



TYYLILAJIA ETSIMÄSSÄ

Mignola-tyylin käyttö osana Kartanon kummitus -sarjakuvaproduktiota

Heidi Lintula
Taiteiden tiedekunta
Graafinen suunnittelu
2020

Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Tyylilajia etsimässä: Mignola-tyylin käyttö osana *Kartanon kummitus* -sarjakuvaproduktiota

Heidi Lintula

Graafisen suunnittelun koulutusohjelma

Pro gradu -tutkielma

70 sivua

2020

TIIVISTELMÄ:

Pro gradu -tutkielmani vastaa kysymykseen siitä, miten mignola-tyyliä on hyödynnetty tutkielmani taiteellisen osuuden sarjakuvaproduktiossa. Pohdin myös tutkielmassani, mikä luo sarjakuvan tyyllilajin, ja onko sellaisille käyttöä nykysarjakuvan parissa. Vastauksia kysymykseeni ja pohdintoihini olen hakenut tekemisperusteisen tutkimusmenetelmän avulla. Tutkielmani jakautuu tieteelliseen ja taiteelliseen osaan. Tieteellisessä osassa käsittelen ja määrittelen sarjakuvaa ja siihen vaikuttavia eri tekijöitä. Määrittelen myös, miten tyyllilaji pitäisi sarjakuvan parissa käsitellä. Tutkielmani taiteellisen osuuden produktio ja siitä tehdyt muistiinpanot toimivat analysoitavana aineistonani. Produktiossani hyödynnän mignola-tyyliin vaikuttavia tekijöitä omassa sarjakuvallisessa ilmaisussani. Sen avulla esitän johtopäätökset siitä, miten tyyllilajia voidaan käyttää omassa sarjakuvallisessa ilmaisussa.

Tutkimukseni tuloksissa päädyin havaintoon, että tyylin hyödyntäminen omassa sarjakuvallisessa ilmaisussa auttoi saavuttamaan tietyn tyyppisen tunnelman sarjakuvalleni. Havaitsin myös, ettei yksittäisen tekijän työ vielä saa aikaan uutta tyyllilajia. Sellaisen synnyttämiseen tarvitaan joukko tekijöitä, jotka abstrahoivat tietyn tyylin konventioita osaksi omaa ilmaisuaan. Tyyllilaji toimii hyvänä tapana saada tietyn tyyppinen tunnelma aikaiseksi sarjakuvalle, joten sen tarpeellisuus ei ole kadonnut nykysarjakuvan parissa.

AVAINSANAT: sarjakuva, tyyli, tyyllilaji, tekemisperusteinen tutkimus

SISÄLLYSLUETTELO

1. Johdanto	6
1.1 Tutkimuksen lähtökohdat	7
1.2 Tavoitteet ja tutkimuskysymys	8
1.3 Tutkimusmenetelmät ja -aineistot	8
1.4 Tutkimuksen rakenne	9
2. Sarjakuvista, niiden tyyleistä ja luokittelusta	10
2.1 Sarjakuva ja sen lyhyt historia	11
2.2 Tyyli sarjakuvan viitekehyksessä	14
2.3 Sarjakuvan narratiivi	15
2.4 Genren määrittely sarjakuvan parissa	16
2.5 Tyyliilaji	18
3. Mike Mignola ja Hellboy	20
3.1 Mignola-tyyli	23
4. Sarjakuvaproduktio: Kartanon kummitus	26
4.1 Lähtökohtani sarjakuvan tekoon	27
4.2 Kartanon kummitus sarjakuvan toteutusprosessi	30
4.2.1 Tarinan ideointi ja käsikirjoitus	30
4.2.2 Tarinan genre ja intertekstuaalisuus	31
4.2.3 Kuvakäsikirjoitus ja ruutujako	32
4.2.4 Piirtoprosessi ja piirrostapa	35
4.2.5 Typografian valinta	36
4.2.6 Värien valinta ja käyttö narratiivin tukena	38
5. Johtopäätökset	43
6. Pohdinta	46
lähteet	48
Liite: Kartanon kummitus -sarjakuvaproduktio	51

1. JOHDANTO

1.1 Tutkimuksen lähtökohdat

Lähtiessäni pohtimaan pro gradu -tutkielmani aihetta minulla oli mielessä kolme selkeää suuntaa, joita tavoittelen tutkielmallani. Halusin jollain tapaa hyödyntää kandidaatin opinnäytetyössäni tekemääni tutkimusta. Kandidaatintyöni tutki Mike Mignolan *Hellboy*-sarjakuvien tyyliä ja millaisista tekijöistä se visuaalisesti koostuu. Toinen minua kiinnostanut aihe oli sarjakuvien tyyllilajit. Olin jo kandidaatin tutkielmassani sivunnut hiukan tyyllilajia käsitteenä ja pohtinut olisiko Mike Mignolan tyylistä aineksia tyyllilajiksi. Syy tähän pohdintaan oli pitkälti Mignolan tapa tehdä sarjakuvia. Hänen sarjakuviensa tyyllilliset valinnat ovat sellaisia, joita harvoin näkee viihteellisemmän sarjakuvan parissa. Kolmantena tekijänä oli haluni toteuttaa produktio-osuus osana pro gradu -tutkielmaani. Näiden kolmen suuntaviivan pohjalta lähdin tekemään tutkielmaani.

Pro gradu -tutkielmani on jakautunut kahteen osaan: taiteelliseen ja tieteelliseen. Taiteellinen osuus koostuu tekemästäni sarjakuvaproduktiosta, joka toimii tieteellisen osuuden aineistona. Tieteellisessä osassa käyn läpi tyyllilajia käsitteenä ja kuinka sitä voidaan hyödyntää omassa sarjakuvallisessa ilmaisussa. Sarjakuvaproduktion avulla havainnollistan ja sanallistan niitä seikkoja, jotka tyylin hyödyntämisessä tulevat esiin ja miten se ilmenee käsitteenä suhteessa tyyllilajiin.

Käsitteenä tyyllilajia on tutkittu hyvin vähän sarjakuvan parissa. Se kiinnostaa minua niin tutkijana kuin sarjakuvantekijänä. Osa sarjakuva-alan tieteellisistä kirjoista mainitsevat tyyllilajin käsitteenä, ja alan ammattilaisten puheissa kuulee kyseistä käsitettä käytettävän. Tästä huolimatta tyyllilaji käsitteenä sotkeutuu tai nivoutuu yhteen tyylin, piirrostavan, koulukunnan ja jopa genren kanssa. Sarjakuva-alan kirjallisuudessa ei ole juurikaan keskitytty pohtimaan tyyllillisiä valintoja tai sitä, kuinka niiden avulla voidaan luoda erilaisia tunnelmia sarjakuvaan.

Sarjakuvantekijänä minua kiinnostavat sarjakuvan rakenteeseen vaikuttavat tekijät. Näitä tekijöitä ovat esimerkiksi kuinka tiettyjä visuaalisia elementtejä yhdistelemällä saadaan luotua takauma sarjakuvaan ilman, että se on lukijaa varten kirjoitettu sarjakuvaan. Koen, että hyvän sarjakuvantekijän tulisi tuntea erilaiset keinot, joiden avulla hän voi tehdä sarjakuvaa. Paras tapa tähän on lukea paljon erilaista sarjakuvaa ja myöskin tehdä sarjakuvia, jotta oppisi, mitkä tekijät toimivat omassa ilmaisussa parhaiten. Tämän takia pidän perusteltuna tekemisperusteista lähestymistapaa tutkimukselleni.

1.2 Tavoitteet ja tutkimuskysymys

Minua kiinnostaa ajatus siitä, että jonkun sarjakuvataiteilijan tyyli on niin omaleimainen, että sen ympärille syntyy oma tyyllilajinsa, jota muut tekijät voivat käyttää omissa sarjakuvissaan. Esimerkkinä vahvasta tyylistä, josta on syntynyt oma tyyllilajinsa, on *Tintti*-sarjakuvien piirtäjän Hergén tyyli. Kyseistä tyyllilajia kutsutaan ligne claireksi, eli selkeän viivan tyyliksi, joka on edelleen suosittu tyyllilaji. Vaikka ligne claire on edelleen käytössä, nimitykset sille vaihtelevat. Usein sitä kutsutaan tyyllilajiksi, mutta siitä puhutaan myös termeillä koulukunta, piirrostyylit tai ihan vain tyyli. Oma mielenkiintoni onkin selkeyttää tyyllilajia ja sen ympärillä olevia käsitteitä sekä tutkia, miten tyyllilaji lopulta rakentuu.

Tutkimukseni päätavoitteena on tutkia, miten uusi tyyllilaji syntyy ja rakentuu. Tässä tutkielmassa selvitän näitä kysymyksiä taiteellisen produktion avulla. Tutkimuskysymykseni olen rajannut muotoon, miten mignola-tyyliä on hyödynnetty *Kartanon kummitus* -sarjakuvaproduktiossa. Produktiossa tutkin tekemisperusteisesti, miten tunnistettavan sarjakuvatyylin konventioita voidaan hyödyntää omassa ilmaisussa. Käytän tässä apunani kandidaatintyössäni tekemiäni tuloksia Mike Mignolan *Hellboy*-sarjakuvien tyylistä. Tällä tavoin minulla on valmiiksi määritellyt tyylin konventiot, joita voin testata sarjakuvaproduktiossani.

Tutkielmallani esitän uudenlaisen näkökulman sille, miten tyyllilaji voidaan käsittää sarjakuvan yhteydessä. Pyrin myös tarjoamaan sarjakuvaproduktiollani esimerkin siitä, mitä tyyllilajin käytössä pitäisi ottaa huomioon ja miten sellainen sovelletaan osaksi omaa visuaalista tekemistä.

1.3 Tutkimusmenetelmät ja -aineistot

Tutkielmani noudattaa taiteellisen tutkimuksen periaatteita. Tutkielmani jakautuu tieteelliseen ja taiteelliseen osioon. Tutkimukseni aineisto koostuu taiteellisen osuuden produktiosta, sen työprosessista ja refleктоimisesta. Tutkimukseni perustuu tekemisperusteiseen tutkimukseen, eli practise-based research -tutkimustapaan. Tekemisperusteisen tutkimuksen malli pohjautuu esimerkiksi siihen, että tekijä hakee vahvistusta toiminnan soveltuvuudelle (Anttila 2005, 424). Tutkimuksessani se ilmenee siten, että haen tekijälähtöisesti tietoa, miten tyyllilaji voidaan tuottaa ja miten sitä voidaan hyödyntää omassa sarjakuvallisessa ilmaisussa.

Tekemisperusteinen tutkimustapa sopii hyvin tutkimukseeni myös siksi, että siinä luova prosessi perustuu tekijänsä olemassa olevaan osaamiseen. Se myös mahdollistaa reflektion aikaisempiin saatuihin tuloksiin ja kokemuksiin. (Anttila 2005, 245). Sarjakuvantekijänä minulla on jo aikaisempaa kokemusta ja hiljaista tietoa sarjakuvien teosta. Tutkielmallani sanallistan

hankkimaani tietoa ja hyödynnän jo aikaisempaa osaamistani. Sarjakuvatekijänä katson tuottavani tutkielmallani sellaista tietoa, joka muuten jäisi pimentoon tyyllilajin tutkimuksessa. Analysoitavana aineistonani toimii tekemäni sarjakuvaproduktio *Kartanon kummitus*. Produktion teossa olen hyödyntänyt kandidaatin tutkielmassani saatuja tuloksia *Hellboy*-sarjakuvien tyylistä. Näin saatoinkin keskittyä taiteelliseen tekemiseen ilman, että minun olisi pitänyt aluksi valita jokin sarjakuva ja analysoida siitä sen tyyliin vaikuttavat tekijät. Tarkoitukseni on saada Produktion avulla vastauksia siihen, miten valittua tyyliä voidaan hyödyntää omassa sarjakuvallisessa ilmaisussa ja tuottaako se näin samaan tyyllilajiin kuuluvan teoksen. Analysoinnilla pyrin kriittisesti määrittelemään, luoko tällä tavoin toisinnettava tyyli oman tyyllilajinsa.

1.4 Tutkimuksen rakenne

Pro Gradu -tutkielmani koostuu kahdesta osasta: tieteellisestä ja taiteellisesta. Taiteellinen osio on tekemäni sarjakuvateos, joka toimii tieteellisen osan aineistona. Tieteellisen osion alussa käyn läpi tärkeimmät seikat sarjakuvan historiasta ja luokittelusta. Kerron myös, miten tässä tutkielmassa määritellään käsitteet genre, narratiivi, tyyli ja tyyllilaji. Esittelen myös sarjakuvataiteilija Mike Mignolan ja hänen luomansa *Hellboy*-sarjakuvan.

Tutkimukseni lähtöasetelmana on tutkia taiteellisen tekemisen kautta, miten tyyllilaji syntyy ja rakentuu. Tämä on edellyttänyt Produktion eri prosessivaiheiden dokumentointia ja omien havaintojeni ja pohdintojeni ylös kirjaamista. Koko prosessin dokumentointi on tärkeää tämän tyyppisissä tutkimuksissa. Siten saadaan tuotettua tietoa, joka tukee kriittistä arviointia tuloksien suhteen (Anttila 2005, 426). Kirjoitan auki eri päätökseni Produktion teosta ja käyn näin läpi miten olen hyödyntänyt *Hellboyn*¹ tyyliä omassa produktiossani.

Analysoitava aineistoni koostuu tekemästani sarjakuvasta ja sen tekemisestä syntyneistä muistiinpanoista. Tarjoan näin käsitystä siitä, mitä kaikkea tyylin hyödyntämisessä minun piti ottaa huomioon produktiossani. Tällä tavoin pystyn analysoinnin jälkeen tekemään johtopäätökset tyyllilajista käsitteenä ja sitä, onko sille kuinka käyttöä nykysarjakuvan parissa.

¹ Jotta välttyttäisiin väärinymmärryksiltä, käytän tästä lähtien kursivileikkausta kirjoittaessani *Hellboy*-sarjakuvista ja normaalia leikkausta *Hellboy*-hahmosta.

2. SARJAKUVISTA, NIIDEN TYYLEISTÄ JA LUOKITTELUSTA

2.1 Sarjakuva ja sen lyhyt historia

Tässä luvussa kerron lyhyesti sarjakuvan synnystä ja siitä, millaisiin muotoihin se on kehittynyt. Koska tutkimukseni keskittyy länsimaiseen sarjakuvaan, on perusteltua, etten käy läpi koko maailman sarjakuvahistoriaa. Keskityn yhdysvaltalaisen supersankarisarjakuvan kehitykseen sekä suomalaisen sarjakuvan taustoihin, sillä ne ovat tärkeimpiä tutkimukseni luonteen kannalta. On tärkeää tietää, millainen yhdysvaltalainen sarjakuvakulttuurin historia on, jotta ymmärtäisimme *Hellboyn* aseman yhdysvaltalaisen sarjakuvan kentällä ja nähdä oma sijoittumiseni suomalaisen sarjakuvan kentällä.

Sarjakuvan historian voidaan katsoa alkavan vuodesta 1895, jolloin *Yellow Kid* -sarjakuva alkoi ilmestyä yhdysvaltalaisessa *World*-sanomalehdessä. Sitä ennen julkaistut sarjakuvat katsotaan usein esisarjakuviksi, jotka muistuttivat muodoiltaan enemmän kuvakirjaa kuin meillem tuttua sarjakuvaa. Muita saman kauden lehtisarjakuvia olivat muun muassa *Little Nemo* ja *Katzenjammer Kids* (*Kissalan pojat*), joista ensimmäinen oli jatkokertomuksena etenevä tarina. (Nummelin 2018, 22-24). Lyhyistä sanomalehtisarjakuvista kehittyivät aikaa myöten myös strippisarjakuvat. Strippisarjakuville yleistä on, että ne koostuvat kolmesta ruudusta. Strippisarjakuvien painotus on huumorissa. Ne sisältävät yleensä vitsin tai kaskan, joka kerrotaan kolmen ruudun aikana. (Herkman 1998, 22.)

Sarjakuvalehti, siinä muodossa missä se nyt tunnetaan, katsotaan syntyneen 1900-luvun alkupuoliskolla. Ensimmäiset supersankarihahmot kehittyivät 1930-luvun loppupuolella, jolloin esimerkiksi Batman ja Teräsmies syntyivät. (Nummelin 2018, 35-37.) Viikoittain ilmestyvä sarjakuvalehti vakiinnutti asemansa Yhdysvalloissa 1930- ja 1940-luvun taitteessa. Silloin näille lehdistä vakiintui käyttönimeksi termi ”comic book”. Termiä pidetään varsinkin Euroopassa hämävänä, sillä täällä ”comic book” termin oletetaan olevan pitkä kirjamainen sarjakuva. (Nummelin 2018, 54.) Ennen toista maailmansotaa julkaistuille sanomalehtisarjakuville ja sarjakuvallehdille oli yleistä, että ne olivat koko perheelle tai pelkästään lapsille suunnattua lukemista (Nummelin 2018, 29). Tämä on yksi syy, miksi Yhdysvalloissa sarjakuvan asema oli usein olla kevyttä viihdettä, joka on tarkoitettu lapsille. Euroopassa tilanne oli osittain toinen, sillä eurooppalaisiin sarjakuviin ei kohdistunut samanlaisia sensuuriaaltoja, joita esimerkiksi Yhdysvalloissa tapahtui

1950-luvulla. (Nummelin 2018, 66.) Euroopassa oli totuttu tekemään myös jatkokertomuksia sanomalehteen, mutta toisin kuin Yhdysvalloissa, Euroopassa niistä koottiin pian myös yhden tarinan albumeita. Tällaisia jatkokertomuksia olivat esimerkiksi ensimmäiset *Tintti*-sarjakuvat. (Nummelin 2018, 51.) Sarjakuva-albumit olivat erityisen suosittuja ranskalais-belgialaisten sarjakuvien yhteydessä. Sarjakuva-albumit ovat noin 40-sivuisia niteitä, jotka sisältävät yhden tarinakokonaisuuden.

