

Mikael Heikkanen



TARINOITA POHJOLASTA:

SARJAKUVA-ALBUMIN KONSEPTI JA KERRONTA

Opinnäytetyö kevät 2018
Lahden ammattikorkeakoulun Muotoiluinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma, graafisen suunnittelun pääaine

Lahden ammattikorkeakoulu, muotoiluinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma, graafinen suunnittelu
Mikael Heikkanen
Tarinoita Pohjolasta: Sarjakuva-albumin konsepti ja
kerronta
Opinnäytetyö
57 sivua, 1 liite (55 sivua)
22.4.2018

Tiivistelmä

Opinnäytetyössäni suunnittelen konseptin sarjakuvakokoelmalle, jonka teemana on suomalainen kansanusko. Sarjakuva-albumin 71-sivuinen prototyyppi sisältää kannet, kolme sarjakuvanovellia ja julkaisun graafisen ilmeen.

Populaarikulttuurissa ja sarjakuvassa suomalainen kansanusko ei ole kovin läsnä, ja suomalaisille tuttua on lähinnä koulussa luetut pätkät Kalevalasta. Kiinnostus kotimaisesta mytologiasta ammentavalle medialle on kuitenkin suurta, ja haluan sarjakuvallani innostaa ihmisiä tutkimaan kulttuuriperimäänsä.

Kirjallisessa osuudessa käyn läpi työprosessini lähtökohtia, vaihteita ja lopputulosta. Määrittelen kohderyhmäksi 15-30-vuotiaan suomalaisen, joka on kiinnostunut fantasiasta, historiasta tai mytologiasta. Käsittelen valintojani kohderyhmän kontekstissa ja pohdin, mikä on lukijaa miellyttävä tyyli ja kerrontatapa.

Lisäksi tutkin sarjakuvan visuaalisia ja kerronnallisia keinoja, jotka auttavat rakentamaan uskottavaa visuaalista konseptia. Totean taustatutkimuksen tärkeyden visuaalisia valintoja tehdessä, ja miten sillä voi rakentaa uskottavan miljöö.

Asiasanat: kansanusko, sarjakuva, mytologia, suomalaisuus, visuaalinen narratiivi

Lahti University of Applied Sciences, Institute of Design
Communication studies, department of graphic design
Mikael Heikkanen
Stories from the North: Concept for a Comic Album
Thesis project
57 pages, 1 attachment (55 pages)
22.4.2018

Abstract

The subject of my thesis is creating a visual concept for a folklore-themed comic album. The prototype of the album includes three graphic short stories and the general visual concept of the product.

Finnish folklore is not a very hot topic in popular culture and comics these days, and most Finnish people only learn about the national epic Kalevala in school. Still, there is a demand and market for comics that draw inspiration from our country's old and forgotten folklore.

In my thesis I present my working process by going through its backgrounds, stages and the final product. I define my target reader as a Finnish person from 15 to 30 years old, who is interested in fantasy, mythology or history. I review my choices in this context to create a pleasing visual style.

In addition, I study the visual and narrative conventions of comics to help me build a believable visual concept. I conclude that historical and folkloristic research is especially significant in creating a solid settings for a story.

Tags: folklore, comics, mythology, Finnish, visual narrative

SISÄLLYS

1. Johdanto
 2. Taustaa
 - 2.1 Sarjakuvaa kansanperinteestä
 - 2.2 Työn tavoite ja aiheen määrittelmä
 - 2.3 Työsuunnitelma ja aikataulu
 3. Sarjakuvajulkaisun konsepti
 - 3.1 Tuotteen julkaisumuoto
 - 3.2 Erottuva piirrostyyli
 - 3.3 Ulkoasukonseptin luominen
 4. Visuaalinen kerronta
 - 4.1 Taustatutkimus
 - 4.2 Tarinat ja kuvakäsikirjoitus
 - 4.3 Hahmosuunnittelu
 5. Lopuksi
 - 5.1 Karhun morsian: Tarinoita Pohjolasta
 - 5.2 Työprosessin arviointi
 - 5.3 Yhteenveto
 6. Lähteet
 7. Kirjallisuutta
- LIITE 1: Sarjakuva-albumin prototyyppi

1

JOHDANTO

Syksyllä 2015 jätin hetkeksi graafisen suunnittelun opintoni ja lähdin vaihtoon Edinburgh College of Artin Illustration-linjalle opiskelemaan kuvittamista. Ensimmäinen tehtävämme oli tehdä 4 sivua sarjakuvaa vapaavalintaisesta aiheesta. Uudessa ryhmässä ja vieraassa maassa halusin esitellä luokkatovereilleni millaisesta kulttuurista tulen. Päädyin tekemään sarjakuvani suomalaisesta mytologiasta ja siitä, miten kansanperinteessä suhtauduttiin karhuun.

En ollut piirtänyt sarjakuvaa vuosiin ja olin täysin ruosteessa, joten visuaalinen lopputulos ei ollut mieleeni. Yllättäen sarjakuva kuitenkin sai hyvän vastaanoton ja yli 10 000 tykkäystä ja jakoa Tumblr.comissa. Minulle tämä oli silloin suurin määrä huomiota mitä taiteeni oli koskaan saanut.

Aloin miettiä, miksi karhusarjakuvani kiinnosti ihmisiä. Totesin, ettei suomalaisesta kansanperinteestä kertovia sarja-

kuvia olekaan niin paljon kuin luulin. Sain mieleeni vain Petri Hiltusen Väinämöisen ja Don Rosan Sammon salaisuuden, ja molempien inspiraationa oli Kalevala. Kalevalaa olemme kaikki äidinkielen tunnilla lukeneet, mutta muuten vanhat kansantarinat, perinteet ja taikausko ovat asioita, joista emme koulussa opi. Vieraudessaan suomalainen kansanusko tuntuu jännittävältä ja eksoottiselta, ja oman kotimaansa kulttuurihistoriasta on aina mielenkiintoista oppia lisää.

Henkilökohtaisesti tämä rohkaisi minua aloittamaan uudelleen sarjakuvan piirtämisen. Ajattelin että suomalaisista kansantaruuista olisi mielenkiintoista piirtää lisää. Päässäni alkoi hautua idea tarinakokoelmasta, jonka teema on suomalainen mytologia ja kansanusko. Kuinka sarjakuvajulkaisu kannattaisi toteuttaa? Miten voin visuaalisilla keinoilla kertoa kulttuuriperimästämme jotain ilman sanoja? Näitä kysymyksiä käsittelem opinnäytetyössäni.



KUVA 1. Sarjakuvazine The Funeral of the Bear sisälsi Edinburghissa piirtämäni sarjakuvan karhukultista.

KUVA 2. Sarjakuvani sivuja. Sain kursilla palautetta sekavasta visuaalisesta tyylistä, joka yhdistelmä viivasteria, graafisia muotoja ja harmaansävyjä.



2

TAUSTAA

2.1 Sarjakuvaa kansanperinteestä

Uskonnolliset isovanhempani eivät koskaan puhuneet minulle kansanuskosta. Meillä ei viety kodinhaltijalle puuroa eikä lapsia peloteltu Näkillä. Pakanalliset tarinat ja kansantarut tuntuivat hävinneen lapsuudestani. Kuitenkin juuri mummo väitti minulle, että karhu ei koskaan tapa naista. Tällä hän tietämättään viittasi vanhaan uskoon naisen väestä, myyttisestä magiasta joka kumpusi synnyttyskykyisen yksilön yhteydestä tuonpuoleiseen ja jota karhu uskomusten mukaan pelkäsi (Pulkkinen 2014, 281). Hartaan uskonnollisella naisella oli kuin olikin muistoja kansantaruista – ne vain istuivat niin syväällä, ettei hän niitä tiedostanut taruiksi.

Suomalaisten tietoisessa mielessä kansanusko on hävinnyt, mutta kulttuurimme rakenteista se ei ole kadonnut minnekään. Kun kristinusko saapui Suomeen, kirkon missio oli kitkeä pakanauskonto pois suomalaisista. Paljon kansanperinnettämme hävisi siinä ryttäkässä, mutta kaikkea sitä kulttuuria ei koskaan pystytty kitkemään kansakunnasta pois. Syntyi kummallinen yhdistelmä kulttuuria, jossa pakanallinen

kansanuskomme ja kristinuskon tarinat nivoutuivat yhteen. Kalmanväki piti jouluyönä messua ja piru seikkaili tarinoissa hyvin haltijamaisena hahmona. (Haatanen, Pulkkinen 2012.)

Nyky-suomalaisille suomalainen mytologia vaikuttaa olevan yllättävän tuntematon aihepiiri. Koulussa käydään jonkin verran läpi Kalevalaa ja lastenohjelmissa vilahtelevat saunatonnttu ja Näkki ovat tuttuja kavereita, mutta esimerkiksi mielikuva peikoista ja haltijoista on lähinnä länsimaisen Tolkien-pohjaisen fantasiakulttuurin värittämä. Oman ikäpolveni suomalaisilla tuntuu kuitenkin olevan kasvava mielenkiinto kotimaista mytologiaamme kohtaan. Kaipaamme lisää kulttuurituotteita, jotka ammentavat maamme monipuolisesta kulttuuriperimästä. Tästä esimerkkinä on noussut muun muassa Salakirjat-pienkustantamo, joka julkaisee kirjoja kansanperinteestä ja mystiikasta. Suomalaisesta mytologiasta inspiroituneita sarjakuvia löytyy itsenäisten artistien piirtäminä nettisarjakuvina. Uskon että kansanuskosta kertovat sarjakuvat saavat suuren suosion sosiaalisessa mediassa juuri niiden puutteen vuoksi.



KUVA 3. Sara Valta, Jos mun tuttuni tulisi (2016). Sarjakuvataiteilija Sara Vallan lyhyt sarjakuva, jonka hän on julkaissut zinenä ja Tumblr-blogissaan.



KUVA 4. Minna Sundberg, Stand Still, Stay Silent (aloitettu 2013). Pohjoismaisesta mytologiasta ja muinaisuskonnoista ammentava postapokalyptinen nettsarjakuva.

KUVA 5. Riverbound, suomalaisen mytologiaan löyhästi perustuva nettsarjakuva.

Kansanperinnesarjakuvan teemat

Kalevala tuntui minusta jo hyvin kalutulta aiheelta. Kansallis-eepoksestamme on tehty paljon erilaisia versioita, esimerkiksi Mauri Kunnaksen Koirien Kalevala ja Petri Hiltusen Väinämöinen-sarjakuvat. Siksi en hae Kalevalasta erityistä inspiraatiota sarjakuvaani. Tahdon kyllä käsitellä muutamia myyttisiä olentoja, mutta enemmän haluan paneutua ilmiöihin. Tällaisia ovat esimerkiksi käsite väestä, karhukultti ja suomalaiset tuonpuoleisuuskäsitykset.

Pohdin myös projektin tavoitteita. Halusin tuoda suomalaisen kansanuskon ja mytologian piirteitä tarinoihin, jotka ovat nykyajan nuorelle helppolukuisia ja silmää miellyttäviä (tätä aihetta pohdin lisää luvussa 3.2). Päätin, ettei minua kiinnosta luoda informatiivista sarjakuvaa joka selittää myyttejä ja uskomuksia historiallisen tarkasti; sen sijaan halusin ammentaa tarinani tästä pohjattomasta kaivosta kotimaani kulttuuriperintöä, jota olen nähnyt hyödynnettävän hämmäntävän vähän. Suomalainen mytologia inspiroi minua ja haluan sen inspiroivan muitakin.

Ottaessani käsittelyyn suomalaisen kansanuskon, joudun miettimään, kuinka käsitellä suomalaisuutta. Otanko saamelaisen kulttuuriperinnön ja mytologian mukaan? En missään nimessä voi noin vain rinnastaa saamelaista kulttuuria suomalaisen kanssa. Saamelaiset ovat kärsineet suomalaisten yrityksistä sulauttaa saamelaisuus omaan kulttuuriimme. Mutta olisiko aiheellista liittää kirjaan jotain saamelaisuuteen liittyvää, kuitenkin osoittaen että se liittyy aivan eri kulttuuriin? Tämä ajatus alkoi hetken kuluttua tuntua väärältä. Saamelainen kulttuuri ja mytologia on aivan yhtä kiinnostava ja laaja aihe kuin suomalainenkin, ja haluaisin osoittaa sille saman arvostuksen, mut-

ten kuitenkin approprioida saamelaisia myyttejä tai sulattaa niitä suomalaiseen perinteeseen. Siksi on parempi että rajaan sarjakuvani aiheen vain suomalaisiin myytteihin. Parhaassa tapauksessa käsitelisin mieluummin saamelaista kansanperinnettä työparin kanssa, jolla on kosketus kyseiseen kulttuuriin. Ehkä silloin voisin luoda seuraavana albuminani jatko-osan joka käsittelee saamelaismyyttejä ja taruja.



