



BARKS, minä & AKU ANKKA

Kahden viimeisen vuosikymmenen kummiin kulttuurikuvioiden kuulua se, että seitsemänkymmentäluku otti omakseen edellisten vuosikymmenien hengentuotteista sen, minkä kuusikymmentäluku oli hylännyt. Vaikka vasta seitsemänkymmentäluvun lopulla maailmankirjat olivat niin nurin, että KOM-teatterikin lauloi Pepe Helismaan lauluja, niin jo vuosikymmenen alku nosti aivan uuteen arvoonsa populaarikulttuurin erään osa-alueen: sarjakuvan. Oli keksitty nostalgia, joka alunperin tarkoitti koti-ikä-vää, mutta sai nyt laajemman merkityksen: kaiken sen kaipaamisen, joka muistutti menneistä mukavista ajoista, kanssakäymisistä, paikoista jne. - erityisesti lapsuudesta muistettujen asioiden ja esineiden kaipaamisen.

Lapsena luetut kirjat ja lehdet lienevät kaikkein tärkeimmät nostalgiatunteiden herättäjät. Viisikymmentäluvun suomalaisen Aku Ankka nousi arvoon arvaamattomaan. Vanhaa Aku Ankka-lehteä selailemalla saattoi palauttaa ikäänkuin välähdyksenomaisesti mieleen niitä tunnelmia ja tuntemuksia, joita niiden lukemiseen lapsena liittyi.

Kun tämä 'nostalgia-aalto' saavutti allekirjoittaneen, tuli erityisesti mieleen Aku Ankka-tarina, jossa Poopo-setä joutuu kilpailulle Junttapurin maharadjan kanssa siitä, kumpi pystyttää komeamman patsaan. Suorastaan elävänä muistui mieleen Roopen itsevarman ovela ilme hänen laukaistessaan patsaansa nostomekanismin ja lausua: "Ha ha, se parhaiten nauraa, joka viimeksi nauraa." Lähtemättömästi oli mieleen painunut Roope Ankan häikäisevän monumentin kohoaminen maasta ja katsojien allistyneet ilmeet ja huudahdukset: "Katsokaa, se nousee maasta." "Se on 27 metriä korkea, ja se on tehty platinasta ja timanteista." Todella - patsaan

rosoisesta ääriiviivasta saattoi päätellä, että sen pintakerros oli tehty upotetuista timanteista. (Aku Ankan parhaat -sarjan version törkeä väritys vie tältä kohtauksesta kaiken hohdon.) "Ja katsokaa sen silmiä, ne on tehty jalkapallon kokoisista safiireista." Aivan unohtumattomia repliikkejä, joita toisteltiin mielessä vielä sängyssä ennen nukahtamista, kun lastenkamarin iltalamppu jo oli sammutettu. Mielessä oli pysynyt jopa Roopen patsaan vieressä liitelevä lintu (luultavasti lokki), jolla on aivan oma, erikoinen, äkkihämmästyksen jälkeisen tunnelman seestymisen kannalta tärkeä roolinsa.

Tässä yhteydessä on enää turha tarkemmin esitellä tarinan tekijää, Carl Barksia. Pohdittakoon sen sijaan sitä, mikä teki Barksin ankkatarinoista niin ikimuistettavia, että lukemattomat ihailijat - jo aikuisiänkin saavuttaneet - ympäri maailmaa vannovat hänen nimensä. Voidaan puhua ilmiöstä nimeltä 'barksismi', jolla tarkoitetaan kaikenlaista Barksin sarjakuvien keräilemistä, lukemista, tutkimista ja niistä tietämistä.

Seuraavassa allekirjoittaneen henkilökohtainen näkemys niistä sarjakuvallisista ilmaisukeinoista, joilla Barks teki tarinoistaan sitä mitä ne ovat: sarjakuvataiteen helmiä.

