

Saimaan ammattikorkeakoulu
Liiketoiminta ja kulttuuri Imatra
Kuvataide
Taidegrafiikka

Tuukka Teponoja

Kaunis Mieli Kääntää Katseensa Sisäänpäin

Opinnäytetyö 2015

Tiivistelmä

Tuukka Teponoja

Kaunis Mieli Kääntää Katseensa Sisäänpäin, 48 sivua, 4 liitettä

Saimaan ammattikorkeakoulu

Liiketoiminta ja kulttuuri, Imatra

Kuvataiteen koulutusohjelma

Taidegrafiikka

Opinnäytetyö 2015

Ohjaajat: kuvataiteilija Inka Nieminen, taidekriitikko Hannu Castrén

Opinnäytetyönä tehtiin noin nelikymmensivuinen sarjakuva-albumi Kaunis Mieli Kääntää Katseensa Sisäänpäin.

Kirjallisessa osuudessa käsiteltiin valokuvasarjakuvan kehitystä ja erilaisia ilmenemismuotoja sekä esikuvia taidehistorian suuntauksista. Työssä sivuttiin kollaasitekniikoita ja luotiin katsaus internetin synnyttämiin nykykollaasin muotoihin sekä korruptioestetiikan esiintymiseen kuvataiteissa. Näkökulma oli vahvasti poikkitaiteellinen.

Kaunis Mieli Kääntää Katseensa Sisäänpäin-teoksesta kerrottaessa käsiteltiin pitkäjänteistä työskentelyä, digitaalisen kuvankäsittelyn hyväksi havaittuja niksejä sekä hahmosuunnittelua.

Asiasanat: valokuvasarjakuvat, kollaasi, korruptioestetiikka, glitch art, databending

Abstract

Tuukka Teponoja

Kaunis Mieli Kääntää Katseensa Sisäänpäin, 48 Pages, 4 Appendices

Saimaa University of Applied Sciences

Faculty of Business and Culture, Imatra

Degree Programme Fine Arts

Printmaking

Bachelor's Thesis 2015

Instructors: Inka Nieminen, Visual Artist; Hannu Castrén, Art Critic

The objective of this research was to examine different reasons and genres why and how photocomics have been made in the past. It also discusses about the relationship of collages and comics with tangents drawn to contemporary arts, as well as art history.

The study explains briefly the history of photocomics and clears out some of the misinterpretations and the terms being used around the world. It also discusses some modern types of collage and deliberate mistake-making as it comes to internet based art.

The last part elaborates the process of multimixed media-approach and digital rendering of comics, explaining few useful tricks along the way.

Keywords: photocomics, databending, clitch art, collage

Sisältö

1 Johdanto.....	5
2 Historiallinen taustoitus.....	6
2.1 Yleiskatsaus valokuva- ja kollaasisarjakuviin.....	6
2.2 Valokuvaesittävydestä kohti kollaasia.....	11
2.3 Kameran kankeudesta	13
2.4 Kolmiulotteisuudesta.....	15
2.5 David Hockney - valokuvasarjakuvan jokerikortti.....	15
3 Virheiden ja sattuman estetiikasta.....	17
3.1 Teknologian vaikutuksesta visuaaliseen maailmankuvaamme.....	18
3.2 Sovittamisesta miksaamiseen.....	19
3.3 Esimerkkejä korruptioestetiikasta nykyaikaisissa.....	22
3.4 Outo laakso – samaistumisen taika – iljetyksen lumo.....	23
4 Omat esikuvat	25
5 Sarjakuva-albumin tekemisestä.....	25
5.1 Kohtalokas sähköposti - prosessista ja lähtökohdista.....	25
5.2 Maailma hukkuu roskaan.....	26
5.3 Käsikirjoituksesta kuvakäsikirjoitukseen.....	26
5.4 Telakalle, vaan ei ehkä kumminkaan.....	29
6 Hyväksi koetut käytänteet eli matkan varrella opittua	29
6.1 Fyysisistä sekatekniikkahahmoista.....	29
6.2 Kykloopin katse ja kuinka sen kiersin	30
6.3 Se ei ole virhe vaan ominaisuus – algoritmien väärinkäyttöä.....	31
6.4 Konseptitaiteista omaksuttua.....	31
7 Erään aukeaman ruumiinavaus.....	33
8 Hahmosuunnittelusta.....	35
8.1 Diiva	35
8.2 Sheriffi.....	36
8.3 Silmämuna.....	38
9 Painoteknisistä ratkaisuista.....	40
10 Yhteenveto	40

Liitteet

- Liite 1 Käsikirjoituksen neljäs sivu
- Liite 2 Kuvakäsikirjoitusta
- Liite 3 Ensimmäinen aukeama
- Liite 4 Diivan viimeiset versiot

1 Johdanto

Tämä opinnäytetyö tarkastelee valokuvasarjakuvan ja kollaasin kehitystä sekä korruptioestetiikan erilaisia ilmenemismuotoja kuvataiteissa ja käyttögraafiikassa. Sivuan myös aiheeseen liittyviä psykologisia periaatteita ja teorioita, kuten oudon laakson teoriaa. Sivuan myös kollaasien ja valokuvasarjakuvien rakenteellisia ongelmia. Näkökulma on poikkitaiteellinen ja pophenkinen.

Kuvaan myös opinnäytetyöni taiteelliseen osuuden Kaunis Mieli Kääntää Katseensa Sisäänpäin -sekatekniikkasarjakuvan seitsemän vuotta kestänyttä prosessia. Opinnäytetyöni kirjallinen osuus sisältää mittavan määrän erikoissanastoa, jotka pyrin tarpeen mukaan aukiselittämään kuhunkin aihepiiriin liittyvässä luvussa.

Kirjallisessa osuudessa sivuutan aihetta rajatakseni valokuvien referenssikuvakäytön ja tyydyn vain lyhyesti luettelemaan muutaman esimerkin joissa valokuvaa on käytetty lähinnä taustoissa, joko sellaisenaan tai läpipiirrettyinä. Kollaasin suuntaan kallistuvaa valokuvasarjakuvaa käsittelen muutamien perusteosten ja tekijöiden kautta.

Luon myös katsauksen internetin mahdollistamiin uusin kollaasin muotoihin, sekä samassa yhteydessä käsittelen virheiden estetisoimista eri taidelajien piirissä.

2 Historiallinen taustoitus

2.1 Yleiskatsaus valokuva- ja kollaasisarjakuviin

Sarjakuva on jo lähtökohtaisesti hyvin poikkitaiteellinen taiteenmuoto. Kuvan ja tekstin symbioosin ja erilaisten elementtien jukstapositionnissa sarjakuva on vertaansa vailla. Tyylien ja välineiden kirjo on häkellyttävän laaja, suurelta osin underground-liikkeiden ja omakustanne-hengen ansiosta.

Kattavahkon kokonaiskuvan muodostaminen valokuvasarjakuvista osoittautui oletettua vaikeammaksi. Olemassaoleva tutkimustieto käsittelee fotonovela lähinnä sivistystoiminnan yhteydessä ja sen kautta. Englanninkielisissä maissa valokuvasarjakuva kaipaa yhä laajaa käsittelyä. Useimmat lähteet löytyvät Afrikan suunnalta tai Latalalaisen Amerikan maista. Myös Espanja ja etenkin Italia korostuivat sekä tekijämaina että tietolähteiden kielinä. Lähteiden löytämistä hankaloitti sovitun terminologian puute. Erikielisiä ilmauksia käytetään usein sekaisin ja lisäksi virheellisesti. Esimerkiksi englanninkielisissä maissa käytetään yleisnimikkeenä niin fotonovela, kuin Italian sarjakuvaa yleisesti tarkoittavaa fumettia, sekä photocomicsia ja muita valokuvaa ja sarjakuvaa tarkoittavien sanojen yhdistelmäjohtannaisia. Jotkut tekijät ovat lisänneet sekavuutta soppaan keksimällä erikoisuudentavoittelun vimmassaan milloin mitäkin täysin omia käsitteitä. Ranskassa puhutaan jokseenkin järjestelmällisesti roman-photosta tai photo-romanista, kirjoitusasun vaihdellessa hieman. Italiassa puhutaan fotoromanzoista.

Wikipedia osoittautui eritoten kehnoksi avuksi, sillä erikieliset valokuvasarjakuvaa käsittelevät artikkelit eivät aina linkkaudu toisiinsa edellämämainitun termisekamelskan takia. Lisäksi useissa lähteissä toistuu sama virhe epätarkkuus valokuvasarjakuvan alkutekijöistä. Monet lähteet ounastelevat ensimmäiseksi valokuvasarjakuvaksi toukokuun kahdeksantena 1947 julkaistussa Il Mio Sogno-lehdessä ilmestynyttä Stefano Redan tekemää sarjakuvaa. Samana vuonna, seitsemäntoista viikkoa aikaisemmin vasta aloittanut Bolero Film-lehti ehti kuitenkin julkaisussa edelle. Ensimmäiset Bolero Filmin fotoromanzot teki tekijätrioksi Luciano Pedrocchi, Damiano Damiani ja Franco Cancellieri Ensimmäinen Bolero Filmin numero julkaistiin toukokuun 25:tenä 1947. Vuotta aiemmin, 29.6.1946, aloittaneessa Grand Hotel-lehdessä

oli jo julkaistu hyvin samanhenkisiä, romantiikkaa ja elokuva-glamouria pursuavia sarjakuvia, tosin piirrettyinä (Arabeschi n.5 ja Curiosando Negli).

Vaikka formaatin puhdasmuotoisin ja suosituimmaksi noussein muotojuontuukin Italiasta, voidaan esimuoto jäljittää ainakin vuoden 1939 Yhdysvaltoihin. Varhaisimmat löytämäni valokuvaa hyödyntävät sarjakuvat ovat vuodelta 1939. DC Comics julkaisi tuolloin kuusi numeroa Movie Comics-antologialehteä. Lehden sisältö vaihteli piirretyistä valokuvaa hyödyntäviin adaptaatioihin sen ajan elokuvista ja sarjoista. Ensimmäisessä numerossa seikkaili Frankensteinin poika (Vampire Over London).



Kuva 1. Frankensteinin Poika ja The Fantom Creeps-tarinoiden kolmossivut (Famous Movies 1/1939, 6/1939)

Ensimmäisen numeron Son of Frankenstein-tarina (Kuva 1) koostuu pitkälti kuvakaappauksista tai niiden muutamalla viitteellisellä viivalla jatketuista osasista. Viimeisen numeron The Phantom Creeps-sovitus on jo paljon reippaampi. Käsintekstaus on lennokkaampaa ja mustavalkoisten valokuvien päälle tehty väritys on rehevän kökköä, saaden sarjakuvaan eloa ja riemua. Huomattavaa on myös osittainen ääriivavahvistaminen ja jyrkkien varjojen puuttuminen näyttelijöiden kasvoilta. Hahmoihin on heti helpompaa samaistua ja ne kuvat näyttävät elävämmltä, joskin ehkä teknisesti köykäisemmiltä.

Ympäristö on suurelta osin piirrettyä, taustojen käydessä yhä viitteellisemmiksi. Näin lennokasta ja kollaasimaista valokuvasarjakuvaa tehtäisiin seuraavan kerran vasta vuosikymmenten kuluttua.

Tyypillinen esimerkki on sarjakuvamestari Wally Woodin yhdessä Russ Jonesin kanssa toteuttama oheistuote vuoden 1964 roskaelokuvaan *The Horror of Party Beach*. Warren Publishing Companyn julkaisema sarjakuva on selvästi nopeasti tehty oheistuote. Dialogi on sentään käsintekstattua ja joitakin onomatopoetia-ääniäkin on kuviin laitettu, mutta lopputulos jää auttamatta kömpelöksi. Edes ruutusommittelun kanssa pelaaminen ei paljoa pelasta. (Kuva 2.)



Kuva 2. Kauhua hiekkarannalla (Warren Publishing Company)

Amerikkalaiset valokuvasarjakuvat ovat tyypillisesti juuri elokuva ja tv-sovituksia, Boris Karlof-elokuvien adaptaatioista Star Trekiin ja Greaseen ja myöhemmin Baywatchiin.

Puhtaiden valokuvasarjakuvien kirjo jo itsessään on kuitenkin maailmalla häkellyttävän laaja. Vuosina 1950-80 on tehty niin sci-fiä, westerniä, kauhua, teinityttöjen romanssarjakuvia, kuin kova- ja pehmopornoakin. Sosiaalisesti tiedostavia opetussarjakuvia unohtamatta. Ainakin nuoremmat sukupolvet muistanevat myös Barbie-lehden valokuvasarjakuvat.

