

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU
Media-ala, kuvallinen viestintä

Enni Roschier

MYTOLOGIA-ZINEN KUVITUS

Opinnäytetyö
Toukokuu 2020



OPINNÄYTETYÖ
Toukokuu 2020
Media-ala, kuvallinen viestintä

Tikkarinne 9
80200 JOENSUU
+358 13 260 600 (vaihde)

Tekijä
Enni Roschier

Nimeke
Mytologia-zinen kuvitus

Tiivistelmä

Opinnäytetyön tarkoituksena oli suunnitella ja toteuttaa Romulus ja Remus -aiheinen kuvitus sekä graafinen ilme ja taitto mytologiateemaiselle pienjulkaisulle. Tavoitteena oli kehittyä graafisena suunnittelijana ja kuvittajana sekä tehdä yhteistyötä toisten projektiin osallistuvien vapaaehtoisten taiteilijoiden kanssa. Tehtävänä oli tehdä lopullisesta teoksesta digitaalisesti jaettava julkaisu.

Opinnäytetyön tietopohja käsittelee pienjulkaisujen historiaa sekä kehitystä. Työssä perehdytään myös Romuluksen ja Remuksen tarinaan sekä vertaillaan eri versioita keskenään. Lisäksi pohditaan kuvitusta ja kuvittajan roolia sekä merkitystä.

Kuvitusprosessi tapahtui kokonaan digitaalisessa muodossa Paint Tool Sai-ohjelman sekä Wacom piirtoalustan avulla. Lähestymistapana toimi maalauksellinen ja mustavalkoinen tekniikka sekä koroste väriä käyttäen. Valmiit kuvitukset koottiin ja taitettiin yhtenäiseksi digitaaliseksi julkaisuksi Adobe Indesign-ohjelmalla. Julkaisulle tehtiin myös sen teemaan sopiva graafinen ilme.

Opinnäytetyön sisältö antaa tietoa mytologiasta, pienjulkaisuista ja kuvituksesta kiinnostuneille. Erilaiset mytologian tarinat takaavat varmasti uusia kuvituksen sekä tutkimuksen aiheita ja tulkintoja tulevaisuudessakin.

Kieli
suomi

Sivuja 36
Liitteet
Liitesivumäärä

Asiasanat
kuvitus, zine, graafinen suunnittelu, mytologia



THESIS
May 2020
Degree Programme in Media,
visual communication

Tikkarinne 9
FI 80200 JOENSUU
FINLAND
Tel. +350 13 260 600 (switchboard)

Author
Enni Roschier

Title
Illustration of a Mythology Zine

The purpose of this thesis was to plan, design, and execute a Romulus and Remus themed illustration and a graphic design for a publication about mythology. The major objectives for this project were to develop as an artist and graphic designer, as well as to work together with other volunteer artists so that their works may be published and advertised. The plan was to make the final work into a publication that can be distributed digitally.

The theory part of this thesis addresses the history and development of zine publications as well as the story of Romulus and Remus. That was done by comparing and contrasting two different publications on the subject from different eras. In addition, the roles between illustration and illustrator as well as their significance were also studied.

The illustration process was done completely digitally by using the program Paint Tool Sai and a Wacom drawing tablet. The drawing style used was somewhat similar to a painting texture with a black and white color scheme combined with an added accent color.

Finally the finished illustrations were gathered and worked into a digital layout and a digital pdf by using the Adobe Indesign program. During this the visuals were also designed to fit the theme and added into the publication.

This thesis is well suited for anyone who is interested in mythology, zines, and illustrations. The existing broad range of mythology themes and stories assures that there will be many new illustrations and studies of the subject in the future.

Language
Finnish

Pages 36
Appendices
Pages of Appendices

Keywords

illustration, zine, graphic design, mythology

Sisältö

1. Johdanto	5
2. Zine	6
2.1 Mikä on zine?	6
2.3 Zinen historiaa	8
3. Romulus ja Remus	11
3.1 Taru	11
3.2 Erilaiset tulkinnat	13
3.3 Oma tulkinta	14
4. Kuvitus	21
4.1 Kuvituksen määritelmä ja tarkoitus	21
4.2 Kuvituksen voima	22
5. Kuvittaja	23
5.1 Kuvittajan rooli	23
5.2 Kuvittajan voima	24
6. Mytologia-zine	25
6.1 Idea	25
6.2 Aihe	26
6.3 Osallistujien löytäminen ja kerääminen	27
6.4 Materiaalin kokoaminen	28
7. Pohdinta	32
Lähteet	35

1. Johdanto

Opinnäytetyöni aiheena on mytologia teemaisen zine-julkaisun kuvitus sekä valmistus. Tämän vuoksi perehdyn työssä niin zine-julkaisujen historiaan kuin myös mytologian aiheen kautta Romulusen ja Remuksen taruun, joista kerättyä tietoa tulen käyttämään opinnäytetyön teollisessa ja taiteellisessa osuudessa eli itse zine-julkaisun valmistuksessa. Teen julkaisuun itse Romulus ja Remus-teemaisen kuvituksen ja graafisen ilmeen ja loput kuvitukset teen yhteistyössä muiden vapaaehtoisiksi ilmoittautuneiden taiteilijoiden kanssa. Jokainen osallistuja valitsi itselleen mieluisan mytologia-aiheen kuvitettavaksi. Minun tehtäväni on koota yhteen kerätty materiaali digitaaliseen julkaisumuotoon. Alussa pohdin aiheeksi suomalaisen mytologian valintaa, mutta tulin siihen tulokseen, että aihe saattaisi olla liian kapea ja näin ollen se ei saattaisi herättää kiinnostusta osallistujia haikessa. Tämän vuoksi päätin valita aiheeksi kansainvälisen mytologian. Näin pysyin olemaan varma, että jokainen osallistuja löytäisi varmasti jonkin itselleen mieluisen tarun kuvituksensa aiheeksi.

Perehdyn projektin ohella zine-julkaisujen historiaan niin kansainvälisesti kuin myös Suomessa sekä kuvituksen aiheeseen, Rooman perustamistaruun Romuksesta ja Remuksesta. Sen lisäksi vertailen Paavo Castrénin ja Carl Grimbergin kirjoittamia kirjoja aiheesta vuosilta 1958 ja 2017. Valitsin tarun kaksoset oman työni kuvitusaiheeksi, sillä olen jo kauan halunnut tehdä aiheesta kuvitustyön. Oman kuvitusosuuteni ohella tutkin lisäksi kuvittajan sekä kuvituksen roolia ja merkitystä.

Opinnäytetyön tarkoituksena on kehittyä graafisena suunnittelijana sekä kuvittajana sekä tehdä yhteistyötä toisten taiteilijoiden kanssa. Olen jo kauan halunnut ottaa osaa zine-julkaisun valmistamiseen ja miettinyt sen valmistusprosessia. Opinnäytetyö antoi myös erinomaisen mahdollisuuden tehdä yhteistyötä toisten taiteilijoiden kanssa ja luoda uusia tuttavuuksia sekä kontakteja heidän kanssaan.

2. Zine

2.1 Mikä on zine?

Monipuolisuutensa, niin sisällöltä kuin ulkomuotonsa vuoksi, termi zine on ajoittain hyvin vaikea määritellä. Pääpiirteissään ja yksinkertaisesti tiivistettynä zinejä voisi sanoa yksin tai pienellä ryhmällä tehdyiksi omakustanteiseksi journalismiksi (Atton 2002, 41). Niitä kuvaillaan myös minilehdiksi tai pienjulkaisuiksi, joiden aiheena voi olla esimerkiksi suosikkibändit, hauskat tarinat, sarjakuvakokoelmat tai ihan mitä vain tekijän mielenkiinnon kohteiden mukaan (Watson & Todd 2006, 12). Zinet ovat koko olemassaolonsa ajan olleet julkaisutapa ilman valtavirtamedian tarkkoja sääntöjä ja rajoitteita ja tästä syystä maailmalta löytyy toinen toistaan niin ulkonäöltään kuin sisällöltään erikoisempia zine-julkaisuja. Tällaisella yksinkertaisella julkaisuprosessilla jopa pienimmät vähemmistöt ja esimerkiksi marginaaliryhmät voivat saada sanansa kuuluviin. Pienet kotikoneella tulostetut erät zinejä kiertävät usein kädestä käteen jaettuna hyvin tietyissä yhteisöissä tavoittamatta sen suurempaa markkinaa, joten näitä voisi kutsua myös underground-julkaisuiksi hyvin niche yleisölle. Niche on englantilainen lainasana, jolla tarkoitetaan esimerkiksi hyvin tarkkaa ja kapeaa kysyntää tai markkinaa. (Madeflife 2019.)

Zinejen sisällöt perustuvat usein muun muassa itsensä ilmaisuun ja erilaisuuteen, jossa myös luovuus on vahvasti läsnä. Pienlehtien aiheet ja sisällöt syntyvät usein tekijöiden omien kiinnostusten, kokemusten ja mielipiteiden pohjalta. (Atton 2002, 54.) Kun aiheet kumpuavat tekijöiden omista henkilökohtaisesti tärkeiksi kokemista asioista, ovat niiden tekijät usein hyvin julkaisujensa aiheisiin perehtyneitä. Zine-julkaisujen avulla he voivat löytää toisia asiasta yhtä lailla kiinnostuneita mikä tuo zine-julkaisujen ympärille omanlaista yhteisön tunnetta.

Muutamia suosittuja zine-aiheita ovat esimerkiksi kulttuuri, musiikki, science fiction, videopelit, erilaiset tv-sarjat ja jopa originaalit taideteokset. Aihemahdollisuuksia on näiden lisäksi rajattomasti, sillä mitä zinen aiheeseen tulee, on vain mielikuvitus tekijällä rajana. Kun puhutaan kohdeyleisöstä, jotkut zinet suuntautuvat erityisesti tietyille marginaaliryhmälle, kun taas jotkut tavoittelevat laajempaa yleisöä.