PALLO - TÄYDELLINEN KAPPALE

Disneyläinen piirrostyylillä perustuu paljolti pyöreään muotoon. Kehoon verrattuna suuri, pyöreä pää, suuret silmät, pieni koko, pehmeys, ominaisuudet, jotka saavat meidät silittämään kissanpoikasta ja jotka itse asiassa laukaisevat ihmisellä jälkeläistenhoivaamisviettiä kuuluvia toimintoja, on sopivasti ujutettu disneyläisiin sarjakuvahahmoin ja saatu ne siten silmää miellyttäviksi. Nämä muodot

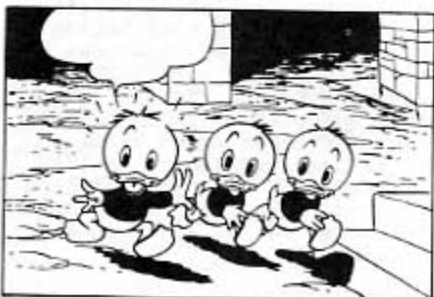
tyyydyttävät ilmeisen hyvin myös lasten visuaaliset tarpeet; suurin osa lapsille tarkoitetuista piirroshahmoistahan noudattelee samaa formaattia. Henkilöt on helppo hahmottaa, kun tärkeimmät osat, pää, silmät, kämmenet ja jalkaterät ovat korostetun suuret. Muodot ovat yksinkertaisia, niin että sankarit voidaan vaivatta tuntea; Aku Ankkaa ja Roope Ankkaa ei kukaan sotke keskenään ja karhukop-lakin on aina tunnistettavissa vaikka se kuinka naamioituisi.

'Pieni on kaunista' -sääntö on lähes ehdoton; muotista poikkeavat ovat aina jollain tavalla negatiivisia tyyppejä: Hessu on hoopo, Iso Susi ilkeä, karhukopla parantamattoman rikollinen jne.

Barks kehitti tämän pyöreiden kaikkein sopusuhtaisimmaksi ja taiteellisimmaksi, saaden siten ankkansa helposti omaksuttaviksi.

Ankkahahmojen viehätysvoima on siis eräänlainen psykologinen bluffi, eivätkä ne omaakaan mitään itsenäistä taiteellista merkitystä. Tämä ei kuitenkaan tee tyhjäksi sitä, että niitä voidaan käyttää luotaessa sarjakuvaa, josta voidaan sanoa, että se on tosi tai detta. Barksin ankkatarinoista voidaan näin sanoa; monet hänen sarjakuvakertomuksistaan ansaitsevat adjektiivin klassinen.

DISNEYLÄISÄ PYÖREVIÄ PYÖREIMMILLÄN
'VANHAN LINNAN SALAISUUDESSA'



Lausimmme sanotaan nimenomaan, että se, joka
 uskalttaa valmistaa, alirta, tai muuten tuottaa
 pyörien esineen, tuomitaan
 loppuun työhön ki-
 louhimoihimme.

HUI!

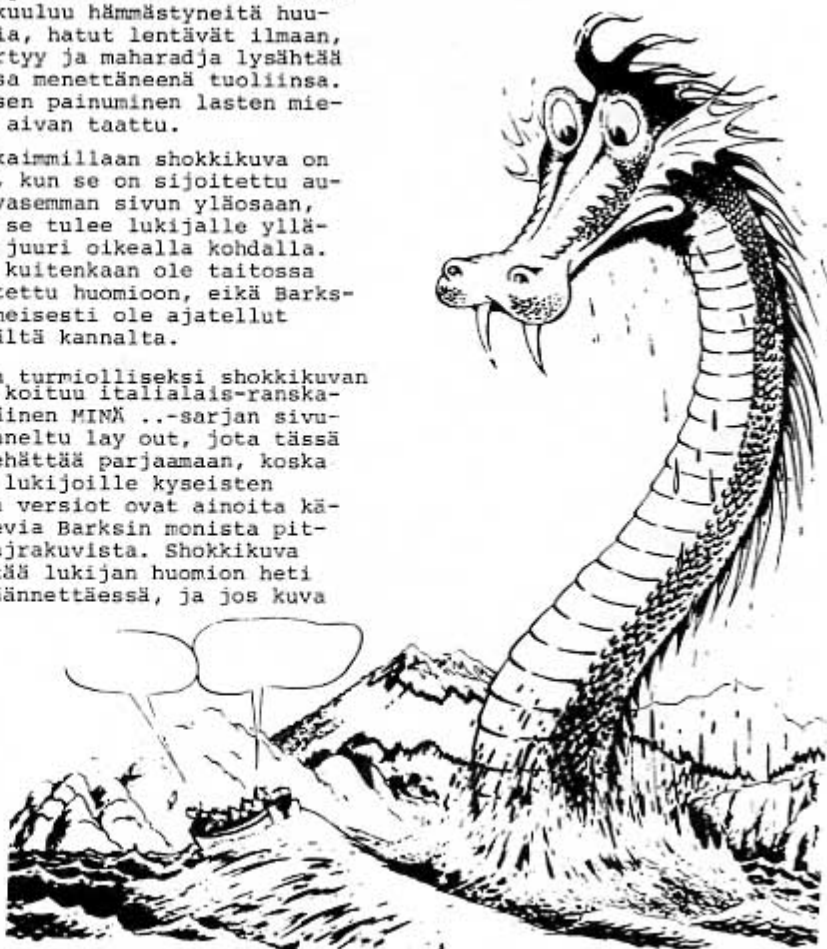
Silmiinpistävä piirre Barksin ankoissa on niiden tavaton ilmeikkyyks. Aku Ankka kaikkein implusiivisimpänä tyyppinä saattaa joutua yhdenkin tarinan aikana venyttämään naamansa kymmeniin erilaisiin virnistyksiin raikuvasta naurusta kiehuvaan raivoon ja hehkuvaan innosta surkeaan pettymykseen. Barks on ilmentänyt todella hienovihteisesti mitä moninaisimpia tunnelmia ankojen kasvoilla. Akun omantunnon tuskaa, hänen petkutettuaan Hannua väärennetyllä kartalla, on usein mainittu ilmeikkäimmäksi kohtaukseksi, jonka sarjakuvataide tuntee. Ohessa on poimintoja Barksin 'ilmegalleriasta'. Sanoja ei juuri tarvita kertomaan millaisesta tunteesta milloinkin on kysymys.