Lajityypistä riippumatta suurin osa fotonovelloista toistaa samaa rakennetta, vain vähäisin muutoksin. Suuri osa rakentuu elokuvista ja tv-ohjelmista poimittujen kuvakaappausten varaan. Tekniikka on halpaa ja jälki usein karkeaa. Moni teos on toki kuvattu vartavasten fotonovellaksi. Sivusommitelmat toistavat tyypillisesti vaihtelevankokoisilla ruuduilla varustettu kuusiruutuista kaavaa. On myönnettävä, että ajoittain ruutujen muodossa ja sijoittelussa on havaittavissa varsin oivaltavaakin ymmärrystä valitun kuvakerronnan lajia kohtaan. Osin tämä selittyy sillä, että tekijäjoukoissa on ollut myös elokuvantekijöitä ja muita visuaalisten alojen ammattilaisiakin.

Löytyypä valokuvasarjakuvien törkyisemmästä päästä myös muuan kiintoisa linkki nykykuvataiteiden tunnetumpaan kaanoniinkin. Nalle Virolainen käsitteli Sarjainfon numerossa 4/1998 ”*Seksituomareiden julmuudet*”-artikkelissaan erityisesti italialaisissa seksilehdissä julkaistuja valokuvasarjakuvia. Näistä hän mainitsee nimeltä erityisesti Supersex-olehdessä ilmestyneen *Magika&Magika*-sarjan. Sinänsä tympeää keskikastia edustavasta kovapornosarjakuvasta kiinnostavan tekee sen tähti Cicciolina: Hän tuli suurelle yleisölle tunnetuksi viimeistään lyhyestä avioliitostaan kuvataiteilija Jeff Koonsin kanssa 1990-luvulla. Cicciolina esiintyi tuolloin Koonsin kanssa elokuvista ja veistoksista koostuvassa teossarjassa *Made In Heaven*, joka suurelta osin toisti aikakauden tuhnuisten pornolehtien kuvastoa. Vain konteksti ja kuvien kokoluokka oli toinen. Sittemmin Cicciolina on toiminut muun muassa politiikassa.

Valokuvasarjakuvien kirjosta löytyy paljon muutakin kuin halpoja elokuvamuunnoksia ja törkyä. Varsinkin Latinalaisessa Amerikassa ja Afrikassa on hyödynnetty runsaasti formaatin lähestyttävyyden tuomia mahdollisuuksia. Vientituotteena näihin maihin on ajautunut fotonoveloja jo 1979-luvulla, ainakin AIDin (*Aid for International Development*) toimesta. Sittemmin alueet ovat kunnostautuneet fotonovela-tehtailussa huomattavassa mittakaavassa itsekin. Fotonovela-formaatissa on käsitelty miltei kaikkia kuviteltavissa olevia sosiaalisia aiheita. Aihepiirit vaihtelevat hampaidenhoidosta diabetekseen, lyijyn vaaroista yleiseen kodinhoitoon ja tapakasvatuksesta synnytysvalmennukseen sekä väestöryhmien keskinäiseen yhteistoimintaan. (Fotonovela Company) Meksikolaislähtöisen Fotonovela Companyn ensijulkaisu vuodelta 1984 käsitteli niveltulehdusta. (Kuva 3.)



Kuva 3. Dolorezin ja Esperanzan keskustelu niveltulehduksesta (“Dolores y Esperanza” Fotonovel company 1983-84)

Amerikan Liittovaltion kauppaorganisaatio FTC on julkaissut kolme espanjankielisiä sarjakuvaa joiden aiheina ovat muun muassa velkakiskurien ja valtion virkamiehinä esiintyvien huijarien tunnistaminen. FTC kutsuu näitä virheellisesti fotonoveloiksi, vaikka kyse on puhtaasti valokuvista läpipiirretyistä sarjakuvista.

Suomalaisista valokuvasarjakuvista mainittakoon lyhyesti muutama teos. Varhaisimpia edustanee Jykän ja Riken, eli Jyrki Paavolan ja Risto Nurisalon Hymy-lehdissä 1970-luvulla julkaistut Agentti Vatvo-tarinat. Maininnan arvoisia ovat myös Juho Juntusen Paholaisen Morsian (2007, Like) ja efektiivyöretty Kari Juholan Kapteeni Kansantasavalta.

Tanskalaisen arkkitehtitoimisto Bjarke Ingels Groupin (BIG) toteuttama Yes Is More – an archicomic on architectural evolution (2009, Evergreen) on erityisen kiinnostava tapaus. Järkälemäinen opus (400 sivua!) kertoo arkkitehtitoimiston toteuttamista ja ehdottamista hankkeista. Kirjan sivuilta raikaa anarkistinen riemu, kun tekijät pääsevät kertomaan toinen toistaan oudommista

kommelluksistaan ja kokeellisista rakennuksista. Rakennusmääräysten rajoituksia pilkulleen noudattamalla syntyi visio kerrostalosta, joka säteilee joka suuntiin. Teoksen aihepiiri tukee hieman kankeaa mutta kiistatta informatiivista tyyliä ja toisinpäin. Rakennusten konseptisuunnitelmat noudattavat pitkälti samaa visuaalista ilmettä. Ennenkaikkea valittu tekotapa tukee aiheen havainnollistamista ja sitä kautta myös kerrontaa.

Vielä aivan hiljattainkin on tehty suoraan elokuvien kuvakaappauksista koostettuja halpistuotoksia. Ainakin Ghibli-studioiden Henkien Kätkemästä on myös tällainen laitos olemassa. Pötköimpää päätä edustanee Daniel Clowesin Ghostworld-sarjakuvasta tehdyn elokuvan fotonovella-sovitus.

2.2 Valokuvaesittävydestä kohti kollaasia

Valokuvia pohjanaan mutta muokatusti käyttäviä sarjakuvia löytyy myös paljon. Tässä yhteydessä on jätettävä vain maininnan tasolle sellaiset tekijät kuin Jean Teulé, joka on kyllä käyttänyt paljon valokuvia sarjakuviansa pohjana, mutta jonka teokset pyrkivät läpipiirtämisen ja kopiokoneveivailujen kautta lähemmäs piirrettyä jälkeä.

Nettisarjakuvien puolelta löytyy paljonkin valokuvapohjaisia teoksia. Mainittakoon hieman kökösti päällefilitteröity, Lynn Frenchin fantasiasekoilu Dark Red, sekä enemmän Teulén suuntaan kallistuva, tussausviivaa imitoimaan pyrkivä Marc Seestaedtin LIFETRIPs.

Enimmäkseen kököistä yrityksistä edukseen nousee myös strippimäiseen irrallisuuteen ja harhailevaan kuvakerrontaan nojaava, A Softer World. Erityismaininnan ansaitsee materiaaliinsa keskittyvä metasarjakuva, Philippa Ricen hellyyttävä *My Cardboard Life*. Sarjakuvan lyhyet vitsisarjat liittyvät aina tavalla tai toisella siihen, että päähenkilöinä on pahvista tehty pikku-ukko ja hänen paperinen ystävänsä.

Vanhoista, puhtaasti kuvakaappauksista rakentuvista sarjakuvista ehdottomasti parhaimmilla näyttävät nykykatsannolla vanhoista mustavalkoisista kauhuelokuvista tehdyt adaptaatiot. Tyylikkaintä kärkeä edustaa Film Horreur-lehden numerossa 3/1976 julkaistu versio Curse of the Crimson Altar-

elokuvasta (1968). (Kuva 4) Sarjakuva toimii pitkälti alkuperäisen elokuvan komean mustavalkokuvauksen ja näyttävän lavastuksen ansiosta.



Kuva 4. Kauhutarjakuva vuosilta 1976 ja 2008 (Film Horreur 3/1976 ja Night Zero)

Astetta pidemmälle on pyrkinyt ja osin yltänytkin nettilähtöinen kauhutarjakuva Night Zero, joka välttää useita fotonovelloille tyypillisiä sudenkuoppia. Erityisen edustava on lyhyttarina Devon (Kuva 4). Hahmot eivät ole päälleliimattuja paperinukkeja, vaan kuvakerronnassa panostetaan sommitteluun ja syväterävyyspelaamista myöten elokuvalliseen ilmeeseen, unohtamatta sarjakuva-kerronnalle ominaisia piirteitä. Visuaaliseen ilmeeseen tuo pikantin lisämaun HDR-kuvaus. HDR tulee sanoista High Dynamic Range ja sillä tarkoitetaan usealla eri valotusarvolla kuvattua komposiittivalokuvaa. Usein kuvat levähtävät mauttomuuden puolelle, mutta Night Zerossa tekniikka toimii. Tekniikka tuo hahmoin reipasta inhorealismia tuntua. Mikä sopii selviytymiskauhutarjakuvaan oikein mainiosti. Välillä hyvä maku kuitenkin pettää ja Night Zerokin menee rytisten metsään, varsinkin mutkikkaammissa sivusommitelmissaan.

Emmanuel Guibert on tehnyt yhdessä Didier Lefèvreb ja Frédéric Lemercierin kanssa sotavalokuvaajasta kertovan sarjakuvan Photographer. Siinä valokuvalla on tärkeä rooli, mutta piirrokset ja valokuvat enemmänkin vuorottelevat ruudusta toiseen, kuin muodostaisivat yhteisen muotokielen.

Pierre La Policen ja Jean Le Cointren La Balançoire De Plasma taas on yksi pisimmälle viedyistä kollaasisarjakuvista. Psykedeelisen nyrjähtäneet hahmot seikkailevat klassisessa fotonovela-formaatissa. Mustavalkoisuus lisää nyrjähtäneisyyttä entisestään. Herrojen muut tuotokset jatkavat samalla linjalla. Varsinkin Lynda Barryn pedagogisissa kirjoissa *What it is?* Ja *Picture This: The Near-Sighted Monkey Book* leikekirjamainen kollaasitekniikkaa yhdistyy mitä koukeroisemmilla tavoilla vesivärimaalamiseen ja lyijykynäpiirroksiin, sekä valokuva ja lehtileikkeisiin.

2.3 Kameran kankeudesta

Valokuvasarjakuvaan nivoutuu olennaisesti kollaasitekniikka, varsinkin 1990-luvulta lähtien ja mitä hienostuneemmista teoksista ja tekijöistä on kyse. Määritelmällisesti suurin osa kollaaseista pohjautuu jollain tapaa linssin tai skannerin läpi reprottuun aineistoon. Pitkälti lähdemateriaalista johtuen kollaaseissa toistuukin usein tietynlainen estetiikka ja kuvasommittelu.

Monesti kollaasit visuaaliselta olemukseltaan litteitä ja kiiltokuvamaisia. Elementit eivät juurikaan taivu klassiseen perspektiiviin, eikä esimerkiksi valon suunnalla tai vastaavilla aspekteilla ole kollaasimaisessa kuvantekemisessä useinkaan sijaa. Samat ongelmat toistuvan osin myös edellämainituissa valokuvien pohjalta piirretyissä teoksissa.

Taidemaalari Robert Rauschenberg alkoi tehdä kokeiluja sekatekniikan parissa 1950-luvulla. Hän yhdisti maalauksiinsa lehtileikkeitä, grafiikantekniikoita, sekä veistoksellisia readymade-elementtejä. Töitään Rauschenberg nimitti termillä *combines*, yhdistelmät. Rauschenbergin yhdistelmät olivat loogista jatketta kubistien ja dadaistien vuosisadan alkupuolella aloittamille kollaasikokeiluille. **Tämän leikkisän ja rajojarikkovan eksessiivisen estetiikan kulminaatiopisteen voi nähdä 1990-luvun Vertigo-kustantamon parhaissa sarjakuvissa.** Vertigon kultakaudesta ja sekatekniikan yleistymisestä

Vertigon johtosarjat toimivat ponnahtuslautana monelle kiinnostavimmista ja urauurtavimmista nykysarjakuvantekijöistä. Viimeistään Vertigon kautta itsensä läpilyöneistä tekijöistä nostettakoon esille muutama tapaus. Sekatekniikkaa ja valokuvajohdannaista sarjakuvaestetiikkaa eteenpäin vieneistä tekijöistä on välttämätöntä mainita erikseen Bill Sienkiewicz ja Dave McKean. Molemmat ovat maininneet esikuvakseen muun muassa Barron Storeyn, joka myös teki muutamia juttuja Vertigo-sarjoihin. Varsinkin Dave McKeanin Vertigon lippulaiva-sarjaan, Neil Gaimanin käsikirjoittamaan *Sandmaniin* tekemät kannet ilmentävät hyvin tekniikoiden räjähdysmäistä monimuotoisuutta. McKeanin huikeissa esinekoosteissa on käytetty liki kaikkia kuviteltavissa olevia kuvantekemisen tekniikoita.

McKeanin tuotanto on sekä erityisen kiinnostava ja omintakeinen, myös pökerryttävän laaja. Se käsittää kaikkea sarjakuvista teatteriesityksiin ja elokuvista lastenkirjoihin ja cd-kansikuvituksiin. Sandmanin jälkeen hän on jalostanut tekniikkaansa entisestään muun muassa sellaisissa teoksissa kuin *The Wolves in the Walls* (2003) ja *Crazy Hair* (2009).

