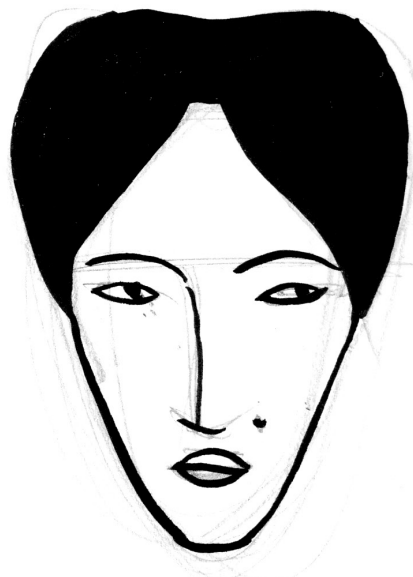


8



NO LOVE DIANA

Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoilu ja taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Graafinen suunnittelu
Opinnäytetyö kevät 2011
Heidi Krogerus

TIIVISTELMÄ

Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoilu- ja taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Graafinen suunnittelu
Opinnäytetyö, 54 Sivua
Ohjaaja Matti Hagelberg
Kevät 2011

NO LOVE DIANA
HEIDI KROGERUS

Opinnäyte No Love Diana on kuvaus 32 sivua pitkän mustavalkoisen sarjakuvan valmistamisesta. Opinnäyte kuvaa mistä työvaiheista sarjakuvan teko koostuu. Se kuvaa No Love Dianan lähtökohtia, tavoitteita ja esikuvia työskentelylle.

Lisäksi käsitellään lyhyesti myös sarjakuvan kielioppia. Lähteinä opinnäytteessä on käytetty pääasiassa kahta eri teosta, jotka ovat Scott McCloud'n Sarjakuva - näkymätön taide ja Juha Herkmanin Sarjakuvan kieli ja mieli.

Asiasanat: sarjakuva, kerronta, tarina, käsikirjoitus, piirustus, tussaus

ABSTRACT

Lahti University Of Applied Sciences
Institute of Design and Fine Arts
Degree Programme of Communication
Graphic Design
Final Work, 54 Pages
Mentor Matti Hagelberg
Spring 2011

NO LOVE DIANA
HEIDI KROGERUS

My final thesis, No Love Diana, is a black and white, 32 pages long graphic novel. The final thesis describes what different stages are needed to make a graphic novel. It also demonstrates the background of the work, the goals for the whole process and artists whose work have inspired the work.

The thesis also considers the theory of graphic storytelling shortly, ideas that are based on the two primary references for the work: Scott McCloud's Understanding Comics - The Invisible Art and Juha Herkman's Sarjakuvan mieli ja kieli.

Keywords: graphic novel, narrative, story, script, drawing, inking

SISÄLLYSLUETTELO

TIIVISTELMÄ.....	4
ABSTRACT.....	5
1. JOHDANTO.....	7
1.1 No Love Dianan lähtökohdat	8
1.2 No Love Dianan tavoitteet.....	9
2. SARJAKUVAN KIELIOPPI.....	10
2.1 Sarjakuvan historiaa.....	10
2.2 Kirjallisuutta sarjakuvan teoriaan.....	11
2.3 Ruutu – avain sarjakuvaan.....	12
2.4 Sarjakuvailmaisu.....	14
2.5 Tyyli sarjakuvassa.....	15
3. TYYLILLISIÄ ESIKUVIA.....	16
3.1 Corto Maltese.....	16
3.2 Käsintehty, elävä viiva.....	17
3.3 Lorenzo Mattotti , Milton Caniff, Jeff Smith. ja Walt Disney.....	19
4. PROSESSIN VAIHEET.....	21
5. PROSESSIN KUVAUS.....	22
5.1 Tarina.....	22
5.2 Synopsis.....	24
5.3. Hahmon luominen.....	25
5.4 Luonnostelu tekstein ja kuvin.....	27
5.5 Paperin valinta.....	28
5.6 Piirtäminen.....	28
5.7 Tussaus.....	30
5.8 Originaalit.....	41
5.9 Uusi jälki.....	43
YHTEENVETO.....	49
LÄHTEET.....	51
VIITTEET.....	52

1. JOHDANTO

Tämä on opinnäytetyö sarjakuvan tekemisestä. Siinä kerrotaan lyhyesti mitä sarjakuva on, miten ryhtyä luomaan sarjakuvaa, opinnäytteelle asetetuista tavoitteista sekä lähtökohdista ja kohdatuista haasteista. Opinnäytteessä on kuvallisia esimerkkejä miten tarinaa on työstetty käsikirjoitukseksi ja kuinka on alettu hahmottella sarjakuvan lopullisia sivuja eli originaaleja.

Opinnäytetyöni pohjautuu kolmeen sarjakuvaa käsittelevään kirjaan, joista kahta käsitellään luvussa Sarjakuvan kielioppi. Hahmotan miten sarjakuva rakentuu käyttäen McCloudin ja Herkmanin ajatuksia. Näiden esittely lyhyesti riittänee, sillä tarkoituksenani ei ole luoda uutta sarjakuvan teoriaa. Luku pohtii myös, miten taiteellista termiä ”tyyli” voidaan käyttää sarjakuvan suhteen. Tarkemmin tyyliä käsitellään luvussa Tyyllisiä esikuvia, joka etsii No Love Dianan paikkaa sarjakuvan kentällä.

Opinnäytteeni prosessin aikana valmistuu tarina, (*pitch*), käsikirjoitus, (*synopsis*), luonnoksia hahmosta, hahmon lopullinen ulkonäkö ja originaalien luonnokset sekä kaksi valmista, tussattua originaalia.

1.1 No Love Dianan lähtökohdat

Olen kirjallisesti ja visuaalisesti suuntautunut ihminen. Haluan kirjoittaa ja piirtää. Tästä syystä opinnäytteeni aihe on sarjakuva, sillä siinä saan kertoa tarinan kuvan ja sanan hybridillä. Sarjakuvan tekeminen on ollut pitkäaikainen haaveeni.

Edustan sukupolvea, joka ei miellä sarjakuvaa pelkästään populaarikulttuurin tuotteeksi. Sarjakuva on lähellä sitä alkujuurta, josta myös kirjallisuus ja kuvataide ovat lähteneet. Sarjakuva on visuaalisesti vetoava ja - julkaisumahdollisuuksien helpottuessa - useammille tekijöille mahdollinen media. Elokuvaan verrattuna se on huokea tapa luoda liikkuvaa kuvaa; vaikka se ilmentääkin ääntä, aikaa ja tilaa eri keinoin. Sarjakuva on todella tämän ajan lapsi.

Sarjakuvan vetovoima on yksinkertaisesti siinä, että sitä voi lukea sekä katsella. Siinä on kuvia ja tekstiä. Niitä tehdään myös samasta syystä: halutaan kirjoittaa ja piirtää. Itse sarjakuvan tarkoitus on viestiä, kertoa tai viihdyttää. Kaikkien tarinoiden äiti on mielikuvitus.

Opinnäytteeni on taiteellinen ja henkilökohtainen tuotos, jolla ei ole ulkopuolista tilaajaa. Aikomukseni ei kuitenkaan ole luoda uniikkia taidesarjakuvaa, vaan omakustanne. Omakustanteisuus asettaa projektille vaatimuksia, jotka eivät suoraan liity opinnäytteeseen.

Opinnäyte alkaa sarjakuvan käsikirjoituksen luomisella, jota käsittelen luvussa viisi. Itse tarina löytyy viitteistä.

1.2 *No Love Dianan tavoitteet*

Minulle tärkeää sarjakuvassa on hyvä tarina ja taiteilijan omaperäinen, tunnistettava tyyli. Näihin pyrin myös opinnäytetyössäni. Työskentely jakautuu kahteen eri vaiheeseen: tarinan työstöön ja piirtämiseen.

Ensimmäinen tavoitteeni on löytää prosessin aikana piirrostyle, josta voisi muodostua jatkossa tavaramerkkini. Tyylin odotan löytyvän, kun tekemisestä tulee rutiininomaista. Tämä vaatii tietenkin toistoa, jolla vakiinnutan piirtämisessä käyttämäni ratkaisut niitä kertaamalla. Koska sarjakuvassa samat hahmot esiintyvät useaan kertaan, on tyyllinen yhtenäisyys yksi sarjakuvan kerronnan onnistumiseen vaikuttavista tekijöistä. Teknisesti yhtenäisyyden säilyttäminen on haastavaa. En kuitenkaan aseta tyylin kehittymistä tavoitteeksi tässä opinnäytteessä, sillä se voi viedä vuosia. Sarjakuvallista tyyliä ei voi rinnastaa kuvitustyyliin, sillä se kattaa enemmän asioita.

Seuraava tavoite on kertoa mielenkiintoinen ja monitasoinen tarina, joka herättää kysymyksiä. Haluan käsikirjoitukseni vievän lukijaa eteenpäin johdonmukaisesti ja uskottavasti. Tässä onnistumista on vaikea mitata, mutta yhtenä merkinä onnistumisesta voidaan kuitenkin pitää sitä, kääntääkö lukija seuraavan sivun. Tarinan seuraamisen helppous on myös saavutus sarjakuvan toteuttajalle. Uskottava kertomus perustuu tietenkin lukijaan omaan kokemukseen, joten tekijänä sitä on taas vaikea arvioida. Tekijä on tyytyväinen, kun työskentely sujuu. Opinnäytteen kolmas ja tärkein tavoite on saada onnistuneesti tussattua noin 1-2 originaalia.

Arvioin sarjakuvani pituudeksi 32 sivua, mikä saattaa muuttua sarjakuvan valmistuessa. En pyri saamaan opinnäytettä varten koko sarjakuvaa valmiiksi. Opinnäytteessä esitetään prosessin aikana syntyneitä luonnoksia ja piirroslajin sekä hahmon kehittymistä.

No Love Diana on suunnattu graafisista novelleista kiinnostuneille. Opinnäytteestä voi toinen sarjakuvantekijä saada listan työvaiheista, mitä seurata.

2. SARJAKUVAN KIELIOPPI

2.1 Sarjakuvan historiaa

Sarjakuvan historia on vaikea esittää lyhyesti, sillä sen voidaan katsoa syntyneen jo Egyptin hieroglyfien aikaan Scott McCloudin mukaan. Väitettä on toki vaikea todentaa, ja se tuntuukin enemmän mielipiteeltä. Mutta kuitenkin taidehistoria on täynnä sarjakuvaksi miellettäviä tuotteita. Sarjakuvan voidaan siis katsoa kattavan suuren osan ihmisen historiasta.

Nykyaikaisen sarjakuvan katsotaan syntyneen sveitsiläisen Rodolphe Töpfferin pilapiirroksista 1800-luvulla. Töpfferin kuvakertomukset olivat satiirisia pilapiirroksia, jotka oli rajattu ruuduilla. Niissä sana ja kuva esiintyivät rinta rinnan (McCloud, s.17).