Karhukultti

Suomalaisessa kansanuskossa palvottiin karhuja, sillä niiden uskottiin olevan ihmisen sukua. Karhunkaadon yhteyteen liittyi rituaaleja ja lauluja, eikä karhun nimeä saanut taikauskon vuoksi lausua ääneen. (Pentikäinen 2013. Haatanen, Pulkkinen 2012.)

Väki

Väki on termi maagiselle mahdollille, jota on esimerkiksi kansanuskon uskomusolennoilla, mutta myös jokapäiväisessä elämässä. Esimerkiksi naisia pidettiin maagisesti väkevinä. (Pulkkinen 2014, 281)

Tuonpuoleinen

Tuonpuoleinen on kansanuskossa vainajien valtakunta, jota kutsutaan myös Pohjolaksi. Tuonpuoleinen oli nurinkurinen paikka, jossa vasen oli oikea ja oikea vasen. (Haatanen, Pulkkinen 2012.)



KUVA 6. Kuvitus Mauri Kunnaksen Koirien Kalevalasta.

KUVA 7. Don Rosan albumi Sammon Salaisuus on
inspiroitunut Kalevalasta.



2.2 Työn tavoite ja aiheen määritelmä

Projektini yleisenä tavoitteena on luoda lisää mielenkiintoa suomalaista mytologiaa ja kansanperinnettä kohtaan käsittelemällä vanhoja myyttejä tuoreella tavalla. Haluaisin että lukija huomaisi, mitä kaikkea kulttuuriperinnöstämme voi ammentaa. Lisäksi minusta on sitä parempi, mitä enemmän myyttejämmä käsittelevää ja etenkin queer-ystävällistä sarjakuvaa maailmasta löytyy.

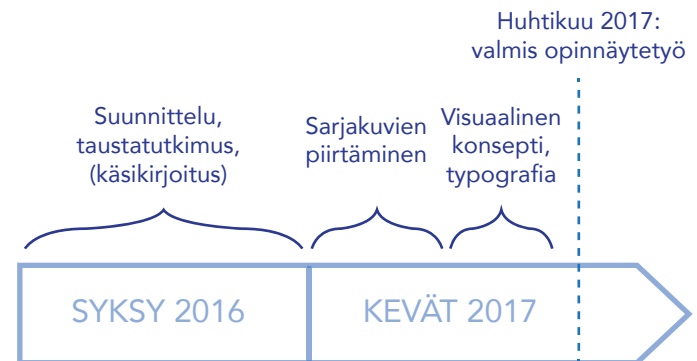
Opinnäytteen tuotannon aikana aion kehittää visuaalista ilmaisuani, tarinankerrontaani ja omaa sarjakuvan piirrostyylini. Lisäksi henkilökohtainen tavoitteeni on saada julkaistua sarjakuvajulkaisu, jonka lopputuote on kokoelma sarjakuvatarinoita teemana suomalainen mytologia. Jouduin kuitenkin rajaamaan opinnäytetyöni aihetta ja kokonaisen julkaisun sijaan keskittyä vain sen konseptin luomiseen. **Tätä varten aion piirtää 3-4 sarjakuvatarinaa mallisisällöksi ja luoda julkaisun muun visuaalisuuden**, kuten kannet ja alkusivut. Aion jatkaa silti projektin loppuun omalla ajallani.

Opinnäytetyöni aiheeksi muotoutui siis sarjakuvajulkaisun konseptin luominen. Tutkimuskysymyksiäni ovat: **Kuinka luodaan toimiva sarjakuvajulkaisun konsepti? Miten visuaalisilla valinnoilla tuetaan kuvakerrontaa?** Tavoitteeni on siis suunnitella toimiva ja edukseen erottuva konsepti sarjakuvajulkaisulle ja huomioida tekemäni visuaaliset ratkaisut myös sarjakuvan narratiivisessa kontekstissa.

2.3 Työsuunnitelma ja aikataulu

Syyslukukauden lopun perehdyn suomalaiseen kansanuskoon, etsin inspiraatiota ja käsikirjoitan sarjakuvaani. Perusasiat, kuten albumin formaatti, täytyy päättää. Tavoitteena on myös aloittaa piirtäminen. Kevätlukukausi alkaa sarjakuvan piirtämisellä ja editoimisella, ja helmi-maaliskuussa suunnittelen albumin ulkoasun, kannen ja taitan sisäisivut. Huhtikuussa teen rinnakkain taittoa ja hion kirjallista osaa. Näin ehdin palauttaa opinnäytetyön huhtikuun 2017 loppuun mennessä.

Opinnäytetyön jälkeen projekti jatkuu yhä. Loput tarinat on tarkoitus piirtää ja taittaa kesä-heinäkuussa, jolloin albumi menisi elokuussa painoon. Lopullinen valmis albumi on tarkoitus saada myyntiin Helsingin Sarjakuvafestivaaleille 1.9.2017 mennessä.



KUVIO 1.

3

SARJAKUVAJULKAISUN KONSEPTI

3.1 Tuotteen julkaisumuoto

Kirjassaan *Understanding Comics: The Invisible Art* Scott McCloud aloittaa käsittelemällä sarjakuvan määritelmää. Hän tulee siihen tulokseen, että avain sarjakuvan määrittelyyn on sen ymmärtämisessä, mitä määritelmä ei kerro. Sarjakuva ei ole rajoitettu tiettyyn genreen, tyyliin, tekniikkaan tai aihepiiriin. Siksi mahdollisuuksia on lukemattomia. (McCloud 1993, 21-23)

Konsepteja pidemmän sarjakuvan julkaisuun on monia. Euroopassa ja Yhdysvalloissa suosittuja ovat olleet sarjakuvalehdet, sarjakuvanovellit (noin 1-20 sivua), sekä pidemmät sarjakuvromaanit ja -kirjat. Japanissa mangaa myydään pokkareina. 40-60 -sivuiset albumit vakiintuivat Euroopassa 1950-luvulla, niistä esimerkkeinä *Asterix* ja *Tintti*. (Herkman 1998, 105)

Nykyään suosittuja julkaisumuotoja ovat myös web-sarjakuva ja sarjakuvapäiväkirja. Niitä hyödyntävät niin aloittelevat kuin

kokeneetkin sarjakuvantekijät. Internet luo indie-sarjakuvalle uudet mahdollisuudet ja markkinat, kun sarjakuva voi olla kenen tahansa saatavilla, eikä sen julkaisuun tarvitse välttämättä käyttää rahaa. Tällaisia sarjakuvia tuo yhteen esimerkiksi Suomen Sarjakuvaseuran ylläpitämä sarjakuvablogit.com-blogialusta.

Kohderyhmä määrittelee julkaisutavan

Herkmanin mukaan jo sarjakuvan julkaisumuoto ja levityskanavat suuntaavat sen potentiaaliselle yleisölle, esimerkiksi fanzinejen ja harrastelehtien kautta. Ne vaikuttavat lukijoiden ennako-odotuksiin, sillä he hakeutuvat tietynlaisten kanavien äärelle. (Herkman 1998, 160)

Ensimmäinen askel oli päättää opinnäytetyöni käytännön osan lopputuotteen muoto, ja sitä varten määritellä kohderyhmä.

Teen sarjakuvaa pääasiassa, koska se kiinnostaa itseäni, ja siksi lukijaprofiili on itseni kaltainen: fantasiakirjallisuuden parissa varttunut nuori tai nuori aikuinen, joka on joko valmiiksi kiinnostunut kotimaamme kansanperinteestä, tai kokee sen kiehtovana ja tahtoi tietää lisää.

Web-sarjakuva olisi perusteltu ratkaisu sarjakuvani julkaisu-muodoksi, sillä se saavuttaisi helpommin suuremman yleisön ja jakojen kautta myös ne, jotka eivät itse aktiivisesti etsi sarjakuvani kaltaista luettavaa. Päätös sarjakuvani lopputuotteen muodosta perustui kuitenkin pitkälti henkilökohtaisiin preferensseihini. Minulle haptisuus on tärkeä osa sarjakuvan luku-kokemusta, ja siksi päädyin suunnittelemaan opinnäytteenäni fyysisen tuotteen. Painettu tuote on viimeistelty ja laadukas esine. Nettijulkaisujen paljouteen viimeisteltykin tuote hukkuu nopeasti.

Albumi, lehti vai muu julkaisu?

Millä termillä siis kuvailen projektiani: albumi, sarjakuvaromaani vai yksinkertaisesti ja yleisluontoisesti pelkkä julkaisu? Sarjakuva-albumin määritelmän raja on melko häilyvä. Wikisanakirja määrittelee sarjakuva-albumin ”kirjaksi, johon on koottu ilmestyneitä sarjakuvia tai joka kertoo pidemmän tarinan” (Wikisanakirja 2017). Paul Gravettin mukaan termi sarjakuvaromaani (engl. Graphic novel) puolestaan pyrkii innostamaan sarjakuvantekijöitä ja lukijoita käsittämään sarjakuvan ”kunnianhimoisena ja hienostuneena konseptina”. Sarjakuvaromaanilla on todellisuudessa monia muotoja: sekin voi kertoa pitkän tarinan tai olla kokoelma pienempiä. Se voi olla suuri tai pieni tai genreltään mitä vain. (Gravett 2007, 8.)

Yksinkertaistettuna sana sarjakuva-albumi on käytetty Euroopassa ja graphic novel on ollut vakiintunut termi Yhdysvalloissa (Couch, 2000). Aion siis käyttää termejä sarjakuva-albumi ja sarjakuvaromaani tekstissäni melko synonyymisesti, sillä raja niiden välillä näyttää olevan veteen piirretty viiva.

3.2 Immersio ja nostalgia vetoavan tyylin keinoina

Kuinka luodaan kohderyhmän silmää miellyttävä tyyli? Se on pulma, johon ei ole yksinkertaista vastausta, sillä jokaisella ihmisellä on erilainen maku. Siksi välineelliset seikat kuten värimaailma tai tekniikka kannattaa jättää syrjään ja perehtyä enemmänkin sarjakuvan luettavuuteen ja kykyyn saada aikaan hyvä immersio lukijalle. Hahmon yksinkertaistaminen mahdollistaa lukijan keskittymisen kohdistuvan ulkoasun sijaan enemmän sarjakuvan viestiin (McCloud 1993, 30). Taustaan lukijan puolestaan ei odoteta indentifioituvan. Siksi usein taustat piirretään henkilöahmoja realistisemmin. Esimerkiksi belgialaisessa ”clear-line”-tyylissä, jota edustavat muun muassa Tintti-sarjakuvat, ikoniset hahmot on yhdistetty hyvin realistisiin taustoihin. Tällä tavalla lukija voi ikään kuin seikkaila maailmassa hahmon silmin. (McCloud 1993, 44.)

Toinen asia, joka visuaalisesti vetoaa lukijaan, on nostalgia. Monelle kohderyhmäni 15-30-vuotiaille tämä yhteinen nostalgiatekijä on manga. Jos kohderyhmään kuuluva aikuinen on nuorena lukenut paljon mangaa, tietynlainen kuvakerrontatyyli saattaa tuntua hänestä luontevalta ja vetoavalta. Jotkut länsimaisetkin artistit käyttävät nykyään mangamaista kuvakerrontaa töissään. Tämä ei välttämättä suoraan tarkoita ”mangatyyllillä” piirtämistä, vaan myös sitä, että mangalle ominaiset kuvakerronnan konventiot ovat sarjakuvapiirtäjälle tuttuja, ja hän käyttää niitä luontevasti sarjakuvissaan. Näitä ovat esimerkiksi hyvin liioitellut ilmeet tai elokuvamaisesti vaihtuvat kuvakulmat. Tämä on usein nähtävissä indie-sarjakuvissa, mutta enenevässä määrin myös populaarikulttuurin suosimissa teoksissa.



Kuva 8. Scott Pilgrim -sarjakuvat käyttävät paljon mangalle ominaisia konventioita, kuten ruutujen asettelua, puhekuilien muotoa ja kuvakulmia.



KUVA 9. Nickelodeonin Avatar: The Last Airbender -sarjassa ja siitä tehdyssä sarjakuvassa mangan tyylikeinot näkyvät elokuvamaisissa kuvakulmissa ja liioitelluissa ilmeissä.

KUVA 10. Itsenäisten sarjakuvantekijöiden töissä näkee paljon mangan vaikutusta. A. Stifferin ChaosLife-sarjakuvan hahmojen piirteet ovat siitä hyvä esimerkki.



Oma tyylini

”Sarjakuvan kuvailmaisun ei tarvitse olla realistista. Teknisesti viimeistelty piirrosjälki saattaa jättää lukijan kylmäksi; toisaalta vähemmän taidokkaan näköiset kuvat voivat alkaa elää lukijan mielessä, kun niille antaa mahdollisuuden.” Gravett 2007, 11.

Olen tyyliissäni pyrkinyt eroon liiasta realismista, mutta halunnut pitää myös selkeän tunnistettavuuden ihmishahmoissa. Sarjakuvani tyyli mukailee kuvitustyyliäni mutta yksinkertaistaen: kasvoissa ja vaatteissa on vähemmän yksityiskohtia ja piirteitä on usein liioiteltu ja terävöitetty.