Bill Sienkiewiczin kuvituksesta voi aistia kaikuja ekspressionistisesta tyyliisuuntauksesta. Kuvantyyöstämistekniikkojen kirjo kattaa kaikkea grafiikan kuvasiirtomenetelmistä lyijykynäpiirrosten ja vesivärimaalaamisen kautta vääristelyihin valokuvaan. Kuvat ovat lennokkaan toismaallisia. Sienkiewiczin ja McKeanin aikainen, David Mack taas on jalostanut kollaasi-ilmiasua minimalistisempaan ja eteerisempään suuntaan muun muassa Kabuki-sarjansa aikana. Tyylien ja välineiden kirjo ei kuitenkaan ole tekijöille itsetarkoituksellista brassailua. Sienkiewicz ja Mack ovat molemmat puhuneet paljon siitä kuinka tyyliä ja välinettä vaihtamalla on mahdollista kuvata tarkemmin henkilöahmojen sisäisen sielunmaiseman ja tunnetilojen muutosta (Henry Jenkins).

Dave McKean eroaa joukosta eräällä tapaa realistisempaan kuvittajana. Hänen kuvitustyyliinsä ja aihealueensa ovat usein jopa fantastisempia kuin kahdella edellämainitulla, mutta hahmot ja muut elementit tuntuvat usein tarkemmilta. McKeanin tyyli on niin pitkälle jalostunutta että sen tuntuu surrealistisuudessaan jopa irrationaalisen todenmukaiselta. Surrealismiin voikin suoraan kääntää ”yli-todenmukaiseksi”.

Kunnianhimoinen Les Fumettos Du Cyclope 2011 (Tessier, M. Wany, S. et all), pyrkii luomaan uutta valokuva ja kollaasisarjakuvaa. Monisataasivuisen antologian teoksissa toistuvat kuitenkin useasti edellämainitut ongelmat. Yritys on jokatapauksessa kunnioitettava ja paikoin hyvinkin tyylikäs.

2.4 Kolmiulotteisuudesta

Kolmiulotteista assemblagea lähenevää sarjakuvaakin on tehty jonkinverran. Näistä merkittävimpänä voidaan pitää suomalaista GlömpX-kokonaisuutta. Pitkälti KutiKuti-kollektiivilähtöisen antologiasarjakuvan joutsenlauluksi jäi sarjan kymmenes albumi, Tommi Musturin toimittama GlömpX.

GlömpX-nimellä tullut kirja ja musiikki-cd:n ovat oikeastaan vain sivupolku monta maata käsittäneelle, kolmiulotteisista sarjakuvista koostuneelle näyttelykiertueelle. Kolmiulotteiset sarjakuvat olivat kaikenkaikkiaan niin onnistuneita ja kirjoiltaan monimuotoisia, että ne eivät valitettavasti taivu kovinkaan hyvin kirjaksi. Kirjan funktiona on lähinnä toimia muistukkeena ja fiilistelypalana onnistuneesta kokeilusta.

2.5 David Hockney - valokuvasarjakuvan jokerikortti

Ehkä hieman yllättäen yksi valokuvasarjakuvan ja myös valokuvakollaasin mahdollisuuksia pisimmälle vienyt tekijä löytyykin aivan toisaalta kuvataiteiden puolelta. Monenlaisia tekniikoita kokeilleen David Hockneyn tuotannosta kiinnostavimpina ja merkittävimpinä voi pitää juuri hänen valokuvatuotantoaan. Anekdotin mukaan Hockney keksi polaroid-tekniikkansa ja sattumalta maalatessaan olohuone-näkymää Los Angelesissa. Yhteenliimattujen polaroid-kuvien oli alkujaan tarkoitus toimia vain referenssikuvina maalaukseen, mutta Hockney havaitsi valokuvakollaasin sommitelmallisen arvon ja narratiiviset mahdollisuudet. Osin sattuman johdosta syntyi valtava tuotanto ja monia vuosia kestäneet kokeilut valokuvauksen parissa. Hockney alkoi kutsua valokuvakollaasejaan termillä joiners, ”liitännäiset”. Polaroid-kokeiluista Hockneyn siirtyi tekemään erilaisia kymppikuvakoosteita. (5election)

David Hockneyn kymppikuvakoosteissa on havaittavissa vahvoja kaikuja kollaasitekniikan uranuurtajien, Pablo Picasson ja Georges Braquen kubistisen kauden perspektiivikokeiluista. Hockneyn Polaroid-sarjat taas ovat kuin

sanattomia strippisarjakuvia tasakokoisine ruutuineen valokuvien välisine katuojineen. Hockneyn sommitelmalliset ratkaisut yhdistettynä valokuvaukseen menetelmänä nostavat esiin kaksi yhteistä ominaispiirrettä sarjakuvien kanssa. Juuri missään muussa kuvallisessa ilmaisumuodossa kuin sarjakuvissa ei ole niin luontevaa kuvata ajan kulumista ja etenkin ajan kulumista dekompressoimalla.

Mikäli katsomme Hockneyn kuvia kuvataiteen näkökulmasta, onnistuu hän sommittelullaan aikaansaamaan ajallisen jukstaposition. Näemme samanaikaisesti yhden kokonaisen näkymän, mutta dekonstruoidun kuvan, sekä joukon simultaanisesti ilmeneviä tapahtumasarjoja. Valokuvien rajat synnyttävät kuitenkin sarjakuvamaisesti katuojat, jolloin osaamme navigoida kuvassa ja lukea tapahtumat (Kuva 5).

Jukstapositio, asioiden rinnastaminen odottamattomilla tavoilla, sekä ajan kuvaaminen dekompressoimalla ovat hyvin ominaisia erityispiirteitä sarjakuva-kerronnalle. Elokuviissa esimerkiksi on kyllä mahdollista rinnastaa tapahtumia leikkaamalla useampia kuvia samanaikaisesti ruudulle, mutta katsojan on niin vaikea seurata montaa tapahtumaa samanaikaisesti, menetelmä jää liikkuvassa kuvassa kikkailuksi.



Kuva 5. Crossword Puzzle ja Flex Mentallo. (Hockney) (Vertigo)

Kuvataiteissa toivoisi yleisesti kiinnitettävän enemmän huomiota sarjallisen kerronnan mahdollisuuksiin. Teossarjat ja laajat kokonaisuudet ovat suosittuja tekijöiden keskuudessa, mutta sarjallisuuden tuomia kerronnallisia mahdollisuuksia ei juurikaan osata hyödyntää tai edes noteerata.

Sarjakuvissa ei ihme kyllä ole juurikaan käytetty hockneymaista lähestymistapaa kerronnassa. Lähimmäksi pääsee Grant Morrisonin käsikirjoittama ja Frank Quitelyn kuvittama metasarjakuva *Flex Mentallo* ja varsinkin sen numeron 4/1996 kansikuva. (Kuva 5.)

3 Virheiden ja sattuman estetiikasta

Glitch art – korruptioestetiikan kehittymisestä ja käytänteistä

Nykytekniikka antaa mahdollisuudet tehdä hockneymaisia liitännäisiä miltei automaattisesti. Moniin kännykkämalleihin on saatavilla mahdollisuus automatisoituun panoraamakuvaukseen. Käyttäjän tarvitsee vain kääntää kameraa hitaasti ja kamera kursii kuvasisältöä tulkitsevalla algoritmilla kuvat yhdeksi panoraamaksi.

Digitaalisen kuvankäsittelyn standardiohjelmistossa, Adobeen Photoshopissa on jo pitkään ollut Photomerge-nimellä kulkeva vastaavankaltainen toiminto. Raskaampana ohjelmistona Photoshopin algoritmit osaavat melko hyvin korjata myös linssinvääristymiä ja jopa poistaa kokonaisia ihmisryhmiä kuvista, esimerkiksi pois rakennusten tieltä.

Harvoin hienostuneimmatkaan algoritmit kuitenkaan tuottavat täysin virheetöntä tulosta, eivätkä ne parhaimmillaankaan yllä esimerkiksi edellämainitun Hockneyn parhaiden kuvien tasolle. Ihmisen väliintulolle on yhä tarvetta. Kiinnostavimmillaan vastaavankaltaiset kursimistekniikat ovatkin paljastaessaan omat virheensä, varsinkin kun niitä käyttää tahallaan vastoin suunniteltua käyttötarkoitustaan.

Sattumalla ja virheillä, sekä niiden estetisoimisella on pitkät perinteet, sekä taidehistoriassa, että yleisemminkin. Varsinkin Japanissa on jo vuosisatoja nähty epätäydellisyyksien esteettinen arvo. Termiä wabi-sabi käytetään yleisesti puhuttaessa niin astioiden kuin puutarhojenkin kulumisesta aiheutuvasta

epäsymmetrisyydestä tavoiteltavana ominaisuutena (Wikipedia). Toinen kiinnostava käsite on *kintsugi*. Se tarkoittaa japanilaista tapaan korjata astioita kultapölytetyllä lakalla, siten että halkeamat ja säröt korostuvat. Molemmat kuvastavat hyvin myös syvempää filosofista viitekehystä.

Osiltaan myös dadaistien harjoitteet ja varsinkin surrealistien pelit ja leikit nivoutuvat täysin tähän jatkumoon. Surrealistien pelit olivat paitsi valkoisenpaperin kiertämistä ja inspiroitunutta improvisointia, myös tarkkaan jäsenneltyjä pedagogisia toimintamalleja.

Dadaistien jalostaman kollaasiperinteen voikin nähdä sekä vastareaktion kasvavalle kuvainformaatiotulvalle, sekä vanhojen kaavojen kuvainraastona. Pop taiteessa banaaliudella juhliminen tunnetusti jalostui kirkkaimpaan muotoonsa Warholin ja kumppanien toimesta.

3.1 Teknologian vaikutuksesta visuaaliseen maailmankuvaamme

Visuaalinen ympäristömme ja kaikki aiemmin tehty vaikutta maailmankuvaamme usein myös salakavalasti. Elokuvan alkuaikoina filmit pyöritettiin käsin kampeamalla. Niinpä filmin esitysnopeus saattoi vaihdella runsaasti jopa yhden elokuvan sisällä, riippuen kampeajan kunnosta ja ohjaajan tai teatteriomistajan ohjeistuksesta. Elokuvan nopeus standardoitiin vasta äänielokuvan yleistyessä 1930-luvulla. Niinpä helposti ajattellessamme 1900-luvun alkupuolta näemmekin mielessämme helposti kuvan hieman liian nopeasti liikkuvista ihmisistä harmaasävyisessä maailmassa.

Ajattellessamme roomalaisia marmoripatsaita leikkaamme automaattisesti kädet ja pään pois, sillä olemme tottuneet näkemään vanhat patsaat sellaisina. Riippumatta siitä ovatko kädet katkenneet aikojen saatossa vai jätetty alunperinkin tekemättä. 1990-luku on ajatuksissamme helposti nuhjuinen, koska jälkikäteen voimme nähdä vain kuluneet vhs-tallenteet oudoksi jääneellä kuvasuhteella, ja niin edelleen.

Nyttemmin olemme tottuneet elokuvissa ainakin näennäisesti samana pysyvään päivitysnopeuteen. Siksi elokuva- ja tv-maakarit voivatkin jälleen käyttää ruudunpäivitysnopeutta tehokeinona. Varsinkin Jacobs Ladder- elokuvan kränkkäys on tehnyt lähtemättömän vaikutuksen. Muita esimerkkejä löytyy

monesta toimintaelokuvasta, äärimmäisimpänä esimerkkinä turboahdetut Crank-elokuvat.

3.2 Sovittamisesta miksaamiseen

Musiikin puolella miksaamisella ja uudelleensovittamisella sekä elementtien lainaamisella on yhtäläillä pitkät perinteet. Viimeistään DJ-kulttuuri toi musiikkiin dadaistista kollaasikulttuuria sämpläämisen muodossa. Dj-kulttuurin perua on muun muassa yhdenmiehenyhtye Girl Talk. Girl Talkin kappaleet koostuvat täysin lainatavaraa, mutta uudelleensovittamalla ja ristosämplämisellä kappaleista muodostuu omia teoksiaan. Tekijänoikeusongelmista on käyty paljon kiistelyä yhtyeen kohdalla. Sitä ja Gregg Michael Gillisin, eli Girl Talkin periaatteita valaisee mainio dokumentti RiP!: A Remix Manifesto. Dokumentin henkeen kuuluu että sekin on jatkuvassa muutostilassa ja kuka tahansa saa muokata sitä täysin haluamallaan tavalla. Toinen mainittavanarvoinen yhtye on The Avalanches-yhtye, jonka kappaleet saattavat koostua jopa tuhansista yksittäisistä lainaklipeistä.

