

CHRIS WARE ON YKSI 90-LUVUN OMALEIMAIMSIMMISTA SARJAKUVA-ITAITEILJOISTA, JOKA TULI TUNNETUKSI ENSI KERTAA EDESMENNEEN RAW-ANTOLOGIAN SIVUILLA. SITTEMMIN WARE ON TULLUT JULKAISSEKSI OMAA ACME NOVELTY LIBRARY -LEHTEÄN KAIKKIAAN 14 NUMEROA.

TYYLILLISESTI MONEEN SUUNTAAN KUROTTAVAN JA KUMARTAVAN ACME TARINAT OVAT YHDISTELMÄ NOSTALGIAA JA UUDENLAISTA SARJAKUVAKERRONTAA, IRONIAA JA VAKAVALIKIN POHDINTAA. 32-VUOTIAS, NEBRASKAN OSAVALTISSA SYNTYNYT WARE ON SETHIN TAPAAN VIEHÄTYNYT WANHASTA AJASTA JA ESINEISTÄ, JOTKA OVAT VANHEMPIA KUIN PIIRTÄJÄ ITSE.

WAREN VAIKUTTEET OVAT YHTÄ MONI-ILMEISET KUIN ITSE TAITEILIJAKIN. MUUN MUASSA VANHAT TEX AVERY-ANIMAATIOIT JA KRAZY KAT SEKÄ ERI KUVATAITEET SAAVAT SEURAKSEEN VANHAN KUNNON TERIKSEN.

SVEITSILÄISEN STRAPAZIN-SARJAKUVA-AIKA-KAUSLEHDEN TOIMITTAJA CHRISTIAN GASSER HAASTATELI UJONPUOLEISTA WAREA LUZERNIN FUMETTO-FESTIVAALILLA JA PÄÄTTI OTTAA SALAPERÄISESTÄ PIIRTÄJÄSTÄ SELVILLE - KAIKEN.

HAASTATELU  
CHRISTIAN GASSER  
NAUHALTA PURKANUT JA  
SUOMENTANUT  
JOHANNA ROJOLA



## THE ACME & CHRIS WARE RYTMII VERESSÄ

CG = CHRISTIAN GASSER  
WARE = CHRIS WARE

CG: Tyylisi näyttää hyvin varhaisimissa Raw-antologiassa ilmestyneissä tarinoissa. Kauanko kesti kehittää oma tyyli ja kieli? Oliko se taistelua vai tuliko se luonnostaan?

WARE: Yritin kehittää omaa tyyliä tietoisesti aikani, kunnes tajusin, että se oli suuri virhe. Minusta pahimmin asia, mitä taiteilija voi tehdä, on yrittää kehittää oma tyyli voidakseen sitten hyödyntää sitä. Se merkitsee muuttumista pelkäksi kuvittajaksi, huoraksi.

CG: Sinusta ei siis edelleenkään tunnu siltä, että sinulla olisi oma tyyli? Etsit ja laajennat sitä yhä?

WARE: Ei vaan tarkoitan, että en edes halua tyyliä tyylin vuoksi, koska silloin pystyttäisiin tietoisia rajoitteita sille, mitä yritän kertoa tarinoissani. Haluan saada ne vaikuttamaan niin realistisilta kuin mahdollista. En halua löytää jotain tiettyä tapaa

sivistellä niitä.

