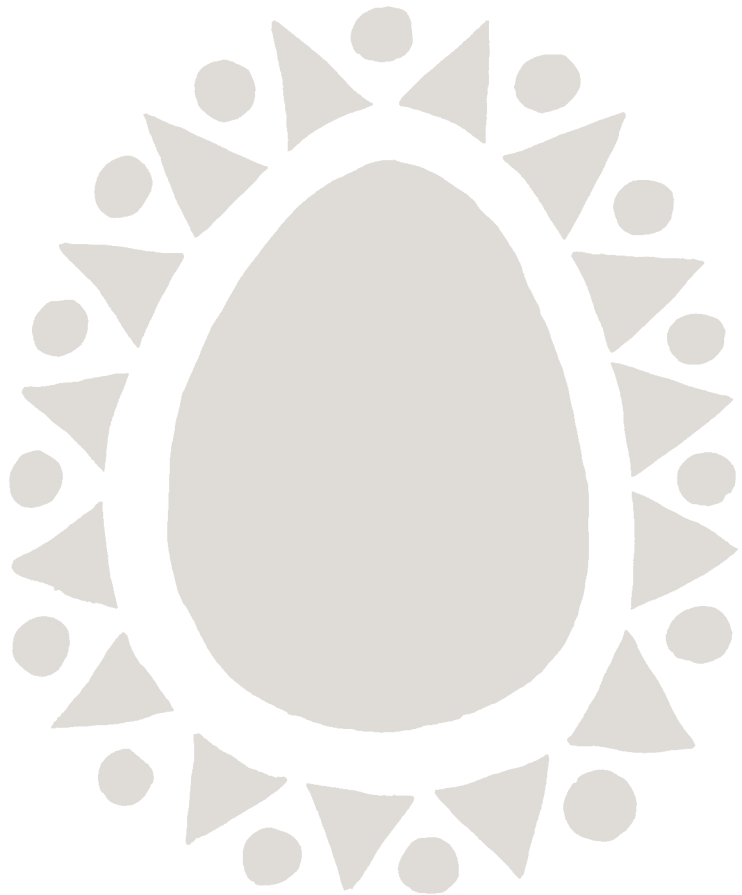




FLU

ANTTI OLLIKAINEN

TEORIA



FLU

OPINNÄYTETYÖ

ANTTI OLLIKAINEN, 05GRA10

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU

VIESTINNÄN KOULUTUSOHJELMA/ GRAAFINEN SUUNNITTELU

KEVÄT 2013

TIIVISTELMÄ

Lahden Ammattikorkeakoulu
Muotoilu- ja taideinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Graafinen suunnittelu
Opinnäytetyö, 64 sivua
Ohjaaja Christoffer Leka
Kevät 2013

FLU

Antti Ollikainen

Opinnäytetyöni FLU on mykkäsarjakuva, joka on toteutettu sekä paperiversiona että digitaalisena älypuhelimelle tarkoitettuna versiona.

Kirjallisessa osuudessa perehdyn tarinankerronnan perinteeseen ja käyn läpi sarjakuvan tekemisen prosessinkulkua.

Avainsanat: Sarjakuva, mykkäsarjakuva, tarinankerronta, älypuhelin

ABSTRACT

Lahti University of Applied Sciences
Institute of Design
Degree Programme of Communication
Graphic Design
Final Work, 64 pages
Mentor Christoffer Leka
Spring 2013

FLU

Antti Ollikainen

My final project, FLU, is a mute comic. I have made versions designed both for print and smartphone.

The written part consists of an overview on traditions of storytelling and the process of making the comic.

Keywords: Comic, Storytelling, Mute Comic, Smartphone

1	JOHDANTO.....	8
2	TAUSTA.....	10
	2.1 HYVÄ TARINA.....	12
	2.2 SANKARIMYYTTI.....	14
	2.3 SARJAKUVA – KERTOVA KUVASARJA	15
3	TAVOITTEET.....	16
4	PROSESSIN KUVAUS.....	18
	4.1 ALKU	18
	4.2 KOKEILUA JA KORJAUKSIA	22
	4.3 TEKNISIÄ RATKAISUJA	26
	4.4 TEKSTUURISTA JA TEHOSTEVÄREISTÄ	28
	4.5 TARINA VALMISTUU	34
	4.6 PAPERILTA PUHELIMEEN	36
	4.7 HAHMOJEN JA TAUSTOJEN KUVITUS	41
5	TARINAN JA TOTEUTUKSEN KOMMENTOINTI	44
6	POHDINTAA JA JOHTOPÄÄTÖKSIÄ	46
7	LÄHTEET.....	47
	LIITTEET	49



1 JOHDANTO

FLU on yksivärinen mykkäsarjakuva, jossa seikkailevat Lintu, Sairaus ja Kuolema. Sarjakuvan tarkoitus on hyvän tarinan tapaan olla huviksi ja hyödyksi. Hyvällä tarinalla tarkoitan rakenteeltaan ehjää tarinaa (Johnstone 2001, 110), joka avaa mahdollisuuksia reflektointiin ja oivallusten tekemiseen.

Olen tehnyt sarjakuvaani sekä omia että lukijan tarpeita silmällä pitäen. Etsin itselleni soveltuvia tapoja kertoa visuaalista tarinaa. Käytännössä tämä tarkoittaa muun muassa erilaisten kuvitustekniikoiden kokeilua. Minua kiinnostaa myös se, miten lukijat ottavat vastaan tarinan ja kuinka he tulkitsevat tarinaa. Tähän olen perehtynyt keräämällä kommentteja sarjakuvan lukijoilta (Liitteet 1–12). Kyetäkseen samaistumaan lukija tarvitsee tarinan joka sekä toimii että puhuttelee (Hiltunen 1999, 90).

Haluan suunnata FLUn niin suurelle ja heterogeeniselle yleisölle kuin mahdollista. Mykkäsarjakuvalla voi ylittää kielirajat ja lukutaidottomat lapsetkin pystyvät lukemaan sarjakuvaani (Liite 10). Pysin tuottamaan mahdollisimman helposti luettavaa, mutta sisällöltään tulkinnanvaraista materiaalia. Päämääräni on toimiva kokonaisuus, josta julkaistaan sekä älypuhelin- että printtiversion. Digitaalista versiota on helppoa ja edullista levittää periaatteissa hyvinkin suurille massoille, kun taas printtimedian kautta syntyvä vihkonen on hinnakkampi, mutta henkilökohtaisempi, pienemmälle joukolle suunnattu tuotos.

Pysin sarjakuvassani mahdollisimman suureen selkeyteen ja helppolukuisuuteen. Ensin olen hahmotellut luonnosvihkoon hahmoja ja tarinan avainkohtauksia eri tekniikoilla. Tämän jälkeen olen

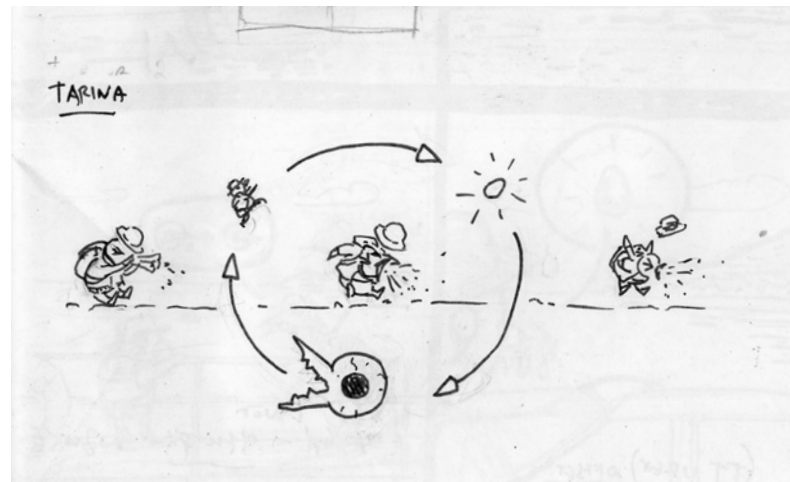
piirtänyt tarinan käsikirjoituksen luonnosvihkoon. Tämän jälkeen olen tehnyt A4-arkkeille yhteen teipatun haitariversion. Skannasin haitarin, väritin sen mustanpuhuvaksi ja taitoin 30 sivuiseksi vihkoksi, jotta saisin käsityksen sarjakuvasta esineenä. Tätä raakaversiota sarjakuvasta olen käyttänyt testaamiseen. Olen luetuttanut sitä testaajilla ja tehnyt korjauksia kommenttien pohjalta. Digitaalista versiota olen testannut 2. sukupolven iPod Touch -laitteella.

2 TAUSTA

FLU-sarjakuvan taustalla on tarkoitus on kehittää mykkäsarjakuvakonsepti. Tällä tarkoitan kuvallista kerrontaa jossa kaikki viestintä tapahtuu toiminnan kautta ja ilman tekstiä. Kyseessä on sarjamainen tarinankerronnan konsepti, jossa sarjakuva on suunniteltu jatko-osia silmällä pitäen.

Olen yhdistänyt projektiin kuvituksessa minua kiinnostavia asioita: Liikkeen kuvaamista kuvasarjoilla, visuaalista tarinankerrontaa ja erilaisten kuvitustekniikoiden kokeilua.

Pääosissa ovat Lintu, Sairaus ja Kuolema. Minusta näiden kolmen väliset kemia tuottavat mielenkiintoisia tilanteita. Ne ovat hahmoina samanaikaisesti täysin erilaisia, toisistaan riippuvaisia ja tasaväkisiä. Kultamunan etsintä puolestaan toimii tarinan eteenpäin vievänä voimana joka laittaa tapahtumat liikkeelle.



Luonnosvihkoon kesällä 2012 piirtämäni kaavio tarinan rakenteesta: Linnun sairaus on läsnä koko ajan ja lävistää koko tarinan. Tarinan toiminnallisuus taas lähtee liikkeelle Linnusta joka jahtaa aarretta. Tämä puolestaan johtaa erilaisiin vaarallisiin tilanteisiin ja seikkailuihin.