Internetin yleistyminen liittyy elimellisesti remiksauskulttuurin ja sitä kautta häiriöestetiikan kukoistukseen. Kulttuurinmurroksessa Internet on toiminut kasvualustana niin avoimeen käyttöön ja materiaalin vapaaseen muokattavuuteen perustuville tekijänoikeussäädöksille (Creative Commons-lisenssit), kuin myös täysin tekijänoikeuksista piittaamattomille kollektiiveille. Viimeksimainituista monet ovat pesiytyneet osaksi videopalvelu Youtubeen. Tekijänoikeuksien kierrosta Youtubessa käyköön pitch-change-ilmio. Palvelun algoritmit hakevat videoista tekijänoikeuksilla suojattua sisältöä ja palvelun ylläpitäjät poistavat sisältöä mikäli laitonta materiaalia löytyy. Algoritmeja kiertääkseen jotkut ovat päätyneet muuttamaan esimerkiksi musiikkivideoiden äänenkorkeutta sen verran että algoritmit eivät tunnista kappaletta samaksi.

Internet-lähtöisiltä kuvamakroilta ei voi nykyisin välttyä enää juuri minkään toimiston taukotilassa. Nämä meemeinä leviävät kuvat ovat usein lyhytikäisiä, mutta osa jää elämään vuosiksi.

YouTuben pelivideoiden suosio on viime vuosina kasvanut räjähdysmäisesti. Niistä on tullut niin suosittuja ja pelintekijöille hyödyllisiä markkinointiväilyä, että yhtiöt eivät suinkaan pyri poistamaan peliensä sisältöä videopalvelusta vaan

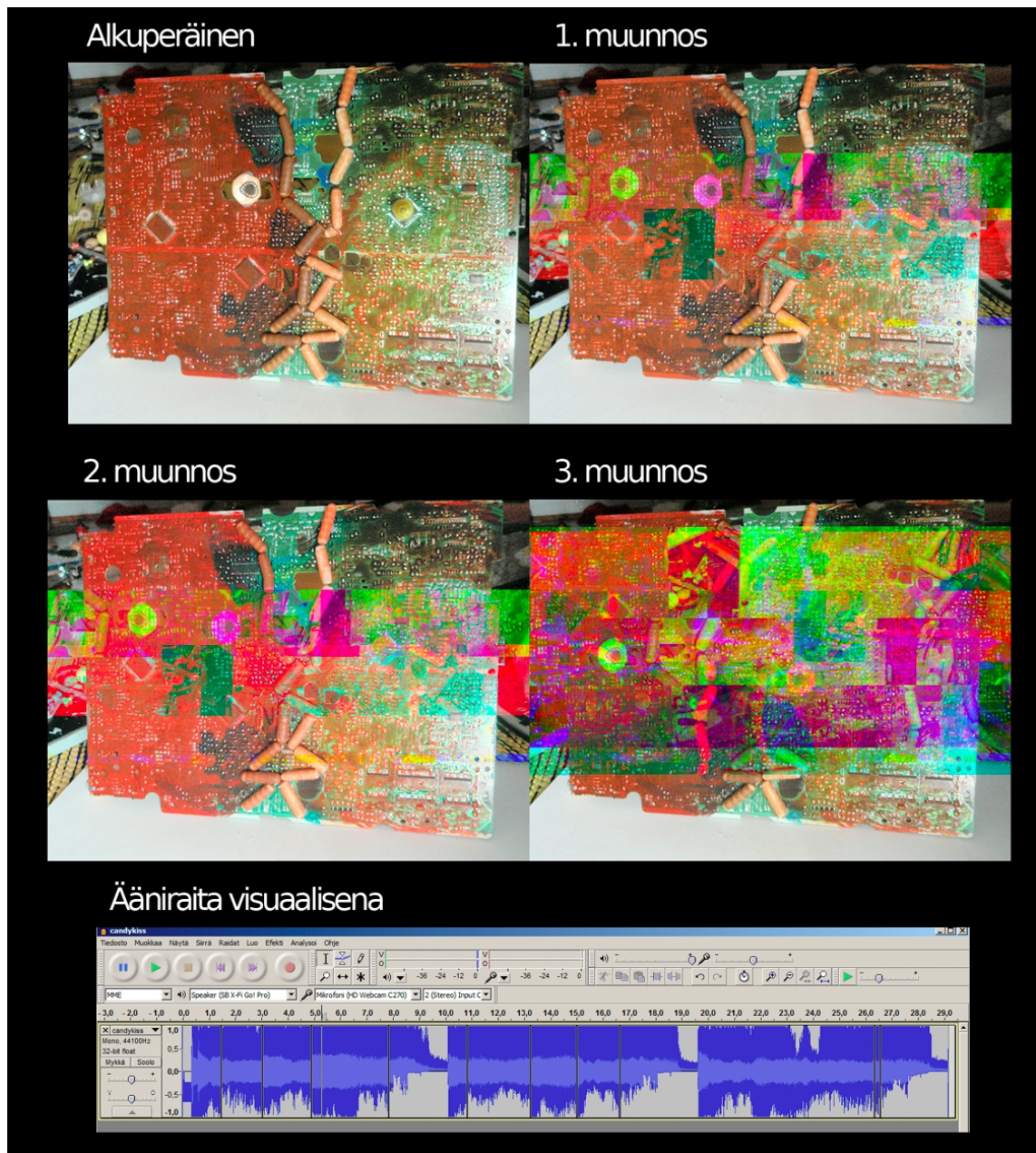
päinvastoin kannustavat pelivideoiden tekemiseen ja sponsoroivat auliisti suosituimpia pelivideotähtiä.

Tekijänoikeuksista tyystin piittaamatonta osastoa edustaa rehellisimmillään netin videotaiteen ilmiöistä kiehtovin ja törkyturpaisin ilmiö, SinäTuubaPaska-kollektiivi. Nimensä videopalvelu YouTubesta juontavat SinäTuubaPaskat ovat älyvapaasti remiksattuja videoita, joiden pohjamateriaalina on usein käytetty otteita 1980 - ja 1990-lukujen animaationsarjoista. Videoiden tekijöistä tavataan käyttää lempinimitystä puuppaajat. SinäTuubaPaskoissa toistuvat usein samat konventiot. Tiedyt elementit toistuvat videoissa usein, kyseisen alakulttuurin sisäisinä meemeinä. Tyypillinen esimerkki on laittaa esimerkiksi Muumipeikko puhumaan jonkun Salatut Elämät- sarjan hahmon äänellä. Suosittuja ovat myös erilaiset räjähdysäänet, joiden yhteydessä jostain aina ilmestyy sienipilviräjähdys. Yleistä on myös laittaa videoihin äkillisiä korviaraastavia muutoksia äänenvoimakkuudessa. Pitch-shift taas tarkoittaa nopeaa äänenkorkeuden vaihtelua niin, että lopputuloksena on jodlaavaa älämölöä. Muita yleisiä tekniikoita ovat sanamiksaus, stutterointi ja reverse. Stutteroinnissa sekoitetaan hyvin lyhyitä video ja ääniklippejä peräkkäin, jolloin videossa esiintyvät hahmot saadaan esimerkiksi mölisemään sekavia ja tärisemään epämääräisesti. Sanamiksauksessa ääntä leikataan siten, että hahmot saadaan puhumaan täysin eri asioita kuin alkuperäisessä klipissä. Usein jutut ovat alatyylisiä törkeyksiä. Videoefekteistä suosittuja ovat kaikenlaisia väriensekoittamiset ja kuvan pikselöimiset, sekä erilaiset maskaustekniikat. (STP-wikia)

SinäTuubaPaskoissa ovat kuin yhdistelmä Found Footage-videokulttuuria, modernia kuvainraastoa, sekä videotaiteen punkrokkia. STP:ille jollakin tapaa henkistä sukua ovat erilaiset datamoshing-videot. Datamoshingissa videoinformaatiota sörkitään siten, että kuvat saadaan esimerkiksi sulautumaan toisiinsa ennalta-arvaamattomilla tavoilla.

Datamoshing liittyy osittain laajempaan databending-liikkeeseen. Databending on kattotermi johon liittyy tiedon tahallinen väärintulkinta, toinen usein käytetty termi on glitch art. Databendauksesta esimerkkinä olkoon kuvainformaation tulkitseminen ja muokkaaminen äänieditoria hyväksikäyttäen ja ääninformaation takaisintulkinta kuvaksi. Saman voi tehdä myös toiseen suuntaan.

Muita tekniikoita ovat esimerkiksi tekstieditorilla kuvainformaation muokkaaminen. Kuva 6 havainnoillistaa kuvan asteittaisen korruptoitumisen kun kuvainformaatio tulkitaan raakadatanä äänieditorissa useaan otteeseen.



Kuva 6. Kokeilua Audacitylla

Kuvainformaation tulkintaa eri ääni ja tekstieditoreilla on tutkittu empiirisesti lyhyessä ajassa aika paljon. Varsinkin Jamie Boulton on nähnyt suuren vaivan tutkiessaan Audacity-äänieditorin käyttäytymistä ja optimaalista käyttöä kuvankäsittelyssä (Question Something).

Fyysinen variaatio databendauksesta on circuit bending. Siinä elektronisten laitteiden piirilevyjä muokataan joko uudelleen juottamalla tai hauenleukapihdeillä siten, että esimerkiksi leluautot saadaan liikkumaan ennalta- arvaamattomasti ja yksinkertaisista äänileluista saadaan aikaan elektronisia soittimia (Anti-Theory). Circuit bending on myös hyvä keino opetella piirilevyjen toimintaa. Nyrkkisääntönä laitteiden täytyy kuitenkin toimia yhdeksän voltteisilla paristoilla. Verkkovirtalaitteissa ja akullisissa varustetuissa piilee vakava sähköiskun vaara. Jopa paristottoman digikameran salamaan saattaa olla jäänyt kunnon tällin aiheuttava jännite.

Internetin remiksauskulttuurin verrattain uusi ja mielenkiintoinen alusta on Newhive-portaali. Sinne käyttäjät voivat koostaa digitaalisia leikekirjoja muualta netistä löytämistään ääniklpeistä, videoista ja vaikkapa spastisesti vilkkuvista gif-animaatioista. Jotkut videotaiteilijat ovat ryhtyneet tuottamaan Newhiveen myös omaa sisältöä.

Videopelit ja varsinkin niissä esiintyvät virheet ovat tuoneet oman lisänsä nykykuvataiteisiin, myös internetin ulkopuolelle. Varsinkin uusimpien pelien grafiikkabugit aiheuttavat irvokkaita ja inspiroivia kummallisuuksia pelihahmoihin. Pikseliestetiikan etiäisiä voi löytää joidenkin koloristien töistä. Varsinkin Rauschenbergin aikalaisen ja myös taidemaalauksen raja-aitoja kaataneen, Gerhard Richterin suunnalta. Richterin pienistä neliöistä koostuvat värikarttamaalaukset etenkin vuosilta 1973-74 näyttävät erehdyttävästi lähikuvalta mistä tahansa pikseligrafiikkapelistä.

3.3 Esimerkkejä korruptioestetiikasta nykytaiteissa

Kuvainformaation korruptioestetiikka on löytänyt tietään nykytaiteisiinkin. Valokuvaaja Melanie Willhiden kannettava tietokone valokuvineen varastettiin. Saatuaan koneensa takaisin hän huomasi teosten vaurioituneen. Delete-napin painamisen sijaan Willhide ilahtui kuvien gliitsaantumisesta niin että opetteli imitoimaan efektiä Photoshopissa. Kuvasarjan hän julkaisi nimellä *”To Adrian Rodriguez with love”*, kiitoksena varkaalle joka vahingossa auttoi Willhidea keksimään uuden suunnan uralleen (Petapixel).

Onnekkaita sattumista tie on vienyt yhä enemmän kohti harkittua estetiikkavalintaa. Tyyliä ja tekotavat vaihtelevat laajasti, osa hyödyntää

tunnettuja korruptointimenetelmiä, kuten kuvien muokkaamista äänieditoreilla ja päinvastoin. Osa toteuttaa samankaltaisia kuvailmiöitä käsityönä, poimien yksittäisiä kuvaelementtejä ja siirtäen niitä harkitusti ”väärin paikkoihin”. Martin Rondeau palmikoi suurista valokuvavedoksista erilaisia glitch-estetiikkaa muistuttavia yhdistelmiä. (Rondeau, Martin)

Pitkän uran tehnyt fotorealistisen tyylisuunnan edelläkävijä Chuck Closekin on harjaantunut myös jättimäisten pikselöitymistä imitoivien henkilökuvien tekijänä.

Sydneyläinen kahvifestivaali taas teki vuonna 2009 jättimäisen Mona Lisa-version eri asteisesti maidotetuilla mukillisilla kahvia (Telegraph).

