

YUKITO

Yukito Kishiro kertoo olleensa sarjakuvan ja animaation lumoissa jo pienestä pitäen. Hänen lukioaikojensa suurimpana tavoitteena oli voittaa jokin suuri kansallinen sarjakuvakilpailu - tavoite, jonka hän saavutti vuonna 1984 voittaessaan suuren Shogakukan-kustantamon Shonen Sunday -lehden "paras uusi taiteilija" -palkinnon vain 17-vuotiaana. Tuo samainen palkintohan laukaisi mm. Rumiko Takahashin ammatilaisuralle joitakin vuosia aikaisemmin.

Lukuisista tarjouksista huolimatta Kishiro ei rynnännyt ammatilaiseksi. Sen sijaan hän kävi lukion loppuun ja hankki taideollisen koulutuksen. Neljä vuotta myöhemmin hän osallistui tudeelleen samaan kilpailuun ja tällä kertaa voitti kunniamaininnan (usein toistetun tarinan mukaan hän ei voittanut kilpailua, koska yksi tuomareista piti kilpailutyötä henkisesti häiriintyneen ihmisen tuotoksena). Hänen ensimmäinen kaupallinen työnsä oli n. 60-sivuinen Hito, joka julkaistiin Comic Jump -lehdessä 1988.

Parhaiten Kishiro kuitenkin tunnetaan seuraavasta työstään. Vuonna 1991 alkoi Business Jump -lehdessä pyöriä omalaatuinen tarina nuoresta naisoturista etsimässä itseään. Tarinan nimi oli Gunmm (Gun Dream) ja soturin nimi oli Gally. (Englantilaisessa käännöksessä "Gally" muuttui hieman runollisemmaksi "Alitaksi" ja nimeen sukelsi jostain tuo "Battle Angel".) Tarina sai varsin ekstaattisen vastaanoton Japanissa ja se käännettiin saman tien mm. Italiaksi, espanjaksi, englanniksi ja ranskaksi.

Gunmm:n maailma on varsin lohdu-

ORY AND ART BY
YUKITO KISHIRO

KISHIRO

Ari-Matti Sarén

ton paikka. Taivaalla leijuva Zalemin kaupunki (englanniksi "Tiphares") on vain tavoittamaton haave niille harvoille, jotka vielä jaksavat unelmoida. Suurimmalle osalle ihmisistä elämä on vain raahautumista päivästä toiseen suurella kaatopaikalla, johon Zalemin jätteet pudotetaan. Suurin osa väestöstä on kyborgija – puoliksi koneita, puoliksi ihmisiä. On kuin he yrittäisivät tulla ympäristönsä kaltaisiksi selvittääkseen. Tästä huolimatta he ovat pohjimmiltaan hyvin sympaattisia tavallisia ihmisiä jokapäiväisine iloineen ja suruineen.

Tuossa maailmassa asuu Ido, entinen zalemilainen, joka hankkii elantonsa kyberlääkärinä. Eräänä päivänä etsiessään varaosia jättekasasta hän löytää naiskyborgin pään. Hän antaa kyborgille uuden ruumiin ja nimen (kuolleen kissansa mukaan). Gally ei muista mitään aiemmasta elämästään, mutta huomaa pian, että osaa Panzer Kunst'ia, kyborgille suunniteltua taistelulajia. Koska tuo taistelutaito on ainoa asia, joka Gallylla on jäljellä entisestä elämästään, hän takertuu siihen ja ryhtyy etsimään itseään sen kautta.

Gunmmin maailmankuva onkin taistelulajien ja buddhalaisuuden läpituntema. Gally vaeltelee ensin palkkionmetsästäjänä, sitten motorball-pelaajana (motorball on tulevaisuuden urheilulaji, joka on lähinnä risteytys, formulakisoja, amerikkalaista jalkapalloa ja gladiaattoritistelua) ja viimein Zalemin agenttina. Hän vaihtaa ruumiinsa aina kulloiseenkin ammattiin sopivaksi. Tuo toistuva ruumiin tuhoutuminen ja uudistuminen peilaa myös hänen henkistä kehitystään, ja se onkin nähtävissä lähinnä eräänlaisena uudestisyntymisenä. Jokainen ruumis – jokainen elämä – vie Gallya hieman lähem-

mäksi oman itsensä kohtaamista ja valaistumista.