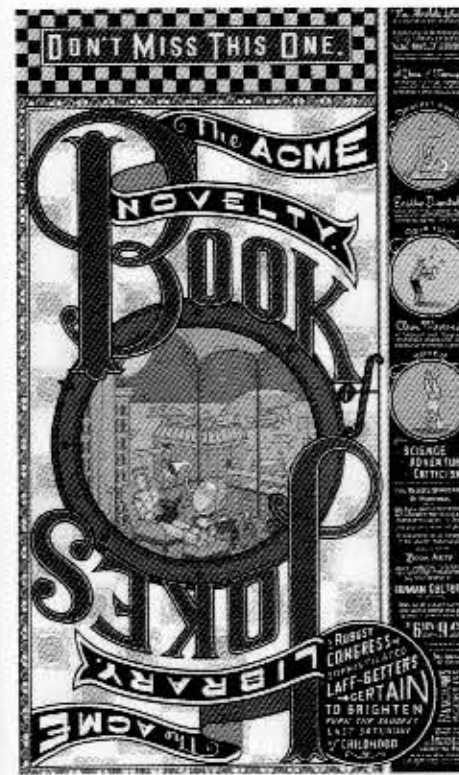
CG: Tarinasi eivät ole yhtä ilmeisiä kuin vaikkapa Teräsmies, ja niihin sisälle pääseminen vaatii tiettyä panutumista lukijalta. Yritätkö tietoisesti laajentaa sarjakuvan mahdollisuuksia, kokeilla uusia kerrontatapoja?

WARE: Jossain määrin kyllä, mutta sitäkin ei saa viedä liiallisuuksiin. Jos innostuu liiallisiin muutokkeiluun, saattaa menettää lukijan tai mikä vielä pahempaa, joutuu itse hukkaan. Lopulta päättyy vain sut-tailemaan epämääräisiä tai käsittelemään kieltä. Yritän olla kokeellinen, mutta vain tavoilla, jotka kertoisivat jotain olennaista tarinasta.

Sarjakuvataiteilijan täytyy hallita monia asioita. On tietenkin osattava piirtää, mutta sen lisäksi täytyy olla rytmittäjä kerronnan suhteen, vähän niinkuin musiikissa. Lisäksi pitää ymmärtää värin sekä kokonaisuuden ja sommittelun päälle. Mickestäni sarjakuva on yksi monimutkaisimmista taidemuodoista, vaikka sitä kohdellaankin Amerikassa enemmän tai vähemmän kuin roskana. Toisaalta tuo asenne on vain hyväksi, sillä arvostettua taidemuotoa kuten maalaus- tai käsitetaidetta katsoja lähestyy ajatellen, että jos hän ei ymmärrä teosta, syy on hänessä itsessään. Hän ajattelee, ettei hänellä ole riittävää kulttuurin tai historian tunteusta. Jos taas lukija ei ymmärrä sarjakuvastriippiä, hän vain ajattelee, että se on surkea. (Yleisö nauraa äänekkäästi.)

CG: Ensi silmäyksellä suurin osa ihmisistä kiinnittää huomiota sarjakuvien tavallaan vanhanaikaiseen ulkonäköön. Esimerkiksi sarjakuvien värit näyttävät vanhoilta. Miksi?

WARE: No, minä pidän kaikenlaisesta vanhasta. Joskus minua syytetään nostalgiseksi: "Etkö toivoisi, että olisi 1890-luku?" Ei, en haikaile 1890-luvulle, mutta joistakin nykypäivään



Acme Novelty Library -lehdet ovat kukin pieniä koriste-esineitä, täynnä veikeitä pikku yksityiskohtia.

saakka säilyneistä asioista pidän tavattoman paljon.

CG: Käyttökö vanhoja tekstityyppejä, kylttejä ja muuta myös luodaksesi sarjakuviksi tiettyä ajattomuuden tuntua?

WARE: Vau, tuota en ole ikinä tullut ajatelleeksi. Olisihan se mukavaa. Ei välttämättä tietoinen valinta, mutta kuulostaa hyvältä. Hmm.

CG: Sarjakuviasi eivät siis ole nostalgisia sisältönsä puolesta ja mainoksetkin näyttävät hyvin moderneilta. Toisaalta tulee vaikutelma, ettet oikein viihdy tässä ajassa.

WARE: Niin, luultavasti viihtyisin vielä huonommin jos olisin kuolemassa koleeraan ja minulla ei olisi tarpeeksi montaa yöastia... kyllä nykyajassa on puolensa!

### ARKKITYYPPIÄ ANARKISTEJA

CG: Viittauksilla leikkiminen näkyy parhaiten Quimby- ja Sparky-tarinoissasi. Ovatko ne muistikuvia lapsuutesi piirretyistä?

