

Sarjakuvaromaanin käsikirjoittaminen

Unaware 2: Kylmä sota

Jari Ollikainen

Kulttuurialan opinnäytetyö
Kuvataiteen koulutusohjelma
Kuvataiteilija (AMK)

TORNIO 2012

TIIVISTELMÄ

KEMI-TORNION AMMATTIKORKEAKOULU

Tekijä:	Ollikainen Jari
Opinnäytetyön nimi:	Sarjakuvaromaanin käsikirjoittaminen. Unaware 2: Kylmä sota.
Sivuja (joista liitteitä):	60 (21)
<p>Tavoitteeni on tehdä käsikirjoituspohja sarjakuvalle, oppia hyvät ja huonot puolet sarjakuvan suunnittelemisessa ja kuinka sarjakuva lopulta tehdään. Suunnitelmat koostuvat ideasta, synopsiksesta, käsikirjoituksesta, luonnoksista ja sivuluonnoksista. Suunnitelmani ovat toinen osa kolmiosaisesta sarjakuvaromaanistani Unaware ja muodostavat opinnäytetyöni teososan.</p> <p>Tarkastelen käsikirjoituksen vaikutusta sarjakuvan tekemiseen: millainen työväline se on. On hyvä tietää aikooko tehdä stripin, novellin vai romaanin. Stripiin tai lyhyempään juttuun riittää idea. Novelliin ja romaaniin tarvitsee kuvakäsikirjoituksen tai käsikirjoituksen. Inspiraatio ideaan voi tulla omasta elämästä tai kirjoista, lehdistä, musiikista, peleistä, sarjakuvista ja televisiosta. Idea sitten muunnetaan yhden sivun mittaiseksi synopsikseksi, joka selittää lyhyesti juonen tai teeman. Sen jälkeen kirjoitetaan tai luonnostellaan käsikirjoitus, jossa on kaikki yksityiskohdat ja dialogia. Tämän jälkeen tehdään sivuluonnokset, joissa ilmenee ruutujako ja sommittelu.</p> <p>Lähteinäni ovat Ilpo Koskelan (2010), Mari Ahokoivun (2007) ja Scott McCloudin (1994) sarjakuvaan liittyvät kirjat, ja muutama nettilähde. Word- ohjelmalla kirjoitin käsikirjoituksen ja synopsiksen. Hahmo- ja paikkaluonnokset tein lyijykynällä A4-kokoisille papereille, ehostukset tein tussilla. Sivuluonnokset piirsin tulitikkuaakin kokoisina sarjoina.</p> <p>Ymmärrän nyt, kuinka käsikirjoitettu sarjakuva tehdään. Suunniteltu sarjakuva pysyy paremmin hallinnassa kokonaisuuden kannalta. Hyvin tehdyllä suunnitelmalla säästää aikaa ja kustannuksia. Hahmojen välisen dialogin voi rakentaa paremmin ja tiiviimmin. Koska tarinani sijoittuu menneisyyteen, oli hahmojen ja paikkojen suunnittelu tapahtuma-ajan mukaiseksi tärkeää. Kuva-arkistokin on hyvä olla. Sivuluonnokset auttoivat tarinan kuvaamisen parhaalla mahdollisella tavalla, hahmottamaan tarinan kulkua ja antamaan valmiin pohjan lopullisia luonnoksia varten. Toisen ihmisen mielipide luonnoksista voi myös olla palautteena paikallaan.</p>	
Asiasanat: Sarjakuvat, luonnokset, käsikirjoittaminen, dramaturgia.	

ABSTRACT

KEMI-TORNIO UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Writer:	Ollikainen Jari
Title:	Creating script-based graphic novel
Pages:	60
Appendices:	21
<p>My objective is to make a script for a comic. Additionally, my objective is to learn about pros and cons concerning the designing of a comic and how it is finally done. My plans consist of an idea, synopsis, script, drafts and page drafts. They are the second part of my three-part graphic novel Unaware and form the work part of my thesis. I discuss the effect of script in making of a comic with the following question: What kind of tool it a script. Transforming a script to a work of art is called dramaturgy. It is good to know if one is going to make a strip, short story or graphic novel. In a strip or a shorter story, one only needs an idea. In a short story and graphic novel, one needs a storyboard or a script. The inspiration for the idea can come from one's own life or books, magazines, music, games, comics or TV. Idea is then transformed into a one-page synopsis, which explains shortly the plot or the theme. After that one writes or drafts the script, with all the details and dialogue. After this one makes page drafts, which show the screen sharing and composition. Drafting characters and places help and support the implementation.</p> <p>I was assisted in this project by Ilpo Koskela's, Mari Ahokoivu's and Scott McCloud's books about comics, and a few web sources. With Word programme I wrote the script and synopsis. I made the character and place drafts with pencil on A4 size paper, strengthened by ink. I made the page drafts in a matchbox size series. I understand now how a script-based comic is made. The planned comic stays better under control for the sake of the whole entity. There is a clear beginning, middle and ending. The story becomes well balanced and every character has a purpose. This way time and cost can be saved with a good planning. The dialogue between characters is better constructed and more compact. Because the story is placed in the past, the planning of the characters faithful to that era was important. The places had the same importance. Photo archive is also good to have. The page drafts helped in describing the story in the best possible way, to perceive the flow of the story and give a ready-made foundation for final drafts. An outside reader prevents from becoming blind to one's own text. Opinions from another person about the drafts can be of high importance too.</p>	
Keywords: Comic, drafts, scripting, dramaturgy	

SISÄLTÖ

TIIVISTELMÄ	2
ABSTRACT	3
SISÄLTÖ	4
1 JOHDANTO	5
2 IDEA	6
2.1 Unaware trilogian ideointi.....	7
2.2 Unaware 2: Kylmän sodan ideointi	10
2.3 Hahmojen luominen	13
2.4 Unaware 2 hahmot	14
3 SYNOPSIS	22
4 KÄSIKIRJOITUS	24
5 SIVULUONNOKSET	27
5.1 Sivuluonnosten tehtävä	27
5.2 Unaware 2 sivuluonnokset	28
6 YHTEENVETO JA POHDINTA	32
LÄHTEET	36
LIITELUETTELO	38
LIITTEET	39

1 JOHDANTO

Sarjakuvan tekeminen käsikirjoituksen avulla on ollut pitkään tavoitteenani. Tutkin opinnäytetyössäni käsikirjoituksen prosessia ja merkitystä sarjakuvan tekemisessä. Suoraan mielikuvista paperille ei ole luotettavampi tapa tehdä sarjakuvaa, kuin käsikirjoittaminen, vaikka aluksi se voi siltä vaikuttaa. Käsittelen käsikirjoituksen rakentamista tekstiosuudessa ja vertaan käsikirjoitetun sarjakuvan luomista ilman käsikirjoitusta tehtyyn: mitä hyviä ja huonoja puolia niillä on. Idea ja tarina minulla ovat jo valmiina ja peilaan työn edetessä, miten sarjakuvan tekemistä käsittelevien lähteiden kuvaama luomisprosessi sattuu yhteen oman luomisprosessini kanssa.

Teososani kuuluu trilogiaan, jonka nimeksi olen antanut Unaware. Kyseessä on tieteisseikkailu, joka sijoittuu vuosien 1969–1983 väliin. Tarina on laaja, ja keskityn opinnäytetyössäni ainoastaan sen 2. osan suunnitteluun. Kerron, miksi hahmot näyttävät suunnitelmissa siltä miltä näyttävät ja tarkastelen, kuinka on mahdollista pitää koko yleisilme historiallisesti tarkkana. Tarkkuus on paikallaan, koska tarina sijoittuu ajassa menneisyyteen ja paikan osalta ympäri maailmaa. Tarina vaatii tästä syystä paljon taustatutkimusta.

Onnekseni löysin kirjastosta Mari Ahokoivun (2007) Sarjakuvantekijän oppaan ja Iipo Koskelan (2010) Sarjakuvantekijän oppikirjan, jotka käsittelevät sarjakuvan ideointia ja käsikirjoittamista. Molemmat täydensivät toisiaan ja toinen jopa ohjeisti teoksen valmistumisen jälkeiseen maailmaan. Oli helpottavaa, että toinen näytti, miten yksi käsikirjoituttamisen tapa toteutetaan, joten käytin sitä. Muut tietolähteet etsin netistä. Paras ja aloittelijalle ystävällinen oli www.sarjakuvateko.fi.

2 IDEA

Ideointi ja käsikirjoittaminen ovat vaikeita osa-alueita sarjakuvan tekemisessä. Tästä johtuu, että etenkin nuoremmat piirtäjät kertovat mieluummin tarinoita omasta elämästä. (Koskela 2010) Tarinan kertominen itselle tutusta ympäristöstä on helpompaa, koska tarinan maailma ja eri elementit ovat tuttuja ja helpommin hahmoteltavissa. Yksinkertaisempaa kuin kokonaan uuden luominen on myös esikuvien seuraaminen ja heidän tyyliensä jäljitteleminen. Pitää kuitenkin olla varovainen ja muistaa, ettei markkinoille mahdu kymmeniä samanlaisia tekijöitä. Oma tapa ja tyyli piirtää sekä kirjoittaa uniikkeja tarinoita on kiinnostava niin lukijan kuin kustantajan näkökulmasta.

Ilpo Koskela kertoo ”Sarjakuvantekijän oppikirja” teoksessa aiheen ja idean rakentamiseen olevan monia tapoja. Ensiksi voi miettiä itselleen tuttuja ja mielenkiintoisia aihepiirejä. Niistä on aina helpompi rakentaa tarina kuin aivan itselleen oudosta. Inspiraation voi löytää lähteistä: kirjoista, lehdistä, toisista sarjakuvista, peleistä ja televisiosta. Jokapäiväiset arkiesineet ja asiat antavat lisämausteita ja ideoita tarinaan. Vaikka tarina ei tapahtuisi omassa ajassa tai tutussa paikassa, on kaikkialla silti käyttöesineitä, joskin ajan ja ympäristön muovaamia. Sarjakuva ei ole pelkkiä puhuvia päitä, sillä jokainen tarina tarvitsee tapahtumapaikan tai miljöön, oli se kuinka tavanomainen tai arkinen tahansa. Työtä voi helpottaa keräämällä itselleen henkilökohtaisen kuva-arkiston, josta nopeasti löytää haluamansa malliesimerkin.

Kannattaa piirtää tai etsiä yksittäisiä kuvia aiheesta. Kuva voi liittyä mihin tarinan tilanteeseen tahansa, olla tarinan alku tai loppu. Kuvat voi laittaa mieleiseensä järjestykseen ja miettiä, miten tarina etenee. Painetuista ja sähköisistä lähteistä löytää aiheesta kuin aiheesta tietoa. Niistä saa siis kätevästi lisätietoa, syvyyttä, todenperäisyyttä ja uskottavuutta. Voi valita sattumanvaraisen tapahtuman lehdistä, sijoittamalla sen eri ympäristöön ja miettimällä sen seuraamuksia olemassa olevaan tai fiktiiviseen maailmaan. Näin voi laatia tarinan rungon.

Käsikirjoittaa voi piirtämälläkin. Keksitystä aiheesta voi tehdä myös kuvakollaasin. Strippisarjaa suunnitellessa ja ideoidessaan kannattaa kirjoittaa muistiin hassuja tapahtumia, vitsejä ja naurattavia juttuja. Tarinoita voi kehittää mielessä ja niihin voi

palata aina silloin tällöin. Kun tarina tuntuu tarpeeksi kiehtovalta ja voimakkaalta, niin että se haluaa tulla piirretyksi, kannattaa siihen silloin panostaa. (Koskela 2010, 10, 11)

2.1 Unaware trilogian ideointi

Oma ideointi toimii periaatteessa kuvatulla tavalla. Unaware 2, Kylmä sota on keskeinen osa trilogiasta, siksi on paras kertoa ensin kaikista osista, kokonaisuudesta. Unaware ei pohjautu omaan tuttuun ympäristöni, enkä ammenna omasta elämästäni ideoita näihin tarinoihin, muuten kuin ehkä alitajuisesti. Tietoisesti ammennan enemmän elokuvista ja musiikista. Muistan että jo vuosia sitten pyörittelin ideoita tv-sarjan Salaiset kansiot (1993-2002) ja Indiana Jones (1981) tyyllisen seikkailun yhdistämisestä, tavoitteena eräänlainen sci-fi seikkailu. Katsoin useita dokumentteja yliluonnolliseen, historiaan ja salaliittoteorioihin liittyen ja poimin niistä ideoita, joita voisin käyttää omassa tarinassa. Kaiken keskipisteenä olisi Roswell, Alue 51 ja avaruusoliot ensimmäisessä osassa. Miljöö olisi Yhdysvallat ja nähtävästi ainakin Nevadan ja New Mexican osavaltiot.

