



Tri Hans

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU

TAIDE- JA MUOTOILUINSTITUUTTI

GRAAFINEN SUUNNITTELU

SYKSY 2011

SAANA NYQVIST



KIITOS

Kaisalle

Mikaelille

Elinalle, Emmalle, Vesalle, Suville.

*Christofferille, Eerolle, Karille, Leenalle
sekä perheelleni*

...

Alexi, Jalo, Janne, Jarkko, Jutta,

Laurit Hyvä ja Paha, Meri, Outi, Petri:

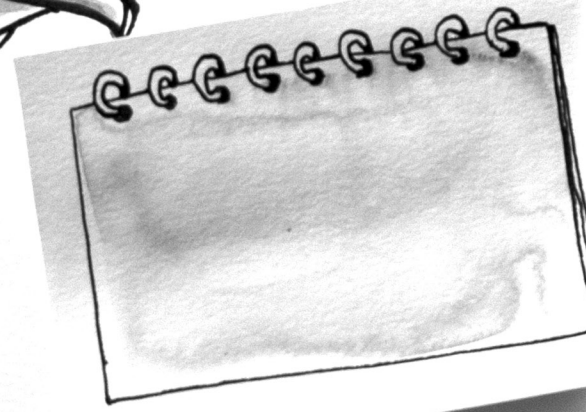
Oli kivaa.



LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
TAIDE- JA MUOTOILUINSTITUUTTI
VIESTINNÄN KOULUTUSOHJELMA
GRAAFINEN SUUNNITTELU
SYKSY 2011
SAANA NYQVIST

Tri Han

Kuva 2: © Saana Nyqvist



SISÄLLYSLUETTELO

1. Tiivistelmä 9
2. Abstract 9
3. Johdanto 10
4. Sarjakuvan teoria 13
 - 4.1 Sarjakuvan metodit 13
 - 4.2 Sarjakuvan tiivistetty historia 15
5. Strippisarjakuvan rakenne ja kerronta 24
6. Prosessin kuvaus 28
 - 6.1 Hahmon ja tarinan kehittäminen 30
 - 6.2 Pohdintaa sarjakuvasta 35
 - 6.3 Projektin aloitus 40
 - 6.4 Sarjakuvani tyyli ja rakenne 44
 - 6.5 Albumin fyysinen rakenne ja ulkoasu 48
7. Yhteenveto 53
8. Lähteet 54



1. TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni on Tri Hans -strippisarjakuva-albumi, jonka suunnittelun ja valmistuksen kuvaukseen tämä kirjallinen osuus keskittyy. Kerron lukijalle työni taustat, omat ajatukseni strippisarjakuvasta ja sen mahdollisuuksista, sekä käyn läpi varsinaisen albumin eri työvaiheet. Prosessin kuvauksen lisäksi esittelen kevyesti myös modernin sarjakuvan historiaa ja metodeita.

Asiasanat: sarjakuva, strippi, albumi, mustavalkoinen, laaveeraus

2. ABSTRACT

As my final thesis I have created a comic strip album. This booklet focuses on depicting the thought process behind my album, from first sketches to a finalised product. I hope I have reached a publishable comic strip album. Aside from my own project, I also focus on the history and methods of modern comics.

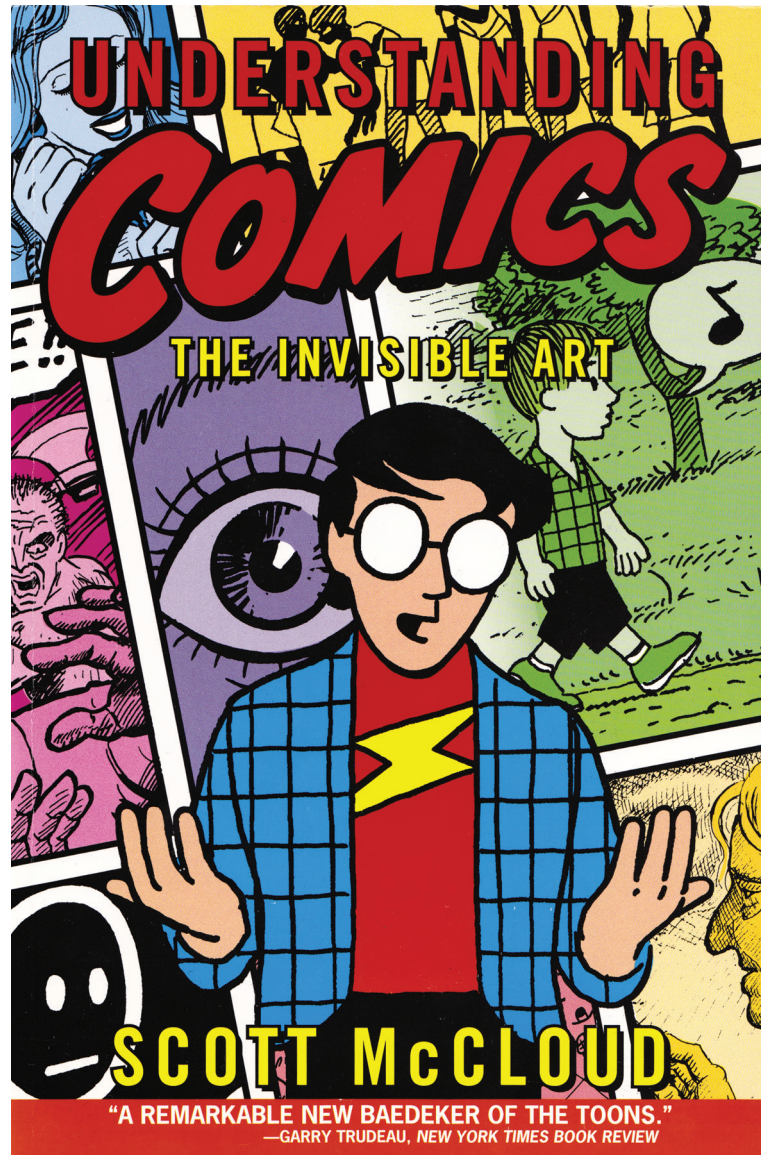
Keywords: comics, comic strip, album, black and white, wash tinting

3. JOHDANTO

Tämä opinnäytetyöni kirjallinen osuus käsittelee sitä työmäärää, paneutumista ja ajoittaista hervottomuuttakin, joka *Tri Hans*-sarjakuva-albumini tekemiseen liittyi. Albumini lähtökohdat ovat vuoden 2006 keväässä, ja pyrinkin nyt selvittämään lukijalle, millaista on palata vuosia unohduksissa olleen aiheen pariin ja pyrkiä uudistamaan alkuperäistä sarjakuvaideaansa uuteen uskoon. Kerron myös rehellisesti projektini yhteydessä tekemistäni virheistä ja niiden seurauksista.

Sain tehdä opinnäytetyökseni sarjakuva-albumin, josta olen suunnattoman ylpeä ja onnellinen. Olen myös vilpittömän iloinen, että päätin tehdä opinnäytetyöni täysin henkilökohtaisista lähtökohdista. Toivon, että voin oman osaltani myös rohkaista muita aiheesta kiinnostuneita kokeilemaan mahdollisuuksiaan sarjakuvan saralla.





Kuva 5: © Scott McCloud



Kuva 6: © Christer Nautinen

4. SARJAKUVAN TEORIA

Tätä opinnäytetyöni kirjallisen osuuden teoriapakettia varten olen valinnut keskeisimmiksi lähdeteoksiksi suomalaisen sarjakuvatutkija Juha Herkmanin teoksen *Sarjakuuvan kieli ja mieli* (1998), artikkelikokoelman *Ruutujen välissä - näkökulmia sarjakuvaan* (toim. Juha Herkman, 1996) sekä Scott McCloudin teoksen *Understanding Comics* (1993). Valitsin nämä kirjat paitsi niiden laajan ja helposti ymmärrettävän sisällön vuoksi, myös selvittääkseni sarjakuvan sekä sarjakuvan tutkimuksen eroavaisuuksia Yhdysvalloissa ja Suomessa. Viittaan näihin teoksiin pyrkiessäni tiivistämään lukijalle sarjakuvan historiaa tähän päivään mennessä sekä valaisemaan strippisarjakuvien tunnistettavimpia piirteitä.

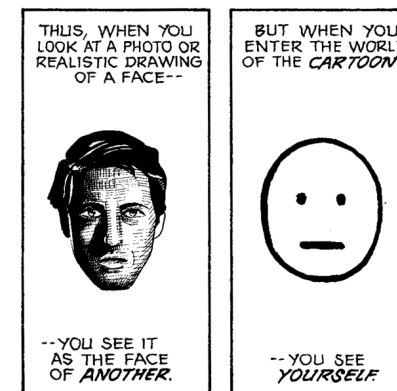
4.1 Sarjakuuvan metodit

Herkman viittaa kirjassaan *Sarjakuuvan kieli ja mieli* sarjakuvataiteilija ja -tutkija Will Eisnerin (1917-1925) näkemykseen sarjakuvasta sekvenssitaiteena (*Comics and*

Sequential Art 1985). Sarjakuva on siis sarjallista kerronnan taidetta, jossa kuva ja teksti sulassa sovussa muodostavat kokonaisuuden, sarjakuvaruudun, jotka peräkkäin asetettuina puolestaan kuljettavat tarinaa eteenpäin. Sarjakuvan häilyvä sijainti josain kuvan ja tekstin rajalla tekeekin siitä täysin ainutlaatuisen taidemuodon. Sarjakuvaa ei siis niinkään lueta kuin katsellaan, minkä vuoksi sen kerrontatapaa on usein verrattu elokuviin. Elokuvafilmin jokainen sekunti rakentuu 24 ruudusta, jotka oikealla nopeudella toistettuna muodostavat liikkeen. Myös sarjakuvan tärkeimmän osan on katsottu sijaitsevan juuri ruutujen välissä. (McCloud 1993, 88) Tämä hermeneuttiseksi aukoksi kutsuttu tila sisältää muutoksen, joka kuljettaa tarinaa eteenpäin ja sallii lukijan omalle mielikuvitukselle ja tulkinnalle poikkeuksellisen suuren liikkumavaran. (Herkman 1996, s. 95, 116)

Herkman viittaa ranskalaisen sarjakuvatutkija Pierre Fresnault-Deruellen esittämään teoriaan, jonka mukaan sarjakuvan ruutujen väliset muutokset olisivat luokiteltavissa neljään kategoriaan:

- 1) *ajallinen muutos*
- 2) *paikan ja tilan muutokset*
- 3) *näkökulman muutos*
- 4) *ruutujen välinen seuraavuussuhde puuttuu, eli muutosta ei ole tai muutos on totaalinen.*



Kuva 7: © Scott McCloud

Kuva 3. Scott McCloudin mukaan ihminen näkee tarkassa kasvokuvassa aina toisen kasvot, kun taas karikatyyriin katsoja sijoittaa itsensä.