WARE: Eivät oikeastaan. Toivon, että niin olisi, mutta synnyin liian myöhään nähdäkseen vanhoja klassikkoanimaatioita televisiosta. Sparky ja Quimby ovat aika arkkityyppisiä hahmoja, jotka syntyivät varmaan pareraman tekemisen puutteesta. Olen piirtänyt viikottaista strippiä vuosia ja tosiasiaa monet jutut syntyivät tarpeesta täyttää tiettyä tilaa joka viikko.

CG: Mutta näytät välittävän hahmoistasi, Quimbysta ja Sparkysta ja niiden ympärille rakennetuista hyvin animaati-

onomaisista tarinoista. Tunnut pitävän hahmojen tavasta liikkua ja siitä, mitä niille tapahtuu.

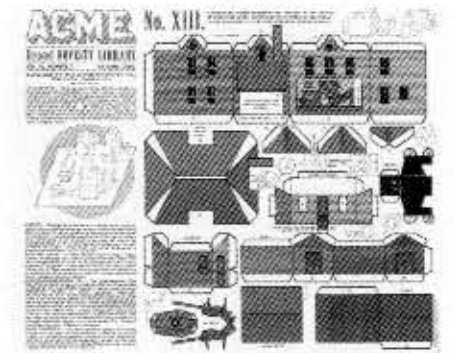
WARE: Alunperin tarkoitus oli yrittää kertoa tarinoita ilman sanoja ja käyttää hahmoja vähän niinkuin nuotteja paperilla, niin että kun tarinaa lukee, sen tavaltaan kuulee. On erikoista lukea pelkkiä kuvia niinkuin lukisi sanoja, niin että edessä olevalla sarjakuvavivulla ei ole tekstiä. Jotain kummaa tapahtuu omassa päässä silloin. Se on melkein kuin musiikkia. Halusin kokeilla, miten pitkälle voisin jutun viedä. Tarinassa oli vahvasti omaelämäkerrallinen leima.

CG: Sinun tapauksessasi omaelämäkerrallisuus on hyvin verhoitua. On yllättävää kuulla, että näiden julmien kissa- ja hiiritarinoiden lähökohta tosiaan on oma elämäsi, varsinkin verrattuna siihen, millaisia omaelämäkerralliset sarjakuvat yleensä ovat.

WARE: Niin, se johtuu varmaan siitä, että en ole erityisen hyvä kirjoittaja. En halua mennä henkilökohtaisuuksiin, mutta varmaan jokainen meistä on ollut jossain määrin huonossa ihmissuhteessa, jossa riidellään jatkuvasti ilman muuta syytä kuin että ajatuskin toisen jättämisestä on kestämätön.

CG: Se ei ole siis parodia Disney-animaatioista tai joistain muusta piirretystä?

WARE: Ei minua sellainen kiinnosta. Ja minä VIHAAN Walt Disneyä. Ainoa asia, mistä pidän Disneyssä, on se, että ihan tavallinen kansailainen maalaispoika päätyi käytännöllisesti katsottuna maailman herraksi. Se on kulttuurisesti mielenkiintoista, mutta muuten Disney on minusta kaikin tavoin vastenmielinen.



