

Unohdettu siivu suomalaista mangaa

Joni Partanen

Julkaisu: Harukaze – Kirjoituksia Japanin kulttuurista.

Numero: 8.

Julkaisupäivämäärä: 31.12.2013.

Julkaisija: Japani-opinnot, Oulun yliopisto, Oulu.

ISSN: 1458-2899.

URL: http://www oulu.fi/Harukaze/JPartanen_2013.pdf

Asiasanat: mangat, sarjakuvat, Suomi.

*Suomessa Nintendo-lehdessä luku kerrallaan ilmestyneet **Nozawa Charlien** eli **Sakura Tamakichin** sekä **Takekuma Kentarōn** *Super Mario Adventures* ja **Ishinomori Shōtarōn** *The Legend of Zelda: A Link to the Past* ovat unohdettu luku suomennetun mangan varhaishistoriassa. Ensimmäisen kerran suomeksi julkaistiin japanilaista sarjakuvaa jo vuonna 1985 kun **Nakazawa Keijin** *Hiroshiman pojan* ensimmäinen osa ilmestyi. Tämän jälkeen seuraavaksi suomennetuksi mangaksi mainitaan usein **Ōtomo Katsuhiron** korkealle arvostettu *science fiction* -manga *Akira* 1990-luvun loppupuolelta. Kuitenkin näiden kahden merkittävän *virstanplvään* väliin mahtuvat myös kaksi mainittua videopeli-aiheista sarjakuvaa.*

Semicin julkaisema japanilaisen pelikonsoli- ja videopelivalmistaja Nintendon oma lehti ilmestyi vuosina 1990–1994. Lehti oli jatkoa Suomessa aiemmin toimineelle Nintendo-klubille ja sen klubi-lehdelle. Ytimekkäästi pelivalmistajan nimeä kantanut lehti oli pitkälti pohjoisamerikkalaisen vastineensa *Nintendo Powerin* jutuista kääntäen koottu. Sen sivuilla julkaistiin paljon Nintendon peleistä tuttujen hahmojen sarjakuvaseikkailuja. Lehden alkuaikoina suuri osa sen sisällöstä koostui sarjakuvista, mutta tilanne muuttui ajan myötä ja lehti alkoi sisältää yhä enemmän tietoa peleistä, kuten julkaisu-uutisia ja vinkkejä pelaamiseen. Tilajille Nintendossa oli alusta saakka mukana oma *Power Player* -liitteensä joka keskittyi Nintendon konsoleille julkaistujen pelien saloihin.



Kuva 1: Kuva Joni Partanen

Aluksi lehdessä julkaistut sarjakuvat olivat lehden juttujen tapaan alkuperältään pohjoisamerikkalaisia, eli suomalaisen *Nintendo*-lehden amerikkalaiseen esikuvaan suoraan tuotettuja. Jo tuolloin mukana oli muiden sarjakuvien ohella sarjakuvaversioita Zeldasta ja Super Mariosta, mutta sarjojen taso jäi heikoksi. Ne eivät pärjänneet lehdessä myöhemmin julkaistuille Ishinomorin sekä Nozawan ja Takekuman tulkinnoille samoista

pelisarjoista. Pohjoisamerikkalaisten sarjojen ero japanilaissarjoihin oli niiden hengettömyydessä. Näiden sarjakuvien kautta lukija ei saavuttanut sitä samaa seikkailun tuntua kuin esikuvissaan videopeleissä. Uusien japanilaisten sarjojen tultua lehteen ei siinä muita sarjoja enää julkaistukaan. Luultavasti kyse oli siitä, mitä materiaalia Pohjois-Amerikasta lehteen saatiin, mutta myös toimituksen usko uusiin sarjakuviin näyttää olleen kova. Toimitus kuvaili Super Mariota ja Zeldaa ”japanilaisiksi supersarjakuviksi”. Nimitystä manga ei vielä tuolloin käytetty.