Nämä kategoriat eivät sulje toisiaan pois, vaan ne voivat ilmetä samanaikaisesti. Neljäs kategoria tosin enemmänkin järkyttää kuin rakentaa sarjakuvan kerrontaa (Herkman 1998, 99). Sarjakuvan kerrontaan vaikuttaa lisäksi myös ruutujen määrä, rytmi, koko, typografia sekä sivun taitto. Sarjakuvien rakenne puolestaan saattaa vaihdella kolmen ruudun stripeistä aina japanilaisiin 500-600-sivuisiin sarjakuvaepoksiin asti.

Sarjakuva on pelkistämisen taidetta, ikonisoivaa ja abstrahoivaa, yksittäisen asian muuttamista yleiseksi. Sarjakuvan lukija kykenee sijoittamaan itsensä pelkistettyyn ja likimääräiseen piirroshahmoon. Pelkistetty piirroskuva näyttää kasvot, joihin voimme samastua ja joissa nähdä itsemme (McCloud 1993). Tämän lisäksi sarjakuva-hahmot elävät usein ympäristössä, joka ei kuulu leimallisesti mihinkään maahan, historiaan tai kulttuuriin. Sarjakuvan tarjoaman tulkinnan laajuuden onkin arveltu olevan suurin syy sen maailmanlaajuiselle suosiolle.

4.2 Sarjakuvan tiivistetty historia

Yrityksistään huolimatta sarjakuvan tutkijat ympäri maailman eivät ole päässeet yhteisymmärrykseen siitä, milloin sarjakuva aloitti olemassaolonsa ja mistä se aivan tarkalleen on lähtöisin. Scott McCloud ehdottaa kirjassaan *Understanding Comics* (1993) sarjakuvien lähtökohdaksi muinaisen Väli-Amerikan intiaanien tai antiikin egyptiläisten kiveen hakkaamia hieroglyfejä, joista ne jatkuvat keskiaikaisen kirkko-

taiteen kautta moderniin sarjakuvaan asti (McCloud 1993, 10-17).

Juha Herkman (1996) puolestaan on sitä mieltä, että sarjakuvaa ei oikeastaan ollut olemassa ennen kuin ilmaisumuodon ominaislaatuisuus, sarjakuvallisuus, alettiin ymmärtää 1900-luvun alussa.

Herkman jakaa teoksessaan sarjakuvan historian seuraavanlaisiin ajanjaksoihin. Nämä jaksot ovat limittyneet toisiinsa merkittävässä määrin, mutta niiden johdonmukainen seuraus toinen toisistaan on kuitenkin kiistaton. Tosin mainittakoon, että nämä esitetyt jaksot perustuvat pitkälti amerikkalais-euroopplalaiseen sarjakuvahistoriaan.

Alkusarjakuva

- vuodesta 1896 1910-luvulle
- sarjakuvailmaisun kehitys, sanomalehtisarjakuvat

Sarjakuvateollisuus

- 1910-luvulta lähtien
- sarjakuvalehdet, piirtäjätallit, animaatioelokuvat

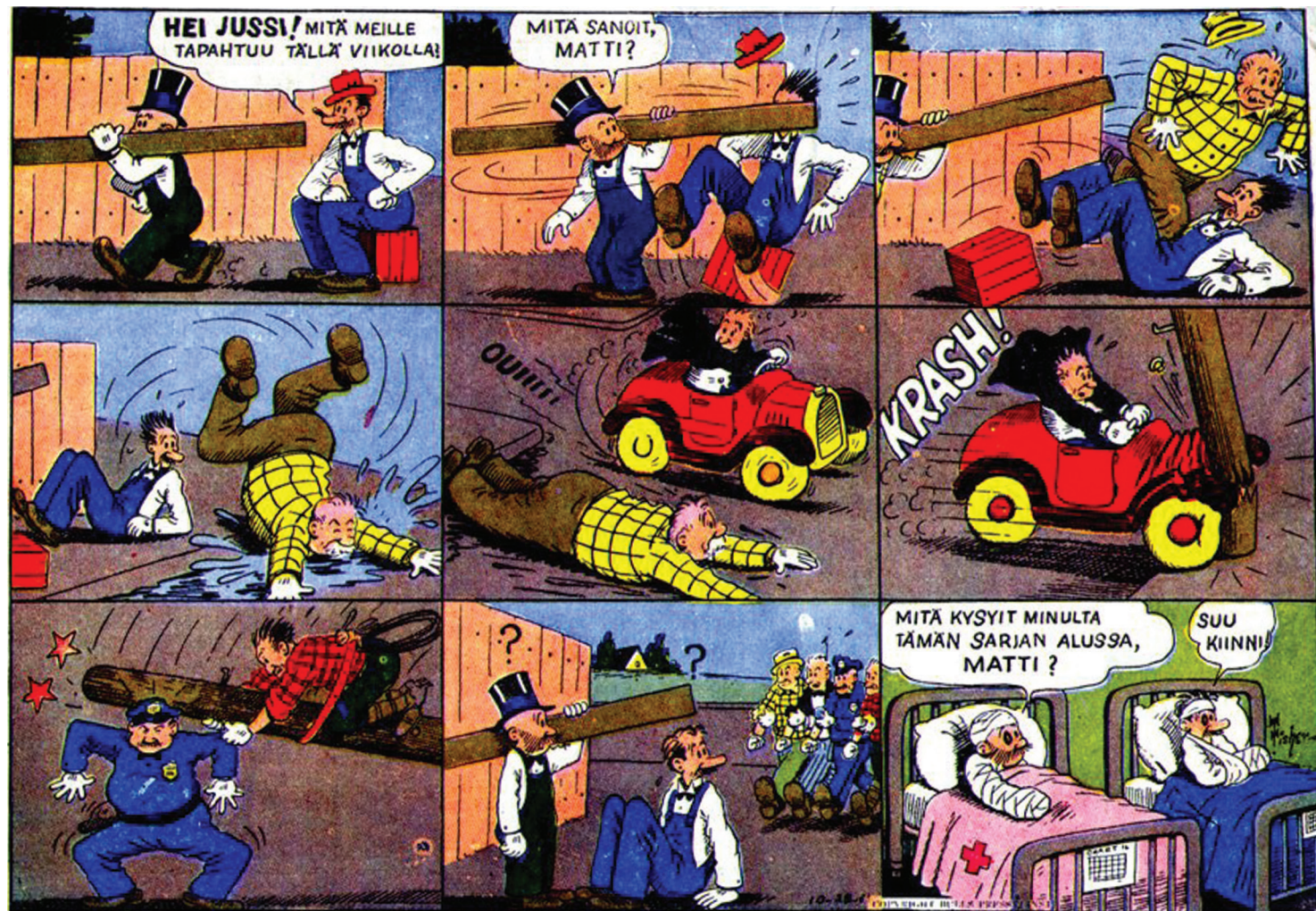
Aikuisten sarjakuva

- 1960-luvulta lähtien
- underground, sarjakuvavaroamat, taidesarjakuvat 1980-luvulta eteenpäin

Kuva 8. Richard Outcaultin *Yellow Kid*ä pidetään yleisesti maailman ensimmäisenä modernina sarjakuvana. Se alkoi ilmestyä *New York Journal*issa vuonna 1896.



Kuva 8: © Richard Outcault



Kuva 9: © Bud Fisher

Kuva 9. Aikakauslehti Seuran julkaisema Matti Mainio ja Jussi Juonio -sarjakuva vuodelta 1952. (Seura 36/1952)

Sarjakuvien kehitys käy pitkälti käsi kädessä sanomalehdistön kanssa. Sarjakuvista tuli nopeasti päivälehtien vakiosisältöä, ja lehtien laaja levikki auttoi nopeasti popularisoimaan sarjakuvan lukijoiden parissa. Ensimmäisenä sanomalehdessä esiintyneenä sarjakuvana pidetään Richard Outcaultin *The Yellow Kidiä*, joka ilmestyi ensimmäisen kerran vuonna 1896 *New York Journalissa*. Koska medioilla on tapana syntyä pitkän ajan sisällä ja monessa paikassa yhtä aikaa, tästäkin asiasta on luonnollisesti erimielisyyttä, ainakin mikäli asiaa kysytään briteiltä tai ranskalaisilta.

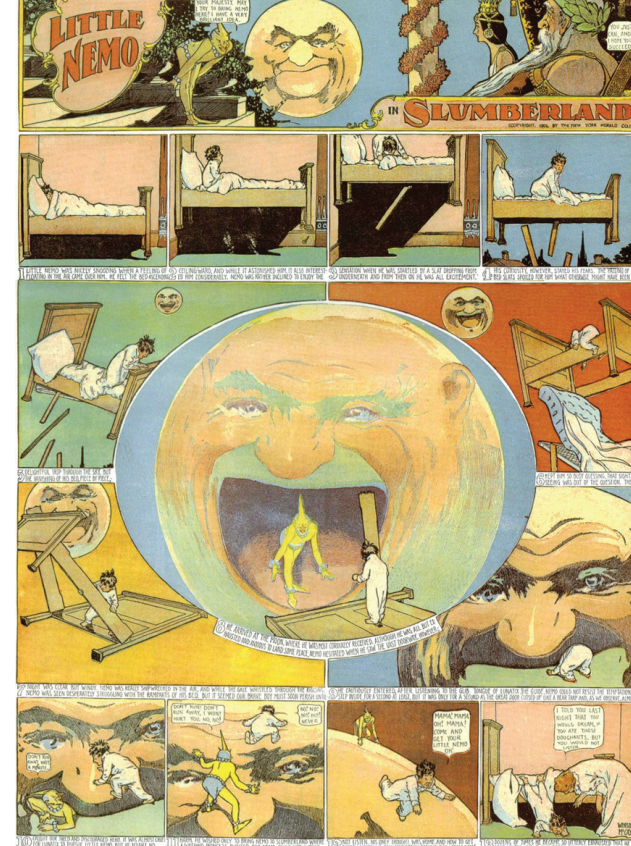
Sarjakuvista kehittyi nopeasti lehtien luetuin osa, ja ne saivat suuren lukijakunnan. Suosituimpien sarjakuvien joukossa oli mm. Winsor McCannin *Little Nemo* (1905-1911) sekä George Herrimanin *Krazy Kat* (1913-1944). Nämä sarjakuvat ovat säilyttäneet arvonsa niin hyvin, että niitä julkaistaan joissakin sanomalehdissä yhä, lähes sadan vuoden päästäkin. Suomalaisissa sanomalehdissä ilmestyneistä vanhan koulukunnan sarjakuvista voidaan mainita Bud Fisherin *Matti Mainio ja Jussi Juonio* (*Mutt and Jeff*), jonka ensimmäinen julkaisu vuosi oli 1907. Monia näistä sarjakuvista myös julkaistaan toisinaan keräilykokoelmina, jotka ovat erittäin haluttuja alan harrastajien parissa.

