



SCHUITEN & PEETERS HÄMÄRÄN KAUPUNGEISSA

Belgialainen kaksikko Benoit Peeters ja Francois Schuiten vierailivat Kemin sarjakuvafestivaaleilla maaliskuussa. Suomeksi heiltä on ilmestynyt albumi Kuumetta Urbicandessa, joka on osa laajempaa Hämärän kaupungit -sarjaa.

Kun teimme *Kuumetta Urbicandessa* kymmenkunta vuotta sitten, oli mielellämme jaettu Berliini. Halusimme kuvata, mitä tapahtuu, kun jokin yhdistää kaupungin eristetyt puolessot, kertoo käsikirjoittaja **Benoit Peeters**. Nykyisin albumia onkin kiinnostavaa lukea juuri siitä näkökulmasta.

Albumi kertoo arkkitehti Robickista, joka on suunnitellut Urbicanden kaupungille yhtenäisen ilmeen. Joki halkaisee kaupungin kahtia; toisella puolella Robickin näkemykset on toteutettu kurinalaisesti, toinen puoli renottaa sattuman vallassa. Vastakkaiset puolessot edustavat hallitsevaa luokkaa ja työväestöä, järjestystä ja kaaosta, järjettä ja allajuntaa.

Kaupungin yhdistää mystinen kuutio, joka alottaa kasvunsa Robickin työpöydältä. Sen palat kasvavat läpi seinien rikkomatta kuitenkaan mitään. Tarinan voisi tulkita teknologiaan luottavan rationalismin kriittiseksi.

Minua Urbicandessa kiinnosti tutkia, mihin arkkitehdit voivat viedä ympäristön, jos he saavat toteuttaa hurjimmat unelmansa. Tilanne, jossa kaikki vanha puretaan uuden tieltä, on sekä kiehtova, että pelottava. Urbicandessa on tärkeää, ettei massiivisen arkkitehtuurin maailmaan tunkeutunut tekijä ollut liian vieras. Kuutio sopi hyvin, koska se on muodoittanut kova kuten kaupunkikin, pohti pirttäjä **Francois Schuiten**.

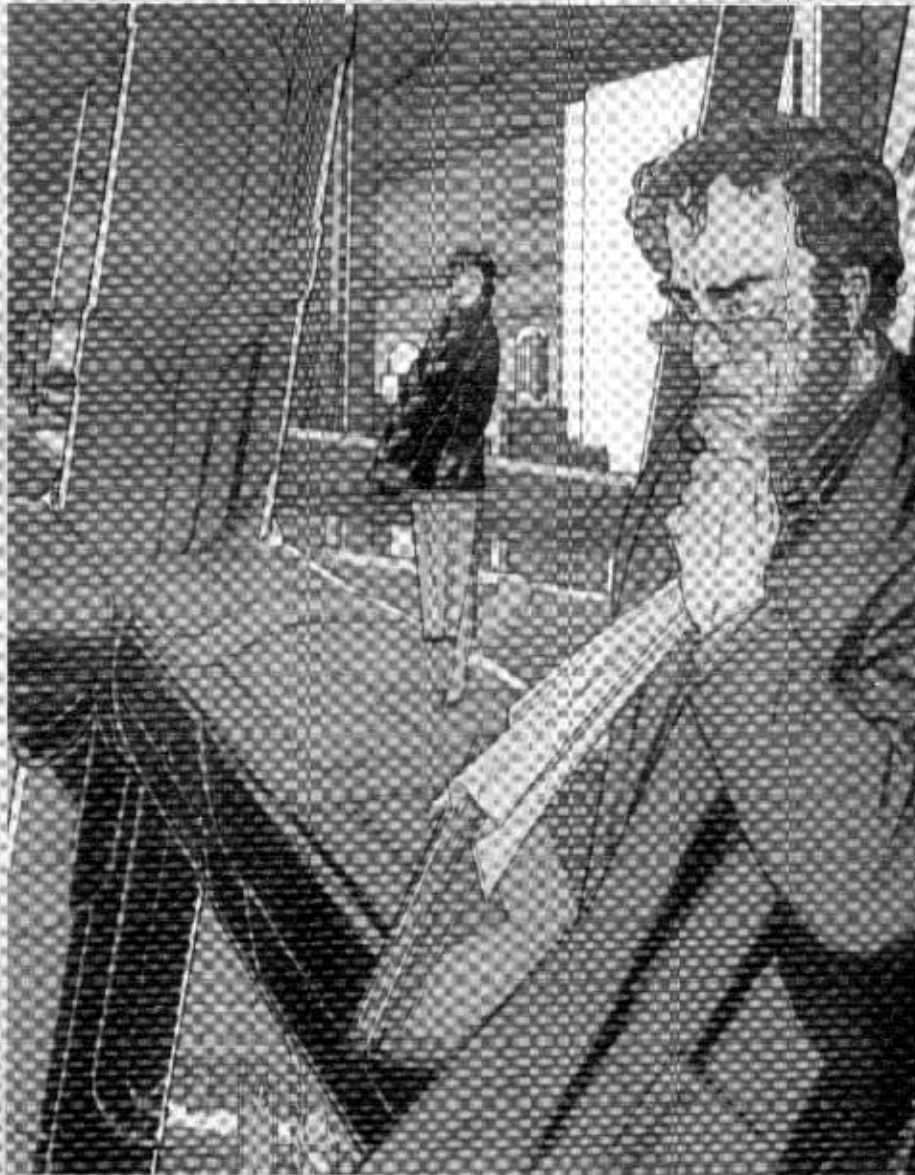
Kuutio on kuitenkin elävä ja lisääntymiskykyinen. Siksi se edustaa luontoa Urbicanden teknistyneessä maailmassa, huomauttaa Peeters.

