

- vino

kuvajainen

kertoo

usein

enemmän

kuin

suora

Sarjakuva heijastaa todellisuutta kuin peilitalo



Quannah Parker näkee näyn, jonka Jack Jackson piirtää: Tarua vai totta?

Sarjakuvan mediakasvatusprojektissa luontoni aiheeksi annettiin alustavasti realismi sarjakuvassa. Realismia epäiltiin kuitenkin terminä liian vaikeaksi ensimmäisten oppituntien vastaanoton perusteella. Tavallaan se kaantyi oduksi, koska siivistyssanan välttäminen johdatteli pohtimaan sarjakuvan ja todellisuuden suhteita laajemmin kuin usein tyyllilajiksi miellettyä termi olisi yksinään edellyttänyt.

Rakensin esityksen vajaan 20 esimerkin varaan. Yritin valita näytteiksi sarjakuvia, jotka mahdollisesti olisivat oppilaille tuttuja tai ainakin saattaisivat kiinnostaa heitä aiheensa puolesta.

Arvelin, että oppilaat olisivat yleensä törmänneet aikuisten hiukan vanhakan-taisiin asenteisiin sarjakuvaa kohtaan. Siis tyyliin: sarjakuvat ovat – jos eivät roskaa niin – viihdettä, josta ei ole paljonkaan opittavaa. Oman esitykseni pyrin rakentamaan puolueettomaksi – ei paasausta hyvän sarjakuvan taitoellisista arvoista enempää kuin huonon turmiollisuudesta.

Loppujen lopuksihan kaikkien kertomusten lähtökohdat ovat todellisuudessa,

kerrottiin ne sitten sarjakuvana, kirjoina, elokuvina tai millä tahansa muulla välineellä. Peruslähtökohdaksi jaoin sarjakuvan tarinaan ja totutukseen, eli sisältöön ja lähinnä piirrokseen, jotka toisistaan riippumatta voivat muistuttaa enemmän tai vähemmän todellista maailmaa.

Kaikille tuttu Aku Ankka kuvastelee jalkoa teemankin kannalta hyvin. Carl Barksin Koulusalapoliisi-tarina esimerkkinä avasin tarinointini.

Ensikatsomalta luulisi, ettei Aku Ankalla ole juuri mitään tekemistä todellisuuden kanssa. Tarinat sijoittuvat Ankkalinnaan, jota asuttavat puhuvat eläimet. Otukset on vielä piirretty omituisesti. Ihan tarkkaan moisia ankoja tuskin löytyisi mistään lamnasta.

Silti Koulusalapoliisi-tarinakin käsittelee hyvin tuttua aihetta. Jos joku ei ole koskaan itse lintsaanut koulusta, niin vierustoveri ainakin lienee joskus haksautanut. Ankat ovat niin tuttuja, suomalaisille varsinkin jo äidinmaidon mukana tajuntaan imeytyneitä,

ettei niiden perimmäistä outoutta helposti huomaakaan. Mutta niin kummallista sarjakuvaa(kaan) ei olekaan, ettei se kuvastelisi todellisuutta.

Perinteiset kertomukset

Suurin osa Suomessakin julkaistusta sarjakuvasta kautta aikojen on amerikkalaista seikkailutava- ra. Kaikenlaisille super- ja muille sankareille on tunnusomaista piirrosten pyrkimys näköisyyteen. Teräsmiehet, batmanit ja hämähäkkimiehet muistuttavat ulkoiselta olemukseltaan todellisia ihmisiä.

Jos ne eivät näytä aivan todenmukaisilta, se lienee usein kiinni piirtäjän lahjoista tai ahkeruudesta. Seikkailusarjakuvat syntyivät amerikkalaisissa sanomalehdissä 20-30-lukujen taitteessa. Jo 30-luvulla vaikkapa Alex Raymondin klassikossa Flash Gordon kaava oli valmis.

Alex Raymondin jälki on malliosimerkki piirrosten realismista. Tarinat sen sijaan sijoittuvat Mongo-planeetalle ja vilisevät outoja elukoita ja hirviöitä, joita ei tosimaailmasta löydy. Myös supersankareiden yli- luonnolliset voimat ovat vieraita todellisuudelle.

