

JUKKA SÄRKIJÄRVI

Fanien Finncon

Sciffanius ei ole passiivista kulutuskulttuuria vaan monipuolista yhdessä tekemistä. Scifiharrastukselle ominaista on voimakas yhteisöllisyys sekä rajojen häilyvyys ammattilaisen, aktiiviharrastajan ja tavallisen fanin välillä. Scifikirjailija aloittaa tyypillisesti fanina, jolloin harrastajayhteisön eli ”fandomin” kulttuuri käy tutuksi.

Aktiivinen harrastaminen näkyi myös Tampereen yliopiston heinäkuun alussa valanneessa Finnconissa eli ”conissa”, joka järjestetään täysin vapaaehtoisvoimin. Ei aivan pikkujuttu, kun kävijöitä on viikonlopun aikana nelisen tuhatta ja ohjelmaa yli 120 tuntia – paneeleita, elokuvanäytöksiä, musiikkiesityksiä ja työpajoja. Kaupungista toiseen kiertävä Finncon on Suomen suurin, kansainvälisestikin merkittävä scifi- ja fantasiatapahtuma. Pääpaino on kirjallisuudessa, mutta mukaan mahtuu myös muuta mediaa elokuvista ja sarjakuvista videopeleihin ja musiikkiin.

Pääsymaksuttomuus ja vapaaehtoisuus asettavat kävijän ja conin työntekijän samanarvoiseen asemaan, ja loikka edellisestä jälkimmäiseen onkin mahdollista jopa tapahtuman aikana. Yksi tämän vuoden kunniavieraista oli pitkän linjan harrastaja Eeva-Liisa Tenhunen, joka on kirjoittanut faktaa ja fiktiota jo neljällä vuosikymmenellä sekä kunnostautunut yhdistystoiminnassa.

Valtavirtaa ja vähemmistöjä

Tapahtuman puheohjelman avasi ”Nörttikulttuurin nousu ja (t)uho”, jossa panelistit Katja Kontturi, Essi Varis, Jonne Arjoranta ja Tanja Välisalo käsittelivät nörttiyden määrittelyä ja sen suhdetta valtavirtakulttuuriin osana fanitutkimusprojektiiaan. Vielä 90-luvulla fantasiakirjallisuus kiinnosti lähinnä alan omistautuneita harrastajia, mutta sitten tulivat Harry Potter, *Taru sormusten herrasta* -elokuvat ja viimeisimpänä tv-sarja *Game of Thrones*. Useista fantasian lajityyppiin kuuluvista teoksista onkin tullut valtavirtaa. 2000-luvulla fantasiaa lukevat ja katsovat melkein kaikki, ja nörtti- ja fani-identiteetti on joutunut uudelleenarvioitavaksi. Saman siirtymän nolosta fanituskohteesta trendiksi ovat kokeneet myös supersankarielokuvat ja -sarjakuvat.

Samalla fandomin valtavirrasta on tullut monipuolisempi, moniäänisempi, avoimempi ja hyväksyvämpi. Petri Hiltusen täyspitkä luento ”Flesh for Fantasy” kertasi, kuinka alun perin sirkusfriikkeinä pidetyistä muskelimiehistä tuli 1900-luvun mittaan elokuvien miesihanne. Lopulta muskeleita alettiin tavoitella tavallisilla kuntosaleilla. Nykymaisemassa vähemmistöjen edustajat saavat entistä paremmin äänensä kuuluviin alalla,

joka on kauan ollut iäkkäiden valkoisten miesten dominoima.

Scifin ja fantasian arvostetuimmat kirjallisuuspalkinnot Hugo ja Nebula on viime vuosina myönnetty enimmäkseen naisille ja etnisten vähemmistöjen edustajille. Vuonna 2015 parhaan romaanin Hugo-palkinnon sai Liu Cixin kiinasta englanniksi käännetty *The Three-Body Problem* – käännöskirjallisuutta karsastavassa englanninkielisessä maailmassa tapaus on poikkeuksellinen. Toisaalta yleistyksen kentän aiemmasta miesvaltaisuudesta eivät suoraan päde Suomeen. Täällä naiset ovat rai-vanneet itselleen paikan fandomiin ja scifikirjallisuuteen jo 90-luvulla.

Rakkaudesta harrastukseen

Finnconin vakio-ohjelmanumerossa ”On Writing” kirjailijakunniavieraat (tänä vuonna yhdysvaltalainen Catherynne M. Valente, walesilainen Jasper Fforde ja suomalainen Anne Leinonen) kertoivat työprosessistaan ja neuvoivat kirjailijanalkuja. Erilaisia kirjoittajatyöpajoja oli useita. Kirjoittaminen harrastuksena – ja oikeastaan myös ammattina – on fandomin parissa hyvin yleistä. Scifiseurat, joita jokaisessa vähänkään suuremmassa kaupungissa on ainakin yksi, julkaisevat omia lehtiään ja jopa kirjoja. Taloudellisena tavoitteena on vain painokulujen kattaminen – työtä tehdään harrastepohjalta, rakkaudesta aiheeseen.

Kirjoittaminen ei kuitenkaan ole ainoa luovuuden muoto. Finnconissa esitetyt elokuvat olivat korkealaatuisia harrastelijatuotantoja ja kertoivat genren olevan voimissaan. Etenkin nuoremman fanikunnan piirissä suosittua on puolestaan *cosplay*, jonka harrastajat kopioivat tarkasti suosittujen elokuvien, sarjojen tai pelien hahmoja. Monet itse tehdyistä puvuista osoittavat häkellyttävää suunnittelu- ja toteutustaitoa. Monimutkaisimmissa asuissa on liikkuvia osia ja elektroniikkaa. Ompelukoneen ja meikin lisäksi käytössä on saattanut olla 3D-tulostimia ja silikonivaloksia. Vaativan työn lisäksi monien asujen päällä pitäminen julkisella paikalla edellyttää kestävyyttä, sillä valmis asu voi olla hyvin painava, kuuma tai muuten haastava.

Mutta mitäpä sitä ei rakkaan harrastuksen eteen tekisi.