



Teksti: Maaret Stepanoff

NE OS HO UN EN

Poikiensarjoja tytöille

Tytöt tunnetusti tykkäävät toiminta- ja fantasiapainotteisista shounensarjoista, ovathan ne täynnä jännitystä, komeita poikia ja näiden välisiä suhteita – siistiä hahmosuunnittelua unohtamatta. Ei siis ihme, että poikiensarjojen vankalle neitolukijakunnalle löytyy myös ihan heitä varten räätälöityjä sarjoja. Neoshouneniksi kutsuttu genre tarjoaa shounenia muistuttavia tarinoita nimenomaan naisyleisölle.

Monia animen ja mangan kuluttajia on viime vuosina hämmäntänyt se, että tyttöjen keskuudessa suosittu nätti-poikafantasia *Kuroshitsuji* (Anime 5/2012) ilmestyy itse asiassa shounenlehdessä. Väittämiä ei oikeastaan aivan pidä paikkaansa, mutta siinä piilee myös totuuden siemen. *Kuroshitsuji*n kotilehti *GFantasy* on nimittäin erikoistunut sarjoihin, jotka hyödynävät poikien toimintafantasiasarjoille tyypillisiä piirteitä, mutta pyrkivät silti keskittymään erityisesti naispuolisten lukijoiden mieltymyksiin.

Tällaiset sarjat ovat saaneet länsimaissa kutsunanimen neoshounen eli ”uusshounen”. Nimitys on melko vakiintunut, joskin sikäli osuva, että sarjat perustuvat pitkälti shounensarjojen tropeisiin, mutta käyttävät niitä uudella tavalla.

Neoshounensarjat ovat pohjimmiltaan työlle suunnattua viihdettä, joka on kuorutettu kauniilla pojilla, toiminnalla, mysteereillä ja fantasiaelementeillä. Ne seuraavat kuitenkin aivan eri sääntöjä kuin *Dawn of the Arcanan* tai *Yona of the Dawnin* kaltaiset perinteisemmät tyttöjen fantasiamangat. Mikä siis erottaa tyttöjen shounensarjat yhtäältä perinteisistä tyttöjen fantasiasarjoista ja toisaalta perinteisistä poikien fantasiasarjoista?

Sykkivät hahmokemiat

Muun naisyleisölle suunnatun mangan tapaan neoshounenia tekevät pääasiassa naiset. Päähenkilöt sen sijaan ovat shounensarjojen tapaan useimmiten poikia, toisin kuin perinteisessä tyttöjen fantasiassa.

Poikainsarjojen kuumakalset asettavat itselleen korkeat tavoitteet ja taistelevat määrätietoisesti unelmiensa eteen. Neoshounenin puolelta sen sijaan niin *Amsatsukin* Tokidoki, *Devils and Realistin* (Anime 5/2014) William kuin monet muutkin pääpojat ajautuvat seikkailuun olosuhteiden uhrina, usein erityisen voimansa tai alkuperänsä takia. He löytävät määrätietoisuutensa jossain määrin pakon sanelemana, jos löytävät.

Tämän takia sarjat eivät yleensä ole kovin päähenkilövoittoa, vaan painottuvat koko hahmokaartin väliseen vuorovaikutukseen. Joissakin sarjoissa, kuten *Husk of Edenissä* ja *Karnevalissa* (Anime 3/2015), ensemble-vetoisuus korostuu niin paljon, että sarjoille on vaikea edes määrittää yksittäistä päähenkilöä.

Hahmopuoli on tyypillisesti kyllästetty antoisalla määrällä kauniita miehiä ja näiden välillä leimahtelevia hahmosuhteita. Mittavan mieskavalkadin väliset jännittävät dynamiikathan ovat naisyleisöä shounensarjoissa eniten kiehtova tyyppi-piirre. Naishahmot ovat usein päteviä ystäviä tai määräävässä asemassa olevia ihailtavia roolimalleja. Heikommasta edustuksesta huolimatta hekin pääsevät onneksi usein loistamaan.