Päätin mukailla myös tyyliä jota käytin alkuperäisessä karhu-kulttisarjakuvassa, mutta yhtenäistää sitä ja korjata sen virheet. Piirsin alkuperäisen sarjakuvan nestemäisellä tussilla ja käytin harmaan sävyjä varjostukseen. Tyyli oli sekava kokonaisuus, kun

jälki oli osittain pelkistetyt graafista ja tyylieltyä, ja osittain oli leikitty vetisellä musteella ja musteen eri sävyillä. Yhtenäistin tyyliä luomalla johdonmukaisen tavan kuvata hahmoja. Otin harmaan sävyt pois kokonaan ja aloin tehdä puhtaasti mustavalkoista sarjakuvaa. Varjostuksissa käytin toisinaan viivarasteria. Pidin piirrosjäljen yksinkertaisena ja graafisena, mutten liian leikkisänä ja dekoratiivisena etten luo vahingossa kahta eri tyyliä.

Välineinä käytin mustetta, niin kuitutusseja rajaamiseen ja yksityiskohtiin kuin nestemäistä tussia ja sivellintä tummien pintojen värittämiseen. Jätin mustavalkoisten pintojen lisäksi sivuille myös tilaa lisätä yhden välisävyt myöhemmin koneella. Tussin rosoinen jälki luo ankaran mustien graafisten pintojen kanssa omaperäisen kontrastin.

KUVAT 11-12. Pelkistin kuvitustyyliäni sarjakuvaa varten terävöittämällä ja liioittelemalla hahmojen piirteitä.





KUVA 13. Samat ruudut ennen ja jälkeen. Vasemmalla alkuperäisen karhukulttuurisarjakuvan sivu, ja oikealla sivu uudestaan piirretystä tarinasta, jonka tyyliä on yhtenäistetty.

Esikuvia sarjakuvassa

KUVA 14. Miia Kontisen Pahantekijä (aloitettu 2011) on mainio esimerkki siitä, miten upeaa ja yksityiskohtaista jälkeä voi saada aikaan käyttämällä vain mustavalkoisia pintoja.



KUVA 15. Allison Bechdelin Dykes to watch out for -strippisarjakuva (1983-2008) on yksi tyyliini vaikuttanut teos. Jokaisella hahmolla on oma visuaalisesti luotu persoona, joka on piirretty simppelein pelkistetysti.

KUVA 16. Persepolis-sarjakuvan (Marjane Satrapi 2000) upean pelkistetty mustavalkoinen tussityyli tekee sarjakuvasta entistä vaikuttavamman. Satrapi kuvaa hahmonsia yksinkertaisesti, mutta persoonallisesti ja ilmeikkäästi.

3.3 Ulkoasukonseptin luominen

Ulkoasukonseptin miettiminen on kulkenut käsi kädessä muiden valmisteluvaiheiden, kuten kuvakäsikirjoituksen kanssa. Konseptiin sisältyy formaatti, värimaailma, kannen ja sisäsivujen graafinen ilme, albumin nimi ja typografia.

Formaatti

Ennen kuin piirtämisen saattoi aloittaa, oli päätettävä sivukoko. Alkuperäinen ideani oli käyttää pysty A4-mittoja. Tässä vaiheessa näytti kuitenkin siltä ettei tarinoita olisi tulossa paljon, ja näillä mitoilla kirjasta oli tulossa enemmänkin lehtinen. Opinnäytetyöni ohjaaja Christoffer Leka ehdotti toisenlaista näkökulmaa formaattiin, jotta erottuisi tuhannesta muusta samannäköisestä julkaisusta, ja toisi arvokkuutta teokselle. Puhuimme haitari-formaatista, mutta itse en lämmennyt ajatukselle. Huoleni oli, että haitari leviäisi käsiin ja olisi vaikea lukea, eikä myöskään tukisi kirjan sisältöä, joka koostuu erillisistä tarinoista.

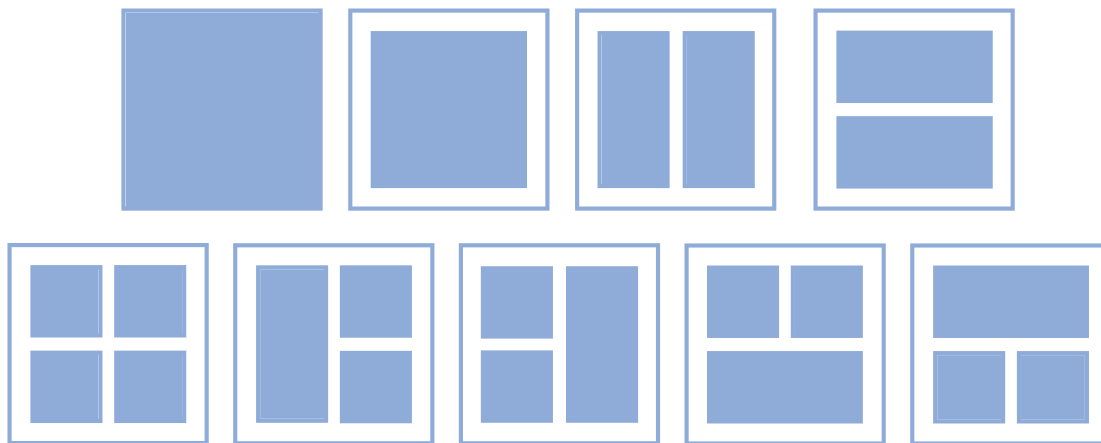
Leka huomautti, että monet ruuduistani ovat lähes neliön mallisia, ja kysyi olenko harkinnut neliön muotoista kirjaa. Ihastuin ideaan. **Pienikokoinen neliönmuotoinen albumi** kasvattaisi sarjakuvien sivumäärää ja lopullisesta opuksesta tulisi paksumpi.

Aloin työstää gridiä teokselle nähdäkseni minkälaisia mahdollisia ruutujakoja käyttäisin.

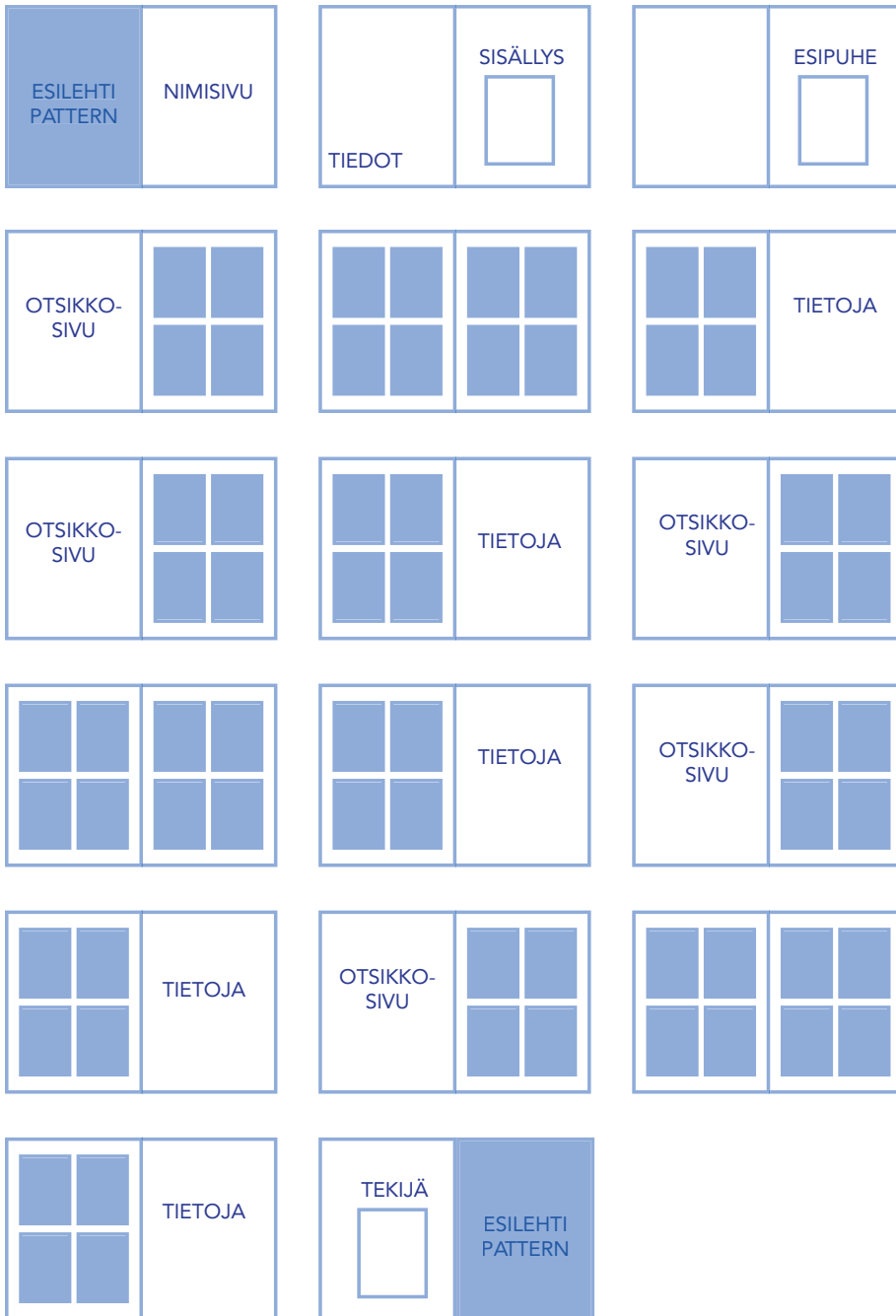
Pitkissä vaakaruuduissa on helppo herkutella maisemilla: monet tarinoistani perustuvat agraariseen Suomeen, jossa maisemakuvilla on mahdollista korostaa miljöötä. Neliön muotoiset ruudut toimivat pieninä neljäosasivun ruutuina jotka vievät tapahtumallisesti tarinaa eteenpäin, sekä suurina koko sivun ruutuina joissa on mahdollisuus painottaa tapahtumia sekä luoda yllätyksiä sivun käännöllä. Pystyruudut puolestaan ovat omiaan erityisesti kun halutaan kuvata hahmoja.

Kirjan mittojen suhteen päädyin **17x17cm sivukokoon**. Oman kokemukseni mukaan suuret neliönmuotoiset opukset saattavat tuntua kömpelöiltä ja suurilta, mutta pienempi olisi tuntunut pikkiriikkiseltä. Sivulla on suuret 15 millimetrin marginaalit, jotta lopputulos olisi siisti eikä täyteen ahdettu, ja taide saa tilaa ympärilleen. Ruutujen pieni määrä sivua kohden venyttää albumin sivumäärää.

Lisää näiden ruutujakojen käytöstä pohdin luvussa 4.2 kuvakerronnan yhteydessä.



KUVIO 2.



KUVIO 3. Alkuperäinen suunnitelmani sarjakuvan rakenteesta. Alkuvivuihin kuului sisällysluettelo ja esipuhe. Jokaisen sarjakuvan jälkeen tuli sivu, jossa kerrottiin tarinaa inspiroineesta mytologisesta taustasta. Loppuun kuului vielä tekijän esittely. Sarjakuvien pituus oli 2-4 sivua. Suunnitelma sisältää 34 sivua.

Materiaalit

Materiaalivalinnat ovat tärkeitä lopputuotteen fyysisen kokemuksen kannalta. Pehmeät kannet ovat kustannustehokkaammat, mutta päädyin perinteiseen kovakantiseen kirjaan, sillä se saa teoksen tuntumaan arvokkaammalta ja jämäkältä kädessä. Kansimateriaalin on oltava mattapintainen, sillä se erottaa albumin lukuisista kiiltäväkantisista sarjakuvapokkareista. Samoin sisäsivut on painettava ohuehkolle, huokoiselle mattapaperille, sillä se yhdessä tussauksen rososen pinnan kanssa saa aikaan pehmeän vaikutelman. Haen samanlaista tunnelmaa kuin grafiikkavedoksissa hieman levinneen musteen ja rososen paperin myötä.

Tarkoitukseeni sopiva paperi voisi olla esimerkiksi Munken Pure Rough 90g/m².

Värit

Pohdin onko sarjakuvani syytä olla mustavalkoinen vai väreissä. Tähän vaikuttivat painokustannukset, sillä aikomukseni on luoda mahdollisimman toteutuskelpoinen konsepti. Yksivärinen on halvempi, joten ajattelin mustavalkoisen olevan paras ratkaisu. Harkitsin myös yhtä tehosteväriä, oli se sitten harmaa tai jotain muuta. Kokeilin vaaleansinistä ja roosaa.

Leka ehdotti että jättäisinkin mustan kokonaan pois ja painataisin värillä. Tähän tarkoitukseen sopisi esimerkiksi tummansininen. Värillä voisin alleviivata suomalaisuutta teemanani. Se tekisi myös sisällöstä kiinnostavan ja erottuvan näköisen lisäämättä painokustannuksia.



KUVIO 4. Sarjakuvan painoväri on C=100 M=92 Y=17 K=4.



KUVA 17. Värikokeiluja.

