



# Sarjakuvaa tutkimaan!

## Mutta mitä, miten ja miksi, teoreettinen puheenvuoro

### ALUKSI

Lukijan pitää tästedes muistaa, että tämä kirjoitus on tarkoitettu patisteluksi ja osviitaksi ennen kaikkea kirjoittajalle itselleen. Ajatus sarjakuvien tutkimisen "ohjelmaajulistuksesta" on pyörinyt päässäni pitkään; kaiketi jo kolmisen vuotta sitten lupasin Juhani Tolvaselle kirjoittaa aiheesta jutun Sarja-infoon, mutta näin kauan on teksti kääristellyt otsaluuni takana. Olisiko sitten niin onnellisesti, että ajatteluni olisi pitkittyessään rikastunut. Toivottavasti - vesittymisvaarakin on aina olemassa.

Joka tapauksessa, haluan seuravassa tarkastella mahdollisuuksia ja keinoja kohottaa sarjakuvien tutkimus taiteen ja joukkotiedotuksen tutkimuksen, ts. kulttuuritutkimuksen osa-alueeksi (tai ainakin pirstäväksi liissäksi).

Toiseksi kirjoitukseni lähtee siitä uskosta, että tosi teoria ja tosi käytäntö ovat erottamattomia ja toisilleen välttämättömiä ajattelun ja toiminnan muotoja. Siitä seuraa se ratkaisu, että korostan teoriaa kautta linjan, teoriaa käytäntöä selittävänä, käytäntöä rikastavana voimana. Teoria ei herra paratkoon ole harmaahapsisten tiedemiesten höperöintiä, vaikka sellainen kuva siitä jostakin syystä halutaan antaa.

Tuolostanee tieteelliseltä, mutta älkää säikähtäkö, vaan pyytelekkää perässä.

### KYSYMYKSET

Ajatus sarjakuvatutkimuksen "ohjelmaajulistuksesta" ei ehkä ole niin mieleton kuin se aluksi tuntuu. Tarkoitus ei ole säännellä tutkijoiden tai asioista muuten kiinnostuneiden ihmisten pyrintöjä (eikä se toki onnistuisikaan) vaan hahmottaa selkeästi ja jäsenellysti ne painopisteet ja lähestymistavat, joita sarjakuvatutkimus vaatii. Ja - ennen kaikkea - asettaa oikein ja kiinnostavasti ne kysymykset joista tutkimuksen pitäisi ponnistaa. Hyvin asetettu kysymys sisältää jo puoli vastausta, huonosti asetettu vie metsään että soi!

Vaikka nyt emme voikaan tuota "ohjelmaa" esittää, voimme ainakin tutkailla, mistä päästä sen luomisessa pitäisi lähteä. - Yleinen tieteellinen kysymys on MITÄ tai MIKÄ. Se kysyy asian tai asiakokonaisuuden näköisyyttä, koostumusta tms. Sarjakuvasta kysymys MIKÄ tuo esiin esim. seuraavan seikan: Sarjakuva on joukko perättäisiä kuvia. OK - vastaus hyväksytty tältä erää. Vastausta voimme tämentää pitkälkin: karsimme pois esimerkiksi mahdollisuuden, että elokuva olisi sarjakuvaa tuon äskeisen määritelmän mukaisesti. Kysymys MITÄ/MIKÄ on siis hyvin tärkeä nimenomaisesti määriteltävässä, rajaavassa mielessä: tutkimuskohde (sarjakuva) nousee esiin sitä ympäröivien sukulaisilmiöiden (elokuva, pilapiirroset, kuvitus, mainonta jne.) kaaoksesta.

Seuraava ajattelevan ihmisen

kysymys on MIKSI. Miksi on sarjakuva? Pääsemme jo historialliseen tarkasteluun, syy-seuraussuhteisiin. Ja juuri tässä piilee vaara. Syy ja seuraus ovat mielellämme jotakin niin itseselvää, että otamme vastaukseksi helpoimmin eteen tarjoutuvan mahdollisuuden. Esimerkiksi: "kaverit halus piirtää sarjakuvan" tai "lehdet halus tehdä rahaa sarjakuvilla". Jälleen OK - varauksella. Vastaukset ovat varmasti sinällään oikeita, mutta ne ovat yksipuolisia, ne kattavat vain osan totuudesta, vain näkövimmän, selvimmän osan.

Kolmas kysymys - ja mielestäni tärkein - on MITEN. Miten on sarjakuva? Kuulostaa hölmöltä noin ensi alkuun, mutta katsotaanpa. MITEN kysyy tapaa jolla sarjakuva on, muotoa jossa se ilmenee. Tavallaan se kattaa yhtäaikaan kysymykset MITÄ ja MIKSI, mutta tekee sen ikäänkuin korkeammalla tasolla. Se yhdistää ilmiön (sarjakuvan) historiaansa (syntyynsä ja kehitykseensä) ja tarjoaa avaimen ongelmallisimpaan kysymysten ketjuun: miksi syntyi sellainen jokin kuin sarjakuva (mistä se sitten onkin) sellaisena kuin syntyi ja miten se kehittyi sellaiseksi kuin se on (millainen se sitten onkin)? - Sekaisin? No, toivottavasti selkiää.

