

REHDIT, HÄJYT JA KIERÄT

Henkilöhahmon luomisen ero elokuvan ja
pitkän sarjakuvatarinan välillä

Jaakko Talvitie

Opinnäytetyö
Toukokuu 2014
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittamisen ja kuvallisen ilmaisun suuntautumisvaihtoehto

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittamisen ja kuvallisen ilmaisun suuntautumisvaihtoehto

TALVITIE, JAAKKO:
Rehdit, häjyt ja kierät -
Henkilöhahmon luomisen ero elokuvan ja pitkän sarjakuvatarinan välillä

Opinnäytetyö 57 sivua, joista liitteitä 7 sivua
Toukokuu 2014

Kirjoitin opinnäytetyökseni 72-sivuisen sarjakuvan. Teoksen nimi on ”Rehdit, Häjyt ja Kierät” ja se pohjautuu lautapeliin, jonka tarinan ja muun tekstillisen sisällön olin aiemmin kirjoittanut. Sarjakuvan aikataulu oli tiukka ja päätin käyttää apunani dramaturgian tunneilla saanutta oppiani, että saisin kirjan kirjoitettua ajoissa piirtäjälle ja se saataisiin myyntiin isänpäiväksi. Sarjakuva on Asterixin ja Lucky Luken tyylinen huumorilla varustettu seikkailu ja pyrin käyttämään työssäni mahdollisimman paljon dramaturgisia keinoja.

Tutkin työssäni miten henkilöhahmojen rakentaminen sarjakuvassa poikkeaa elokuvan henkilöhahmojen rakentamisesta. Voiko dramaturgisia keinoja hyödyntää sarjakuvassa tai voiko niitä soveltaa sarjakuvan teossa. Tutkimukseni kohdistuu pitkiin sarjakuvatarinoihin, koska lyhyet sarjakuva stripit perustuvat enemmän vitsiin ja oivallukseen kuin henkilöhahmon draamalliseen kehitykseen. Tyyllillisesti tutkin tasaisesti surersankarisarjakuvia, huumorisarjakuvia ja lännensarjakuvaa.

Dramaturgian opit tulivat todella hyödyksi, koska niiden avulla pystyin kehittämään henkilöhahmot, joiden pohjalta taas rakentui tarina. Huomasin, että tietyt asiat minun olisi pitänyt muuttaa tarinasta, jos tästä olisi tullut kirjasarja. Elokuvat ovat aina itsenäisiä omia teoksiaan, kun taas sarjakuvat ovat jatkumo, joka täytyy ottaa huomioon henkilöhahmojen käytössä. Opin, että sarjakuvan voi rakentaa dramaturgisilla keinoilla sarjakuvan tyyllilajista riippuen ja samalla huomasin, että myös elokuvia on tehty sarjakuvallisin keinoin.

Asiasanat: protagonist, antagonist, support character, sarjakuva, elokuva, draama

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Scriptwriting and Visual Expression

TALVITIE, JAAKKO:

Rehdit, häjyt ja kierät -

The Difference in Characterization between Movies and Long Comic Book Stories

Bachelor's thesis 57 pages, appendices 7 pages

May 2014

As my graduation project I wrote a 72-page comic book. The book is called "Rehdit, Häjyt ja Kierät" and it is based on the board game, where the story and the rest of the contents was earlier written. The schedule of the comic book was tight and I decided to benefit from the dramaturgical skills that I had learned in my studies, in order to be able to finish the writing in time for the sketch artist, and launch it for sales before Father's Day. The style of the comic resembles the humorous and adventurous style of Asterix and Lucky Luke, and I tried to use dramaturgical methods in my work as much as possible.

In this thesis I studied how the characters in the comic differ from the construction of the characters in a film. Can dramaturgical methods be exploited in the comic, or can they be applied in making a comic book? My study was targeted at long comic stories, because short comic strips are more based on a joke than the drama development of a character. I studied the styles of super heroes, humorous cartoons and western comics similarly.

Dramaturgical skills were really helpful, because with the help of them I was able to develop the characters, which in turn served as the basis of the story. I noticed that some of the things I should have changed in the story if it had become a series of books. Movies are always independent works of their own, while comics are a continuum, which must be taken into account when using the characters. I learned that comics can be built by dramaturgical means that are at our disposal, depending on the genre of the comic book. At the same time I noticed that movies have also been made by using comic book means.

Key words: protagonist, antagonist, support character, comic book, movie, drama

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	7
2. PROJEKTIN TAUSTA.....	8
2.1 Alkuasetelma.....	8
2.2 Miksi pitkä sarjakuvatarina.....	8
3. DRAMATURGIAN HENKILÖHAHMOTYYPIT.....	10
3.1 Henkilöhahmon luominen yleisesti dramaturgisin keinoin	10
3.2 Protagonisti	11
3.3 Antagonisti.....	12
3.4 Support character	13
4. HENKILÖHAHMON KEHITTYMINEN DRAAMASSA	15
4.1 Round / Dynamic character	15
4.2 Flat / Static character	15
5. MENETTELYNI REHDIT, HÄJYT JA KIERÄT –SARJAKUVAN KANSSA	16
5.1 Komiikka.....	16
5.2 Ensi-idea	16
5.3 Eteläpohjalainen luonne ja hahmojen luominen.....	17
5.4 Protagonisti, antagonisti ja support character sarjakuvassa.....	19
5.5 Henkilöhahmon kehitys ja kasvu sarjakuvassa.....	24
5.6 Sarjakuvan käsikirjoittaminen ja todellisuuteen pohjautuvat henkilöt	30
5.9 Henkilöhahmojen dialogi ja hahmojen muodostuminen kirjoittamisen aikana.....	31
6. POHDINTA	33
6.1 Tulkinta yleisesti elokuvan ja sarjakuvan välillä.....	33
6.2 Henkilöhahmon tulkinta äänen avulla	34
6.3 Uskottavuus elokuvassa ja sarjakuvassa.....	34
6.4 Live action näyttelijä.....	36
6.5 Erilaisia tapoja toteuttaa sarjakuvahahmo	37
6.6 Sarjakuvahahmon ulottavuus	38
6.7 Yhteenvedo	44
7. LÄHTEET	47
8. LIITTEET	51
Liite 1. Etelä-pohjanmaan murteella kirjoitettu alkuperäisen käsikirjoituksen osio: Rehdin painajainen 1(6):.....	51
Liite 1. Etelä-pohjanmaan murteella kirjoitettu alkuperäisen käsikirjoituksen osio: Rehdin painajainen 2(6):.....	52
Liite 1. Etelä-pohjanmaan murteella kirjoitettu alkuperäisen käsikirjoituksen osio: Rehdin painajainen 3(6):.....	53

Liite 1. Etelä-pohjanmaan murteella kirjoitettu alkuperäisen käsikirjoituksen osio: Rehdin painajainen 4(6):	54
Liite 1. Etelä-pohjanmaan murteella kirjoitettu alkuperäisen käsikirjoituksen osio: Rehdin painajainen 5(6):	55
Liite 1. Etelä-pohjanmaan murteella kirjoitettu alkuperäisen käsikirjoituksen osio: Rehdin painajainen 6(6):	56
Liite 2. Sarjakuvakirja: Rehdit, häjyt ja kierät.	57

ERITYISSANASTO

PROTAGONISTI	Suurimman konfliktin kokeva henkilö
PÄÄHENKILÖ	Elokuvan päähenkilö
ANTAGONISTI	Protagonistin vastustaja
SUPPORT CHARACTER	Taustavaikuttaja / sivuhenkilö
EXTERIOR	Ulkoinen motivaatio
INTERIOR	Sisäinen motivaatio
EUROOPPALAINEN ALBUMI	A4-kokoinen sarjakuvakirja
LIVE ACTION ELOKUVA	Näyttelijän tulkitsema elokuva
STRIPPI	Lyhyt 2-4 ruudun sarjakuva
ROUND CHARACTER	Useamman piirteensä paljastava henkilöahmo
FLAT CHARACTER	Vähemmän piirteitään paljastava henkilöahmo
KARIKATYYRI	Erytispiirteitä korostava piirros
IMMERSIO	Vaikutelma, tarinaan uppoutuminen
OUTLINE	Tarinan kokonaisuus noin neljällä paperilla
SYNOPSIS	Tarinan tiivistelmä noin 1-2 paperilla
KLIIMAKSI	Tarinan huipennus
SUPERSANKARI	Yliluonnolliset kyvyt omaava sarjakuvahahmo
SUPERROISTO	Supersankarisarjakuvien konna / pahantekijä

1. JOHDANTO

Olen ollut lapsesta asti suuri sarjakuvien ystävä. Luen niitä edelleen ja mielestäni sarjakuvat ovat yhtä vakavasti otettava viihdemuoto kuin elokuvat. Sarjakuvien tarinoilla voidaan ottaa kantaa ja niillä voidaan ilmaista viestiä monessa suhteessa. Sarjakuvat eivät ole mielestäni vain pienille lapsille suunnattua viihdettä tai roskakirjallisuutta. Sarjakuviin on luotu myös mielenkiintoisia henkilöihahmoja, jotka haastavat monet elokuvien henkilöihahmot mielenkiintoisuudessaan.

Sarjakuvasankarit ja elokuvien henkilöihahmoilla on paljon yhteistä, mutta niillä on myös eronsa. Molemmat tarvitsevat kuvaa ja dialogia kertoakseen tarinansa. Molemmat elävät omaa elämäänsä omassa maailmassaan. Sarjakuva ja elokuva ovat lähentyneet toisiaan viimeisen vuosikymmenen aikana. Yhä useampi sarjakuvahahmo on kokenut adaptaation ja päätynyt seikkailemaan elokuvateatterin kankaalla. Myös elokuvien ulkoasu on saanut paljon vaikutteita sarjakuvasta. Esimerkiksi Sin City, jonka kuva on jälkikäteen muokattu muistuttamaan Frank Millerin luomaa sarjakuvaa. Elokuvissa huomaa aina jotain pieniä eroja alkuperäismateriaalin nähden. Sam Raimin Hämmähäkimies elokuvissa päähenkilöllä on käytössään orgaaniset seittisingot. Sarjakuvassa sama hahmo taas on nerokas tiedeopiskelija, joka kehittää omassa huoneessaan mekaaniset seittisingot. Henkilöihahmosta on selvästi riisuttu ominaisuuksia elokuvaa varten ja siten hahmoa on muutettu.

Opinnäytetyössäni keskityn tutkimaan eroavaisuuksia sarjakuvan ja elokuvan henkilöihahmon rakenteessa. Käytän esimerkkinä kirjoittamaani Rehdit, häjyt ja kierät – sarjakuvakirjaa, joka perustuu minun ja lapsuudenystäväni Teemu Rajalan luomaan Pohjanmaan Valtias -lautapelin maailmaan.

2. PROJEKTIN TAUSTA

2.1 Alkuasetelma

Rehdit, häjyt ja kierät –sarjakuva perustui aiemmin tekemääni lautapeliin Pohjanmaan Valtias. Sarjakuvan oli tarkoitus syventää peliin luotua Jukolautapelit –yrityksemme näköistä pohjalaismaailmaa. Pelissä pelaaja pystyi valitsemaan oliko hän rehti vai häjy. Asetelma toi jo peliin hyvän vastakkainasettelun, joten päätimme jatkaa sitä sarjakuvassa. Kirjoitin sarjakuvan tarinaa aluksi perustuen kahteen hahmoon protagonistina olevaan Rehtiin ja antagonistina olevaan Häjyyn.

Rehdit, häjyt ja kierät julkaistiin oman yrityksemme Jukolautapelien kautta. Sarjakuvaa painettiin 4000 kappaleen pehmeäkantinen versio, joka levitettiin lehtipisteiden kautta valtakunnallisesti. Kirjakauppa ja kirjastokäyttöä varten sarjakuvaa painettiin tuhat kappaletta kovilla kansilla. Pohjanmaan Valtias -pelin henkeen sarjakuvaa tehtiin myös tuhannen kappaleen versio eteläpohjanmaan murteella kirjoitettuna. Tämä erikoisversio painettiin numeroituna kappaleina 1-1000. Murreversion mukaan liitin mukaan sanakirjan suomentamaan vaikeimmat murre sanat, joita myös itse opiskelin lisää tämän projektin aikana. Sarjakuvakirjan kaikki versiot sisältävät myös totuuteen perustuvan kuvauksen Antti Isotalosta ja Antti Rannanjärvestä, jotka kirjoitin mukaan myös sarjakuvahahmoiksi sarjakuvamme tarinaan. Koska sarjakuvaseikkailussa on kyseessä käsikirjoittajana minun ja kuvittajana Teemu Rajalan näkemys heistä Pohjanmaan Valtiaan maailmassa, oli mielestämme oikein myös antaa kirjan lukijoille totuus näistä henkilöistä.

2.2 Miksi pitkä sarjakuvatarina

Halusin kirjoittaa pitkän tarinan, jossa henkilöhahmoilla olisi mahdollisimman paljon vuorovaikutteista jännitettä ja kuvastaa toistensa piirteitä. Pitkän sarjakuvatarinan kirjoittaminen myös antaisi paremmat mahdollisuudet päästä lähelle prosessia, mikä menee kahden tunnin elokuvan kirjoittamiseen. Lisäksi itse pidän erityisesti pitkistä sarjakuvatarinoista, jotka kerrotaan yhdessä albumissa. Teimme sarjakuvamme seikkailun ja komiikan hengessä, jossa hauskuudella oli tärkeä rooli. Päätin käyttää elokuvan kolmen näytöksen rakennetta hyväksi rakentaakseni eheän tarinan ja mielenkiintoiset hen-

kilöt. Tämä ratkaisu myös mahdollisti kokonaisuuden hahmottamisen deadlineen mennessä. Sarjakuvakirjailijoista suurin esikuvani on René Goscinny, jonka kuuluisimmat työt ovat muun muassa Asterix, Lucky Luke, Ahmed Ahne ja Umpahpah. Pidän erityisesti Renén tyylistä kirjoittaa oivaltavaa dialogia ja luoda tarinoihin vahvat persoonalliset henkilöt. Lisäksi Renén tapa esittää todellisuuteen pohjautuvat asiat omana visioinaan ovat olleet minulle pikkupojasta lähtien kiinnostavaa luettavaa.

Toinen tärkeä tekijä on Peter David, joka on kirjoittanut muun muassa Hulkia, Hämähäkkimiestä, Hämähäkkimies 2099 –sarjaa ja Wolverinea. Pidän Peterin taidoista tehdä supersankareiden tarinoista elävää, jossa toiminta ja henkilöiden oma henkilökohtainen elämä on hyvin rytmitetty tasapainoon.

Tietenkin arvostan suuresti myös Stan Leetä, joka on ollut luomassa lukuisia hyviä sarjakuvahahmoja joista kuuluisimmat ovat; Hämähäkkimies, Ihmenelokset, Hulk, Iron Man ja keskeisimpiä Ryhmä-X:n hahmoja kuten; Professori X, Kyklooppi, Jean Grey, Peto, Enkeli ja Jäämies. Stan Lee antoi supersankareille seikkailuidensa lisäksi arkielämän, joka puolestaan on tuonut näihin hahmoihin paljon syvyyttä.

John Wagner ansaitsee tulla mainituksi tässä, koska pidän kovasti hänen satiirisista ja samalla kanta-aottavista tarinoista Judge Dredd –sarjakuvassa.

3. DRAMATURGIAN HENKILÖHAHMOTYYPIT

3.1 Henkilöhahmon luominen yleisesti dramaturgisin keinoin

Käsikirjoitus on henkilöstä tai henkilöistä paikassa tai paikoissa toteuttamassa hänen tai heidän tarkoitustaan. Kaikki käsikirjoittaminen perustuu tähän perustoimintaan. Henkilö on henkilöhahmo ja hänen tekemisensä on toimintaa (Field 1979, 10). Henkilöhahmojen merkitys tarinoissa on erittäin olennainen, koska he vievät tarinaa eteenpäin dialogillaan tai toiminnallaan. Henkilöhahmot voidaan luoda tarinan pohjalta tai tarina voidaan luoda heidän pohjalta.