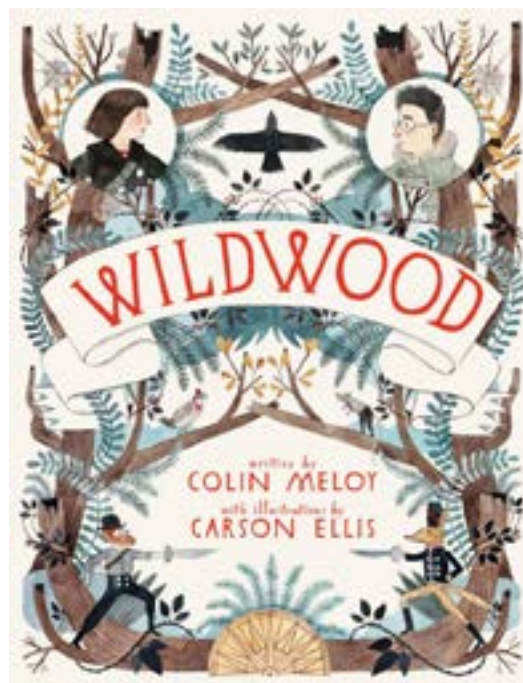
Kansi

Kannen suunnittelun aloitin albumin nimen keksimisestä, sillä se tulisi vaikuttamaan kannen kuva-aiheeseen. Nimen keksiminen tarinakokoelmalle ei ollut helppoa, ja painin tehtävän kanssa pitkään. Yritin keksiä jotain yleispätevää ja teemaan liittyvää, mutta ehdotukset tuntuivat hyvin geneerisiltä, esimerkiksi Tarinoita Pohjolasta. Niinpä poimin nimen kokoelmani tarinoista: Metsänpeitto. Nimi oli hyvä, koska se oli ytimekäs ja mielenkiintoa herättävä. Tarinoita Pohjolasta päättyi alaotsikoksi.

Nimen letteroinnissa kokeilin useita erilaisia tyyliä. Luonnoksissa kokeilin brush scriptejä ja mukailin erilaisia kelttifontteja sekä inspiroiduin kirjankansista. Testailin tuloksia erilaisiin kansikuvaluonnoksiin.



KUVA 18. Kansitypografian luonnoksia.



KUVA 19. (Ylhäällä.) Inspiroiduin Wildwood-romaanin kannen sommitelmasta ja typografiasta.



KUVA 20. (Vasemmalla.) Thumbnailaieja joissa haen sommitelmaa kansikuvaan.



Kansikuvan aihetta punnitsin paljon. Ystäväieni kanssa keskustellessa yleinen mielipide oli, että kannessa oleva ihmishahmo saa parhaiten kiinnostumaan tarttumaan kirjaan. Niinpä hylkäsin luonnokseni, joissa oli pelkkää maisemaa tai kasvielementtejä. Lähdin kehittämään kahta eri ideaa: toiminnallista kansikuvaa Metsänpeitto-tarinasta, jossa näkyvät sekä päähenkilöt että antagonisti, sekä kuvaa joka sisältää viittauksia useaan albumin tarinaan, mikä antaa paremmin ilmi että kyseessä on tarinakokoelma. Ilpo Koskelan sanoin: ”Toimiva kansi on informatiivinen, se antaa mahdollisimman selkeän ja totuudenmukaisen kuvan sisällöstä, siinä on korostettu juuri niitä asioita, joilla lukija pyritään saamaan tekemään ostopäätös.” (Koskela 2016, 156)



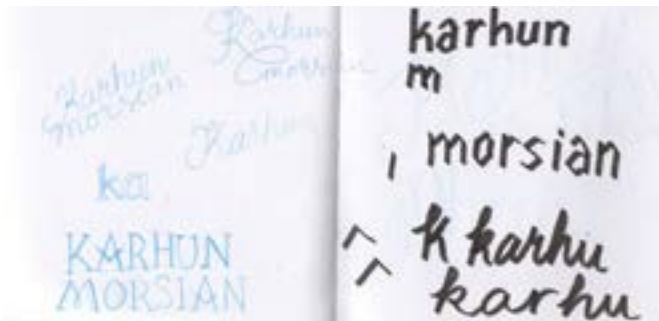
KUVA 21. Kansikuvan luonnoksia.

Epäonnekseni suunnitelmani menivät kuitenkin uusiksi, kun keväällä 2018 Arktinen banaani julkaisi Salla Hukkasen ja Inkeri Aulan sarjakuva-albumin nimeltään Metsänpeitto. Samannimisen albumin suunnittelu samaan genreen samana vuonna tuntui tämän jälkeen arveluttavalta ja potentiaalisia sekaannuksia aiheuttavalta, mutta kiire kansisuunnitelmani kanssa alkoi olla kova. Hyppäsin toisen tarinani nimeen, ja albumi sai nimekseen Karhun morsian: Tarinoita Pohjolasta. Tämä tuntui makustelun jälkeen sopivalta, sillä nyt kokoelman nimitarina oli juuri sen karhukultista kertovan sarjakuvan remasterointi, josta koko projektini sai alkunsa.

Kokeiltuani varovasti Metsänpeitto-nimelle tehtyjä teksti-kokeilujani Karhun morsiameen, letteroinnin tyyli tuli yllättävältä taholta: inspiroiduin HJK:n mainoksesta, jonka fontti oli modernin näköistä blackletteria. Piirsin nimen käsin vastaavalla tyylillä, ja lopputulos oli sopiva sekoitus raikasta ja vanhahtavaa. Juuri sopiva mytologiateemaiselle sarjakuvulle.



KUVA 22. Metsänpeitto (Sanna Hukkanen ja Inkeri Aula) ilmestyi keväällä 2018.



KUVA 23. Karhun morsian -nimen luonnoksia.



KUVA 24. Löysin yllättävän inspiraation HJK:n käyttämästä blackletter-fontista.

**KARHUN
MORSIAN**

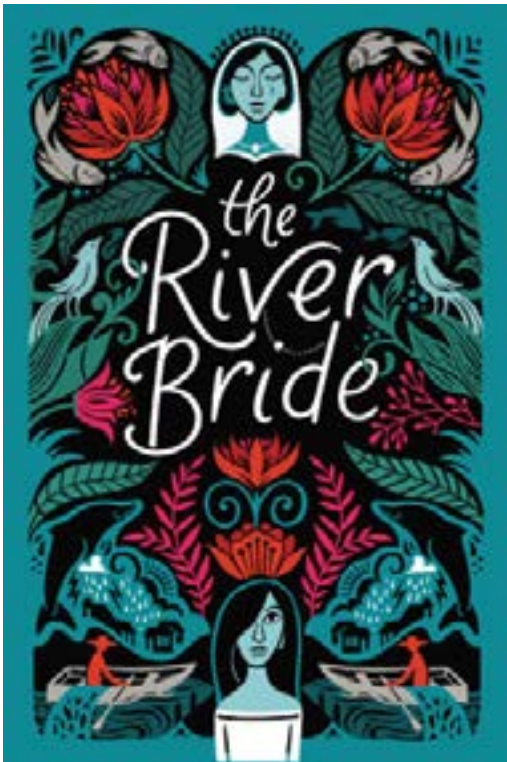
KUVA 25. Käsinpiirretystä versiosta tuli albumin tunnelmaan sopiva lopputulos.

Kuvaksi luonnostelin nimitarinan hahmoja ja karhua. Lähtökohdakseni otin näkemäni kansikuvan Marisela Trevino Ortan näytelmästä The River Bride. Kanteen tuli graafisia kasvielementtejä (karhunmarjoja), sekä karhun hahmo taivaalla että morsian. Takakanteen piirsin hahmoja muista kokoelman tarinoista.

Kokeilin tätä värillisenä, mutta lopputulos ei ollutkaan hyvä. Se oli liian kirjava ja sai piirrokset näyttämään epäsiisteiltä. Niinpä tein version, jossa koko kuvio oli vaaleammalla versiolla albumin nimikkosinisestä valkoisella taustalla. Tulos on tyylikäs ja hillitty, ja sen graafista symboliikka on kiinnostava tutkia (tästä lisää luvussa 4.1).



KUVA 27. Kannen sommitelman luonnoksia.



KUVA 26. Kansikuva Marisela Trevino Ortan näytelmästä The River Bride, josta inspiroiduin.



KUVA 28. Kannen suunnittelun vaiheet ja lopullinen design.

Tekstuaalinen kerronta

”Sarjakuvan tekstaus on perinteisen tekstauksen ja kalligrafian välimuoto, sarjakuvan tekemisen osa-alueena oma taiteenlajinsa. Yhdessä piirrosviivan kanssa tekstaus luo kokonaisuuden ja tekee teoksesta sarjakuvan, omaleimaisen taidemuodon.” (Koskela 2016, 68)

Tekstaus oli haastavin etappi koko projektissani. Ladotun fontin ja käsin tekstauksen välillä pallottelu vaati paljon tutkimista ja testilukuja. Sarjakuvassa typografia on ollut kustannussyistä perinteisesti käsin tekstattua. Kuitenkin, vaikka koneellista tekstausa ovat helpottaneet tietokoneet ja ohjelmistot, nykyäänkin tekstataan käsin esteettisyyssyistä. Käsin tekstaamalla kirjainten paksuudella ja tyylillä voi jäljitellä erilaisia puheääniä. (Herkman 1998, 42.) Piirrostylelini elävän ja rosoisen jäljen rinnalla ladottu fontti näytti oudon kliiniseltä, joten tein useita käsin tekstauskokeiluja löytääkseni tarinalle oikeanlaisen äänen.

Lukijatestin mukaan tekstausa on helpompi lukea kuin kaunaa, joten jätin kaunokirjoituksen vain harvinaiseksi efektiksi. Omassa käsialassani ei ole kehumista, joten tekstasin kirjaimet valopöydällä valmiiksi ladotun fontin päälle. Kokeilin tällä tavalla useaa eri fonttia, taitoin tuloksia malliksi sarjakuvasivuihin ja luetutin niitä ystävilläni. Lähes yksimielisesti versaalin Avenirin päälle tekstattu teksti voitti gallupin. Avenir osoittautui hyväksi versaaliaakkosten leveyden suhteen. Sen päälle oli helpompi tekstata kuin esimerkiksi kapeakirjaimisempien Helvetican ja Futuran, ja lopputulos oli väljempi ja helpollisempi.

KUVA 29. Kokeiluja erilaisten fonttien päälle tekstatuista teksteistä.

OMA KÄSIALA

Olisit kuunnellut minua!
Se oli ajattara ja jouduit
metsänpeittoon.

Hupsista...

VERSAALI FUTURA

OLISIT KUUNNELLUT MINUA!
SE OLI AJATTARA JA JOUDUIT
METSÄNPEITTOON.

HUPSISTA...

DIN CONDENSED

Olisit kuunnellut
minua! Se oli
ajattara ja jouduit
metsänpeittoon.

Hupsista...

VERSAALI AVENIR

OLISIT KUUNNELLUT MINUA!
SE OLI AJATTARA JA JOUDUIT
METSÄNPEITTOON.

HUPSISTA...



ajattara
 = PÄÄN NAISPUOLINEN
 USKOMUSOLENTO, JOKA AJAA
 METSÄSSÄ KUKKILLOITA
 HARHAAN.

metränpeitto
 = KUN IHMINEN TAI KARJA KÄTOAA
 METSÄN TUONPUOLEISUUTEN,
 USEIN LUUMOTTUNA TAI HALTIJAN
 EESYTTÄMÄNÄ.

KUVA 30. Valmis tekstaus on hitusen rosoista versaalia ja istuu sarjakuvan kuvitustyyliin. Tarinan loppusivujen sanaselitykset on myös tekstattu samalla tyylillä. Selitettävät sanat olen tekstannut vapaalla käsialalla.