YLLÄTYS, YLLÄTYS

Barks ei olisi tervetullut näiden olentojen pariin, jotka hän keksi kulmikkaista munista kertovaa tarinaansa varten.

on sijoitettu oikean sivun alaosaan se paljastaa koko aukeaman juonen heti. Lisäksi voi tapahtua muutaakin yhtä haitallista, kuten Tyhjälän joulusta kertovassa tarinassa, jossa Akun kauhistunut katse Roopen rahaskätiliön alle avautuneeseen suunnattomaan kuiluun kilpistyy alapuolella oleviin imelänvärisiin kuviin, sen sijaan että se jatkuisi pohjattomiin sivun alareunan yli.

Täysin turmiolliseksi shokkikuvan teholle koituu italialais-ranskalaisperäinen MINÄ ...-sarjan sivujen muunneltu lay out, jota tässä täytyy ehättää parhaamaan, koska uusille lukijoille kyseisten kirjojen versiot ovat ainoita käsilläolevia Barksin monista pitkiä sajrauksista. Shokkikuva kiinnittää lukijan huomion heti sivua käännettäessä, ja jos kuva



Hyvä sarjakuva ei ole vain sarja kuvia ajallisesti peräkkäisistä tilanteista, vaan se on oikealla tavalla jaksoihin jakautuva kokonaisuus, jonka osien sisällä kuvien rytmi on oikein ajoitettu. Barks on myös tämän kuvarytmin taitaja. Aivan verraton elävyydessään ja rytmikkyydessään on kohtaaminen, jossa Aku yrittää sonnustautua palomiehen varusteisiin poikien toistuvasti kutsuessa hänet takaisin sisään.

Esimerkkejä voisi luotella loputtomasti. Edellä esitellyn, Akun omantunnon tuskia kuvaavan episodin ajoitus on myös täsmälleen oikea; visuaalinen vaikutelma vetää vertoja hyvin ohjatulle elokuva-kohtaukselle.

On ilmeistä, että lapsi - aikuis- ta eläytymiskykyisempänä - pystyy alitajuisesti ymmärtämään oikean kuvarytmin ja siten luontevasti lukemaan sarjakuvia oikealla tavalla. Kysymys on siis erällä tavalla oppimisesta; sarjakuvia täytyy oppia lukemaan lapsena, muuten saattavat erilaiset hienoudet ja rakenteelliset hienoudet jäädä kokematta ja aikuisena huomamatta.

