

Minna Keränen

KAIKEN TAKANA

Miten sarjakuvaan luodaan tarinankerrontaa tukeva miljöö?

KAIKEN TAKANA

Miten sarjakuvaan luodaan tarinankerrontaa tukeva miljöö?

Minna Keränen
Opinnäytetyö
Syksy 2017
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu

Viestinnän tutkinto-ohjelma, visuaalisen suunnittelun suuntautumisvaihtoehto

Tekijä: Minna Keränen

Opinnäytetyön nimi: Kaiken takana – Miten sarjakuvaan luodaan tarinankerrontaa tukeva miljöö?

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2018

Sivumäärä: 31 + 9

Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, miten sarjakuvaan luodaan tarinankerrontaa tukeva miljöö, eli aika- ja paikkakonteksti, sekä luoda opitun pohjalta uudelleen produktio-osuutena tehdyn sarjakuvan miljöö esittelykuva uudelleen. Koska yksittäin miljöösuunnitteluun paneutuvia tietoteoksia ei löydy, oli tarkoituksena luoda aiheeseen kattava katsanto, joka ei kuitenkaan ole sarjakuvantekopas. Tästä tarpeesta syntyi lähtökohta tutkielmalle.

Tietoperustassa käytiin läpi sarjakuvantekoprosessin kaari kokonaisuudessaan. Liikkeelle lähdettiin kompositiosta osa-alue kerrallaan, minkä jälkeen siirryttiin worldbuilding-osioon, jossa käsiteltiin tarpeellisessa määrin käsikirjoittamista sekä sarjakuvalle ominaisia kuvakerronnallisia keinoja.

Tutkimusmenetelmänä käytettiin kvalitatiivista eli laadullista tutkimusta, ja aineisto kerättiin informoidun survey-kyselyn kautta. Kyselyssä selvitettiin, millaisia mielikuvia herää kahdesta erilaisesta sarjakuvan tapahtumapaikan esittelykuvasta sekä mikä on vastaajien henkilökohtainen lähestymistapa miljöösuunnitteluun. Vastaajiksi valittiin kahdeksan eritasoista sarjakuvan ja kuvituksen ammattilaista tai harrastajaa.

Opinnäytetyön keskeisiä tuloksia olivat uudelleen luotu sarjakuvan esittelykuva sekä kyselyn tulokset. Tietoperustan ja tutkimuksen pohjalta syntyi laadukas katsaus miljöösuunnitteluun sarjakuvissa ja kuvituksissa. Lisäksi onnistuttiin luomaan toimivampi miljöö opinnäytetyön produktio-osuutena tehtyyn sarjakuvaan. Saatuja tietoja voidaan jatkossa hyödyntää sarjakuvien ja kuvitusten teossa ja myös muissa visuaalisen suunnittelun tehtävissä.

Asiasanat: kuvakerronta, kuvataide, miljöö, sarjakuva, sommittelu

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree programme in Communication, Option of Visual Communication

Author: Minna Keränen

Title of thesis: Behind the Scenes – How to Create a Story-supporting Setting for a Comic?

Supervisor: Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2018

Number of pages: 31 + 9

The aim of this thesis was to find out how to create a setting that establishes a comic's milieu (i.e. its context in place and time). Additional aim was to redraw a worldbuilding panel from the comic that was made as the practical production of this thesis. Since there are no works focusing solely on milieu design, the idea was to compile a comprehensive overview of the topic, with the result not being a comic drawing guide.

In the theory section, the process of creating a comic was introduced in its entirety, the starting point being composition. After that relevant parts of worldbuilding were discussed: script and various means of visual storytelling.

The study was a qualitative one. The data came from a questionnaire, where the eight respondents were illustrators and comic artists with professional or amateur backgrounds. In the questionnaire the respondents were asked to evaluate two worldbuilding panels of a comic, as well as to explain their personal approaches to worldbuilding.

The main results of the study were a recreated worldbuilding panel for a comic, and the results from the questionnaire. Together the theoretical background and the research worked as a basis for a good quality overview of worldbuilding in comics and illustrations. In addition, the milieu of the practical production comic was improved. The results gathered from the study can be utilized in creating comics, illustrations, and other visual design projects.

Keywords: storytelling, visual arts, milieu, comic, composition

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	6
2	SOMMITTELU.....	8
2.1	Pinta.....	8
2.2	Asettelu ja järjestys.....	9
2.3	Valo ja värit	11
2.4	Muoto ja koko	12
2.5	Linjat	13
2.6	Perspektiivi	14
3	MAAILMAN RAKENTAMINEN.....	16
3.1	Paikan kirjoittaminen.....	16
3.2	Sanoista kuviksi	18
3.3	Paikan esitleminen.....	19
3.4	Ruudun luonne	19
4	KYSELY	22
4.1	Kyselytutkimuksen suunnittelu.....	22
4.2	Kyselyn toteutus	23
4.3	Kyselyn rakenne ja tulokset.....	23
4.3.1	Kuvavertailu.....	25
4.3.2	Miljööön rooli sarjakuvassa / kuvituksessa.....	26
4.3.3	Miljööseen kiinnitettävä huomio	26
4.3.4	Yhteenveto	28
5	POHDINTA.....	29
	LÄHTEET	31
	LIITTEET	32

1 JOHDANTO

Sarjakuvaa lukiessa lukijan huomio kiinnittyy yleensä ensimmäisenä hahmoihin. Tämä on luonnollista: ihmisellä on luontainen taipumus etsiä näkemästään jotain tuttua, ja ihmistä vähänkään muistuttava hahmo vetää katsettamme puoleensa magneetin lailla. Samaistumme sarjakuvissa juuri hahmoihin ja myötäelämme niiden kokemuksia turvallisen välimatkan päästä. Hahmot myös kuljettavat toiminnallaan tarinaa eteenpäin, joten niiden pitäminen sarjakuvan tärkeimpänä kuvakerronnallisena tekijänä on ymmärrettävää.

Parhainkin hahmo vaatii kuitenkin ympärilleen maailman, jossa toimia. Tämä erittäin tärkeä sarjakuvakerronnan osa-alue jää usein turhan vähäiselle huomiolle. Miljöö, eli hieman yksinkertaistettuna tarinan paikka- ja aikakonteksti, on paitsi merkittävä tunnelman luoja, myös tärkeä väline tarinankerronnassa. Hyvin rakennettu maailma lisää sarjakuvan immersiivisyyttä ja tekee tapahtumista uskottavampia. Vaikka kuvitteellisen maailman luominen liitetään usein lähinnä fantasia- ja scifi-sarjakuvien tekemiseen, on myös todenmukaiseen maailmaan sijoitettava sarjakuvaa tehdessä syytä miettiä, millä tavoin tapahtumaympäristöt esitetään. Tarinankertojan on myös itse uskottava luomaansa maailmaan, mikäli haluaa yleisönsä uskovan siihen.

Pyrin tutkielmassani vastaamaan kysymykseen, kuinka sarjakuvaan luodaan miljöö, joka tukee tarinankerrontaa. Aihevalinta muotoutui opinnäytetyöni produktio-osan pohjalta. Tein produktiona 28-sivuisen sarjakuvanovellin, jonka käsikirjoitin, piirsin ja taitoin alusta loppuun. Tapahtumapaikka näyttelee sarjakuvassani suurta roolia ja esiintyy jo teoksen nimessä. Aikataulusta johtuen minulle jäi lopulta harmillisen vähän aikaa miljöösuunnitteluun, etenkin siihen nähden, että tapahtumapaikan oli tarkoitus olla mielletävissä tarinan toiseksi päähenkilöksi.

Käytän tutkielmani tietopohjana laadukkaita sarjakuvanteko-oppaita. Koska sarjakuva ja elokuva ovat kuvakerronnallisilta keinoiltaan hyvin lähellä toisiaan, on tietolähteinäni myös elokuva- ja kuvakäsikirjoittamisen oppaita, ja lisäksi yksistään miljöösuunnittelua käsitellään useassa sarjakuvassa hyvin suppeasti. Sarjakuvassa pätevät samat säännöt kuin kaikissa visuaalisen taiteen lajeissa, joten käytän lähteinäni myös valokuvauksen ja piirtämisen oppikirjoja, joissa esimerkiksi komposition sääntöjä selitetään selkeästi.

Käsittelen ensin tutkielmassani kuvasommittelun perussääntöjä, sillä samat ohjeet ovat sovellettavissa niin maalaustaiteeseen kuin sarjakuvataiteeseenkin. Avaan kuvaesimerkkejä apuna käyttäen sommittelun keskeisimpiä elementtejä, mutta en paneudu niihin liian syvästi, vaan pysyttelen aiheeni kannalta olennaisissa asioissa. Lisäksi siteeraan animaatiota ja elokuvaa käsitteleviä videoesseitä, sillä kuten elokuvakin, animaatio on kerronta- ja myös tekotavaltaan lähellä sarjakuvaa. Tämän jälkeen siirryn worldbuilding-osioon, jossa kerron tarkemmin siitä, kuinka fiktiivinen maailma ensin käsikirjoitetaan ja muunnetaan lopulta sanoista kuviksi. Käsikirjoittamista käsittelen suppeasti. Lopuksi haastattelen muutamaa ansioitunutta sarjakuvantekijää ja analysoin keräämiäni tietojen pohjalta ole massa olevia sarjakuvia. Lisäksi tarkoitukseni on luoda opinnäytetyösarjakuvani miljöö uudelleen, jotta se palvelisi paremmin tarkoitustaan merkittävänä tapahtumapaikkana.

Lopputuloksena syntyvä tutkielma ei ole sarjakuvanteko-opas, vaan kattava katsaus siihen kuinka sarjakuvaan tai muuhun visuaalisen kerronnan muotoon luodaan merkityksellinen miljöö.

2 SOMMITTELU

Kaikkien kuvien tekeminen alkaa sommittelulla. Yksinkertaistettuna kompositio tai sommittelu tarkoittaa visuaalisten elementtien järjestelemistä miellyttäväksi kokonaisuudeksi. Sommittelun tarkoituksena on luoda taideteokseen visuaalista harmoniaa ja tasapainoa ja lisäksi ohjata katsojan katsetta hänen tarkastellessaan kuvaa. Hyvä sommittelu pitää katsojan katseen teoksessa pitkään, jolloin hän näkee kuvasta enemmän. (Ensenberger 2011, vi–vii.) Onni Oja määrittelee kirjassaan Piirtämisen taito sommittelun olevan eri nimisten ja vahvuisten voimien saattamista kuvapinnassa riittävään tasapainoon. Kaikki kuvataiteilijat tekevät sommitelmasta omannäköisensä. Ehdotonta, muilla tavoilla ratkaisemattomissa olevaa sommittelutapaa ei Ojan mukaan ole olemassa, mutta sommitelman muodostavat aina tietyt rakennustarpeet tai elementit: pinnan rakenne, viiva, taso, tilamassa eli volyyymi, kuvapinta, kuvatila, valo ja varjo, piirustus, liike, sisältö sekä sommittelu. Sommitelma on näiden elementtien järjestystä ja vaihtelua, ja niiden välisistä yhteyksistä muodostuu kuvan rytmi. (Oja 1958, 197–201.) Peter Ensenberger määrittelee sommittelun elementit hie-man eri tavoin: värit, kuviot, tekstuurit, johtavat linjat, vaaleat ja tummat sävyt, ensi- ja toissijaiset kohteet sekä tyhjä tai neutraali tila (Ensenberger 2011, 5). Erilaisuuksistaan huolimatta molempien määritelmien takaa löytyvät samat periaatteet. Seuraavaksi avaan Ensenbergerin ja Ojan listauksia soveltaen kuvasommittelun keskeisimpiä elementtejä.

