

Iida Reitti

RUUTUJEN TAKANA

Kuvataiteen koulutusohjelma

2016

RUUTUJEN TAKANA

Reitti, Iida

Satakunnan ammattikorkeakoulu

Kuvataiteen koulutusohjelma

toukokuu 2016

Ohjaajat: Hautala, Päivi-Maria ja Velhonoja, Matti

Sivumäärä: 25

Liitteitä: 0

Asiasanat: taide, sarjakuvat, sarjakuvataiteilijat, prosessi

Tässä opinnäytetyön kirjallisessa osiossa kerron yleisesti sarjakuvien tekemisestä tekniseltä kannalta sekä erityisesti miten itse käytän näitä tekniikoita työskentelyssäni. Puhun myös henkilökohtaisesta suhteestani aihealueeseen sekä siitä miten löysin itseni työskentelemästä sen parissa.

BEHIND THE PANELS

Reitti, Iida

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in Fine Arts

May 2016

Supervisors: Hautala, Päivi-Maria and Velhonoja, Matti

Number of pages: 25

Appendices: 0

Keywords: art, comics, comic artists, process

The purpose of this thesis was to tell generally about technical aspects of comic creation and especially how I use these techniques in my own works. I also talk about my personal relationship with the field as well as how I ended up working within it.

SISÄLLYS

1 SARJAKUVAKO TAIDETTA?.....	5
1.1 Tarinallisuus yksittäisissä teoksissa.....	5
1.2 Sarjakuvan muotoja.....	6
2 SARJAKUVAN TEKEMINEN.....	8
2.1 Suhteeni sarjakuviin.....	8
2.2 Ruutujen problematiikka.....	10
2.3 Realismia vai karikatyyriä?.....	14
2.4 Värimaailma.....	16
3 SANOJEN JA TAITEEN VUOROPUHELU.....	18
3.1 Tarinat ja ihmisluonto.....	18
3.2 Sanoilla vai ilman?.....	20
4 AIVAN LOPUKSI.....	25

1 SARJAKUVAKO TAIDETTA?

1.1 Tarinallisuus yksittäisissä teoksissa

Vaikka en lopputyökseni päätyntykään piirtämään sarjakuvaa toisin kuin olin eräässä vaiheessa pohtinut, oli tarinallisuus siinä silti erittäin vahvasti mukana. Viiden käden sarja, joka koostui kahdesta parista, yhdestä yksittäisestä sekä yhdistävistä punaisista langoista. Työ kertoi tarinan, jota voi lukea tapahtuma tapahtumalta. Myös teemallisesti lopputyöni taiteellinen osio, ”Luvatut?”, on kytköksissä siihen, mitä nykyään teen pääsääntöisesti. Luvatut? Perustuu Aasialaiseen legendaan romanttisesta sielunkumppanuudesta, kun taas tärkein sarjakuvaprosessini on ottanut paljon vaikutteita Norjalaisesta ja Suomalaisesta mytologiasta. Kansantarut, mytologia sekä fantasia ovatkin kiehtoneet minua niin kuvataiteessa kuin kirjallisuudessakin aina. Myös konteksti seksuaalivähemmistöihin pelkkien naisten käsien myötä on temaattisesti vahvasti kytköksissä sarjakuviini.

Itselleni on aina ollut erittäin tärkeää, että teoksessa on sisällään tarina ja merkitys. Jos en ole kyennyt löytämään tai luomaan sille sellaista, on työ aina tuntunut keskeneräiseltä. Harjoitelmalta. Nopeasti unohdettavalta. Huonolta yritykseltä. Pois heitettävältä.

Sen sijaan, kun teos herättää minussa jonkin tunteen, sävähdysten, alkaa alitajuntani nopeasti kutoa sille kehystä ympärille. Sumuisesta maisemamaalauksesta tulee miljöö kauhutarinalle. Pian varjoissa väijyy hirviöitä ja ilmassa leijuu vaara usvaan sekoittuneena. Muotokuvan malli saa henkilöhistorian kuin vahingossa. Hieman vino nenä on kerran murtunut lasioveen törmätessä, huomion ollessa kiinnittyneenä sen toisella puolen olleeseen pörheään kissaan. Näreä ilme johtuu maalarin takkuisista hiuksista, joihin malli ei voinut kajota tahi setviä. Oli pakko vain katsoa vierestä, miten jokainen pään heilautus vain pahensi harakanpesää.

Ehkä en vain osaa irrottaa tunnetta ja tarinaa toisistaan.

1.2 Sarjakuvan muotoja

Sarjakuvat ovat paljon vanhempi taiteen muoto kuin usein osataan ajatella. Jopa suurin osa sarjakuvan historiasta kertovista teoksista aloittaa modernien sarjakuvien suosion noustessa kasvuun 1900-luvun käänneessä. On kuitenkin mahdotonta arvioida milloin ensimmäiset sarjakuvat ovat oikeasti luotu, jos määritelmänä käytetään toisiinsa peräkkäin liittyviä kuvia, jotka luovat kerronnallisesti eheän kokonaisuuden. Määritelmää täyttäviä teoksia löytyy jopa muinaisen Egyptin kuvataiteesta. Ensimmäisten erooppalaisten modernien sarjakuvien, jotka yhdistivät sanaa, kuvaa ja ruutujakoa voidaan katsoa kuitenkin syntyneen 1800-luvun puolivälissä Rodolphe Töpfferin satiirissa kuvituksissa. (McCloud, 1994, 9 - 17)