2.1 HYVÄ TARINA

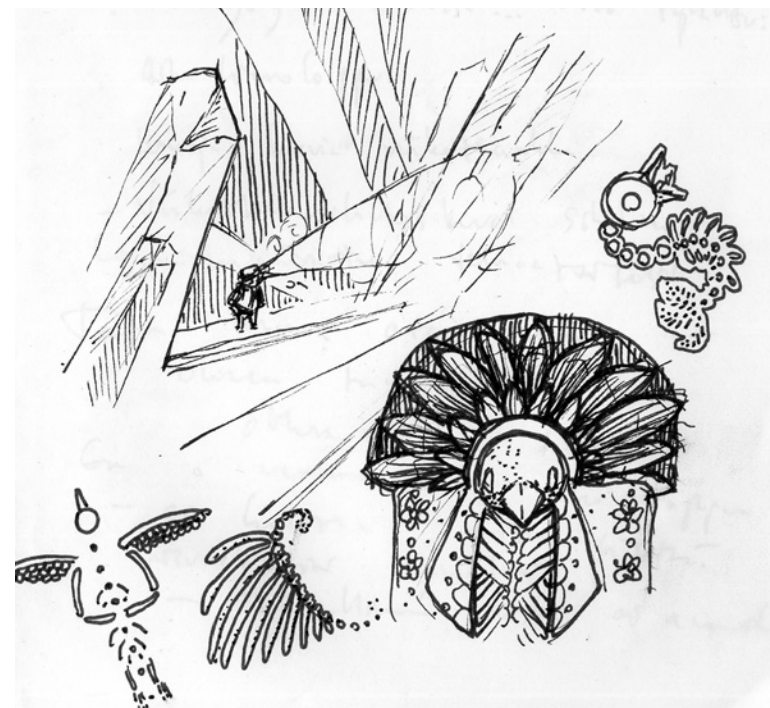
Yksi määritelmä hyvästä tarinasta on, että se herättää yleisön mielenkiinnon ja pystyy pitämään sen yllä loppuun asti (Hiltunen 1999, 19). Toisen määritelmän mukaan hyvä tarina muistetaan ja kerrotaan eteenpäin (Hiltunen 1999, 19). Lukijan tulee myös voida ottaa tarina omakseen ja suhteuttaa sitä itseensä ja kokemusmaailmaansa (Herkman 2001, 204).

Tarinankerronnasta kiinnostuneille tänäkin päivänä ajankohtainen Aristoteleen Runousoppi käsittelee Aristoteleen oivallusta, jossa tietynlaisella dramaturgialla näytelmä pystyy tuottamaan katsojissa tietynlaisia tunne-elämyksiä. Nämä tunne-elämykset ovat sääli, pelko ja katharsis. (Hiltunen 1999, 13.) Hiltusen mukaan Aristoteleen oivallus draaman tuottaman mielihyvän luonteesta on vaikuttanut merkittävästi Hollywoodin menestyskertomuksiin (Hiltunen 1999, 19).

Yksi lähestymistapa hyvän tarinan määritelmään on, että tarinan olennaisin tekijä on rakenne. Tarinan rakenne määrittää myös tarinan sisällön (Johnstone 2001, 110). Kun jättää sisällön huomiotta ja keskittyy tarinankerronnan rakenteen tutkimiseen, voi oppia mistä tarinan kertomisessa on kysymys (Johnstone 2001, 111).

Tämä ajattelutapa on peräisin improvisaatioteatterin uranuurtajalta Keith Johnstonelta. Hän kehitti erilaisia apuvälineitä ja metodeja improvisoijille niin, että he pystyvät luomaan tyhjistä toimivia tarinoita. Yksinkertaistettuna Johnstonen näkemyksen mukaan kaikki tarinassa esiintyvät asiat ovat kuin polttoainetta, niitä täytyy kierrättää ja ne täytyy käyttää loppuun jotta tarina voi tulla päätökseen. (Johnstone 2001, 109–142.)

Hänen metodissaan oleellisia elementtejä ovat myös erilaiset assosiaatioharjoitukset ja periaate, jonka mukaan tarinankertoja ei ole vastuussa sisällöstä. Tätä hän perustelee sillä, että liiallinen tiedostaminen ja tarinan piilomerkitysten etsiminen kangistaa tarinankerronnan lähtökuoppiinsa. (Johnstone 2001, 109–110.)



Lintuhahmoja luonnosvihkosta, syksy 2012

2.2 SANKARIMYYTTI

Menestyskertomuksina voidaan pitää myös kansantaruja, jotka ovat säilyttäneet vetovoimansa sukupolvesta toiseen. Tarinat ovat myös huomattavan samankaltaisia eri puolilla maailmaa (Hiltunen 1999, 66). Sankarimyytillä tarkoitetaan maailman vanhimmaksi myytiksi luonnehdittua tarinankerronnan perinnettä, joka on peräisin ihmiskunnan alkuhämäristä (Hiltunen 1999,19). Sankarimyytti löytyy ilmeisesti maailman kaikista primitiivisistä kulttuureista. Tästä voidaan päätellä, että tuossa myytissä on jotain universaalisti vetovoimaista, ja että tarinan rakenteen ja tunne-elämyksen välillä vallitsee yhteys. Tämä johtopäätös löytyy myös Aristoteleen Runousopista. (Hiltunen 1999, 21.) Sankarin tarinassa on olennaista, että sankari ensin kärsii ja voittaa puolelleen yleisön myötätunnon (Hintsu, 2009). Sankarimyytin vetovoima perustuu siihen, että kuulija samaistuu tarinan sankariin ja tämän kulkemaan matkaan (Hiltunen 1999, 90). Kuulijan nautinto muodostuu neljästä tasosta: emotionaalisesta, moraalista, älyllisestä ja symbolisesta (Hiltunen 1999, 91).

Sankarimyytin käyttäminen tarinan rakenteen tutkimiseen tukee ajatusta tehdä tarinaa mahdollisimman laajalle yleisölle. Onhan sankarimyytti vakiintunut ja yleismaailmallinen tarinankerronnan muoto (Hiltunen 1999, 21).

2.3 SARJAKUVA – KERTOVA KUVASARJA

Kerronnallisuutta voidaan pitää yhtenä sarjakuvan keskeisistä teki-
jöistä. Kerronta voi rajoittaa tai ohjata johonkin tulkintaan. (Herkman 1998, 22.) Tulkinnanmuodostumiseen vaikuttaa myös se, kuinka lukija ottaa lukemansa vastaan, ja kuinka lukija toimii aktiivisena tulkitsijana omista lähtökohdistaan käsin (Hiltunen 1999, 25).

Kerronnallisuus liittyy suoraan tavoitteeseeni aktiivisesta lukijasta. Haluaisin tehdä sarjakuvaa, joka nimenomaan aktivoi lukijansa. Haluan, että lukijalla on mahdollisimman vapaat kädet luoda tulkintansa. Käsitkseni mukaan paras tapa saavuttaa tällainen tila on tehdä rakenteeltaan mahdollisimman selkeä sarjakuva. Lukijan tehtäväksi jää lukea ja muodostaa oman tulkintansa. Minun tehtäväni puolestaan on tehdä mykkäsarjakuvaani kuvitusta, jossa tapahtumien etenemistä on helppo seurata. Yksittäiset kuvat ja kuvasarjat ovat lukijalle selkeitä muodoltaan ja syy–seuraus -suhteet ovat loogisia. Pyrin siihen, että lukijaa eivät askarruttaisi rakenteeseen liittyvät epäloogisuudet, vaan kysymykset jotka liittyvät heidän itsensä antamiin merkityksiin.

Sarjakuva on julkaisumuoto, jossa yhdistyvät kaikki asiat, mitä voin haluta tehdä tällaisen projektin puitteissa. Haluan kertoa tarinaa, haluan piirtää liikkeessä olevia hahmoja ja tilanteita, haluan visualisoida ideoitani, mahdollistaa erilaisia lukukokemuksia. Sarjakuvassa voi yhdistää kerrontaa ja visuaalista kommunikaatiota lukemattomin eri tavoin. Opinnäytetyössäni olen pyrkinyt valottamaan itselleni joitakin näistä sarjakuvallisen tarinankerronnan tarjoamista mahdollisuuksista.

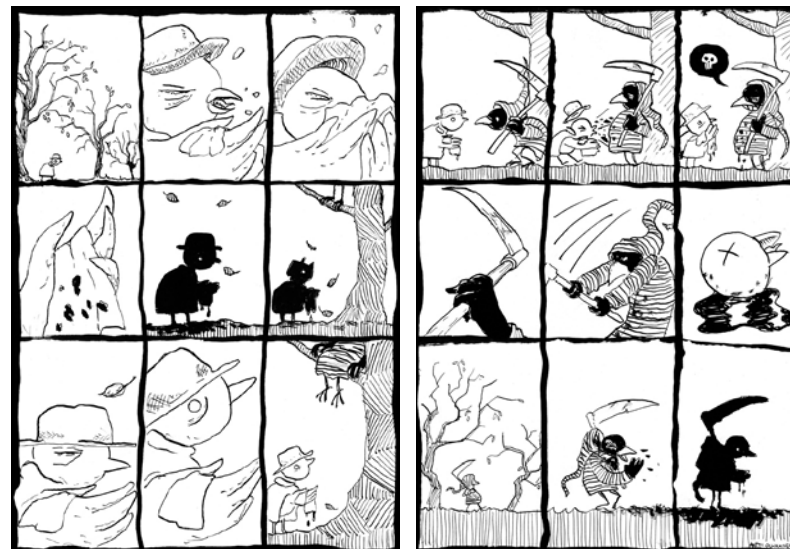
3 TAVOITTEET

Suunnitteluvaiheessa pääasiallinen tavoitteeni on ollut luoda kuvituskonsepti, joka on visuaalista kommunikaatiota. Päämääränäni on ollut kehittää kuvitustyyli, joka on suorassa yhteydessä sisältöön ja rakenteeseen ja joka välittää määrättyä tunnelmaa. Olen halunnut luoda eheän tyylin, joka viittaa johdonmukaisesti taustalla olevaan konseptiin. Kehittäessäni FLUn maailmaa eteenpäin konsepti on rakentunut pitkälti Linnun, Sairauden ja Kuoleman hahmojen ja niiden välisten suhteiden varaan.

Toinen tavoitteeni, joka liittyy edelliseen, on ollut eräänlaisen tarinakoneen kehittäminen. Tällä tarkoitan tarinankerronnan tasolla toimivaa systeemiä. Ajatus on ollut tutkia tarinankerronnanlaisia lainalaisuuksia ja kerätä soveltuvilta osin apuvälineitä FLUn tarinankerrontaan. ”Tarinakone” mahdollistaisi tarinankerronnanlaiselta rakenteeltaan toisiaan muistuttavien seikkailuiden sarjamaisen tuottamisen.