Aristoteles esitti, että tarinan sisäinen rakenne antaa draamalle merkityksen. Unkarilainen kirjailija ja opettaja Lajos Egri taas kiistää Aristoteleen esittämän näkemyksen ja korostaa, että draama syntyy selväpiirteisen henkilöhahmon luomisesta. Egri korostaa päähenkilön ja hänen vahvan tahdon olevan niitä tekijöitä, jotka johtavat konfliktiin, joka on kaiken draaman liikkeelle paneva voima. Toinen opettaja amerikkalaisen Robert Mckeen taas pitää kysymystä aiheettomana, koska henkilö ja tarina ovat hänen mukaansa sama asia. Tarinoissa henkilö joutuu persoonallisten ominaisuuksiensa vuoksi tilanteisiin, jotka luovat hänelle pakon tehdä valintoja. Henkilön tekemät valinnat taas tuovat esiin jotain olennaista henkilöhahmon persoonasta. Näin ollen henkilöistä tärkein; päähenkilö on tarinan perustukipilari ja koossa pitävä voima (Kolehmainen, Saastamoinen 2011, 8-9). Päähenkilön määrittelystä useimmat lukemani kirjat ovat olleet yhtä mieltä. ”Päähenkilö ei itse päättäne tuleeko hänestä päähenkilö, vaan tarinan mullistukset ajavat hänet siihen. –Päähenkilöksi joutuu se, jolla tarinassa on jotain menetettävää tai jotain voitettavaa (Kolehmainen, Saastamoinen 2011, 35).” Draaman alkaessa katsoja sisäistää automaattisesti kuka henkilöistä on päähenkilö. Elokuviissa seurataan jonkun tietyn henkilön tarinaa. Päähenkilö on se, johon katsoja samaistuu ja siten jännittää tämän puolesta. Draamassa päähenkilö voi olla yksi henkilö tai useamman henkilön ryhmä. Päähenkilöiden ollessa useampia henkilöitä, on oleellista, että heillä on yhteinen päämäärä. Näin on esimerkiksi elokuvassa Teenage Mutant Ninja Turtles (1990). Elokuviissa kilpikonnistakin Raphaelin hahmo nousee keskeiseen rooliin kamppaillessaan suuren haasteen yksin. Kolehmainen ja Saastamoinen toteavat, että: ”Draaman päähenkilöä ei ole ilman, tahtoa ja päämäärää, toimintaa ja konfliktia (Kolehmainen, Saastamoinen 2011, 35).” Kaikki Draama on konfliktia. Ilman konfliktia ei ole henkilöhah-

moa; ilman henkilöahmoa ei ole toimintaa; ilman toimintaa ei ole tarinaa ja ilman tarinaa ei ole käsikirjoitusta (Field 1979, 12). Päähenkilöllä täytyy olla oleellinen päämäärä. ”Satunnaiset mielihalut, oikut tai toiveet eivät riitä pitämään draaman tarinaa käynnissä, vaan päähenkilöllä on uhattuna jotain oleellista, kuten henki, terveys, kunnia, menestys, raha tai rakkaus. Jos henkilöllä ei ole mitään ehdotonta intohimoa, hän ei voi olla draaman päähenkilö (Kolehmainen, Saastamoinen 2011, 35)”. Draaman tarve määritellään sen mukaan mitä päähenkilö haluaa voittaa, kerätä, saada tai saavuttaa käsikirjoituksen aikana (Field 1979,11).

3.2 Protagonisti

Protagonisti on se, jonka tavoitteita kohti tarina kulkee. Näin protagonistista on se, jonka ratkaisut vaikuttavat tarinan loppuun eniten. Protagonistin ongelma tai ongelmat ajavat tarinaa ja näin protagonistista usein kohtaa tarinan suurimman konfliktin. Protagonistin ei välttämättä tarvitse olla luonteeltaan hyvä henkilö / sankari, vaan protagonistista voi olla myös paha. Erityisesti tällöin protagonistin kehityksessä on tärkeää ottaa huomioon hänen haavoittuvuutensa. ”Altavastajaan asemaan joutunut henkilö herättää luontaisen myötätunnon ja hänen valintojaan olemme valmiina pitämään oikeutettuina, siis ”hyvinä” (Kolehmainen, Saastamoinen 2011, 35). Hyvä esimerkki tästä on tv-sarja *Lain varjolla* (2002-2008), jossa protagonistina toimii Michael Chiklisiin esittämä korruptoinut etsivä Vic Mackey. Etsivä Mackey suorittaa sarjassa useita laittomia toimenpiteitä, mutta on samalla vaimostaan ja lapsistaan huolehtiva perheenpää. Samalla hän on lojaali ystävilleen ja valmis rikkomaan sääntöjä suojellessaan itselleen tärkeitä ihmisiä. Vic murhaa sarjan ensimmäisellä tuotantokaudella poliisin. Poliisin murhan yhteydessä support character kyseenalaistaa murhan ja Vic esittää tähän oman näkökulmansa. Teko oli Vicin mielestä oikeutettu, koska eloon jätettynä poliisi olisi antanut Vicin ja hänen apurinsa ilmi. Näkökulma tekee henkilöstä pidettävän. Vaikka hän kylmästi murhaa toisen poliisin, jännittää katsoja edelleen hänen puolestaan, koska näkökulman avulla katsoja voi asettua Vicin asemaan. Fieldin mukaan näkökulma on asia, mikä erottaa kaikki ihmiset toisistaan, koska jokainen näkee maailman omalla tavallaan. Field toteaaakin, että henkilöahmo on näkökulma (Field 1979, 36).

Protagonistin ei tarvitse myöskään olla päähenkilö. Nämä kaksi voivat olla tarvittaessa eri henkilöitä, kun tarinaa halutaan seurata eri perspektiivistä. Tuolloin protagonistia seurataan päähenkilön kautta. Tästä esimerkkinä elokuva Terminator (1984), jossa Linda Hamiltonin esittämä Sarah Connor on päähenkilö, jonka puolesta katsoja jännittää. Michael Biehn, joka esittää Sarahia suojelevaa Kyle Reeseä on tarinan protagonist, jonka tavoitteena on pelastaa Sarah antagonistina toimivalta tuhoajalta, jota esittää Arnold Schwarzenegger. Protagonisti on se, joka muuttuu tarinassa eniten (FilmSkills, Youtube 2013).

3.3 Antagonisti

Matkallaan kohti tavoitettaan protagonistista kohtaa tarinan vastavoimat, joiden tehtävänä on koetella protagonistin pyrkimyksen arvoja. Vastavoimien olennaisin tehtävä on kasvattaa tarinaa kohti kliimaksia vastaten protagonistin tavoitteeseen onnistua. ”Kaikenlainen ehdottomuus provosoi vastavoimia liikkeelle, kehittyä konflikti, ja siitä draama elää (Kolehmainen, Saastamoinen 2011, 35)”. Joskus vastavoiman voi toimia luonnonilmiö, seuraus yhteisön tai järjestön toiminnasta esim. ihmisen aiheuttama muutaatio eläimistöissä tai ilman myrkyttyminen. Elokuvasa Cast Away (2000) Tom Hanksin esittämä protagonistista joutuu lentokoneonnettomuudessa autiolle saarelle jääden ansaan moneksi vuodeksi. Vastavoimana toimii saaren armottomat olosuhteet ja meri, joka estää protagonistia poistumasta ansastaan.

Selkein tapa asettaa esteitä protagonistin tielle on; asettaa toinen henkilö hänen vastansa. Tämän toisen henkilön päämäärä on ristiriidassa protagonistin päämäärän kanssa. Tällöin puhutaan antagonistista, joka on Paul Chitlikin mukaan elokuvan toiseksi tärkein henkilö (Chitlik 2013, 45). Antagonistin ei tarvitse olla paha tai rikollinen, mutta hän luo omalla toiminnallaan esteen protagonistin päämäärälle. Siinä missä protagonistista omaa virheitä, myös antagonistilla täytyy olla itsessään jotain hyviä ominaisuuksia joihin katsoja voi ihmisenä samaistua. (Chitlik 2013, 46). Antagonistin tehtävä on luoda tarinalle jännitystä haastamalla protagonistista ja usein jännitys lunastetaan tarinan lopussa, missä protagonistista kohtaa antagonistin. Mitä vahvempi antagonistista, sitä voimakkaampi protagonistista. Vahva antagonistista ajaa protagonistin ottamaan suurempia riskejä, sekä tekemään yhä ratkaisevampia valintoja. Heikko antagonistista tekee tarinasta heikon. Esimerkkinä tästä voidaan käyttää melkein jokaista Steven Seagalin pääosana

näyttelemää elokuvaa, missä protagonistista on ylivoimainen ja voittaa vastustajansa ilman suurempaa kamppailua. Näin käy muun muassa elokuvissa *Kaappaus raiteilla* (1995) ja *Vaarallisella alueella* (1994). Alfred Hitchcock on kritisoinut omaa elokuvaansa *Esirippu Laskee* (1950), että sen henkilöihahmot eivät ole koskaan todellisessa vaarassa, koska elokuvan vastavoimana toimivat henkilöt pelkäävät ja tämä tekee tarinasta mielenkiinnottoman. ”Vastakkaisten voimien tulee olla periaatteessa yhtä vahvoja, jotta niiden kohtaaminen herättäisi mielenkiintoa (Kolehmainen, Saastamoinen 2011, 37).” Erinomaisen haasteen saanut protagonistista saa katsojan puolelleen. Konflikti luo jännitteen, jonka avulla katsoja seuraa oikean henkilön toimintaa. Edellä mainitut Steven Seagalin elokuvat saavat heikon vastavoimansa takia katsojan mitä todennäköisemmin turhautumaan, koska protagonistin ylivoimaisuus antagonistiin tekee elokuvasta vähemmän jännittävän ja sitä mukaa vähemmän ”uskottavan”. Ilman konfliktia elokuvan henkilö saa tavallaan vapaalipun päämääräänsä ja silloin hän ei joudu tekemään päätöksiä tai valintoja. Tällöin elokuvasta puuttuu draama. ”Draama kertoo henkilöiden toiminnasta ja toiminta kertoo henkilöistä (Kolehmainen, Saastamoinen 2011, 54).”

3.4 Support character

Tarinan voi rakentaa pelkästään protagonistin ja antagonistin varaan, mutta silloin on vaikeampaa tuoda esiin kamppailevien osapuolten eri puolia (Chitlik 2013, 79).

Support characterina toimivan henkilön kautta peilataan protagonistin ominaisuuksia. Support characterin suurin tehtävä on kasvattaa protagonistia kohti päämäärää. Yleensä support character on keino kuljettaa tarinaa eteenpäin toiminnallaan tai dialogillaan protagonistin kanssa. Tv-sarjassa *Ritari Ässä* (1982-1986) David Hasselhoffin esittämä protagonistista Michael Knight puhuu ihmeautonsa kanssa ja katsoja voi siten seurata protagonistin persoonan piirteitä ja tarinan kehitystä. *Cast Away* elokuvassa protagonistista luo support characterin piirtämällä kasvot lentopalloon ja puhuttelee sitä nimellä Wilson. Katsojalle tämä selittyy sillä, että protagonistista torjuu yksinäisyyttään autiolla saarella. Tarinallisen sisällön lisäksi Wilson on keino esittää dialogia katsojalle ja siten pallona toimiva support character auttaa viemään tarinaa eteenpäin.

Joskus support character tarkoitus on vain lisätä elokuvaan komiikkaa, toimintaa tai kauhua. Elokuvasa Beverly Hill's Cop (1984) Eddie Murphyn esittämä protagonist Axel Foley vierailee taidegalleriassa ja kohtaa henkilökuntaan kuuluvan support characterin Sergen, jota esittää Bronson Pinchot. Bronsonin esittämä support character ei anna protagonistille mitään oleellista tietoa tarinan kehityksen kannalta, mutta hän lisää elokuvaan merkittävästi komediaa ja henkilöhahmo on tehnyt tehtävänsä. ”Mitä support characterit tukevat? Ovatko he päähenkilöä peilaavia henkilöitä? Tuovatko he kontrastia (Chitlik 2013, 81)?” Käsikirjoittaja voi itse vastata tähän kysymykseen käyttämällä support characteria henkilöhahmojen ja tarinan tarpeen mukaan.

4. HENKILÖHAHMON KEHITTYMINEN DRAAMASSA

4.1 Round / Dynamic character

Round characterilla tarkoitetaan henkilöahmoa, joka näyttää itsestään useamman piirteen ja siten toiminnallaan sekä dialogillaan osoittaa kasvunsa tarinan aikana. Tämän tyyppisissä henkilöahmoissa on enemmän syvyyttä kuten oikeissa ihmisissäkin ja siten ne koetaan kiinnostavammaksi seurata. Round characterin muutoksen voi sitoa myös elokuvan teemaan ja siten asiat käyvät enemmän katsojan ymmärrykseen (Flat and round characters, Youtube 2012). Round characterista erinomainen esimerkki on elokuva Terminator – Tuomion päivä (1991), jossa Schwarzeneggerin esittämä tuhoaja on protagonistina. Elokuvassa tuhoaja toimii ensin kylmästi koneen tavoin, mutta päähenkilö John Connor opettaa tuhoajalle omia arvojaan. Elokuvan lopussa tuhoaja ymmärtää ihmisyyden ja omat rajansa. Kehityskaarella puhutaan termeistä sisäinen ja ulkoinen halu. Sisäinen ja ulkoinen halu ohjaavat protagonistia eteenpäin, mutta ne ovat ristiriidassa keskenään. Ulkoinen tavoite ehkä epäonnistuu tai protagonistin luopuu siitä. Mutta sitä tavoitellessaan protagonistin huomaa mitä hän oikeasti haluaa saavuttaa. Tällöin paljastuu protagonistin todellinen luonne ja katsoja näkee hänen sisimpään (Kolehmainen, Saastamoinen 2011, 36-37).

4.2 Flat / Static character

Flat character taas ei kasva tarinan aikana ja näyttää itsestään vain minimaalisen määrän piirteitä. Esimerkkinä flat characterista voidaan mainita He-Man and the Masters of the Universe (1983-1985) –animaatiossa hyvän voimaa vastaan taisteleva antagonistin Skeletor. Jokaisen jakson alussa Skeletor haluaa syrjäyttää protagonistin suojeleman eliitin ja nousta itse heidän tilalleen maailmankaikkeuden mahtavimmaksi voimaksi. Skeletor tavoitteineen pysyy sellaisenaan tuotantokaudesta toiseen, eikä kehity, vaan uusi jaksot voidaan aloittaa täsmälleen saman kaavan toistolla. Tom Hanksin esittämä protagonistin Forrest Gump (1994) ei muutu ollenkaan, mutta sitä vastoin tämä henkilöahmo vaikuttaa moneen historialliseen tapahtumaan. Harrison Fordin esittämä Indiana Jones ei muutu ollenkaan, mutta hänen seikkailunsa kylläkin (Landau 2013, 22).

5. MENETTELYNI REHDIT, HÄJYT JA KIERÄT –SARJAKUVAN KANSSA

5.1 Komiikka

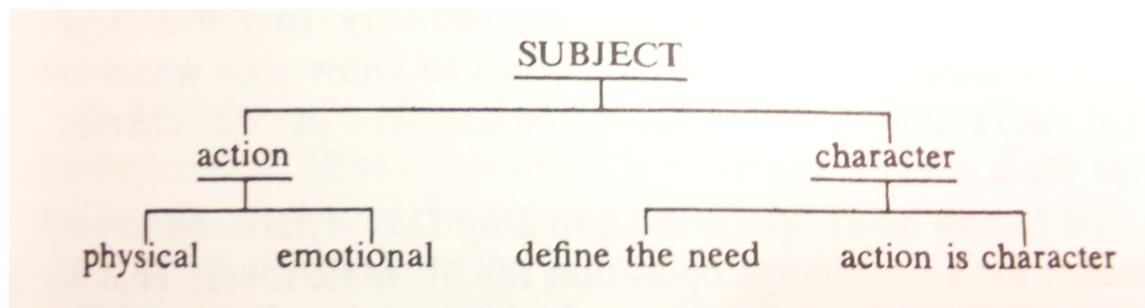
Pohjanmaan Valtias –lautapeli itsessään on jo meidän vastaus eurooppalaiselle humoristiselle sarjakuvulle. Kyseisessä lautapelissä me halusimme tehdä Suomen Texasin ja Suomen Gallian samaan pakettiin. Tämän näkee pelin teksteistä ja kuvituksesta. Oli luonnollista jatkaa samalla linjalla myös sarjakuvan kanssa. Myös henkilöiden rakentaminen sai uutta ulottavuutta komiikan avulla. Pohjalainen kateus sopi hyvin Rehdille, Pohjalainen suuruuden halu Häjylle ja juonikkuus lankesi Kierälle. Itse Isotalo ja Rannanjärvi tehtiin sarjakuvaan yli-ihmisinä. Vaikutteita otettiin supersankareista ja toimintaelokuvista. Terminaattorista ja Hulkista vaikutteet saaneet puukkojunkkarit toimivat mielestämme hyvin. Siitäkin huolimatta, että he ovat tässä tarinassa vain sivuhenkilöitä; olen tyytyväinen heidän Pohjanmaan Valtias –maailmanmukaiseen syvempään tulkintaan, jonka sarjakuvamme toi esiin.

5.2 Ensi-idea

Rehdit, häjyt ja kierät sarjakuva sai alkunsa kun pilailimme kuvittaja Teemu Rajalan kanssa, että millaista jatkoa Pohjanmaan Valtias –lautapelille kehitettäisiin. Mietimme peliin lisäosan tekemistä. Jossain kohtaa sanoin ”Reherit, häjyt ja törkiät”. Kuvittaja luonnosteli tästä nopeasti kansikuvan, joka näytti heti sarjakuvakirjan kannelta. Muutimme viimeisen sanan ”Kieräksi”, mutta itse hahmoon jäi piirteitä itse ”törkiä” -sanasta. Katsoin sen olevan hyvä ratkaisu, koska Kierä esitti tarinassa huijaria. Muutenkin heti alussa oli selvää, että tarinan keskeinen viesti olisi oikean ja väärän ero. Mukaan tullut kieroilija oli mukava esittää mahdollisimman sikaisena hahmona. Vaikkei tämä kirja maailmaa parantaisikaan, niin Kierän hahmon sotkuisessa imagossa toimme esiin mitä mieltä olemme huijareista.

5.3 Eteläpohjalainen luonne ja hahmojen luominen

Eteläpohjalainen luonne oli varsinainen tukipilari henkilöahmojen kehittämisessä. Eteläpohjalainen stereotyyppi on usein kuvattu periksi antamattomaksi jääräpääksi. Eteläpohjalainen ei halua jäädä toiseksi tai hävitä. Hänen täytyy aina nousta voittajaksi ja korostaa omaa suuruuttaan. Näistä lähtökohdista kirjoitin henkilöitä jo Pohjanmaan Val-tias –lautapeliin. Rehdit, häjyt ja kierät –sarjakuvan kirjoittaminen oli syventävä koke-mus tuoda esiin pohjalaista rehellisyyttä, rikollisuutta ja kettumaista oveluutta. Amerik-kalainen kirjailija ja käsikirjoittaja Syd Field neuvookin aloittamaan aiheesta. Kun poh-tii aihetta, pohtii toimintaa ja henkilöahmoa (Field 1979, 23).