Valitettavasti tämä tiedon hankintatapa kääntyi itseäni vastaan. Lopulta mysteeri, joka ympäröi Alue 51 ja muita mystisiä juttuja, alkoi hajota. Minua kiehtoi nykyaikainen mytologia, joka ympäröi tätä paikkaa ja tiedon myötä kaikki mystisyys uhkasi kadota siitä. Päähenkilö, eli protagonistti oli aina nainen ja tutkija F.B.I:sta. Nimi oli kuitenkin pitkään hukassa ja samoin hänen päämääränsä tarinassa, puhumattakaan antagonistista.

Miehet mustissa hiipi pahikseksi luultavasti Men in black -elokuvasta, ehkä muistakin urbaanilegendoista, mutta tarinassani ne eivät olisi sankareita. Aseistus perustuisi psykokineettisiin voimiin kuten telekinesiaan, telepatiaan tai mielenhallintaan – eikä niinkään teknologiaan. He olisivat ikään kuin Tähtien sodan siitejä, mutta puku päällä. Heille piti vielä saada jonkinlainen pomo tai seura, joka hallitsee ja käskää heitä. Majestic 12 -järjestö on myös urbaanilegenda, hyödynsin sitä muuttamatta sen alkuperäistä tarkoitusta, joka oli avaruusolioiden teknologian haaliminen ja rekonstruointi.

Minulla oli alussa koossa miljöö, protagonistit ja antagonistit, myös hienoja toimintakohtauksia ja jonkinmoinen tarina, mutta ei vielä mitään riittävän vakuuttavaa. Idea ei tuntunut toimivan enkä tiennyt miksi. Se ei saanut sitä voimaa, minkä vuoksi se olisi halunnut tulla piirretyksi, joten jätin sen hautumaan mieleni syvyyksiin ties kuinka moneksi vuodeksi.

Eräänä päivänä oivalsin, mikä siinä oli ongelma. Se oli aika. Tarina sijoittuu väärään aikaan: nykyaikaan. Suurin ongelmani oli, että Alue 51 tunnetaan, vaikka sen pitäisi olla huippusalainen tukikohta. Jos päähenkilöt eksyvät sinne, olisi se minusta tarinalle antiklimaksi. Paikka on jo esiintynyt lukuisissa tv-sarjoissa, elokuvissa ja peleissä. Mietin, miten siihen saisi uuden näkökulman, joten tein taustatutkimusta.

Taustatutkimuksessani selvisi, että Groom laken huippusalainen tukikohta oli lähes tuntematon, sillä ei ollut edes nimeä, ennen kuin se nousi tietoisuuteen paikkaan liittyvän kirjallisuuden kautta 1970-luvun alussa. Sama koski Roswellin lentävän lautasen maahansyökyä. Koko tapahtuma unohdettiin, kunnes kirjallisuus ja uudet todistajat herättivät tarinan taas eloon. Huomasin käyttämättömän ja kiehtovan maailman: miksi en veisi tarinaa aikaan, jolloin ihmiset olivat vielä tietämättömiä näistä asioista. Voisi olla kiehtovaa seurata, kun sarjakuvan päähenkilöt pääsevät ensimmäistä kertaa Alue 51 ja Roswellin salaisuuksien jäljille. Se on heistä uutta ja ihmeellistä. Siitä tulee tarina alkuperästä ja siitä, kuinka nämä salaisuudet tulivat ilmi koko maailmalle. Enää puuttui hyvä ja myyvä nimi.

Etsin sanakirjoja myöten hyvää suomalaista nimeä, mutta mikään ei oikein kuulostanut oikealta. Käännyin sitten englannin kielen puoleen. Ensin kokeilin tapaa, jolla Yhdysvaltain tiedustelupalvelu ja armeija luokittelivat huippusalaisia papereita, kuten top secret, for your eyes only, restricted, mutta mikään niistä ei oikein sointunut yhteen tarinan kanssa. Sitä paitsi useimmat nimet oli jo käytetty muissa yhteyksissä. Juutuin jälleen, tällä kertaa nimen kanssa. Tarina jäi mieleen hautumaan nimen osalta.

Kuulin sitten jostain musiikkikappaleesta tai tv:stä sanan unaware. Se tuntui heti mainiolta ja mikä parasta, kukaan ei ollut nimennyt mitään siihen aikaan sillä nimellä. Nyt on olemassa elokuva Unaware (Unaware 2010), mutta se ei liity tähän mitenkään.

Sana tarkoittaa, ettei ole tietoinen jostain. Tila, josta tarinani päähenkilöt kärsivät moninaisissa yhteyksissä. Kansitaiteeksi kuvittelin yksinkertaista mystistä vihreää usvaa. En alussa tiennyt miksi, mutta se vain tuntui sopivan siihen. Lopulta päätin, että se viittaa ensimmäisessä osassa olevaan salaperäiseen superaseeseen.

Alun perin Unaware piti olla yksi osa, mutta tarina jää siinä kesken. Sankarit ajavat pink cadillacilla kohti auringonlaskua, mutta moni asia jäi vielä käsittelemättä. Mielessäni suunnittelu jatkui melkein automaattisesti. Pohdin, miten tarina jatkuisi ja kuinka juonen aukot saisi täytettyä. Jatko-osilla olikin jo pian hatarat juonikuviot, mutta vaikka hatarat niin kuitenkin varsin hyvät. Keskityin vielä ensimmäiseen osaan, kun kaksi seuraavaa jo hautui mielessäni. Unaware punainen ja sininen. Trilogia kattaisi vuodet 1969–1983, eli se päättyy vuoteen, jolloin minä synnyn.

Musiikki tuli mukaan, kun halusin uppoutua valitsemaani aikakauteen. Liitin tarinaan parhaat ja siihen sopivat klassisen rockin kappaleet. Rock muuttui selkeästi 60-, 70- ja 80- luvun aikana, joten se osaltaan auttaa pääsemään mitä parhaimmin kiinni siihen aikakauteen, jossa tarinassa liikutaan. Ei ihme, että ensimmäisen Unawaren lisänimi on rakkautta, rauhaa ja rock'n roll. Rock'n roll viittasi myös nopeaan toimintaan. Toimintaa tarinassa on erittäin paljon, koska olen toiminnan suuri fani. Sarjakuvassa toiminnallisuus on hieno asia, sillä siinä ei tarvitse olla pienen budjetin vanki niin kuin elokuvassa. Pystyin suunnittelemaan toiminnan koreografiaa mielessä melko vaivattomasti. Mietin tarkkaan, mitä ei ole ennen nähty ja lisäsin palasia muista mielestäni toimivista elokuvien toimintakohtauksista.

Trilogian avulla pääsisin vielä leikittelemään kolmen suurimman nykyajan mysteerin kanssa: Alue 51:n, Tunguskan räjähdysten ja Bermudan kolmion. Pääsin keksimään mielikuvitukselliset selitykset niiden ympärille. Unawaret rakentuivat täten kolmen kulmakiven ympärille ja ne olisivat rock'n roll, korkeakoktaaminen toiminta ja nykyajan mysteerit. Nämä ideat antoivat potkua ja kiehtovuutta, niin että Unaware halusi tulla piirretyksi.

2.2 Unaware 2: Kylmän sodan ideointi

Ensimmäinen osa trilogiasta oli tavallaan road movie ja kolmas tulisi olemaan tieteiskauhua. Unaware 2:n idea muistuttaa enemmän vakoojajännityskertomusta. Luonnollisesti siinä esiintyisi ensimmäisestä osasta tuttuja hahmoja ja nimiä. Panokset ovat kovemmat kuin koskaan ja tarina keskittyisi enemmän päähenkilöön Cassandra Manciniin kuin isoon ryhmään. Ideointi keskittyi miljöön muuttamiseen radikaalimpaan suuntaan ja halusin tässä osassa keskittyä Tunguskan räjähdykseen, joka tapahtui 1908. Tutkijat eivät ole päässeet yksimielisyyteen räjähdysten syystä. Suurin ensimmäinen tuskailtava olikin, mikä aiheutti räjähdysten ja halusin liittää sen ensimmäisestä osasta tutun Majestic 12:sta syyksi. Koko juoni rakentuisi tämän ympärille, ja samalla voisin kertoa enemmän tästä salaliitosta, joka jää trilogian ensimmäisessä osassa aika taustalle.

Aluksi katsoin dokumentin Tunguskan räjähdyksestä ja kuuntelin kaikki räjähdysten aiheuttamisen vaihtoehdot, kuten meteoriitti, musta aukko, antimateria, räjähtävä UFO ja niin edelleen. (Mysterious world tunguska 2012a) Mielenkiintoa herättivät eniten kuitenkin viittaukset ydinpommiin: joku olisi räjäyttänyt ydinpommin yli 30 vuotta amerikkalaisia aiemmin. Se sopi Majestic 12:sta toimintaan, joka on tarinassa 50 vuotta edellä muita teknologiassa ja on ollut olemassa läpi ihmiskunnan historian muodossa tai toisessa.

Tarinan tapahtumat sijoittuvat kuitenkin vuoteen 1972 ja Tunguskan räjähdys tapahtui yli 60 vuotta aikaisemmin. Miten saisin räjähdysten vaikuttamaan, niin kaukaa ja juuri vuonna 1972. Mietin sitten alkuräjähdyttä, josta kaikki planeetat ja tähdet saivat alkunsa. Mitä jos räjähdys loi jotain joka uhmaa fysiikan lakeja. Ensin ajattelin antimateriaa, mutta sillä on omat käytännön ongelmat, joten keksin Punaisen aineen. Se on antimaterian vastakohta. Antimateria ei kestä kosketusta materian kanssa, jopa hapen kanssa se johtaa ketjureaktion kautta massiiviseen räjähdykseen. (Wikipedia 2012a) Keksimäni Punainen aine taas muuntaa ja luo ympäröivää materiaa alkuaine ja atomi tasolla, luoden tuttua tai uutta ja vaarallista. Jos punaisen aineen yrittää tuhota, niin se aiheuttaa kaiken orgaanisten aineiden tuhon valtavassa mittakaavassa, mikä saa Tunguskan räjähdysten näyttämään lähinnä papatilta.

Minua kiehtoi kovasti tämä keksimäni uusi materia, koska sillä oli dualistinen vaikutus tuhota ja luoda. Keksin vielä antaa sille nimen Viisasten kivi, joka tuo nimeen tavallaan maalaisjärkeä ja antaa tunnettua historiaa tälle aineelle. Keski-ajan alkemistien lopullinen päämäärä oli luoda Viisasten kivi, joka pystyi muuttamaan lyijyn kullaksi ja antamaan ikuisen elämän. (Wikipedia 2012b) Viisasten kivi sopii hyvin yleiskuvaan ja lopulta on hieno idea, että se on tieteellisesti toteutettava. Se on kuin joku muinainen tieto, jonka muinaiset ihmiset tiesivät, mutta eivät osanneet toteuttaa ennen kuin vuonna 1908.

Tämä ei ollut edes paras seikka tästä kivistä. Viisasten kiven erinomaisten voimien ansiosta siitä tulee koko tarinan keskipiste ja kaikki rakentuu sen ympärille. Protagonistit ja antagonistit tavoittelevat sitä, kylmän sodan kaksi supervaltaa etsivät sitä, toinen aikoo käyttää sitä toisen tuhoamiseen ja toinen toisen voittamiseen uutta luomalla. Viisasten kiven ja Majestic 12 nimettömien jäsenten välillä on valaisevaa historiaa, ja muutamia tarinan henkilöitä Viisasten kivi ja sen jahtaaminen on koskenut ratkaisevasti. Tarinankulun kannalta Viisasten kivi on siis merkittävä elementti.