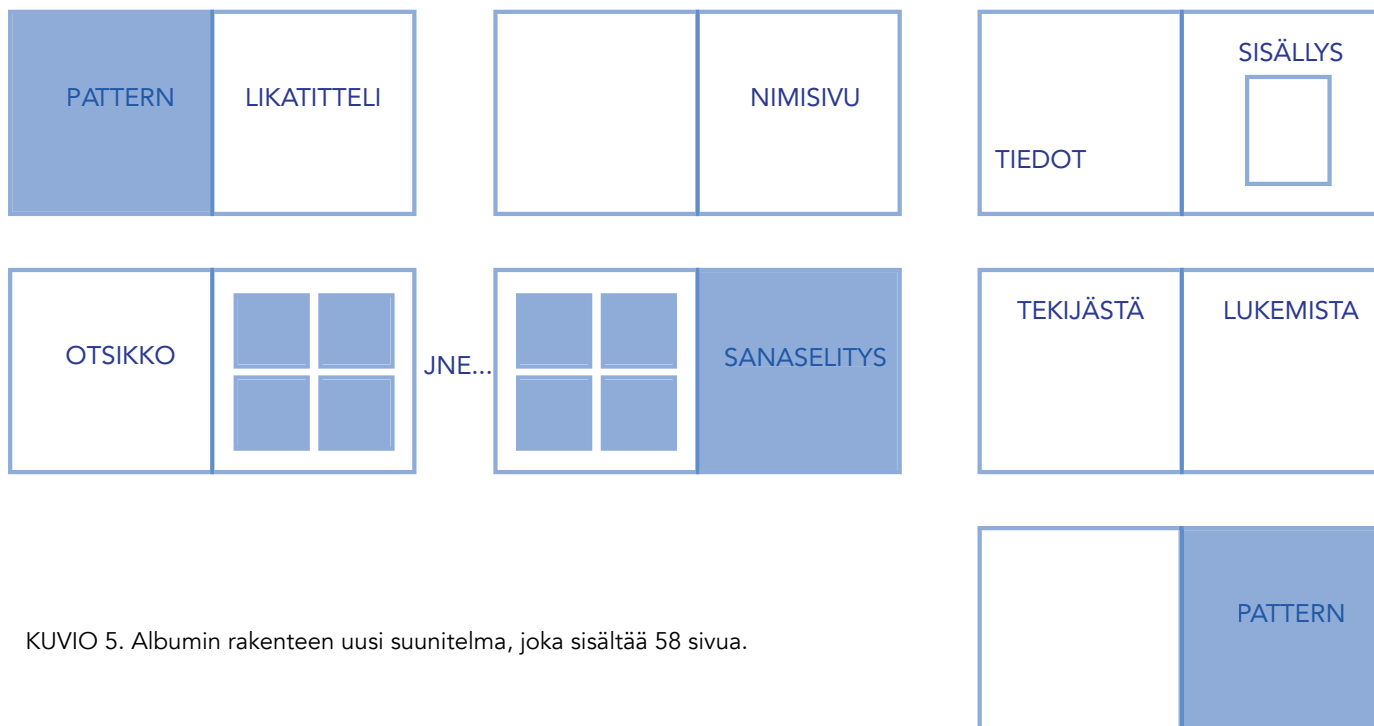
Juha Herkman kutsuu kirjassaan Sarjakuvan kieli ja mieli sanojen ja kuvien välimaastoon sijoittuvia merkkejä efekteiksi (Herkman 1998, 26). Näitä hyödynsin jonkin verran sarjakuvassani. Äänitehosteet kuten ovien narahdukset, kolahdukset ja tömähdykset, sekä puheeksi luokittelemattomat äännähdykset kuten nauru, toteutin tekstaamalla kuvaten ääntä visuaalisesti. Kovat äänet tekstasin suurilla lihavilla kirjaimilla, hennot äänet taas värisevällä käsialalla. Äärimmäisyyksiin en mennyt, mutta ääniefektien vähäkin miettiminen toi dynamiikkaa kuvan ja tekstin suhteeseen.



KUVA 31. Ruutuihin piirtämiäni ääniefektejä.

Albumin rakenne

Albumini sisäsivujen rakenteen lopulliseen versioon päätyi paljon samaa kuin luvussa 3.3 nähdyssä alkuperäisessä suunnitelmassa. Halusin että tarina alkaa ja loppuu aina vasemmanpuoleiselle sivulle. Aluksi tarkoitukseni oli jättää loppuaukeaman oikeanpuoleiselle sivulle tilaa lyhyelle infokappaleelle tarinani taustoista. Lopulta tajusin ettei tarinoideni selittäminen ole tarpeen ja päätin vain avata muutamia termejä, jotka voivat olla nykysuomalaiselle vieraita. Lisäksi yksi sarjakuvaton sivu tarinoiden välissä rytmittää ja rauhoittaa lukemista.



KUVIO 5. Albumin rakenteen uusi suunnitelma, joka sisältää 58 sivua.

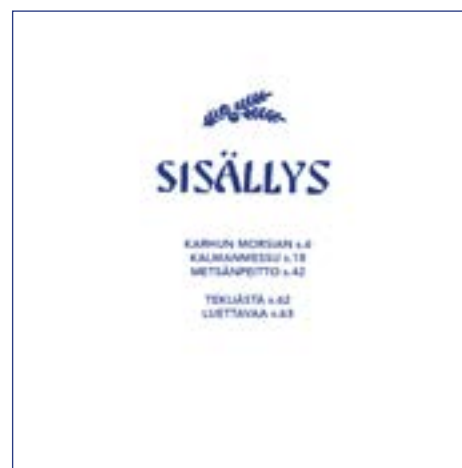
Alkusivujen visuaalisuus mukailee kantta mm. otsikoiden fonteissa. Likatittelin ja nimiösivun jälkeen tulee sisällysluettelo, tarinoiden jälkeen taas lyhyt tekijän esittely, joita usein näkee sarjakuvakirjoissa. Lisäsin viimeiselle sivulle pienen listan lukemistosta, joka on inspiroinut minua tarinoideni kanssa. Vaikkei sarjakuvani olekaan tietokirja, haluan rohkaista kiinnostunutta lukijaa hakemaan lisää tietoa suomalaisesta kansanuskosta.

Suunnittelin myös albumin kuvitettuihin esilehtiin karhunmarja-aiheisen patternin. Karhunmarjaa olen käyttänyt myös vinjettikuvana. Muita vinjettikuvia olen ottanut sarjakuviin liittyvistä kuva-aiheista.

Fonttina käytin Aveniria, alaotsikoissa ja sisällysluottelossa versaalia Heavy-leikkausta, sekä tekstikappaleissa ja takakansi-tekstissä book-leikkausta.

VERSAALI AVENIR HEAVY (12/14,4 PT) ALAOTSIKKOIHIN.

Avenir Book (10/12 pt) tekstikappaleisiin.



KUVA 32. Alkusivujen graafinen ilme ja pattern.

4

VISUAALINEN KERRONTA

4.1 Taustatutkimus ja käsikirjoitus

Sarjakuviani varten kävin läpi suuren määrän materiaalia. Inspiraatiota saadakseni tutkin suomalaisen kansanuskon piirteitä ja ihmisiltä haastateltuja kansantarinoita. Kävin läpi myös kalevalaisia runoja SKVR-tietokannasta. Karhuseuran sivuilta sain tutkia Karhunpeijajaisten historiaa ja nykykäyttöön säilyneitä konventioita

Ajan ja paikan luominen visuaalisilla vihjeillä

Hahmojeni vaateuksissa otin paljon mallia kansanpukuista ja kansallispuvuista. Kansanpukuilla tarkoitetaan talonpoikaisväestön 1700- ja 1800-luvuilla käyttämiä arki- ja juhla-asuja. Kansallispuvut puolestaan ovat 1800-luvun kansallisaatteen aikaan virallistettuja kansanpukuihin perustuvia juhlapukuja. (Karjalainen nuorisoliitto.)

Sarjakuvieni visuaalisessa kerronnassa vaikutteet näkyvät esimerkiksi neidon päänauhan ja aviovaimon päähineen (tanu) vastakkainasetteluna. Myös esiliinan käyttö oli hahmosuunnittelussa tärkeää, sillä sen puutetta pidettiin moraalittomana (pahalla metsänhengellä tarinassa Metsänpeitto ei ole esiliinaa, mutta muilla naishahmoilla on).

Vaatteiden kuvioinnissa ja muussa ornamenttiikassa hyödynsin kuvioita ja symboleita niin kansallisromantiikan taiteesta kuin perinteisistä käsitöistä. Kansikuvasta löytyy viittauksia Akseli Gallen-Kallelan teoksiin Velisurmaaja (1897) ja Ad Astra (1894). Inspiraatiota ornamenttiikkaan löytyi myös perinteisistä karjalaisista seinäryijyistä ja pirtanauhoista. Tutkin vanhoja maagisia merkkejä, joita on esimerkiksi tähänkin päivään käytössä säilynyt kypälikkö sekä noidansolmu. Nykyaikaisia vaikutteita otin myös Sanna Annukan Marimekolle suunnittelemissa folklore-inspiroituneista kankaista.

Hahmojen vaatetuksilla ja taustojen maisemilla pyrin luomaan kuvaa agraarisesta talonpoikaisyhteisön Suomesta, tarinasta riippuen 1600-1800-luvulta. Maisemat ovat yhdistelmiä havumetsää ja laakeaa peltoa. Yhteiskunta on vahvan hierarkkinen, mikä näkyy eniten Kalmanmessu-tarinassa, jossa käsitellään myös avioliittoon siirtymisen vaikutusta statukseen yhteiskunnassa.



KUVA 33. Tutkielmia historiallisista kansanpuvuista ja kuinka toteutin ne sarjakuvassani.



KUVA 34. Karjalaisen punonnan kuviotyyli päätyi karhun morsiamen hameeseen.

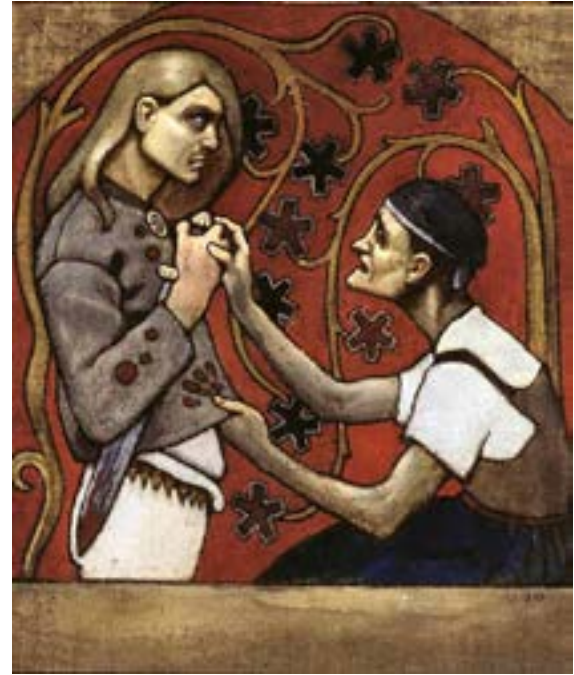


KUVA 35. Valokuva haudalla itkijöistä vaikutti Kalmanmessun hautausmaaruutuihin.





KUVA 36. Velisurmaaja (Akseli Gallen-Kallela 1897). Viisilehtiset kukat kannen elementteinä.



KUVA 37. Ad Astra (Akseli Gallen-Kallela 1894).



4.2 Tarinat ja kuvakäsikirjoitus

Käsikirjoitin kolme tarinaa jotka toimivat mallina albumini sisällöstä. Yritin viistää laajemmin myyttiaiheita mutta toisaalta mennä myös tarinoilla joiden kehittälyssä pääsen nopeiten pisimmälle. Aiheiksi valikoitui siis ensimmäisen sarjakuvani mukaan karhukultti, ja lisäksi metsänpeitto-uskomus ja Ajattara-niminen uskomusolento. Kolmannessa tarinassa käsitellään tapaa jolla suomalaiset ovat suhtautuneet kuolleisiin vielä kristinuskon vaikutuksestakin huolimatta ja siitä poiketen. Tässä tarinoiden synopsikset:

Karhun morsian

Tarinan kertojanäni laulaa runoa, joka on koostettu vanhoista karhunpeijaislauluista. Runo täydentää kuvallista juonta, joka kertoo toisaalta tarinaa karhun elämän päättymisestä metsästäjien käsissä, toisaalta suomalaisesta karhunpeijais-perinteestä ja sen liittymisestä karhun reinkarnaatioon. Karhulle järjestetään mahtavat juhlat jotka ovat hänen hautajaisensa, mutta myös hänsä: hänen morsiamekseen on valittu ihmisneito.

Metsänpeitto

Isosisko Annikki ja pikkuveli Vilho matkaavat metsätiellä, kun kohtaavat Ajattaran, pahan hengen joka johtaa matkaajia harhaan. Ajattara on kauniin naisen hahmossa ja lumoutunut Annikki lähtee hänen peräänsä eksyen ja joutuen eroon veljestään. Tarinan nimi Metsänpeitto tarkoittaa tilaa, jossa ihminen tai eläin eksyy metsään niin maagisella tavalla, ettei pois ole helpolla pääsyä.

Kalmanmessu

Kertojana toimii naimaton aikuinen talonpoikaisnainen, joka kertoo parhaan ystävänsä kuolemanjälkeisestä kohtaamisesta. Hänen pitkäaikainen ystävänsä, naapurin emäntä, kohtaa kuoleman enteen ja pian sairastuu ja menehtyy. Kertoja kaipaa ystävänsä ja päättää ryhtyä toimeen: uskomus kertoo että kalmanväki, kasvoton joukko kuolleiden henkiä, kokoontuu jouluyönä kirkkoon pitämään kalmanmessua. Kertoja tahtoo nähdä ystävänsä ja päättää mennä seuraamaan messua.

