



Kaikki
paitsi kalastus
on turhaa

Opinnäytetyö: Graafinen suunnittelu sarjakuvan tarinankerronnassa
Lahden ammattikorkeakoulu Muotoilu- ja taideinstituutti
Graafisen suunnittelun osasto
Petri Fills 2012

GRAAFINEN SUUNNITTELU SARJAKUVAN TARINANKERRONNASSA

Opinnäytetyön kirjallinen osuus
Lahden ammattikorkeakoulu Muotoilu- ja taideinstituutti
Graafisen suunnittelun osasto
Petri Fills 17.4.2012

Tiivistelmä

Opinnäytetyöni aiheena on graafisen suunnittelun keinot sarjakuvan kerronnassa. Työ koostuu sarjakuvakäsikirjoituksesta, 44 sivuisesta sarjakuvasta ja kirjoittamastani tutkielmasta, joka painottuu siihen, mitä keinoja graafisella suunnittelijalla on käytettävissä yhdistäessään kuvittajan ja käsikirjoittajan tuottamaa aineistoa. Käsittelen vain niitä keinoja jotka tuovat tarinan kerrontaan jotain lisäarvoa graafisen suunnittelijan toimesta. Kerron myös käsikirjoituksen sisältämistä intentioista mitä tulee sarjakuvani tarinaan.

Abstract

Subject of my thesis are the means of graphic design on comic books. My final work consists from a 44-page comic book, it's manuscript and this thesis work. Emphasize of this text is on the means of a graphic designer, when he combines material, which screenwriter and illustrator have brought together. I am processing the means, which brings to the story some extra value by the work of a graphic designer. I am also referring to the intentions of the manuscript, what comes to my comic books story.

avainsanat: sarjakuva, tarinankerronta, metasarjakuva

Sisällys

1. Johdatus sarjakuvaani

- 1.1. Johdanto
- 1.2 Sarjakuvani rakenne
- 1.3. Formaatti
- 1.4. Teoksen teema
- 1.5. Käsien dramaturgia

2. Tiede ja taide tarinassa

- 2.1. Intertekstuaalisuus

3. Sarjakuvan muotoiluprosessi

- 3.1. Viestintä ja sarjakuva
- 3.2. Kuvan lukusuunta
- 3.3. Tumma / vaalea tasapaino
- 3.4. Metasarjakuva
- 3.5. Ruutujen reunat ja koko kerronnan elementteinä
- 3.6. Kuva-aiheen rajaus
- 3.7. Puhekuplat
- 3.8. Ajatuskuplat ovat passé
- 3.9. Vauhtiviivat

4. Näyttämötaide ja sarjakuva

5. Loppusanat

Liitteet: Kaikki paitsi kalastus on turhaa

1. JOHDATUS SARJAKUVAANI

1.1 Johdanto

Opinnäytetyöni kirjallisessa osuudessa kuvailen työni prosessia lukemani aineiston herättämien ajatusten kautta. Konkreettinen piirtämistyö on myös kiinnostava aihe, mutta tämän työn tarkoitus on kertoa minun tavastani lähestyä viestin sisältöä. Työskentelymetodini graafisessa suunnittelussa on lukea välittämäni viestin sisältöä sivuavaa kirjallisuutta, joka harvoin kuitenkaan liittyy suoranaisesti graafiseen suunnitteluun. Tämä on vuosia ollut minulle paras tapa työskennellä. Pidän laajaa yleissivistystä graafisen suunnittelijan tärkeimpänä työvälineenä.

Tämä tutkielma on suunnattu henkilöille, joilla on jonkinlaista taustatietoa sarjakuvista tai niiden tekemisestä. Siksi olen rajannut omasta tekstistäni pois sarjakuvan historiaa käsittelevän taustoituksen ja konkreettisen piirtämistyön kuvailun. Edellä mainittujen aiheiden perusteelliseen käsittelyyn tämä työ on liian pieni, eivätkä nuo aiheet ole pääasiani. Jos lukija kaipaa tietoa sarjakuvan historiasta, viittaa kollegani Saana Nyqvistin opinnäytetyössään kirjoittamaansa erinomaiseen sarjakuvan taustoituskirjaan (Nyqvist, 2011).

1.2. Sarjakuvani rakenne

Tarinani rakenteena toimii kolminäytöksinen näytelmä, joka mukaillee Aristoteleen Runousopissa esittelemää draaman rakennetta (Aristoteles 1977). Nämä kolme näytöstä ovat alku, keskikohta ja loppu. Jokaisella näytöksellä on oma määritelty funktionsa suhteessa tarinaan. Marvelille töitä tekevän sarjakuvakäsikirjoittaja Joe Edkinin mukaan ensimmäisen näytöksen pituus tulisi olla korkeintaan 25% koko tarinan pituudesta (Edkin, 2005, internet). Tuolloinkin mennään jo kipurajoilla mitä kyseisen näytöksen pituuteen tulee. Ensimmäisen näytöksen pituus omassa tarinassani on 8 sivua. Ensimmäinen näytös esittelee tarinan paikan, ajan ja henkilöt. Omassa tarinassani pyrin myös kertomaan lukijalle joitain hahmojen motivaatioita heidän tulevalle toiminnalleen, minkä on dramaturgisena koukkuna keino kannustaa lukijaa jatkamaan seuraavaan näytökseen.

Toinen näytös on 29 sivua ja siten pisin näytöksistä. Tämän näytöksen funktiona on kertoa tarinan oleellimmat asiat ensimmäisessä näytöksessä esitettyjen lähtökohtien pohjalta, ja sen tulisi loppua tarinan huipentumaan. Huipentuma ei kuitenkaan merkitse tarinan loppua, vaan jän-

nitteistä tilannetta joka puretaan viimeisessä näytöksessä. Pidän toista näytöstä painoarvoltaan tärkeimpänä. Monesti kuulee mainittavan jonkin tarinan mieleenpainuvasta lopusta ja voisi helposti luulla viimeisen näytöksen olevan tärkein, mutta sen tarkoitus on vain, kuten edellä mainitsin, sulkea toisessa näytöksessä käsitelty juoni.

Kolmas ja viimeinen näytös voikin olla hyvin lyhyt. Lopun on lyhydestä huolimatta palkittava lukija ratkaisullaan. Loppuratkaisun monitulkintaisuus ja avoimeksi jääminen ovat mielipiteitä jakavia tyylikeinoja, joita mielestäni tulisi käyttää harkitusti ja ennen kaikkea johdonmukaisesti suhteessa koko tarinaan. Lukijat rakastavat mysteerejä, mutta eivät pidä siitä että heidät saataan hämmennyksen valtaan. Ehjistä tarinan rakenteesta olen kuullut käytettävän osuvaa metaforaa paperiarkista joka asetetaan lappeelleen erillään olevien kämmenten päälle. Tällöin arkin keskikohta painuu raskaimpana alaspäin, siinä ollessa tekstin kaikkein oleellisin sisältö.

Kolminäytöksinen tarina on tuttu ja toimiva konventio erityisesti strippisarjakuvissa. Strippien formaatti on osin muotoutunut sanomalehtien tarpeisiin, mutta usein juuri kolmiruutuinen strippisarja on myös dramaturgisesti oivallinen muoto. Ensimmäinen ruutu esittelee tarinan ongelmatilanteen, toinen ruutu pohtii ratkaisua ongelmaan ja kolmas ruutu esittelee ratkaisun. Kaava toimii hyvin myös käänteisessä muodossa alkaen ratkaisun esittelystä. Rakenne on toimiva, oli sitten kyseessä Modesty Blaisen kaltainen jatkuvajuoninen strippisarja tai erillisistä lyhyistä tarinoista koostuva sarja, kuten vaikkapa Fingerpori.

1.3. Formaatti

Teoksen formaatti on 180 x 240mm ja se noudattaa 3:4 suhdelukua. Tarinan sivumäärä 44 tulee Keski-Euroopassa paljon käytetystä sarjakuva-albumin pituudesta. Tästä konventiosta esimerkkinä mainittakoon Lucky Luke -albumit. 44-sivuisen tarinan lukee mielellään yhdellä lukukerralla, mutta se on kuitenkin riittävän pitkä käsitelläkseen tarkemmin sivujuonia tai teemaa. Lucky Luken edustama formaatti on värillinen ja sivukooltaan suurempi. Päädyin kuitenkin pienempään sivukokoon koska sitä lukiessa lukija tulee myös fyysisesti lähemmäs teosta ja se luo intiimimpää lukukokemusta. Katson tämän palvelevan tarinani sisältöä ja hillittyä kuvitusta.

1.4. Teoksen teema

Teokseni *Kaikki paitsi kalastus on turhaa* ei nimestä huolimatta käsittele kalastusta. Teeman voisi kiteyttää onnellisuuden ehtoihin, joita tarinan henkilöt etsivät. Tarinassa korostuu työn ja mielekkään tekemisen suhde onnellisuuteen sekä ystävien merkitys. Nämä onnellisuuden ehdot noudattavat tietokoneohjelmoija Linus Torvaldsin esittämää onnellisuuden kaavaa $H=f^3$. Kaavan sisältö on Happiness = food x fun x friends. Food-muuttuja yhtälössä edustaa elämälle välttämätöntä ravintoa ja suojaa, friends sosiaalisia suhteita ja fun edustaa työtä eli mielekästä tekemistä. (Torvalds, 2001)

Kaavan työ-muuttujaa ei pidä ajatella samoin kuin katolisessa-, protestanttisessa- tai luterilaisessa työetiikassa. Katolisessa työetiikassa Tuomas Akvinolaisen ja Aristoteleen ajatusten mukaisesti työ nähdään välinearvona mahdollistamassa toimeentuloa ja sitä kautta hyvää elämää (Sihvola 2011, Internet). Viitataan tähän Loviisan repliikilla hänen sanoessaan sivulla 35 ”Työ on väline jolla mahdollistat ravinnon ja suojan itsellesi”. Sivulla 3 taas mainitaan protestanttinen työetiikka: ”Työ on kuitenkin välttämätön velvollisuus elämässä”. Max Weberin mukaisessa protestanttisessa työetiikassa työllä on itseisarvo ja työ näyttäytyy enemmän velvollisuuden muodossa. Tarinassa Ilkka sanoo tytöille sivulla 35 ”Olette onnellisia, kun voitte työssänne seurata kutsumustanne”. Tässä Ilkka tuo esiin luterilaisen työetiikan, jonka mukaan työ on ennen kaikkea kutsumus (Peura 2006, Internet).

Torvaldsin näkemys edustaa näistä poikkeavaa hakkereiden työetiikkaa, jota Pekka Himanen analysoi teoksessaan *Hakkerietiikka ja informaatioajan henki* (2001). Hakkerietiikkaan perustuva ajattelu näkyy hyvin käytännöllisesti Linus Torvaldsin elämäkerrassa *Just for fun* (2001). Selvennettäköön vielä, että hakkerietiikka ei liity vain tietokoneiden parissa työskentelyyn, vaan se on muotoilultaan yleinen etiikka, jota itsekin sovellan omaan työhöni graafisena suunnittelijana. Mielestäni oleellinen ero hakkerien työetiikan ja protestanttisen työetiikan välillä on se, että työ on mielekästä ja sitä arvostetaan. Arvostus peilautuu takaisin sosiaalisista suhteista lujittaen niitä. Ajatus sarjakuvani teemasta heräsi, kun luin filosofi Timo Airaksisen onnellisuus trilogia sarjasta ajatuksen kalastajan satunnaisesta vahvistumisesta (Airaksinen 2006-2008). Pidän sarjakuvani nimeä teeman kannalta kuvaavana, sillä kukin voi sijoittaa kalastus sanan tilalle jonkin itselleen tärkeänä pitämän asian.