1960-luvulle tultaessa Yhdysvalloissa ja Euroopassa alkoivat asenteet sarjakuvien lukijakunnasta avautua. Alkoi ilmestyä sarjakuvia, jotka oli selvästi suunnattu aikuisille, eikä vain lapsille. 60-lukua on myös pidetty supersankarisarjakuvan valtavirtaistumisen aikana. 1970-luvulle tultaessa Stan Lee, Jack Kirby, Steve Ditko ja monet muut Marvel-kustantamolla töissä olleet taiteilijat ja käsikirjoittajat olivat luoneet kasan uusia supersankareita. Näille sankareille tyypillistä oli se, etteivät he olleet yhtä puhtoisia ja täydellisiä kuin Teräsmies, vaan he olivat inhimillisiä ja erehtyväisiä. (Nummelin 2018, 100-103; Mazur & Danner 2014, 45.) Seuraavaa vuosikymmentä on voitu pitää sarjakuvan kulta-ajan syntynä. Silloin ilmestyivät esimerkiksi Art Spiegelmanin *Maus*, Frank Millerin *Batman: The Dark Knight Returns* ja Alan Mooren *Watchmen*. Nämä kolme teosta näyttivät suuremmalle yleisölle, mihin kaikkeen sarjakuva pystyy, ja että se voi olla teemoiltaan syvällinen ja vakavasti otettava.

Tultaessa 1990-luvulle DC ja Marvel saivat kilpailijoita, jotka toimivat samalla kentällä näiden kahden suurkustantamon kanssa. Varteenotettavin näistä uusista kustantamoista oli Dark Horse -kustantamo. Dark Horse oli perustettu jo 80-luvulla, mutta se keskittyi silloin elokuvaan perustuvien sarjakuvien julkaisemiseen. Dark Horse alkoi 90-luvun puolella julkaista sarjakuva-tekijöiden itsensä omistamia töitä². Silloin nousivat lukijoiden tietoisuuteen esimerkiksi Frank Millerin *Sin City* ja Mike Mignolan *Hellboy*. Dark Horse alettiin tuntea kustantamona, joka tarjosi väylän tehdä erilaisempaa valtavirtasarjakuvaa, joka ei sopinut DC:n ja Marvelin kapeana pidettyyn kustannuslinjaan. (Nummelin 2018, 133-134; Mazur & Danner 2014, 221.)

Supersankarisarjakuvien ohella nousuun lähtivät vuosituhannen vaihteessa vaihtoehtoiset sarjakuvat. Nämä sarjakuvat olivat pitkiä teoksia, joita ei julkaistu ensin osina lehdissä. Niissä tarinat saattoivat olla mitä vain. Suosittuja olivat sarjakuvat, jotka saattoivat olla luonteeltaan journalistisia tai keskittyivät kuvaamaan tekijänsä kokemuksia. Hyviä esimerkkejä tällaisista sarjakuvista on Alison Bechdelin *Fun home: A family tragicomic (Hautuukoti: Tragikoominen perheeni)*, jossa hän kuvaa omaa suhdetta isäänsä ja kuulumista seksuaalivähemmistöön sekä käy läpi tasa-arvokysymyksiä. (Nummelin 2018, 135.) Tämän kaltaiset teokset ovat nostaneet esiin kysymyksen, voidaanko niistä käyttää termiä comic. Sarjakuvaromaani (graphic novel) on termi, joka vakiintui 1980-luvulla sarjakuvan pariin. Termillä haluttiin varsinkin Yhdysvalloissa erottaa vakavampi sarjakuva sanan comic konnotaatioista. Comic-sanaan liitettään Yhdysvalloissa hupaisa ja kevyt tarina, joka on yleensä massatuotteena kulutettavaa viihdettä. Myös

² Yhdysvalloissa varsinkin valtavirtakustantamoiden kuten DC:llä ja Marvelilla on yleistä, että kustantamo omistaa oikeudet hahmoihin ja saa tehdä niillä mitä haluaa.

comic book (sarjakuvalehti) mielletään massatuotteeksi, jolla ei ole sen suurempaa taiteellista arvoa. Graphic novel -termi on kuitenkin herättänyt keskustelua niin Yhdysvalloissa kuin myös Suomessa. Jotkut ovat pitäneet termistä juuri sen takia, että sitä ei yhdistetä halpoihin viihdesarjakuviin. Toisten mielestä termillä ei saavuteta mitään. Esimerkiksi sarjakuvakäsikirjoittaja Alan Moore on todennut termin kielivän vain sarjakuvatekijöiden halusta saada tunnustusta. (Nummelin 2018, 126-131.)

Suomessa sarjakuvalla ei kuitenkaan ole samanlaisia konnotaatioita kuin Yhdysvalloissa sanalla ”comic” ja ”comic book” on. Toisaalta osa suomalaisista tekijöistä haluaisi nostaa sarjakuvaromaanin laajempaan käyttöön. Ville Hänninen (2011) on esimerkiksi puhunut, että sarjakuva mielletään muiden kuin alalle vihkiytyneiden piirissä viihteelliseksi ja epäuskottavaksi. Siksi hänen *Näkymättömät kädet* -teoksesta pitäisi puhua sarjakuvaromaanina eikä pelkkänä sarjakuvana. Puhetta on ollut myös alan ammattilaisten keskuudessa siitä, pitäisikö sarjakuvilla olla mahdollisuus asettua ehdolle, kun jaetaan kirjallisuuden palkintoja. Vapaa toimittaja ja sarjakuvakriitikko Harri Römpötti on ollut samoilla linjoilla Alan Mooren kanssa asiasta. Hänen mielestään sarjakuva ei opi koskaan seisomaan omilla meriiteillään, jos arvostusta haetaan kirjallisuuden parista (Römpötti 2018).

Suomalaisen sarjakuvan kehitys on varsin samanlainen kuin muualla Euroopassa. Sarjakuvat alkoivat lyhyistä ja hauskoista sanomalehtisarjakuvista, joiden jälkeen alettiin julkaista viihdesarjakuvia ja lopulta omaelämäkertaista sekä journalistista sarjakuvaa. Sarjakuva ei kuitenkaan ole saavuttanut koskaan Suomessa samaa asemaa, kuin mitä sillä esimerkiksi Ranskassa tai Yhdysvalloissa on. (Nummelin 2018, 157.) Suomessa sarjakuvan pääpainopiste on jäänyt lähinnä hauskoihin strippisarjakuviin ja journalistisiin tai taiteellisiin tuotoksiin. Suomessa eivät koskaan vakiintuneet tai nousseet suurempaan suosioon viihteellisempänä koetut fiktiiviset seikkailusarjakuvat muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta. Petri Hiltunen on esimerkiksi tehnyt monia fantasiapainotteisia ja historiallisia sarjakuvia, joista esimerkiksi *Aavetanssi* (2000) on hyvä esimerkki (Nummelin 2018, 172). Muita viihteellisemmän fantasiasarjakuvan tekijöitä ovat lähivuosilta esimerkiksi Janne Kukkonen *Voro*-trilogiallaan, jonka ensimmäinen osa voitti Sarjakuva-Finlandian vuonna 2017.

Sarjakuva on nykyään suosituimpaa kuin koskaan. Niitä lukevat niin aikuiset kuin lapsetkin, ja kummallekin lukijakunnalle on omat klassikkonsa. Sarjakuvien huimaa suosiota ovat nostattaneet varsinkin Marvelin supersankarielokuvat, jotka ovat suosittuja ympäri maailmaa. Elokuvien fanit ovat sitä kautta löytäneet niistä kertovat sarjakuvalehdet luettavikseen ja siten myös muiden genrejen sarjakuvat ovat saaneet uusia lukijoita. Digitaalisella aikakaudella suoraan internettiin ilmaiseksi julkaistavat sarjakuvat ovat nousseet myös monen lukijan suosikeiksi. Internet-julkaisut ovat tuoneet uusia tapoja tehdä sarjakuvaa. Digitaalinen ympäristö mahdollistaa esimerkiksi liikkuvan animaatiokuvan lisäämisen osaksi sarjakuvaa.

2.2 Tyyli sarjakuvan viitekehyksessä

Tyyli on jo pelkkänä käsitteenä hyvin epämääräinen. Yleisellä tasolla tyyllillä voidaan tarkoittaa jonkin ajanjakson tyyliisuuntaa, tietyn maan tai koulukunnan tyyliä tai tekijän omaa persoonallista tyyliä (Kuusamo 1996, 171). Tyyli koostuu kuitenkin taiteenlajista riippuen erilaisista tekijöistä. Tässä tutkielmassa tyyllillä tarkoitetaan tekijän omaa ääntä, eli henkilökohtaista tyyliä.

McCloud on jaotellut tyylin sarjakuvan yhteydessä kolmeen ääripäähän. Nämä kolme ääripäätä ovat realismi, abstraktio ja pelkistäminen. Ääripäät muodostavat yhdessä kolmion, jonka sisälle voidaan asettaa tekijän tyyli sen mukaan, kuinka lähellä tiettyjä ääripäitä sarjakuva piirroksiltaan on. Kolmion kylkeen, jonka janojen päissä ovat abstraktio ja pelkistys, voidaan yhdistää kerronta. Näin siinä voidaan samanaikaisesti tarkastella piirrosta ja kerrontaa tyylinä. (McCloud 1993, 51-55.) McCloudin määritelmä tyylistä on kapea, sillä siinä huomio kohdistuu eniten piirrostyyliin ja asioiden visualisointi keinoihin. Hän myös erottaa tarinan ja kerronnalliset keinot omaksi yksikökseen, eikä tarkastele näitä kaikkia yhtenä kokonaisuutena, jotka vaikuttavat toisiinsa.

Baetsen ja Frey määrittelevät tyylin laajemmin kuin McCloud. Heidän määritelmänsä tyyli kuitenkin koskee ainoastaan sarjakuvaromaania. Baetsen ja Frey määrittelevät tyylin koostuvan kolmesta tekijästä: tarinasta, kerrontatyylistä ja piirrostyylistä. He kuitenkin tekevät eron sen suhteen, tekeekö sarjakuvataiteilija itsenäistä romaania vai kaupallisempaa sarjakuvaa. (2016, 135-136.) Baetsen ja Freyn määritelmän mukaan esimerkiksi *Tintti*-sarjakuvat eivät kuuluisi tähän määritelmään, sillä ne eivät ole sarjakuvaromaaneja vaan sarjakuva-albumeita. Heidän jyrkkä mielipiteensä selittyy sillä, että he kirjoittavat Pohjois-Amerikan sarjakuvakentästä, joka on vahvasti jakautunut. Yhdessä ääripäässä ovat isojen kustantajien³ kaupallisemmat sarjakuvat, joissa tekijätiimi koostuu monista henkilöistä, ja toisessa päässä ovat itsenäiset taiteellisempaa puolta edustavat sarjakuvaromaanit, joiden tekijätiimit koostuvat yleensä vain yhdestä ihmisestä.

Näkemyksistä, että piirrostapa on sarjakuvan tyyli, on hyvin perinteinen ja vanhahtava. Se tuntuu määritelmänä hyvin kapealta, sillä sarjakuva on muutakin kuin vain piirrettyä kuvaa. Sarjakuva kertoo yleensä tarinaa, joten sarjakuvan tyyliin vaikuttavat siksi myös tekijän tarinnankerronnalliset taidot. (Mikkonen 2017, 109; Baetsen & Frey 2016, 135.) Sarjakuvan visuaalista puolta ei silti pidä väheksyä tai pitää vähempiarvoisena tekijänä kuin narratiivia. Visuaalisuus on kuitenkin näkyvin osa sarjakuvaa, johon lukija yleensä ensimmäisenä kiinnittää huomionsa⁴. Piirrostapa ja -tyyli ovat vahvasti koettu tekijyyden indikaattorina, jolloin piirrostyyli on nostettu tärkeimmäksi tekijäksi kuin muut sarjakuvan osat⁵ (Herkman 1998, 184). Tyyli sarjakuvan viitekehyksessä voidaan määritellä niin, että se koostuu tekijän tavasta piirtää

³ Esimerkiksi Marvel Comics ja DC Comics.

⁴ Piirrostavalla on paljon vaikutusta lukijaan. Epämieluisa piirrostapa saattaa jopa karkottaa lukijoita.

⁵ Toisinaan käsikirjoittajan rooli on niin vahva, että se nousee tärkeämmäksi tekijäksi sarja-kuvalle kuin piirtäjä.

Esimerkiksi *Sandman*-sarjakuvien tekijänä pidetään enemmän sen käsikirjoittajaa Neil Gaimania kuin yhtäkään *Sandmanin* piirtäjistä.

ja tyyliellä asioita, sekä hänen tarinankerronnallisista taidoistaan. Sarjakuvan tyyli siis koostuu tekijän piirrostavasta ja siitä, kuinka hän sommittelee ruutunsa sivuille ja kuljettaa niissä tarinaa eteenpäin. Vaikka tyyli kostuu kahdesta tekijästä, niiden painotus on eri. Piirrostapaa voidaan pitää tärkeämpänä tekijänä, varsinkin jos piirtäjä ja käsikirjoittaja on sama henkilö. Piirrostyylillä on myös yleensä ensimmäinen asia, johon lukija kiinnittää huomionsa.

2.3 Sarjakuvan narratiivi

Narratologia, eli kertomusten tutkiminen, voidaan jakaa kahteen osaan: mitä kerrotaan ja miten kerrotaan. Se mitä kerrotaan, keskittyy itse tarinaan ja jälkimmäinen käsittelee sitä, miten tarina on kerrottu. Näitä kahta ei kuitenkaan voi täysin erottaa toisistaan sarjakuvassa, sillä ne mielletään niin toisiinsa sidoksissa oleviksi tekijöiksi. (Herkman 1998, 114-115.) Nähdäkseni on kuitenkin mahdollista erottaa tarina siitä, miten se on rakenteellisesti kerrottu sarjakuvassa. Tarkoitan tällä sitä, että tarinankerrontaan vaikuttaa se, miten sarjakuvantekijä päättää tarinaansa kuljettaa. Esimerkiksi sillä on suuri ero tarinan kannalta, käyttääkö tekijä vain yhdenkokoisia ruutuja läpi teoksen, vai vaihtuuko ruutujen muoto ja koko tarinan juonenkäänteiden mukaan. Tässä tutkimuksessa sarjakuvan narratiivia käsitellään siitä näkökulmasta, miten sarjakuvan tarina on kerrottu. Tällä tarkoitan sitä, kuinka tarinaa viedään eteenpäin sarjakuvallisilla keinoilla ja miten visuaalisilla elementeillä voidaan vaikuttaa narratiivin luonteeseen. Näitä keinoja ovat esimerkiksi, ruutujen koot, värit ja tekstuaalisen aineksen käyttö.

Kirjallisuuden ja elokuvan kerronnallisuuden katsotaan olevan usein olevan samankaltainen kuin sarjakuvan. Tämä on osittain totta, sillä esimerkiksi kirjallisuudella ja sarjakuvalla on enemmän yhdistäviä kuin erottavia tekijöitä. Ne ovat kumpikin painettuja medioita, joita luetaan ja joissa edetään eteenpäin sivuja kääntämällä. Se mikä erottaa kirjallisuuden ja sarjakuvan toisistaan on sarjakuvan visuaalinen puoli. Elokuvan ja sarjakuvan yhdistävät tekijät ovat hiukan erilaisemmat. Niiden samankaltaisuus näkyy niiden mieltämisessä lähinnä populaarikulttuuriksi, mutta syitä on myös muita. Suurin samankaltaisuus elokuvan ja sarjakuvan kerronnassa on visuaalisessa puolessa. Kumpikin käyttää hyväkseen kuvakulmia, rajausta ja kuvan kokoa hyväkseen kertoessaan tarinaa. Elokuvalla ja sarjakuvalla on kuitenkin suuria erottavia tekijöitä, joista liike on suurin. Elokuvassa kuvasarjat ovat liikkuvia ja niiden tukena ovat äänet. Sarjakuva taas koostuu pysähtyneistä kuvista, jotka ruudusta toiseen siirtymällä luovat katkonaisen tarinakonaisuuden. (Herkman 1998, 94.) Näin ollen elokuvan tai kirjallisuuden kerronnalliset piirteet eivät sovi täysin sarjakuvan narratiivista puhumiseen tai analysoimiseen.

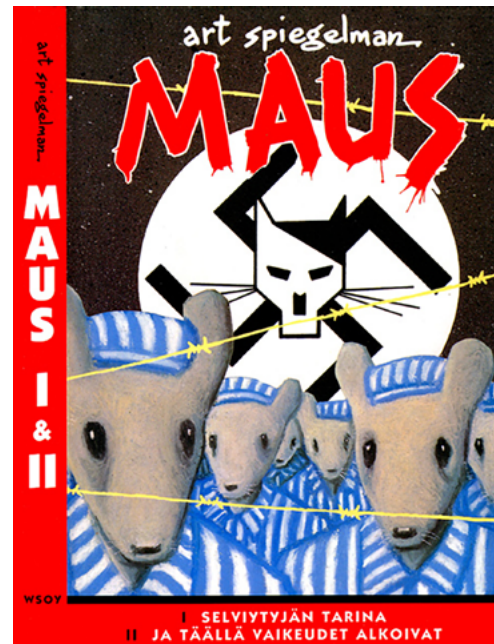
Sarjakuvan narratiivin voidaan käsittää koostuvan kahdesta osasta: visuaalisesta ja tekstuaalisesta aineksesta. Sarjakuvia luetaan, mutta niissä tulkitaan myös kuvia. Sarjakuvan lukeminen

vaati tekstin ymmärtämistä ja kuvantulkinnan taitoja. Sarjakuvassa kuva- ja tekstiaines kertovat yhdessä tarinaa. On monia tapoja yhdistellä kuvaa ja sanaa tarinakokonaisuudeksi. Yhdistelmät saattavat tukea toisiaan, painottaa toista enemmän tai olla riippuvaisia toisistaan. Sarjakuvalukijan pitää myös tuntea sarjakuvalle tyypillisiä konventioita. Esimerkiksi lukijan pitää tietää, mikä puhekuplan teksti sanotaan ääneen ja koska kupla on ajatuskupla. Tärkeää on myös osata tulkita, milloin tarinassa tapahtuu ajan, paikan tai näkökulman vaihdoksia. Sarjakuvan lukutaitoa oppii parhaiten lukemalla paljon erilaisia sarjakuvia. (McCloud, 1993, 152-155; Nummelin 2018, 11.)

2.4 Genren määrittely sarjakuvan parissa

Genre eli lajityyppi on tapa luokitella sarjakuvia yhteen tai erikseen toisistaan (Herkman 1998, 184). Genre on vain yksi tapa luokitella sarjakuvia. Sarjakuvia voidaan luokitella lisäksi sen julkaisumuodon mukaan, eli onko teos strippisarjakuvaa, sarjakuvalehti vaiko romaani. Myös tyyli on tekijä, jonka perusteella sarjakuvaa voidaan luokitella erilaisiin lokeroihin. Yleensä genre, julkaisumuoto ja tyyli vaikuttavat toinen toisiinsa. Esimerkiksi strippisarjakuvat ovat yleensä kuvailmaisultaan tyylieltyjä ja karikatyyrimaisia.

