



## KAHDEN KUVAN PARITANSSI

HAJAMIEETTEITÄ SARJAKUVAELOKUVIEN UUDESTA TULEMISESTA

© Marvel

**Toni Jerrman**

Miksi hämmästyttävä Hämähäkkimies kutoo valkokankailla ennennäkemätöntä rahaverkkoa? Kuinka kummassa Matkalla Perditioniin kääntyi paperilta filmille? Minkä takia David Goyer käsikirjoittaa jo kolmatta Blade-leffaa? Mitä ihmettä Ang Lee tekee Hulk-elokuvan ruorissa?

Jos tietäisin kiistattoman vastauksen näihin kysymyksiin, voisin muuttaa Hollywoodiin ja ansaita hetkessä miljoonia. Suuren totuuden ympäriltä on kuitenkin kaivettavissa esiin muutamia vaikutteita ja käsityksiä, omia fiiliksiä siitä, missä oikein mennään.

Elokuvat eivät tietenkään koskaan synny tyhjiössä. Jo tämän taiteenmuodon alusta saakka tarinoiden pohjia on haettu

nin kirjallisuudesta, näytelmistä, sarjakuvista kuin myöhemmin tv-sarjoista ja peleistikin.

Alex Raymondin Flash Gordon valloitti universumin 1930-luvulla useamman sarjafilmin muodossa ja palasi kuvioihin vielä 1980 valmistuneen messelvän camp-version myötä. Kestosuositit Teräsmies ja Lepakkomies syöksyivät valkokankaalle 1940-luvulla, jaksaten innostaa yleisöä

villiin vinnaan vuosikymmenestä toiseen – elokuvien ohessa lukuisien näyteltyjen ja animoitujen televisiosarjojen muodossa. Eikä pidä unohtaa kukkaisen 1960-luvun euroklassikoita, kuten Barbarellaa, Diabolikia ja Modesty Blaisea, tai hieman tuoreempaa Teenimutanttininjajälkipikonnat-hysteriaa, vain muutamia esimerkkejä mainitakseni.

Viimeisen kymmenen vuoden aikana sarjakuvapohjaisia elokuvia on kuitenkin tahkottu ulos koneista sellaista tahtia, ettei kukaan pysy edes laskuissa. Osa niistä on ollut taloudellisia floppeja (Judge Dredd, Barb Wire, Spawn...), mutta moni on päätynyt lipunmyyntitilastoissa kunniapaikalle (Mask, Men in Black, Blade...) – riittävän morii, jotta lopullista tasetta palvovat studiot ovat jaksaneet syyttää varojaan aina vain



Tobey Maguire miettii puvun mukanaan tuomaa maailmantuskaa.

tuisiin paperisankareiden valkokangastulkintoihin.

Ja siinä tulikin paljastettua salaisuus numero yksi: niin kauan kuin Hämähäkkimies & co kehriävät vihreää kultaa, riittää markkinoilla samoille apajille halajavia perässähiitäjiä. Mutta siinä vaiheessa kun joku tekee jälleen parit mahalaskuiset Joel Schumacher -Lepakkomiehet, pistetään kaikki valmisteilla olevat projektit akkia jäihin. Kunnes sykli pyörähtää uudestaan käyntiin parin hittileffan jäljiltä. Näin Hollywoodin omaa häntäänsä epätoivon vimalla ahmiva koneisto toimii aina ja kaikessa.

Mutta miksi ylipäätään taittua sarjakuvii, joita ainakin Amerikassa pidetään vieläkin pelkkinä pikkulasten halpalukemistoina? Ensimmäisenä mieleen palkkäätiä tietysti molempien medioiden visuaalisuus. Kumpikin hakee voimansa kuvallisesta kerronnasta. Siksi studioiden päättäjäit voivat ainakin kuvitella, että sarjakuvat taipuvat helpommin elokuviksi kuin vaikkapa kirjat. Todellisuus ei kuitenkaan yksiselitteisesti tue tällaista käsitystä.

Toisaalta sarjakuvan viehätyksellä piilee valmiissa, toimivaksi todistetussa kirjas-tossa. Helposti tunnistettavia hahmoja on helpompi myydä, mikä osoittaa niin Lepakkomiehen, Teräsmiehen kuin Hämähäkkimiehenkin suosio. Potentiaaliset katsojat halki maapallon tietävät entuudestaan, ketä he ovat. Myös ydin-yleisö on turvattu, koska toimintaleffat on pääasiassa suunnattu juuri samalle ikäryhmälle, joka lukee sarjakuvia. Teatteriin lapsuutensa nostalgiatripille saapuva vanhempi katsojakunta on tämän päälle siunaantuvaa bonusta.

Eikä pidä unohtaa sarjakuvien sisäänrakennettua sarjallisuutta. Toisin kuin normaalisti näihin elokuviin on luontevaa



tehdä jatkoa — ja tuottava elokuvasarja-han on jokaisen studion märkä uni.

Miksi sitten sarjakuvaelokuvien määrä on juuri nyt kääntynyt nousuun? Yksi vastaus on ainakin originalitarinoiden sekä rohkeuden puute. Kun filmyhtiöt eivät saa aikaiseksi uusia kertomuksia, on niiden tukeuduttava vanhaan. Tai ehkä pikemminkin: kun he eivät uskalla panostaa miljoonia tuoreisiin näkökulmiin, on turvallisilta vaikuttavat ideat kaivettava vaikka umkiolta. Niinpä elokuvateattereita kansoittavat ikaikaisten tv-sarjojen suosittujen kirjojen sekä tunnettujen sarjakuvasankareiden filmiversiot.