Nykyään sarjakuvia on suuret määrät erilaisissa tyyleissä ja julkaisumenetelmillä toteutettuna. Hyvin karkeasti jaoteltuna ne voidaan jakaa strippeihin, sarjakuvaromaaneihin ja nettisarjakuviin. Sarjakuvastripit ovat keskimäärin 3 – 4 ruudun tarinoita, jotka usein välittävät vitsin tai yhden ajatuksen. Lyhyen kerrontatapansa vuoksi nämä ovat suosittuja sanomalehdissä julkaistaviksi. Sarjakuvaromaanit puolestaan kertovat pidempää juonellista tarinaa ja niitä voisikin ongelmitta verrata perinteisiin novelleihin ja romaaneihin, ainoastaan esitettynä visuaalisin keinoin. Nettisarjakuvat ovat julkaisumuodoista uusien ja nimensä mukaan ne ovat internetissä julkaistavia. Tärkeintä termin täyttymiselle on kuitenkin se, että aluperäinen julkaisukanava on internetissä sen sijaan, että ne olisivat myöhemmin siirretty sinne (Taskila, 2010, 7). Tämä on kuitenkin hyvin yksinkertaistettu jako, sillä useimmiten sarjakuvat on julkaistu useammassa erilaisissa muodoissa riippumatta niiden alkuperäisestä julkaisumallista. Stripeistä muodostetaan usein kokooma-albumeja. Sarjakuvaromaanit, jotka ovat alunperin tarkoitettu luettavan kirjamuodossa ovat myös saattaneet ilmestyä lyhyempinä lehtinä tai lukuina. Nettisarjakuvista painetaan fyysisiä teoksia ja ne saattavat itsessään olla niin strippejä, sarjakuvaromaaneja kuin myös yhdistää multimedialla kuten animaatiota tai musiikkia perinteisen kuvakielen lisäksi.

Yksi jännittävistä uudemmista sarjakuvan muodoista on niin kutsutut 24 tuntia sarjakuvaa, joka on samalla maailmanlaajuinen yhteisöllinen tapahtuma. On ehkä osittain kyseenalaista kutsua tätä erityiseksi sarjakuvan muodoksi, sillä se on

teknisesti ottaen sarjakuvan piirtäjille suunnattu haaste, jonka tarkoituksena on piirtää 24 sivuinen sarjakuva peräkkäisten 24 tunnin aikana. Toisaalta sillä on niin selkeät, vaikkakin löyhät, ohjenuorat, että sen aikana luodut työt selkeästi eroavat muista teoksista.

Yhteisöllisen tapahtuman tästä tekee se, että vuosittain valitaan virallinen päivä haasteen suorittamiseen. Tapahtuma sai alkunsa 1990 luvulla kahden sarjakuvateoreetikon ja -taiteilija Scott McCloudin sekä Stephen R. Bissetten välisenä haasteena, mutta lähti sen jälkeen leviämään muiden alan ammattilaisten, kuten Neil Gaimanin, Dave Simin ja Rick Veitchin, sekä harrastelijoiden kesken kulminoituen vuonna 2004 ensimmäiseksi viralliseksi tapahtumaksi. (McCloud, viitattu 2016) Itse olen tapahtumaan osallistunut nyt kolmesti ja suunnitelmissa on osallistua myös tänä vuonna.

2 SARJAKUVAN TEKEMINEN

2.1 Suhteeni sarjakuviin

Voin täysin rehellisesti sanoa, että sarjakuvat ovat olleet osa elämääni heti syntymästäni alkaen. Kummini nimittäin aloittivat minulle osoitetun Aku Ankka-lehden tilauksen siitä riemusta, että putkahdin maailmaan. Heidän tarkoituksena saattoi olla ovelasti ujuttaa minuun kiinnostusta lintuja kohtaan, intohimoisia bongareita kun ovat, mutta sen sijaan he taisivatkin tuupata minut sarjakuvien ihmeelliseen maailmaan. Tai ehkäpä he vain osasivatkin nähdä tulevaan ja päättivät antaa minulle eväitä heti ensimmäisestä hengenvedosta alkaen. Aikainen lintu madon nappaa kuten sanotaan.

Tähän verrattuna minulla kestikin hämmentävän kauan kokeilla sarjakuvien tekemistä itse. Olin vuosia vain lukenut niitä, ihastellen ja ihmetellen ihmisten taitoa kutoa sanoista ja kuvista jotain niin visuaalisesti kutkuttavaa, mutta tarinallisesti yhtä viihdyttävää kuin romaanit, joihin usein hukuttauduin, unohtaen maailman tunneiksi. Ensimmäiset haparoivat askeleeni otin vasta lukiossa, mutta yritys loppui nopeasti huonosti tehtyyn käsikirjoitukseen, joka romahti oman painonsa ja juoneen jääneiden aukkojen alle, vaikka itse piirtäminen oli tuolloin hauskaa ajanvietettä. Idea sarjakuvien tekemisestä ei kuitenkaan kuollut vaan vaipui alitajuntaan, josta se alkoi kutkuttaa minua uudestaan muutaman vuoden päästä epäonnistuneesta yrityksestä.

Valmistautuen tällä kertaa etukäteen paremmin aloitin uuden yrityksen ja sen jälkeen ei ollut enää paluuta entiseen. Kuvien ja sanojen tasapainoa oli jännittävää etsiä, ruutujako tuntui kuin olisi tutkinut tuntematonta maastoa. Jokainen ruutu haastoi taitoni sekä sommittelussa, anatomiasa että perspektiivissä. Pääni sisällä eläneille ideoille ja maailmoille ilmestyi luonnolliselta tuntuva keino muuttua joksikin fyysiseksi, joksikin minkä pystyin jakamaan muille.

Isoksi osaksi juuri tämä halu jakaa töitäni muille luettavaksi sai minut valitsemaan julkaisumuodokseni nettisarjakuvan. Pelkän julkaisutavan lisäksi nettisarjakuvat ovat myös erittäin sosiaalinen yhteisö erityisesti tekijöiden keskuudessa, mikä oli toinen syy julkaisutavan päättämiseen. Julkaisualustojen lisäksi aiheen ympärille on syntynyt useampia foorumeja, joiden kautta ihmiset tutustuvat toisiinsa ja pystyvät jakamaan vinkkejä, ajatuksia ja alan kehitysideoita toistensa kanssa tai etsimään työpareja. Sama yhteisöllisyys jatkuu myös muussa sosiaalisessa mediassa kuten twitterissä, jossa hashtagien avulla pidetään viikoittaisia julkisia chat-keskusteluja. Näihin osallistuu useita kymmeniä erilaisia tekijöitä.