Romanssipuoli kolmiadraamoineen dominoi usein tyttöjänsarjoja, mutta neoshounenissa se on lakaistu lähes täysin maton alle. Lukijan mielenkiintoa pidetään yllä ennen kaikkea mieshahmojen välille rakennettavien mitä kihelmöivimpien suhteiden avulla. Ne ovat harvoin avoimen romanttisia, mutta ne on tarkoituksella muotoiltu korostetun virtteiseksi. Sarjat suorastaan kutsuvat lukijansa parittamaan hahmoja ja fiilistelemään näiden tunteilla.

Genreä vierastetaan joskus homobaittauksen takia, mutta *Lovelessin* (Anime 8/2012) ja



Tyylkkäät hahmomallit ovat tärkeä osa värikästä poikavalikoimaa (*Servamp*).

Wild Adapterin kaltaisia harvinaisuuksia lukuun ottamatta voimakkaita BL-sävyjä ei oikeastaan ole. Hahmosuhteita voi katsella vaaleanpunaisen parituslasien läpi, mutta ne voi toisaalta halutessaan tulkita myös täysin platonisiksi.

Vallan tasapaino

Shounenin vakiokuvasto saa neoshounenpuolella intiimimpiä ja herkempiä sävyjä. Ystävykset voivat *Saiyukin* Gojyo ja Hakkain tapaan olla epäilyttävänkin tiivis pari. Shounensarjoissa ihastuttavat kilpakumppanisuhteet loistavat poissaolollaan, mutta useimmiten jännimmät hykertelyt puristetaan kuitenkin erilaisista vastakkainasetteluista.

Neoshounenissa on nimittäin vain äärimmäisen harvoin kyse siitä, kuka on vahvin, taitavin tai paras. Henkinen valtakamppailu on aina tärkeämpää kuin fyysinen voima tai taito. Genren kutkuttavin piirre onkin se, että siinä haetaan hahmojen välille dynamiikkaa, jossa näiden väliset valtasuhteet jäävät jollain tapaa epäselviksi.

Varsinkin isäntä-palvelija-tyyppiset suhteet ovat genren sisällä suuressa suosiossa. Ne rakentuvat tyypillisesti niin, että isäntä on parin

fyysisesti heikompi osapuoli, jolla on kuitenkin asemansa takia valtaa palvelijansa yli. Usein tällaisten parien välistä luottamusta koetellaan sarjan kuluessa rajustikin.

Kuroshitsuji on tietysti tästä tunnettu esimerkki. *Servamp* (Anime 3/2015) taas perustuu ihmisistäntien ja näihin sitoutuneiden palvelusvampyyrien välisiin riippuvuussuhteisiin. Myös *Lovelessin* taikavoimataisteluparit jakautuvat jottavan ”uhrin” ja tämän käskyjä seuraavan ”taistelilijan” rooleihin. Isäntiä palvelijoihin löytyy pilvin pimein muistakin sarjoista.

Rakas vihemies

Toisaalta päähenkilöt ystävineen asetetaan usein vastakkain värikkään antagonistijoukon kanssa. Vastustajat kuvataan pahisroolistaan huolimatta sympaattisina tyyppeinä. Antagonistien ja protagonistien välisistä yhteisymmärryksen hetkistä vedetään tietysti irti kaikki mahdollinen draama.

Takuuvarma keino tunteiden nostattamiseksi on jonkun päähenkilön läheisen paljastaminen petturiksi. Vastaavasti joku pahisten puolelta kääntää lähes aina takkinsa tai ryhtyy yhteistyöhön sankarien kanssa. *Nabari no Oussa* mennään niin pitkälle, että suunnilleen kaikki hahmot pääpoikaa myöten vaihtavat leiriä vähintään kerran.

Suosittua on myös kahden keskeisen hahmon peilaaminen toisiaan vasten. Usein päähenkilö joutuu pinnistelemään itseään kovasti muistuttavaa, mutta erilaisen maailmankuvansa takia vastapuolelle päätyynyttä hahmoa vastaan.