Mikään yksittäinen piirre ei vielä määrittele, mihin genreen jokin tietty sarjakuva kuuluu (Abell 2014, 69). Esimerkiksi eläinhahmot eivät vielä määrittele, että sarjakuva olisi eläinsarjakuva⁶. Tästä esimerkkinä voidaan pitää Art Spiegelmanin *Maus*-sarjakuvaa (kuva 1). *Maus* on elämäkertasarjakuva, jossa Spiegelman käy läpi perheensä kokemuksia toisen maailmansodan aikaan natsi-Saksassa. Spiegelman on piirtänyt hahmot sarjakuvaan eläimiksi, jossa kansalaisuus määrä, millaiselta eläimeltä mikäkin hahmo näyttää. Juutalaiset ovat sarjakuvassa hiiriä, saksalaiset kissoja ja puolalaiset on kuvattu sikoina ja niin edelleen.



Kuva 1. Art Spiegelman 2003: *Maus I & II*

Kuuluakseen tiettyyn genreen sarjakuvan on täytettävä konventioita, jotka ovat yleisiä tälle tietylle genrelle. Esimerkiksi sarjakuva ei voi kuulua supersankarigenreen, jollei sarjakuvassa esiinny supersankareita. Genren siis määrittelevät erilaiset konventiot, joita lukija odottaa tietyn tyyppisen genresarjakuvan sisältävän. Genre voi olla määritelmältään hyvin yksityiskohtainen tai laava. Laveimmillaan genren määritelmä voi olla esimerkiksi komedia, jolloin lukijan

⁶ Eläinsarjakuvia ovat esimerkiksi Aku Ankka, Nakke Nakuttaja ja Bamse maailmanvahvin. Ne mielletään yleensä lapsille suunnatuksi lukemiseksi.

ainoa konventio sarjakuvasta on, että se sisältää huumoria. Mitä tarkempi genren rajaus on, sitä yksityiskohtaisempia konventioita lukija odottaa sarjakuvalta. (Herkman 1998, 185; Abell 2014, 69; McCloud 2006, 224.)

Genreillä on elämänkaarensa. Mitä pidempään jokin genre on ollut olemassa, sitä enemmän siihen latautuu erilaisia konventioita, joita lukijat odottavat sen sisältävän. Esimerkiksi supersankarigenre koki todellisen uudelleensyntymän Alan Mooren ja Dave Gibbonsin *Watchmen*-sarjakuvan myötä. *Watchmen* esitteli joukon supersankareita, jollaisia ei ollut ennen nähty. Mooren ja Gibbonsin tarinassa sankarit ovat moniulotteisia henkilöitä, joilla on monia henkilökohtaisia ongelmia ja jotka eivät aina osaa toimia moraalisesti oikein. Heidän sarjakuvansa näytti, kuinka syvälinen tarinaltaan ja hahmoiltaan sitä ennen niin pinnallisena pidetty genre voi parhaimmillaan olla. (McCloud 2006, 225; Mazur & Dan 2014, 175-176.) Genrejen pitää siis pystyä uudistumaan aika ajoin, muuten ne vain kiertävät kehää ja käyttävät hyväkseen jo aikaisemmin olleita konventioita ja tarinakaavoja.

Tutkielmassani määrittelen genren käsitteeksi, joka koostuu tarinankerronnallisista konventioista, joita odotamme tietyn sarjakuvagenren sisältävän. Sarjakuvan piirrostyle ei vielä luokittele genreä, vaan sen tekevät sarjakuvan tarina ja teemat. Piirrostylellä on kuitenkin vahva tekijä siinä, osaako lukija vain piirrosten perusteella mieltää jonkin teoksen tiettyyn genreen. Tärkein tekijä genren määrittelyssä on sarjakuvan tarina ja millaisia narratiivisia valintoja se sisältää. Genreille ja genererajoille ei ole kuitenkaan olemassa mitään universaaleja määritelmiä, joiden avulla voitaisiin kartoittaa, mihin genreen jokin tietty teos kuuluu (Herkman 1998, 184-185). Genererajat ovat myös hyvin häilyviä, ja jokin teos saattaa kuulua useampaankin genreen samanaikaisesti. Genret eivät myöskään ole kiveen hakattuja ja niiden määritelmät muuttuvat ajan myötä.

2.5 Tyyllilaji

Koska tyyllilajia ei ole määritelty sarjakuvan parissa, luon sen määrittelemiselle raamit kirjallisuuden ja elokuvan teorioista. Määrittelen niiden avulla tyyllilajia käsitteenä ja miten se voidaan nähdä sarjakuvan parissa. Käsitän tyyllilajin tässä tutkimuksessa olevan tiettyjen konventioiden toistamista. Tyyllilaji toimii kuten genrekin, eli tapana luokitella samanhenkiset sarjakuvat yhteen lokeroon. Tyyllilajissa luokitteluun vaikuttavat visuaaliset tekijät enemmän kuin tarinalliset. Jotta jokin sarjakuva voidaan luokitella tiettyyn tyyllilajiin, on siinä toistuttava sen tyyllilajin tyypillisimpiä konventiota niin visuaalisuudessa kuin narratiivissa.

Elokuvan parissa tyyllilajilla tarkoitetaan tiettyjä piirteitä tai konventioita, joilla pyritään saamaan tietty sävy tai tyyli aikaiseksi elokuvaan. Näitä haluttuja sävyjä voidaan saada aikaiseksi esimerkiksi lavastuksen tai kuvauksen avulla. (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2007, 372.) Kirjallisuuden parissa tyyllilaji voidaan määrittellä olevan laadullisesti kuvaavia määritteitä. Tyyllilaji luonnehtii esimerkiksi, onko romaani traaginen vai koominen. Tyyllilaji on siis moodi, joka kertoo, minkä tyyllisestä tekstilajista on kyse. (Kantokorpi, Lyytikäinen & Viikari 2009, 27.)

Sarjakuvan tyyllilajien syntymiseen lainaan kirjallisuuden parissa olevaa teoriaa siitä, miten lajit eli genret syntyvät. Kantokorpi, Lyytikäinen ja Viikari (2009, 26) katsovat, että uuden lajin syntyyn tarvitaan teos, jota pidetään esikuvana ja josta muut tekijät abstrahoivat mallin omiin teoksiinsa. Tämän teorian pohjalta määrittelen, että tyyllilajit sarjakuvan parissa syntyvät esikuvan ja abstrahoinnin myötä. Tätä teoriaa tukee se, kuinka ligne claire levisi myös muiden tekijöiden käyttöön ja jota käytetään nykyäänkin, jos halutaan savuttaa tietyn tyyppinen tunnelma sarjakuvassa.

On myös syytä käydä läpi, mitä eroa tyyllilajilla ja koulukunnalla oikein on ja miten se määritellään tässä tutkielmassa. Koulukunta on taidehistorian käsite, jolla tarkoitetaan taiteilijaryhmiä, joiden teokset osoittavat yhtenäisyyttä tyyllillisesti. Koulukunnille on yleistä, että ne ovat aikaan tai paikkaan sidottuja. Tyyllilaji taas ei ole taiteilijaryhmittymä, eikä se ole paikkaan tai aikaan sidottu. Hergén vuonna 1946 perustama Journal de Tintin -lehden tekijöitä nimitettiin Brysselin koulukunnaksi, jossa tekijöitä yhdisti samankaltainen piirrostyylilaji. Tyypillistä tälle koulukunnalle oli realistiset taustat, tyyllitellyt hahmot ja kulmikkaat puhekuplat, jotka oli yleensä ahdettu täyteen tekstiä. 80-luvulla tämä tyyli teki paluun ja sitä nimitettiin selkeän viivan koulukunnaksi. Koulukuntaa leimasi vahvasti Hergén tyylin vaikutus niin piirrostyyliltään kuin tarinallisilta elementeilään. Tällä ajanjaksolla koulukuntaa pidettiin hyvin retrohenkisenä, sillä se toisti Hergén tyyliä todella tarkasti. (Nummelin 2018, 68-69, 73.) Koska koulukuntaa sitoo aika- ja paikkamääreet, ei sitä voida käyttää puhuttaessa nykypäivän tekijöistä ja heidän sarjakuvistaan. Tästä syystä tyyllilaji määreenä sopii paremmin kuvastamaan tietyn tyylin abstrahointia nykysarjakuvan parissa. Esimerkiksi Aapo Kukon sarjakuva *Sosialisti ja nihilisti* (kuva 2) voidaan

katsoa kuuluvan samaan tyyliin kuin Hugo Prattin työt (kuva 3). Kukon piirrostyylissä on paljon samaa ekspressiivisyyttä kuin Prattin *Corto Maltese* -sarjakuvissa (Römpötti, 2019). Kukon töistä löytyy sellaisia visuaalisia konventioita, joiden puolesta voidaan katsoa niiden kuuluvan tyyliin samaan ryhmään kuin Prattin työt.



83

Kuva 2. Kukko, Aapo: Sosialisti ja nihilisti.

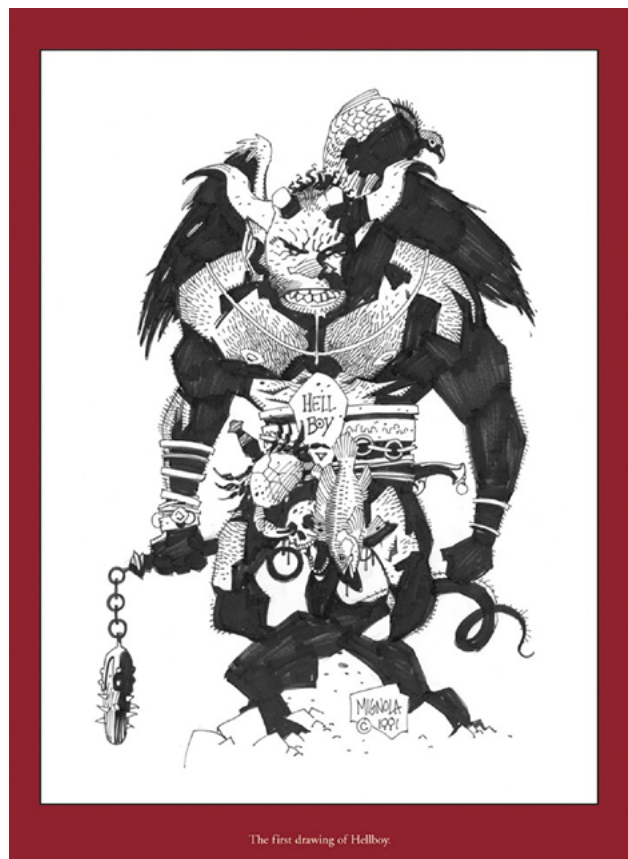


Kuva 3. Pratt, Hugo: Corto Maltese: Tango

3. MIKE MIGNOLA JA HELLBOY

Mike Mignola (1960–) on yhdysvaltalainen sarjakuvapiirtäjä ja -käsikirjoittaja. Mignola aloitti uransa vuonna 1982 tussaajana ja piirtäjänä Marvel ja DC -kustantamoiden supersankarisarjakuvien parissa. Hänet tunnetaan parhaiten *Hellboy*-sarjakuvastaan ja sen ympärille kehitetyistä spin-off -sarjoista. Ensimmäinen *Hellboy*-tarina *Seed of Destruction* ilmestyi vuonna 1994. *Hellboy*-sarjakuvien pohjalta on tehty kolme elokuvaa. Kaksi ensimmäistä elokuvaa, *Hellboy* (2004) ja *Hellboy II: Golden Army* (2014), ovat meksikolaisen Guillermo del Toron ohjaamia. Kolmas elokuva ilmestyi vuonna 2019, jonka nimi on myös *Hellboy*. Uusin *Hellboy*-elokuva on kuitenkin reboot, eikä sillä ole tarinallisesti kytköstä del Toron kahteen vanhempaan elokuvaan. Mike Mignola on ollut kaikissa kolmessa elokuvassa mukana taiteellisena konsulttina.

Mignola on usein kertonut Hellboyn synnystä seuraavasti: Mignolaa pyydettiin eräässä sarjakuvatapahtumassa mukaan piirtämään tapahtumasta julkaistavaan kirjaan piirros. Piirros sai olla mitä vain, joten Mignola päätti piirtää jotain mistä hän piti, eli monsterin (kuva 4). Monsteri esitti demonia, jolle Mignola oli piirtänyt yön, jonka solkeen hän oli kirjoittanut tekstin ”Hellboy”. Teksti oli syntynyt hetken mielijohdeesta ja siitä syystä, että solkeen mahtui kirjoittamaan jotain ja sana Hellboy kuulosti typerän hauskalta hänen mielestään. Pian sarjakuvatapahtuman jälkeen Mignolalle tarjottiin tilaisuutta tehdä ja julkaista sarjakuvaa Dark Horse -kustantamon kautta. Mignola muisti piirtämänsä monsterikuvan, jonka vyössä luki Hellboy ja päätti lähteä kehittämään sen ympärille sarjakuvaideaa. (Mignola 2019).



Kuva 4. Mignola, Mike: *Hellboy: The Art of Hellboy*.

Hellboy-sarjakuvat kertovat Hellboysta, joka on iso punainen puolidemoni (kuva 5). Hellboy päätyy pienokaisena maapallolle toisen maailmansodan aikoihin natsien okkultistisen kokeilun takia. Natsit yrittävät tarinassa kutsua maailman tuhoavaa demonia avukseen sodassa. Joukko yhdysvaltalaissoilaita ja heidän mukanaan matkaava paranormaaleja ilmiöitä tutkiva professori Trevor Bruttenholm kuitenkin löytävät Hellboyn ennen natsia ja he ottavat Hellboyn mukaansa. Tohtori Bruttenholm ottaa Hellboyn suojatikseen ja hänestä tulee lopulta Hellboyille ottoisä. Aikuisiässäään Hellboy liittyy samaan paranormaaleja ilmiöitä tutkivaan järjestöön kuin Bruttenholm. Hellboy joutuu elämänsä aikana erilaisiin seikkailuihin, joista toiset ovat pienempiä ja toiset maailmoja mullistavia tapahtumia. Hellboyn on ennustettu olevan maailmanlopun tuova airut ja Hellboy kamppailee tätä hänelle annettua ennustehtävää vastaan.

Hellboy on outolintu yhdysvaltalaisen sarjakuvan kentällä. Se on suosittu sarjakuva, joka kuuluu selkeästi viihteellisemmän sarjakuvan piiriin, mutta joka poikkeaa valtavirtaa edustavista suosituista supersankarisarjakuvista. Yksi merkittävimmistä poikkeuksista on *Hellboyn* omistusoikeudet. *Hellboy* on edelleen Mignolan omaisuutta, jolloin hänellä on kaikki päätäntävalta *Hellboyn* suhteen. Yhdysvalloissa on tavallisempaa, että kustantaja omistaa hahmot ja voi tehdä niillä mitä haluaa. Näin esimerkiksi on Marvel ja Dc -kustantamien supersankarien kohdalla. *Hellboylla* on myös selkeä alku ja loppu, eikä Mignolalla ole aikomusta tuoda Hellboyta enää takaisin kuoleman takaa⁷. Piirrostavaltaan *Hellboy* myös poikkeaa yleisesti yhdysvaltalaisesta valtavirtasarjakuvasta, sillä se ei sovi samaan kategoriaan kuin esimerkiksi realistiseen ilmaisuun pyrkivät supersankarisarjakuvat.



Kuva 5. Mignola, Mike: *Hellboy: The Art of Hellboy*.

⁷ Supersankarisarjakuvien parissa on hyvin yleistä, että hahmot kuolevat yhdessä tarinassa ja palaavat takaisin elävien kirjoihin seuraavassa.

3.1 Mignola-tyyli

Internetissä mignolamaisesta tyylistä käytetään yleisesti nimitystä Mignola style, eli mignola-tyyli. Usein, jos jonkun tyyliä nimitetään mignola-tyyliksi, se on vain suora kopio Mignolan piirrostyylistä. Siinä ei tietenkään ole mitään pahaa, mutta sitä ei voi siinä tapauksessa tyyllilajiksi kutsua. Tyyllilaji kun ei ole suoraa toisen tekijän piirrostyylin kopioimista, vaan tiettyjen konventioiden toistamista.

Kandidaatin tutkielmassani tutkin, mitkä tekijät muodostavat Mignolan *Hellboy*-sarjakuvien tyylin. Tulokseni *Hellboyn* tyyliin vaikuttavista tekijöistä olivat:

Staattisuus:

1. liikkeen kuvaus
2. ajan kulku
3. layout

Synkkyys ja mystisyys

1. värien käyttö
2. intertekstuaalisuus

Julistemaisuus

Tyylissä korostui synkän kaihoisa tunnelma, joka oli saavutettu värien, staattisuuden, narratiivisen rakenteen ja tarinoiden avulla. Mignola (2018) on maininnut, että hänen ideoidessaan tietyn tunnelman saaminen tarinaan on jopa tärkeämpää kuin itse tarina. Tämä korostuu selvästi *Hellboyn* tyylissä.

Intertekstuaalisuus tyyliin vaikuttavana tekijänä tarvitsee terminä hiukan avaamista, sillä intertekstuaalisuus on monisyinen ja sitä voidaan tulkita monin eri tavoin. Herkman (1998, 181) on listannut kuusi erilaista intertekstuaalisuuden muotoa, joita sarjakuvan parissa voi olla ja joita voidaan tarkastella tutkiessa sarjakuvan eri merkityksiä. Herkmanin löytämät intertekstuaalisuuden muodot ovat:

- 1) sarjakuvailmaisun traditio
- 2) tyyli
- 3) geneeriset konventiot
- 4) viittaukset henkilöihin
- 5) viittaukset asioihin
- 6) lainaaminen

Näistä intertekstuaalisuuden muodoista *Hellboyn* kohdalla minua kiinnostivat tunnelmaan ja tyyliin vaikuttavat intertekstuaaliset tekijät, jotka vaikuttavat enemmän tarinallisella tasolla. Herkmanin listaamista intertekstuaalisista muodoista näitä olivat: viittaukset henkilöihin ja asioihin sekä lainaaminen. Ne ilmenevät suorina kirjallisina lainauksina, tai kuvallisina viittauksina paikkoihin ja ihmisiin. Se, tunnistaako lukija näitä intertekstuaalisuuden muotoja sarjakuvasta, ei ole itsestään selvää. Yleensä viittausten ja lainaamisten tunnistaminen tuo tarinan lukukokemukseen lisäsyvyyttä.

