

Ville Vilhunen

Maailman rakentaminen sarjakuvassa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

10.5.2017

Tekijä(t) Otsikko Sivumäärä Aika	Ville Vilhunen Maailman rakentaminen sarjakuvassa 27 sivua + 3 liitettä 10.05.2017
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen Suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Ruuttunen Jaakko
<p>Synopsis</p> <p>Työn aiheena on kontekstin ja ympäristön rakentaminen sarjakuvaan. Mitä seikkoja ja asioita kannattaa ottaa huomioon, kun luo käsikirjoitusta, hahmoja sekä päättää mihin sijoittaa tarinansa? Tämä on täysin tavoitteista kiinni oleva asia, joten on tärkeää muistaa, että tutkielman asioilla ei ole oikeita ja vääriä ratkaisuja.</p> <p>Aluksi käsittelen yleisellä tasolla mitä sarjakuva on antaen muutaman esimerkin kuinka ympäristöä ja kontekstia luodaan. Tämän lomassa esittelen korkean profiilin sarjakuvapiirtäjän McCloudin näkökulmaa ja analyysiä sarjakuvan tekemiseen.</p> <p>Esittelen muutaman sarjakuvapiirtäjän sarjakuvamaailmaa, miten he rakentavat sen ja sarjakuvamaailman rakenteen suhteesta juoneen.</p> <p>Esittelen ensin miten muutamat sarjakuvat on piirretty niin , että ne kuvaavat omaa maailmaansa ja hahmojen suhdetta siihen. Sen jälkeen esittelen oman tarinani pohjatyön ja annan konkreettisen esimerkin kuinka perin pohjin taustojen selvittämistä voi tehdä omassa projektissa. Tämä analyysi pohjautuu suurimmaksi osaksi omiin mielipiteisiin ja kokemuksiin.</p> <p>Loppuajatuksena en tarjoa suoria vastauksia, vaan kehotan sarjakuvantekijää miettimään omat tavoitteensa ja etsimään kuvalliset ratkaisunsa tehdessään sarjakuvaansa.</p>	
Avainsanat	

Author(s) Title	Ville Vilhunen World Building in Comics
Number of Pages Date	27 sivua + 3 appendices 10.05.2017
Degree	Media Designer
Degree Programme	Degree Programme in Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor(s)	Ruuttunen Jaakko, Principal Lecturer
<p>Synopsis</p> <p>The subject of this work is building environments and story context to comics. The following questions are focused on: Which aspects, concepts and matters should you think about while creating your script, characters, where does the story take place. All of this is relaying on what goals you have and what you as an artist/writer want to accomplish so there are no right and wrong answers.</p> <p>First, I present in general terms what comics are while providing information about how you create environments and context. During this process I present some of Scott McClouds opinions on the subjects cause he is really influential and has a high profile in the industry.</p> <p>Subsequently I will analyse an interview on the relationship between the world building and its relationship with the plot. The interview was conducted by Patrick Yurick for a site called 13th dimension.</p> <p>After giving some general information on the subject I present a story of my own and give a concrete example how to base your story and drawings on the background information. This analysis consist mostly of my own opinions thus I acknowledge the possible limitations.</p> <p>As a final thought I do not offer direct answers but instead encourage the reader to seek for solutions that work for their own goals.</p>	
Keywords	

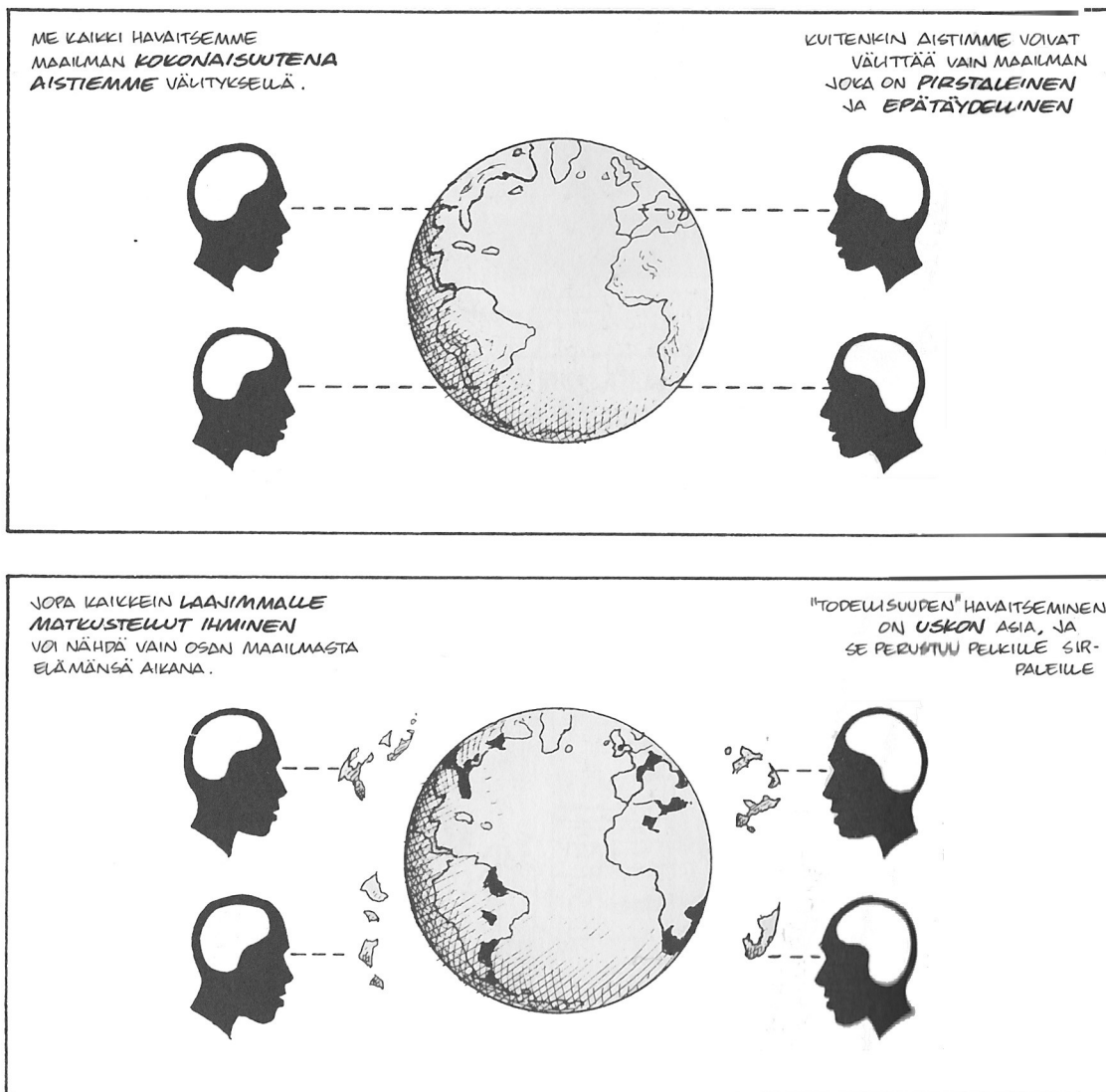
Sisällysluettelo:

1. Johdanto	s.5
2. Maailman rakentaminen sarjakuvan keinoin	s.7
2.1. Mitä sarjakuva on	s.7
2.2. Mitä tarkoitan maailman rakentamisella	s.11
3. 13 th Dimensionin haastattelu maailman rakentamisesta	s.15
4. Miten kuvaan viikinkiaikaa omassa teoksessani	s.15
4.1. Lähtökohdat	s.15
4.2. Taustatutkimus ja käsikirjoituksen teko	s.16
4.3. Sarjakuvani piirtäminen	s.23
4.3.1. Tekniikan valinta	s.25
4.4. Teokseni piirtämisen prosessikuvaus	s.26
5. Yhteenveto	s.27
Lähteet	s.28
Kuvaliitteet	

1. Johdanto

Tämän opinnäytetyön tarkoitus on kertoa sarjakuvantekijälle mitä kannattaa huomioida, kun kerää sarjakuvan taustainformaatiota. Avaan jonkin verran perustavia käsitteitä ja ilmaisen kuinka nämä käsitteet ovat auttaneet minua luomaan sarjakuvalleni uskottavuutta ja sarjakuvani maailmaan eloa. Käsittelen perusermistöä ja käsitteiden vaikutusta sarjakuvani toteutukseen omasta näkökulmastani. Käsittelemiini asioihin ei ole olemassa absoluuttisia totuuksia tai suoria vastauksia.

Eskapismi eli todellisuuspakoisuus on käsitteenä aina kiehtonut minua. Jos luen, katson tai kuuntelen mitä tahansa kertomusta, oli sillä todellisuuspohjaa tai ei, voin uppoutua hetkeksi sen luomiin mielikuviin maailmasta jättäen oman fyysisen todellisuuteni hetkeksi taka-alalle. Toisen ihmisen aistien ja muistojen kuvaaminen on kiehtovaa, koska emme oikeasti pysty koskaan kokemaan, miten muut ihmiset kokevat maailman.



Kuva 1, Maailmankuvan muodostuminen (McCloud 1994, 62)

Kuten McCloud ohessa ilmaisee, jokainen kokemus elämässä on henkilökohtainen. Sen siirtäminen jaettavaksi kokemukseksi on hankalaa ja sisältää paljon ongelmia. Informaation vastaanottaja ei ole kokenut täsmälleen samaa asiaa kuin kertoja. (kuva 1.) Vastaanottajan ja kertojan aikaisemmat kokemukset myös muokkaavat syntyvää mielikuvaa. Fiktiivinen kokemus sisältää täsmälleen samat ongelmat kuin todellinenkin.

Taustastani voisin mainita muutaman seikan. Olin 90-luvun alun lapsi, joten onnekseni kasvoin aikana, jolloin perinteinen länsimainen animaatio oli mielestäni vahvassa asemassa. Don Bluthin ja Disneyn animaatiot olivat olivat laadukasta käsintehtyjä animaatioita, joita näytettiin elokuvateattereissa ja saattoi katsella VHS-videonauhoilta. Katsoin myös Turtleseja, He-maniä ja Dino-ratsastajia. Luin Carl Barksin ja Don Rosan Aku Ankkaa sekä koin japanilaisen animaation valtaannousun teini vuosinani Akiran, Ghost in the Shellin sekä Cowboy Bepopin kanssa. 2000 luvulla tietokone mallinnoksen nopeampi työstötapa ja halvemmat kustannukset laskivat käsintehtyn animaation määrää.