Pandora Hearts antaa lähes jokaiselle tärkeälle hahmolleen tällaisen vastinparin ja käyttää näitä hahmopeilauksia hyvin tehokkaasti. *Dijecen* selviytymispeli perustuu siihen, että šakkipelin tapaan jokaisesta hahmosta on kummallakin vastakkaisella puolella oma versio. +C: *Sword and Cornett* taas asettaa kaksi prinsia toisiaan vastaan. Kummatkin haluavat korjata kuningaskuntaansa syövyttävät vääryydet, mut-

”Romanssipuoli kolmiadraamoineen dominoi usein tyttöjänsarjoja, mutta neoshounenissa se on lakaistu lähes täysin maton alle.”



● Menneisyyden mysteerit ja jo kuolleet hahmot ovat usein tärkeässä roolissa neoshounentarinoissa (*Pandora Hearts*).



● Traagiset kokemukset vainoavat yleensä tärkeitä hahmoja (*Nabari no Ou*).

ta heidän keinonsa ovat täysin erilaiset. Kaikki en osapuolten menneisyyden traumat kuuluvat toki asiaan.

Toimintaa ja taisteluja

Tarinat keskittyvät yleensä fantasiaan, seikkailuun, toimintaan, mysteerinratkaisuun tai johonkin näistä koottuun yhdistelmään. Shounensarjojen mallin mukaisesti taistelukohtaukset ovat yleisiä.

Yhteenottojen merkityksessä lukukokemukselle on kuitenkin shounensarjojen ja neoshounensarjojen välillä iso ero. Neoshounenissa taistelut eivät välitä loogisista tai systemaattisista taistelumeکانikoista. Hahmojen voimatasoihin tai erityisliikkeisiin ei juuri kiinnitetä huomiota. Sen sijaan taistelut koostuvat yleensä epämääräisestä taikavoimien edestakaisin viskomisesta ja jäävät sen takia helposti latteiksi.

Taisteluiluilla ei ole juurikaan itseisarvoa, vaan ne toimivat lähes yksinomaan hahmokerronnan välineenä. Näitä sarjoja ei luetakaan jännittävien taistelukohtausten takia, vaan puhtaasti sen vuoksi, miten yhteenotot vaikuttavat hahmoihin.

Koska mangakat eivät useinkaan tunnu olevan erityisen kiinnostuneita taistelujen teknisestä puolesta, eivät toimintakohtaukset ole aina kovin selkeitä. Visuaalista näyttävyyttä sen sijaan löy-

tyy usein, ja muutenkin sarjoissa panostetaan nimenomaan visuaaliseen ulosantiin.

Shounensarjojen karrikoidumpien piikkikukien sijaan neoshounenini hahmot ovat elegantin kauniskasvoisia ja hienostuneen näköisiä, eivätkä yleensä vääntele naamojaan yhtä vapaasti. Tyyfillä on hyvät ja huonot puolensa. Hahmot kyllä miellyttävät esteettistä silmää, mutta niiden elehdintä tuntuu monesti shounenhahmoja kahli-tummalta ja jäykemmältä.

Matalalentoa

Yksi neoshounenini hankalimmista puolista on, että sen edustajat ovat usein niin sanottuja matalan konseptin sarjoja. Tässä on iso ero shounensarjoihin, jotka ovat tyyppillisesti korkean konseptin sarjoja.

Poikiensarjat lähtevät liikkeelle vahvasta ydin-konseptista, joka määrittää sarjaa koko sen keston ajan. *One Piece*ssä tavoitteellaan merirosvo-kuninkaan tittelii, *Fullmetal Alchemist*issa etsitään viisasten kiveä menetettyjen ruumiinosien palauttamiseksi, ja *Titaanien sodassa* puolustetaan ihmiskuntaa jättiläisiä vastaan.

Neoshounenini puolella näin selkeä avainasetelma on harvinaisempaa herkkua. Sarjat rakentuvat pikemminkin useamman pienemmän konseptin varaan, eikä niiden perusideaa voi summata yhteen virkkeeseen. Tästä syystä punainen lanka alkaa monesti hahmottua vasta useamman pokkarin jälkeen, toisin kuin shounensarjoissa, joissa se julistetaan melkein aina heti ensimmäisessä luvussa.

