodaan sitä jännitettä, dramaattisuutta ja rytmisiä, joka pitää vastaanottajan mielenkiinnon vireillä. Eikä tähän välttämättä tarvita kuudestilaakeavaa tai nauruuntappovitesejä sarjakuvassakaan, luulisin.

Sarjakuvan suunnittelusta jakson ideointiin, suunnittelun ja "leikkauksen" hankaluudesta yksittäisen ilmeen ja repliikin hiomiseen, on hyvä - etten sanoisi välttämättömyyksiä - olla tietoinen ristiriidan ja vastakohdan oloa ja ytyä luovasta voimasta. Ristiriita on sarjakuvankin suola. Taitamaton suolankäyttäjä saattaa kuitenkin tuhota maukaammankin sopan - ja aiheuttaa syöjälle jopa sydänsairauden.

Useimmat sarjakuvat ovat itseasiassa matkan kuvauksia: kuvauksen kohde liikkuu galaksilta toiselle tai eteisestä olohuoneeseen. Ellei kohde liiku, niin "kamera" sitten: se piirtää näkymää vuoroin katon- vuoroin lattianpinnasta, ottaa sankareista kokovartalo-, lähi- ja silhuettikuvia, tutkii pitkästyneenä jotakin muuta asiaan liittyvää rekvisiittaa. Saattaapa lopulta kyllästyä ja ottaa parin sadan metrin etäisyyden yläviistoon koko hommasta.

Liike on keskeinen osa sarjakuvan rakennetta. Liikkeen ja kuvakulmien suunnittelu on sekä dramaturgiaa että ideointia. Tässä vaiheessa voi ideoida keitokseensa mausteita, joita ei tullut aikaisemmin ajatelleksikaan: kaikkea sitä kuvallista ristiriitaa tai sopusointua, jota nyt voi järjestellä sankarin, statistien tai taustan yksityiskohdoin. Kaikki tämä tietysti kokonaisuuden palvelemiseksi eikä hajoittamiseksi.

Teksti ja kuva ovat jo luonnostaan kuin tuli ja vesi. Näitten yhteispelin ideointi on sarjakuvan mielenkiintoisinta puuhaa. Pienikin muutos jommassa kummassa saattaa merkitä oleellista muutosta kokonaisintonaatiassa. En osaa suunnitella niitä erikseen, vaan molemmat hahmottuvat yhtä aikaa. Juuri nämä ratkaisut askarruttavat eniten - muutamat jo aikoja sitten julkaistut edelleenkin.

Ideointimenetelmää on varmasti yhtä monenlaista kuin on ideoijaakin. Paha on kenellekään mennä sanomaan, onko hänen tapansa oikea vai väärä. Tulos ratkaiskoon.

Kaikkissa ideointiprosesseissa on kysymys todellisuuden ja fiktion suhteesta. Jokainen sarjakuva heijastaa todellisuutta enemmän tai vähemmän vääristyneenä. Todellisuutta sellaisenaan ei koskaan saa heijastamaan - eikä sitä toisaalta saa täysin suljetuksi pois hurjimmastakaan scifistä tai avantgardesta. Sarjakuva sinänsä on tietysti totta olemassa olevana tosiasiana, joka vaikuttaa ympäristöönsä ja heijastuu edelleen.

Sarjakuva ei ole hyvä tai huono riippuen siitä, miten totta tai valhetta sen sisältö on, sillä valhetta se on joka tapauksessa aina. Kysymys on pikemminkin siitä, miten se testaa todellisuudessa havaittuja toimintamekanismeja, syy- ja seuraussuhteita omasta kuvitteellisesta alkutilanteestaan lähtien. Näitäkin se vääristää; hämärtää tai kirjastaa. ●