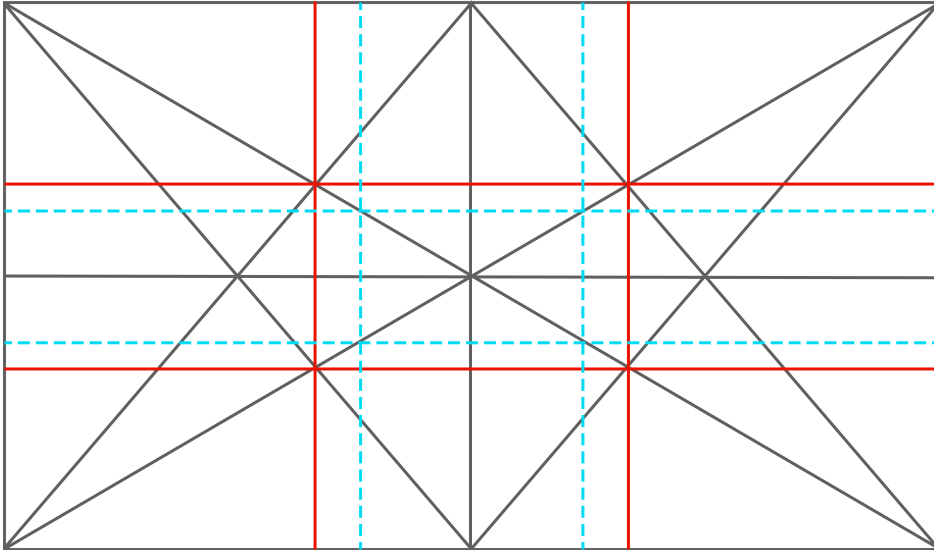
2.1 Pinta

Pinnan suunta, pystysuora tai vaakasuora, vaikuttaa sommitelmaan ja on sen tärkein liikevoima. Katsoja kiinnittää ensimmäisenä huomiota pinnan suuntaan ja muodostaa sen perustella ensivaikutelmansa kuvasta. Esimerkiksi pystysuora pinta on vaakasuoraa pintaa dynaamisempi. Pinnan eri alueet ovat myös eri vahvuisia. Alaosa mielletään etualaksi ja yläosa taustaksi, mikä johtuu perspektiivivaikutelmasta ja yksinkertaisesti siitä, miten maailma näyttäytyy meille. Kuvan alaosaan sijoittuvat kohteet nähdään lähellä olevina ja isompina ja yläosaan sijoitetut kaukaisina ja pienempinä. Myös pinnan koolla on merkitystä: on eri asia, rakentaako kuvansa pienelle tai suurelle pinnalle. Oikealla tavalla pienelle pinnalle rakennettu kuva ei toimi suurella pinnalla, ja päinvastoin. (Oja 1958, 200–201.)

2.2 Asettelu ja järjestys

Länsimainen lukusuunta vaikuttaa osaltaan elementtien suuntaan. Kuvassa ylhäällä ja oikeassa laidassa olevat asiat mielletään vasemmassa ja alhaalla olevia aktiivisemmiksi, sillä lukusuunnan mukaan liike alkaa vasemmalta ja päättyy oikealle. Tästä syystä esimerkiksi tekstisivun yläreunassa on aina vähemmän tilaa kuin alhaalla: muuten teksti näyttäisi putoavan liian alas. (Oja 1958, 202.) Kuvan keskelle sijoitettu kohde voi tehdä sommitelmasta staattisen ja epäkiinnostavan. Katsojan silmät eivät ohjaudu tarkastelemaan muita kuvan osia, kun kuvasta ei löydy suunnattua virtausta, ja katselukokemus jää epätydyttäväksi. Tällaiset sommitelmat ovat usein symmetrisiä ja jäykkiä, joskin keskeissommitelma voi olla myös tehokeino. Keskeissommitelmaa kohdetta voidaan tasapainottaa sijoittamalla pääkohteen ympärille pienempiä, kohdetta tukevia elementtejä. (Ensenberger 2011, 67.)

Eräs tehokas tapa asetella kuvan kohteet on käyttää apuna kolmasosasääntöä, joka on hyvin lähellä kultaista leikkausta. Kuvapinta jaetaan kahdella pysty- ja kahdella vaakaviivalla ruudukoksi (kuva 1), ja tätä ruudukkoa käytetään sommitelman visuaalisten elementtien asettelun apuna. Kuvasta tulee mielenkiintoisempi, jos vaikkapa horisontti sijoitetaan lähelle kuvan ylä- tai alareunaa riippuen siitä, halutaanko korostaa etualan yksityiskohtia tai esimerkiksi taivasta. Kuvan pääelementit kannattaa sijoittaa lähelle ristikon viivoja tai niiden leikkauspisteisiin, ja alisteiset elementit niitä vastapäätä, jotta kuvan tasapaino säilyisi. Asettelyn tarkoitus on tehdä kuvasta tasapainoinen. Elementin ominaisuudet, kuten väri, koko ja muoto, vaikuttavat siihen, miten paljon painoa elementillä on kuvassa, ja tämä tulee ottaa huomioon asettelua suunniteltaessa. (Ensenberger 2011, 67–68.)



KUVA 1. Kolmasosasäännön mukaisen ruudukon muodostaminen. Katkoviiva kuvaa kultaista leikkausta, jossa suhde on 2:3.

Kuvan ylä- ja alaosa ovat eriarvoisia: yläosaa pidetään korkea-arvoisempana ja ”henkisempänä” paikkana kuin alaosaa, johon asetellut elementit ovat alisteisempia ja ala-arvoisempia. Maan painovoima näyttäytyy meille jatkuvasti vetämällä kappaleita alaspäin, joten kuvan yläosassa oleva elementti näyttää ikään kuin kohoavan tai lentävän ylemmäs painovoimaa uhmaten. Kuvan alaosassa olevat elementit ovat staattisempia ja painavampia, toisaalta näin ollen myös tasapainoisempia. Yleensä kuvassa ylempänä olevalla elementillä on enemmän sommitelmallista painoarvoa, mikä tarkoittaa, että sitä pidetään alempana olevaa elementtiä tärkeämpänä, ja katsojan katse hakeutuu sitä kohti. (Bang 1991, 54–56.)

Ihmissilmä etsii kuvasta toisteisuutta. Selkeät, toistuvat kuviot erottuvat epäjärjestyksen keskeltä, ja päinvastoin. Liikaa käytettynä toisteisuus voi tehdä kuvasta epäluonnollisen ja monotonisen, ja toisaalta liiallinen epäjärjestys taas tekee kuvasta helposti kaottisen. (Bang 1991, 78.) Toistuvia elementtejä kannattaa olla kuvassa pariton määrä, sillä parillisuus luo kuvaan symmetriaa ja heikentää sommitelman energiaa. Epäsymmetria luo jännitettä, ja tekee sommitelmasta mielenkiintoisemman. Ihmissilmä liikkuu kolmion muotoisella radalla luontevammin kuin muilla geometrisilla muodoilla, joten ihanteellisin asetelma muodostuu kolmesta elementistä. (Ensenberger 2011, 77.)

2.3 Valo ja värit

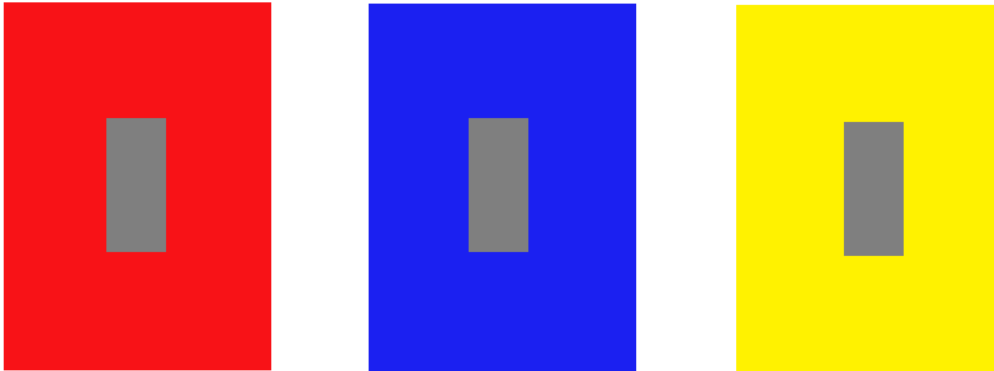
Yksi tärkeimmistä sommittelusäännöistä on, että katsojan katse hakeutuu kuvassa ensimmäisenä kirkkaimpaan kohteeseen. Ensenberger kertoo kuvassa olevan kaksi kohdetta, joihin katsojan huomio kiinnittyy: polttopiste ja pääkohde. Polttopiste on sommitelmassa piste, joka vetää katsojan huomion puoleensa, ja pääkohde puolestaan se elementti, jonka varaan kuvan kertoma tarina rakentuu. Sommittelun tarkoituksena on saada nämä kaksi pistettä kohtaamaan toisensa. Yleissääntönä voisi pitää sitä, että valoisat kohdat vetävät huomiota puoleensa, ja varjoiset (tai tummat) kohdat antavat jättää itsensä huomiotta. Kuvan valaisulla on siis ratkaiseva vaikutus katsojan huomion kiinnittämisessä, mutta myös tunnelman luomisessa. Kirkas, kovia varjoja tekevä valaistus luo erilaista tunnelmaa kuin pehmeä, tasaisesti siroava valo. (Ensenberger 2011, 7–8, 16, 18.)

Valo ja värit ovat kytköksissä toisiinsa, sillä ilman valonlähteitä ei olisi olemassa värejä. Yksinkertaistettuna kokemus väristä syntyy, kun valoa heijastava pinta absorboi itseensä näkyvän valon tietyt aaltopituudet, ja heijastaa osan takaisin. Valkoinen pinta heijastaa tasaisesti valon kaikkia aaltopituuksia, kun taas vaikkapa kirkkaan keltainen pinta absorboi itseensä sinisen ja violetin aaltopituuden, ja heijastaa takaisin punaisen, vihreän ja keltaisen. Aivomme tulkitsevat näkyvän kohteen keltaiseksi. Myös itse valonlähde voi tuottaa jonkin väristä valoa. (Briggs 2014, viitattu 17.9.2017.)

Värien suhteet toisiinsa voidaan jakaa kahteen ryhmään: analogisiin ja komplementtiväreihin. Analogiset värit ovat ominaisuuksiltaan lähellä toisiaan, ja niistä muodostuvat kuvat ovat harmonisia. Komplementtivärit ovat jyrkässä kontrastissa toistensa kanssa. Väriympyrällä ne ovat vastakkaisilla puolilla, ja korostavat rinnakkain ollessaan toisiaan, luoden kuvaan ristiriitaa ja elävyyttä. Lämpimien ja kylmien sävyjen yhdistäminen kuvaan tekee sommitelmasta mielenkiintoisemman, ja mitä kauempana värien ominaisuudet ovat toisistaan, sitä kiehtovamman näköisen sommitelman ne voivat saada aikaan. Pelkkiä analogisia värejä käyttämällä sommitelman tunnelmasta tulee toisenlainen. Voimakkaiden vaihteluiden puuttuessa huomio kiinnittyy sävyjen hienonhienoihin eroavaisuuksiin. (Ensenberger 2011, 28–29.)

Värisävyjen havaitseminen riippuu usein kontekstista. Ympäröivät, kirkkaat värit voivat muuttaa vaikkapa tylsän harmaan pinnan aivan eri näköiseksi kuin tasaisen valkoinen pinta (kuva 2). Värejä on lähes mahdotonta nähdä yksittäin, vaan ne ovat aina vuorovaikutuksessa jonkin toisen värin kanssa ja muuttuvat jatkuvasti olosuhteiden vaihtuessa: sama väri voi näyttää täysin erilaiselta (tai

kaksi eri väriä samanlaiselta) erivärisillä taustoilla, ja useampi samanaikaisesti havaittava väri voi sekoittua optisesti keskenään, muodostaen näin uusia värejä. (Ensenberger 2011, 33.; Albers 1975, 19, 32, 47.)



KUVA 2. Keskiharmaa näyttää erilaiselta eriväristen taustojen kanssa.

Samenväriset asiat yhdistetään toisiinsa, kun ne nähdään yhtä aikaa. Jos katsojalle esitetään vaikkapa joukko kolmioita ja ympyröitä, jossa kaksi eri väriä toistuu satunnaisesti eri muotojen kesken, yhdistyvät samenväriset asiat keskenään voimakkaammin kuin samanmuotoiset. Kuvan samenväriset elementit vetävät toisiaan puoleensa, ja niiden välinen yhteys voi olla joko negatiivinen tai positiivinen. (Bang 1991, 74, 76–77.)