Nykyaikana sarjakuvalla on ulkomailla suuret markkinat – supersankarit Amerikassa, manga Japanissa ja niin sanottu belgialais-ranskalainen suuntaus Euroopassa. Graafiset novellit, joihin myös No Love Diana kuuluu, ovat myös merkittävä kustannusala. Abelin ja Maddenin teoksen julkaissut First Second –kustantamo kertoo blogissaan myyntikappaleiden luvuksi seitsemän miljoonaa ja liikevaihdokseen 245 miljoonaa dollaria. Ja vuosikasvuksi 18 prosenttia. Epäselvää toki on, koskevatko luvut vain heidän omia tuotteitaan vai koko Pohjois-Amerikan markkina-aluetta.

Sarjakuvien ulkonäköön vaikuttavat sekä julkaisija että tekijöiden yksilölliset tyylit. Walt Disney tuomaa vaikutusta käsitellään luvussa kolme.

2.2 Kirjallisuutta sarjakuvan teoriaan

Ensimmäinen lähdeteos on amerikkalaisen Scott McCloudin *Sarjakuva, näkymätön taide* (Understanding Comics, the Invisible Art). Teos on sarjakuvasta kertova sarjakuva, joka on alansa merkkiteos. Sitä siteerataan aina kun puhutaan sarjakuvan teoriasta. McCloud on osannut analyttisenä tekijänä avata sarjakuvan salaisuutta niiden omalla kielellä. Tätä ei saisi kukaan sarjakuvasta kiinnostunut tai sarjakuvataiteilijaksi aikova jättää lukematta.

Juha Herkmanin *Sarjakuvan mieli ja kieli* on toinen tässä luvussa käsitellyistä lähdeteoksista. Herkman keskittyy lukijan kokemukseen, jota tekijä ei voi ennakoita. Luomisprosessin aikana lukijan kokemuksen pohtiminen on työstä etäännyttävää.

Herkman pohjaa oman sarjakuvan teknillisen tietämyksensä McCloud'in teokseen, joten se on toistoa McCloudin teokseen. Se tarjoaa kuitenkin suomalaisen näkökulman sarjakuvaan ja auttaa siten ymmärtämään sarjakuvan monimuotoisuutta.

Sarjakuvan toteuttamisessa, eli piirtämisessä ja tussauksessa, apuna on ollut Jessica Abelin ja Matt Maddenin *Drawing Words & Writing Pictures*. Siinä tarjotaan paljon käytännön vinkkejä ja harjoituksia sarjakuvan tekijöille. Esimerkkeinä käytetään julkaistuja sarjakuvia. Tästä oppaasta on hyvä ammentaa tekemiseen ja välineisiin liittyviä ohjeita, sillä siinä neuvotaan tarkasti miten syntyy millaistakin jälkeä. Kirjan teoria on toistoa McCloudin edellä mainitusta teoksesta, joten en tarkastele sitä sen lähemmin.

2.3 Ruutu – avain sarjakuvaan

Herkman esittää sarjakuvan tulkinnan riippuvan sekä tulkitsijan kokemusmaailmasta että sarjakuvalle yleisistä merkkijärjestelmistä (s. 72). Hänen mukaansa sarjakuvaa voi ymmärtää vain sen oman kieliopin kautta. Jotta voin tehdä sarjakuvaa, täytyy minun siis osata ainakin jollain tasolla tuo nimenomainen kielioppi.

Herkman arvelee nuorien tuntevan sarjakuvan kieliopin lähes automaattisesti, sillä he ovat olleet visuaalisen kulttuurin parissa aktiivisemmin kuin edeltävä sukupolvi (s. 34). On toki mielestäni epäselvää keitä nämä nuoret ovat, mutta toisaalta intuitiivisesti voisin allekirjoittaa tuon ajatuksen. Vastaanottavatahan nykyajan nuoret valtavan kuvamäärän tietokonepeleissä, musiikkivideoissa, kännyköissä, lehdissä, televisiossa ja niin edelleen.

Olen jo ammatinvalintani perusteella visuaalisesti suuntautunut ihminen. Kuvallisuus ei kuitenkaan selitä miksi sarjakuva olisi minulle luontainen viestintäväline, sillä se ei ole yksinomaan visuaalinen. Sarjakuva on myös kirjallinen ja sarjallinen. Sarjakuva on sarjallista taidetta (McCloud, s.9). Mitä tämä tarkoittaa?

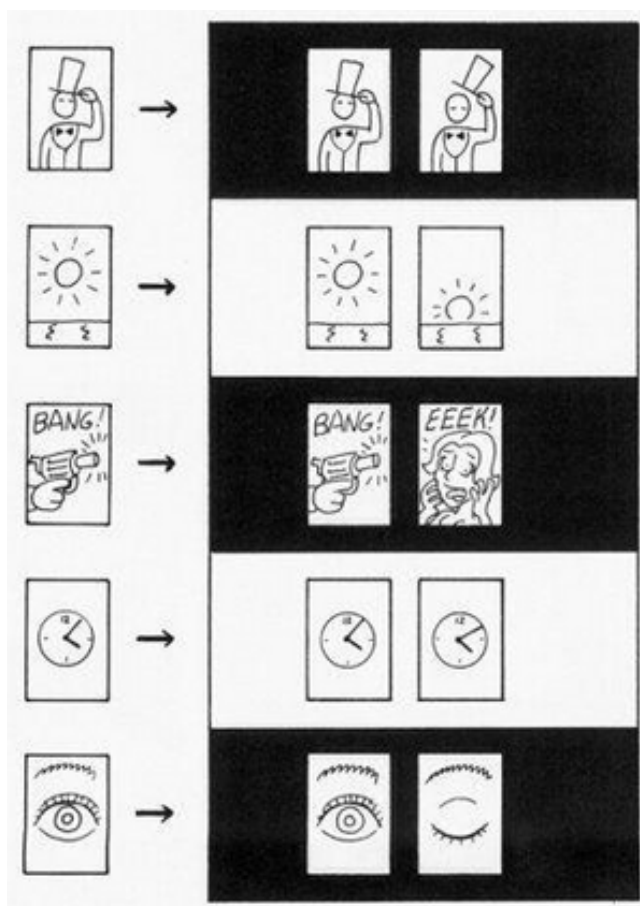
Suomenkielinen nimitys sarjakuvalle on erittäin kuvaava. Englanninkielinen nimitys ”comics” ei taas onnistu kuvaamaan kuin kovin suppeasti sarjakuvan laajaa kenttää, tai keinoja millä se operoi. Esittelen seuraavaksi miten McCloud ja Herkman vastaisivat kysymykseen, mitä sarjakuva on.

Sarjakuva on vaikeaa määritellä moninaisuutensa ja erilaisten käyttötapojensa takia. Herkman nostaa sarjakuvan merkittävimmäksi ominaisuudeksi kerronnallisuuden. Sarjakuvassa esitetään tarina sarjallisesti kuvien ja sanojen avulla. Kerronnallisuus erottaa sarjakuvan esimerkiksi pilakuvista (Herkman, s. 22).

Käsitteeseen *sarjallinen taide* sisältyy viite ajallisuudesta. Sarjakuvan keronta ei tapahdu ajallisesti, vaan se tapahtuu tilassa. Sarjakuvassa tapah-

tumat esitetään rinnasteisina. Koska sarjakuvassa ei voida esittää liikettä ja ääntä kuten elokuvassa, täytyy ne esittää graafisesti ja staattisesti (Herkman, s. 26). Liike rajataan ruuduilla.

Ruutujen väliin jäävä tila näyttelee yhtä tärkeää roolia kuin itse ruudut, sillä tämä välipalkki rajaa ja eriyttää sarjakuvan sivulla esitetyt asiat omiksi kohtauksikseen. Jotta syntyisi luonnollisesti etenevä tarina, tarvitaan myös lukijan kykyä täydentää rinnasteisesti ruuduissa esitetyt asiat jatkuvaksi yhtenäiseksi todellisuudeksi. (McCloud, s.7, s. 65 -69) Sarjakuvan lukeminen todella vaatii lukijalta osallistumista. Ruutu on sarjakuvan avain.



Kuva 1
McCloud havainnollistaa sarjakuvan kerronnllisuutta

2.4 Sarjakuvailmaisuus

Herkmanin mukaan sarjakuvailmaisun perustasoja ovat kuva, sana ja efekti. Efekteiksi Herkman kutsuu ääntä, tunnetiloja ja liikettä kuvaavia apuvälineitä. Kuvissa olennaiseksi hän mainitsee niiden kuvakoon, kuvakulman ja rajauksen (Herkman, s. 26 - 32, s. 44). Graafista suunnittelijaa kiinnostavat tietenkin sarjakuvissa käytetyt graafiset elementit kuten työpografia, viivapiirustus, sommittelu ja taitto.

Kerronta eli miten tarinaa viedään eteenpäin on tietenkin sarjakuvan olennaisin elementti. Tarinoiden keskeisimmät muutokset tapahtuvat siirryttäessä ruudusta ruutuun. McCloud mainitsee siirtymille kuusi eri kategoriaa:

- hetkestä hetkeen
- toiminnasta toimintaan
- kohteesta kohteeseen
- kohtauksesta kohtaukseen
- näkökulmasta näkökulmaan
- ei mitään seuraussuhdetta

Sarjakuvaa voidaan pitää nopeana ja populaarina viestintävälineenä, sillä se käyttää kuvaa ja sanaa. Kuvilla kertominen on yleisesti mielletty massoille suunnatuksi, koska se ei vaadi lukutaitoa. Jos kuva kuitenkin on jo tuhat sanaa, miksi sarjakuvassa täytyy olla teksti ankkuroimassa kuvan merkitys? Tekstillä ilmaistaan äänneitä, ja luodaan maailmankuvaa (esimerkiksi katukyltti). Sarjakuva kuvaakin nykyistä maailmaa oivasti, sillä tekstejä on kaikkialla.

Mikä vielä tehostaa sarjakuvan visuaalista voimaa, on sarjakuvissa kuvaamisen keinona käytetty yksinkertaistaminen eli ikonografisuus. Sarjakuvassa esiintyy myös metaforia kuin symboleita kuvaamassa asioita. Herkmanin tästä käyttämä esimerkki on hehkulamppu (s. 46). Kukapa ei yhdistäisi hehkulamppun syttymistä sarjakuvahahmon pään yläpuolelle valaistumiseen, äkilliseen ahaa-elämykseen tai keksimiseen?

Ikonisuus, pelkistäminen ja liioittelu on helpottavat nopeaa viestintää. Piirroksellisuus muistuttaa lukijaa, että on aina kyse keinotekoisesta todellisuudesta. Ikonisuus tai karikarivyyrimäisyys mahdollistaa monimutkaisen asioiden esittämisen yksinkertaisesti. Mitä pelkistetympi hahmo, sitä erilaisempi ihminen voi siihen samastua.