Niin sisällöltään kuin fyysiseltä muodoltaan zine-julkaisuilla ei ole tiettyjä tarkkoja kaavoja tai sääntöjä, joita seurata, toisin kuin suuremmilla ja virallisilla lehtijulkaisuilla. Sen vuoksi jokainen zine-julkaisu on hyvin persoonallinen ja uniikki. Zinen voi esimerkiksi tehdä mistä tahansa sisällöstä, esimerkiksi piirroksista, lehdestä leikatuista kuvista tai päiväkirjasta löytyvistä kirjoituksista eikä sen tarvitse välttämättä sisältää edes tekstiä. (Bartel 2004, 2-5.) Fyysisen, käsintehtyn zinen julkaisussa tyypillistä onkin tee-se-itse-henkinen leikkaa ja liimaa-tekniikka, jossa käytetään esimerkiksi paperia, liimaa, niittejä, narua ja mustetta tai zinestä riippuen mitä vain, toisin kuin digitaalisessa julkaisussa, jossa tekotavat rajoittuvat ohjelman tarjoaviin digitaalisiin välineisiin (Bartel 2004, 2). Toki käsintehtyn zinen voi myös skannata ja saada näin digitaaliseen muotoon. Zinen sivut voi sitoa helposti käsin esimerkiksi narulla, liimaamalla tai nitomalla ja tästä syystä kuka vain aiheesta kiinnostunut voi kokeilla oman zinen tekemistä oli sitten nuori tai vanha, piirtäjä tai ei, jos vain materiaalia ja intoa löytyy. (Biel & Prent, 3.)

Paperi-, teippi- ja kynämateriaalien kustannukset ovat pienet ja nämä tarvikkeet ovat helposti saatavissa, mikä tekee zine-julkaisujen tekemisestä halvan ja hyvän vaihtoehdoisen viestintävälineen julkaisun tekemisestä vähän tietäville ihmisille (Arnett 2006, 885). Jopa YouTubesta löytyy paljon erilaisia ohjevideoita oman zinen tekemiseen (Clark 2017).

Nykypäivän digitalisoituminen tarjoaa mahdollisuuden digitaalisen zinen julkaisuun ja onkin hyvä miettiä, mikä alusta sopii erilaisille julkaisuille. Digitaalisissa ja fyysisissä alustoissa on molemmissa omat etunsa sekä haittansa ja lopputulokseltaan niistä voi tulla hyvinkin erilaisia (Lievonon-Thapa 2015, 88-89). Digitaalinen julkaiseminen tarjoaa esimerkiksi mahdollisuuden laajaan yleisöön ympäri maailmaa sen helpon leviämisen vuoksi, kun taas painettu lehti saavuttaa huomattavasti pienemmän yleisön. Digitaalisissa ja verkkojulkaisuissa eduksi

ovat myös näkyvyys ja verkostoituminen mutta samalla ne luovat haasteita perinteisille painetuille julkaisuille, joiden on vaikeaa pysytellä mukana digitaalisten julkaisujen ja pienlehtien hurjassa kehityksessä (Lievonon-Thapa 2015, 88-89). Fyysisen julkaisun valintaa digitaalisen sijaan voi perustella myös kohderyhmällä, esimerkiksi digitaalisten julkaisujen lukemiseen vaadittavien laitteiden tai osaimien puuttuminen tai heidän lukijatottumuksillansa. Alustan valintaan voivat vaikuttaa myös materiaalit, välineet ja kustannukset. (Lievonon-Thapa 2015, 50).

Kooltaan jotkin zine-julkaisut saattavat olla ajoittain hyvinkin pieniä, esimerkiksi vain parisivuisia ja ne ovat yksin tai kavereiden kanssa tehtyjä, kun taas toisia, isompia useamman sivun zinejä saatetaan julkaista jopa vuosien ajan. Digitaalisessa muodossa zineistä eivät myöskään lopu tulosteet kesken. Yleensä zinet ovat usein puhtaasti täysin oman tai yhteisön intohimon sekä inspiraation tuotoksia eivätkä niinkään rahan tekoa varten. (Bartel 2004, 1.) Yleensä zine-julkaisuja jaetaan ilmaiseksi tai vaihdetaan toisiin julkaisuihin, ja myynti tapahtuu yleensä vain posti- ja tuotantokulujen kattamiseksi. Myymisen tai ilmaisjakelun sijaan zinen voi luoda myös hyväntekeväisyystarkoitukseen, jolloin julkaisusta saadut tuotot menevät valitun kohteen hyväksi. (Fanlore 2018.)

2.3 Zinen historiaa

Zinet eivät suinkaan ole mikään uusi keksintö sillä ihmiset ovat ilmaisseet mielihiteitään aina siitä asti, kun tekstiä alettiin painaa. Ihmiset pystyivät vastustamaan ylempää tahoja sekä massavirtaa ja osoittamaan mieltään juuri itse tehdyillä pienkustanteilla. (Watson & Todd 2006, 12.) Uskotaan, että alkunsa zinet saivat science fiction-lehdistä, musiikista ja punk-kulttuurista ja ne ovat nykyään levinneet suureen suosioon sosiaalisessa mediassa fani- ja taidepiireissä. Ajan saatossa pienjulkaisuja ja fanzineja on kiertänyt kädestä käteen jo vuosisatojen ajan, mutta zinet nousivat erityisesti esiin 70-luvun punk-kulttuurin myötä ja tänä aikana alkoi ilmestyä monenlaisia, värisiä ja näköisiä zinejä ja muita pienjulkaisuja. Myös zine-julkaisujen tekijöiden kirjo on kehittynyt ajan myötä, sillä aluksi niitä tekivät enimmäkseen keskiluokkaiset miehet, nykyään mukaan on lähtenyt paljon muitakin ikää ja sukupuolta katsomatta. (Arnett 2006, 885.)

Yksi zine-julkaisun tyyppi oli fanzine, joka oli alkuperältään science fiction -fanien valmistama ja julkaisema amatööri-lehti. Fanzine on termi, jonka keksi Russ Chauvenet, mitä luultavimmin sanojen fan sekä magazine yhdistelmästä, vuonna 1940. Se nousi vähitellen myös yleiseen käyttöön muidenkin kuin vain science fictionin-fanien keskuudessa. Näistä aloista esimerkkejä ovat muun muassa musiikki ja urheilu, mutta mikään näistä ei vetänyt vertoja science fiction fanzine-julkaisujen suurelle valikoimalle ja monipuolisuudelle. Aikaisia esimerkkejä science fiction fanzineistä ovat muun muassa Ray Palmerin *The Comet* sekä Allen Glasserin *The Planet*, jotka molemmat ilmestyivät vuonna 1930. Vuoteen 2000 mennessä maailmalle oli ilmestynyt jopa yli 500 erilaista science fiction fanzineä, aina pienistä persoonallisista julkaisuista suurempaan ja kriittisempään journalismiin. (Stableford 2004,109.) Ulkomailla zine-julkaisujen juuret olivat paljon science fiction -vaikutteisempia ennen punkaikaikauden alkua.

Vahvimmillaan zine-yhteisö oli Suomessa punkin kulta-aikaan, jolloin tee-se-itse-meininki oli hyvin vahva ja se sopi hyvin yhteen zinen tekotyylin kanssa. Tähän aikaan oli äärimmäisen tärkeää levittää sanaa itsetehtyjen lehtien avulla vastustaen sen päivän musiikkijournalismia. Näin alakulttuuri sai äänensä kuuluviin ja pystyi löytämään yhteisen äänensä sekä järkyttämään tyypillistä keskiluokkaa, jonka mielestä kyseiset punk-tyyliset asenteet ja julkaisut turmelivat nuoria. (Mäenpää 2018.)

Suomesta löytyy monenlaisia zine-julkaisuja useiden vuosien ajalta ja ne ovat usein olleet punk-asenteisia ja musiikki- ja alakulttuuripainotteisia, esimerkkinä *Kaaos-zine*, joka sisälsi muun muassa bändien esittelyjä ja haastatteluja, pienlehti-arvosteluja sekä keikka- ja levyarvioita (Hänninen 2015). Pieni lehtiarkisto on kerännyt ajan saatossa yhteen ja digitaalisesti säilönyt suomalaista zine-historiaa vuosilta 1977-1982 (Fränttilä 2015). 2010-luvun suomalaista zine-kenttää kartoittaessa löytyy teemoja esimerkiksi myös rullalautailusta ja punk- ja hardcore-kulttuureista jo hyvin paljon (Pankasalo 2015, 6). 2017–2018 Vapriikissa jopa järjestettiin *Pienlehtiä* ja *punkpostia*-niminen näyttely, joka juhlisti punkin tuloa Suomeen jo 40 vuotta aiemmin. (Mäenpää 2018.)

Helsingin sarjakuvafestivaaleilla järjestetään zine-yhteisöä yhteen kokoava Zine Fest, jossa julkaisujen tekijät ja niistä kiinnostuneet voivat vaihtaa tai ostaa julkaisuja sekä tutustua saman kiinnostuksen kohteen omaaviin ihmisiin. Kyseisissä tapahtumissa niin pienlehtien lukijat, tekijät kuin niistä kiinnostuneetkin voivat viimein tavata toisiaan kasvotusten ja luoda kontakteja sekä tuttavuuksia pienjulkaisujen yhteisössä. (Vapaakaupunki 2019.) Suomessa ei erikseen järjestetä yksinomaan zine-julkaisuille tarkoitettuja tapahtumia mutta niitä löytää usein muissa sarjakuvateemaisissa tapahtumissa kuten esimerkiksi Tampere Kuplii. Monissa sarjakuvatapahtumissa on usein taidekujia ja myyntipöytiä, joilta voi löytää taiteilijoiden tekemiä töitä ja joskus myös zine-julkaisuja erilaisilla teemoilla tekijöiden mielenkiinnosta tai sen hetkisestä suosituista aiheista riippuen. Suosittuja teemoja tapahtumissa ovat muun muassa itämaiset animet ja länsimaaiset animaatiot sekä elokuvien ja videopelien hahmot.