Tuloksena genren edustajat vaikuttavat aluksi helposti haahuilevilta ja päämäärättömiltä. Esimerkiksi *Karnevalissa* esitellään heti kättelyssä suuri määrä vain heikosti toisiinsa liittyviä tarinanrakennuspalikoita. Pojalta näyttävä eläin, kadonnut perheenjäsen, valtion puolustusorganisaatio, geenimutaatiohiviot ja rauhaa uhkaava terroristijärjestö alkavat kietoutua yhdeksi tarinaksi hitaasti mutta varmasti vasta lukuisten pokkarien kuluessa.

Juonen verkkaisen liikkeelle pääsyn vuoksi hahmot ovat väistämättä neoshounensarjojen tähtiä. Hyvän sarjan tunnistaakin siitä, että hahmopuoli herättää kiinnostuksen nopeasti, vaikka



● Poikien välinen kipinäointi on neoshounenini välttämätön ainesosa, toisin kuin romanssi (*Karneval*).



● Palvelijan ja isännän välisestä lojaliteetista ja voimatasapainosta puristetaan herkullisia juonenkäänteitä (*Kuroshitsuji*).

”Genren kutkuttavin piirre on se, että siinä haetaan hahmojen välille dynamiikkaa, jossa näiden väliset valtasuhteet jäävät jollain tapaa epäselviksi.”



● Toisiaan vasten peilattavat hahmoparit ovat tavallinen näky (*Saiyuki Reload*).

tehokkaat juonikoukut puuttuvatkin.

Kuroshitsuji ja *Saiyuki* ovat harvinaisia esimerkkejä korkean konseptin neoshounensarjoista. *Kuroshitsuji* jokainen juonikaari kertoo siitä, miten aristokraattipoika ja tämän demonihovimestari ratkovat mysteerejä. *Saiyuki*-sarjoissa puolestaan seurataan buddhalaismunkkia ja tämän kolmea yookai-toveria näiden matkalla lähteen palauttamaan rauha ihmisten ja yokaisten välille.

Nämä kaksi sarjaa ovat siinäkin mielessä erityisiä, että kumpikin onnistuu yhdistämään hahmosuhteiden kärjistyksen sekä itsessään mielenkiintoiset ja jännittävät taistelukohtaukset.

Poikainsarjat murroksessa

Itse termi "neoshounen" on täysin länsimaista keksintöä. Sen keksi alun perin *Anime World Order* -podcastin vakiovaikuttaja **Daryl Surat**, joka käytti termiä alun perin verratessaan 1990-luvun shounensarjoja niiden edeltäjiin.

Poikien toimintasarjat alkoivat 90-luvun alussa tarjoilla aiempia lihasheikkejä nätimiä ja androgynisempiä hahmomalleja, ja tiennäyttäjinä

toimivat etenkin *Saint Seiya* ja *Rurouni Kenshin*. Toimintakin muuttui vähemmän brutaaliksi. Surat tarkoittikin "neoshounenilla" tyttöjen huomiota kalastelevia poikien sarjoja, ei niinkään poikien sarjoja muistuttavia tyttöjen sarjoja.

Tytöt alkoivat kuitenkin kiinnostua shounenseikkailuista nimenomaan tämän 90-luvun tyyllisen murroksen myötä. Shounensarjat alkoivat olla täynnä toinen toistaan kuumempia mieshahmoja, joiden väliset intensiiviset kilpailu- ja ystävyysuhteet saivat neitosten mielikuvituksen laukkaamaan.

Lukioromanssien dominoima shoujomanga taas ei tarjonnut tytöille yhtä laajasti adrenaliinia nostattavaa toimintaa. Kustantajatkin alkoivat pian huomata shounensarjojen menestyvän myös tyttöjen keskuudessa, joten uusi markkinarako oli syntynyt. Vuonna 1997 alkanee *Saiyuki* ja *E's Otherwise* kuuluvat genren pioneerisarjoihin.

Etsivä löytää

Neoshounensarjoihin tutustuminen ei ole vaikeaa, sillä ne ovat keskittyneet hyvin vahvasti omiin

lehtiinsä. Ne ovat myös genreytynyt niin vahvasti, että sarjat voi yleensä tunnistaa neoshouneniksi yhdellä vilkaisulla. Viime aikoina genre on saanut paljon huomiota myös animesoitusten ja käännöslisenssien muodossa.