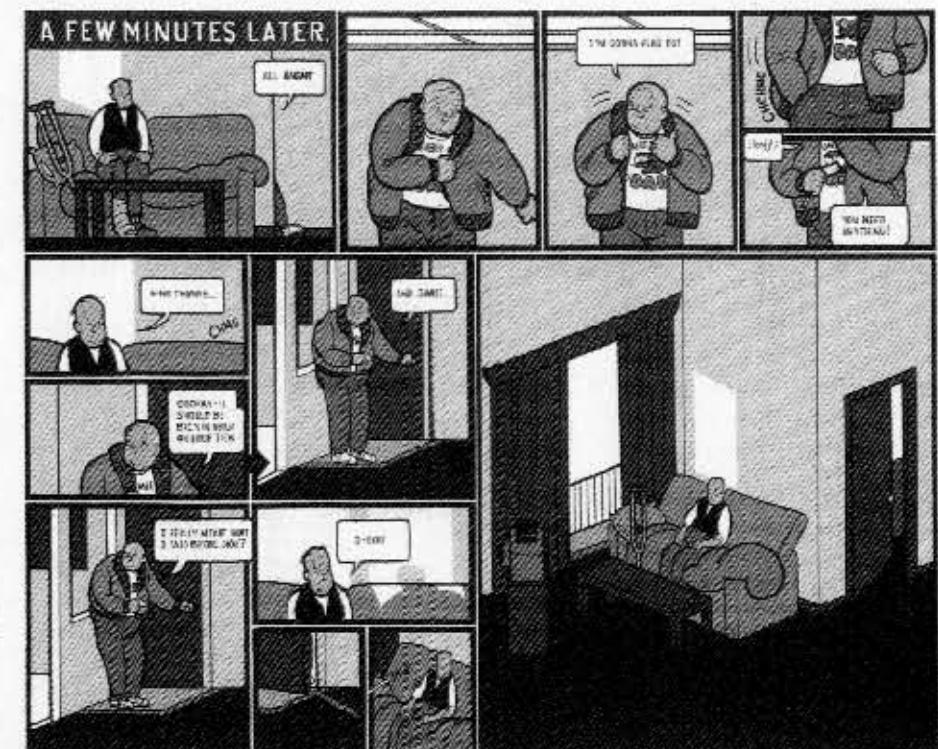
Ware sisällyttää lehtiinsä usein tehtäviä. Tässä talon rakennusohjeet!

Enkä minä parodioi Disneyä, sen firman tuotteet ovat tarpeeksi huonoja jo sellaisenaankin. Olipas aika ilkeästi sanottu. Pyydän anteeksi, jos joku siellä yleisön joukossa pitää Mikki Hiirestä. (Naurua)

CG: Ensimmäisissä Acme Novelty Library -lehdissä on myös muita hahmoja, kuten Potato Boy, Rocket Sam ja Big Tex. Millaisia ne ovat?

WARE: Rocket Sam ja Big Tex olivat alunperin vain kertavitsin hahmoja, joita aloin vasta myöhemmin kehittää eteenpäin. Neki olivat puolittain omaelämäkerrallisia, mutta samalla pilailin science fiction- ja cowboy-lajityyppien kustannuksella.

Ne stripit oli tarkoitettu irtovitseiksi. Piirrän Chicagossa lehteen naurettavan pitkää tarinaa, Jimmy Corrigania, viikoittain. Kukaan, joka lukee sitä viikosta viikkoon, ei voi tajuta siitä mitään, joten ajattelin että tarina pitäisi ainakin katkaista välillä jollain hausalla ja ymmärrettävällä pikkuhauskalla.



Väitteenäinen tunnetuksi on Warelle ominaista, kuten erikoisilla ruuduilla leikittelykin.

## TERÄSMIEHENI

**CG:** Yksi amerikkalaisen massakulttuurin perushahmoista on Teräsmies, jota käytät useissa tarinoissasi. Hän on tärkeässä osassa eräässä pitkässä Jimmy Corrigan -tarinassa. Olitko pienenä Teräsmies-fani?

**WARE:** (alustuneella äänellä): Kyllä minä olin Teräsmies-fani. Voisinpa sanoa että en ollut. Kaikki fiksit sarjakuvapiirtäjät tykkäsivät Aku Ankasta tai muusta vastaavasta, mutta minä olin tottakai nynny ja pidin Teräsmiestä, Lepakomiehestä ja muista supersankareista. Ja odotin ja odotin että saisin supervoimat... yritin itse aiheuttaa onnettomuuksia, suihkutin itseäni tehdaspuuaineella, jos vaikka saisin jotain ihmevoimia. Tietenkään niin ei koskaan käynyt. Minulle ei edes kasvanut lihaksia. Ainoa seuraus oli, että haluan pysytellä kotona ja toivon ettei tarvitsisi tavata ketään, mutta... mitä kysyitkään?

**CG:** Vastasit jo enemmän kuin kysyin! (Naurua) Suurin osa amerikkalaisista sarjakuvapiirtäjistä, jotka lukevat Teräsmiestä pienenä, piirtävät jatkossa Teräsmiestä tai jotain vastaavaa supersankaria.