Ulkomailla taas järjestetään huomattavasti useampia zine-tapahtumia, kuten Skotlannissa järjestettävä Dundee Zine Fest sekä Chicagossa järjestettävä Chicago Zine Fest. Toisin kuin Suomessa järjestettävä aikaisemmin mainittu Helsingin sarjakuvafestivaalien yhteydessä toimiva Zine Fest, ovat nämä tapahtumat nimenomaan zine-julkaisuja varten.

Ulkomaalaista zine-julkaisuista kertovaa kirjallisuutta löytyy huomattavasti suomalaista enemmän. Nykyään Suomessa tehtyjä zinejä löytyy enemmän englanniksi suuremman ja kansainvälisen yleisön saavuttamiseksi. Esimerkkinä tästä on suomalaisten tekemä Overwatch-videopeli teemainen pienlehti, Loading Helsinki: Overwatch fanzine, jonka itsekin omistan. (Jutkuu 2016.) Itse termi zine tuleekin sanasta magazine ja kun haetaan zinejä netistä, ovat ensimmäiset hakutulokset usein ulkomaalaisia ja englanninkielisiä. Nykyään näkee paljon taide-teemaisia julkaisuja, joissa ei ole tekstiä juuri ollenkaan, nämä toimivat hyvin myös kansainvälisesti sillä kielimuuria ei ole.

3. Romulus ja Remus

3.1 Taru

Suurin osa ihmisistä tietää jonkinlaisen version Rooman syntytarinasta ja Rooman perustajista Romuluksesta sekä Remuksesta. Näihin tarinoihin on kuitenkin suhtauduttava varauksella, sillä kun lähteitä ryhdytään vertailemaan, löytyy paljon yhtäläisyyksiä, mutta myös poikkeavuuksia eri lähteistä riippuen. Vanhoilla taruilla ja uskomuksilla on tapana muuttua ja kehittyä kertojien ja ajan vaihtuessa, sillä tarinat ottavat vaikutuksia erilaisista kulttuureista ja taustoista. Esimerkiksi suden kasvattamista kaksosista voi monella tulla mieleen myös tarina viidakossa suden kasvattamasta Mowglista.

Kun taru otetaan puheeksi, mieleen tulevat tietenkin ensimmäisenä suden kasvattamat veljekset. Kovinkaan moni ei muista tarun muita hahmoja, esimerkiksi heidän valtaistuimelta syrjäytettyä isoisäänsä, jonka nimi oli Numitor. Numitorin veli Amulius syöksi hänet vallasta kateellisena tämän perimästä kuninkuudesta. Amulius pakotti veljensä ainoan tyttären Rhea Silvan luostariin, jottei tämä voisi saada jälkeläisiä uhmaamaan hänen asemaansa kuninkaana sillä luostarissa siiveytensä menettämisen tuomio oli elävältä hautaaminen. Mars-jumala kuitenkin rakastui Rhea Silvaan palavasti ja heidän liittonsa hedelmänä syntyivät kaksoispojat Romulus ja Remus. Kirjassa Antiikin myytit mainitaan myös, että Mars-jumala makasi hänen kanssaan salaa unessa. (Castrén 2017, 321.)

Tästä liitosta julma Amulius kauhistui ja käski heti heittää vastasyntyneet lapset Tiber-jokeen. Tehtävään käsketty kuninkaan palvelija oli heille kuitenkin hellä ja armollinen. Hän asetti pienokaiset koriin joen laineille ja kori ajautui pian rantaan. Paavo Castrén kirjoittaa myös kirjassaan Antiikin myytit, että Tiber-joki tulvi eivätkä kaksoset tämän vuoksi hukkuneet vaan ajautuivat tulvaveden mukana lähelle Palatium-kukkulan rinnettä. (Castrén 2017, 321.)

Yleisesti puhutaan siitä, kuinka susiemo löytää veljekset joen rannasta. Carl Grimbergin kirjassa mainitaan myös, kuinka Mars armahti poikiaan lähettämällä

hänelle pyhitetyn eläimen pelastamaan heitä. Kovinkaan usein tarinasta ei tule mieleen ensimmäisenä myöskään paimen Faustulus, joka tämän jälkeen löytää kaksoset suden luolasta ja kasvattaa heidät ominaan vaimonsa kanssa. Vanhempiina kaksoset saavat tietää todellisista sukujuuristaan, sillä heidän isosisänsä kuulee kaksosista Faustuluxelta. (Grimberg 1958, 30-31.) Castrénin kirjassa mainitaan, kuinka vartuttuaan kaksoset vartuttuaan surmasivat julman kuningas Amuliuksen ja ottivat kiinni seudulla ryösteleviä rosvoja, jonka seurauksena Numitor kuoli heistä ja tunnisti heidät lapsenlapsikseen. Tämän lisäksi Castrén kirjoittaa, kuinka susi nimeltään Lupa tulkittiin milloin Faustuluksen puolisoiksi, milloin ilotytöksi ja milloin naarassudeksi, jonka kerrottiin imettäneen kaksosia luolassa. (Castrén 2017, 321-322.) Ilotyttö teoriaa voisi tukea myös suden nimi Lupa, sillä latinaksi sana lupae tarkoittaa ilotyttöä, kun taas lupanare tarkoittaa bordellia. (Bond 2019)

Myös Rooman sijainnin syntytarina vaihtelee. Usein puhutaan siitä, kuinka Romulus ja Remus riitaantuivat kiistelyään siitä, mille kukkulalle uusi kaupunki tulisi perustaa. He hakivat päätöstä jopa jumalilta, jotka ilmaisivat tahtonsa lintujen hahmoisina enteinä. Näitä enteitä kumpikin tähysti valitsemaltaan kukkulalta, Romulus asettui Palatiumille ja Remus Aventinukselle. Remus näki ensin kuusi haukkaa, mutta vain vähän myöhemmin Romulus näki kaksitoista. (Castrén 2017, 322.) Tälläkin tarulla on useita versioita, sillä Grimbergin mukaan palautettuaan isoisänsä takaisin Latumin valtiaaksi Romulus ja Remus asettuivat ystävineen asumaan eräälle kukkulalle lähelle sitä paikkaa, missä itse kerran vastasyntyneinä olivat korissa ajautuneet rantaan ja he ympäröivät sen kivimuurilla. (Grimberg 1958, 31.)

Historiallisissa taruissa ja myyttisissä legendoissa veljelliset kateudet, draama ja taistelut ovat usein hyvin yleisiä eikä tämä ole poikkeus Romuluksen ja Remuksen välillä. Castrén kirjoittaa, kuinka riitauduttuaan tulevan kaupungin perustuksen sijainnista ja jumalten lähettämien lintujen enteistä syntyi taistelu, jossa Remus kuoli. Näin ollen Romulus sai antaa kaupungille nimensä, josta nimi Rooma on peräisin. Toisen version mukaan Romulus teki kaupungilleen pyhän muurin kyntämällä sille kaivannon. Remus hyppäsi pilkaten tämän yli ja Romulus surmasi

veljensä lausuen ”Näin kuolkoon jokainen, joka uskaltaa hypätä muurini yli” (Castrén 2017, 322.)

3.2 Erilaiset tulkinnat

Vuosien kuluessa Romuluksen ja Remuksen tarusta on tehty erilaisia taiteellisia tulkintoja, joista tunnetuin on melko varmasti tuntemattoman tekijän pronssista tekemä Captiolinuksen susipatsas La Lupa eli naarassusi. Aluksi patsas esitti vain sutta, mutta ajan saatossa patsaaseen lisättiin kaksospojat mahdollisesti kyseisen legendan vaikutuksesta. Näiden lapsihahmojen tekijän uskotaan olevan Antonio Pollaiuolo, mutta asiasta ei kuitenkaan olla täysin varmoja. (Tammisto 2010.) Kyseisen patsaan historia ja alkuperä ovat myös olleet suuren tutkinnan ja väittelyn aiheita jo kauan aikaa. Muun muassa ilmeisesti jopa kahdeksantoista vuosisataa ennen Antoniota myös roomalainen poliitikko Gnaeus Ogulnius määräsi pystytettäväksi patsaat kaksosista naarassuden alle. (Wiseman 1995, 72.)

Romuluksen ja Remuksen taru ja sen mystiikka on inspiroinut ihmisiä vuosisatojen ajan. Siitä voidaan kuuluisan patsaan lisäksi nähdä erilaisia tulkintoja, historiallisesta taiteesta ja kirjallisuudesta lähtien aina nykypäivän elokuvaan ja videopeleihin asti. Vuonna 2019 aiheesta tehtiin italialainen elokuva nimeltä *Il Primo Re*, jonka nimi kääntyy englanniksi *The First King*. (Internet Movie Database, 2019.)

Vuonna 2014 kuuluisan patsaan uudelleen visioi ja modernisoi kiinalainen taiteilija Liu Qiang, joka teki teoksesta edeltäjänsä enemmän hirviömäisen. Hän otti samalla kantaa moderniin raakaan maatalouteen karjan kasvattamisessa ja ihmisen ehdottomaan turvautumiseen eläimiin ruuan lähteenä selviytyäkseen. Hän myös kritisoi eläinten häikäilemätöntä hyväksikäyttöä. Toisin kuin alkuperäisessä teoksessa, jossa on kahta ihmislasta imettävä susiemo, tässä veistoksessa sadat, ellei jopa tuhannet ihmishahmot imevät raakalaismaisesti lehmän maitoa. Lehmän, joka tuottaa maitoa omille ihmisen aiheuttaman pakkoraskauden tuottamille lapsilleen, jotka ihmiset vain tappavat hetkeä synnytyksen jälkeen ottaen maidon itselleen. (Lilavert 2014.)