Vuonna 1993 perustettu, videopelisoitukseen ja muuhun seikkailufantasiaan keskittyvä Square Enixin kustantama *GFantasy* oli ensimmäisiä näillä apajilla menestyjiä. Sitä ei edelleenkään pidetä täysin tytöille suunnattuna lehtenä, ja japanilaiset mangakaupat sijoittavat sen usein shounenlehtien joukkoon. Sisältö onkin muita neoshounenlehtiä sukupuolineutraalimpaa.

Lehden nimekkäimmät sarjat eivät kuitenkaan häpeile ensisijaista kohderyhmäänsä. *Kuroshitsuji* lisäksi esimerkiksi *Pandora Hearts*, *Nabari no Ou* ja *Saiyuki* tarjoilevat sisältöään vahvasti neitolukijoille, kun taas miesyleisölle suunnattu fanipalvelu jää vain lapsipuolen asemaan.

GFantasy on tämän vuosituhannen puolella saanut useita kilpailijoita. Ichijinshan toiminnallinen *Zero-Sum* ja sen hiljattain lopetettu rauhallisempi sisarlehti *Zero-Sum Ward* ovat jo selkeästi naisyleisölle suunnattuja lehtiä. Niiden nimekkäimpiin sarjoihin kuuluvat *Amatsuki*, *07-Ghost*, *Devils and Realist*, *Karneval*, *Are You Alice?* (*Anime* 5/2013) ja *Bokura no kiseki*. Hyviä tekijöitä kannattaa bongailta myös *Arcana*-antologiasarjasta, jonka jokainen osa sisältää tiettyyn teemaan – vaikkapa hovimestareihin tai samuraihin – keskittyviä lyhäreitä.

Zero-Sum sarjat ovat kuitenkin tyyllisesti samalla linjalla kuin *GFantasy* tuotanto. Tämä näkyy varsinkin siinä, että esimerkiksi sellaiset tunnettujen tekijöiden sarjat kuin Kazuya Minekuran *Saiyuki*, **Yun Kougan** *Gestalt* ja **naked apen** *Switch* ovat vaihtaneet ilmestymislehteään *GFantasy*stä *Zero-Sumiin*.

Myös Media Factoryn *Comic Gene* kilpailee samoista lukijoista. Sen suosituimpiin sarjoihin kuuluvan *Servampin* tuleva animeversio julkaistiin hiljattain, ja huumorihassuttelu *Merman in My Tub* saadaan pian myös englanniksi viimevuotuisen lyhärianimensa vanavedessä.

Rajanvetoa

Raja neoshounenin, shounenin ja shoujon välillä on kuitenkin häilyvä. Perinteisempää fantasiaviivahteista tyttöjenmangaa tarjoilevat lehdet *Aria* ja *Comic Avarus* toimivat kotina monille neoshounentyypisille sarjoille, kuten *Donten ni warulle*, *Tacticsille* ja *Titaanien sota* -spinoff *No Regretsille* (*Anime* 4/2014).

Myös esimerkiksi **CLAMP** ja **Kaori Yuki** tunnettiin neoshounenhenkisestä sisällöstä jo ennen genren varsinaista muodostumista. Perinteinenkin poikainsarja saattaisi toisaalta välillä istua neoshounenlehteen hyvin. *Fullmetal Alchemist* ei ole ollenkaan yhtä kaukana neoshounenista kuin *Shonen Jump* -lehden sarjat.

Neoshounensarjoista löytyy niin lukkiutuneita tyyppitropeita kuin kokeilevaa innovatiivisuuttakin yhtä paljon kuin muissakin genreissä. Matalan konseptinsa vuoksi ne vaativat usein lukijalta hieman kärsivällisyyttä, ja helmien sekaan mahtuu myös pettymyksiä. Kaikkien intensiivisillä hahmosuhteilla herkuttelusta innostuvien kannattaa kuitenkin kokeilla ainakin muutamia tunnetuimpia nimikkeitä. ●