Ensimmäinen kosketukseni nettisarjakuviin tapahtui kuitenkin internetin ulkopuolella, mikä on näin jälkikäteen ajateltuna hieman huvittavaa. Noin neljä – viisi vuotta sitten osallistuin yhteen Suomessa järjestettävistä japanilaiseen populaarikulttuuriin liittyvistä tapahtumista, jossa päädyin kuuntelemaan viiden eri suomalaisen nettisarjakuvan piirtäjän vetämää paneelikeskustelua sarjakuvien piirtämisestä ja kirjoittamisesta. Ajoitukseltaan tämä tapahtuma ei olisi voinut sattua parempaan saumaan, sillä juuri silloin oli ajatus sarjakuvien piirtämisestä noussut uudestaan mieleeni, vaikka en ollut vielä konkreettisesti alkanutkaan työskennellä ajatuksen kimpussa. Tästä sain kuitenkin viimeiset puuttuvat palaset inspiraation ja oikean tahtotilan syntymiseen, vaikka idea vaatikin hieman kypsytelyä tämänkin jälkeen. Nykyään julkaisen internetissä yhden sivun viikossa päätoimisesti työstämäni sarjakuvaa nimeltä Fallacy. Tämän lisäksi työskentelen muutaman muun sarjan parissa, kuten humoristisen päiväkirjan. Näillä ei kuitenkaan ole varsinaista julkaisutahtia, vaan teen niitä aina kun minulla sattuu olemaan aikaa ja jaksamista.

Asettamani aikaraja uuden sivun julkaisemiselle Fallacyn kohdalla on ollut minulle erittäin tärkeää. Sairastan syklotymiaa ja siihen liittyvien masennuskausien aikana saattaa sivun valmiiksi saaminen olla ainut syy, jolla saan itseni ylös sängystä ja liikkeelle. Tieto siitä, että sarjallani on useita täysin ulkopuolisia lukijoita, jotka odottavat viikoittain uutta luettavaa, toimii vahvana motivaattorina jopa silloin kun oma sisäinen paloni on väliaikaisesti rikki. Toisaalta, sarjakuvien piirtäminen on minulle myös niin kokonaisvaltaista tekemistä, että minun on erittäin helppo paeta sen taakse omia ongelmiani. En ehdi ajatella silloin mitään muuta kuin sitä, mikä sattuu työn alla olemaan. Voin vain heittäytyä piirtämiseen sulkien silmäni ja korvani

muulta maailmalta ja unohtaa stressin edes pieneksi hetkeksi. Tämän vuoksi onkin aina hieman tuskallista, jos joudun vaihtamaan julkaisu tahdin hitaammaksi, kuten tämän kevään kiireiden vuoksi.

2.2 Ruutujen problematiikkaa

Niin paljon kuin rakastankin sarjakuvien piirtämistä, on se lähes samoissa määrin turhauttavaa. Haastavuudesta syntyvää turhautumista joka ajaa kehitykseen, mutta silti. En ole varmaan koskaan yrittänyt tehdä mitään yhtä vaikeaa kuin yrittää piirtää sarjakuvaa hyvin. Siinä on uskomattoman monta asiaa, joiden on toimittava saumattomasti yhteen. Yhden osa-alueen mallikkaasti onnistuminen ei riitä, sillä se vain korostaa muiden kohtien puutteita. On kuitenkin mahdollista jakaa toimivuuden kannalta tärkeimmät osa-alueet viiteen löyhään ryhmään; luettavuus, hetki, rajaus, kuva sekä sana (McCloud, 2006, 37).

Sarjakuvan onnistumisen kannalta helppo luettavuus on sen tärkein ominaisuus. Loppujen lopuksi sillä ei ole väliä kuinka taidokasta piirustusjälki on tai kuinka mukaansatempaiseva käsikirjoitus tarinassa on, jos lukijan on raskasta seurata sivuja. Julma totuus on se, että lukija ei tahdo tehdä töitä lukukokemuksensa eteen vaan jättää sikseen teoksen, jota on liian raskasta tai vaikeata seurata.

Ruutujen ei ole tarkoitus jakaa tapahtumia vain liikkeen ja ajan osalta, vaan myös ohjata silmän liikerataa, esimerkkeinä kuvat 1 ja 2. Länsimaisessa sarjakuvakulttuurissa on konventio, jonka mukaan lukusuunta on vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas, mikä johdattaa lukijan silmää löysässä Z-muodossa sivua pitkin. Selkein tapa on pitää ruutujako hyvin yksinkertaisena ja staattisena, seuraten jokaisella sivulla samaa ruutukaavaa. Klassisena esimerkkinä voisi pitää Hergén Tintin sarjakuvia tai sanomalehdissä julkaistavia strippejä, joissa ruudut ovat jaoteltu selkeihin riveihin, joita ei pysty lukemaan vahingossa väärässä järjestyksessä.



Kuva 1. Klassinen ruutujako (Reitti, 2013, s. 1)

Useat modernit sarjakuvat ovat kuitenkin alkaneet irroittautua tästä kaavamaisesta jaosta ja alkaneet hyödyntää dynaamisempia sommitteluja.



Kuva 2. Vapaa ruutujako (Reitti, 2015, s. 59)

Itselleni dynaamisempi ruutujako on aina ollut ominaisempaa, mikä oletettavasti juontaa juurensa siitä, että olen aina lukenut paljon japanilaista mangaa, missä ruutujen käyttö on aina ollut paljon vapaampaa ja hengittävämpää kuin länsimaissa. Varsinkin kaavattomassa ruutujaossa on kuitenkin tärkeää muistaa tapa jolla silmä liikkuu sivulla luonnollisesti sekä tietää miten lukijan huomiota pystyy johdattamaan. Erityisesti kasvot, liike sekä puhekuplat ohjaavat katseen suuntaa, estäen lukijaa eksymään sivulla oikein aseteltuina. Pahimmassa tapauksessa lukusuunta muuttuu mahdottomaksi tulkita tai katse jää vangiksi huonosti aseteltuihin kulmauksiin tai ikäviin tangenteihin. Parhaassa tapauksessa itse ruudut sen sijaan katoavat lukiessa ja muuttuvat näkymättömäksi osaksi sivua. Sivuja. Sillä eihän se riitä, että yksittäinen sivu toimisi. Sivusta muodostuu aukeamia ja aukeamalla on oltava tasapaino, jotta katse ei vahingossa harhaile keskenkaiken väärälle sivulle.