Julistemaisuus tyyliin vaikuttavana tekijänä on lähinnä Mignolan piirrostapaa kuvaava käsite. Mignolan piirrostyleä on kuvailtu ja sanallistanut varsin taitavasti sarjakuvakäsikirjoittaja Alan Moore. Hän on sanonut Mignolan piirrostylein olevan sekoitus sarjakuvataiteilija Jack Kirbyä ja saksalaista ekspressionismia (Moore 1997, 7). Piirrostyle on siis samaan aikaan yksityiskohtaista, mutta todella pelkistettyä ja tyyliä. Mignolan piirrostyleissä on myös selkeitä yhtymäkohtia Plakatstil-tyylisuuntaan⁸, jossa kuvat ovat graafisen pelkistettyjä ja värit selkeään tasaisiin pintoja. Julistemaisuus näkyy vahvimmin viimeisissä *Hellboy*-sarjakuvissa, joissa Mignolan tyyli on vahvimmissaan. *Hellboy in Hell* -tarinakokonaisuudessa Mignola on hionut tyyliinsä huippuunsa. Hän on karsinut tyylistään pois kaiken turhan niin, että vain olennainen on jäänyt jäljelle. Hahmot ja taustat ovat melkein jopa abstrakteja muotoja, joita ympäröivät mustat varjot. Tyyliä korostuu synkkä ja kaihoisa tunnelma värien ja kerronnan myötä, kun Hellboy vaeltaa pitkin Helvetin eri kolkkia (kuva 6).

Mignola itse on kertonut, että pyrkii piirtämään kuvakerronnaltaan vakaata ja helposti luettavaa tarinaa. Hän pyrkii piirtämään nopeasti, sillä se estää häntä miettimästä liikaa toimiiko jokin asia hänen sarjakuvissaan vai ei. Tämä on yksi syy siihen, että hänen piirtotyyliinsä on hyvin pelkistettyä ja graafista. Vaikka Mignola on todennut piirrostyleinsä olevan yksinkertainen, hän pitää sitä tehokkaampana lähestymistapana työstäessään sarjakuvia tai kuvituksia. (Mignola 2018, 2019.)

Olen yllä maininnut ja listannut ne konventiokeinot, joita hyödyntämällä voidaan luoda teos, joka kuuluu samaan tyyliin *Hellboy*-sarjakuvien kanssa. Katson ettei tyylin kaikkia konventioita tarvitse toistaa, jotta saavutetaan sama tyyli. Tärkeintä omassa produktiossani oli valita sellaiset konventiot käyttöön, jotka sopisivat osaksi omaa sarjakuvallista ilmaisua.

⁸ Plakatstil eli julistetyyli, oli saksalainen julistetaiteen tyyli 1900-luvun alussa. Tästä nimitys julistemaisuus.



Kuva 6. Mignola, Mike: Hellboy in Hell: The Death Card

4. SARJAKUVAPRODUKTIO: *KARTANON KUMMITUS*

4.1 Lähtökohtani sarjakuvan tekoon

Lähtökohtana produktiossani oli tehdä oma itsenäinen sarjakuvateos, johon on abstrahoitu samoja konventioita, joita *Hellboy*ssa on käytetty. Suora piirrostavan tai tyylin imitaatio omaan produktiooni ei ollut haluttu lopputulos. Produktioini avulla pyrin selvittämään, miten tiettyjä konventioita hyväksi käyttäen voidaan toteuttaa uusi originaali sarjakuva, joka kuitenkin kuuluu tyyllillisesti samaan tyyllilajiin.

Produktiota aloittaessani pohdin myös paljon sitä, onko tyyllilajia mahdollista luoda tarkoituksellisesti ja kuinka relevantti asia tyyllilaji enää globaalissa maailmassa on. Myöskin kysymys produktion toimivuudesta osana tutkielmaani pyöri päässäni. Huolenaiheena oli se, miten erotaisin oman piirrostyylini mignola-tyylin konventioista, sillä ne olivat jo valmiiksi lähellä toisiaan. Syy tähän oli se, että Mignolan työt ovat inspiroineet myös omaa visuaalista ilmaisuani.

Tyyli on asia, jota ei voi opetella kirjasta. Se on henkilökohtainen matka itseensä ja se voi kestää monia vuosia. (McCloud 2006, 213.) Tietenkin on mahdollista kopioida ja jäljitellä toisen tekijän tyyliä, mutta loppupeleissä se on silloin vain pastissi tai pelkkä kopio alkuperäisestä. Kenenkään tyyli ei kuitenkaan synny tyhjiössä. Jokaisella on esikuvansa, joita ihailee ja joiden tuotannosta ammentaa omaan tekemiseensä. Omaan tyyliini ovat vaikuttanut eniten seuraavat kolme sarjakuvataiteilijaa: JP Ahonen, Jeff Smith ja Mike Mignola. Heidän työnsä ovat innostaneet minua tekemään sarjakuvia, ja heidän töistään olen myös ammentanut eniten omaan sarjakuvalliseen ilmaisuuni.

JP Ahonen on suomalainen sarjakuvataiteilija. Hänen tunnetuimpia sarjakuviaan ovat *Aa-mulehdessä* sunnuntaistrippinä julkaistu *Villimpi pohjola* ja sarjakuvaromaani *Perkeros*. Ahosen tyyli on vaikuttanut varsinkin omiin ensimmäisiin töihini, jotka ovat olleet lyhyempiä ja humoristisia sarjakuvia. Pitkissä tarinoissa Ahosen tyyli ei ole niin nähtävissä omassa visuaalisessa tyyllissäni. Koen kuitenkin, että hänen tyylistään on joitain yksityiskohtia abstrahoitunut omaan kokonaisvaltaiseen ilmaisuuni. Näitä yksityiskohtia ovat esimerkiksi silmät, jotka itse piirrän mustina pisteinä, enkä pyri niiden suhteen realistisuuteen.

Jeff Smithin sarjakuvista olen ammentanut omaan tekemiseen enemmän tarinankerronnalliselta kuin visuaaliselta puolelta. Smithin päätyönä voidaan pitää *Luupäät*-sarjakuvia, jotka

ovat nuorille ja nuorille aikuisille suunnattu vähitellen eepiseksi seikkailufantasiaksi kasvava yhdeksänosainen teos. Luupääät innoittivat minua myös tekemään sarjakuvia, jotka sopivat oikeastaan kaiken ikäisille, mutta joista ei puutu pelottavien ja vaikeiden asioiden käsittelyä. Pidän myös Smithin tavasta tehdä mustavalkoisia sarjakuvia. Hänen työnsä opettivat minulle, ettei sarjakuva aina tarvitse värejä ollakseen visuaalisesti mielenkiintoinen.

Eniten omaan tyyliini on vaikuttanut Mignola. Hänen piirrostyylistään olen jo aikaisempiin töihini abstrahoinut tiettyjä piirteitä. Näitä ovat samankaltainen tapa piirtää pilviä, jotka ovat enemmän tyyliteltyjä kuin realistisuuteen pyrkiviä. Varjojen käyttö ja piirrosten tyylittely ovat myös vahvasti tulleet omaan visuaaliseen ilmaisuuni juuri Mignolalta. Sarjakuvissani vaikutteet ovat näkyneet yrityksinä imitoida Mignolalle tyypillistä ruutusommittelua. Mignolan tyylin vaikutus omaan tekemiseeni näkyy parhaiten omakustannesarjakuvassani Varjoton sulhanen (kuva 7). Siinä pyrin saamaan aikaiseksi samanlaista tunnelmaa kuin Mignolan sarjakuvissa. Varjottomassa sulhasessa näkyy selvästi mignola-tyylin vaikutus omaan tekemiseeni. Vaikka teoksessa tyylin vaikutus on merkille pantavaa ja olen siinä mignola-tyyliä hyödyntänyt, se ei olisi sopinut tähän tutkielmaan esimerkiksi tyylilajin edustajasta. Ensimmäkin Varjoton sulhanen on mustavalkoinen teos. Koen värillisyyden yhdeksi tärkeimmäksi tekijäksi mignola-tyylin konventioista. Toiseksi Varjottomassa sulhasessa on varsin kömpelöä mignola-tyylin imitointia niin rakenteellisesti kuin piirrostavaltaan. Varjoton sulhanen on myös jo kaksi vuotta vanha omakustanne ja katson, että olen kehittynyt sinä aikana sarjakuvantekijänä. Varjottomasta sulhasesta ei myöskään ollut tehtynä mitään muistiinpanoja sen tekoprosessista, joten se ei olisi soveltunut aineistoksi tähän tutkimukseen.

Tyylilaji on pitkälti tasapainottelua oman visuaalisen ilmaisun ja valitun tyylin abstrahoinnin välillä. Tyylilajissa on otettava huomioon alkuperäisen tyylin konventioita ja saatava ne sopimaan yhteen oman piirrostyylin kanssa. Tarkoituksena ei ole toisintaa pikkutarkasti tyyliin josta konventiota, vaan on osattava nostaa sieltä tietyt avaintekijät mukaan omaan ilmaisuun. Tästä syystä on tärkeää osata määritellä, mitkä tekijät ovat tyylillisiä keinoja ja mitkä keinot tulevat suoraan piirrostavasta. Ilman tätä määrittelyä abstrahointi saattaa keskittyä pelkästään piirrostapaan, jolloin sarjakuvasta tulisi vain pastissi, eikä saman tyylilajin edustaja.



Kuva 7. Lintula, Heidi: Varjoton Sulhanen

4.2 *Kartanon kummitus* sarjakuvan toteutusprosessi

4.2.1 Tarinan ideointi ja käsikirjoitus

Minulla oli mielessäni toinen sarjakuvaidea, kun aloitin tämän tutkielman tekemisen. Se oli pituudeltaan huomattavasti pidempi ja mahtipontisempi kuin *Kartanon kummitus*. Se oli enemmän fantasia- ja seikkailusarjakuvasävytteinen tarina, joka oli inspiroitunut suomalaisista kansantarinoista, jotka käsittelevät ihmissusia. Saadessani tämän ensimmäisen tarinan kuvakäsikirjoituksen valmiiksi tajusin, ettei resurssini ja aikani riittäisi mitenkään sen tekemiseen osana tutkielmaani niin, että olisin lopputulokseen tyytyväinen. Onneksi minulla oli pöytälaatikossa luonnosteltuna lyhyempi tarinaidea vuoden 2018 kesältä. Hylkäsin alkuperäisen tarinaideani ja tartuin tähän, huomattavasti lyhyempään ja helpommin toteutettavaan sarjakuvaideaan. Tähän lyhyempään tarinaan, joka kulki silloin vielä työnimellä Kummitustarina, en ollut tehnyt muuta kuin kuvakäsikirjoituksen. Kuvakäsikirjoitus oli 17 sivua pitkä, johon en ollut kirjoittanut minäkäänlaisia repliikkejä tai muita tarinaan liittyviä muistiinpanoja. Olin ajatellut vuonna 2018, että pelkkä kuvakäsikirjoitus riittää muistuttamaan itseäni siitä, mitä tarinassa tapahtuu ja millaisia repliikkejä olin hahmoille ajatellut. Tämä oli osittain totta; tarinan kaari ja juoni kyllä muistuivat yleisellä tasolla mieleeni, mutta jouduin kokonaan käsikirjoittamaan uudestaan hahmojen repliikit. Repliikkejä kirjoittaessani muokkasin pienimuotoisesti myös tarinan kaarta, ja näin *Kartanon kummitus* oli saanut lopullisen käsikirjoituksensa.

Kartanon kummituksen päähenkilö, Martta, on esiintynyt jo aikaisemmin tekemässäni sarjakuvassa. Tapani tehdä tarinoita on yleensä se, että kierrätän hahmojani tarinasta toiseen, jolloin nämä hahmot saavat lisää syvyyttä itseensä. Martta esiintyi ensimmäisen kerran vuonna 2016 tekemässäni *Johan & Linnea* -omakustanteessa, jossa hän vielä vanhana naisena toimii manaajan tehtävissä. Aikaisemmassa tarinassa Martta oli kuitenkin vain humoristinen sivuhahmo⁹. Loin Martan silloin ajattelematta sen syvemmin, miten hän on näihin tehtäviin päätynyt ja mikä häntä motivoi. Jäin *Johan & Linnean* valmistuttua kuitenkin miettimään, että Martan ympärille olisi mielekästä luoda lisää tarinoita. Tämä pakotti minut miettimään, millaisiin seikkailuihin Martta on nuoruudessaan joutunut. *Kartanon kummitus* alkaa hotellikartanosta, jossa kaksi työmiestä on kohdannut jotain yliluonnollista. Hotellin johtaja kutsuu paikalle nuoren Martan, joka toimii henkimanaajana. Martan tehtävänä on päästä kummituksesta eroon mitä pikimmiten, sillä hotelli on tarkoitus avata pian toimintaan. Martta pyytää, että kartano tyhjennetään muista ihmisistä tulevaksi yöksi, jotta hän voi ottaa yhteyttä aaveeseen ja manata sen pois.

Kirjoitusprosessini ei ole kovinkaan systemaattinen. Minulla on yleensä vain ideoita siitä, mitä haluan sarjakuvissani tapahtuvan ja joskus myös ihan visuaalista ideaa siitä, millaisia ruutuja haluan sarjakuvaan tehdä. Tämän kaiken pohjalta alan yleensä työstää tarinaa eteenpäin. Ideoidessani *Kartanon kummitusta* tiesin jo hyvin varhain, että haluan yhdistää tarinaan visuaa-

⁹ Mielestäni herttainen vanha rouva metsästämissä kummituksia nuoren työparin kanssa on hupaisa yhdistelmä.

lisiä takaumia Martan omasta menneisyydestä. Näissä takaumissa tulee esille Martan kohtaama henki, jonka aiheuttamasta traumasta hän ei ole vielä päässyt yli. Takaumat jätin hyvin suurpiirteisiksi, enkä niitä sen enempää halunnut tarinassa selittää. Minulla itselläni ei ole vielä tarkkaa kuvaa takaumien hengestä, joka Marttaa piinaa. Käsikirjoitusvaiheessa aloinkin ideoida, kuka takaumien henki on, ja mikä tämän suhde Marttaan on. *Kartanon kummitus* ei kuitenkaan ollut oikea tarina kertomaan riivaavasta hengestä sen enempää. Ehkä joskus tulevaisuudessa tulen kirjoittamaan sille jatkoa, sillä ideoita sen suhteen on jo syntynyt.

4.2.2 Tarinan genre ja intertekstuaalisuus

Kirjoittaessani mitä tahansa tarinaideaa en juurikaan mieti genreä. En miellä, että tekisin genresarjakuvaa¹⁰ tai että Kummitus kartano olisi genresarjakuva. Yleensä tarinoissani olevat aiheet ovat sellaisia, joista olen itse kiinnostunut ja jollaisia haluaisin itse lukea enemmän. Tarinoissani pyörii siksi yleensä samanlaiset tarinaideat, jotka sekoittelevat eri suhteissa fantasiaa, historiaa, kansantarinoita ja suomalaista mytologiaa. Tietyt tarinaideat jo itsessään lokeroivat tarinani tiettyyn genreen. *Kartanon kummitus* on helposti luettavissa osaksi kauhugenreä, sillä siinä on tiettyjä konventioita, joita voidaan löytää muista kauhugenreen kuuluvista kummitustarinoista. Tarinan vanhassa kartanossa alkaa tapahtua kummia, manaaja kutsutaan paikalle ja alkaa haamun manaus ja tarinan tietyissä pisteissä on painostavan tuntuinen tunnelma. *Kartanon kummitusta* ei kuitenkaan voi pitää pelottavana, eikä se ole ollut aikeeni, kun työstin käsikirjoitusta. Koska kauhuaspekti puuttuu tarinasta lähes kokonaan, en miellä sitä siksi genresarjakuvaksi. Kuitenkin tietyt kauhun konventiot täyttyvät, jolloin voidaan sanoa, että *Kartanon kummitus* kuuluu osaksi kauhugenreä.

Hellboy on samaan tapaan luettavissa kauhugenren pariin, sillä sen peruslähtökohta ei ole olla pelottava tarina. *Hellboyn* tarinat vilisevät monstereita ja niiden tunnelma on mystinen ja aavemainen, mutta niiden perustarkoitus ei ole pelottavuus. Sain luotua *Kartanon kummitukseen* samaan tapaan kauhugenren ominaisuuksia kuin *Hellboyssa*. Tarinani on laskettavissa kauhugenren pariin, mutta sen perustehtävä on olla enemmänkin mystinen kuin pelottava. Kauhugenre voi tuntua hiukan oudolta kummankin suhteen. *Hellboy* tai *Kartanon kummitus* eivät ole perinteisempiä kauhutarinoita. *Hellboy* nojaa vahvasti klassisiin kauhutarinoin¹¹ ja *Hellboy*-tarinoissa vilisee jos jonkinmoista monstera ja demonia. *Kartanon kummitus* on enemmän lakonisempi ja sen tarinan pohjana ovat suomalaiset kummitustarinat. *Kartanon kummitus* ja *Hellboy* käyttävät suurimmilta osin siis eri genrekonventioita toisiinsa nähden, joten sama lajityyppi ei vaikuta tunnelman samankaltaisuuteen.

Kartanon kummituksessa käytin samanlaisia intertekstuaalisuuden keinoja kuin mitä *Hellboyssa* on yleisesti käytetty. Sekä *Hellboy* että *Kartanon kummitus* sijoittuvat reaali-

¹⁰ Termillä tarkoitetaan yleensä sarjakuvapiireissä teoksia, jotka ovat puhtaasti häpeilemättömästi genrensä edustajia. Yleensä tällaiset teokset ovat tehty genren jo ennestään tunteville ja sitä rakastaville lukijoille.

¹¹ Klassisina kauhutarinoina voidaan pitää esimerkiksi Draculaa ja Frankensteinin hirviötä.