Perinteisten seikkailusarjojen hyvän ja pahan taistelu on tietenkin todellisuuteen verrattuna kärjistyntä ja kaavaimaistakin, mutta tuskin silti teemansa kovin vieras ken- nen tahansa arkipäiväiselle elämälle.

Jo ennen seikkailusarjoja kehittyi ensimmäinen sarjakuvan perinteisistä lajeista, huumorisarjakuva. Niiden maailma oli usein itse asiassa todella lähellä arkitodellisuutta. Olivathan perhesarjat sanoma- lehtisarjakuvien suurimpia ja suosituimpia lajityyppejä.

Eurooppalaisella sarjakuvalla on aivan oma perinteensä suhteessa todellisuuteen. Se syntyi, kun Tintin piirtäjä Herge val- veutui sankarinsa maailmankuvan arve- luttaviin piirteisiin.

Herge oli seikkailuttanut sankariaan ar- veluttavasti kuvatuissa Neuvostoliitossa, Afrikassa ja Amerikassa. Seuraavaksi Tintti oli lähdössä Kiinaan. Ranskassa opiske- leva kiinalainen Tsang Tsong-Jen kirjoitti Hergelle ja toivoi, että tämä kuvaisi Kiinaa todenmukaisemmin kuin muita maita.

Herge ottikin neuvosta vaarin ja Sinises- tä lootuksesta lähtien Tintin maailmankuva on ollut esimerkillisen realistinen. Ympä- ristöt, esineet, vaatteet ynnä muut on tark- kaan dokumentoitu. Autoista voisi periaat- teessa tunnistaa merkin ohella vuosimal- linkin. Alkuperäiskansojen esineistölle Her- ge kaivoi malleja museoista.

Tintin tarinat olivat toki edelleen sepi- tettä. Sittemmin tarkkaan todenmukaisissa ympäristöissä tapahtuvista keksityistä ta- rinoista on kehkeytnyt yksi eurooppalaisen sarjakuvan vankimmista perinteistä.

Tässä mielessä italialaisen Hugo Pratin Corto Maltese on suoraa sukua Tintille. Corto Maltese seikkailee vuosisadan alku- puolen maailmassa, usein historian todel- listen tapahtumien pyörteissä. Sarjassa vi- lisee sivuhenkilöinä todella eläneitä ihmisiä.

Esimerkiksi Corto Maltese Siperiassa -al- bumien panssarijunat, sotapäälliköt ja kiin- alaiset rikollistriedit perustuvat todelli- suuteen. Piirtäjämestari Pratt on itse sa- nonut, että jos hän piirtää siirtomaasotilain, hän ei ole tyytyväinen, ennen kuin tietää, minkälaiset napit soltun univormuun kuu- luvat.

Yksi Hergen ja Pratin merkittäviä eroja on, että Pratin piirroksissa nuo napit eivät todennäköisesti erotu. Kaikessa realismis- saan Pratt tyyliittelee voimakkaasti musta- valkoisissa piirroksissaan. Näköisyyttä tar- keämpää hänelle on valon ja varjon voi- makkaiden vastakohtien luoma tunnelma, joka venyy usein surrealistisiin uniin.