Tarinan tapahtumat sijoittuvat kesä mökkiympäristöön, johon hahmot ovat päätyneet etsimään elämän perusasioita. Alussa pojat kuvittelevat löytävänsä ratkaisuja kysymyksiinsä elämällä

kesä mökin miellyttävässä askeesissa kuluttaen aikaansa kalastamalla. Paikan suhde tarinan teemaan paljastuu myöhemmin toissijaiseksi. Kun onnellisuutta yritetään etsiä konkreettisen arkiympäristön ulkopuolelta, sitä etsitään utopiana (kr. utopos: u – ulkopuoli, topos – paikka). Hahmojen onnellisuus tarinassa löytyykin fyysisestä paikasta riippumattomista asioista.

1.5. Käsien dramaturgia

Sarjakuvataiteilija Pauli Heikkilä on sanonut, että piirtämällä pelkästään käsiä voi saada aikaan hyvän sarjakuvan. Omassa piirtämisessään hän kiinnitti erityistä huomiota käsien piirtämiseen sillä niiden kautta voi hyvin kuvata hahmojen tuntemuksia. (Heikkilä 2009, videotallenne.) Omassa teoksessani olen minäkin pyrkinyt huolellisuuteen käsien kuvaamisessa. Aina kun on mahdollista, piirrän hahmot tekemään jotain käsillään välttääkseni tuomasta lukijan eteen sivukaupalla pelkkiä puhuvia päitä. Kuvat käsistä ovat sarjakuvassani enimmäkseen pieniä, mutta yritän piirtää ne huolellisuudella. Sivulla 14 on esimerkki lähikuvasta, jossa pelkkä käsi kuvaa hahmon tunnetilaa. Loviisan kytkiessä virtaa soittimeen tämän käsi tärisee kuvaten hahmon hermostuneisuutta soittamisen edellä. Käsien kuvaaminen näin ollen voi tuoda tarinaan erilaisen kerronnallisen keinon.

2. TIEDE JA TAIDE TARINASSA

Tyttöjen kautta esitetään tarinassa kaksi voimakasta intohimoa, Annilla matematiikka ja Loviisalla pianon soittaminen. Tieteen ja taiteen tekeminen ovat tunnetusti suuria intohimon kohteita jotka helposti täyttävät koko elämän suuruudellaan. Niin on käynyt Annin ja Loviisankin tapauksessa, kun he ovat jättäneet huomioimatta sosiaalisten suhteiden merkityksen suhteessa omaan onnellisuuteensa. Tätä kuviota vasten Amalian rooli on merkityksellinen hänen ollessa molempien tyttöjen ainut luotettava ystävä. Amalian rooli on eräänlainen tieteen ja taiteen muusa. Tähän Loviisa viittaa sivulla 27 sanoessaan: ”Minä ja Anni olisimme hukassa ilman humanisti muusaamme”. Amalian humanisti tausta tuodaankin esille vain pienenä viitteenä sivulla 13, kun Amalia kommentoi tunnetun kalastajan ja anti-humanisti Pentti Linkolan ajatuksia pelottavan vaarallisina.

2.1. Intertekstuaalisuus

Tarinassa viitataan siellä täällä muihin kirjoitettuihin teksteihin, sekä olemassa oleviin tai fiktiivisiin henkilöihin. Nämä viittaukset pidän tarkoituksellisesti irrallisina tarinan juonesta, mutta ne kertovat lukijalle tarinan teemaa. Viittauksia voi käyttää hauskoina vitseinä, kuten sivulla 19 Annin sanoessa matemaatikon työn olevan kahvin muuttamista teoreemoiksi. Anni viittaa kuuluisan matemaatikon Pal Erdösin sanontaan (Näätänen 2012, Internet). Eräänlaisena kuvallisena hauskutuksena toimivat sivun 21 kuvat jotka on piirretty mukailemaan muutamaa Suomen kultakauden maalausta jotka ovat Akseli Gallen-Kallelan Kullervon kirous, Sammon taonta, Lemminkäisen äiti ja sivulla 22 Edelfeltin Kesäpäivä saaristossa. Useimpien viittauksieni funktiona on kuitenkin avata tarinan teemaa tai kertoa jotain hahmoistani. Sivujen 16 ja 18 viittaukset pianosäveltäjä Liszt’iin ja musiikin muusaan Euterpeen kertovat Loviisan lahjakkuudesta pianotaiteilijana. Ilkan ja Annin viittaukset Sisyfoksen ja Danten helvetteihin kuvastavat heidän pelkoaan helvetistä, jossa aika on ikuista ja jokainen päivä on samanlainen.

Viestinnän kannalta kiinnostava viittaus on sivulla 40, kun Anni luonnontieteisiin orientoituneena hahmona viittaa thermodynamiikan toiseen pääsääntöön jonka mukaan entropia lisääntyy ja tästä syystä muistotkin pirstoutuvat ajan myötä. Entropian käsite tarkoittaa, että suljetussa systeemissä kaaos voi vain lisääntyä (Utu.fi 2012, internet). Tämä on asia johon voi redusoida koko viestinnän ongelmat, olipa käytetty media mikä tahansa. Käytettiinpä viestin-

nässä sanoja, kuvia tai ääntä, signaali heikkenee entropian vaikutuksesta eikä mikään viesti säily ikuisuuksiin. Hyvä viestintä kuitenkin kestää pitkään entropian hampaissa.

Kahdelle hahmolle olen miettinyt myös sukunimet vaikka niitä ei tarinassa mainitakaan. Annin sukunimi on Sklodowska, joka oli tieteen omistautuneen Marie Curien tyttönimi. Ja Amalian sukunimi on Kallas, joka tulee Eino Leinon muusalta, kirjailija Aino Kallakselta. Jos lukija ei tarinassani huomaa näitä pieniä viittauksia, se ei kuitenkaan ole pois juonen ymmärtämisestä. Teeman ja viittauksien ei tarvitse myöskään avautua heti lukijalle, vaan lukija saat-
taa oivaltaa jotain myöhemmin kuullessaan vaikka muussa yhteydessä puhuttavan Weberin tai Himasen filosofiasta.

3. SARJAKUVAN MUOTOILUPROSESSI

3.1. Viestintä ja sarjakuva

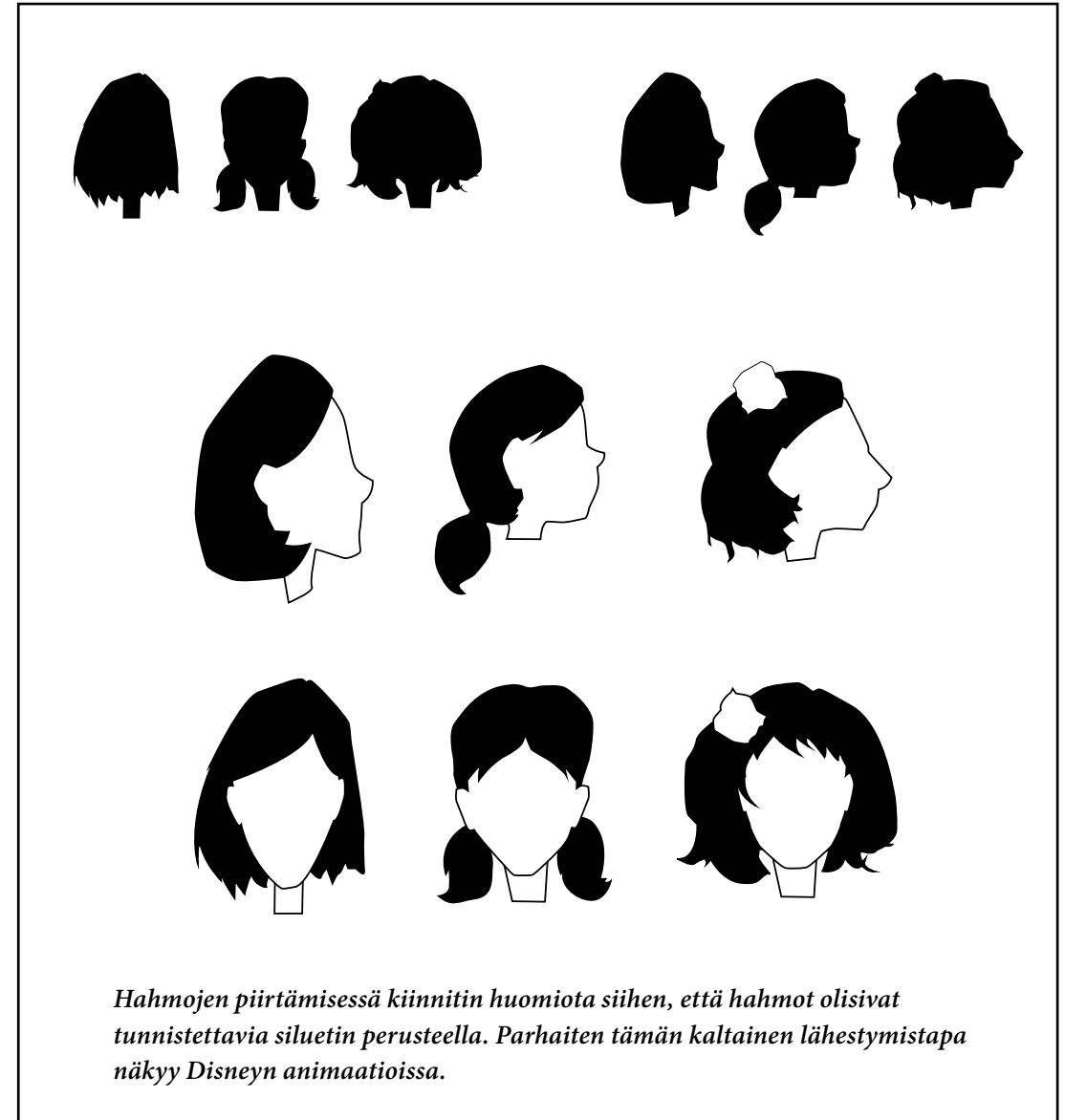
Sarjakuva on luonteeltaan tarinankerrontaa kuvilla. Tarina on viesti jonka kuva välittää lukijalleen. Tarinan kertomisessa sarjakuvat käyttävät kaunokirjallisuuden ja kuvataiteen keinoja rinnakkain. Jotta sarjakuvien kategorinen luokittelu olisi vielä vaikeampaa, mukaan tulevat myös viestinnän keinot graafisen suunnittelun muodossa. Talvella 2012 tuli YLE teemalta dokumentti sarjakuvataiteilijoista. Siinä kuuluisa sarjakuvapiirtäjä Joe Cubert sanoi että sarjakuva ei ole maalaustaidetta, kaunokirjallisuutta tai graafista suunnittelua. Se on niitä kaikkia, mutta ennen kaikkea se on tarinankerronnan taidetta.

3.2. Kuvan lukusuunta

Tekstiä luetaan länsimaisittain vasemmalta oikealle ja sama lukusuunta pätee myös kuvissa. Asia on otettava huomioon myös kuvan muotoilussa. Jos kuvassa esiintyvä hahmo liikkuu vasemmalta oikealle, länsimainen lukija mieltää hahmon olevan matkalla jonnekin, kun taas oikealta vasemmalle liikkuvan hahmon ajatellaan palaavan jostakin. Aasian maissa joissa lukusuunta on päinvastainen, täytyy ottaa huomioon edellä mainittu seikka kuvan muotoilussa. On selvää että kuvat ovat kulttuurisidonnaisia sisältöjensä puolesta ja sitä ne ovat myös muotonsa puolesta. Muoto on tietysti myös kuvan sisältöön kuuluva osa, mutta sisällöstä irrallisenakin muodolla on kulttuurisidonnaisia piirteitä, kuten edellä mainitsin lukusuuntaan viitaten.