Ajan kulumista, johon McCloud viittaa hetkenä, on mahdollista kuvata usealla eri tavalla. Erilaisia tekniikoita käyttäen ruudut voivat tapahtua sekunttien tai vuosien päässä toisistaan. Selkeintä on yksinkertaisesti käyttää ruutujen sisällä olevia kuvituksia esittämään ajan kulkua. Vuorokauden- ja vuodenaikojen vaihtuminen, hahmon vanheneminen, teknologian muuttuminen. Selkeitä, yksiselitteisiä merkkejä ajan juoksemisesta eteenpäin vauhdilla. Lyhyempiä ajanjaksoja taas on helppo kuvata siirtymällä tapahtumasta tai liikkeen huippukohdasta toiseen. Kahdella ruudulla pystyy kuvaamaan nopean lyönnin esittämällä ainoastaan lyöntiin valmistautumisen sekä itse iskeytymisen kohteeseen. Lisäämällä ruutuja reaaliajassa nopeasti tapahtuvaan tapahtumaan on sen sijaan mahdollista saada hetki tuntumaan hidastetulta, dramaattisemmalta tai jopa ajattomalta. Samankaltaista leikkittelyä koetulla ajalla pystyy luomaan myös ruutujen muodolla, ruutuvälien koolla sekä rajauksella.

Koska itse lukeminen vie aikaa, on ruutujen muotojen avulla mahdollista pidentää myös itse tarinassa tapahtuvan ajan kulkua. Leveämmät ruudut vaikuttavat kuluttavan pidemmän ajanjakson kuin vastaavat kapeat, sillä lukiessa on liikutettava katsetta. Tämän vuoksi leveitä ruutuja käytetään usein tutustuttamaan lukija miljööseen uuden kohtauksen aluksi. Osa syystä leveään ruutuun näissä tapauksissa on toki se, että maisemaa on helppo kuvata tämän muotoisessa alueessa, mutta se myös katkaisee tehokkaasti aikaisemman kohtauksen ajallisen jakson antaen hetken hengähdystauon. Sama periaate toimii myös tavallista leveämpiä ruutuvälejä käytettäessä. Silmällä kestää pidempi aika siirtyä ruudusta toiseen, mikä siirtyy mielessä automaattisesti itse tarinan sisällä kuluvaan aikaan.

Leveyden lisäksi rytmiä voi helposti luoda diagonaaleilla sekä erikoisemmilla ruutujen muodoilla. Diagonaalit ovat erittäin jännittyneitä muotoja, minkä vuoksi ne sopivat erinomaisesti kuvaamaan nopeasti peräkkäin sattuvia tapahtumia. Niiden avulla on myös helppoa ohjata lukusuuntaa, sillä ne automaattisesti liu'uttavat

katsetta mukanaan. Pehmeän pyöreät muodot taas toimivat parhaiten rauhallisissa, pysäytetyissä kohtauksissa, joissa ei ole paljoa liikettä.

Sarjakuvan piirtäminen onkin kuin palapelin kasaaminen. Sellaisen, josta ei tiedä lopullista kuvaa tai palojen määrää. Toisinaan seassa saattaa olla vielä vääriäkin paloja.

2.3 Realismia vai karikatyyriä?

Usein ajatuksiin ilmestyy ensimmäiseksi mielikuvia hyvin yksinkertaistetuista ja karikatyyrisistä hahmoista, joita esimerkiksi Charles M. Schulzin Tenavat tai Bill Wattersonin Lassi ja Leevi sarjakuvat edustavat. Tämä ei kuitenkaan sisällytä todellista tyylien kirjoa, jota alalta löytyy. Piirustustyyllillisesti sarjakuvia kun sattuu olemaan vähintään yhtä monta kuin tekijöitäkin. Totta kuitenkin on, että valtaosa sarjakuvista nojaa vahvasti tyyllittelyyn ja todellisuuden muuttamiseen abstraktiin muotoon kuvakielessään.

Ihmisillä on uskomaton kyky tunnistaa kasvoja yksinkertaisista symboleista sekä täysin abstrakteista muodoista. Ympyrä, jonka sisällä on viiva sekä kaksi pistettä. Niistä näemme automaattisesti muodostuvan kasvot. Samaa symbolien lukutaitoa hyödynnetään usein sarjakuvia piirräessä. Yksinkertaistetut kasvon- ja ruumiin muodot tulkitaan usein lukijalle helpoiksi samaistua niiden yleismaailmallisuuden ja selkeyden vuoksi. Eräänä teoriana pidetään sitä, että koska emme normaalisti kykene näkemään omia kasvojamme vaan omaamme ainoastaan puutteellisen mielikuvan niistä, itsensä peilaaminen hahmoon, joka omaa samanlaiset viitteelliset piirteet kuin mielikuvamme itsestämme, on helpompaa kuin tarkasti piirrettyyn. ” *Thus, when you look at a photo or realistic drawing of a face you see it as the face of another. But when you enter the world of the cartoon you see yourself* (McCloud, 1994, 36) ”.

Asia ei kuitenkaan ole näin yksiselitteinen, sillä karikatointi ei takaa samaistuttavaa hahmoa tai maailmaa, kuten realistisempi tyyli ei myöskään estä lukijaa imeytymästä

tarinaan sisälle. Mielestäni tärkeämpää onkin valita tyyli tarkoituksenomaisesti tarinaa ja sen sävyä varten. Useimmiten yksinkertaisista muodoista rakennutut ja hyvin tyyllitellyt hahmot ovat osa humoristisia sekä lapsille ja nuorille suunnattuja sarjoja. Tämän kaltaiset hahmot kestävät hyvin erittäin liioiteltujakin ilmeitä ja eleitä, mikä toimii mainiona keinona lisätä ilmaisuvoimaa ja tunteiden selkeyttä tuoden samalla humoristisen vivahteen. Sen sijaan realistisempia tyylejä käytetään enemmän vanhemmille lukijoille suunnatuissa tarinoissa, joissa sen on tarkoitus tuoda tarinaa lähemmäs todellisuutta. Usein tämänkaltaiset tarinat ovat myös sisällöltään synkempiä ja sisältävät aiheita, jotka eivät sovellu aivan perheen pienimmille. Mielenkiintoinen valinta on myös leikkiä ihmisten ennakko-odotuksilla ja valita tarkoituksella erittäin erilaiset kirjoitus- ja piirtotyyli. Tyypillisintä näissä tapauksissa on piirtää hyvin sympaattisella ja herkällä jäljellä tai humoristisesti yhdistäen se shokeeravaan käsikirjoitukseen, jota ei olisi odottanut pelkän visuaalisen ilmeen pohjalta.