3.4 Outo laakso – samaistumisen taika – iljetyksen lumo

Saksalainen psykiatri Ernst Jentsch kirjoitti vuonna 1906 esseen *Zur Psychologie des Unheimlichen*. Siinä hän käsitteli ilmiötä, jossa ihmiselle tutunkaltaiset, mutta olemukseltaan aavistuksen vieraat visuaaliset asiat aiheuttavat osalle ihmisistä universaalisti tunnistettavaa karsastusta. Hän liitti ilmiöön termin *unheimlich*. Jentschin käsittelemässä merkityksessä termi tarkoittaa juurikin vieraannuttavaa tuttuutta. Hän liitti käsitteen muun muassa orientaatio-ongelmaan, jossa henkilö ei varmuudella osaa määritellä jonkun olemuksen todellista laitaa. Esimerkiksi onko jokin asia elollinen vai ei. Jo Jentsch tulkitse kyseessä olevan joukko toisiinsa linkittyviä erilaisia vaivaannuttavuutta herättäviä ilmiöitä. Hän liitti unheimlich-käsitteeseen esimerkiksi yleisesti ilmenevän nukkeihin liittyvän kammon, pediofobian, sekä epilepsiakohtauksesta kärsivän ihmisen näkemisen. Jentsch huomautti myös, miten tällaisiin vieraannutusta herättäviin näkyihin voi totuttautua, jolloin karsastusilmiö voi kadota jopa täysin. Sigmund Freud jatkoi aiheen käsittelyä osin Jentschin tekstin vastineeksi kirjoittamassaan esseessä *Das Unheimliche* (1919). Freud kuitenkin lähinnä tyytyy luettelemaan eri maiden sanakirjamääritelmä unheimlich-käsitteelle ja päätyy sitten tyypillisen epäuskottavaan kyökkipsykologiaan.

Ilmiön käsittelyyn toi uutta valoa Robotiikan professori Masahiro Morin vuonna 1970 esittämä hypoteesi. Sen mukaan robottien alkaessa muistuttaa yhä enemmän ihmisiä, syntyy levottomuutta herättävä esteettinen raja-alue ihmistä etäisesti ja läheisesti muistuttavien robottien välille. Hypoteesiaan Mori kuvasi

graafilla, josta juontuu ilmiön nimi, **outo laakso**. (alk.per. *Bukimi no Tani Genshō*, engl. *Uncanny Valley*) . (IEEE Spectrum)

Mori kuvasi ilmiötä graafilla, jonka vaaka-akseli ilmaisee esineen tai asian ihmisenkaltaisuutta, pysty-akselin kuvatessa esteettistä miellyttävyyttä. Korkeimmalla oikealla, kaikkein miellyttävimpänä on terve ihminen. Ihmistä muistuttavat mutta selkeästi ihmisestä erottuvien bunnaku-nukkejen ja terveen ihmisen väliin jää tämä outo laakso, pudotus muutoin nousevalla käyrällä, johon sijoittuvat asiat aikaansaavat epämieltyksen tunteita.

Laakson pohjalle Mori sijoitti muiden kammotusten lisäksi kuolleen ruumiin, ja humoristisesti huomautti vieraantumisen tunteen olevan vieläkin suurempi jos ruumis alkaisi liikkua, eli olisi zombie. Morin mukaan liike vaikuttaa sekä positiivisten että negatiivisten reaktioiden kärjistymiseen. Hellyttävimpiä esimerkkejä graafin alapäähän sijoittuvista hahmoista voisikin olla vaikkapa Wall-E-elokuvan nimihahmo, joka muistuttaa muodoltaan enemmän roskapönttöä kuin ihmistä. Klassisin ihmistä muistuttava ja niin ollen oudon laakson pohjalle hivuttautuva kammohahmo taas lienee Alien-elokuvien xenomorphi.

Eräiden teorioiden mukaan ilmiön taustalla saattaisi olla biologisia syitä jotka liittyvät sairauden tunnistamisen hyötyihin. Mikäli jokin asia muistuttaa ihmistä, on se todennäköisesti geneettisesti läheisempää sukua ihmisille ja näin ollen sairauksien siirtyminen on todennäköisempää.

Koko oudon laakson olemassaoloa on myös kritisoitu, mutta se on osoittautunut kiistatta hyödylliseksi estetiikan teoriaksi, esimerkiksi yhä realistisemmiksi käyvien videopelien ja animaatioelokuvien suunnittelussa.

On huomattavasti helpompaa välttää tiettyjä ongelmakohtia tai pelata niiden liioittelulla, kun tunnistaa oudon laakson mahdollisuuden. Negatiivisia esimerkkejä ja todennäköisesti epämiellyttäviä tunteita aikaansaavia esimerkkejä on helppo keksiä. Muiden muassa Karvanaama (2006)-elokuvan juliste saa varmasti selkäpiin hyytymään, yhdistäessään Tim Allenin sinisilmät vanhaenglanninlammaskoiran naamaan.

4 Omat esikuvat

Edellä mainittujen Vertigo-tekijöiden, eritoten Dave McKeanin, lisäksi erittäin suuren vaikutuksen minuun on tehnyt levynkansien suunnitteluun erikoistunut yhtiö, Storm Thorgersonin ja Aubrey Powellin perustama Hipgnosis. Sen tuotantoa ovat muun muassa kaikkien kuuluisimpien Pink Floyd-levyjen kansikuvitukset. Pink Floydin ohella Hipgnosis työskenteli miltei kaikkien muiden aikansa suurimpien rock-yhtyeiden kanssa, aina AC/DC:sta Led Zeppeliiniin.

Hipgnosis hyödynsi paljon valokuvan pimiössä tapahtuvia manipulaatiotapoja ja kehitteli joukon uusia johdannaisia. Kuvakomposiitit ja yleinen tee-se-itse-henkisyys ovat viehättäneet minua Thorgersonin ja kumppanien tuotannossa aina.

5 Sarjakuva-albumin tekemisestä

5.1 Kohtalokas sähköposti - prosessista ja lähtökohdista

Opinnäytetyöni *Kaunis Mieli Kääntää Katseensa Sisäänpäin* on muodoltaan äärimmäisen sekatekniikkainen sarjakuva-albumi. Sen syntytarina juontaa seitsemän vuoden taakse, jolloin Otto Sinisalo teki pyynnöstäni käsikirjoituksen.

Lähtökohta *Kauniiseen Mieleen* on kaikinpuolin takaperoinen, eikä lainkaan vailla ironiaa, sillä kaikki alkoi oikeastaan teknisen tyyliharjoitteen keksimisestä. Olin tehnyt alkuvuodesta 2008 muutamia digitaalisia siluettihahmoja, joiden päiden kohdalle olin laittanut erilaisia kollaasinaamoja. Innostuin hahmojen näyttävyydestä ja helppotekoisuudesta niin paljon, että halusin tehdä kokonaisen sarjakuvan tekniikkaa hyväksikäyttäen. Niinpä 20.5.2008 pyysin Otto Sinisaloa tekemään minulle käsikirjoituksen ”psykedeliasarjakuvaan”. Lähetin ensimmäisen viestin kello 12:19 ja valmis käsikirjoitus oli sähköpostissani klo 18:10, eli vajaa kuusi tuntia myöhemmin.

Toteutustekniikka luisui paljon kompleksisempaan suuntaan jo ensimmäisen viikon aikana. Nopeat siluettihahmot painuivat taka-alalle ja osin unohtuivat. Tilalle hiipi ajatus kuvata kolmiulotteisia sekatekniikkafiguureja ja tehdä

sarjakuva enemmän valokuviiin nojaten. Niinpä nopea tyyliharjoite venyi seitsemän vuotta muhineeksi *magnum opukseksi*.

5.2 Maailma hukkuu roskaan

Koen herkästi syyllisyyttä, kun ihmiset heittävät toimivia esineitä roskiin ja helposti ”pelastelenkin” tavaroita roskakatoksista. Siksi kai aloinkin purkaa erilaisia puolirisoja kodinkoneita ja muita esineitä, että saisin lajiteltua osaset paremmin kierrätykseen. Purkamisesta muodostui montaa tarkoitusta palveleva harjoite. Olin jo silloin suunnattoman kiinnostunut erilaisten esineiden rakenteesta ja siitä miten asiat toimivat. Niinpä sain tyydytettyä mielenkiintoani purkamalla romuja. Aloin purkamisen yhteydessä yhdistellä kiinnostavia palasia toisiinsa ja muodostaa niistä erilaisia hahmoja.

Pian jo keksinkin nokkelan jatkojalostuksen ja suoranaisten porsaanreiän tavaraneuroosiini. Mikäli tekisin romuista sekatekniikkafiguureja voisin antaa itselleni luvan laittaa helpommin asioita roskikseen, sillä niistä olisi kuitenkin ensiksi riivitty hyödylliset osat irti. Kuinka nokkela ja hyödyllinen itsepetos!

Lisäksi esimerkiksi rikkiäisen imurin hajottaminen alkutekijöihinsä on mitä terapeutisinta puuhaa. Toki tällaisessä toiminnassa tarvitaan erityisen paljon tervettä järkeä, sillä vaikkapa sähköiskun vaara on toisinaan olemassa.

5.3 Käsikirjoituksesta kuvakäsikirjoitukseen

Sinialon minulle tekemä käsikirjoitus on kymmenen A4 - liuskaa pitkä. Tarina on jaettu siinä viiteenkymmeneen ruutuun. Tapahtumat dialogeineen on jaettu ruuduittain, mutta sivujakoja ei ole määritetty. Sinialon kirjoittama käsikirjoitus noudattelee rakenteeltaan tyypillistä sarjakuvakäsikirjoitusta ”näyttämöohjeineen”. Kuvassa 7 on ote käsikirjoituksen lukuohjeesta.

Ruudut on numeroitu. Sivurakenne ja muut ovat vapaasti päätettävissä riippuen lopullisesta julkaisuformaattista. Vedä kaiken päälle sepiaa, koska se tarkoittaa sitä, että tämä on taidetta.

CAPTION tarkoittaa tekstilaatikkoo. Repliikit on merkitty puhujan mukaan. Kuvakulmat ja muut maun mukaan, ellei toisin ilmoiteta.

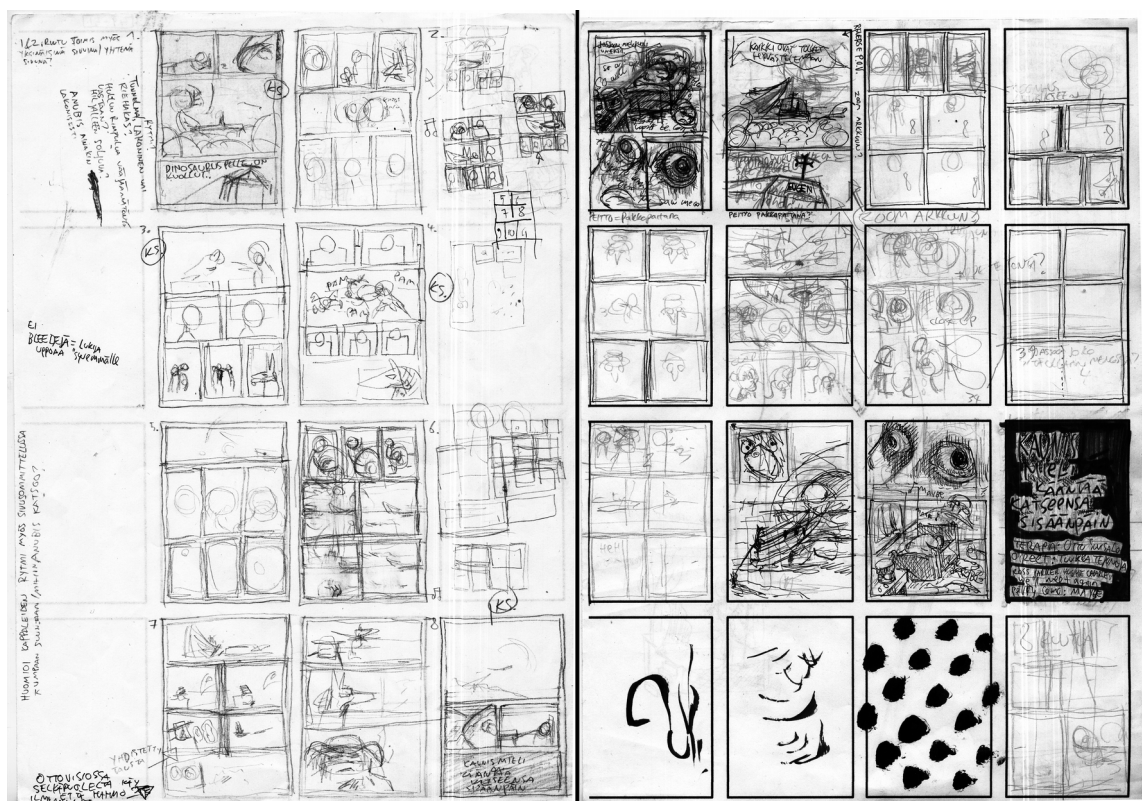
Kuva 7. Sinialon lukuohje käsikirjoituksen tulkitsemiseen

Tulostettuun käsikirjoitukseen (Liite 1) olen tehnyt monenlaisia merkintöjä. Sivun reunassa on merkittynä sivujako sekä alkavan sivun numero.

Tärkeimpien dialogien ympärille on piirretty puhekuplat. Lisäksi joillekin sivuille olen tehnyt erikoismerkintöjä, mahdollisia sommitelma-ajatuksia, sekä muuta huomioitavaa. Esimerkiksi jos dialogi lauletaan olen piirtänyt viereen nuottisymbolin.