Prosessin edetessä minulle on muotoutunut kaksi päämäärää lisää. Ensimmäinen näistä on mykkäsarjakuvan helppolukuisuus. Tämä on perua Conrad Botesin sarjakuvatyöpajasta, jossa teemana oli sarjakuva ilman tekstiä. Yksi motivaatio tällaisen sarjakuvan tekemiseen on, että sarjakuva pystyy näin ylittämään kielirajoja (Botes 2009). Kielirajat ylittävä sarjakuva on houkutteleva ajatus monessakin mielessä. Esimerkkinä tutkimuksellinen näkökulma siihen, kuinka eri kulttuurit tai vaikka lukutaitottomat ja lukutaitoiset, tulkitsevat kuvallista kerrontaa. Pedagogisesta tai propagandan näkökulmasta tällaisella medialla voi saavuttaa suuria massoja (Herkman 2001, 63).

Viimeinen tavoitteeni liittyy tulkintaan. Haluan luoda kuvakerroksellani puitteet, joissa lukija pystyy tulkitsemaan sarjakuvaa mahdollisimman vapaasti ja liittämään siihen omat merkityksensä. Tavoitteena on aktiivinen lukija, joka luo itse tarinaa. Tämän taustalla on Keith Johnstonen ajatus siitä, että tarinankerronnan sisältö on perimmiltään tarinan rakenteessa (Johnstone 2001, 110). Tai kuten Mamet asiaa kuvasi, ”tarina luodaan leikkauksilla” (Mamet 1991, 15). Pyrin luomaan omilla leikkauksillani ja kuvasarjoillani viitteellisen tarinan tai paremminkin tarinan kehyksen, joka jättää tulkinnanvapauden sisällöstä lukijalle.



Botesin kurssilla piirtämäni Linnun ja Kuoleman ensiaskeleet

4 PROSESSIN KUVAUS

En ole aikaisemmin tehnyt vastaavan mittakaavan sarjakuvaprojektia ja odotettavissa oli paljon yrityksiä ja erehdyksiä. Pyrin työskennellessäni taloudelliseen ajankäyttöön ja suunnittelin työvaiheet etukäteen mahdollisimman hyvin.

4.1 ALKU

Tiesin haluavani tehdä kuvitukseen liittyvän projektin, mutta aiheenvalinta oli vielä tekemättä. Minulla oli kolme vaihtoehtoista aiheita: Ihme hiipparit -konseptin kehittäminen eteenpäin, Tom Waits: Dig Dig Dig -kuvitus tai Sairas lintu -sarjakuva. Tein aiheista vertailevat plussalistat, ja Sairas lintu voitti. Siinä tuntui olevan yksinkertaisesti eniten potentiaalia ja mielenkiintoisia haasteita.

Aloin täyttää luonnosvihkoa ja rupesin lähestymään aiheita eri tasoilla. Luonnostelin avainkohtauksia. Ketä lintu tapaisi? Mitkä olisivat mielenkiintoisia paikkoja tai tilanteita? Näistä luonnoksista syntyi monta kohtausta joita en saanut mahdutettua tähän tarinaan, mutta esimerkiksi kiipeäminen linnun luurangon silmästä sisään ja ihmissyöjäkasvi syntyivät tässä vaiheessa. Luonnostelin myös lintua eri asuihin, kaavailin lintua esiintymään eri rooleissa sarjan eri osissa (kalastaja, palomies, sukeltaja...), mutta hylkäsin kuitenkin idean pian, se ei tuntunut vievän minua eteenpäin.

Toinen lähestymistapa oli tehdä miellekarttoja ja listoja erilaisista projektiin liittyvistä kysymyksistä: Elementit, Tekstuurit, Teema, Tarina, Lintu-Sairaus-Kuolema tai Konsepti: Sairas Lintu Seikkailee.

Tältä näytti Lintu
huhtikuussa 2012



Näiden karttojen avulla jäsentelin ajatuksiani, selvitin itselleni Kuoleman, Linnun ja Sairauden suhdetta ja tarinan rakennetta. Näissä miellekarttoissa käsitelin myös koko projektia ideatasolla ja päädyin pohdinnoissani siihen, että haluan suunnitella laajempaa kokonaisuutta, konseptia sarjakuvalle.

Kun olin mielestäni valmis, kysyin Universidad Mayorissa graafista suunnittelua opettavalta Jose Delanolta, jos hän voisi kommentoida opinnäytetyöideaani. Hän suostui, ja niinpä eräänä perjantai-iltapäivänä esittelin hänelle projektiani seuraavalla tavalla:

”Haluan luoda visuaalisen kommunikaation kuvituskonseptin.

Influnzan (myöh. FLU) suhteen konsepti on mykkäsarjakuva. Siinä on päähenkilö, joka on sairas. Samalla Sairaus on tarinan toinen päähenkilö, joka on kuin luonnonvoima jota sankarimme ei pysty kontrolloimaan, mutta joka vaikuttaa olennaisesti seikkailun tapahtumankulkuun. Kolmas henkilöahmo on Kuolema, joka on lähettyvillä koko ajan. Kuvitukset esittävät sarjallisesti liikettä, syytä ja seurausta.”

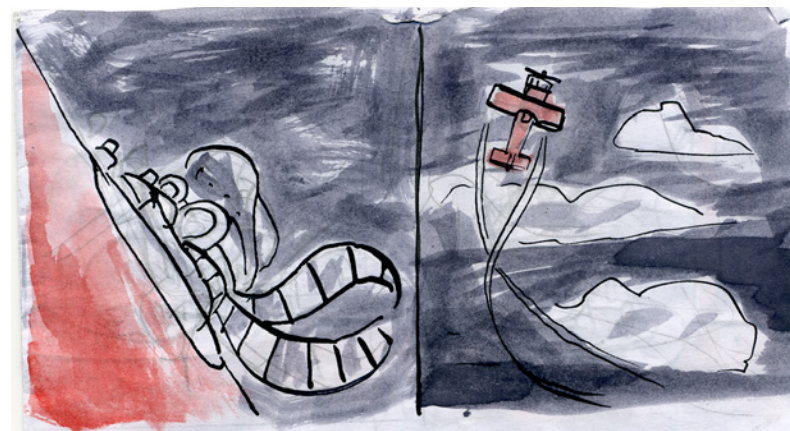
Jose piti luomastani hahmosta, jota hän kuvaili poikkeukselliseksi tyyppiksi ja antisankariksi. Mietimme yhdessä, millaisiin seikkailuihin lintu voisi joutua, ketä se voisi kohdata? Missä ajassa tai maailmassa tarina voisi tapahtua? Jose suositteli myös eri mykkäsarjakuvia luettavaksi ja lähetti myöhemmin linkkejä eri tekijöiden sarjakuviin.

Toisella kerralla esitin Joselle neljään elementtiin pohjaavan ”El Aire” -luonnoksen, jonka oli tarkoitus olla ensimmäinen neljästä tarinasta. Lintu kohtaisi neljä elementtiä: maan, veden, tulen ja tuulen. Luonnoksen tarina ei ollut mielestäni tarpeeksi ehjä, tunsin että tarvitsen lisää harjoitusta tarinankerronnassa. Jose antoi hyviä kommentteja, hän korosti lopetuksen merkitystä sarjamaisessa tarinassa. Samoin hän sai minut kiinnittämään enemmän huomiota linnun ympäristöön, maailmaan jossa lintu seikkaili. (Delano 2012.)

Tehtyäni ensimmäisen tarinayritykseni elementit-sarjaan, minulla oli hyvin ristiriitaisia ajatuksia lintusankaristani. Samalla hahmo tuntui palvelevan hyvin tarinankerrontaa, se oli varsin selkeä tyyppi. Toisaalta se tuntui kamalan passiiviselta, sairautensa marionetilta. Linnulla oli ollut päällään raidallinen kaulahuivi, se viittasi mielestäni toipilasrooliin ja luovuin siitä tässä vaiheessa. Päätin piirtää linnulle repun selkään, että se näyttäisi olevan menossa jonnekin, niinkuin sillä olisi jokin suunnitelma ja päämäärä.

Koska minulla ei sattunut olemaan käsillä riittävästi paperia, olin tehnyt ”El Aire”-sta vain ruudun korkuisen lärpäkkeen. Tykästyin kuitenkin suoraviivaiseen lukutapaan, jossa sarjakuvavuodut eivät asetu päällekkäin, vaan sarjakuvaa voi lukea sivulta toiselle aukeama kerrallaan. FLUn formaatti löytyi siis varhaisessa vaiheessa. Tajusin

pian myös, että tätä ominaisuutta voisi hyödyntää älypuhelinversiossa, jossa näyttöä voidaan pitää vaakatasossa ja tarinaa seurataan sivulta toiselle luontevasti sivusuuntaisella sormen pyyhkäisyliikkeellä.

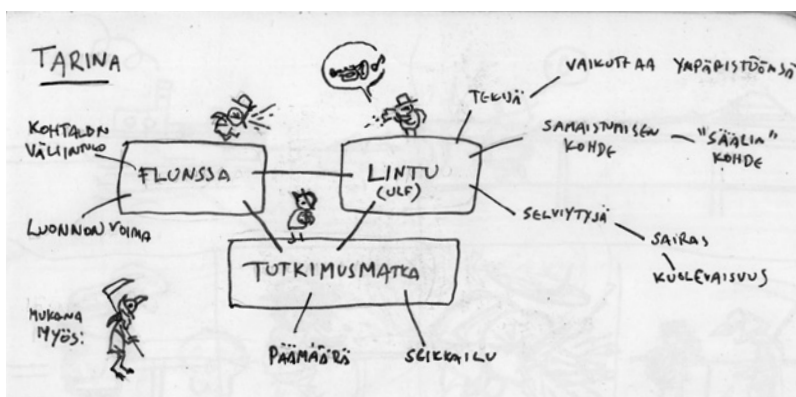


El Airessa flunssainen Lintu aivastaa päin pilvää ja aiheuttaa myrskyn

4.2 KOKEILUA JA KORJAUKSIA

Palattuani Suomeen loppukesästä 2012 aloin lukea Lynda Barryn ”What It Is” -kirjaa (2008). Barryn kirja muistuttaa leikekirjaa tai sarjaa värikkäitä kollaaseja. Barry kertoo mielikuvituksen ehtymisen kokemuksestaan, siitä kuinka kuvitustyössään hän lopulta ei osannut ajatella työstään kuin yhtä kysymystä: Onko kuva hyvä vai huono?