Nykypäivän videopeleissä vuonna 2015 on tehty roomalaiseen mytologiaan perustuva Gods of Rome -taistelupeli, jossa voit pelata yhdeksi hirviömäiseksi hahmoksi yhteen mutatoituneella Romuluksella ja Remuksella muita Roomaan liittyviä legendaarisia hahmoja sekä toisia pelaajia vastaan. (Fandom 2019a.) Crown of the Gods-pelissä taas Romulus ja Remus ovat hirviömäinen kaksipäinen susi, joka toimii kentän loppuvastuksena. Myös kolmessa Final Fantasy -sarjan pelissä, esimerkkinä Final Fantasy XIII-2, voi löytää pelissä käytettävän aseensa, jonka nimi on Romulus ja Remus. (Fandom 2018.) Hahmot mainitaan myös Assassin's Creed: Brotherhood -pelissä, jossa Romulus on jumalhahmo, jota palvovat Romulus-kultin seuraajat. (Fandom 2019b.)

J.K. Rowlingin kirjoittamista Harry Potter-kirjoista ja elokuvista tuttu Remus Lupin-hahmon nimi lienee viittaus tarun hahmoihin. Remus Lupin jopa käyttää eräässä tapauksessa Romulusta koodinimenään. (Fandom 2019c.) Romulus ja Remus mainitaan myös Star Trek tv-sarjassa, jossa Romulus ja Remus ovat naapuri planeettoja, tässä tulkinnassa Romulus on myös Romulan tähti-imperiumin pääkaupunki.

Esimerkiksi Animal Crossing-pelissä yksi pelaajan tehtävistä on kerätä kuuluisia taideteoksia pelin kaupungin museoon ja yksi näistä teoksista on juuri kuuluisa kaksosia imettävä susiemopatsas. Pelaaja saa halutessaan pienen informoivan kertomuksen kustakin taideteoksesta pelaajan avatarhahmon sitä koskettaessa.

3.3 Oma tulkinta

Olen jo pidemmän aikaa halunnut tehdä Romuluksesta ja Remuksesta jonkinlaisen teoksen. Ajattelin, että jos tekisin mytologia-aiheisen työn, voisin käyttää kyseistä aihetta sen yhteydessä. Lopulta sitten valitsin aiheeksi mytologiateemaisen zinen, jonka oman kuvitusosuuden aiheesta ei tarvinnut tämän vuoksi kauan pohtia. Rooman ja Kreikan mytologia on kiehtonut minua jo nuoresta saakka, mikä myös vaikutti aiheen valintaan.

Luonnosteluvaiheessa kävin läpi erilaisia ideoita sommittelun ja hahmojen ulkonäön kannalta. Sommitteluissa kokeilin erilaisia kehystäviä elementtejä, joka ohjaisi katsojaa kiinnittämään huomiota teoksen hahmoihin. Kokeilin punottua köynnöstä, kehystä ja kasvillisuutta, joista päädyin lopulta käyttämään jälkimmäistä. Muutamassa luonnoksessa kokeilin myös ideaa, jossa veljekset katsovat eri suuntiin kääntäen selkensä toisilleen. Tämän tarkoituksena oli olla viittaus veljesten riitautumiseen ja erilaisiin näkemyksiin kaupungin perustamisen suhteen (kuva 1). Jälkikäteen pohdittuna olisi ollut visuaalisesti mielenkiintoista, jos olisin pysynyt tässä ideassa tai yhdistänyt sen lopulliseen ideaan, jota päätin käyttää sen visuaalisesti miellyttävän sommitelman vuoksi.

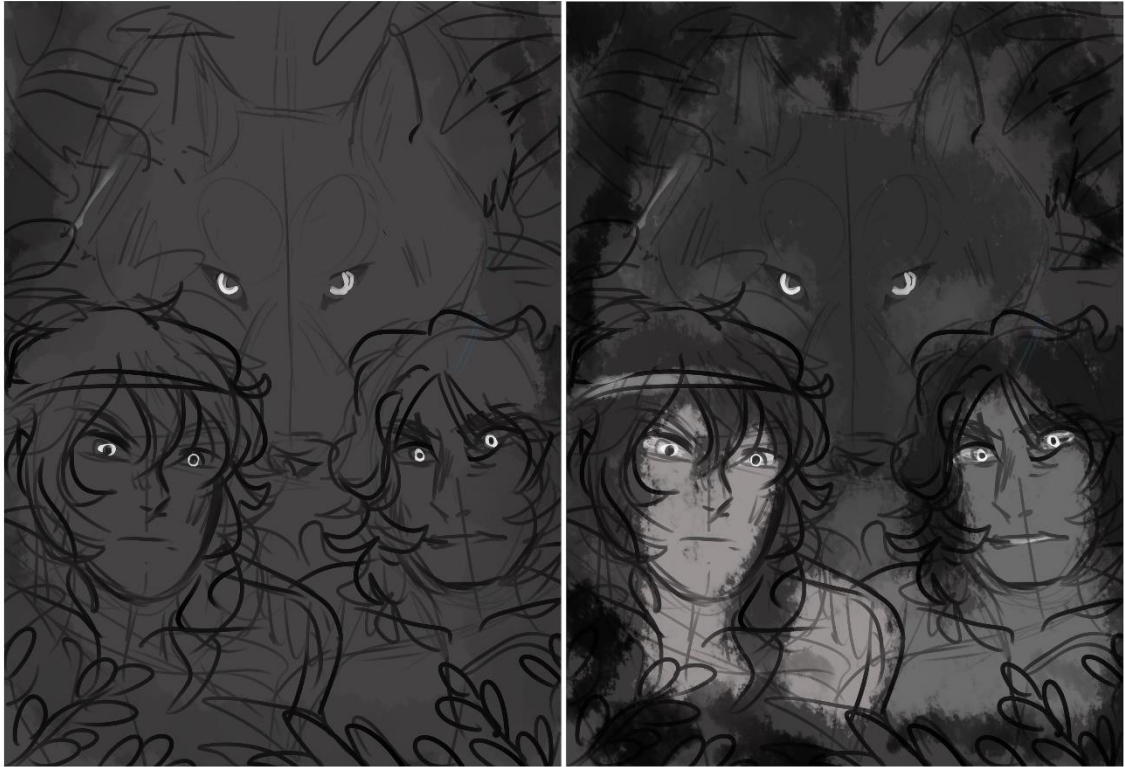


Kuva 1. Romulus ja Remus työn luonnoksia.

Koska tyylini on hyvin sarjakuvamainen, uskon sen vetoavan erityisesti nuoriin ja nuoriin aikuisiin ja muutenkin sarjakuvamaisesta tyylistä pitäviin. Aiheensa puolesta tämä teos voi vedota mytologiasta kiinnostuneisiin. Liikun paljon piirtämiseen ja taiteeseen liittyvässä sosiaalisessa mediassa ja ystäväpiiristä löytyy ihmisiä, joilla on samankaltaisia mielenkiinnon kohteita piirtämisen ja mytologian suhteen. Heistä uskon löytyvän myös halukkaita zine-julkaisun hankkijoita sekä siihen vapaaehtoisia osallistujia.

Halusin samalla myös haastaa itseäni kuvittajana, joten pyrin tekemään työn enemmänkin maalauksellisella tyyllillä. Pelkäsin myös hieman, miten susiemon piirtäminen ja sijoittaminen työhön onnistuu. Olen aina keskittynyt enemmän ihmisten kuin eläinten piirtämiseen, mutta otin tämän vastaan positiivisena haasteena ja kehittymisen kohteena kuvittajana. Referenssikuvia apuna käyttäen suden piirtäminen onnistui lopulta ja olin siihen myös itse hyvin tyytyväinen.

Normaalisti käytän piirtäessäni vahvoja ääriviivoja, joka on tyypillistä sarjakuvamaiselle tyyliille. Tässä työssä kuitenkin halusin käyttää maalauksellisempaa tekniikkaa, ja toimin yksi yksityiskohta kerrallaan ja piirto-ohjelman kerroksia eli layereita käyttäen. Käytin ääriviivoja vain karkean luonnoksen tekemiseen ja kun olin työstänyt teosta tarpeeksi poistin luonnokset sisältävän tason kokonaan ja jatkoin yksityiskohtien työstämistä kontrastia ja yksityiskohtia korostaen (kuva 2).



Kuva 2. Romulus ja Remus työn alkuvaiheet.

Tässä työssä pääsin kokeilemaan myös vahvoja tekstuureja, joita en käytä yleensä piirtäessäni ja olin loppujen lopuksi hyvin tyytyväinen valitsemaani työkentelytapaan. Pidín teoksessa erityisesti siitä, miten valitsemani sivellintyyppi teki suden karvojen tekstuurista visuaalisesti miellyttävän ja karvaisen näköisen (kuva 3).



Kuva 3. Lähikuvaa turkki tekstuurista.

Tunnelman tässä työssä halusin pitää mystisenä zine-teoksen teemaa mukaillen, minkä vuoksi suosin mustavalkoista väriteemaa lisäten kultaisen tehostevärin. Tämä toimii joidenkin yksityiskohtien korostajana, ja sen voi nähdä silmissä ja marjoissa. Mustavalkotekniikka on näyttävä tyylikeino, jolla saadaan omanlaisensa voimakas visuaalinen kokonaisuus. Kun siihen vielä lisätään jokin korostava ja kontrastia antava väri, kuten työssäni valitsema keltainen sävy, se toimii elementtinä, jonka avulla teos muuttuu visuaalisesti monipuolisemmaksi sekä mielenkiintoisemmaksi (kuva 4).



Kuva 4. Romulus ja Remus työn keskivaihe ja viimeistely.

Piirsin Romuluksen ja Remuksen iältään vanhempina kuin he olivat tarussa ottaen huomioon, että tarun mukaan susiemo löysi lapset hyvin nuorena, vain imeytysikäisinä. Tämän tein siitä syystä, etten ole tarpeeksi varma piirtämään hyvin pieniä lapsia ja osaksi siksi, että se lisää teokseen ikään kuin seikkailutarinan tuntua, joka vetoaisi nuoriin. Pohdin kyllä pienten lasten piirtämissä yhdessä luonnosversiossa, mutta päädyin lopulta piirtämään hahmot vanhempina. Mietin myös paimenen, joka Romuluksen ja Remuksen lopulta löytää, lisäämistä teokseen. Se olisi ehkä ollut luovempi ratkaisu, mutta hahmo ei ole niin helposti tun-

nistettava ja tunnettu. Päätin lopulta pysyä näissä kolmessa hahmossa, jotka tulevat tarusta ensimmäisenä mieleen ja jotka esiintyvät myös kuuluisassa patissa, jotta työ pysyisi tarpeeksi tunnistettavana.