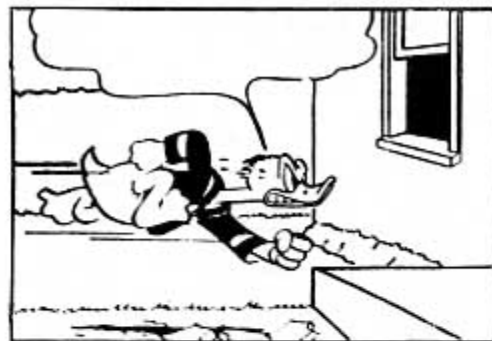
KERTAUS - OPINTOJEN MITI

Toisto on taidelajeista erityisesti runouden ja musiikin tehokeino. Se on myös erinomainen tehoste sarjakuvassa ja Barks onkin käyttänyt sitä mestarillisesti. Ottakaamme esimerkki.

Pelle Peloton on asentanut metsään laitteen, joka saa villieläimet puhumaan ja käyttäytymään kuin ihmiset. Aku pukeutuu suden pukuun pelotellakseen pojat ihaillemasta hassahtanutta keksijää ja selostaa kuinka kummallisesti hänen yhtäkkiä kävi metsässä kulkiessa, ja kuinka hänen ei enää teekkään mieli raakaa kananpoikaa, vaan - PAISTETTUA ANKKAA! Samalla hän ryntää poikien perään. 'Ihmiseksi' pukeutunut susi pysäyttää hänet. Aku riisuu naamarinsa osoittaakseen, että hän vain pilaili. Susi riisuu myös naamarinsa ja lähes toistaen sen, mitä Aku juuri oli sanonut selostaa kuinka kummallisesti hänellä kävi ja kuinka hänen ei enää teekkään mieli raakaa kananpoikaa, vaan - PAISTETTUA ANKKAA! Ja niin hän ryntää Akun perään.

Kuva-asetelmien ja repliikkien toistoa; tarinan kolkasta tunnelmasta huolimatta riemastuttavaa sarjakuvallista ilmaisua, joka jää lasten mieliin kuin nakutettuna.

Roope Ankan rahakylpykohtaus kertomuksessa 'Ovela Roope-setä' toimii sekä aloitus- että loppuepisodin ja kahdesti tarinan kuluessa uuden juonenkäänteen aiheuttajana. Juonen rakenne voidaan esittää sivun alareunassa olevalla kaaviokuvalla:



Kuten musiikissa, myös sarjakuvassa toisto antaa juoneen kiinteyttä, pitää sen koossa. Se luo yhteyden tarinan eri osien välille; juoni ei enää ole 'riinkuin tikkui' vaan 'niinkuin kaari' - ja sehän on jo paljon enemmän.

Aku Anka Grönlantiseikkailun juonessa toistolla on hyvin tärkeä merkitys. Aku petkuttaa Hannua. Ennenkuin Hannu edes ehtii huomata tulleen petetyksi, hän petkuttaa eskimopählikköä, ja ympyrä sulkeutuu, kun eskimopählikkö vuorostaan petkuttaa Akua. Petkutustemat päättyvät samankaltaisiin kuviin, joissa on samanlainen repliikki: "Minua on petetty." Vielä pitempiä 'kaaria' juoneen luo itse karttateema. Saatuaan rangaistuksensa väärän kartan piirtämisestä Aku, kovien kokemustensa palkaksi, saa käsiinsä jälleen kartan - tällä kertaa aivan ja suunnattoman arvokkaan.

Aivan ihana toisto löytyy kertomuksessa Entisaikojen Kaliforniasta, jossa ankat palaavat menneisyyden unelmista nykypäivään samoin elein, kuin he unessaan olivat sata vuotta aikaisemmin saapuneet ihmisten ilmoille.

'BARKSILAINEN TALOUSTEORIA'

Yleisesti voidaan sanoa Barksin etevämyyden perustuvan siihen tuiikkaan johdonmukaisuuteen, jolla hän pitää tarinoissaan 'langat käsissään', kietoen juonikuviot yhteisen teeman ympärille. Roopeen ihohuokokset täyttäneet kuitapöly ei teoimi ainoastaan lähetteenä tuultumaan merelle. Se on myös immunisaattori 'hupsun professorin' kamalaa kivettämisestä vastaan.

Ja kaksi tonnia kaalinkeriä ei ole mukana vain sen takia, että ne tulivat Roope-setälle niin halvoiksi. Yhdellä kaalinpähällä tainnutetaan karhukoplan konna, toisella houkuttellaan kaalikeittoa himoitseva professori ansaan ja lopuilla hierotaan ystävytyttä hänen kanssaan.