Itselleni ominaisin tapa piirtää sarjakuvia on tyyllitelty semi-realismi ja runsaat yksityiskohdat. Tarinani ovat useimmiten suunnattuja nuorille aikuisille enkä koe, että pystyisin tuomaan niihin oikeanlaista tunnelmaa erittäin karikatoidulla kuvastolla. Toisinaan kuitenkin toivon sydämeni pohjasta sivua työstäessä, että olisin alussa valinnut yksinkertaisemman visuaalisen ilmeen kelloa vilkaistessani ja huomattessani 15. tunnin alkaneen ja työtä vielä riittävän.

Aloitellessani sarjakuvien tekemistä oli suurin osa inspiraatiostani Aku Ankasta ja erityisesti japanilaisesta mangasta saatua, jonka osalta Suomesta saatavan tarjonnan vuoksi lukemani sarjat olivat myös hyvin pienestä valikoimasta otettua. Iso osa oppimisesta on jonkin asteista kopiointia, kunnes varsinainen ymmärrys aiheeseen syntyy. Tämä onkin helposti huomattavissa vanhoista töistäni. Turvauduin niissä usein symbolisiin merkkeihin, jotka suoraan kuvastavat tiettyä tunnetilaa. Pökerryksissä olevan hahmon pään ympärillä pyörii tähtiä, vaivaantuneella iso hikipisara otsalla. Vaikka tämänkaltaisissa konventioissa ei mitään vikaa olekaan, on niitä hyödyntämällä vaikea ylläpitää vakavaa tunnelmaa mikä usein olisi sopinut paremmin tekstiin.

Vuosien varrella olen kuitenkin hivuttautunut kohti paljon hienovaraisempaa kerrontatyyliä, joka ei turvaudu niinkään konventionaalisiin symboleihin vaan enemmän tai vähemmän hienovaraisiin ilmeen muutoksiin. Mielestäni on paljon mielenkiintoisempaa antaa hahmojen puhua pelkällä kehonkielellä kuin symbolisesti kirjoittaa auki tunteita. Tämä tuo jännittävän haasteen sen suhteen kuinka paljon on liioiteltava, jotta viesti kuitenkin menee lukijalle perille. Vaikka dialogi tukeekin visuaalista kerrontaa, voi itse tekstin saada tarkoittamaan kymmentä eri asiaa sanaakaan vaihtamatta vain muuttamalla hahmon ilmettä.

2.4 Värimaailma

Sarjakuvien värimaailma on laajentunut erittäin paljon painomenetelmien kehittymisen myötä, sillä perusoletuksellisesti ne ovat tarkoitettu laajalti luettavaksi ja levitettäväksi. Mustavalkoinen painattaminen on yhä taloustehokkain valinta sarjakuvien levittämiseen, minkä vuoksi erityisesti sanomalehtien stripit ja japanilainen manga ovat yhä pääsääntöisesti mustavalkoisia nopean ilmestymistahdin vuoksi. Vanhemmat värilliset sarjakuvat puolestaan käyttivät hyvin voimakkaita päävärejä niin huomion kiinnittämiseksi kuin myös painotekniikan rajoitusten vuoksi. Tämä on osa syynä ikonisten supersankarien, kuten DC Comicsin Teräsmiehen, kirkkaisiin vaatteiden väreihin. Nykyään on kuitenkin mahdollista toistaa hyvinkin hienovaraisia värisävyjä kohtuulliseen hintaan, mikä on mahdollistanut paljon yksilöllisempiä ja jopa tarinaa paremmin tukevia valintoja. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että kaikki sarjakuvat olisivat nykyään täysissä väreissä. Erityisesti noir genren alle kuuluvat teokset kuten Frank Millerin Sin city käyttävät erittäin kontrastista mustaa ja valkeaa lisäten vain yksittäisiä tehostevärejä kuten punaista harvakseltaan puhtaasti visuaalisista syistä.

Itse nautin eniten täysissä väreissä työskentelystä, vaikkakaan sivujen kirjaksi printtauttamisen kannalta tämä ei se kaikkein kustannustehokkain valinta olekaan. Mutta onneksi aina ei tarvitse miettiä sitä mikä on viisainta rahapussille. Väreillä on mielenkiintoista luoda erilaisia tunnetiloja tapahtumille, joita voisi olla hankalampi

kuvata jos sivut olisivat mustavalkeita. Värillisyyden myös luo loistavan mahdollisuuden kuvata ajan kulumista vaikuttamalla valaistukseen ilman, että tämä täytyisi kirjoittaa sanoin auki. Erilaiset väripaletit hahmoille helpottavat niiden tunnistettavuutta yhdellä vilkaisulla.

Tästä huolimatta en aina käytä värejä töissäni. Useammat lyhyet sarjakuvani, erityisesti 24 tuntia sarjakuvaa tapahtuman aikana tehdyt, ovat joko mustavalkoisia, harmaasävyissä tai monokromaattisia. Osaksi kyse on siitä, että mustavalkoista sarjakuvaa on puhtaasti nopeampi piirtää, mikä on erittäin oleellista, kun tähtää 24 sivuun etukäteen käsikirjoittamatonta sarjakuvaa 24 tunnissa, mutta vähintään samoissa määrin valinta on tyyllinen. Itselleni on tyypillistä käyttää vähemmän värejä silloin, kun piirrän muutoinkin pelkistetympin ja enemmän karikatoiden kuin yleensä. Oletan tämän juontavan juurensa nuorempana saaduista vaikutteista. Toisaalta suunnitelmissani on piirtää semirealistinen, mutta suurimmaksi osaksi monokromaattinen sarjakuva, joten en voi sanoa pelkistämisen ja värien käyttöni välillä olevan mitään erityisen ehdotonta korrelaatiota.