2.4 Muoto ja koko

Erimuotoiset asiat nähdään eri tavoilla ja tulkitaan kontekstista riippuen eri asioiksi. Esimerkiksi tasasivuinen kolmio, jonka yksi sivu on vaakatasossa, koetaan tasapainoisena kuviona. Terävämpi kolmio on epämiellyttävämpi, matalampi kolmio staattisempi, ja epäsäännöllinen kolmio näyttää epätasapainoiselta (kuva 3). Pyöreät muodot koetaan helposti lähestyttävänä ja turvallisempina kuin kulmikkaat. Terävät kulmat assosioituvat epämiellyttävien asioiden, kuten kivun kanssa, kun taas pyöreät muodot ovat luonnollisempia, ja tuovat mieleen miellyttäviä asioita, kuten ihmisen vartalon muodon. (Bang 1991, 8–12, 70–71) Suurikokoiset elementit mielletään pienikokoisia vahvemiksi, ja mistä tahansa kuvaelementistä on helppoa tehdä vaikuttavampi tai huomaamattomampi yksinkertaisesti muuttamalla sen kokoa (em. 1991, 72).



KUVA 3. Erimuotoisia kolmioita.

Vaakatasossa olevat elementit mielletään pystysuorassa olevia elementtejä rauhallisemmiksi. Vaakatasossa ihminen on tasapainoisimmillaan, eikä vaakatasossa oleva esine uhkaa tipahtaa. Pystysuorat asiat taas ovat aktiivisempia, uhmaavat painovoimaa ja näyttävät kohoavan ylöspäin. (Bang 1991, 42–44.)

2.5 Linjat

Linjat ovat kenties kaikista voimakkain keino vaikuttaa sommitelmaan, ja sommitelman osien koostumien yhteen tapahtuukin juuri linjojen avulla. Linjat voivat olla voimakkaita, fyysisiä linjoja, kuten esimerkiksi aidan tai horisontin muodostamia, tai hienovaraisempia, pienempien elementtien muodostamia näennäisiä linjoja. (Ensenberger 2011, 85–86; Oja 1958, 204.)

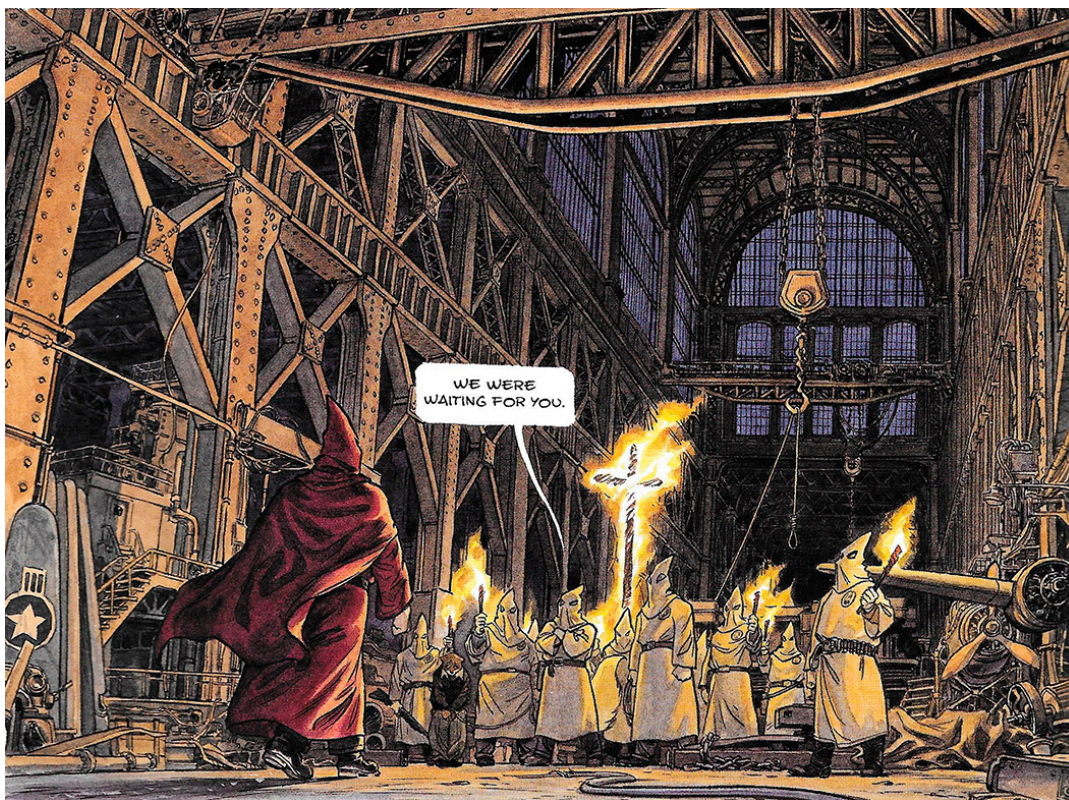
Linjat leikkaavat jossain vaiheessa väistämättä toisiaan, jolloin muodostuu yhtymiä. Hyvät yhtymät edesauttavat kuvan teemaa ja ohjaavat katsojan liikettä haluttuun suuntaan. Neutraalit yhtymät sulautuvat huomaamattomasti kuvaan. Huonot yhtymät rikkovat kuvan energiaa ja jatkuvuutta, ja luovat painopisteitä väärin paikkoihin. Lähes kaikissa kuvissa esiintyy reunayhtymiä, joissa kuvassa oleva kohde leikkaa kuvan reunojen kanssa, tai karkaa jopa niiden ulkopuolelle. Tällainen yhtymä voi olla hyvä tai huono, riippuen siitä millaista jännitettä sen halutaan luovan kuvaan. (Ensenberger 2011, 89–90.)

Vaakasuorat ja pystysuorat linjat mielletään rauhallisiksi. Vaakalinja kuvastaa lepoa ja tasaisuutta, pystysuora taas kohoamista tai asiayhteydestä riippuen putoamista. Jotta kuvasta ei tulisi liian rauhallinen, on vaak- ja pystylinjoja hyvä rikkoa asettelemalla niiden päälle elementtejä, jotka katkaisevat ne. Kaikista dynaamisimpia linjoja kuvassa ovat diagonaalilinjat eli vinot linjat. Ne luovat usein kuvaan voimakkaan syvyysvaikutelman. Oikein käytettynä diagonaalilinjat toimivat kuvassa yhdis-

tävänä tekijänä, sillä ne johdattavat katseen pysty- tai vaakalinjoja nopeammin haluttuun kohteeseen. Huonosti käytettynä diagonaalilinja saattaa johdattaa katsojan katseen pois kuvasta liian aikaisin. (Ensenberger 2011, 98–99; Oja 1958, 204, 208.)

2.6 Perspektiivi

Perspektiivi tarkoittaa sommittelussa kohteiden välistä suhdetta toisiinsa, ja sillä on tärkeä osa katsojan katseen suuntaamisessa haluttuun kohteeseen. Keskeisperspektiiviopin isänä pidetään italialaista kuvanveistäjää ja arkkitehtia Filippo Brunelleschia (1377 - 1446), joka luonnosteli useita rakennushankkeitaan uudella matemaattisella piirrostekniikalla, joskaan ei itse kirjoittanut perspektiiviopista sanaakaan. Hänen aikalaisensa alkoivat pian imitoida hänen tyyliään. (Seppä 2012, 35.) Keskeisperspektiivissä kuvassa on yksi pakopiste, jota kohti kaikki kuvassa olevat linjat kulkevat, kunnes lopulta kohtaavat pakopisteessä. Yhden pisteen perspektiivi on tehokas tapa kohdentaa tarkastelijan katse haluttuun kohtaan, sillä samaa pistettä kohti kulkevat linjat lähes pakottavat katseen pisteeseen, jota kohti kaikki muut visuaaliset elementit kallistuvat (kuva 4). (Seppä 2012, 35–56.) Tällaiset kuvat näyttävät usein lähes epäluonnollisilta, erityisesti jos kuva on täysin symmetrinen, vaikka silloin asetelmasta tulee helposti myös epäkiinnostava.



KUVA 4. Yhden pisteen perspektiivi tehokkaassa käytössä. (Guarnido, 2010.)

Kuvassa voi luonnollisesti olla myös useampia pakopisteitä. Esimerkiksi rakennuksen esittelemisen kuvassa kahdelta eri puolelta vaatii kaksi pakopistettä, ja kolmen pakopisteen kuvissa linjat näyttävät kaltevilta horisonttiviivaan nähden. Perspektiivi on tehokas väline kuvien suunnittelussa ja vaikuttaa myös siihen, miten katsoja suhteuttaa itsensä kuvassa olevaan kohteeseen. Jos kuvan tekijä haluaa esimerkiksi tarkastelijan katsovan kuvattavaa kohdetta alhaalta päin, mikä tekee tarkastelijan asemasta alisteisen kuvaan nähden, hän sijoittaa horisonttilinjan kuvan alapuoliskolle. Päinvastaisessa asetelmassa, jossa tarkastelija katselee kohdetta ylhäältä päin, asettuu horisonttilinja kuvan yläosaan, ja tarkastelija kokee voimistuvansa. (Seppä 2012, 36.)

Todellisessa maailmassa on kolme ulottuvuutta: syvyys, leveys ja korkeus. Kuva on lähes aina kaksiulotteinen esitys kolmiulotteisesta maailmasta, ja kuvan tekijän on luotava illuusio syvyyden ulottuvuudesta. (Ensenberger 2011, 50.) Scott McCloud kertoo kirjassaan *Making Comics* länsimaiseksi perspektiiviksi kutsumansa pakopisteperspektiivin lisäksi muista keinoista, joilla kuvaan saa luotua vaikutelman syvyydestä. Näitä keinoja ovat elementtien päällekkäisyys, kokoero, ilmaperspektiivistä johtuva kaukaisempien elementtien haalistuminen sekä elementin asema kuvassa. Käyttämällä näitä välineitä johdonmukaisesti voi kaikista minimalistisinkin kuva luoda uskottavan vaikutelman syvyydestä. (McCloud a 2006, 170–171.) Oikein käytettynä perspektiivi on voimakas sommittelun väline, joka pitää kunkin elementin paikallaan ja antaa toisille kohteille enemmän merkitystä kuin toisille (Ensenberger 2011, 50).

3 MAAILMAN RAKENTAMINEN

Vaikuttavan tarinan kertoakseen on tarinankertojan luotava uskottava, mukaansatempaava maailma, jossa tarina tapahtuu. Prosessia kutsutaan worldbuildingiksi, maailman rakentamiseksi. Jotkin tarinat vaativat ympärilleen yksityiskohtaisemman maailman kuin toiset, mutta tavoite on lopulta sama: saada katsoja tai kokija uskomaan, että luotu paikka voisi olla todellinen. Huolellisesti toteutettu maailma lisää katselukokemuksen immersiivisyyttä, eli katsojan voimakasta eläytymistä ja uppoutumista fiktiiviseen maailmaan. (Isbrucker 2016, viitattu 17.10.2017.)

Kiinnittämällä huomiota yksityiskohtiin niin hahmoissa kuin ympäristöissäkin, onnistuu fiktiivisen maailman tekijä luomaan illusion ympäristöstä, jossa pätevät samanlaiset luonnonlait kuin omassa maailmassamme. Esittämällä runsaasti yksityiskohtia tulee katsojalle alitajuinen tuntu, että päätarinan taustalla tapahtuu jatkuvasti jotain, mitä ei suoraan näytetä. Tämä lisää paikan ja tarinan immersiivisyyttä ja vähentää tuntua siitä, että tausta on pelkkä kulissi, jonka edessä hahmot liikkuvat. Luotuun maailmaan tulee syvyyttä, ja se tuntuu jatkuvan kuvaruudun ulkopuolelle. (Isbrucker 2016, viitattu 17.10.2017.)