2.5 Tyyli sarjakuvassa

Tyyli määritellään *Maailman taiteen historia* –teoksessa (Honour, Fleming: Otava 1992) kahteen eri lajiin taiteessa: yksilölliseen ja ajallis-paikalliseen taiteilijaryhmän tyyliin. Heidän mukaansa yksilöllinen tyyli heijastaa sekä taiteilijan mieltymyksiä, manereja ja työmenetelmiä, että hänen identiteettiään ja maailmankatsomustaan (s. 23). Tyylin käsite kattaa kokonaisvaltaisesti taiteilijan työskentelyn. Tyyli on kuitenkin aina taiteen arvioijojien luoma väline, joka mittaa taiteen valtavaa kenttää.

Mistä tekijän ominainen tyyli sitten rakentuu? Ominaisytyyli tekijän valinnoista, eli on henkinen. Se on myös tekijän kädennäyte, eli fyysinen. Tyyli on tulkinnanvarainen asia, mutta ulkopuolisen tunnistettavissa. Tyylin voi määritellä paremmin joku ulkopuolinen kuin itse tekijä. Tyyli n siksi intuitiivinen lopputulos, joka rakentuu ajan myötä. Tyyli on pyrkimystä tietynlaiseen jälkeen tai ilmaisuun, mutta voi myös syntyä sattumanvaraisesti eli alitajuntaisesti. Tyyli mitä käsittelen tässä tapauksessa on persoonallinen eli taiteilijalle ominainen. Seuraavassa luvussa esitellään sarjakuvan yksittäisiä tyylilajeja taiteilijoiden esimerkkien kautta.

3. TYYLILLISIÄ ESIKUVIA

3.1 *Corto Maltese*

Mainitsin edellä, ettei opinnäyte ole uniikki taidesarjakuva joka syntyisi tyhjiössä. On aiheellista esitellä tekijään vaikuttaneita muita sarjakuvataiteilijoita.

Intohimoni sarjakuvaan herätti Hugo Prattin *Corto Maltese* –sarja, jotka luokitellaan usein ”laatusarjakuvaksi” (Herkman, s. 10). Pidän näiden albumien suurimpana ansiona tarinoista selvästi erottuvaa syvällistä taustatutkimusta sekä Pratt’n ruutujen taidokasta mustavalkoista tussijälkeä. Jotain mitä voin Prattilta koettaa lainata, onkin nimenomaan tämä mustavalkoinen tussityöskentely.

Pratt on lisäksi mestarillinen dramaturgi. Hänen albumiensa henkilögalleria on monitasoinen. Hän pyörittää albumeissaan samanaikaisesti historian tapahtumia, lukuisia eri henkilöhahmoja, paikkoja ja kulttuureita. Pratt’n henkilöhahmot uskaltavat olla ristiriitaisia. Haluaisinkin luoda samanlaisia henkilöhahmoja tuleviin sarjakuviini.

Corto Maltese –albumit ovat myös osoittaneet minulle taustatutkimuksen tärkeyden ja sen, että painetussakin jäljessä on mahdollista aistia taiteilijan läsnäolo viivan kautta. Esimerkiksi *Corto Maltese Siperiassa* –teoksessa (Jalava 1984) on ranskalaisen kustantajan täytynyt avata tarinassa esiintyvät henkilöt ja historialliset tapahtumat käyttäen karttoja ja vanhoja mustavalkoisia valokuvia apunaan. ”Johdannon” lähteinä on 18 teosta.

No Love Diana ei tapahdu todellisessa kaupungissa, joten taustatutkimusta ei Pratt’n pietteillä ole tähän tarinaan tarvittu. Prattilta olen hakenut tarinaan mystisyyttä. Pratt ei selitä asioita puhki, mutta hänen tarinansa eivät ole silti fantasiaa. Lukijan vastuu ja tulkinannan vapaus on tekijänä minulle tärkeitä. Prattin kerronnasta olen oppinut, että hyvä tarina jää mieleen, vaikkei sitä ymmärtäisikään.

3.2 Käsintehty, elävä piirrosviiva

Kaikki esikuvani jakavat käsin tehdyn elävän piirrosviivan. Vierastan tietokoneella tehtyä jälkeä, sillä se näyttää minusta kylmältä. Tietokoneella tehdessä kaikki on liian hallittua. Se poistaa tekemisestä virheet, mikä on tarpeellinen elementti piirroksissa.

Virhe, esimerkiksi siveltimen lipsahdus, voi tuoda kuvaan tekijältään suunnittelemattoman lisäyksen. Se pieni lipsahdus ruudun ääri viivan yli näyttää että työ on tehty käsin. Tietokoneella kaikki on käytännössä muokattavissa loputtomiin, joten voi olla vaikea päättää milloin työ on todella valmis. Taiteilijan harkinta vähenee. On paljon vaivalloisempaa tehdä kokonaan uusi ruutu käsin, kuin poistaa tietokoneella kaksi ylimääräistä viivaa.

Nykytekijöistä ihailen muun muassa Cristophe Blainin, Joann Sfarin, Marjane Satrapin, Craig Thompsonin ja Charles Burnsin tyyliä. Heidän teoksiaan en kuitenkaan esittele, sillä valitsin muutaman ja harvan esimerkeiksi. Edellä mainittujen tekijöiden jälki on erittäin yksilöllistä ja vähemmän kaupallista kuin amerikkalaiset supersankarisarjakuvat tai japanilainen manga. Heidän voimavaransa perustuukin massasta erottautumiseen. Heidän sarjakuva-albumeitaan voidaankin luonnehtia sarjakuvaromaaniksi (eng. graphic novel). Tyyliinsä ja kaupallisuutensa puolesta minunkin sarjakuvaani voisi kutsua sarjakuvaromaaniksi, sillä se on yhden ihmisen käsialaa ja tuleva omakustanne.

Pyrin tyyliissä belgialais-ranskalaiseen sarjakuvaan, vaikka sen kuvaus tuntuukin löyhältä. Se on niin sanottua *ligne claire* –koulukuntaa (suom. selkeä viiva), jonka tunnetuin tekijä on Hergé. Tässä tyyliissä käytetään piirustus-terää, eivätkä tyyliin kuulu varjostukset. Jälki ei ole plastista, jollaiseen minä tekijänä pyrin. Varjostamatta jättäminen vaatii värit, sillä muuten kuvapinnat ovat täynnä samanpaksuisia ja toisiinsa nähden epähierarkisia viivoja. Niistä on vaikea erottaa, mikä kuuluu esimerkiksi etu- tai takapinta-alaan. Sarjakuvaromaani on ainoa ”genre”, joka sopii kuvaamaan omaa tyyliäni. Sarjakuvien



Kuva 2

tyylilajeja on vaikea erotella, jota käsittelen seuraavassa kappaleessa.

3.3 *Lorenzo Mattotti, Milton Caniff, Jeff Smith ja Walt Disney*

Ohjaajani Matti Hagelberg ohjeisti minua käyttämään realistista ja helposti ymmärrettävää esitysasua, koska tarina on vaikeasti hahmoittuva. Hagelberg mainitsi minulle sopiviksi inspiraation lähteiksi mustavalkoiset *film noir* -elokuvat ja Milton Caniff'n sarjakuvat. Milton Caniffin mainitsen vain nyt nimeltä, sillä en halunnut ottaa hänen tyyliään esikuvakseni. Koen väärän esikuvan voivan muuttaa omaa ilmaisua, joka on vakiintumaton ja näin vaikutuksille altis.

Lorenzo Mattottin jälki muistutti Hagelbergiä omastani. Tämä oli valtava kehu, sillä häikäistyin tästä minulle aiemmin tuntemattoman taiteilijan tyylistä. Mattotti tekee pehmeitä ja eläväisiä hahmoja, jotka ovat kuin tanssijoita kuvattuna kesken liikkeen. Se tuo tekijän sarjakuviin plastiisuutta. Mattottin piirrostyylillä saa viivan liikkumaan paperilla. En kuitenkaan itse koe olevani vielä niin vapautunut piirtämisessä, että voisin tehdä Mattottin sarjakuvien kaltaisia lennokkaita hahmoja. Mi-

nun täytyy saada puurtaa paperilla ja sovitella linjoja toisiinsa, jotta saisin tekniikan sopimaan tarinaani. Rutiinin puuttuessa eivät hahmot todella lennä kynästäni. Mattottin tekniikka ei myöskään ollut sama kuin mitä halusin käyttää, joten etsin itselleni musteella ja siveltimellä tehtyjä esimerkkejä.

Tutustuin Jeff Smithin Luupäihin, kun ne ilmestyivät ensi kertaan Liken kustantamana suomeksi 1994. Smith tuli opinnäytteeseen uudelleen ajankohtaiseksi Abelin ja Maddenin johdosta. He esittelevät kirjassaan eri tekijöiden tyylinäytteitä ja kertovat näiden tekijöiden käyttämistä välineistä. Smith on yksi kuvallisesti esitellyistä taiteilijoista osiossa 13.1 Liquid Line (s. 190), jossa on tussauksesta ja siveltimen käytöstä neuvoja.

Smithiä kehutaan tietenkin vuolaasti, sillä hänen siveltimen käyttö on virtuoosimaista, mutta silti hallittua, hienostunutta, kineettistä ja elastista. Smith tekee tämän samalla siveltimellä kuin minä: Raphaél 8404 Martre Kolinsky France. Minä käytän numeroa #0 ja #2, Smith numeroa #1.

Smithin jäljestä puhuttaessa törmää useasti mainintaan, että hän käyttää animaatiomaista piirrosjälkeä. Tämä väite lienee perustuvan Smithin paksujen ja ohuiden viivojen käytöstä, sekä ruutujen tasapainoisesta ja yksinkertaisesta sommittelusta. Yksi vaikuttava tekijä luokitteluun saattanee toki olla se, että Smith perusti animaatiostudion nimeltä Character Builders.

Tuliko sarjakuva vai animaatio ensin? Jälleen saa huomata sarjakuvan olevan todella aikansa lapsi, sillä sarjakuvien luokittelu perustuu edelleen lähinnä niiden julkaisuformaattiin tai julkaisijaan (manga Japanissa, Marvel eli supersankarit Amerikassa ja Ligne Claire Euroopassa). Sarjakuvien kirjoja voidaan erotella myös englanninkielessä pelkästään ”comic” – ”graphic novel”. Sarjakuvamainen tyylin ajatellaan kattavan kaiken sarjakuvan, sillä on olemassa jopa niinkin karuja erotteluja kuin ”US. style” ja manga (lähteenä artikkeli *How to Create a Graphic Novel* wikipediasta –sivustolla).