Luin nuorena paljon ranskalaisia ja belgialaisia sarjakuvia. Koin Tintin matkat pitkin maailmaa Hergén silmin nähtynä, sekä Asterixin luojien näkemykset antiikin Euroopasta. Erityisesti minua kiehtoi Valerianin ja Laurinen tutkimusretket aikaan ja avaruuteen (Christin ja Mézières, 1967) Nämä lukuhetket avasivat silmäni sarjakuvakerronnan runsaille mahdollisuuksille. Yksi kuva voi vastata tuhatta kaunokirjallista sanaa ja toisaalta kuva ei tarvitse myöskään elokuvamaailman työllä ja vaivalla rakennettuja lavasteita tai matkustamista toiselle puolelle maapalloa tekemään autenttista kohtausta. Sarjakuvan avulla pystyy näyttämään suoraan mitä tarkoittaa ilman suuria budjetteja.

Teen tämän lopputyön maailman rakentamisesta sarjakuvan keinoin, koska suuri osa muusta mediasta, kuten esimerkiksi elokuva ja peliteollisuus käyttää rakennuskaavanaan storyboard-sarjakuvia. Storyboard sarjakuva on esituotantovaiheessa juonta, kuvakulmia ja visuaalista ilmettä demonstroiva sarjakuva.

Sarjakuva on erinomainen tapa rakentaa tarinaa ja maailmaa. Intohimoni sarjakuviin on elämässä eteenpäin ajava voima, ja halusin käyttää viimeiset puoli vuotta kouluaikaani luoden samankaltaisen kokemuksen edes jollekulle satunnaiselle lukijalle.

2. Maailman rakentaminen sarjakuvan keinoin

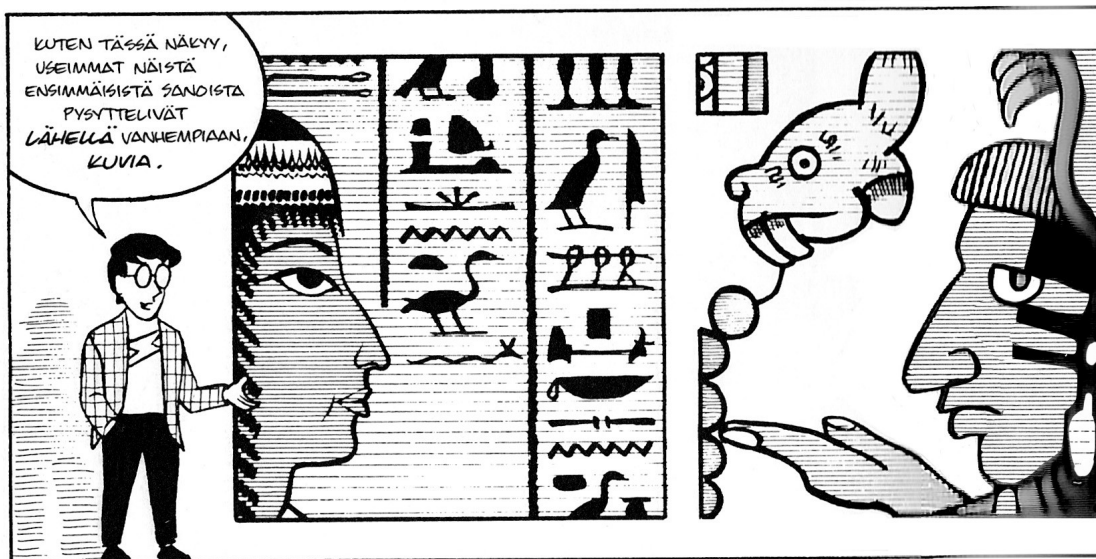
2.1 Mitä sarjakuva on?

Sarjakuva ”on esitys, jossa joukko perättäisiä kuvia muodostaa yhtenäisen tarinan. Kuvissa saattaa olla kirjoitettua tekstiä puhekuilien ja kuvatekstien muodossa” kuten Wikipedia sen ilmaisisi (Wikipedia 2016).

Kuvallista tapahtumien kuvausta on tapahtunut ihmiskunnan alkuhämäristä lähtien, ja itse taidemuoto on käsittämättömän vanha. Esimerkiksi luolamaalaukset kuvasivat metsästysretkiä ja niihin liittyviä rituaaleja jo kymmeniä tuhansia vuosia sitten. Egyptiläiset reliefit ja maalaukset kuvittivat kuolleiden seiniä kertoen heidän elämästään (3000 - 100 eaa.). Trajanuksen pylväs (113 eaa.) kertoi veristä tarinaansa Daakian valloitus-sodista jo kauan ennen keskiaikaisia seinämattoja (Bayeuxin seinävaate) ja varhaisimpina länsimaisina sarjakuvina pidettyjä 1800 luvulla painettuja sarjakuvia (McCloud 1994, 10-14).

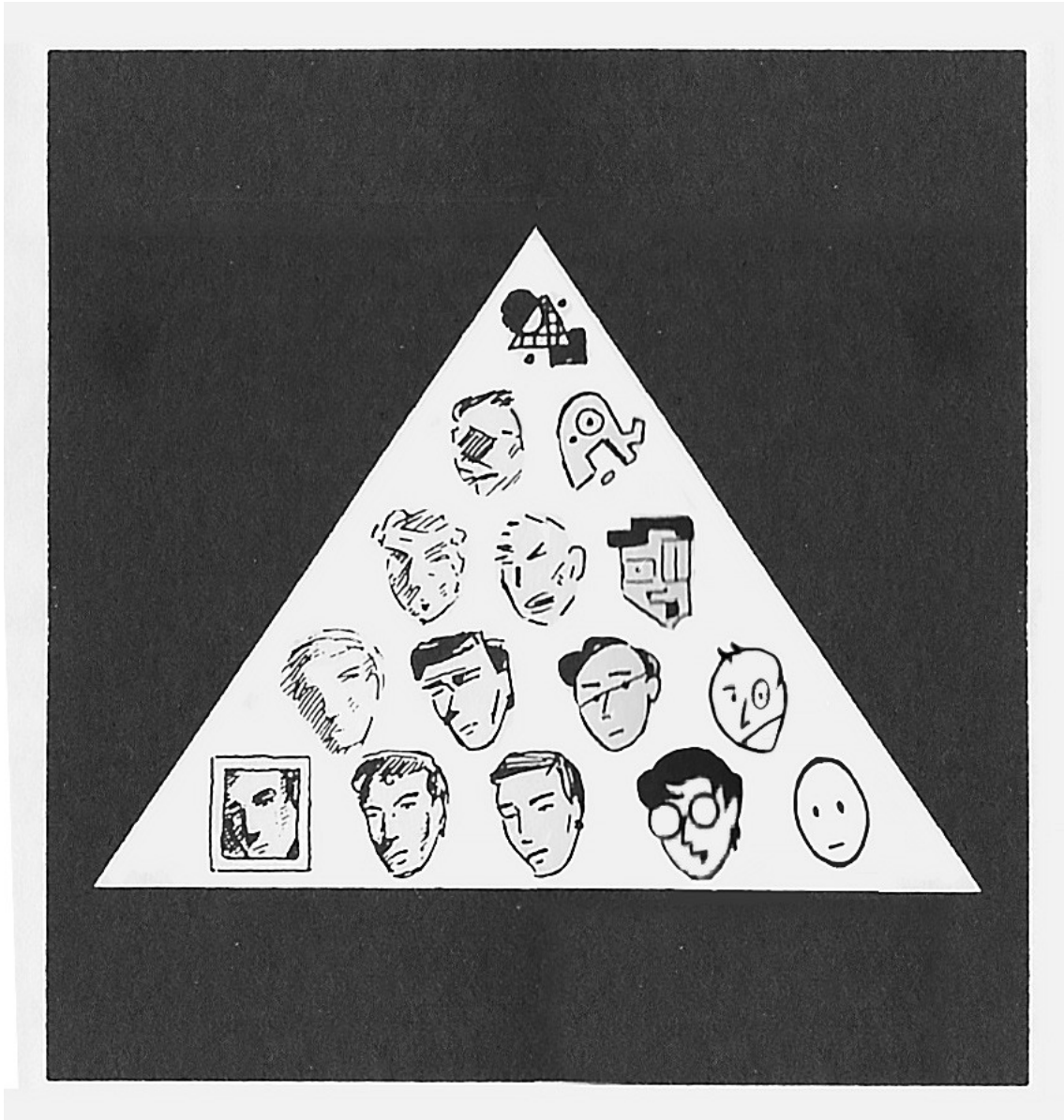
Kirjoitetun kielen ja siinä käytettyjen symbolien merkitys on joskus ollut kuvallinen. Kuvallisuus näkyy erityisesti perinteisessä itämaisessä kirjoituksessa. Joskus on historiallisessa Euroopassa ollut ajanjakso, jolloin kirjoitetun sanan ja kuvan eroavaisuus ei ole ollut niin suuri. (McCloud, 1994, 140-148) Symbolien yksinkertaistaminen ja merkityksien abstraktio on johtanut kirjoitetun kielen kehitykseen ja monipuolisempaan ilmaisuun, mutta samalla kadottanut sarjakuvamaisen ilmaisuasunsa.

Vanha tarinoita ja kuvataidetta kuvavaa sanonta kuuluu: ”Yksi kuva vastaa tuhatta sanaa.” Toisaalta joitain aisteja kuten ääntä ajatusta tai hajua on miltei mahdoton näyttää toiselle kuvan muodossa. ”Niinpä korvataksemme kuvasta puuttuvia aisteja annamme sille yleisesti tunnistettavan symbolin tai kuvailemme sitä kirjoitetulla sanalla” (McCloud 1994).



* ks. sivu 129.

Scott McCloud esitti kirjassaan Sarjakuva -näkyvätön taide kolmikulmaisen kaavion abstraktion, realismin ja ikonisuuden spektristä. Jokainen sarjakuva osuu johonkin osaan tätä kolmikulmaista kaaviota. Abstraktinen tai ikoninen ilmaisu saattaa värittää vahvasti sarjakuvan maailman rakennetta tai piilottaa taustamerkityksiä taka-alalle. (McCloud 1994 Comics Invisible Art s.52 - 53).



Kuva 3. Kuvien realistisuus, abstraktisuus ja ikonisuus (McCloud 1994 , s. 90)

Esimerkiksi tarinan henkilöihahmojen luonteenpiirteiden yksinkertaistaminen eläimellisiin lähtökohtiinsa on erinomainen tapa saada nopeasti kiinni hahmosta. Ketut ovat viekkaita, karhut voimakkaita, lampaat laumaeläimiä jne. Nämä yleiskäsitykset pohjautuvat vahvasti eläinperäisiin uskomuksiin ja kansansatuihin, sekä ominaisuuksiin mitä nämä eläimet osoittavat luonnossa. Eläimet ovat myös usein yksinkertaisuudessaan helpommin lähestyttäviä kuin monikerroksiset ihmiset. Disneyn alkuperästuotanto Mikki Hiirineen ja Aku Ankkoineen on nojannut vahvasti näihin käsityksiin. Disneyn tarinat ovat muutenkin usein vanhojen satujen uudelleen kerrontaa. Esimerkiksi Disney Pieni Merenneito perustui H.C.Andersenin kirjaan.