Herkman siteeraa sarjakuvatohtori Pekka A. Mannista, jonka mukaan jo alkusarjakuvan aikoihin, 1900-luvun alussa, alkoi myös sarjakuvan kentän vahva amerikkalaistuminen. Amerikkalaisten sarjakuvien kerrontatapa oli kuitenkin eurooppalaisia

letkeämpää puhekuplineen ja monipuolisine ruudutuksineen (Manninen 1995, 20-21). Viimeistään sarjakuvien teollistuminen 1910-luvulta eteenpäin siirsi sarjakuvamaailman painopisteen Yhdysvaltoihin, mitä edesauttoi entisestään populaari- ja viihdekuulttuurin huima kasvu. Sarjakuvataiteilijat alkoivat kokeilla siipiään esimerkiksi animaation parissa, merkittävimpana esimerkkinä Walt Disney, jonka ensimmäinen Mikki Hiiri -piirrosanimaatio *Steamboat Willie* (1928) oli valtava menestys.

1930-luvulla sarjakuvateollisuus alkoi omaksua elokuvastudioiden toimintaperiaatteita, ja tuotantotaloihin palkattiin erilliset käsikirjoittajat, piirtäjät, värittäjät, markkinoijat ja niin edelleen. Onkin esitetty, että 1930-luvulla maailmaa ravistellut lama olisi tuonut elokuvaan film noirin ja rikoselokuvat, jotka puolestaan omaksuttiin nopeasti poikien sarjakuvalehtiin. Semiootikko Umberto Eco on todennut, että rikos- ja seikkailusarjakuvissa hyödynnettiin pitkälti Hollywood-elokuvien yleisölle tutuiksi tekemiä ikonografisia koodeja. Näiden keinojen turvin lasten oli helppo erottaa esim. seikkailun sankari ja konna toisistaan. (Sit. Herkman 1998, 16-17).

Sanomalehdissä esiintyneet sarjakuvat olivat erityisesti juuri lasten suosiossa, eikä sarjakuvateollisuudelta kulunut kauaa markkinaryhmänsä tunnistamiseen. Pekka A. Mannisen mukaan lapsille kehitettiin omat sarjakuvalehdet, joiden hinta onnistuttiin pitämään niin matalana, että lapsilla oli mahdollisuus hankkia lehensä itsenäisesti. Poikien sarjakuvalehtien massiivinen esiinmarssi on myös osasyynllinen siihen,



Kuva 10: © Winsor McCay

Kuva 10. Tässä Winsor McCain Little Nemo-sarjakuvassa on nähtävissä sitä monipuolista ruudutusta, joka osaltaan vauhditti varhaisen amerikkalaisen sarjakuvan suosiota.

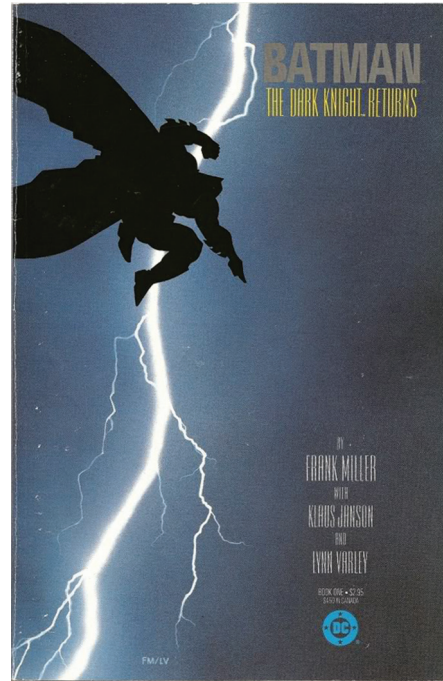
miksi sarjakuva leimattiin lasten mediaksi. Toiseksi syylliseksi mielletään sarjakuvien englanninkielinen nimitys *comics*, joka on leimannut sarjakuvan huvittavaksi, ei-vakavaksi taidemuodoksi anglo-amerikkalaisen kulttuurin osana. Leima vaikutti myös merkittävästi amerikkalaisten sarjakuvien muotokieleen ja niissä käsiteltyihin aiheisiin: Sarjakuvateollisuus päätyi itse tekemään (osasta) sarjakuvista lastenkulttuuria (Manninen 1995, 57-59).

Samalla kun Amerikassa moraalikoodi ja itsesensuuri vielä kavensivat sarjakuvien kenttää (sensuuri huipentui erityisesti toisen maailmansodan jälkeen suosioon nousseiden kauhusarjakuvien myötä), Euroopassa sarjakuvaa tehtiin edelleen aikuisyleisölle (esim. Hergen *Tintti*). Sarjakuva ei siis kokonaan menettänyt uskottavuuttaan taidemuotona, eikä sitä aina väheksytty. Tämä selittää osaltaan myös sarjakuvan nykyisen arvostuksen esim. Ranskassa, jossa *Asterix* mielletään kansallisaarteeksi.

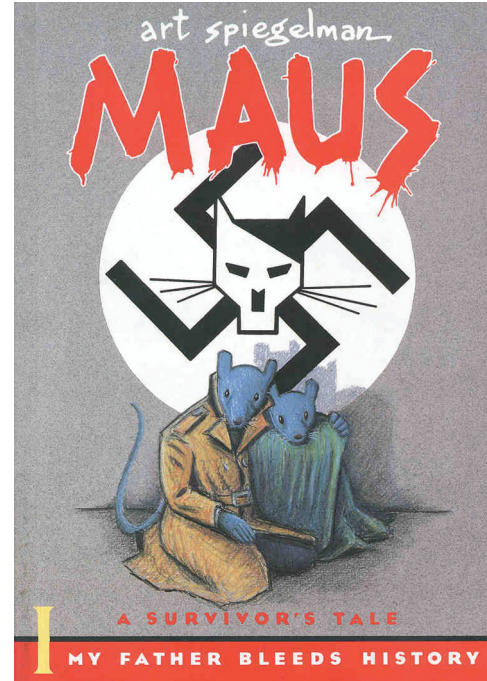
Juuri negatiivisen leimautumisen seurauksena Yhdysvalloissa kehittyi 1960-luvulle tultaessa uusi sarjakuvan alakulttuuri, nk. "aikuisten sarjakuva". Underground-sarjakuvat poimivat aiheensa pitkälti aikaisemman moraalikoodin paheksumista aiheista: huumeista, väkivallasta ja erityisesti seksuaalisuudesta. "Aikuisten sarjakuva" ja "ei sovellu lapsille" olivat alunperin myyntilauseita, jolla pyrittiin houkuttelemaan sarjakuvalle uusia lukijoita (Sabin 1993, sit. Herkman 1996, 20-21).



Kuva 11: © Alan Moore & Dave Gibbons



Kuva 12: © Frank Miller



Kuva 13: © Art Spiegelman

Kuva 11-13. Läntisen maailman kolme ensimmäistä sarjakuvaromaania *Watchmen*, *Yön Ritari* ja *Maus* uudistivat osaltaan sarjakuvan perinnettä ja toivat sarjakuvan pariin aivan uusia lukijoita.

1980-luvulla sarjakuvataiteilijat alkoivat ottaa pesäeroa underground-sarjakuvien ajoittain tarkoituksellisen luotaantyöntävään piirustustyyliin ja palasivat ilmaisukieleltään lähemmäs nk. perinteisiä taiteen tekemisen tapoja, esim. grafiikkaa. Myös sarjakuvien tarinankerrontaa ja päähenkilöitä pyrittiin syventämään, mikä oli osa laajempaa viihdemaailman ilmiötä, joka ulottui myös tv-sarjojen henkilöhahmoihin. Viimeistään Frank Millerin *Yön ritari* (1986), Art Spiegelmanin *Maus* (1987) sekä Alan Mooren ja Dave Gibbonsin *Watchmen* (1987) varmistivat sarjakuvan aseman vakavasti otettavana taidemuotona. He osoittivat, että sarjakuvan keinoin voidaan kertoa ehyitä tarinakokonaisuuksia aivan romaaneihin verrattavasti. (Sabin 1993) Sarjakuvaromaaneista (*graphic novels*) tuli kiinteä osa sarjakuvan kenttää.

Sarjakuva on onnistunut asettumaan jossain määrin uudelleen taideinstituutioiden sisälle ja siten palauttamaan heikentynyttä uskottavuuttaan. Tästä esimerkkinä muun muassa sarjakuvakilpailujen ja sarjakuvalle myönnettyjen palkintojen yleistyminen, mainittavimpana juuri Spiegelmanin *Maus*, joka toistaiseksi ainoana sarjakuvana onnistui voittamaan Pulitzerin palkinnon vuonna 1992. Sarjakuvan akateeminen arvostus ja tutkimus ovat kuitenkin olleet vähäisiä. Tai oikeammin sarjakuvan tutkiminen on ollut hyväksyttävää, mikäli tutkimuksen luonne on ollut ennen kaikkea kriittinen. Tämäkin on silti riippuvaista ympäröivästä kulttuurista, sillä siinä missä sarjakuvaa on Suomessa tutkittu vakavasti vasta 1980-luvulta lähtien, Ranskassa vakava sarjakuvan tutkimus on aloitettu jo 1950-luvulla. (Herkman 1998)

5. STRIPPISARJAKUVAN RAKENNE JA KERRONTA

Strippisarjakuvat ovat keskenään erilaisia sekä kooltaan että muodoltaan, mutta niiden yhteiseksi nimittäjäksi voidaan silti mainita ytimekkyys ja strippiin käytettävän tilan pienuus. Strippien muodot ovat oikeastaan melko vaivattomasti verrattavissa tv-sarjoihin: On nk. "sulkeutuvia" strippejä (*gag strips*), joissa vitsi sekä alkaa että päättyy sille annettujen ruutujen sisällä. Toinen vaihtoehto on juoneltaan jatkuva, pidempi tarina (*serials*), jossa jokainen strippi edistää tarinaa suoraan siitä, mihin edellinen jäi. Monissa nykystripeissä nämä molemmat ulottuvuudet kuitenkin yhdistyvät yhdeksi kokonaisuudeksi (Berger 1997 sit. Herkman 1998, 104).