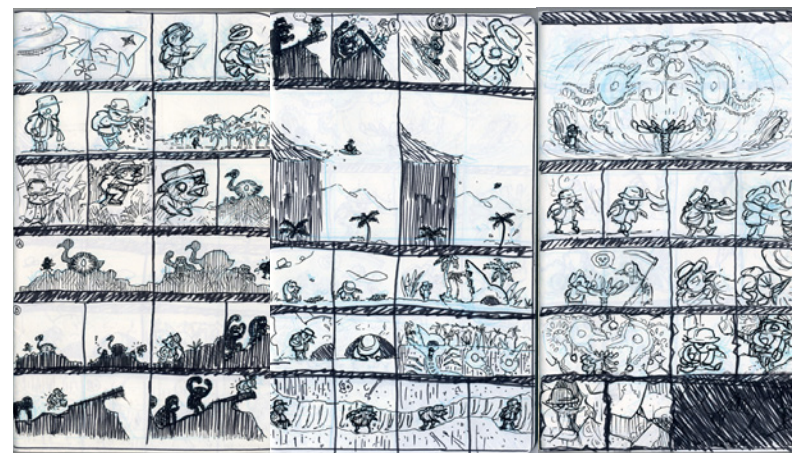
Barry kuvailee lasta, jolle piirtäminen on tarinankerrontaa. Ei ole lainkaan epätavallista, että lapsi selittää ääneen piirtäessään mitä kuvassa tapahtuu. Taiteilija kertoo myös omasta lapsuudestaan, ja miettii missä vaiheessa lopetti itse kertovan piirtämisensä ja rupesi sen sijaan kysymään, onko kuva hyvä vai huono. (Barry 2008.) Hän on kehittänyt luovan kirjoittamisen metodia, jonka tavoitteena on luovuuden vapauttaminen. Hän pitää tästä aiheesta Writing the Unthinkable -työpajoja ympäri Yhdysvaltoja. Internetistä voi helposti löytää kuvauksia ja artikkeleita hänen pitämistään kursseista.



Miellekartta tarinan rakenteesta, kesä 2012

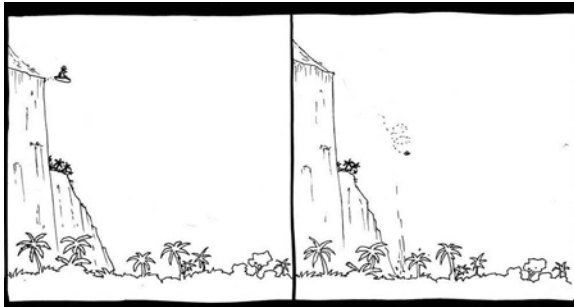
Barryn kirjan lukeminen oli rohkaiseva kokemus, ja se innosti tarinoimaan lisää. Keräsin piirtämäni avainkohtaukset yhteen ja rupesin piirtämään kuvakäsikirjoitusta. Piirsin tarinan pieneen vihkoon, ahdoin koko tarinan vain muutamalle sivulle. Kokeilin negrokynää ja erilaisia hiilikyiniä, mutta jälki ei tuntunut istuvan tarinaan. Rupesin piirtämään sitä A4 per aukeama -kokoon, ensin sinikynällä ja päälle 0.5 tussilla. Olin ajatellut piirtäväni terällä, mutta käyttämäni G-terä tuntui käsissäni niin kömpelöltä, että päätin etsiä muita ratkaisuja.

Rupesin luetuttamaan haitariani työhuonekavereillani, jotka koostuvat sarjakuvaharrastajista ja erilaisten visuaalisten alojen ammattilaisista. Sain huomata, että monet omassa päässäni kerrassaan nerokkaina näyttäytyneet ideat eivät auenneet muille ollenkaan.

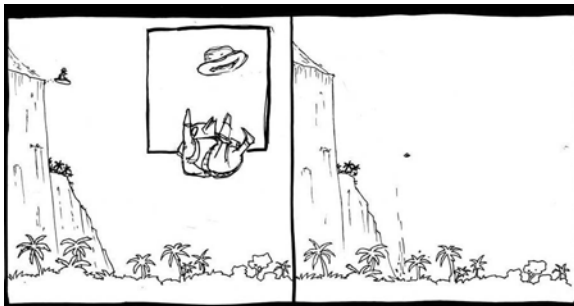


Juoni hahmottui ensimmäistä kertaa luonnosvihkoon

Esimerkki tämäntyyppisestä tapauksesta oli kohtaus, jossa lintu putosi jyrkänteeltä. Kuvaparin ensimmäisessä kuvassa lintu ja kivilaatta olivat juuri suistuneet jyrkänteen yli, lintu oli siis tyhjän päällä. Seuraavassa kuvassa näkyi pelkkä leijaileva hattu. Tämä ei yllätyksekseni auennutkaan lukijoille. Lisäsin spiraalimaisen katkoviivan hatun ylle liikettä kuvaamaan, mutta se ei selkeyttänyt tilannetta. Minua kehoitettiin lisäämään ruutu, jossa näytetään lähikuva näiden kahden tapahtuman välistä, siis lintu jonka käsistä hattu irtoaa. Pidin tätä ratkaisua päälle liimatulta, mutta lopulta totesin sen parantavan luettavuutta, ja päätin siis pitää lisätyn ruudun.



Jyrkännekohtaus, versio 1

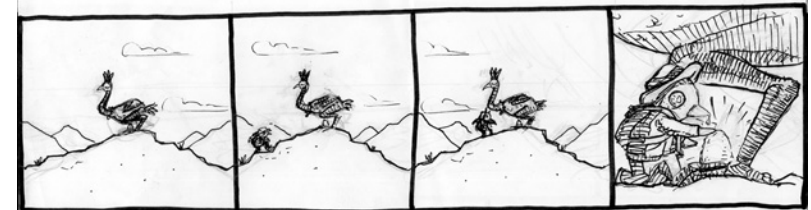


Jyrkännekohtaus, versio 2

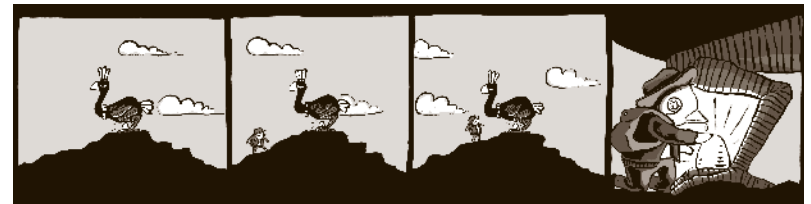
Toinen kohtaus jota en saanut toimimaan oli yöllinen munanryöstö. Halusin tehdä koko kohtauksen siluettina öistä taivasta vasten. Lukijat eivät kuitenkaan ymmärtäneet, mitä ruuduissa tapahtuu. Minun täytyi avata toiminta lähikuvalla munan löytävästä linnusta. Lopullisen version yhdistelmä väripintoja ja viivapiirrosta tuotti testiyleisön mukaan lopulta selkeimmän lukukokemuksen.



Siluettiversio, joka jäi avautumatta monille lukijoille



Viivapiirrosversio



Lopullinen versio

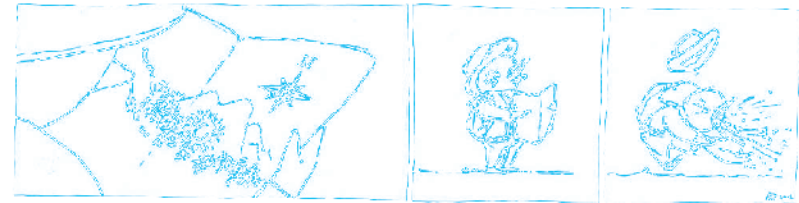
Haitarivihkon luetuttaminen osoittautui todella hyödylliseksi työvälineeksi tarinan selkeyttämisessä. Osa kuvista oli liian pienessä koossa eikä niistä meinannut saada selvää, joten ne täytyi piirtää uudestaan suurempina.

4.3 TEKNISIÄ RATKAISUJA

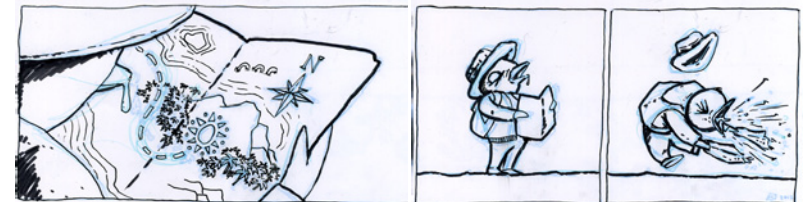
Piirsin ensimmäisen haitariversion loppuun, skannasin sen ja suurenin A3 kokoon. Poistin Grayscale-kuvasta mustat ääriviivat niin, että kuvaan jäi vain piirrosviivaa seurailevat harmaan sävyt. Muutin Hue & Saturationilla harmaansävyt sinisiksi. Tein näin jäljitelläkseni sinikynän jälkeä, joka oli helppo poistaa tussauksen alta Photoshopissa. Tulostin siniset ääriviivapiirroksot ja tussasin kuvan valmiiksi. Skannasin piirroksen 600 DPI värikuvana ja avasin sen Photoshopissa RGB-väriavaruudessa. Sitten valitsin sinisen kanavan Channels-työkalusta, jolloin kaikki siniset viivat muuttuivat valkoiseksi. Jäljelle jäivät vain mustat tussaukset. Tämän jälkeen muunsin kuvan harmaasävykuvaksi (Grayscale), ja vastasin OK kysymykseen, heitetäänkö kaikki värikanavainformaatio pois. Sitten säädin kuvan harmaasävyt levels-toiminnolla niin, että sain lopputulokseksi kuvan, jossa viivojen reunat ovat teräviä. Tallensin kuvat tässä vaiheessa harmaasävy .TIFF muotoon, jolloin pystyin vielä tässä vaiheessa säilyttämään tiedoston useat layerit. Nyt pystyin InDesignissa valkoisella nuolella valitsemalla muuttamaan yksivärisen harmaasävytiedoston väriä, ja kokeilla helposti eri värisävyjen



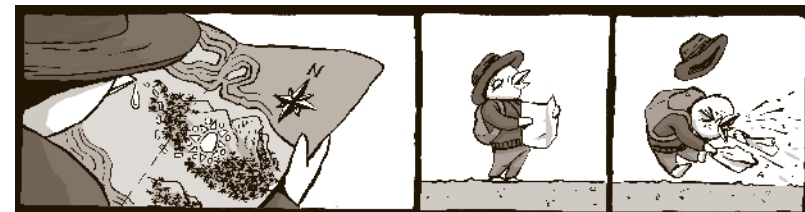
Luonnoshaitariversio sarjakuvasta



Harmaasävyt käännettyinä sinisiksi



Sinisen viivatulosteen päälle huopatusseilla piirretty kuva



Lopullinen versio: Viivat siveltimellä, harmaasävyt Photoshopissa

toimivuutta. Neliväripainoon menevän version kuvatiedostot olisi kuitenkin varmintä tehdä Bitmap -tiedostoina, jolloin kuvien viivat olisivat kiistattoman teräviä, eikä olisi vaaraa viivan rasteroitumisesta.

