



## Paikoillanne, valmiit, manga!

**Ari-Matti Sarén**

Urheilu, erityisesti penkkurheilu, on suosituimpia ajanviettopoja kaikkialla maailmassa. Urheilu on suosittu aihe myös viihdeteollisuudessa, ei vähiten japanilaisessa sarjakuvassa.

Länsimaihien puhtaaksivijeltä urheilumangaa kulkeutuu melko vähän, mutta Japanissa ne ovat ainakin myyntiluvuissa mitattuna suosituimpien sarjojen joukossa. Joissakin itäryhmissä jopa 60 prosenttia luetusta mangasta käsittelee urheilua. Osaltaan suosio varsinkin nuorempien lukijoiden parissa saattaa selittyä sillä, että urheilua pidetään "turvallisena" aiheena toisin kuin vaikkapa rikollisuutta ja seikkailua.

Erityisen suosittu urheilumangat lisäävät jopa lajien suosiota. Esimerkiksi Yumi Hötan kirjoittama ja Takashi Obatan piirtämä, go-lautapelistä kertova Hikaru no Go on nostanut gōn suuria ennennäkemättömiin suosioon kouluikäisten keskuudessa. Perinteisesti peliä on pidetty vanhojen miesten perusteluna ajantappona. On tietysti makuasia, pitääkö gōta urheiluna, mutta ainakin tämä siitä kertova sarjakuva on muodoltaan puhtaaksivijeltä urheilumanga.

Urheilulajin ja mangan suosion suhde pätee tietysti myös toiseen suuntaan. Jalkapallon MM-kisat ovat esimerkiksi nostaneet Youichi Takahashin klassisen jalkapallomangan Captain Tsubasan taas myyntilistoille, vaikka

sarjan ensimmäisillä tarinoilla on ikää jo parikymmentä vuotta.

Urheilumangalla on pitkät perinteet. Jo aivan varhaisimpien sarjakuvien joukosta löytyy tarinoita, jotka kertovat urheilusta, varsinkin perinteisistä japanilaisista lajeista kuten juosta, kendosta ja sumosta. Omaksi selkeäksi lajityypikseen urheilumanga alkoi kuitenkin eriytyä vasta 1960-luvulla samaan aikaan kun useimmat muutkin nykyiset lajityypit syntyivät.

Ensimmäisiä suuren suosion saavuttaneita urheilutarinoita oli Ikki Kajiwaran ja Noboru Kawasakin baseball-manga Kyojin no Hoshi (1966-1971). Siinä on jo näkyvissä useimmat urheilumangan lajityypikonventiot: nuori kunianhimoinen urheilija mat-

kalla kuuluisuuteen, cripurainen joukkue, joka vähitellen hitsautuu yhteen ja kunnioitetut vastustajat, joista vähitellen tulee elinikäisiä ystäviä.

Tyypillisen urheilumangan juonikuvio muistuttaa suorastaan hämmästyttävästi klassista samuraidraamaa: nuori sankari harjoittelee ahkerasti menestyäkseen syvästi rakastamassaan lajissa. Hän menestyy aluksi, mutta kohtaa ennen pitkää parempansa ja häviää. Tappion murtamana hän harhailee ympäriinsä, kunnes tapaa mystisen opettajan, joka opettaa Salaisen Tekniikan. Sen avulla sankari voittaa uusintaottelun. Koska vastustaja on hyvä häviöjä ja muutenkin reilu kaveri, heistä tulee erottamattomat ystävät. Sama toistuu seuraavan vastustajan kanssa.

Urheilumangassa sankari puolustaa joukkueensa kunniaa eikä kotikylänsä turvallisuutta. Urheilumangassa mystinen opettaja on loukkaantumisen takia lopettanut entinen ammattuurheilija eikä kynnineni mutta hyväsydäminen munkki. Nämä eroavaisuudet eivät kuitenkaan estä huomaamasta yhtäläisyyksiä itse perustarinassa.

Japanilainen perinteinen arvomaailma korostaa voimakkaasti yhteisöllisyyttä yli yksilöllisyyden. Tämä näkyy myös urheilumangan aihevalinnoissa. Useimmat tarinat keskittyvät nimenomaan joukkuelajeihin. Joukkuetta korostetaan usein myös sellaisten lajien yhteydessä, jotka meillä mielletään yksilölajeiksi kuten yleisurheilu tai golf. Vaikka urheilusarjakuvakin tarvitsee sankarinsa, jotka crottuvat poikkeuksellisten kykyjensä ja taitojensa puolesta joukkueovereistaan, he ovat ennen kaikkea joukkueen jäseniä. Joukkueen sisäinen dynamiikka ja joukkueen jäsenten henkilösuhteet muodostavat usein itse urheilua tärkeämmän tarinakomponentin.

