

SARJAKUVAN SEIKKAILUT INTERNETISSÄ KUVAAVAT MUODIKASTA TEKNO-OPTIMISMIA

Harri Röpötti

“Sarjakuvan suhteen olen ennen kaikkea historioitsija, mutta minulla on aina mukana näkökulma, jonkinlainen politiikka. Pyrin paikkaamaan aukkoja, yritän kiinnittää huomiota siihen, mitä ei ole muualla sanottu”, Roger Sabin sanoo.

Hän opettaa Central St. Martin College of Artin kulttuuripintojen osastolla sarjakuvaa, kirjoittaa siitä artikkeleita ja kirjoja, joita on julkaistu kaksi: *Adult Comics - An Introduction* (1993) ja *Comics, Comix & Graphic Novels - A History of Comic Art* (1996). Molemmat käsittelevät aikuisille tehtyjä sarjakuvia poikkeuksellisen fiksusti.

“Ensimmäisessä kirjassani halusin tuoda esiin brittiläisen näkökulman sarjakuvan historiaan. Toinen on sen laajennettu versio. Olen pysytellyt tarkkana, että sisällytän myös naiset mukaan kirjoihini, koska yleensä heidät sivuutetaan sarjakuvamaailmassa.”

“Collegessa opetetaan lähinnä elokuvaa, maalausta ja kuvanveistoa. Oppilaita tulee ympäri maailmaa. Heillä on keran viikossa kulttuuriteoriatunteja, joilla minäkin opetan. Yritän suhteuttaa tunnit oppilaiden taustoihin ja kokemuksiin eikä minulla siksi ole yhtä vakio-ohjelmaa.”

“Omakohtainen historia on tärkeää. Esimerkiksi täällä Kööpenhaminan seminaarissa monet luennoitsijat ottavat yksittäisiä sarjakuvia analysoitavaksi sijoittamatta niitä ympäristöönsä, siihen missä ja miten ne on tehty.”

Roger Sabin puhui Kööpenhaminassa internetin ja sarjakuvan suhteesta. Varsinkin Yhdysvalloissa koko sarjakuva-ala potee kaupallista kriisiä. Moni on innostunut ennus-



tamaan internetistä muodikasta pelastajaa.

“Osaan innostua puhumaan vain asioista, jotka joko ärsyttävät tai inspiroivat minua. Nykyään netistä vaahdotaan joka paikassa ja sarjakuvaväki hakee siitä pelastusta. Minä en usko siihen.”

“Angloamerikkalaisessa sarjakuvassa jako vaihtoehtoisin ja valtavirtaan on jyrkempi kuin Euroopassa. Valtavirta on lähinnä supersankarisarjakuvaa ja sen lukijat 8-25-vuotiaita. Teräsmiestä ja Batmania kustantavan DC-yhtiön tutkimuksen mukaan ydinlukijaryhmä on 15-25-vuotiaat.”

“Vaihtoehtosarjakuva pohjautuu undergroundin perinteelle, joka ammensi seksistä, huumesta ja rockista. Sillä on omat pienemmät kustantajansa. Samat erikoiskaupat palvelevat molempien harrastajia. Englannissa niitä on noin 400, Yhdysvalloissa noin 4000.”

“Nykyinen kriisi on iskenyt molempiin. Lehtiä ja kauppvoja lopetetaan. Se on osa kehitystä,

joka alkoi jo 60-luvulla. Kriisi on kaupallinen, ei taiteellinen. Vaihtoehtosarjakuvassa työskentelee uusi sukupolvi tekijöitä, jotka tuottavat loistavia sarjakuvia.”

Suosikeikseen Sabin mainitsee muun muassa ilmaisumuotoa uudistavan Chris Warren ja journalismia sarjakuvaan yhdistävän Joe Saccon. Ware kuvaa amerikkalaista lähiöperheen sulkeutuneisuutta. Sacco puolestaan on tehnyt sarjakuvan muodossa reportaaseja Palestiinasta ja Bosniasta.

“Meneillään on teknologinen mullistus, jonka muodikas osa internet on. Kustantajat mainostavat jo sarjakuviaan netissä ja siellä on julkaistu ja tuotettukin niitä. Netin ja sar-



jakuvien suurin kuluttajaryhmä on sama.”

”Yhtäläisyyksistä ja yhteyksistä huolimatta sarjakuvalla ja netillä on paljon eroja. Sarjakuvia on perinteisesti väheksytty. Internetiä arvostetaan uutena taidevälineenä. Siihen on liitetty myös melkein uskonnollisia arvoituksia. Kyberavaruuteen astumista on verrattu transsiin.”

Yksi internetin ja sarjakuvan suhteen innokkaimmista puolustajista on viime aikoina ollut amerikkalainen Scott McCloud. Hän julkaisi vuonna 1993 kirjan *Understanding Comics*, terävän tutkielman sarjakuvan olemuksesta ja kielestä sarjakuvan muodossa, joka suomennettiin seuraavana vuonna nimellä *Sarjakuva - näkymätön taide*.

Vieraillessaan vuonna 1995 Kemmin sarjakuvapäivillä McCloud oli jo innostunut netistä, tietokonegraafikasta ja muusta uudesta teknologiasta. Hän piirsi seuraavan albuminsa *The New Adventures of Abraham Lincoln* tietokoneella ja on julkaissut interaktiivisia sarjakuvia kotisivuillaan.