Tussasin huopatusseilla muutaman aukeaman, ja totesin jäljen olevan jäykkää. Kokeilin InDesignissä paperia ja kartonkia taustatekstuuriksi, mutta mikään ei istunut kokonaisuuteen eivätkä kokeilut vieneet minua eteenpäin.

Olin alkanut syksyn aikana käymään Solja Järvenpään Lahden avoimen ammattikorkeakoulun sarjakuvakurssilla. Siellä olin päässyt kokeilemaan monia eri piirustustekniikoita. En kuitenkaan ollut löytänyt mitään FLUhun sopivaa. Lahden kurssin kautta päädyin myös sarjakuvan opettajille suunnattuun työpajaan, jossa oli vierailemassa eri sarjakuvataiteilijoita. Jarkko Vehniäinen esitteli töitään ja kertoi käyttämästään Rapheal 2 siveltimestä. Vaikka epäilin vahvasti omia siveltimenkäyttötaitojani, Vehniäisen kannustuksesta kävin hake-massa seuraavana maanantaina hinnakkaan siveltimen kaupasta ja aloin piirtää FLUta alusta. Olin ensimmäistä kertaa tyytyväinen syntyvään jälkeen!

4.4 TEKSTUURISTA JA TEHOSTEVÄREISTÄ

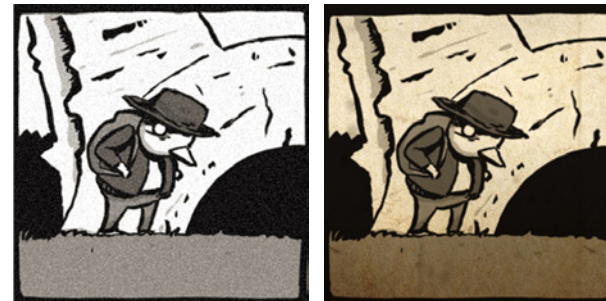
Nyt kysymysmerkkejä olivat enää mahdollinen taustatekstuuri ja tehosteväri. Aloin tehdä sarjakuvaan harmaasävyväreistä Photoshopissa, ajattelin että siitä on helppo jatkojalostaa myöhemmin. Harmaasävyllä värittäminen toi kuviin selkeitä väripintoja,

minkä huomasin helpottavan kuvien hahmottamista ja tarinan seuraamista.

Sain opinnäytetyöni ohjaajalta Lekalta sekä tuntemaltani kuvittajalta Lena Frölander-Ulfilta havainnollisia esimerkkejä ja ohjeita värityksen ja taustan elävöittämiseen (Leka, Christoffer 2012; Frölander-Ulf 2012). Päässäni oli muhina ajatus, että haluan tehdä näyttävää kuvitusta, ja että tähän liittyisi joku oivaltava tapa luoda mielenkiintoisia pintoja ja siniseen tai ruskeaan nojaava värimaailma. Projektin edetessä kuitenkin ideat jotka eivät tukeneet kokonaisuutta



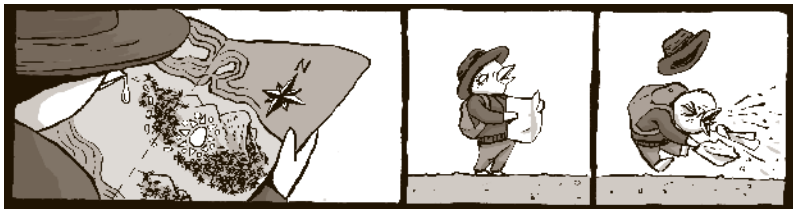
Lekan esimerkki toonauksesta ja pinnan kuvioinnista. Väripintojen elävöittämiseen on käytetty mm. Cloud-työkalua.



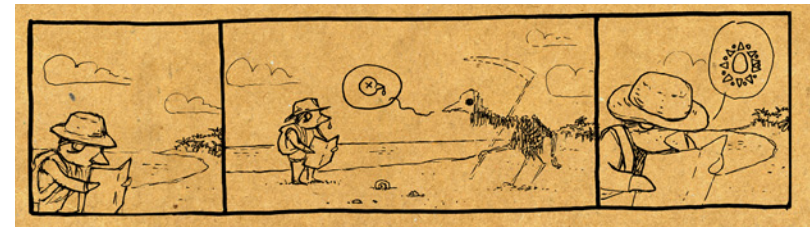
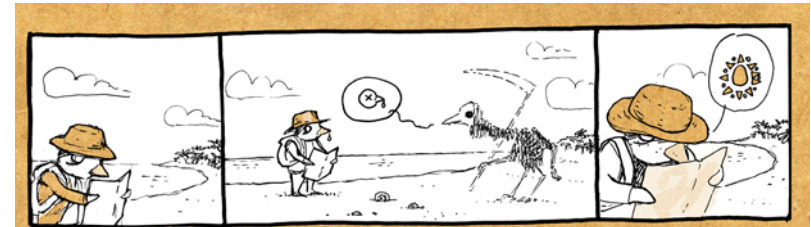
Lena Frölander-Ulfin esimerkkejä strukturoinnista. Kuvissa on kätetty noisea ja paperistruktuuria.

karsiutuivat pikkuhiljaa pois. Taivuvin sille näkökannalle, että mahdollinen väripintojen elävöittäminen täytyisi syntyä paperin luonnollisesta tekstuurista tai muuten olla seurausta kuvitusprosessin kulusta. Tekstuurien ja värimaailman tulisi olla jäsenellinen osa kokonaisuutta. Tämän ajatuksen oli kirkastanut syksyllä 2013 Helsingin Sarjakuvafestivaaleilla vieraillut belgialainen sarjakuvataiteilija Francois Schuiten, joka esitteli sarjakuvaansa ”Kaunokainen”. Hän kertoi kuvitustekniikkansa valikoituneen nimenomaan tarinan luonteen mukaan.

Puhuimme Lekan kanssa sarjakuvan värimaailmasta, mahdollisesta sävytetystä paperista tai tehosteväreistä. Hänen ehdotuksestaan sävytin yksivärisen sarjakuvani värimaailmaa InDesignissa seepiaan päin, ja pidin lopputuloksesta. Värimaailma ja FLUn otsikossa käyttämäni antiikvafontti toivat mieleeni menneiden vuosisatojen tutkimusmatkailijat. Digitaaliseen versioon säädin vastaavasti .png tiedostojen harmaasävyjä Photoshopin Hue and Saturation -säädöllä seepiaan päin. Tallensin tämän toimenpiteen Action-työkalulla, ja pystyin näin Bridgen kautta muuttamaan kaikki harmaasävykuvat kädenkäänteessä seepiaan vivahtaviksi.

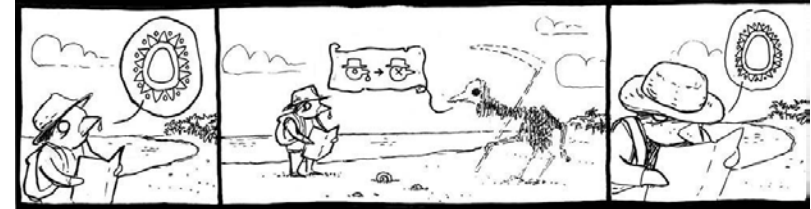


Lopullinen versio, jossa seepiaan taittavat harmaasävyt

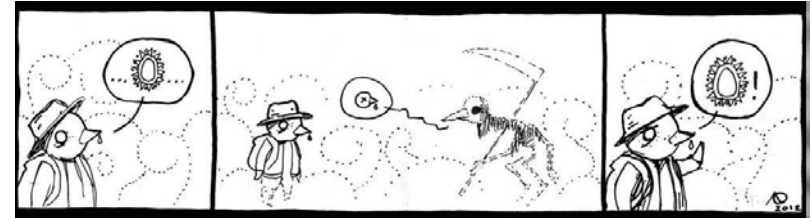


Kokeiluja värittää sarjakuvaa kartongin tekstuurilla

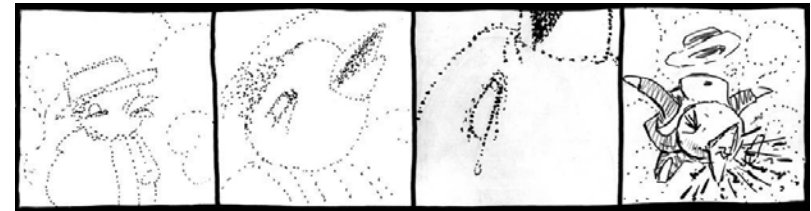
Tarinan alku ja loppu olivat kohtia, jotka saivat nähdä eniten erilaisia versioita. Alussa minulla oli päähänpintymä siitä, että Kuoleman hahmon on esiinnyttävä sekä alussa, keskellä että lopussa. Alun kohtauksesta jätin Kuoleman lopulta kuitenkin pois, karsin tarinasta ensimmäisen sivun, jossa Lintu selvittää matkaansa ja Kuolema julistaa Linnulle hengenlähtöä. Kokeilin aloittaa tarinaa ilman ensimmäistä aukeamaa, ja huomasin ettei tarina kaipaakaan ensimmäistä Kuoleman ilmestymistä. Loppuun tein version, jossa Lintu rupesi väittelemään Kuoleman kanssa. Halusin, että Lintu alkaisi ottamaan aktiivisemmin osaa kohtaloonsa. Huomasin kuitenkin, että niin tehdessään Lintu soti omaa luontoaan vastaan. Minulla oli yhä ristiriitainen suhde Lintu-hahmoon. Toisaalta se tuntui esittävän hyvin osaansa kohtalon heittosäkinä, toisaalta sen passiivisuus oli ärsyttävää. Kuolemalle on tyhjänpäiväistä alkaa ryttyillä, oli kai tämän kohtauksen opetus. Vietettyäni projektin kuluessa aikaa hahmon ja tarinan kanssa aloin nähdä Linnun hahmon passiivisuuden mahdollisuutena luoda tarinan hahmojen välille kontrastia.



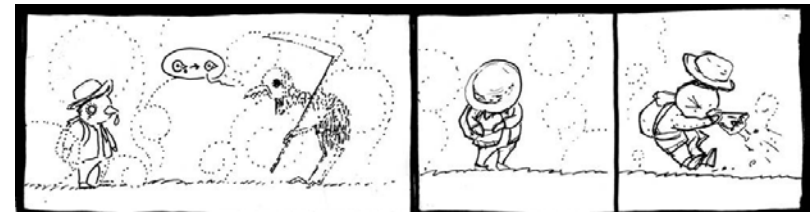
Poisjätetty ensimmäinen kohtaus. Kokeileva puhekuplapapyrustyylä karsiutui myöhemmistä versioista pois liian koreilevana.



Lintu ryttyilee Kuolemalle



Tässä versiossa tarina loppuu aivastukseen...