Toistuva buddhalainen kuvasto kulminoituu upeaan loppukohtaukseen, joka tuo mieleen tarinan Shingon-buddhalaisesta munkista, joka muuttui pyvääksi kannatellakseen tempelin kattoa viluisten matkalaisten yllä. Jättimäinen lootuksenkukka leijumassa maapallon yllä lienee yksi kaikkien aikojen hienovaraisimmista, kauniimmista ja vaikuttavimmista loppukuvista. Loppu olisi vieläkin upeampi ilman lyhyttä päälleliimatun makuista epilogia, jolla tarinaan saadaan markkinavoimien vaatima "onnellinen loppu" pahimpaan Hollywood-tyyliin...

Gallyn vaellus jatkui länsimaisittain muhkeat 1800 sivua. Onkin mielenkiintoista seurata Kishiron kehittymistä taiteilijana moisen urakan aikana – olihan Gunmm hänen ensimmäinen pitkä sarjansa. Yllättävää kyllä hänen piirosjäkensä ei juurikaan muutu koko aikana. Hänen viivankäyttönsä on yhtä mestarillista ensimmäisestä ruudusta viimeiseen. Ainoastaan pientä siistiytymistä ja pehmenemistä on havaittavissa. Sen si-

jaan sivujen sommittelu paranee huikasti sarjan edetessä. Varsinkin alkupäässä osa sivuista ei oikein toimi kokonaisuutena. Tämä on erityisen selvästi havaittavissa käännoksissä, joissa sivut on painettu peilikuvina. Myös hänen taitonsa tarinakertojana paranee tarinan edetessä. Hän luottaa yhä suuremmissa määrin pelkkiin vihjauksiin ja hienovaraiseen tunnelman luontiin.

Gunmm on kääntynyt myös animaatioksi. Siitä on tehty kaksi 30 minuuttista osaa, jotka on julkaistu englanniksi yhdellä nauhalla. Juonta on toki jouduttu yksinkertaistamaan rankalla kädellä, mutta animaatio on erittäin kaunista ja tunnelma on hyvin lähellä sarjakuvaa, joten suosittelen lämpimästi tutustumista.

Gunmmin jälkeen Kishiro aloitti sarjan Haisha (Ashen Victor). Täysin hän ei luomaansa maailmaa malttanut jättää, vaan Haisha sijoittuu samaan maailmaan, tosin jonkin verran ennen Gunmmin tapahtumia. Tunnelmaltaan ja osin aiheiltaan Haisha on varsin lähellä Gunmmia. Graafisesti sen sijaan Kishiro siirtyi täysin eri suuntaan.



YUKITO KISHIRO



Gunmmin herkän ohuen viivan tilalla vuorottelevat lähes fotorealismiin pyrkivät tietokoneella ja ruiskulla tehdyt kuvat ja toisaalta viimeaikaista Frank Milleriä muistuttava raju mustien ja valkoisten pintojen käyttö. Tyyli ei kaikilta osin tunnu oikein luontevalta Kishiron käsissä. Jotenkin koko sarjasta jääkin tuntuu suhteellisen nuoresta taiteilijasta, joka toisaalta pelkää tyyliinsä pysähtyvän paikoilleen, mutta toisaalta ei oikein tiedä mihin suuntaan haluaisi kehittyä.