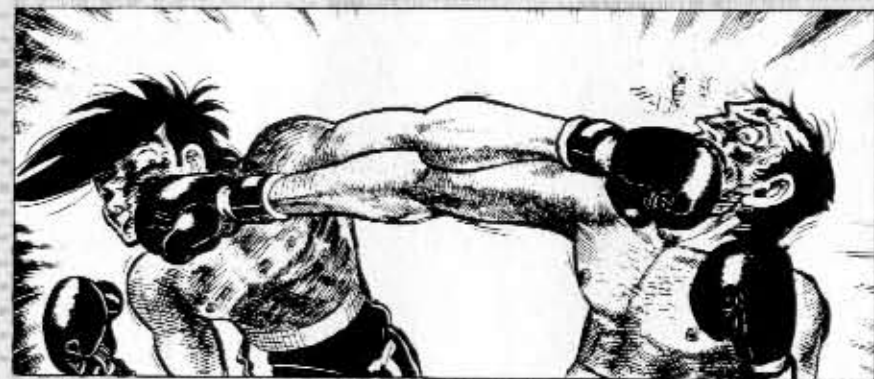
1970-luvulle tultaessa joukkueen kyseenalaistamaton korostaminen alkoi kuitenkin vähitellen väistyä. Selkeä esimerkki on Asao Takamoriin kirjoittama ja Tetsuya Chiban piirtämä nyrkkeily-



Hyuma on keksinyt uuden tavan kehittää lihaksiaan - tai erityisen kivuliaan tavan poistaa rintakarvat.

manga Ashita no Joe (1968-1973), jossa kiteytyy 1960- ja 1970-lukujen taitteen nuorisoin hiljainen käpina yksisilmäisesti talouskasvuun suuntautunutta yhteiskuntaa kohtaan. Sarjan päähenkilö Jo "Joe" Yabuki on vuokraalummien ja koulukotien osaton kasvatti, talousihmettä leipovan maan kadotettuja lapsia. Hän ei ole joukkuepelaaja vaan yksinäinen susi, joka luo oman ihmisarvonsa kehässä muiden kaltaistensa kanssa. Joen maailmassa miehellä ei ole muuta omaisuutta kuin kunniansa, eikä muuta

© Tetsuya Chiba & Asao Takamori: Ashita no Joe



Tasapeli? Joen viimeisen ottelun dramaattiset loppuhetket.

sijaa maailmassa, kuin se, minkä hän saa nyrkkeillään hankittua.

Toisin kuin monet nykyiset urheilumangat, Ashita no Joe ei ollut erityisen hyvää mainosta lajilleen. Sarjan aikana kun tapahtuu useampi kehäkuolema, jopa itse nimihenkilö kuolee viimeisen voitokkaan ottelunsa jälkeen tyytyväinen hymy huulillaan. Jos Joen varsin melodramaattiset vaiheet esittivät nyrkkeilyn huikan kyseenalaisessa valossa, niin ainakin itse mangon suosiolle ne tekivät hyvää. Ashita no Joe on menestyneimpiä urheilumangoja kautta aikojen. Chiba pysyi urheilun parissa myös Joen jälkeen ja on tehnyt sarjakuvaa mm. golfista, kendosta ja sumosta.

Joen jalanjäljissä mangan kaksi-olotteisille urheilukentille marssi koko joukko nihilistisiä ja toinen toistaan uskomattomampia sankareita, jotka leimasivat lähes koko 1970-luvun urheilumangaa. Samalla urheilumanga alkoi muistuttaa yhä enemmän supersankarisarjakuvaa. Yli-inhimillisille urheilusankareille piti keksiä yli-inhimillisiä vastustajia ja kilpavaruusten kierre oli valmis. 1980-luvulle tultaessa lajityyppi alkoi kuitenkin hiipua, eikä aikaisempien vuosien kaltaisia suursuosikkeja enää syntynyt. Tähän tuli kuitenkin

muutos vuonna 1981, kun Mitsuru Adachi aloitti baseball-mangansa Touch (1981-1987).