Halusin tehdä veljeksistä toisiaan muistuttavat, mutta he eroavat toisistaan pienillä visuaalisilla eroilla, kuten kasvojen piirteillä, ilmeillä ja hiuksilla. Halusin antaa myös pieniä visuaalisia vihjeitä heidän rooleistaan tarinan kulussa. Käytin tässä apuna antamalla Romulukselle hiuspannan, jonka tarkoituksena on toimia kruununomaisena symbolina viitaten tämän johtajuuteen ja menestymiseen. Remukselle annoin arpia ja hieman aggressiivisemmän ilmeen viitaten tämän tappioon ja menehtymiseen. Kuvituksessa on näin symboliikan avulla mahdollista tuoda kuvan tarinankerrontaa rikastavia yksityiskohtia, kaiken ei tarvitse olla kirjaimellista, kuten Romuluksen kruunu. (Ylimartimo 2012, 144). Viimeistellessä valmista kuvitusta halusin lisätä vielä tummaa kontrastia, joten lisäsin mustan tekstuuriltaan rosoisen kehyksen työn ympärille (kuva 5).



Kuva 5. Valmis kuvitus.

4. Kuvitus

4.1 Kuvituksen määritelmä ja tarkoitus

Kuvataiteen ja kuvituksen ero on häilyväistä, sillä moni taiteilija saattaa olla toiminut kuvittajana jossain vaiheessa elämäänsä. Kuvataide koetaan kuitenkin enimmäkseen itseilmaisuna, eikä sen rinnalle tarvita välttämättä mitään muuta. Kuvittamisen taas tulee aina toimia esimerkiksi tekstin rinnalla tai jotain tukevana elementtinä. Kuvituskuva voi olla jonkin asian apuna esimerkiksi visualisoimalla tekstiä tai opastamalla katsojaa sekä lukijaa ja tukemalla tekstin sanomaa. Kuvia voidaan näin käyttää muun muassa myös tiedon välittämiseen tai jopa kommunikointiin esimerkiksi PCS-kuvien, Picture Communication Symbols avulla. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 14-16.)

Kuvituskuvat eivät aina vain viihdytä katsojaa, vaan niillä on muutakin merkitystä, ne esimerkiksi ruokkivat katsojan mielikuvitusta ja vaikuttavat heidän mielikuviansa syntymiseen ja käsitykseen tekstin sisällöstä. Kuvituskuvat voivat muun muassa auttaa lukijaa ymmärtämään ja jäsentämään tekstiä helpommin mikä voi tehdä lukemisesta myös helpompaa ja jouhevampaa.

Kuvan onnistuneesta toteutuksesta riippuen se voidaan joskus huomata helpommin kuin teksti, jos se onnistuu herättämään katsojan huomion. Pelkkä kuvan huomaaminen ei kuitenkaan myöskään riitä aina välittämään sen sisältämää sanomaa katsojalle. Kuvien valtavan määrän vuoksi sen on huomiota herättääkseen erotuttava jotenkin muista esimerkiksi väriensä, sommittelunsa, typografiinsa tai sanomansa suhteen. Huomaamiseen voivat vaikuttaa kuitenkin myös katsojan omat henkilökohtaiset mieltymykset tai elämäkokemukset, jotka vetävät katsojaa alitajuntaisesti puoleensa. Tästä syystä sama kuva ei välttämättä herätä kaikkien katsojien huomiota tai edes aiheuta samanlaisia tunne-elämyksiä (Ahjopalo-Nieminen 1999, 7.) Esimerkiksi suomalaista sykähdyttävä kuva lumisesta maisemakuvasta Lapista ei välttämättä herätä samanlaista isänmaalisuuden tunnetta ulkomaalaisissa. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 16.)

Kuvat ovat myös tärkeä osa niin kansissa kuin myös julkaisujen sivuntaitossa, sillä kuvalla herätetään lukijan mielenkiintoa ja sillä voidaan myös esimerkiksi myydä tuotetta. Mikä herättäisikään mielenkiintoa paremmin kuin värikäs, tyylikkäästi ja visuaalisesti toteutettu kuva? Lukija saattaa myös arvostella julkaisun sisältöä sen kuvien ja visuaalisen ilmeen perusteella ja kannet voivat myös vaikuttaa siihen myydäänkö teosta vai ei. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 16.)

4.2 Kuvituksen voima

Kuvalla on yhtä lailla pitkä ja monimuotoinen historia kuin meillä ihmisilläkin eikä niihin aina reagoida ihailen, sillä niihin voidaan joskus reagoida jopa pelolla ja mystiikalla ja ne voivat aiheuttaa hyvinkin vahvoja tunteita. Esimerkiksi kirjallisuudessa ja elokuvissa on toisinaan nähty tarinoita vanhoista kirotuista tauoluista, jonka omistajaa alkaa mystisesti seurata huono onni tai esi-isien muotokuvista, joiden katseet tuntuivat seuraavan huoneessa olevia ja tarkkailisivat heitä. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 8.) Tästä yhtenä esimerkkinä toimii tarina Dorian Graysta ja hänen muotokuvastaan, joka piti hänet epäinhimillisen nuorena ja kauniina kun taas maalaus paljasti hänen pitkän elämänsä ja elämäntyyliinsä turmelman ja ruman ulkomuotonsa, minkä vuoksi hän pyrki pitämään teoksen piilossa keinoja kaihtamatta.

Jos joku on menettänyt läheisensä tai he ovat kaukana jossain, voivat kuvat tuoda heille kuitenkin myös toivoa ja ihmiset usein turvautuvat kuviin muistaakseen lähimmäisiään. Monet vanhemmat ja isovanhemmat kantavat varmasti myös kuvia lapsistaan, lapsenlapsistaan ja puolisoistaan pitääkseen heitä näin symbolisesti lähellä. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 8.) Monet vanhemmat ovat varmasti myös ripustaneet lastensa vanhoja piirroksia seinille niiden tunnearvon vuoksi ja kannustaakseen lapsiensa luovuutta.

Pelko kuvia kohtaan oli vahva myös esimerkiksi uskonnossa. Sotien ja valloitusten aikaan kaikki väärää oppia ja uskoa esittävät ja edustavat teokset, kuten esi-

merkiksi kirjat ja taulut määrättiin usein tuhottavaksi. Jopa sarjakuvista oltiin joskus sitä mieltä, että niissä kuvailtu väkivalta ja epärealistiset fantasiamaailmat sekoittavat ja pilaavat nuorison mielen. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 9.)

Adolf Hitleristäkin jäi historiaan vain hyvin edustavia valokuvia, sillä hänkin tiesi kuvien voiman sekä merkityksen ja tämän vuoksi hän oli hyvin tarkka siitä, minäläisiä kuvia hänestä julkaistiin. Kuvilla oli merkittävä rooli myös propagandajulisteissa, joita käytettiin niin natsiaatteen puolesta kuin myös sitä vastaan. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 8-10.)

5. Kuvittaja

5.1 Kuvittajan rooli

Kenelle kuvittaja kuvittaa? Aiheesta, kohderyhmästä ja käytöstä riippuen kenelle tahansa, mutta kohderyhmä työstä riippuen on kuvittajan aina pidettävä mielessä. Kuvituksesta puhuttaessa kohderyhmäksi voidaan mieltää usein lapset esimerkiksi lastenkirjojen kuvituksien vuoksi, mutta kuvitus kuvia voidaan nähdä esimerkiksi myös journalismilehdissä ja muussakin kirjallisuudessa ja kauniista kuvista voivat nauttia kaikenikäiset.

Kuvittajan on tärkeä pitää mielessään hänelle annettu lähdemateriaali ja tukea sitä, ettei kuvitus ja tarina riitaannu keskenään. Parhaimmillaan tuloksena on harmoninen ja visuaalisesti näyttävä lopputulos. Kun taas jos kuvittaja ei perehdy materiaaliinsa kunnolla tai jostain syystä ottaa liikaa omia vapauksia ja kuvittaa enemmänkin omalta tunnepohjalta, pahimmillaan kuvan ja tekstin välinen harmonia rikkoontuu. Näin kuva sekä teksti alkavat kummatkin elää täysin omaa elämänsä. Vaikka kuvittaja työskentelee tekstin herättämien ajatusten ja ideoiden motivoimana, hänen kuuluu olla uskollinen tekstille. (Ylimartimo 2012, 30-32.) Yksi kuvittajan perusteista onkin tekstin ja kuvan harmoninen yhteistyö ja se että ne eivät saa riidellä keskenään. (Bengtsson & Loivamaa 2002, 88.) Kuva ja teksti

pitääkin ottaa huomioon enemmänkin toisiaan täydentävinä kuin vain samaa viestiä toistavina elementteinä. (Ylimartimo 2012, 226.)

Luettuaan tekstin ja ryhtyessään kuvittamisprosessiin kuvittaja muuttaa tekstin mielikuvien avulla kuvitusteoksiksi käyttäen tilanteeseen sopivia erilaisia tekniikoita. Kuvittaja voi esimerkiksi tehdä kuvituksensa digitaalisesti tai käsin muun muassa värikynien tai maalien avulla riippuen siitä missä kyseistä kuvitusta käytetään ja millaista visuaalista ilmettä työllä haetaan. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 15.)

Kuvittaja voi joutua pohtimaan kuvitettavaa tekstiä hyvinkin monelta erilaiselta kannalta. Mitä mahdollisuuksia se avaa? Mitä teksti tuo esiin ja voidaanko esimerkiksi jollain tietyllä tekniikalla tuoda esiin jotakin? Jos halutaan utuista tai unista tunnelmaa, hennot vesivärit voisivat esimerkiksi olla hyvä valinta kyseiseen kuvitukseen. Teksti voi sisältää myös kulttuurillisesti ja kielen vuoksi haasteita, jotkin sananlaskut eivät esimerkiksi välttämättä toimi suomen kielelle käännettynä ja tekstin käänkösvirheetkin voivat vaikuttaa kuvittajan työskentelyyn. (Ylimartimo 2012, 203.)