Riippuen kuvan sommittelusta, sarjakuvan käsikirjoituksesta ja siitä, millaiseksi tapahtumapaikka piirretään, voi miljöö vahvistaa toivottua sanomaa ja tunnelmaa. Huolellisesti luotu maailma voi viestiä ja toimia yhtenä sarjakuvan hahmona siinä missä henkilöihahmotkin.

3.1 Paikan kirjoittaminen

Oli kyseessä mikä tahansa tarinankerronnan muoto, henkilöihahmot kirjoitetaan maailmaan. Are Nikkinen kertoo kirjassa Elokuvan runousoppia, kuinka elokuvassa tapahtumapaikat, kuten asunnot, kaupungit ja maisemat, ovat käsikirjoittajan työkaluja, joita hän käyttää omien tarkoituksensa mukaisesti. Kirjoittajan on tunnettava luomansa maailma tarkasti, aina pienimmistä yksityiskohdista suuriin kokonaisuuksiin. Elokuvalle on tyypillistä, että paikat vaihtuvat nopeassa tahdissa, eikä katsoja enää kiinnitä asiaan huomiota. Nopeilla paikanvaihdoksilla luodaan katsojan mieleen illusorinen tila, jossa hän itse kuvittelee ne paikat, joita ei näytetä. Nikkinen kertoo Juha Ruosman kirjoittaneen kirjassaan Elokuvadramaturgian salaisuudet näköalamuutosten luovan tunteen, että katsoja itse kuuluu elokuvan todellisuuteen. Elokuvantekijän tarkoituksena on saada katsoja usko-

maan, että luotu maailma on todellinen ja yhtenäinen. (Nikkinen 2007, 256.) Elokuvakäsikirjoittamisen periaatteita voi soveltaa myös sarjakuvan tekemiseen, sillä niiden kerrontakeinot ovat monella tasolla samanlaisia.

Nikkinen viittaa Eugene Valen klassiseen käsikirjoitusoppaaseen *The Technique of Screenplay Writing* kertoessaan paikan tuntomerkeistä, jotka vaikuttavat kerronnan sävyihin. Vale luonnehtii paikan tuntomerkkejä viidellä eri tavalla. Ensimmäinen vaikuttava tekijä on paikan tyyppi. Tyyppi vaikuttaa osin kerronnan tematiikkaan: erilaisiin paikkoihin sijoittuvissa tarinoissa käsitellään erilaisia asioita, ja eri paikat tuottavat erilaista toimintaa. Genret ovat usein voimakkaasti sidoksissa paikkaan, kuten sairaala- tai poliisisarjat. Toinen draaman maailmaan vaikuttava tekijä on paikan laatu, eli se, millaisia tilat ovat. Usein tapahtumapaikat korostavat tai symboloivat henkilöiden luonnetta, mutta paikan laadun ja henkilöhahmojen välille voi nostaa myös ristiriidan. Kolmas tekijä on paikan tarkoitus, eli sen olemassaolon syy ja se, mitä paikka edustaa. Esimerkiksi koti edustaa tarinoissa turvaa, ja kodissa uhatuksi tuleminen on usein trillereissä käytetty tehokeino. Neljäs tekijä on henkilöiden suhde paikkaan. Jokaisella hahmolla on jonkinlainen suhde tapahtumapaikkaan, mikä synnyttää heissä motiiveja, joista tarina ja juoni syntyvät. Paikan ja henkilön suhteen tulisi tukea draamaa mahdollisimman hyvin. Viides tekijä on paikkojen sijainti. On eri asia, sijoittuvatko paikat tuttuun vai täysin vieraaseen ympäristöön. Tarinan kirjoittajan on myös mietittävä, missä järjestyksessä paikat paljastetaan katsojalle. Kaikkia paikkoja ei kannata heti näyttää, vaan on mietittävä, mikä on draaman kannalta paras järjestys. (Nikkinen 2007, 257–258.)

Elokuvailmaisussa olennaista on merkitysten kerroksellisuus. Paikat voivat olla tapahtumapaikkojen lisäksi symboleita tai kuvata henkilön mielentiloja. Ennen kaikkea tila on konkreettinen tapahtumapaikka, mutta eri paikkojen tuottamia konnotaatioita eli miellelyhtymiä kannattaa hyödyntää kerronnassa. Mikäli paikka on yhdentekevä, ei katsojalle muodostu suhdetta tapahtumiin, ja paikka jää näin kerronnan ulkopuolelle. Paikka voi toimia psyykkisen, sosiaalisen tai eksistentiaalisen maailman symbolina tai symbolisesti kertoa, mistä tarinassa on kokonaisuudessaan kyse. Näiden tehtävien ohella paikka kuvastaa myös henkilöhahmojen sielunmaisemaa: eri tavoin esitetyt paikat heijastelevat eri tavoin henkilöiden tuntemuksia. (Nikkinen 2007, 258–259.)

3.2 Sanoista kuviksi

Sarjakuvan genrestä riippumatta taustatyö on tehtävä huolella. Lähdeaineiston käyttäminen sarjakuvaa tehdessä on suositeltavaa, jotta paikasta ja ajasta saadaan realistisen tuntuisia. Etenkin pidemmän sarjakuvan lukeminen ja myös työstäminen käyvät pitkäveteisiksi, jos se sisältää vain puhuvia päitä, mutta miljöötä ja tapahtumapaikkaa tarvitaan aina sarjakuvassa, oli se millainen tahansa. (Koskela 2016, 30.) Taustatyötä tekemällä voi tehdä eron geneerisen ja luonteikkaan paikan välillä, ja jopa äärimmäisen pelkistetyllä piirtotyylillä tehty sarjakuva voi taustatyön avulla luoda voimakasta tuntua paikasta. Sarjakuvan taustoista saa tehtyä todentuntuiset kohtelemalla niitä pelkkien taustojen sijasta ympäristöinä, joissa hahmot elävät ja toimivat. (McCloud a 2006, 178.)

Läsnäolon tunnetta voi entisestään vahvistaa piirtämällä kuviin realistisia yksityiskohtia. Parhaimmillaan ne eivät herätä lukijassa vain mielikuvaa tai muistoa siitä, miltä kyseinen asia todellisuudessa näyttää, vaan myös eri aistimuksista, kuten tunnosta, hajusta tai äänestä, mikä tukee lukijan kokemusta tutusta ympäristöstä. Jos sarjakuvaruudussa ei ole puhekuplaa, on ruutu vapaa puhekuplan luomasta ajallisesta kestosta. Silloin ruutu ei ”pääty” yhtä selkeästi kuin puhekuplallinen ruutu, mikä voi yhdessä yksityiskohtien ja ruuturajojen ulkopuolelle leviämisen kanssa tehdä ruudusta viipyilevän, ja saada sen tunnelman jatkumaan jopa koko sivun läpi. Hiljaiset ruudut antavat lukijalle mahdollisuuden päästä hetkeksi pois juonen ja dialogin kyydistä ja tutkailla piirrettyä maailmaa tarkemmin sen sijaan, että se sivuutettaisiin pelkkänä taustakulissina. (McCloud a 2006, 164–165.)

Sarjakuvan taustat piirretään usein hieman erilaisella viivalla kuin hahmot, mikä helpottaa näiden kahden erottamista toisistaan. Hahmon piirtämisessä käytettyjen viivojen tarkoituksena on herättää lukijassa samastumisen tunne: lukija voi kokea myötäelävänsä hahmon kanssa ja jakavansa tämän kohtalon. Taustassa käytettävä viiva puolestaan herättää lukijassa mielikuvia siitä, miltä ympäristö, esimerkiksi hahmon takana oleva tiiliseinä, tuntuu, tuoksuu, kuulostaa, maistuu ja niin edelleen. Vaikka ero hahmojen ja ympäristöjen piirtotyylin välillä ei olisi suuri, on eroavaisuuksia usein silti nähtävillä. Joissakin sarjakuvissa taiteilija voi tietoisesti käyttää täysin toisistaan poikkeavia tyylejä hahmojen ja taustojen piirtämiseen korostaakseen näiden välistä eroa. McCloud kirjoittaa: ”One set of lines to see. Another set of lines to be.” (McCloud a 2006, 182.)

3.3 Paikan esitleminen

Sarjakuvissa, erityisesti sellaisissa joissa miljöönäyttelee suurta roolia tai jossa siirrytään useasti paikasta toiseen, on mielekästä esitellä tapahtumapaikka tai -paikat huolellisesti. Avauskuva on sarjakuvassa pitkänomainen, usein koko sivun levyinen kuva, jota käytetään, kun esitellään lukijalle sarjakuvan tapahtumaympäristö. Avauskuvaa voidaan käyttää vahvistamaan lukijan läsnäolon tunnetta, sen sijaan että lukija kokisi vain katsovansa kuvaa. Yksityiskohtainen avauskuva luo voimakkaan tunteen paikallaolosta. Avauskuva voi olla myös osittain tai täysin ruuturajaton, eli jatkoa piirtoalueen ulkopuolelle, jolloin lukijan kokemus paikallaolosta vahvistuu entisestään. Tämä johtuu kenties siitä, että sarjakuvaruutua on totuttu vertaamaan ikkunaruuuun, ja kun ruuturajoja ei ole, pääsee lukija kurkistamaan ikkunan ulkopuolelle. (McCloud a 2006, 160–164.)

Avauskuva ei aina rajoitu vain yhteen ruutuun. Erityisesti japanilaisissa, mutta nykyään enenevässä määrin myös länsimaisissa sarjakuvissa, avauskuvat on usein jaoteltu pienempiin ruutuihin ja saatavat jatkoa jopa usean sivun ajan. Tällöin lukija kokoaa kohtauksen valmiiksi hänelle annetuista palasista vasta mielessään. Usean ruudun avauskuvien ja -kohtausten kautta sarjakuvan maailma koetaan samalla tavalla kuin todellinen maailma: lukija voi kääntää katseensa haluamaansa suuntaan ja tarkastella välillä pienempiä, välillä suurempia yksityiskohtia. Tällaiset kohtaukset tuntuvat itse koetuilta ja vahvistavat sarjakuvan immersiota ja tuntemusta siitä, että lukija itse kulkee paikan läpi. Useaan ruutuun jaettu kohtausta auttaa tekijää luomaan sarjakuvaan halutun kaltaista tunnelmaa, mikä on kaikissa tarinankerronnan muodoissa aikaa vievä prosessi. (McCloud a 2006, 166–167.)

3.4 Ruudun luonne

Ruutua käytetään sarjakuvissa ensisijaisesti esittämään tiivistetysti tietty hetki tarinasta, mutta ruuturajoja voi käyttää myös sarjakuvan sanattomaan viestintään. Eri muotoiset ruuturajat viestivät eri tavalla. Esimerkiksi aaltoilevalla tai kumpuilevalla viivalla piirretty ruutu sisältää usein menneisyyteen sijoittuvia tapahtumia tai jonkin hahmon ajatuksia, ja teräväreunainen ruutu voi kuvastaa vaikkapa voimakasta tunnetilaa tai ääntä. Ruuturajojen ulkopuolelle jatkuvat elementit, usein sarjakuvan hahmot, lisäävät toiminnan voimakkuutta. Ruuturaja voi olla myös itsessään osa miljöötä. Esimerkiksi oviaukko tai ikkuna voi muodostaa ruudun ja viestiä lukijalle hahmon olevan suljettuna suuren tilan sisällä olevaan pienempään tilaan (kuva 5). (Eisner 1985, 41–47.)



KUVA 5. Oviaukko muodostaa näennäisen ruudun. (Eisner, 1985.)

Ympäristöstä muodostuvilla ruuduilla voi myös luoda sarjakuvaan mielenkiintoisia, piilotettuja merkityksiä rivien väliin. Sen lisäksi että ruutu ruudun sisällä auttaa esittämään kuvattavat kohteet yhtenäisemmin ja luo kuvaan järjestystä, se voi korostaa kuvassa esitettävien konkreettisten tai abstraktien asioiden eroavaisuutta, esimerkiksi vapautta vs. vankeutta, tai henkilöhaamon tukalaa tilannetta. (Bond 2016, viitattu 20.10.2017.) Yleisiä kehyslementtejä ovat esimerkiksi ikkunat, oviaukot tai muut arkkitehtoniset rakenteet tai luonnonmuodostelmat, kuten oksat tai kalliot. Erityisesti tummat kehukset toimivat hyvin katseen ohjaajana, sillä silmä ohittaa helposti kuvan varjoiset alueet. Hyvin käytetyn kehysten luoma efekti on hienovarainen ja lisää kuvan kiinnostavuutta, syvyysvaikutelmaa ja hallitsevuutta. (Ensenberger 2011, 93-94.)