Animaatiomaisella jäljellä viitataan Disney-animaatioihin. Sarjakuvia tutkiessa päädytään lähes aina Disney’in, sillä Disneyn animaatiot ovat niin

laajalti tunnettu. Walt Disney loi imperiumin joka toi animaatiot suurelle yleisölle koteihin ja teattereihin 1900-luvun alkupuolelta alkaen. Hänen yhtiönsä osasi hyödyntää nykyaikaisia teknologioita ihmisten viihdykkeeksi, sotapropagandaan kuin myös valistustyöhön. Ei siis voi olla mainitsematta Disney'tä, jos on kyse sarjakuvista. Disneyn salaisuus oli hyödyntää vanhat kansansadut, ja uudistaa niitä (Girveau, Diederer: *Walt Disney ja Euroopan taide*, Helsingin kaupungin taidemuseon julkaisuja, 2009). Miksi tehdä kokonaan uutta, kun voi tehdä vanhasta parempaa?

Saa asua kyllä länsimaisen sivistyksen saavuttamattomissa, ettei tuntisi Disneyn tarinoita. Mutta tyyli, minkä Disney teki tunnetuksi oli helppo lähestyä. Hän loi ihmismäisiä esineitä ja eläimiä, jotka osasivat puhua. Monet tarinoissa olleista hahmoista perustuivat vanhojen satujen arkkityyppeihin. Smithin hahmot jakavat tiettyjä piirteitä Disney –hahmojen kanssa. Mikki Hiiri on Leppo Luupää, hänen serkkunsa Tahvo on ilmetty Roope Ankka ja Auvo muistuttaa Hessu Hopoa. Lisäksi Luupäiden viehätyks perustuu mustavalkoiseen maailmankuvaan, jossa pahat ovat pahoja, hyvät hyviä. Luupäissä pienet ovat kohtaavat suuret. Disneyn tarinoiden maailmankuva on samalla tavalla naiivi ja yksioikoinen.

Lyhyt sanasto seuraavaan lukuun

Originaali on sarjakuvan yksittäinen, valmis sivu.

Synopsis on tiivistelmä tai yleiskuvaus esimerkiksi visuaalisesta tai kirjallisesta teoksesta. Synopsis pyrkii kuvailemaan teoksen sisältöä ja sen tuotantoa vastaamalla muun muassa kysymyksiin miksi, mitä, kenelle ja miten?

Pitch tai niin sanottu elevator speech on käsikirjoituksesta poimitut muutamat päätapahtumat. Se on maksimissaan muutaman sekunnin pituinen myyntipuhe, jonka tarkoituksena on esitellä pääpiirteittäin mistä on kyse.

4. PROSESSIN VAIHEET

Oheisella listalla esittelen mitä vaiheita sarjakuvani työstäminen on sisältänyt. Sen tarkoitus on ehdottaa, miten edetä omakustannetta suunniteltaessa. Olen jaksottanut työskentelyni listan mukaisesti.

Listan asiat ulottuvat opinnäytteprosessin ulkopuolelle, mutta olen halunnut mainita ne. Uskon usean omakustannesarjakuvan etenevän samalla tavalla. Ohjaajan voi korvata kustantajalla tai käsikirjoittajalla.

- idea eli tarina
- tarinasta synopsis
- tarinan esittely ohjaajalle/kustantajalle
 - apurahan hakeminen, synopsis ja luonnoksia esitellään apurahan myöntäjälle
- tarinan paloittelu kohtauksiksi
- kohtaukset ruuduiksi ->looginen järjestys
 - sivujen luonnosten esittely ohjaajalle
- hahmottelu mitä ruuduissa tapahtuu kuvallisesti
- originaalien luonnostelu
- originaalien tussaus
 - ohjaajan tapaaminen luonnosten ja yhden tussatun originaalin kanssa
- dialogi skissipaperille lopullisessa muodossaan
- originaalien skannaus koneelle
- sivujen koonti koneella
- kannen ja etulehtien suunnittelu
- painotarjouksien etsiminen
- albumin esittely jälleenmyyjille/kriitikolle/sarjakuvamessuilla

5. PROSESSIN KUVAUS

5.1 *Tarina*

Käsikirjoitukseni pohjautuu näkemääni uneen. Muokkaan tästä ajatussenvirrasta pitchin, jotta voin esitellä nopeasti tarinan muille osapuolille. Pitchin on tarkoitus herättää kiinnostus.

Uneni oli juonellinen kokonaisuus, jonka ajattelen käyttää koko pituudessaan käsikirjoitukseksi. Tässä vaiheessa minun täytyy kuitenkin päättää haluanko pitää sen unena, vai käsitellä sitä vain tarinana. Minusta tarina kärsisi jos sitä lukisi unena. Vaikka se olikin epätavallinen uni, en ymmärrä miksi se kiinnostai lukijaa sellaisenaan. Silloin lukija väistämättä pohjisi millainen on unennäkijä. Tämä veisi huomion hahmostani ja tarinan eri tasoista. Siksi poistan maininnan unesta kokonaan No Love Dianasta. Tämä avaa mahdollisuuden myös muokata tarinaa vapaammin.

Ohjaajani Matti Hagelberg ei heti tekstini luettuaan uskonut sen soveltuvan sarjakuvan juoneksi. Luettuaan sen uudestaan hän löysi siitä eri tasoja ja miellelyhtymiä. Tämä on tärkeää, sillä jos tarina ei raakileena herätä tunteita, ei se sitä tule tekemään myöhemminkään. Mitä laajempi kokonaisuus, sitä enemmän siitä on muokattavaksi paperille asti.

Hagelberg kuvasi tarinasta löytyvän monia viitteitä muihin teksteihin ja ilmiöihin. Häntä tarinani tunnelma muistutti ohjaaja David Lynchin ja film noir –elokuvia. Hän löysi siitä viitteitä jungilaiseen ajatteluun ja pulp-kulttuuriin. Tämän pohjalta hän ehdotti minulle mustavalkoista esitystapaa ja ruutuja, joissa on paljon varjoja luomaan uhkaavaa ja mysteeristä tunnelmaa.

Arvostan ohjaajani tekemiä huomioita. Kun hän kuvaili mitä hän ajatteli, sain itsellenikin siihen uusia näkökulmia tarinaani. En ollut löytänyt mitään muita tasoja tarinasta, sillä omassa mielessäni se oli suurin osin toiminnallinen ja kohtauksesta kohtaukseen etenevä kertomus. Sain Hagelbergiltä tarinani työstöön monta visuaalista lähdettä, joista ammentaa kerrontaan ratkaisuja.

Luetutin tarinaa myös ystäväilläni, jotka kommentoivat sitä jännittäväksi ja mielenkiintoiseksi. He sanoivat haluavansa nähdä sen valmiina sarjakuvana. Tarinan esittely muille on ensimmäinen askel sen sarjakuvaksi saattamisessa. Huomasin mihin ihmiset kiinnittävät huomionsa, tai kiinnostaa-ko tarinani heitä ylipäätään.

Ohjaajani huomiot nostivat jotkut kohdat muita tärkeämmiksi. Hagelbergin mielestä päähenkilöni tausta ei ole oleellista lukijalle. Hän suositteli minua lisäksi poistamaan tapahtumajakson, jossa paljastetaan kuka tai mikä on tarinan rikoksen takana. Tämän tarkoituksena on lisätä mystistä tunnelmaa sarjakuvani kerrontaan. Lisäksi päätin tässä vaiheessa hylätä ajatukseni esittää päähahmoni henkilöhistoriaa, sillä ohjaajani mielestä se olisi jo toinen tarina. Hagelbergin neuvosta jätän hieman pettyneenä pois tarinasta pitkän kohtauksen, jossa kirja surmaa naisen (ks. viite).

Sarjakuvani työnimi oli pitkään Todistaja, mutta vaihdoin sen No Love Dianaan. Alkuperäinen nimi viittasi enemmän tapahtumaan kuin päähenkilöön. Koska tarinani keskittyy pitkälti hänen ympärille, täytyy sarjakuvan nimeen sisältyä myös päähenkilön nimi. Tarinan nimi No Love Diana voidaan lukea erillisinä sanoina, joille merkityksen luo tapahtumat sarjakuvassa. Nimi sisältää kysymyksen miksi, ja vastaa samalla mitä tarinassa tulee tapahtumaan.

Minusta nimen englanninkielisyys ei haittaa, koska sanat ovat niin helposti ymmärrettävissä. Lisäksi se mahdollistaa kielen vaihdon suomesta englanniksi niin halutessani. Englanti on myös myymisen kannalta parempi, sillä silloin voin tarjota sitä levitykseen Suomen ulkopuolelle.

Miksi tällä Dianalla ei ole elämässään rakkautta? Eikö hänelle todella tule olemaan sitä? Nimessä on romanttinen pohjavire, jonka sana rakkaus (*love*) antaa. Nimessä on varma lupaus siitä, että tarinassa jollain muotoa tullaan käsittelemään rakkautta. Sana ei (*no*) taas tekee rakkauden maininnasta aktiivisen, koska se kieltää sen tai antaa ymmärtää että Diana ei ole rakastettava. Nimessä on kiinnostava paradoksi.

Aristoteleen *Runousopissa* ihminen toimii luonteelleen ominaisesti. Tekikö päähenkilöni Diana siis jotain luonteelleen vastaista, joka pani liikkeelle hänen elämänsä muuttavan tapahtumien ketjun?

Tarinan alkuperäinen teksti on liitteenä numero 1, pitch liite numero 2.

5.2 Synopsis

Muokkaan tarinasta synopsisen, joka on tästä lähtien käsikirjoitus. No Love Dianan synopsis ei sisällä dialogia, koska sitä on tarinassa verraten vähän. Tunnelmointi ja kuvailu on synopsisessä turhaa, joten se tuntuu erittäin epäluovalta osalta idean muokkaamista.

Poimin tapahtumat, jotka järjestelen seinällä *Post-It* –lapuin. Näin näen sopivan järjestyksen hahmottaen samalla kokonaisuuden. Ohjaajan neuvosta poistan tässä vaiheessa vielä muutaman kohtauksen. Kohtaus, missä kirja ja malja lentävät yöllä murhaamaan Prinssin naisystävän, on Haggelbergin mielestä turha. Lisäksi se muistuttaa kuulenma liiaksi Disney'n elokuvia, joissa astiat heräävät eloon tanssimaan ja laulamaan. Yhdyn itsekin tähän mielipiteeseen, sillä luulenpa että tämä osottautuisi todella koomiseksi elementiksi lopullisessa sarjakuvassa.

Unen käyttäminen käsikirjoituksen lähtökohtana on erittäin ovelaa, huomaa. Henkilöt ovat valmiina mielessäni, samaten henkilöiden vaatetus ja ulkoasu. Minun ei tarvitse miettiä paikkoja tai kohtauksien tunnelmia, sillä olen ne ikään kuin kokenut ja elänyt. Myös Aristoteleen runousopissa selitetään hyvän tarinan syntyvän tekijänsä kyvystä eläytyä tekstiinsä. Ajatuksen taustalle on se, että vain kärsinyt osaa kuvata mitä kärsimys on.