3.3. Tumma / vaalea tasapaino

Värikuviissa keinot tunnelman, ajankohdan tai tapahtumapaikan kuvaamiseen ovat suuremmat kuin mustavalkoisessa viivapiirroksessa. Siinä missä värikuviissa voidaan luoda kerronnallisia värikontrasteja, mustavalkoisessa viivapiirroksessa samaan pyritään muuntelemalla mustan ja valkoisen määrällistä suhdetta toisiinsa. Mustan ja valkoisen rinnastuksesta hyvänä esimerkkinä mainittakoon E. Romeron piirtämät Modesty Blaise -sarjakuvat. Joskus näkee ruutujen väliin jäävien palkkien kuvattavan joissain kohden mustana tai muuten tarinassa poikkeavalla värillä. Tätä keinoa hyödynnetään kuvaamaan takautumia tai muita tarinan ajasta irrallisia tapahtumia.



Värejä käytettäessä voidaan valööriarvon lisäksi pelata vielä kylmä-lämmin-rinnastuksella. Jos kuvattava kohde on kaukana horisontissa, kuvan syvyyttä voi korostaa värittämällä kaukana olevat kohteet sinivihreällä ja lähellä oleviin lisätä punaista. Tämä voidaan kuvata myös tumma-vaalea-rinnastuksella, mutta sen yhdistäminen kylmä-lämmin-rinnastukseen lisää vaikuttavuutta. Edellä mainitun etäisyyden kuvaamisessa käytetyn efektin voi todeta myös luonnossa, kun katsoo kyllin kauas ja huomaa kohteiden olevan vaaleampia ja kohteen ominaisväriin sekoittuvan sinivihreää väriä. Ilmassa olevat alkuaineet heijastavat valoa sinisenä värinä. Mitä kauempana kohde on, sen enemmän katsojan ja kohteen väliin jää ilmassa olevaa ainetta.

Tarkoitukseni oli julkaista sarjakuvani mustavalkoisena, linjatiheydeltään melko harvalla rasterisävytyksellä mikä on helppo painaa myös huonolaatuiselle paperille, kuten vaikkapa sanomalehtipaperille. En kuitenkaan vielä tiedä mitä mieltä kustantajat ovat sävytyksestä ja mahdollisista väreistä. Pidän parhaana vaihtoehtona tarjota heille viivapiirroksiltaan valmiiseen tarinaan muutaman erilaisen vaihtoehdon sävytyksestä. Jos julkaisusopimus saadaan aikaan, voin tehdä loputkin sivut esitetyillä sävyillä. Opinnäytetyössäni esittelen millainen sävytyскеino on melko harva rasterisävytyks. Sävytyks on tehty lopulliseen muotoonsa ensimmäiseen näytöseen sekä muutamiin sivuihin joissa sävytyksen merkitys korostuu.

3.4. Metasarjakuva

Metasarjakuva on sarjakuvan tyylilaji jossa sarjakuva kommentoi itse itseään. Metasarjakuvassa hahmot voivat kirjaimellisesti hypätä ruudusta toiseen, vaikka ruutujen sisällöt sijoittuisivatkin eri aikoihin tai paikkoihin. Erityisesti koomisissa kohtauksissa metasarjakuvan keinot pääsevät oikeuksiinsa. Kun hahmot hyppivät ruutujen yli huitoen toisiaan omilla puhekuplillaan, koko aukeama korostuu itsenäisenä näytöksenä.

Edellä mainitut keinot ovat kuvakerronnassa voimakkaita elementtejä. Niiden käyttö tulisikin olla harkittua ja järjestelmällistä läpi koko tarinan. Metaefektin käytössä suurin vaara on, että se tarkoituksettomasti etäännyttää lukijaa tarinan maailmasta. Jos tavoitteena on tehdä tarinan kuvakerronnasta yhtenäistä kautta linjan, suhde meta-sarjakuvaan kerronnassa tulee olla selvä ensimmäiseltä sivulta saakka. Tavoitteenani onkin käyttää metasarjakuvan keinoja hillitysti koko tarinan ajan. Tästä esimerkkinä mainittakoon sellainen, että mikäli hahmot puhuvat toistensa päälle, päällimmäinen puhekupla peittää osan alla olevasta. Tällä tavoin voidaan lukijalle viestittää, että hänkään ei ”kuule” kaikkea äänien hälinässä.

Metasarjakuvaa voi myös käyttää eräänlaisena johdantona tarinaan. Sarjakuvassa on on olemassa englannin kielinen termi ”splash page” (Eisner 1987), jolla tarkoitetaan tarinan ensimmäistä sivua silloin kun sivu on piirretty eräänlaiseksi johdannoksi tarinaan. Sanasta ei ole vakiintunutta suomennosta ja tulen viittaamaan siihen sanalla johdantosivu. Amerikkalaiset piirtäjät koostavat johdantosivun usein piirtämällä siihen kokonaisia sivuja tulossa olevasta tarinasta ja johdantosivusta muodostuu tällöin metasivu. Lukijalle voidaan näin luoda odotuksia siitä mitä on tulossa. Johdantosivun voi muotoilla myös käyttämällä yksittäisiä kuvia sieltä täältä tarinaa. Sivun graafisen suunnittelun kannalta jälkimmäinen tapa on mielekkäämpi. Silloin johdantosivu voi kuitenkin liiaksi muistuttaa varsinaisen tarinan sivuja ja lukijalle on tehtävä selväksi, että tarina alkaa vasta johdantosivun jälkeen. Toimivin tapa on mielestäni siirtää tittelisivu johdantosivun perään tai muotoilla tittelisivu osaksi johdantosivua.

3.5. Ruutujen reunat ja koko kerronnan elementteinä

Lähtökohtaisesti kuvan voi esittää laatikkoon rajattuna tai kokonaan ilman kehyksinä toimivia rajoja. Molemmat keinot ovat yleisesti käytössä. Kun käytetään laatikoituja kuvia, taittopohjan suunnittelu tulee selvästi näkyviin. Jotta taiton vaikutelma olisi yhtenäinen, ruutujen tulisi muodostaa jatkuvia linjoja aukeaman poikki niin pysty- kuin vaakasuunnassakin. Sarjakuvassa näkee joskus asian ratkaistun täsmälleen saman kokoisina ruutuina. Ratkaisu toimiikin lyhyissä sanomalehtistripeissä, mutta pidemmässä albumissa visuaalinen rytmi jää vaille kokokontrastia. Ratkaisin ruutujakoni käyttämällä 9 ruutuista peruspohjaa josta tarpeen mukaan yhdistelen tai jaan ruutuja taiton yhtenäisyyden kärsimättä. Elokuvaohjaaja Klaus Härö on sanonut laajan yleiskuvan kertovan paljon hahmojen esille panon kautta, miten henkilö tulee kuvaan ja miten henkilö on kuvassa (YLE-radio 1, 2011). Yleiskuva kertoo tilanteen luonteen. Lähikuva kertoo vielä lisää tarkentaen näkökulmaa tilanteeseen. Se kertoo yksityiskohdista joita ei yleiskuvassa näy. Lähikuva voi kertoa miten joku henkilö piilottelee jotain muilta.

Helposti voisi ajatella, että suurin kuva sivulla on tarinan sisällön kannalta merkittävin tapahtuma. Suurin kuva voi olla vaikka kynttilän sytyttämistä kuvaava, tarinan kannalta vähäpätöinen asia, mutta tärkeä yleistunnelman viestittäjä. Edellä mainittu kuvakoon rytmitys on yksi mahdollinen tehokeino tarinan kerronnassa. Myös kuvan rajausta on viesti. Jos kuvassa ei ole rajaavia reunoja, se antaa vaikutelman avarasta tilasta. Reunojen pois jättäminen on käyttökelpoinen tapa vaikkapa kuvattaessa siirtymää sisätiloista ulkotiloihin. Myös ruudun muoto on hyvä keino viestittää. Paljon käytetty esimerkki on avaimenreiän muotoinen ruutu, joka tuo

mukaan viestin salatusta katseesta. Joskus näkee hahmon piirretyn osittain kuvan reunojen yli. Tällä voidaan tehostaa vaikkapa lukijaa kohti ryntäävän hahmon voimakasta liikettä, jota edes ruudun reunat eivät voi pidätellä. Muodon käytön mahdollisuuksissa vain mielikuviutus on rajana, kuten vaikka rikkinäinen ikkuna, repeytynyt paperi, kiikaritähntäin, reunoistaan veren lailla valuva ruutu tai pilvi. Mahdollisuuksia on suuri määrä ja jokainen antaa kuvaan oman näkökulmansa. Siinä missä meta-efektit voivat etäännyttää lukijaa, kuvien rajauksella katsoja saadaan tavallaan osallistumaan kuvaan omalla katseellaan, antamalla viittauksia lukijasubjektin sijaintiin.