Ruudun muodolla on suora vaikutus myös kuvan kestoan. Sarjakuvassa aika- ja tilaulottuvuus yhdistyvät lähes saumattomasti, joten leveyssuunnassa pidempi ruutu ikään kuin kestää pidempään kuin lyhyt ruutu, joka sisältää saman asian. Myös poistamalla ruuturajat kokonaan voi ruudun kesto pidentää. Sanattomat ruudut, jotka eivät millään tavalla viittaa ruudun ajalliseen kestoan, tuntuvat myös pidemmiltä ja voivat määrittää myös seuraavien ruutujen tunnelman. (McCloud b 1993, 100–104.) Pidemmät ruudut houkuttelevat katsojaa tarkastelemaan ruutuja kauemmin ja täten kiinnittämään myös enemmän huomiota taustan yksityiskohtiin.

Sarjakuvassa voi ajatella olevan kahdenlaisia ruutuja: varsinaisten sarjakuvaruutujen lisäksi itse sivua voi pitää ruutuna, joka sisältää pienempiä ruutuja, joiden sisällä tarina etenee. Ruutujen asetelussa sivulle pätevät samat sommittelun säännöt kuin yksittäisen kuvan muodostamisessakin. Länsimaisen lukijan katse etenee lukusuunnan mukaisesti vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas, ja hyvin usein on mielekästä asetella ruudut sivulle tätä sääntöä noudattaen. Sarjakuva on kuitenkin

esimerkiksi elokuvasta poikkeava kerrontamuoto siinä mielessä, että lukija pystyy vaivatta palaamaan ruuduissa taaksepäin tai katsomaan sivun viimeistä ruutua ennen ensimmäistä. Toisinaan kerronnan mielenkiintoisuutta voi lisätä esittämällä yhdellä sivulla eri ajoissa tai paikoissa tapahtuvia asioita yhtä aikaa, esimerkiksi kuljettamalla yhtä ruutujonoa pystysuoraan sivun yläreunasta alareunaan, tai jopa hylätä kokonaan järjestelmällisesti etenevän kerronnan ja antaa lukijan päättää itse, missä järjestyksessä hän lukee ruudut. (Eisner 1985, 40–41; McCloud a 1993, 102-106.)

4 KYSELY

Oma lähestymistapani ja näkemykseni miljöösuunnitteluun vaikuttavat väistämättä tutkielmaan, joten on tärkeää saada tietooni myös toisenlaisia näkemyksiä asiasta. Tutkielman vakuuttavuuden puolesta on tarpeellista selvittää, kuinka eri tasoiset alan ammattilaiset ja harrastajat suhtautuvat miljöösuunnitteluun, mutta myös henkilökohtainen kiinnostukseni ja tiedonhaluni ovat suorittamani kyselyn taustalla. Lisäksi haluan tietää, kuinka valitsemani henkilöt tulkitsevat heille esittämääni kahta avauskuvaa. Toinen on alkuperäisessä opinnäytetyösarjakuvassani esiintynyt ruutu uudelleen piirrettynä, ja toinen kokonaan uudelleen luotu miljöö, jonka loin oppimani perusteella dynaamisemmaksi ja kompositioltaan vahvemmaksi.

4.1 Kyselytutkimuksen suunnittelu

Käytin tutkimusmenetelmänäni laadullista eli kvalitatiivista menetelmää. Alun perin ajatukseni oli suorittaa teemahaastattelu, mutta totesin lopulta kyselyn olevan tehokkaampi ja sopivampi tutkimustapa, niin ajankäytöllisesti kuin kysymysten asettelun kannalta. Survey-tyyppisessä kyselyssä kohdehenkilöt muodostavat näytteen eli otannan tietyistä perusjoukosta, ja kysymykset esitetään heille standardoidusti eli samalla tavalla jokaisella vastaajalle. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2008, 188.) Tässä tapauksessa perusjoukko koostui sarjakuvia ja/tai kuvituksia työhönsä tai harrastukseensa tekevästä ihmisistä.

Tein tutkielmaa varten kyselytutkimuksen, johon valitsin otannaksi noin kymmenen ihmisen joukon. Otanta koostui eri tavoilla kuvitusten ja sarjakuvien kanssa työskentelevistä ihmisistä: sarjakuvataiteilijoiden lisäksi lähetin kyselyn mm. graafikolle, kuvakäsikirjoittajalle, kuvataiteen opettajalle ja alan harrastajille. Muutamia alun henkilötietoja lukuun ottamatta kaikki kysymykset olivat avoimia, eli en antanut kyselyyn osallistujille valmiita vastauksia. Kyselytutkimus palveli parhaiten tutkielmaani, sillä valmiiksi olemassa olevaa kvantitatiivista eli määrällistä vastausta ei kysymyksiini löydy.

4.2 Kyselyn toteutus

Kyselyn tarkoituksena oli selvittää, kuinka alan ammattilaiset ja harrastajat lähestyvät miljöösuunnittelua sarjakuvissa ja kuvituksessa, niin kuluttajana kuin tekijänäkin. Henkilökohtaisen lähestymistavan lisäksi esitin kyselyyn osallistuville kaksi piirtämääni kuvaa, joista toinen on alkuperäinen opinnäytetyöni produktion eli Majakka-sarjakuvan tapahtumapaikan esittelykuva. Piirsin kuvasta uusitun version, joka pohjautuu tarkasti alkuperäiseen luonnokseen ja valmiiseen sarjakuvasivuun. Uusiksi piirtäminen oli tarpeellista, sillä lisäksi piirsin tapahtumapaikasta myös kokonaan uuden version, ja kahden vuoden aikana tapahtunut väistämätön taitojeni kehitys ei saanut vaikuttaa kuvien tulkintaan. Uuden kuvan tarkoitus on poiketa tunnelmaltaan ja kompositioltaan alkuperäisestä kuvasta niin, että miljöö palvelee paremmin tehtäväänsä tarinankerrontaa tukevana tapahtumapaikkana, ja jotta paikan luoma tunnelma olisi halutunlainen. Nykyisellään miljöö on rauhallinen ja tasainen, ja uuteen kuvaan halusin luoda enemmän jännitteisyyttä ja epätasapainoa. Esitin vastajille kysymyksiä kuvista: millainen tunnelma kuvissa on, onko jompikumpi kuvista miellyttävämpi katsoa kuin toinen, ja jos näin on, miksi. Kehotin heitä luottamaan ensivaikutelmaansa ja kerroin, ettei vääriä vastauksia ole.

Lähetin kyselyn valitsemilleni osallistujille henkilökohtaisesti, joko sähköpostitse tai muun sopivan viestintäkanavan kautta. Selitin saateviesteissä, mihin kysely liittyy ja kuinka kauan aikaa vastamiseen on varattu. Sain vastaukset usein jo saman päivän sisällä kyselyn lähettämisestä. Suurin osa vastanneista kommentoi kyselyä minulle myös henkilökohtaisesti, ja kaikki saamani palaute oli rakentavaa ja positiivista. Vastaukset esitän anonymisti.

4.3 Kyselyn rakenne ja tulokset

Kyselyyn vastasi seitsemän kahdeksasta valitusta henkilöstä, eli vastausprosentti oli 87,5 %. Esitin kyselyssä seuraavat kysymykset:

Henkilötiedot

Nimi (ei julkaista tutkielmassa)

Ikä

Koulutustausta

Ammatti

Kuvavertailu

1. Minkälainen tunnelma välittyi ensimmäisestä kuvasta?
2. Minkälainen tunnelma välittyi toisesta kuvasta?
3. Onko jompikumpi kuvista kiinnostavampi? Miksi / miksi ei?

Oma lähestymistapasi

1. Minkälainen rooli taustalla tai miljööllä on sarjakuvassa / kuvituksessa?
2. Kuinka paljon kiinnität huomiota taustaan tai miljööseen katsellessasi sarjakuvaa / kuvitusta?
3. Kuinka paljon kiinnität huomiota taustaan tai miljööseen suunnitellessasi sarjakuvaa / kuvitusta?
4. Teetkö taustatyötä miljöötä suunnitellessasi? Millaista?
5. Muita ajatuksia sarjakuvasta / kuvituksesta

Vastanneista viisi oli 18–30-vuotiaita, yksi 51–60-vuotias ja yksi yli 60-vuotias. Viidellä vastanneella on taustallaan alempi ammattikorkeakoulututkinto, ja kahdella vastanneella ylioppilas- tai ammattikoulututkinto. Vastanneista kolme opiskeli tutkimuksen tekoaikana. Loput vastanneista työskentelevät sarjakuvien tai kuvitusten parissa, ja ammateiksi ilmoitettiin graafinen suunnittelija, sarjakuvaopettaja evp, storyboard artist sekä yhdistelmä sarjakuvataiteilija, kuvittaja, graafinen suunnittelija.

4.3.1 Kuvavertailu

Kyselyn toisen osan alussa pyysin vastaajia vertailemaan ja kertomaan vaikutelmiaan heille esittämistäni kuvista, jotka löytyvät suurikokoisempina tutkielman liitteistä (liitteet 3 ja 4). Ensimmäisenä esitin vastaajille kuvan, jonka olin piirtänyt vuonna 2016 opinnäytetyöni produktio-osuuteen eli Majakka-sarjakuvaan, jossa se toimi miljöön esittelykuvana. Kuva herätti useissa vastanneissa tunteen rauhallisuudesta ja huolettomuudesta, ja maisema koettiin avoimeksi, turvalliseksi ja helposti lähestyttäväksi. Yksi vastannut koki kuvan kylmäköksi ja autioksi. Kaksi vastannutta kuvailivat säätilaa. Ensimmäisessä vastauksessa säätila koettiin syksyisenä, viileänä ja tuulisena, toisessa lämpimänä, mutta viileän tuulisena. Myös sana suomenruotsalainen esiintyi yhdessä vastauksessa.

Toiseen kuvaan halusin luoda enemmän liikettä ja korostaa majakan korkeutta vaihtelevimmilla pinnanmuodoilla. Useat vastanneet kokivat toisen kuvan ensimmäiseen verrattuna yksinäisempänä ja eristäytyneempänä. Toisen kuvan saari koettiin ryhdikkäämpänä, mutta myös uhkaavampana ja painostavampana, ja korkeuserot loivat kuvaan painetta ja ahtautta. Majakan sanottiin muistuttavan linnaketta ja olevan edellisen kuvan majakkaa sarjakuvamaisempi. Majakka koettiin myös hieman aavemaiseksi, sillä se näytti vanhemmalta kuin aiemmassa kuvassa. Säätilaa kuvaili jälleen kaksi vastannutta. Ensimmäisen vastanneen mielestä kuvassa on pilvistä päätellen kesikesä, ja toisen vastanneen mielestä on nousemassa myrsky. Yksi vastannut kuvaili toista kuvaa ensimmäistä kiinnostavamaksi.

Pyysin seuraavaksi vastaajia kertomaan, oliko jompikumpi kuvista kiinnostavampi, ja perustelemaan vastaustaan. Yli puolet vastanneista oli selkeästi sitä mieltä, että toinen kuva on mielenkiintoisempi. Perusteluina olivat kuvan parempi tekninen laatu, miellyttävämpi ulkonäkö, korkeuseroilla luotu parempi kompositio ja siitä johtuva majakan merkityksen lisääntyminen, jyrkemmistä pinnanmuodoista syntynyt dramatiikka sekä luotaantyöntävyys, joka houkuttelee tutkimaan ympäristöä tarkemmin. Yhden vastanneen mielestä kuvat olivat yhtä kiinnostavia, ja kummankin ympärille pystyi heti kuvittelemaan luonteeltaan erilaiset tarinat. Yksi vastannut totesi näkevänsä ensimmäisestä kuvasta paremmin paikan eläväisen historian, ja vieroksuvansa alemman kuvan viihteellistä draamaattisuutta. Yhden vastanneen mielestä toinen kuva oli visuaalisesti miellyttävämpi, mutta ensimmäinen kuva oli liikkuvaisempi ja luonteikkaampi, ja sen majakka oli mystisempi. Yleisesti mielenkiintoisemmaksi koettiin toinen kuva.