Stripit ovat yleensä 1-5 ruudun mittaisia lyhytsarjoja, joita julkaistaan usein säännöllisessä aikataulussa (esim. sanoma- tai aikakauslehdissä). Stripeissä esiintyvät toistuvat hahmot, jotka lukija tunnistaa. Yksiruutuinen strippi on erikoistapaus, jossa lukija tulkitsee ruudun tapahtumat puhtaasti niiden merkkien perusteella, jotka

yhdestä paneelista löytää. Ne ovat verrattavissa pilapiirroksiin, mutta eivät kuitenkaan ole täysin sama asia.

Strippisarjakuvat eroavat pidemmistä sarjakuvista yleensä pituudessa, julkaisumuodossa sekä aihepiirissä. Nämä tekijät yhdessä ovat johtaneet tiettyjen kerrontakonventioiden vakiintumiseen, eli strippien edustama kerrontatapa on omanlaisensa verrattuna pidempiin sarjakuvalehtiin. Strippisarjakuvat ovat tavanneet keskittyä huumorin ja komiikan alueille. Huumorin ja komiikan suhdetta voisi luonnehtia abstraktin suhteeksi konkreettiseen; huumori siis tunnetaan, kun taas koominen havaitaan (Knuuttila 1992, sit. Rasila 1996, 62). Huumoriin liittyy aina tiiviisti myös sen vastakohta eli tragedia. Umberto Econ mukaan huumori ja traagisuus toimivat periaatteessa samalla tavalla. Traaginen ja koominen voivat esiintyä ilman huumoria,



Kuva 14. Tuukka Virtaperkon sarjakuvassa Julle tietää.

mutta huumorissa on aina mukana ripaus tragediaa. Mikäli traagisuus on koomista voimakkaampaa, se antaa huumorille hyvin surumielisen ja sentimentaalisen sävyn.

Sarjakuvastriippien semiotiikkaa tutkinut Altti Kuusamo on verrannut striippien kerrontaa vitsien ja kaskujen kerrontaan. Stripissä käytettävä tila on pieni, joten kerronta on luonnollisesti hyvin kiteytettyä. Strippi ei kuitenkaan tarvitse vitsin tai kaskun tapaan ympärilleen kehyskertomusta, vaan se on tulkittavissa itsessään. Strippien pelkistetty ja kärjistetty kuvallinen ilmaisu siis mahdollistaa lukijalle nopean vaikutelman tapahtumista ilman turhaa selittämistä. Kuusamon mukaan stripeissä ruutujen lukumäärällä ei sinänsä ole merkitystä, sillä vitsin kerronta ei ole riippuvaista lineaarisesta kerronnasta. (Kuusamo 1990, 218) Onkin totta, että monissa stripeissä ruutujen määrä ei niinkään vaikuta vitsin sisältöön kuin sen rytmiin. Esimerkiksi valitsemassani *Raakaa Lihaa* -stripissä kaikki oleellinen voitaisiin ilmaista yhdessä ruudussa, mutta kerrontaa tarkoituksellisesti hidastamalla strippi onnistuukin korostamaan lukijan tietoisuutta itsestään.

Kerrotun yksittäisen kaskun lisäksi stripin lukemisesta saatava viehätys ja mielihyvä syntyy myös niistä merkityksistä, jotka lukija on oppinut liittämään hahmoon aikaisempien lukukokemustensa perusteella. Tutkija Arthur Asa Berger korostaa juuri sitä, että hahmoihin muodostuu erityinen suhde, koska niihin törmätään yhä uudelleen, jopa vuodesta toiseen, mitä erilaisimmissa yhteyksissä (Berger 1997, sit. Herk-



Kuva 15: © Max Cannon

man 1998, 108). Markku Soikkeli (1996) toteaa artikkelissaan, että strippisarjakuvat – muiden sarjakuvamuotojen ohella – vaikuttavat ihmisten valitsemana osakulttuurina myös suulliseen perinteeseen, tyydyttäen osaltaan samoja tarpeita kuin perinteiset kansanomaiset instituutiot: Ne ovat yhdessäolon motiivi ja väline.

6. PROSESSIN KUVAUS

Kun olin pyrkimässä graafisen alan jatkokoulutukseen, tein keväällä 2006 puolen vuoden pysähdyksen Kymenlaakson ammattiopistoon Inkeroiseen. Puolivuotisen sarjakuvakurssin päätteeksi tein lyhyen sarjakuva-albumin, 20 stripin kokoelman. Sen päähenkilönä oli Hans-pingviini, joka toimi oman eläinmaailmansa psykiatrina. Idea antoi odottaa itseään pitkälle kevääseen, joten minulla oli yhteensä vain kaksi viikkoa aikaa albumin työstämiseen, mikä valitettavasti näkyi myös työn jäljessä.

Saamani palaute oli erittäin myönteistä. Luokkatoverini ihastuivat luomaani hahmoon ja opettajani Karri Laitisen mukaan mahdollisuuteni tämän sarjakuvan suhteen voisivat olla lähes rajattomat, jos vain ottaisin itseäni niskasta kiinni ja ryhtyisin hommiin. Tarkoitukseni oli lähettää strippini *Ilta-Sanomiin* kuukauden kotimaiseksi. Johtuen ankarasta itsekriittisyydestäni ja heikosta luottamuksesta omiin kykyihini, annoin sarjakuvani vaipua unohduksiin.



Kuva 16: © Saana Nyqvist

Kaikesta huolimatta Hans tuntui hyvältä ja kantavalta idealta, enkä olisi oikein voinut antaa itselleni anteeksi, mikäli olisin jättänyt sen mahdollisuudet koettamatta. Toisella vuosikursillani Muotoiluinstituutissa, vuonna 2007, päätin työstää sarjakuvani uudelleen opinnäytetyökseni. Voin sanoa olevani nyt tyytyväisempi aikaansaannokseeni kuin olisin voinut kuvitellakaan. Sarjakuva on itseni näköinen, ja voin sanoa olevani siitä vilpittömästi ylpeä.

6.1 Hahmon ja tarinan kehittäminen

Hans aloitti olemassaolonsa alter egonani, mutta on sittemmin muuttunut omaksi persoonakseen. Hansin ja hänen ystävänsä gnuantilooppi Franzin suhde perustui aluksi vahvasti itseni ja parhaan ystäväni väliseen suhteeseen. Halusin tehdä sarjakuvan keskusteluista ja kanssakäymisestä, joten tuntui luontevalta ammentaa ensimmäiset tuollaiset keskustelut suoraan omasta elämästäni. Samaa perinnettä jatkavat myös Hansin ja tämän potilaiden suhteet. Tunsin tuonna vuoden 2006 keväänä vahvaa eristyneisyyden tunnetta, mitä yritin tuulettaa sijoittamalla ympärilläni olevia ihmisiä suoraan Hansin eläinasiakkaideni. Tempu oli hieman härski, mutta se myös toi sarjakuvaani sellaisen rehellisyyden ja suoruuden tason, johon ihmiset tuntuivat samastuvan. Onneksi suurin osa luokkatovereistani ei lopulta tunnistanut hahmoista itseään.



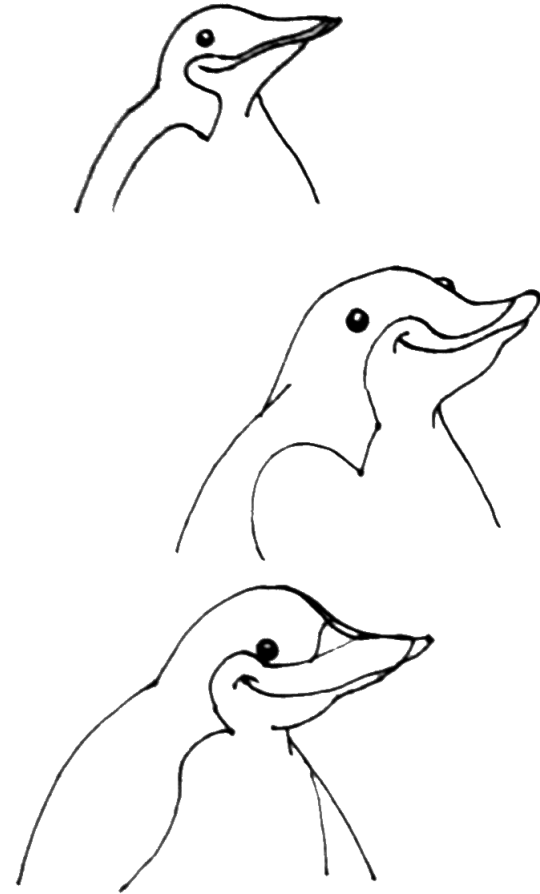
Hansista tuli pingviini täysin sattumalta. Suunnitellessani hahmojani ensimmäistä kertaa satuin pelaamaan samanaikaisesti Playstation-peliä nimeltä *Xenogears*. Pelissä esiintyy kaksi sivuhahmoa, jotka ovat identtiset kaksoiset ja tavallaan pingviinin ja delfiinin sekoituksia, ja joiden nimet ovat Hans ja Franz. Kun Hans lopulta sai nyreän pingviinin muodon, jäin pohtimaan pingviinin kaveriksi sopivaa eläinlajia, sillä halusin näiden hahmojen olevan selvästi toisistaan poikkeavia.

Paras ystäväni – tietotekniikkaa harrastava nuori mies – ehdotti vitsikkääksi ratkaisuksi gnuantilooppia, sillä pingviini ja gnu sattuvat olemaan Linux-käyttöjärjestelmään liittyviä

eläinsymboleita. Idea oli juuri mieleiselläni tavalla absurdi, joten otin sen käyttöön sellaisenaan saman tien. Lisäksi tämä Linux-viittaus antaa sarjakuvalla hilpeän alaviitteen, joka aukenee lukijalle jos on auetakseen.