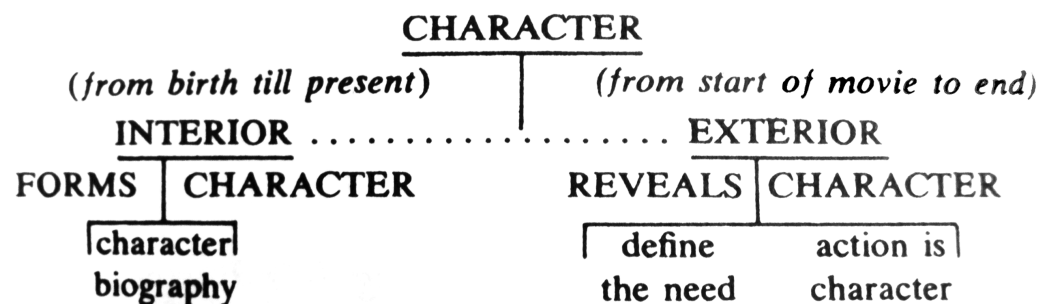
KAAVIO 1: Aihealueen ja henkilöahmon linkitys toisiinsa (Kaavio: Field 1979, 23).

Fyysinen toiminta on näkyvää toimintaa, kuten pankkiryöstö tai takaa-ajo autoilla. Emotionaalinen toiminta taas on mitä tapahtuu henkilöahmon sisällä. Useimmat elokuvat sisältävät kumpaakin toiminnan muotoa. Kirjoittajan täytyy kysyä itseltään, että millaista tarinaa hän on kirjoittamassa. Tämä on avain toiminta-/seikkailuelokuvaan tai tunnepitoiseen ihmissuhdetarinaan. Kun kirjoittaja on selvittänyt millaisen toiminnan kanssa hän työskentelee, voidaan siirtyä henkilöahmoon (Field 1979, 23).

Kun miettii eteläpohjalaista luonnetta ja sen istuttamista sarjakuvahahmoon, niin Fieldin yllä oleva kaava on ollut minulla käytössä, vaikka en ole ollut tietoinen siitä. Aluksi minulla oli vain aihe; Pohjanmaa, jonka pohjalta mietin mitä Pohjanmaalla voisi tapahtua, kuka siellä voisi toimia ja miten siellä voisi toimia. Mitä nämä henkilöahmot tarvitsisivat ja mitä pohjalaisuuden sekä henkilöahmon tarpeen yhdistäminen tekisi tarinalle. Kysymyksiä oli muun muassa; kuka oli ahdingossa, kenen piti paeta, kuka halusi hyötyä kenestäkin, miksi joku tarvitsi jonkun apua ja sitten miten pohjalaisuus vie näitä asioita eteenpäin. Henkilöahmojen persoonien kehittämistä helpotti oma syntyperäinen pohjalaisuus ja seuduilla olevat kontaktini. Aluksi loin tilanteen ja sitten tuumin

asiaa, että miten hahmon esikuvana toimiva todellisen maailman ihminen hoitaisi tilanteen. Tämän jälkeen minulla oli heti hahmon luonne selvillä, mutta sarjakuva vaati vielä lennokkuutta ja siihen tarvittiin puhdasta mielikuvitusta maustamaan tilanne. Perinteinen sarjakuvahuumorituli tässä käyttöön. Vaikka henkilöhahmossa oli konkreettinen pohja, piti hänen toimintansa ja dialoginsa olla hauskaa.

Kun sarjakuvahahmolle oli luotu persoona, piti saada selville hänen taustansa. Piti selvittää miksi jokin syy ajaa häntä juuri tietystä syystä eteenpäin. Hahmon luomisessa Syd Field neuvoo ensin selvittämään kuka on päähenkilö. Tämän jälkeen erotella päähenkilön elämän osat kahteen peruskategoriaan. Sisäinen (interior) ja ulkoinen (exterior). Sisäinen elämä on se osuus minkä henkilöhahmo on elänyt ennen elokuvan alkua. Tämä prosessi muodostaa henkilöhahmon. Ulkoinen elämä taas on osuus elokuvan alusta tarinan ratkaisuun saakka. Jälkimmäinen prosessi puolestaan paljastaa henkilöhahmon (Field 1979, 27).



KAAVIO 2: Henkilöhahmon taustatarina ja paljastaminen (Kaavio: Field 1979, 27)

Rehdit, häjyt ja kierät –sarjakuvahahmojen syntytarinaa ei esitetä valmiissa sarjakuvassa, vaan heidät esitetään suoraa valmiina tarinan yhteydessä. Heistä oli kirjoitettu kevyt taustatarina, joka auttoi luomaan perustan minkä varaan rakentaa hahmojen toiminta. Välillä tuo taustatarina näkyy hahmojen dialogissa. Protagonisti esimerkiksi mainitsee mistä hänen vanhempinsa suku on peräisin tai protagonistin nimittää antagonistiaan koulukiusaajaksi. Jälkimmäinen viittaa taustatarinaan, jossa kirjoitin Rehdin olleen koulukiusattu ja kiusaajan olleen hänen naapurinsa. Näiden yksityiskohtien tuominen sarjakuvaan ei ollut oleellista, koska ne olisivat vain vieneet huomiota pois itse tarinasta. Mutta niistä jäi jäänteitä, jotka tekivät tarinan enemmän eläväksi. Jos olisimme tehneet tästä tarinasarjan, niin silloin retrospektiivinen henkilöhahmojen esittely olisi voinut

tulla tarpeelliseksi. Hahmon alkuperän esittäminen retrospektiivisesti on varsin yleistä sarjakuvissa. Muun muassa. Blueberry ja Teräsmies ja Tex Willer. (Lagerstedt 2001, 25)



KUVA 1: Rehdit, häjyt ja kierät. Protagonistin dialogi viittaa henkilöahmojen kirjoitettuun taustatarinaan, mitä sarjakuvassa ei esitetä (Kuva: Teemu Rajala 2012)

5.4 Protagonisti, antagonisti ja support character sarjakuvassa

Kun henkilöillä oli tietty tausta valmiina heidät piti päästää irti leikkikentälleen, että heillä voisi olla alkuasetelma, josta lähteä paljastamaan heitä. Alkutilanteeseen piti luoda henkilöille ongelma, josta sitten lähteä kasvattamaan jännitettä. Sitä varten piti tuntea henkilöahmot perinpohjin. Mitä he kiihkeästi haluavat? Mitä he pelkäävät? Nämä positiiviset ja negatiiviset navat luovat kipinän joka ruokkii draaman matkaa. Käyttökelpoinen kysymys pyrkimykseen luoda oma ikoninen protagonistista on: ”Kuka tekee noin (Landau 2013, 27)?”



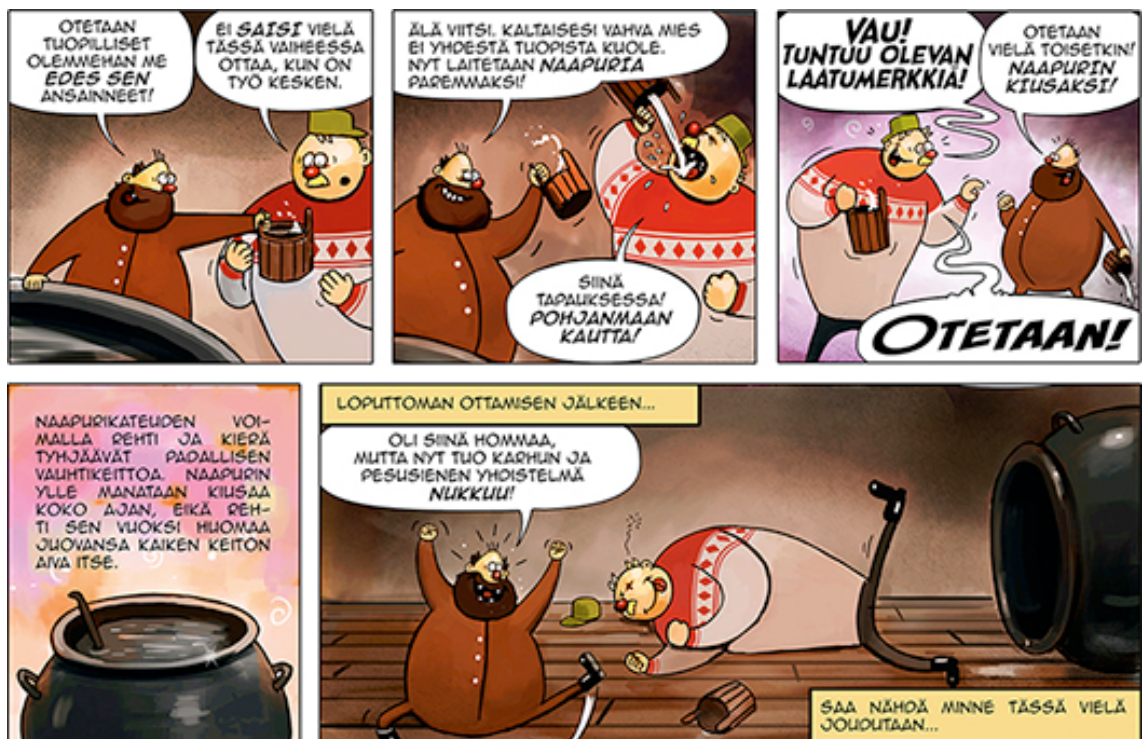
KUVA 2: Rehdit, häjyt ja kierät. Protagonistin esittely (Kuva: Teemu Rajala 2012)

Tarinan alkutilanne on yleensä vahvempi, jos protagonistista tehdään epätoivoinen. Epätoivoinen protagonistista on parhaimmillaan kohtaamaan keskeisen konfliktin (Landau 2013, 3). Kirjoitin Rehdin tilanteeseen missä hän pohtii omaa tulevaisuuttaan, joka on

riippuvainen hänen työstään. Sitten Rehti menettää traktorinsa, joka on hänen tärkein työvälineensä. Rehdin ulkoinen tarve on menestyä naapuriaan paremmin maatalouden harjoittamisessa. Traktorin tuhoutumisen jälkeen hänelle tarjoutuu vaihtoehto lähteä viemään Häjy Vaasan vankilaan. Rehti tarttuu tähän haasteeseen nimenomaan, koska se nostaa hänet naapuriaan suuremmaksi. Rehdin päätös toimittaa Häjy vankilaan tekee hänestä myös päähenkilön, koska tuo päätös luo tarinalle suunnan mitä lukija lähtee seuraamaan.



KUVA 3: Rehdit, häjyt ja kierät. Protagonistin ja Antagonistin ensimmäinen kohtaaminen ja alkuasetelma (Kuva: Teemu Rajala 2012)



KUVA 4: Rehdit, häjyt ja kierät. Protagonistin heikkoutta käytetään häntä vastaan (Kuva: Teemu Rajala 2012)

Peruspiirteiden lisäksi kirjoitin henkilöihin tietyt piirteet, joiden avulla tarinaa pystyi ohjaamaan eteenpäin. Naapurikateuden lisäksi Rehdillä ei ole sävelkorvaa. Hänen äänensä on vahva, mutta hän ei osaa laulaa. Tämä istutettiin tarinaan alkuvaiheessa ja se toistuu lopussa johtaen kaikki keskeisimmät henkilöt yhteen kohtaamaan tarinan kliimaksin.



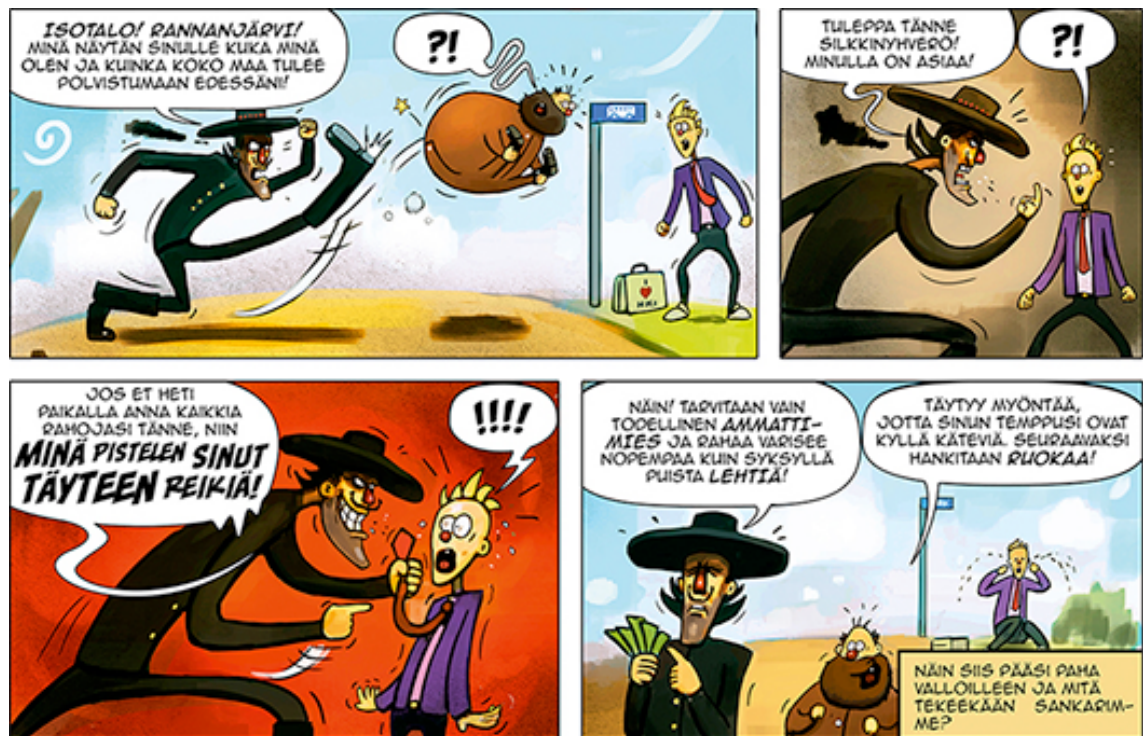
KUVA 5: Rehdit, häjyt ja kierät. Protagonistin ominaisuuden avulla tehty tarinallinen istutus toisen luvun alussa (Kuva: Teemu Rajala 2012)



KUVA 6: Rehdit, häjyt ja kierät. Protagonistin ominaisuus toistuu neljännen luvun puolivälissä ja johtaa kohti tarinan kliimaksia sekä ratkaisua (Kuva: Teemu Rajala 2012)

Antagonistina toimiva Häjy taas on läpeensä paha henkilö, jonka tarve on olla suurin rikollinen ikinä ja tämä arvo on suoraa vastakohta Rehdin puhtaille arvoille. Häjyn tarve näkyy paikoitellen pitkin tarinaa, kun hän nautinnollisesti kertoo tai toteuttaa pahoja

aikeitaan. Tämä tarve pysyy Häjyllä koko tarinan ajan. Keinot sen saavuttamiseksi hän paljastaa vasta tarinan kliimaksissa, jossa myös paljastuu, että ryöstösaalis on rahan sijasta viljaa. Siinä missä sivuroolissa olevat Isotalo ja Rannanjärvi ovat oikeasti kuuluisia kovanaamoja, on Häjy vain pelkkä pyrkyri, joka tahtoo olla kuuluisa kovanaama. Tämä totuus ärsyttääkin Häjyä niin suuresti, että hän menettää malttinsa aina, kun joku mainitsee Isotalon tai Rannanjärven.



KUVA 7: Rehdit, häjyt ja kierät. Antagonisti todistaa oman pahuutensa (Kuva: Teemu Rajala 2012)

Ikoninen protagonistista tulee kestäväksi hänen uniikin perspektiivin itsensä ja maailmansa kanssa. Kun häneltä riisutaan pois ulkoinen naamio ja haarniska, hänen keskeinen olemus tulee olemaan ristiriitainen. Ristiriita paljastaa haavoittuvuuden ja tämä luo samais- tumista protagonistista riippumatta siitä onko hänen luonteensa pidettävä vai ei (Landau 2013, 24). Tämä toteutuu antagonistina Häjyssä, koska hänen naamionsa on olla kivi- kova rikollinen, mutta todellisuudessa hän ei ole Isotalon ja Rannanjärven veroinen. Häjyn tarve muistuttaa ihmisen halua olla jotain mitä hän ei oikeasti ole. Rehdillä ja Häjyllä on yhteistä se, että he molemmat haluavat mainetta ja kunniaa. Häjyn näkökul- ma on erilainen. Hän haluaa olla kuuluisa puukkojunkkari jäädäkseen historian kirjoi- hin. Näiden piirteiden esiin tuomiseksi käytin elokuvista tuttua keinoa ja kirjoitin kes- keisimmille henkilöille heitä peilaavan hahmon. Rehti ja Häjy olivat suoraa toistensa vastakohtia ja tarinan kuljettaminen eteenpäin pelkästään heidän varassaan olisi ollut

liian suoraviivaista. Heidän syvemmän olemuksen esiin saamiseksi tarvittiin joku, joka voisi veljeillä kummankin osapuolen kanssa. Support character Kierä oli vastaus tähän ongelmaan.