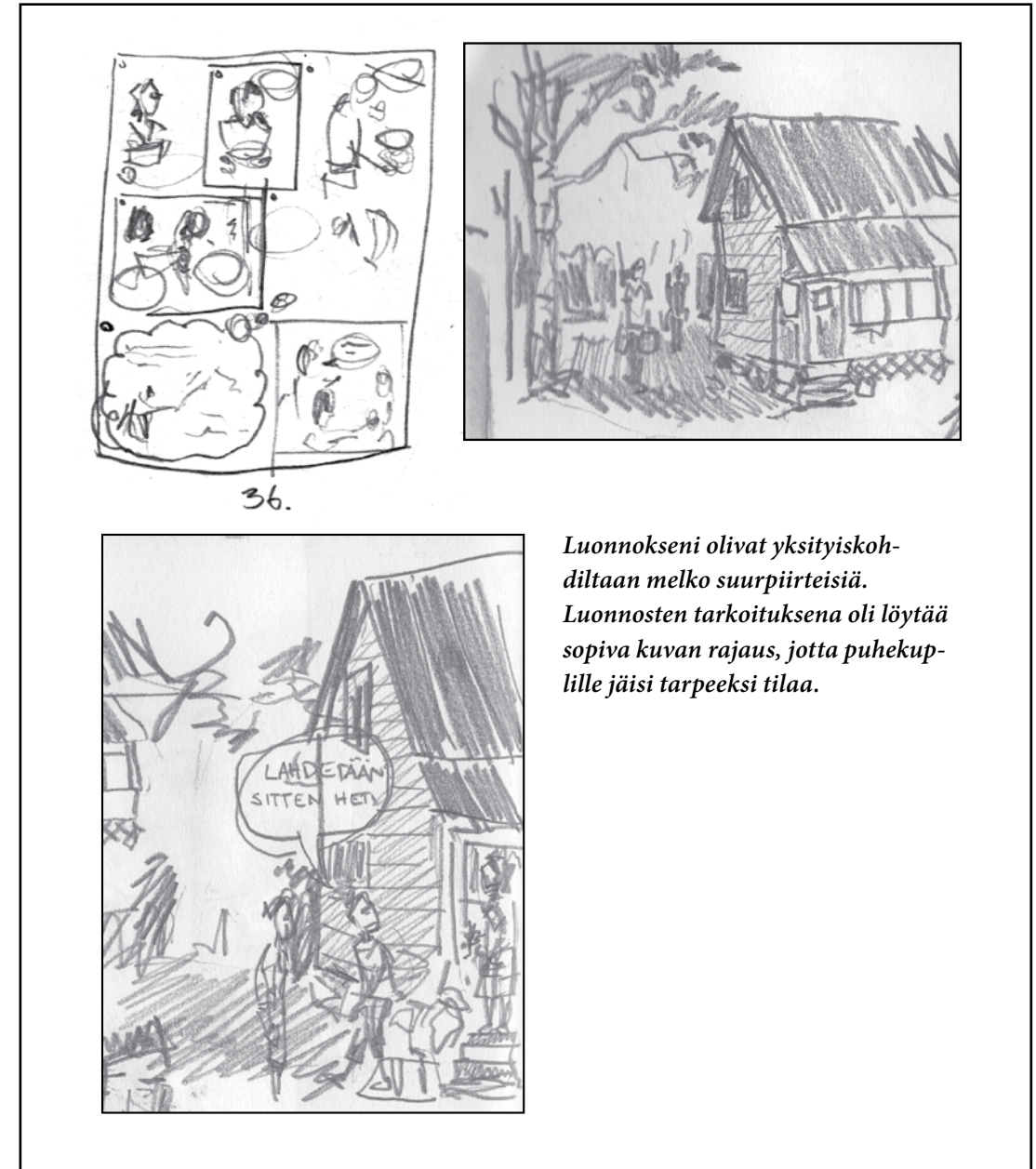
3.6. Kuva-aiheen rajausta

Kuvakerronnassani oli pitkään ongelmana, että piirsin mielestäni liikaa puhuvia päitä. Kerroin ongelmasta minua ohjanneelle Pekka Niskaselle, joka graafisena suunnittelijana ja elokuvaohjaajana osasi neuvoa asiassa. Pekka kertoi millä tavalla leikkausta voi käyttää elokuvan kerronnassa ja se sai minut ymmärtämään että lukijalle ei tarvitse aina näyttää mistä puhekupla tulee. Työni loppuvaiheessa rohkaistuinkin rajaamaan kuvia joissa hahmon pää ei näy. Puhuessamme edellä mainitusta puhekuplien suuntauksen ongelmasta, Pekka toi esiin ajatuksen, jonka mukaan ruudun ulkopuolelta ilmestyvä puhekupla voisi vertautua elokuvan voice over -efektiin, joka on eräänlainen kertojan ääni. Tätäkin keinoa päätin käyttää parissa ruudussa. Elokuvan keinot ovatkin hyvin sovellettavissa sarjakuvaan.

3.7. Puhekuplat

Haluttaessa selkeästi kertoa kuka tarinassa puhuu, käytetään puhekuplia jotka osoittavat puhujaa kohti. Puhekuplien lukeminen vaatii jokin verran totuttelua. Jotkut pitävät kuplia kiusallisena, kun eivät tiedä lukisiko ensin kuplat ja katsoisi kuvan vasta sen jälkeen. Mitään oikeaa tapaa lukemiseen ei ole. Suositeltavinta on kuitenkin lukea kuvaa ja tekstiä vuorotellen, peräkkäin. Järjestyksen ohjenuorana käytetään kulttuurista lukusuuntaa. (Gravett 2007, 11.) Painetun kuvan merkittävä etu suhteessa elokuvaan on se, että voi helposti palata tutkimaan aikaisempaa kuvaa, ja se on jopa suotavaa.

Puhekuplan muodolla voi viestiin tuoda lisäelementin samalla tavoin kuin kuvaa rajaavissa ruuduissa. Tyypillisin keino on tehdä teräväreunainen kupla, joka kertoo kovasta äänestä. Aaltoileva reuna voi kertoa pelokkuudesta tai epävarmuudesta. Myös tekstissä käytetty kirjain-



Luonnokseni olivat yksityiskohdiltaan melko suurpiirteisiä. Luonnosten tarkoituksena oli löytää sopiva kuvan rajausta, jotta puhekuplille jäisi tarpeeksi tilaa.

muoto on hyvin tehokas tapa ilmaista puheen eri sävyjä. Eri hahmoilla voi jopa käyttää järjestelmällisesti eri kirjainleikkausta repliikeissä, jolloin kirjaimen muodon voi ajatella olevan hahmon puhetapa. Tämä auttaa lukijaa luomaan itselleen kuvaa hahmon persoonasta. Käytän sarjakuvassani koneella ladottua tekstiä koska aikomukseni on hankkia tarinasta ranskan-kielinen käänös, koska ranska on sarjakuvissa yksi maailman merkittävimpiä kielialueita. Uutta käsin tekstausta ei silloin käänökseen tarvitse tehdä. Sarjakuvatekstausta mukailevissa fonteissa on usein se ongelma että ä, ö ja å merkit puuttuvat. Löysin kuitenkin tekstimassan tummuudelta piirrostyylisiin sopivan leikkauksen A.C.M.E Secred Agent. Ääniefektit tekstaan kuitenkin käsin jotta niihin tulisi voimakkaammin kuvan tuntua.

Jotkut piirtäjät käyttävät sääntöä jonka mukaan sivun pinta-alasta ei saisi olla puhekuplan peitossa kuin korkeintaan 1/3. Tämä on kuitenkin visuaalisesti hurjan suuri määrä, varsinkin jos teksti kuplissa on pientä ja tasaisesti koneella ladottua. Asia on kuitenkin toinen jos kuplan koko itsessään on viesti. Valtavan suuri tyhjä kupla kertoo hahmon hämmennyksestä ja hahmon hiljaisuus on repliikki itsessään. Jos teksti taas on ladottu pienellä pistekoolla suhteessa puhekuplan kokoon, hahmon voi ajatella puhuvan hiljaisella äänellä. Mitä repliikkien määrään tulee sarjakuvissa, voidaan soveltaa muotoilussa käytettävää sanontaa ”less is more”. Hyvässä muotoilussa pyritään saamaan minimi materiaalilla aikaan maksimi vahvuus. Sama pätee myös kuvan muotoilussa. Käytetään vähän elementtejä ja mennään suoraan kohti kokemusta.

3.8. Ajatuskuplat ovat passé

Kirjailijana tunnettu Stephen King on toiminut käsikirjoittajana sarjakuvassa American vampire. King on kirjoittanut myös albumin esipuheen jossa hän mainitsee, että sarjakuvaa käsikirjoittaessaan hänelle tuli uutena tietona, että sarjakuvissa usein käytetyt ajatuskuplat eivät ole enää muodikkaita. Ajatuskupla sarjakuvissa esitetään piirtämällä yksi tai kaksi pientä ympyrää tekstikuplan ja henkilön välille. Tämän tarkoituksena on viestiä lukijalle, että kukaan muun kuin sarjakuvan henkilö itse ja lukija eivät näe repliikin sisältöä. Ajatuskuplan idea on sinällään hyvä ja joissain tilanteissa toimivakin, mutta uskon hyvän käsikirjoittajan kertovan tarpeeksi hahmojen ajatuksia puhekuplarepliikkien rivien välissä. Ajatuskuplien käyttö myös aliarvioi itse kuvan kerrontavoimaa mitä tulee hahmon ajatuksiin.

Arvostettu elokuvaohjaaja Klaus Härö on sanonut, että hän haluaa elokuvissaan yksityiskohdilla kertoa katsojalle sitä mikä jätetään sanomatta. Yksityiskohtien tarkoitus ei ole koristaa vaan koristelu on riisuttava pois, kun mennään suoraan kohti aitoa kokemusta. Ymmärrän

Härön ajatuksen siten, että hän pyrkii kohti viestinnän aksioomaa sanomalla vain oleellisen. Saman ajatuksen mielestäni on eri tavoin muotoillut Jari Tervo. Esimerkkinä hän kertoi mietineensä lausetta ”Ulkona pyrytti sankasti lunta.” Se tuntui hänen mielestään kummalliselta ja analysoidessaan lausetta hän ymmärsi että ulkona sana oli turha, sillä eihän sisällä voi pyryttää. Jokin lauseessa oli silti pielessä. Hän poisti vielä sanan lunta, koska mitä muuta voisi pyryttää kuin lunta. Tervo tarkisti vielä sanakirjasta pyryttää sanan merkityksen: sankka lumisade. Koko lause oli tiivistettävissä sanomalla: ”Pyrytti.” Tämä on oivallinen esimerkki siitä, mihin viestinnässä tulisi pyrkiä.

Äskeinen esimerkki on suoraan sovellettavissa kuvalliseen viestintään, ja sen soveltaminen tulee ehkä parhaiten esiin logoissa. Applen merkissä tiedonpuun haukattu omena tai Nike:n merkissä kreikkalaisen mytologian voiton jumalattaren siipi kertovat kaiken sanottavan kuvallisesti mitä yksinkertaisimmassa muodossa. Sarjakuvani kerronnassa luotan vakaasti siihen, että hahmot sanovat vain oleellisen ja kuva huolehtii kyllä lopusta.

3.9. Vauhtiviivat

Vauhtiviivat ovat erityisesti sarjakuvissa hyödynnetty efekti, joka perustuu silmän jälkikuvaan, antaen vaikutelman liikkeestä. Vauhtiviivoilla voi esittää jonkin ruudussa olevan objektin liikettä, mutta efektillä voi myös vetää lukijaa lähemmäs tarinan maailmaa käyttämällä vauhdin kuvausta subjektiivisesti. Tämä tarkoittaa sitä, että viivat piirretään ruudun reunoista kohti yhtä kuvassa olevaa pakopistettä. Efekti perustuu myös ihmisen fysiologiaan. Kun autolla ajaa kylilin nopeasti, ihmisen näkökenttä alkaa merkittävästi kaventua muistuttaen tunnelia. Lukijaa voi etäännyttää tarinasta meta-efekteillä ja vetää hänet yllättäen lähelle tarinaa subjektiivisen liikkeen kaltaisilla keinoilla. Toimintasarjakuvissa vauhtiviivoja näkee käytettävän paikoin hyvinkin ekspressiivisesti. Oman tarinani sisältöä tukee mielestäni hillitty ja jollain tavoin ehkä hiljainenkin kerronta. Tämän johdosta vauhtiviivojen käyttö on teoksessani hillittyä.

4. NÄYTTÄMÖTAIDE JA SARJAKUVA

Sarjakuvani käsikirjoitus on tehty näytelmämuotoon mikä osoittautui hyväksi keinoksi, sillä tutustuessani näytelmäkirjallisuuteen löysin erään keinon, jota käytetään modernissa näyttämötaiteessa. Tulenkin tässä rinnastamaan näyttämötaidetta ja sarjakuvaa tavalla, johon en ole vielä törmännyt.

Filosofi ja taidekriitikko Dennis Diderot lanseerasi teatteritaiteeseen käsitteen neljäs seinä. Se tarkoittaa että teatteriesitys tapahtuu kolmen fyysisen seinän sisällä, jotka lavasteet tai niiden puuttuminen muodostaa. Neljäs seinä on näkymätön ja se erottaa näyttelijät yleisöstä. Seinän idea on, että se on yhdensuuntainen mikä tarkoittaa sitä että näyttelijät eivät ole tietoisia yleisöstä, mutta yleisö voi seurata näyttelijöitä. Venäläisen teoreetikon Konstantin Stanislavskin teatterityössä oli tärkeää, että näyttelijöiden oli pidettävä ylhäällä tuota neljättä seinää. Tämän vuoksi näyttelijät eivät voi pitää itsenäisiä monologeja, koska se osoittaisi heidän olevan tietoisia yleisöstään. Yleisö pidetään tällä tavoin koko ajan lähellä esityksen maailmaa. Neljännen seinän ajatusta voi dramaturgiassa käyttää myös toisella tavalla. Kirjailija Bertolt Brecht pyrki omissa näytelmissään etäännyttämään yleisönsä rikkomalla tuon seinän. Hänen näytelmissään yleisö saattoi jopa ohjata esitystä. (Andersson 2010, 180)

Näen tämän näyttämötaiteesta tutun teorian olevan suoraan hyödynnettävissä sarjakuvan kerronnassa. Metaefektien teho sarjakuvassa näyttääkin perustuvan juuri tuon kuvitteellisen seinän rikkomiseen. Edellä kuvailemani metaefektit ovat enimmäkseen graafista suunnittelua ja silloin graafinen suunnittelija toimii sarjakuvanäytelmän dramaturgina. Olen ottanut etäännyttämisen huomioon jo käsikirjoituksessa, kun Stephen King'in tavoin välttelin ajatuskuplien kirjoittamista. Kuten sanottua, näen ajatuskuplat eräänlaisina lukijaa etäännyttävinä monologeina jotka ovat kuitenkin paikoitellen varsin hyödyllisiä kerronnan keinoja.