Kansitaiteen punainen väri kuvastaa Viisasten kiveä ja siitä saa viitteitä myös kommunismin punaiseen tunnusväriin. (liite 14) Samalla se vie toiseen suureen aspektiin, miljööseen ja ympäristöön, joka suurimmaksi osaksi tulee olemaan sen aikainen Neuvostoliitto. Unaware 2 tapahtumapaikkojen määrä on suurempi, kuin 1. ja 3. osassa yhteensä. Itse asiassa sen tapahtumapaikat ovat ympäri maailmaa, kuten Tunguska, Vietnam, Alaska, Kaukasus, Itä-saksa ja Florida osoittavat. Nämä maat korostavat osaltaan sen aikaista tunnelmaa ja historiaa, ne sopivat täydellisesti tarinaan. Vuodenaika on talvi, mikä taas vahvistaa ala-otsikkoa Kylmä sota, ja ylipäättään kylmyyttä. Ensimmäisessä osassa oli koko ajan 30 asteen hellekesä, toisessa halusin viedä kylmempää ympäristöä kohti ja kolmannessa aion viedä tapahtumat aika märkään ja sateiseen ilmastoon.

Unaware 2:sta inspiroi kaksi suurta tieteiselokuvaa tarinan ajalta ja Avaruusseikkailu 2001 (Kubrick 1968) ja Apinoiden planeetta. (Schaffner 1968). Suurin osa suunnittelusta perustuu niissä esiintyneeseen muotiin ja muotoiluun. 1972 eletään vahvasti avaruusaikaa tai ainakin niin kuvitellaan, ja halusin tuoda sitä esille todella

vahvasti eräiden hahmojen muotoilussa ja lopussa huipentuvassa Cape Kennedyn taistelussa. Virallisesti Apollo 17 oli viimeinen kuulento ja sitä ympäröi monia salaliittoteorioita siitä, miksi Nasa ei ole palannut kuuhun. (Wikipedia 2012c) Keksin sopivan selityksen, miksi Nasa ei mennyt kuuhun. Tarinan tuhoisa lopputaistelu Apollo 18 liittyen romuttaa kaikki jatkohaaveet kuuhun palaamisesta. Hallinnolliset ja poliittiset syyt pyyhkivät koko tapauksen historian kirjoista.

Apinoiden planeetta ja Stalinin suunnitelmat orjarodusta antoi inspiraation apinamiesten hallitsemaan Staleno ydinsuojabunkkeriin. Se on täysin minun keksimä paikka. Nimi tulee Stalinin ja Leninin nimen yhdistämisestä. Bunkkeri on myös Stalinin toteutunut unelma. Orjarotukin oli oikeasti Stalinin suunnitelmissa, eräänlainen supersotilas ja supertyöläinen, mutta hanke oli mahdotonta toteuttaa. (Skeptoid.com 2012) Tarinassani se on onnistunut mallikkaasti, mutta ei ilman komplikaatioita. Apinamiehet tavallaan vartioivat Viisasten kiveä Stalenen bunkkerissa.

Siinä missä trilogian ensimmäisessä osassa tutustuttiin Yhdysvaltojen salaisuuksiin ja salaliittoihin pääsevät tässä toisessa osassa valoon Neuvostoliiton salaisuudet. Stalinin apina-armeija oli yksi niistä. Venäjän vastine Alue 51:lle on Kapustin Yar, joka toimii huippusalaisten ohjus- ja rakettkokeiden keskuksena. Siellä on niin mystistä ja kiinnostavaa toimintaa, että pakkohan se on lisätä tarinaan. Viimeisenä, mutta ei vähäisempänä, on Zhitkurin rauniokaupunki. Se on vähemmän tunnettu, kuin Chernobylin läheinen hylätty kaupunki Pripjat. Tämä on mainio tilaisuus lisätä sen tunnettavuutta.

Zhitkur oli siinä mielessä haasteellisin ympäristö, että siitä ei löydy kuvia. Mutta toisaalta tämä antoi mielikuvitukselle tilaa. Kun Zhitkuria etsii netissä, tulee vastaan kertomuksia maanalaisesta alientukikohdasta. Alun perin Zhitkur oli kaupunki, joka oli epämurkavan lähellä Kapustin Yaria, silloin kun tukikohta perustettiin. Zhitkurin asukkaat päätettiin evakuoida ja kaupunki tuhota maan tasalle, ettei kukaan todistaisi mitä tukikohdassa tehdään. Tuhon jälkeen Kapustin Yarin alle tehtiin maan-alainen tukikohta, jossa muka rekonstruoidaan avaruusolioiden teknologiaa, ja se nimettiin Zhitkurin kaupungin mukaan. (Russian Roswell-1 2012b)

Jaettu Berliini ja rautaesirippu, eli muuri pitää olla jokaisessa kylmästä sodasta kertovassa tarinassa. Se on vahva sen ajan symboli. (Wikipedia 2012d) Koska kyseessä on aika ja paikka, jota en tunne, vaatii se paljon taustatutkimusta, sosialismin ja sen kulttuurin tuntemista. Sisällytin paljon sitä tietoa vuoropuheluihin, jotta tarina on viihdyttävä, niin että se on myös opettavainen. Kiinnostavimmat jutut olin kirjoittanut dokumenteista ylös myöhempää nettitutkimusta varten.

Vaikka tarinalla on monta tarinaa kerrottavana, niin on siinä silti kyse ihmisistä. Avain sana on kärsimys. Kuinka paljon olet valmis kärsimään toisen ihmisen puolesta tai takia, kuinka paljon olet valmis kärsimään menetyksestä ja niin edelleen. Toiset kärsii hiljaa ja toiset vähän äänekkäämmin. Koska hahmoja sarjakuvani toisessa osassa on vähemmän kuin ensimmäisessä ja kolmannessa osassa, se antaa tilaa hahmojen keskinäisten suhteiden kehittämiseen ja syventämiseen.

2.3 Hahmojen luominen

Mari Ahokoivu kertoo kirjassaan ”Sarjakuvatekijän opas” (2007), että sarjakuvassa mielenkiintoiset ja uskottavat hahmot saavat lukijan välittämään enemmän siitä mitä hahmoille tapahtuu tarinassa ja samalla itse tarinasta. Jatkuvat strippisarjakuvat vaativat vahvan hahmot pysyäkseen kiinnostavina vuodesta toiseen. Sarjakuvahahmojen täytyy olla uskottavia, jotta lukija voi samastua niihin. Supersankareillakin on omat inhimilliset heikkoutensa. Hahmo voi erehtyä, muuttaa mieltään tai valehdella.

Inspiraatiota hahmoihinsa voi hakea ympäristöään tarkkailemalla. Voi tarkkailla tuntemattomia ihmisiä tai ystäviään, jopa omaa käyttäytymistään. Tietysti täytyy muistaa toisten yksityisyys, mitä tahansa ei voi käyttää sellaisenaan ilman lupaa. On pohdittava, millainen hahmo on vihaisena, pelokkaana tai iloisena. Hahmolle voi valita yhden vahvan piirteen ja kehittää sitä sen kautta monipuolisemmaksi.

Jossain vaiheessa hyvät hahmot alkavat elää omaa elämäänsä ja ajan mittaan niistä tulee inhimillisiä ihan itsestään. Hahmon persoonallisuutta voi korostaa ulkonäöllä. Hahmolla voi olla tietyn väriset vaatteet, pinssejä, tahroja tai on omalaatuinen hiustyyli. Värit

voivat viestittää lukijalle tietyistä persoonallisuuden piirteistä sekä mielentiloista. Hahmoille on hyvä antaa myös tiettyjä tunnusmerkkejä, jotka helpottavat niiden erottamista toisistaan, ja lukijan on helppo huomata, kuka on kuka. Tunnusmerkkien avulla hahmo tunnistetaan, vaikka hän ei näyttäisi täsmälleen samalta kuin edellisessä ruudussa.

Anatomian opiskelusta on paljon apua hahmoja piirtäessä, vaikka piirtäisi hyvin karikatyyrisiä hahmoja. Kun tietää miten ihmisvartalo rakentuu, sitä on helpompi varioida. Liian realistiset hahmot voi tuntua jäykiltä ja etäisiltä. Karikatyyrimäisempiin on helpompi samastua. Ilmeiden ja eleiden liioittelu tuo sarjakuvaan elävyyttä. Kaikki riippuu lopulta omasta tyylivalinnasta.

Hahmolle voi kehittää taustatietoa, vaikka sitä ei kerrotaisi itse tarinassa. Taustatieto auttaa tilanteissa, jossa pitää miettiä miten hahmo käyttäytyisi uskottavasti. Lyhyiden tarinoiden hahmoille ei tarvitse antaa suuria taustatarinoita, mutta on hyvä olla edes ajatus siitä, kuka hahmo oikein on. Jos itse välittää hahmoista, niin on todennäköistä että myös lukijat välittävät niistä. (Ahokoivu 2007, 31–38)

2.4 Unaware 2 hahmot

Koska kyseessä on romaanin jatko-osa, niin monta vanhaa tuttua on jälleen kuvioissa, mutta uusilla ongelmilla ja ulkonäöllä, monta uutta ja ennenkuulumatonta hahmoa on myös. Protagonistina ja sankarina toimii Cassandra Mancini. Blondi, joka pitää ponihäntää melkein aina. En muista enää mistä sain idean tähän hahmoon, luultavasti kaikista muista naissankareista. Nimi vaikuttaa eurooppalaiselta, ja voi päätellä että hänen juuret tulee sieltä päin. Tämä sankarikin alkoi toimia kun vaihtoi aikakautta.

Cassandra Mancini (liite 1)

Aika antoi uuden ilmeen Cassandra Mancinille. Etenkin kun lapsuus ja nuoruus oli rankkaa miesvaltaisessa yhteiskunnassa. Minua kiehtoi, kuinka nainen pääsee F.B.I. agentiksi, vaikka joutuu koko ajan kestäämään ennakkoluuloa, sovinismia ja seksismiä. Kaiken sen lisäksi hän saa vastaansa erittäin voimakkaan salaseuran ja vastuulleen

maailman pelastamisen. Cassandra halusi alun perin ilmavoimiin lentäjäksi, kuten isänsä oli ennen katoamistaan, mutta naisena häntä odotti joko pikakirjoittajan tai hoitajan työ. Armeijan vastahakoisuus ottaa naislentäjää sitten toisen maailmansodan oli Cassandrasta loukkaavaa. Tämä johti lopulta yhteenottoon kahden ilmavoimien lentäjän kanssa. Cassandra erotettiin ilmavoimista, mutta hän ehti saada korpraalin arvon.

Isäpuolen innostamana hän kiinnostui lainvalvojan ammatista, mutta sekään ei ollut helppoa. Moni hakuyritys poliisivoimiin epäonnistui, johtuen suuremmaksi osaksi siksi, että hänellä oli armeijasta erottaminen rekisterissä, mutta Cassandra otti itseensä ja epäili sen johtuvan siitä, että on nainen. Itsepäisyyden ansiosta ja isäpuolen suhteilla Cassandra pääsi poliisivoimien koulutukseen, mutta sai samalla ikävän lempinimen ”Isin tyttö”. Cassandra joutui koko ajan todistamaan kyvykkyyttään ja tekemään enemmän kuin muut kokelaat. Valmistuttuaan parhaiden joukossa hänelle avautui erityislaatuinen tilaisuus päästä F.B.I:in soluttautumisooperaatioihin, uhkapelien ja järjestäytyneen rikollisuuden maailmaan.

Vaikka Cassandran sai suuren mafiajärjestön polvilleen, häntä haluttiin yhä siveettömiin ja kyseenalaisiin operaatioihin. Esimerkiksi hänet haluttiin raskauttaviin makuuhuonekuviin kommunistiksi epäillyn korkea-arvoisen henkilön kanssa. Huomattuaan, ettei hänelle ole edes annettu virallista F.B.I. agentin statusta, hän suuttui ja vei asian suoraan johtaja J. Edgard Hooverille. Cassandran kyseenalaistettua melkein kaiken liittovaltion tiedustelupalvelusta, joutui Hoover pyytämään anteeksi, antamaan hänelle agentin statuksen sekä toimistopaikan kadonneiden osastolta, jotta kiusallinen tapaus ei menisi sen pidemmälle.