Opiskelkaamme tätä 'barksilaista logiikkaa', tarkemmin vaikkapa kertomuksen 'Kun taivaalta satoi rahaa' kanssa.

1) Aku ja pojat työskentelevät Roope Ankan maatilalla. Pojat ahkerivat iloisesti, kun taas Aku murjottaa ja nojailee kuokkaansa toivoen olevansa miljonääri niin, ettei hänen tarvitsisi raataa. "Kunpa kaikilla olisi miljoona, niin ettei kenenkään tarvitsisi tehdä työtä."

2) Tornaado imaisee Roopen latoon säilömat rahat mukaansa ja kylvää ne ympäri maata. Akun toive toteutuu: kaikki saavat miljoonansa eikä kukaan enää viitis tehdä töitä. Seurauksena on, että tavarat ja palvelut loppuvat välittömästi.

3) Roope ja pojat jatkavat työntekeä, sillä Roope-setä tietää mitä tulee tapahtumaan: kaikki ryntäävät hänen luoseen ostamaan maatalan tuotteita - ja hinnat ovat korkeita: 1 muna miljoona markkaa jne. Lopulta Roope on saanut kaikki rahansa takaisin, ja elämä palaa entisiin uomiinsa.

Hyvin, hyvin opettavainen pikku tarina työstä, rahasta ja inflaatiosta. Ne onnelliset lapset, jotka juuri opiskelivat lukemisen jaloa taitoa, kun tämä sarjakuva ensi kerran vuonna 1952 Suomessa julkaistiin, tuskin välittyivät oppimasta sitä ulkoa. Tarina alkaa juuri oikeasta hetkestä ja etenee luontevasti episodista toiseen. Roopen kuuluisa rahakylpykohtaus ja siihen liittyvät repliikit rytmittävät täsmälleen oikealla tavalla, ja kohtauksen

toistaminen tarinan lopussa luo juoneen sopivan jännitteeseen.

HAUSKAA OLLA PITKÄ ...

Barks on käyttänyt sangen laajasti niitä moniulotteisia mahdollisuuksia, jotka sarjakuva tarjoaa huumorin viljelylle. Ensimmäisen näistä ulottuvuuksista muodostavat sarjakuvan rakenteelliset elementit: kuva, kohta, jakso, koko tarina, joihin jokaiseen voi liittyä oma sisäinen huumorinsa. Mitä 'alempana' tässä asteikossa ollaan, sitä selvemmin on erotettavissa sarjakuvalle ominainen jako kuvalliseen (visuaaliseen) ja sanalliseen (verbaaliseen) huumoriin. Hyvä 'huuli' on kuvan sisäistä verbaalista huumoria; useampi huuli taas voi muodostaa kohtauksen sisäisen verbaalisen huumorin, kuten Akun ja Hannun kilpakarskailu olemattomilla rikkauksilla. Serkusten nokanaliistelu ja muu elehtiminen muodostaa kohtauksen kuvallisen huumorin. Kuvan sisäistä visuaalista huumoria edustavat Barksin käyttämät hauskat yksityiskohdat, joilla ei ole juonen kannalta merkitystä tai jotka korkeintaan vihjauksenomaisesti viittaavat olevaan tai tulevaan tilanteeseen; idiottimaisen näköinen lintu tuijottamassa Akun puuhia, yksityyöräinen auto kadulla, Akun depression hetkellä maassa luikerteleva maton jne. Suorastaan klassillisia ovat Akun kodin koriste-esineet: ankanpäitä pullistelevat taulut, hullunkurisat pikku veistokset, jotka tosielämässä osoittaisivat vähintäänkin heikkoutta taiteellista makua, mutta jotka Akun olohuoneeseen sopivat kuin nenä naamaan.

Ylimmällä tasolla on tarinoiden kokonaishuumori. Barksin sarjakuvat ovat sinänsä vitsejä. Kun Aku ottaa jonkin asian tehtäväkseen, tarinan vitsi on siinä, että hän johdonmukaisesti epäonnistuu kaikissa yrityksissään. Tai sitten hän onnistuu loistavasti - kunnes tulee loppuromahdus, jonka seurauksena hänen on paettava Alaskaan tai muukalaislegionaan. Kolmas mahdollisuus on, että asetettu tavoite saavutetaan, muttei lainkaan niillä keinoin kuin Aku on ajatellut. Tilanne riistyytään hänen käsiensä ja ohjautuu kohtalon käden avustamana toivottuun tulokseen; Akun ponnistelut korkeintaan hiukan viivästyttävät loppuratkaisua.