Tämän ei täydy kuitenkaan vaikuttaa koko sarjakuvan maailmaan. Esimerkiksi Juan Diaz Canalesin (käsikirjoittaja) ja Juanjo Guarnidon (artisti) Blacksadin aiheet ovat noir-tyyliteltyjä tarinoita 50-luvun realistisesta Amerikasta, mutta sen henkilöhahmot on kuvattu eläiminä, jotka vastaavat eniten kyseisen hahmon luonteenpiirrettä. Näin saadaan surrealistisen voimakasta ilmeikästä kuvastoa muuten realistiseen sarjakuvaan. Blacksad on vanhemman ikäluokan sarjakuva, koska aiheet ovat kontekstilta ja teemoiltaan suunnattu nuorille aikuisille.

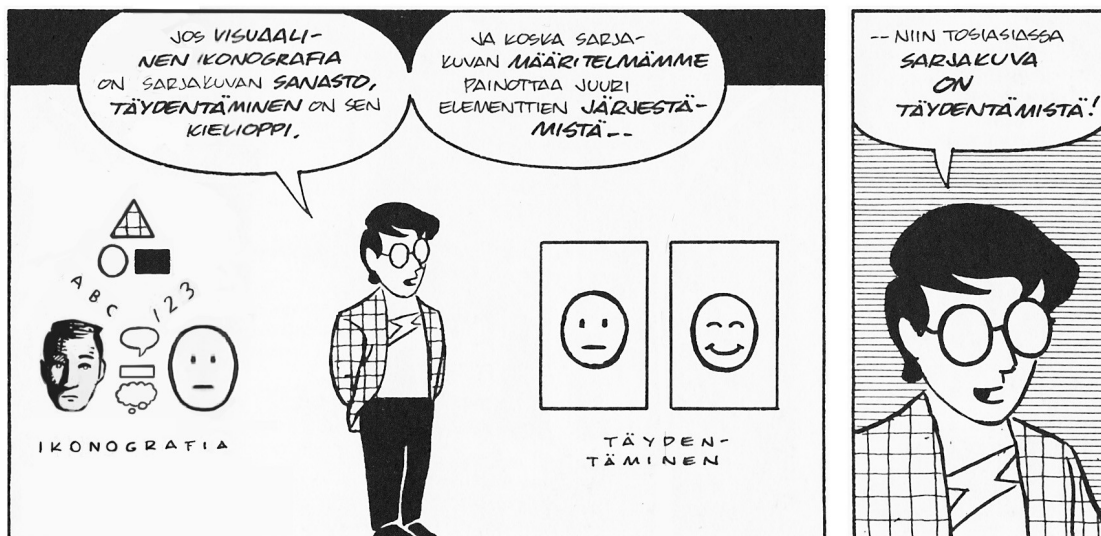
Tästä päästään syyhyn miksi sarjakuvia tehdään. Sillä pyritään muun muassa viihdyttämään, immersioimaan ja jopa opettamaan ihmisiä. Sarjakuvissa voidaan käsitellä vaikeita yhteiskunnallisia asioita kuten homojen oikeuksia Xmen-sarjakuvissa (Astonishing X-Men #51, 1992, Marvel) tai juutalaisvainoja Art Spiegelmanin Maus-sarjakuvissa (Maus selviytyjän tarina, 1990, WSOY) ja ilmaista yksilön sisäistä maailmaa. Se kuinka vahvoja tai suoria tarinoiden viitteet todellisiin käsitteisiin ovat riippuu täysin sarjakuvataiteilijasta.

Sarjakuvat voi jakaa tarinapohjaisiin novelleihin ja tapahtumapohjaisiin strippisarjakuviin. Novellit ovat vaihtelevan pituisia sarjakuva-albumeita ja usein omaavat pitkän yhtäjaksoisen tarinan kaaren. Ne ovat useimmiten immersioivia sarjakuvia, jotka tarjoavat yhtä paljon tai enemmän informaatiota maailmastaan kuin keskiverto romaani.

Strippisarjakuva on ilmaisuna hieman eroava, koska tavoitteet ovat erilaiset. Strippisarjakuvan pääasiallinen tarkoitus on kuvata lyhyt tapahtuma jotenkin huvittavalla, opettavalla tai mielenkiintoisella tavalla. Tämä ei tarkoita sitä, että strippisarjakuvalla ei voisi olla pidempikestoisia rakenteita tai ettei se voisi olla syvälinen katsaus maailmaansa. Tämä pääasiallinen tavoite kuitenkin aiheuttaa usein strippisarjakuvalle tietynlaisen status quo-efektin. Tapahtui sarjakuvassa mitä hyvänsä se palaa aina lähtöasetelmiin. Aika sarjakuvien välillä on usein pysähtynyt, ja jokaisen yksittäisen stripin voi lukea miltei missä järjestyksessä haluaa. Yksinkertaisimmillaan tämä ilmenee lehtien sarjakuvasivuilla päivittäisenä viihteenä.

2.2. Mitä tarkoitan maailman rakentamisella?

Maailman rakentaminen on käsite ajasta ja paikasta. Tapahtumapaikka on tila, jossa tarinan hahmot toimivat ja aika on suhteellinen käsite toiminnan kestosta sekä suhteesta todellisuuteen. Yksinkertaisimmillaan se voi olla sarjakuvan täysin tyhjä ruutu. Tila on tyhjyys, ja aika on määrittelemätön (McCloud 1994).



Kuva 4. Sarjakuvaruudut maailmankuvan rakentajina (McCloud 1994)



Kuva 5. Tilan jatkuminen ruudusta toiseen (McCloud 1994)

Tarkoituksellinen maailman rakentaminen suhteessa todellisuuteen tarkoittaa mahdollista historiallista ajankohtaa, kuvitteellista tai todellista kulttuuritaustaa, sijaintia tai vaikkapa vuodenaikaa.

Yksinkertaisilla asioillakin kuten kuvataanko yötä vai päivää on väliä, koska se ankkuroi käsitystämme kuvattavasta todellisuudesta suhteessa ennakkokäsityksiimme fyysisestä maailmasta.

Maailman rakenne kirjallisuudessa jättää reilusti varaa tulkinnalle ja mielikuville. Tämä on omiaan kehittämään mielikuvitusta, mutta lisätietojen keräys olennaisen tiedon ohella jää usein toisarvoiseksi.

Esimerkiksi kirjailija saattaa mainita hoikan miespuolisen henkilön henkilön silmälasit, mutta jättää kaikki muut piirteet täysin huomioimatta. Seuraava esimerkki on ihan omaa havainnointia tuttavilta ja ihmisiltä jotka mieluummin katsoivat elokuvat kuin lukivat kirjat: Liian pitkät kuvaukset saattavat myös vähentää lukijan mielenkiintoa kirjaa kohtaan, kuten J.R.R. Tolkienin kirjojen tapauksessa. Taru Sormusten Herraa ja erityisesti Silmarillionia on keskivertolukijan häiritsevä lukea, vaikka pitääkin fantasiasta genrenä. Molemmissa esimerkeissä maailman kuvaus ajaa tarinan kerronnan yli vahingoittaen lukukokemusta.

Tässä suhteessa sarjakuva on erinomaisessa asemassa, koska lukija voi vastaanottaa niin paljon visuaalista informaatiota kuin rajallisen kuvauksen puitteissa on mahdollista ennen siirtymistä eteenpäin. Visuaalisen informaation vastaanottaminen ja analysointi ei kestä ihmiseltä yhtä pitkään kuin samaa kuvaavan tekstin lukeminen ja tulkinta.

Tavoitteena ei kuitenkaan ole luoda fyysistä konkreettista maailmaa vaan illuusio siitä. Illusion tarkoitus on tukea tarinankerrontaa ja saada tapahtumat tuntumaan konkreettisilta. Sarjakuvataiteilija kuvaa osaa maailmasta ja lukija itse täydentää puuttuvan osan ”valkoisen tilan ruutujen välissä”.

Kaikki sarjakuvat rakentavat maailman kuvaa halusivat ne sitä tai eivät. Esimerkkinä ovat Jim Davisin ”Karvisen” Eskon asunnon ympäristö, Eichiirio Odan ”One Piecen” rikas

merirosvomaailma sekä René Coscinnyn ja Albert Uderzon antiikin aikaan sijoittuva ”Asterix”. Jopa lentokoneiden turvaohjeet on sidottu tilaan (oletettava lentokone) ja ajankohtaan (onnettomuus).

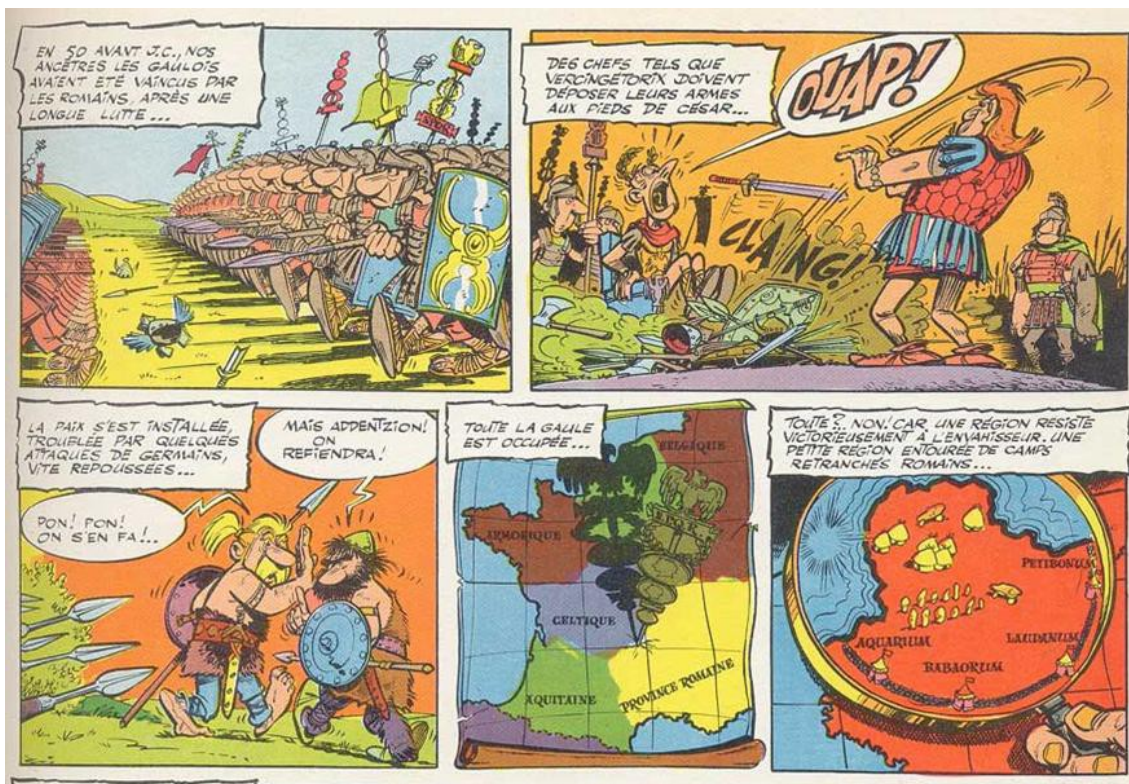
Myös sarjakuvataiteilijat kykenevät jättämään epäolennaista informaatiota pois tai vaikka johdattelemaan lukijaa muodostamaan valheellisia mielikuvia sarjakuvan hahmoista ja ympäristöistä.