Niille, jotka kärsivät minun laillani vieroitusoireita Gunmmin päättymisen jälkeen huomautettakoon, että Kishiro tekee edelleen irrallisia tarinoita Gallysta ja kumppaneista nimellä Gunmm Gaiden. Osa niistä tapahtuu varsinaisen Gunmmin tapahtumien välissä, osa taas on niille vaihtoehtoisia. Tarinoita on julkaistu Ultra Jump -lehdessä, mutta tietääkseni niistä ei ole vielä julkaistu kokelmakirjaa.

Gallyn suulla Kishiro kertoo meille, että ihminen voi valita, miksi haluaa tulla, ja jos vain tahtoo tarpeeksi, hän voi kasvaa tuohon valitsemaansa rooliin. Hän myös muistuttaa meitä, että ihmisen arvo mitataan sillä, montaako muuta elämää hänen elämänsä koskettaa ja kuinka moni noista elämistä on parempi hänen kosketuksensa jälkeen. Yukito Kishiro saakoon tunnustuksemme molemmissa asioissa: hän halusi tunnustetuksi manga-taiteilijaksi ja on nyt sellainen. Ja ainakin minun elämäni on hieman parempi Gallyn teräksisen käden hipaisun jälkeen. ●



KYSY!

Pauli Ruonala vastaa

SARJAINFON KYSYMYS- JA VASTAUSPALSTALLE SAA LÄHETTÄÄ KYSYMYKSIÄ JA KOMMENTTEJA. LÄHETÄ VIESTISI SUORAAN PÄÄTOIMITTAJALLE SÄHKÖPOSTITSE sarjainfo@kaapeli.fi TAI ETANAPOSTITSE KIVI LARMOLA, ITÄLAHDENKATU 4, 00210 HELSINKI.

Onko Steve Purcellin Sam & Max sarjakuvia saatavana Suomessa? En ole löytänyt mistään kaupasta! USA:sta saisi, mutta ne postimaksut...

Max the Rabbit, Lappeenranta

Lehti-Fennica ilmoittaa että Sam & Max-sarjakuvalehteä on vaikea saada mistään Suomessa. Sarjasta on koottu yksi albumi, jota voi kysyä Lehti-Fennicasta.

Miksi Friikkilän veljeksi ei ole läheskään kaikkia julkaistu suomeksi, kun se on niin tavattoman hyvä?

Miksi suomeksi ei ole julkaistu enemmän underground-sarjakuvia esim. Crumb? Nyt joudun tilaamaan niitä Amerikasta asti.

Jake, Helsinki

P.S. Todella hieno idea tämä KYSY palsta sarjakuvista! Onkohan se ensimmäinen laatuaan?



© GILBERT SHELTON

Se, että sarja on hyvä ei välttämättä merkitse sitä että sitä julkaistaisiin suomeksi, eikä sitä, että sarja saisi lukijoita Suomessa - valitettavasti. Gilbert Sheltonin The Fabulous Furry Freak Brothers -sarjaa on julkaistu suomeksi seuraavasti:

Jymy-lehti 3/1975 (nimellä Turmiolan Tommi)

Tapiiri-lehden 1984 ja 1985 numeroissa oli kaikissa vähintään yksi Friikkilä-sivu. Pitempiä tarinoita numeroissa 1/1984, 3/1984, 3/1985.

Albumijulkaisut:

Nuo maanmainiot mahdollottomat Friikkilän pojat (ja Läski-Freddyn kissa!) palaavat takaisin luontoon ja muita tarinoita (kannessa lukee Friikkilän pojat: Takaisin luontoon). Tapiiri-albumi 2 1984

Friikkilän pojat Mexicossa! Jalava 1988

Friikkilän veljekset: Idiootit ulkomailla 1 & 2. Semic Press 1991

Läski-Freddyn Kissa 1. The Good Fellows 1994

Läski-Freddyn Kissa 2. The Good Fellows 1995

Läski-Freddyn Kissa 3. The Good Fellows 1997

P.S. Seura on vastannut perustamisestaan lähtien lukijain kysymyksiin sitä mukaa kun niitä on tullut. Kaikkia kysymyksiä ei paineta lehteen.