5. LOPPUSANAT

Tässä työssä tavoitteenani oli kertoa miten käsikirjoituksen sisältämät ajatukset on välitettävissä lukijalle ja mitä graafinen suunnittelija voi sen eteen tehdä. Tärkeintä ei ole se miten kerrotaan vaan se mitä kerrotaan. Tässä kirjallisessa työssä pidän tärkeimpänä ajatuksena selvitystäni metaefektien toimintaperiaatteesta verraten sitä Dennis Diderotin ajatuksiin näyttämötaiteesta. Tutkielmassani ei kerrota kuvausta sarjakuvan teknisistä työvaiheista mitä tulee kuvan konkreettiseen valmistamiseen, sillä siitä on saatavilla paljon hyvää kirjallisuutta. En kuitenkaan suhtaudu teknisen prosessin kuvaamiseen triviaalina asiana. Viestinnän ammattitaito piileekin siinä, että viestin viejän on itse ymmärrettävä välittämänsä viesti.

LÄHTEET:

Painamattomat lähteet:

Utu.fi. Entropia ja termodynamiikan toinen pääsääntö.

URL:<http://www.astro.utu.fi/zubi/phys/entropy.htm>. Luettu 7.4.2012.

Edkin, Joe, 2005. Writing for Comic Books.

URL: http://mysite.verizon.net/joe_edkin/index.html Luettu 15.3.2011

Heikkilä, Pauli, 2009. Viimeinen ruutu. Videotallenne, Karlik films.

Näätänen, Marjatta. Pál Erdős 1913-1996.

URL: <http://solmu.math.helsinki.fi/1996/1/node2.html>.

Luettu 20.10.2012

Peura, Simo, 2006. Luterilainen työmoraali ja protestanttisen etiikan haamu.

URL: <http://www.lapuanhiippakunta.fi/files/docs/>. Luettu 17.3.2011

Sihvola, Juha, 2011. Suuntaviivoja: Satavuotta protestanttista etiikkaa.

URL: <http://pro.tsv.fi/haik/haik305/paakirjoitus.pdf> Luettu 17.03.2011

YLE radio 1, 2011. Klaus Härön haastattelu.

Painetut lähteet:

Airaksinen, Timo. Onnellisuus trilogia – Onnellisuuden opas 2006; Elämänhallinnan haaste 2007; Hulluuden houkutus 2008. Juva: WS Bookwell.

Andersson, Daniel; Lord, Maria; Macaroon, Michael; Peel, Clare & Subbs, Tara, 2010.

Kirjallisuus kautta aikojen, antiikista nykyaikaan (suom. Mirja Muurinen). Potsdam: H.F.

Ullmann publishing.

Aristoteles, (suom. Saarikoski Pentti) 1977. Runousoppi. Helsinki: Otava.

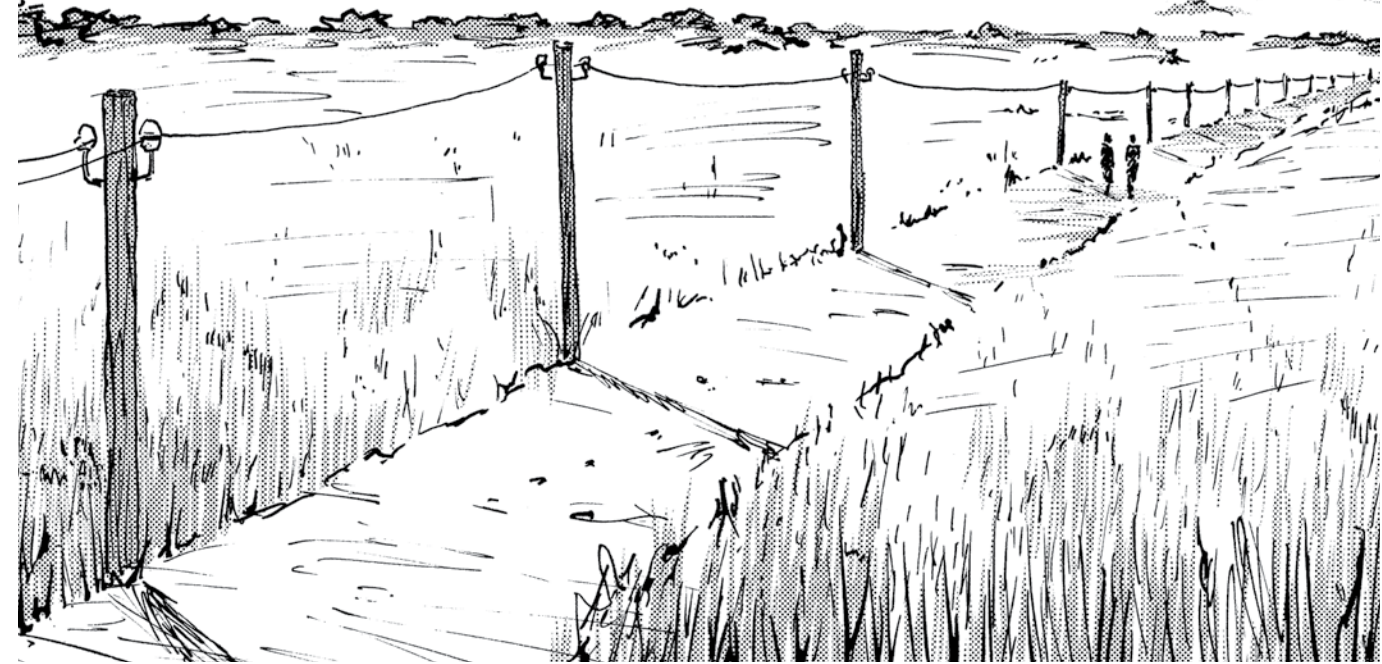
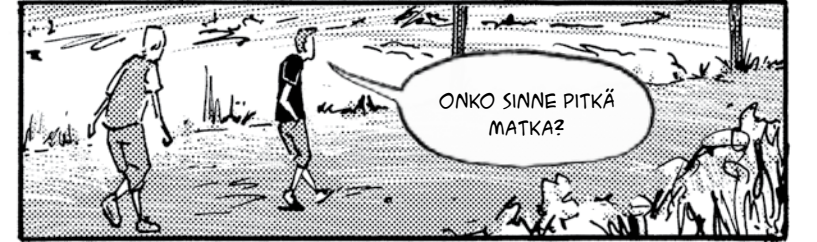
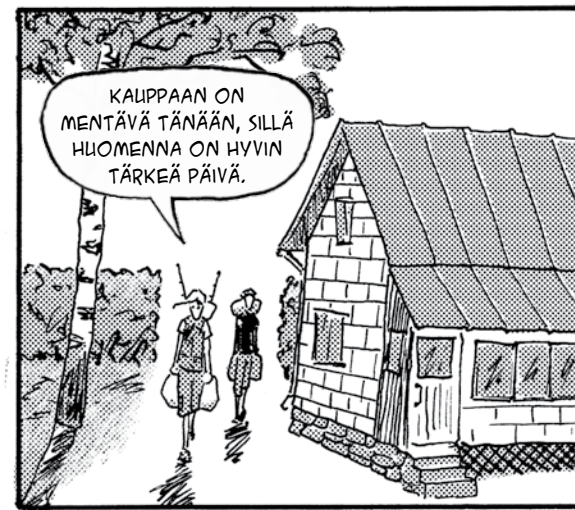
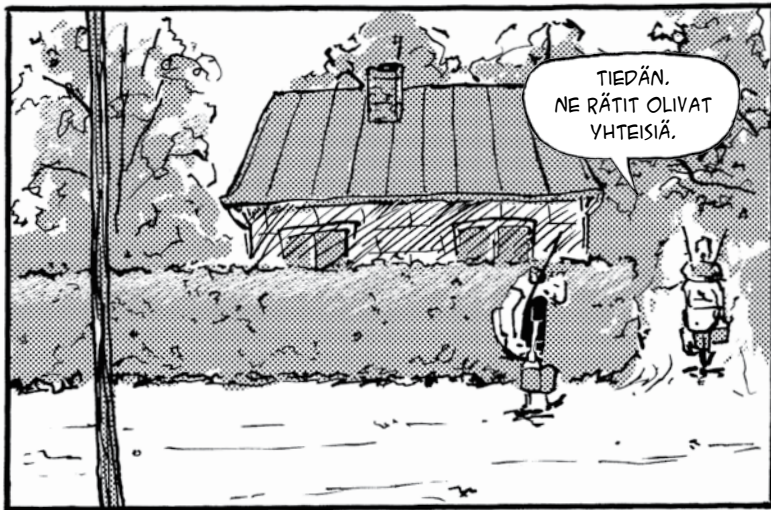
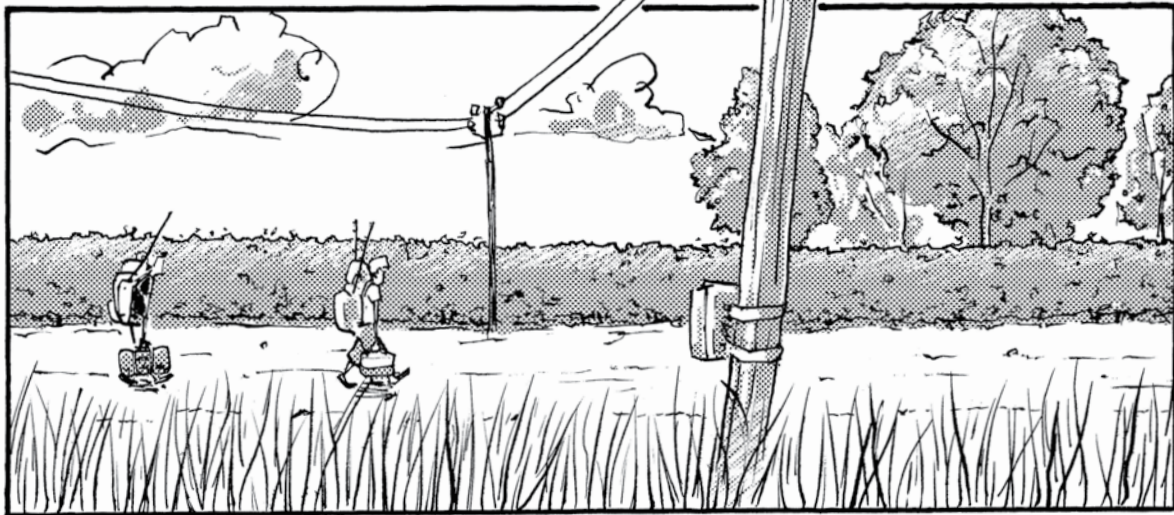
Gravett, Paul, 2007. Sarjakuvaromaani, ja miten se voi muuttaa elämäsi. Helsinki: Otava.