Eurooppalaisen sarjakuvan maailman-

VUODEN ITSI PAIKKEILLA JOKU YRITTI VIILTÄÄ HÄNEN KURKKUNSA AUKI, MUTTA PATTONILLE JÄI KAHAKASTA VAIN RUMA ARPI



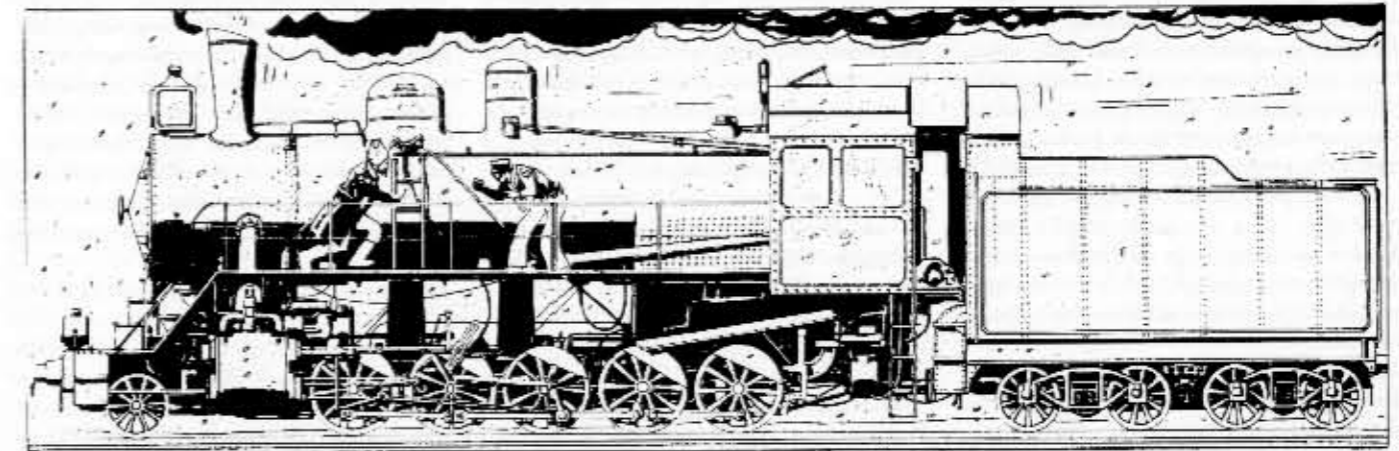
Robert Crumb rakentaa Charley Pattonin elämään tunnelmaa liioittelemalla.

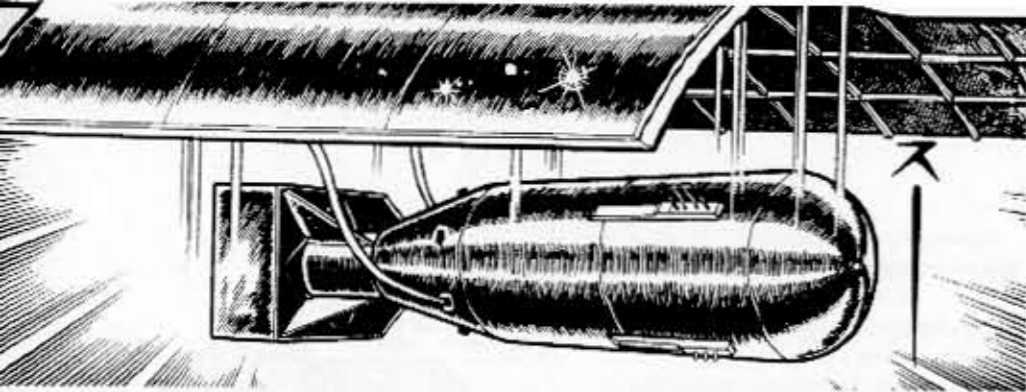


UNDINAN SOTILAIDEN RYÖSTÄESSÄ UPOUNUTTA RAKETTIALUSTA VEDESTÄ KUULU AKKIA MELUA... PAIKALLE RYNTÄÄ SAALISTAVA DEVOUROSAURUS!

Alex Raymond piirtää fantasiaansa realistisesti.

Hugo Pratt tietää mitä piirtää.





kuvan realismisuus vaihtelee pikkutarkasta ympäristön ja historian taustoituksesta nykyajan poliittisten virtausten tuulien haisteluun. Bourgeoisin Hämärän matkamiehet kelpaisi historiantarkkoihin keskiajan kuvitukseksi, vaikka tarinoissa siirrytään välillä saumattomasti unimaailmoihin. Enki Bilalin piirtämä ja Pierre Christinin käsikirjoittama Metsästysretki onnistui onnakoimaan Itä-Euroopan sosialismin romahdusta verenhuruudessa painajaisessaan.

Menneen maailman ihmisiä ja historiaa

Supersankareiden seikkailujen kosmisissa sfääreissä enimmäkseen kioppunut amerikkalainen sarjakuva harppasi 60-luvulla muutaman askeleen lähemmäs maanpintaa. Opiskelijoiden sodanvastainen liikehdintä, kansalaisoikeusaktivismi, seksin vapautuminen ja huumeiden yleistymisen synnyttivät hippiliikkeen ja sen oman underground-kulttuurin, johon kuuluivat myös sarjakuvat.