4.3.2 Miljööön rooli sarjakuvassa / kuvituksessa

Kyselyn toisessa osassa pyysin vastanneita kertomaan heidän henkilökohtaisista lähestymistavoistaan kuvitusten ja/tai sarjakuvien miljöösuunnitteluun ja tarkasteluun. Ensimmäisessä kohdassa kysyin, minkälainen rooli vastanneiden mielestä taustalla tai miljööllä on sarjakuvassa tai kuvituksessa. Osa vastanneista oli sitä mieltä, että rooli on riippuvainen siitä, millaisesta sarjakuvasta on kyse. Yksi vastannut totesi, että esimerkiksi lyhyissä strippimuotoisissa sarjakuvissa taustan merkitys ei välttämättä ole suuri, kun taas pidempään juonelliseen sarjakuvaan luotu hyvin toteutettu tausta voi vaikuttaa tarinaan huomattavasti. Myös yksittäisten sarjakuvaruutujen taustan tarpeellisuus vaihtelee, ja erään vastanneen mukaan vain esittelykuvissa taustan rooli on tärkeä, ja muissa ruuduissa tausta voi olla viitteellinen tai jopa olematon.

Useamman vastanneen mielestä sarjakuvan ja kuvituksen taustalla on tärkeä rooli tarinankerronnassa, sillä se antaa tarinalle kulissit ja kertoo, milloin ja missä tapahtumat sijaitsevat. Esimerkiksi realistisen tai historiallisen sarjakuvan miljööön tulisi yhden vastaajan mielestä olla yksityiskohtainen ja objektiivinen, jolloin se tukee tarinankerrontaa. Taustan todettiin myös aina olevan vaikutuksessa siinä esiintyvän kohteen kanssa, jolloin sen merkitys on hyvin tärkeä. Eräs vastaaja totesi, että miljöö ei välttämättä ole tärkeä, mikäli tarinankerronta on tarpeeksi hyvää. Tällöin liian yksityiskohtainen miljöö voi jopa tehdä lukemisen raskaaksi. Toisaalta jos miljöö on selvästi osa tarinankerrontaa ja on loppuun asti mietittyä ja toteutettua, voi ontuvakin tarinankerronta saada paljon anteeksi. Yksi vastannut kertoi mielenkiintoisella tavalla kokevansa sarjakuvan tapahtuman pienimpänä yksikkönä: ”Linnun lento on tapahtuma, puu on tapahtuma, puhe on tapahtuma”. Sarjakuva kertoo tarinaa siis tapahtumin ja miljöö osallistuu tarinankerrontaan, mutta sitä ei ole välttämätöntä esittää joka ruudussa. Vastaaja antoi esimerkin sarjakuvasta, jossa taustalle oli piirretty ovi vasta, kun joku astui siitä sisään. Hän myös totesi sarjakuvan muistuttavan parhaimmillaan kerrontatavaltaan teatteria enemmän kuin mitään muuta kerrontataiteen muotoa.

4.3.3 Miljööseen kiinnitettävä huomio

Seuraavaksi kysyin, kuinka paljon huomiota vastaajat kiinnittävät miljööseen sarjakuvaa tai kuvitusta katsellessaan. Vastaukset vaihtelivat runsaasti. Osa vastasi kiinnittävänsä huomiota taustaan paljon, ja ympäristöä luonteikkaasti käyttävä kuvakerronta koettiin viihtyisäksi. Eräs vastannut sa-

noi kiinnittävänsä taustaan vain vähän huomiota, mutta totesi taustan kuitenkin vaikuttavan lukutaapaansa ja sarjakuvan tunnelmaan puolitedostamattomasti. Kaksi vastaajaa luki taustat osaksi kokonaisuutta. Toinen kertoi kiinnittävänsä taustoihin lähes yhtä paljon huomiota kuin hahmoihin, sillä miljöö vaikuttaa alitajuisesti siihen, miten henkilöhahmot koetaan. Tausta kertoo myös sarjakuvan tai kuvituksen maailmasta epäsuorasti. Ihannetapauksessa kuvan pääkohde ei ole sitä ympäröivää miljöötä tärkeämpi, vaan ne toimivat toisiaan ruokkivina tarinankerronnan komponentteina.

Toinen kysymys koski vastaajien miljööseen kiinnittämää huomiota heidän suunnitellessaan sitä. Jälleen kerran vastaukset vaihtelivat paljon. Muutama vastaaja kertoi käyttävänsä paljon aikaa miljöösuunnitteluun. Yksi vastaaja kertoi tekevänsä usein tunnepitoisia ihmissuhteita käsitteleviä sarjakuvia, ja haluavansa koko sivun ja ruudun vahvistavan haluttua vaikutelmaa tai viestiä. Tuolloin varsinainen miljöö jää usein piirtämättä ja korvautuu esimerkiksi symboliikalla, joka välittää halutun viestin hahmoja ympäröivää todellisuutta paremmin. Eräs vastaaja, joka tekee työkseen storyboardia animaatioon, kertoi kiinnittävänsä miljööseen hyvin paljon huomiota, sillä hänen työtään seuraavat tuotantovaiheet nojaavat pitkälti siihen, mitä storyboardissa sanellaan. Tällöin ympäristön tulee olemassaolon lisäksi palvella tarinaa, ilmapiiriä sekä tuotannon rajoituksia. Osa vastanneista sanoi käyttävänsä miljöösuunnitteluun aikaa vaihtelevasti tarpeen ja käytettävissä olevan ajan mukaan, ja erityisesti historiallisissa sarjakuvissa suunnitteluprosessi on tärkeää tarinan uskottavuuden kannalta. Yksi vastaaja sanoi, ettei kiinnitä miljööseen juuri lainkaan huomiota, sillä kyllästyy piirtämiseen nopeasti ja kokee olevansa heikko tarinankertoja.

Seuraavaksi kysyin, tekevätkö vastaajat taustatyötä miljöötä suunnitellessaan, ja jos näin on, milaista. Suurin osa kertoi tekevänsä taustatyötä vaihtelevissa määrin. Yksi vastaaja sanoi suunnittelevansa toisinaan konsepteja siitä, minkälaisessa talossa, huoneessa tai yhteiskunnassa jokin hahmo elää, mutta totesi miljöön usein syntyvän tarinan eri elementtien kautta luonnostaan ilman erillistä suunnittelutyötä. Kaksi vastannutta kertoi käyttävänsä referenssimateriaalia: ensimmäinen kertoi tekevänsä luonnoksia ja ottavansa valokuvia kohteista, toinen tutkivansa rakenteita ja esineitä saadakseen ne oikean näköisiksi. Storyboardia työkseen tekevä vastaaja kertoi aikataulun salliessa ja tuotannon puitteissa tekevänsä aina taustatyötä miljöötä suunnittelemaan. Valmiissa tuotannossa hän kertoi käyttävänsä jo olemassa olevia resursseja, ja mikäli miljöö on vielä suunnittelemaan, tekevänsä tutkimustyötä mm. katsomalla aiheeseen liittyviä elokuvia ja tarkastelemalla muiden taiteilijoiden töitä. Ajan salliessa hän sanoi myös luonnostelevansa esimerkiksi esineitä ja tapahtumapaikkoja.

Lopuksi annoin vastaajien vielä kertoa vapaasti sarjakuvista tai kuvituksista, ja sain neljä vastausta. Yksi vastannut oli sitä mieltä, että parhaita sarjakuvia ei ole vielä nähty, ja kannusti tuottamaan kokeellisempia sarjakuvia, joihin on liitetty vuorovaikutusta, ääntä ja liikettä. Toinen tiivisti koko kyselyn toteamalla taustan tärkeyden riippuvan sarjan tyyllilajista, kerronnan dynamiikasta tarinan kyseisessä kohdassa sekä siitä, onko kyseessä maisema- vai lähikuva. Kolmas vastannut totesi, että vaikka sarjallisessa kuvakerronnassa on helppoa jättäytyä ns. ”puhuvat päät” -linjalle, on kuvakerronnan perusasia ymmärtää pääkohteen ja sitä ympäröivän miljöö suhde. Vastannut totesi: ”Kuvan viesti voi muuttua täysin riippuen siitä millä sen keskipisteen ’kehystää’, ja tajusipa yleisö sitä tai ei, nämä visuaalisesti koodatut viestit muokkaavat heidän käsitystään kuvasta ja suhtautumistaan siihen, joko tietoisesti tai alitajuntaisesti.” Miljöö on hänen mukaansa tärkeä tarinankerronnan työkalu, jolla hallitaan katsojan reaktioita ja emotionaalista tulkintaa, ja jota ei pidä aliarvioida. Neljäs vastaus kuului: ”JEE! SARJIXET JA KUVITUKSET BEST!!!”, mitä tuskin tarvitsee ryhtyä avaamaan.

4.3.4 Yhteenveto

Suurin osa kyselyyn vastanneista piti kuvavertailussa esittämistäni kuvista toista kuvaa mielenkiintoisempana ja sommitelmallisesti vahvempana. Tämä osoittaa, että minun onnistui oppimani perusteella luoda toimivampi ympäristö sarjakuvaani. Lisäksi kaikki vastaajat olivat sitä mieltä, että miljöösuunnittelulla on tärkeä rooli kuvallisessa tarinankerronnassa, sillä parhaimmillaan se tuo tarinaan alitajuisesti luettavia merkityksiä ja vaikuttaa siihen, kuinka lukija kokee tapahtumat. Hyvin luotu tapahtumapaikka tukee tarinankerrontaa ja voi jopa pelastaa huonosti kerrotun tarinan. Yksityiskohtaisen taustan piirtäminen jokaiseen kuvaan ei ole välttämätöntä, vaan se on tarpeen lähinnä miljööä esitellessä, mutta huolella tehty tausta lisää tarinan mielenkiintoisuutta ja uskottavuutta sekä houkuttelee katsomaan yksittäisiä kuvia pidempään.

5 POHDINTA

Opinnäytetyöni tavoitteena oli löytää vastaus kysymykseen ”kuinka sarjakuvaan luodaan tarinan-kerrontaa tukeva miljöö”, sekä luoda opitun pohjalta uusi, vahvempi miljöö opinnäytetyöni produk-tio-osuuteen. Lähdin etsimään vastausta kysymykseen tutkimalla laadukkaita sarjakuvanteko-op-paita, mutta hyödynsin työssä myös muita visuaalisen alan tietoteoksia, sillä samat perussäännöt pätevät kaikissa kuvallisen tarinankerronnan muodoissa ja laajemmin ajateltuna myös kaikessa kuvallisessa viestinnässä. Yksittäin miljöösuunnitteluun keskittyvää ohjeistusta ei oman tiedonha-kuni mukaan löydy, vaikka kyseinen tarinankerronnan osa-alue onkin tutkielmani tulosten perus-teella tärkeä.

Saavutin mielestäni tutkielmalle asettamani tavoitteet erinomaisesti. Sain koottua tietopohjaan kat-tavasti hyödyllistä tietoa miljöösuunnittelua varten, ja kyselytutkimukseen päätyminen tiedonkeruu-menetelmänä oli mielestäni ajankäytöllisesti paras ja tutkielmaa parhaiten palveleva ratkaisu. Vas-taajia oli seitsemän, minkä arvelin aluksi olevan turhan pieni otanta, mutta lopulta sain vastanneilta hyviä ja kattavia vastauksia, ja olen tyytyväinen lopputulokseen. Oli todella hyvä, että otin kyselyyn mukaan niin sarjakuva-alan pitkäaikaisia ammattilaisia kuin harrastajiaakin, mutta myös yhden elo-kuva-alalla työskentelevän henkilön, sillä tällä tavoin sain pienehköstä otannasta huolimatta kyse-lyyn vastauksia virkistävästi eri näkökulmista, mikä lisää kyselyn arvoa. Kyselystä saamani vas-taukset osoittivat myös, että ymmärrykseni kompositiosta ja miljöösuunnittelusta on kirjoituspro-cessin aikana kasvanut, sillä suurin osa vastanneista piti uudempaa, kyselyä varten luomaani ku-vaa monelta osin alkuperäistä kuvaa parempana. Kyselystä kävi selväksi myös, että miljöösuun-nittelua pidetään tärkeänä osana kuvallista tarinankerrontaa.