Jaettuani käsikirjoituksen mahdolliseen sivujakoon lähdin luonnostelevaan ruutuja yksitellen. Tässä vaiheessa muodolla ei ollut vielä mitään merkitystä, olennaista oli saada itselle suuripiirteinen käsitys minkälaisia kuvia ruutuihin on tulossa (Liite 2). Tämän jälkeen aloitin sivusommitelujen luonnostelun. Sarjakuvan koko paisui alusta aivan viimemetreille saakka moninkertaiseksi. Jo sivusommitelmavaiheessa näin kävi useaan otteeseen. Tämä ei ole sinänsä mitenkään epätyypillistä sarjakuvien tekemisessä.

Ensimmäinen versio *KMKKS*:n sivujaosta oli kuuden sivun mittainen. Siitä sivumäärä nousi sommitelmien ja kerronnan tarkentuessa nopeasti kahdeksaan ja sitten neljääntoista (Kuva 8).



Kuva 8. Sivuluonnoksia

Kohta sivuja oliikin jo kaksikymmentäkaksi. Lopullinen versio on yli nelikymmensivuinen. Ruutumäärä noudattelee vahvasti käsikirjoitusta,

ainoastaan muutamalla sivulla jouduin kerronnan selkeyden ja sivusommitelmien mielekkyyden niin vaatiessa lisäämään ruudun tai kaksi.

Kun olin päässyt sivuluonnoksissa riittävän pitkälle ja minulla oli haluamani määrä sekatekniikkafiguureja valmiina pääsin seuraavaan vaiheeseen. Alkuvuodesta 2010 tein silloisen vuokrakämppäni olohuoneeseen dioraaman, jossa kaikki sarjakuvan hahmot olivat oikeilla paikoillaan. Tässä vaiheessa aion vielä tehdä sarjakuvan lähinnä suorana fotonovellana. Siispä kuvasin hahmot luonnoksissani määrittelemistäni kuvakulmista muutamain variaatioin. Kuvassa 9 yleisnäkymä hahmoista. Huomattavaa on, että jo alkuvaiheessa olin päättänyt, että Diivan hahmoon tarvitsisin malliksi oikean ihmisen. Kuvassa lavalla seisovan stunttihahmon oli tarkoitus toimia mittasuhdemallina, sekä osoittaa hahmon kulloinenkin sijainti.



Kuva 9. Yleisnäkymä hahmoista vuodelta alkuvuodelta 2010

Kuvattuani kaikki tarvittavat kuvakulmat aloin muokata kuvia koneella. Tuolloin en kuitenkaan vielä päässyt kovin pitkälle, useastakin eri syystä. En vielä keksinyt miten jatkaisin valokuvien päälle sarjakuvan tekemistä. Lisäksi

silloisessa tietokoneessani ei riittänyt puhti riittävän monimutkaiseen kuvankäsittelyyn.

5.4 Telakalle, vaan ei ehkä kumminkaan

Seurasi muutaman vuoden tauko aktiivisesta tekemisestä. Jatkoin harvakseltaan hahmojen tekemistä ja suunnittelin mitä oudoimpia tapoja kuvata erilaisia efektejä. Luonnoskirjoistani löytyy sivukaupalla ”entä jos kuvaisi jään tai jähmettyneen sokerimassan läpi”-tyylisiä pohdintoja ja muistiinpanoja. 2010-2011 olinkin sitten yhdeksän kuukautta Oriveden Opiston sarjakuvalinjalla. Siellä aloitin toisen pitkän sarjakuvaprojektin, johon keskityin intensiivisesti, jättäen Kauniin Mielen pyörimään taka-alalle.

Ammattikorkeakoulu-opinnot alkoivat syksyllä 2011 ja vuodenvaihteessa 2011-12 hankin nykyisen tietokoneeni ja alkuvuodesta 2012 Adoben CS5-lisenssin. Vihdoinkin tekniikka oli kehittynyt niin pitkälle, että kone jaksoi pyörittää kuvankäsittelyäni. Jatkoin toisen sarjakuvan ja kouluhommien parissa, kunnes vihdoinkin alkuvuodesta 2013 kuvasin kaikki hahmot uudelleen yksitellen ja aloin hiljakseltaan tuoda hahmoja vanhojen skannattujen sivuluonnosten päälle. Taidegrafiikan opintojen ohessa ehdin tehdä *Kaunistä Mieltä* vain sillointällöin, kunnes koitti aika tehdä opinnäytetyö. Vihdoinkin voisin keskittyä intensiivisesti puolisen vuotta vain Kauniin Mielen tekemiseen.

6 Hyväksi koetut käytänteet eli matkan varrella opittua

6.1 Fyysisistä sekatekniikkahahmoista

Tehtyäni aikoinaan ensimmäiset sekatekniikka-hahmoni sain käsiini *Who's your Dada? : redefining the doll through mixed media* – kirjan (O'Brien, Linda, O'Brien, Opie, 2009, Quarry Books). Siitä löysin hahmoilleni nimityksen dadadoll, dada-nukke.

Tekemäni hahmot ovat syntyneet pienissä ryppäissä vuosien varrella. Kerään tyypillisesti mahdollisimman paljon romua ympärilläni ja levitän ne työpisteittäni pitkin lattiaa. Tekeminen on kuin palapeliä, jossa osia sovitetaan ristiinrastiin uudelleen ja uudelleen, kunnes ne lopulta tuntuvat, mikäli latteus sallitaan,

loksahtavan paikoilleen. Täten nuket syntyvätkin ikäänkuin perheittäin, noin kuudesta kymmeneen hahmoa kerrallaan. Nukkeja tehdessä olen vuosien varrella purkanut ainakin pölynimurin, tietokoneen lcd-näytön, putkitelevisiion, skanneritulostimen, sekä kuumaliimapistoolin ja kasan erinäköisiä kirppisromuja, vain muutamia mainitakseni.

Yksi ensimmäisistä kokeiluistani kohdistui Barbie-nukkeeseen. Tein pintakäsittelykokeiluja, sillä en pitänyt valetun kumin ja muovin ilmeestä. Valettu muovi näytti makuuni liian keinotekoiselta. Jo pieni kierros pinnan rikkomista hiekkapaperilla loi muovipintaan huomattavasti paremman ihontunnun. Sävytys vesiohenteisilla väreillä ja kipsiharsolla käsittely paransivat tulosta entisestään.

6.2 Kykloopin katse ja kuinka sen kiersin

Koska valtaosa Kauniin Mielen elementeistä on valokuvapohjaisia, olen joutunut keksimään erinäisiä kiertoteitä, jotta saisin varsinkin hahmoista luontevamman näköisiä.

Olen KMKKS:ää tehdessäni päätenyt monenlaisiin ratkaisuihin kiertääkseni kamerasyntyistä kankeutta. Tekniikat ovat liki järjestään erilaisia vastavääristystapoja, joiden avulla olen pyrkinyt tuomaan kuvamaisemaa lähemmäs stereonäkevän ihmisen havaintoa tai hyväksikäyttämään kankeutta estetisoituna tehokeinona. Jälkimmäisestä Diivan hahmo toimikoot havainnollistavana esimerkkinä.

Ensimmäiseen aukeamaan lisäsin keinotekoisin linssivääristymän sekä yhtenäistääkseni elementtejä ja elävöittääkseni kuvaa, että myös parantaakseni sommitelmaa menettämättä yksityiskohtia. Tästä enemmän luvussa 7.

Hahmoissa ja muissakin elementeissä olen käyttänyt elävöittämissä tarkoituksessa varsinkin Photoshopin CS5 versiosta eteenpäin löytyvää Puppet Warp-toimintoa (Gimpissä Cage tool). Puppet Warp on osoittautunut äärimmäisen käteväksi monessa suhteessa. Sen avulla olen voinut esimerkiksi lisätä nivelpisteitä hahmoihin ja korjata siten raajojen asentoa, sekä vääristää mittasuhteita. Joissain tapauksissa olen käyttänyt sitä korjatakseni hahmoa paremmin perspektiiviin sopivaksi.

6.3 Se ei ole virhe vaan ominaisuus – algoritmien väärinkäyttöä

Puppet Warpin ohella toinen suosikkivimpaimeni Photoshopissa ovat sen sisällöntunnistavat, eli Content Aware – toiminnot. Content Aware Fill – täyttää valitun kuva-pinnan tulkitsemalla viereisten alueiden sisältöä. Abstraktimmissa pinnoissa, kuten nurmikossa ja tai vaikkapa seinissä algoritmi toimii usein yllättävänkin hyvin, mutta yhtä usein toiminto myös paljastaa oman karkeutensa. Content Aware Scale-mahdollistaa kuvien venyttämisen yksityiskohtien kärsimättä. Adoben omassa esimerkissä sinitaivaista hiekkarantamaisemaa venytetään moninkertaisesti leveämmäksi, keskellä olevien ihmishahmojen ja rantavarjon kuitenkin vääristymättä. Samankaltainen toiminto löytyy ilmaisohjelmien puolelta ainakin Gimpistä nimellä Resynthesizer. Hauskimmillaan sisällöntunnistavat ominaisuudet ovat kun niitä käyttää täysin tarkoitustaan vastaan ja hyödyntää niiden generoimia virheitä ja kummallisuuksia. Usein pyörittelen satunnaisia kuvia arkistoistani näiden työkalujen läpi ja improvisoin sattumanvaraisten tulosten pohjalta.

Sivujen sommittelussa on auttanut suuresti Photoshopin rajaavien maskien (*clipping mask*) käyttö. Rajaavia maskeja voi linkittää loputtomiin päällekkäin saman pohjakuvion päälle. Näin ollen voin pitää hahmot ja muut elementit omilla tasoillaan esimerkiksi suorakaiteen muotoisen ruudun päällä. Halutessani muuttaa ruudun muotoa tai siirtää ruutuja paikasta toiseen, riittää että valitsen kaikki ruutuun linkitetyt tasot ja siirrän niitä.

Toinen kuvankäsittelyn joustavuutta lisäävä menetelmä on älykkäiden objektien käyttö (*smart objects*). Niiden avulla esimerkiksi puppet warp-säädin muuttuu muokattavaksi, jolloin tasosta ei tarvitse säilyttää useita versioita mikäli haluaa kokeilla erilaisia muutoksia. Lisäksi älykkään objektin sisään voi laittaa kokonaisen kuvan kymmeninen tasoineen ja maskeineen ja tehdä kaikkien näiden yhteisversioon vaikkapa linssivääristymiä. Näin olen tehnyt KMKKS:än ensimmäisellä aukeamalla.

6.4 Konseptitaiteista omaksuttua

Tekemisen yhteydessä olen pitänyt usein kakkosnäytöllä auki FZDSCHOOL nimistä Youtube-kanavaa.

Kanavan ylläpitäjä on Feng Zhu niminen konseptitaiteilija ja Singaporessa sijaitsevan FZD School of Design-konseptitaidekoulun perustaja. Pelialan vaatavuuden takia Feng Zhu on erittäin tuottelias tekijä ja muistaa joka käänteessä painottaa miten tärkeitä vahvat perustaidot ovat. Pikantin lisän tuo videoilla usein kuultava väite että konseptitaiteilijat ”eivät tee taidetta”. Se on tietenkin täyttä puppua.

Näiltä videoilta olen oppinut valtavan määrän digitaaliseen kuvantekemiseen erikoistuneiden tekijöiden perustekniikoita, joita olen muovannut omaan tyyliini sopivammaksi. Siluetteina en ole hahmoja juurikaan suunnitellut, vaikka se hirtehisesti olikin koko seitsenvuotisen prosessin alkukipinä. Sen sijaan olen käyttänyt paljonkin tekniikkaa jossa kuva tehdään ensin täysin harmaasävyisenä. Kyseessä on oikeastaan digiajan moderni päivitys klassisesta grisaille-tekniikasta. Harmaasävytyöstön taka-ajatuksena on helpottaa riittävän laajan valööriskaalan aikaansaamista. Kun tekee kuvan ensiksi monokromaattisena on helpompi nähdä valon tummuusarvo-erot. Värikuvatyo-skentelyssä tulee helposti luottaneeksi liikaa värien keskinäiseen korostavuuteen, jolloin kuvat jäävät usein latteiksi. Värit on lisäksi helppo lisätä harmaasävyisen kuvan päälle. Perinteisillä maalaustekniikoilla, kuten esimerkiksi öljyväreillä tämä hoituu oikeanlaista maalinestettä käyttämällä, esimerkiksi ohentamalla riittävästi tärpätillä. Digitaalisessa kuvankäsittelyssä riittää kun tekee värit erilliselle tasolle (*layer*) ja valitsee oikean tasosuotimen.