Sinun kohdallasi on jossain tapahtunut katkos. Lakkasitko pitämästä Teräsmiehestä?

**WARE:** Tottakai, kun se ei enää tuntunut käyvän yksin elämäni kanssa, joskus viisitoistavuotiaana. Kun vihdoinkin tajusin, että supersankarit ovat mänttejä, olin ainakin kolme-neljätoistavuotias. Halusin pukeutua Hämähäkkimieheksi Halloweenina. Tätiäni ompeli minulle puvun ja kun olin pukeutunut sen päälleni, tunsin itseni idiootiksi ja päätin: "nyt saa riittää!" (naurua)

**CG:** Teräsmies on silti sinulle edelleen merkittävä, koska hän esiintyy sarjakuviasikin.

**WARE:** Hän on osa kulttuurin yleistä kuvastoa. Ja ehkä supersankarit olivat jonkinlaisia isän malleja monille lapsille, minullekin. Teräsmies on huvittava - mies, joka voi tehdä IHAN mitä vaan, ja on silti kiltti eikä roisto. Lapsena ajattelin, että isät ovat sellaisia, roistoja, jotka tekevät mitä huvittaa.

**CG:** Totta, Teräsmies ei ole mikään mukava hahmo, ei ainakaan ACME Novelty Libraryn numerossa 10. Lihava-kin hän on.

**WARE:** Sinäkin olisit lihava, jos voisit

tehdä ihan mitä vaan! Ei tarvitse käydä punttiksella, jos on supervoimia! Super-sankarina sitä söisi vaan mitä huvittaisi! (naurua)

## MAAILMAN FIKSUIN KAKARA

**CG:** Teräsmies on eräänlainen isä-hahmo mainitsemallesi Jimmy Corrigan -hahmolle, joka on tähänastisen urasi avaintarinan - Jimmy Corrigan, The Smarter Kid On Earth -päähenkilö. Kuinka monta sivua pitkä tähän asti kunnianhimoisimmasta tarinastasi kaikkiaan tulee?

**WARE:** Hieman yli 340 svua. Todellisen haaste laahautua läpi kenelle tahansa. Voisinpa sanoa tienneeni täsmälleen mitä tein, mutta tosiasia minulla ei ole aavistustakaan. Välillä olen niin epätoivoinen, että melkein ohketaan istua piirustuspyö-dän ääreen ja tuijottaa valkoista arkkia.

**CG:** Jimmy on hyvin tavallinen poika, joka kasvaa isättömänä. Hänellä on isäpuoli, Teräsmies, ja myöhemmin hän tutustuu oikeaan isäänsä.

**WARE:** Eikö kuulostakin jännittävältä? (naurua) Siinä juoni lyhykäisydes-sään, Jimmy tapaa isänsä ja palaa takaisin

kotiin. Minusta tarina voi edetä kuin musiikkikappale tai kuunkierto. Siihen ainakin olen pyrkinyt Jimmy Corriganin vaiheista kertoessani.

**CG:** Kun Jimmy Corrigan ja hänen oikea isänsä vihdoinkin tapaavat, pitkässä kohtauksessa ei varsinaisesti tapahdu paljoakaan. Silti tunnelataus siinä on hyvin vahva...

**WARE:** Koko tarina sai alkunsa omista kuvitelmistani, sillä en ollut koskaan tavannut oikeaa isääni, mikä on kaiketi aika tyypillistä sukupolveni nuorille amerikkalaisille. Ja tietenkin ollessani puolessa välissä tarinaa, oikeasti TAPASIN oman isäni.

**CG:** Jimmy Corriganin tarinanahan on itse asiassa todella surullinen. Onko kukaan psykologi koskaan analysoinut sitä?

**WARE:** Ei, kuka tahansa psykiatri kuolisi ennemmin kuin jäisi kiinni sarjakuvien ostamisesta. Yhdysvalloissa sarjakuvien ostaminen on todella noloa. Sinun on mentävä varta vasten erityisiin kauppoihin, joissa käyvät vain äärimmäisen surkeat ihmisrauniot. Aivan kuin ostaisi pornoa.