Esimerkiksi Karvisessa ei tarvitse koskaan nähdä koko Eskon asuntoa. Yleensä pöytä ja takaseinä ilmaistaan viivalla. Oletetaan, että etualan viiva on pöydän raja, koska Eskon jalkoja ei ole piirretty näkyviin. Lemmikkejä yleensä pidetään yksityistiloissa kuten omassa asunnossa tai omalla tilalla. Mielikuvitus täydentää asunnon tilaksi. Taiteilija on tässä tapauksessa kuvannut vain asioita, jotka ovat stripin kannalta oleellisia, eli yksinkertaista tilaa, johon sijoittaa arkisia tapahtumia.



Kuva 6. Esimerkki Karvisen tilakuvauksesta (Davis Jim 1996)

Asterix sarjakuvat ovat hyvä esimerkki sarjakuvasta, joka lähestyy ympäristöään täysin eri tavalla. Se aloittaa näyttämällä kartalla missä päin Ranskaa tarinan sankareiden pieni gallialaiskylä sijaitsee. Tämä istuttaa vahvan todelliseen maailmaan pohjautuvan käsityksen ympäristöstä ja ajankuvasta. Albumit käsittelevät karikatyyriseen tyyliin runsaasti antiikin ajan kulttuuria ja Euroopan historiaa. Ne sisältävät todellisuuteen pohjautuvia maanmerkkejä, luontoa, vaateista ja antiikin ajan arkkitehtuuria. Sosiaalinen kommentointi tosin on melkoisen modernia käsitellen humoristiseen sävyyn aiheita, kuten esimerkiksi moderni taide, Pariisin muoti ja pasifismin suhde tarpeeseen puolustaa itseään. Sarjakuva ei ota itseään liian tosissaan, mutta sisältää hämmästyttävän paljon historiallisia hatunnostoja ja yksityiskohtia. Asterix sisältää historiallisia henkilöitä ja ajankuvaa kuvaavia tapahtumia. Tämä ei ainoastaan huvita historiasta kiinnostunutta mieltä, vaan myös luo maailmastaan elävän ja uskottavamman paikan tarinan tapahtumille. Faktojen ei kuitenkaan tarvitse ihan pilkuntarkasti pitää paikkansa, jos tarkoitus ei ole olla opetuskirja.



Kuva 7. Esimerkki Asterixin ympäristö- ja ajankuvauksesta (René Goscinny ja Albert Uderzo 1959).

Kolmas ja työläin esimerkki on luoda koko maailma itse. Lukijan tulisi pystyä jotenkin edes ymmärtämään uusia käsitteitä ja hänellä tulisi olla edes jotain, johon tarttua. Eichiirio Odan One Piece on merirosvoteemainen seikkailukertomus, joka toimii täysin Odan mielikuvituksen rajoissa. Eli sarjakuvataiteilija itse määrittää rajat, joiden puitteissa tarina tapahtuu. Se mikä tekee sarjakuvasta ymmärrettävän on asteittainen asioiden esittely tarinan lomassa ja hahmovetoinen tapa kertoa. Et oikeastaan hirveästi ihmettele mitä kaikkea outouksia tarinassa ilmenee, kunhan vaan sankari voittaa lopussa.

Taide ylipäänsä on vahvasti kulttuuriin ja aikaan sidonnaista. Yksittäiset taideteokset ilmaisevat

vahvasti yhteiskuntaa ja mielipiteitä koskevia asioita. Sarjakuva on taidetta.

Ajankuva, kulttuuritausta ja sijainti maailmalla näkyvät erityisen korostetusti hahmosuunnittelussa ja taustoissa.

3. 13th dimension haastattelu maailman rakentamisesta

Syy miksi sisälsin tämän sarjakuvia koskevan haastattelun mukaan on yhdestä tärkeästä syystä. Haastattelu nosti esiin kuinka sarjakuvaa tulisi tehdä ensisijaisesti tarina edellä ja kuinka maailmanrakentamisen tulisi tukea tarinaa, eikä päinvastoin. Haastattelun henkilöt ovat hyvin kunnioitettuja ja menestyneitä käsikirjoittajia alalla. Yhdenmukainen mielipide tästä asiasta painoi ainakin itselleni mieleen asian tärkeyden.

13th dimensionin Patrick Yurick haastatteli sarjakuvataiteen isoja nimiä kuten Mark Waidia (mm. Marvelin käsikirjoittaja), Ted Washingtonia ja Ulises Farinasta (mm. Judge Dreddin käsikirjoittaja) (<http://13thdimension.com/making-comis-world-building/>)

Yleisesti keskustelu korosti enemmän tarinankerronnan tärkeyttä ja kuinka ”maailmanrakentaminen tulisi olla työkalu tukemaan tarinaa eteenpäin eikä haaskata lukijan aikaa” (Ted Washington).

Mark Waid ja Ulises Farinas myötäilivät tätä näkökantaa tarinankerronnan lähtökohdilla. Hahmojen motivaatiot ja näiden ristiriidat saavat aikaan konflikteja ja kiinnostavia juonenkäänteitä. Yksittäistenkin kohtausten tulisi olla toisiinsa liittyviä ja lukijan tulisi olla kiinnostunut jopa yksittäisistä tapahtumista.

Lukijan tulisi olla tietoinen kaikista tarinan taustatekijöistä ja rationaalisen maailman rakenteesta, mutta sitä koko taustainformaatiota ei voi tai tulisi edes käyttää tarinassa (Isaac Cates).

Muita tärkeitä neuvoja oli referenssien käyttäminen ideoinnissa ja kiinnostavien visuaalien etsiminen. (Aaron Conley)

Juonellinen kartta ja ideoiden palloilu käsikirjoittajan ja artistin välillä sekä kohdeyleisön pitäminen mielessä ovat erittäin tärkeitä osia kiinnostavan tarinan luomisessa.

4. Miten kuvaan viikinkiaikaa omassa sarjakuvassani

4.1. Lähtökohdat

Lähtökohta minun sarjakuvalleni on, että olen suomalainen ja teokseni ilmentää suomalaisuutta. En ole mikään kielitutkija tai muiden kulttuurien tutkija ja ajattelin tuntevani suomalaisen kulttuuriperimän parhaiten ja hyödynnän tietojani graafisessa novellissa, sarjakuvassani.

Suurin osa Suomen historian tiedoistani pohjautuu peruskoulun ja kuvataidelukion

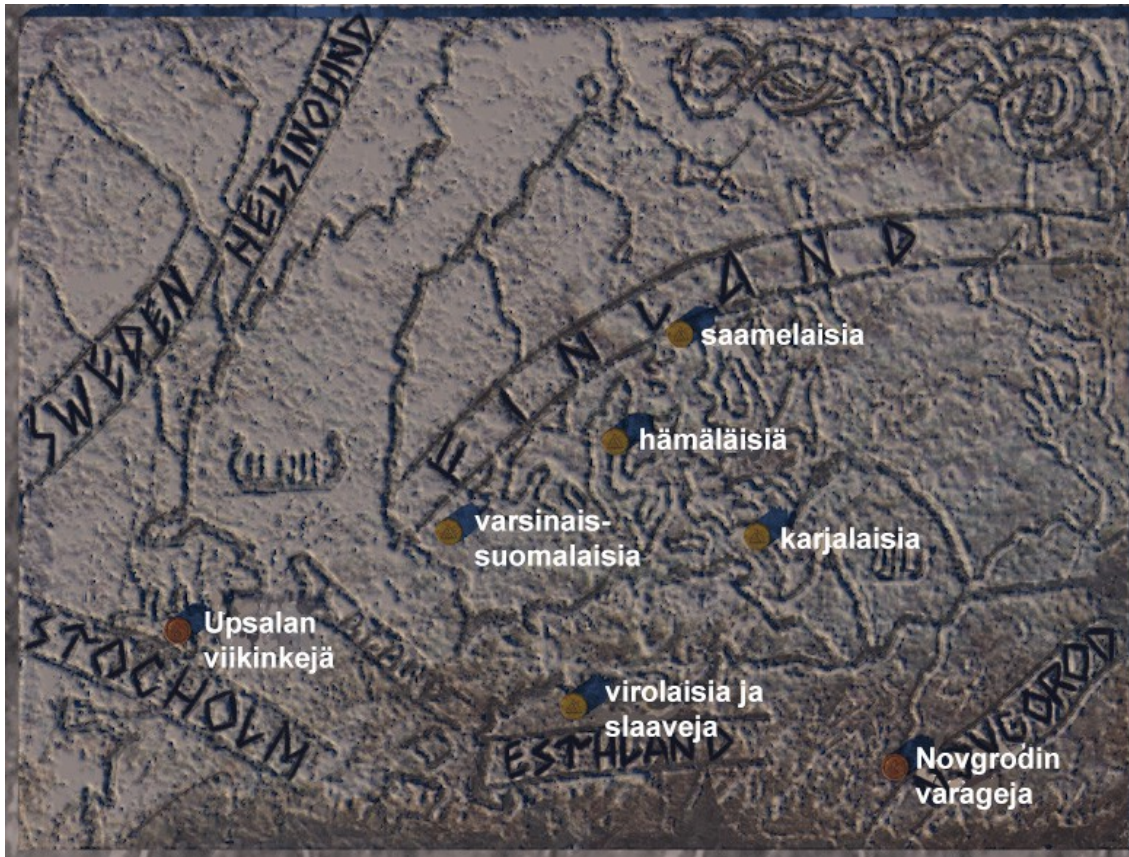
historianopetukseen. Olen ollut myös Ateneumissa taidekursseilla tutustuen suomalaisiin kuvataiteilijoihin. Kansallisina lähteinä ja aineistona olen käyttänyt näiden lisäksi Wikipediaa ja taidekirjoja kuten Markku Valkosen ”Kultakautta” (1989).

4.2. Taustatutkimus ja käsikirjoituksen teko

Graafisen novellin tekeminen lähtee aina käsikirjoituksesta. Tämä voi olla kuvittajan itsensä kirjoittama. Useammin kuitenkin kuvittaja pohjaa piirroksensa ammatti-kirjailijan käsikirjoitukseen. On hyvä olla edes jonkinlainen yleisidea mitä on tekemässä, vaikka käsikirjoittaisi tarinaansa samalla, kun kuvittaa. Itse käsikirjoitin samaan aikaan, kun piirsin, mutta minulla oli hyvä käsitys siitä, kuinka pitkäksi halusin tarinan ja mitä halusin saada aikaan sen aikana.

