



# Tyypeistä ja tyypittämisestä

© **PIIRTAJÄN POSTIA**

Onko elokuvan *Teräsmies* tai Pekka Puupää sama kuin sarjakuvan alkuperäinen? Tai onko sarjakuvan *Rommel* tai *Travolta* sama kuin alkuperäinen esikuvansa. Selvästikään ei, koska toinen versio on fyysinen henkilö, alkuperäinen tai tätä esittävä näyttelijä, toinen taas piirros. Ne siis näyttävät erilaisilta. Mutta on muutakin eroa.

Elokuvat ja valokuvat ovat aina jollakin tasolla "totta". Niissä esiintyvät ihmiset ja ympäristöt ovat olleet olemassa jossain joskus. Ehkä maskattuina, lavastettuina ja trikkikuvattuina, mutta kuitenkin. Ellei esitetty tilanne ole sattunut itsestään kameran edessä (dokumentti) niin se on järjestetty ja kuva on sitten dokumentti tapahtuneista järjestelyistä, niiden tuloksesta - siis täyttä totta vaikkapa näyttelijöitten osalta, jotka ilmiselvästi ovat olleet olemassa ja joilla on oma erilainen elämänsä ja kohtalonsa kuvan ulkopuolella (kuten naistenlehdet viikottain jaksavat todistaa). Sitä pitää joskus leffassa sanoa itselleen ihan

häneen, että tämänhan on vain näytelmä, eikä Roger Moore ole James Bond.

Piirretty kuva on toista. Kaikki tietävät, ettei piirros voi esittää todellisuuden tilannetta tai henkilöä sellaisenaan. Se voi tehdä sen sinne päin - tai sitten alkuperäistä näköisemmin. Juuri tässä on piirroksen (ja sarjakuvan) syvin voima ja ero verrattuna elokuvaan ja muihinkin ilmaisumuotoihin. Se voi kuvata todellisuutta todellisempina kuin se onkaan ja paljastaa samalla jo ensivilkailulla täydellisen kyvyttömyytensä dokumentoida.

Sarjakuvailmaisuus sisältää luonnostaan aina ja automaattisesti ns. etähännytystekijän, joka teatterissa, elokuvassa ja kirjallisuudessaakin on varsinainen ongelma: ihmisiä, tapatumia, syy- ja seuraussuhteita on vaikea nostaa yksittäiseltä tasolta ajalliselle. Yleisö näkee usein puun, kun sille yritetään näyttää metsä. Sarjakuva sitävastoin voi käsitellä edellä selvitetyin perusolemuksensa ansiosta hyvin yleisellä tasolla, hyvin puhtaina ja pelkistettyinä - tyypillisinä. Sarjakuvalla voi tyypitellä ja sitä sillä tottavie on tehty.

Tällaisesta "tyypillisestä" sarjakuvasta on helppo osoittaa sarjakuva hyvät ja pahat, rumat ja

kauniit, tyhmät ja viisaat, tutut ja oudot, sankarit ja stastitit. Tällaiset tyypit menestyvät hyvinkin puhtaina sarjakuvaruuden sisäpuolella. Ulkopuolelta niitä ei juuri tapaa. Kukapa meistä toimisi vain hyvin tai pahoin, vain arvokkaasti tai vain hassusti. Emme ole erityisen kauniita mutta emme rumiakaan... Ei meistä ole tyypiksi tyypilliseen sarjakuvaan.

Keitä sitten ovat nämä sarjakuvissa tyypilliset mutta todellisudessa varsin epätyypilliset "tyypit"? Ideathan ne sarjakuvissa seikkailevat, eivät elolliset olennot: cowboyn idea tappelee inkkarin idean kanssa, liittoutuneen idea pommittaa natsin ideaa.

Puhtaaksi jalostettu idea ei itsessään sisällä ristiriittoa, mutta joutuu taatusti ristiriitaan muiden ideoiden kanssa. Dramaattisen keitoksen aineksina ne ovat aivan erinomaisia. Vahinko vain, että sarjakuvamuodossa, joka on ihan teellinen laboratorio tehdä rotakokeita ideoilla, suoritetaan samat kokeet ja samat risteytykset yhä uudestaan ja uudestaan:

hyvyys + kauneus (tai komeus) contra pahuus + rumuus, viisaus + vakavuus contra tyhmyys + hassuus jne. Käsitteet alkavat ehdollistua: kaunis = hyvä, ruma = paha, hassu = tyhmä - ellei toisin ilmoiteta.

Kokeet käyvät paljon kinkkimmäisiksi ja kiinnostavammiksi heti kun niputetaan monia vastakkaisia ideoita valmiiksi yhteen yhden tyypin sisään ja pannaan t'mm reagoimaan. Tulos voi olla naurettavaa, itkettävää, ruma ja kaunista. Kaikkia yhtäaikaan. Ideat eivät enää tappele paljain, vaan raastavat tyypiparkaa sisältäpäin. Tällaiset tyypit ovat kautta aikojen olleet hyvin tyypillisiä täällä arkitodellisuuden puolella.