KUVA 8: Rehdit, häjyt ja kierät. Support character tuo esiin protagonistin jalon luonteen (Kuva: Teemu Rajala 2012)

Pelkkä Kierän läsnäolo ja aikaansaannokset toivat esiin Rehdin ja Häjyn luonteet. Se missä Rehti osoittautui anteeksi antavaksi suurpiirteiseksi ja hyväuskoiseksi mieheksi, Häjä taas osoittautui ilkeäksi ja jopa murhaan kykeneväksi henkilöksi. Tämän lisäksi Häjyn salakavala viekkaus nousi esiin Kierän kautta. Ehdotonta Rehtiä Häjä ei voinut lahjoa, mutta ahne Kierä taas toimi tähän tarkoitukseen. Lopuksi nämä kolme hahmo ruokkivat toinen toisiansa. Alussa Rehti tavoittelee kunniaa. Kierä käyttää Rehdin kunnianhimoa hyödykseen ahneuden ajamana. Häjä taas hyödyntää Kierän ahneutta ja ohjailee tämän toimia vapautuakseen.



KUVA 9: Rehdit, häjyt ja kierät. Support characterin ahneus nostaa esiin antagonistin viekasta puolta (Kuva: Teemu Rajala 2012)

Kierän hahmo auttoi myös kuljettamaan tarinaa eteenpäin. Kirjoitin häneen suursyömäri ominaisuuden, mikä sopi hyvin yhteen hänen pääpiirteensä ahneuden kanssa. Kierän hahmo toi tarinaan myös lisää komiikkaa, mikä kevensi tarinaa paljon. Komiikan puo-

lesta Kierän hahmo oli välttämätön. Rehdin tai Häjyn hahmoon ei sovi Kierän eläimellisesti toteuttamat asiat. Rehti ja Häjy kontrolloivat omaa arvokkuuttaan, mitä Kierä taas ei tee.

Fieldin mukaan kaikki draaman hahmot käyttäytyvät kolmella tavalla:

1. Henkilöhahmot kokevat konfliktin tavoitellessaan heidän päämääräänsä.
2. Interaktio toisten hahmojen kanssa synnyttää konfliktia. Mitä enemmän konfliktia, sitä enemmän draamaa tällä saadaan aikaan.
3. Interaktio, jonka henkilöhahmo käy itsensä kanssa (Field 1979, 28-29).

Fieldin kolme kohtaa toteutuvat opinnäytetyössäni. Ensimmäinen kohta; henkilöhahmot kokevat konflikteja matkansa aikana. Protagonistin konflikti on vaikeus päästä perille Vaasaan. Hän joutuu liftaamaan auton kyytiin, jota ohjaakin Kierä, joka taas tahallaan ajaa pois päin Vaasasta. Henkilöt jumittuvat metsään auton tuhoutumisen jälkeen ja joutuvat vaeltelemaan päiväkausia. Fieldin toinen kohta toteutuu sarjakuvassa pääosin ydin henkilöhahmojen kautta, mutta konflikteja tapahtuu myös matkan varrella tulevien henkilöiden kautta. Protagonisti saa vihat niskoilleen, vaikka hän yrittää tehdä yhteisölleen palveluksen tai antagonisti joutuu piiloutumaan aidan taakse, kun näkee Isotalon ja Rannanjärven lähestyvän. Fieldin kolmas kohta toteutuu sarjakuvassa protagonistin kohdalla, jota ajaa kunnianhimo. Kunnianhimo muuttuu tarinan edetessä epäonnistumisen peloksi ja johtaa lopulta vastuun kantamiseen.

5.5 Henkilöhahmon kehitys ja kasvu sarjakuvassa

Protagonistin kasvaminen ja kehittyminen tarinan aikana pohjautuu elokuvien kolmen näytöksen rakenteeseen. Lähtökuopissa Rehti on maatalonisäntä, jonka jokainen penni oli kiinni hänen työnteostaan. Rehdin ulkoinen tarve on menestyä naapuriaan paremmin maatalouden harjoittamisessa. Rehti tarttuu haasteeseen toimittaa Häjy vankilaan, koska se nostaa hänet naapuriaan suuremmaksi. Tämä tavoite on elokuvan tapaan keino asettaa tarinalle alku ja ajaa henkilöt tiettyyn suuntaan. Rehti on syntymästään saakka ollut rehellinen sekä oikeudenmukainen ja konflikti nostaa tuon piirteen esiin lukijalle. Naapurikateus ajaa Rehdin matkalleen, mutta juuri tuohon liikkeelle panevaan voimaan hän tulee myös kaatumaan. Rehdin täytyy kohdata epäonnistuminen ja huomata, ettei naapurin voittaminen ja oman maineen suuruus ole hänen elämänsä tärkeimpiä asioita.



KUVA 10: Rehdit, häjyt ja kierät. Protagonistin ulkoinen tarve hallitsee häntä tarinan alkuvaiheessa (Kuva: Teemu Rajala 2012)

Ratkaiseva kohtaaminen on Rehdin painajainen, jossa Rehti päihittää naapurinsa rakentamalla suuren patsaan itsestään. Patsaasta kasvaa niin suuri, että se murskaa tieltään naapurin kotitalon ja naapuri joutuu luovuttamaan lähtemällä pois. Rehti kohtaa tässä omat sisäiset arvonsa, jotka eivät hyväksy oman edun tavoittelua toisen kustannuksella. Maitoty-

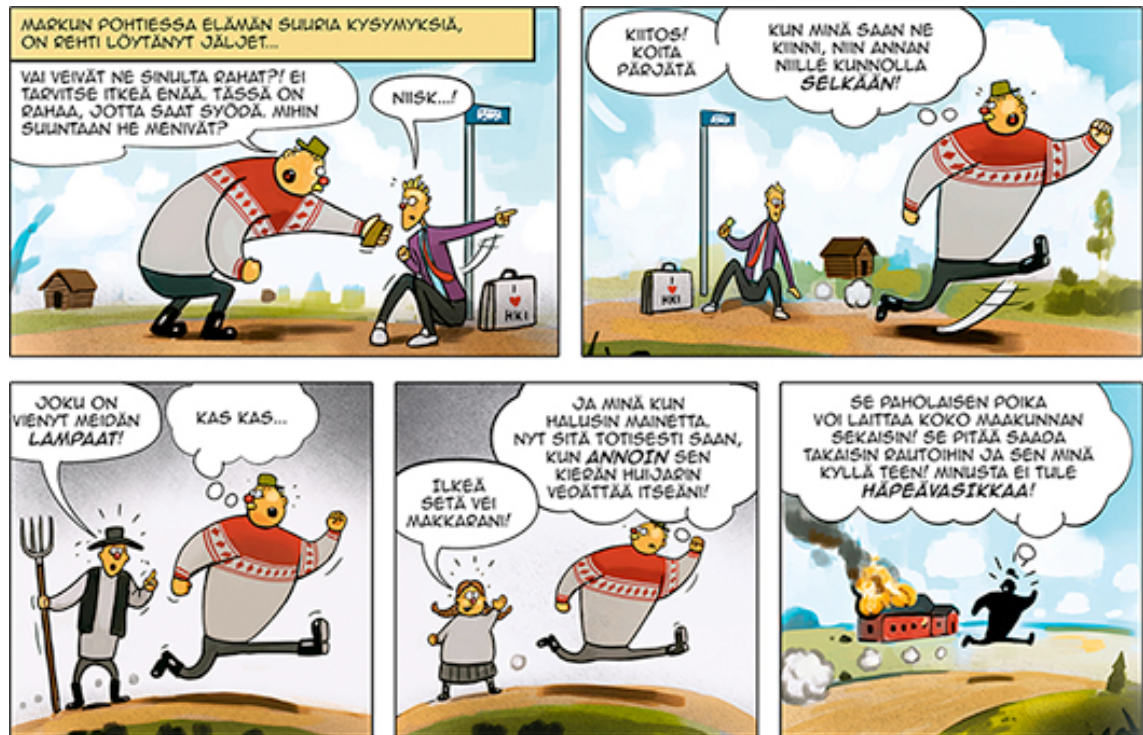
tö ilmestyy hänen uneensa muistuttamaan näistä arvoista. Rehti huomaa hänen mainettaan kuvastavan patsaan luhistuvan ja lopulta Häjy tuhoaa patsaan.



KUVA 11: Rehdit, häjyt ja kierät. Painajaisuni, jossa protagonististi joutuu kohtaamaan oman itsekkyytensä (Kuva: Teemu Rajala 2012)

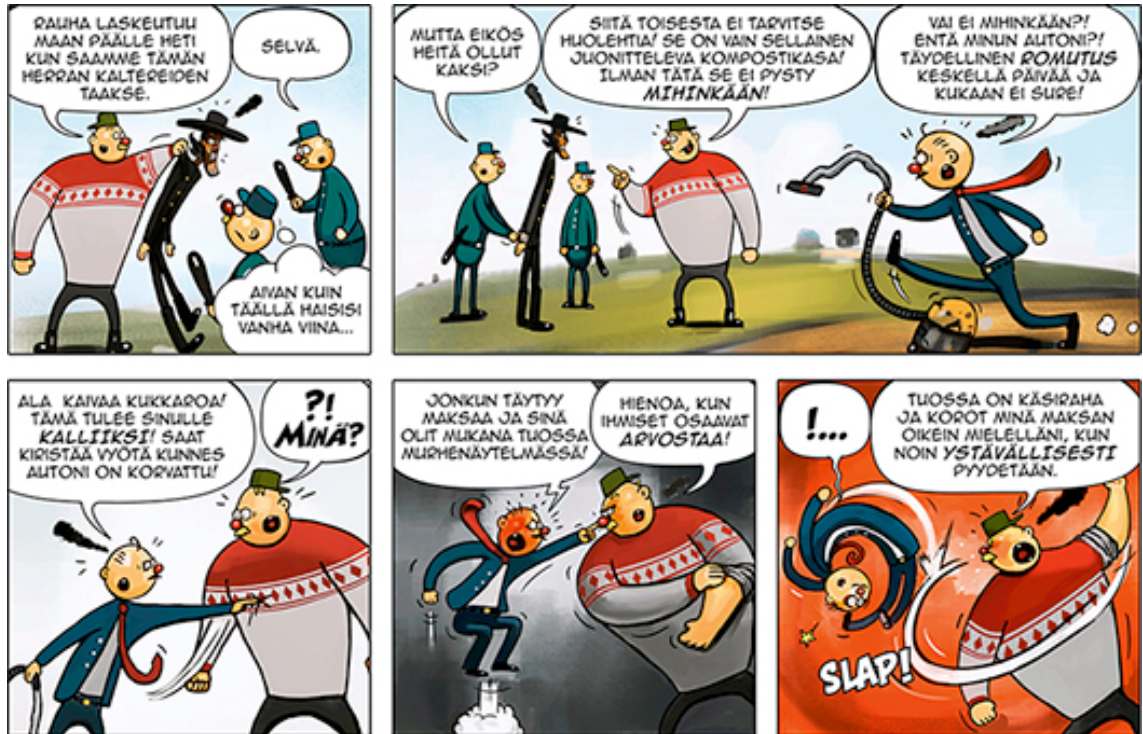
Uni kuvastaa vastuuttomien toimien kaaosta ja kun Rehti herää, hän huomaa kaaoksen päässeensä valloilleen ja päättää kantaa vastuunsa. Vastakohtaansa Häjyyn nähden Rehdin

konkreettisin ero tulee tässä, koska hän välittää miten maailman asiat ovat ja ruoskii itseään parantamaan asiat. Ikoninen protagonistit ovat aina itse pahimpia vihollisiaan ja ankarimpia kriitikoitaan (Landau 2013, 27).



KUVA 12: Rehdit, häjyt ja kierät. Protagonistin muutos kohti sisäistä tarvetta (Kuva: Teemu Rajala 2012)

Elokuvan hahmon kehityksen tavalla protagonistin sisäinen tarve alkaa ohjata Rehtiä. Rehdin kohdalla se on tehdä oikein ja jättää vanhat haaveensa suuruuksista sivuun. Tämä tulee esille, kun Rehtiä koetellaan hänen saadessaan Häjyn kiinni kolmannessa luvussa. Vaikka Rehti on ottanut Häjyn kiinni; saa hän arvostuksen sijasta kritiikkiä. Kritiikki antaa Rehdille kovan kolauksen, koska se muuttaa hänen maailmankuvaansa ihmisten suhtautumisesta. Turhautumisen lisäksi tämä asia saa hänet suuttumaan, minkä vuoksi hän tyrmää kritiikkiä antavan imurikauppiaan. Vaikka Rehti huomaa tässä, että hänen jalot toimensa eivät saa kiitosta, päättää hän silti lähteä Häjyn perään tämän pae- tessa. Ylpeily naapurilleen tai yhteiskunnalleen eivät aja häntä eteenpäin, vaan hänen oma ehdottomuutensa kantaa vastuunsa.



KUVA 13: Rehdit, häjyt ja kierät. Protagonisti kohtaa ympäristön reaktion hänen ja tavoitteensa välillä (Kuva: Teemu Rajala 2012)

On selvää, että Rehti haluaa pysäyttää Häjyn. Helpointa hänelle olisi antaa Isotalon ja Rannanjärven tappaa Häjy. Tuo pysäyttäisi Häjyn lopullisesti, mutta sen sijaan Rehti asettuu puolustamaan oikeutta, koska hän uskoo tässä kohtaa sen olevan paras ratkaisu. Tämä ajattelumalli kuvaa myös protagonistin arvoja, joka poikkeaa antagonistin arvoista. Rehti on valmis riskeihin oikeuden puolesta, kun taas Häjy valitsisi helpoimman tien välittämättä oikeudesta.



KUVA 14: Rehdit, häjyt ja kierät. Protagonistin oikeudentajua koetellaan (Kuva: Teemu Rajala 2012)

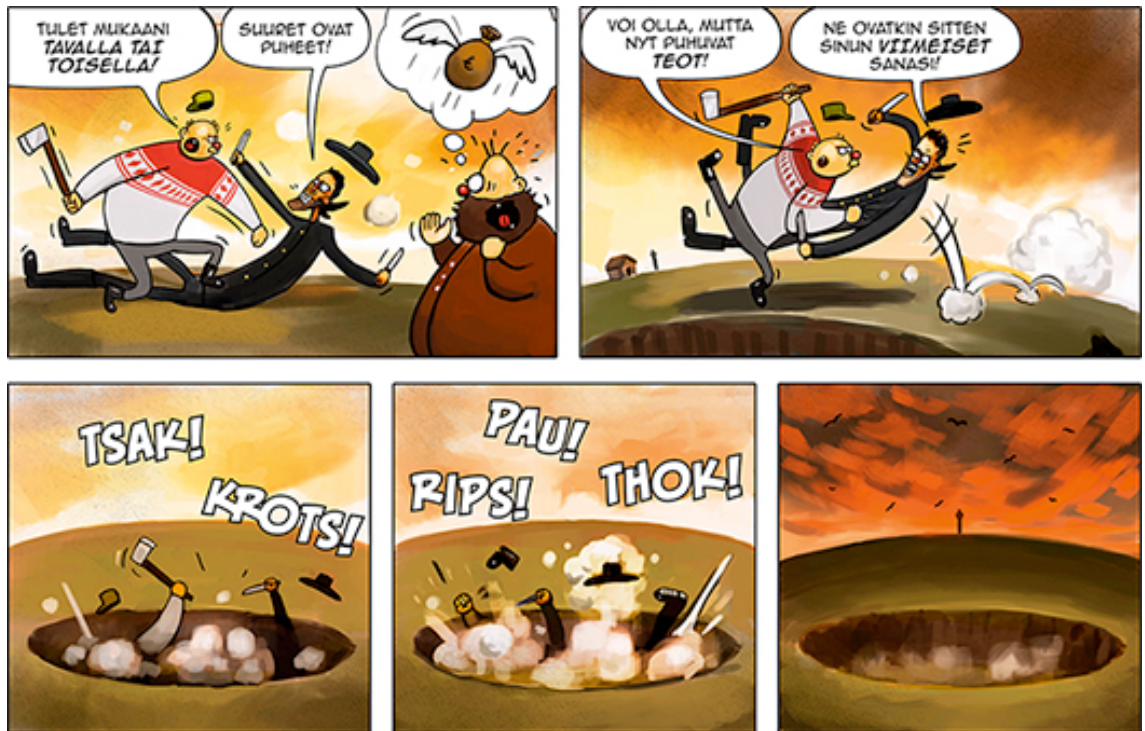
Neljännän luvun loppupuolella protagonistin ja antagonistin kohtaamisessa Rehtiä muistutetaan ettei yhteisö arvosta hänen tekojaan antagonistin yrittäessä houkutella protagonistia suuruuksiin. Alussa tavoiteltu kunnia ei merkitse Rehdille tässä kohtaa enää mitään, vaan Rehti valitsee toimia oman etiikkansa mukaan, koska se on hänen todellinen luonteensa.



KUVA 15: Rehdit, Häijyt ja Kierät. Antagonisti koettaa houkutella protagonistia pahuuteen (Kuva: Teemu Rajala 2012)

Häijy on jo kaksi kertaa paennut Rehdiltä ja löytämiensä puukkojen avulla tullut jo liian mahtavaksi. Näistä syistä Rehdin on pakko pysäyttää Häijy lopullisesti tappamalla hänet. Häijyn kuolema on sarjakuvan keinojen vastainen ja se on enemmän elokuvien tyylinen ratkaisu. Halusin päähenkilön tekevät ison päätöksen, joka olisi heijastuma hänen vastustajansa luonteesta. Rehti ei siis ole puhdas sankari, vaan hänellä on viat ja lopuksi hän omaksuu vastustajansa piirteet kuolettavalla voimankäytöllä, mutta hänen voiman-

käyttönsä menee yhteisön etujen hyväksi. Rehti siis tekee vain välttämättömän ja yhteenoton jälkeen hän hylkää mahtavat aseet, koska haluaa kulkea omaa polkuaan omalla tavallaan.