Underground-sarjakuvat rienasivat kaikkea mahdollista, varsinkin sarjakuvissa perinteisesti kiellettyjä aiheita. Niiden maailma oli villi, ja usein ne etenivät kahlittomattoman tajunnanvirran roiskeina. Silti ne kommentoivat omaa ympäristöään aivan toisella tavalla kuin ennen oli ollut tapana sarjakuvissa.

Rajuimman kapinahengen lauhduttua underground seestyi vuosien mittaan realistisemmaksi. Yksi hurjimmista underground-piirtäjistä oli texasilainen Jack Jackson, joka kiinnostui 70-luvulla kotiseutunsa historiasta ja ryhtyi kuvaamaan sitä sarjakuvissa.

Hänen albuminsa Comanche Moon kertoo Quannah Parkerin elämäntarinan. Parker oli puoliksi intiaani ja puoliksi valkoinen ja hänen elämänsä kului yrityksissä sopeutua kahteen maailmaan. Jackson tutki aiheitaan tarkasti penkomalla lähdekirjallisuutta ja arkistojä. Tuloksena syntyi tarkka dokumentaarinen sarjakuva, jonka koskettava tarina välittää ajankuvaa hienosti.

Jackson ammensi piirroksiinsa vaikutteita vanhoilta villin lännen kuvaajilta, jotka kiertelivät rajaseutuja piirtämässä kuvia lehdille ennen valokuvaa. Kuvattavan ajan mukainen piirrostyyli vahvistaa todellisuuden tuntua.

Myös underground-piirtäjistä tunnetuin Robert Crumb on 70-luvulta lähtien kertonut sarjakuvilla tosielämän sankareista. Crumb on aina ihallut vanhaa bluesia.

Keiji Nakazawa oystyrässä lukijan tarkasti piirrotilla ponnalla.



Chester Brown antaa Playboyyn.

Hän on tehnyt lyhyitä sarjakuvanovelleja diggaillemiensa muusikoiden elämästä.

Jacksoniin verrattuna Crumb piirtää tyyli-tylymmiin. Esimerkiksi Charley Pattonin tarinassa ihmisten ilmeet venyvät kirikatyreiksi. Toisaalta Jacksonilla oli Quannah Parkerin tarinassa käytössään kokonainen albumi. Crumb mahdutti Pattonin elämän alle kymmeneen sivuun. Crumb viritää lyhyessä tarinassa lukijansa oikeaan tunnelmaan hioittelemalla, koska ei voi käyttää siihen yhtä paljon tilaa kuin Jackson.

Yllättävän monen angloamerikkalaisen sarjakuvantekijän ura on edennyt fantasiasta kohti realismia varsinkin viimeisten kymmenen vuoden aikana. Englantilainen käsikirjoittaja Alan Moorekin aloitti supersankaritarinoina, mutta tekee nykyään Eddie Campbellin piirrettäväksi mittavaa sarjaa Helvetistä, joka kertoo Viiltäjä-Jackistä.

Viiltäjä-Jack murhasi prostituutuja satatonta vuotta sitten Viktorian aikaisessa Lontoossa. Häntä ei koskaan saatu kiinni eikä hänen henkilöllisyyttänsä tiedetä vielä kukaan varmasti. Alan Moore ei väitäkään, että hänen versionsa aiheesta olisi ehdottomasti oikea.

Silti Moore on rakentanut hyvin perustellun näkemyksen tapahtumista. Hän on lkenut pienen kirjaston verran materiaalia Viiltäjä-Jackistä ja tutkinut jopa poliisien siloista tutkintapapereita. Jokaisen albumin lopussa Moore perustelee näkemyksensä tapahtumien kulusta sivu sivulta ja jopa ruutu ruudulta.

Viiltäjän tarinas oleellisempää Helvetistä-sarjassa on viktorianaisen Englannin yhteiskunnan kuvaus. Lontoon kadut ja

rakennukset on kuvattu täsmällisen tarkasti sellaisina kuin ne olivat 1800-luvun lopulla. Tarinan henkilöihahmot kattavat yhteiskunnan kerrokset kuninkaanlaisista kerjäläisiin. Moore ruotii ajankuvassa brittiläisen yhteiskunnan kaksinaismoralismia, joka samalla rinnastuu nykyaikaan.