Nozawan ja Takekuman Super Mario Adventures alkoi Nintendo-lehden vuoden 1993 toisessa numerossa. Seuraavassa numerossa puolestaan alkoi Ishinomoriin Zelda. Sarjat ilmestyivät vuorotellen lehden joka toisessa numerossa poislukien tuplanumerot joissa molemmat sarjakuvat olivat mukana. Kumpaakin julkaistiin lehden loppumiseen, eli vuoden 1994 tuplanumeroon 7–8 saakka.

Yhdysvalloissa vuoden 1992 aikana julkaistussa Super Mario Adventuresissa Sienivaltakunta joutuu koopin hyökkäyksen kohteeksi. Taistelun aikana Mario ja joukko valtakunnan asukkaita muutetaan kiveksi. Sienivaltakunnan prinsessa Peach lähtee Bowserin ja koopin perään löytääkseen keinon kivetyksloitsun purkamiseen ilman että hänen täytyy astua avioon Bowserin kanssa. Myöhemmin myös kivetyksestä selvinnyt Mario sekä Luigi lähtevät matkaan tarkoituksenaan löytää prinsessa. Super Mario Adventures on komediallinen kevyt seikkailukertomus joka toimii yllättävän hyvin videopelien luomassa hengessä. Suomessa sarja jäi kuitenkin kesken *Nintendo*-lehden lopetettua ennen tarinan päätöstä. Paljosta ei kuitenkaan jäänyt paitsi, sillä vain loppuhuipennus jäi tarinasta puuttumaan. Super Mario Adventuresin tarina on Takekuma Kentarōn käsialaa, vaikka lehdessä sarjan ainoa mainittu tekijä on piirtäjä Nozawa.

Hyvin samanlainen on tilanne myös Zelda-sarjan kohdalla, mutta loppuhuipennuksesta jäätettiin vielä karvan verran Super Mariota kauemmas. Samannimiseen SNES-konsolille julkaistuun peliin pohjautuva *The Legend of Zelda: A Link to the Past* -sarjassa seurataan nuoren Linkin yritystä pelastaa prinsessa Zelda pahan velhon Agahnimin ikeestä. Viimeisestä ja väistämättömästä kohtaamisesta Linkin ja velhon välillä ei ollut kuitenkaan vielä tietoaakaan *Nintendon* lopettaessa suomalaisen tarunsa. Tämä on myös tähän mennessä ensimmäinen ja viimeinen kerta kun suosittu Ishinomori Shōtarōn työnäytteitä on saatu suomeksi.



Kuva 2: Kuva Joni Partanen

The Legend of Zelda on eittämättä Ishinomori Shōtarōn sarja. Selvin yksittäinen piirre on lintusoturi Kotkis, jonka Link kohtaa vain vähän ennen tarinan keskeytymistä. Kotkis on hahmotyypiltään yksi Ishinomorin tunnetuimmista pitkine ja kyömyine neni-
neen. Samankaltainen hahmo on myös esimerkiksi vuosina 1964–1981 julkaistun Ishi-
nomorin pääteoksen Cyborg 009 -sarjan kyborgi 002 eli Jet Link. Zeldassa Ishinomori
ei kuitenkaan pääse samalla tavalla näyttämään parhaita vahvuuksiaan kuin täysin itse

kehittämässään mangasarjoissa. Zelda-pelisarjan ja A Link to the Past -pelin asettamat raamit rajoittavat tekijän toimia. Luultavasti myös julkaisutoimittajien taholta asetetut pituusrajaukset ovat estäneet täysin vapaan tulkinnan tunnetusta pelisarjasta, vaikka Ishinomorin tulkinta eroaakin videopeliversiosta. Muiden tekijän töiden perusteella ainakin toimintakohtauksiin olisi saatu enemmän vauhtia, jos hän olisi voinut rakentaa ne vapaammin. Tällaisenaankin Zelda kuitenkin toi *Nintendo*-lehden sarjakuviin yhdessä Super Marion kanssa aivan uudenlaista otetta. Vaikka paljon olisi voitu tehdä paremmin, ainakin vertailu lehdessä aiemmin julkaistuihin sarjoihin osoittaa japanilais-tekijöiden hoitaneen työnsä amerikkalaisia paremmin.