Se oli taustatarina Cassandra Mancinille ensimmäisessä Unawaressa. Hän oli silloin 27 -vuotias. Unaware 2:sa, joka sijoittuu kolme vuotta ensimmäisen osan jälkeen, hän olisi siis 30 -vuotias. Taustatarinasta voi päätellä, että hän ei tule oikein hyvin toimeen miesten kanssa. Hän on tavallaan vastahakoinen feministi. Unelmien ja sydämen särkyessä hänen maailmankuvansa on muotoutunut pessimistiseksi. Hän hermostuu helposti ja on taipuvainen väkivaltaan. Hän ei luota toisiin ihmisiin, on itsepäinen ja suorapuheinen. Nämä piirteet näkyvät hänen persoonastaan.

Hänellä on tietenkin myös hyviä puolia. Hän on vahva ja huolehtii heikommistaan. Hän on nerokas etsivä, jolla on vahva moraalikäsitys. Lempeitä puolia on vaikea keksiä tälle hahmolle, koska hänellä on ollut rankka nuoruus. Hän ei naura tai hymyile eikä murjo vitsejä muuten kuin tahattomasti. Hänet valtaa joskus kaipuu johtuen hänen oikeasta isästään, jonka on menettänyt jopa kaksi kertaa. Joskus hän hakee lohtua isänsä sanonnasta ”Jos uskoo todella siihen mitä haluaa, pystyy mihin vaan”, vaikka se ei usein pidä paikkaansa Cassandran tapauksessa. Cassandralla on kaksi mieltymystä. Hän tupakoi melkein koko ajan ja ajaa ajoneuvoa kuin ajoneuvoa.

Trilogian toisessa osassa Cassandra on kasvanut ihmisenä ja elää eräänlaista pakolaiselämää suojellen samalla 9 -vuotiasta Vivian Milleriä Majestic 12:lta ja hallitukselta. Tässä tarinassa Cassandra tulee hymyilemään enemmän ja on oppinut vastuullisemmaksi juuri Vivianista johtuen. Tarinassa vihjataan, että Cassandran äidinvaistot ovat ottaneet hänestä vallan. He elävät seipitettyä äiti ja tytär elämää, joka alkaa käydä melkein todesta molemmille. Näin Cassandra kokee tahtomattaan, mitä ei ole koskaan osannut kuvitella: perhe-elämää. Myöhemmin majuri Yuri Surikova, joka on tuttu ensimmäisestä osasta, tulee takaisin kuvioihin ja on se vanha suola, joka janottaa. Hän on tavallaan osa perhettä. Cassandra saa huomata, ettei lopulta taistele vain maailman kohtalosta, vaan saadakseen ”perheen” jälleen kokoon.

Cassandra on atleettirakenteinen. Suurimmat esikuvat on Ellen Ripley, Alien filmi sarjasta ja Dana Scully, Salaisista kansioista. Ei ihme, että Cassandran ja Vivianin valenimet ovat Madison ja Olivia Scully. Halusin, että hän on mahdollisemman normaali, mutta kaunis. Hänen tunnusmerkkinä toimii oikean puoleinen katkaistu kulmakarva, melkein ainainen ponihäntä ja housut. Hän pukeutuu mielellään housuihin ja hameeseen melko harvoin. Itse asiassa tässä toisessa osassa Cassandra tekee enemmän vaatteiden vaihtoja, kuin ensimmäisessä osassa. Tämä vaati paljon taustatutkimusta 70 luvun muodista, koska halusin muodinkin olevan mahdollisemman uskollinen aikakaudelle. Muodissa otin huomioon myös, missä päin oltiin, mikä oli tilaisuus ja missä lämpötiloissa.

Vivian Miller (liite 2)

Vivian Miller on varmaan jokaisen kauhuelokuvien ja pelin riivattu tummatukkainen tyttö. Sitä voisi sanoa hänen tunnusmerkiksi. Tässä hän on viaton ja erityislaatuinen tyttö. Vivian on etänäkijä. Se on kyky jolla voi nähdä minne tahansa maapalloa ja kuvailla mitä siellä on, tai etsiä ihmisiä mistä päin tahansa nimen tai kuvan perusteella. Hän on erittäin voimakas sellainen ja puuttuu Majestic 12: sta arsenaalista ja se riittää jahtaamaan tätä. Kakkososassa Vivianin kyvyt ovat kehittyneet niin, että hän pystyy löytämään esineitä, mistä on erittäin paljon hyötyä Viisasten kiven etsimisessä. Hänellä ei ole suuri rooli ennen kuin kolmannessa osassa. Nyt hän on normaali lapsi ja viisaampi ikäisekseen kuin näyttää. Hän on joutunut eroon vanhemmistaan, eikä voi palata, koska se olisi ensimmäinen asia mitä MJ12 odottaisi.

Vivian on hyväksynyt tilanteensa aika helposti, koska hän muistaa hämärästi vanhempansa. Hän oli hyvin pieni kun MJ12 ensimmäistä kertaa kaappasi hänet. Vivianin katoaminen oli itse asiassa ensimmäinen asia mitä Cassandra Mancini tutki ja tarina alkoi. Vivian ei ole paljon muuttunut muuten kuin kasvanut ja on paljon onnellisempi, johtuen Cassandrasta, josta on tullut hänelle uusi äitihahmo. Kaikki kuitenkin muuttuu kun MJ12:ta saa jälleen Vivianin käsiinsä ja kiristävät hänellä, että Cassandra hankkii heille Viisasten kiven.

Vaikka Vivianin rooli on pieni, vie hän pientä taustatarinaa, joka yllättäen tekee suuren paljastuksen Majestic 12: sta maailmasta käänteen kautta.

Yuri Leonovitch Surikova (liite 3)

Majuri Yuri Surikova on myös ensimmäisestä osasta. Hän on GRU:sta, Neuvostoliiton sotilastiedustelupalvelusta. Yurilla on pitkä historia Venäjän armeijassa ja hänkin on seurannut edesmenneen isänsä jalanjalkia siihen ammattiin. Yurilla on pakkomielle amerikkalaisiin lännenelokuviin ja pitää idolinaan John Waynea. Tunnusmerkkinä hän pitää cowboy hattua ja hänellä on aina parransänki. Hänellä on pieni ihastus Cassandraan ja tämä ihastus aiheuttaa sisäistä kamppailua Yurin sisällä, koska hänen täytyy valita velvollisuuden ja rakkautensa välillä.

Voi sanoa että Yuri kärsii eräänlaisesta sankari kompleksista. Hän machoilee ja kukkoilee. Hän ei tahdo puhua synkästä menneisyydestä, joten voi päätellä että suurin osa hänen käyttäytymisestä johtuu aiheen välttelemisestä. Majuri Surikova on epäsuorasti syyllinen siihen, miksi Cassandra ja Vivian joutuvat Viisasten kivi soppaan.

Simon (liite 4)

Simon on myös ensimmäisestä osasta. Hän on Ultra veljeskunnan jäsen, joka on toinen nimi miehille mustissa ja hänellä on psykokineettisiä voimia, kuten kaikilla sen jäsenillä. Simonin kyky on puheella käskää ihmisiä tekemään mitä tahansa, kunhan siinä on avainsana ”Simon käskää!”. Hänellä ei ollut niin suuri rooli ensimmäisessä osassa kuin tässä. Hänet on inspiroinut John F. Kennedyn salamurhan ympäröineistä salaliittoteorioista. Ihmiset väittivät tällaisen punatukkaisen afroamerikkalaisen tyyppin palkanneen Oswaldin salamurhaamaan. Lisäksi hän oli kuubalainen agentti.

Näillä miehillä mustissa on kuitenkin yhteinen ongelma ja se johtuu heidän voimista, joka tekee heistä ylpeitä ja suuruudenhulluja. Heitä on erittäin vaikea hallita. Simon kuten muut kaltaisensa pukeutuvat mustaan trenssitakkiin, mustaan hattuun, mustiin aurinkolaseihin, mustiin nahkahanskoihin. Simon nousee muista miehistä mustissa päävihollisena, koska hänellä ja Cassandralla on jo yhteistä historiaa. Simon haluaa kosta ensimmäisen osan tapahtumista ja esiintyy usein turhautuneena, koska hän ei voi kosta Cassandralle johtuen pomoistaan, eikä hänen voimansa tehoa Cassandraan. Cassandra heittää vielä öljyä tuleen, joten voi odottaa lopussa räjähtävää välienselvittelyä.

Tarinan loppuhuipennuksessa, Cape Kennedyn taistelussa, Simon on pukeutunut hyvin erilaisesti. Halusin että hänellä on rakettureppu, joka on itse asiassa keksitty jo -60 luvulla ja tietenkin haalarit lentämistä varten. Asussa on siistiä ja kätevää päätä paikasta toiseen. Mikä parasta, se on ylivoimainen etu Cassandraa vastaan.

Astrosotilaat (liite 5)

Astrosotilaat 9 ja 14, ovat puoliksi ihmisiä ja puoliksi robotteja. He ovat tuttuja ensimmäisestä ja viimeiset kaltaisensa. Tässä heille piti antaa uusi ulkonäkö ja se oli hyvin haastavaa. Tuskailin näiden ulkonäöllä enemmän, koska koneita on aika vaikea

suunnitella kuten ihmisiä. Päämääränä oli Astrosotilas versio 2, joka olisi ihmismäisempi, uhkaavampi ja pahempi kuin ensimmäinen. Hain inspiraatiota leffojen tunnetuista roboteista kuten Robocop, Terminaattori ja Tähtien sota droideista. (Wikipedia 2012e) Ihmismäisyyttä hain raskaasti varustetuista sotilaista, astronauteista ja pomminpurkajista. Sain yhdistelemällä visuaalisesti ja käytännöllisesti toimivan uuden mallin, joka syntyi pitkän kehittelyn tuloksena. Alkuperäisestä mallista vain pää kypärän sisällä on samanlainen. Sotilaiden nimet eivät ole sattumaa. 9 ja 14 on yhteensä 23. Numero liittyy uskomuksen mukaan kaikkiin tapahtumiin ja onnettomuuksiin tavalla tai toisella. (Wikipedia 2012f)

Unaware 2 esiintyy myös uusia hahmoja:

Valeri Anatoli Valentinov (liite 6)

Aloitetaan pahimmasta GRU kenraali Valeri Anatoli Valentinovista, vanhasta miehestä jolla on takana kaksi maailmansotaan ja herkeämätön pakkomielle Viisasten kiveen. Tämä pakkomielle on tärkeämpi, kuin hänen tyttärensä eversti Helga Ogoyevich Valentinov. Tämä näkyy julmana ja salailevana käyttäytymisenä Helgaa kohtaan. Sadistinen ja kunniahimoinen kenraali aiheuttaa pelkoa Kapustin Yarin komentajana. Hänen tunnusmerkkinä toimii kranaattisirpaleen aiheuttama arpi kasvoissa. Seuraan siinä kliseetä, että jos on sisältä paha, niin on ulkoakin. Kenraali Valentinovilla on luottamusongelmia majuri Surikovaan, koska hän pelkää että länsi on korruptoinut hänet.

Helga Ogoyevich Valentinov (liite 7)

Eversti Helga Ogoyevich Valentinov on Valerin, eli isänsä adjutantti. Hän oli vauvana ainoa ihminen, joka selviytyi Tunguskan räjähdyksestä. Hänen vanhempansa kuolivat räjähdyksessä. Helga joutui orpokotiin, jossa vähitellen selvisi, ettei hän vanhene normaalisti kuten muut lapset ja hänen kosketuksensa jäädettiin miltei kaiken. Valeri adoptoi ensimmäisen maailmansodan jälkeen Helgan ja kasvatti Helgasta kovalla kädellä ja aivopesulla täydellistä sosialismin soturia. Helga oli vuonna 1972 noin 64 vuoden ikäinen, vaikka päältä sitä ei huomaisi. Hänellä on sosiopaattisia taipumuksia ja vaikeuksia ilmaista tunteita. Hän on kykyjensä tavoin kylmä ja laskelmoiva. Tunnuspiirteitä ovat polkkatukka ja suojaavat koko käden nahkahanskat. Mestari

tarkka-ampuja vailla vertaa. Helgan ja Yurin välillä on paljon yhteistä historiaa. On aivan sopivaa, että syntyy kolmiadraama Helgan, Yurin ja Cassandran välillä. Se nousee räjähtäviin mittasuhteisiin, kun Yuri joutuu valitsemaan kahden naisen välillä.