Sarjakuvieni yleisenä tavoitteena on olla queer-ystävällisiä ja heterokeskeistä yhteiskuntaa haastavia. Historiallista tai kansanmyytteihin perustuvaa tarinankerrontaa värittää usein

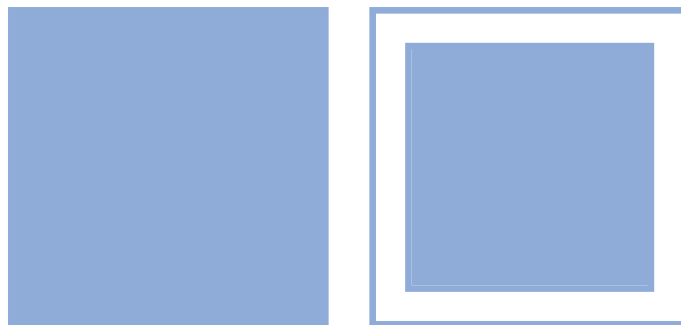
vahvan patriarkaalisen yhteiskunnan vaikutus, mutta en halunnut antaa sen vaikuttaa liikaa tapaani kertoa tarinoita. Annikin kasuaalin hilpeä lesbisyys hänen toistuvasti rakastuessaan vasta tapaamiinsa naiseen on kommentti myös siihen, ettei historiaan sijoittuvien queer-teemojen tarvitse aina olla traagisia. Kalmanmessussa sen sijaan on myös vakavampia teemoja, kun kertoja Hilja käsittelee rakkauttaan Hannaan ja surua tämän menettämisestä ensin patriarkaalisille avioliittorakenteille ja lopulta kuolemalle.

Kuvakäsikirjoitus ja kuvakerronta

Kuvakäsikirjoituksen teossa aloitin thumbnaileista, joissa mallailin ruutujen asettelua käsikirjoituksen pohjalta. Aukeamien oli tarkoitus näyttää harmonisilta ja silmää ohjaavilta, ettei ruutujen lukujärjestys jäisi epäselväksi. Siksi olen välttänyt esimerkiksi neljään neliönmuotoiseen ruutuun jaettua sivua, joita käytin vain jos samaa hetkeä kuvataan yhtäaikaan monesta eri kuvakulmasta eikä lukujärjestys ole oleellinen. Tarinan alussa ja kohtauksen vaihtuessa hyödynsin panoraamaruutuja jotka loivat miljöön tuntua ja tauottivat lukemista. Uusien hahmojen tullessa mukaan annoin niiden esittelylle tilaa joko kokonaisella sivulla tai pystyruudulla.

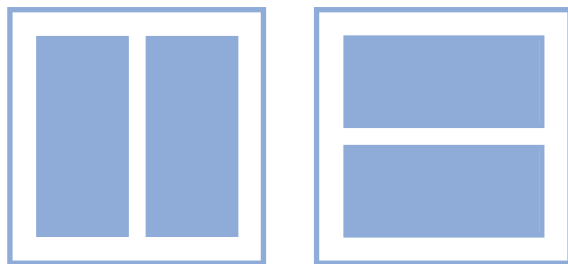
Pyrin myös käyttämään sivunkäännössä syntyvää jännitettä, yllätyksen voimaa kun ei voi tietää mitä seuraavalla aukeamalla tulee vastaan. Näin toimin esimerkiksi Metsänpeitto-tarinassa, kun Annikki katsoo kauhistuneena Ajattaran muuttumista hirviöksi:





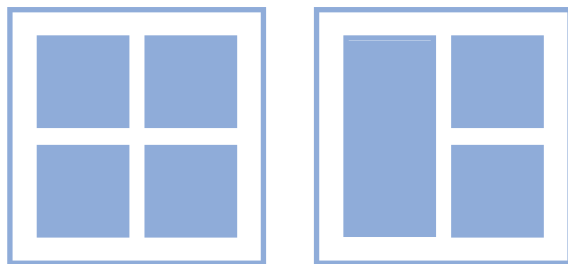
KUVIO 6. Suuret koko sivun ruudut sopivat dramaattisiin tapahtumiin ja kohtauksen vaihdoksiin. Olen käyttänyt sivun kääntöä tehokeinona tilanteissa, joissa tapahtuu jotain yllättävää.





KUVIO 7. Pitkät, matalat ruudut hidastavat sarjakuvan rytmiä ja rauhoittavat tunnelmaa, kun taas korkeat, kapeat ruudut nopeuttavat sitä (Herkman 1998, 108, 109). Pystyruutuja käytän paljon lähikuviin hahmoista, vaakaruudut taas sopivat dialogiin ja maisemallisiin ruutuihin.





KUVIO 8. Pienet ruudut vievät tarinaa eteenpäin, mutta jos lukujärjestys on oleellinen, täytyy olla tarkka siinä, miten ruutujen järjestys ohjaa silmää.

Myös ruutujen välinen tila, "gutter", on tärkeä. Ihmisen mielikuvitus käyttää niitä täydentääkseen tarinan aukot (McCloud 1993, 66)





KUVA 38. Sarjakuvasivun työprosessi thumbnailista luonnokseen ja luonnoksesta tussaukseen.



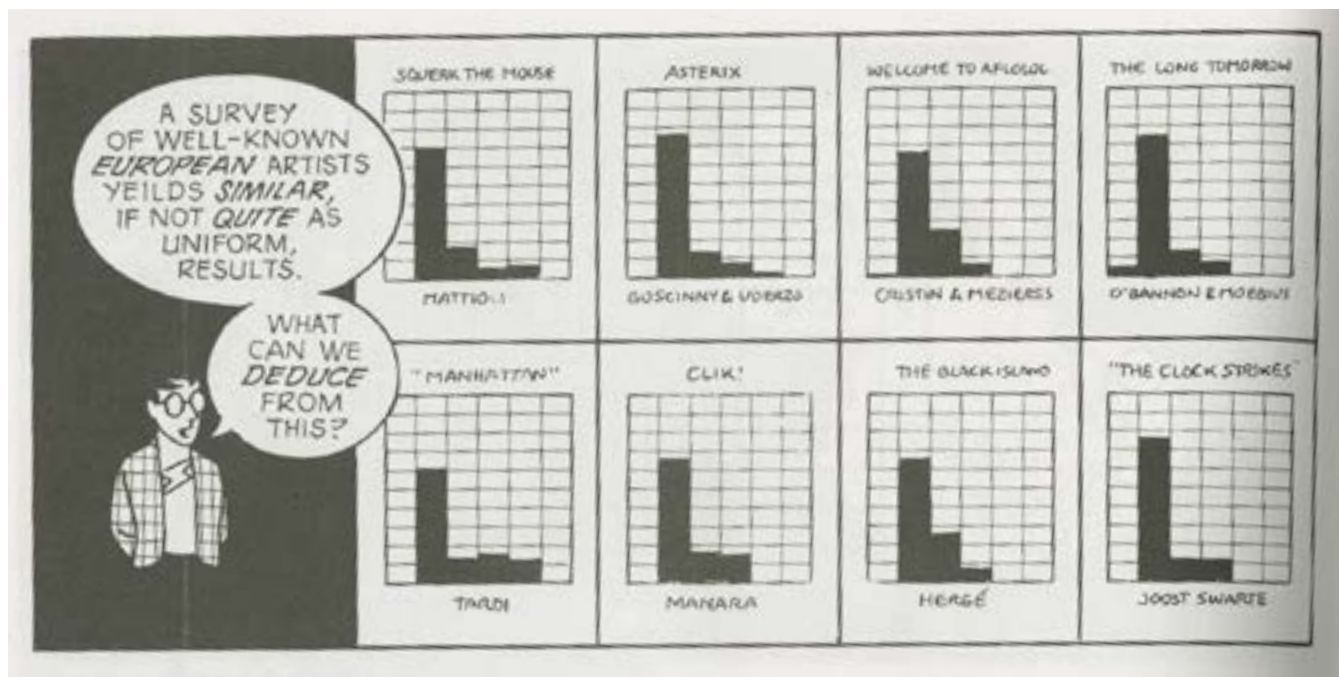
Scott McCloud määrittelee kuusi erilaista siirtymää ruutujen välillä kuvakerronnassa, jotka tiivistän nyt lyhyesti.

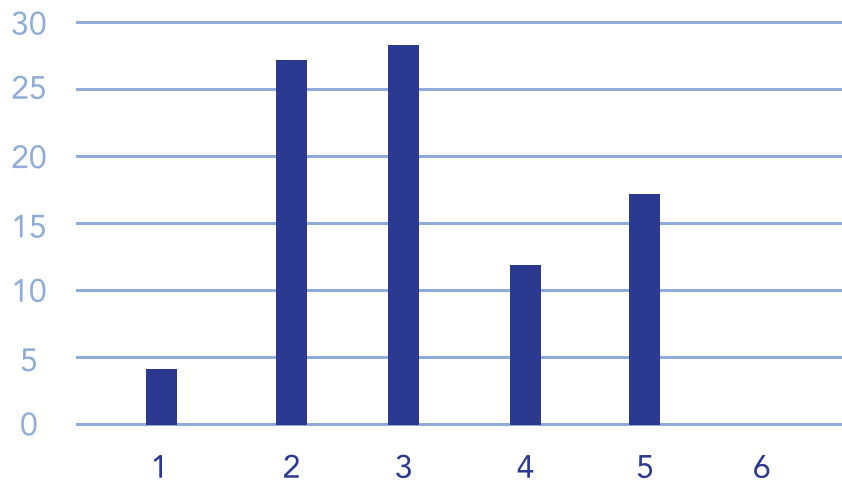
1. Hetkestä hetkeen: ruutujen välillä ei tapahdu varsinaista toiminnan muutosta.
2. Toiminnasta toimintaan: tapahtumat edistyvät ruutujen välillä.
3. Kohteesta kohteeseen: näkökulma siirtyy toiseen kohteeseen kohtauksen sisällä.
4. Kohtauksesta kohtaukseen: ajan ja/tai paikan vaihto.
5. Näkökulmasta näkökulmaan: kuvakulma on vaeltava katse joka luo kohtauksen tunnelman.
6. Ei seuraussuhdetta. (McCloud, 1993:70-73)

Länsimaisessa sarjakuvassa siirtymän jakautuvat keskimäärin melko samankaltaisesti: 2. Siirtymätyyppiä ylivoimaisesti eniten, 3. ja 4. tyyppiä noin 20-15% siirtymistä. Muita siirtymiä käytetään joko satunnaisemmin tai sitten kokeellisemmassa sarjakuvassa. Japanilaisessa mangassa 5. tyyppi eli näkökulmasta näkökulmaan on lisäksi yleinen, ja mangassa sitä käytetään runsaasti tunnelman kuvaamiseen elokuvallisesti ikään kuin pysähtyneessä hetkessä. (McCloud, 1993:75-80)



KUVAT 39-40. Scott McCloudin ruutujenväliset siirtymät ja niiden jakautuminen.





1. Hetkestä hetkeen:
 2. Toiminnasta toimintaan
 3. Kohteesta kohteeseen
 4. Kohtauksesta kohtaukseen
 5. Näkökulmasta näkökulmaan
 6. Ei seuraussuhdetta.
- (McCloud, 1993:70-73)

KUVIO 9. Kuvakerronnan erilaisten siirtymäkeinojen jakautuminen sarjakuvissani.

Tutkittuani kuvakerrontaani albumin kolmessa novellissa huomasin, että käytän sekä toiminnasta toimintaan-, että kohteesta kohteeseen siirtymiä yhtä paljon, molempia n. 30%. Seuraavaksi eniten käytän kohtauksesta kohtaukseen- ja näkökulmasta näkökulmaan-siirtymiä (16%). Käytän siis McCloudin kaavioiden perusteella enemmän kohteesta kohteeseen siirtymää, kuin länsimaalaisissa kuuluisissa sarjakuvissa normaalisti. Tämä on tietoinen valinta, joka osin liittyy formaattiin ja tyyliini: pienehköissä ruuduissa teen lähirajauksia oleellisiin kohteisiin pitääkseni tarinan selkeänä ja vaihtelevana. Lisäksi käytän 5.

siirtymätapaa enemmän, ja taulukkoni tulos muistuttaa enemmän japanilaista taulukkoa. Tämä on tyylliseikka, jonka vaikutteita luulen imeneeni lukemistani sarjakuvista. Mangasta on tullut suosittua lukemistoa myös länsimaissa, joten olisi loogista päätellä että sille ominaiset tyylikeinot ovat alkaneet näkyä yleisemmin myös nuorten länsimaalaisten sarjakuvapiirtäjien töissä. Tästä pääsemme myös siihen, mistä puhuin kappaleessa 3: moni meistä ymmärtää ja jopa kaipaa mangamaista kuvakerrontaa. Olemme jo tottuneet siihen.