5.3 Hahmon luominen

Luonnostelen paperille No Love Dianan päähenkilöä, Diana Varmaa. Minun ei täydy kauan etsiä hänelle ilmiä, koska olen unessa hänet jo kertaalleen kuvitellut. Toki unessa olin hän, ja näiden tuntemusten perusteella olen muodostanut käsitykseni Dianan taustasta, luonteesta ja mitkä ovat hänen toimintamallinsa. Alla on yksi ensimmäisistä luonnoksista.

Ensimmäisissä luonnoksissa Diana on realistisempi. Suurimmat muutokset tapahtuvat hahmon hiuksissa, ja kasvojen muodossa. Piirrän Dianan otsahiuksiksi kaksi ympyrää, joista tulee mielen Mikki Hiiri. Pallojen käyttö on kätevää luonnostelessa hahmoa ruutuihin, sillä aloitan niistä ja ne pysyvät kuta kuinkin samanlaisina. Hiuksista on helppo aloittaa, mutta seuraavana tärkeänä elementtinä hahmoissani ovat nenänsä. Hahmojen luonnostelussa aloitan hiuksista, nenästä ja siirryn sitten kasvoihin ja lopulta silmiin.

Se mikä ruuduissa lukijalle esittäytyy, on vain jäävuorenhuippu kaikesta siitä taustatyöstä, mitä olen tarinan kertoakseni joutunut tekemään. Minun täytyy tuntea päähenkilöni kauttaaltaan, jotta edes pieni elävyyden hippu välittyisi paperilla lukijalle asti.

Tiedän, että Diana Varma ei ole kotoisin kaupungista, jossa elää. Hänellä on tylsä, avokonttorissa tapahtuva toimi, eikä hän käy paljon ulkona. Hän on noin 26 - 33 vuotias sinkku, jota odottaa kissa kotona. Hänen lähimmät ovat setä ja täti, jotka asuvat poissa kaupungista maaseudulla. Setä ja täti ovat tunteneet hänet kauan, ja suhtautuvat isällisesti ja äidillisesti Dianaan.

Diana on eräänlainen antisankari, jossa en ole yrittänyt kuvailla mitään stereotyyppiä. Diana ei ole tyyppillinen ”ressukka”, ”kovan onnen sankari” tai ”veijari”, jollaisena antisankarit usein esitetään.

Verratessa päähenkilöäni esimerkiksi epäonniseen Aku Ankkaan, jonka vastapari on onnekas Hannu Hanhi, Dianalla ei ole vahvoja tunteenpurkauksia. Dianan vastaparina tarinassa on kuuluisa ”Prinssi”, joka on sa-

malla tapahtumien liikkeelle paniija.

Dianan hahmo on muotokuva kiltteydestä. Kiltti nainen, joka käy töissä säännöllisesti, pukeutuu asiallisesti ja ostaa itselleen joskus uuden mekon tai huulipunan miettimättä koskaan kummempia. Halusin säilyttää nämä pienet naisellisuuden symbolit Dianan hahmossa. Lukija voi arvaila toivooko Diana itselleen miespuolista huomiota. En kuitenkaan aio sitä seilittää, sillä seksuaalisuus on latenttina voimana tarinassa läsnä. Diana ei etsiydy varta vasten seikkailuihin; hän on nainen, jolle ei koskaan tapahdu mitään.

Muovailin hänestä rintakuvan muovailuvahalla, jotta voin tarkastella hänen kasvojensa muotoja monesta eri kuvakulmasta, ja tehdä hänelle eri ilmeitä. Tämä helpottaa piirtämistä.

”Muita henkilöitä en näe tarpeelliseksi luonnostella etukäteen ennen originaalien piirtämistä, sillä he esiintyvät vain muutamissa ruuduissa.” Tämä oli pöyhkeä ajatukseni ennen tapaamistani ohjaajani kanssa. Vai ei luonnostelua? Ihmisen oikeaoppinen anatomia on niin vaikea asia säilyttää piirroksissaan ilman mallia tai todella työlästä, jatkuvaa harjoittelua.

Tässä asiassa jouduin petraamaan todella paljon. Aloin ottamaan itsestäni kuvia, joiden pohjalta piirsin asentoja hahmoilleni. Miehiin käytin mallina poikaystäväni. Huomasin, että varsinkin kädet ovat vaikea osa ihmisen vartaloa, ja elekieltä että niiden asentoihin todella kannattaa panostaa. Hagelberg kutsui tätä tutkimiseksi.

Kasvojen muutokset ovat vaikeimmat, sillä niiden ilme muuttuu oleellisesti jo pienestä kuvakulman muutoksesta. Kasvot suoraan edestä, viistosta, sivulta ja takaa ovat kuin eri ihmisen kasvoja.

5.4 Luonnostelu tekstein ja kuvin

Ohjaajani neuvoo minua pitäytymään yhdeksässä ruudussa per sivu. Tämä nopeuttaa niiden valmiiksi saattamista, sillä vaatii taitoa ja kokemusta sommitella ruutuja. Pidemmässä sarjakuvassa (tässä eriytän sarjakuvastripin ja sarjakuva-albumin) lukemiseen vaikuttaa ruutujen kompositio ja koko. Koko vaikuttaa aikaan, ja gutter (englannista, suomeksi katuoja/välipalkki, on ruutujen välissä oleva tila) dramaturgiaan. Sarjakuvassa tarinan kerronnan olennainen osa on myös se mitä ei näytetä.

Seuraavaksi luonnostelin ruudut sivukohtaisesti, ja kirjoitin niiden sisään mitä ruudussa tapahtuu. Tämä esti lukkiutumisen yhteen tiettyyn esitystapaan.

Alan luonnostella visuaalisesti mitä ruudussa tapahtuu, mutta hylkään tämän pian aloittamisen jälkeen. En jaksa piirtää kahteen kertaan ruutuja, vaan palan halusta jo alkaa piirtää originaaleja.

Luonnostellessani en jättänyt ruutujen väliin tilaa, sillä ne tuntuivat ahdistavilta. Tämä haittasi tussatessa siinä määrin, että jouduin sen aloittaessani piirtämään vielä kulmaviivaimen avulla piirtämään ruudut. Tämä oli yllättävän työlästä, mekaanista suorittamista jonka olisin kernaasti tehnyt jo luonnosteluvaiheessa. Hylkäsin tämän tavan, ja nämä luonnostellut originaalit, koska ruutujen pois jättäminen kostautui niin pahasti tussausvaiheessa. Seuraavissa luonnoksissa olen käyttänyt ruutuja jo piirrosvaiheessa, sillä aloitan niistä. Ruutuihin on vain pakko tottua, ja niitä on lakattava varomasta.

Joihinkin puhekupliin kirjoitin jo dialogin ylös, mutta joistakin olen sen jättänyt pois. Kenties pidin luonnostellessani sitä varmana, että muistan mitä olin puhekupliin ajatellut. Pääpiirteittäin tiedän toki, mitä henkilöni tulevat sanomaan, mutta senkin olin jättänyt myöhemmäksi ja se lisää työmääräni loppua kohden. Hagelberg neuvoi minua piirtämään puhekuplaan rivit, jotta tiedän miten teksti sijoittuu ja kuinka suuren kuplan se tarvitsee. Ei olekaan selvää kuinka suuri kuplasta täytyy tulla, kun sitä piirtää A3-kokoon. Lopullisessa koossa puhekupliin täytyy jäädä tarpeeksi

ilmaa, jotta teksti on silti luettavan kokoista.

Monesti miettiessäni ruudun dialogia, löydän myös samalla asennon ihmisille. Asennot muovautuvat sen mukaan, mitä hahmo on juuri tehnyt tai tulee tekemään. Asento voi myös kertoa paljon sanattomia viestejä.

Yritän vaihdella kuvakulmaa paljon ruuduissa. En tiedä tekeekö se tarinan etenemiselle palveluksen vai sirpaleittaako se sitä. Minusta se tuo mukavaa vaihtelua. On myös tärkeää tämä tarinan kannalta tuoda esiin päähenkilöni reaktioita ja tunteita puoli- ja lähikuvin. Erikoislähikuvia käytän objekteista, jotka ovat merkityksellisiä tarinalle.

5.5 Paperin valinta

Valitsen paperikseni Fabrianon Accademian kokeiltuani aluksi toista laatua. Tämä edellinen paperi oli liian ohutta, eikä saatavilla Suomesta. Tämmäkään paperi ei toimi. Pintatekstuuri on toki kaunis, rouheaa ja eläväinen, mutta huomaan että piirustusterä liikkuu sillä huonosti, koska alkaa raastaa paperin pintaa. Luonnosteltuani 23 sivua tällä paperilla, siirryn tavalliseen kopiopaperiin. Teen siis kaiken uudestaan uusilla papereilla. Tämä radikaali muutos

Accademian ongelmat olivat sen pintarakenne, ja sen koko: 29,7 x 42 cm. Uusi paperi on ostettu Turkista, ja on yksittäisinä arkkeina koossa: 25 x 35 cm. Rajaan ruudut 1 cm ja 0,7 cm reunoista, ja ruutujen väliin jätän yhden senttimetrin. Rajatessa ruutuja, huomaan että paperin koko vaihtelee hieman, se saattakin olla 35,2 tai 24,9.. Päätän, ettei nyt välitetä näistä pienistä, vaan mennään sillä mitä edessä on.

5.6 Piirtäminen

Kokeilen aluksi piirtää pari ruutua per arkki, ja käytän siinä apuna pahvista leikkaamaani neliötä. Siirryn kokeilemaan yhtä ruutua per arkki.

Tällä tavoin on kuitenkin vaikea tarkkailla miltä sivun kokonaisuus näyttää ruutujen suhteessa toisiinsa. Päädyn lopulta luonnostelevaan koko sivun kerrallaan.

Piirtäessäni huomaan, etten haluakaan pitäytyä samankokoisissa ruuduissa joka sivulla. Harkinnan mukaisesti saatan käyttää puolet sivusta. Ruudut tuntuvat ahdistavilta, enkä tee ruutuihin väliä. Voin vielä tietokoneella siirrellä ruutuja ulommaksia toisistaan tai ennen tussausta kumittaa pienen alueen ruutujen välillä. Piirrän ruutujen ääriviivat vapaalla kädellä, sillä viivottimella tehdyt viivat voivat näyttää piirrosjäljen vieressä olevan eri maailmasta.

Ensimmäisillä sivuilla jaksan vielä luonnostella yksityiskohtaisemmin. Luovun tästä, sillä pelkään haluamani lennokkuuden ja luonnosmaisuu- den katoavan tussausjäljestä. Olisi parasta, jos voisin tussata nopeasti ja kummempia ajattelematta. Unohdan piirtäessä, ettei mikään sivu ole lo- pullinen, tai että voin tehdä aina uusiksi.