Kaikkein kaukaisinta historiaa on sarjakuvaksi sommitellut amerikkalainen Larry Gonick. Hänen The Cartoon History of the Universensa alkaa alkurajähdyksestä ja etenee elämän syntyyn ja ihmisen historiaan.

Gonickin Maailmankaikkeuden sarjakuvahistoriikki kuvaa aihettaan sen mukaisesti, mitä siitä tieteen perusteella nykyään tiedetään. Piirrosten suhteen hän ottaa taiteellisia vapauksia. Tyyli on disneymäisen pyöreää, ja Gonick elävöittää historiaa huumorilla. Alkulaimet kiistelevät puhokuplissa siitä, kuka ensimmäisenä kipusi merestä maalle.

Oman elämänsä sankarit

Menneen maailman tosihenkilöiden ohella sarjakuvantekijät kuvaavat varsinkin nykyisin ahkerasti myös omaa elämäänsä. Omaelämäkerrallisista sarjakuvista on 80-luvulta lähtien syntynyt oma tyyli-iljansa ja koulukuntansa varsinkin Pohjois-Amerikassa.

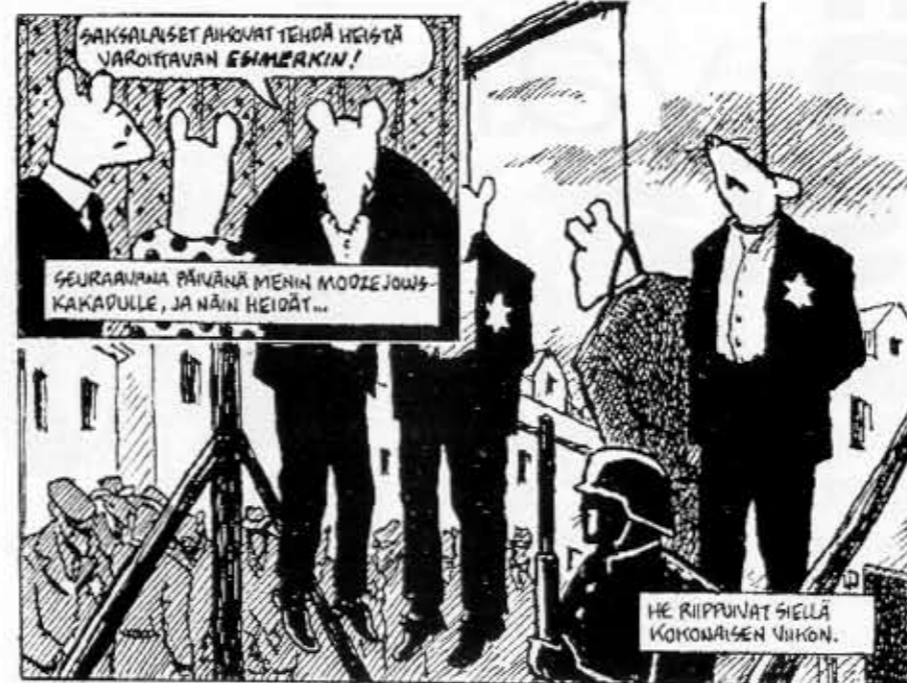
Tyylin uranuurtaja oli 70-luvulla Will Eisner, joka kehitti sarjakuvan kerrontaa jo 30-luvulta lähtien seikkailusarjassaan The Spirit. Eisner hylkäsi perinteisen kertomasarjakuvan toisen maailmansodan jälkeen ja siirtyi 50-luvulla tekemään opetussarjakuvia Yhdysvaltain armeijalle.

60-luvun underground herätti Eisnerin huomaamaan sarjakuvan mahdollisuudet realismiin ja 70-luvulla hän julkaisi albumin Talo Bronxissa. Siinä ja myöhemmissä teoksissaan hän on rakennellut sarjakuvamaaneja oman elämänsä pohjalta.