Grigori Hugo Ivanov (liite 8)

Grigori Hugo Ivanov, pyörätuolimies. Hänet on luonut oikea biologisti Ilya Ivanovich Ivanov, joka oli vastuussa Stalinin orjarotu projektista. (Wikipedia 2012g) Nimi on yhdistelmää Rasputinin ja Ivanovin nimistä, taas Hugo nimi on viittaus Hugo peikkoon. Samaan tapaan kuin ensimmäisessä osassa oli Yoshi Tamaki, niin Yoshi tuli Yoshi's island pelin Marion dinosauruksen kaltaisesta ratsusta. Mielestäni näin on helpompi muistaa nimi, kun voi assosoida sen muiden asioiden kanssa. Hugo on orjarodun ääni ja isähahmo, koska he tajuavat, että hän on heidän luojaansa. Hän on viisas ja hajamielinen, mutta aina ajattelee orjarodun parasta. Hugo mieluummin käyttää orjarodun sijaan nimitystä vapaarotu, koska hänen mielestään he ansaitsivat vapautensa kapinoidessaan ihmisiä vastaan.

Hugo Ivanov on hieman esikuvansa näköinen, johon liitin häneen joulupukkia eräänlaisena sisäpiirivitsinä. Hän on pyörätuolissa, koska halvaantui vyötäröstä alaspäin kapinan aikana. Se on luultavasti hahmon vallitsevin tunnusmerkki. Hugo ei ole ihan tavallinen tiedemies, vaan kätkee itsestään jotain suurta, joka paljastuu tarinassa.

Orjarotu/ Dada (liite 9)

Orjarodussa on puoliksi ihmistä ja puoliksi apinaa. Stalin halusi luoda supersotilaan, joka ei tuntisi pelkoa, seuraisi jokaista käskyä, söisi mitä tahansa ja eikä välittäisi kivusta tai särystä. Hän toivoi työläisiä, jotka työskentelisivät kymmenen miehen voimin, ilman vapaata tai palkkaa. Se olisi voima, joka veisi 5 vuodessa teollisuuden kehityksen uusiin sfääreihin ja tekisi valtiosta voittamattoman sodille. Vastauksena oli apinaihmisistä koostuva orjarotu.

Tarinassa orjarotu on onnistuttu luomaan ja he rakentavat valtavan maanalaisen utopian: Stalenon bunkkerin vastaukseksi ydinsodan uhalle. Valitettavasti Stalinin kuoltua orjarotu nousi kapinaan, johtuen siitä, ettei orjarodusta tullut tarpeeksi typerä. He oivalsivat, mitä vapaus oli ja että he olivat ylivoimaisia ihmisiin verrattuna.

Dadan luonnos pääpiirtein edustaa kaikkia orjarodun jäseniä. Dada on saanut nimensä Hugolta, joka on ottanut sen mieleiseltään taidesuuntaukselta dadaismilta, samaan tapaan kuin ”Teini-ikäiset mutanttinijakilpikonnat” animaatiossa. Kevin Eastman ja Peter Laird nimesivät hahmonsä kuuluisien renessanssitaiteilijoiden mukaan. Dada on muiden johtaja ja Hugon oikea käsi. Hän näyttää siltä, kuin jos vanha Clint Eastwood ja apina yhdistettäisiin. Tunnusmerkkinä voi pitää piiskan aiheuttamaa arpea päässä. Suipot korvat tulevat siitä että heissä on vähän koiran genejäkin, jotta he saisivat koiralle ominaisia lojalisuus ja uskollisuus piirteitä.

Eve (liite 10)

Eve on Ultran ainoa naispuolinen jäsen ja hänellä on psykokineettinen kyky parantaa. Ensimmäisessä osassa oli Adam niminen henkilö, jonka tarkoitus on luoda assosiaatioita, tässä raamattuun. Assosiaatiota vielä vahvistaa se, että Eve on Neksus nimisen paikan johtaja ja siellä on omenapuu, jonka voi yhdistää hyvän ja pahan tiedon puuhun. Vivian Milleriä pidetään vankina tässä samaisessa paikassa, jossa on muita samanlaisia lapsia. Lapsista erottuu enemmän Peter ja Sophie. He kaikki pukeutuvat samanlailla ja tyyliä on inspiroinut kiinalaisten naisten qipao asu. Paikkaan ja lapsiin sisältyy kuitenkin suuri salaisuus, joka on yksi juonen käänneistä.

Viet Cong, Volkspolizei ja GRU Spetsnaz (liite 11, 12, 13)

Sotilaat ja muut aseelliset osapuolet on tehty huolellisella taustatutkimuksella. Kolme suurinta on Viet Cong, Volkspolizei ja GRU Spetsnaz, jotka esiintyvät tarinassa tavalla tai toisella. Yritin pitää univormut mahdollisemman uskollisena ajalleen.. Olen hyvin tarkka historiallisten asioiden kanssa, vaikka Majestic 12:sta edistyksellinen teknologia rikkoo vähän väliä sitä illuusiota, mutta se kuuluu asiaan, ilmaisemaan edistyksellisyyttä.

3 SYNOPSIS

Sarjakuvakäsikirjoittamisen toinen vaihe ideoinnin jälkeen on synopsis. Synopsis on lyhyt kuvaus juonesta ja teemasta. Se kertoo siis lyhyesti ja pääpiirteittäin, mitä sarjakuvassa tulee tapahtumaan. Yksinkertaistettuna se on vain idea, joka on kirjoitettu paperille. Synopsisin avulla voi nähdä, toimiiko idea sarjakuvana. Se auttaa myös pitämään pidemmän tarinan kuosissa ja muistamaan, mihin suuntaan tarina etenee. Tärkeintä synopsisissa on se, että saadaan ajatukset paperille. Silloin saa uuden perspektiivin asiaan, kuin tarkasteltaessa sitä vain mielessä mentaalisesti. Synopsisissa kerrotaan perusajatuksen lisäksi tunnelma. (Ahokoivu 2007, 39, 40)

Unaware 2:sen synopsis löytyy liitteenä. Sain koko juonen tiivistettyä yhdelle A4 kokoiselle paperille, kuten lyhyessä synopsisissa kuuluukin. Kerron, kuinka olen rakentanut synopsisin: mihin aikaan tarina sijoittuu, kuinka kauan sitten se tapahtui ja rakennan viittauksia ensimmäiseen osaan. Kuvaan Jericon, joka ei oikeastaan ollut ase, vaan projekti aseensa ympärillä, mutta koetan näin yksinkertaistaa synopsisista.

Kerron protagonistien Cassandra Mancinin ja Vivian Millerin tämän hetkisestä tilasta ja sijainnista. Seuraavaksi kerron isomman konfliktin, josta tarina lähtee, eli Viisasten kiven varastamisen nimettömien salaseuran nenän alta Yuri Surikovan toimesta. Oikeastaan Viisasten kiveä ei viedä Vietnamista vaan mystinen sylinteri, joka pystyy kuljettamaan ja hallitsemaan Viisasten kiveä. Tämä on asioiden yksinkertaistamista ja jättämistä lukijan assosioitavaksi kuten sekin, etten kerro tarkemmin, mikä Viisasten kivi on. Loppujen lopuksi tarinassa Cassandra pakotetaan hakemaan Viisasten kivi. Synopsis kertoo, miten tärkeää tämä kaikki on, ja mitä on panoksena. Heidän ja koko maailman kohtalo on vaakalaudalla.

Nimeän muutaman antagonistin ja kerron heidän tavoitteistaan lyhyesti. Lopuksi kerron miljööstä: missä kaikkialla seikkaillaan, jotta saa kuvan laajuudesta, tunnelmasta ja mitä kaikkea muuta tapahtuu seikkailun tiimellyksessä. Pyrin vastaamaan neljään kysymykseen, joihin synopsisin on tarkoitus antaa vastaus: mitä, miksi, kenelle ja miten. (Wikipedia 2012h)

Oli ihme, että sain niin suuren ja monimutkaisen tarinan niin pieneen alaan. Ymmärrän kyllä, miten synopsisista voi käyttää tarinan muistamiseen, mutta itselläni koko juoni on niin tiukasti mielessä, että en vilkaissut synopsisikseen, kun tein käsikirjoitusta. Synopsis auttoi enemmänkin hahmottamaan juonen suuria pääpiirteitä itse käsikirjoituksessa, kuten romanssia, salaisuuksia, paikkoja ja kylmän sodan ilmapiiriä. Jos työhön osallistuisi useampia tekijöitä, saisi synopsis enemmän käyttöä. Myös ulkopuoliselle lukijalle opinnäytetyössä se on tarpeen ehkä silloin myös itselle, jos tarinoita kertyy ajan saatossa runsaasti.

Kohtausluettelo on kätevä tarinan rakenteen hahmottamisessa. Olen hidaskirjoittaja eikä aika riittänyt siihen, mutta hahmotin koko tarinan kohtausten sijaan 8 lukuun. Suunnittelin luvut pääosin ympäristöjen mukaan. Esimerkiksi Tunguska, josta tarina lähtee liikkeelle, oli ensimmäinen luku ja toisessa luvussa tulivat Vietnamin tapahtumat. Koska olen ennenkin tehnyt pitkiä sarjakuvia, tosin ilman käsikirjoitusta, niin osasin arvioida pituuden 300-sivuisiksi. Luvut käsittelevät yhden osuuden tarinasta, ja ovat kokonaisuudelle olennaisia:

Taulukko 1. Luvut.

Luku	Otsikko	Keskeiset tapahtumat
1	Tunguska 1908	Viisasten kivi luodaan
2	Etsi ja tuhoa	Astrosotilaat, Yuri ja Helga esitellään ja sylinteri viedään.
3	"Normaali" elämä	Cassandra ja Vivian esitellään ja heidät otetaan kiinni.
4	Valkoinen tulevaisuus	MJ12 ja Cassandra kohtaavat ja heidät taustoidaan Viisasten kiveä etsitään. Kenraali Valeri esitellään.
5	Paradigma.	Cassandran tehtävä Zhitkurissa alkaa. Se päättyy Stalenon löytymisellä. Hugo ja Orjarotu esitellään. Viisasten kivi löytyy.
6	Sirppi, vasara ja kotka	Kaksi suurta toimintakohtausta: Spetsnaz vs. Orjarotu ja Zhitkurin taistelu. Yuri ja Cassandra saavat Viisasten kiven.
7	Rautaesirippu.	Yurin ja Cassandran romanssi kukkii. Suuri takaa-ajo Itä-Berliinissä, kun Yuri ja Cassandra yrittävät päästä Viisasten kivi mukanaan Länsi-Berliiniin. Taistelu Berliinin muurilla Helgaa vastaan.
8	Venäjältä rakkaudella	Suuri ja lopullinen Cape Kennedyn taistelu Viisasten kivistä

Taulukoin luvut näin, jolloin ne ovat kuin kunkin osan synopsis. Tämä helpotti kokonaiskuvan hahmottamista.

4 KÄSIKIRJOITUS

Synopsiksen jälkeen tulee käsikirjoitus. Käsikirjoituksessa kerrotaan tarkasti, miten tarina etenee. Sen voi tehdä hyvin tarkasti tai luonnostelemalla. Tarkka käsikirjoitus on hyödyllinen silloin, kun tarina on monimutkainen ja pitkä. Luonnosteltu käsikirjoitus palvelee paremmin lyhyen tarinan kanssa. Käsikirjoituksen voi tehdä esimerkiksi näytelmämuotoon, jolloin kirjoitetaan kaikki tapahtumat ja repliikit tarkasti ylös. Liitteen käsikirjoituksesta näkee, miten tehdään tarkempi käsikirjoitus. (liite 20) Kirjoittaminen voi tapahtua suurin piirtein ja on mahdollista lisätä käsikirjoitusvaiheessa mukaan kuvia. Tapahtumapaikat on suositeltavaa miettiä jo käsikirjoitusvaiheessa. Voi tehdä jopa pohjapiirroksia, niin on helpompi hahmotella tapahtumien kulkua ja kohtauksia. Voi myös käsikirjoittaa tarinaa samalla, kun piirtää sitä. Tarina voi tällöin alkaa elää ”itsestään” ja voi itsekin yllättyä siitä, mitä sarjakuvassa oikein tapahtuu. (Ahokoivu 2007, 41-43)

Käsikirjoituksen muuttaminen taideteokseksi on dramaturgiaa. Dramaturgiassa kaikki elementit palvelevat jotain ideaa jonkun elementin kuten värin, rytmin tai rakenteen kautta. Ne muodostavat teoksen ainutlaatuisen muodon ja rakenteen. (Sarjakuvantekowiki/dramaturgia 2012i)

Käsikirjoituksen tyypit on osin lainattu elokuva maailmasta. Synopsis, joka on jo käsitelty, mutta lyhyt kuvaus tapahtuneesta. Treatmentissa kerrotaan tarkasti mitä tarinassa tapahtuu, mutta ilman dialogia. Käsikirjoituksessa kerrotaan tarkasti kaikki yksityiskohdat ja dialogi. Kuvakäsikirjoitus on tarina rakennettuna luonnoksista tai kuvista. Lyijykynäversio koko tarinasta on sarjakuvan rikkain välivaihe, joka sisältää sellaisiakin yksityiskohtia, jotka eivät pääse puhtaaksi piirrettyyn versioon.