KUVA 16: Rehdit, Häjyt ja Kierät. Protagonistin ja antagonistin viimeinen yhteenotto (Kuva: Teemu Rajala 2012)

Toinen elokuvallinen ratkaisuni oli kirjoittaa Rehti ja Maitotyttö yhteen. Mikäli jatko-osa olisi tullut, niin olisin varmaan päätenyt Aku Ankka ja Ines tyyppiseen ratkaisuun, missä Rehdin ja Maitotyön seurustelusuhde olisi ollut määrittelemätön ja siten Rehti olisi voinut lähteä uusiin vauhdikkaisiin seikkailuihin. Muuten Rehdit, häjyt ja kierät on elokuvan tapaan itsenäinen teos jonka teossa ei mietitty jatkoa. Protagonisti kulkee matkan alusta loppuun, pysäyttää antagonistin lopullisesti ja saa itselleen tytön. Tarinan varsinainen ratkaisu tulee lopussa, kun protagonistilla on tyytyväinen siihen mitä hänellä on eikä suostu myymään traktoriaan suuresta rahasta, vaikka se tekisi hänen naapuristaan kateellisen.

5.6 Sarjakuvan käsikirjoittaminen ja todellisuuteen pohjautuvat henkilöt

Sarjakuvakäsikirjoittamisen haasteet iskivät nopeasti, kun tein taittosuunnitelman kirjasta. Olimme lyöneet lukkoon tietyt tyyli-suunnat. Luvun ensimmäinen kuva avaisi tarinan

aina isolla koko sivun kokoisella kuvalla, joka sijoitettaisiin aina vasemmalle puolelle kirjan aukeamaa. Näiden asioiden takia käsikirjoitukseen tuli ensimmäiset muutokset. Seuraavaksi suurin muutos tuli, kun lainasin kirjastosta Isotalosta ja Rannanjärvestä kertovan Heikki Ylikankaan kirjoittaman kirjan; Härmän häjyt ja Kauhavan Herra. Totuus Anteista oli liian erilainen, kuin kirjoittamani tarina. Olin kirjoittanut tarinan, joissa Antit olivat kultavarkaita ja todellisuudessa he olivat olleet viljavarkaita. Ajoin Alahärmään tutkimaan asioita ja paikallisessa museossa sain lisää tietoa Anteista. Alahärmän vierailun jälkeen pidimme kuvittajan kanssa aivoriihen ja vaihdoimme tarinassa olevan kullan viljaan. Tämä muokkaus teki Anteista enemmän todellisuuteen pohjautuvia, mikä oli hahmoille tärkeää. Lisäksi toimenpide auttoi tekemään tarinasta johdonmukaisemman ja myös kaipaamamme huumori korostui.

Myöhemmin esiintyi lisää layoutteihin kuuluvia muutoksia, mutta varsinainen tarinan ja päähenkilön pääpiirrettä koskeva muutos tuli, kun olin jo kirjoittamassa kolmatta lukua. Päähenkilön kamppailu kunnian tavoittelun ja suoraselkäisyyden välillä oli vielä liian hatara. Heräsin aamuyöllä ilman herätyskelloa, kun pohdin tätä asiaa. Nousin ylös ja kirjoitin muutoksen käsikirjoitukseen ja lähetin sen sähköpostilla kuvittajalle hyväksyttäväksi, koska muutos toisi hänelle lisätöitä. Menin sitten takaisin nukkumaan ja aamulla sähköpostissani oli kuvittajan hyväksyvä mielipide muutokseen. (Mukana liite 1. nimellä Rehdin painajainen).

5.9 Henkilöhahmojen dialogi ja hahmojen muodostuminen kirjoittamisen aikana

Dialogi on henkilöhahmoon perustuvaa toiminnallisuutta ja liittyy hahmon tarpeisiin, hänen toiveisiin sekä unelmiinsa. Dialogin täytyy kuljettaa tarinaa eteenpäin ja paljastaa henkilöhahmosta asioita. Dialogin täytyy paljastaa konflikteja henkilöhahmojen välillä. Dialogi viestii henkilöhahmojen tunnetiloja ja henkilökohtaisia oikkuja (Field 1979, 32). Sarjakuvassa dialogilla oli suuri merkitys, koska se välitti myös nokkelaan sanailuun perustuvan komiikan. Pyrin kirjoittamaan dialogin siten, että samasta asiasta saisi irti mahdollisimman paljon. Aina välillä dialogini siis peilasi itseään siten, että edellisestä repliikistä käännettiin jonkinlainen oivaltava muunnos. Henkilöhahmojen rakentamisessa pyrin siihen, että dialogin tyyli vastaisi aina kyseisen repliikin esittänyttä henkilöhahmoa. Rehdin dialogi olisi aina suoraa, jyrkkää, ylpeää ja siitä välittyisi maatalousmiehen persoona esiin. Lisäksi Rehdin dialogista tulisi esiin, että hän kontrolloi

voimankäyttöään. Vaikka Rehti puhuu väkivallasta, niin hän puhuu tappamisen sijaan tappelemisesta ja selkäsaunoista. Häjyn esittämä dialogi oli myös suoraa, mutta se oli täynnä kaikkea kuolemaan liittyvää, kuten synkkiä uhkauksia. Tämä korosti Häjyn pa-huutta ja teki selvän eron Rehdin dialogiin. Kierän dialogi taas poikkesi Rehdistä ja Häjystä, että se ei ollut niin jyrkkää tai seiso minkään aatteen takana. Kierä on juonittelija ja se näkyy hänen käyttämästään dialogista. Siinä missä Rehti ja Häjy aloittavat huutamisen, Kierä on diplomaattinen neuvottelija. Kierän dialogilla pyrin korostamaan hänen luonnettaan huijarina ja ennen kaikkea hänen ahneuttaan. Sen takia hänen dialogissaan esiintyi paljon termejä, jotka viittasivat valehteluun tai syömiseen.



KUVA 17: Rehdit, häjyt ja kierät. Dialogia esitettiin myös kuvina. Protagonisti haaveilee tässä kohtaa vielä kunniaista, jonka aikoo saavuttaa. Antagonisti puolestaan haluaisi tappaa support characterin ja support characterin ahneus taas lunastuu tämän haaveissa (Kuva: Teemu Rajala 2012)

Kirjoitin tarinan ensin eteläpohjanmaan murteella. Tällä tavoin pystyin elämään maailmassa, minne tarinan tapahtumat sijoittuisivat. Lisäksi olin kirjoittanut eteläpohjanmaata jo jonkin aikaa. Minulla oli ote murteeseen ja halusin käyttää sen edukseni. Tämä vaikutti hahmojen kehittymiseen vahvoina ja suorina persoonina. Murteella kirjoittaminen antoi hahmoille tietynlaisen kanavan tuoda persoonallisuuttaan esiin. Se oli iso asia ja hahmojen roolit olivat enemmän selkeät. Murre myös ruokki komiikkaa, joka antoi henkilöhahmolle enemmän ulottavuutta. Työlästä olikin kääntää dialogi yleiskielelle, että jo kerran luotu särmä säilyisi. Tämä vaikutti myös henkilöhahmoihin ja jouduin kerta toisensa jälkeen painimaan ongelman kanssa, kun tuttu hahmo tuntui vieraalta. Elokuviissa huomaa selkeän eron, kun ääniraita dubataan toiselle kielelle. Tässä tapauksessa tuntui olevan samaa vaikutusta. Totesinkin prosessin aikana, että tässä tuli kirjoitettua tavallaan kaksi teosta. Tarina on sama, mutta murteen ja kirjakielen ero on niin iso, että käännöstyön tekemiseen uhrautui suuri osa projektiin käyttämästäni ajasta.

6. POHDINTA

6.1 Tulkinta yleisesti elokuvan ja sarjakuvan välillä

Sarjakuvaa voidaan pitää elokuvan ja kirjan välimuotona. Elokuvissa henkilöt tarjoillaan katsojalle valmiimpana kuin mitä sarjakuvat tekevät. Katsojan tarvitsee vain katsoa ja ottaa tietoa vastaan. Kirjoissa lukija elää täysin henkilöiden pään sisällä. Sarjakuvassa taas toiminta esitetään kuvina ja näin hahmo syntyy vain osittain lukijan päässä. Ensimmäinen tulkinta hahmosta on käsikirjoittajalla, joka kirjoittaa tarinan ja siinä olevat henkilöihahmot. Tämän jälkeen vastuu siirtyy visuaalisen puolen toteuttajalle / toteuttajille. Elokuvassa hahmo voi olla vähäpuheinen ja tulkinta tapahtuu näyttelijän ilmeiden tulkinnalla. Sarjakuvassa yleensä turvaudutaan dialogiin, joka nopeuttaa kohtausta säästämällä ruutuja ja sivuja.

Sarjakuvahenkilön motiivit ja tarpeet rakennetaan hyvin pitkälle samoilla metodeilla kuin elokuvahenkilön. Henkilöhahmoilla on toimissaan melkein yhtä suuret vapaudet: Sarjakuvassa Tex Willer voi piestä vastustajistaan totuuden esiin ja samoin Likainen Harry voi ampua armoillaan olevan rikollisen. Molemmat toteuttavat omalla tavallaan antisankarin roolin. Lähinnä suurin ero perustuu elokuvan ja sarjakuvan erilaiseen esitystapaan, joka johtaa erilaiseen tulkintatapaan. Tällöin on kysymys mikä on ero lukijan ja katsojan välillä. Elokuvien ja erityisesti valokuvien kohdalla on puhuttu fotoefektistä, jolla on viitattu valokuvan todellisuuden illuusion: valokuvaan liittyy perinteisesti uskomus siitä, että niissä on tallennettu todellisuus sellaisenaan. Sen sijaan sarjakuvissa ei tapahdu vastaavaa illuusiota, koska piirroksiset muistuttaa lukijaa aina kuvien keinotekoisesta luonteesta. Sarjakuvapiirtäjä ja -tutkija Scott McCloudin mukaan sarjakuvailmaisun vahvuus on esittää monimutkaisia asioita nopeasti ja pelkistetyksi muutamien keskeisten piirteiden kautta. Suomessa ensimmäisenä sarjakuvista väitellyt Pekka A. Mannisen sanoo, että myös sarjakuvaa pitää oppia lukemaan, ja että monesti jo lapsuudesta saakka sarjakuvia lukeneet tulkitsevat sarjakuvien kieltä eri tavoin kuin aikuiset tai ne ihmiset, jotka eivät ole tottuneet lukemaan ja tulkitsemaan sarjakuvia niiden ominaisen kielen ehdoilla. Näin ollen voidaan olettaa, että sarjakuvalla on muiden kielten tavoin myös oma "kielioppinsa", jonka omaksuminen ja käyttäminen vaatii harjaantumista siinä missä minkä tahansa muunkin kielen oppiminen ja käyttö (Herkman 1998, 68).

Lisäksi populaarikulttuurin tutkija Arthur Asa Betger korostaa juuri sitä, että sarjakuvahahmoin muodostuu aivan erityinen suhde, koska niihin törmätään lapsuudesta lähtien ja vuodesta toiseen mitä erilaisimmissa arkielämän yhteyksissä (Herkman 1998, 108). Sitten taas Elokuvien näyttelijätyön ansiosta henkilöissä on enemmän syvyyttä kuin sarjakuvasankareissa. Hienon hienot ilmeiden välähdykset ja eleet yhdessä Ennio Morriconen upean musiikin kanssa antavat henkilöille tunteen ja inhimillisen kokemuksen syvyyttä, joka vie kokemuksen kauas tarinan banaliteettien tuolle puolen (Bacon 2004, 168).

6.2 Henkilöhahmon tulkinta äänen avulla

Hahmolla saattaa olla oma tunnistettava sävel, josta katsoja voi tulkita tilanteita. Musiikin avulla hahmoa ei tarvitse edes näyttää, kun katsoja tietää hahmon läsnäolon. Tätä keinoa käytetään usein kauhuelokuvissa, missä vaarivaa murhaajaa ei näytetä, vaan hänet tuodaan mukaan musiikilla. Näin on menetelty muun muassa elokuvissa *Tappajahai* (1975) ja *Perjantai 13.* (1980). Sarjakuvassa musiikin käyttö ei ole mahdollista ja usein hahmon tai asioiden läsnäolo pitää luoda dialogilla. Sarjakuvassa dialogia voidaan pukea erilaisella visuaalisella tyylittelyllä ja näin henkilöhahmolle voidaan luoda piirre, jonka lukija itse mieltää. Esimerkkinä Mustanaamion jäätävä ääni on kuvattu puhekuplalla, josta valuu jääpuikot alaspäin. Sarjakuvan itsensä mukaan; Mustanaamion jäätävä ääni aiheuttaa huonon omantunnon omaavan kuulijan veren pysähtymään. Lukijalle jää tästä mielenkiintoinen pohdinta, että millainen tuo ääni oikeasti olisi. Christopher Nolanin *Batman –*elokuvissa muun muassa *The Dark Knight* (2008); ääntään madaltava muriseva *Batman* antaa kaiken ulos näyttelijän tulkinnalla, joka välittyy suoraan katsojalle. Lopputulos voi olla hyvä tulkinta sarjakuvahahmosta tai huono ylikorostus. Pahimmassa tapauksessa näyttelijän tulkinta menee liiallisuuteen rikkoen elokuvan immersioon ja katsoja keskittyy enemmän ääneen, kuin itse elokuvan tarinaan.

6.3 Uskottavuus elokuvassa ja sarjakuvassa

Audiovisuaaliset keinot tekevät elokuvassa hahmosta elävän ja uskottavan. Kuvattu näyttelijä voi tehdä hahmosta myös epäuskottavamman kuin sarjakuvassa. Supersankarit ovat hyvä esimerkki tästä. Elokuvassa *Batman* (1989) päähenkilön asu muutettiin

Sinisestä hupusta ja harmaasta kerrastosta täysin mustaksi. Värikäs sarjakuvamainen trikoo ei toiminut elokuvan tavoittelemaan synkkään ja vakavaan tunnelmaa. Monissa uudemmissakin supersankareihin perustuvissa sarjakuvaelokuvissa on jouduttu tekemään uudistuksia, että ruudulla näkyvä hahmo olisi uskottava. Hämähäkkimiehen asuun upotetaan pientä pintakuviota, jota ei ole sarjakuvissa ollenkaan ja itse seittikuviot kohotetaan pintaan. Tämä tekee asusta visuaalisesti uskottavamman, mutta samalla se luo tarinan uskottavuudelle uuden ongelman, koska tehdastekoisen näköinen asu ei voi olla lukioikäisen supersankarin salassa tehty kotitekoinen asu. Sarjakuvassa piirtäjä voi huolta piirtää Teräsmiehelle alusvaatteen kerraston päälle. Kukaan ei ihmettele tätä ja lukija keskittyy lukemaan tarinan. Tämän päivän elokuvissa tämä menee tahattoman campin puolelle. Elokuvassa X-Men (2000) tämä asia huomioitiin jo elokuvan dialogisakin missä Wolverine kummastelee ryhmän mustia nahka-asuja ja Kyklooppi taas kysyy, että haluaisiko Wolverine mieluummin keltaiset trikoot. Dialogi viittaa selvästi sarjakuvassa olevaan Wolverinen keltaiseen uniformuun ja se muistuttaa siitä, ettei kyseenomainen uniformu olisi vakavasti otettava elokuvassa.

Tuottaja Lauren Shuler Donner vahvistaa tämän. Hänen mukaansa supersankareiden tuominen elokuvaan on haastavaa, koska sarjakuvafanit ovat nähneet nämä sankarit jo sarjakuvalehdissä ja animaatioelokuvissa. Sarjakuvafanit ovat siis jo mieltäneet, että millaisia näiden hahmojen pitäisi olla ja tähän haasteeseen on vaikea vastata olemalla täysin uskollinen alkuperäiselle lähdemateriaalille. Räikeiden supersankariasujen pukeminen näyttelijälle on Donnerin mukaan enemmän hauskaa kuin uskottavaa. Sen sijaan elokuvissa supersankarit on parempi pukea mustaan, että he voivat sulautua yön pimeyteen ja tämän sarjakuvafanit ovat valmiina allekirjoittamaan (Once Upon A Time The Super Heroes. Youtube 2007). Stan Lee puhuu tv-sarjasta The Incredible Hulk (1978-1982) ja siitä miten Lou Ferrigno esittämää Hulkin henkilöahmoa muokattiin tv-sarjaa varten toisenlaiseksi kuin se oli esitetty sarjakuvassa. Leen mielestä jokainen muokkaus oli parannus, koska hänen mielestään on mahdotonta toistaa yhdessä mediasa toimivaa konseptia sellaisenaan toisessa. Se mikä toimii täydellisesti sarjakuvassa, ei toimi täydellisesti elokuvassa (Stan Lee interview 2/3. Youtube 2010).

