

Isoja kysymyksiä Anders Nilsenille



Juha Veltti

Jos nyky sarjakuva väännettäisiin rulettipöydän muotoon, minä laittaisin aika ison osan pelimerkeistäni Anders Nilsenin kohdalle.

Nilsenin sarjakuvissa yhdistyy omintakeisella tavalla filosofisuus (olematta raskasta), surrealismi (olematta itsetarkoituksellisen omituista), absurdismi (silti kadottamatta juurevuuttaan) sekä huumori, jossa on vivahde traagisuutta. Hänen töitään on julkaistu kaikissa itseään kunnioittavissa sarjakuva-antologioissa (kuten Mome, Kramer's Ergot, Canicola sekä kotimainen Glömp), Nilsenin Dogs&Water on allegorinen vaelluskertomus, Monologues for an Upcoming Plague absurdia stand-up -sarjakuvaa, Don't Go Where I Can't Follow sarjakuvaa, valokuvia ja tekstiä yhdistävä kuvaus Nilsenin tyttöystävän fataalista sairaudesta. Tuoreempi The End -lehti käsittelee samaa teemaa. Eräänlaisena päätyönä voi pitää yli kymmenen vuoden ajan ilmestynyttä Big Questions -lehteä, jonka pääosassa ovat ihmisten

maailman kanssa törmäyskurssille joutuvat pikkulinnut.

Miten päädyit sarjakuvantekijäksi?

- Lapsena piirsin kaikki päivät, ja luin paljon sarjakuvia. Äitini oli kirjastonhoitaja, ja avarakatseisesti tutustutti minut ja siskoni monenlaiseen kulttuuriin. Myös isäni ja äitipuoleni olivat taiteellisesti aktiivisia, kun olin nuori. Mutta sarjakuvat tuntuivat omimmalta jutulta. Samaistuin niihin hyvin henkilökohtaisella tasolla.
- New Mexicossa opiskelin collegessa maalausta ja installaatiotaideita - siellä kiinnostukseni kohdistui korkeataiteeseen,

vaikka jonkin verran tein sarjakuviakin. Jatkoin taideopintoja, ja samalla sarjakuvien tekeminen muuttui vakavammaksi - kävi selvemmäksi, että halusin kertoa tarinoita. Vaikka opettajat ja opiskelijat olivat kannustavia, tunsin olevani väärässä paikassa ja jätin koulun. Tunnen silti edelleen läheisyyttä myös korkeataiteita kohtaan, ja käytän itsekin muita ilmaisumuotoja kuin sarjakuvaa. Luulen, että taidekoulutus on vaikuttanut haluuni kyseenalaistaa ja kokeilla sarjakuvan rajoja - ja tehdä niistä hyvin avoimia tulkinnalle. Suuri osa taiteesta, musiikista ja kirjallisuudesta, josta pidän, on sellaista.
- Maalaukset tuntuivat kasaantuvat työ-

huoneelle, kun taas pienistä piirroksistani saatoin ottaa valokopioita ja lähettää niitä kavereilleni, sekä myydä muutamissa putiikeissa. Niille oli siis olemassa yleisönsä, ja niitä oli myös hausempi tehdä - piirtää ja kertoa hauskoja tarinoita. Ei ollut velvoittavaa painetta tehdä jotakin vakavaa.

Olet tehnyt Big Questions -sarjakuvaa pitkään, mistä sarja sai alkunsa?

- Lintustripit, joista kehittyi Big Questions, olivat aluksi pieniä vitsejä luonnoskirjoissani. Eräällä collegen kurssilla teimme eräänlaisia automaattikirjoitus-harjoituksia, ja silloin syntyi kuvia, joiden pohjalta sarja sai alkunsa.

Missä määrin olet suunnitellut tarinankulun etukäteen?

- Keskeiset juonikuviot olivat selvillä vuoden tai parin jälkeen - mutta hahmot ovat johdattaneet tarinaa suunnittelemattomille poluille. Uskoisin, että tarina on lähestymässä loppuaan, mutta en toisaalta halua sitä kiirehtiäkään, vaan löytää asioita tekemisen kautta. Loppu on minulla mielikuvana päässäni, mutta en ole sitä halunnut edes kirjoittaa muistiin, ennen kuin on lopulta sen aika.

Miltä on tuntunut työskennellä niin pitkään sarjan parissa?