### TAPOJA VASTATA

Mutta miksi tehdä yksinkertaisesta asiasta näin vaikea? Eikö riitä, että silmäilee läpi läjän eriaikuisia sarjakuvia

tai lukee peräti muutaman historiikin (se historiasta!) tai vaihtoehtoisesti käy läpi vuoden 1981 sarjakuvatarjonnan (se nykyisyydestä!).

Riittääpä hyvinkin, mutta kysymys onkin mihin tavoitteen asettaa. Haluammeko ymmärtää sarjakuvan syntyä ja kehitystä mikä vain tietää siitä jotakin enemmän tai vähemmän hajanaista.

Mutta meidänhän piti esittää tapoja, joilla edellä olleisiin kysymyksiin voidaan vastata. Selvä - esimerkkeinä voimme katsoa vaikkapa noita kahta jo mainituksi tullutta tapaa: historiikkia (historia) ja sisältö-analyysia (nykyisyys). Älkäämme myöskään sortuko halveksuntaan. Mikä on mielenkiintoisempaa luettavaa kuin vetävä tarinointi sarjakuvataiteen pioneerivuosi? Tai taidokas sisällön tarkastelu, jossa osoittaa, että niin ja niin monta väkivalta-aktia ja aargh-huutoa sisältyy vuoden tarjontaan? Ai etteikö jälkimmäinen kelpaa...

Mutta muitakin tapoja on. Voidaan tutkia, miten sarjakuva tyydyttää salattuja halujamme (tuloksena MIKSI-vastaus, sillä haluilla selitetään sarjakuvan kehitystä), miten sarjakuvateollisuus riistää köyhiä maita (tavallaan käännetty MIKSI-rakenne: MIKSI PIRUSSA?), millaisia puhekuplia ranskalaiset käyttävät (erittäin tyyppillinen MITÄ-kysymys) jne.

Vielä kerran on korostettava, että tarkoitus ei ole halvearata tuontyyppisiä tutkimustekniikoita. Kaikki tieto on tärkeää

kun kokonaisuutta lähdetään rakentamaan. Mitä rikkaampi tieto, sitä rikkaampi kuva. Vaara vain on siinä, että varsinkin niin värikkäässä ja "helpossa" tutkimuskohteessa kuin sarjakuva saattaa tutkia hukkaa pikkutiedon suohon. Mielenkiintoiset yksityiskohdat piirittävät häntä niin, ettei hän enää näe - sarjakuvaa piirroksilta.

### PAREMPILTA TAPOJA VASTATA (JA KYSYÄ)

Oikeastaan havitteluani tutkimuskäytäntöä voisi kuvata kaksivaiheisena toimintana: raaka-aineen keruuna ja työstämisinä. Raaka-ainetta on kaikki se, mitä jo vuosikymmenten mittaan on saatu tutkimustietona kasaan. Ja missä aukkopaikkoja vielä luuraa, sinne on usutettava innokas tutkija. Kun aineisto on kasassa, se sekoitetaan niin, että kaikki ainekset varmasti irtoavat alkuperäisistä yhteyksistään. Sitten aikaa palapelin rakentaminen uudesta alusta. Tai toinen vertaus: pannaan uutta pansi-anssia kun edellinen ei mennyt läpi. Tarkoituksena on löytää sarjakuvan todellinen historia, siihen todella vaikuttaneet tekijät, sarjakuvan todellinen luonne - eli sarjakuvan aika ja paikka maailmassa, sarjakuvan konkreettisuus (konkreettisuutta tarkoitan tässä sellaista, joka on kaikinpuolisesti tarkasteltavana, hallinnassa).

Tässä emme enää voi välttää törmäämistä muuhun kulttuuritutkimukseen ja yleensä ihmis-

tieteisiin (humanistis-yhteiskunnalliset tieteet). Ihmisen ja yhteiskunnan tuotteena sarjakuva on samojen lakien alainen kuin muukin kulttuuri, mutta MITEN se on niiden alainen, siinä se!

Kysymys jääköön - vielä - vastausta vaille. Tiettyjä lähtökohtia voimme pohtia. Sarjakuva on yhteiskunnallisten voimien tuote ja siten myös itse yksi niistä (koska yhteiskunta on kokonaisuus); tutkittavaksi asetuttavat yhtäaikaan sekä sarjakuvan ulkoiset että sisäiset liikevoimat, tapa jolla yhteiskunta ruoskii sarjakuvaa eteenpäin ja tapa jolla sarjakuva silloin tällöin näpsäyttää takaisin.

Yhtäaikaan ovat tutkimuksen keskiössä sarjakuvan yhteiskunnallis-historiallinen olemus ja sen välineolemus: yhteiskunnan sarjakuvalle varaama ja valmistama paikka ja se tapa, jolla sarjakuva rimpuilee kahleissaan. Onhan sarjakuva sentään ihmisten tekoa. Se ei koskaan täysin suostu alistumaan.

### LOPUKSI

Yhtä aikaa kiinni ja irrallaan, ulkona ja sisällä... Paitsi että se lienee tyvöillinen ihmiskohdalo se on myös tutkimuksen, tutkijan ja tutkimuskohteenkin ongelma. Miten kuljettaa rinnakkain kahta äkkiseltään niin ristiriitaiselta tuntuva olotilaa? Se jääköön vastauksetta - mutta vain toistaiseksi.

Pauli Heikkilä