Feng Zhu mainitsee usein myös käsitteen photobashing. Se on hieman pejoratiivinen ilmaus varsinkin konseptitaiteilijoiden suosimalle ja hyväksi havaitsemalle käytänteelle. Photobashingissa otetaan valokuvaelementtejä ja ”räimitään” ne osaksi digimaalattua kuvaa. Toisinaan elementtejä käytetään suuremmin, kuten vaikkapa osasia rakennuksista muodostamaan mutkikkaita muodostelmia varsinaista maalaamista nopeammin. Toisinaan kyse on lähinnä pyrkimyksestä parantaa realismia lisäämällä kuvaan valokuvapohjaisia tekstuureja.

Periaatteellisista syistä kaikki KMMKS:ssä käyttämäni kuvat ovat täysin omaa tuotantoa. Referenssikuvia olen kyllä käyttänyt runsaasti, mutta vain työstääkseni esimerkiksi Chesterfield-sohvasta reippaasti oman versioni.

7 Erään aukeaman ruumiinavaus

Kauniin Mielen ensimmäisellä aukeamalla (Kuva 10) näemme Hullun maakamassa vuoteella. Hullu itsessään koostuu mannekiinille puetusta valkoisesta pahvinaamiosta, jonka päälle on vedetty valkoiset sukkahousut tekstuurin parantamiseksi. Hiuksina toimii sateenkaarivärinen peruukki. Toinen silmistä on keltainen paperimassapallo ja toinen koristenappi. Suurin osa hahmon ruumiista on jatkettu digitaalisesti. Kuvakulmasta johtuen perspektiivilliset lyhennykset muuttuivat niin rajuiksi, että esimerkiksi mannekiinin rinta näytti naurettavan suurelta supersankaridaisarilta, joten sitä täytyi erikseen pienentää. Peitto on kasa valokuvattuja kankaita, jotka kyllä olivat mannekiinin päällä, mutta kankaat ovat eri kuvaversiosta. Sängyn patjaa en juuri muokannut kuin perspektiivin puolesta. Patjan bongasin lojumasta roskakatoksella ja päätin napata siitä valokuvan. Ruosteinen sängynrunko on komposiitti valokuvasta, maalauksesta ja sävyypinnasta.

Huonetta päädyin mallintamaan samaan aikaan sekä puhtaan digitaalisesti, että fyysisenä miniatyyrinä. Rakensin miniatyyrin parin maitotölkkin sisään. Tapetiksi löysin vanhan kirjekuoresta ja laskusta tehdyn kollaasirikaleen josta pidän edelleen erittäin paljon. Suomi Finland-tekstin editoin piiloon. Lattian lankut piirsin harmaalle kierrätyspaperille lyijykynällä ja tussilla. Lankkujen kiiltävyyttä lisätäkseeni laitoin ”lakkapinnaksi” tavallisen piirtoheitinkalvon. Realistisen valaistuksen aikaansaamiseksi valaisin pienoishuonetta pahviin tehdyn neliskanttisen aukon läpi. Tein valokuvista useita yhdistelmäkuvia jotta sain mukaan hieman linssivääristymiä. Yrityksistä huolimatta en kuitenkaan ollut jälkeen riittävän tyytyväinen, joten lopullinen versio on yhdistelmä maitotölkki-versiota ja digitaalista mallinnosta. Skannasin miniatyyrin tapetit ja lattian ja liitin ne digitaalisena tehtyyn pohjaan. Näin sain lisää tarkkuutta yksityiskohtiin. Valaistuksen hoidin suodattamalla tyhjästä purkeista otetun kuvan lopullisen version päälle. Lattialankuissa on päällekkäin sekä diginä mallinnetut laudat, paperille piirretty versio, että pari - kolme tasoa tekstuureja. Tarkimmat saattavat huomata muutaman naulankin lattiassa.



Kuva 10. Ensimmäinen aukeama dekonstruoituna

8 Hahmosuunnittelusta

Luonne näkyy eleissä, muodossa, tekstauksessa ja värimaailmassa. Sheriffin kulahtanut western-patriotia, silmämunan vanhakantainen animaatioelastisuus yms., tekniikka Ääriviivat ja niiden puute. Samaistuttavuus

8.1 Diiva

Diiva on keskushahmoista selvästi eteerisin, muttei Anubiksen lailla jäyhän kaukainen, vaan lempeä ja empaattinen. Diivan perusolomuoto on muuttunut tekoprosessin aikana kaikkein vähiten. Jo alkuun oli selvää että hahmon kuuluu olla pitkä ja laiha, linnunluinen ilmestys. Kuin polkkatukkainen (ja parrakas) versio Hedy Lamarrin ja Greta Garbon kaltaisista jäänkylmistä takavuosien tähdistä. Luonnottoman suuret ja hieman vaivaannuttavat silmät olivat myös selviö heti alusta lähtien. Lopulliseen versioon lisäsin vielä ripauksen satukirjamaista henkeä. Puheen tekstaus on koristeellista ja värimaailma hehkuu seitsemänkymmenluvun suosikkiväreissä, oranssin, violetin ja pinkin yhdistelmissä. Niskassa on hienovarainen riikinkukkoviittaus ja päässä goottimuotiin vinkkaava höperön pieni hattu. Liikekieleen olen lainannut estetiikkaa myös keskiajan kuvataiteista. Hetken aikaa Diivan elekieli olikin samalla tavalla liioitellun kankeaa ja sivultakuvattua. Lopulliseen versioon lisäsin elastisuutta, koska se sopi paremmin yleiseen satuhahmologiikkaan.

Tekniikan puolesta Diiva pohjaa Jussi Kaloisesta ottamiini valokuvaan ja vahvaan mittasuhteiden vääristelyyn. Kuvaus tapahtui aikoinaan Vallilassa, vuokrahuoneisto erittäin kapeassa eteisessä, valaistuksena ainoastaan kirkasvalolamppu.

Kuvassa 11 erilaisia luonnosversioita Diivan hahmoksi. Lopullinen versio liittessä 4.



Kuva 11. Diivan luonnostelua

8.2 Sheriffi

Sheriffin hahmo on muuttunut alkuvaiheista kaikkein eniten. Ensimmäinen ajatus hahmosta oli latoleukainen mies kulahtanut duster-takki yllään. Eli se kaikkein kulunein aihio. Sitten mietin että miksi sheriffihahmon ylipäänsä tulisi olla mies. Seuraava looginen etappi päättelyketjussa oli: miksi edes ihminen? Niinpä Sheriffi sai itselleen valkopäämerikotkan pään. Jostain syystä tiesin alkumetreiltä, että tämä hahmo täytyy kuvata oikean ihmisen esittämänä.

Pilailuvälinekaupasta löytyikin juuri oikeanlainen kokopäänpeittävä naamio jo vuonna 2008 tai 2009, enää en muista. Vaatetuksesta tein valtavasti erilaisia luonnostelmia. Sheriffin tähti roikkumassa liiveissä ja lierihattu olivat oikeastaan ainoat muuttumattomat osaset. Sheriffin hahmo on luonteeltaan viisas kaihoisa. Kulahtaneeseen western-patriotiaa sopii se, että hahmon väritys henkii maailmanpoliisi Amerikan lipun väreissä ja hän hahmo pää on Yhdysvaltain kansallisinnun. Loppuvaiheessa hain vinkkejä suunnitteluun vanhoista kivilitografialla vedostetuista western-elokuvien julisteista.

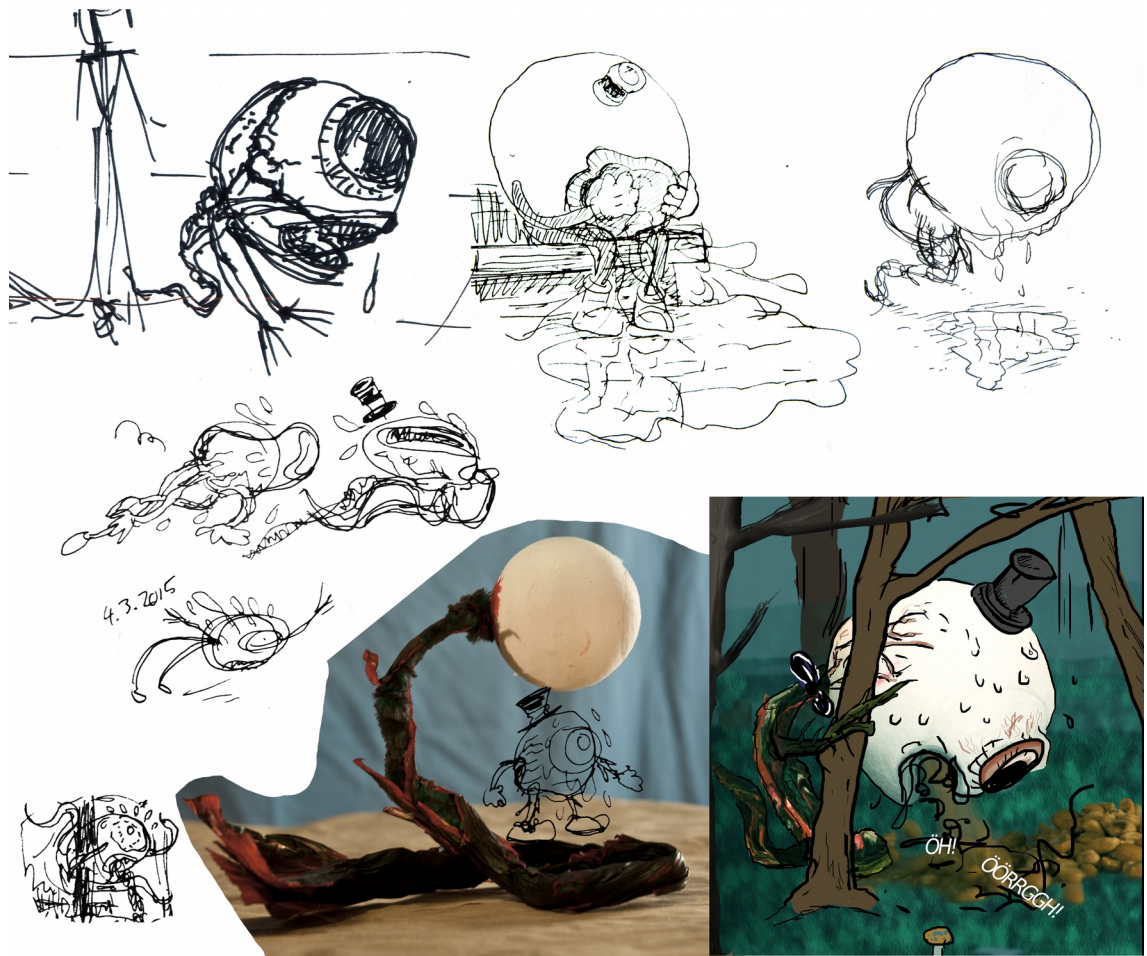


Kuva 12. Sheriffin välivaiheita

Tein kymmenittäin luonnoksia sheriffihahmoon. (Kuva 12) Lopulta päädyin aristokraattisempaan versioon, yhä ripauksella Rocky Horroria. Myös Sheriffin kohdalla olin päättänyt heti alkuun, että jonkun ihmisen tulisi näytellä kyseinen rooli sarjakuvassa. Koska Sheriffi esiintyy Kauniissa Mielessä ehkä kaikista eniten, täytyi minun olla tarkkana kuvakulmien suunnittelun kanssa. Niinpä teinkin Action Man-nukesta stunttihahmon, josta tein karkean hahmomallin. Pään ympärille teippasin karkean paperinokan ja tein liivit ja shortsit myös paperista. Kuvasin figuuria useista kuvakulmista jotka sitten mallinsin sivusommitelmissa oikeisiin ruutuihin. Tässäkin vaiheessa sommitelmat muuttuivat vielä paljon. Näiden karkeiden luonnostelmien pohjalta tein kuvakoosteen joka toimi elävää mallia kuvatessa otoslistana, että muistaisin kuvata kaikista kuvakulmista ja myös osaisin estää mahdolliset klaffivirheet. Eli missä kohtaa Sheriffillä kuuluu olla hattu päässään tai piippu kädessä ja missä kohtaa ei. Sheriffin lopullisesti kuvat kuvattiin studiossa. Virtuosoimaisena mallina toimi Tuuli Meriläinen, avustajana Eva Mäkelä.

8.3 Silmämuna

Miten hahmo joka on pelkkä silmämuna voi juosta ja pidellä käsiä suullaan estääkseen itseään oksentamasta? Jotakuinkin tästä ongelmasta lähdin hahmon kohdalla liikkeelle. Yhdessä varhaisimmista luonnoksista olen piirtänyt hahmon 1930-luvun mustavalkoiset Fleischer-animaatiot vahvasti mielessäni. (Kuva 13) Hahmo on kumiletkukätinen hellyyttävän pyöreä pallura, joka itkee valtavan lammikon nurmelle. Jopa hanskat ja kengät ovat Fleischerienkin omaksumaa tuttua mikkihiirimallia. Mikki Hiiri muuten sai hanskansa vasta 1929 valmistuneessa "Opry House"-lyhärissä, eli vasta vuoden ensiversionsa jälkeen. Hanskojen tarkoituksena oli ilmiselvästi helpottaa käsien erottumista ympäristöstä. Vaikka letkukäsiversiosta pidinkin, päädyin kuitenkin suunnittelemaan myös anatomisesti realistisemmän version Silmämunasta. Kädet saivat lähteä ja Silmämuna sai vartalokseen vapaasti tulkitun version näköhermon riekaleesta. Ajattelin että näköhermon riekaleet ja verisuonet saisivat luvan toimia tarvittaessa käsinä. Pidin kuitenkin niin paljon molemmista versiosta, että päätin yhdistää ne.