6.4 Live action näyttelijä

Henkilöhahmon tulkintaan elokuvassa vaikuttaa suuresti hahmon esittäjä, eli näyttelijä. Ennen näyttelijän suoritusta asiaan vaikuttaa kuka valitsee näyttelijän, eli osuus jota kutsutaan englanninkielisellä termillä casting. Castingin tekijä tulkitsee näyttelijän kyvyt toimia roolissa luetuttamalla vuorosanoja. Castäyksessä näyttelijä itse tulkitsee hahmon ja esittää sen katsojalle. Tähän vaikuttaa muun muassa itse näyttelijän kokemus näyttelemisestä, koulutus, sen hetkinen elämäntilanne ja kuvausolosuhteet. Näyttelijän henkilökemiat vastaanäyttelijöiden kanssa vaikuttaa tulkintaan molemminpuolisesti. Kun näyttelijä on valittu rooliin, vaikuttaa näyttelijän tulkintaan elokuvan ohjaajan visio siitä miten ohjaaja haluaa nähdä hahmon. Ottaen huomioon kaiken elokuvan taustalla vaikuttavat voimat; hahmon tulkinta alkuperäisestä käsikirjoituksesta menee monen ammattikunnan kautta muun muassa maskeeraajat, valaisijat, kuvaaja ja niin edelleen. Tätä kaikkea rajoittaa budjetti. Sarjakuvan käsikirjoittajaa ei sido budjetti elokuvan tavoin. Käsikirjoittaja voi kirjoittaa tarinan esimerkiksi neljästä kilpikonnasta joilla on ninjataitoja. Projektin rahoittajan ei tarvitse miettiä, mitä erikoistehosteet tai maskeeraus maksaa. Sarjakuvassa kuvittaja vastaa kaikesta hahmon visuaalisesta läsnäolosta. Mukaan lukien visuaaliset tehosteet. Näin hahmon tulkinta jää kuvittajan vastuulle, joka luo hahmon visuaaliseksi tekstin pohjalta. Kuvittaja piirtää siten kuin on ymmärtänyt tai nähnyt hahmon sisäisellä silmällään. Kuvittaja voi myös nähdä hahmoa eteenpäin ja tuoda siihen jotain omaa, mitä alkuperäisessä tekstissä ei ollut.

Piirrostylejä on monia ja eri tyylit puhuttelevat eri tavalla. Realistisella tyylillä kuvitettu henkilöhahmo mielletään eri tavalla kuin vapaammin piirretty. Tyylillinen tulkinta on sarjakuvassa laajempi kuin live action elokuvassa. Toki voidaan väittää, että nykyään tämä ei pidä paikkansa, koska live action elokuvassa voidaan toteuttaa tietokoneefekteillä sarjakuvamaisia hahmoja. Pitkälle viety 3D-mallinnus kyseenalaistaa miksi käyttää näyttelijöitä ollenkaan, vaan tehdä animaatioelokuva ja saada laajempi tyylivalikoima käyttöön sen avulla? Näin toteutettiin neljäs Teenage Mutant Ninja Turtles –elokuva TMNT (2007), jonka aiemmat osat oli toteutettu oikeilla näyttelijöillä ja nukeilla. Animaatioelokuvassa toteutuu aiemmin mainittu visuaalinen vapaus kuvata henkilöhahmo. Animaatioelokuvassa taas käsikirjoittajaa rajoittaa budjetti, koska liikkuva piirros- tai 3D-elokuva on työläämpi toteuttaa kuin stillkuviiin perustuva sarjakuva. Kuten live action elokuva, myös animaatioelokuva esitetään suoraa katsojalle valmiina.

6.5 Erilaisia tapoja toteuttaa sarjakuvahahmo

Sarjakuvahahmot ovat lähes aina eräänlaisia realismin ja fantasian hybridejä (Herkman 1998, 34). Siispä sarjakuvassa on helppo rakentaa henkilöahmo melkein mistä vain. Henkilöahmona voi olla ihminen, eläin, esine tai jotain näiden väliltä. Piirretty staattinen hahmo on pitkään osattu mieltää henkilöahmoksi, jos sillä vain on seurattavaa dialogia tai toimintaa. Tällä tavalla sarjakuvahahmona voi olla esim. keittiössä toimiva paistinpannu, jos sille antaa dialogia ja keinon toimia. Eläin henkilöahmona voidaan toteuttaa realistisesti tai mielikuvituksellisesti. Realistisessa tyyliässä eläin ei puhu tai sille ei esitetä luettavia ajatuksia. Tällöin seurataan eläimen toimintaa ja sen syvin olemus peilautuu toiminnan tai mukana seikkailevien ihmisten kautta tai muiden eläimien kautta. Yksi esimerkki tällaisesta on Musta ori, jossa seurattiin hevosen seikkailua. Mielikuvituksellinen tapa toteuttaa eläinhahmo on asettaa se ihmisen rooliin, jossa eläin kävelee kahdella jalalla, pukeutuu, osaa puhua ja toimii yleisesti ihmisten maailmassa. Disneyn Ankkalinnalla on tästä mainio esimerkki, jossa ihmiset ovat korvattu eläimillä (Koskela 2010, 81). Toinen mielikuvituksellinen tyyli on näiden kahden välimuoto, missä eläin on asetettu eläimen rooliin, mutta sillä on inhimillisiä piirteitä, kuten dialogia tai tekoja. Tällaisia esimerkkejä ovat mm. Rantanplan ja Karvinen.

Myös näkökulma vaikuttaa asiaan. Lassi ja Leevi sarjakuvassa pikkupoika näkee pehmolelutiikerinsä elävänä. Koska Lassissa ja Leevissä tarinaa seurataan päähenkilönä olevan pikkupojan kautta, myös lukija näkee pehmolelun elävänä ja voi lukea sen esittämää dialogia. Toinen tällainen esimerkki on Peukaloisen retket, jossa Kotihaltija on loihittanut pikkupojan peukalon kokoiseksi. Peukaloisen retket –sarjakuvassa eläimet käyttäytyvät realististen eläinten tavoin ennen Kotihaltijan loitsua. Loitsun jälkeen eläimet säilyvät ennallaan, mutta niiden käytös inhimillistyy Peukaloisen ymmärtäessä eläinten kieltä. Tällöin myös lukija voi seurata eläinten esittämää dialogia. Lukija voidaan asettaa myös hahmon ulkopuolelle tarkkailevana osapuolena. Tällöin sarjakuvahahmon puhe tai käyttäytyminen ei välity suoraa hahmon kautta, vaan mukana täytyy olla peilaava hahmo. Esimerkiksi Tenavissa Eppu kantaa mukanaan turvariepuu, joka on lukijalle eloton esine, mutta Eppu kokee sen itselleen niin tärkeäksi, että turvariepuu saa jo henkilöahmon piirteet. Batmanissa useimmat sankarin vastustajat ovat mielisairaita rikollisia. Eräs näistä on Vatsastapuhuja, joka toteuttaa rikoksensa Arpinaamaksi kutsutun puunukan kautta. Lukija seuraa Arpinaaman esittämää dialogia, vaikka tarinan todellinen vastustaja on nukan kautta toimiva Vatsastapuhuja. Edellä olevat esimerkit

Tenavista ja Batmanista ovat käytännössä samanlaiset. Molemmissa lukija tiedostaa henkilöhahmojen olevan elottomia esineitä, eikä elä seikkailua niiden kautta. Vatsastapuhujan ja Arpinaaman tapauksessa asia viedään hieman pidemmälle, koska Arpinaama esittää dialogia, jossa lukijaa muistutetaan koko ajan kyseessä olevan todellisuudessa vatsastapuhujan dialogi Arpinaama lausussa B –kirjaimen G:nä. Molemmissa tapauksissa niitä peilaava henkilöhahmo toteuttaa näiden esineiden pyrkimykset. Esineet eivät itse tee mitään omasta tahdostaan, kuten esimerkiksi Lassin tiikeri Leevi toimii.

Edellä mainittujen lisäksi henkilöhahmoksi voidaan luoda täysin jotain uutta, kuten mielikuvitushahmo. Yksi esimerkki tällaisesta on Smurffi. Smurffi ei ole ihminen, eläin tai esine. Smurffeissa henkilöhahmoilla on muuten inhimilliset piirteet, mutta hahmojen rotu tai laji on täysin keksitty. Smurffeissa hahmon omintakeisuus on viety niin pitkälle, että niiden arkisessa toiminnassa verbit usein korvaantuvat sanalla ”smurffata”. Smurffi on Smurffi ja smurffaaminen on smurffaamista. Kun Aku Ankka maalaa talonsa seinää, niin Smurffi smurffaa talonsa seinää.

6.6 Sarjakuvahahmon ulottavuus

Sarjakuvahahmon motiivit ja kasvu tarinoissa toteutuu sarjakuvan tyylilajista riippuen. Onko hahmo dynaaminen vai staattinen (round vai flat character). Sarjakuvat eivät ole pelkästään ilottelua, romanssia ja jännitystä. Niissä on joskus porauduttu hyvinkin syvälle ihmisen pelkoihin ja eksistentiaalisiin tuntoihin. Bob Kanen 1940-luvulla luoma Batman-hahmo on tämän sarjakuvan 'pimeän' tradition kuuluisin edustaja (Bacon 2004, 164). Supersankaritarinoissa hahmon motivaatiot ja tarpeet toteuttaa itseään pohjautuvat yleensä traumaan. Batmanin vanhemmat ammuttiin hänen silmiensä edessä tämän ollessa pikkupoika. Hämähäkkimiehen sedän ampui murtovaras, jonka Hämähäkkimies oli itse päästänyt pakoon välinpitämättömänä. Tällaisia sankareita ajaa oma syyllisyys tai kosto. Batmanin ja Hämähäkkimiehen taustatarina on melkein samanlainen, mutta niissä on yksi merkittävä ero. Lehdessä Detective Comics nro: 33 (1939) Batman on itse selkeä uhri, joka ei voinut vaikuttaa omaan kohtaloonsa mitenkään. Batmanin kohtalon määräsi sattuma, kun taas Hämähäkkimies olisi voinut itse vaikuttaa kohtaloonsa, mutta päätti itse toisin. Tuosta syystä Hämähäkkimiehen hahmo kasvaa välinpitämättömästä supervoimaisesta julkkiksestä vastuuntuntoiseksi supersankariksi ensimmäisessä tarinassaan lehdessä Amazing Fantasy nro: 15: Spider-man! (1962). Hämähäkkimies pitää

itseään syyllisenä ja päättää sen takia käyttää kykyjään oman itsensä sijasta yhteisön hyväksi. Tässä yhdessä tarinassa Hämähäkkimiehen hahmo on dynaaminen. Sarjan edetessä Hämähäkkimies saa enemmän staattisen hahmon piirteitä, koska seikkailuja pitää voida toistaa sarjan jatkuvuuden vuoksi. Tämä ei kumminkaan tarkoita sitä, että Hämähäkkimies olisi täysin staattinen hahmo. On olemassa tarinoita missä hänet esitetään staattisesti ja on olemassa tarinoita, joissa hänet esitetään dynaamisesti. Staattisessa tarinassa Hämähäkkimiehen antagonistit pyrkii tuhoamaan järjestyksen. Hämähäkkimiehen tavoite on ylläpitää järjestys. Tällöin Hämähäkkimies kohtaa vastustajansa, pysäyttää hänen suunnitelmansa ja tarina saa ratkaisunsa. Sitten on taas tarinoita missä Hämähäkkimies kohtaa itsensä ja kohtaa muutoksen. Paras esimerkki tästä on alkutarina, jossa hän päätti käyttää voimansa hyvään.

Marvelin nousua DC:n veroiseksi sarjakuvakustantamoksi onkin arvostettu tuosta näkökulmasta, että sen alaisuudessa luotiin sankareita, jotka ovat moniulotteisempia kuin DC:n sankarit. DC:n Teräsmies (The Superman) ja Mattelin He-Man ovat pyyteettömiä sankareita. Teräsmiehen ollessa pikkupoika; avaruusalus toi hänet maahan ja alus osui sattumalta farmaripariskunnan luo, jotka taas kasvattivat hänestä sankarin. Tämä tapahtuu ensimmäistä kertaa lehdessä Superman nro: 1 (1939). He-Man taas on tehnyt pyhän valansa suojella kotimaailmaansa pahuudelta. Teräsmies ja He-man toimivat vain koska heillä on kyky toimia ja siten heidät esitetään yhteisönsä taivaan lahjana. Kaikki tämä ilmeisesti periytyy Amerikan omasta mytologiasta lännestä, missä lännen miehelle selitys on se, että hänen täytyy vain tehdä se. ”Miehen täytyy tehdä, mitä miehen täytyy tehdä”. Lännen mies puolustaa vain omaa kunniaansa ja siten taistelee vahvistaakseen itseään ilman tunnustusta tai minkään asian valtuutusta. Lännen miestä ajaa eteenpäin sisäinen vakaumus tai henkilökohtainen motivaatio (Lagerstedt 2001, 78). Lännen miehellä on oma laki eli koodi, jonka mukaan hän toimii ja elää. Chris Cerald Gagnier tutki kahdeksan merkittävää lännen elokuvaa todeten että lännen miehen kunniaakoodin osat ovat ensinäkin henkilökohtainen rehellisyys, itsekunnioitus ja rohkeus. Toiseksi ne ovat henkilökohtainen moraalitunteo, oikeudentunto ja reilun pelin taju. Kaiken lisäksi koodiin kuuluvat veljeys ja uskollisuus kumppaneita kohtaan (Lagerstedt 2001, 18). Onko lännen miehen laki yli yhteiskunnan lakia? Tex Willer kuten muutkin lännen miehet ovat aina absoluuttisesti oikeassa, mikä tekee heistä yli-ihmisiä (Lagerstedt 2001, 96). Mikäli asiaa tarkastellaan tuosta näkökulmasta, niin tavallaanhan kaikki fiction esittämät toimintasankarit ovat yli-ihmisiä niin elokuvissa, kirjoissa ja sarjakuvissakin. Nehän heijastavat yleistä käsitystä oikeudesta ja toiminnan vapaudesta. Lännenmiehelle oikeus on

henkilökohtainen asia. Hänellä on luontainen oikeuden, moraalien ja reilun pelin taju (Lagerstedt 2001, 97). Jos yli-ihmisyys kuvastaa henkilöhahmon ajatusmaailmaa, että hän voi tehdä mitä vain mitä hänen oma moraalinsa sallii, niin silloin näkökulma määrittelee sankaruuden. Marvelin sarjakuvahahmo Tuomarin vaimo ja lapset tapettiin rikollisten toimesta. Tästä syystä Tuomari käy taistelua rikollisuutta vastaan, mutta käyttää kuolettavaa voimaa ilman omaatuntoa. Tuomarin näkökulmasta rikollinen ansaitsee kuoleman. Tällöin kyseessä ei ole puhdas perinteinen sarjakuvasankari, vaan antisankari, joka voidaan asettaa vastakkain puhtaan sankarin kanssa. Kuten Tuomari on usein ottanut yhteen Daredevilin kanssa. John Catweltin mukaan lännen sankarin erottaa lännen konnasta se, että sankari käyttää väkivaltaa vastahakoisesti ja kontrolloi väkivallan käyttöä (Lagerstedt 2001, 80). Antisankaria voidaan tuon perusteella leimata roistoksi, koska hän ei kontrolloi voimansa käyttöä, vaan on kykenevä murhaan. Tämä toisaalta luo antisankariin tietyssä mielessä enemmän syvyyttä kuin puhtaaseen sankariin. Jos henkilöhahmo on liian hyvä, silloin hänellä ei ole tilaa kehittyä. Jos henkilöhahmo on liian negatiivinen, silloin katsoja ei voi samaistua häneen tarinan aikana. Jos henkilöhahmo on tappaja tai raiskaaja, silloin kirjoittajan täytyy vähintään etsiä hänestä jotain positiivisia puolia, että katsoja voi samaistua häneen ja rikoksesta tulee ymmärrettävä (Kenneth Portnoy 1998, 16).

Mutta miten superroiston henkilöhahmo luodaan sarjakuvaan? Käsikirjoittaja ja ohjaaja Guillermo Del Toro esittää, että superroiston täytyy rakentua samoista aineksista kuin mitä sankarikin on. Superroisto on heijastuma sankarista ja hänen kyvyistään. James Robinson esittää, esittää että tämän lisäksi superroiston täytyy olla sankarin vastakohta (Necessary Evil Super Villains of DC Comics, Youtube 2013). Hämähäkkimiehen antagonistiksi Venom on hyvä esimerkki tästä, koska hän on kuin protagonistinsa paha kaksoisolento (Hämähäkkimies nro: 4, 1991). Dan DiDio DC Comicsilla työskentelevä käsikirjoittaja sanoo: ”Mikä tahansa hahmo, joka paljastaa hahmon heikkoudet, on loistava hahmo”. DiDio jatkaa, että sama pätee myös toisinpäin: ”Mikä tahansa hahmo, joka paljastaa hahmon vahvuudet on myös loistava”. DiDio ottaa esimerkiksi Batmanin vastustajan Arvuuttajan, joka haastaa protagonistin arvoituksillaan (The History of Batman, Youtube 2011). Batmanilla on mestari salapoliisin kyky päätellä johtolangoista. Arvuuttaja -hahmo haastaa Batmanin älyn ja samalla tuo esiin protagonistin vahvuuden etsivänä. Tämä esiin tuotu vahvuus syventää Batmanin hahmoa pelkästä toimintasankarista älyllisemmäksi hahmoksi. Didion esittämä väite näkyy mielestäni selkeinten vakavamielisissä sarjakuvissa, missä antagonistit esitetään protagonistin veroisena tai

mahtavampana vastustajana, joka todella haastaa protagonistin. Kun protagonisti on haavoittuvainen, on hänen tarinaansa mielenkiintoisempaa seurata. Didion ja Portnoyn väitteet sulautuvat yhteen, kun esimerkiksi otetaan He-Man. He-Man on täydellinen sankari, jolla ei ole heikkouksia. Hän päihittää vastustajansa helposti ja hänen vastustajansa eivät tuo hänen heikkouksiaan esille. Tämä ylivoimaisuus tekee hänestä helposti samaistuttavan voimaa ihaileville pikkupojille. Juuri sille kohderyhmälle, kenelle He-Manin hahmo on alunperin suunniteltukin lelunmyynti mielessä. Väite toimii myös humoristisessa sarjakuvassa: Asterix ja Riidankylväjä -albumissa (1971) roomalaiset lähettävät riidankylväjän gallialaisten luo luomaan eripuraa ja hajottamaan gallialaisten yhteisen rintaman. Gallialaisten piirre riidellä keskenään nousee tarinassa suureen rooliin ja se tapahtuu Riidankylväjä -hahmon kautta, joka haastaa gallialaiset. Tarinan protagonist Asterix tulee haavoittuvaiseksi, kun hänen oma heimonsa epäilee häntä petturiksi. Ylivoimaisen protagonistin tarina on selvillä jo heti alussa, koska lukija tietää hänen voittavan ja jännitykselle ei ole tilaa. Pidemmän päälle ylivoimainen protagonist turhauttaa lukijan ja tarinan loppu on tällöin hänelle yhdentekevä. Näkisin tämän piirteen olevan yhdenmukainen elokuvien henkilöhahmojen kanssa. Siinä missä sarjakuvan lukija, myös elokuvan katsojan täytyy saada jännittää miten protagonistin käy. Uskottava protagonist syntyy elokuvaan ja sarjakuvaan vahvan antagonistin avulla.