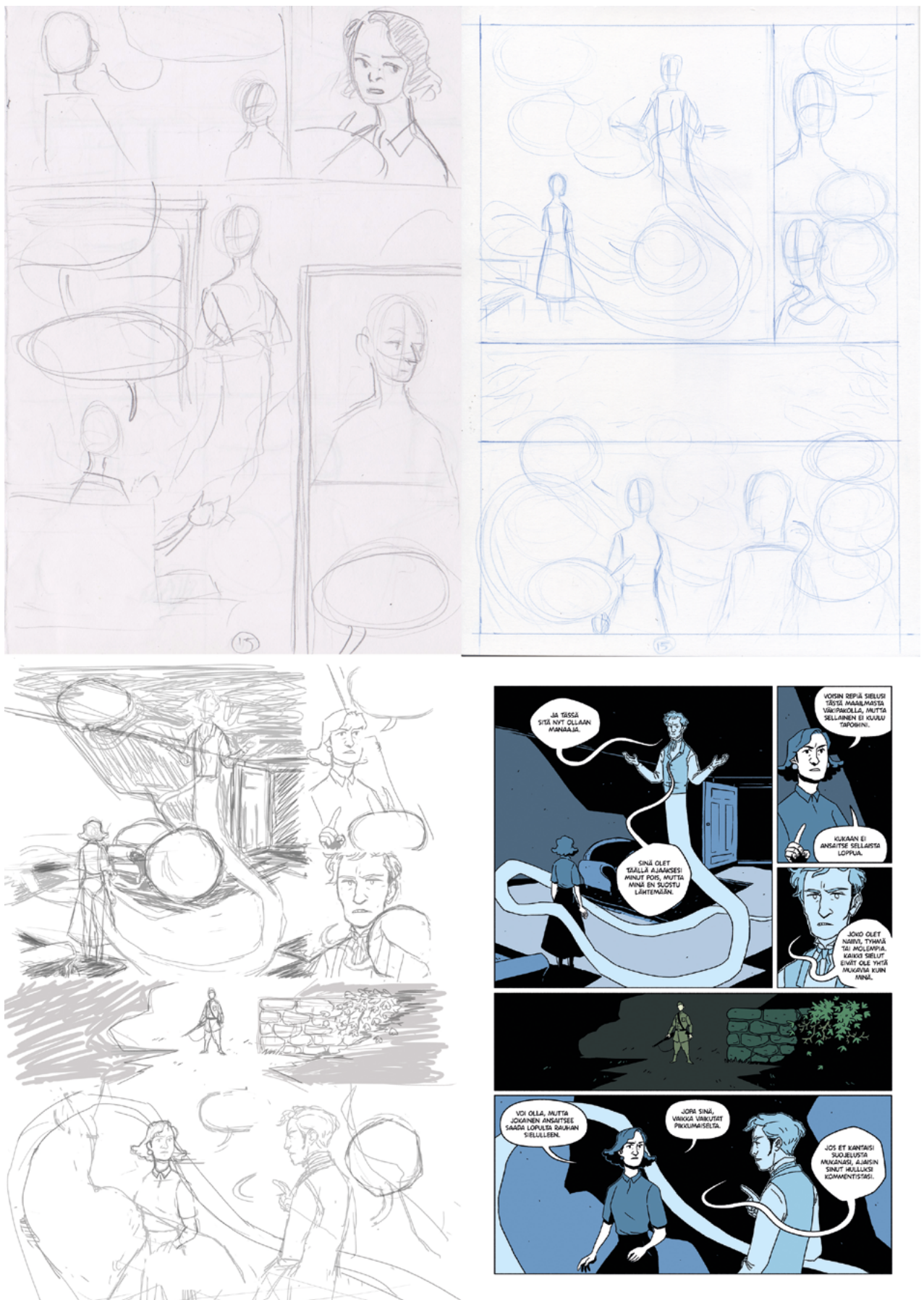
mamme kaltaiseen maailmaan, mutta jossa magia ja yliluonnolliset asiat ovat tosia. Monet *Hellboy*-tarinoista pohjautuvat vanhoihin kansantarinoihin tai mytologioihin. Esimerkiksi *Hellboy and the Corpse* -tarina on muunneltu kertomus vanhasta irlantilaisesta kansantarusta. Tarinaa on muunneltu niin, että Hellboy on saatu osaksi tarinan tapahtumia ja että tarina itsessään on sopiva *Hellboyn* maailmaan. *Hellboy*-tarinoissa on myös viittauksia historiallisiin henkilöihin, esimerkiksi Rasputin on yksi merkittävimmistä historiallisista hahmoista *Hellboy*-tarinoissa. Vaikka suurin osa *Hellboy*-tarinoista toimivat yksittäisinä kertomuksina, ne välillä ovat suorassa jatkossa toisiinsa ja viittaavat aikaisempiin tarinoihin. Yhtenä intertekstuaalin muotona ovat myös viittaukset tarinoiden välillä.

Kartanon kummituksessa ei ole suoria viittauksia paikkoihin tai henkilöihin. Tarinan tapahtumapaikkakunta on nimeämätön eikä muille hahmoille kuin Martalle ja kummitukselle anneta tarinassa nimiä. Intertekstuaalisuus näkyy parhaiten *Kartanon kummituksessa* lainaamisena. Kohtaus, jossa Martta lukee väen, eli taikavoimien nostatusloitsua on suora lainaus ja viittaus suomalaisiin loitsuihin. Martan lukema loitsu on yhdistelmä kahta vanhaa suomalaista loitsua. Toinen esimerkki suorasta lainauksesta on, kun kummitus nimittää Marttaa lujaveriseksi. Lujaverisyydellä on tarkoitettu henkilöä, jolla on kyky nähdä yliluonnollisia asioita. Kuvallisella puolella *Kartanon kummituksessa* tehdään viittaus hannunvaakunaan, jonka on uskottu entisaikaan suojaavan pahalta. Nämä viittaukset on annettu selvästi sarjakuvassa, mutta tekijänä en voi olla koskaan varma, kuinka hyvin lukija ne ymmärtää tai tunnistaa. Koen, että nämä intertekstuaaliset osat ja niiden viittaukset muihin teksteihin ja asioihin eivät ole välttämättömiä tarinan ymmärtämisen kannalta. Lukija ymmärtää tarinan, vaikka hän ei tunnista kaikki viittauksia tai lainauksia.

4.2.3 Kuvakäsikirjoitus ja ruutujako

Ennen varsinaisten sarjakuvasivujen piirtämistä tein kuvakäsikirjoituksen, jossa rytmitin tarinan narratiivia ja päätin ruutujaottelusta. Kuten mainitsin luvussa 4.2.1, minulla oli tehtynä *Kartanon kummitukselle* jo kuvakäsikirjoitus. Kuvakäsikirjoitukseni ei kuitenkaan sellaisenaan sopinut toteutettavaksi osana tätä tutkielmaa. Kuvakäsikirjoitus oli ollut melkein vuoden pöytälaatikossa, joten sen tarkastelu kriittisin silmin osoitti minulle sen, että se tarvitsi muokkauksia. Osa ruutujaottelusta oli todella kömpelöä tai suorastaan epäjohdonmukaista. Päätin siis luonnostella uuden kuvakäsikirjoituksen vanhan pohjalta. Uusi kuvakäsikirjoitus kasvatti sivumäärää yhdellä ja poisti suurimmat kömpelyydet tarinan kuljetuksesta (kuva 8).

Tein tietoisien valinnan ja välttelin erikoisruutujen tekemistä tähän sarjakuvaan. Tämä ei sinänsä ollut mitenkään poikkeuksellista välttelyä tekemisessäni, sillä en muutenkaan käytä erikoisemmiksi laskettuja ruutuja. Erikoisruutuina yleisesti pidetään kaikkia sellaisia ruutu-



Kuva 8. Kuvasarja, jossa näkyy sivun neljätoista muutos alkuperäisestä kuvakäsikirjoituksesta luonnoksiin ja siitä valmiiseen sivuun.

ja, jotka eivät ole suorakulmion muotoisia. *Hellboyssa* käytetään pääsääntöisesti suorakulmion muotoisia ruutuja; pyöreitä tai vinoruutuisia ruutuja ei ole. Vain suorakulmaisten ruutujen käyttö *Kartanon kummituksessa* tuntui siksi hyväksytyltä valinnalta. Toisaalta tässä tulivat myös omat mieltymykseni sarjakuvan teossa mukaan, sillä suosin itse jo valmiiksi enemmän suorakulmaisia ruutuja ja käytän hyvin harvoin minkään muun muotoisia ruutuja.

Mignolan sarjakuvien rakenteesta silmiinpistävin tunnelman luoja ovat ruudut, jotka eivät vie juonta eteenpäin, vaan ne ovat siellä luomassa tunnelmaa. Scott Bukatman (2016, 168) on nimennyt nämä ruudut pillow-panel nimellä, jonka hän on johtanut elokuva-alalla olevasta termistä pillow-shot. Kutsun itse näitä ruutuja suomennoksella pielusruutu. Mignola (2019) on puhunut näistä ruuduista tunnelman luojina, joilla hän haluaa ikään kuin hidastaa lukijaa, jotta tämä aistisi tarinan tunnelman paremmin. Esimerkiksi tarinassa *The Nature of the Beast* Hellboy on metsästävässä lohikäärmettä, ja ennen lohikäärmeen kohtaamista hän päätyy metsässä aukealle, jonka laidassa on patsas (kuva 9). Kohtauksen olisi voinut käsitellä parilla ruudulla, mutta Mignola on päättänyt kokonaisen sivun tunnelmoimiseen. Pielusruutuina siinä voidaan pitää ruutuja, joissa on kuvattu metsäaukealla kasvavia kukkia ja lähikuvaa patsaasta.



Kuva 9. Mignola, Mike: *The Right Hand of Doom*.

Kartanon kummituksesta ei löydy samanlaisesti luotuja pielusruutuja kuin *Hellboysta*. Yksi syy on oma harjaantumattomuuteni niiden käytössä omissa sarjakuvissani. Toisaalta syynä oli myös pelkoni siitä, että niiden käyttö saisi *Kartanon kummituksen* näyttämään liian samankaltaiselta *Hellboyn* kanssa tai jopa suoralta kopiolta Mignolan tavasta tehdä ruutujakoja. Vaikka päätin olla käyttämättä pielusruutuja *Kartanon kummituksessa*, niin sen tapaisia ruutuja on kuitenkin löydettävissä produktiosta. Pielusruudun tapaisina ruutuina voidaan pitää Martan muistoja pahansuovasta hengestä. Näitä ruutuja löytyy pitkin sarjakuvaa ja ne rikkovat tarinan kulkua eteenpäin. Toinen esimerkki on hannunvaakunariipus, josta sarjakuvassa on muutama lähikuvaruutu. Hannunvaakunan esiintyminen ensimmäisen kerran tarinassa on sen esittelemisen lukijalle käänteentekevä elementtinä sarjakuvassa. Toisen kerran sen näkeminen on muistutuksena lukijalle siitä, että se suojaaa Marttaa aaveelta. Sekä muistot että hannunvaakunaruudut hidastavat muun tarinan etenemistä samalla tavalla kuin *Hellboysta* pielusruudut tekevät. Vaikutelma on kuitenkin *Kartanon kummituksessa* pienimuotoisempi, sillä pielusruutuja on käytetty vähemmän.

4.2.4 Piirtoprosessi ja piirrostapa

En ole koskaan määritellyt sen tarkemmin millainen piirrostyylini tai -tapani on. Piirrostapani tai tyyllittelytapani on vaihtunut aina sen mukaan, millaista sarjakuvaa tai piirrosta olen tekemässä. Esimerkiksi Lapin ylioppilaslehteen tekemäni puolen sivun huumorisarjakuvat ovat piirrostyyliiltään hyvin erilaisia kuin mitä *Kartanon kummituksessa* piirrostapani on. Jos piirrostapaani pitäisi kuvailla, sen voisi sanoa sen olevan selkeää, yksinkertaista ja tyylliteltyä. En pyri piirroksissani kuvaamaan ympäröivää maailmaa realistisesti, mutta piirroksissani on kuitenkin reaali maailman logiikka.

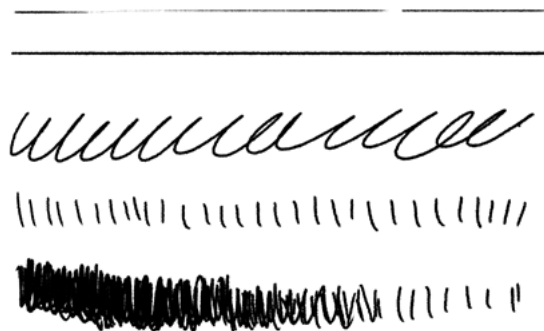
Kartanon kummituksessa pyrin pitäytymään omassa piirrostyyliissäni. Huomasin kuitenkin, että tiedostamatta muutin piirrosjälkeäni vielä hiukan tyyllitellympään suuntaan. Yritin karsia turhia viivoja pois piirroksistani ja huomaamatta piirtämistäni kuvista alkoi tulla kulmikkaampia kuin ennen. Esimerkiksi piirroshahmojen nenät olivat hyvin kulmikkaita ja tyylliteltyjä *Kartanon kummituksessa*. En ollut tätä ennen piirtänyt neniä siihen tapaan. On vaikea sanoa, kuinka moni valinnoistani piirtotavan suhteen olivat tiedostamattomia ja mitkä tietoisia valintoja tyyllilajin suhteen. Vaikka piirrokseni alkoivatkin saada enemmän kulmikkaita piirteitä, en sanoisi, että se on mignola-tyylin tarkkaa imitointia tai kopiointia. Yhtenä syynä piirrostapani muutokseen voi olla digitaalisesti piirtäminen. Otin riskin piirtämisen kanssa ja päätin piirtää lopullisen sarjakuvan suoraan digitaaliseen muotoon Photoshop-ohjelmalla. En ole tätä ennen piirtänyt kokonaista sarjakuvaa digitaalisesti, mutta ajattelin, että siten saatoin helpottaa omaa piirtoprosessiani¹². Sivujen luonnostelun tein kuitenkin käsin piirtämällä. Se esti itseäni takertumasta vielä

¹² Kokemuksesta tiesin jo alkuunsa, että teen virheitä, joita minun pitää jälkikäteen korjata. Koneella piirtäessä saisin tehtyä korjaamisen nopeammaksi ja helpommaksi.

yksityiskohtiin ja saisin siten nopean yleiskuvan siitä, mitä eri ruutuihin pitää piirtää. Digitaalinen piirtäminen antoi mahdollisuuden muokata ja piirtää niin monta kertaa asioita uusiksi kuin halusin. Uskon sen myös vaikuttaneen piirrostapaani, sillä työvälaineiden vaihto vaikuttaa jonkin verran lopputulokseen.

Piirtotyö vei minulta enemmän aikaa kuin olin ajatellut. Aluksi vaikeuksia tuotti Photoshopin erilaiset sivellintyökalut. Oli vaikeaa löytää sivellin, joka vastasi omia mieltymyksiäni lopullisen viivan jäljestä. Halusin viivan näyttävän hieman rosoiselta, sillä usein digitaalisissa piirroksissa viivan jälki on liian siloteltua¹³. Mietin tekeväni itse mukautetun sivellintyökalun, mutta onnekseni vastaan tuli taitelija Alexa Sharpen tekemät sivellintyökalut Photoshopille. Sharpen sivellintyökalut olivat jäljeltään rosoisia ja niillä piirretty viiva näytti omaan silmääni tarpeeksi käsin piirretyn näköiseltä (kuva 10).

Koneella piirtäen tahtini ei kuitenkaan ollut yhtä nopeaa kuin käsin piirtäen. Digitaalinen piirtäminen salli minulle sivujen muokkaamisen niin pitkään kuin halusin. Toisaalta digitaalisesti piirtämällä minulla oli heti mahdollisuus korjata piirroksiani, jos ne eivät tuntuneet toimivan. Koneella piirtäminen poisti myös kokonaan sivujen digitalisoinnin ja muun editoinnin. Käsin piirtäen olisin joutunut vielä editoimaan sivuja, jotta ne olisivat olleet oikeassa muodossa väritystä varten. Suoraan digitaaliseen muotoon piirtäminen poisti yhden työvaiheen itseltäni ja pääsin siirtymään suoraan värittämiseen, kun piirtoprosessi oli ohi.



4.2.5 Typografian valinta

Kartanon kummituksen typografian valinta ja työstäminen paikoilleen kävi vaivattomasti. Yhdysvalloissa on hyvin yleinen käytäntö, että sarjakuvan tekstaaja (letterer) on eri henkilö kuin sarjakuvan piirtäjä. Tekstaus tehdään myös nykypäivänä hyvin usein digitaalisesti. Näin on esimerkiksi *Hellboyn* tapauksessakin. Ääniefektit ovat *Hellboyssa* suurimmilta osin Mignolan itsensä piirtämiä ja osa on digitaalisesti tekstaajan lisäämiä. Suomessa sarjakuvan typografian lisääminen sarjakuvaan on ollut kiinni tekijästä itsestään. Osa tekijöistä kirjoittavat käsin tekstit, osa taas lisää tekstiosuudet digitaalisesti sarjakuvaansa.

Kuva 10. Valitun sivellintyökalun kokeilua ja testaamista.

Koska olin päättänyt piirtää *Kartanon kummituksen* digitaalisesti, tuntui luontevalta lisätä tekstiosuudet myöskin tietokoneella paikoilleen. Olin ensin ajatellut käyttäväni *Kartanon kummituksessa* omasta käsialastani tekemääni *Kirjo Sans*-fonttia, mutta päädyin lopulta Päivi Toikan tekemään *Ames*-fonttiin. Syitä *Amesin* valintaan oli muutama. *Kirjo Sans* on leikkaukseltaan

¹³ Ainakin omaan makuuni digitaaliset piirrookset ovat usein liian klinisen näköisiä ja niistä puuttuu käsin piirretyn viivan eloisuus.

ohuempi ja matalampi kuin *Ames*. *Kartanon kummituksen* piirrosviiva on paksumpaa kuin mitä olisin käsin tehnyt, joten Kirjo Sans näytti turhan pieneltä ja ohuelta sarjakuvan piirroksiin nähden. Amesin valintaa puoltivat myös sen automaattiset ligatuurit, eli jos sama kirjain toistuu peräkkäin tekstissä, niin se korjaantuu automaattisesti hieman erinäköiseen vastineeseen. Ligatuurit auttavat digitaalista sarjakuvatekstiä näyttämään enemmän luonnolliselta ja vähemmän monotoniselta tietokonefontilta. *Kirjo Sans* sisältää myös nämä ligatuurit, mutta niitä ei ole ohjelmoitu vaihtumaan automaattisesti. Olisin siis joutunut tekstejä latoessani vaihtamaan ligatuurin tekstiin manuaalisesti, jos olisin sellaisen sinne halunnut.