Tämä on mykän elokuvan kuuluisa 'gag', koominen tapahtumasarja, jolla on tietty rakenne: tilanne, vastatilanne, ratkaisu. Kun Buster Keaton ajaa takaa vihollista juonaan sijoitetun tykin kanssa, hän, aikansa sekoiltuaan, huomaa tuijottavansa pääsemättömästi tykin piippuun - ja lunttu palaa jo! Juuri kun ruuti syttyy, on radassa mutka, joka ohjaa Busterin päähän pois tulilinjalta ja ammuksen tarkalleen kohteeseensa. Kun Aku lupaa hankkia Iinekselle viisikymppiä hyväntekeväisyyttä varten, hänen on yritettävä puitaja rahat pojilta. Akun yritysten tulos on vain se, että rahat joutuvat Hannun käsiin, ja poikien on puolestaan puijattava rahat Hannulta, voidakseen antaa ne Iinekselle. Alkuperäinen tarkoitus saavutettiin, mutta sitä ennen Aku ja Hannu ehtivät saada ansaitsemansa pitkän nenän.

Nämä eivät tietenkään ole ainoita juonikuvioita. Barksin suunnatoman laaja tuotanto tuskin suotuukaan luokiteltavaksi juonen rakenteen perusteella. Niinpä allekirjoittaneen suuri suosikki onkin golftaiturista kertova tarina, jossa pojat kepulikonstein saavat Akun uskomaan, että tämä pystyy saamaan golfpallon reikään yhdellä lyönnillä. Kolmasti heidän onnistuu, Akun huomaamatta, ohjailla pallo reikään. Yltiöpuhaisuutensa Aku lyö Hannun kanssa vetoa kymmenen yhtä vastaan, että hän saa reikän yhdellä lyönnillä. Tämän ainoan kerran - pienten luonnonmullistusten ym. avustamana - Akun pallo todella vierii reikään, mutta .. No, alkäämme paljastako kuinka siinä sitten kävikään ja miksi. Jos joku ei ole tarinaa lukenut, kannattaa etsiskellä käytettyjen lehtien kaupasta Aku Ankan numeroa 20/1974, jonka kannessa Superhessu kahmaisee otteeseensa kolme poliiseiksi pukeutunutta Karhukoplan konnaa. Tarinan viimeisessä kuvassa Aku ja pojat istuvat ongella käyttäen vapoina - golfmailloja. Miksi? Poikien alkuperäinen tarkoituksena tuona päivänä oli mennä ongelle.

Tämä kertomus itse asiassa todistaa kelle tahansa, ettei Bar in suosio perustu pelkkiin nostalgiaelementteihin (juttuahan julkaisiin Suomessa ensi kerran vasta mainittuna vuonna); Barks on etevä juonen kehittäjä - todellinen 'juonitaiteilija'. Tuntuu

täysin mahdollottomalta keksiiä parin sivun jälkeen mitään muuta tapahtumien kulkua, joka olisi yhtä nerokas ja täydellinen.

Kolmannen ulottuvuuden sarjakuva-huumorissa muodostavat huumorin eri lajit: satiiri, parodia, ironia jne. Näistä Barks on omimmillaan satiirin alalla. Rahan- ja vallanhimo, kuuluisuuden- ja kunnianhimo, ovat hänen pilkkansa kohteina. Roope rahallisuuden on sinänsä satiiri. Olemme vain ehkä niin tottuneet näkemään Roopen rakastelemassa rahojensa kanssa, ettemme enää huomaa kuinka suorastaan groteskilla tavalla humoristisesta kohtauksesta on kysymys.

'Sielutieteilijät', kasvisyöjät, mielenosoittajat, huippu-urheilijat ja modernit taiteilijat saavat myös osansa Barksin satiireissa, minkä ne, joilla joku tällainen asia ei vitsein aiheeksi kelpaa, hyväntahtoisesti antanevat hänelle anteeksi. Barks on oman aikansa lapsi - kovaa ruumiillistakin työtä tehnyt - jolle nykyajan filosofioilla ja opinkappaleilla ei ole paljon merkitystä.

