



Visioita ja hukattuja mahdollisuuksia

Sarjakuvateorian guru Scott McCloud teki pikavisiitin Helsinkiin maaliskuun lopulla.

TEKSTI **JYRKI VAINIO** • KUVA **ANTTI HINTSA**

Sarjakuva-alan historia on täynnä hukattuja mahdollisuuksia. Siksi alan historiikkiin tutustuminen turhautti minua nuorena, **Scott McCloud** huokaisee. Historiasta löytyi hänen mukaansa taitavia yksittäisiä taiteilijoita, jotka tekivät aikanaan kokeellisia töitä ja tarjosivat suuntaviivoja ilmaisumuodon tulevalle kehitykselle – mutta joita ala ei sitten kuitenkaan hyödyntänyt.

– Itse löysin sarjakuvat vasta yläasteella. Sitä ennen olin pitänyt niitä huonosti tehtynä roskana. Mutta siihen aikaan oli tarjolla sellaisia 'vähän parempia' supersankarisarjakuvia, joita esim. **Jim Steranko** teki.

McCloudin sarjakuvainnostusta ruokki hänen koulukaverinsa **Kurt Busiek**. Yhdessä pojat päättivät ruveta sarjakuvantekijöiksi.

– Heavy Metal -lehden kautta löytyivät **Moebius**, **Enki Bilal** ja **Philippe Druillet**, yliopistossa tutustuin mangaan. Näiden etsiminen ohjasi minut

kauppoihin, jossa oli tarjolla laajemmat valikoimat ja se johti taas uusiin löytöihin.

– Minulle tuli sellainen olo, että kaikki nämä osa-alueet, japanilaiset ja eurooppalaiset sarjakuvat ja supersankarit, olivat kukin tahoillaan ratkaisseet jonkun osan ilmaisumuodon palapelistä. Ne kaikki tarjosivat erilaisia ikkunoita samaan aiheeseen.

– Amerikassa ongelmana on ollut sarjakuvan historian jatkumattomuus. Ala on kokenut monia 'massasukupuuttoja', jolloin myös aiempi historia on ollut vaarassa unohtua. Samoja asioita on pitänyt keksiä moneen kertaan uudestaan.

Viestinvälitystä, ei vain ilmaisua

– Koulussa meille opetetaan, että kuvat sopivat kyllä itsensä vapaaseen ilmaisemiseen, mutta eivät asialliseen tiedonvälitykseen. Jos kerrottavana on tärkeitä ajatuksia tai informaatiota, meitä neuvotaan käyttämään sanoja, McCloud tuhahtaa.

– Ihmisiä ei opeteta ymmärtämään kuvallista kommunikaatiota. Mutta esimerkiksi poliitikot ja mainostajat osaavat kyllä hyödyntää sitä ja kykenevät siksi manipuloimaan väkeä.

McCloudin mielestä olisikin hyödyllistä esimerkiksi opettaa koululaisia tulkitsemaan erilaisia kasvonilmeitä. Miltä näyttävät erilaiset tunnetilat ja miten ne vaikuttavat toisiinsa, kun useita niistä on läsnä yhtä aikaa? Miltä näyttää poliitikko, joka yrittää vaikuttaa vilpittömältä, mutta valehtelee ja pelkää jäävänsä kiinni?

– Monet muutkin elämän osa-alueet käydään koulussa läpi aivan perusteista lähtien, joten miksi ei sitten tätä, kun se on kuitenkin niin merkittävä tekijä kaikessa inhimillisessä kanssakäymisessä?

McCloud kutsuu ilmeitä "inhimilliseksi kalli-grafiaksi". Ne ovat kuvakerronnan perusmerkistöä, rakennuspalikoita, joista viestintä koostuu.

– Kun kuvaamme jonkun asian tekemällä siitä



yksinkertaistetun piirroksen, emme silloin vain karsi informaation määrää, vaan myös siirrämme tiedon yleisemmälle ideatasolle. Pelkistävä piirtäminen on kirjoittamista kuvien kanssa.

Uskoa sekä sisältöön että muotoon

McCloudin mukaan informaationsarjakuvien ongelma on usein, että ne suhtautuvat joko ilmaismuotoon tai esitettävään asiaan alentuvasti.

– Kuvia ei saisi pitää pelkkänä koristeena, jolla tehdään asia houkuttelevaksi. Silloinhan ole-

Ihmisiä ei opeteta ymmärtämään kuvallista kommunikaatiota.

tetaan, että asia on tylsä, eikä itessään kiinnosta ketään. Miten se voisi silloin herättää mielenkiintoa lukijoissa, jos työn tilaaja ei itsekään usko siihen?

Toisena ääripäänä taas asiaa voidaan pitää niin vakavana ja arvokkaana, että sarjakuva olisi sen esittämiseen ikään kuin liian kevytmielinen väline.

– Silloin voidaan esimerkiksi sanoa, että työ ei saisi olla liian 'sarjakuvamainen'. Ja silloin tietysti estetään ilmaisumuotoa hyödyntämästä kaikkia mahdollisuuksiaan.

McCloud itse on, sarjakuvamuotoisten tietokirjojensa ohella, tehnyt esim. Google Chrome -nettiselaimen toimintaa esittelevän informaationsarjakuvan.

– Sitä tehdessäni sain kuunnella paljon insinöörin hyvin teknisiä selostuksia siitä, kuinka selain tarkkaan ottaen toimii. Mutta olennaista on, että se oli minusta kiinnostavaa. Pidin selaimen toiminnan ymmärtämistä tärkeänä ja sen lähtökoh-tia kertomisen arvoisena.