## SÄVELLÄ SARJAKUVAA

**CG:** Vertasit joskus tapaasi kertoa tarinoita musiikin säveltämiseen. Mitä tarkoitit?

**WARE:** Mielestäni piirrokset käsitetään usein sarjakuvan kuvitukseksi. Tämä ongelmallinen asenne tuli sarjakuviin 1930-luvulla, kun sarjakuvat omaksuivat elokuvan, elävien kuvien kielen. Mutta kun ihminen katsoo sarjakuvaa, hän lukee itse asiassa kuvia niinkuin kirjoituksesta sanoja. Olenkin yrittänyt käyttää kuvaa rytmillisenä välineenä.

**CG:** Millainen musiikki inspiroi sinua?

**WARE:** Klassinen musiikki ja vuosisadan vaihteen amerikkalainen ragtime. Ragtime ei perustunut taituruuteen, vaan siinä on ratakasti kiihkeää tunteellisuutta. Ragtimen nopea tempo kuulostaa iloiselta, mutta jos sitä kuuntelee hidastettuna, jotkut melodioista ovat siemättömän ahdistavaa kuultavaa.

**CG:** Haluatko sarjakuvillasi luoda saman vaikutelman: pinta näyttää söpöltä ja hauskalta, mutta tarkemmin hukiessa paljastuu hyvin surullinen kuva maailmasta?

**WARE:** Kyllä kai. Kuulostaa erinomaiselta. (naurua) Haluaisin vaan tietää, ajattelevatko nämä ihmiset täällä että joo joo, olisit jo hiljaa!

**CG:** No, he ovat tarpeeksi isoja lähtekseen itse pois jos ovat kyllästyneitä. Sveitsiläiset ovat tosin hyvin kohteliaita, joten et voi koskaan olla varma.

Quimby the Mousea vuodelta 1994.

## 30-LUVUN SUURI EREHDYS

**CG:** Jimmy Corriganin tarinan kautta käsittelet siis ilmeisen henkilökohtaisia asioita. Mainitsit myös, ettei tarkkaan tiedä, miten tarina jatkuu. Onko sen kirjoittaminen ja piirtäminen sinulle osittain itsetutkiskelua? Oletko oppinut tarinan kautta jotain itsestäsi tai onko se ollut muutoin puhdistavaa?

**WARE:** Jossain vaiheessa tuo ehkä piti paikkansa. Kyseessä on enemmänkin muutoseikka. Jos lähtökohtana on äärimmäisen tarkkaan suunniteltu käsikirjoitus, vaarana on päätyä piirtämisen sijaan vain kuvittamaan juonta. En voisi piirtää sarjakuvaa, jossa tehtäväni olisi vain kuvittaa käsikirjoitus. Haluan edetä kuvasta kuvaan omilla ehdoillani, koska yksi kuva asettaa ehtoja seuraavalle. Uskoakseni monet odottavat sarjakuvialbumilta tietynlaista tarinaa ja selkeää juonta. Minusta se on usein virhe.

**CG:** Miksi sitten niin harvat yrittävät kertoa sarjakuvalla erityyppisiä tarinoita?

**WARE:** Hyvä kysymys. Vuosisadan vaihteessa varsinkin sanomalehti-piirtäjät kuten Winsor McCay, Cliff Sterrett, George Herriman, Frank King ja Lyonel Feininger piirsivät kaikki luonnostaan omalla tyylillään. Heillä kaikilla oli oma lähestymistapansa, oma ominaislaatunsa värityksestä sommitteluun, rytmityksestä tarinankerrontaan ja sisältöön. Sitten elokuvan valtuisen suosion myötä 30-luvulla kaikki omaksuivat sen tyylitapaa. Etenkin sarjakuvialbumeissa tämä johtaa liian usein tylsiin, mitänsanomattomiin tapoihin kertoa tarina.