Kartanon kummituksessa on muutama ääniefekti, joten päätin piirtää ne käsin sarjakuvaan. Käytin kuitenkin ääniefektikirjainten inspiraationa *Palooka BB* -nimistä kirjaintyyppiä. *Palooka BB* on tarkoitettu juurikin ääniefektifontiksi sarjakuviin, joten pidin sitä hyvänä malliesimerkkinä siitä, miten ääniefektit voisi sarjakuvaan piirtää. Se myös näytti sellaiselta fontilta, jonka tapaisia kirjaimia voisin itse piirtää osaksi sarjakuvaa. Ääniefektien piirtämiseen päädyin siksi, että ne näyttivät luonnollisimmilta piirroksina kuin jos olisin käyttänyt suoraa *Palooka BB* -fonttia. Ääniefektejä ei myöskään ollut kuin muutama *Kartanon kummituksessa*, joten minun ei myöskään tarvinnut pelätä, että niiden piirtämiseen kuluisi liikaa aikaa.

Hellboyn lyhyissä tarinoissa on alussa usein otsikkopaikka, jossa lukee tarinan nimi (kuva 11). Päätin tehdä *Kartanon kummitukseen* samanlaisen otsikkoratkaisun, mutta vasta tarinan kolmannelle sivulle. Päädyin käyttämään tarinan otsikossa *BookmanJFPro* -fonttia. Sen ulkoasu päätteellisenä fonttina oli vanhahtavan oloinen ja sen leikkaus sopivan paksu *Kartanon kummituksen* muuta visuaalisuutta ajatellen. Otsikko osana sarjakuvan alkua luo siihen myös enemmän kummitustarinan tunnelmaa. Se myös viestii lukijalle, että kolme ensimmäistä sivua, joissa seurataan työmiehiä kartanossa ovat tarinan prologi.



Kuva 11. Mignola, Mike: *The Right Hand of Doom*.

4.2.6 Värien valinta ja käyttö narratiivin tukena

Sarjakuvien väritys on iso työurakka. Pohjois-Amerikassa värittäjät ovat oma ammattiryhmänsä sarjakuvien kentällä ja on hyvin yleistä, että joku muu kuin sarjakuvan piirtäjä värittää teoksen. Suomessa taas on yleisempää, että sarjakuvataiteilija tekee kaiken alusta lähtien itse.

Väritys tuotti minulle päänvaivaa. En ole ennen värittänyt pidempää sarjakuvatarinaa. Aikaisemmat värittämäni sarjakuvat ovat pyrkineet jäljittelemään realismia väreiltään, tai värit ovat olleet elävöittämässä piirrosjälkeäni. Oli sanomattakin selvää, että olin produktiivni kanssa tilanteessa, joka ei ollut omalla mukavuusalueellani.

Hellboyn värimaailma ei pyri kuvamaan maailmaansa realistisesti. Värit ovat luomassa *Hellboyn* tunnelmaa, eivätkä kertomassa lukijalle, miltä maailma näyttää. Mignola ei väritä itse sarjakuviaan, vaan hänen sarjakuvansa värittää Dave Steward, joka on ammatiltaan sarjakuvavärittäjä. Mignola kuitenkin valvoo ja ohjeistaa Stewardia värittämisessä, kertoen tälle millaista tunnelmaa tai minkä väristä kohtausta sarjakuvasivuilleen haluaa. Mignola (2018) on sanonut, että hänen tarinoissaan tunnelma tulee ennen tarinaa ja se on nähtävissä hyvin hänen sarjakuvissaan käytetyissä väreissä. *Hellboyn* värit ovat värikylläisyyksiltään usein heikkoja. Värit koostuvat usein murretuista väreistä, jotka näyttävät jopa enemmän harmaan eri sävyiltä. Ne luovat yleensä vaikutelman synkästä ja jopa aavemaisesta tunnelmasta (Van Leeuwen 2011, 61). Kylläisiä värejä ei kuitenkaan vältellä. Esimerkiksi *Hellboy* on yleensä kylläisen punaisen värinen ja erottuu siten sarjakuvan muuten synkähköstä värimaailmasta. Kylläisillä väreillä *Hellboyn* luodaan myös rytmitystä ja korostetaan juonen kannalta tärkeitä hetkiä.

Lähdin luomaan *Kartanon kummituksen* väritystä eri tavalla kuin miten *Hellboy*-sarjakuvat on väritetty. Yksi yhteen oleva väritys *Hellboyn* kanssa ei tullut kysymykseen, sillä se olisi tuntunut liikaa *Hellboyn* imitoimiselta. Halusin kuitenkin, että *Kartanon kummituksen* värit kuvasaisivat tarinan tunnelmaa ja tukisivat narratiivia. Siten se myös olisi lähempänä *Hellboyn* värejä olematta kuitenkaan suoraan samanlaisella väripaletilla tehty. Päätin teemoitella *Kartanon kummituksen* värit kuvaamaan tiettyä aikaa tai tunnelmaa tarinassa (kuva 12). Yöaikaan tapahtuvat kohtaukset olisivat sinisiä, päiväsaikaan tapahtuvat kohtaukset oransseja tai ruskean vihertäviä ja takaumat ja muistot olisivat violetin ja vihreän sävyisiä. Päätin myös rajata värit niin, että jokaiselle värille olisi 4–7 eri valööriastetta. Ensimmäisenä päätin sinisen värin eri asteet, sillä niitä käytin eniten sarjakuvassa. Annoin myös kummitukselle ja tämän toiminnalle omat värit, joilla ei ole väritetty muita sarjakuvassa olevia asioita tai tapahtumia. Kun olin saanut päätettyä siniset värit, etsin niille vastaavat värit muista päättämistäni väreistä. Näin väripaletti pysyi yksinkertaisena ja yhtenäisenä keskenään, eikä värien valitsemiseen kulunut liikaa aikaa. Väripaletit pidin kylläisyysarvoiltaan heikkona, jotta niissä olisi jokin yhteys *Hellboyn* väreihin ja tunnelmaan.

Yöllä tapahtuvat kohtaukset



Kummituksen värit



Yöllä sisätiloissa tapahtuvat kohtaukset



Päivällä sisätiloissa tapahtuvat kohtaukset



Ulkona tapahtuvat kohtaukset



Vaaraa indikoivat värit



Muistojen värit



Takaumien värit



Kuva 12. Kartanon kummituksessa käytettyjen päävärien värikartta.

Hellboyssa värit kertovat myös narratiivissa tapahtuvista muutoksesta. *The Death Card* -kirjassa Hellboy on luvannut auttaa tohtori Hoffmania, jonka kollega on ajautunut hulluksi ja haluaa kostaa Hoffmanille. Hellboy ja Hoffman päättävät vangita Hoffmanin kollegan sielun kuolleeseen kissaan. Kaikki ei kuitenkaan mene niin kuin pitää ja Hellboy joutuu lopulta taistelemaan suurta kissapetoa vastaan, jonka sisälle Hoffmanin kollegan sielu on vangittu. Hellboyn taistellessa kissaa vastaan ruutujen piirrokset on väritetty kylläisillä punaisen ja keltaisen sävyillä. Ne indikoivat taistelun intensiivisyyttä ja vaaraa. Kaikki kuitenkin muuttuu heti, kun Hellboy iskee taistelun lopettavan iskun. Ruutujen värit muuttuvat takaisin kylläisyydeltään heikkoihin harmahtavan punaisiin väreihin (kuva 13). Tarinassa tapahtuva narratiivin käänne vaikuttaa sarjakuvan väri-tykseen asti. Se kertoo lukijalle, että taistelun intensiivinen vaihe on ohi.



Kuva 13. Mignola, Mike: *Hellboy in Hell: The Death Card*.

Päätin käyttää värejä apunani, kun halusin ilmaista narratiivin muutosta *Kartanon kummituksessa*. Juonen kannalta dramaattiset hetket päätin värittää kylläisillä väreillä. Tällaisia hetkiä sarjakuvassa on aaveen ilmestyminen Martalle. Kohtaus kestää kolme sivua ja se alkaa kylläisyydeltään heikoista väreistä, jotka muuttuvat kylläisemmiksi ja punaisemmiksi, mitä dramaattisempi vaihe narratiivissa on. Aaveen kohtaaminen alkaa sivulta yhdeksän. Sivun värit ovat sinertävät, mutta taustaväri alkaa taittua punaiseen kahdessa viimeisessä ruudussa ilmaisten, että jotain tulee tapahtumaan seuraavalla sivulla (kuva 14). Kymmenennellä sivulla värit ovat kylläisyydeltään voimakkaan punaiset. Punainen väri on jo aikaisemmin indikoinut sarjakuvassa vaaraa ja narratiivissa dramaattista tapahtumaa. Kohtaus ratkeaa yhdennellätoista sivulla, jossa aave joutuu näyttämään todellisen henkilöllisyytensä Martalle. Sivulla punainen väri haalistuu asteittain, ja viimeisessä ruudussa se on jo lähempänä sinisiä sävyjä, jotka representoivat *Kartanon kummituksessa* yötä.

Kartanon kummituksessa on myös narratiivin kannalta tärkeitä kohtia korostettu väreillä, jotka poikkeavat muista väreistä huomattavasti. Näitä ovat Martan hannunvaakunariipuksen kylläisen oranssi väri ja vihreällä väritetyt Martan muistot. Vaikka sarjakuvassa onkin käytetty ennestään jo vihreää sivuilla kuusi, seitsemän ja seitsemäntoista, se poikkeaa valööriarvoiltaan Martan muistoja kuvaavasta vihreästä, jotka ovat valööreiltään tummempia ja kylläisempiä. Ne ovat sävyiltään myös raskaampia ja pahaenteisempiä verrattuna muihin sarjakuvan perusväreistä. Hannunvaakunariipus on ainoa, jossa on käytetty kylläisen oranssia väriä ja se korostuu näin tärkeänä symbolina tarinassa. Nämä kaksi värivalintoa jäivät tarinassa mieleen, sillä samankaltaisia värivalintoja ei muuten tarinasta löydy.



Kuva 14. Sivulla 9–11 tapahtuvasta narratiivisen jännitteen muutoksesta värien avulla *Kartanon kummituksessa*.

Värit ovat tärkeä tekijä *Hellboyssa*, mutta on myös syytä nostaa esiin niissä käytettyjen mustien pintojen määrä. Vaikka mustaa ei väriksi usein mielletä, on se *Hellboyssa* yksi suurimmista tyylin vaikuttavista tekijöistä ja väreistä. Mustiin varjoihin on hyvä piilotta asioita ja ne saavat asiat näyttämään salaperäisiltä, kun kaikkea ei ole piirretty lukijalle näkyviin. Ruuduissa käytetyt isot mustat väripinnat nopeuttavat myös piirtämistä: sillä tavoin kaikkia yksityiskohtia ei tarvitse kuvaan piirtää.

En halunnut tehdä voimakkaita varjoja *Kartanon kummituksen* ihmishahmoille. Mustat väripinnat taustana ja taustoissa ovat itselleni varsin helppoja ja niiden tekeminen oli minulle luontevaa. Jyrkkien varjojen teko esimerkiksi ihmishahmojen kasvoihin ei ole minulle luontevaa. *Hellboyssa* hahmot ovat kautta linjan tummien varjojen ympäröimänä. Ihailen Mignolan tapaa saada hahmonsia näyttämään samaan aikaan kolmiulotteisilta varjojen avulla, vaikka muuten hahmot näyttävät kaksiulotteisilta tyylytellyn piirrostavan seurauksena. Tiesin, että jos yrittäisin tehdä samanlaisia varjoja ihmishahmoihin kuin Mignola, alkaisivat piirrokseni imitoida liikaa hänen piirrostyyliään. Jätin siis ihmishahmot, varsinkin kasvoista, varjostamatta. Produktion muutamassa ruudussa olen peittänyt hahmoja varjoihin, mutta koin sen niihin tilanteisiin sopiviksi eikä se tuntunut väkinäiseltä. Hahmojen peittäminen varjoihin myös nopeutti piirtämistäni. Esimerkiksi päätökseni tehdä Martan hameesta kokonaan musta nopeutti piirrosprosessiani. Näin minun ei tarvinnut sen kummemmin miettiä hameen laskoksia ja kuinka saisin ne näyttämään piirroksissani luonnollisilta. Musta hame toi myös tasapainoa niille sivuille, joissa mustan käyttö oli muuten vähäistä.

5. JOHTOPÄÄTÖKSET

Sarjakuvaproduktioni teko sujui pitkälti niin kuin oli ajatellutkin sen etenevän. Yksi syy siihen on se, että teen tarkat suunnitelmat kuvakäsikirjoituksen ja muun pohjatyön kanssa ennen kuin alan työstämään itse sarjakuvaa. Sarjakuvan tekovaiheessa teen aina pieniä muutoksia ruutujärjestyksiin tai ruutujen sisäisiin kuvasommitteluihin, mutta en koskaan joudu tekemään suuria rakennemuutoksia.

Olin pelännyt, että sarjakuvan väritysprosessi olisi kaikista työläin ja vaikein osa toteuttaa produktiossani, mutta näin ei ollut. Värittäminen oli prosessina produktion nopeimpia työvaiheita. Tietenkin aikaa kului aluksi siihen että päätin sarjakuvassa käytettävät värit ja niiden eri valööri- ja kylläisyysarvot, mutta muuten väritys sujui yllättävän nopeasti. Tähän vaikutti paljon väripaletin rajallisuus ja se että väripinnat olivat tasaisia. Väreillä minun ei tarvinnut myöskään pyrkiä realistisen oloiseen väritykseen, joten sekin nopeutti väritystä.

Se mitä en osannut odottaa oli se, kuinka kauan minulla meni aikaa piirtämiseen. Koin piirtämisvaiheen aikana kammaa sarjakuvaproduktioni tekemisestä ja se esti minua työstämästä produktiota aika ajoin. Sarjakuvan teko oli aiheuttanut minulle pelon siitä, ettei lopputulos olisi kelvollinen tai olisin muuten pettynyt siihen. Digitaalisesti piirtäminen mahdollisti myös sen, että minulla oli mahdollisuus korjata piirroksiani loputtomasti, jos en ollut niihin tyytyväinen. Loputon korjaamismahdollisuus yhdistettynä tunteeseeni siitä, että lopputuloksen pitää näyttää täydelliseltä, olivat huono yhdistelmä produktion valmistumisen kannalta. Jouduin monta kertaa pakottamaan itseni piirtämään eteenpäin ja pääsemään täydellisyyden tavoittelusta eroon. Vaikka piirtämisen jatkaminen ei tuntunut luontevalta, itseni pakottaminen siihen sai minut lopulta taas sinuiksi piirtämisen kanssa. Sarjakuvani viimeiset sivut sain lopulta nopeasti valmiiksi, sillä alkuvaiheen piirtämisjähkytyeni oli hävinnyt.

Tutkielmani taiteellinen osuus havainnollistaa tekemisperusteisen tutkimuksen avulla, mitä pitää ottaa huomioon tyyllilajin käytön suhteen. Tyylin abstrahointi voi kuulostaa yksinkertaiselta, mutta sen käytössä on oltava johdonmukainen ja mietittävä, mitkä tyylin tekijöistä toimivat osana omaa ilmaisua. Jouduin oman produktioni aikana miettimään tarkoin, mitkä tekijät olivat tyyllilajia, ja mikä taas oli osa piirrostyleä. Tämä pohdinta auttoi näkemään ne tekijät, joita sovelsin omassa produktiossani. Tyylin abstrahointi tapahtui myös hienovaraisemmin, eikä mig-nola-tyylin käyttö tuntunut liian väkinäisesti istutetulta osalta produktiossani.

Katson, että tietyn tyyllilajin käytöstä on apua, jos tekijä haluaa saada aikaiseksi tietynlaisen tunnelman sarjakuvassaan. Tyyllilaji on kuitenkin saatava sopimaan osaksi tekijän omaa ilmaisua. Suora tyylin imitoiminen rajoittaa tekijäänsä ja tuottaa vain kopion alkuperäisestä tyylistä. Tyyllilajin tunnistaminen on myös hyvä tapa tekijöille harjoittaa visuaalista silmäänsä. Se pakottaa tekijän miettimään sarjakuvan rakennetta ja narratiiviin vaikuttavia tekijöitä, joita tekijä ei ehkä muuten mieti sarjakuvaa tehdessään. Itse opin muutamia uusia tapoja luoda jännitteitä sarjakuvallisin keinoin produktiota tehdessäni. En ollut ennen produktion tekoa kiinnittänyt juuri ollenkaan huomiota värien avulla tapahtuvien jännitteiden luomiseen.

Tutkielmani alussa esitin kysymyksen tyyllilajin tarpeellisuudesta nykysarjakuvan parissa. Onko tyyllilajeille tarvetta? Syntykö nykyaikana enää samanlaisia tyyllisuuntia kuin esimerkiksi *ligne claire*, joka on tunnistettava ja edelleen käytössä oleva? Nähdäkseni tyyllilajin suhteen on tapahtunut sama kuin genrelle, jossa muutos on selkeämmin nähtävillä. Genrerajat ovat hälventyneet nykysarjakuvan parissa. Teos voi kuulua moneen genreen yhtäaikaaisesti, tai olla kategorisoitumatta mihinkään tiettyyn genreen. Vaikka rajat ovatkin hälvenneet, se ei tarkoita, etteikö genrefokusoituneille teoksille olisi tilausta. Tiedyt genret ovat vakiinnuttaneet asemansa niin vankoina, että niille löytyy aina lukijakunta. Näin on esimerkiksi supersankarigenren kanssa, jonka suosio tuntuu vain kasvavan vuosi vuodelta. Näen asian niin, että tyyllilajeja ei käytetä enää niin tietoisesti kuin ennen, mutta ne eivät ole kadonneet minnekään. Tietyn tyyppiset sarjakuvat kallistuvat käyttämään tyyllilajeja hyväkseen, sillä niiden käyttämille tyyille on tänäkin päivänä kysyntää.

Jäljellä on vielä kysymys tyyllilajin synnystä. Onko siis mahdollista tuottaa tällä tavalla tietoisien prosessien avulla uusi tyyllilaji? Kysymykseen on vaikea vastata yksinkertaisesti. On mahdollista, että yksittäinen tekijä käyttää tietyn tyylin konventioita omassa työssään ja saa näin aikaiseksi samaan tyyllilajiin kuuluvan teoksen. Se ei kuitenkaan vielä tuota tai synnytä uutta tyyllilajia. Uusi tyyllilaji tarvitsee genren lailla joukon tekijöitä, joita kiinnostaa sama tyyli niin paljon, että he abstrahoivat siitä konventioita omaan ilmaisuunsa.