4.3 Hahmosuunnittelu

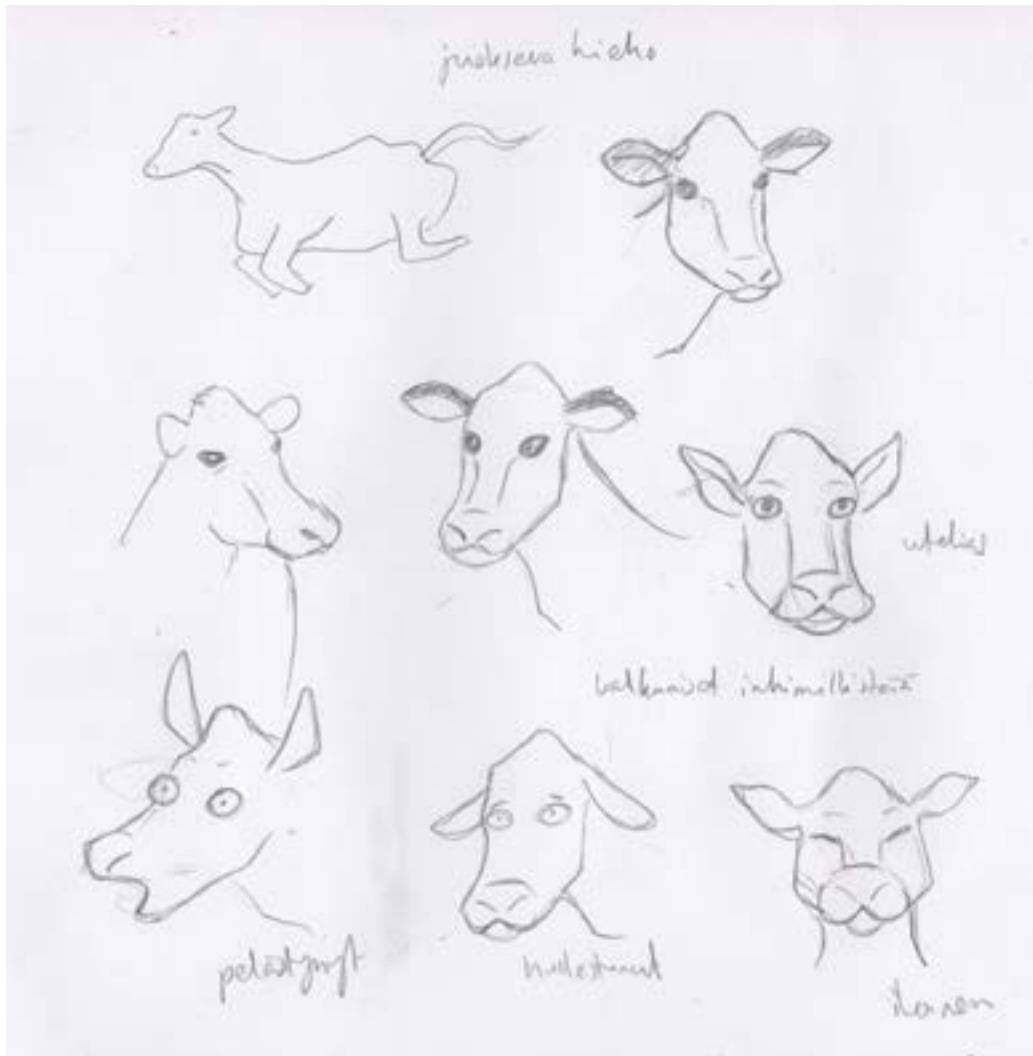
Suunnittelemani hahmot ovat taustan lailla melko tyyllitelyjä, eivätkä sisällä liikaa yksityiskohtia. Tämä johtuu osittain piirtämisen sujuvuuden helpottamisesta, mutta siihen on myös kerronnallinen syy. Lukijan on helppo samaistua pelkistettyihin, tyyllitelyihin ihmishahmoihin. Scott McCloudin mukaan tämä johtuu siitä, että ihmisellä on omista kasvoistaan mielessään paljon vähemmän realistinen kuva, kuin edessään seisovan ystävän kasvoista. Ihminen käsittää omat kasvonsa kuin settinä piirteitä – samankaltaisesti kuin yksinkertaistetut sarjakuva-kasvot. Osin tästä hänen mukaansa johtuu kiinnostuksemme sarjakuviin ja piirrettyihin. (McCloud 1993, 35-36.) Herkman (1998, 167) käyttää tästä termiä identifikaatio, ja se voi kohdistua sekä hahmoon tai tämän asemaan tilanteessa. Tällöin lukija vertaa käsitystä itsestään subjektiasemiin, joita löytää tekstistä.



Hahmoihin liittyvien yksityiskohtien tarkoitus on kertoa niiden luonteesta ja asemasta. Myös hahmojen semioottiset eleet, eli kehonkieli, ilmeet ja eleet, kertovat yhtä paljon kuin kirjoitettu teksti (Koskela 2016:14). Esimerkiksi Hiljan hillityt ilmeet kertovat hänen vetäytyneisyydestään, kun taas räiskyvä Annikki on ilmeikäs ja suurieläinen.

Eläinten ja olentojen kanssa noudatin samanlaista kaavaa, mutta ne toivat myös omanlaisiaan haasteita. Muurikki-lehmän ilmeikkyyden avaimiksi osoittautuivat silmänvalkuaiset. Siinä oli ratkaiseva ero, joka nosti hahmon tiedostamattomasta eläimestä yhdeksi henkilöahmoista.





KUVA 41. Lehmän ilmeikkyyks löytyi ihmismäisistä silmistä.



KUVA 42. Ajattaran hahmosuunnitelma. Lähtiessäni suunnittelemaan hahmoa, avainsanoja olivat kaunis, viekas ja viettelevä. Ajattara ihmishahmossaan on kuin Elovena-tyttö, jolla on pahat mielessään. Hänen kasvoihinsa etsin tasapainoa nuoren kauneuden ja tietynlaisen kolhouden välillä. Viekkkaus jäi näkymään katseessa. Vaatetus muuttui siveästä hartijahuivista ja esiliinasta vähäpukeisempaan suuntaan, ja tummat värit vihjaavat ettei hahmo ole aivan enkelimäinen.

Ajattara on hirviönä madonsyövä sarvipää, joka vänyröine jalkoineen on inspiroitunut tavasta kuvata pahoista.





KUVA 43. Annikin ja Vilhon hahmosuunnitelmat. Annikin villiys ja energisyys näyvät tuuheassa kiharatukassa ja lyhyessä hameenhelmassa. Hänellä on melkein aina virne naamallaan. Nykerönenä ja pyöreät kasvot antavat ystävällisen vaikutelman.

Vilhon tukka taas on suora ja suittu, ja hänellä on siisti ja vakava olemus. Hänellä on ilmeettömät silmät ja kasvot. Hän on kaksikosta vastuullisempi, ja hänellä on rauhallinen elekieli.



KUVA 44. Hiljan ja Hannan hahmosuunnitelmat. Molemmat naiset pukeutuvat hillitysti ajan hengen mukaan pitkiin hameisiin ja esiliinoihin. Vaaleaan pukeutunut Hanna on vaimon päähineessään hyvän emännän perikuva. Hilja on vaatimaton ja pitää hiuksensa palmikolla tai huivin alla.

Kalmanväkeen liittynyt Hanna on samassa yöpaidassa kuin kuollessaan. Hän on jo osittain maatunut ja hänen hiuksensa harottavat auki: hän on jättänyt taakseen maallisen statuksensa talon emäntänä.



5

LOPUKSI

5.1 Karhun morsian: Tarinoita Pohjolasta

Opinnäytetyöni käytännön tuotteena syntyi sarjakuva-albumin prototyyppi, joka sisältää kannet, 58 sivua ja kolme sarjakuva-novellia.

Karhun morsiamen graafista ilmettä hallitsee sininen pääväri ja tukee vaaleansiniseen tehosteväri. Otsikoiden tekstattua blackletteria täydentää tekstikappaleiden Avenir. Tehosteina käytetyt kuvaelementit toistuvat niin kannessa, esilehden patternissa kuin vinjettikuvituksissakin. Sarjakuvan piirrostyylillä on pelkistetty ja yksivärinen. Rosoinen piirrosjälki täydentää selkeitä pintoja luoden omaperäisen lopputuloksen.

Albumin prototyyppiä voi tutkia tarkemmin opinnäytetyön liitteestä 1.





KUVA 45. Mockup valmiista tuotteesta painettuna.

5.2 Työprosessin arviointi

Työskentelyni alkoi 2016 syksyllä. Projektisuunnitelmallani hain vuoden 2017 apurahoja, ja keväällä 2017 sain Otavan Kirjasäätiöltä 2000 euron apurahan sarjakuvan työstämistä varten. Tämä oli suureksi avuksi, ja myös rohkaisi käsitystäni siitä, että sarjakuvalleni on kiinnostusta.

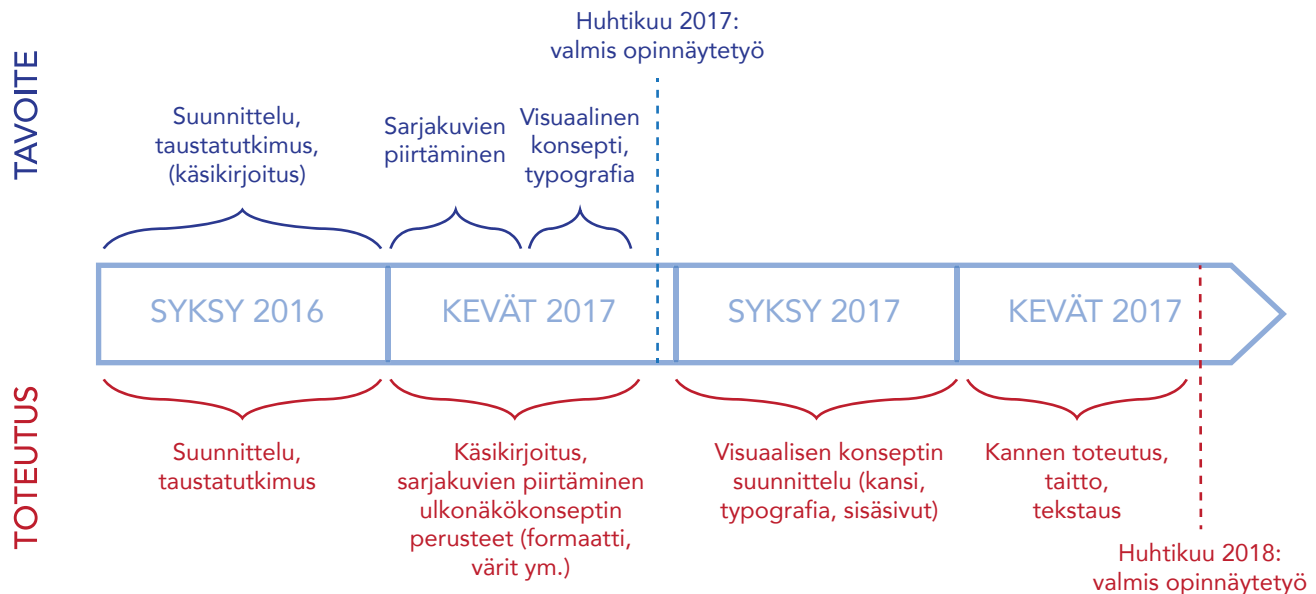
Alkuperäisen aikataulusuunnitelmani mukaan opinnäytetyöni piti valmistua keväällä 2017. Valitettavasti elämä ei aina mene niinkuin etukäteen suunnittelee. Huhtikuussa 2017 opinnäytetyöni sarjakuvat olivat valmiit, mutta visuaalinen ilme tarvitsi vielä hiomista. Päätin ottaa lisää aikaa viimeistelyyn ja esitellä työn sitten, kun se on valmis. Freelance-työni vei huomattavan osan ajastani, mutta seuraavana keväänä pääsin taas aktiivisesti tekemään puuttuvia osa-alueita. Opinnäytetyöni valmistui huhtikuussa 2018. Parempi myöhään, kuin ei milloinkaan. Ajankäyttöni ja aikataulun noudattaminen osoittautui kuitenkin suurimmaksi haasteeksi, jossa olisin voinut parantaa.

Albumin graafisen ilmeen rakentaminen ja sarjakuvan tyylin määrittely tapahtui sujuvassa prosessissa. Piirrosjälkeni kehittyi hurjasti ja uskalsin ottaa enemmän visuaalisia haasteita vastaan.

Lisäksi sarjakuvan teorian tutkimukseni kautta opin käsikirjoittamisesta ja narratiivin luomisen tärkeistä aspekteista. Mikä tärkeintä: minulla oli hauskaa.

Käytännön kehityskohtiakin opinnäytetyössäni oli. Olisin halunnut työstää sarjakuvien käsintekstausta enemmän, sillä kaunis ja luettava tekstausta tuotti minulle monesta yrityksestä huolimatta haasteita. Joskus on kuitenkin vain tyydyttävä lopputulokseen, jos se on tarpeeksi hyvä.

Loppujen lopuksi opinnäytteeni tuotteesta tuli kaunis ja yhtenäinen kokonaisuus, johon olen tyytyväinen. Lukijoiden antama vastaanotto paljastuu vasta tulevaisuudessa, joten kaikkien tavoitteiden täyttymistä ei vielä voi arvioida. Seuraavaksi aion piirtää lisää tarinoita valmiiseen albumikonseptiini. Ja ehkäpä albumini ilmestyy tulevaisuudessa valmiina kokonaisuutena.



KUVIO 10.