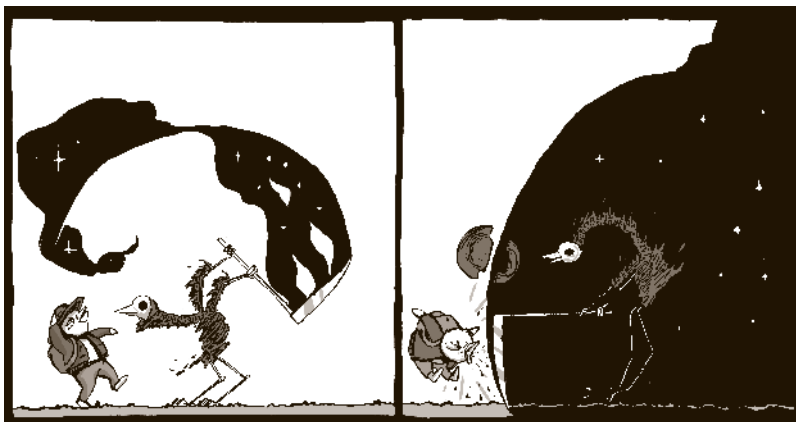
...ja kehotukseen niistää nenä

4.5 TARINA VALMISTUU

Tarinan loppuratkaisun syntyminen, jossa tila jakautui yöhön ja päivään syntyi pitkällisen etsimisen kautta. Aikaisemmassa versiossa tarina päättyi siihen, että Lintu sai aivastuskohtauksen pölypilvestä. Linnun täytyi mielestäni kuitenkin kohdata Kuolema että tarina voisi loppua.

Lopullisen loppukohtauksen ratkaisu oli myös visuaalinen, sillä tuntui että tarinan loppu tarvitsee lisää draamaa, tai yksinkertaisesti lisää mustaa pinta-alaa. Kohtaus näytti kalvakalta ilman mustaa pintaa, se oli varmasti osasyys viikatteenheilautusefektin syntymiseen. Musta tähtitaivas on myös Kuoleman elementti, Kuolema haluaa napata sairaan Linnun omaan valtakuntaansa, siitä viikatteen mustanpuhuvat leikkaukset.

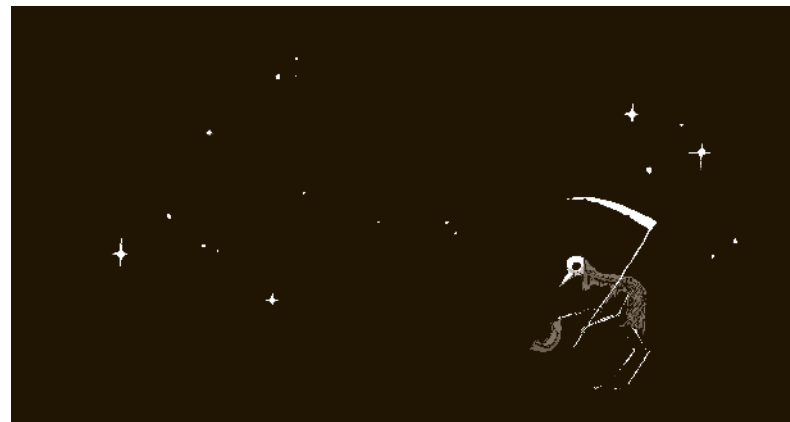
Viikatteenheilautusruutujen visuaalisuudesta olen saanut eniten positiivista palautetta, lukijat ovat pitäneet niitä onnistuneina.



Loppukohtauksen kolme viimeistä näkymää



Kahden viimeisen kuvan rinnastus tuottaa "valot pois" -efektin.



Loppu

4.6 PAPERILTA PUHELIMEEN

Tein ensin FLUn paperiversion valmiiseen vihkomuotoon, enää puuttui paperin valinta. Aioin sitoa vihon narulla. Tässä vaiheessa lainasin kaveriltani toisen sukupolven iPod Touch -laitteen, jonka käyttöliittymäominaisuudet vastaavat iPhone-laitteita. Muunsin suuret painokuvatiedostot pienemmiksi .png-tiedostoiksi ensin aukeama, eli neljä ruutua kerrallaan. Latasin kuvat iPodin kuvagalleriaan. Luetutin sarjakuvaa tuttavillani, ja kävi selväksi että kuvat ovat yksinkertaisesti liian pieniä. Päätin siis jakaa aukeamat kahtia, kahteen ruutuun per sivu. Luettavuus parani hyvälle tasolle, mutta samalla huomasin että minun täytyisi taittaa tarina uudestaan.

Ongelmakohtia olivat luonnollisesti kaksi sivun kokoista kuvaa vierekkäin ja aukeaman kokoiset kuvat tai kuvat jotka jatkuivat läpi aukeaman. Tein useita versioita, kunnes sain tarinankerronnan raiteilleen ja siirtymät sivulta toiselle luonteviksi. Osassa kuvista jouduin sommittelemaan ruudun sisällön uudestaan. Yksi muutostarve liittyi puhelimen ja vihkon eroon fyysisenä esineenä. Keskellä tarinaa Lintu menee luolaan, ja luola romahtaa. Vihkossa romahdus päättyy kokomustaan sivuun. iPodissa siis vastaavasti



Tähän sortumakohtauksen jälkimmäiseen ruutuun on lisätty kuvitusta.

mustaan ruutuun. Testatessani tarinaa ihmisillä, monet luulivat tarinan päättyneen tähän ja ojensivat iPodia minulle takaisin. Paperiversionossa tämä ei ole mahdollista, koska lukija näkee olevansa vasta puolessa välissä vihkoa. Ratkaisin tämän muuttamalla kerronnan rytmiä. Piirsin yhden romahdusruudun lisää, jolloin mustan sivun pinta-ala puolittui yhden ruudun kokoon, ja efektin painoarvo pieneni huomattavasti. Nyt lukijalle ei näytetä täysimustaa sivua, vaan sivu joka tummenee.

Digitaalisessa versiossa avautui myös uusia mahdollisuuksia tarinankerrontaan. Aukeat, jotka olin jakanut kahdelle erilliselle sivulle, saattoi lukea ”liukuvasti”, sillä lukija hallitsee pyhkäisyveleellä siirtymän vauhtia, ja pystyy näin tarkastelemaan myös aukeaman keski-kohtaa vastaavaa tilaa kahden kuvan välissä. Pyrin hyödyntämään sitä, että iPodia lukiessa syntyy mielestäni hauska illuusio siitä että kuvat ovat kuin pitkässä horisontaalisessa pötkössä.

Paperiversion esilehdet alussa ja lopussa saivat myös mennä, niillä ei tuntunut olevan sijaa digitaalisessa versiossa. Tarinan päätös sai loppua Kuoleman kuvaan, josta lukija ei enää pääse etenemään.



Tässä kohtauksessa liukuva sivunvaihto luo käsityksen jatkuvasta tilasta.



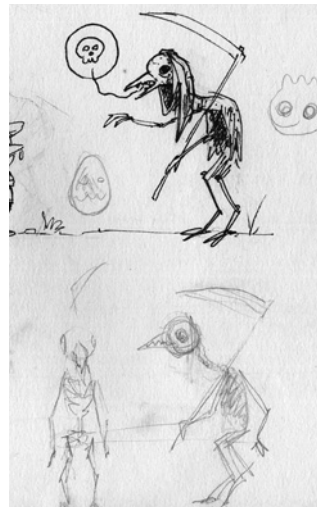
Paperiversion takakansi

Paperiversion etukansi



Digitaalisen version ensimmäinen sivu

Sain huomata että paperiversiossa toimiva kansi ei tulisi toimimaan digitaalisessa muodossa. Syy tähän oli, että paperikannet toimivat kahden kuvan kuvasarjana, jossa takakansi on jälkimmäinen osa. Paperiversion kansi nojaa vahvasti vihkon taittoon, joka noudattaa pääsääntöisesti filminauhaefektiä, jossa ruudut kulkevat lineaarisesti mustien sivujen keskellä, neljä ruutua per aukeama. Niinpä myös kannessa on hyväksikäytetty samaa jakoa, joka on rikottu Linnun putoamisella sivun halki. Tämä ei toiminut iPodilla kahdesta syystä. Ensinnä, koska sivujako on vaakanäytöstä ja ruudun mittasuhteista johtuen täysin erilainen kuin paperiversiossa. Ja toiseksi, koska sarjakuvavihkon lehteily on tapahtumana hyvin poikkeava iPodin selailusta. Päädyin yksinkertaistettuun ratkaisuun, jossa ensimmäisellä sivulla on tarinan ja tekijän nimi sekä Linnun hattu viittaamassa tarinan päähenkilöön.



YLÄRIVI Linnun aivastelua; munaa hautova kuninkaallinen lintu 1. versio
ALARIVI Kuoleman hahmon eri versioita luonnosvihosta

4.7 HAHMOJEN JA TAUSTOJEN KUVITUS

Vaikka olin piirtänyt Linnun ensimmäisen kerran jo 2010 kesällä Conrad Botesin sarjakuvatyöpajassa, sen piirtäminen eri tilanteisiin on vieläkin haasteellista. Vaikka olin ajatellut alunperin, että Lintu on hahmona yksinkertainen ja tylsä, hahmon ulkomuoto kuitenkin eli aivan projektin loppumetreille asti. Löin lukkoon sen ruumiinrakenteen ja mittasuhteet omasta mielestäni jo vuoden 2012 keväällä luonnostellessani Lintua vihkooni. Ajan kuluessa sain kuitenkin todeta, että en hallinnut hahmoni piirtämistä niin hyvin kun olin kuvitellut, ja sain tehdä paljon korjauksia ja piirtää hahmoa uudestaan. Voi olla, että alussa ollut käsitykseni hahmon yksinkertaisuudesta johti siihen, että piirsin välillä lintua hutiloimalla.

Kuolemaa varten tutkin lintujen luurankoja. Päätin ottaa kuolemalle kurjen jalat ja pitkän roikkuvan kaulan. Kädet olivat periaatteessa pitkät ja laihat ihmisen tai apinan kädet. Pelkkä luuranko näytti kuitenkin alastomalta eikä kovin pelottavalta, joten lisäsin sille kaavun. Ehjä kaapu taas näytti mielestäni muodolliselta, muutin sitä siis epämääräisen repaleisen reuhkan suuntaan. Tavoittelin mystistä hahmoa, joka on kotoisin jostain kaukaa, toisesta paikasta.