Kohtausluettelo selventää, mistä pitkässä tarinassa on kysymys purkamalla tarina kohtauksiin. Kohtaus on yleisesti ajateltuna yksi toiminta, yhdessä paikassa ja niin kauan kuin se kestää. Kohtaus vaihtuu kun hahmot, paikka tai aika vaihtuu. (Sarjakuvantekowiki/käsikirjoitus & Wikipedia 2012i)

Työtapoja on monenlaisia käsikirjoituksen rakentamiseen. Esimerkiksi tarinaa voi miettiä takaperin, eli loppuratkaisusta alkuun, erillisille lapuille tai korteille voidaan kirjoittaa kohtauksia, joista sommitellaan kokonaisuus, voidaan laatia käsitekartta, eli mindmap. Se on kätevä ideointityökalu, jolla voi tehdä kaavion sarjakuvan keskeisemmästä ideasta purkamalla idea yhden sanan käsitteisiin eli osiin, jotka ovat yhteydessä toisiinsa vuorovaikutuksen kautta. Käsitteet ovat kuplia ja vuorovaikutus ilmaistaan viivalla. (Sarjakuvantekowiki/käsitekartta & käsikirjoitus 2012b)

Oli vaikeata löytää malli, jonka mukaan pystyisi tekemään sarjakuvakäsikirjoituksen. Tarinani on pitkä ja monimutkainen, joten se tarvitsi tarkan käsikirjoituksen. Mari Ahokoivun Sarjakuvan tekijän opas oli kirja, josta onnistuin päättelemään, miten se tehdään, kunnes löysin Ilpo Koskelan Sarjakuvantekijän oppikirjan. Koskelan teoksesta löytyi malli, joka vastasi täsmälleen sitä, mitä päätelin ensimmäisestä. Kuten liitteestä näkee, se on kovin erilainen elokuvakäsikirjoitukseen verrattuna. Sivumäärä ja ruutumäärä näkyvät ensin ja sitten arvioidaan, montako ruutua mahtuu yhteen sivuun itse tarinassa. Itse käytän A4 koossa ainakin yleisesti 6-8 ruutua, riippuen mitä tarinassa tapahtuu. Ruutujen kokoon vaikuttaa paljon, onko se megaluokan toimintakohtaus vai rauhallinen kahden henkilön keskustelu. Myös nämä seikat pitää ottaa huomioon, kun kirjoittaa käsikirjoitusta.

Sivumäärän alle merkitään ruutu 1 ja kirjoitetaan lyhyesti, mitä siinä tapahtuu ja dialogi. Luetteloinnin tapaan edetään ruutu ruudulta ja ilmoitetaan kustakin tapahtumat ja dialogi. Tässä pitää vielä huomioida se, että tekeekö käsikirjoitusta itselleen vai toiselle piirtäjälle. Jos tekee itselleen, voi selittelemisen jättää lyhyeen. Hyvä on myös tietää miten isolle pohjalle sarjakuva tulee, jotta osaa arvioida, miten paljon on tilaa ruuduille, hahmoille ja puhekuplien tekstille. Itse käytin kokoa A3.

Aluksi koko prosessi tuntui ahdistavalta laajuuden ja tarvittavan ajan vuoksi, mutta kun aikataulutin työn niin, että tein joka päivä jonkin verran, alkoi työ edetä. Unaware 2:sen käsikirjoittaminen oli kuin pyrkimys saada massaa rungon päälle. Yritin saada kerrottua mahdollisemman paljon vähällä ruutu määrällä. Scott McCloudin kirja Sarjakuva, näkymätön taide (2008) on jokaisen sarjakuvapiirtäjän raamattu ja selittää vähän paremmin mihin pyrin.

Teatteritaiteessa on ajatus, että vähemmän on enemmän, ja minkä tahansa ilmaisumuodon hallitseminen mahdollisimman vähä elementtejä käyttäen on ollut jo kauan arvostettu pyrkimys. Sarjakuva yhtäläillä vähentää ja lisää. Tasapainon löytäminen liian vähän ja liian paljon välillä on tärkeää kaikille sarjakuvanpiirtäjille. Sarjakuvantekijän täytyy tehdä koko ajan oletuksia lukijoiden kokemuksista. Hyvänä esimerkkinä toimii sulkeutuva silmä. Ensimmäisessä ruudussa se on auki ja toisessa se on kiinni. Se on aivan varmaa, että yleisö näkee tämän sulkeutuvana silmänä. Ruutujen välien tapahtumat mitä lukija ei näe, hän täyttää ne oletuksilla. (McCloud 1994, 83, 85) Käsikirjoituksen avulla tämän huomioiminen onnistuu. Pystyn karsimaan kaiken turhuuden, jotta voin kertoa saman lyhyemmin ja visuaalisesti kiinnostavammin. Joskus voi käyttää aikaa tehokeinona, eli kertoa pelkin kuvin ja ilman dialogia, jotain vaikka kaupungin ympäristöstä tai jonkin etenemisestä paikasta toiseen monta ruutua käyttäen. Minä käytän sitä ainoastaan alussa, kun Viisasten kivi ensimmäistä kertaa nähdään järven päällä ja lukija hitaasti viedään sen luokse. Sama tehtävä on Unaware 2 otsikon hitaalla paljastamisella, joka kuuluu jokaiseen osaan.

Muuten yritin kertoa tarinan ilman kikkailua ja välttää turhia kohtauksia. Toivon, että sain kokonaisuuden kohdilleen, niin että kaikki kohtaukset ovat olennaisia päämäärän saavuttamiseksi. Ei voi ottaa mitään pois, eikä voi lisätä mitään pilaamatta sitä. Tietenkään ei voi välttää laittamasta jotain erityisten omaa tarinaansa. Itse haluan laittaa komediaa väliin, mikä on mielestäni hyvä keino inhimillistä hahmoja. He eivät ole täydellisiä ihmisiä tai robotteja. Se vie oman tilansa, mutta en voinut vastustaa kiusausta vaan sijoitin niin monta joulupukkivitsiä tarinaan kuin pystyin, koska tarina tapahtuu joulukuussa 1972. Sanailua, kömpelyyttä ja kiusallisia tilanteita pitää olla, koska kukaan meistä ei ole täydellinen.

5 SIVULUONNOKSET

5.1 Sivuluonnosten tehtävä

Idean, synopsiksen ja käsikirjoituksen jälkeen tehdään sivuluonnokset käsikirjoituksen pohjalta. Sivuluonnoksissa hahmotellaan sarjakuvasisivujen kuvakulmia, sommittelua ja ruutujakoja. Sivuluonnoksissa tärkeintä on hahmottaa sivujen ruutusommittelu ja ruutujen kuvasommittelu. Perspektiivi, hahmot ja paikat suunnitellaan nyt viimeistään valmiiksi, jotta ne ovat helppo tussata lopullisiin sivuihin. Ensimmäiset sivuluonnokset voi tehdä hyvin pieninä, tulitikkuaskin kokoisina. Pienistä luonnoksista näkee nopeasti, mikä toimii ja mikä ei. Pienistä on helppo tehdä isot ja lopulliset luonnokset, joista pystyy tussaamaan sivut.

Kun mietitään ruutuja, on otettava huomioon sarjakuvan luettavuus. Sarjakuvan täytyy olla helposti luettavissa, muuten lukijan on vaikea uppoutua siihen. Lukijan ei pitäisi joutua arvailemaan, missä järjestyksessä ruudut menevät. Erilaiset ruudut tuovat erilaista tunnelmaa. Leveät ruudut tuntuvat rauhallisilta ja kapeat ja pitkät ruudut saavat ajan tuntumaan nopeammalta. Ruutuja ei ole pakko piirtää, sillä kuvilla voi olla omat rajansa, kunhan pitää kuvat oikeassa järjestyksessä.

Länsimaissa luetaan vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas. Sivusommittelun tulisi seurata tätä katseen kulkua. Puhekuplillakin voi ohjata katseen kulkua, kunhan muistaa pitää kuplat oikeassa järjestyksessä. Voi käyttää erilaisia ruutusommitteluja, mutta kannattaa pitää se rajoissa ja ilmaista sillä esimerkiksi jotain erityistä tilannetta. Sillä jos ruutusommittelu on koko ajan erikoista, voi lukija mennä helposti sekaisin. (Ahokoivu 2007, 44-49)

Staattista ja koko ajan samanlaisena pysyvää ruutusommittelua voi käyttää tehokeinona. Se voi olla puuduttavaa, mutta rikkomalla sitä vähän erikoisemmalla ruutusommittelulla saa dynamiikkaa. Sommittelussa on hyvä muistaa myös tyhjä tila, koska se voi kertoa enemmän kuin täyteen ahdetut kuvat. Tyhjää tilaa on hyvä olla ruutujen sisällä ja ulkopuolella. Ruutujen välinen tila saa ruudut hengittämään ja täyteen ahdetut ruudut tuntuvat ahdistavilta. Sitä voi käyttää ilmaisukeinona tai tehokeinona, jos tykkää

sellaisesta. Ruudut kiinni toisissaan voi tuntua sekavalta, mutta sen tarkoituksenmukaisuus on taas kiinni siitä, mihin pyritään. Ruutujen välitiloissa myös tapahtuu ”Radikaalit muutokset sarjakuvan merkitysmaailmassa tapahtuvat useimmiten siirryttäessä ruudusta toiseen.” (Herkman Juha 1998, Sarjakuvan kieli ja mieli, 71) Ruudun ei tarvitse tiukasti rajata ja pitää kaiken tiukasti sisällään. Kuva voi joskus jatkua ruudun ulkopuolelle, mutta silloin pitää myös muistaa, että ruudusta ulos tuleviin osiin ei kannata laittaa mitään olennaista, koska se saattaa leikkautua pois sarjakuvaa painettaessa.

Perspektiiviä ja kuvakokoa kannattaa vaihdella eri ruuduissa. Vaihtelu tekee sarjakuvasta mielenkiintoisemman lukea. Niiden teho kuitenkin perustuu siihen, ettei niitä käytetä turhaan tai liikaa. Kuvakoot ja kuvakulmat tuovat eloa sarjakuvaan, ne näyttävät katsojalle tapahtumia ja asioita eri näkökulmista ja eri etäisyyksiltä. Sarjakuvaa voi kuvitella elokuvaksi, jossa voi miettiä mihin kameran suuntaa ja mihin hahmot sijoittuvat. (Ahokoivu 2007, 50, 51-53, 56, 57)

5.2 Unaware 2 sivuluonnokset

Minulla on tietty tapa tehdä ruudukko. Sitä voisi verrata vanhan ajan sarjakuviin ja se sisältää ruutuja, joissa kaikki toiminta tapahtuu niiden sisällä. En ole jostain syystä pitänyt nykyisten sarjakuvalehtien irtonaisista puhekuplista tai tavasta tyrkyttää etenkin supersankareita yli rajojen. Se voi olla hieno ilmaisukeino, mutta ainakin minä hämmennyn välillä ja lukeminen kärsii. Suurin syy tähän saattaa olla Aku Ankka, jonka helppo luettavuus on suorastaan esimerkillinen. Ehkä siksi se on yksi Suomen luetuimmista lehdistä. (Wikipedia 2012j)

Käytän leveitä ja suuria ruutuja vain ilmaisemaan kerralla missä ollaan, kapeita ruutuja putoamisissa ja nopeassa toiminnassa. Minulla on siis tietty muotti, jonka ulkopuolelle harvoin menen. Pääasia on, että saan sen tarinan kerrottua ja muotin käyttö antaa keskittyä tarinaan. Sarjakuva on ainoa keino, jolla voin ilmaista itseäni tarinan kautta. Jos osaisin kirjoittaa, olisin kirjailija. Jos osaisin ohjata, olisin elokuvaohjaaja. Mutta

minulla on taito piirtää, vilkas mielikuvitus ja rutkasti kärsivällisyyttä. Kirjat ja elokuvat taas tavallaan ohjaavat minua dramaturgian luomisessa.