5.3 Yhteenveto

Sarjakuva-albumini konseptisuunnitelman lähtökohtana on kansanuskoteeman kysyntä. Sarjakuvassa ja populaarikulttuurissa suomalainen kansanusko ei ole kovin läsnä, ja suomalaisille tuttua on lähinnä koulussa luetut pätkät Kalevalasta. Kiinnostus kotimaisesta mytologiasta ammentavalle medialle on kuitenkin suurta, ja haluan sarjakuvallani innostaa ihmisiä tutkimaan kulttuuriperimäänsä.

Sarjakuvani käsittelee suomalaisen kansanuskon ilmiöitä, kuten karhunpalvontaa, suhtautumista kuolemaan kristinuskon tulon jälkeen ja käsitystä tuonpuoleisesta. Olen valinnut käsitteleväni nais- ja queer-näkökulmia.

Opinnäytteeni on 71-sivuinen sarjakuva-albumin prototyyppi, joka sisältää kannet, kolme sarjakuvanovellia ja julkaisun graafisen ilmeen. Albumi on 17x17cm neliöformaattinen kovakan-
tinen kirja. Se on yksivärinen ja kauttaaltaan painettu tumman-
sinisellä värillä. Sarjakuvan tyyli on pelkistettyä mustepiirrosta, jossa on vahvoja tummia pintoja ja hieman rosainen jälki.

Lukijaprofiliksi määrittelin 15–30-vuotiaan suomalaisen, joka on kiinnostunut fantasiasta, historiasta tai mytologiasta. Pohdin lukijaa miellyttävää tyyliä ja länsimaisen sarjakuvan mangasta saamia vaikutteita. Tutkiessani Scott McCloudin ruutujen välisiä siirtymiä, totesin tyylini saaneen kerronnassaan vaikutteita mangasta.

Sarjakuvan keinojen tutkimuksessa minulle on selvinnyt erityisesti taustatutkimuksen tärkeys visuaalisen narratiivin rakentamisessa. Tätä toteutin suunnitellessani etenkin hahmojen pukeutumista, mutta myös albumini graafisen ilmeen ornamenttiikkaa. Tutkin myös sitä, mikä tekee sarjakuvasta samaistuttavan ja helposti luettavan, ja siksi päädyin esimerkiksi tyyliteltyihin hahmoihin ja tikkukirjaintekstaukseen.

6

LÄHDELUETTELO

Kirjalähteet

Gravett, P. 2007. Sarjakuvaromaani ja miten se voi muuttaa elämäsi. Helsinki: Otava.

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

Koskela, I. 2016. Uusi sarjakuvantekijän oppikirja. Helsinki: Arktinen banaani.

McCloud, S. 1993. Understanding Comics. USA: Kitchen Sink Press inc.

Pulkkinen, R. 2014. Suomalainen kansanusko. Samaaneista saunatonttuihin. Helsinki: Gaudeamus.

Internet-lähteet

Couch, C. 2000. The Publication and Formats of Comics, Graphic Novels, and Tankobon [viitattu 16.3.2017]. Saatavissa: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/narratology/chrisacouch.htm>

Haatanen, K. Pulkkinen, R. 2012. Suomalainen muinaisusku-kuunnelma viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: <https://areena.yle.fi/1-1472988>

Karjalainen Nuorisoliitto. Kansanpuvut ja Kansallis-

puvut [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: https://karjalainennuorisoliitto-fi-bin.directo.fi/@Bin/7232bc5e-d802504c239fa2e60b10bc15/1524374451/application/pdf/241992/5_Kansanpuvut%20ja%20kansallispuvut.pdf

Pentikäinen, J. 2013. Otso, Mesikämmen ja Nalle -kuunnelma [viitattu 22.4.2018]. Saatavissa: <https://yle.fi/aihe/artikkeli/2014/09/10/aristoteleen-kantapaa-otso-mesikammen-ja-nalle>

Wikisanakirja [viitattu 16.3.2017]. Saatavissa: <https://fi.wiktionary.org/wiki/sarjakuva-albumi>

Kuvalähteet

Kuva 3. Valta, S. 2016. Jos mun tuttuni tulisi [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: <http://sarasade.tumblr.com/post/147058761515/jos-mun-tuttuni-tulisi-finnish-folk-poem>

Kuva 4. Sundberg, M. Stand still, stay silent [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: <http://www.sssscomic.com/index.php>

Kuva 5. Riverbound [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: <http://www.riverboundcomic.com/>

Kuva 6. Kunnas M. [Viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: <http://seinajoenkaupunginteatteri.fi/tehtavapaketti-koirien-kalevala/>

Kuva 8. O'Malley, B. 2010. Scott Pilgrim's finest hour [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: <https://www.nytimes.com/2010/09/26/books/review/Yu-t.html>

Kuva 9. Dos Santos, J. Garagarza, E. Gurihiru. Lewis, C. Matte, J. Spaulding, E. 2011. Avatar: The Last Airbender - The Lost Adventures [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: <https://www.darkhorse.com/Books/18-849/Avatar-The-Last-Airbender-The-Lost-Adventures-TPB>

Kuva 10. Stiffler, A. 2016. Sketch in the City 2 [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: <http://chaoslife.findchaos.com/sketch-in-the-city-2>

Kuva 14. Kontinen, M. 2011. Pahantekijä [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: <http://ruudutruudulla.sarjakuvablogit.com/pahantekija/>

Kuva 15. Bechdel, A. Dykes to watch out for [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: https://en.wikipedia.org/wiki/Dykes_to_Watch_Out_For#/media/File:Dtwof_panel.jpg

Kuva 16. Satrapi, M. 2000. Persepolis: Iranilainen lapsuuteni [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: <https://www.nytimes.com/2017/12/11/books/review/why-comics-chute-slugfest-tucker.html>

Kuva 19. Carson, E. Meloy, C. 2011. Wildwood [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: <https://books.google.fi/books/>

[about/Wildwood.html?id=1bC6jBnHtyoC&source=kp_cover&redir_esc=y](https://books.google.fi/books/about/Wildwood.html?id=1bC6jBnHtyoC&source=kp_cover&redir_esc=y)

Kuva 22. Aula, I. Hukkanen, S. 2018. Metsänpeitto [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: https://arktinenbanaani.fi/tuote/sanna_hukkanen/metsanpeitto/9789522703859

Kuva 24. HJK. [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: https://www.hjk.fi/joukkue/Uusitalo_Markus_1/1

Kuva 26. Arizona Theatre. The River Bride [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: <https://www.arizonatheatre.org/show/the-river-bride/>

Kuva 34. Terho, S. Kansanomaiset nauhat [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: http://www.avoinmuseo.fi/craft-museum/kasityonurkka/kuteelliset_pirtanauhat.php

Kuva 35. Krohn, K. 1915/2008. Suomen suvun uskonnot. Suomalaisten runojen uskonto. Helsinki: Salakirjat.

Kuva 36. Gallen-Kallela, A. 1897. Velisurmaaja [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: <https://fi.wikipedia.org/wiki/Velisurmaaja#/media/File:Velisurmaaja.jpg>

Kuva 37. Gallen-Kallela, A. 1894. Ad Astra [viitattu 20.4.2018]. Saatavissa: https://fi.wikipedia.org/wiki/Ad_Astra#/media/File:Gallen_Kallela_Ad_astra.jpg

7

KIRJALLISUUTTA

Apo, S. 1995. Naisen väki. Tutkimuksia suomalaisten kansanomaisesta kulttuurista ja ajattelusta. Hämeenlinna: Hanki ja Jää.

Krohn, K. 1915/2008. Suomen suvun uskonnot. Suomalaisen runojen uskonto. Helsinki: Salakirjat.

Pulkkinen, R. 2014. Suomalainen kansanusko. Samaaneista saunatonttuihin. Helsinki: Gaudeamus.

Purola, M. 2011. Suomalainen piru. Paholainen kansanperinteessä. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Siikala, A. 1992. Suomalainen samanismi. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

**LIITE 1:
SARJAKUVA-ALBUMIN PROTOTYYPPI**



Mikael Heikkanen

KARHUN MORSIAN

TARINOITA POHJOLASTA







KARHUN MORSIAN
TARINOITA POHJOLASTA



KARHUN MORSIAN

TARINOITA POHJOLASTA

Mikael Heikkanen



SISÄLLYS

KARHUN MORSIAN s.6
KALMANMESSU s.18
METSÄNPEITTO s.42

TEKIJÄSTÄ s.62
LUETTAVAA s.63

**KARHUN
MORSIAN**



OTSOSENI, AINOISENI,
MESIKÄMMEN KAUNOISENI!



ELÄ SUUTU
SUOTTAKANA!





EN MINÄ SINUA
KAANNUT:



ITSE VIERIT
VEMPELELTÄ,
HAIRAHIT HAVUN
SELÄLTÄ,

PUHKI PUISET
KAATIOSI,
HALKI HALJAKAN
HAVUISEN.







VAELTAMAAN VAINIOILLE,
LASKEUTUMAAN LAITUMILLE



karhunpeijaiset

= VANHA KANSA JÄRJESTI KARHUN KAADON JÄLKEEN PIDOT, JOISSA LAULETTIIN JA SYÖTIIN SEREMONIAALLISESTI KARHUN KUNNIAKSI. KARHULLE VALITTIIN PITOJEN AJAKSI MORSIAN. PITOJEN JÄLKEEN HÄÄKULKUE RIPUSTI KARHUN KALLON HONKAAN. NIIN KARHUN USKOTTIIN PÄÄTYVÄN TAKAISIN TAIVAALLE, MISTÄ SE ON ALKUJAAN KOTOISIN, JA SYNTYVÄN MAAILMAAN UUDESTAAN.

*Runo mukailtu vanhoista karhunpeijaislauluista.





"MYÖHEMMIN HÄNESTÄ
TULI NAAPURITILAN
EMÄNTÄ."



"MUTTA MINÄ EN KOSKAAN
MENNYT NAIMISIIN."



"ME OLIMME YHÄ LÄHEISIÄ."



"MUTTA REIÄT ESILIINASSA TIESIVÄT PAHAA.
SINÄ SYKSYNÄ HANNA SAIRASTUI."



"KOLMEN VIIKON
KULUTTUA HÄN
KUOLI."

"JA MINÄ KAIPASIN
HÄNTÄ ENITEN."





"KUN OLIN PIENI,
MUORILLA OLI
TAPANA KERTOAA:"



ÄLÄ MENE ULOS
JOULUYÖNÄ,
HILJA. KALMAN-
VÄKI ON SILLOIN
LIIKKEELLÄ.



"KUOLLEET MENEVÄT SILLOIN MESSUUN."

// Loput tarinasta ei ole saatavilla
opinnäytetyöni kirjallisessa osassa
albumin julkaisuun liittyvistä syistä. //



Kalmanväki

= KALMANVÄKENÄ ELI KIRKONVÄKENÄ PIDETTIIN KIRKON
MAILLE AMMOIN HAUDATTUJEN SIELUJA. JOSKUS HEIDÄN
SEURASSAAN NÄKI MYÖS VASTIKÄÄN KUOLLEITA VAINAJIA.
JOULUYÖTÄ PIDETTIIN LIMINAALIAIKANA, JOLLOIN KUOLLEET
SIELUT PÄÄSIVÄT VAELTAMAAN ELÄVIEN JOUKOSSA.



METSÄNPEITTO











// Loput tarinasta ei ole saatavilla
opinnäytetyöni kirjallisessa osassa
albumin julkaisuun liittyvistä syistä. //



ajattara

= PAHA NAISPUOLINEN
USKOMUSOLENTO, JOKA AJAA
METSÄSSÄ KULKIJOTA
HARHAAN.

metsänpeitto

= KUN IHMINEN TAI KARJA KATOAA
METSÄN TUONPUOLEISUUTEEN,
USEIN LUMOTTUNA TAI HALTIJAN
EKSYTTÄMÄNÄ.

TEKIJÄSTÄ



Mikael Heikkanen (s.1994) on kuvittaja, graafikko ja sarjakuvataiteilija, joka asuu Helsingissä kissakommuunissa. Karhun morsian on hänen esikoisalbuminsa.

LUETTAVAA

Apo, S. 1995. Naisen väki. Tutkimuksia suomalaisten kansanomaisesta kulttuurista ja ajattelusta. Hämeenlinna: Hanki ja Jää.

Krohn, K. 1915/2008. Suomen suvun uskonnot. Suomalaisten runojen uskonto. Helsinki: Salakirjat.

Pulkkinen, R. 2014. Suomalainen kansanusko. Samaaneista saunatonttuihin. Helsinki: Gaudeamus.

Purola, M. 2011. Suomalainen piru. Paholainen kansanperinteessä. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Siikala, A. 1992. Suomalainen samanismi. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.







**“Älä mene jouluyönä ulos.
Kalmanväki on silloin liikkeellä.”**

Karhun morsian on kokoelma tarinoita Pohjolasta. Suomalaisen kansanuskon tarinat kertovat joukossamme vaeltavista vainajista, metsässä vaanivista ajattarista ja palvotuista karhuista.