VIIMEKSI TÄLTÄ PAIKALTA

Saattaa välillä tuntua lukijan aliarvioimiselta selostella tarinoiden juonia ja muita seikkoja, joita pitäisi ottaa huomioon luottaessa Barksin sarjakuvakertomuksia, mutta ehkäpä jollakin on ollut huvia tässä esitetyistä näkökohdista ja ehkä esitetyt vinkit auttavat jotakuta näkemään jäsen-tyneemmin sen, miksi Barksin tarinat ovat niin suosittuja ympäri maailmaa.

Ruodittakoon tässä lopuksi perinjuurin kaksi Barksin Aku Ankka-tarinaa, Akun palomiesseikkailu ja kertomus nimeltä 'Ruukullinen kultaa'.

Ensimmäinen kuuluu sarjaan 'Ankka-tyttöämme täydelliset epäonnistumiset'. Aku saa kutsun liittyä vapaapalokuntaan ja tarinan alussa hän marssii okka pystyssä paloasemalle saamaan ohjeita. Pojat jäävät pihaan leikkimään pienoispaloautoilla ja lausahtelemaan alakuloisia repliikkejä omasta pienuudesta ja kykenemättömyydestään oikeiksi palomiehiksi. Kun ensimmäinen yöhälytys tulee, poikien on revittävä Aku-setä vuo-



ROOPE-SETÄ RINTA, KENET HÄÄRÄTÄ PERUNOJEN.

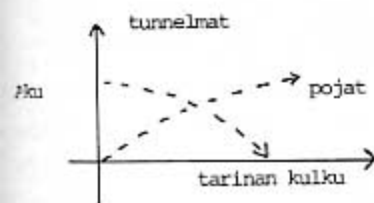
SAA IDÄN AKUN JA POIKIEN KESKUSTELUSTA.



ROOPE KESITTÄ KULTAKUUKUT PÄIVÄN-SEN JA KENETÄ SUKUNNAN ESIKÄN ANKKA-SETÄN PUOL VÄHÄN LOPPU.

teesta. Saatuaan silmäänsä auki Aku ryntää pystyyn ja huudahtaa yhden kuolematon repliikin: "TULI ON IRTI! MINUN ON PELASTETTAVA NAISET JA LAPSET." Sen jälkeen alkaa sivun mittainen edestakaisin poukkoileminen pihamaan ja sisätilojen välillä, kun tarvittavaa palomiesrekvisiittaa ei millään tahdo tarttua yhdellä kertaa käteen. Lopputilanne saa farsin luonteen; Aku on muuten asiallisesti sonnustautunut, mutta ryntää pihalle - iloksen alastomana. Vähitellen Aku siirretään halparvoisempiin tehtäviin. Barks venyttää teeman aivan äärimmäisyyteen asti: Aku, jonka pitäisi sammuttaa tulipaloja, aiheuttaa omassa kodissaan tulipalon. Pojat kunnostautuvat sammuttamalla uhkaavan palonalon, ja kun palopölyä saapuu ja ymmärtää tilanteen, hän pyytää poikia liittymään palokuntaan. Viimeisessä kuvassa alkutilanne on toistettu, mutta päinvastaisena: poikien leluauto on vaihtunut oikeaksi paloautoksi, jonka kyydissä pojat matkaavat palopäälle, ja Aku seisoo alakuloisena pimennossa huokaisten: "Kyllä heidän kelpaa".

Otamme jälleen avuksi graafisen esityksen ja piirrämme kuvion Akun ja poikien tunnelmista tarinan kuluessa.



Kertomuksen opetus on: Mitä ole liian itsevarma. (Aku oli jopa tyhjentänyt liinavaatearkun saadakseen tilaa ansiomerkeilleen, jotka hän aikoi ansaita urotöistään palomiehenä.) Aku saa tietenkin lukijan sympatiat, eikä meidän varmaankaan tarvitsen murehtia sitä, että Aku frustroituisi kaiken sen epäonnen takia, mitä hän joutuu kokemaan. Ensi viikolla hän on taas täydessä vedossa, kokemuksistaan mitään oppimatta, aina valmiina tekemään vaikka samat virheet uudestaan.