Piirtäminen vie paljon energiaa. Sopivan hetken löytäminen ei helppoa. Jos keskittymistäni häiritään, en voi jatkaa. Päätelen, että työhuone olisi ihanteellinen. Tällä hetkellä piirrän kotonani, jossa häiriötekijöitä on ympäriinsä. Olen myös kasannut tekemiselleni paljon paineita, ja piirtä- misen aloittaminen tuntuu vastenmieliseltä. En oikein ymmärrä miksi, kun piirtämisen pitäisi olla hauskaa. Jäljen tasalaatuisuus taitaa olla asia, mikä minua siinä hermostuttaa. Huomaan monesti sokeutuvani jäljelleni; en tiedä pidänpö siitä. Asia vaivaa minua, ja hidastaa tekemistäni. Pyöris- kelen kaikenlaisten henkisten kriisien parissa - lauseet ”kuten en osaa enää piirtää”, ”tästä tulee ihan kauhean näköinen” vaanivat minua piirustuspyö- dän ääressä.

Asettelen aina välistä arkit lattialle, jotta voin nähdä kaikki sivut kerralla. Vien tarinaa tavanomaisesti eteenpäin vasemmalta oikealle, ylhäältä alas- päin. Ensimmäisillä sivuilla laitan sivunumerot sivujen alalaitaan, mutta tajuan sen turhaksi. Voin piirtää sivunumeron erillisenä, ja asetella ne tie- tokoneella.

5.7 Tussaus

Valittavanani on piirustusterä tai sivellin. Muste on klassinen Indian Ink. Ei ole mikään pakko käyttää pelkästään mustetta, sillä sarjakuvan voi toteuttaa millä tahansa tekniikalla. Haluan näyttävän, mutta helpon välineen. Musta muste on todella näyttävä valkoisella paperilla ja näyttää siltä myös skannauksen ja painatuksen jälkeen. No Love Dianassa en halua kokeilla muuta, vaikka vesivärit ja liidut olisivatkin minulle mieluisia välineitä.

Terä on hankala käyttää, ja siitä muste leviää paperille. En haluaisi työvälinettä, joka on tällainen. Mutta koska terällä tehty viiva on terävempi kuin siveltimellä tehty, haluan käyttää kumpaakin. Siveltimen ja terän jälki näyttävät hyvältä yhdessä, ja niiden yhteiskäyttö luovat kontrastia. Monet tekijät tekevät näin.

Tussausvaiheen virheitä voi peittää korjauslakalla tai valkoisella akryyli-maalilla. Originaaleihin voi myös liimata uuden kerroksen pilalle menneen ruudun päälle. Hagelberg muistuttaa minua, ettei mitään saa teke-mättömäksi paperilla.

Kokeilen muutamaa muuta piirustusterää, ja yritän pestä niitä hellävaraisesti, jotta leviämisen aiheuttamat tukkeumat poistuvat terästä. Käytän Marseilles-nimistä saippuaa, sillä piirustusvälineiden huolellinen pesu on kriittisen tärkeää niiden elinkaarta ajatellen.

Jotain on nyt väärin. Tuskailen ja taistelen paperin ja välineiden kanssa. Terä tukkeutuu, eikä paras Maitre Kolinskyn sivellin ei tee hyvää viivaa. Vaikka esittelen ensimmäisen valmiin sivun, en oikein tiedä mitä ajatella siitä. Välillä se on hyvä, kun taas välistä sivu on ihan tarpeeksi hyvä. En kuitenkaan millään halua seistä tekijänä sen takana. Minulta puuttuu in-nostus tätä jälkeä kohtaan.

Olin luonnostellut sivut ilman ruutuja, jotka piirsin sitten ennen tussa-usta. Tein siveltimellä ruudut, mutta varjostuksen terällä. Siveltimellä

tehdyt ruudut eivät olleet suorat, ja niiden paksu viiva näytti kömpelöltä. Hagelberg ei pitänyt sivua huonona, eikä tyylikään ollut ongelma. Hän mainitsi vain anatomian tutkimisesta, ja että hahmojen kädet olivat epäselviä möhkäleitä. Jotkut pitivät viivoja hienoina, mutta varjostus oli kuu-
lenma tukkinut sivun.

Olin ongelmissa, sillä en tiennyt miten jatkaa; aloittaa kokonaan alusta, muuttaa jälkeä tai välineitä, vai jatkaa vihaamallaan tyyllillä tuntien epäonnistumista jokaisesta viivasta? Tämä käännekohta keskeytti tekemiseni, koska en vain yksinkertaisesti tiennyt mitä tehdä. Ja itsenäisesti, yksin ja itselleen työskentelevällä tällainen ongelma voi olla ylitsepääsemätön.

Kysymyksiä, joita esitän itselleni: miksi teen tätä? Onko tällä mitään merkitystä? Lisääkö tämä onnellisuuttani, vai onko sillä avain epäonneeni? Näistä kysymyksistä voi syntyä luovuus, mutta nämä kysymykset voivat myös tuhota sen. Uskon, että tekijä joka välittää teoksestaan todella paljon, tekee siitä oikealla tavalla henkilökohtaisen. Se henkilökohtaisuus on omistautumista, joka välittyy työstä. Mitä se tarkoittaa käytännössä on huolellisuutta ja jäljen tarkkuutta. Mutta tämä kaikki vaatii todella energiaa muokkaamiseen ja korjaukseen.

Miksi on vaikea kysymys, johon on pakko vastata luodessaan jotain. Tämän kysymyksen esittämiseen on tähdätty myös Muotoiluinstituutissa, sillä ensimmäisenä vuotena käydyssä Kari Lohkon opintokokonaisuudessa painotettiin kaikkien suunnitteluprosessien tarpeellisuuden perusteluun. Tähän hyvänä lähde-
teoksena toimi Victor Papanekin *Turhaa vai tarpeellista* –teos, jonka opit todella sisäistin. Vaikka Papanek kirjoittaakin lähtökohtaisesti teolliselle suunnittelijalle, soveltuvat hänen ajatuksensa suunnittelijan eettisestä vastuusta kenelle tahansa, joka luo uuden tuotteen.

En repinyt aiempia piirroksiani, vaan nöyryin ja aloitin piirtämisen uudelleen alusta. Vaihdoin paperia, mutten välineitä. Tämä oli tekijälleen suuri oppi kärsivällisyydestä. Tällä kertaa luonnostelin tarkemmin ottamalla mallia. Etsin myös helpottavia ratkaisuja luonnosteluun, kuten jo aiemmin hahmoista selittävässä kappaleessa kerrottiin. Tässä versios-

sa tykästyin hahmojeni piirteisiin, ja nautin niiden piirtämisestä. Teroitin mielessäni tekeväni parempaa jälkeä, kun syvennyn paperin ääreen ja nautin piirtämisestä.

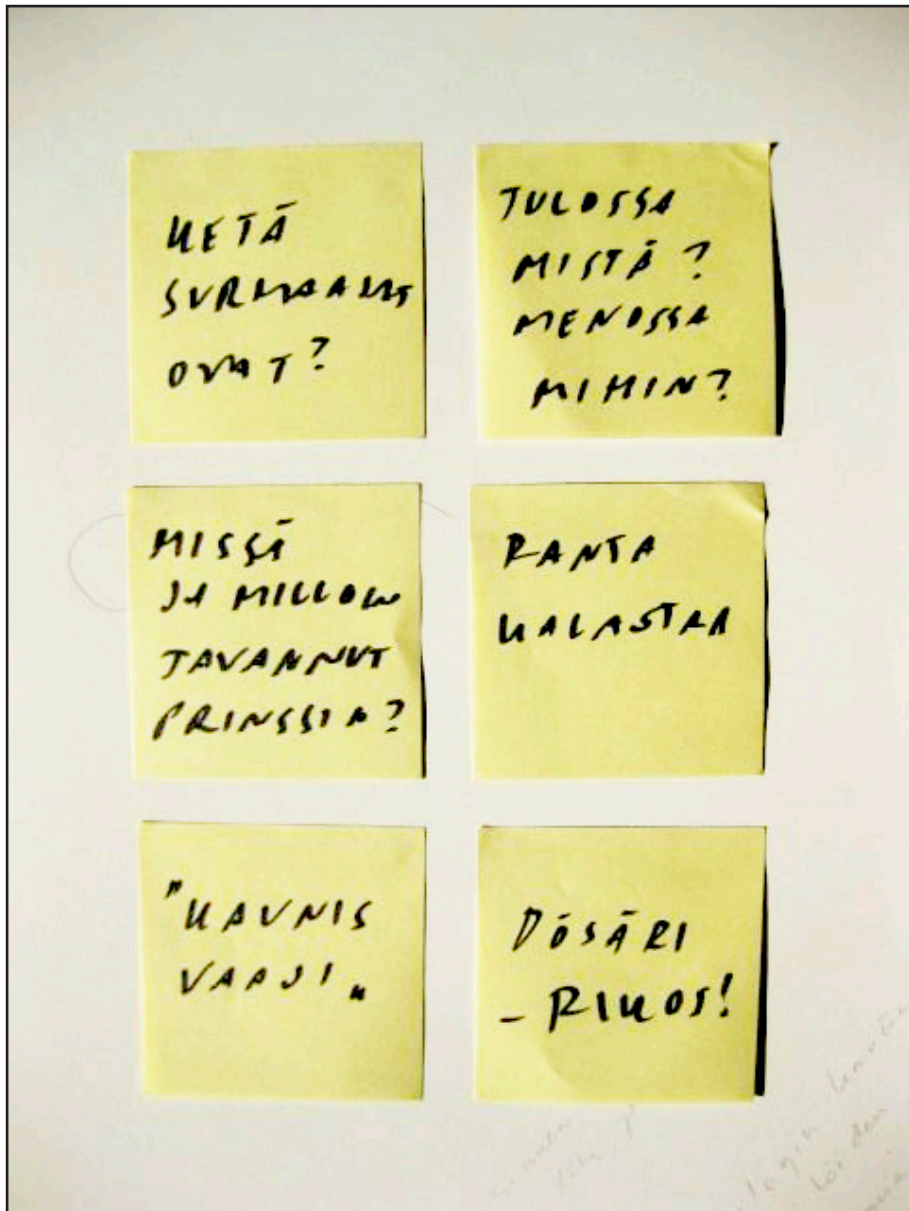
Käytin terää piirtäessäni ruutujen ääriviivat. Hahmot maalasinkin Kolinskyn 0 –koon siveltimellä. Suuremmat mustat alueet täytän siveltimellä numero 2. Jopa 0 –koon sivellin on liian iso tarkimpiin viivoihin. Hintakaan ei aina takaa siveltimelle parasta mahdollista laatua.

Ruutujen piirtämisessä terällä täytyy huomioida viivoitin, kuten Abel ja Madden ohjeistavat. Se ei saa olla tapapaksu, jolloin muste sotkeutuu sen alle, ja leviää. Tämäkin tuli huomattua kokeiltuani ensin vääränlaista viivoitinta. Reunastaan kaltevalla viivoittimella muste ei leviä sen alle. Viiva saattoi kuitenkin sotkeutua, jos terässä oli liikaa mustetta.