Sarjakuvahahmoille suodaan harvoin onnea ja hahmoille kirjoitetaan yleensä raskas taakka. Tämä luo mahdollisuuden konflikteille ja jännitteelle, jota lukija seuraa. Esimerkiksi epäonninen Aku Ankka elää ikuisessa velkakierteessä ja hänen tyttöystävänsä Inestä liehittelee onnekas Hannu Hanhi. Hämähäkkimiestä voidaan kuvata Marvelin Aku Ankkana, koska hänellä on Akun tavoin ikuinen huono onni, josta itse sarjakuvassa käytetään termiä Parkerin tuuri. Myös Hämähäkkimiehellä on Akun tavoin rahasta pulaa ja tyttöystävien kanssa käy melkein aina huonosti. Hämähäkkimies on Harald Hirmuisen ohella niitä yksinäisiä poikkeuksia sarjakuvamaailmassa, jotka ovat eläneet pitkän avioliiton. Toisin kuin Haraldin, Hämähäkkimiehen avioliitto ei ollut kumminkaan kestävä. Lisäksi Harald Hirmuinen on täysin eri tyylinen sarjakuva kuin Hämähäkkimies. Haraldin viehätysvoima toimii komiikalla, kun Hämähäkkimies taas on rakennettu jännityksen varaan. Sarjakuvahahmoille on ominaista, että heidän siviilisäätynsä on naimaton tai, että he eivät seurustele. Tällä tavalla sankari on helpompi kirjoittaa uusiin seikkailuihin, kuin jäädä onnelliseen kotiin. Sarjakuvassa päähenkilön naisystävän poistaminen ei ole tavatonta. Hämähäkkimiehen tyttöystävä Gwen Stacy murhattiin ja samoin kävi myös Tex Willerin intiaanivaimolle. James Bondia voidaan pitää tuosta näkökul-

masta sarjakuvahahmona. Bond on flat character, joka ei kehity seikkailujen yhteydessä, vaan hänet toistetaan muuttumattomana seikkailuista toiseen. Elokuvasa Hänen majesteettinsa salaisessa palveluksessa (1969) Bond menee naimisiin, mutta vaimo tapetaan pois saman tien. Umberto Eco on kirjoittanut Teräsmiehestä, että sen keskeisten hahmojen ja tarinakaavojen on pysyttävä jokseenkin muuttumattomina, jotta sarjakuvaa voidaan julkaista vuodesta toiseen jatkuvana sarjana (Lagerstedt 2001, 131). Supersankarin psyykkinen haavoittuneisuus liittyy lähes poikkeuksetta vanhempien varhaiseen menettämiseen ja kyvyttömyyteen luoda pysyviä parisuhteita. Sarjakuvissa jälkimmäinen piirre liittyy siihen, että sankari ei saa muuttua, koska uuden tarinan alussa lähtötilanteen on oltava aina sama (Bacon 2004, 165). Elokuvasa protagonistista saavuttaa yleensä onnellisen lopun ja katsojalle jää mielikuva, että loppu hyvin ja kaikki hyvin. Näin ei ole kumminkaan sarjakuvassa, koska hahmon täytyy jatkaa seikkailuaan. Elokuvat yleensä kirjoitetaan omiksi kokonaisuuksiksi, koska niiden menestystä ei osata arvata etukäteen. Tällöin henkilöahmo ja hänen tarinansa on helpompi päättää. Tuosta näkökulmasta tv-sarjan hahmon jatkuvuus on lähempänä sarjakuvaa kuin elokuva, koska myös tv-sarjassa hahmon seikkailu jatkuu seuraavassa episodissa.

Naisen puuttuminen sarjakuvassa tuli esiin myös, kun Tintti sarjakuvaa kritisoitiin naispuolisten henkilöahmojen puuttumisella tai naisten esittämisellä kliseisesti. Hergéä syytettiin sovinismista. Hergé kiisti syytökset ja sanoi, "minusta naiset eivät kuulu Tintin maailmaan, joka on miehisen ystävyden valtakunta..." (Tintin seikkailut, wikipedia 2014). Lausunnostaan huolimatta Hergé on sitonut myös sarjan jatkuvuus tuoda päähenkilö aloittamaan uusi seikkailu ilman kehitystä. Mutta siinä missä sarjakuvasan- kareiden naiset kuolevat tai jättävät sankarin, niin heidän lukuisat antagonistinsa pidetään hengissä, koska antagonistista ajaa sarjakuvan protagonistin aina uuteen seikkailuun. Sarjakuvissa harvoin tapetaan hyvää antagonistia ja jos näin tehdäänkin, niin tämä herätetään henkiin tavalla tai toisella. Lucky Luke albumissa Lainsuojattomat (1954) alkuperäiset Daltonin veljekset kuolevat. Morris ja Goscinny halusivat palauttaa nuo hahmot takaisin seuraavissa albumeissa ja siten syntyivät yleisesti paremmin tunnetut Daltonin serkkuset, jotka esitellään samannimisessä albumissa (1958).

Sarjakuvista tehdyt adaptaatiot elokuviin taas toimii päinvastoin elokuvalla sopivalla tavalla. Erinomainen esimerkki on Batman (1989); Batman voittaa Jokerin pudottamalla tämän kirkon tornista, jonka seurauksena Jokeri kuolee. Elokuva päättyy kohtaukseen, jossa Batmanin / Bruce Waynen hovimestari Michael Goughin esittämä Alfred poimii

kyytiin protagonistin naisystävän Kim Basingerin esittämän Vicky Valen. Katsojan annetaan ymmärtää, että protagonistin ja naisystävän suhde tulee mahdollisesti jatkumaan. Batman –elokuvan käsikirjoittaja Sam Ham onkin monessa haastattelussa sanonut, että hän ei tehnyt tiettyjä ratkaisuja omasta tahdostaan (Batman. The Making of. Youtube 2014). Moni muukin sarjakuvasanokarin ikoninen antagonisti on kuollut elokuvatulkinnan kliimaksissa. Muun muassa James Saiton esittämä Silppuri kuolee ensimmäisessä Teenage Mutant Ninja Turtles –elokuvassa (1990). Danny DeViton esittämä Pingviini kuolee Batmanin jatko-osassa Batman Returns (1992). Alfred Molinan esittämä Tohtori Mustekala kuolee Spider-Man elokuvan jatko-osassa (2004). On tyypillistä, että seikkailuelokuvassa vaarallinen antagonisti pysäytetään lopullisesti. Piristäviä poikkeuksiakin on, sillä elokuvassa Superman (1978) Gene Hackmanin esittämä antagonisti Lex Luthor toimitetaan Teräsmiehen toimesta vankilaan. Koen tuon poikkeukselliseksi, koska elokuvan valmistusvuosi on vielä aikaa, kun sarjakuvayleisö ei ollut saanut ääntään kuuluviin. Superman elokuvan lopputuloksesta vastanneet tahot ovat oikeasti halunneet tehdä sarjakuvalla uskollisen elokuvan. Viime vuosina elokuvantekijät ovat palanneet Supermanin tyyliin loppuratkaisuun pitämällä tietyt sarjakuvan säännöt myös elokuvissa. The Dark Knight (2008) elokuvassa protagonistin naisystävä kuolee ja antagonisti Jokeri jää eloon.

Sarjakuvia on usein arvosteltu niiden tavasta suosia karrikoituja stereotyyppisiä. Esimerkiksi lapsille suunnatuissa seikkailusarjakuvissa sankarit ovat komeita ja roistot ruma ja usein ulkomaalaisen näköisiä. Pekka A. Manninen muistuttaa, että tällaiset stereotyyppiset ihmishahmot ovat yhtäläisiä tulkinnan tulosta kuin epärealistisemmin piirretyt hahmot. Manninen: ”on kerronnalle eduksi, jos lukija tunnustaa vaivatta roiston ja sankarin” (Herkman 1998, 38). Mielestäni tämä pätee myös tietynlaiseen elokuvan henkilöhaamoon. Elokuvassa Kadonneen aarteen metsästäjät (1981), jossa protagonistin ja antagonistin ovat selvästi tyylitelty visuaalisesti hyväksi ja pahaksi. Päähenkilö on amerikkalainen seikkailija ja vastavoimana toimivat tahot ovat natsia. Steven Spielberg ja George Lucas sanovatkin, että natsit ovat eräs määritelmä pahuudesta ja Hitler on hyvä antagonisti, koska hänet yleisesti ymmärretään vaaralliseksi ja kuolettavaksi (Raiders of the Lost Ark VHS bonus feature, Youtube 2013). Tämän lisäksi ikonisella protagonistilla on uniikki tyylin taju. Indiana Jonesilla on hattunsa ja ruuskansa, jotka ovat hahmon tavaramerkkejä (Landau 2013, 25). Indiana Jonesista on tehty myös sarjakuvia ja sellaiseksi hän sopiikin hyvin uniikin karrikoidun ulkoasunsa takia ja lisäksi hän on flat character jollaisia sarjakuvahahmot yleensä ovat.

Sarjakuvapiirtäjä ja -tutkija Scott McCloudin mukaan sarjakuvailmaisun vahvuus on esittää monimutkaisia asioita nopeasti ja pelkistetyksi muutamien keskeisten piirteiden kautta. McCloud painottaa myös, että erityisesti realistisesti piirretystä taustasta selkeästi erottuvat karikatyyrihahmot kannustavat lukijaa samaistumaan sarjakuvan maailmaan (Herkman 1998, 35). Edellisestä esimerkkinä Tintti, jossa on vahvasti pelkistetty ja karikoitu, mutta ympäristö on kuvitukseltaan tarkka ja realistinen. McCloud painottaa myös, että erityisesti realistisesti piirretystä taustasta selkeästi erottuvat karikatyyrihahmot kannustavat lukijaa samaistumaan sarjakuvan maailmaan (Herkman 1998, 35). Randall P. Harrison vetoaa hahmopsykologiaan ja toteaa, että karikatyyreissä käytetään hyväksi ihmisille ominaista tapaa havainnoida hahmon ja taustan välistä suhdetta: karikatyyrit korostavat ihmisille tuttuja hahmoja taustan kustannuksella ja saavat tällä tavoin aikaan nopean vaikutelman henkilöahmon olemuksesta ja tunteista (Herkman 1998, 38).

6.7 Yhteenveto

Draamassa ja sarjakuvakerronnassa tuntuu olevan merkittävä ero. Sarjakuvahahmot tekevät valintoja ja kärsivät tai voittavat niiden seurauksena. Mutta itse henkilöahmot eivät kasva, koska hahmon pitää pysyä tuttuna lukijalle, että tämä voi turvallisesti mielin tilata mieleisensä sankarin oman lehden kotiinsa tai ostaa uskollisesti irtonumeroita lehtikioskeilta. Hahmoissa tapahtuu pieniä muutoksia ja kasvua, mutta tämä on enemmän poikkeus kuin sääntö. Tähän vaikuttaa paljon tietenkin sarjakuvan tyylilaji. Esimerkiksi stripeissä hahmot eivät kehity, koska strippi perustuu oivallukseen tai vitsiin.

Tutkimukseni yhteydessä törmäsin pariin kertaan siihen, miten sarjakuvahahmojen sivuhenkilöitä sanottiin tärkeämmäksi kuin itse päähenkilöä. Muun muassa; Tintti on haju- ja mauton hahmo. Suurempia persoonia löytyy sivuhenkilöstä, kuten Dupond ja Dupont, hajamielinen professori Tuhatkauno tai kiroileva kapteeni Haddock (Jokinen 2004, 188). Aloin pohtia, että johtuuko päähenkilön vaisuus sivuhahmoihin nähden siitä, että tällä pyritään samaistuttamaan lukijaa päähenkilöön. Esimerkiksi Tintin tapauksessa, onko kyse siitä, että lukijan pyritään ajattelemaan itsensä Tintin kenkiin ja miten hän kohtaisi nuo voimakkaasti karrikoidut ja mielenkiintoiset sivuhenkilöt. Protagonistin laimeus ympäristöönsä näkyy myös siinä supersankareiden antagonistit ovat nous-

seet suosiossaan protagonistien veroisiksi ja usein jopa ylittävät suosiossaan itse protagonistin. Tähän on saattanut vaikuttaa myös sarjakuvista tehdyt adaptaatiot, joissa sarjakuva on tuotu valkokankaalle. Jack Nicholson ja Heath Ledger ovat näyttelijöinä molemmat saaneet tunnustusta Batmanin antagonistin Jokerin tulkinnassa ja itse pääosan esittäjä jää heidän varjoonsa. Jos Tintin esimerkkiä verrataan Batmaniin ja hänen ympäristöönsä, niin Batmanin naamion alla on ihan tavallisen näköinen mies, joka kalpenee esimerkiksi Jokerin vääristyneiden kasvojen rinnalla. Lukija pystyy tällöin samaistumaan Batmaniin, koska naamionsa alla hän on normi.

Elokuvassa seurataan henkilön kamppailua itsensä, maailmansa ja antagonistinsa kanssa. Kaiken tämän aikana katsoja näkee henkilöihahmon kasvun ja hänen sisimpänsä paljastumista. Elokuvassa kaikki on valmiiksi pureksittua. Katsojan tarvitsee vain seurata, kun taas sarjakuvassa lukija on enemmän ”omassa rauhassa” ja eläytyy hahmoon eri tavalla. Sarjakuva on enemmän karrikoitu kokonaisuus ja henkilöihahmoa ei tarvitse rakentaa niin todelliseksi kuin elokuvassa. Sarjakuvahahmo on uskottava ilman draamallisia ratkaisuja. Live action elokuva tulee uskottavaksi draaman avulla, koska round character kehitetään monimutkaiseksi kuin oikeat ihmisetkin ovat. Mutta elokuvalla on riski menettää uskottavuutensa, jos henkilöihahmo rakennetaan karrikoidusti sarjakuvan tavoin. Sarjakuvahahmo voi kehittyä ja kasvaa tarinassa, mutta sitten hänet pitää voida palauttaa takaisin alkuun, että hänen elämänsä voi jatkua uudessa seikkailussa. Draaman keinoja voidaan enemmän tai vähemmän soveltaen käyttää sarjakuvahenkilön kehitykseen riippuen sarjakuvan tyylilajista.

Opinnäytetyön kirjoittamisen aikana opin paljon sarjakuvasta ja elokuvasta. Sarjakuvan toistettavuus ja elokuvan yksilöllisyys muodostavat ristiriidan protagonistin ollessa päähenkilö. Mutta kuten tutkimukseni yhteydessä tuli esille: Protagonistin ja päähenkilön ei tarvitse olla yksi ja sama. Tätä voidaan soveltaa sarjakuvaan siten, että päähenkilö kohtaa protagonistin jonka päämäärän päähenkilö sitten auttaa saavuttamaan. Protagonisti voi muuttua / kehittyä tarinan aikana eikä sillä ole väliä, koska hän on täyttänyt tarkoituksensa. Uuden seikkailun alkaessa tätä protagonistia ei enää ole mukana, mutta päähenkilö kohtaa uuden protagonistin ja sama kaava toistuu taas. Näin dramaturginen rakenne toimii sarjakuvassa, jonka päähenkilö voidaan palauttaa lähtöasetelmaan yhä uudestaan. Tämä viimeinen oivallus tosin on täysin omani, koska sitä ei ollut ainoassakaan lähteessä, mistä tietoa hain, mutta olen nähnyt sen toimivan käytännössä sarjakuvatarinoissa. Näistä paras esimerkki on kirjassa Lucky Luke albumi; Alibi (1987), jossa

on tarina Ahtletic city. Tarinassa päähenkilö (Lucky Luke) kohtaa protagonistin (Ruippa). Protagonisti on aina ollut vartaloltaan langan laiha, jonka tuuli meinaa viedä mennessään, jos hänellä ei ole painoja taskuissaan. Yhteisö, jonka keskuudessa Ruippa elää pitää häntä pilkkanaan hänen alipainonsa takia. Lucky Luke kohtaa Ruipan ja auttaa häntä treenaamaan itsensä isoksi muskelimieheksi. Lihaksikkaana kehonrakentajana Ruippa saa yhteisön kunnioituksen ja saavuttaa avioliiton. Lopussa Lucky Luke ratsastaa auringonlaskuun kohti uutta seikkailua ja Ruippa on päässyt tavoitteeseensa; onnelliseen elämään. Tässä esimerkissä lukija seuraa protagonistin matkaa tavoitteeseensa päähenkilön kautta ja päähenkilö jää vapaaksi aloittamaan uuden tarinan samanlaisena kuin hän oli alkujaan ollutkin. Jos ajatellaan tästä näkökulmasta, että Rehdit, Häjyt ja Kierät –kirja on Rehdin syntytarina Hämähäkkimiehen tyyliin, jossa päähenkilö oppii virheistään ja kasvaa sellaiseksi, kuin hänen on tarkoitus olla. Sitten, jos nyt kirjoittaisin Rehdille uuden tarinan, niin hän aloittaisi sen sellaisena henkilönä, kuin hän oli opinäytetyökseni tehdyn kirjan tarinan lopussa. Uudessa tarinassa Rehti päähenkilönä kohtaisi protagonistin, jonka tarinaa me seuraisimme. Protagonisti kohtaisi konfliktin ja kasvaisi henkilönä, mutta Rehti ei enää kasvaisi, vaan säilyisi itsenään ja matkaisi uuteen seikkailuun tuttua hahmona. Niin lukijat saisivat viihdettä, minkä he ovat oppineet tuntemaan ja mitä he haluaisivat hankkia lisää. Samalla toteutuisi myös draama sarjakuvassa.