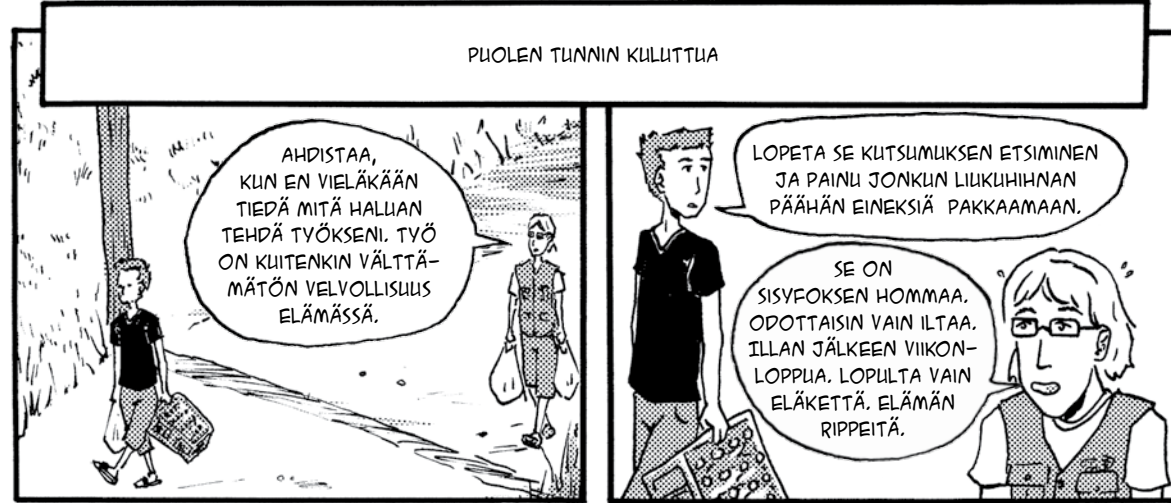
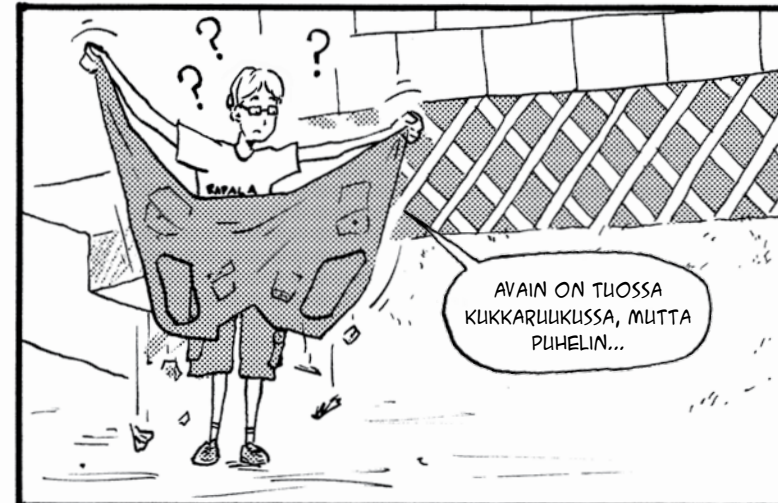
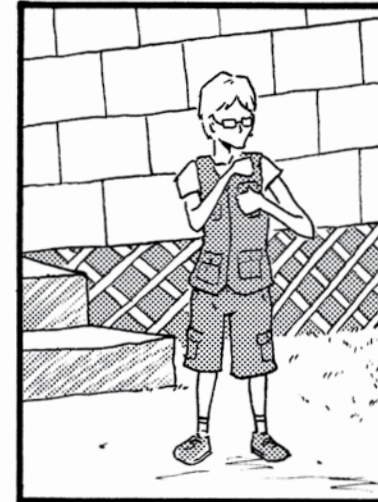
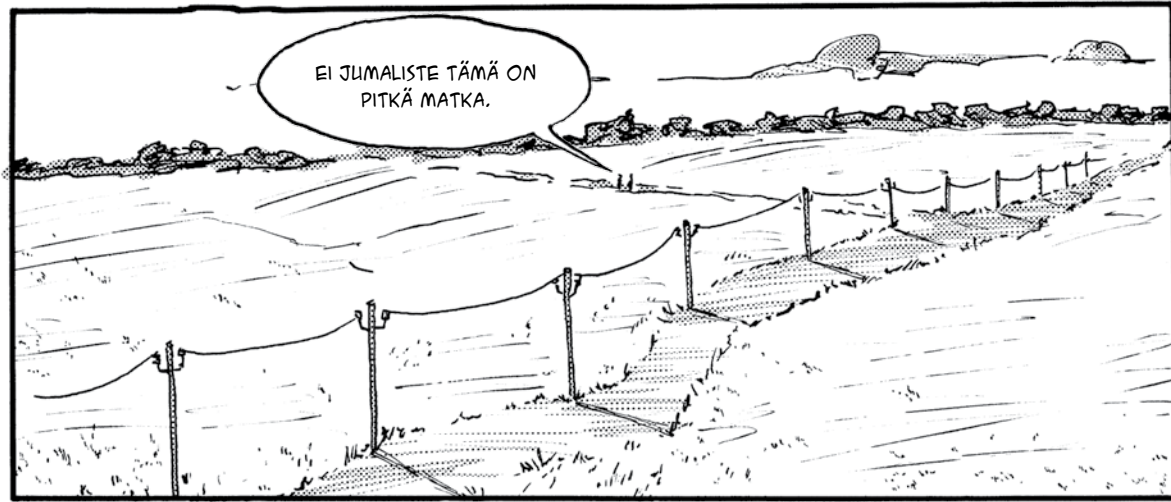
Eisner, Will, 1987. Comics & Sequential art. Tamarac : Poorhouse Press.

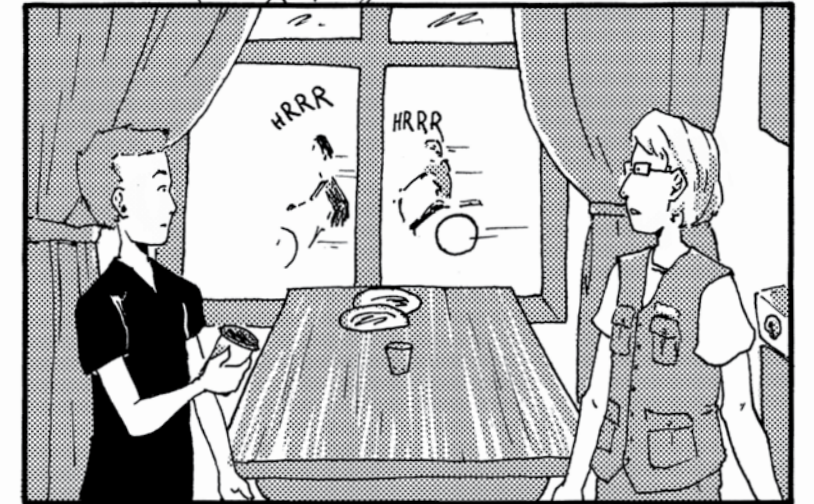
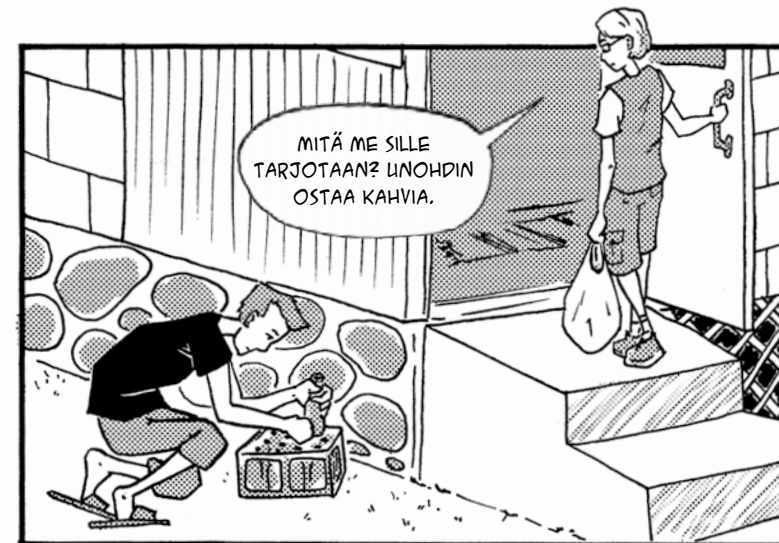
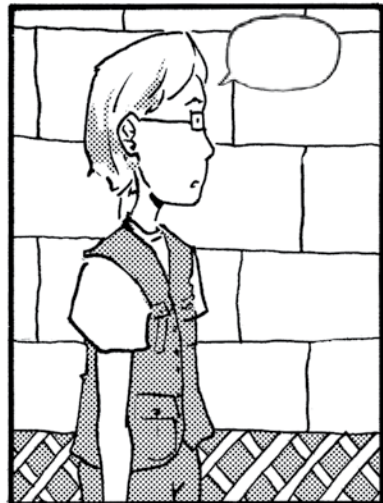
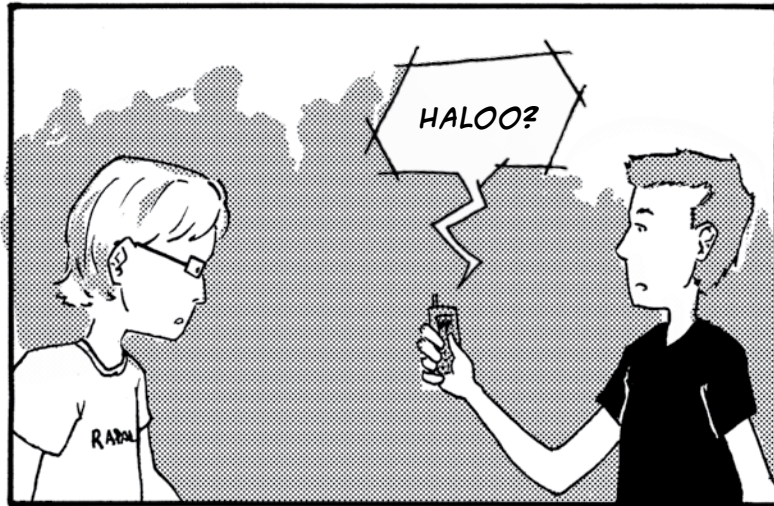
Himanen, Pekka, 2001. Hakkerietiikka ja informaatioajan henki. Helsinki: WSOY.