Eisner kuvaa itsensä näköisiä hahmoja varsinkin lamakauden New Yorkissa. Hän ei tee tarkkaa elämäkerrtaa, vaan käyttää omia kokemuksiaan sarjakuviansa pohjana. Tapa on yleinen kirjallisuudessa.

Myös Eisnerin sarjakuvissa kaupunkiympäristön ja ajankuvan todennukaisuus on kouriintuntuva. Toisin kuin useimmat sarjakuvapiirtäjät - ja Eisner itsekin Spiritissä - hän ei ammenna kerrontaansa vaikutteita niinkään elokuvasta kuin teatterista. Eisnerin piirroksissa taustat ovat usein niukkoja ja muistuttavat teatterin kulisista.

Eisnerin hienoin sarjakuva-albumi Myrskyn silmään kattaa piirtäjän suvun tarinan vuosisadan vaihteen Euroopasta Eisnerin näköispainoksen Willien lähtöön toiseen maailmansotaan. Vaikka tapahtumia on jälleen käsitelty vapaasti, muistuttavat ne todellisuutta. Willie esimerkiksi ryhtyy sar-



Art Spiegelmanin natsikassat hirtävät juutalaishirniä.

Sarjakuvapiirtäjät ryhtyivät käsittelemään omaa elämäänsä vielä täsmällisemmin 80-luvulla. Monissa sarjakuvissa on päiväkirjojen tapaista intimiteettiä ja jopa tunnustuksellisia sävyjä. Esimerkiksi kanadalainen Chester Brown muistelee Playboy-tarinoissaan lapsuutensa suhdetta pornolehteen.

Brown tekee albumissaan mielenkiintoisen kerronnallisen ratkaisun. Yhdellä tasolla hän seuraa teini-ikäisen itsensä tekemisiä. Toisaalta hän on sijoittanut aikuisen itsensä lepakonsiipiseksi pikku enkeliksi kommentoimaan ilkkurisesti nuoren versionsa puuhia. Näin todellisuuteen aukeaa kerralla kaksi erilaista näkökulmaa, joiden ristiriidasta kasvaa uusia merkityksiä.

Myös naiset ovat ryhtyneet viime aikoina piirtämään sarjakuvia entistä enemmän. He eivät useinkaan kiinnostu perinteisistä seikkailusarjoista. Sarjakuva on heille usein väline käsitellä omaa todellisuuttaan, jota ne siksi hoijastelevat yleensä tiiviimmin kuin miesten tuotokset keskimäärin. Näkökulma tarjoaa usein vaihtoehdon miesten hallitsemalla alalla.

Julie Doucet on Chester Brownin tavoin kanadalainen. Albumissaan Jos olisin mies ja muita tarinoita Doucet käyttää materiaaliaan usein omia uniaan. Esimerkiksi nimitarinassa hän uneksii heräävänsä sukupuolenvaihdosleikkauksesta. Doucet'n sarjoja leimaa usein hilpeän anarkistinen tunnelma, joka myös omalla tavallaan avaa uusia näkökulmia naiseuteen.

Suomessa vastikään Puupäähatulla kruunattu käsikirjoittaja Pauli Kallio kuva eri piirtäjien voimin paljolti itsensä kaltaisen ihmisen elämää Tampereella, missä

asuu. Ehkäpä vastapainoksi tuontosarjakuville suomalaisen sarjakuvan siteet ympäröivään todellisuuteen ovat perinteisesti olleet vahvat. Mämmillä kuvaa Suomea niin osuvasti, että lukijat ovat silloin tällöin erhtyneet luulemaan Tarmo Koiviston piirrettyänsä siihen ainkeisia itsestään tai naapureistaan.

Muualle maailmassa sarjakuvapiirtäjät eivät ole piirustaneet omia kokemuksiaan yhtä ahkerasti. Japanissa Keiji Nakazawa on kuitenkin sarjakuvittanut lapsuutensa kokemukset toisen maailmansodan aikaisessa Hiroshimassa. Liki tuhatsivuisesta sarjakuvasta on suomennettu vain ensimmäinen osa Hiroshiman poika.