Suunnitellessani kuninkaallista munaa hautovaa lintua ja sen lakeijoita aloin tutkia emujen ja strutsien anatomiaa. Laitoin niille papukajannokat, ettei lukija rinnastaisi niitä tarpeettomasti kuolemaan. Tässä vaiheessa päätin, että kaikki tarinassa esiintyvät hahmot olisivat lintujen sukua.



Päätin tehdä kuvitusten taustat lähinnä kaksiulotteisina, koska halusin pitää ne enemmän viitteellisinä. Rinnastin taustat mielessäni teatterin vanerilavasteisiin, jotka täyttävät tapahtumaympäristön kuvaamisen tehtävän. Lisäksi kuvitustyylissäni sama tausta voi toistua neljä kertaa aukeamalla, joten kovin yksityiskohtaisen taustan rakentaminen tuntui tarpeettomalta.

Tähän oli kuitenkin myös poikkeuksia, kuten kohta, jossa Lintu tuli viidakkoon tai luolakohta, jossa avautui maanalainen maisema. Näissä tausta oli osa tarinankerrontaa, kertoo jotain mitä lukija ei ennalta voinut tietää. Yksi poikkeus lisää on luolan sortuminen, jossa luolan seinäkuviot heräävät eloon ja hämärtävät näin taustan ja hahmojen välistä jaottelua.



YLÄRIVI Lintuja, taustoja; kuninkaallinen lintu lakeijoineen 2. versio
ALARIVI Luolakohtauksen 1. versio; Sairas lintu, Kuolema ja kultamuna



Lintu ja lihansyöjäkasvi, värikokeilu vesiväreillä

5 TARINAN JA TOTEUTUKSEN KOMMENTOINTI

Jos halutaan selvittää tarinasta lukijalle välittyviä merkityksiä, ei pelkkä sarjakuvateoksen analyysi riitä. Tämä johtuu siitä, että lukijat muodostavat tulkintansa aina omien lähtökohtiensa ja taustojensa kautta. Lukijat muokkaavat merkityksiä niin, että lukemisesta tulee heille henkilökohtaisesti palkitsevaa. (Herkman 1998. 171.)

Helposti luettava mutta tulkinnanvarainen sarjakuva on ollut yksi tavoitteistani opinnäytetyöprojektissani.

Alunperin rupesin kyselemään kommentteja sarjakuvan raakaversiooni saadakseni selville, mitkä kuvista eivät toimineet tai olivat lukijalle käsittämättömiä. Melkein saman tien rupesin kuitenkin kirjoittamaan ylös kommentteja erilaisista tarinan tulkinnoista. Kommenttien keräämisellä on ollut aina kaksi tehtävää: Luettavuuden testaus ja tarinan tulkinnan ylöskirjoittaminen. En lähde tässä yhteydessä analysoimaan ihmisten tulkintoja sen kummemmin. On myös selvää, että kyseessä ei ole kovinkaan puolueeton otos, sillä useimmat vastaajista ovat ystäviä, kollegoita ja sukulaisia.

Toteutuksen kommentoinnissa monet lukijat ovat kiinnittäneet huomiota linnun tyhjiin silmiin. Olen kyllä kokeillut piirtää linnulle myös pupillit, mutta päätin säilyttää linnun silmät tyhjinä, ne ovat kuitenkin olleet osa sairaan linnun ulkomuotoa alusta asti.

Haluan vielä mainita, että FLUlla ei ole olemassa oikeaa tulkintaa. Lukijat ovat monesti kysyneet minulta, mitä tarinan tapahtumat tarkoittavat. Oma tulkintani on kuitenkin vain yksi tulkinta muiden joukossa, ja sekin elää ja muuttuu.

Olen kerännyt kommentteja FLU-sarjakuvasta (Liitteet 1-12). Haastatellut ovat miehiä ja naisia, iältään 3–65 ikävuotta

6 POHDINTAA JA JOHTOPÄÄTÖKSIÄ

En varmasti luonut aivan sellaista ”tarinakonetta” kun alunperin olin kaavaillut, mutta voin sanoa rakentaneeni FLUsta eräänlaisen sarjakuvakonseptin. Sarjakuva osana laajempaa tarinakokonaisuutta on tuntunut hyvältä ajatukselta. Se paitsi avaa uusia mahdollisuuksia, myös asettaa raamit yksittäiselle tarinalle. Sarjamaisuuden myötä minun ei tarvitse kertoa kaikkea, riittää kun kerron tämän tarinan.

FLU:n maailma on mielestäni varsin yhtenäinen eikä siinä juurikaan ole häiritseviä sisäisiä ristiriitoja. Kehitystä tapahtui myös kuvitustyyliin, joka lähti alun melko kömpelöstä tussiteräjäljestä lopun sivellinversioihin. Väriskaala kehittyi viivapiirroksista harmaasävyihin ja murrettuun tummanruskeaan.

FLU:n ulkoasu muotoutui sillä tapaa selkeäksi, että voisin hyvin kuvitella tekeväni sille jatkoa. Aiheita ja ympäristöjä tuleviin seikkailuihin on helppo keksiä. Kuvituskonseptin luomisen tavoitteen voin sanoa saavuttaneeni. Työllistymisen kannalta ja taloudellisesti sarjakuva on minulle tällä haavaa hyödyllinen ja mielenkiintoinen harrastus. Saan siitä myös suoraa hyötyä kuvitustehtäviin uusien tekniikoiden ja kokemusten kautta. Kokemuksen kertyminen suunnittelutyön ja konseptuaalisen ajattelun saralla on graafiselle suunnittelijalle arvokasta päämaa.

Uskon jatkavani erilaisten omien projektien kanssa, mykkä-sarjakuva kiehtoo minua edelleen. FLUlle aion myös tehdä jatkoa tulevaisuudessa, mutta suunnittelutyö vie aikaa eikä asialla ole tällä haavaa kiirettä. Seuraavan osan tapahtumapaikaksi olen kuitenkin kaavaillut Etelämannerta.

7 LÄHTEET

KIRJALLISUUS

Barry, Lynda: What It Is

Jonathan Cape 2008

ISBN 1-897299-35-4

Herkman, Juha: Sarjakuvan kieli ja mieli

Tammerpaino Oy 1998

ISBN 951-768-032-5

Hiltunen, Ari: Aristoteles Hollywoodissa

Gaudeamus Helsinki University Press 1999

ISBN 978-951-662-752-9

Hirvonen, Elisa (toim.) Käsikirjoittaminen

WS Bookwell oy 2003

ISBN 951-884-372-4

Johnstone, Keith: Impro, Improvisoinnista iloa elämään ja esiintymiseen

Yliopistopaino 2001

ISBN 951-570-301-8

Mamet, David: Elokuvan ohjaamisesta ja kolme tapaa käyttää veistä

Hakapaino, 2001

ISBN 952-5202-45-3

McCloud, Scott: Understanding Comics

Tundra Publishing 1993

ISBN 1-56862-019-5

McCloud, Scott: Reinventing Comics

William Morrow Paperbacks 2000

ISBN 978-0060953508

Tan, Shaun: Arrival

Arthur A. Levine Books 2007

ISBN 978-0439895293

Tietäväinen, Ville: Näkymättömät kädet

WSOY 2011

ISBN 9789510379288

HAASTATTELUT JA PAINAMATTOMAT LÄHTEET

Delano, Jose haastattelu 20.4.2012

Frölander-Ulf, sähköpostiviesti 4.12.2012

Leka, Christoffer keskustelu 24.11.2012

KURSSIT

Hintsa, Antti: Sarjakuvakäsikirjoittamisen kurssi,
Sarjakuvakeskus 2009

Botes, Conrad: Comics workshop in Museum of Cultures 2010

Ahokoivu, Mari: Sarjakuvakurssi, Sarjakuvakeskus 2010

Järvenpää, Solja: Sarjakuvakurssi, Lahden avoin AMK 2012

Järvenpää, Solja: Sarjakuvaopettajien kurssi, Uudenmaan
taidetoimikunta 2012

LIITTEET – Muistiinpanoja keskusteluista

LIITE 1

22.11. 2012

Mies 35

Silmät tyhjät – jättää tulkinnanvaraa lukijalle

– mikä ilme linnulla on?

Hahmo avoin, pitkällä tähtäimellä näin mielenkiintoisempi

Lukijalle pitää tarjota enemmän viitteellistä muuta, mistä voi

päätellä mikä linnun suhde muuhun maailmaan.

LIITE 2

12.11. 2012

Mies 65

Tarina oli uni, tapahtumat oli tyypillisesti unenomaisia, absurdeja

Sankari oli antisankari, ei ratkaissut

ongelmia muskeleita pullistellen

Silti kävi hyvin, vaikka olikin antisankari – heikko

Näinhän voi tapahtua paitsi unessa, myös ihan elämässäkin

Sarjakuvat panee ajattelemaan, saa ajatukset liikkeelle

Sinä on symboliikkaa, pintaa syvemmälle niinkun se meni ihan maan

sisään oikeastaan

Erityisesti se kun se meni muinaislintujen sisään sinne sisälmyksiin.

Se oli vaikuttavin kohta.

Vaarallisin kohta oli linnunnäköset otukset kielekkeellä, joka ratkesi

kun se aivasti

Kaksi uhkatilannetta (tarinassa Lintu kohtaa kaksi uhkatilannetta)

Kolme mieleenpainuvaa tilannetta

Hyvin kerrottu pelkillä pelkistetyillä kuvilla, kuvakerronnalla

Jollakin tavalla ajateltua

Ei annettu valmiiksi, piti katsoa ja miettiä mitä tässä tapahtuu

Symbolimerkkiä en ymmärtänyt, joku aarre

Jos kyseessä vieraan kulttuurin tutkiminen → symbolit vieraita

Muinainen kulttuuri ja sen jäänteitä

Vrt. Näkymättömässä Kädessä sankari oli kiltti, liikuttava

(Ville Tietäväinen, 2011).

LIITE 3

30.10. 2012

Mies 26

Ei voi kuvata muutamalla sanalla

Musta se oli magee se tota, Kuolema ilmestys, siinä lopussa kun se

heilauttaa sitä viikatetta. Pimeys ja tähtitaivas

Muutamia juttuja:

Tippuminen-aukeama – ruudussa pitäs näyttää linnun ilmettä

Muna on hahmon ahneus joka tulee ja puree sitä perseeseen

LIITE 4

1.11. 2012

Mies 27

FLU – pollo/ pajarito

Es una historia divertida, pero también fuerte

*Yo interpreto el pollo como una persona muy avaro/a quién le importa
mucho el dinero - el huevo de oro.*

*En su aventura procura capturar el tesoro. Lleva consigo una enfermedad,
que le va a ayudar a veces.*

*Es una historia fuerte, porque es como un ser humano, que por su objetivo
siempre pasa hacia su destrucción.*

Es el curso del pollo . donde el va, pasa destrucción, caos, enfermedad

La planta grotesca/ hermosa -

*Termina destruyendo/ contaminando la planta, y no le importa nada por
su huevo de oro*

En el fin se libra de la muerte

Queda triste, porque no obtuvo nada: Ni siquiera el huevo de oro

El pollito - la romance con el huevo

Pero no la obtiene

FLU – kana/ lintunen

”Se on hauska tarina, mutta myös rankka. Tulkitsen linnun
ahneeksi tyypiksi, jolle rahalla on suuri merkitys - kultamuna.
Seikkailun päämäärä on aarteen saalistaminen. Lintu on sairas,
ja sairaus auttaa sitä välillä.