Taustatutkimus on erinomainen tapa kartoittaa tapahtumia ja rakentaa kontekstia tarinalle. Oli kyseessä sitten mikä aihealue tahansa olisi hyvä tutustua hyvin siihen, mitä on käsittelemässä, ennenkuin lähtee kirjoittamaan ja piirtämään. Tarinan kannalta en halunnut matkia jo ennalta luotua Kalevalaa tai jotain muuta tunnettua tarinaa, vaan halusin luoda jotain uutta. Halusin tarinaan myös jotain universaaleja kansansatunomaisia piirteitä.

Teokseni ajankohdaksi valitsin noin vuoden 1000, mikä oli aikaa ennen ruotsalaisten ristiretkiä. Täten esimerkiksi käytettävissä olevan teknologian tason kuvaaminen ei olisi liian työlästä. Tarkoitin, että ajoneuvoja ja massiivisia asutuskeskuksia ei tuohon aikaan ollut. Kyseisten asioiden kuvaaminen on aikaavievää. Tarinan Suomi on fiktiivinen eikä perustu faktatietoihin. Tietenkin pitää mainita, että Suomi ei tässä vaiheessa historiaa ollut edes valtio, vaan ryhmä eri perheyhteisöjä ja kyliä. Yhteinen piirre näillä yhteisöillä oli se, että ne puhuivat samaa suomalais-ugrilaisesta kielestä.



Kuva 8 Kartta muinaisesta Suomesta ja lähialueilta (Ville Vilhunen 2016)

Maantieteellisesti Suomen alue oli 1000-luvulla muiden pohjoismaiden, viikinkien ja Novgrodin välissä sijaitseva järvinen korpimaa. Halusin sarjakuvan ilmentävän seutua ja näyttävän samalla maan monet kasvat eri vuodenaikoina.

Rakennukset

Hirsirakentaminen on ollut yleistä laajalti koko Pohjois-Euroopassa. Puu oli yleisin rakennusmateriaali. Sitä käytettiin niin saunoihin kuin pirtteihinkin. Ihmiset eivät asuneet siis missään maakuopissa ja nahkateltoissa vaan ihan kunnan hirsimökeissä. Ensimmäinen rakennelma, joka perinteisesti rakennettiin asuinalueelle, oli sauna. Se tarjosi lämpöä ja suojaa kunnes varsinaiset rakennukset saatiin pystyyn. Suvun kasvaessa nämä rakennukset saivat lisäsiipiä muodostaen yleensä suojaisan sisäpihan. Savupiippuja ei ollut vaan tulisijat päästivät savut sisään asumukseen tehden pirtteistä hämäreitä ja nokisia. Korkealle kohdalle ja usein veden ääreen rakennetut linnoitukset ja puolustusrakennelmat olivat usein lähialueen sukujen yhteisessä käytössä kriisien varalta. Linnoituksissa käytiin myös käräjiä, joissa valtaapitävät ratkoivat sukujen riitoja ja rikoksia. Linnoitukset olivat myös kaupankäynnin keskuksia. Kivirakentaminen ja kivi-linnoitukset yleistyivät vasta paljon myöhemmin Ruotsin ja Venäjän vallan aikana. (Vuorela Toivo 1977) (Heitilä Seppo et al. 2002)

Vaatetus

Pellava, eläinten nahka ja villa olivat yleisimmät vaatet materiaalit. Vaatteet olivat yksinkertaisia, eikä arkivaatteissa juuri ollut koristeita, ellei henkilöllä ollut johtoasemaa tai hän ollut erityisen varakas. (Vuorela Toivo 1977)

Korut ja koristeet

Kaupankäynti viikinkien ja Novgrodin kanssa tarjosi tilaisuuden saada työkaluja ja harvinaisempia kankaita ja koruja. Rahakätköt kertovat että ainakin Ahvenanmaalla käytiin runsaasti kauppaa viikinkien kanssa. Ne sisältävät runsaasti kolikoita jopa Byzantista ja Arabiasta. Naisten yleisimmät ja tärkeimmät korut olivat viikinkiajalla pyöreät metalliset rintasoljet. Metallisia rannerenkaita ja kaulakoruja esiintyi myös. Yleisiä aiheita olivat eläimet ja esimerkiksi karhun hampaat ja kynnet riipuksina, mutta myöhemmin alkoi esiintyä enemmän abstrakteja viivakuvioita. Miehillä oli vyönsoljet ja sormukset sekä hevosenkenkäsoljeksi kutsuttu viittasolki. Korujen yleisin materiaali oli kupari. (Vuorela Toivo 1977) (Heitilä Seppo et al. 2002)

Työkalut ja tavat liikkua

Metallityökalut olivat viikinkiajalla erinomaisia ja ihmiset olivat erittäin tottuneita käyttämään niitä. Sahat ja kapeateräiset työkirveet olivat laajassa käytössä. Puun työstäminen veneiksi ja asumuksiksi oli opittu suusta suuhun ja sukupolvesta toiseen kehittämällä laajalti ammattikäsitöläisen tasolle. Vesistöt olivat nopein tapa liikkua Suomen alueen ollessa suurimmaksi osaksi kesyttämätöntä korpiseutua, soita ja vaikeakulkuista maastoa. Kalastus, metsästys ja kaupankäynti sujui helposti toisiinsa kiinni olevien järvien ja jokiyhteyksien kautta. Talvella puuvalmisteiset sukset helpottivat kulkua lumisessa maastossa ja jäätyneillä järvillä.

Aseet ja metsästysvälineet

Suomalaiset käyttivät runsaasti metsästysvälineitä, jotka soveltuvat myös sodankäyntiin. Keihäs oli yleinen metsästysväline suur-riistaan kuten hirviin, karhuihin ja hylkeisiin. Sitä käytettiin myös talviaikaan suksien sauvana helpottamassa liikkumista. Sodankäyntiin keihäs soveltuu erinomaisesti sen helppokäyttöisyyden, helpon valmistuksen sekä erinomaisen kantaman vuoksi. Kapeateräinen kirves oli monitoimityökalu, jota käytettiin enimmäkseen metsätöihin ja rakentamiseen, ei siinä ettei sitä käytetty myös ratkaisemaan riitoja, mutta varsinaiset leveäteräiset sotakirveet levisivät Suomeen vasta keskiajalla. Jousiaseita ja nuolia on valmistettu Suomen alueella paljon materiaalien saatavuuden ja metsästyskulttuurin vuoksi. Varsijouset yleistyivät tosin vasta Ruotsin vallan aikaan. Puukko on ollut iso osa jo varhaista Suomalaista kansanperinnettä. Se on monitoimityökalu joka palvelee hyvin nahkuria, metsästäjää, kalastajaa, puhdetyöntekijää, maanviljelijää ja muuta artesaania. Se on myös ensimmäinen asia, mikä on aina käden ulottuvilla yöllä, jos henkeä uhataan. (Vuorela Toivo 1977) (Heitilä Seppo et al. 2002)

Varsinaisia aseita olivat pohjoismaissa käytössä olleet pyöreät puiset kilvet, väkipuukot (eli väistimetöntä yksiteräiset miekat) ja miekat. Miekkan kantaminen oli korkea status-symboli ja kertoi, että henkilö oli melkoisen varakas. Miekkoja on löytynyt viikinkiajalta haudoista noin 300 kpl. Usein tosin hyödyttömiä ja rikkiäisiä metalliesineitä sulatettiin ja taottiin uudelleen työkaluiksi, joten se ei kerro koko totuutta. Kuuluisia Ulfberth viikinkimiekkoja ja niiden halpakopioita on löytynyt myös Suomen haudoista. (Stalsberg Anne 2008)

Yksilö

Yleinen terveys oli kohtalaisen hyvä Suomen alueella, koska sauna, vesi ja peseytyminen oli iso osa kulttuuria ja väki ei juuri liikkunut läheisen vesistönsä ulkopuolelle. Mitä isompi vesistöalue, sitä suurempi populaatio asusti sen rantoja. Yleiskunto oli kohtalaisen hyvä, koska keräilyä, peltotöitä ja metsästystä sisältävä elämäntapa vaatii sitä. Toki lapsikuolleisuus ja väestön liikkumisen levittämät kulkutaudit laskivat väestön määrää. Valtion yleistä eläkettä ja sosiaaliturvaa ei ollut, joten vanhuksista ja sairaista huolehtiminen oli täysin kiinni heidän sukulaisistaan ja tiiviistä yhteisöistä. (Peltonen et al.1997)

Uskomukset

Kristinuskon levisi Pohjois- Eurooppaan vasta viikinkiajan lopulla, mutta sen vaikutusta alkoi näkyä jo korujen ja esineiden muodossa. Ruotsalaisten katolisten ja venäläisten ortodoksien harjoittamat ristiretket ja miekkakäännetykset Suomen alueelle alkoivat kunnolla vasta 1100-luvulla. Otin aineksia pohjoismaisista mytologioista ja kansanuskosta sekä muokkasin niitä omanlaisekseni. Keskiajan ihmiset levittivät tietoa ja viisautta lähinnä tarinoiden, runojen ja kertomusten kautta. Vasta kristinuskon luostareiden rakentamisen myötä asioita alettiin järjestelmällisesti kirjoittaa muistiin Pohjoismaissa. Kristittyjen kirjoittamat muistiinpanot pakanallisesta toiminnasta tosin olivat hyvin alttiita propagandalle. Paikallisten muinaisia henki- ja jumal- olentoja leimattiin pahoiksi jotta kansa kääntyisi helpommin kristinuskoon. (Pulkinen Risto 2014)

Tavalliset ihmiset muinaisuskonsa mukaan selittivät kaikkea epätavallista hengillä, tontuilla, maahisilla ja vastaavan väen toiminnalla. Suojelushenget ja jumalat olivat iso osa kulttuuria eikä niitä tuosta vain kitketty pois. (Pulkinen Risto 2014)

Todella pieni osa väestöstä osasi lukea tai kirjoittaa, joten sanoilla ja lauseilla uskottiin olevan yliluonnollisia ominaisuuksia. Voimaa oli erityisesti kirjoitetuilla sanoilla. Perimätiedon mukaiset erinäiset loitsut ja riitit olivat arkipäivää. Esimerkiksi metsästyksessä kaadetulle karhulle järjestettiin peijaiset. Juhlissa oli tarkoitus lepyttää karhun henkeä ja metsän jumalaa Tapiota. Ihmiset elivät huomattavasti lähempänä luontoa ja tulivat suureksi osaksi toimeen sillä, mitä luonnolla oli tarjota. Tämän takia animalismi eli eläimiin liittyvä palvonta ja erikoisten luonnonilmiöiden selitys hengillä ja jumalilla eli pitkälle kansan perinteessä. (Pulkinen Risto 2014)

Mytologisia olentoja

Tarinassani esiintyy jättiläisiä, näkki, tonttuja sekä epäkuollut kalmo. Pohjasin nämä yliluonnolliset olennot pohjoismaisiin kansantarinoihin. Keskityin enimmäkseen suomalaisiin olentoihin mutta muut pohjoismaiset ja venäläiset taruolennot sisältävät paljon yhtenäisiä piirteitä.