- Muutama sarjakuvantekijäystäväni on kertonut välttelevänsä pitkiä projekteja, koska pelkäävät menettävänsä kiinnostuksensa. Sellainen ajatus ei ole käynyt edes minulla mielessä, minusta tuntuu kuin nämä tarinat eivät olisi minusta lähtöisin, vaan hahmoista ja tarinasta itsestään. Kuten ystävien kanssa haluaa tietää mitä heidän elämässään tapahtuu, samalla tavoin soitan päähenkilöilleni - joka kerta heillä on ollut rutkasti kerrottavaa.
- Kun aloitin sarjan, tekeminen oli ennen kaikkea opettelua, ja paljon se on sitä edelleen. Etenkin alkuvaiheen lehdissä on kömpelöitä tai omituisia kuvia, jotka haluaisin piirtää uudelleen.

Miten sarjakuvasi heijastavat filosofiaasi, tai maailmankuvaasi?

- Minua kiinnostaa kovasti se millä tavoin ihmiset tulkitsevat maailmaa, antavat sisältöjä kokemuksilleen. Big Questions kuvaa kuinka lopulta olemme aina väärässä, tulkitsemme asiat väärin. Meitä vain ei ole suunniteltu ymmärtämään, maailmankaikkeus on liian iso. Mutta kehitämme joka tapauksessa vastaukset, jotka ovat a) täysin päteviä, koska b) ne ovat ainoa mitä meillä on. Paitsi eivät aina ole - joskus väärät vastaukset johtavat parempiin ratkaisuihin, ja jotkin hyvin

lähelle totuutta pääsevät vastaukset jättävät katastrofeja taakseen. Jos työni tuntuvat surrealistisilta tai absurdeilta - hyvä, sillä maailma on mielestäni sellainen.

Miten luontaisesti tyyliisi on kehittynyt, tapasi kertoa sarjakuvaa?

- Big Questions 3:ssa löytyi jokuinkin se tapa miten halusin sarjakuvaa, tai sitä sarjaa, tehdä. Tyylini on varmaan synteesi erilaisista piirtämisen tavoistani. Tavoitteeni on, että piirrokset eivät vie tarinalta huomiota.

Kiinnostava kuulla, ottaen huomioon kuvataiteellisen taustasi. Mitä tuumaat 80- ja 90-lukujen maalausta sarjakuvista (kuten Sienkiewicz ja McKean), tai uudemmas kokeellisesta sarjakuvasta (tyyliin Kramer's Ergot)?

- Skidinä olin innoissani Sienkiewiczistä, muistan ihmetelleeni sitä, että kaikki eivät pitäneet hänen tyylistään. Kiinnostukseni oli siirtynyt World War III:n ja Raw'n kaltaisiin juttuihin, kun näin McKeanin duuneja, ja minusta ne näyttivät ylityöstetyiltä ja vetävän liikaa huomiota tarinalta. Silti koen, että visuaalisesti dynaamiset jutut voivat toimia, kuten mainitsemassasi Kramer's Ergotissa Paper Rad, Chris Forgues ja Ron Rege, ja abstraktimpi tavara.

©Anders Nilsen



Sillä tavoin voi kertoa tarinaa, vaikka se ei usein olekaan pääasiallinen tavoite.

- Omissa jutuissani pyrin tietysti piirtämään hyvin, mutta haluan sen olevan selkeää, nopeasti luettavaa. Yksi esimerkki, jossa kuva tulee tarina tielle, on Alex Ross. Hänen sarjakuviaan lukiessa ei voi olla miettimättä tekijää maalaamassa kaivereitaan Teräsmies-poseerauksissa...

Poikkeavatko maalauksesi ja installaatiotisi sarjakuvistasi?

- Muoto on erilainen, mutta ideat ovat jollain tasolla samanlaisia. Leikkasin



©Anders Nilsen



koulussa paljon kollaaseja, ja tajusin, että lattialle tippuneet pienet palat olivat kiinnostavampia. Olen tehnyt sellaisista isoja installaatioita seinälle, kuten myös rintanapeista, jotka yleisö saa ottaa mukaansa.

Don't Go Where I Can't Follow -albumi kertoo tyttöystäväsi kuolemasta, se on ensimmäinen omaelämäkerrallinen sarjakuvasi, ja sellaisena aika rankka avaus lukijalle henkilökohtaiseen elämääsi.