Japanilaiselle sarjakuvalle tyyppisesti Nakazawa piirtää pelkistetysti. Henkilöhahmot ovat liki piirteettömiä, pyöreitä ihmisiä, jotka tunnistaa helposti jostakin luonteenomaisesta yksityiskohdasta. Piirrosten johtuu japanilaisten tavasta lukea sarjakuvaa. Nakazawan tarina ei ole sikäläisittäin poikkeuksellisen pitkä. Silti satojen sivujen paksuiset sarjakuvalehdet luetaan Japanissa nopeasti. Niinpä niissä ei kaivata yksityiskohtaisia piirroksia hidastamaan lukemista.

Paikoitellen Nakazawa rytmittää kerrontaa piirtämällä yksityiskohtaisia ruutuja. Esimerkiksi atomipommin hän piirtää erittäin tarkasti. Yksityiskohtat ovat japanilaisessa sarjakuvassa usein keino rytmittää kerrontaa. Ne painottavat tarinan tärkeitä kohtia pysäyttämällä lukijan hetkeksi.

Länsimaiselle lukijalle Hiroshiman poika tarjoaa vavahduttavan vaihtoehdon tavallisille sotasarjakuville, joissa japanilaiset tai

saksalaiset jäävät usein kasvottomiksi vihollisiksi. Hiroshiman arkisen elämän ja todellisten ihmisten kuvaus herättää muistamaan, että toisellakin puolella soti ihmisiä eikä hirviöitä.

Myös Art Spiegelmanin Maus, yksi kaikkien aikojen hienoimmista sarjakuvista, kertoo todellisten ihmisten kohtaloista toisessa maailmansodassa. Spiegelman haastatteli sarjakuvansa varten isäänsä, joka selvyti hengissä natsien keskitysleireiltä. Korostaakseen kertomuksensa todenperäisyyttä Spiegelman kuvaa Mausissa myös keskusteluja isänsä kanssa.

Toisaalta Spiegelmanin kuvaus suhteestaan isäänsä nykyajassa asettaa natsien hirttyöt ja isän kohtalon uusiin raameihin. Siitä näkyy, ettei vainojen vaikutus lopu keskitysleirien porttien aukeamiseen. Uurit eivät pääse eroon seurauksista koko elinäkanaan, vaan traumaat heijastuvat myös jälkeläisiin.

Spiegelman on piirtänyt tarinansa ihmiset eläimiksi. Juutalaiset ovat hiiriä, natsit kissoja jne. Mielenkiintoinen ratkaisu korostaa ihmisryhmien vastakkainasettelua ja historiallisen tilanteen räikeyttä. Toisaalta se ehkä helpottaa äärimmäisen julmien tapahtumien seuraamista etäännyttämällä ihmiset eläinten hahmoon.

Samalla Maus kiepauttaa sarjakuvan sisällön ja toteutuksen suhteet päinvastaisiksi kuin perinteisissä seikkailutarinoissa. Jos supersankarisarjakuvat kertovat äärimmäisen mielikuvituksen asioista pinnalta katsoen todentuntuvin kuvin, niin Mausissa todelliset tapahtumat saavat äärimmäisen mielikuvituksen toteutuksen.

Juuri piirrosten kirjon suoma kuvallinen vapaus on sarjakuvan vahvin ominaisuus ja ainutlaatuisen verrattuna kaikkiin muihin kerronnan välineisiin. Elokuva rakentuu periaatteessa 24 valokuvasta sekunnissa ja valokuvan mahdollisuudet tyyli-tylyyn ovat aina piirrosta rajallisemmat. Jopa animaatioelokuvan graafista ilmeikkyyttä rajoittaa sarjakuvan verrattuna piirrosten suuri määrä. Yhtä laajoihin vivah-teisiin animaatioissa ei pääse.

Kirjallisuuden kielikuvat oivat periaatteessa yhtä rajattomat, mutta ne jättävät myös lukijalle mahdollisuuden tulkintaan. Vain sarjakuva antaa tekijälleen mahdollisuuden luoda lukijalle maailmasta juuri sellainen kuva kuin itse haluaa. Sitä vapautta ei rajoita muu kuin piirtäjän mielikuviutus ja lahjakkuus.

Siksi sarjakuvalla on mahdollisuus tulkita todellisuutta monella tavalla kuin peilitalon peileillä. Näköinen kuva ei aina kerro kohteestaan eniten.

Harri Römpötti