Jättiläiset ja Kalevanpojat

Jättiläinen on tarinoissa kuvailtuna ollut poikkeuksellisen iso ihminen, mutta tarkka koko vaihteli suuresti. Jättiläisiin on viittauksia lähes joka kulttuurissa. Esimerkiksi jättiläisiä ovat olleet Raamatun Goliath ja antiikin Kreikan jumaltarujen titaanit ja Odysseijan kykloopit. Pohjoismaissa jättiläisiä on monissa viikinkitarinoissa. Niitä oli kaikenlaisia epämuodostuneista ihmissyöjähirviöistä hyvin kauniisiin luonnonläheisiin yksilöihin. Viikinkimytologian mukaan jättiläisiä oli useita eri alaheimoja. Oli pahoja jääjättiläisiä, jotka taistelivat jumalia vastaan ja hyviä tulijättiläisiä, jotka taistelivat jumalten puolella, valtavia vuorijättiläisiä ja hirviömäisiä merijättiläisiä jne.

Suomessa kalliottomalla paikalla ilman mitään loogista selitystä sijaitsevia poikkeuksellisen isoja hiidenkiviä on selitetty jättiläisten toiminnalla. Nykyään tiedetään, että ne ovat jäätiköiden siirtämiä kallionlohkareita. Viron ja Suomen alueilla jättiläiset tunnetaan myös nimityksellä kalevanpojat. Poikkeuksellisen pitkiä ihmisiä tietenkin on ollut esimerkiksi todistetusti Kainuun seudulla kaksi ja puolimetrinen Daniel Kajanius 1703-1749. Gigantismi onkin kasvuhormooneihin liittyvä terveydelle vaarallinen häiriö, joka saattaa kulkea suvussa. (Pulkkinen 2014 s.97- 98) Kalevalan tunnetuimman jättiläisen Antero Vipusen uskotaan olleen tarinakerronnallinen muutos shamaanista, kun shamanistiset käsitteet olivat muuttuneet kristillisellä ajalla vaikeiksi käsittää. Pohjasin tarinani jättiläiset enemmän skandinaaviseen viikinkikulttuuriin pohjautuviksi. He pakoilevat muuttuvaa maailmaa nykyisen Suomen alueen korpimetsissä muodostaen siteitä paikallisiin heimoihin, mutta enimmäkseen he haluavat vain olla rauhassa.

Näkki

Näkki mytologisena olentona sisältää runsaasti yhtenäisiä piirteitä germaanisen Loreleyn ja venäläisen Rusalkan kanssa. Näkki on suolla ja vesistöissä elävä vaarallinen taruolento joka vie/syö/hukuttaa ihmisiä. Näkki tarinoissa sekottuu vedenhaltiaan ja sillä on ihmismäisiä piirteitä. Se saattaa olla vanha mies tai rehevä nainen tai jopa eläin. Se on säilynyt suullisessa kansanperinteessä pitkään osin siksi, että sitä on käytetty kristillisellä ajalla pelottelemaan lapsia, jotta nämä eivät liikkuisi vedenrajassa, kun valvova silmä välttää. Esikristillinen kansa on saattanut suhtautua näkkiin pikemminkin kunnioittavasti kuin vain taruhirviönä. Täysin mielettömäksi hirviöksi ei näkkiä tosin ole kuvattu, koska usein tarinan päähenkilö on pystynyt keskustelemaan olennon kanssa. Tälle päivälle säilynyt sanonta ”Minä veteen, näkki rannalle” ja simpukoista käytetty termi näkinkenkä ovat esimerkkejä kuinka syvällä kansanperinteessä olento on ollut. Olennon on uskottu pelkäävän rautaa. (Pulkkinen 2014 s.77-78)

Tonttu

Tonttu on muinaissuomalaisen uskon mukaan haltija eli henki, joka asuu jossain tietyssä kiinteässä kohteessa. Tonttu kuvataan nykyään usein pienenä, suippohattuisena vanhana miehenä, mutta alunperin kyse on ollut suojelushengestä, joka on asettunut pysyvästi asumaan esimerkiksi hautakumpuun, taloon tai saunaan.

Tonttu on saattanut olla esimerkiksi talon tai saunan ensimmäinen omistaja tai kyseisen talon omistajien esi-isä. Uskon tonnuihin epäillään juontuvan esi-isien palvonnasta. Tonttua piti lepyytellä tarjoamalla tälle aterioita ja sen suuntaisia pieniä uhrilahjoja. Tonttu saattoi tuoda hyvää onnea tai pilata ja rikkoa esineitä ja vahingoittaa eläimiä riippuen siitä oliko se pidetty tyytyväisenä. Joskus saattoi tontun suuttuttaa niin pahasti, että se saattoi polttaa koko rakennuksen

karrelle. Enimmäkseen kuitenkin tonttu oli hyväluonteinen haltiaolento. (Pulkkinen 2014).

Kalmo

Hautaus ja kuolema sisältävät paljon uskomuksia ja rituaaleja. Löydökset viittaavat että vielä rautakaudella kalmistot olivat tiiviissä uskonnollisessa käytössä. Kuppimaisia uhrikiviä ja eläinten osia löytyy jopa asumusten yhteydestä. Yleisimpiä hautaus tapoja olivat ryökkiöhaudat (maa- tai kivikasat) ja polttohautaus. Ryökkiöhaudat tunnetaan myös nimellä hiidenkiuas. Ihmiset joutuivat tekemisiin kuoleman kanssa huomattavasti useammin kuin nykypäivänä joten ei ollut mikään ihme että se oli niin iso osa arkea. Yliluonnolliset olennot ovat saaneet taustatarinakseen yleensä jonkin hukkuneen tai kadonneen henkilön. Ihmiset uskoivat esikristillisellä ajalla eräänlaiseen sielunvaellukseen. Niin kauan kuin henkilö muistettiin niin hän pystyi syntyä uudelleen jälkeläisissään. Jos henkilö unohdettiin hän liittyi kasvottomaan kuolleiden joukkoon kalmanväkeen. Kalmanväkeä näkevien ihmisten uskottiin olevan potentiaalisia parantajia tai noitia ja niistä käytettiin termiä ”lujaverinen”. Kuolleiden näkeminen liitettiin enteisiin kuolemasta lähipiirissä. Pelko kuolleen fyysisestä paluusta taloon oli konkreettinen ja säilyi kristilliselle ajalle. Kuolleiden jalkoja saatettiin vahingoittaa rauta nauloilla tai jopa varpaita purra estämään tätä nousemasta haudasta ja kävelemästä takaisin taloon. (Pulkkinen 2014 s.199-202)

Nämä yliluonnolliset olennot saattavat olla nuoren päähenkilön ylivilkkaan mielikuvituksen tuotetta tai sitten eivät. Ajattelin aluksi ottaa mukaan vielä maahiset ja hiidet, mutta huomasin, että tarinalla olisi ollut liikaa pituutta. Saatan ehkä palata aiheeseen mikäli ihmisiä kiinnostaa.



Kuva 9 Ympäristön vaikutus tarinaan ja hahmoihin (Ville Vilhunen 2016)

Tarina on oma versio kansansadusta, jossa nuori päähenkilö yrittää selvitä kiperistä tilanteista turvautumatta väkivaltaan. Päähenkilö on nainen, koska väkivaltaan turvautumisen kynnyks on vähän korkeampi ja itse pidän naurettavana, että sankarimyyttien päähenkilöt ovat voittamattomia taistelussa. Tuliaseita edeltävällä ajalla fyysisellä voimakkuudella ja kestävyydellä oli huomattavaa merkitystä esimerkiksi taistelukentällä. Tästä johtuen sukupuoliroolit olivat aikailla vakiintuneet, mutta poikkeuksiakin oli. Pohjoismaissa kovan ympäristön muovaamia naisia taisteli usein miesten rinnalla erityisesti kun kotia tai kyläyhteisöä uhattiin.

Yritän välttää suoranaista väkivaltaa. Tarinoiden perinteiset sankarit usein kantavat niinkutsuttua juonihaarniskaa. Tarkoittaen, että lukija tietää, ettei päähenkilöille tapahdu oikeasti mitään terveyttä vahingoittavaa. Realistisesti taistelu on sotkuista ja rujoa. Mikäs sitten eteen, kun päähenkilö kuolee tai vahingoittuu toimintakyvyttömäksi?

Uskottavassa tarinassa ja uskottavassa fiktiossa hahmoja motivoi aina jokin. Mitä ymmärrettävämpiä ja loogisempia hahmon näkökulmasta kyseiset motivaatiot ovat, sitä uskottavammalta tarina tuntuu. Perustelematon toiminta ja pohjustamattomat hahmot jättävät lukijan välinpitämättömäksi tai hämmentyneeksi. Erityisesti päähenkilö tarvitsee jotain esteitä elämäänsä tehdäkseen siitä edes jollain tavalla samaistuttavaa.

Muistamisen arvoinen tarina tarvitsee hyvää hahmosuunnittelua. Jokaisella ihmisellä on menneisyys, tavoitteita ja heikkouksia. Ne luovat yhdessä persoonallisuutta ihmiseen ja tekevät hänestä yksilön. Me helposti rajaamme muita ihmisiä ryhmiin joilla on samoja piirteitä ja teemme niiden pohjalta oletuksia ja ennakko asenteita aiempien kokemusten tai kuultujen mielipiteiden pohjalta. Tämä kuulostaa negatiiviselta, mutta se on tapa tehdä ympäristöstä vähän ymmärrettävämpi itselle. Hahmoja on helpompi tehdä monipuolisemmiksi, jos ymmärtää myös rikkoa näitä ennakko-odotuksia.