Kuva 13. Silmämunan eri vaiheita.

Silmämunan perusolemus on näin ollen hieman koominen piirroshahmo, mutta hätääntyessään kädet kietoutuvat yhteen ja hän muuttuu rajummaksi versioksi itsestään. Silmämunan liikkumiseen hyödynsin myös varhaisten animaatioiden henkeä. Liike ei noudata pinta-alan säilymisen perussääntöä, vaan Silmämuna venyy ja paukkuu liikkuessaan täysin ennalta-arvaamatta. Hahmon olomuodon muuttuminen ei haittaa, kunhan liikesuunta pysyy samana. Sheriffin liike taas on raihnaista ja ontuvaa ja Diiva lähinnä liukuu tai kävelee pituuteensa nähden normaalisti.

Silmämuna on ainoa keskushahmo jonka kuvaamisessa päätin hyödyntää ääri viivoja. Tausta-ajatuksena on samaistumisen helpottaminen. Mitä yksinkertaisempi ja viitteellisempi hahmo on, sitä helpompi lukijan on siihen samaistua. Realistisemmat hahmot taas vaikuttavat enemmän omilta yksilöiltään ja jäävät etäisemmiksi. (Scott McCloud)

9 Painoteknisistä ratkaisuksista

Sarjakuvia tehdessä täytyy aina muistaa joitakin perusasioita painoteknisistä rajoitteista. Vaikka kuinka muistaisi tehdä sivumäärän neljällä jaolliseksi ja muistaa pitää väriprofiilit kunnossa, voi silti vielä tulla useita mutkia matkaan. Olin ajatellut Kauniin Mielen kokoluokaksi noin 31cm x 24 cm kokoista kovakantista albumia. Painotekniikka asettaa kuitenkin monia rajoitteita. Ensiksikin pahvikannet saattaa kuitenkin joutua painattamaan paljon digipainatusta kalliimmalla ofset-menetelmällä, sillä digipainojen paperikoot ovat tyypillisesti rajoitetumpia. Lisäksi fyysisen albumin maksimimittoihin vaikuttaa paperin kuitusuunta. Kuitusuunnan tulee olla selän myötäinen, tai painotuote hajoaa välittömästi.

Sarjakuvien suunnitteluun vaikuttavat monet taidegrafiikastakin tutut hienovaraisuudet. Suuri merkitys on luonnollisesti paperivalinnalla. Haluaako kiiltävämmän pinnan ja paremman sävytoiston luettavuuden kustannuksella, vai tekeekö kompromisseja. Myös paperin paksuus vaikuttaa paljon siihen kuinka laadukkaalta sarjakuva vaikuttaa. Haptisia ominaisuuksia unohtamatta. Perinteistä taidegrafiikkaa ja sarjakuvaa yhdistää myös se, että teos on valmis vasta painettuna tai julkaistuna.

10 Yhteenveto

Vuonna 2008 halusin tehdä pienen ja viattoman tyylikokeilun. Syntyikin seitsemän vuotta kestänyt luonteeltaan rekursiivinen ja kaikensyövä mahtiprojekti. Työn edetessä on ollut kiinnostavaa ja ilahduttavaa havaita tekemisen eskaloituminen. Mitä pidemmälle olen Kauniin Mielen tekemisessä päässyt, sitä nopeammaksi tekeminen on tullut. Lisää kulmia ja uusia niksejä tekemiseen olen keksinyt viimeisen puolen vuoden aikana melkein päivittäin. Tämä herättää toivoa siitä, että seuraava projekti saattaisi valmistua jo alle puolessa vuosikymmenessä.

Kuten taiteellinen osuus, myös kirjallinen osuus tuntui lopulta muodostuvan jonkinlaiseksi ideoiden ja irrallisten ajatusten pyöröovilla varustetuksi

sulatusuuniksi. Katsaukseni valokuvasarjakuvan historiaan ja erilaisiin ilmenemismuotoihin sekä ominaispiirteisiin on ollut ainakin itselleni valaiseva. Toivoakseni se aukaisee ja selventää laajaa kuriositeetti-juonetta myös lukijalle.

Kollaasin ilmenemismuodoista löysin paljon uutta ja vanhaa. Tapa, jolla nivon näennäisesti etäisiä asioita, kuten kollaasia, glitch artia ja korruptioestetiikkaa, muodostavat toivoakseni riehakkaan sekavia palasiaan koherentimman kokonaiskuvan, ehkä eräänlaisen temaattisen Frankensteinin hirviön. Odotan kiinnostuneena mihin suuntaan se lähtee kävelemään.

Kuvat

Kuva 1. Frankensteinin Poika ja The Fantom Creeps-tarinoiden kolmossivut (Famous Movies 1/1939 ja 6/1939), s. 7

Kuva 2. Kauhua hiekkarannalla (Warren Publishing Company), s. 8

Kuva 3. Dolorezin ja Esperanzan keskustelu niveltulehduksesta ("Dolorez y Esperanza" Fotonovel company 1983-84), s. 10

Kuva 4. Kauhutarjakuvaa vuosilta 1976 ja 2008. (Film Horreur 3/1976 ja Night Zero) s. 12

Kuva 5. Crossword Puzzle ja Flex Mentallo (David Hockney) (Vertigo), s.16

Kuva 6. Kokeilua Audacitylla, s. 21

Kuva 7. Sinisalon lukuohje käsikirjoituksen tulkitsemiseen, s. 26

Kuva 8. Sivuluonnoksia, s. 27

Kuva 9. Yleisnäkyä hahmoista vuodelta alkuvuodelta 2010, s. 28

Kuva 10. Ensimmäinen aukeama dekonstruoituna, s. 34

Kuva 11. Diivan luonnostelua, s. 36

kuva 12. Sheriffin välivaiheita, s. 37

Kuva 12. Silmämunan eri vaiheita, s. 39

Lähteet

5election.

<http://www.5election.com/2010/09/05/david-hockneys-joiners/> tarkistettu 6.4.2015

Anti Theory.

<http://www.anti-theory.com/soundart/circuitbend/cb01.html> tarkistettu 6.4.2015

Arabeschi n.5.

<http://www.arabeschi.it/4-les-dcbuts-du-roman-photo-grand-htel-il-mio-sogno-bolero-film-/> tarkistettu 6.4.2015

Boulton, J. Question Something.

<https://questionsomething.wordpress.com/2012/07/26/databending-using-audacity-effects/> tarkistettu 6.4.2015

Comeau, J. Horne, E. A Softer World. <http://www.asofterworld.com>

Comicvine.

<http://www.comicvine.com/movie-comics/4050-771/> tarkistettu 6.4.2015

Curiosando Negli.

<http://curiosando708090.altervista.org/grand-hotel-rivista-dal-1946/> tarkistettu 6.4.2015

Federal Trade Commission.

[http://www.consumer.ftc.gov/features/feature-0031-fotonovelas'](http://www.consumer.ftc.gov/features/feature-0031-fotonovelas) tarkistettu 6.4.2015

Fotonovela Company

<http://fotonovelacompany.com/gallery/>

http://fotonovelacompany.com/~fotonov/wp-content/uploads/2012/04/PressKit_Promo.pdf
tarkistettu 6.4.2015

French, L. Dark Red. www.darkredcomics.com

Freud, S. (1919) The Uncanny. <http://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf>

DBCult.

<http://www.dbcult.com/publication-database/film-horreur-france-nr-3-1976/>
tarkistettu 6.4.2015

Lyriquediscorde.

<http://lyriquediscorde.com/2014/04/20/the-horror-of-party-beach-and-paris-when-it-sizzles-his-and-hers-drive-in-double-feature-1964/> tarkistettu 6.4.2015

Jentsch, E. (1906) On the Psychology of the Uncanny.

http://www.art3idea.psu.edu/locus/Jentsch_uncanny.pdf

McCloud,S. 1994. Sarjakuva - näkymätön taide. The Good Fellows

Mori,M.

(12.6.2012), Alkukielinen teksti 1970, Energy.

Käännös MacDorman, K. Kageki, N. Luettu 15.3.2015

<http://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley>
tarkistettu 6.4.2015

Petapixel.com.

<http://petapixel.com/2013/04/23/photographer-thankful-to-laptop-thief-for-new-creative-direction/> tarkistettu 6.4.2015

Rice, P. My Cardboard Life. <http://mycardboardlife.com/>

www.martin-rondeau.com/

Seestaedt, M. Lifetrips. <http://www.lifestrips.de/> tarkistettu 6.4.2015

STP-wikia.

<http://sintuubapaska.wikia.com/wiki/Sin%C3%A4TuubaPaska>, tarkistettu 6.4.2015

Telegraph.

<http://www.telegraph.co.uk/news/newsttopics/howaboutthat/5971034/Mona-Lisa-recreated-with-coffee.html> tarkistettu 6.4.2015

Vampire Over London: The Bela Lugosi Blog.

<https://beladraculalugosi.wordpress.com/2013/10/08/movie-comics-son-of-frankenstein-and-the-phantom-creeps/> tarkistettu 6.4.2015

O'Brien, Linda & O'Brien, Opie. 2009,Who's your Dada? : redefining the doll through mixed media. Quarry Books

Wikipedia.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Wabi-sabi>, tarkistettu 6.4.2015

Kuvat:

<https://beladraculalugosi.wordpress.com/2013/10/08/movie-comics-son-of-frankenstein-and-the-phantom-creeps/>

<http://lyriquediscorde.com/2014/04/20/the-horror-of-party-beach-and-paris-when-it-sizzles-his-and-hers-drive-in-double-feature-1964/>

<http://fotonovelacompany.com/wp-content/uploads/2012/04/Dolores-Y-Esperanza-Small.pdf>

<http://www.dbcult.com/wp-content/uploads/2012/01/z117.jpg>

http://www.nightzero.com/episode.html?DEV_P21

<http://www.reframingphotography.com/content/david-hockney>

<http://cdn.bleedingcool.net/wp-content/uploads/2014/09/Flex-Mentallo-4of4-00.jpg>

SILMÄMUNA (taustalta): AHUHU... SNRF... AHUHI!

SHERIFFI: NO PIRSKATTI. KAI MINÄ SITTEN.

Ruutu 16

Sheriffi kävelee yleisöstä lavalle. Diiva kävelee vastaan. He pysähtyvät vaihtamaan pari sanaa kuiskaten toisiaan vasten. Diivan käsi on Sheriffin olkapäällä. Sheriffi osoittaa peukalollaan taakseen Silmämunaa kohti

*huom, yhteyskohtaus
Diiva ja Sheriffi*

SHERIFFI: KATSOKAAHAN NEITI PIKKUISEN PERÄÄN VÄHÄN.

DIIVA: TOKI. JÄ ÄLÄ HERMOILE, HYVIN SE MENEÄ.

SFX (yleisöstä): CLAP CLAP CLAP

Ruutu 17

Anubis jäytää luutaan.

SFX (yleisöstä): CLAP CLAP CLAP

4.

Ruutu 18

Kuten 8, mutta nyt Sheriffi on lavalla. Hän on vaivaantunut.

DIIVAA EI MÄY? LÄHIKUN? MIKÄ RAJAUS?

SHERIFFI: TUOTA NOIN NIIN...

SHERIFFI: HEH, TUHANNEN TULIMMAISTA, TUNTUU KUN OLTAISIIN NYKYÄÄN TÄMÄN TÄSTÄ HAUTAJAISISSA.

Ruutu 19

Kuten 18. Sheriffi yrittää hymyillä.

SHERIFFI: KUITENNIIN... EUGEN OLI MEISTÄ PARHAITA.

SHERIFFI: RAIVOKAS KUIN RODEOHÄRKÄ KUN SILLE PÄÄLLE SATTUI!

Ruutu 20

Flashback. Kirkkaat värit jälleen. Sheriffi ratsastaa Dinosauruskoomikolla aivojen etulohkon poimujen läpi ammuskellen villisti revolverillaan. Heidän edellään juoksee lentäviä suita, joista jotkin ammuskelevat takaisin omilla pyssyillään.

KLONILLA

SHERIFFI: JII-HAA!

DINOSAURUS: GRAAAA

SFX (suut, hyvin pienellä): olen sänkysi alla

SFX (suut, hyvin pienellä): äiskä ei rakastanut sinua



Liite 3. Ensimmäinen aukeama



Liite 4. Diivan viimeiset versiot