Käytin tutkielman tietopohjana sarjakuvaoppaiden lisäksi lähinnä kuvanmuodostamisen tietoteok-sia, ja jätin käsikirjoittamisen vähäisemmälle huomiolle. Jälkeenpäin ajateltuna olisin voinut paneu-tua käsikirjoitusprosessin tutkimiseen syvemmin, sillä miljöö syntyy hyvin usein nimenomaan pal-velemaan tarinaa. Luonnollisesti prosessi voi tapahtua myös toisin päin, jolloin mielenkiintoinen tapahtumapaikka synnyttää tarinan. Käsikirjoittamisen jättäminen pois tutkielmasta kuitenkin mah-dollisti syventymisen miljöösuunnittelun visuaaliseen puoleen, mikä tutkielmani tarkoitus olikin, ja se jättää myös oivallisen tilaisuuden jatkotutkimuksen tekemiselle.

Kirjoitusprosessi jakautui muutamalle vuodelle, ja työkiireiden takia olin välillä jopa kuukausien ajan kirjoittamatta tutkielmaa lainkaan. Oli tärkeää ymmärtää, milloin omat voimavarat riittivät kirjoittamiseen, sillä luonnollisesti halusin panostaa tutkielmaan. Apua ja vertaistukea oli aina tarvittaessa saatavilla. Työ eteni sykäyksittäin, ja joka kerta kun ryhdyin kirjoittamaan, tekstiä syntyi hyvää taitia, eikä työskentely ollut missään vaiheessa epämiellyttävää tai vaikeaa. Varsinkin loppuvaiheen viimeinen rutistus eteni todella vauhdikkaasti, ja viimeisen kirjoitusviikon aikana syntyi suurin osa tutkimusosuudesta.

Tekemästäni työstä tulee olemaan minulle hyötyä jatkossakin, sillä tulen hyvin todennäköisesti piirtämään uudestaan ainakin osan produktiona tekemäni Majakka-sarjakuvan sivuista, mutta jopa koko teoksen uudelleenpiirtäminen on mahdollista. Uusia sarjakuvia ja kuvituksia tulen tekemään taatusti jatkossakin. Oppimani perusteella osaan nyt paitsi luoda toimivampia tapahtumapaikkoja sarjakuviin ja kuvituksiin, myös käyttää sommittelun eri osa-alueita paremmin hyväkseni kuvallisen tarinankerronnan eri muodoissa.

Opinnäytetyö vaikutti kokonaisuutena minuun positiivisesti, ja olen kehittynyt taidoissani ammattimaisempaan suuntaan. Vaikka produktion ja tutkielman valmistumisen välissä on ehtinyt vierähtää kaksi vuotta, on tutkielman aihe kuitenkin suoraan yhteydessä produktiooni ja siinä oleviin ongelmiin. Halusin nimenomaan kehittää taitojani miljöösuunnittelun osalta, sillä olen aina kokenut sen olevan yksi heikoimmista osaamisalueistani kuvittajana ja sarjakuvantekijänä. Lähestymistapani ja ymmärrykseni miljöösuunnittelusta ja komposition hallinnasta on kehittynyt parempaan suuntaan, mutta olen vahvistunut myös yleisesti visuaalisena suunnittelijana, sillä kaikkea tutkielmaa tehdessä oppimaani voi hyödyntää käytännössä missä tahansa yhteydessä alan parissa.

LÄHTEET

Bang, Molly 1991. Picture This: How Pictures Work. Boston: Little, Brown and Company.

Albers, Josef 1975. Värien vuorovaikutus. New Haven ja Lontoo: Yale University Press.

Briggs, David 2014. The Dimensions of Colour. Viitattu 17.9.2017.

<<http://www.huevaluechroma.com/036.php>>

Eisner, Will 1985. Comics and Sequential Art. Florida, Poorhouse Press.

Ensenberger, Peter 2012. Etsimessä: Sommittelu. Jyväskylä: Sanoma Pro Oy, Docendo-tuotteet.

Hirsjärvi, Sirkka, Remes, Pirkko, Sajavaara, Paula 2008. Tutki ja kirjoita. 13. –14. osin uudistettu painos. Helsinki: Tammi.

Isbrucker, Asher 2016. The Immersive Realism of Studio Ghibli. Viitattu 17.10.2017.

<<https://www.youtube.com/watch?v=v6Q6y4-qKac>>

Koskela, Ilpo 2016. Uusi sarjakuvantekijän oppikirja. Helsinki: Arktinen Banaani.

McCloud, Scott a. 2006. Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels. New York: HarperCollins Publishers.

McCloud, Scott b. 1993. Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperCollins Publishers.

Nikkinen, Are 2007. Aika ja paikka. Teoksessa Anders Vacklin, Janne Rosenvall & Are Nikkinen (toim.) Elokuvan runousoppia. Helsinki: Like.

Oja, Onni 1957. Piirtämisen taito. Porvoo: WSOY.

Seppä, Anita 2012. Kuvien tulkinta. Helsinki: Gaudeamus.

LIITTEET

KYSELYLOMAKE

LIITE 1

Kysely opinnäytetyön tutkielmaa varten

Tämä kysely on osa Oulun ammattikorkeakoulussa tekemäni opinnäytetyöni tutkielmaa, jonka tutkimuskysymys kuuluu "miten sarjakuvaan luodaan tarinankerrontaa tukeva miljöö?". Miljööllä tarkoitan sarjakuvan paikka- ja aikakontekstia. Kuvituksella tarkoitan sarjakuvaa laajemmin mitä tahansa kuvallista tarinankerronnan muotoa (kuvasarja, kuvakäsikirjoitus yms). Sinun ei tarvitse olla sarjakuvantekijä vastataksesi kyselyyn.

Ensimmäisessä osiossa kysyn muutamia henkilötietojasi.

Toisessa osiossa näet kaksi kuvaa, joiden ominaisuuksia sinun on tarkoitus vertailla. Kuvista esitetään kaksi kysymystä. Vastauksesi voivat olla joko yksittäisiä sanoja tai kokonaisia lauseita, eikä väärää vastauksia ole. Luota ensivaikutelmaasi.

Kolmannessa osiossa kysyn henkilökohtaisesta lähestymistavastasi kuvitukseen ja sarjakuviin. Vastaukset mielellään kokonaisilla lauseilla: mitä kattavammin kerrot, sen parempi. Mikäli et luo itse sarjakuvia tai kuvituksia, voit jättää vastaamatta kysymyksiin 3 ja 4.

Kiitos ajastasi!

HENKILÖTIEDOT

Nimi (ei julkaista tutkielmassa)

Ikä

Koulutustaso

Ammatti

Harrastatko tai teetkö työssäsi sarjakuvia tai muita kuvakerronnan muotoja?

KUVAVERTAILU

Tässä osiossa näet kaksi kuvaa. Vertaile niiden ominaisuuksia vastaamalla alla esitettyihin kysymyksiin. Vastauksesi voivat olla yksittäisiä sanoja tai kokonaisia lauseita.

1. Minkälainen tunnelma välittyy ensimmäisestä kuvasta?
2. Minkälainen tunnelma välittyy toisesta kuvasta?
3. Onko jompikumpi kuvista kiinnostavampi? Miksi / miksi ei?

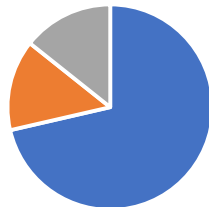
OMA LÄHESTYMISTAPASI

Tässä osiossa kysyn lähestymistavastasi kuvituksiin / sarjakuviin, erityisesti miljöosuunnitteluun. Vastaukset kokonaisilla lauseilla: mitä laajemmin vastaat, sen parempi. Mikäli et tee itse sarjakuvia tai kuvituksia, voit jättää vastaamatta kysymyksiin 3 ja 4.

1. Minkälainen rooli taustalla tai miljööllä on sarjakuvassa / kuvituksessa?
2. Kuinka paljon kiinnität huomiota taustaan tai miljööseen katsellessasi sarjakuvaa / kuvitusta?
3. Kuinka paljon kiinnität huomiota taustaan tai miljööseen suunnitellessasi sarjakuvaa / kuvitusta?
4. Teetkö taustatyötä miljöötä suunnitellessasi? Millaista?
5. Muita ajatuksia sarjakuvasta / kuvituksesta (sana on vapaa!)

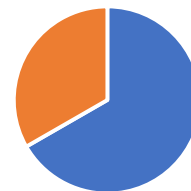
HENKILÖTIEDOT

Ikä



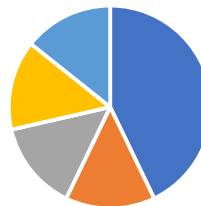
■ 18-30 (71,4%) ■ 51-60 (14,3%) ■ 60+ (14,3%)

Koulutustaso



■ Alempi ammattikorkeakoulu (66,7%)
 ■ Ylioppilas / ammattikoulu (33,3%)

Ammatti



■ Opiskelija (42,9%)
 ■ Graafinen suunnittelija (14,3%)
 ■ Sarjakuvaopettaja evp. (14,3%)
 ■ Sarjakuvataiteilija, kuvittaja, graafinen suunnittelija (14,3%)
 ■ Storyboard artist (14,3%)

Harrastatko tai teetkö työksesi sarjakuvia tai muita kuvakerronnan muotoja (esim. kuvitukset, storyboardit)?

"opiskelen graafista suunnittelua ja teen sarjakuvia vapaa-ajallani"

"Kuvituksia lähinnä."

"Kuvilla kerronta arkiviestinnässä täyttää osan joka päivästä"

"kuvituksia"

"päivittäin, kyllä."

KUVAVERTAILU

1. Minkälainen tunnelma välittyy ensimmäisestä kuvasta?

"rauhallinen" (kaksi vastausta)

"Kylmäkö, autio; kuvassa on jonkun verran liikettä"

"Suomenruotsalainen, kalpea sää. On syksy, puussa ei ole lehtiä ja viileää. Sää on selkiytymässä, mutta tuulee paljon. Luonnosmainen"

"Huoleton. Osaan kuvitella jonkun juoksevan nurmikolla. Sää on lämmin, mutta tuuli merellisen viileä."

"Leppeä ja poutainen"

"avoin, aava, lähestyttävä, turvallinen"

2. Minkälainen tunnelma välittyy toisesta kuvasta?

"Pysähtynyt tunnelma, tyyni; johtunee osittain siitä että alemmassa kuvassa ei ole lintuja. Tämän kuvan majakka on myös yksinäinen."

"Verraten ryhdikkäämpi ja muumimaaisempi. Pilvistä päätellen on keskikesä ja lokaatio on joko fantasiaaailma tai maat lähempänä päiväntasaajaa. Ei tuulista. Sarjakuvamainen. Majakka näyttää linnakkeelta."

"yksinäinen"

"Uhkaava ja painostava. Saaren korkeuserot luovat painetta ja ahtautta. Rannan kivet ja hieman vanhemman oloinen majakka luovat aavemaista tunnelmaa."

"Pikkuisen uhkaava, myrskyä enteilevä"

"kiinnostavampi"

"suljettu, eristäytynyt, ahdas, kaukainen"

3. Onko jompikumpi kuvista kiinnostavampi? Miksi / miksi ei?

"Alempi kuva on teknisesti parempi ja siinä katseen on helpompi kulkea. Se tekee siitä ehkä myös kiinnostavamman, mutta ehkä enemmän kyse on siitä että sitä on mukavampi katsoa."