Kirjailija ja kuvittaja työskentelevät usein yhdessä ja heillä kummallakin on omat välineensä ja keinonsa, joilla ilmaista asioita. Kirjailija voi esimerkiksi kirjoittaa metaforan tai sananlaskun avulla hahmosta, joka yllättyi niin että hänen silmänsä laajenivat yhtä suuriksi kuin lautaset, jolloin lukija kuvittelee sen ja jatkaa lukemistaan. Satua kuvittava henkilö joutuu kuitenkin pohtimaan miten kuvata hahmoa, jolla on lautasen kokoiset silmät, niin että se toimisi visuaalisesti. (Ylimartimo 2012, 30.)

5.2 Kuvittajan voima

Luin myös kirjasta Kuviteltua – Kuvitettua, kuinka kuvittajalta Ilon Wiklandilta oltiin kysytty, että kumpi teki varmasti monelle tutusta Katto-Kassisen hahmosta niin ikonisen ja tunnistettavan, hän kuvittajana vai kirjailija Astrid Lindgren. Tähän

Wikland oli vastannut diplomaattisesti, että Lindgrenin teksti on niin hienoa ja elävää että hänen mielestään kirjailija on se joka antaa hahmoille elämän. (Ylimartimo 2012, 30.) Kuitenkin usein ikonisista hahmoista mieleen tulevat juuri kuvittajan tekemät piirrokset, samaan tapaan kuten elokuvissa näyttelijät. Jotkut kirjan lukijat voivat jopa kieltäytyä katsomasta kirjaan perustuvaa elokuvaa koska heille on muodostunut hahmoista niin vahvat mielikuvat etteivät halua niiden vääristyvän elokuvan näyttelijöiden vuoksi. Kun puhutaan esimerkiksi Marvel-hahmoista, mieleen voivat tulla niin näyttelijät kuin sarjakuvapiirrokset. Kumpi näistä on ikonisempi? Vastaus voi vaihdella täysin henkilöstä riippuen, jotkut esimerkiksi ovat olleet lapsesta saakka suuria sarjakuvafaneja, kun taas toiset ovat tutustuneet Marveliin vasta elokuvien myötä.

Myös Sisko Ylimartimo mainitsee, kuinka hän alakansakoululaisena löysi kyläkoulunsa lainakirjakaapista kaksiosaisen kirjan, jonka kuvista tuli hänen ensimmäisiä kuvitustaiteellisia elämyksiään. Kyseinen kirja oli Tuhannen ja yhden yön sadut ja jonka oli kuvittanut Rudolf Koivu. Vaikka itse sadutkin hurmasivat, ennen kaikkea Koivun kuvat olivat hänen mielestään vaikuttavia. Niiden mukaan hän myös muodosti mielikuvansa arabimaista ja orientista. Onkin sanottu, että Tuhannen ja yhden yön satujen kuvittajat ovat muokanneet lukevan yleisön näkemystä orientista enemmän kuin varsinaiset matkailijat. (Bengtsson & Loivamaa 2002, 89.)

6. Mytologia-zine

6.1 Idea

Olen tiennyt zineistä jo pidemmän aikaa, mutta alkanut keräämään niitä henkilökohtaisesti niin digitaalisesti kuin fyysisinä kopioina vasta hiljattain. Erityisesti zinet kiinnittivät huomioni sosiaalisessa mediassa, jossa ajoittain näen avoimia osallistujahakuja erilaisiin zine-julkaisuihin. Aiheeltaan nämä julkaisut voivat olla aina videopeleistä erilaisiin sarjoihin asti. Olen usein miettinyt, riittäisikö minulla rohkeutta liittyä mukaan sellaiseen projektiin. Tästä sitten lähti idea oman zine-

projektin käynnistämiseen, mutta se jäi silloin vain idean asteelle. Sitten tuli opin-
näytetyön aiheen valinnan aika ja tuumin, että tässä olisi hyvä syy ja tilaisuus
yhdistää koulu sekä projekti, jonka olen halunnut tehdä jo jonkin aikaa.

Tiesin, että ystäväni joukossa on paljon henkilöitä, jotka ovat yhtä lailla zineistä
ja piirtämisestä kiinnostuneita. Ajattelin että voisin hyvinkin saada ainakin muuta-
man innokkaan vapaaehtoisen osallistujan mukaan projektiin. Ajattelin myös, että
tämä olisi hyvä tapa löytää mahdollisesti myös uusia tuttavuuksia ja aiheesta kiin-
nostuneita sekä luoda sitä kautta uusia kontakteja. Toivon myös, että työn val-
miiksi saatuani se voisi toimia osallistujien taidokkaan osaamisen ja töiden esille
tuojana sekä mainostajana digitaalisen jaettavuuden avulla. Tämän vuoksi halu-
sin myös saada jokaiselta osallistujalta jonkinlaiset yhteystiedot ja mahdolliset
osoitteet, joista jokainen lukija voisi löytää taiteilijan kunkin työn takana, jos he
kiinnostuvat heidän töistään. Monen vasta-alkavan taiteilijan näkyvyys sosiaali-
sessa mediassa voi olla haastavaa. Koska projektissa oli mukana niin taidetta
harrastavia kuin myös jopa ammatikseen taiteilijaksi tähtääviä osallistujia toivoin
näin saavani heidän töitään vielä enemmän esiin sosiaalisessa mediassa.

6.2 Aihe

Mytologia on aiheena aina ollut minulle yksi mielenkiinnon sekä intohimon kohde
pienestä pitäen. Löydän sen aina hyvin inspiroivana työskennellessäni omien luo-
vien projektieni parissa. Ajattelin, että mytologia aiheena olisi hyvin monipuolinen
ja siitä jokaisen osallistujan olisi helppo löytää jokin mielenkiintoinen aihe, jonka
he haluaisivat kuvittaa. En halunnut valita aiheeksi mitään tiettyä kirjaa tai sarjaa
siinä pelossa, ettei kyseisestä aiheesta löytyisi tarpeeksi kiinnostuneita, joten
päädyin hyvin avoimeen ja tunnettuun aiheeseen, joka toivon mukaan kiinnostaisi
mahdollisimman monia.

Mytologia-aiheeseen liittyen ajattelin aluksi, että zine perehtyisi erityisesti suoma-
laiseen mytologiaan. Tämä siksi, että tätä aihetta näkee huomattavasti harvem-
min kuin yleisesti mytologiaa ja olisi hienoa tuoda sitä enemmän esiin. Koska

kaikki zineen osallistujat ovat suomalaisia, olisi aihe voinut olla hyvä näin rajatunakin. Loppujen lopuksi pelkäsin aiheen olevan sen verran suppea ja vähemmän tunnettu, etteivät kaikki välttämättä löytäisi mielenkiintoista tarinaa kuvitettavaksi. Näin ollen päätin mennä avoimella, kaiken mytologian kattavalla aiheella, jolloin jokainen saisi valita aiheen tai tarinan maasta riippumatta. Ilokseni huomasin kuitenkin, kuinka muutama osallistuja päätyi kaikista mahdollisuuksista valitsemaan suomalaisen aiheen töihinsä, kuten vetehisen ja Kalevalan Väinämöisen.

Annoin vapaaehtoisille piirtäjille vapauden valita työskentelyvälineensä sekä tekniikkansa, sillä halusin antaa osallistujille luovaa vapautta ja mahdollisuuden toteuttaa itseään heille itselleen parhaalla ja mieluisella tavalla. Huomautin kuitenkin, että töiden tulisi olla valmiina digitaalisessa muodossa resoluutioltaan painokelpoisia, jotta työ voitaisiin mahdollisesti painaa fyysiseen muotoon tulevaisuudessa. Ohjeistin myös, että työt pysyisivät perheystävällisinä, ilman alastonkuvia, verta tai väkivaltaa, sillä tulisin esittelemään työtä koulussa muun muassa seminaareissa.

6.3 Osallistujien löytäminen ja kerääminen

Kun aloin pohtimaan opinnäytetyön aihetta sekä zinen kuvitusprojektia, päätin laittaa sosiaaliseen mediaan jo alustavaa kyselyä siitä, että olisiko kukaan kiinnostunut lähtemään mukaan projektiin. Muutamasta kiinnostuneesta piirtäjästä rohkaistuin päättämään aiheen tähän zineen ja näin ollen opinnäytetyöni aiheen. Laitoin virallisen osallistujahaun käyntiin tekemällä Google-dokumentin, jossa selitin ideani ja tarkoitukseni tarkemmin. Kun virallisesti laitoin piirtäjähaku ilmoituksen sosiaaliseen mediaan, käytin sen yhteydessä myös kuvaa jonka toivoin herättävän enemmän huomiota sekä ihmisten mielenkiintoa pelkän tekstin sijaan (kuva 6).



Kuva 1. Hakuprosessin aikana käytetty mainoskuva.

Google-dokumentti sisälsi myös projektin aikataulun ja muut tärkeät tekniset yksityiskohdat. Samassa dokumentissa pidin yllä listaa osallistujista ja jokaisen valitsemasta aiheesta, jotta osallistujat pystyivät näkemään mitkä aiheet olivat jo varattuja. Toivoin, ettei kukaan sattuisi valitsemaan samaa aihetta toisen osallistujan kanssa.

Alustavasti toivoin, että löytäisin ainakin kymmenen kiinnostunutta osallistujaa. Yllätyin positiivisesti, kun loppujen lopuksi sain koottua yhteen jopa yhdeksäntoista kiinnostunutta ja innostunutta osallistujaa. Tässä joukossa mukana oli niin vanhoja tuttuja kuin myös uusia tuttavuuksia. Tässä nähdään kuinka pienjulkaisuprojektit ja mielenkiinnon aiheet yhdistävät ihmisiä. Työskentelyn aloittamiseen annoin luvan heti kun aiheesta sovittiin. Kommunikaatio projektien kulusta tapahtui sähköpostilla ja sosiaalisessa mediassa.