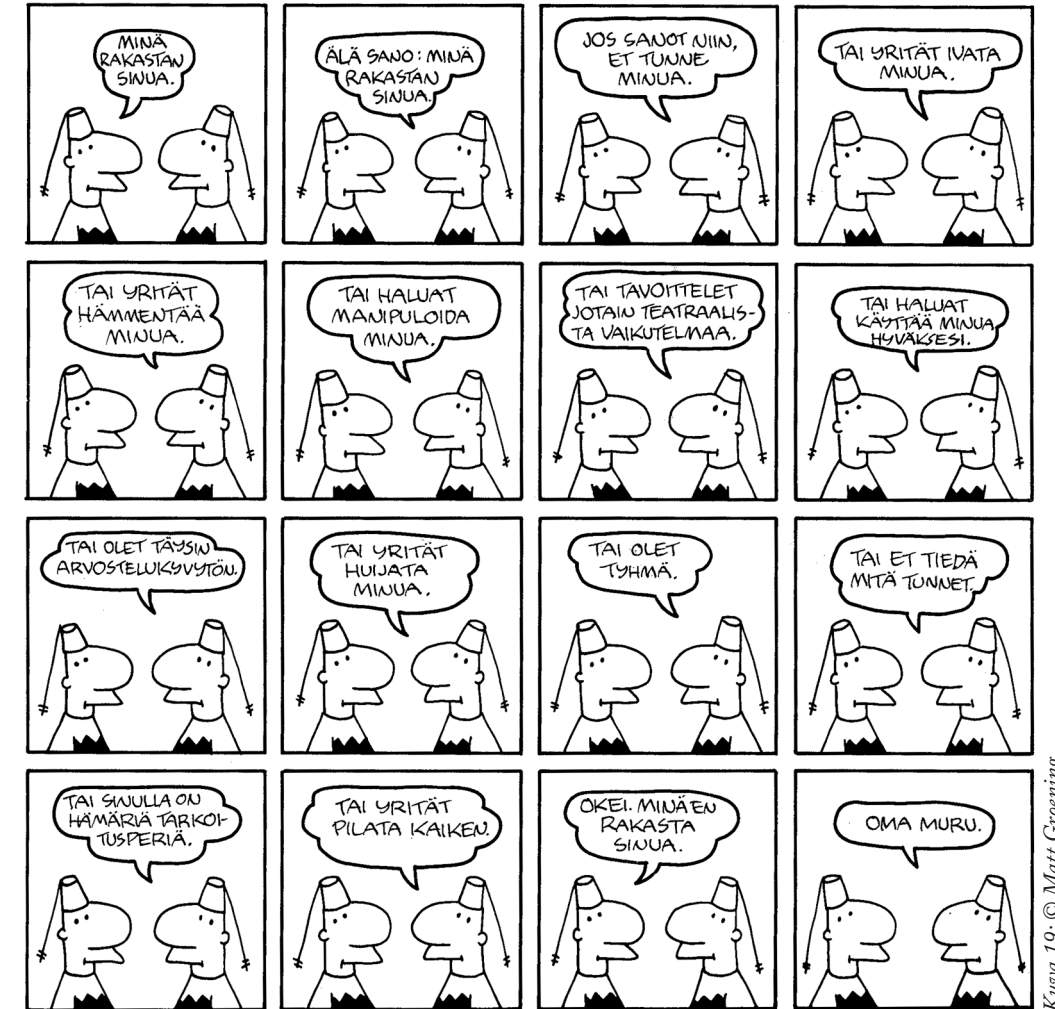
Valitsin eläinhahmot myös niiden sukupuolettomuuden vuoksi. En halunnut tehdä tyttöjen tai poikien sarjakuvaa, joten päädyin valitsemaan hahmoiksi eläimet, joiden sukupuolia ei alleviivata. Ainoat hahmot joiden nimet tulevat ilmi ovat Hans ja Franz. Heidänkään sukupuoliaan en varsinaisesti korosta, sillä en halua sillä olevan merkitystä. Toivon lukijoiden voivan rakentaa mielessään Hansin ja Franzin suhteen juuri sellaiseksi kuin he itse haluavat. Suurin esikuvani Hansin ja Franzin suhteelle onkin Matt Groeningin *Elämä on helvettiä* (*Life in Hell*) -sarjakuvassa seikkailevat tavallaan androgyniset miehet Jeff & Akbar, joiden välistä kanssakäyntiä on kuitenkin vaikea olla mieltämättä homoeroottiseksi.

En muista missä vaiheessa valitsin Hansin ammatiksi psykiatrin, mutta idea osoittautui hyvin nopeasti oikeaksi. Vaikka yksi syy Hansin ammatinvalinnalle olikin omien ajatusteni tuulettaminen, minua vetivät myös puoleensa terapiaistuntojen mahdollistamat pimeät dialogit. Lisäksi olen koko ikäni ollut kiinnostunut luontodokumenteista, joten minun oli hyvin helppo istuttaa eläinhahmoilleni sopivan absurdeja neurooseja. "Tohtori Hans" oli mielestäni myös tosi hyvä nimi. Tiesin psykologiasta kuitenkin hyvin vähän ja psykoterapiasta vielä vähemmän, joten se puoli jäi alkuperäisissä stripeissä hyvin hämäräksi ja perustuikin lähinnä arvailuun ja mielikuviin.



Kuva 18: © Saana Nyqvist

ELÄMÄN HELVETTI



©1991 BY
MATT
GROENING

Kuva 18. Ensimmäisiä bahmotelmia Hans-pingviinin muodosta vuodelta 2006. En selvästikään vielä tiennyt, olinko tekemässä pingviiniä, delfiiniä vai molempia.



Kuva 20: © Saana Nyqvist



Kuva 21: © Saana Nyqvist

Päädettyäni myöhemmin itse käymään psykoterapiassa aloin hieman paremmin ymmärtää sitä ammattia, jota luomani hahmo on harjoittavanaan. En kuitenkaan väitä tietäväni psykiatriasta edelleenkään mitään, joten en pyri sarjakuvassani esittämään psykoterapiaa totuudenmukaisesti. Hans-parka on psykiatrina muuten kuin omasta tahdostaan, eikä siis oikeastaan tiedä mitä tekee. Hän on tyyppi, joka jostakin syystä on päätynyt siihen asemaan jossa on, ja yrittää selvittää siitä parhaansa mukaan.

6.2 Pohdintaa sarjakuvasta

Aloittaessani opinnäytetyötäni syksyllä 2010 en ollut piirtänyt Hansia kahteen vuoteen. Minulla oli hallussani vanhaakin vanhemmat strippini, toiveet tulevasta ja valtava määrä epäuskoa. Pelkäsin kuollakseni, että ideani kuolee jo kehtoonsa, joten katsoin parhaaksi hankkia ensitöikseni jostain kannustusta. Koska Kaisa Lekalla on pitkä kokemus opettamisesta koulussamme, ajattelin että hän voisi valaa minuun sen uskon, joka työn aloittamiseksi vaadittaisiin. Kaisan kannustus, erityisesti hänen luottamuksensa minuun sarjakuvan tekijänä, olikin ensisijaisen tärkeä ensisysäys koko projektin käynnistymiselle.

Aloin pitää päivittäistä luonnospäiväkirjaa, jonka avulla tutustutin itseni uudelleen Hansin hahmoon ja maailmaan. Kaisan ehdoton lähtökohta luonnosteni suhteen oli *määrä korvaa laadun*, mikä helpotti valtavasti oman itsekritiikkini hillitsemistä.

Tarkoitukseni oli tehdä loka-joulukuun välisenä aikana 90 strippihahmotelmaa, joista parhaimmat valikoituisivat tussattaviksi. Strippejä kerääntyi lopulta hieman vähemmän, 72 kappaletta, mikä sekin tosin riitti hienosti. Näistä hahmotelmista 42 strippiä soveltui tähän ensimmäiseen albumiini.

Strippihahmotelmieni sävy oli aluksi merkittävästi synkempi kuin se on valmiissa teoksessa. Käytyäni läpi vaikean depression ja ymmärrettyäni sen ongelman laajuuden, halusin tehdä teoksen, joka käsittelisi psykiatrisia ongelmia ikäänkuin rivien välissä, mutta kuitenkin kiertelemättä. Myöhemmin kuitenkin ymmärsin, erityisesti saamani palautteen myötä (*more punchlines, less drama*), että strippisarjakuvan mahdollisuudet sellaisen tarinan kerronnassa ovat liian rajalliset. En myöskään toivonut sarjakuvalleni niin selvää agendaa, että se pahimmillaan saattaisi lokeroida Hansin mahdollisuudet aivan liian pieneen tilaan.

Halusin kuitenkin pitää yksinäisyyden ja riittämättömyyden tunteet sarjakuvani alavirtauksissa. Palasin uudelleen mm. Charles Schulzin *Tenavien* (*Peanuts*) pariin, luettuani niitä edellisen kerran lapsena, ja pyrin erittelemään Schulzin tapaa käsitellä esim. lasten vaikeuksia tulla toistensa ymmärtäviksi. *Tenavat* on oivallinen esimerkki kahdesta tyystin toisistaan poikkeavasta kerronnan linjasta, jotka kuitenkin kulkevat koko sarjakuvan historian lävitse sulassa sovussa. Päällisin puolin *Tenavat* on selvästi tilannekomediaan perustuva strippi, mutta useamman stripin – tai albumin

– luettuana *Tenavien* toinen puoli paljastuu kaikeksi muuksi paitsi kepeäksi. Schulz käsittelee sarjakuvassaan varsin suoraan ja totuudenmukaisesti lasten maailmaa, mukaan lukien kiusaamista, eristämistä ja hylätyksi tulemisen pelkoa. Tästä asetelmasta huolimatta – oikeastaan varmaankin juuri siitä johtuen – *Tenavat* on niin suosittu sarjakuva kuin on.



Kuva 22: © Charles Schulz



Kuva 23: © Charles Schulz

Charles Schulzin onnistui paitsi kuvaamaan lapsiporukan julmemmatkin puolet, myös luomaan äärimmäisen samaistuttavan päähenkilön, Jaska Jokusen, joka jatkuvista epäonnistumisistaan huolimatta onnistuu puhuttelemaan lukijaa, sekä saa lukijan kaikesta huolimatta pysymään puolellaan. Toivon saavuttavani Hansin kohdalla jotain vastaavaa. Hans kiinnostaa minua hahmona, ja haluaisin nähdä hänen kasvavan kokonaan omaksi henkilökseen. Toiveissani olisi saada Hansin läsnäolo niin vahvaksi, että sen ei välttämättä tarvitsisi esiintyä jokaisessa stripissä. Mielestäni yksi *Tenavien* viehättävimmistä piirteistä on nimittäin se, että vaikka sillä on selvä päähenkilö, sarjakuva voi edetä useiden strippien ajan ilman että Jaska Jokunen esiintyy yhdessäkään ruudussa.