NETTIKAUPPOJEN HARVINAINEN LÖYTÖ

Japanissa sarjakuvat luetaan maan lukutavan mukaisesti oikealta vasemmalle. *Nintendoon* sarjat on peilattu, eli niistä on tehty meikäläisittäin vasemmalta oikealle luettavia. Tämä prosessi on melko varmasti tehty jo Yhdysvalloissa, josta *Nintendo*-lehden sarjakuvat Suomeen saatiin. Lehden suomalaistoimittajille jäi sarjakuvien osalta tehtäväksi lähinnä käännöstyö, joka tapahtui kaikissa tapauksissa englannista suomeksi. Suoraan japanista suomeksi käännetty mangat saivat vielä odottaa pitkän aikaa. Käännöksien yleisilme on pääsääntöisesti kankean oloinen, mutta mukaan on saatu joitakin ilmiselvästi suomalaisten keksimiä helmiäkin. Esimerkiksi Super Mariossa putkimiesveljekset Mario ja Luigi toteavat aivan tarinan alussa käyvänsä putkien kimppuun kuin sika limppuun. Fraasin pohjalle rakennettu lohkaisu sopii sarjan humoristiseen ilmeeseen hienosti.

Nintendo-lehden taru loppui vain muutaman vuoden ilmestymisen jälkeen jo noin parikymmentä vuotta sitten. Tämä tekee Super Mario- ja Zelda-mangoista kiinnostuneille lehtien löytämisen vaikeaksi. Vaikka varsinaista keräilyarvoa lehdillä ei ole, niitä ei juurikaan enää liiku markkinoilla. Kiinnostuneiden kannattanee *Nintendon* numeroiden toivossa suunnata katseensa netin huutokauppoihin ja muihin käytetyn sarjakuvan myyntisivustoille sekä toivoa parasta. Tälläkin tavalla kaikkien numeroiden hankkiminen vienee useita vuosia, mutta luultavasti se on silti antikvariaattien ja divareiden koluamista parempi vaihtoehto. Vaikka joitakin numeroita niistäkin saattaisi löytyä, on luultavaa, etteivät liikkeet ota juurikaan valikoimiinsa vanhoja lehtiä, joiden menekistä ei ole varmuutta. Super Mario Adventures on koottu lehtijulkaisun jälkeen englanniksi yksiin kansiin, mutta senkin saatavuus on huono. Näiden seikkojen takia Zelda ja Super Mario tulevat luultavasti tulevaisuudessakin pysymään sinä unohdettuna lukuna suomennetun mangan historiaa mitä ne nykyisinkin ovat.

Sarjojen ilmestyminen tapahtui vielä kymmenisen vuotta liian aikaisin jotta **Toriyama Akiran** *Dragon Ballista* alkanut mangabuumi olisi auttanut niiden julkaisussa loppuun saakka. Luultavasti kuitenkin julkaisuformaatti vaikutti asiaan enemmän. Luku kerrallaan kapean kohdeyleisön lehdissä julkaistut sarjakuvat eivät saavuttaneet suurempaa lukijakuntaa kuin videopeleistä kiinnostuneet. Samalla kun peliyhtiön oma lehti ylipäänsä mahdollisti sarjojen saannin Suomeen, se myös loi niiden julkaisulle kasvurajoitteisen alustan. Vaikka molemmat sarjat jäivät kesken *Nintendo*-lehden ilmestymisen päättyessä, ovat ne silti oma mielenkiintoinen lukunsa suomennetun mangan historiassa. Ja voidaanpa ainakin sanoa että on sitä Ishinomori Shōtarōa suomeksi käännetty. *Nintendo*-lehti itsessään toi hienolla tavalla japanilaista videopeli- ja populaarikulttuuria tunnetuksi Suomessa aikana ennen Internetiä.