Tutkielmani taiteellisen ja tieteellisen osion avulla olen havainnollistanut niitä tekijöitä, jotka vaikuttavat tyyllilajiin ja siihen, millaisilla tekijöillä sellainen voidaan tuottaa. Produktiollani olen havainnollistanut, toimiiko tyyllilaji niin kuin tutkielman tieteellisessä osiossa pohdin.

6. POHDINTA

Koin tutkimukseni aikana haasteelliseksi tekijän ja tutkijan roolien yhdistämisen. Pidän itseäni pohtivana tekijänä, joka haluaa ymmärtää tekemistään ja joka miettii siten paljon tekemistään eri näkökulmista. En kuitenkaan pidä itseäni hyvänä sanallistajana tai dokumentoijana sen suhteen mitä teen. Muistiinpanojen tuottaminen tekemisen ohella oli haastavaa itselleni, sillä päästessäni tekemisen vauhtiin tuntui vauhti aina katkeavan, kun piti kirjata ylös mietteitä prosessista.

Tutkielmani on alusta pitäen ollut kallellaan enemmän taiteelliseen kuin tieteelliseen tutkimukseen. Tutkimukseni ei pyri tuottamaan objektiivista tai kvantitatiivisia tuloksia. Siltä ei voida siksi odottaa täydellistä toisinnettavuutta jonkun toisen tutkijan toimesta. Koska tutkimukseni metodi on tekemällä tutkiminen, sen osana on taiteellinen produktio, jota kukaan toinen tekijätutkija ei voisi tehdä samalla tavalla. Tutkielmani on kertaluontoinen, mutta siinä käytettyä prosessia voi toisintaa muussa samankaltaisessa tutkimuksessa.

Kun tein produktiotani, mietin jo silloin miten tutkimustani voisi kehittää tai viedä eteenpäin. Tutkimukseni tuotti nyt tulosta siitä, miten mignola-tyyliä voidaan hyödyntää omassa sarjakuvallisessa ilmaisussa. Tutkimukseni keskittyi omaan subjektiiviseen tekemiseeni ja sen analysoimiseen. Tällä tavoin en saanut kokonaisvaltaista kuvaa siitä, toimiiko tyyllilajin syntyminen kaikkien tyylien kohdalla samoin, tai toimiiko se kenen tahansa tekemänä näin.

Yhtenä vaihtoehtona siihen, miten tyyllilajia voitaisiin tutkia lisää olisi tuottaa sen ympärille esimerkiksi työpaja. Työpajassa osallistujat voisivat tehdä lyhyitä sarjakuvia, joiden tyylin pitäisi pohjautua esimerkiksi mignola-tyyliin. Tällä tavoin olisi mahdollista tutkia, tuottaisivatko eri sarjakuvantekijät tyyllilajillisesti samaan kategoriaan kuuluvia teoksia. Toinen vaihtoehto olisi käyttää esimerkiksi mignola-tyyliä sarjakuvan teossa, mutta genre olisi muu kuin kauhu. Genren muuttamisella olisi mahdollista tutkia, kuinka sidoksissa genre ja tyyllilaji ovat toisiinsa ja kuinka paljon ne vaikuttavat toistensa luokitteluun.

Vaikka tutkimukseni tulokset eivät olleet kaikenkattavia tyyllilajin suhteen, katson että olen kuitenkin tuottanut uudenlaisen tavan luokitella ja ymmärtää sarjakuvan tekoa. Olen osoittanut tutkielmassani ne tekijät, joita voidaan ottaa huomioon sarjakuvan teossa ja sen, kuinka tiettyä tyyliä voidaan hyödyntää omassa ilmaisussa. Sarjakuvaproduktioni toimii esimerkkinä siitä. Sen avulla olen voinut esitellä, miten sarjakuvan tekoa voidaan analysoida tyyllilajin avulla, sekä miten haluttuja tyylin konventioita voidaan tuoda mukaan omaan sarjakuvalliseen ilmaisuun. Toivon, että tutkielmani antaa muille sarjakuvantekijöille ja sarjakuvista kiinnostuneille uudenlaisen näkökulman analysoida sarjakuvan tyyliä ja ymmärtää siihen vaikuttavia tekijöitä paremmin.

LÄHTEET

PAINETUT LÄHTEET

ABELL, CATHARINE 2014: *Comics and Genre*. Teoksessa MESKIN, AARON & COOK, ROY (toim.), s.68-84. *Art of Comics: A Philosophical Approach*. John Wiley & Sons, Chichester.

ANTTILA, PIRKKO 2005: *Tutkiva toiminta ja ilmaisu, teos, tekeminen*. AS Pakett, Tallina.

BAETENS, JAN & FREY, HUGO 2015: *The Graphic Novel: An Introduction*. Cambridge University Press, New York.

BUKATMAN, SCOTT 2016: *Hellboy's World: Comics and Monsters on the Margins*. University of California Press, California.

HERKMAN, JUHA 1998: *Sarjakuvan kieli ja Mieli*. Vastapaino, Tampere.

KANTOKORPI, MERVI, LYYTIKÄINEN, PIRJO & VIKARI, AULI 2005: *Runousopin Perusteet*. 6. p. Yliopistopaino, Helsinki.

MAZUR, DAN & DANNER, ALEXANDER 2014: *Comics: A Global History, 1968 to the Present*. Thames & Hudson, London.

MCCLOUD, SCOTT 1993: *Understanding Comics – The Invisible Art*. Suom. Jukka Heiskanen 1994. The Good Fellows Ky, Helsinki.

MCCLOUD, SCOTT 2006: *Making comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. Harper, New York.

MIKKONEN, KAI 2017: *The Narratology of Comic Art*. Routledge, New York.

MOORE, ALAN 1997 Esipuhe teoksessa Mike, Mignola: *Hellboy: Wake the Devil*, s.7. Dark Horse Books, Kiina.

NUMMELIN, JURI 2018: *Sarjakuvan Lyhyt Historia*. Avain, Vantaa.

VACKLIN, ANDERS, ROSENVALL, JANNE & NIKKINEN, ARE 2007: *Elokuvan Runousoppia: Käsikirjoittamisen Syventävät Tiedot*. Like, Helsinki.

VAN LEEUWEN, THEO 2011: *The Language of Colour: An Introduction*. Routledge, New York.

SÄHKÖISET LÄHTEET

HÄNNINEN, VILLE 2011: *Rajaviivoja / Borderlines*. Linjamiehet. Viitattu 7.3.2020.
<http://linjamiehet.fi/blog/post/265/rajaviivoja-borderlines/>

RÖMPÖTTI, HARRI 2018. *Onko sarjakuva kirjallisuutta? Arvostetun kirjallisuuspalkinnon ehdokkaaksi valittiin piinallisen tylsä sarjakuva, jonka värit ovat valjuja, taustat viitteellisiä ja henkilöt ilmeettömiä*. Helsingin sanomat. Viitattu 7.3.2020.
<https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000005779966.html>

RÖMPÖTTI, HARRI 2019. *Aapo Kukon sarjakuvassa kaksi taiteilijaa matkustaa, ryypää ja kinastelee politiikasta*. Helsingin sanomat. Viitattu 28.11.2019.
<https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000006303920.html>

VIDEOLÄHTEET

MIGNOLA, MIKE 2018. *Conversation: Mike Mignola with Joshua Dysart*. Viitattu 26.2.2020.
<https://vimeo.com/227556762>

MIGNOLA, MIKE 2019. *Q & A with Mike Mignola*. Viitattu 26.2.2020.
<https://www.youtube.com/watch?v=tANvb86U9wU>

KUVALÄHTEET

KUKKO, AAPO 209: *Sosialisti ja nihilisti*. Arktinen Banaani, Täysikäsi Oy & Zum Teufel, Viro.

MIGNOLA, MIKE 2000: *Hellboy: The Right Hand of Doom*. Darkd Horse Books, Milwaukie.

MIGNOLA, MIKE 2003: *Hellboy: The Art of Hellboy*. Darkd Horse Books, Milwaukie.

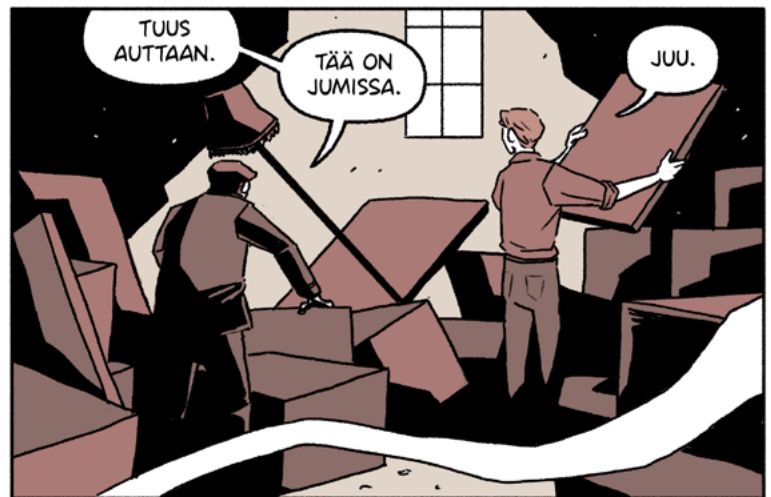
MIGNOLA, MIKE 2016: *Hellboy in Hell: The Death Card*. Darkd Horse Books, Milwaukie.

PRATT, HUGO 1985: *Corto Maltese: Tango*. Suom. Heikki Kaukoranta 1998. Jalava, Helsinki.

SPIEGELMAN, ART 2003: *Maus I & II*. WSOY, Helsinki.

LIITE:
KARTANON KUMMITUS
-SARJAKUVAPRODUKTIO







AAAAAAAAAH!!



Kartanon kummitus





ALUKSI NE OLIVAT
PIENIÄ KUMMALLISUUKSIA,
VALOT SAMMUIVAT JA OVET
SULKEUTUIVAT ITSESTÄÄN.

MITÄ VALMIIMMAKSI
SAIMME HOTELLIN
AVAJAISKUNTOON, SITÄ
SELKEÄMPIÄ TAPAUKSET
ALKOIVAT OLLA.

TAVAROITA
PUTOILI PÖYDILTÄ,
TAPETTEJA OLI
REVITTY YÖN
AIKANA JA SITÄ
RATAA...



OSA HENKILÖKUNNASTA VÄITTI
NÄHNEENSÄ HAHMON KULKEMASSA
YÖAIKAAN PIHAMAALLA VAIKEROIDEN
MENNESSÄÄN. NE PUHEET KUITATTIIN
PALTURINA JA PELOTTELUNA.

JA SITTEN TAPAHTUI SE
VÄLIKÖHTAUS TYÖMIEHILLE
PARI YÖTÄ SITTEN.



MIESTEN KERTOMAN MUKAAN TAVARAT ALKOIVAT
YHTÄKKIÄ LENNELLÄ HEITÄ KOHTI JA HE PÄÄSIVÄT
KUIIN IHMEEN KAUPALLA PAKENEMAAN ULLAKOLTA.



SEURAVANA AAMUNA HE TULIVAT ILMOITAMAAN, ETTÄ HE
OTTAVAT LOPPUTILIN. EIVÄT KUULEMMA HALUNEET TYÖSKENNELLÄ
ENÄÄ HETKEÄKÄÄN TALOSSA, JOSSA KUMMITTELEE.




TÄMÄ TILANNE ALKAA
KARATA KÄSISTÄ!

EN VOI MENETTÄÄ
TYÖVÄKEÄNI NYT, KUN
HOTELLIN AVAJAISET
OVAT NIIN LÄHELLÄ!



TILANNE
ON AKUUTIMPI
KUIN OLETIN.

TEITTE
OIKEIN, KUN
KUTSUITTE
MINUT
PAIKALLE.

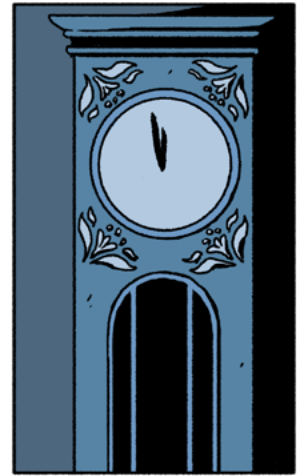


TALO ON NYT
TYHJENNETTY MUUSTA
TYÖVÄESTÄ TÄKSI ILLAKSI
JA YÖKSI NIIN KUIN
PYYSITTE.

TÄSSÄ OVAT MYÖS
KARTANON AVAIMET,
JOTKA JOHTAJA KÄSKI
ANTAA TEILLE.

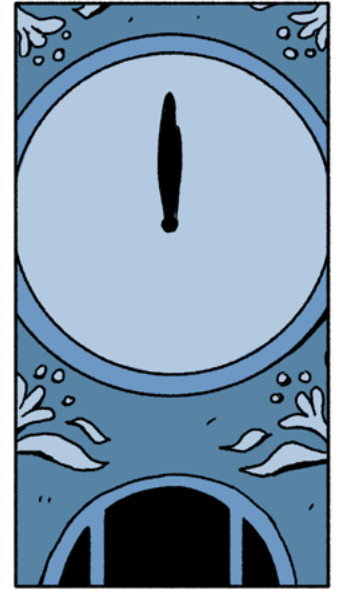
KIITOS.







NOUSKOON MAASTA MANNUN
TOUKAT, KERALLANI KEIKKUMAHAN,
KANSSANI KAMUAMAHAN, VIHAN
SUOVAT SORTAMAHAN, RIKKEHET
RIISUMAHAN, PAINAMAHAN
PAHANTEKIJÄT!



DING DING
DING



KESKIYÖ.
AAVEIDEN
HETKI.



HENKI, TIEDÄN
ETTÄ OLET TÄÄLLÄ.
NÄYTTÄYDY SINUA
KUTSUVALLE.



KUKA ESITTÄÄ
VAATIMUKSIA
TUONPUOLEISEEN?

KUOLEVAINEN,
KUINKA JULKEAT
KUTSUA MINUT
ELÄVIEN NÄHTÄVÄKSI
JA RIKKOO
TUONPUOLEISEN
RAJAT!?





OVAT SIIS
LÄHETTÄNEET
MANAAJAN!

VAPISE
LUJAVERINEN,
SILLÄ VIHANI EI
TUNNE ARMOA
TEIKÄLÄISIÄ
KOHTAAN!



EN PELKÄÄ SINUA
TAI UHKAKSIA,
TUONEN SIELU...

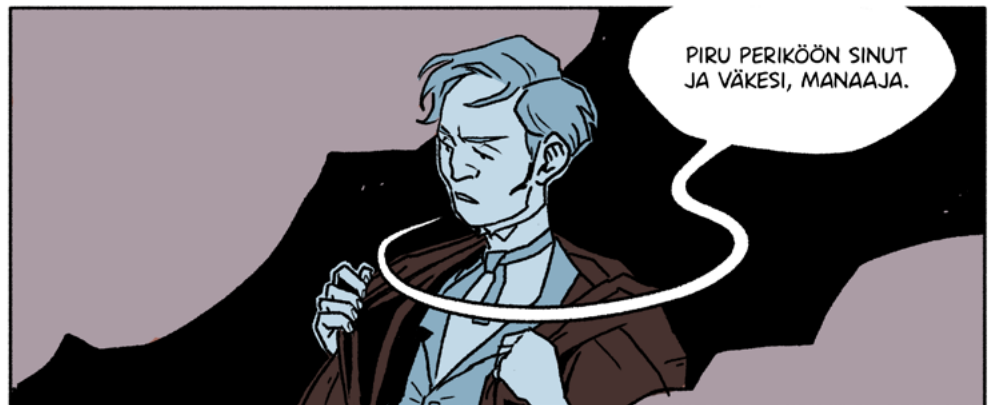


SILLÄ MINUA
SUOJELEVAT
YLEMMÄT VÄET!

SINULLA EI OLE
MAHTIA MINUUN!



KÄSKEN SINUA
TAIPUMAAN TAHTOONI
JA PALJASTAMAAN
HENKILÖLLISYYTESI
MINULLE!



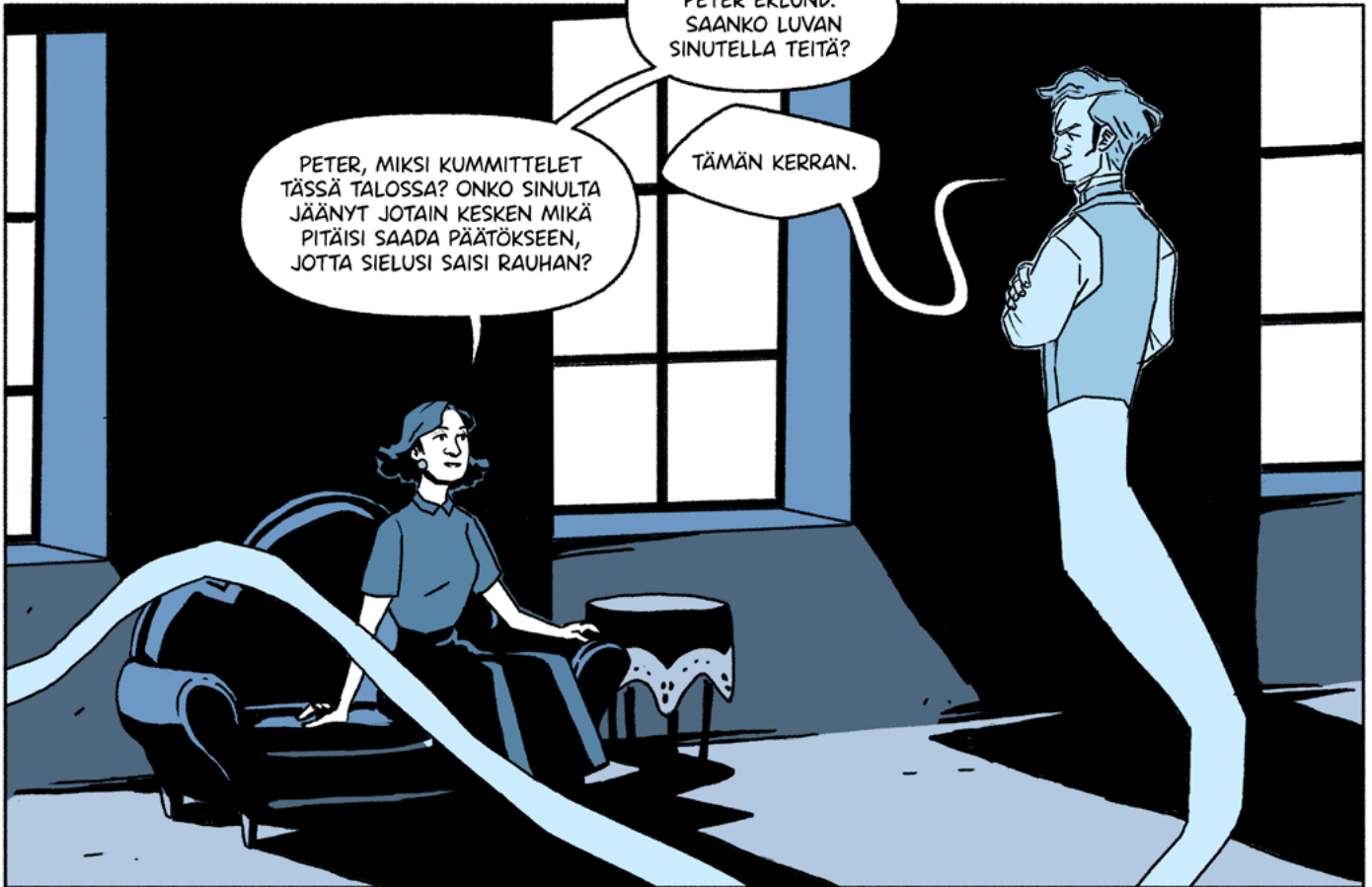
PIRU PERIKÖÖN SINUT
JA VÄKESI, MANAAJA.