Vapaaksi paperin rajoituksista

2000-luvun alussa McCloud profiloitui nettisarjakuvan innokkaaksi puolestapuhujaksi. Hänen hurjimmat visionsa netin mahdollisuuksista ovat vielä kuitenkin jääneet toteutumatta.

– Toinen kirjani *Reinventing Comics* kohtasi paljon enemmän vastarintaa kuin ensimmäinen teokseni *Sarjakuva – näkymätön taide*. Sitä muuttaisin nyt itsekin enemmän. Mutta olen kyllä yllätynyt siitä, että nettisarjakuvat ovat edelleen niin suoraan pelkkiä sanomalehtistriptejä.

– Itse ilmaisumuoto ei ole kehittynyt netissä paljoakaan alun kokeilujen jälkeen. Myöskään netissä ei ole syntynyt toimivia bisnes-ratkaisuja pitkien tarinoiden tekemisen tueksi. Strippien ympärille voidaan sentään myydä mainoksia.

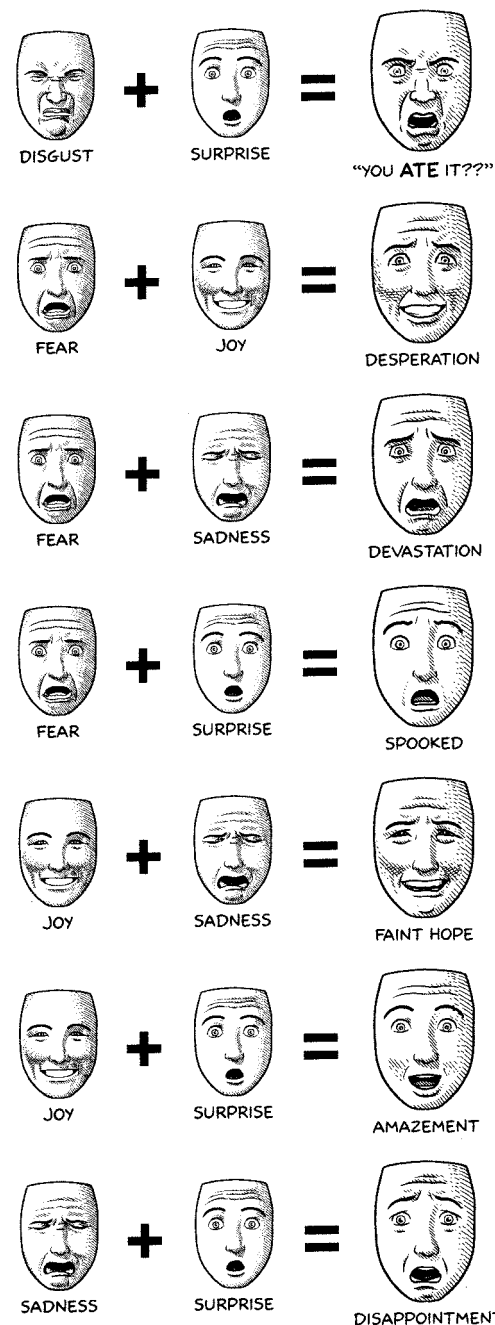
Totesihan jo Marshall McLuhan, että uudet mediat aluksi jäljittelevät muodoltaan edeltäjiään, mutta McCloudin mukaan nettisarjakuvat ovat yhä liikaa kiinni paperijulkaisun rakenteessa.

– Paperilla sivut ovat aina saman kokoisia: tarina on pakko jakaa samankokoisiin yksiköihin läpi koko julkaisun. Joskus tarinaa pitää venyttää ja joskus tiivistää, jotta pakolliset sivujaot saa asetettua sopiviin kohtiin.

Samoin kuin musiikkikappaleen kesto voi yhtä hyvin olla kolme minuuttia tai kaksikymmentä minuuttia, tai kirjan luvut voivat olla keskenään eri mittaisia, McCloudin mukaan netissä myöskin sarjakuvan osakokonaisuudet, sen "sivut", voisivat jatkossa olla eri mittaisia.

– Tarinan itsensä puolestahan voisi esimerkiksi sopia, että ensimmäinen kokonaisuus olisi neljätoista ruutua, seuraava kokonaisuus kolme ruutua ja sitä seuraava kuusikymmentäneljä ruutua – mutta tämän tulisi lähteä kerrottavan asian tarpeista, eikä ilmaisumuodon sille asettamista rajoituksista.

– Sarjakuvan DNA:na on, että ne tarjoavat lukijalle jotain katsottavaa ruuduissa ja jotain ajateltavaa ruutujen välissä. Netissä ehkä myös ruu-



CREEPY, YES -- BUT USEFUL. SEE THE CHAPTER NOTES FOR MORE ON WHY.

tujen välisiä etäisyyksiä voisi vaihdella. Nykyään niitä on käytetty lähinnä korkeintaan visuaalisena koristeena, niitä ei ole hyödynnetty kerronnan välineenä, McCloud intoutuu visioimaan.

– Jatkossa paperilla julkaistavien sarjakuvien on näytettävä hyvältä. Tulevaisuudessa kyseessä on yhä selvemmin nimenomaan valinnasta luoda kaunis fyysinen esine.

– Jos päämääränä taas on pelkkä nopean idean välittäminen, siihen on nyt tarjolla netti. Mutta nettisarjakuvat eivät toistaiseksi ole saaneet tehtyä pitkän tarinan lukukokemuksesta kovinkin miellyttävää: usein sivuja joutuu sekä klikkaamaan eteenpäin, että liu'uttamaan pystysuunnassa. Vasta kun kaikki tämä tapahtuu yhdellä vaivattomalla liikkeellä, voi lukija uppoutua tarinaan kunnolla. ●