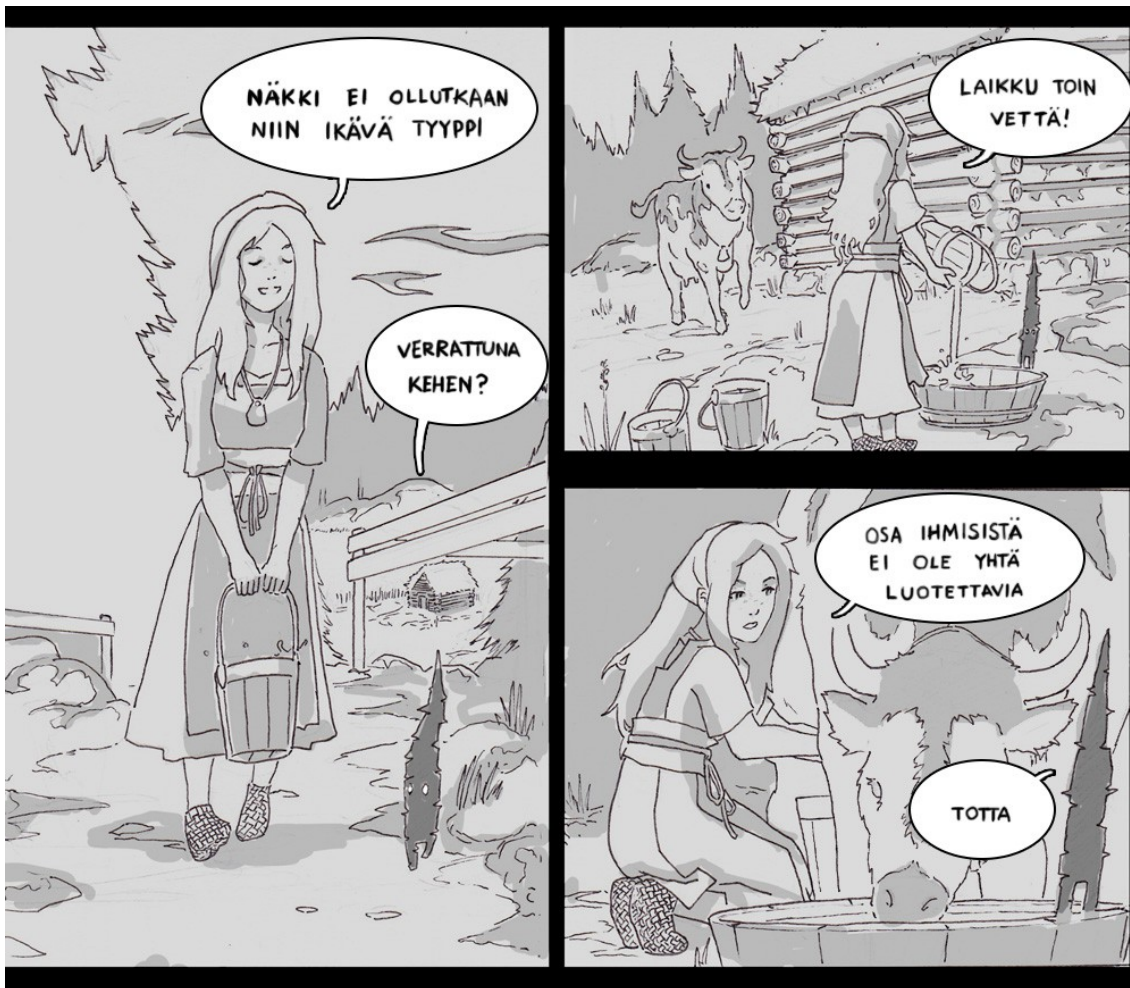
Elämä ja ihmissuhteet eivät yleensä ole itsestään selviä. Esteet voivat ihmissuhteiden ja ympäristön tapahtumien lisäksi olla perinteisiä ikäviä ihmisiä. Näilläkin henkilöillä tulee olla perustelua toiminnalleen, jotta he eivät ole pahviukkoja tai pahiksia vaan, koska tarina tarvitsee pahiksia. Yksinkertaisesti konflikti voi nousta esimerkiksi ristiriitaisista motivaatioista. Laiska käsikirjoitus paistaa helposti läpi tarinan hahmoista. Kuitenkin täytyy muistaa, että, vaikka jokaisella ihmisellä, jonka kohtaamme, on oma taustansa ja tarinansa, ei jokaiseen hahmoon kannata haaskata tuhottomasti aikaa.

4.3. Sarjakuvani piirtäminen

Piirtojätkeni ottaa vaikutteita kansallisromanttisilta taiteilijoilta, erityisesti Akseli Gallen Gallelalta (Valkonen 1989 s.164-187), Albert Edelfeltiltä (Valkonen 1989 s.147-163) ja Hugo Simbergiltä (Valkonen 1989 s.262-273). Mytologisia aiheita kuten Kalevalaa ja kulttuuriperintöämme kuvanneet taiteilijat ovat oikeastaan rakentaneet koko kansallisen imagomme. Kalevalan kuvitus nojaa pitkälti kansallispukuihin ja 1800 -luvun mielikuviin muinaishistoriasta, mutta kansallistaiteilijoiden luonnon ja pukujen kuvaaminen on hyvinkin totuudenmukaista.

Pyrin myös käyttämään hyväksi japanilaisen ja korealaisen sarjakuvataiteen hahmosuunnittelun lähestyttävyyttä. Yksinkertaistettu tapa piirtää hahmoja ei ole yhtään huonompi kuin realistinen tapa. Se säästää aikaa ja ihmiset samaistuvat helpommin symboliin asiasta kuin täydelliseen kuvaan, koska he pääsevät itse täydentämään mielikuvansa. Tämä pätee myös hahmoihin itseensä juonellisesti. On järkevää pitää asioita mysteerinä ja vain viitata joihinkin tapahtumiin ja henkilöihin. Se on hyvä tapa pitää mielenkiintoa yllä.

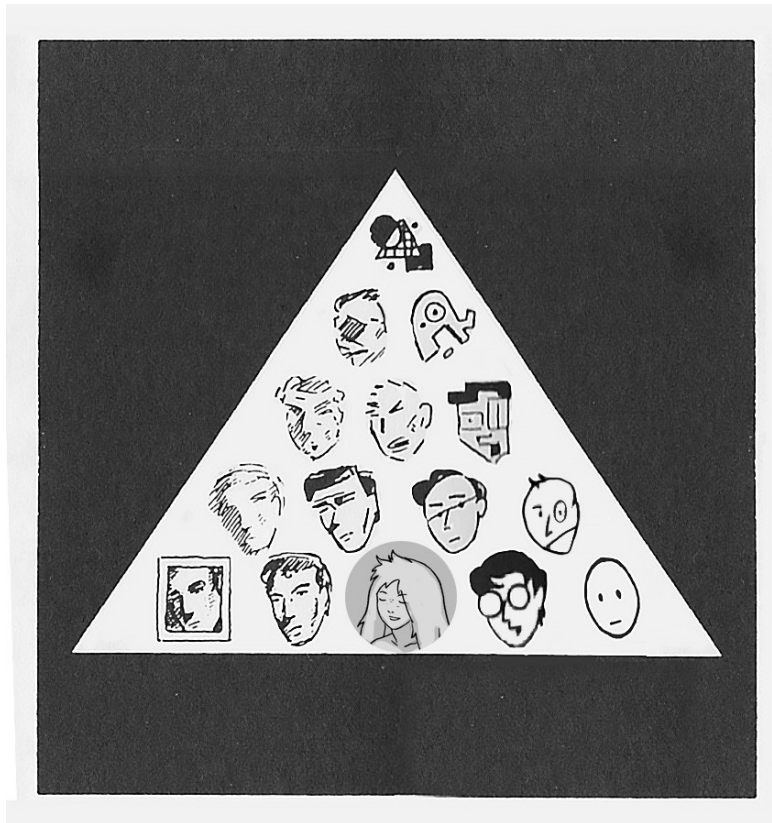
Kuvauksessa on hyvä käyttää samoja periaatteita kuin elokuvateollisuudessa. Käytän aluksi yleiskuvaa näyttääkseni missä paikassa tapahtuma tapahtuu ja kuvaan dialogin puolikuvilla. Kuvaa edestä puhuvan hahmon, enkä riko suojalinjaa. Suojalinjan rikkomisen tapahtuu helposti, jos käyttää liikaa eri kuvakulmia. Suojalinja ylittyy, kun lukija ei enää pysty seuraamaan kuka sanoo ja mitä tapahtuu kuvakulmien vaihtumisen takia. Yritin pitää kohtausten välin järkevänä ja kuvata samalla ajan kulkua vuodenaikojen kautta. Pidän tapahtumat tasaisesti eteenpäin kulkevana lineaarisena tarinana. Tapahtumien seurattavuus kuitenkin on ensisijaista, joten en riskeerannut liikaa kamerakulmien ja ruutujen asettelun kanssa. Käytän lukusuuntana vain vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas. Tämä ei hämmennä lukijaa turhilla lukusuunnan muutoksilla ja nuolilla. Nuolia käytetään, kun rikotaan perinteistä lukusuuntaa tai halutaan selkeyttää lukujärjestystä epäselvässä tilanteessa.



Kuva 10, Esimerkki sarjakuvan rakenteesta (Ville Vilhunen 2016)

Kirjoitusjälki tavoittelee luettavuutta, joten runomitta ja ajankuvan teksti saavat jäädä sivuun. Pidän lauseet enintään parin virkkeen pituisina, koska liika tekstimassa on sarjakuvassa usein huonon tarinankerronnan merkki. Tarkoitin, että sarjakuva on visuaalista kerrontaa. Tästä johtuen tapahtumia voisi näyttää mieluummin, kuin pelkästään kirjoittaa asiasta.

Yleisesti puhekuplat noudattavat totuttuja pyöreitä muotoja. Tarinankerronta puheen ulkopuolella on merkitty tekstilaatikolla. Nämä toimivat usein kertojan äänenä sarjakuvassa. Symbolit laitan tukeutumaan länsimaiseen sarjakuvataiteeseen luettavuuden vuoksi. Käytän siis yleisiä tunnettuja symboleita. Albumin ollessa suunnattu länsimaisille markkinoille on järkevämpi olla käyttämättä esimerkiksi tunnetiloja kuvaavia Japanilaisia merkkejä. On muutenkin mielestäni taiteellisesti haastavampaa kuvata kasvonilmeitä ilman tukevia symboleita.



Kuva 11. Mihin about sarjakuvani sijoittuu McCloudin kolmiossa.

4.3.1. Tekniikan valinta

Sarjakuvan tekeminen on todella yksilöllinen asia. Materiaalin ja työkalujen valinnalla pystyy vaikuttamaan sarjakuvan tunnelmaan. Esimerkiksi vesivärit tekevät sarjakuvasta kevyemmän ja utuisemman kuin terävä tussijälki. Sivellin saa erilaista jälkeä aikaan kuin lyijykynä. Näissä asioissa ei oikein ole oikeita ja väärä ratkaisuja, mutta osa taiteilijan työvälineistä on runsaasti aikaa vaativia.

Tietokoneella maalaaminen ja värittäminen on siistiä, nopeaa ja sillä saa monenlaista jälkeä aikaan. Viivottimella tai tietokoneella laskettu matemaattinen tarkkuus mittasuhteissa tarjoaa erilaista jälkeä kuin vapaalla kädellä toteutettu piirtäminen. Digimaalaamalla pystyy jäljittelemään halutessaan myös manuaalisia työvälineitä tai esimerkiksi harrastamaan matte-maalausta. Matte-maalauks tarkoittaa valokuvien yhdistelyllä aikaansaatuun maalausta. (Ijäs 2013).