Strippisarjakuvassa minua kiehtookin aivan erityisesti juuri sen selvä kohtauksen-omaisuus. En niinkään tulkitse yhtä strippiä omaksi erilliseksi pätkäkseen, vaan osaksi sitä kokonaista maailmaa ja ajan jatkumoa, jonka osallisena sarjakuvan hahmot ovat. Parhaimmillaan strippisarjakuvan tekijä oivaltaa tämän ja ryhtyy käyttämään tätä maailmaa ikään kuin taustana kunkin stripin tapahtumille. Näin lukija tulkitsee stripit tyystin eri tavoin riippuen siitä, onko maailma ja sen aikaisemmat tapahtumat hänelle entuudestaan tuttuja. Tästä erinomainen esimerkki on Pertti Jarlan *Fingerpori*, hetkistä ja kohtauksista koostuva keksitty kaupunki, joka hakee vartaistaan sekopäisyydessä. Paitsi että *Fingerpori* elää suurimmilta osiltaan nimenomaan ruutujen ja strippien välisessä tyhjässä tilassa (lukijoiden mielikuvituksissa), se on jokaisen lukijan mielessä aivan omanlaisensa kokonaisuus.



Kuva 24: © Pertti Jarla



Kuva 25: © Pertti Jarla

Olen pitkään salaa halunnut kokeilla taitojani ja mahdollisuuksiani tarinankertojana, ja sarjakuva on kaltaiselleni visuaaliselle ihmiselle varsin luonteva työkalu. Uskottava kerronta strippisarjakuvan tyylilajissa on asia, jonka kanssa olen joutunut painimaan eniten. Sarjakuvan tapa kertoa tarinaa on helposti rinnastettavissa elokuvaan tai televisioon, sillä se pyrkii välittämään katsojalle informaatiota ja tunteita nimenomaan visuaalisin keinoin. Parhaimmillaan tämä onnistuu täysin vailla sanallisia keinoja. Hahmon ilmettä vain hitusen muuttamalla on mahdollista herättää katsojassa aivan toisenlaiset tunteet ja johtopäätökset kuin mitä tämä tunsikin vain ruutua aikaisemmin. Oma sarjakuvani perustuu pitkälti juuri tähän perusajatukseen, strip-pini ovat melkein kuin vierekkäin aseteltuja televisiokuvia. Tässä kerronnan tavassa minua on paljon innoittanut Max Cannonin sarjakuva *Raakaa Libaa (Red Meat)*, joka kylläkin pelaa pitkälti hahmojen ja visuaalisen kerronnan ilmeettömyydellä.

6.3 Projektin aloitus

Yksi aloitustani pahiten jarruttaneista tekijöistä oli luonnostelun vaikeuden lisäksi pelko kuvittelun omaperäisyyteni menettämisestä. Koska olin vakuuttunut siitä, että olin tuottamassa *täysin ennennäkemätöntä sarjakuvaa*, pyrin aluksi pitämään sen eräänlaisessa tyhjiössä, poissa vaikutteiden ulottuvilta. Pelkäsin menettäväni sen piirteiden, joka teki ideastani originellin, ja korvaavani sen jotenkin salakavalasti ja välittömästi muiden ajatuksilla. Paitsi että tämä pelko osoittautui täysin turhaksi,



Kuva 26: © Saana Nyqvist

Kuva 26. Varhaisimpia hahmotelmia Hansin terapiaistunnoista vuodelta 2006.



Kuva 27: © Saana Nyqvist

se myös rampautti projektin aloituksen tarpeettoman pitkäksi ajaksi. Onnekseni minulta ei lopulta mennyt asian ymmärtämiseen kuin pari viikkoa, ja hankittuani tamperelaisen kirjastokortin ryhdyin vihdoinkin tutkimaan muiden teoksia.

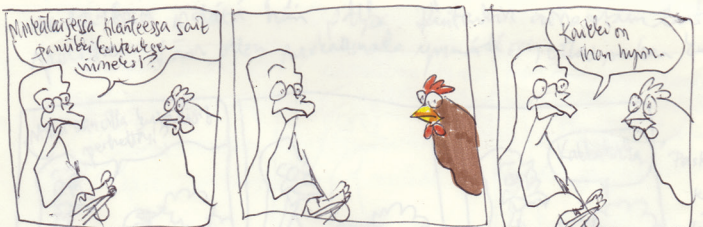
Tiesin melko tarkasti, mitä sarjakuvallani halusin ja mitä taas en. Kului kuitenkin vielä lähes kaksi kuukautta, ennen kuin uskoin omaan tekemiseeni niin paljon, että suostuin näyttämään strippihahmotelmia läheisilleni. Itse asiassa jouduin ensiksi pakottautumaan lähes täydelliseen umpikujaan ennen kuin ymmärsin, että ainoa tie ulos oli paljastaa tekemiseni muille. Rehellisyyden nimissä on myönnettävä, että kun päästin avopuolisoni lukemaan luonnoskirjaani ensimmäistä kertaa, olin peiton alla piilossa. Pelkäsin niin paljon, että olin uskonut ideaani turhaan, ja että se paljastuisi kelvottomaksi. Vaan annapa olla, juuri ajatusteni kirjaimellisen avaamisen myötä sarjakuvan tekeminen sai aivan uutta pontta ja juuri sitä ulkopuolista näkökulmaa, jota jokainen tekijä tarvitsee. Jonkun joka kertoo, mikä toimii ja mikä ei.

Henkilökohtaisen aiheen parissa työskentelyn opetteleminen tyhjästä oli vaikeaa. Olen ollut koko ikäni valtavan kriittinen omien töideni suhteen, joten ei liene kellekään yllätys, että tuollainen kriittisyys iskee kovasti päin kasvoja, kun kyse on puhtaasti omakohtaisesta projektista. Tämä urakka onkin ollut omiaan opettamaan minua löysäämään omaa hihnaani, sekä uskomaan itseeni tekijänä. Kaisa Leka oli ensimmäinen, joka puhui minulle työn tekemisen opettelusta, siitä miten siihenkin

19.10.2008 tai 2010



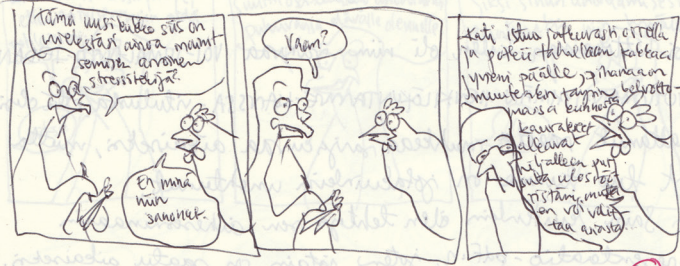
17



18



19



20



21



22

70E x 21 = 1470E mmmmm...

Hito! KUVSI! Soojah!

HIGH FIVE!

Kuva 28: © Saana Nyqvist

täytyy löytää oma rytminsä ja rutiininsa, itse työn opetteluun lisäksi. Työn tekemiseen liittyvät oleellisesti virheet, paljastuminen, epäonnistuminen ja ajoittainen onnistuminenkin, eikä näiden puolien pelosta pääse muuten kuin tekemällä ja tekemisen myötä syntyvän kokemuksen kautta. Toisin sanoen, alun kuuluukin olla takkuista.

Kaisa puhui myös piirtämään pakottautumisesta sekä omien aivojen ja käden päivittäisestä treenaamisesta työtä varten. Tämä oli omalla kohdallani kuitenkin yksi vaikeimmista asioista, sillä en ole missään vaiheessa elämäni varrella oppinut luonnoskirjan pitämisen perinnettä. Päivittäisen luonnostelun ja sen vaatiman työmoraaalin opettelu oli kiistatta tiukka paikka. Työtä helpottaakseni päätin omistaa yhden tuhdin luonnosvihon puhtaasti Hansille, ja vihon tarkoituksen mukaisesti piirsin sen kanteen ison kuvan päähenkilöstäni ikään kuin muistutukseksi siitä, mihin tähtäsin ja mitä tältä projektiltani halusin. En onnistunut luonnostelun opettelussa kaikilta toivomiltani osin, mutta uskon että olen päässyt alkuun.

Myös aikataulusuunnitelma osoittautui haasteelliseksi. Olin alunperin päättänyt valmistua jo maaliskuussa 2011, mutta keskusteltuani asiasta Kaisan kanssa hänen kantansa oli se, että valitsemani aikataulu oli liian tiukka. Toiveet valmistumisesta kannattaisi siirtää suosiolla toukokuulle. Keksinkin myös järjestää itselleni ekstramotivaatioksi joulukuisen välietapin, eli saada vuodenvaihteeseen mennessä aikaan 20 kappaletta valmiita strippejä, joita tarjoaisin kuukauden kotimaiseksi *Ilta-Sanomiin*. Ajattelin sen myös auttavan koko projektin laajuuden ymmärtämisessä, kun urakka jakautuisi