7. LÄHTEET

Bacon, H. 2004. Seitsemäs taide: elokuva ja muut taiteet. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura

Batman. 1989. Ohjaus: Tim Burton. Tuotanto: Warner Bros., Guber-Peters Company, PolyGram Filmed Entertainment. Tuotantomaa: USA, UK.

Batman. The Making of. Youtube 2014. Katsottu 15.5.2014. https://www.youtube.com/watch?v=kz74voY5_to

Batman – Paluu. 1992. Ohjaus: Tim Burton. Tuotanto: Warner Bros., PolyGram Filmed Entertainment. Tuotantomaa: USA, UK.

Beverly Hills Cop. 1984. Ohjaus: Martin Brest. Tuotanto: Paramount Pictures, Eddie Murphy Productions. Tuotantomaa: USA.

Cast Away. 2000. Ohjaus: Robert Zemeckis. Tuotanto: Twentieth Century Fox Film Corporation, DreamWorks SKG, ImageMovers, Playtone. Tuotantomaa: USA

Chitlik, P. 2013. Rewrite. Studio City, CA: Michael Wiese Productions

Esirippu laskee. 1950. Ohjaus: Alfred Hitchcock. Tuotanto: Warner Bros. Tuotantomaa: UK.

Field, S. 1979. Screenplay: The Foundations of Screenwriting. New York : Dell Publishing

FilmSkills - How to Write a Script - Creating a Great Protagonist. Youtube 2013. Katsottu 1.5.2014. <https://www.youtube.com/watch?v=xTgBa9Vg69k>

Finger, B. ja Fox G. 1939. Detective Comics nro: 33. USA: DC Comics.

Flat and round characters. Youtube 2012. Katsottu 1.5.2014. <https://www.youtube.com/watch?v=XjVlyIvLg3Q>

Forrest Gump. 1994. Ohjaus: Robert Zemeckis. Tuotanto: Paramount Pictures, a Steve Tisch/Wendy Finerman Production by, A Robert Zemeckis Film. Tuotantomaa: USA.

Gosciny, R. 1971. Asterix ja Riidankylväjä. Helsinki: Sanoma Oy

Guylouïs, C. 1988. Lucky Luke: Alibi: Athletic City. Helsinki: Otava

Gosciny, R. 1958. Lucky Luke: Daltonin Serkukset. Helsinki: Otava

He-Man and the Masters of the Universe. 1983-1985. Ohjaus: Gwen Wezler, Lou Kachivas, Marsh Lamore, Steve Clark, Ed Friedman, Ernie Schmidt, Bill Reed, Lou Zukor, Richard Trueblood, Bob Arkwright, Hal Sutherland. Tuotanto: Filmation Associates, Mattel. Tuotantomaa: USA.

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

Hänen majesteettinsa salaisessa palveluksessa. 1969. Ohjaus: Peter R. Hunt. Tuotanto: Danjaq, Eon Productions. Tuotantomaa: UK.

Jokinen, H. 2004. Sata sarjakuvaa. Vammala: Kustannusosakeyhtiö Tammi

Kaappaus raiteilla. 1995. Ohjaus: Geoff Murphy. Tuotanto: Warner Bros, Regency Enterprises, Seagal/Nasso Productions, Cutting Edge Films, Victor Company of Japan. Tuotantomaa: USA.

Kadonneen aarteen metsästäjät. 1981. Ohjaus: Steven Spielberg. Tuotanto: Paramount Pictures, Lucasfilm. Tuotantomaa: USA.

Kolehmainen, A ja Saastamoinen, S. 2011. Tarinasta kohti käsikirjoitusta. Lappi: Lapin Lisä

Koskela, I. 2010. Sarjakuvantekjän Oppikirja. Helsinki: Arktinen Banaani

Lagerstedt, I. 2001. Minä Tex Willer. Helsinki: Jalava

Lain varjolla. 2002-2008. Ohjaajat: Guy Ferland, Scott Brazil, Clark Johnson, Dean White, Stephen Kay, Gwyneth Horder-Payton, D.J. Caruso, Michael Chiklis, Nick Gomez, Paris Barclay, Peter Horton, Terrence O'Hara, Félix Enríquez Alcalá, Philip G. Atwell, Rohn Schmidt, Gary Fleder, Stephen Gyllenhaal, Leslie Libman, Brad Anderson, John Badham, Davis Guggenheim, Scott Winant, David Mamet, Vondie Curtis-Hall, David Von Ancken, Frank Darabont, Michael Fields, Kurt Sutter, Craig Brewer, Bill Gierhart. Tuotanto: Fox Television Network, Sony Pictures Television, Barn Productions, The 20th Century Fox Television, Columbia TriStar Television, middKid Productions. Tuotantomaa: USA.

Landau, N. 2013. The Screenwriter's Roadmap. New York and London: Focal Press

Lee, S. ja Ditko, S. 1962. Amazing Fantasy nro: 15: Spider-man! USA: Marvel Comics

Michelinie. D. 1991, nro: 4. Hämähäkkimies: Venom. Tampere: Semic.

Morris. 1954. Lainsuojattomat. Helsinki: Otava

Necessary Evil Super Villains of DC Comics. Youtube 2013. Katsottu 1.5.2014. <https://www.youtube.com/watch?v=zyZpzl0e0Ks>

Once Upon A Time The Super Heroes. Youtube 2007. Katsottu 19.5.2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=88SV2HtCbGs>

Perjantai 13. 1980. Ohjaus: Sean S. Cunningham. Tuotanto: Paramount Pictures, Georgetown Productions Inc. Sean S. Cunningham Films. Tuotantomaa: USA.

Portnoy, K. 1998. Screen Adaptaion a scriptwriting handbook. Boston: Focal Press

Ritari Ässä. 1982-1986. Ohjaus: Georg Fenady, Winrich Kolbe, Bernard L. Kowalski, Harvey S. Laidman, Jeffrey Hayden, Bernard McEveety, Bob Bralver, Charles Bail, Daniel Haller, Alan Myerson, Gil Bettman, Paul Stanley, Charles Watson Sanford, Bruce Bilson, Peter Crane, Virgil W. Vogel, Robert Foster, Bruce Kessler, Christian I. Nyby II, Bruce Seth Green, Roy Campanella II, Gino Grimaldi, Gilbert M. Shilton. Tuotanto: Glen A. Larson Productions, Universal TV. Tuotantomaa: USA.

Raiders of the Lost Ark VHS bonus feature. Youtube 2013. Katsottu 15.5.2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=UG7HOs3bq-c>

Siegel, J. 1939. Superman nro: 1. USA: DC Comics.

Spider-Man 2. 2004. Ohjaus: Sam Raimi. Tuotanto: Columbia Pictures Corporation, Marvel Enterprises, Laura Ziskin Productions. Tuotantomaa: USA.

Stan Lee interview 2/3. Youtube 2010. Katsottu 20.5.2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=ETPYe6LEOIo>

Superman. 1978. Ohjaus: Richard Donner. Tuotanto: Dovemead Films, Film Export A.G., International Film Production. Tuotantomaa: USA, UK.

Tappajahai. 1975. Ohjaus: Steven Spielberg. Tuotanto: Zanuck/Brown Company, Universal Pictures. Tuotantomaat: USA, Australia.

Teenage Mutant Ninja Turtles. 1990. Ohjaus: Steve Barron. Tuotanto: 888 Productions, Golden Harvest Company, Limelight Entertainment, Mirage Productions, New Line Cinema, Northshore investments Ltd. Tuotantomaa: USA, Hong Kong

Terminator. 1984. Ohjaus: James Cameron. Tuotanto: Hemdale Film, Pacific Western, Euro Film Funding, Cinema 84. Tuotantomaat: UK, USA.

Terminator 2 – Tuomion päivä. 1991. Ohjaus: James Cameron. Tuotanto: Carolco Pictures, Pacific Western, Lightstorm Entertainment, Canal+, T2 Productions. Tuotantomaa: USA, France.

Tintin seikkailut. 2014. Wikipedia. Luettu: 26.4.2014.
http://fi.wikipedia.org/wiki/Tintin_seikkailut

The Dark Knight. 2008. Ohjaus: Christopher Nolan. Tuotanto: Warner Bros., Legendary Pictures, Sycnopy, DC Comics. Tuotantomaa: USA, UK.

The History of Batman. Youtube 2011. Katsottu 1.5.2014.
<https://www.youtube.com/watch?v=uZwxseZiBpw>

The Incredible Hulk. 1978-1982. Ohjaus: Frank Orsatti, Reza Badiyi, John McPherson, Jeffrey Hayden, Barry Crane, Kenneth Johnson, Kenneth Gilbert, Michael Vejar, Alan J. Levi, Chuck Bowman, Sigmund Neufeld Jr., Nicholas Corea, Joseph Pevney, Larry Stewart, Patrick Boyriven, Dick Harwood, Jack Colvin, Ray Danton, Harvey S. Laidman, James D. Parriott, Richard Milton, L.Q. Jones, Bill Bixby, Mark A. Burley, Nick Havinga, Bernard McEveety, John Liberti, Michael Preece. Tuotanto: Universal TV. Tuotantomaa: USA.

TMNT. 2007. Ohjaus: Kevin Munroe. Tuotanto: Imagi Animation Studios, Imagi Production, Mirage Studios, Warner Bros., Weinstein Company. Tuotantomaa: Hong Kong, USA.

Vaarallisella alueella. 1994. Ohjaus Steven Seagal. Tuotanto: Seagal/Nasso Productions, Warner Bros. Tuotantomaa: USA

X-Men. 2000. Ohjaus: Bryan Singer. Tuotanto: Twentieth Century Fox Film Corporation, Marvel Enterprises, Donners' Company, Bad Hat Harry Productions, Springwood Productions, Genetics Productions. Tuotantomaa: USA.

8. LIITTEET

Liite 1. Etelä-pohjanmaan murteella kirjoitettu alkuperäisen käsikirjoituksen osio:
Rehdin painajainen 1(6):

SIVU 4. KUVA 1. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Rehti pullistelee itseään esittävän patsaan edessä.

Rehti:

Minoon parhaista parhain ja hyvistä hyvin!

Mua parempaa ei vain oo!

SIVU 4. KUVA 2. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Rehti pullistelee näyttäen molemmin käsin habaa naapurilleen joka on kääntänyt selkensä Rehdille ja on nokka pystyssä.

Rehti:

Ka! Naapuri! Eikö ookki komia päivä,

kun saatihin viimeesen päälle pramia pysti pykättyä

keskelle kylää!

Naapuri:

Hmph...

SIVU 4. KUVA 3. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Naapuri kehuu omalla navetallaan.

Naapuri:

Minä muuten suurennin navettaa!

Rehti:

Jaaha...

Liite 1. Etelä-pohjanmaan murteella kirjoitettu alkuperäisen käsikirjoituksen osio:
Rehdin painajainen 2(6):

SIVU 4. KUVA 4. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Rehti pullistelee taas ja patsas on entistä isompi. Naapuri horjahtaa Rehdin loistosta.

Rehti:

Mutta minäpä kasvatin mainetta ja ny on vähä
paree ku ennen!

Naapuri:

Niin komiaa notten meinaa eres nähärä!

SIVU 4. KUVA 5. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Patsas kasvaa taas ja Rehdin hymy sen kuin levenee. Naapuri kauhistuu.

Rehti:

Ja näin vielä kerta kiallon päälle!

Naapuri:

Heiiiii....! Se menöö jo mun markin pualelle!
Soon liian isoo!

Rehti:

Ikänä ei voi olla liian isoo! Isoo on hyvä ja hyvä on isoo!

SIVU 4. KUVA 6. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Rehti pullistelee ja maitotyttö ihastelee häntä. Naapuri itkee patsasta vasten.

Maitotyttö:

Ompas siinä reippahasti pykätty paasi!

Rehti:

Soon mun isoo maines mikä siinä loistaa ja
kasvaa ku nokkooset marjapuskis!

Liite 1. Etelä-pohjanmaan murteella kirjoitettu alkuperäisen käsikirjoituksen osio:
Rehdin painajainen 3(6):

Naapuri:

Jäin kakkoseksi...

SIVU 4. KUVA 7. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Törkiä kuiskuttaa Rehdin korvaan.

Törkiä:

Ny pitää laittaa kaikki siämenet peltohon,
niin susta tuloo maailman suurin!

Rehti:

Peeveli viä! Näin teherähän!

SIVU 4. KUVA 8. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Rehti nostaa taas lihaksensa pullisteluun. Rehdin patsas kasvaa taas ja murskaa naapurin navetan tieltään. Naapuri saa sätkyn.

Rehti:

Pitää olla isoo ja sekös naapuria risoo!

Naapuri:

Mun navetta!

SIVU 4. KUVA 9. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Rehti pullistelee ja on tyytyväistä mutta naapuri on apeana ja maitotyttö ei myöskään näytä iloiselta. Maitotyttö pitää käsiään puuskassa ja on todella tyytymättömän näköinen.

Rehti:

Minoon maailman napa!

Liite 1. Etelä-pohjanmaan murteella kirjoitettu alkuperäisen käsikirjoituksen osio:
Rehdin painajainen 4(6):

Naapuri:

Soli siinä. Minä muutan Vöyrihin.

Maitotyttö:

Oliko tua ny niin rehtiä?

Rehti:

Hä...?

SIVU 5. KUVA 1. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Maitotyttö lähtee kävelemään pois ja hylkää Rehdin. Rehti hämmästy.

Maitotyttö:

Minen tuallaasen itterakkahan kainalos viihry!

Rehti:

Ei täs näin pitäny käyrä! Tämoon väärin!

SIVU 5. KUVA 2. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Rehdin patsas on niin iso että sen varjo peittää koko Pohjanmaan. Lakeuden Risti on hammastikku verrattuna patsaaseen.

Rehti:

Minoon suurin ja komeen, mutta silti ei kelepaa?!

Onko koko maailma tullu kipiäksi?

SIVU 5. KUVA 3. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Rehdin patsas alakaa kaatumaan ja Rehti kauhistuu.

Rehti:

Heiii... Mun maines meinaa tulla alaha...!

Liite 1. Etelä-pohjanmaan murteella kirjoitettu alkuperäisen käsikirjoituksen osio:
Rehdin painajainen 5(6):

SIVU 5. KUVA 4. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Rehti tukee omaa patsastaan ja yrittää pitää sitä pystyssä.

Rehti:

Mutta minä poka saan sen pirettyä ehejänä!
Totta viä! Maines on kaikki mitä miähestä jää
ja minen häviä... En sitte millää!

SIVU 5. KUVA 5. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Rehti näkee taivaan peittävän Häjyn virnistelemässä.

Häjä:

Soot vain olovanansa! Sun mainehelle kuule
nauraa kohta kaikki! Susta tuloo pelekkä vitsi!

Rehti:

Ei oo totta! Minä verän tämän asian loppuhun!
Minen häviä!

SIVU 5. KUVA 6. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Häjä potkaisee patsaan maahan ja koko Pohjanmaa murskautuu.

Häjä:

Näin käy niille jotka trossaa enemmän, ku markki
antaa myärensä! Soot häpiävasikka ja koko tämä maakunta
tiätää sen!

SIVU 5. KUVA 7. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Rehti lentää pyörteeseen joka vie häntä tuntemattomaan.

Rehti:

Peeveli viä! Näin suurta ropleemaa minen trenkää...!

Liite 1. Etelä-pohjanmaan murteella kirjoitettu alkuperäisen käsikirjoituksen osio:
Rehdin painajainen 6(6):

SIVU 5. KUVA 8. REHDIN UNI – PÄIVÄ

Rehti uppoaa pyörteeseen.

Rehti:

Pääsöökö täältä enää äireen puurolautasellekaa...!

Liite 2. Sarjakuvakirja: Rehdit, häjyt ja kierät.

Opinnäytetyön taiteellinen osio, ”Rehdit, häjyt ja kierät” –sarjakuvakirja, on liitteenä painettuna teoksena.