Paperivalinta vaikuttaa myös lopputulokseen ja lukukokemukseen. Erikoisimmat paperit tosin maksavat enemmän ja niiden käyttäminen vaatii vähän enemmän kokemusta painamisesta. (Ijäs 2013, s. 20-22)

Työvälineiden valinta on tärkeä osa sarjakuvaa, koska se vaikuttaa paljon lukukokemukseen. Saman tarinan pystyy kertomaan monella eri sävyllä ja vivahteella. Sarjakuvataiteilija voi ilmaista tilaa, teknistä osaamistaan, liikkeen kuvaamista ja omaa tyyliään ihan vaan materiaalivalinnoillakin.

Näissä asioissa ei ole oikeita tai väriä ratkaisuja, vaan artistin tulee itse määrittää, mikä sopii parhaiten omaan tapaan tehdä asioita. (Ijäs, s. 20-28, Sarjakuvien Tekeminen 2013)

Itse sekoitan manuaalisia nopeita metodeja tietokoneella piirtämiseen, koska pidän lyijykynästä ja tussaamisesta. Se on hyvin rentouttavaa. Voisin tehdä sarjakuvaa alusta loppuun tietokoneella, mutta kokemus olisi hyvin epämiellyttävä itselleni. Tulee myös pohdittua enemmän asioita, kun ei ota tottumuksesta musiikkia soimaan taustalle, tai jotain podcastiä siirtämään ajatuksia muualle.

4.4. Teokseni piirtämisen prosessikuvaus

- 1.) Aloitan piirtämisen luonnostelemalla ensin lyijykynällä ruudut.
- 2.) Tämän jälkeen mietin, mitä aion sivulla saada aikaan. Mietin etukäteen dialogin ja tekstiasettelun. Siirryn kuvakulmien hahmotteluun, kun minulla on hyvä käsitys asiasta.
- 3.) Piirrän hahmotelman horisonttilinjoista ja tarvittavista tukiviivoista
- 4.) Piirrän hahmot ja taustat lyijykynällä.
- 5.) Tarkistan komposition eli kuvankaikkien hahmojen ja taustan asettelun kuvaan ja teen tarvittavat korjaukset.
- 6.) Tussaan järjestyksessä ruudut, hahmot ja taustat.
- 7.) Skannaan kuvan ja siirrän sen tietokoneelle.
- 8.) Käytän piirtopöytää ja Adoben Photoshop- ohjelmaa varjostukseen, väritykseen, puhekuplien suunnitteluun ja kirjoittamiseen sekä kuvien viimeistelyyn.
- 9.) Taitan sarjakuvan Adobe indesign -ohjelmalla.
- 10.) Toimitan sarjakuvan painoon.

5. Yhteenveto

Lähdin opinnäytetyössä liikkeelle arvostetun sarjakuvataiteilijan Scott McCloudin visiosta mistä sarjakuva rakentuu ja mitä se on. Tämän jälkeen syvennyin maailman rakentamiseen ja tarinankerrontaan sarjakuvassa verrattuna muihin medioihin, kuten esimerkiksi kirjallisuuteen ja elokuvan tekoon. Vertasin mitä etuja saavutetaan, kun valitaan sarjakuva ilmaisukeinoksi. Sarjakuvapiirtäminen on suhteellisen halpaa ja nopeaa. Jos taiteilija on onnistunut oikein yhdistelmään kuvaa ja tekstiä, sen pitäisi tarjota paljon informaatiota, joka perinteisessä kirjallisuudessa jää vähemmälle huomiolle. Kerroin omia kokemuksiani eri tyyppisistä sarjakuvamaailmoista ja vertasin mitä eroa ilmaisulla voi olla.

Ilmaisin 13th dimensionin haastattelua referoimalla esitin muutaman tärkeän asian mitä sarjakuvataiteilijan kannattaa huomioida, kun hän kehittää ympäristöä. Tärkeimpänä asiana on se, että ympäristöön keskittymisen ei tulisi viedä pois huomiota tarinalta, vaan toimia yhdessä sen kanssa.

Viimeiseksi syvennyin siihen, mitä minun itse tuli huomioida piirtäessäni projektiluontoista sarjakuvaa, joka kertoi fiktiivistä tapahtumista viikinkiajalla ja sisälsi mytologisia piirteitä tuolta ajalta.

Mediaa ja taidetta luodessa on tärkeää pelata omilla korteilla. Luodessa sarjakuvan maailmaa tulee ajatella kokonaisuutta ja ajan kulkua. Mitä haluaa ilmaista? Haluaako opettaa? Viihdyttää? Kuvata liikettä ja tilaa? Ympäristö, johon sijoitat tapahtuman, kertoo tapahtuman kontekstin oli kyseessä sitten huone tai vieras planeetta. Jopa tyhjä valkoinen tausta kertoo omaa tarinaansa.

Tärkeintä sarjakuvassa on huomioida sen tarkoitus. Jos jokin asia tekijän luoman maailman rakenteissa on ristiriidassa tarinan tarkoituksen kanssa, tulee se mahdollisesti poistaa. Toisaalta kaikki lisätieto maailmasta saa sen vaikuttamaan uskottavalta, koska arkemme asiat eivät ole olemassa tyhjiössä. Elämä on kaaosta ja ihmiset koettavat vain luoda elämäänsä merkityksetöntä järjestystä. On täysin tekijästä kiinni miten hän haluaa kuvata sitä.

Mikään tarina tai asia mitä ihmiset luovat ei synny tyhjiössä, joten on tärkeää ottaa asioista selvää, referoida ja taustoittaa sarjakuvansa. Tämä tuo sarjakuvaan uskottavuutta ja antaa tarinalle sekä hahmoille enemmän kontekstia

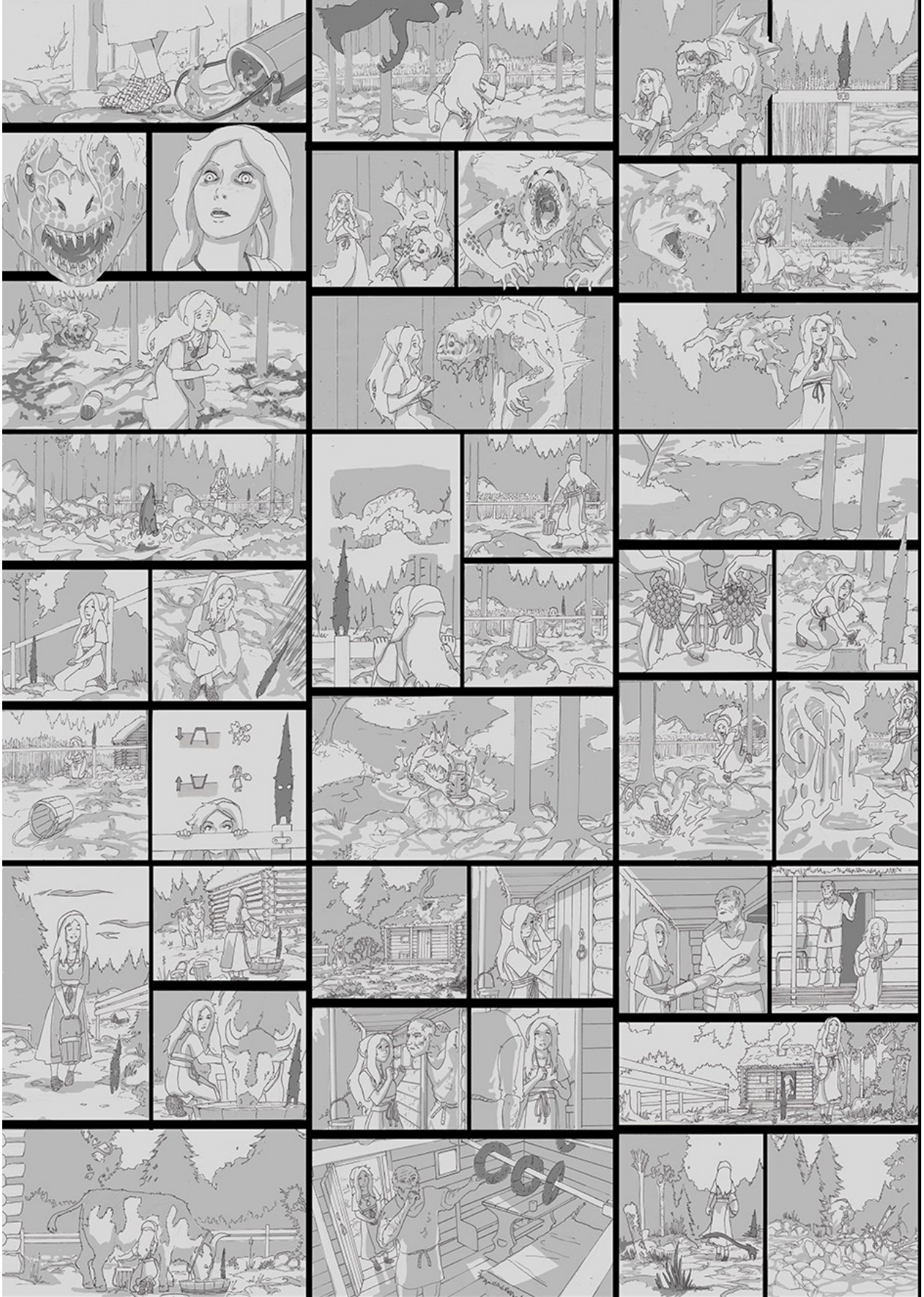
Lähteet

- Coscinnyn, René ja Uderzon, Albert 1974: Asterix Gallialainen, Sanoma
- Davis Jim : Karvinen
- Hiltunen Petri 2013: Ksenofon Anabasis 2. osa Tuhanten miesten marssi, Arktinen Banaani
- Heitilä, Seppo; Krötzl, Cristian; Pulma Panu 2002: Pohjoismaiden historia. Keuruu: Edita
- Ijäs, Aura 2013 : Sarjakuvien tekeminen, Finn Lectura
- McCloud, Scott : Making Comics, Harper Collins Publishers 272 pp.
- McCloud, Scott 1994: Sarjakuva Näkymätön Taide, Painatuskeskus 216 s.
- Oda, Eiichiro 1997: One Piece Seikkailun aamunkoitto
- Pulkkinen Risto 2014: Suomalainen kansanusko Samaaneista Saunatonnttuihin, Gaudeamus 378 s.
- Peltonen, Jarno, Kartanoja Matti, Peltonen Kaarina 1997: Sauna: made in Finland, Tammi
- Stalsberg Anne "Herstellung und Verbreitung der Vlfberht-Schwertklingen. Eine Neubewertung", Zeitschrift für Archäologie des Mittelalters 36, 2008
- Valkonen, Markku 1989: Kultakausi, WSOY 2004. 216 s.
- Vuorela Toivo 1977 :Suomalainen kansan kulttuuri
- Vilhunen Ville 2016: Neva, tarinoita suomaalta (työnimi).
- www.kansallismuseo.fi/fi/kansallismuseo/nayttelyt/perusnayttely
- 13Thdimension.com/making comics: World Building.

Nevan Kansikuva



Sarjakuva



Prosessia skannatusta sivusta