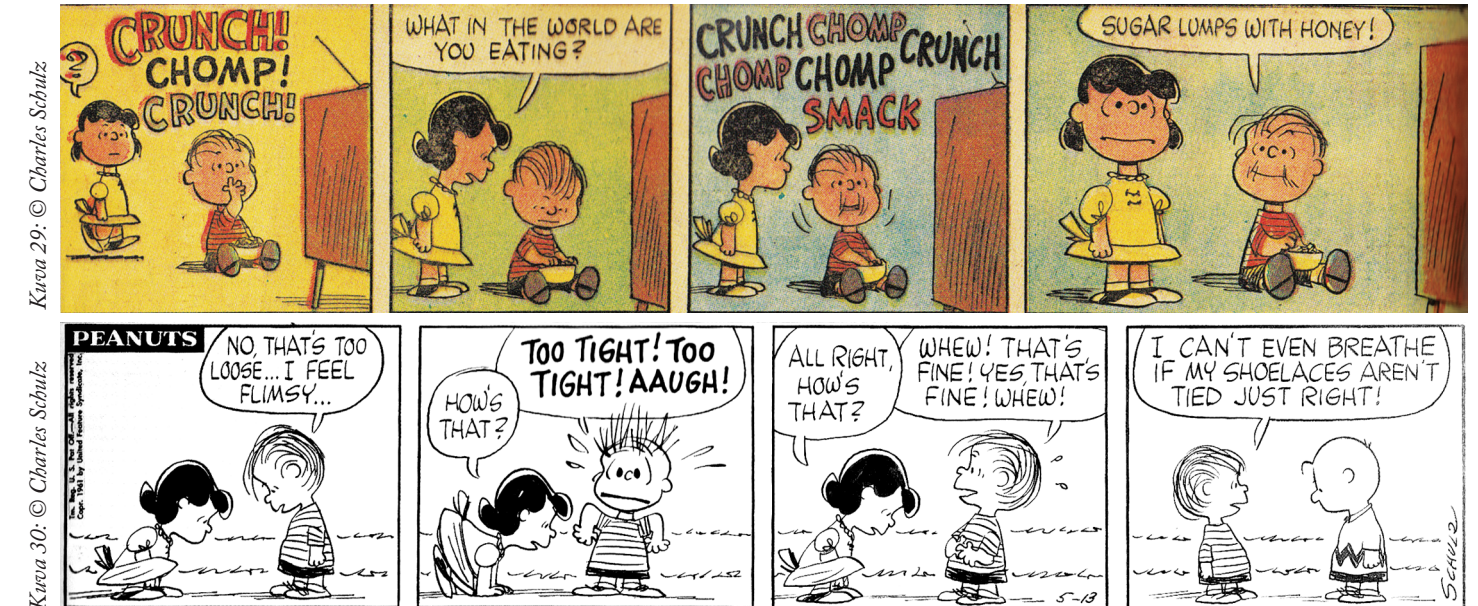
Kuva 26. Luonnoskirjani aukeama lokakuulta 2010. Pyrin tarkoituksellisesti pitämään piirrosjälkeni mahdollisimman huolimattomana, jotta en arkailisi piirtää typerintäkään strippi-ideoita muistiin.

kahteen helpommin käsiteltävään puolikkaaseen. Sain stripit tussatuksi tammikuuhun mennessä, mutta ne eivät koskaan päätyneet *Ilta-Sanomiin*. Pian vuodenvaihteen jälkeen matkaan osui muitakin esteitä (esim. muutto paikkakunnalta toiselle), jotka pakottivat Hansin telakalle jopa pariaksi kuukaudeksi. Maaliskuun alussa havahduin lopulta tulenpalavaan kiireeseen, ja tein nopeasti päiväkohtaisen aikataulun maalishuhtikuun ajalle. Jouduin puristamaan kaikki loput työvaiheeni striippien tussauksesta lähtien kahden kuukauden sisään, mikä ei suinkaan ollut alkuperäinen aikomukseni.

6.4 Sarjakuvani tyyli ja rakenne

Alkuperäinen Kymenlaakson opistossa tuottamani Hans-sarjakuva oli nelivärinen. Pysin saamaan väreillä aikaan disneymäisen vaikutelman, jonka avulla lukija olisi mahdollista juksauttaa lukemaan sarjakuvaa, jonka sisältö olisi kuitenkin jotain aivan muuta. Tämän uuden albumini nelivärisuus kuitenkin arvella, että en osannut päättää mitä väreistekniikkaa käyttäisin, enkä osannut arvioida kuinka paljon aikaa mikäkin tekniikka tulisi vievän. Olen aina pitänyt kuvan tekemisestä käsin, enkä ole oikein milloikaan ihastunut tietokoneeseen kuvituksen välineenä, joten jo siitäkin syystä aloin vierastaa alkuperäisissä stripeissa käyttämäni Photoshop-väritystä. Ajan käydessä vähiin huolestuin erityisesti myös värisomittelun mukanaan tuomasta työmäärästä ja siitä, saisinko aikaan lainkaan sellaista jälkeä aikaa kuin mihin mielikuvissani tähtäsin.

Käännyin siis ystäväni puoleen ja he ehdottivat, että harkitsisin mustavalkoisuutta yhtenä vaihtoehtona. Heidän näkemyksensä oli, että sarjakuvat tapaavat olla kiinnostavampia mustavalkoisina kuin värillisinä versioina. He toivoivat strippeihin myös vahvoja mustia pintoja antamaan niille ryhtiä. Pohdittuani asiaa jonkin aikaa tulin vastaavaan lopputulokseen. Omat lapsuudenkokemukseni sarjakuvista olivat täysin samat. Minäkin pidin esim. *Tenavista* enemmän mustavalkoisena kuin värillisenä. Värit tuntuivat joissakin tapauksissa jopa vievän sarjakuvan sisällöstä jotakin. Olen myöhemmin miettinyt, olisiko mustavalkoisissa sarjakuvissa mahdollisesti vastaanlainen lumo kuin mustavalkoisissa valokuviissa. Kenties ne antavat katsojan



mielikuvitukselle enemmän tilaa vaeltaa ja mahdollistavat keskittymisen olennaiseen. En kuitenkaan pitkään aikaan päässyt eroon siitä ajatuksesta, että olin ylittämässä aita sen matalimmasta kohdasta jättäessäni värit pois. Näin siitäkin huolimatta, että tussilaveeraus osoittautui yhtä vaivalloiseksi, ellei vaivalloisemmaksi työtekniikaksi kuin Photoshop-väritys.

Tekniikoikseni valikoituivat nopeasti tussiterä ja tussilaveeraus. Olin alun alkaenkin toivonut väripintaan struktuuria ja siveltimenjälkiä, joten keksiessäni laveerauksen olin hyvin mielissäni siitä, että minun ei tarvinnut luopua lähtöajatuksestani. Laveeraustekniikan elävyys tuntui myös käyvän sujuvasti yhteen piirustustyylini spontaaniuden kanssa. Laveerauksen lisäksi käytin tussiterää luodakseni taustoihin elävyyttä ja selkeän eron taustojen ja hahmojen välille. Käsini tekeminen mahdollisti myös erään itselleni tärkeän asian, nimittäin mahdollisuuden nähdä stripin valmistuvan paperilla, ilman tietokoneen väliintuloa.

Piirsin strippini alusta loppuun tussilla, tukeutuen luonnoskirjani hahmotelmiin, enkä siis käyttänyt lainkaan lyijykynäluonnoksia. Tavoittelen tyylilläni tietynlaisen arvaamattomuuden vaikutelmaa, jotta lopputulos ei näyttäisi liian laskelmoidulta. Koin useat luonnoksistani lyijykynällä hahmoteltuja strippejä ilmeikkäämmiksi, joten päätin tieteen tahtoen lähteä tavoittelemaan tätä eläväisempää tyyliä. Koska aikatauluni oli niin tiukka, en oikeastaan ehtinyt juuri harjoitella tekniikkaani,



Kuva 31: © Saana Nyqvist

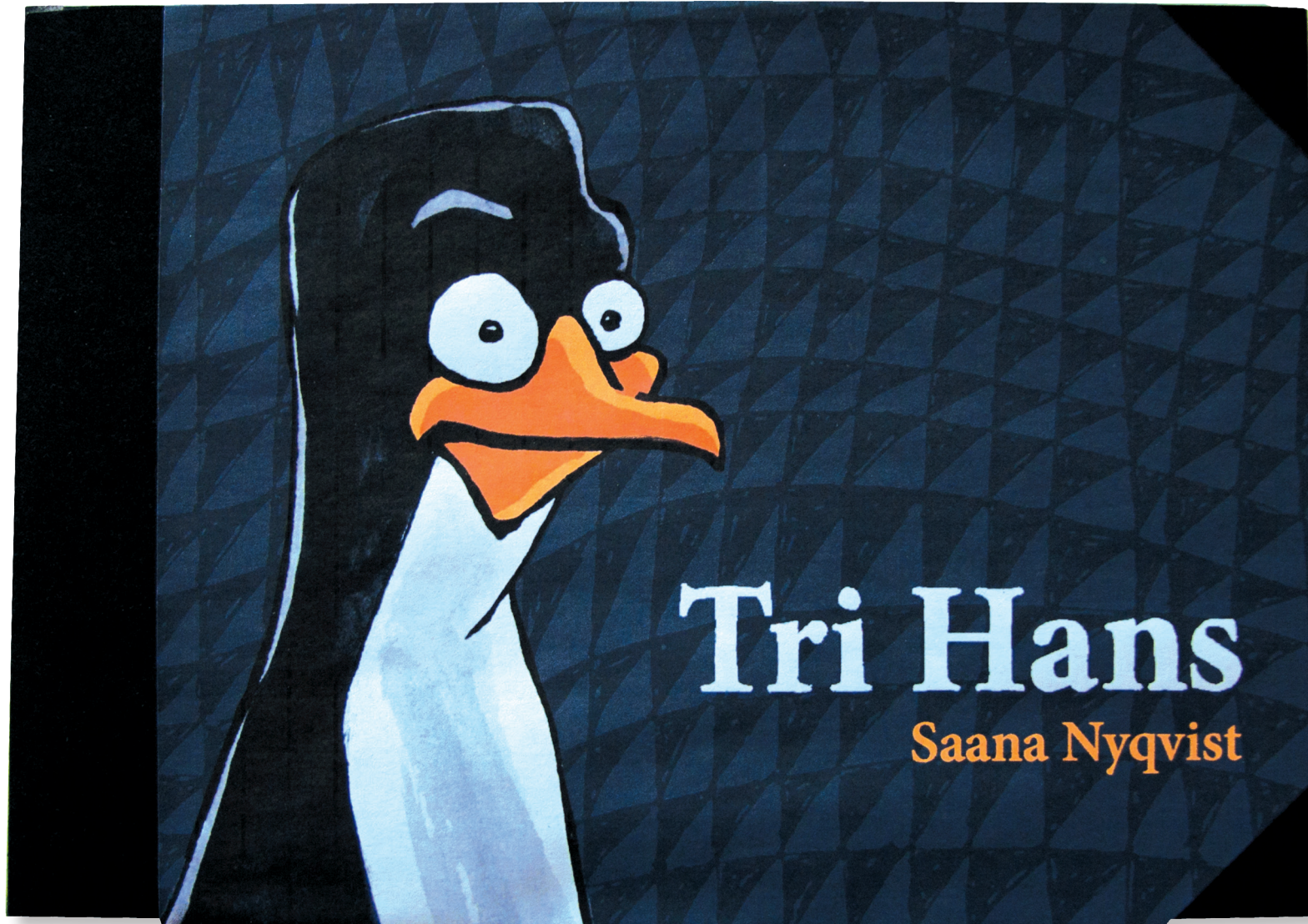
vaan käytin kutakin strippiä oppimisen välineenä. Tästä johtuen albumin strippien ulkoasu vaihtelee melko paljon, mutta en ole asiasta kovinkaan pahoillani. Tämä ratkaisu oli minulle paitsi melkomainen hyppy altaan syvään päähän, myös oppitunti riskinotosta, niin hyvine kuin huonoine seurauksineen.