6.4 Materiaalin kokoaminen

Materiaalin kokoaminen zine-julkaisuksi alkoi, kun aloin saamaan sähköpostiini valmiita töitä. Työstin tätä projektia Indesign-ohjelman avulla. Zinen kooksi valitsin helposti mukana kuljetettavan A5-koon, joka on mitoiltaan 210 x 148 mm. Julkaisu tulisi olemaan digitaalinen, mutta valitsin koon siitä syystä, että jos siitä joskus vielä tehtäisiin fyysinenkin versio, se kulkisi helposti mukana. Julkaisuun kertyi lopulta huikeat 44 sivua ja pidin huolta siitä, että sivumäärä pysyisi neljällä

jaollisena mikä on tärkeää, jos julkaisusta ollaan tekemässä fyysinen painettu versio. Jokaisella osallistujalla oli käytössään työlleen yksi aukeama. Tarkoituksena oli kuvan lisäksi lisätä viereiselle sivulle pieni kutakin mytologian aihetta käsittelevä teksti. Tämä tehtiin siltä varalta, että jos tuleva lukija ei sattuisi tietämään tai tunnistamaan aihetta tai hahmoa, joten teksti kertoisi aiheesta ja tekisi siitä tunnistettavan. Näin ollen zine toimisi myös opettavaisena materiaalina. Teksti oli vapaamuotoinen ja se sai olla informatiivinen tiivistelmä aiheesta, pieni lainaus tarinasta tai esimerkiksi aihetta koskevasta runosta. Ainoana vaatimuksena pidin suomen kieltä ja ettei teksti olisi turhan pitkä, jotta se mahtuisi hyvin sille varatulle sivulle.

Jotta julkaisun layout eli painotuotteen tekstin ja kuvien sijoituksen ja suhteiden sommittelu pysyisi mielenkiintoisena, päätin vaihdella tekstin ja kuvan puolia aukeamittain, niin ettei kuva ja teksti olisi aina samalla puolella (Ahjopalo-Nieminen 1999, 14). Valmis pdf-tiedosto näkyy tietokoneen ruudulla aukeamittain, mutta jotta tiedostoa voisi katsoa myös pienemmältä ruudulta, esimerkiksi älypuhelimesta, tein siitä myös sivuttain aukeavan pdf-tiedoston, jota voi tarvittaessa selata myös sivu kerrallaan. Tämä vaati sivujen uudelleen järjestelyä, jotta oikea teksti seuraisi aina oikeaa kuvaa selkeästi ja aiheuttamatta hämmennystä.

Typografian tyylin halusin pitää selkeänä ja helposti luettavana. Näin se ei veisi liikaa huomiota kuvilta ja tekisi lukukokemuksesta mukavan. Juuri luettavuuden vuoksi valitsin leipätekstiin helposti luettavan Avenir Book nimisen fontin ja otsikoihin valitsin visuaalisesti mielenkiintoisemman Chalkduster-fontin. Tämän toivoin toimivan yhdessä teemaan sopivan Vinland-tehostefontin kanssa, jonka lisäsin ystävän kehotuksesta. Se muistuttaa viikinkien aikaista kirjoitusta ja riimuja. Tätä fonttia käytin myös julkaisun kuvittamiseen lisäämällä erilaisia aakkosia sivujen reunoihin lisäämään visuaalisuutta ja mielenkiintoa. Tämä myös sitoo sivujen graafisen ilmeen yhtenäiseksi teokseksi julkaisun kansien kanssa, jossa käytän samaa fonttia. Pyrin tekemään tämän viemättä turhan paljon huomiota julkaisun kuvituksilta ja tekstiltä (kuva 7). Taiton eli tekstin visuaalisen sommittelun halusin pitää selkeänä, tasapainoisena sekä helposti luettavana. Tämä onnistui yleisesti ottaen helposti pienen tekstimäärän sekä suurten kuvien ansiosta. Tein julkaisusta yksipalstaisen tekstimäärän vähäisyyden vuoksi toisin kuin esimerkiksi

sanomalehdissä, joissa tekstin suuri määrä jaetaan useammalle palstalle luetavuuden lisäämiseksi suurilla sivuilla.



Kuva 2. Esimerkki valmiista aukeamasta.

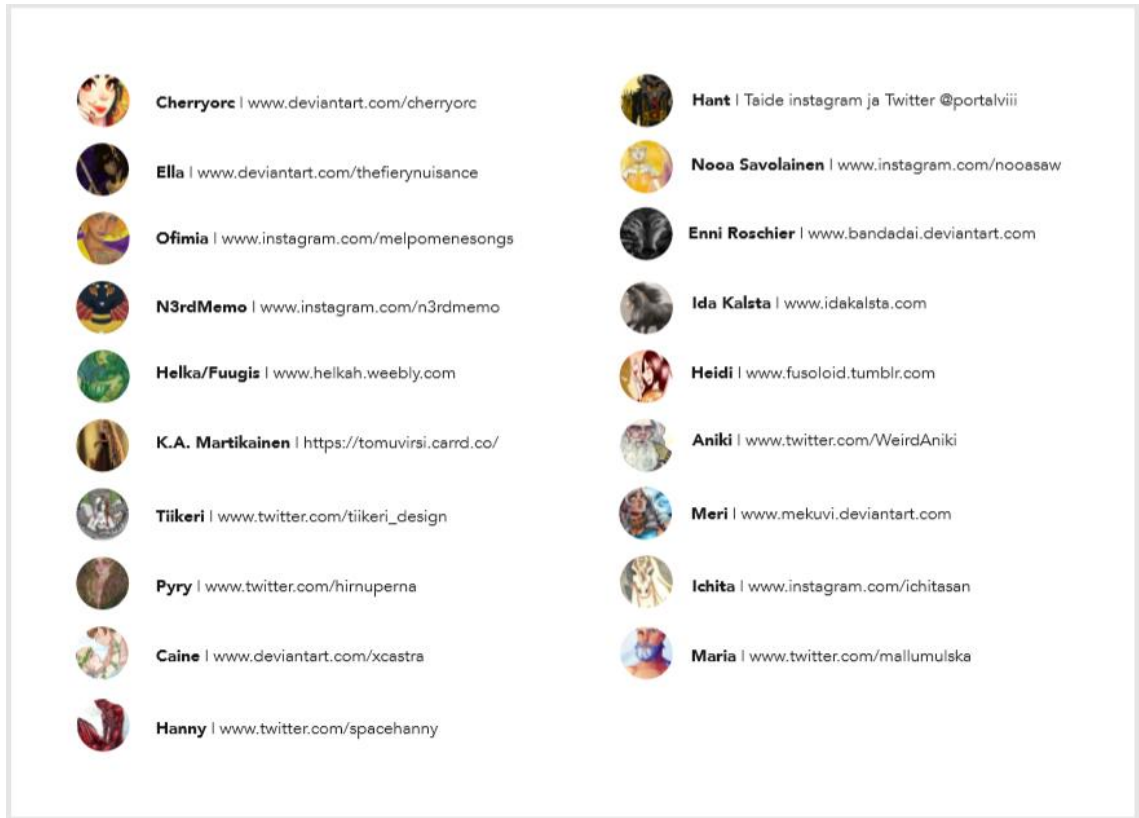
Otin itse vastuun kansien tekemisestä oman kuvitusosuuteni lisäksi. Kansien halusin jollainlailla kuvaavan mytologista teemaa ja tästä syystä päätin, että julkaisun otsikoksi sekä nimeksi tulisi Eepos. Tämän ajattelin kuvaavan hyvin kyseistä zine-julkaisua ja sen teemaa, sillä Eepos sanana kuvaa teosta, jossa kuvataan tavallisesti sankarillisten ja tarumaisten hahmojen elämäntarinoita. Halusin korostaa aihetta myös kannen kuvituksella, jonka vuoksi pohdin muun muassa riimujen ja taikaympyröiden käyttöä. Yhtenä kannen kuvituksen ideana oli myös, että kansi voisi muistuttaa vanhaa loitsukirjaa. Tämä kävisi hyvin yhteen julkaisun nimen kanssa.

Mystisiä teemoja pohtiessa mielessä pyörivät kannen kuvituksen aiheeksi muun muassa mystinen usva, riimut ja loitsut, joiden avulla päädyin lopulta mustavalkoiseen usvaisen mystisiin kansiin ja taikaympyröihin. Taikaympyröitä voi usein nähdä esimerkiksi fantasiateemaisessa kirjallisuudessa tai tv-sarjoissa. Usein ne muodostuvat nimensä mukaisesti ympyröistä, symmetrisistä kuvioista sekä symboleista, jotka voivat liittyä alkemiaan tai noituuteen. Näitä taikaympyröiden inspiroimia kuvituksia tein Adobe InDesign-ohjelmalla ympyrä- ja neliötyökaluilla. Lisäsin tekstiä Vinland-fontilla kulkemaan pitkin ulkoista ympyrää, jonka oli tarkoitus toimia mystisinä riimu ja loitsu symboleina. Käytin loitsuilta vaikuttavaa fonttia siitä syystä, että en halunnut sen olevan liikaa liitoksissa oikeiden loitsutai riimusymboleiden kanssa vaan sen oli tarkoitus toimia ikään kuin kuvitteellisina loitsusymboleina. Samalla fontilla lisäsin myös suurempia symboleita muistuttavia kirjaimia tuomaan lisää mystistä tunnelmaa. Lisäämällä kuvioihin kevyen hohdon sain aikaan maagiselta tuntuvan efektin (kuva 8).



Kuva 3. Julkaisun kannen luonnos sekä valmis versio.

Lisäsin julkaisuun aukeaman, jossa on osallistujaluettelo. Tälle aukeamalle kirjoitin kunkin osallistujan antaman vapaavalintaisen blogin tai sosiaalisen median osoitteen. Näin lukija voisi halutessaan löytää taiteilijan muita töitä ja osallistajat saisivat mainontaa. Lisäsin kunkin nimen ja osoitteen viereen kuvan heidän töistään, jotta lukija pystyy ymmärtämään, kuka taiteilijoista oli minkäkin teoksen takana (kuva 9).