Osittain värivalintani ovat riippuvaisia myös tekniikasta, jolla sarjakuvaa työstitän. Mustavalkoiset sarjakuvat teen käytännössä aina hyvin perinteisesti tussien ja musteen avulla. Harmaasävyiset ovat yleensä tussien, musteen sekä huopakynien yhdistelminä syntyneitä. Toistaiseksi työskentelen vain yhden monokromaattisen sarjakuvan parissa, joka on aiemmin mainitsemani päiväkirja. Tätä työstitän täysin digitaalisena, mikä oli luonteva valinta sen pitkän ja kapean muodon vuoksi. Minun on kuitenkin pakko myöntää, että en sattunut omistamaan oikean sävyistä huopakynää silloin kun sen aloitin. Halusin saada värimaailmaksi violetin, sillä olen yhdistänyt sen jo pidemmän aikaa itseäni. Ja onhan se kätevää, että saan hiukseni oikean väriksi sitä värittäessä. Täydellä väripaletilla työskennellessäni käytän joko akvarelleja tai digitaalisia ohjelmia. Vaikka nämä ovatkin hyvin erilaiset tekniikat, molempiin varsin samanlaista kädenjälkeä. Digitaalinen tosin on vielä harjoituksen alla, sillä en ole käyttänyt sitä säännöllisesti kuin vasta puolitoista vuotta. Akvarelleja haluaisin käyttää enemmänkin, mutta ne ovat aikaa vievä tekniikka, minkä lisäksi on vaikeaa saada sävyjä toistumaan oikein skannatessa sivuja.

3 SANOJEN JA TAITEEN VUOROPUHELU

3.1 Tarinat ja ihmisluonto

Jokin ihmisluonnosta on aina ollut viehättynyt tarinoista. Se on niin tärkeä ja integroitunut osa kulttuureja ja arkipäivää, että monesti sen läsnäoloa ei edes huomaa kaiken hyörinnän keskeltä. Mainokset punovat tarinoita miten onnelliseksi kaupatuilla tuotteilla voikaan tulla. Kuulumisia vaihtavat ystävät valitsevat mielestään tärkeimmät hetket ja tunteet, muokaten näistä helposti jaettavan tiivistelmän. ” *Tarina on kaikkea sitä, mikä jonkin asian yhteydessä tuntuu merkitykselliseltä ja eteenpäin kertomisen arvoiselta* (Torkki, 2014, 21) ”. Sosiaalisena lajina useimmiten merkitykselliset asiat liittyvät tiiviisti inhimillisiin kokemuksiin ja tuntemuksiin, mikä peilautuu tarinoissa hahmokeskeisyyteen. Olipa juoni kuinka hienosti laadittu, ilman mielenkiintoisia henkilöahmoja jää se tyhjäksi.

Hahmojen on tarkoitus viedä juonta eteenpäin sen sijaan, että tapahtumat sanelisivat kaikki näiden reaktiot. Tarinan aloittava konflikti voi olla ulkoinen tekijä, mutta tämän jälkeen on suurimman osan tapahtumista tulisi juontua hahmojen, erityisesti päähenkilön päätöksistä. Aktiiviseen päähenkilöön, joka pyrkii kohti päämääriään on paljon helpompi samaistua kuin passiiviseen. Ehkäpä haluamme ulkoistaa omat koettelemuksemme ja vastoinkäymisemme fiktion, jossa voimme seurata miten pitämämme hahmot lopulta saavuttavat tavoitteensa tarjoten meille katharsiksen.

Tarinoiden hahmokaarti on aina ollut lukiessa minulle jonkin verran tärkeämpää kuin itse juonen tapahtumat. Mielenkiintoiset hahmot, joihin pystyn samaistumaan, voivat paikata yllättävän paljon huonosti toteutettuja juonikuvioita. Sen sijaan tarina, jonka hahmoista en välitä, joutuu tekemään erittäin paljon töitä pitääkseni kiinnostuksen yllä. Parhaassa tapauksessa molemmat osa-alueet loistavat erinomaisuudellaan. Näissäkin tapauksissa minulle kuitenkin jää mieleen parhaiten juuri hahmot, vaikka itse juonen tapahtumat alkaisivat pikkuhiljaa hiipua muistista vuosien vierieessä. Toisinaan suorastaan tuntuu, että hieman turhankin suuri osa aivokapasiteetistani on pyhittänyt erilaisen hahmojen ja tarinoiden juonien muistamiseen. Kirjoittamisen

kannalta tämä on kyllä hyödyllinen taito, sillä pääni sisältä löytyy varsin suuri referenssikirjasto tämän tyyppisiin asioihin. Kiinnostukseni kirjoittaa tarinoita lähti itseasiassa liikkeelle juuri siitä, että tutustuttuani niin monenlaisiin fiktionaalisiin henkilöihin halusin itse kehitellä omia hahmoja ja myöhemmin luoda näille tarinoita. Aluksi imitoin vahvasti suosikkiahmojani, mutta ajan kuluessa aloin kiinnostua varsinaisesta tekniikasta hahmonluonnin takana ja irtaantua näistä esikuvistani.

Vetoavan hahmon luonnissa tärkeintä mielestäni on empatia. Jos kirjoittaja itse ei kykene ymmärtämään luomansa hahmon motivaatioita ja tunne-elämää, on hyvin toden näköistä, ettei lukijakaan tunne minkäänlaista resonanssia hahmon kanssa. Itselläni on tapana lähteä liikkeelle hyvin ylimalkaisesta konseptista hahmon perusluonteesta ja asemasta tarinan sisällä, minkä jälkeen alan lisätä yhä tarkempia yksityiskohtia. Lopulta käsissäni on henkilö, jolla on kokonainen historia, ihmissuhteet, mieltymykset ja inhon kohteet. Kokonainen ihminen. Usein hahmon luonti ja juonen kirjoittaminen kulkevatkin tiiviisti käsi kädessä, sillä hahmoja eteenpäin ajavien motivaatioiden tulisi todellakin olla tarinan kantava voima ja luoda konflikteja niiden iskeytyessä toisiaan vastaan. Vaikka yksilöllisillä hahmo designeilla on helppo erottaa hahmot visuaalisesti toisistaan, ovat ulkoiset seikat loppujen lopuksi täysin toissijaista niiden sisäisiin maailmoihin verrattuna riippumatta niiden ikonisuudesta.