NIMENNE ON SIIS
PETER EKLUND.
SAANKO LUVAN
SINUTELLA TEITÄ?

TÄMÄN KERRAN.

PETER, MIKSI KUMMITTELET
TÄSSÄ TALOSSA? ONKO SINULTA
JÄÄNYT JOTAIN KESKEN MIKÄ
PITÄISI SAADA PÄÄTÖKSEEN,
JOTTA SIELUSI SAISI RAUHAN?



ONPA TYPERÄ KYSYMYS,
EI MINULTA OLE JÄÄNYT
MITÄÄN KESKEN. OLEN
TÄÄLLÄ, JOTTA IHMISET
EIVÄT UNOHTAISI.

UNOHTAISI MITÄ?



MARTTA...



MINUA.

OLIN NUORUUDESSANI TAITEILIJJA.



MINULLA OLI SUURET UNELMAT URASTANI. MAALAUKSENI TULISIVAT MULLISTAMAAN TAIDEPIIRIT.

KUKAAN MUU EI TUNTUNUT KUITENKAAN AJATTELEVAN NIIN.



KOLLEGANI EIVÄT YMMÄRTÄNYT VISIOITANI. JOUDUIN HEIDÄN JA TAIDEYHTEISÖN EPÄSUOSIOON.

KUKAAN EI HALUNNUT OSTAA TAULUJANI. MASENNUIN JA ALOIN KÄYTTÄMÄÄN LIIKAA VÄKIJUOMIA.

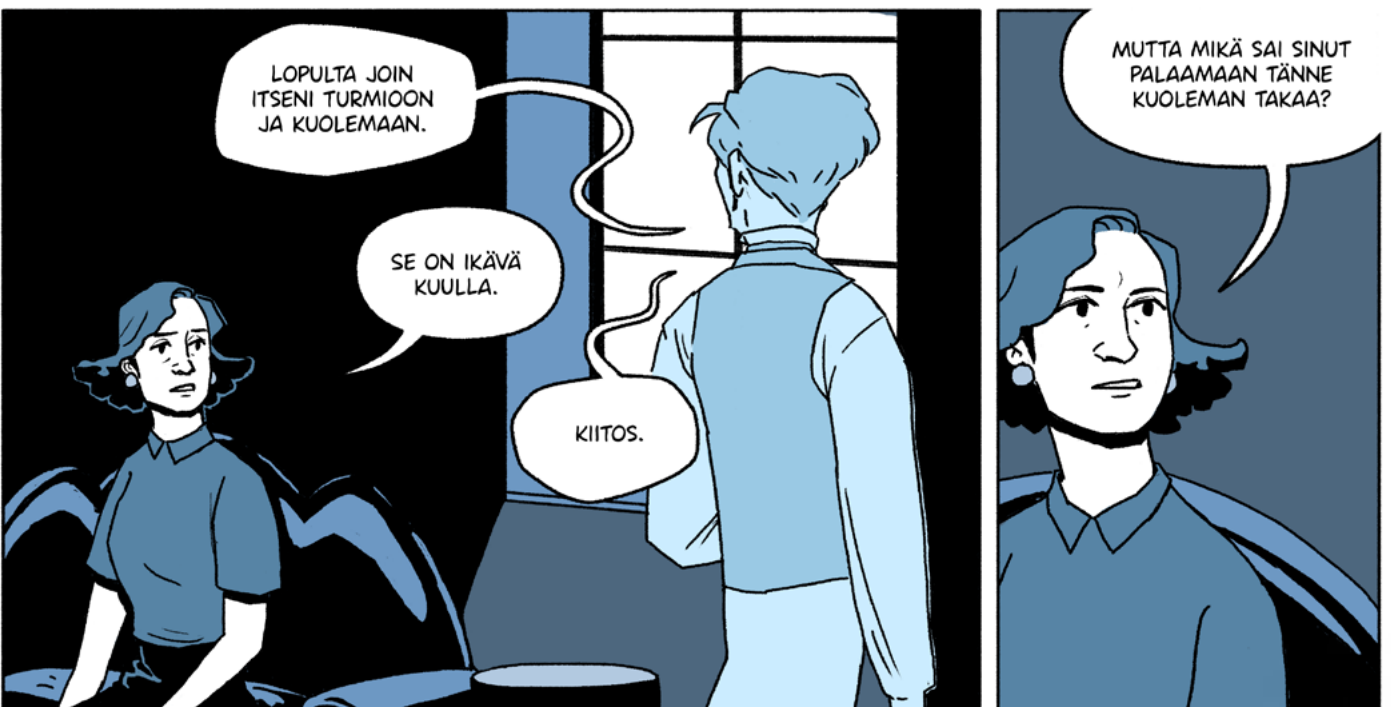


LOPULTA JOIN ITSENI TURMIOON JA KUOLEMAAN.

SE ON IKÄVÄ KUULLA.

KIITOS.

MUTTA MIKÄ SAI SINUT PALAAMAAN TÄNNE KUOLEMAN TAKAA?





EN OLE VARMA.
LUULEN, ETTÄ SIIHEN
VAIKUTTI KARTANON
MYMINEN NYKYISELLE
OMISTAJALLE.



OLIN SUKUNI VIIMEINEN, JOTEN TÄMÄ
TALO ON OLLUT PITKÄÄN TYHJILLÄÄN.

PITKÄÄN ENTISELLÄÄN.



PALATESSANI TAKAISIN
KAIKKI OLI MUUTTUNUT.

TAULUNI OLIVAT KADONNEET.
KAIKKI MIKÄ MUISTUTTI MINUSTA
OLI PYYHITY POIS.



ALOIN ETSIÄ
EPÄTOIVOISESTI
TAULUJANI YMPÄRI
KARTANOA JA SEN
MAILTA.



LOPULTA, YHTENÄ
ILTANA NÄIN, KUINKA
KAKSI MIESTÄ KANTOIVAT
NIIÄ ULLAKOLLE.



RAIVOSTUIN JA PÄÄTIN NÄYTTÄÄ HEILLE, MITÄ
SEURAA, JOS PILKAA MINUA JA TÖITÄNI.



JA TÄSSÄ
SITÄ NYT OLLAAN
MANAAJA.

SINÄ OLET
TÄÄLLÄ AJAAXESI
MINUT POIS, MUTTA
MINÄ EN SUOSTU
LÄHTEMÄÄN.

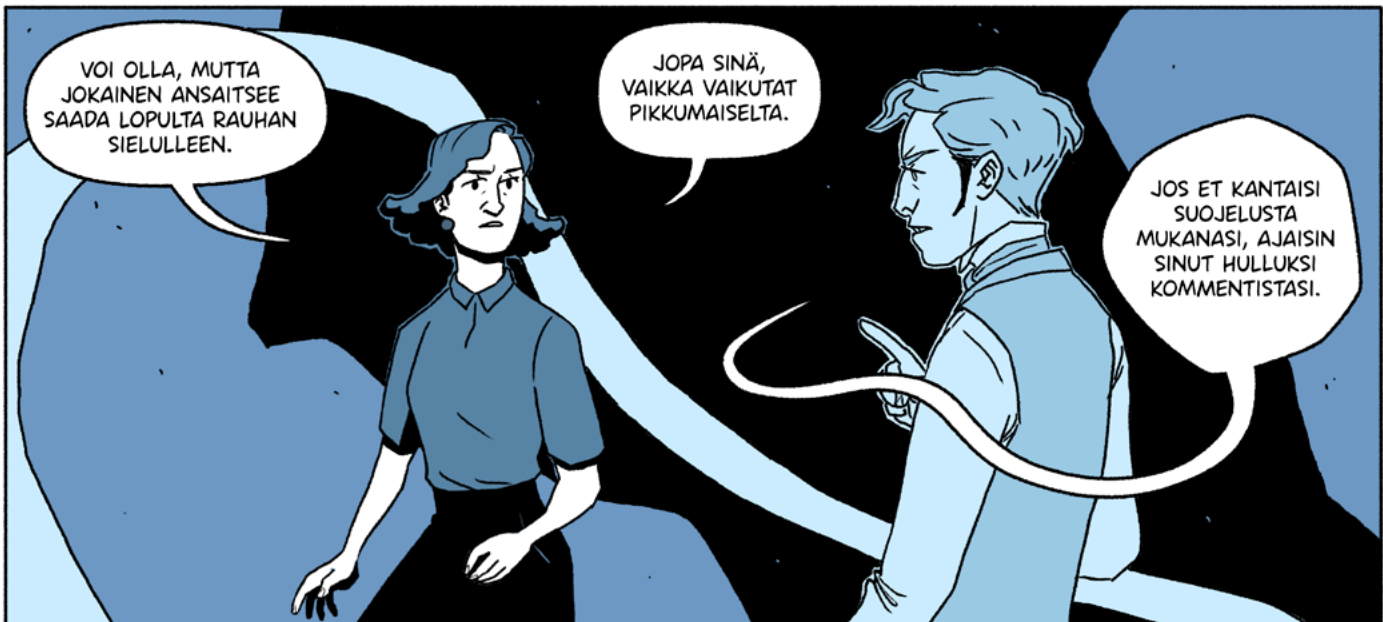


VOISIN REPIÄ SIELUSI
TÄSTÄ MAAILMASTA
VÄKIPAKOLLA, MUTTA
SELLAINEN EI KUULU
TAPOIHINI.

KUKAAN EI
ANSAITSE SELLAISTA
LOPPUA.



JOKO OLET
NAIIVI, TYHMÄ
TAI MÖLEMPIÄ.
KAIKKI SIELUT
EIVÄT OLE YHTÄ
MUKAVIA KUIN
MINÄ.



VOI OLLA, MUTTA
JOKAINEN ANSAITSEE
SAADA LOPULTA RAUHAN
SIELULLEEN.

JOPA SINÄ,
VAIKKA VAIKUTAT
PIKKUMAISelta.

JOS ET KANTAISI
SUOJELUSTA
MUKANASI, AJAISIN
SINUT HULLUKSI
KOMMENTISTASI.



TIEDÄN.

NIIN KAUAN KUN SE ON MUKANANI, MIKÄÄN VOIMA EI VOI VAHINGOITTA A MINUA.



OLEMME SIIS UMPIKUJASSA. SINÄ TAHDOT MINUN LÄHTEVÄN, MUTTA MINÄ EN SUOSTU.

EN HALUA JOUTUA IKUISEEN UNOHDUKSEEN, JOS LÄHDEN NYT.



ÄLÄ JÄTÄ.

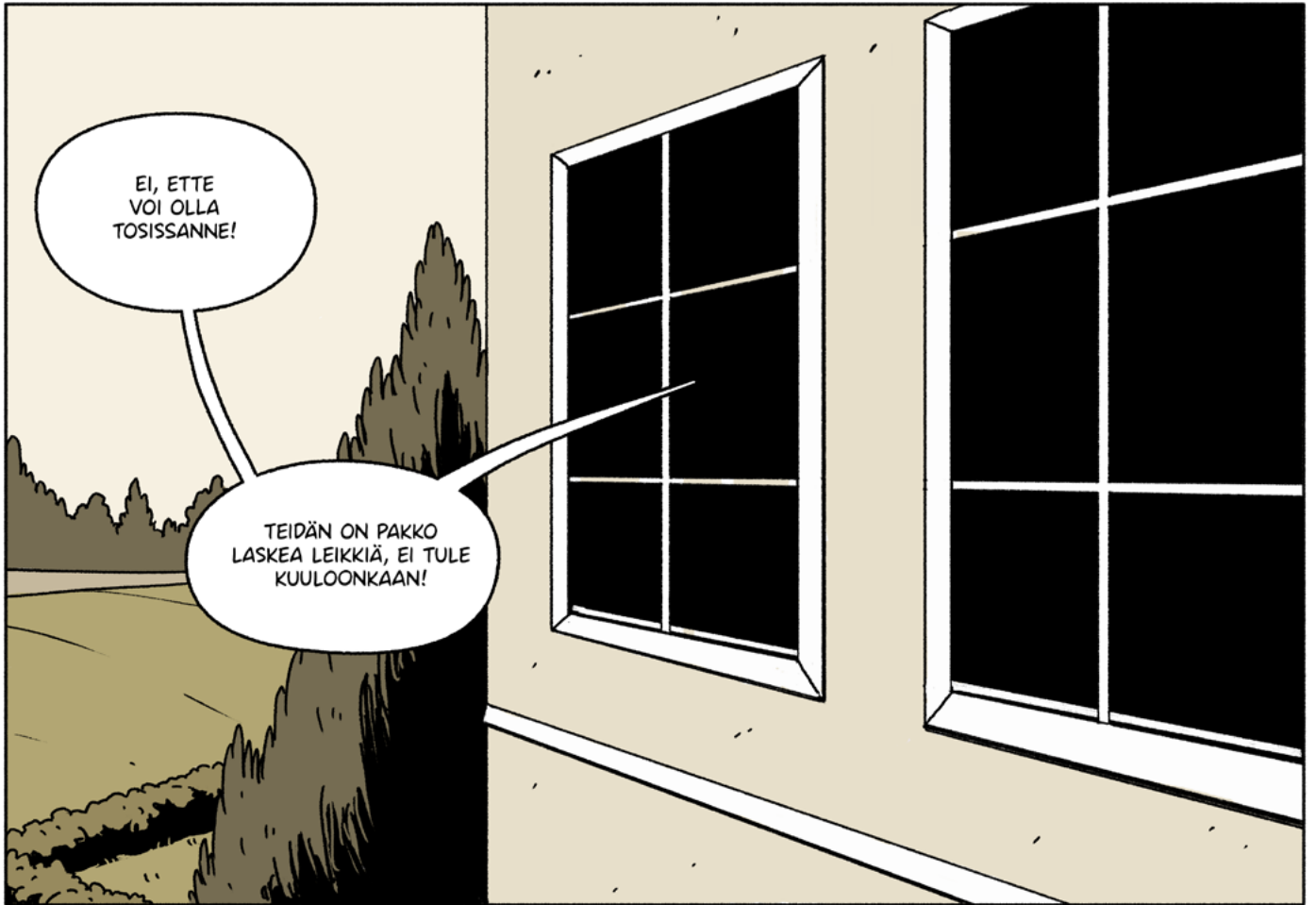


MINULLA SAATTAA OLLA RATKAISU TILANTEESEEMME,

JOS SUOSTUT KUUNTELEMAAN EHDOTUSTANI.



HYVÄ ON, MINÄ KUUNTELEN.



EI, ETTE
VOI OLLA
TOSISSANNE!

TEIDÄN ON PAKKO
LASKEA LEIKKIÄ, EI TULE
KUULOONKAAN!



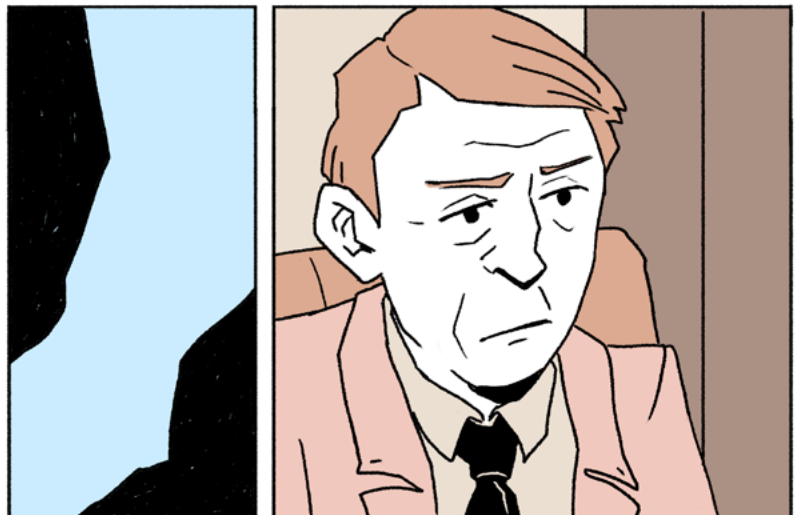
OLETTEKO TE NÄHNEET
NIITÄ TAULUJA?

NE EIVÄT SOVI HOTELLINI
TYYLIIIN. NE OVAT SYYSTÄKIN
ULLAKOLLA JA SIELLÄ NE
TULEVAT PYSYMÄÄN!



HERRA LUNDÉN,
TE PALKKASITTE MINUT
SELVITTÄMÄÄN, MITEN
TÄMÄ TILANNE SAADAAN
RATKAISTUA. TÄSSÄ
ON RATKAISUNI.

JOS HALUATTE
AAVEESTA EROON,
NIIN TE TEETTE
KUTEN OHJEISTAN.



MARTAN KÄSKYSTÄ JOHTAJA LAITATTAU ULLAKOLLE SÄILÖTYT MAALAUKSET ESILLE HOTELLIINSA. AAVEESTA EI NÄHDÄ JÄLKEÄKÄÄN ENÄÄ TÄMÄN JÄLKEEN.



TAULUT ROIKKUVAT EDELLEEN HOTELLIN SEINILLÄ.



NIITÄ EI OLE ROHJETTU SIIRTÄÄ PAIKOILTAAN.



LOPPU.