Tarinat, kuten Unaware on kuin mielessäni pyörivä elokuvan traileri, jonka jokaiselle kohtaukselle pitää löytää punainen lanka. Ne eivät ole kuin diakuvia, jolle on valmiit sommittelumallit. Suhtaudun tästä syystä tarinan luomiseen kuin elokuvan tekoon, kuten Ahokoivu ehdottaa. (Ahokoivu 2007, 57) Joka kohtauksesta pitää erottaa kuva, joka summaa koko kohtauksen. Kuvakerronnassa leikittelen perspektiivillä ja kuvakoolla. Mietin, miten voi kuvata tietyn kohtauksen ja mistä kulmasta. Pyrin aina löytämään uuden mielenkiintoisen tavan kuvata hahmon, hahmot tai miljöön, rupeamatta liian luovaksi. Olen tuottaja, ohjaaja, lavastaja, puvustaja ja käsikirjoittaja. Ainakaan ei tarvitse pelätä tarinan ja kokonaisuuden menevän suuntaan, jonne ei halua.

Räjähdyksen kuvaaminen on kiinnostavaa, räjähdykset tekevät trailereista toiminnallisia, voimakkaita. Tuho kuvatuotannoissa on kaunista ja pyrin kuvaamaan sitä mahdollisemman yksityiskohtaisesti. En tyydy kuvaamaan räjähdystä vain yhdellä ruudulla, oli tärkeää minulle kuvata se monesta kulmasta. Ne eivät vastaa elokuvien väkivaltaisia räjähdyksiä vaan ovat enemmänkin abstraktia taidetta. Toisen osan hienous on se, että räjähdyksiä on enemmän kuin ensimmäisessä ja tulevassa kolmannessa osassa yhteensä. Kun ei tarvitse esitellä jokaista hahmoa ensimmäisen osan tapaan, niin jää paljon kompensoitavaa, jonka voi tehdä toimintakohtauksilla.

Toiminnan, draaman ja tarinan vuorovaikutukselle piti löytää tasapaino. Tiukka kokonaisuus, mutta ei liian tiukka. Kaikkein tärkein ja olennainen kohta, sai enemmän tilaa, miljöötä unohtamatta. Paikkojen luonnostelu oli tässä vaiheessa olennaista. Viisi paikkaa piti luonnostella Nadezda Strok, Temppele, Zhitkur, Staleno bunkkeri ja Kapustin Yar. Nadezda Strok, Temppele ja Staleno ovat minun keksimiäni paikkoja ja tarinassa ne ovat suuressa osassa, joten ne täytyy herättää henkiin. Zhitkur ja Kapustin Yar ovat Venäjän huippusalaisimpia paikkoja, joista ei materiaalia löydy malliksi. Ne täytyi luoda, tehdä uudelleen näkyviksi.

Nadezda Strok, eli toivon linnake suomeksi. Se on Venäjän tsaarin (Wikipedia 2012k) aikainen huippusalainen tutkimus- ja kehityslaitos. Sitä johtaa Punainen vasara järjestö,

joka on muinainen alkemistien veljeskunta. Luonnollisesti se sijaitsee Tunguskassa, kunnes Viisasten kiven luominen pyyhkii sen pois maan päältä. Halusin sen olevan steampunk-henkinen, koska se on sentään 1900 luvun alkua, ja kaiken piti näyttää sen aikaiselta, mutta samalla kehittyneeltä, rikkomatta sen aikaista teknologian tasoa. Materiaali on puuta, metallia, pultteja ja muttereita. Siinä on vain yksi iso rakennus ja valtava terassi, talleja hevosia ja muuta varten. Laitos on Cheko-järven äärellä (Wikipedia 2012l) ja järven päällä menee sen aikainen hiukkaskiihdytin, johon on mallia otettu nykyaikaisista kiihdyttimistä. Tein sen vaan sen aikaisista materiaaleista ja venyitin hiukan, että siitä tulee ikuisuuden symbolin tapainen. Keskellä sitä steampunk torni, johon Viisasten kivi pitäisi syntyä.

Temppeli on oikealta nimeltään muinainen Atlantin (Wikipedia 2012m) etuvartioasema, joka sijaitsee Vietnamissa. Paikka, jonne on kätkeyty salaperäinen sylinteri, joka pystyy hallitsemaan Viisasten kiveä. Toisessa maailmansodassa (Wikipedia 2012n) japanilais kenraali Yoshi Tamaki löysi sen ensimmäisen kerran, mutta häviön partaalla jälleen piilotti maanvyörymän alle, jotta liittoutuneet eivät löytäisi sitä. Yoshi valitettavasti kuolee ykkösosassa, mutta sitä ennen ehtii kertoa Yurille sen sijainnin. Neuvostoliitto aloittaa nopeasti kaivaukset sijainnissa Viet Cong (Wikipedia 2012o) liittolaistensa kanssa. Temppeli on suurimmaksi osaksi maan alla eikä ole mitään ennakkotietoa Atlantiksen arkkitehtuurista, joten mielikuvitus sai juosta vapaana. Rakenne on pyramidin tapainen, ja koska tarinassani kaikki muut muinaiset kulttuurit olivat osa Atlantiksen valtakuntaa ennen sen tuhoa, kaikkialla maailmassa esiintyy pyramideja (Wikipedia 2012p). Siinä on yksinkertainen sisäänkäynti vähillä koristeilla. Se rakentuu sisäänkäynnistä, pyöreästä kierreporraskammioista ja salaisesta arkistohuoneesta. Ajan myötä se on osittain raunioitunut.

Zhitkurin rauniokaupunki on haasteellinen, koska oli kehitettävä kuva paikasta, jota ei enää ollut 1970-luvulla. Samalla piti tehdä siitä mahtava näky, jotta sillä olisi vaikutusta, kun se ensi kerran paljastetaan. Ratkaisussani se on kuin Hiroshiman pommin jäljiltä, mutta keskellä kaikkea hävitystä on kaksi kerrostaloa, sillä se oli olennaista erästä toimintakohtausta varten. Minun piti keksiä hyvä selitys sille, miksi kaksi rakennusta oli vielä pystyssä, vaikka muu oli tuhottu.

Sain sitten hienon idean dokumentista, joka käsitteli Venäjän vankilatatuointeja (Russian prison system 2012c). Nähtävästi rikolliset, liittyen järjestäytyneeseen rikollisuuteen, ovat kovia tatuoimaan kehojaan. Heillä on oma symboliikka ja koodi jokaiselle tatuoinnille. Merkit kertovat arvon, mihin jengiin kuulutaan, mitä rikoksia on tehnyt, seksuaalisen suuntauksen ja niin edelleen. Mielenkiintoisin niistä oli kommunismin aikaisten rikollisten tapa tatuoida kommunistijohtajien muotokuvat rintaansa ajatuksenaan, ettei miliisi voisi ampua heitä sydämeen, koska veren vuodattaminen johtajien päälle olisi häväistys. Tällöin keksin, että kahden keskellä olevan rakennuksen päässä voisi olla Stalinin ja Leninin kuvat, jolloin rakennuksia ei voi purkaa häpäisemättä heitä.

Staleno bunkkeri on mahtava maanalainen ydinsuoja, kommunistijohdon utopia maan alla. Keskeinen idea paikan ulkoasulle olisi rahtilaivan ruosteinen sisätila. Käytävät ovat ahtaita ja putkistomaisia. Pyöreitä muotoja löytyisi kaikkialta. Kaiken helmi olisi suuri sali, jossa on kommunismin luojien muotokuvat isossa pyöreässä reliefissä, muistuttamassa ydinsodan jälkeisessä maailmassa sosialismin juurista. Paikka on valtava ja sokkeloinen. Näemme tarinassa suuren salin, ruokalan, Viisasten kiven kammion ja Hugon toimiston. Kompleksiin liittyy myös kaksi suurta biosfääriä, jotka mainitaan, mutta ne on leikattu itse tarinasta pois. Ne ovat kaksi keinotekoisia ympäristöä viljelemistä ja ruoan tuottamista varten.

Kapustin Yarista on muutama U-2 vakoilijakoneen ottamaa kuvaa, joista saa jonkinlaisen käsityksen tukikohdan rakenteesta. Koska se on raketien ja ohjusten testauspaikka, pitää sen näkyä ilmiselvästi: raketien laukaisualustoja on maisema pullollaan, kiitoratoja maastossa ja ehkä lentokoneita. Toimisto- ja komentorakennukset koostuvat kolmesta rakennuksesta Kapustin Yarin reunalla. Tämän kaiken alla on se Zhitkur laitos, joka nimettiin tuhoutuneen Zhitkurin mukaan. Siellä kootaan ja testataan raketteja piilossa amerikkalaisilta, mutta jos komentaja tarvitsee, niin se avautuu maanpinnalle ja muuttuu henkilökohtaiseksi kuoleman tähdeksi.

Jaetulle Berliinille, Cape Kennedylle, Saturn V raketille ja Crawlerille on oma kuva-arkisto. Ajoneuvoille ja aseille löytyy netistä mallit, joten niitä ei tarvitse miettiä, jotta saa ne osumaan historiallisesti kohdalleen.

6 YHTEENVETO JA POHDINTA

Voin verrata tekemistä ensimmäisen käsikirjoittamattoman ja toisen käsikirjoitetun version välillä. Luetteloin hyvät ja huonot puolet. Unawaren ensimmäiseen osaan ei ole synopsista, sivuluonnoksia eikä käsikirjoitusta, mutta siihen oli idea. Siihen kuului myös paljon taustatutkimusta ja kuva-arkisto. Tämä kaikki tuli luonnostaan, koska haluan olla tarkka historiallisista ja teknisistä yksityiskohdista. Suunnittelukin kuului asiaan, vaikka se tapahtui mielessä.

Trilogian ensimmäinen osa oli niin sanottu lyijykynäversio, joten se on vielä helposti muokattavissa. Suuremmat ongelmat tulevat tekovaiheessa, ja ovat nyt helpommin tunnistettavissa toisen osan käsikirjoituksen jälkeen. Piirtäminen kestää kauemmin kuin kirjoittaminen. Mieli ei voi kirjoittaa juonta kiveen, vaan sillä on tapana muuttaa, keksiä lisää ja unohtella. Kokonaisuuden hahmottaminen on siksi vaikeampaa, jos ei voi nähdä päämäärää tai kokonaisuutta. Tietyt kohtaukset saattavat eksyä väärään paikkaan. Ne ovat kuitenkin pieniä ongelmia verrattuna vuorosanoihin. Ei yksinkertaisesti voi muistaa tarkalleen, mitä kenellekin sanoo. Joka sivulla joutuu miettimään, mitä hahmot sanovat ja sanovatko ne kaiken juonelle tarpeellisen. Olen joskus juuttunut päiviksi yhteen sivuun, koska en tiedä, miten hahmot järkevästi puhuisivat jonkun kohtauksen. Sama ongelma on miljöössä. Esimerkiksi ensimmäisessä osassa hieno kohtaus erämaassa kaktusten keskellä, mutta se muuttui kukkapelloksi. Tämä muutos johtui suurimmaksi osaksi siitä, ettei kokonaisuus ollut hallinnassa. Draaman kaari, muutama hahmo ja aika eivät olleet yhteensopivia juuri siinä kohdassa, niin että sitä miljöötä voisi käyttää.