"Kummassakin on vahvuutensa, mutta koska henkilökohtaisesti tykkään graafisesta ja selkeästä mustavalkoisuudesta sekä visuaalisesti kivoista pilvistä, niin totta kai alempi :D

Ylemmässä ei kivaa on kuvan latteus, mutta hauskaa levottomuus ja liikkuvaisuus ja skandinaavisuus. Alemmassa on kivaa naiivistisuus ja eripaksuiset linjat, mutta ei kivaa se, että siinä ei ole "mystistä syvyyttä" (majakka on mystisempi ylemmässä kuvassa) ja se on vähän geneerinen (voisi olla missä tahansa piiretyssä)."

"kuva 2, sillä korkeuserolla korostettu majakka saa tässä enemmän painoarvoa ja vaikuttaa vihjaavan, että siellä tapahtuu jotain tärkeää"

"Mielestäni ei. Molempien ympärille osaan heti kuvitella tarinan. Ensimmäiseen kuvaan hieman leppoisemman, mutta tarina sisältää opetuksen. Tulee mieleen Ghibli. Toisesta kuvasta tulee vähän surullisemman tai synkemman tarinan tuntu. Siinä voitaisiin ehkä vain mässäillä klassisilla kieroutuneilla ihmis-suhteilla ja auktoriteeteilla, mutta loppu olisi onnellinen, eikä se tulisi kenellekkään yllätyksenä. Pilvet väistyvät."

”Luen ensimmäisestä kuvasta käytännön tarpeisiin suunnitellun hyötykiinteistön arjesta, elinkeinojen hitaasta kehittämisestä, yhteisöjen vuosien mittaisista neuvotteluista, valtakunnan päättäjien perehtymisestä, sitkeiden ihmisten elämänmittaisista urista. Toisessa kuvassa vieroksun viihteellistä dramaattisuutta.”

”Alemmassa jyrkempien pinnanmuotojen johdosta on enemmän dramatiikkaa”

”toinen kuva – luotaantyöntävyys herättää uteliaisuuden ja halun tutkia ympäristöä”

OMA LÄHESTYMISTAPASI

1. Minkälainen rooli taustalla tai miljööllä on sarjakuvassa / kuvituksessa?

”Riippuu sarjakuvasta. Lyhyet, strippimuotoiset sarjikkeet eivät välttämättä tarvitse sen kummempaa taustaa. Pitemmissä tarinoissa taustalla on suurempi merkitys ja hyvin toteutetuilla taustoilla voi vaikuttaa huomattavasti tarinan näytävyyteen ja tunnelmaan.”

”Riippuu siitä, millaisen sarjakuvan haluaa tehdä ja mitä kerrontaa tarinassa haluaa käyttää. Jos tarina ja tyyli on realistinen, historiallinen, tai jos miljööllä on merkitystä teknologian tai sen semmoisen kautta, on taustan tehtävä olla yksityiskohtainen ja objektiivinen. Joskus miljööllä kerrotaan enemmän kuin henkilö-
hahmoilla (visual novels, picture books jne). Jos tarinan tyyli on enemmän ihmisiin ja tunteisiin keskittyvä, niin miljöö voi sitten tukea näitä asioita (manga). Miljöön realismi voi esimerkiksi korostua osoittamaan hahmon tietoisuuden myötä siitä tai korostamaan ristiriitoja jne jne etc.”

”miljöö antaa tarinalle kulissit, se kertoo missä ja millaisessa ympäristössä tapahtumat sijaitsevat”

”Jos juoni ja tarinankerronta on sarjakuvassa koukuttavaa ja järjettömän hyvää, niin miljöö ei mielestäni ole niin tärkeä. Lähinnä jos tarinankerronta on todella mehekasta, niin liian mässäilevästä miljööstä voi tulla vaan ähky ja lukeminen muuttuu raskaaksi. Toisin päin toimii myös. Jos miljöö on osa tarinankerrontaa ja loppuun asti mietitty ja toteutettu, ontuva tarinankerronta saa paljon anteeksi.”

”Koen sarjakuvan pienimmäksi yksiköksi tapahtuman laajennetussa merkityksessä - linnun lento on tapahtuma, puu on tapahtuma, puhe on tapahtuma. Sarjakuva kertoo juonta tapahtumin, ja miljöö osallistuu (vrt. Crumbin sarjakuva, joka kuvaa pelkin maisemakuvin erään amerikkalaisen paikkakunnan historian asuttamisesta nykyhetkeen). Arvostin, kun eräs sarjakuvantekijä piirsi hahmon taustalle oven vasta kun joku tuli siitä sisään. Sarjakuvan ei ole pakko toistaa taustaa joka kuvassa (toisin kuin useimmiten elokuvassa). Sarjakuva on parhaimmillaan lähempänä teatteria niukkoine mutta voimakkaaine lavasteineen kuin mitään muuta kerrontataidemuotoa.”

”yleis- ja miljöön esittelykuvissa tärkeä, muissa voi olla viitteellinen tai ilman taustaa.”

”hyvin tärkeä, sillä tausta on aina vuorovaikutuksessa siinä esiintyvän kohteen (usein henkilö-
hahmot) kanssa.”

2. Kuinka paljon kiinnität huomiota taustaan tai miljööseen katsellessasi sarjakuvaa / kuvitusta?

”Monesti kiinnitän taustaan kunnolla huomiota vasta toisella lukukerralla.”

”Yleensä luen sitä osana muuta kokonaisuutta.”

”sarjakuvissa kiinnitän tietoisesti hyvin vähän huomiota, mutta miljöö vaikuttaa tarinan lukutapaan ja tunnelmaan puolitiedostamattomasti. yksittäisissä kuvissa miljöö saa enemmän huomiota osakseen.”

”Riippuu kuvitustyylistä. Jos kuvittajalla on tapana viskoa miljööseen pieniä yksityiskohtia, jotka muodostavat oman pienen tarinansa, katselen kuvia mielellään pidempäänkin. Kuvituksen/sarjakuvan toteutustyylin hivellessä silmää suuremmoisesti, jään myös tutkimaan tarkemmin.”

”Riippuu, kuinka tekijä sitä hyödyntää, mutta viihdyn ympäristöä luonteikkaasti käytävässä kuvakerronnassa.”

”Paljon.”

”Iähes yhtä paljon kuin hahmoihin, sillä taustalla/miljööllä on usein alitajuntainen vaikutus siihen miten siinä esitetty henkilö(hahmo (mikäli sellainen kuvassa on) koetaan. tausta voi myös kertoa kuvituksen/sarjakuvan maailmasta asioita, joita tekstissä ei suoraan kerrota. visuaalisen kerronnan piirissä kuvan keskipiste/huomion pääasiallinen kohde ei ole sen tärkeämpi kuin sitä ympäröivä miljöö, vaan molemmat ovat ihannetapauksessa toisiaan ruokkivia tarinankerronnan komponentteja.”

3. Kuinka paljon kiinnität huomiota taustaan tai miljööseen suunnitellessasi sarjakuvaa / kuvitusta?

”Paljon. Jos piirrän sarjakuva, piirrän yleensä ihmisistä ja tunnekiekuroista, ja haluan että koko sivu ja ruutu havainnollistaa vaikutelmaa tai kerrottua viestiä. Tätä varten jätän usein ”miljöön” objektiivisena ja jaettuna asiana piirtämättä, ja korvaan sen jollain tietyllä tunnelmalla tai symboliikalla, koska hahmojen jaetulla ”todellisuudella” ei aina ole tekemistä sen kanssa mitä haluan kuvan kautta välittää.”

”vaihtelevasti, mutta vähintään sen verran että lukijalle on selvää missä liikutaan”

”En oikeastaan yhtään. Kuvitukseni ja sarjakuvani ovat taustattomia, sillä kyllästyin nopeasti piirtämiseen. Olen myös TODELLA heikko tarinankerronnassa.”

”Vähemmän kuin pidän tarpeellisena, mutta viime aikoina olen halunnut tehdä valmista mahdollisimman nopeasti.”

”Historiallisissa töissä huomattavan paljon, koska niissä se on tärkeä osa tarinaa jo uskottavuuden johdosta.”

”hyvinkin paljon paitsi tunnelman, myös teknisen toteutuksen kannalta: tuotannon minun jälkeeni tulevat vaiheet nojaavat hyvin pitkälti siihen mitä storyboardissa sanellaan, joten on tärkeää että ympäristö ja miljöö eivät paitsi ole kuvassa mukana vaan myös palvelevat sekä tarinaa, ilmapiiriä, että tuotannon rajoituksia.”

4. Teetkö taustatyötä miljöötä suunnitellessasi? Millaista?

"Joskus saatan suunnitella yleisiä konsepteja esimerkiksi siitä, millaisessa talossa, huoneessa tai yhteiskunnassa joku hahmo elää. Yleensä miljöö tulee kuitenkin tarinan ja sen kuvitellun yhteiskuntarakennelman, -tilan ja muun sellaisen sivutuotoksena ikään kuin luonnostaan."

"katselen ja otan valokuvia ja saatan piirtää luonnoksia"

"En. Joskus saatan katsoa miten joku pöytä piirretään, eikä sekään tule koskaan näyttämään oikealta pöydältä."

"Olen tehnyt informatiivisia sarjakuvia, jotka ovat edellyttäneet perusteellista aiheen opiskelua."

"Tutkin rakenteita ja esineitä, jotta saan ne oikean näköisiksi."

"aikataulun salliessa pyrin aina tekemään tausta/tutkimustyötä miljöötä suunnitellessani. mikäli olen jo pyörivässä tuotannossa, selaan olemassaolevia resursseja ja valmiiksi suunniteltuja miljöitä jotta saisin kattavan käsityksen siitä mitä voin niiden puitteissa tehdä. mikäli miljöö on täysin uusi ja vielä suunnittelematon, teen muunlaista tutkimustyötä - mm. katson asiaan liittyviä elokuvia/televisiosarjoja, luen sarjakuvia, kahlaan kuvallisia tietoteoksia aiheeseen liittyvästä historiasta/designista, katselen muiden taiteilijoiden töitä, ja haen googlen kuvahauulla yleiskattavaa näkemystä. mikäli aikaa on runsaasti, teen jopa design-luonnoksia esineistä ja/tai pohjapiirroksia esim. huoneista, taloista, jne."

5. Muita ajatuksia sarjakuvista / kuvituksesta (sana on vapaa!)

"JEE! SARJIXET JA KUVITUKSET BEST!!!"

"Parhaita sarjakuvia ei ole vielä nähty. Se osaa hyödyntää kehittyvää tekniikkaa. Vaikka luokitteluun pimahtaneet tahot pitävät tärkeimpänä kunhan voi rajata ja erotella sarjakuva animaatiosta, rohkaisisin tuottamaan sarjakuvaa jossa on vuorovaikutusta, ääntä ja liikettä. Toisaalta pienet yhdelle taitellulle a4-arkille sovitut omatekoiset sarjakuvalehdet ovat kenen tahansa ulottuvilla ilmaista ajatuksia, joiden esittämiseen teksti tai puhe ei riitä. Ja semmoiseenhan voi liittää tuntoaistimuksia tai vaikka hajun."

"Taustan tärkeys riippuu sarjan tyylilajista, siitä onko kyseessä maisema- vai lähikuva, sekä kerronnan dynamiikasta tarinan kyseisessä kohdassa."

"sarjallinen kuvakerronta (sarjakuvat, storyboardit, jne) on helppo jättää "puhuvat päät" -linjalle, sillä lukijan/yleisön silmä ei lepää yksittäisessä kuvassa kovinkaan kauaa. vaikka säästeliäisyys on hyvästä informaation viljelemisessä visuaalisessa mediassa, eikä jokaisen kuvan tarvitse olla vilisevän täynnä yksityiskohtia, on silti kuvankerronnan perusasia ymmärtää huomion keskipisteen (focal point) ja sitä ympäröivän miljöön suhde. kuvan viesti voi muuttua täysin riippuen siitä millä sen keskipisteen "kehystää", ja tajusipa yleisö sitä tai ei, nämä visuaalisesti koodatut viestit muokkaavat heidän käsitystään kuvasta ja suhtautumistaan siihen, joko tietoisesti tai alitajuntaisesti. miljöö on tärkeä työkalu hallita tätä katsojan reaktiota ja emotionaalista tulkintaa, eikä sitä sen takia tulisi aliarvioida."