'Ruukullinen kultaa' alkaa spektakkelilla, jossa Aku ja pojat ihailevat sateenkaarta ja keskustelevat vanhasta kansanuskomuksesta, jonka mukaan sateenkaaren päästä voi löytää aarteita. Tästä aarteesta tulee tarinan punainen lanka. Analyysin tulos on esitetty aukeaman alareunassa. Toistoelementtejä osoittavia nuolia voitaisiin piirtää moiseen kohtaan: maisemat, Roopen yksinpuhelut jne. Sateenkaarella sidotaan tarinan alku ja loppu toisiinsa, ja lisäksi löytyy vielä verbaallinen toisto - Roopen omaisuuden määrä: 9 triljoonaa jne. - joka omalta osaltaan pitää tarinan koossa.

Tätä voisimme kutsua strukturoiduksi sarjakuvaksi. Termi tarkoittaa rakenteellisesti hyvin suunniteltua.

Mutta Barks tuskin strukturoi tarinaansa nuolin ja kaaviokuvien. Näin joudummekin syntyihin syviin, eli pohdiskelemaan yleensä hyvän sarjakuvan syntymistä. Mistä se tulee? Kuinka syntyy oikea kuvarytmi, oikea toisto? Mistä tulee juoni, josta ei mitään voi pois ottaa ja johon mitään ei voi lisätä?

Edellä on jo vihjattu sarjakuvan ja musiikin yhtäläisyyteen. Menisi-kö paljon pieleen jos pidettäisiin hyvää sarjakuvaa sävellyksen kaltaisena hengentuotteena, joka syntyy ikäänkuin oman voimansa pakottamana. Kuulostaa hurjalta, mutta jos joku tietää kuinka Beethovenin sonaatti tai Chopinin etydi ovat syntyneet, niin hän osaa myös selittää kuinka Barksin mestariteokset sarjakuvan alalla ovat syntyneet. Se näennäinen helppous, joka tällaisten teosten lukijalle ja kuulijalle niiden tuottamisesta välittyy vain saattaa olla harhaa. Ehkä tähän sopii sääntö: 10 prosenttia inspiraatiota ja 90 prosenttia 'perspiraatiota' (hikoilua).

Sanokoon tästä asiasta vielä sanna Barks itse. Katkelma on kirjeestä, jonka sain Barksilta lähettettyä hänelle englanninkielisen version tämän artikkelin luonnoksesta.

"Was very glad to see that someone had noticed how hard I worked on those stories and the drawings to make them hold together." ... "Yes, a properly written story should read like a musical composition. The thing we call a "running gag" providing the repetitive chord in many vases. The timing of the dialogue, too, had much to do with the musical feeling of good writing and plotting. I often counted syllables in sentences when attempting to get the punch lines polished to the necessary sharpness. Learned that from the way dialogue had to be timed with a metronome in the animated stories made at the Disney studio."

Siis jotenkin näin:

Hauska nähdä, että on huomattu kuinka kovasti olen tehnyt työtä saadakseni tarinan ja piirroksien pitämää yhtä ... Todella, kunnollisesti kirjoitetun kertomuksen pitäisi kuulostaa (tuntuu) sävellykseltä. Kutsumme sitä 'juokse-vaksi pilaksi' (?), johon usein sisältyy kertosäe. Dialogin ajoituksella oli myös paljon yhteistä hyvään kirjoittamiseen ja juonen käsittelyyn liittyvän musiikillisen tunnelman kanssa. Laskin usein tavuja yrittäessäni viimeistellä riippukohtien lauseita välttämättömään terävyyteensä. Opin sen siitä kuinka Disneyn studioilla tehdysissä animaatiofilmeissä dialogi oli ajoitettava metronomin avulla.

Vesa Niskanen

JK.

Voin toimittaa puheena olleen kolmiolteen tteisen maiseman VIEW-MASTER-kuvana (mustavalkoisena). Jos joku haluaa sellaisen, lähettäköön osoitteensa ja kahden markan ja kymmenen pennin (mk 2.10) edestä käyttämättömiä postimerkkejä ao. osoitteeseen. Toimitan kuvat mahdollisesti tammi-kuun alussa.

Vesa Niskanen
Jyrätie 15 A 11

13500 HYMEENLINNA 50

ELKIN EHTI.
NIIN KÄRSI RAKAT.



JA KAIKKI RAKAUSOVIAT
ASIAN!



ROOPE KUTSUI SUKLAATET KOKON
KULUUKSEEN KUINKA RAKAT ON
KÄYTET.



PUOL POUKUT SIS KOKON.
(JOKI POUKUT SÄDEKÄRTEEN)