Kirjoittaja myös päätyy aina antamaan osia itsestään kirjoittamilleen hahmoille. Suurimman osan ajasta tämä on hyvin tiedostamaton tapahtuma silloin, kun kyse ei ole omaelämäkerrallisesta teoksesta. Itseäni on useasti yllättänyt löytää erilaisia persoonallisuuteni osia, joita en kuvitellut kirjoittavani sisään hahmoihini. Usein nämä ovat asioita joista pidän tai inhoan. Esimerkiksi eräällä hahmollani on erittäin paha fobia sormusten pitämiseen sormessa, mikä on liioiteltu versio omasta pelostani sormusten juuttumiselle, toinen taas jakaa rakkauteni merta kohtaan.

Mutta mielenkiintoisinta on huomata kirjoittaneensa sirpaleita itsestään, joista ei ollut edes tietoinen hahmon syntyhetkellä. Ehkäpä kyseessä on asioiden ulkoistamisesta alitajunnasta pois muotoon, jota on helpompi tarkastella ja käsitellä.

Kirjoittamisen ja saman itsestään huomaamisen välillä saattaa kulua yllättävän pitkiä aikoja. Itselläni kului lähes puolitoista vuotta tajuta jakavani heteronormatiivisuudesta poikkeava seksuaalinen suuntautuminen sarjani päähenkilön kanssa. Toisaalta, tämä valaistuminen myös selitti hyvin miksi olin aina kokenut sen erittäin tärkeäksi kirjoittaa tarinoita monimuotoisella hahmokaartilla. Sellaisella, joka antaa äänen myös vähemmistöihin kuuluville.

3.2 Sanoilla vai ilman?

Vaikka jokaisessa sarjakuvassa on sisällään jonkin tasoinen käsikirjoitus, ei se tarkoita, että itse teos sisältäisi yhtä ainuttakaan kirjoitettua sanaa.

Henkilökohtaisesti olen aina ihailut erityisesti ihmisten taitoa kertoa kokonainen vaikuttava tarina mahdollisimman vähillä sanoilla, silloin kun kyse on sarjakuvista. Kyky sisällyttää pelkkiin kuviin niin paljon informaatiota, että muuta ei edes jää kaipaamaan on jotain minkä itse haluaisin saavuttaa. Keskusteluissani muiden sarjakuvantekijöiden kanssa olen huomannut, että tämän kaltainen sanojen ja kuvitusten tasapaino on osittain sukupolvellinen mieltymys. Useat itseäni kymmeniä vuosia vanhemmat henkilöt ovat enemmän erittäin verbaalisten sarjakuvien kannalla, mikä on hyvin luultavasti kytköksissä siihen, millaisia sarjakuvia lapsuudessaan on lukenut. Hyvinkin iso osa vanhoista länsimaisista supersankarisarjakuvista joita suurimmat kustantajat Marvel ja DC comics julkaisivat, hyödynsivät dialogin lisäksi myös pitkiä tekstejä, joko sisäisinä monologeina tai kaikkietävän kertojan näkökulmasta, jotka avaavat tapahtumia vielä lisää. Mutta koska itse en ole kasvanut tämän kaltaisen sarjakuvakerronnan kanssa, tuntuu se useammin turhalta ja lukijaa aliarvioivalta. Vaikka en haluakaan lukea sarjakuvia kuin kuvitettua proosaa, en kuitenkaan millään tavalla vähättele itse käsikirjoituksen tärkeyttä teoksen onnistumisen kannalta. Sitä voisi suorastaan verrata tärkeydeltään ihmiskehon luurankoon. Ilman toimivaa käsikirjoitusta on mahdotonta saada muitakaan osia alueita toimimaan niin hyvin, että teoksesta oikeasti tulisi jotain. Tarkempi tarkastelu saisi sen romahtamaan kasaan itse sisällön puuttuessa.

Teknisestä näkökulmasta sarjakuvien käsikirjoittaminen ei eroa muista kirjallisuudenlajeista oikeastaan ollenkaan. Kaikissa näissä useimmiten hyödynnetään draaman kaarta, joka yleensä on jaettu länsimaiseen tapaan Aristoteleen runousopin mukaisesti kolmeen pääkohtaan; alku, keskikohta ja loppu. Sarjakuvat ovat usein kuitenkin myös jaettu hyvin episodimaisesti, mikä tuo paljon yhtäläisyyksiä TV-sarjojen käsikirjoittamiseen. Näissä pidemmän yhtenäisen juonikuvion lisäksi jokainen erillinen jakso, tai sarjakuvien kyseessä ollessa luku tai albumi, sisältää itsessään pienemmän, mutta eheän tarinan, joka kiinnittyy suurempaan kehykseen. Jopa yksittäiset humoristiset stripit seuraavat pääosin samaa kaavaa, joka tahdittaa vitsin kolmeen osaan. Sarjakuvien vertaaminen TV-sarjojen käsikirjoittamiseen on varsin toimivaa myös sen takia, että molemmat ovat hyvin visuaalisia medioita. Toisin kuin romaanien kohdalla, on kirjoittamisvaiheessa mietittävä kuvakulmia ja niiden tahditusta. Sarjakuvien kanssa työskenneltäessä tämä tarkoittaa joko kirjoitettuja ohjeita kuvittajalle tai suoranaista kuvakäsikirjoitusta, jota itse suosin.