”Esimerkiksi McCloud on pyrkinyt antamaan sarjakuvalla jopa uusia määritelmiä, jotta ne voisivat hyödyntää internetiä. Hän on kutsunut sarjakuvia muun muassa kartoiksi, joissa aika on korvattu tilalla. Sen mukaan sarjakuvat voisivat olla kolmiulotteisia. Hän on ollut innostunut myös yhdistämään sarjakuvaan ääntä ja liikkuvaa kuvaa.”

”Uudet määritelmät ovat niin väljiä, että niiden mukaan mikä tahansa kuvallinen kertomus voisi olla sarjakuvaa, vaikkapa hieroglyfit tai kuvitetut kirjat. Jos sarjakuvaan voitaisiin lisätä ääntä ja liikkuvaa kuvaa, niistä tulisi elokuvaa tai multimediaa.”

”Uudet määritelmät maistuvatkin yleensä yrityksiltä parantaa sarjakuvan

arvostusta. Ne antavat sarjakuvalla suuria esi-isiä ja trendikkäitä jälkeläisiä. Nettievangelistat ovat innoissaan, mutta matkalla kyberutopiaan on paljon mutkia. Niistä internetin ja sarjakuvan vertailu kertoo myös yleisemmällä tasolla.”

”Sarjakuvat ovat käytännöllisiä, koska niitä voi lukea missä vain. Tietokone on sidottu paikkaan. Yhteyksien ja koneiden nopeus voi myös olla yllätys sarjakuvia nettiin tekeväille. Esimerkiksi grafiikkatiedostojen latausaika on usein toivottoman pitkä.”

”Sarjakuvat ovat halpoja, tietokoneet kalliita. Yhdysvaltain väestöstä 10%:lla ei ole varaa edes puhelimeen. Netti on maailmanlaajuisessa mittakaavassa melko amerikkalainen ilmiö ja siellä paikallispuhelut ovat enimmäkseen ilmaisia. Muualla nettiyhteydet tulevat kalliimmiksi. Sarjakuvantekijälle nettiin siirtyminen edellyttäisi 20 taalan työvälaineiden vaihtamista 10 000 taalan tietokoneeseen.”

”Tietokoneen ruudun resoluutiokyky on paljon huonompi kuin painokoneen. Siksi siltä voi lukea sarjakuvia vain sivua pienemmissä yksiköissä. Se edellyttää sarjakuvan purkamista netissä. Sivukokonaisuudet hajoavat, ruutujen suhteet hukkuvat ja sarjakuvan kerroksellisuus häviää.”

”Sarjakuva on fyysinen esine. Amerikkalaiset sarjakuvamarkkinat perustuvat faneille, jotka keräilevät niitä. Miten nettisarjakuvia voisikaan keräillä? Vaihtoehtosarjakuvan lukijat edustavat vastakulttuurin arvoja, jotka ovat usein vastakkaisia internetin edustaman teknologian kanssa.”

Roger Sabinkin on valmis myöntämään internetille roolin sarjakuvan kehityksessä, kunhan netti nähdään työkaluna eikä ihmeitä tekevänä taikana. Hän uskoo, että sarjakuva saattaa elää netissäkin, mutta ei näe sen syrjäytävän perinteistä painettua sarjakuvaa. ○

15

akateemista näkökulmaa sarjakuvaan

Harri Römpötti

Sarjakuvasta on tehty esimerkiksi Ranskassa semioottista tutkimusta jo 60-luvulta lähtien. Kielimuurin takaa alan akateeminen tutkimus näyttää kuitenkin niukalta. Kööpenhaminan yliopistossa syyskuussa pidetty kolmipäiväinen sarjakuvaseminaari oli varsin poikkeuksellinen hanke.

Ainakin akateemiseen liturgiaan vihkiytymättömälle kulttuurintutkimus yliopistoissa vaikuttaa usein yllättävän pinnalliselta touhulta. Kööpenhaminaankin oli muutama opiskelija hoksannut saavansa ilmaisen matkan lukemalla vähän sarjakuvia ja sepustamalla tekstiä, jota yksikään yleisölle tehty lehti ei julkaisisi.

Etukäteen seminaarista teki kiinnostavan se, että mukana oli tunnettuja ja arvostettuja luennoitsijoita. Heidänkään esityksensä eivät aina innostaneet.

Ranskasta tuli kuulu filosofi, professori Pierre Fresnault-Deruelle. Hän luki esitelmänsä seminaarin avaukseksi paperista, jonka ilmeisesti joku muu oli kääntänyt englanniksi. Professorin englannintaidoilla jäi epäselväksi olisiko ohjelmaan merkityn otsikon *“Images of Comics as Geography”* viimeisen sanan pitänyt olla itse asiassa *Scenography* - siis sarjakuvien kuvat karttoina vai lavastuksena.

Yleensä Fresnault-Deruelle kuulosti puhuvan lavastuksesta. Paikoin asia kuulosti kiinnostavaltakin, mutta kokonaisuus jäi ”aksentin” pimentoon. Esitelmätekstin kääntäjä ei myöskään tuntenut sarjakuvan englanninkielistä terminologiaa. Puolivälissä kävi ilmeiseksi, että käytetty sana *“cartoon”* tarkoitti sarjakuvan yhtä ruutua, englanniksi *panel*.

Cartoon merkitsee pilakuvaa tai animaatiota, joskus harvoin sar-