Hämrän kaupungit -sarjan muissa osissa, jotka on toteutettu erilaisia teknikkoja kokeillen, käsitellään Brysseliä, Baabeliä ja Samariaa. *Kuumetta Urbicandessa* on kuusi osaisen sarjan toinen albumi.

Peetersin ja Schuitenin yhteistyö, joka on jatkunut yli kymmenen vuotta, sujuu hilaasti, mutta tiiviisti. Yhden albumin tekemiseen saattaa vierähtää neljä tai viisikin vuotta. Heillä on samanaikaisesti tekeillä useita projekteja, ja ne julkaisevat albumin suunnitteen joka toinen vuosi.

He korostavat, ettei työtä voi jakaa piirtäjän ja kirjoittajan osuuksiin, vaan molemmat osallistuvat tiiviisti tarinan kehittelyyn.

Keskustelimme ideoista ja kokoaimme paljon taustamateriaalia, esimerkiksi Urbicanden malleina käytimme Bauhausia, talialaista futurismia ja fasismien arkkitehtuuria. Samariksen



Kuumetta Urbicandessa

muureissa taas on paljon jugendia. Jos idea kestää parin, kolmen vuoden kehittelyn, se keipaa toteutettavaksi, sanoo Schuiten.

- Sarjakuvissamme tarina ja tapahtumapaikka ovat kiinteässä yhteydessä. Meitä kiinnostaa ihmisen ja ympäristön vuorovaikutus. Ympäristö heijastaa ihmisen sisäistä maailmaa ja päinvastoin. Emme ennustele tulevaisuutta tietokirjailijoiden tapaan, vaan käytämme itse luomaamme fiktiivistä maailmaa nykyisyyden peilaamiseen, Peeters korostaa, ja jatkaa:

- Arkkitehdit luulevat usein näkevänsä albumissamme todellisia rakennuksia tai paikkoja, joiden ongelmia me muka pyrimme ratkaisemaan. Näin ei kuitenkaan ole.

- Meidät on usein kutsuttu arkkitehtikouluihin luennoimaan, mutta emme me halua moralisoida tai julistaa arkkitehtuurin rakentamisesta, sanoo Schuiten, jonka isä, veli ja sisko ovat kaikki arkkitehtejä.

Francois Schuiten on tehnyt sarjakuvia myös veljensä **Lucin** kanssa.

- Lucin kanssa tehdyt sarjakuvat eroavat selvästi Benoitin kanssa tehdyistä. Schuiten toteaa: - Hämrän kaupungit perustuvat taustatutkimukseen ja Lucin tarinat pelkkään mielikuviin. Lucin kanssa on myöskään harrasta viittauksia muihin taiteisiin; Benoitin kanssa poimimme vaikutteita monelta suunnalta, ne ovat olennainensa sarjakuviamme.

Schuitenin ja Peetersin laajasta vaikuttajien kirjosta löytyvät **Winsor McCay, Gustave Dore, Rembrand, Jules Verne, Franz Kafka, Jorge Luis Borges, Fritz Langin** Metropoli ja **Ridley Scottin** Bladerunner.

Sarjakuvien ohella Schuiten ja Peeters tekevät muitakin. Peeters on kirjoittanut useita esseitä ja teoksia sarjakuvasta - hänen mainio *Tintin juhla* on ilmestynyt suomeksikin. Viime aikoina parivaljakko on työskennellyt tietokoneanimaation parissa.

- Quarks-sarjasta on valmistunut esittelyjakso, johon minä tein kuvasuunnittelun. Mielikuvituseläinten suunnitteleminen oli kiinnostavaa, vaikka tietokoneanimaatio poteekin vielä lastentaureja. Siinä keskitytään tekniikkaan, ja vaikka tekniikka hallittaisiinkin, sitä käytetään vasta vain harvoin taiteellisiin tavoitteisiin, Schuiten kertoo.

-Teemme parhaillaan myös **Raoul Servaisin** ohjaamaa pitkää elokuvaa *Taxandria*. Se kertoo katastrofin jälkeisestä pysähtyneestä maailmasta belgialaisen surrealismin sävyin. Siinä tavoitellaan **Magritten** ja **Delvauxin** tunnelmaa.

Kiinnostavinta *Taxandriassa* on tekniikka: siinä yhdistetään elävät häyttelijät realistisesti piirrettyihin taustoihin. Tietokoneella yhdistetään esimerkiksi kameralia kuvattu, piirretty ja tietokoneella luotu pöytä, Schuiten intollee.

Sarjakuvaa ja arkkitehtuuria Schuiten ja Peeters eivät kuitenkaan ole hyljänneet. He suunnittelevat uutta tarinaa arkkitehti Robickista.

Siinä Robickille olisi annettu valtuudet perustaa arkkitehtuuripoliisi, jolla olisi oikeus tunkeutua rakennuksiin ja tarkistaa, että arkkitehtuurin työ on säilynyt yhtä koskemattomana kuin taulu. Ihmisen pyrkimys ja mahdollisuudet hallita ympäristöään on kiehtova aihe, sanoo Peeters.

Harri Rämpötti