Henkilökohtaisesti en ole koskaan ihastunut ensin tarinan auki kirjoittamiseen sanoin kun voin suoraan tutkia kuvakulmia sekä asentoja kuvakäsikirjoituksen keinoin. Pystyn tällöin suoralta kädeltä koettamaan erilaisia ruutujakoja löytääkseni toimivimman yhdistelmän ja helposti muokkaamaan sivun sisältöä joko lisäämällä tai poistamalla asioita. Itselleni on paljon vaikeampaa hahmottaa kuinka paljon tilaa mikäkin asia sivulta vie silloin, kun ne ovat ainoastaan sanoin kirjattuna ylös.



Kuva 3. Kuvakäsikirjoitus (Reitti, 2015, s. 101)



Kuva 4. Viimeistelty sarjakuvasivu (Reitti, 2016, s. 101)

Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että tarinoiltani puuttuisi kokonaan käsikirjoitus tai tarinaa kannatteleva runko. Perinteisen, ammattipiireissä hyväksytyyn normin mukaisen mallin sijasta suosin erilaisia aikajanoja, muistilappuja ja pieniä esseitä, joiden avulla lopulta muodostan suoraan kuvakäsikirjoituksen, jonka sisällä myös kokeilen erilaisia dialogi vaihtoehtoja löytääkseni oikeat sanamuodot. Minun on myös varsin nopeaa tehdä kuvakäsikirjoitusta, minkä vuoksi täysin aukikirjoitettu tarina on noin 80 sivua edellä uusinta julkaistua sivua Fallacyn osalta.

Ääniefektit ovat yksi sarjakuvien omintakeisemmista keinoista käyttää kirjoitettua sanaa. Samoin kuin ruutujako, parhaiten onnistuneet efektit ovat niin hyvin tehtyjä,

että ne ovat muuttuneet lähes näkymättömäksi osaksi sivua luettaessa. Tämä ei vaadi niiden olevan huomaamattomia tai hyvin pieniä vaan sitä, että ne onnistuvat luomaan synesthesian näkö- ja kuuloaistin välille. Tämän saavuttamiseksi ei ole mitään tiettyä kaavaa, mutta nyrkkisääntönä ääniefekti imitoi visuaalisesti ääntä, jota se kuvastaa. Kovat äänet saatetaan kirjoittaa paksuilla ja isoilla kirjaimilla, jotka omalla painollaan luovat äänenvoimakkuuden tunnun. Särisevät äänet kirjataan epätasaiset reunat omaavilla kirjasimilla, kun taas loiskahduksissa voidaan lisätä roiskeita tekstin sekaan. Vain mielikuvitus ja kokeilun halu rajoittavat erilaisten kombinaatioiden syntyä.

Ääniefektien käyttötapa vaikuttaa vahvasti myös sarjakuvan karikatyyrimäisyyden määrään. Tyylitellymmät teokset yleensä käyttävät myös paljon enemmän erilaisia efektejä, vaikkakin lähes kaikista niitä löytyykin enemmässä tai vähemmissä määrin. Itse en usein lisää erilaisia äänitehosteita sivuihini. Osaksi haluan säästää ne erityisiin tilanteisiin, jotta ne loisivat suuremman vaikutuksen kuin jos käyttäisin kovinkin liberaalisti. Toisaalta myös epäröin niiden lisäämistä ruutuihin. Yleensä itselläni äänitehosteet särähtävät hyvin helposti silmään sarjakuvia lukiessani, elleivät ne ole sommiteltu erityisen hyvin osaksi kuvituksia. Tämän takia saatan miettiä hyvinkin pitkään tuoko sellainen mitään lisää kerronnallisesta näkökulmasta ja sen jälkeen pohdin vähintään yhtä kauan keinoa sulauttaa se muihin ruudun osiin. Lyhyet novelli-tyyppiset sarjakuvat ovat kuitenkin tuoneet minulle mahdollisuuden harjoitella niiden luomista, mikä on erittäin mielenkiintoista. Äänitehosteiden käyttö kun on taito, jota ei käytännössä koskaan tule käytettyä sarjakuvien ulkopuolella.

4 AIVAN LOPUKSI

Sarjakuvista olen vihdoin löytänyt tekniikan, joka yhdistää saumattomasti rakkauteni tarinoihin ja taiteeseen. Vaikka työskentelen nyt kolmatta vuotta aktiivisesti sarjakuvien parissa koko ajan enemmän aikaa niihin kuluttaen, tuntuu minusta yhä kuin olisin vasta raapimassa ensimmäisiä kerroksia ymmärryksestä sarjakuvien tekemistä kohtaan. Ollakseen niin helppolukuinen media on niiden tekeminen toisinaan tuskaisan vaikeaa, sillä lähes kaikkien tärkeimpien osa-alueiden tulisi olla näkymättömiä, vaikka ovatkin aivan silmien edessä. Puhumattakaan siitä kuinka monta eri taitoa on hallittava niitä piirtäessä. Silti en haluaisi vaihtaa niiden kanssa työskentelyä mihinkään muuhun vaihtoehtoon.

Ehkäpä olen löytänyt sarjakuvista elämäni rakkauden.

LÄHTEET

McCloud, S. 1994. Understanding comics: The invisible art. Yhdysvallat: Harpercollins Books, 9 – 17, 36

McCloud, S. <http://scottmccloud.com/4-inventions/24hr/phenomenon/index.html>, viitattu 10.5.2016

McCloud, S. 2006. Making comics. Yhdysvallat: Harpercollins Books, 37

Reitti, I. 2013. Fallacy, 1. Viitattu 9.5.2016. fallacy-harha.webcomic.ws/comics/1

Reitti, I. 2015. Fallacy, 59. Viitattu 9.5.2016. fallacy-harha.webcomic.ws/comics/59

Reitti, I. 2015. kuvakäsikirjoitus; Fallacy, 100

Reitti, I. 2016. Fallacy, 100. Viitattu 9.5.2016. fallacy-harha.webcomic.ws/comics/100

Taskila, Tomi. 2010. Nettisarjakuva liiketoimintana - Katsaus nettisarjakuvien ansaintamalleihin, AMK- opinnäytetyö, Oulun seudun ammattikorkea, 7. Viitattu 10.5.2016.

https://www.theseus.fi/xmlui/bitstream/handle/10024/22598/Taskila_Tomi.pdf?sequence=1

Torkki, Juhana. 2014. Tarinan valta. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava, 21