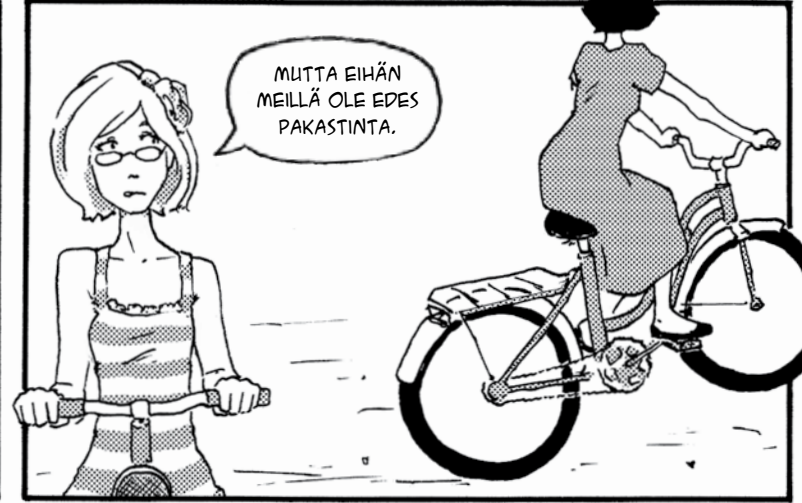
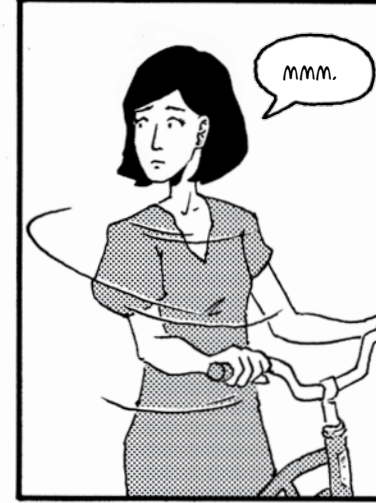
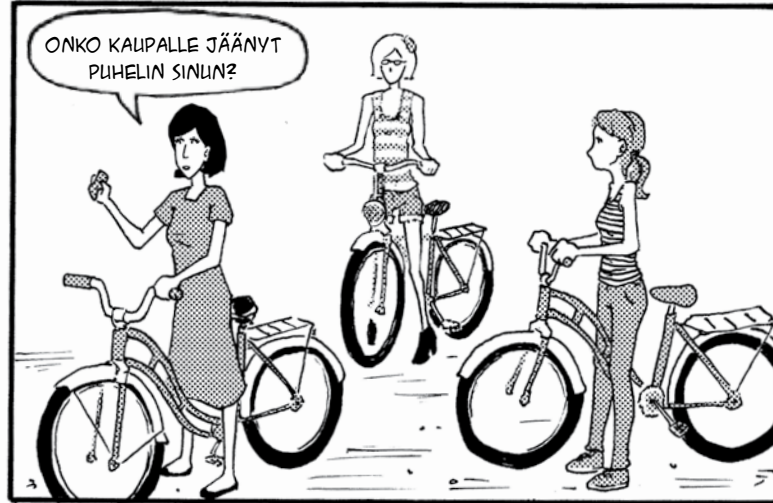
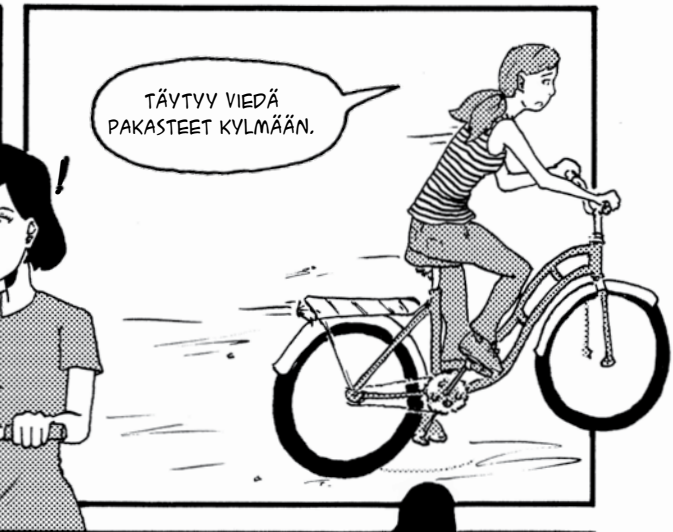
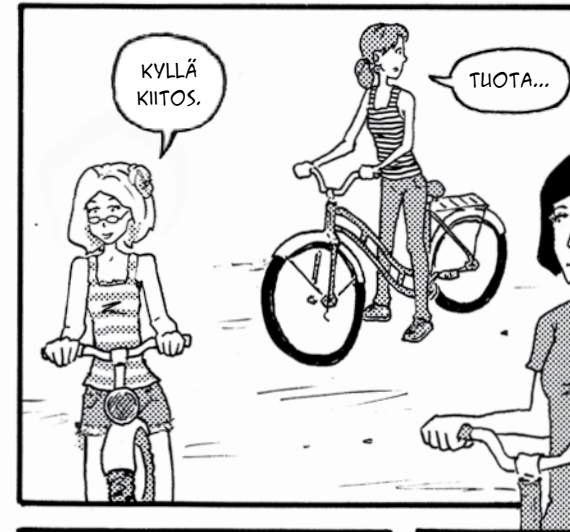
Nyqvist, Saana, 2011. Tri Hans: opinnäytetyö. Lahti: Lahden ammattikorkeakoulun Muotoilu- ja taideinstituutti.

Torvalds, Linus, 2001. Just for fun: menestystarina. Espoo: Schildt.









SEURAAVANA
PÄIVÄNÄ

facebook



Kesäkuun kalakilpailu

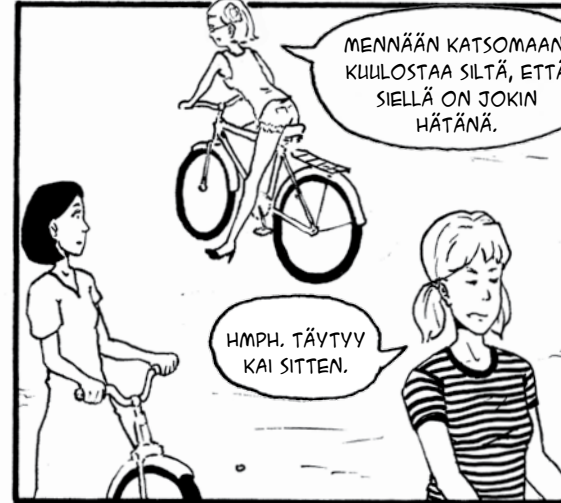
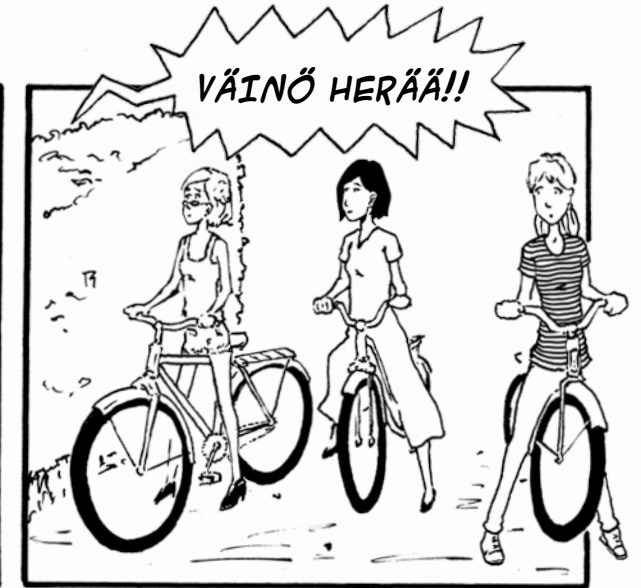
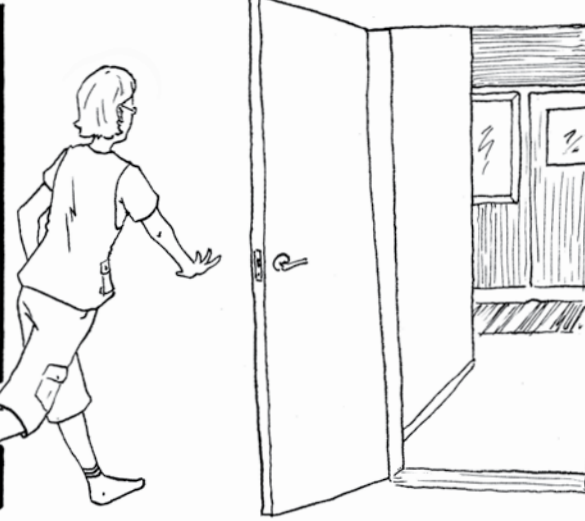
Julkinen tapahtuma

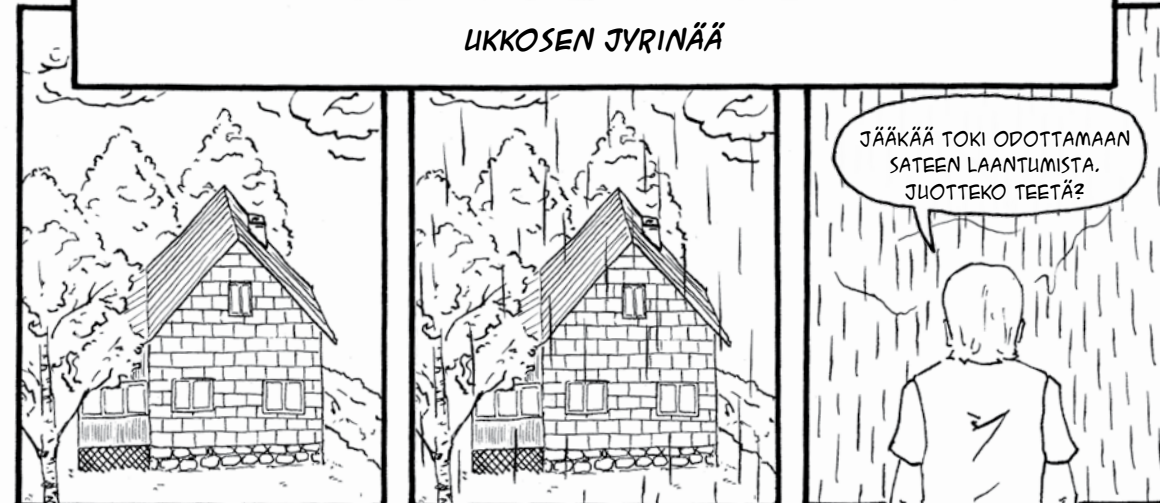
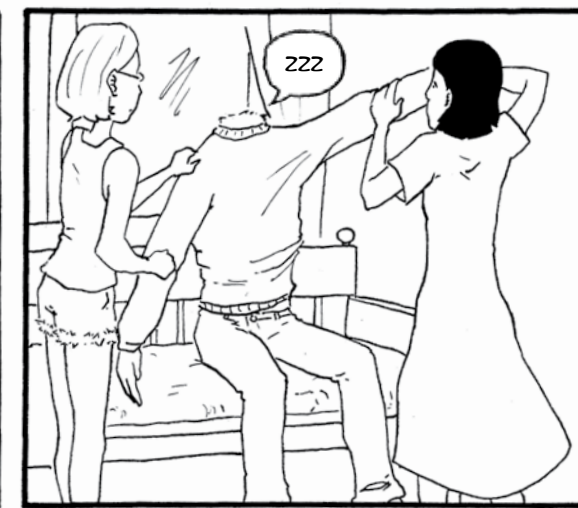
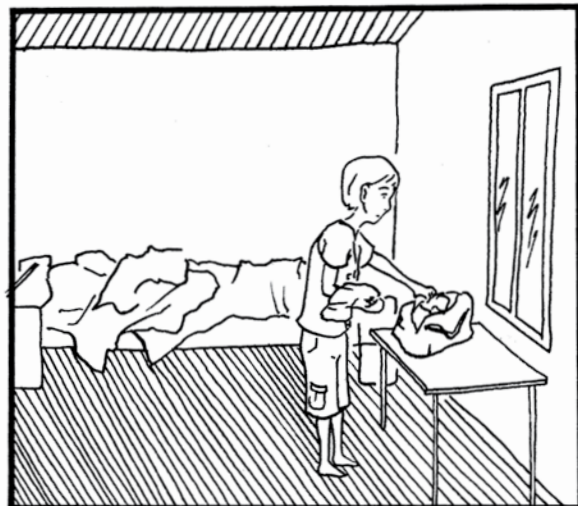
Ajankohta 16. - 30.6. 2011

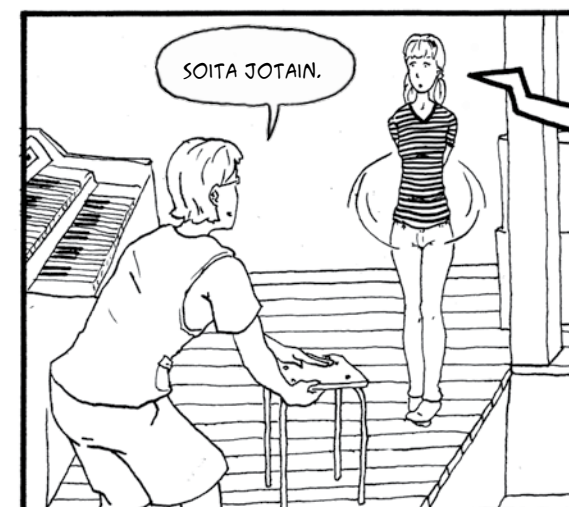
Lisätietoja

Sarjoina onginta ja viehekalastus. Kilpailuaikaa on 1.6. - 30.6. Kilpailuun hyväksytään saaliit jotka on kuvattu ja punnittu päättymispäivään klo. 24.00 mennessä.