Kuva 4. Osallistujaluettelo

7. Pohdinta

Tämä koko zine-projekti oli mielestäni hyvin mielenkiintoinen niin kirjallisuuden osuudelta kuin projektina itsessään. Ajattelin että zine-julkaisuihin perehtyminen olisi mielenkiintoinen opinnäytetyön aihe ja sitä se minulle henkilökohtaisesti kyllä olikin ja kun yhdistin toiminnalliseen osuuteen itse zinen tekemisen ja mytologisen aiheen tuli projektista entistäkin mielenkiintoisempi työstää. Oli ilo myös työs-

kennellä toisten artistien kanssa ja kiinnostavaa perehtyä tarkemmin zine-julkaisujen historiaan. Olen aiemmin tutustunut aiheeseen vain uusissa zine-julkaisuissa.

Oman zinen tekeminen oli hyvin opettavainen kokemus ja vaikka tuntui, että pyrin valmistautumaan siihen huolella, huomasin hyvin nopeasti, että kehitettävää olisi varmasti. Esimerkiksi osallistujien hakuprosessissa olisin voinut tehdä jonkinlaisen lomakkeen ja pyytänyt portfolion hakijoilta. Zinen tarkka sivumäärä paisui suuremmaksi, mitä olin alun perin ajatellut. Huomasin pian, että kunnianhimoisen osallistujamäärän vuoksi julkaisuun kertyi niin paljon sivuja, ettei siitä saisi vihkojulkaisua. Tämän vuoksi fyysisessä versiossa täytyisi siirtyä kalliimpaan kovakantiseen julkaisuun, jos teoksen työstämistä jatkaisi eteenpäin fyysiseksi kopioksi asti. Alkuperäisenä ideanani oli mahdollisesti tehdä pieni lehtimuotoinen julkaisu, mutta kovakantisen julkaisun paino- sekä lähetyskustannukset nousisivat aivan liian suuriksi, jotta pystyisin ne kustantamaan. Halusin julkaisun olevan myös helposti jaettavissa ja kuljetettavissa enkä kokenut kovakantisen julkaisun olevan juuri sitä mitä tältä opinnäytetyötä hain.

Osallistujaluettelon olisin voinut jakaa useammalle sivulle erillisten Eepos-temaisten välilehtien sijaan. Tällöin osallistujien kuvat ja tiedot olisi voitu sommitella tilavammin ja olisin voinut käyttää suurempia kuvia ja fonttia. Tämän lisäksi olisin sijoittanut vähemmän osallistujien tietoja yhdelle sivulle ja näin tiedot olisivat tulleet vielä paremmin esille.

Jälkikäteen mietittynä olisin ehkä halunnut tehdä julkaisun kannet toisin, sillä ne ovat nyt niitä analysoituani aika mitäänsanomattomat. Ottaen huomioon, kuinka tärkeä rooli kansilla mielenkiinnon herättämisessä on, kuten taustakirjallisuutta tutkiessa myös opin, olisi minun pitänyt kiinnittää niihin enemmän huomiota. Olisin voinut esimerkiksi kysyä osallistujilta olisiko joku ollut halukas tekemään kansikuvituksen tai tarvittaessa kysyä vapaaehtoista tähän tehtävään.

Henkilökohtaisesti vaativin asia oli mielestäni kuitenkin kirjallinen osuus. Tämä vei minulta huomattavasti enemmän henkisesti kuin olin siihen varautunut. Kirjal-

lisen osuuden ohessa minulla oli myös työharjoittelu, jonka vuoksi raportointiosuus jäi tauolle ja takaisin työhön ryhtyminen tuntui vaikealta. Kun perehdyin aiheeseen, löytyi kirjoja yllättävänkin paljon jopa omilta sukulaisilta.

Aiheiden rajaus ja lopulta niiden yhdisteleminen oli myös haastavaa. Aluksi keskittyminen oli erityisesti zine-kulttuurissa, joka oli turhan laaja aihealue. Oma työni suunnittelijana jäi aiheen vuoksi hyvin pieneen osaan. Tästä syystä halusin lähestyä myös kuvittamista ja kuvittajan roolia tekemäni kuvitustyön kautta. Toivon kuvittamisen olevan jollain lailla läsnä myös omassa tulevaisuudessani esimerkiksi freelancer-työnä. Välillä innostuin kirjoittamaan Romuluksesta ja Remuksestakin jopa niin perusteellisesti, että päädyin kirjoittamaan jopa heidän lapsistaan, mutta totesin ettei se ole merkityksellistä oman työni osalta. Jouduin miettimään paljon sitä, mikä on olennaista tässä projektissa, joten uudelleenkirjoitusta, pohdimista ja karsimista tapahtui hyvin paljon.

Loppujen lopuksi pidin hyvin paljon Romulus ja Remus -työn tekniikasta ja onnistuin kuvitusosuudessa mielestäni hyvin. Käytän valitsemaani tekniikkaa varmasti vielä tulevaisuudessakin. Ehkä voisin tehdä jopa oman mytologiateemaisen kuvasarjan. Opinnäytetyö oli hyvin opettavainen kokemus, ja tulevaisuudessa tiedän, mihin tulee erityisesti kiinnittää enemmän huomiota ja missä on kehittämisen varaa.

LÄHTEET

- Ahjopalo-Nieminen, T. 1999. Kuvittajan keinot. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Arnett, J. 2006. Encyclopedia of Children, Adolescents, and the Media. Kalifornia: SAGE Publications.
- Atton, C. 2002. Alternative media. Kalifornia: SAGE Publications.
- Bartel, J. 2004. From A to Zine: Building a Winning Zine Collection in Your Library. Chicago: ALA Editions.
- Bengtsson, N. & Loivamaa, I. 2002. Kuvituksen monet muodot. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu.
- Biel, J. Brent, B. 2008. Make a Zine!: When Words and Graphics Collide. Cleveland: Microcosm Publishing.
- Bond, S. 2019. The Brothels of Ancient Pompeii. 10.10.2019. <https://www.historytoday.com/reviews/brothels-ancient-pompeii>. 12.5.2020.
- Castrén, P. 2017. Antiikin myytit. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.
- Clark, J. 2017. how to make a zine. <https://www.youtube.com/watch?v=00Hxh4pKwvM>. 5.11.2018.
- Fandom. 2018. Final Fantasy Wiki. https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Romulus_and_Remus. 5.3.2020.
- Fandom. 2019a. Gods of Rome Wiki Romulus & Remus. https://godsofrome.fandom.com/wiki/Romulus_%26_Remus. 5.3.2020.
- Fandom. 2019b. Assassin's Creed Wiki Followers of Romulus. https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Followers_of_Romulus. 6.3.2020.
- Fandom. 2019c. Harry Potter Wiki. https://harryalbuspotter.fandom.com/wiki/Remus_Lupin. 6.3.2020.
- Fanlore. 2018. Charity zine. https://fanlore.org/wiki/Charity_Zine. 5.11.2018.
- Fränttilä, J. 2015. Pieni Lehti Arkisto kerää yhteen suomalaista zinehistoriaa. Rumba. <https://www.rumba.fi/uutiset/pieni-lehti-arkisto-keraa-yhteen-suomalaista-zinehistoriaa-jarjeton-kasa-punk-luettavaa-verkossa/>. 5.11.2018.
- Grimberg, C. 1958. Kansojen historia. Pakarinen, W. (suom.) Helsinki: WSOY.
- Hinkka, J. 2012. Graafisen suunnittelijan toinen kieli ja muita kirjoituksia. Helsinki: Aalto ARTS Books.
- Hänninen, J. 2015. Kaaos 3 (1/1981). Oranssi.net. http://oranssi.net/pienlehet/kaaos_1981_3.html. 5.11.2018.
- Internet Movie Database, 2019. Il primo re. <https://www.imdb.com/title/tt7278824/>. 14.4.2020.
- Jutkuu. 2016. Loading... Helsinki. Jujuja. 2.9.2016. <https://jutkuu.tumblr.com/post/149832141424/loading-helsinki-suomalaisten-overwatch-zine-on>. 5.5.2020.
- Lievonen-Thapa, I. 2015. Pienlehti paperista pikseliin. Helsinki: RPS-yhtiöt.
- LilaVert, 2014. Remus and Romulus revisited by artist Liu Qiang's. https://www.lilavert.com/blog_lilavert/remus-romulus-revisited-artist-liu-qiangs/. 24.2.2020.
- Madelife, 2019. History of zines. <https://madelife.com/history-of-zines/>. 16.4.2020.
- Mäenpää, A. 2018. Paperia, liimaa, punkkia ja putkareissuja – zinehistoria esillä Tampereella. 1.02.2018. <https://kaaoszine.fi/paperia-liimaa-punkkia-ja-putkareissuja-zinehistoria-esilla-tampereella/>. 19.4.2020.

- Pankasalo, M. 2015. Suomalaiset zinejulkaisut. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Viestintä. Opinnäytetyö. <https://www.theseus.fi/handle/10024/91107>. 12.11.2018.
- Stableford, B. 2004. Historical Dictionary of Science Fiction Literature. Lanham: Scarecrow Press.
- Tammisto, A. 2010. Rooman historian symbolien tutkimisen sietämätön vaikeus. Ennen ja nyt. 1.12.2010. <http://www.ennenjanyt.net/2010/12/rooman-historian-symbolien-tutkimisen-sietamaton-vaikeus/>. 16.4.2020.
- Vapaakaupunki, 2019. Zine Fest 2020. <https://www.vapaakaupunki.fi/events/zine-fest-2020/>. 6.3.2020.
- Watson, E. Todd, M. 2006. Whatcha Mean, What's a Zine?. Boston: Houghton Mifflin.
- Wiseman, T. P. 1995. Remus a roman myth. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ylimartimo, S. 2012. Kuviteltua - kuvitettua. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.