Tussaus on todella hidasta. Käsi ei saa täristä, ja täytyy pystyä keskittymään kokonaisvaltaisesti. Keskittymistä vaatii tehdä eläviä viivoja siveltimellä, ellei halua tasapaksuja vetoja. Vetojen tulee olla keveitä viivan alkupäässä, ja raskaita loppupäässä. Parissa tunnissa saa valmiiksi kentties ruudun tai kaksi. Kokonaista päivää ei jaksaa maalata, sillä asento on äärettömän huono (nenä kiinni paperissa ja selkä köyryssä: ergonomista tämä maalaaminen ei ole ollenkaan), mutta se keskittyminen vie kaiken energian. Tämä todella käy työstä.

Maalaan ääriviivat ensin, jonka jälkeen täytän suuret mustat alueet. Aluksi en varjostellut, mutta keksin siihen tavan; aloin täyttämään katveet mustalla kurvikkaasti. Tämä varjostus sopii film noir-maiseen tarinaan, jossa on pimeää ja synkkää, varjot levittäytyvät kaikkialle. Valo pysyy samanlaisena kaikissa ruuduissa.

Tekemisen tulisi olla hauskaa, jotta sitä jaksaa, ja lopputulos niin selvästi perusteltu, että jaksaa vaikei enää olisikaan hauskaa. Se maali tulisi välkyä selvänä mielessä, muttei häiritä työskentelyä olemalla liian kirkas.



Tarinan järjestystä, loogisuutta ja etenevyyttä miettiessäni heräsi kysymyksiä, joita oli hyvä käsitellä post-it-lapuilla.

kuusi
koyun an
huvon
puheloja

1. ravan
onen

Netti opit
onli ray an
ji samon N.ell
pube kupa

D huvele
talon luvaki

3 lastentun
talon ta kuu
po llun pithe

180 kuuu jinnete

D huvele
tuotehe
huvon

2 nee elee
madon onliu
to kuuu

ni ma
kunn



1

2

2. 10. 10. 10.

10. 10. 10. 10.

10. 10. 10. 10.



Luonnoksia Dianan hahmolle.
Kasvojen muoto ja hiukset
muuttuivat dramaattisimmin.

Ylhäällä (on epäselvällä käsialallani hahmotelma mitä kyseisen sivun ruuduissa tapahtuu; sivulla on kuusi ruutua, kolme ensimmäisellä rivillä, sitten kaksi ja viimeisellä rivillä yksi.

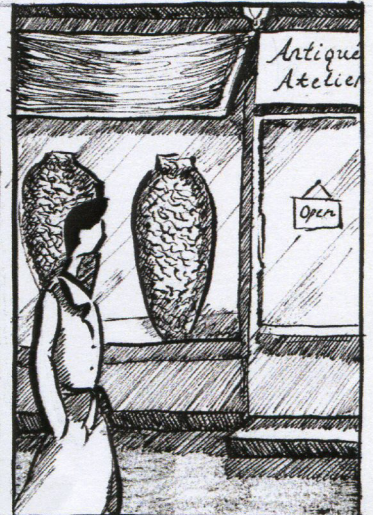
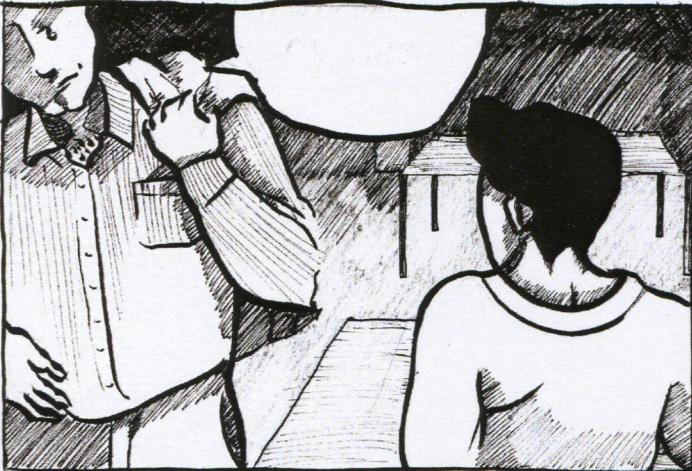
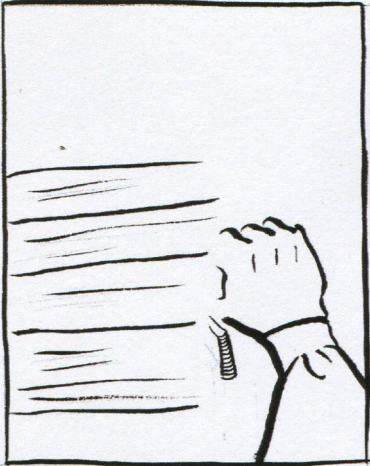
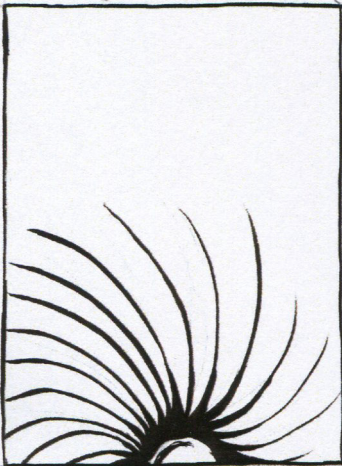
Alakuvassa on yhdeksän ruudun sivusommitelma.



Luonnoksista alkaa löytyä Dianan lopullinen habmo. Ominaisinta vielä tässä vaiheessa Dianalle on musta polkkatukka ja suora nenä.



Muovailuvaha mallinnokseni Dianasta kärsi kuumuudesta. Muovailuvaha on materiaalina aina uudelleen muutettavissa, mutta altis mm kuumuudelle, pölylle ja muulle lialle. Tämä vaha oli aloittaessani muovailemaan valkoista.





5.8 Originaalit

Kahdella edellisellä sivulla ovat ensimmäiset versiot originaaleista. Esitteen tässä luvussa sarjakuvan kaksi ensimmäistä sivua Accademia –paperille tussattuina, sekä uudet versiot.

Tarina alkaa toimistosta, jota kuvataan sarjakuvan ensimmäisellä sivulla. Yritin ensimmäisessä ruudussa kuvata *Rolloflex* -laitetta, jota päähenkilö pyörittelee tylsistyneenä. Harmillisesti löysin laitteen vain Akateemisesta kirjakaupasta sadan euron hintaan. Päätin, että pyörivän paperin liike riittää kuvaamaan vehjettä. Se saa jäädä viittaukseksi.

En kuvaa Dianan kasvoja vielä ensimmäisellä sivulla, koska haluan lukijan tutustuvan häneen pikku hiljaa. Jätin miehen kasvot kuvaamatta myös, koska halusin ensimmäisen sivun kuvastavan yksinäisyyttä.

Yksinäisyys on syy, miksi Diana on viimeinen lähtemään toimistolta. Hänellä ei selvästikään ole tekemistä illalla. On perjantai, vaikkei sitä havainnollisteta missään ruudussa.

Maalasin ruutujen ääriviivat siveltimellä. En ollut tyytyväinen näihin epätasaisiin viivoihin. Ne olivat liian paksut ja epäselvät, jonka takia ne vetäivät itseensä liikaa huomiota. Ne tekevät ruuduista sotkuisen näköisiä.

Varjostukseen käytin terää, jolloin sain erittäin pientä ja tiheää jälkeä aikaiseksi. Tämä tapa varjostaa oli toki erittäin työläs, ja hankasi paperin pinnan rikki. Paperi tukki terää, jota joutui alituisen pesemään.

Yritän hahmottaa mitä tässä ensimmäisessä versiossa ja sen tyyliä epäonnistui. Koin tekemisen raskaaksi, enkä ollut varman sen tyylistä. Minulla oli ollut takanani todella pitkä tauko piirtämisestä, joka näkyi minusta hahmojen jokseenkin löperöstä ulkonäöstä ja viivoista.

Vaikutelma näillä sivuilla on rauhaton. Pidin muuten kyllä ruutujen sommittelusta, jota myös Hagelberg kiitti toimivaksi. Kerronta toimii myös

hyvin, sillä kullakin sivulla on näennäinen alku ja loppu. Tämä on tärkeää sarjakuvan sivulla, jotta tapahtumat sivuilla pysyvät tiiviinä.

Tyyli on makuasia. Huteran näköistä piirrosjälkeä hyödyntää esimerkiksi Marjane Satrapi sarjakuvassaan *Pistoja* (Like 2010). Ohessa esimerkki sarjakuvan ensimmäiseltä sivulta.



Satrapi on saanut jäljen toimimaan jättämällä ruudut pois. Salaisuus lie-
nee sivujen sommittelun ilmavuudessa. Kun ruudut eivät rajaa tapahtumia
sivuilla, voi katse kiertää valkoisella taustalla kelluvia hahmoja ilman että
katsetta olisi ruuduin rajattu. Musta on rajua, mutta pehmeät ja epätarkat
viivat pehmentävät vaikutelmaa. Rytmi työhön rakentuu täysin koko si-
vun sommitelman varaan. Satrapin teoksen koko onkin pieni: vain 13,6
x 19 cm.

Haluan tarkempaa jälkeä. Jeff Smithin *Luupäät* –sarjakuvassa (Like 2002,
toinen painos) on hyvä esimerkki haluamalleni tyyliille. Seuraavalla sivulla
esitetty kuva on sarjakuvan ensimmäinen sivu. Smithin jälki on lennokas-
ta sivellintyöskentelyä, ja hän tekee tarkkoja viivoja.

Smithin sivukoko on 17,3 x 24,8 cm. Vaikka sivulla ei ole sinänsä mon-
taa elementtiä, on tilavaikutelma selvä. Linjojen paksuus tuo esitellyiden
asioiden välille hierarkian. Takana olevat asiat ovat hennosti hahmoteltu.
Edessä olevat asiat, kuten kivellä hikoileva hahmo, ovat kuvattu paksuin
viivoin. Tämä esitystapa on selkeä.

5.9 Uusi jälki

En yllä Smithin jälkeen uusissakaan sivuissanikaan. Harjoittelun ja pa-
rempien välineiden kanssa voin siihen pitkällä tähtäimellä päästä. Nyt
tyylini on Satrapin ja Smithin välissä. Esittelen uutta jälkeäni sivulla 46.
Kuvassa ovat uudelleentehty sarjakuvani toinen sivu.



Oheisessa kuvassa on Dianan
lopullinen kasvojen muoto. Tä-
hän ruutuun olen todella tyyty-
väinen. Hyödynnän siinä löy-
täämäni uutta tapaa varjostaa,
joka perustuu siveltimellä väri-
tettyihin mustiin värikenttiin.
Kurvikkaiden varjojen kärjet
luovat jännitettä kuvapintaan.