Hahmojen näkyvyys ja kehittäminen ovat vaikeita toteuttaa ilman käsikirjoitusta. Pitää löytää tasapaino kaikkien hahmojen kanssa, ettei joku osoittaudu lopussa tarpeettomaksi kokonaisuuden kannalta. Tulee mieleen monia elokuvia, joissa yhdellä hahmolla ei ole ollut mitään merkitystä ja jos sillä ei ole mitään merkitystä, niin sen mukana kuljettaminen on vain ajan tuhlaamista. Huomasin käsikirjoittamisessa, että hahmot pysyivät läpi tarinan yhtä tärkeinä tarinan kannalta. Jokaisella oli keskeinen rooli kokonaisuuden kannalta. Ei voi lisätä ketään tai poistaa ketään, tasapaino oli täydellinen.

Hyviä puolia käsikirjoittamattomalle sarjakuvalle on vaikea määrittää. Yllätyksiä tulee lopulliseen versioon enemmän kuin käsikirjoitettuun. Suoraan luonnostelemalla ideoiden virta ei ole ennalta määrättyä. Huonommat ideat ehtii kuitenkin korvata paremmilla ideoilla. Ei tarvitse puuttua konkreettisesti esituotantovaiheeseen, kun sellaista ei ole. Se on laiskan käsikirjoittajan tapa, joka ei ole reilua draamaa ja lukijaa kohtaan. Se on kuitenkin vahvuus strippejä ajatellen, jotka eivät tule niin laajoiksi ja spontaani ideointi on tällöin eduksi.

Käsikirjoitetun sarjakuvan vahvuudet tulevat esiin sarjakuvanovelleissa ja -romaaneissa. Ensiksi pitää mainita, että on helpotus, kun tietää, miten pitkä tarina tulee olemaan. Arvioin, että kakkososa olisi 300 sivua pitkä, mutta tehokkaan suunnittelun ja käsikirjoituksen avulla sivumäärä putosi 262:een. Pystyin käsikirjoituksen avulla hallitsemaan tätä määrää. Hahmojen välinen kemia ja dialogi toimivat ja ne on paremmin rakennettu kokonaisuutta ajatellen. Korjaukset ja mahdolliset muutokset on helppo tehdä jo suunnitelmissa. Draaman kaari, eli tarinan alku, keskikohta ja loppu hahmottuvat selkeämmin.

Sivuluonnoksilla jokainen sivu on valmiiksi sommiteltu ja hahmoteltu. Ei tarvitse enää tekovaiheessa miettiä etenemistä, kunhan tekee suunnitelmien pohjalta. Voi keskittyä piirtämiseen. Hahmojen valmiiksi suunnittelulla välttää mahdolliset asukokonaisuuden virheet ruudusta toiseen, kun on malli, josta voi nähdä yksityiskohdat. Paikkojen suunnittelulla näkee puolestaan miljöiden kokonaisuuden, ja tapahtumien kulku hahmottuu paremmin.

Ammattikouluaikoina puualan opettajallani oli sanonta ”suunniteltu työ, on puoliksi tehty työ”. Tämä oli ainakin minulle silloin vielä hyvä vitsi, mutta olen huomannut myöhemmin, että se pitää paikkansa alalla kuin alalla. On hyvä tietää heti alussa, mitä tekee tai lopputulos ei ole sitä, mitä toivoi. Hyvällä suunnittelulla säästää aikaa ja kustannuksia. Koin kuitenkin suunnittelun hyvin raskaaksi. Käsikirjoituksen ja sivuluonnosten tekeminen kestivät kauemmin kuin arvioin niiden kestävän, mutta kun huomasin kaikki hyvät puolet, oli sille annettava arvonsa. Seuraavalla kerralla nämäkin seikat ovat tiedossa, eivätkä yllätä.

Tarina sijoittuu vuoteen 1972, joten se vaati paljon taustatutkimusta, koska halusin sen suurelta osin perustuvan todelliseen ajan kuvaan. Sarjakuva olisi yhtä paljon viihdyttävä kuin opettava. Esimerkiksi haamujunassa tapahtuva tehtävänanto perustuu pääosin totuuteen. Henkilöt olivat aitoja, tapahtumat oikeasti tapahtuivat ja ajat täsmäsivät. Mietinkin, olisiko tämä ollut helpompaa, jos kaikki olisi sijoittunut fantasiaan. Toisaalta J.R.R. Tolkienilla ei ollut helppoa luoda Keski-maata, jolla oli oma yksityiskohtainen historia ja maantiede. Kaikki oli taustatutkittu toisten maitten mytologioista, kuten Kalevalasta. (Wikipedia 2012q) Keksitynkin historian on oltava sisäisesti looginen. Etenemisen on perustuttava jo kerrottuun, muuten uskottavuudesta tulee ongelma.

Ainakin minua innostaa tehdä sarjakuvaa enemmän, kun tiedän, että se pohjautuu tavalla tai toisella totuuteen. Hyvä on myös upottaa taustalle vahvaa symbolismia, sillä saa selitettyä useitakin asioita. Halusin panostaa sosialismiin, koska suurin osa tapahtumista tapahtuu sen aikaisessa Neuvostoliitossa. Tarinan ensimmäisessä osassa painotin amerikkalaista kylmää sotaa: kulttuuria, avaruusaikaa, hippejä ja World trade centerin kaksoistorneja. Jännittävää oli huomata, että niin nykyaikainen tapahtuma kuin syyskuun 11:n iskut, vaikutti niin paljon tarinaan, joka sijoittuu vuoteen 1969. Aikaan, jolloin World Trade Centerin kaksoistorneja rakennettiin.

Molemmat tarinat sijoittuvat siis aikaan, jossa on paljon symbolismia ja ikoneita. Ne sijoittuvat tiettyyn kategoriaan (yhteiskunnalliseen ideologiaan) ja esittävät ajatuksia, käsitteitä ja filosofioita. (McCloud 1994, 27) Mielestäni symboleiden avulla voi kertoa vielä vahvemman tarinan, kun siihen tulee viittauksiin liittyviä ulottuvuuksia. Viittaukset sitovat vahvemmin lukijan aikaan ja paikkaan herättämällä henkilökohtaisia muisti- tai mielikuvia. Muutamissa kohtauksissa musiikin sanoitukset ovat sen ajan esittäjiltä.

Käytyäni käsikirjoituskurssin, huomasin, kuinka tärkeää on ulkopuolinen lukija. Itse voi olla sokea kirjoittamalleen tekstille. Jokin asia, joka on itselle selvä juttu, ei ehkä ole tuttu lukijalle. Sarjakuvatekijä voi tahtomattaan pimitää jotain tietoa lukijalta, joka tarvitsee sitä ymmärtääkseen jonkin asian. Loppujen lopuksi sarjakuva on lukijaa varten, ei tekijää itseään varten. Voi olla hyvä, jos luettaa juttunsa ulkopuolisella ihmisellä ja saa siitä rakentavaa kritiikkiä. On myös hyvä näyttää luonnoksia ja pyytää

mielipiteitä. Ne saattavat olla ratkaisevia lopputuloksen kannalta. Tämän jälkeen on varmaa, että suunnittelen tulevat sarjakuvani, joskaan en ehkä aina näin perusteellisesti.

LÄHTEET

- Ahokoivu, Mari 2007. Sarjakuvantekijän opas. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Apinoiden planeetta 1968. Elokuva. Ohjaus: Franklin J. Schaffner. Tuotanto: 20th Century Fox.
- Avaruuseikkailu 2001, 1968. Elokuva. Ohjaus: Stanley Kubrick. Tuotanto: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Dunning, Brian 2006. Hakupäivä 6.1.2012
<http://skeptoid.com/episodes/4219>
- Herkman, Juha 1998. Sarjakuvan kieli ja mieli. Tampere: Tammer-Paino Oy.
- Hurley Chad, Chen Steve ja Karim Jawed 2005a. Hakupäivä 6.1.2012 (Russian Roswell) <http://www.youtube.com/watch?v=dml274Wqvag>
- Hurley Chad, Chen Steve ja Karim Jawed 2005b. Hakupäivä 6.1.2012 (Russian prison system, The Mark of Cain 2006. Dokumentti)
<http://www.youtube.com/watch?v=s9JDJdaMs-Y>
- Hurley Chad, Chen Steve ja Karim Jawed 2005c. Hakupäivä 6.1.2012
<http://www.youtube.com/watch?v=4oQO3LIAaDM> (Mysterious world tunguska explosion 1 of 3)
- Indiana Jones ja Kadonneen aarteen metsästäjät 1981. Ohjaus: Steven Spielberg. Tuotanto: Paramount pictures.
- Koskela, Ilpo 2010. Sarjakuvantekijän oppikirja. Porvoo: WS Bookwell Oy.
- McCloud, Scott 1994. Sarjakuva – Näkymätön taide. Helsinki: Painatuskeskus Oy.
- Suomen Kulttuurirahasto 2008, hakupäivä 6.1.2012
<http://www.sarjakuvanteko.fi/wiki>
- Unaware 2011. Elokuva. Ohjaus Sean Bardin ja Robert Cooley. Tuotanto Cooley Productions, Inc.
- Salaiset kansiot 1993-2002. TV-sarja. Luonut: Chris Carter. Tuotanto: 20th Century Fox television.
- Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001a, hakupäivä 6.1.2012
[http://fi.wikipedia.org/wiki/J. R. R. Tolkien](http://fi.wikipedia.org/wiki/J._R._R._Tolkien)
- Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001b, hakupäivä 6.1.2012
<http://fi.wikipedia.org/wiki/Synopsis>
- Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001c. Hakupäivä 6.1.2012

http://en.wikipedia.org/wiki/Scene_film

Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001d. Hakupäivä 6.1.2012

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Antimateria>

Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001e. Hakupäivä 6.1.2012

http://fi.wikipedia.org/wiki/Apollo_17

Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001f. Hakupäivä 6.1.2012

http://fi.wikipedia.org/wiki/Berliinin_muuri

Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001g. Hakupäivä 6.1.2012

<http://fi.wikipedia.org/wiki/RoboCop>

Wales, Jimmy ja Beesley, Angela 2004. Hakupäivä 6.1.2012

<http://fi.starwars.wikia.com/wiki/Droidi>

Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001h. Hakupäivä 6.1.2012

http://en.wikipedia.org/wiki/The_Terminator

Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001i. Hakupäivä 6.1.2012

http://en.wikipedia.org/wiki/Viet_Cong

Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001j. Hakupäivä 6.1.2012

http://fi.wikipedia.org/wiki/Aku_Ankka

Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001k. Hakupäivä 6.1.2012

http://en.wikipedia.org/wiki/World_War_II

Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001l. Hakupäivä 6.1.2012

http://en.wikipedia.org/wiki/23_enigma

Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001m. Hakupäivä 6.1.2012

http://en.wikipedia.org/wiki/Lake_Cheko

Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001n. Hakupäivä 6.1.2012

<http://en.wikipedia.org/wiki/Tsar>

Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001o. Hakupäivä 6.1.2012

<http://en.wikipedia.org/wiki/Atlantis>

Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001p. Hakupäivä 6.1.2012

<http://en.wikipedia.org/wiki/Pyramid>

Wales, Jimmy ja Sanger, Larry 2001q. Hakupäivä 6.1.2012

http://fi.wikipedia.org/wiki/Viisasten_kivi

LIITELUETTELO

Liite 1: Cassandra Mancini hahmoluonnokset. (2)

Liite 2: Vivian Miller hahmoluonnokset.

Liite 3: Yuri Leonovitch Surikova hahmoluonnokset.

Liite 4: Simon hahmoluonnokset.

Liite 5: Astrosotilaat 9 ja 14 hahmoluonnokset.

Liite 6: Valeri Anatoli Valentinov hahmoluonnokset.

Liite 7: Helga Ogoyevich Valentinov hahmoluonnokset.

Liite 8: Grigori Hugo Ivanov hahmoluonnokset.

Liite 9: Dada hahmoluonnokset.

Liite 10: Eve, Peter ja Sophie hahmoluonnokset.

Liite 11: Viet Cong hahmoluonnokset.

Liite 12: GRU Spetsnaz.

Liite 13: Volkspolizei.

Liite 14: Unaware 2: Kylmä sota kansii.

Liite 15: Nadezda strok luonnos.

Liite 16: Staleno bunkkeri luonnos.

Liite 17: Kapustin Yar luonnos. (2)

Liite 18:Temppeli luonnos.

Liite 19: Zhitkur rauniokaupunki.

LIITTEET