Adachin suurin panos urheilumangaan oli, että hän korvasi osan lajityyppiin ylitsevuotavasta melodraamasta elämänmakuisella romanttisella ihmisuhdeedraamalla. Hänen töissään urheilu ei yleensä ole itsetarkoituksellista. Se on lähinnä mauste, joka antaa tarinalle taustan ja rytmin.

Samalla urheilun kuvaus palasi huomattavasti realistisemmaksi. Adachin tarinoista ei löydy kymmenkertaista loikkia tekeviä ja ääntä nopeammin heittäviä syöttäjiä.

Aivan kokonaan Adachi ei toki melodraamaakaan hylännyt. Hänen töissään Koshienin stadion, jolla ratkotaan vuosittain yliopistojen baseball-mestaruus, saa suorastaan myyttisen ulottuvuuden. Itse stadion on hien, veren ja kyynelten pyhittämaa maata, ja syöttökumilla seisova nuorukainen jonkinlainen nuoruuden haaveiden ja inhimillisen kilvoittelun inkarnaatio.

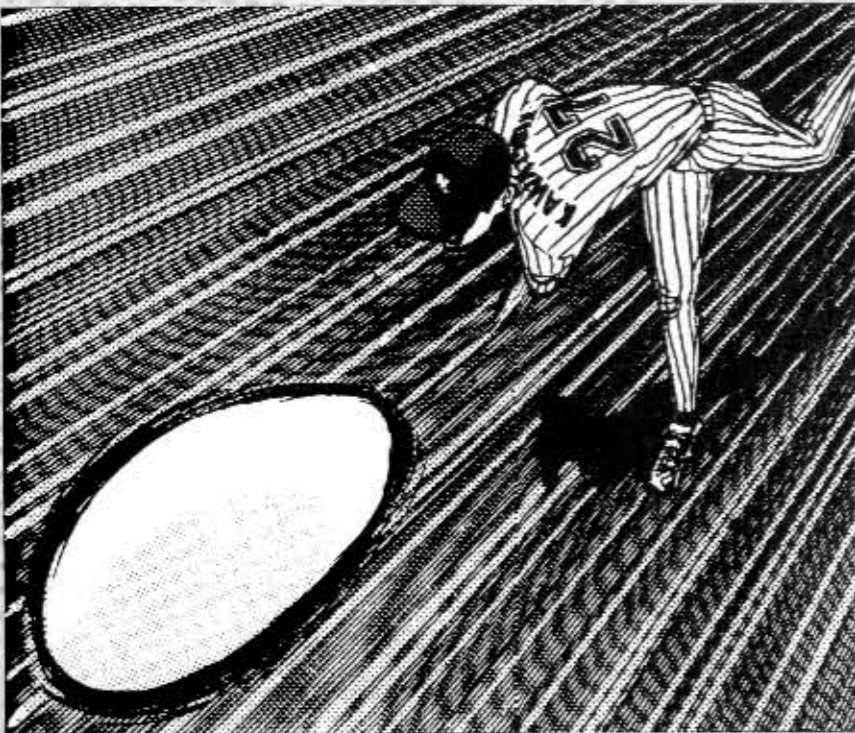
Adachi on tehnyt mangaa useista muistakin urheilulajeista, mutta ylivoimaisesti läheisin laji hänelle on nimenomaan baseball. Jos baseball on japanissa urheilulajien kuningas, niin Adachi on baseball-mangan kuningas. Miehen baseball-innostus ei muuten rajoitu sarjakuvaan: hänellä oma baseball-joukkue. Kun kokonaisuusmyyntiluvut ovat reilusti yli 100 miljoonaa, on varaa myös pikku harrastuksiin.

Adachi ei suinkaan ole yksin keskittyessään kuvaamaan yliopistourheilua eikä ammattilaissarjoja, jotka



tuntuisivat äkkiseltään luontevammalta vaihtoehdolta. Suuria syy lienee halu käyttää hahmoja, jotka ovat iältään ja elämäntilanteeltaan lähellä kohdeyleisöä. Lisäksi tuntemattomien ja kuvitteellis-

© Harold Sakuchi: Stopper Furujima



ten joukkueiden kuvaus antaa taiteilijalle paljon suuremman vapauden. Useimmat ammattilaisista kertovat mangat kertovat oikeista joukkueista ja oikeista pelaajista, jolloin tekijän kädet on sidottu siloitellun julkisuuskuvaan luomiseen. Useimmat näistä mangaista ovat varsin laskelmoitua ja mielenkiintoista fanikantaa siinä missä joukkueen paidat, lippikset ynnä muu kääsä.