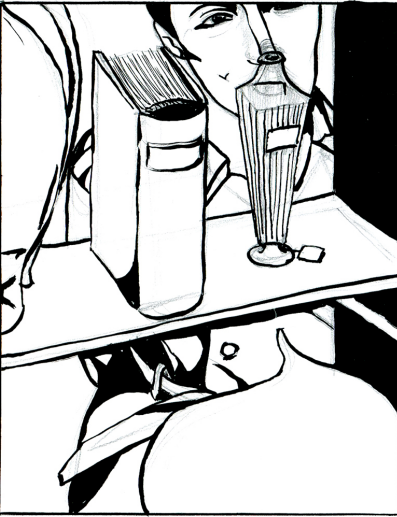
Huomaan ilokseni uuden jäljen toistuvan paremmin skannatessa. Kopiopaperin tasaista pintaa ei tarvitse häivyttää. Musta toistuu mustana, kun sen muokkaa kuvankäsittelyohjelmalla. Tämä jälki toimii! Pidän myös näkemästäni.

En ole hyvä vielä taustojen käytössä, ja olen pakannut toiselle sivulleni paljon elementtejä. Tämä huomio auttaa minua hillitsemään seuraavien sivujen ruutujen sisältöä. Parhaimmillani jälkeni on juuri henkilöhahmojen esitteilyssä.

Jälki on huolellisempaa. Koska olen siitä tyytyväinen, haluan esitellä myös muita onnistuneita ruutuja. Sivulla 47 ovat yllä hovimestari ja päähenkilöni suihkussa käyneenä. Sivulla 48 esittelen yrmeän aasialaisen kauppiaan ja kohtalokkaan Prinssin.

Sivun 46 originaalista puuttuvat puhekuplien tekstit. Lisään ne vasta jälkikäteen käsitellessäni originaalit painoa varten. Tässä on tyyli, jolla voin jatkaa sarjakuvani loppuun. Kauan se vaatikin löytyäkseen.

Opinnäytteeni kulminoitu siis jäljen epäonnistumiseen, ja uuden jäljen löytymiseen. Tekijän täytyy olla tyytyväinen jälkeensä, tai muuten ei synny mitään. Moneen otteeseen olin luovuttaa projektin kanssa kokonaan.







YHTEENVETO

Koen onnistuneeni asettamissani tavoitteissa niiltä osin, että osaan jatkossa hyödyntää opinnäytteessäni hyväksi havaitsemiani käytäntöjä seuraavaa sarjakuvaani työstäessä. Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty myös sarjakuvassa.

Mitä tekisin erilailla on se, että työstäisin käsikirjoituksen rauhassa ja antaisin sen levätä ennen kuin lähtisin sitä luonnostelevaan. En koe epäonnistuneeni muuten kuin aikataulutuksessa, sillä kaikki muu kuuluu oppimiseen. Tekemisestä oppiminen on askel eteenpäin ja kaksi taakse.

Kirjallista kirjoittaessa en kyennyt aluksi keskittymään opinnäytteen vaadittuihin raameihin. Kirjallisen vaikean osio oli kuvailla omaa tekemistään, ja löytää siitä oleelliset asiat. Kaiken kaikkiaan tämä oli kuitenkin erittäin opettavainen prosessi, sillä tätä ennen olen tehnyt sarjakuvaa ja nyt olen sen tekemässä.

Tiedän, miten lähteä liikkeelle suunnitteluvaiheessa, kuinka tarina muutetaan sarjakuvan käsikirjoitukseksi. Ruutujen käytöstä saan harjoitusta tekemällä lisää sarjakuvia. Osaan myös sarjakuvan kieliopin tutustuttuani oivallisiin lähdeksiini. Vaikken osaisi sitä kirjallisesti selittää, tiedän olen silti sisäistänyt sen mitä sarjakuva on, mistä se rakentuu. Voin tällä ymmärryksellä kuvitella uusia ulottuvuuksia mihin sarjakuvan kerronta pystyy.

No Love Diana elää jatkossa omakustanteen muodossa, sillä Grafia myönsi minulle apurahan sen julkaisua varten syksyllä 2009.

Helsingissä 2011

LÄHTEET

Kirjallisuus

Abel, J., Madden, M., Drawing Words & Writing Pictures, First Second 2008.

Aristoteles, Runousoppi, suom. Saarikoski, P., Otava 1967.

Herkman, J., Sarjakuvan mieli ja kieli, Vastapaino 1998.

Honour, H., Fleming, J., Maailman taiteen historia, Otava 1992. Uudistettu laitos 2001.

Girveau, B., Diederer, R.: Walt Disney ja Euroopan taide, Helsingin kaupungin taide-museon julkaisu, 2009.

McCloud, S., Sarjakuva - Näkymätön taide, The Goodfellows ky, 1994.

Pratt, H., Corto Maltese Siperiassa, Jalava 1984.

Smith, J., Luupäät, Like 2001.

Suulliset lähteet

Hagelberg, Matti: keskustelut vuodesta 2009 - kevät 2011.

Tietäväinen, Ville: puhelinkeskustelu syyskuu 2010.

Internet

<http://firstsecondbooks.typepad.com/mainblog/files/onesheets.pdf>
(tarkistettu 8.5.2011)

<http://www.wikihow.com/Create-a-Graphic-Novel> (tarkistettu 8.5.2011)

Kuvalähteet

Kuva 1, s.13, Scott McCloud, Sarjakuva – näkymätön taide, The Goodfellows ky. 1994.

Kuva 2, s. 18, Lorenzo Mattotti, Chimera, Fantagraphics 2009.

Kuva 3, s. 42, Marjane Satrapi, Pistoja, Like 2010.

Kuva 4, s. 44, Jeff Smith, Luupäät, Like 2001.

VIITTEET

liite no. 1

Kaupunki: Olen menossa treffeille todella hienoon ravintolaan, johon minut on kutsunut mies, josta en itse ole niin innostunut.

Seurani odottaa minua ravintolasalin yläkerrassa, jonne kävelen ylös portaaita. Ravintola on pramea, seinät ovat tummaa viininpunaista samettia, jolla on mustia kukkia, ja lattiat päällystetty kokolattimatolla - sekin samettista. Puiset portaat ovat tummaa mahonkia. Tunnelma on burlesque, New Orleans, ilotalokin. Ruokapuoli on parvella, josta näkee ala-aulaan. Aula toimii ilmeisesti tanssilattiana ja orkesterin esiintymislavana.

Butleri ohjaa minut pöytään, olen myöhässä. Siitä huolimatta, Princen - the Artist - näköinen deittini on kohtelias ja ystävällinen minua kohtaan. Hänen kätensä on todella pitkä, mietin kun hän ojentautuu siirtämään tuolia minun siihen istuakseni. Tarjoilija kysyy juomaamme. Olen tarkka tilatessani sulfaatitonta punaviiniä. Miehellä on jo lasi, ja olen varma että hän on hieman vihainen saapuessani myöhässä.

Olen kadulla menossa bussipysäkille. Mietin minusta mustasukkaista Princen ihailijaa, joka on minulle todella bitch. Yht'äkkiä huomaan tämän vaaleaverikön makaavan verissään pysäkillä. Hätäännyn. Epäilty on varmasti minä, jolla on motiivi hoitaa kilpailijatar pois pelistä. Tiedän ettei minua uskota, mutta tunnen tekijän, sillä saatoin nähdä rikoksen.

Aiemmin tapahtunut: olen kaupassa, sekalaisen romppeen täyttämien hyllyjen välissä. Kuljen sinisen vaasin ohi, ja kommentoin sitä kauniiksi. Se herää tästä kehusta henkiin taivutellen itseään. Se ihastuu sanoihini ja taivutellee ison tietokirjan seurakseen.

Naisen haavat ovat tietokirjan aiheuttamia paperiviiltoja. Se ja sininen

vaasi ovat syyllisiä. Pysäkille kerääntyy väkeä, ja pelastushenkilökunta saapuu paikalle. Nainen on elossa, mutta lipeän paikalta koska en halua joutua syytteeseen.

Maalla:

Pakenen maalle. On jo syksy, lehdet puissa ovat kultaisia, punaisia. Kalastan järven rannalla, sillä illalliseksi on toivottu kalaa. Järven vesi on mustaa, siinä kelluu lehtiä. Mökki on vain vähän kauempana loivasta rannasta. En edes ole laiturin nokassa, vain penkereellä.

Onkivapaan tarttuu kala. Se on todella suuri ja kiskoo. Minun on vaikea pidellä sitä, mutten hermostu. Koukkuun on tarttunut suuri täplikkään punaruskea hai. Sen evä pilkottaa vedestä.

Hai alkaa puhua minulle, vakuuttelee etten halua sitä saaliikseni. Paikalle saapuu valas, josta hai innostuu - ota saaliiksesi mieluummin tuo! Valas vilkaisee minua, ilahdun siitä. Hyppään veteen uidakseni valaan vierellä. Se antaa minun tarttua sen evään ja meno on hurjaa. Pintaudun ja valas sukeltaa syvyyksiin näyttäen pyrstönsä.

Minun on määrä tavata ihailijani mökin takaisessa metsikössä. Mökki ei ole hyvä sana kuvaamaan rakennusta, joka on pikemminkin vain maalaistyylinen kartano. Siellä on tauluja seinillä ja hopeaa pöydällä. Sujahdan ulos. Maasto on vaikeakulkuista, metsä tiheähköä. Kaatuneen kuusen rungon takana näen rakastajani, prinssin vaatteet. Hän on haavoittunut! Samassa huomaa metsikön olevan täynnä naamioasuisia miehiä kivääreineen. Pelästyn, haluavatko nämä miehet minullekin paha? Juoksen, onnistuesti vältellen murhamiehiä ja puita väistellen.

liite no. 2

Nuori nainen suostuu vihdoinkin menemään häntä jahdanneen kuuluisan miehen kanssa treffeille, vaikka tietää että eräs pakkomielleisesti ihastunut nainen ei tule pitämään tästä. Nuori nainen on pinteessä, huolimatta suostuuko vai ei miehen tunteisiin – vaikutusvaltaisen miehen tai tätä jahtaavan naisen toimesta.

Treffejä seuraavana päivänä hän löytää mustasukkaisen naisen verisenä maasta bussipysäkillä. Järkytys on suuri, sillä hän tajuaa olevansa haluamattansa syy tapahtuneelle.

Hän ei ole valmis kohtaamaan syytöksiä häntä kohtaan. Nainen pakenee kaupungista maalle, toivoen välttevänsä kohun ja sen jälkimainingit. Maalla olo on leppoista, ja uuden, yllättävän ystävyysyden herättelemänä hänen epäilyksensä ja huolensa alkavat väistyä. Naisen luottamus itseensä ja muihin palaa, ja hän löytää myös itsestään kyvyn rakastaa.

Tyyntä ennen myrskyä: nainen joutuu jälleen todistamaan kauhean rikoksen. Ja nyt epäily on jälleen sama; onko hän syynä tapahtuneeseen jollain tavalla?