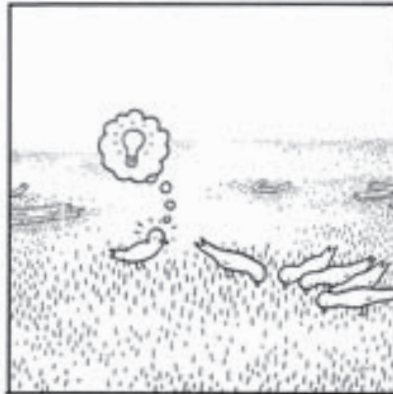
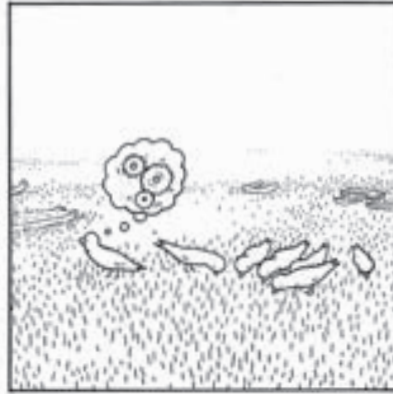
- Tein sen ennen kaikkea itselleni, Cherylille ja tutuillemme - Drawn&Quarterly ystävällisesti suostui sen julkaisemaan. Osa minusta ei välitä mitä ihmiset siitä ajattelevat, toisaalta siitä on tullut paljon hyvää palautetta, olen saanut pitkiä kirjeitä. En todella ole tehnyt paljon omaelämäkerrallista materiaalia, enkä välttämättä tulevaisuudessakaan - mutta ymmärrän sen houkutuksen: voi olla addiktoivaa muuttaa elämän sattumanvaraisuudet merkityksellisiksi rakenteiden kautta. Suurin osa elämästä on aika tylsää; en usko että minulla on paljon sanottavaa pankkiin pyöräilemisestä tai aamiaisen laittamisesta. Eikä minulla ole tarvetta selvittää seksielämäni yksityiskohtia lukijoilleni. Minua kiinnostaa edelleen maallis-fantastis-allegoriset mahdollisuudet Big Questionsin ja Monologues for an Upcoming Plague tyyliin.

- Don't Go Where I Can't Follow on saanut minut miettimään sarjakuvan, valokuvien, tekstin, piirrosten, päiväkirjamerkintöjen ym. yhdistämisen mahdollisuuksia.

Joitakin vaikutteita a) aikanaan b) nykyään?

- Lapsena luin paljon Tinttiä (jokaisen suunnilleen sataan kertaan), ja jonkin verran Asterixia. New Yorkerin pilapiirroukset muistan myös. Luin paljon Ryhmä-X:ää - siirryin Friikkilän veljeksiin, Werirdoon ja Raw'hon. Frank Millerin ja Alan Mooren 80-luvun jutut olivat merkittäviä: Batman - Ensimmäinen vuosi ja Miracleman. Edward Gorey, Elfquest, Yummy Fur, Hate, Mage. Punk-skene on myös vaikuttanut sarjakuviini, 90-luvulla taidemaailma varmaan enemmän kuin sarjakuvat: David Wojnarowicz, Robert Gober, Annette Messager, Ben Shahn, Ilya Kabakov, Giotto.

- Tällä hetkellä tutkin vanhoja julisteita ja kirjasuunnittelua. Pidän David Shrigleyn töistä, Marc Bellin, Julie Doucet'n uusista ei-sarjakuva-duuneista. Pidän Sammyn Kramer's Ergotista, Sherri Boylesta, Mark Smeetsista ja Elvis Studios'in töistä. Italia-laista Canicola-antologiaa pitäisi kaikkien vilkaista.



Olentoparat suurten kysymysten äärellä.

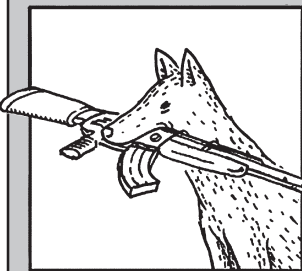
Onko sinulla toteuttamattomia ambitoita sarjakuvan saralla?

- On niin paljon mahdollisuuksia. Minulla on useampi projekti meneillään, kaikki hieman erilaisia. Luultavasti en saa kaikkea valmiiksi ennen kuin kuolen

tai käteni menettää toimintakykynsä... Sarjakuva on niin laaja ilmaisumuoto. Minua kiinnostaa rajat, joissa se risteää toisten taidemuotojen kanssa.

Sähköpostin välityksellä haastatteli ja suomensi Juha Veltti.

Anders Nilsen
s. 1973 New Hampshire



Don't Go Where I Can't Follow (2006)
Monologues For The Coming Plague (2006)
Dogs & Water (2004)
Ballad Of The Two-Headed Boy (2000)

Big Questions #1- (1999-)
The End (2007)

<http://www.margomitchell.com/thc/an.htm>
<http://themonologist.blogspot.com/>