6.5 Albumin fyysinen rakenne ja ulkoasu

Strippien järjestys albumin sivuilla oli melko yksinkertainen tehtävä, sillä kunkin Hansin potilaan tarinan kaari etenee melko johdonmukaisesti strippi kerrallaan. Suurin haaste oli kirjan ulkoasu. Halusin albumini olevan kokonainen kirja, jolla olisi selvästi oma luonne. Tähän luonteeseen liitin mielessäni eleettömän ja klassisenkin ulkoasun, lankasidontoineen ja kovine kansineen. Halusin luoda kirjan ulkoasun ja sen sisältämien strippien välille jännitteen, ehkä pienen ristiriidankin. Toisin sanoen yritin tieteen tahtoen saada lukijan yllättymään strippejä lukiessaan.

Kirjan vaakamaaatti ja koko (210 x 148 cm) ovat pitkälti strippien pitkän muodon sanelemia, ja ne tuntuivat luontevimmalta vaihtoehdolta. Halusin kirjan tuntuvan kädessä painavalta ja uskottavalta, joten valitsin kirjaan paksun paperin (150g/m²). Taitoin albumini siten, että kullakin stripillä olisi kokonainen sivu tilaa hengittää. Myönnän kuitenkin arastelleeni aluksi stripin ympärille jäänyttä tyhjää tilaa, ja pyrin täyttämään sitä sijoittamalla kunkin sivun alalaitaan, sivunumeron molemmille puolille hermosolun rakenteeseen perustuvan ornamentin. Kokeilin tätä siitä huolimatta, että epäilin sivunumeroelementtien vievän liikaa huomiota stripeiltä. Kun Christoffer Leka sitten tuomitsi hermosoluni puhtaaksi ”koristeluksi”, ymmärsin pelkoni oikeiksi ja lähdin hakemaan pelkistetympää ja rauhallisempaa linjaa.





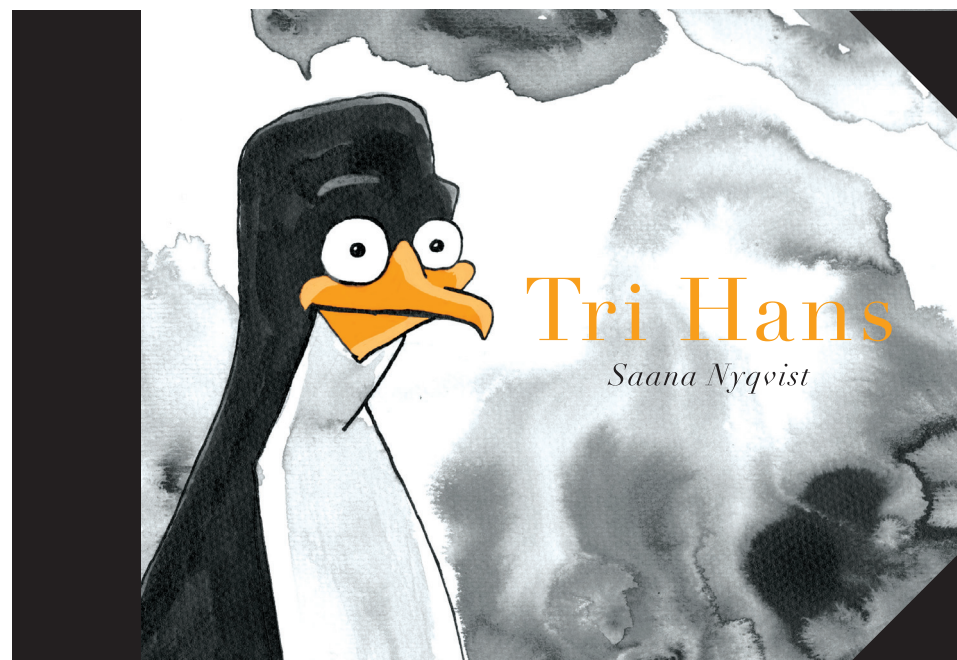
Kuva 33: © Saana Nyqvist

Kannen tekeminen ei ollut aivan yksinkertaista. Alkuperäinen kansiehdotukseni oli merkittävästi tummempi sävyiltään kuin se versio, johon lopulta päädyin. Halusin kannen värimaailman olevan hillitty ja melko väritön, jotta se puhuisi samaa kieltä striippieni kanssa. Olin alunperin päätyvässä todella tummasävyiseen ratkaisuun, johon en missään vaiheessa täysin luottanut. Mielessäni kävi tuolloin myös ajatus laveeratusta kannesta, mutta pelkäsin sen menevän liialliseksi toistoksi albumin sisällyksen kanssa. Olin lisäksi pahasti uuvuksissa tiiviin työtahtini jäljiltä, joten olin täysin valmis jatkamaan eteenpäin ensimmäisen kanteni kanssa.

Näytettyäni kansiehdotustani Christoffer Lekalle, hän sanoi suoraan, että minun kannattaisi tehdä koko kansi uudelleen. Hänen mukaansa se ei yltänyt sarjakuvieni tasolle, eikä oikein millään tasolla puhutellut katsojaa. Samaten olin hänen mukaansa jättänyt nimiösivun mahdollisuudet tyystin hyödyntämättä ja tyytynyt pelkkään otsikon ladontaan, mikä pitikin paikkansa. Ymmärsin hänen näkemyksensä tyystin ja hyväksyin ne sellaisenaan. Itse asiassa olin melko helpottunut, että joku toinen näki ratkaisussani ne samat puutteet, jotka olin itsekin nähnyt.

Päätin siis kovasta kiireestä huolimatta kokeilla mahdollisuuksiani uudelleen sekä kannen että nimiösivun suhteen ja mielestäni onnistuinkin ratkaisussani melko hyvin. Laveeraus toimii ja kertoo katsojalle mitä tuleman pitää. Kannessa nokan oranssi rikkoo muuten mustavalkoisen sävy maailman ja kaappaa katsojan mielenkiinnon.

Lisäksi tulkitsen kannen laveerauksen myös eräänlaisena alkusoittona Hansin tarinalle: Hahmon ympärillä leviävä muste antaa katsojalle aavistuksen Hansin mielen särkymisestä. Tekniseltä toteutukseltaan kansi kaipaisi vielä viilausta, sillä esim. oranssin otsikon viimeinen S-kirjain hukkuu pahasti laveerauksen harmaaseen. Samaten takakannen tekstin taitto olisi vaatinut merkittävästi enemmän panostusta. Nämä virheet minun oli kuitenkin vain hyväksyttävä kiireeni vuoksi.



7. YHTEENVETO

Tämä projekti on kaikesta huolimatta ollut unelmieni täyttymys. Olen äärimmäisen iloinen ja kiitollinen, että sain omistaa kokonaisen vuoden omalle sarjakuvalleni ja tehdä sen vieläpä opinnäytetyönäni. Olen oppinut valtavan määrän uusia asioita – lähtien pitkän projektin aikataulutuksesta – ja uupumuksestani huolimatta olen onnellinen, että asiat sujuivat juuri siten kuin sujuivat. Sain tämä urakan myötä alkusäyksen sarjakuvan maailmaan ja toivon, että tämä ei jää viimeiseksi työkseni sillä saralla.

Tarkoitukseni on suunnitella albumistani pehmeäkantinen versio, painattaa niitä n. 50 kappaletta ja sitten lähettää albumeitani joka ikiselle suomalaiselle sarjakuvakustantamolle. Olisi aivan mahtavaa saada ihmiset tutustumaan ja ihastumaankin omaan sarjakuvahahmoon. Haaveenani olisi saada jatkaa Hansin tarinaa, mieluiten useiden albumien verran. Vaan sitä ennen ajattelin käydä koputtelemassa *Ilta-Sanomien* ovea vielä kerran.

B. LÄHTEET

Kirjalliset lähteet:

- Abel, Jessica & Madden, Matt: *Drawing Words & Writing Pictures*, First Second.
- Berger, Arthur Asa 1997: *Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life*. Sage.
- Herkman, Juha 1998: *Sarjakuvan kieli ja mieli*, Vastapaino.
- Herkman, Juha (toim.) 1996: *Ruutujen välissä – näkökulmia sarjakuvaan*, Tampere University Press.
- Kidd, Chip 2001 (toim.) : *Peanuts – The Art of Charles M. Schulz*, Pantheon Books.
- Manninen, Pekka A. 1995: *Vastarinnan välineistö – sarjakuvaharrastuksen merkityksiä*, Tampere University Press.
- McCloud, Scott 1993: *Understanding Comics*, Harper Perennial.
- Rasila, Tanja 1996: "Avainsana, mysteeri, täyskäännös... *Huumori ja komiikka sarjakuvan rakenteissa*". Teoksessa Juha Herkman (1996), 61-80. Tampere University Press.
- Sabin, Roger 1993: *Adult Comis*. An Introduction. Routledge.
- Soikkeli, Markku 1996: "Yön ritari kohtaa *Auschwitzin* hiiret. *Kulttuurin karikatyyrit ja sarjakuva*". Teoksessa Juha Herkman (1996), 121-141. Tampere University Press.

Sarjakuvalliset lähteet:

- Mignola, Mike 2004: *Hellboy*, Egmont Kustannus.
- Cannon, Max 2000: *Raakaa Libaa*, Like.
- Groening, Matt 1995: *Päin helvettiä*, Tammi.
- Jansson, Tove 2006: *Muumit Sarjakuvaklassikot 1*, Wsoy.
- Jarla, Pertti 2008: *Fingerpori*, Arktinen banaani.
- Juba 2006: *Viiwi & Wagner 9 – Kaasua sobvalla*, Arktinen banaani.
- Pirinen, Joakim 2003: *Sokeri-Sakari*, Suuri kurpitsa.
- Roikonen, Jii 2005: *Mustaa*, Like.
- Spiegelman, Art 1990: *Maus*, Wsoy.
- Tilsa, J. 2004: *Zoppaa ja zärvintä*, Arktinen banaani.

Sähköiset sarjakuvalähteet:

- Anthony Clark: *Nedroid Comics* – <http://nedroid.com>
- Kate Beaton: *Hark, a vagrant* – www.harkavagrant.com
- K.C. Green: *Gun Show* – <http://gunshowcomic.com>
- Tuukka Virtaperko:
<http://www.tuukkavirtaperko.net/comic/sarjis.htm>



Hans