Monet mangaa tutkineet sosiologit ovat huomauttaneet, että urheilumangan suosio on johtanut siihen, että japanilaisten lasten varhaiset urheiluleikit ovat eraassa mielessä demokraattisempia kuin länsimaisten ikä toveriensa. Japanilaiset lapset eivät niinkään leiki urheilua vaan urheilumangaa. Leikissä menestyminen ei siis määräydy miinkään itse urheilussa menestymisen kautta, vaan pikemminkin sen mukaan, kuinka tarkkaan lapsi osaa matkia suosikkisarjakuvien leijonien ja vuorosanoja. Japanilaiset lapset aloittavat veren maku suussa urheilun huomattavasti myöhemmin kuin länsimaalaiset lapset.

Sanotaan, että urheilumangaa lukevat ennen ihmiset, jotka eivät erityisesti välitä korostetun mielikuvitelisista tarinoista. En tiedä, sopiiko tämä määrä minun. En ole koskaan välittänyt urheilusta ja erityisesti joukkuelajit ovat minulle kaunistus. Toisaalta luea

© Harold Sakuchi: Stopper Furujima

myös yakuzoista kertovia mangoja, vaikkei ole koskaan tuntenut halua kuulua rikollisorganisaatioon. Alhain kauhumangaa, vaikkei tuttavapiiriini kuulu yhtään kammitusta tai epäkuoluttua. Nautin poliittisista trillereistä, vaikka suunnittelen vallankumousta vain huomattavassa humalassa – enkä silloinkaan kovin tosissani.

Tarinan opetus lienee siinä, että ihminen draama puhuttelee meitä aina – oli tarinan viitekehys sitten mikä tahansa. Ja urheilukentillä jos missä riittää hikeä, kyynleitä ja elämää suurempaa draamaa, ainakin mangassa. ■

Vaikka urheilumangan pääpaino on yleensä ihmisuhteiden kuvauksessa, joskus toki opastetaan itse urheilussakin. Yuriko Nishiyama: Harlem Beat



© Yuriko Nishiyama

### Sarjakuvakäsikirjoittaja etsii yhteyttä hyviin piirtäjiin

Luvassa reheviä tyypejä, hillitöntä dialogia ja ällistyttäviä juonenkäänteitä yhdestä sivusta aina albumikonaisuuksiin asti.

Mikäli et hätkähä aivan vähästä ota yhteys e-postitse osoitteeseen: kirjanena@surfeu.fi tai puhelimella numeroon: 03-3410889.

Yhteyksiä odotellen,

Juha Färding  
Tampere

## ANKKALINNAN PAMAUS

# 10

Jo kymmenes numero!

Kattavasti Aku Ankka-lehtien keräilyä ja paljon muuta!

**Ankistit ry**  
c/o T. Roukainen  
YO-kylä 52 A 26  
20540 Turku

<http://welcome.to/ankistit>

### UNIVERSUMIN HAUSKIN SARJAKUVALEHTI

VUOSIEN KOKEMUKSEKSI ETIVÄ HOVIMISTA SANOT, ETÄ KADOTTI ON KOKMAS OIKALTA!

HÄNTÄ OLESIN VIIMEIN SENSU EPÄKULT!

Vacuum # 11 - Vesa Aaltosen sarjakuvia A4, 40 sivua, 20 mk. Aaltosen koko sarjakuvatuotanto yksissä kaniissa, yllä puolet uutta materiaalia!

### UNIVERSUMIN IÄNNITTÄVIN SARJAKUVALEHTI

NYT ON LÖYDÄVÄ SE TOINEN.

Vacuum # 12 - Ketju-Vacuum A5, 24 sivua, 10 mk. Mukana m.m. Petteri Tikkanen, Ihminen Mustan, Ville Pynnönen ja ASEMAN peppoo.

Lisää 5 mk postikulua varten ja tilata täältä: Björklund & Bergman, Mäkeläkatu 3-11, 00550 Helsinki tai [kvartta.blog.and@pp.met.fi](mailto:kvartta.blog.and@pp.met.fi)