Tarina on rankka, koska se on kuin ihmiskunta,

jonka tie vie aina tuhoon

Se on linnun kirous: Minne se meneekin on tuhoa,

kaaosta, sairautta

Groteski/ ihana kasvi

Lintu päätyy tuhoamaan /tartuttamaan kasvin, eikä lintua
kiinnostosta muu kuin kultamuna

Lopussa se vapautuu kuolemasta

Jää surulliseksi, ei saanut mitään: Ei kultamunaa

Pikku lintu – rakkaustarina munan kanssa

Mutta se ei saa sitä

LIITE 5

9.12. 2012

Nainen 65

Elämän matka – mihin pyrkii

Mitäköhän tuolla aivastuksella

Se on jotenkin... kun pyrkii ja hosuu

Oma rajottuneisuus torpedoi sen oman yrittelijäisyyden,
mitä on pyrkinyt tekemään

Symboli toivon tähti ->tavoite

Mielenkiintoinen maasto – luonto

Umpikuja – itkee kuoleman hädässä

Putoaa – toivo – olisiko se Jumala?

Huutaa apua pudotessaan

Hattu antaa voimia – koettelemuksen jälkeen

Putoaa maanalaiseen käytävään – kaikin keinoin eteenpäin

Ihme muna, ihana aarre
Lintu pyytää armoa (Kuolemalta)
Taivaasta tulta ja tulikiveä – painajainen
Huokaa helpotuksesta, suutelee aarretta
Kiitos Jumalalle, suurenmoista, onnensa kukkuloilla
Lintupuu onkin vihollinen!
Aarteesta tulikin vihollinen (tässä vaikea seurata)
Kauhea hätä, taas kerran
Rohkeana huutaa (onko aivastus?) KÄYTTÄÄ aivastusta voimavarana
Aivastaa ja karjuu sen kitaan niin että hirviö saa kuolettavan iskun
Symboli on armo/Jumala
Kuolema nousee hirviön tuhkasta
Lintu uhmaa kuolemaa – on kauhean rohkea
Elämä on hohheijjaa!
Kuolema odottaa

LIITE 6

12.1. 2013

Nainen 35

Oli toivottu linnulle onnellista loppua, että se paranis
Lintu etsii parannuskeinoa sairauteensa
Kertoo myös säkästä, se on tuuria kun se aivastaa
Tapahtumasarja elämässä
Asiat vaan tapahtuu ja kaikki on vaan hiuskarvan varassa
Asioihin ei voi vaikuttaa – elämän hallitsemattomuus

LIITE 7

30.1. 2013

Nainen 30

Hyvä kuvakäsikirjoitus
Tarina Tipu-sedästä joka haluaa löytää muna-aarteen
Seikkailun määrittää / siihen vaikuttaa aivastelut, jotka ohjaa
tarinan uusille urille
Hyviä juttuja:
Siirtymä viidaktoon
Kuvansisäiset leikkaukset
Ei pitkään samankokoisia kuvia – rytmi
Tapahtumien kestot sopivia
Huonoja juttuja:
Kuolema tulee puskasta lopussa

Muuta:

Jännällä tavalla pelottavia asioita – kuolema
Tipu-setä näyttää kepeältä hahmolta – jännä fiilis, yhdistelmä

LIITE 8

1.2. 2013

Nainen 30

Maanvyörymä luolassa ... mitä tapahtu, joko se loppu?

(ei loppunutkaan, lukee loppuun)

Aika hieno loppu

Hienoja kuvia viikateankasta – viikatteen heilautuskuvat sikahienot

Mielenkiintosta temaattisesti

Tarina munan etsimisestä – onnen tavoittelemisesta

- onkin vähän pettymys

En o varma, tajuanko loppua – mutta ei se haittaa koska näyttää

visuaalisesti hyvältä

Taiteellinen – koska ei avaudu

LIITE 9

1.2. 2013

Nainen 19

Indiana Jones – hattu

Helppolukuinen – hyvin ymmärrettävä

Lintuko?

Tarinasta:

Flunssa tyyppillä

Muna, jonka se varastaa

Sitten se vaan tuhoaa kaikkii paikkoja kun sillä on se flunssa

Aivastamalla se selviää kaikista tilanteista

LIITE 10

Perhetilanne

Mies 40, Nainen 37, Poika 5, Tyttö 3

4.2. 2013

Mies 40

Oliko se symboli... se symboloi sitä munaa

Se näytti auringolta

Se ankka – (Poika 5 korjaa: tipu) tipu etsi sitä munaa – etsi nuoruutta

Ei sen syvempää, siinä flunssassa

Nainen 37

Etsii flunssaan parannusta

Ensin yhtä munaa, sitten toista

Etsii aarretta

Koska on nuha, niin etsii parannusta auringosta (symboli)

Vai meneeks se vaan

Aivasti oikeassa hetkessä

Poika 5

Miks se soi sen hatun (kuolema ja hattu viimesellä sivulla)

Viikate tekee yön...

Kuolema varotti lihansyöjäkasvista (luolakohtaus)

Nainen 37

Ydinviesti jää hämärään

Nainen 37

3 eri ydintä: 1. lintuhahmot (sisältää kuoleman) 2. flunssa 3. muna

Mies 40

Ydinviesti on: tiput aivastelevat.

Poika 5

Muna ei tykännyt siitä kun tipu yski (luolassa), ja muuttui lihan-syöjäkasviksi (syy-seuraus)

Tyttö 3

Sitte se aivastaa
sitte se menee saareen
sitte se menee tonne
nyt se jää tohon
sitten se kuoriutuu (?)
hups
sitte se tippu
site se putoo ja putoo ja putoo
tohon
munaki putoo (tarkottaa hattua, joka leijuu alas kielekkeeltä)
sitte sitä sattu kovasti
hattu meni ylös (hattu leijailee – katkoviiva)
Se rupes istumaan
pitää käsillään hattua
sitte se putos sinne

ja sitten se pääsi tonne
ja sitten se haki tommosen (muna)
sitten se yski
sitten se kävelee – juoksee...
sitten se piti siitä huolta (halaa munaa nurmikolla)
sitten se aivasti
Nyt se kasvaa, aikoo napata sen
se syö tipun
sitä sattu kovasti – aivastaa
se kasvo isommaksi
rupes itkemään (kasvi yskii)
sitte
se lähti pois

Tyttö 3, yhteenveto:

Se hirviö meinas syödä sen tipun

Poika 5

Ai söiks se sen

Tyttö 3

Söi

Poika 5

Ei se sitä syöny

Poika 5

Miks se (kuolema) heittää yön?

Varmaan sen takia kun se tykkää yöstä

Nainen 37

Ei ole kotia... (tipulla)

Mies 40

Kamppailee oman vajavaisuuden kanssa, välillä se vajavaisuus sitte pelastaa sen

Liite 10

10.2. 2013

Nainen 50

Lintu muistutti Kiekua ja Kaikua

Oli pettymys, kun tarina ei noudattanutkaan Kieku ja Kaiku -tarinoiden tarinankerrontamallia.

Koko ajan tulee uusia vaaroja, asiat ei ratkea...

Sähköistä kirjeenvaihtoa

LIITE 11

27.12. 2013

Mies 50

I enjoyed looking at your pdf. It looks really complete – both in plot and technique.

I can't imagine what viewers will actually associate, but you could see a number of hints at different mythologies. (The egg/beginning of the world, the Grim Reaper, Hades, the wanderer/Odysseus, curiosity releasing terrible powers/Pandora.)

Maybe the nose-dripping FLU is mankind with all its imperfections discovering, changing and almost ruining the planet it lives on (with half of its hat already lost to the world of the dead).

Nautin pdf:si katsomisesta. Se näyttää todella valmiilta – juonellisesti ja tekniikan puolesta. On vaikea kuvitella, mitä katsojat todella ajattelevat, mutta tarinasta voi löytää viitteitä lukuisiin eri mytologioihin (Muna/maailman alku, Viikatemies, Haades, vaeltaja/Odysseus, uteliaisuus vapauttaa kauheita voimia/Pandora)

Ehkä nuhanenäinen FLU on ihmiskunta kaikkine epätäydellisyyksineen löytämässä, muttamassa ja melkein pilaamassa asuttamansa planeetan (puolet hatusta on jo menetetty kuolleiden maailmaan).

LIITE 12

7.1. 2013

Mies 40

La verdad me encanta, me río, me hace pensar y volar, lo entiendo y me sorprendo a la vez (aun habiéndolo leído ya varias veces) cada vez que estornuda.

Es genial el personaje. Los cambios en la historias los haz sabido llevar muy bien. Se entiende cada cuadro y la historia es astuta, creativa, inteligente y simple....excelente combinación.

Creo que tienes un largo camino por delante con esto. Me gustaría mucho ver como sigue Flu, ya que su aventuras estornudísticas me imagino que seguirán.....tienen que seguir!

Pidän siitä todella, nauroin, se sai minut ajattelemaan ja lentämään, ymmärrän sitä ja yllätyn joka kerta (vaikka olenkin lukenut sen useita kertoja) kun aivastus tulee.

Se (Lintu) on hieno hahmo. Tekemäsi muutokset tarinassa olet osannut tehdä hyvin. Jokaisen ruudun ymmärtää ja tarina on pelottava, luova, älykäs ja yksinkertainen... Mainio yhdistelmä.

Flu, varmaan jatkaa vilustuneita seikkailuitaan...

Täytyyhän niiden jatkua!





KIITOKSET OHJAUkseSTA JA PALAUTTEESTA:

Jose Delano, Christoffer Leka, Lena Frökander-Ulf,
Heikki Saros, Kari Halme, Teemu Helo

**TYÖHUONE TOISAALLAN VÄELLE SEKÄ OPISKELU-
TOVEREILLE KANNUSTUKSESTA JA KOMMENTEISTA:**

Jan, Katariina, Magnus, Mika, Mikko A.,
Mikko "Möykky" M., Milka, Milla, Pinja, Pirita,
Petra ja Teemu