Tätä seikkaa ovat innolla hyödyntäneet laskevien myyntilukujen kanssa kamppailevat sarjakuvayhtiöt. Kun kerran itse sarjikkeet eivät käy kaupaksi, on omaisuudesta olettava oheistuotteiden kautta kaikki irti. Onnistunut elokuva onkin tällä saralla ehdoton lottovoitto. Se kun tuo rühkiviä rahaa lisäksi mainetta, jolla myydä muutama ylimääräinen sarjakuvalehti sekä aivan pirusi lisensioituja leluja sekä muuta krääsää.

Viime vuosikymmenen puolivälissä kutijana käynnistyi Dark Horsen talleilla Mask-leffan myötä. Nyt elävät kuvat ovat pelastaneet konkurssin partaalla kikkuneen Marvel-yhtiön. Bladen,



Australialaissyntyinen Eric Bana on tulevan Hulk-elokuvan tähti.

Ryhmä-X:n ja Hämähäkkimiehen suosion jalanjäljissä valkokankaalle ovat pian vyörymässä niin Hulk kuin Daredevilkin — puhumattakaan lukemattomista suunnitteluasteella olevista marvelismeista: Ihmenelocet, Ihmenainen, Rautamies, Hopcasurffari, Kapteeni Amerikka jne jne.

Sarjakuvaleffojen lisääntymisen selkein syy lienee kuitenkin tehostetun teknologian kehitys. Siinä missä 1980-luvun Teräsmiehet näyttivät kömpelöltä campiltä — vaikka mainoslauseissa kuinka vakuuteltiin, että tämän nähtyksi uskot,



© Universal Pictures



"Isä, olen tehnyt syntiä ja rahastanut amerikkalaisten patriotismilla vuosikausia..."



© Marvel

että ihminen voi todella lentää — saa nykyisillä tietokonehosteilla luotua millaisia ihmeitä tahansa. Eli vasta nyt sarjakuvien huimimmat visiot kyetään siirtämään uskottavasti ja saumattomasti maaksi elokuvallista ilmaisuksi, oli kyse sitten komasti palasiksi sinkoutuvista vampyyreistä, mielikuvituksellisista varuusmuokalaisista, superkykyisistä trikoopelleista tai tajaita halkovista tuomalaisista.

Mielenkiintoisin uusi kehitystrendi on kuitenkin ollut siirtyminen hurmahekisten supersankarien parista muillekin sarjakuvan alueelle. Värikkäät oikeudenpuolustajat ovat saaneet antaa tilaa synkemmille hahmoille, kuten Crow'n kuolleista nousseelle goottikostajalle tai selkeämmin action-elokuvien konventioita myötäileville paukutusille, vampyyrintappaja Bladen tyyliin. Ja kukaan tuskin voisi kuvitellaakaan, että 1930-luvun historiallista gangsterimaailmaa kuvailevassa Matkalla Perditioniin elokuvassa nurkan takaa hampparöisi

yllättäen esiin sinipunaiseen alusasun pukeutunut röntgenkatseinen yli-ihminen.

Eivätkä edes supersankarielokuvat ole niin puhtoisia ja sadunomaisia kuin ennen. Ryhmä-X:ssä päähenkilöt puettiin ihonmyötäisten trikoiden sijaan mustaan kumiin ja vakavamielisen toimintaseikkailun muotoon kuvattuihin tarinaan upotettiin asiaa niin juutalaisvainoista kuin rasismista. Tästä ovat Teräsmiehen ja Lex Luthorin lapselliset hilipatshippaleikit kaukana.

Osa näistä utuvuksista ei ole edes hakenut esikuvakseen isojen yhtiöiden tunnetuimpia tuotoksia. Sen sijaan on nähty hieman enemmän vaihtoa esiinillä käsiin juuri se yksittäinen, lupaavalla kuulostava projekti.

Esimerkiksi Blade ei useista yrityksistä huolimatta koskaan saanut sarjakuvamuodossa oikein tulta alleen. Crow, From Hell ja Ghost World kuuluvat puolestaan lähinnä indiesarjikkeja lukevien kulttipirien suosikkeihin — kuten myös

tuloillaan olevat League of Extraordinary Gentlemen ja Hellboy, Men in Black 3, Mystery Men - tai Matkalla Perditioniin -sarjakuvia olivat nähneet ennen leffasovitus tuloa vain heviä raskaamman luokan friikit.

Kaikkien näiden muutosten kautta sarjakuvien elokuvasuovellukset ovat lähestyneet reippaasti peruselokuviin. Ne alkavat olla itsenäisiä kulttuurituotteita, jotka ammentavat pohjansa sarjikkeista, mutta eivät kaipaa tuekseen

© 20th Century Fox



Tältä näyttää Ben Affleck Daredevilin puvussa.

aiempaa tietämystä hahmoista. Samalla myös tapa tehdä sarjakuvaelokuvia on muuttunut. Enää tekijät eivät välttämättä koe tarpeelliseksi korostaa näiden leffojen "sarjakuvamaisuutta" räikeän lapsellisella lähestymistavalla (jo itsessään väärinkäsitys), vaan he voivat taittua materiaaliin tarjoamiin aineksiin aivan yhtä tosissaan kuin tehdessään mitä tahansa muuta laatu- tai toimintaelokuvaa.

Hyviä ideoita kannattaa aina kierättää. Ja sarjakuvamaailmastaan niitä löytyy — se on oikea innovatiivisten kertomusten aarreaitta. ■