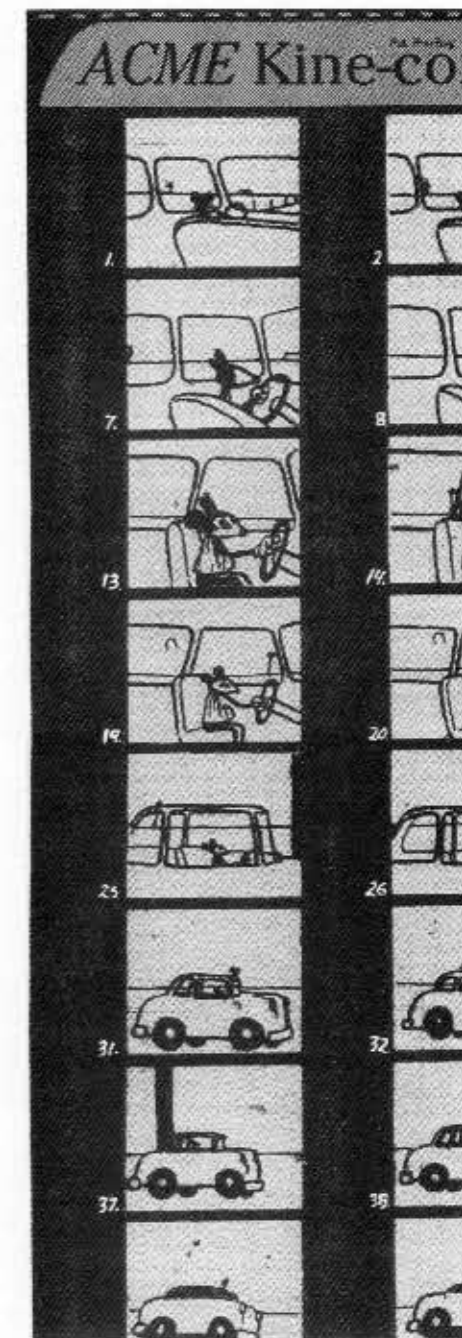
## HILJAA HYVÄ TULEE

**CG:** Onko maailmankuvasi oikeasti yhtä synkkä, julma ja pessimistinen kuin sarjakuvissasi?

**WARE:** Minusta tarinani eivät ole synkkiä, julmia tai pessimistisiä. Tavallaan ne ovat jopa optimistisiä. Sitä paitsi minä todella inhoan onnellisia tarinoita, ne ovat valheellisia. Nuorena kirjoittajana olen tehnyt usein sen virheen, että menen toiseen äärimmäisyyteen. Toivottavasti jonain päivänä osaan löytää kultaisen keskitien.

**CG:** Olet valinnut sarjakuviisi viileän, hallitun tyylin. Haluatko piiloutua pinnan alle?

**WARE:** Niin, en välttämättä usko ekspressiiviseen viivaan sarjakuvissa. Sarjakuva eroaa piirustuksesta ja etenkin maalaustaiteesta, taiteesta, piirustuksesta ja etenkin maalauksesta. Minä haluan että työni ovat mahdollisimman lämmin-



kisiä, joten on oikeastaan ironista, että piirrostyylini on viileä.

**CG:** Tuotat sarjakuvia Acme Novelty Library -yhtiön kautta. Oikeastaan ne ovat pieniä taide-esineitä, täydellisesti suunniteltuja lehtiä, joiden formaatti vaihtelee huikkeasti. Välillä lehdet ovat aivan pieniä lätyköjä, välillä jättimäisiä esineitä, joiden ahtaminen kirjahyllyyn on sula mahdollisuus. Paljonko aikaa sinulta menee mainosten ja pikku koottavien ynnä muiden tekemiseen?

**WARE:** -Jokainen sivu vie noin kaksikymmentä tuntia, kanteen ja muihin sivuihin menee siinä kuukausi. Joskus vaivun epätoivoon ajatellessani, että kestävä seitsemän kuukautta saada lehti valmiiksi ja kuusi minuuttia lukea se. (naurua)

Mutta minä vain haluan saada aikaan jotakin todella huolella tehtyä. Nykymaailmassa näkee niin paljon tavaroita, joita ei ole viimeistelty huolellisesti. ■