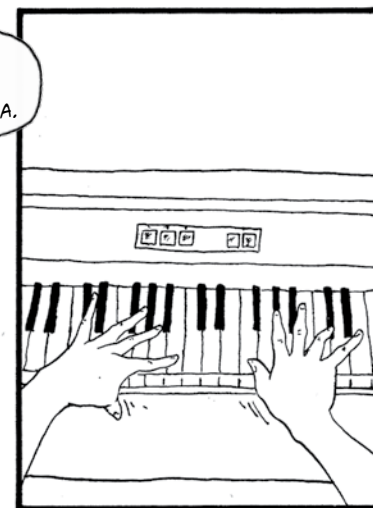
Kireitä siimoja!!

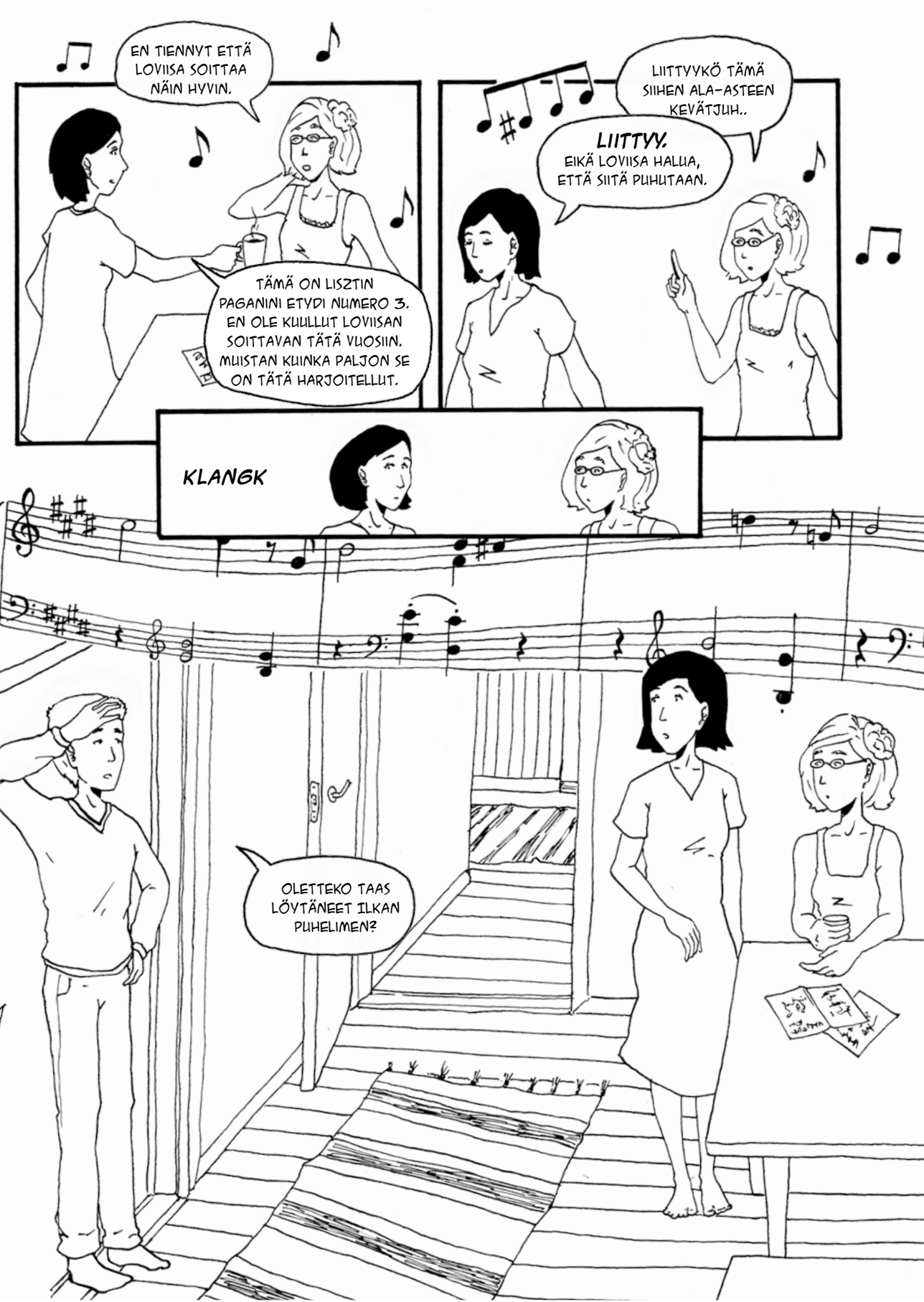
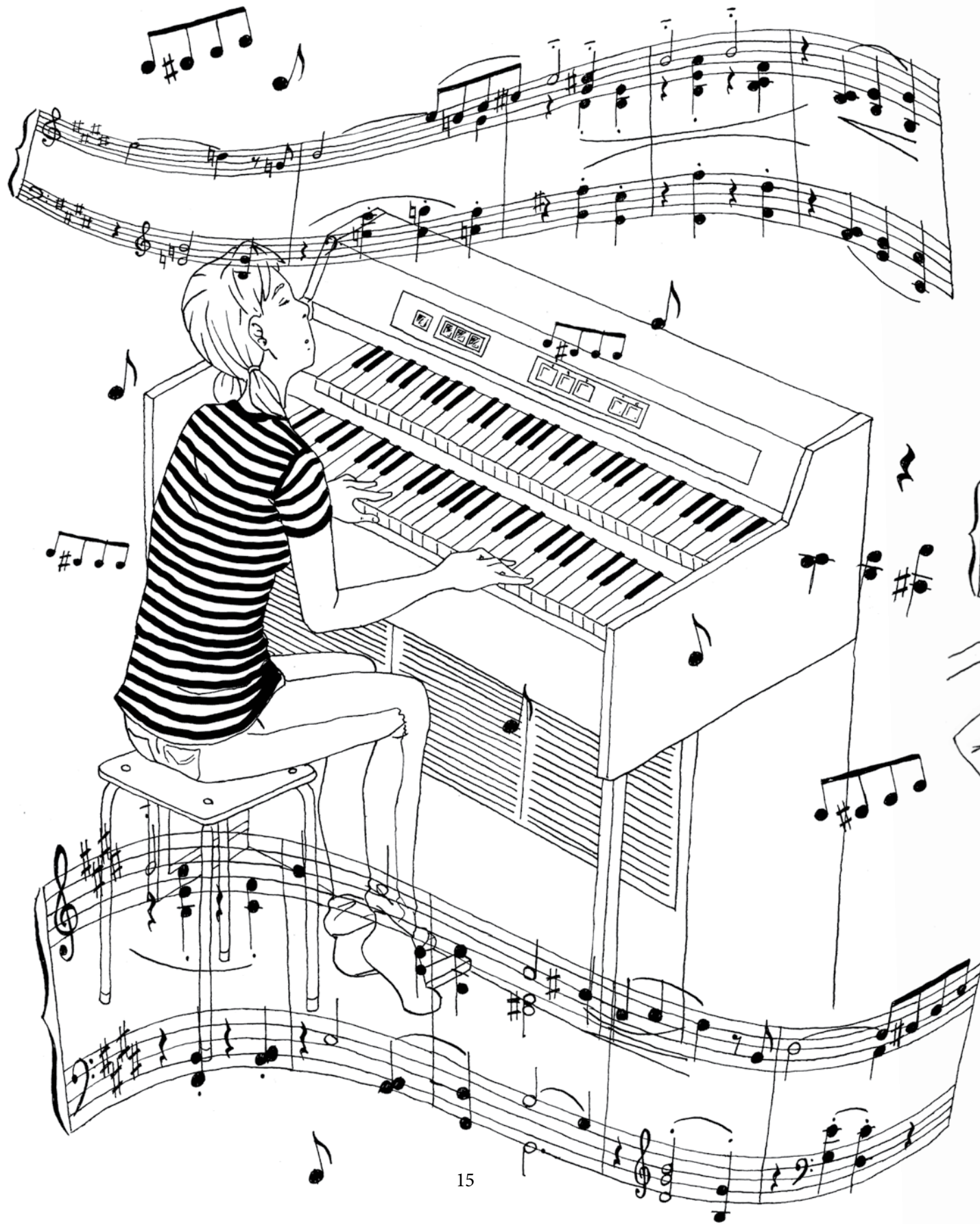


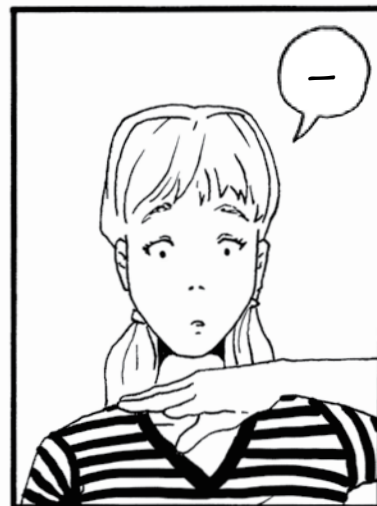
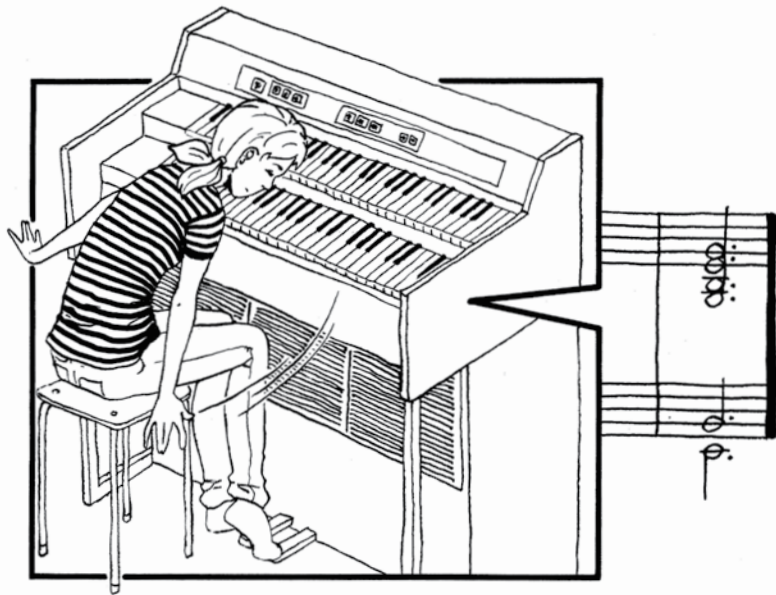


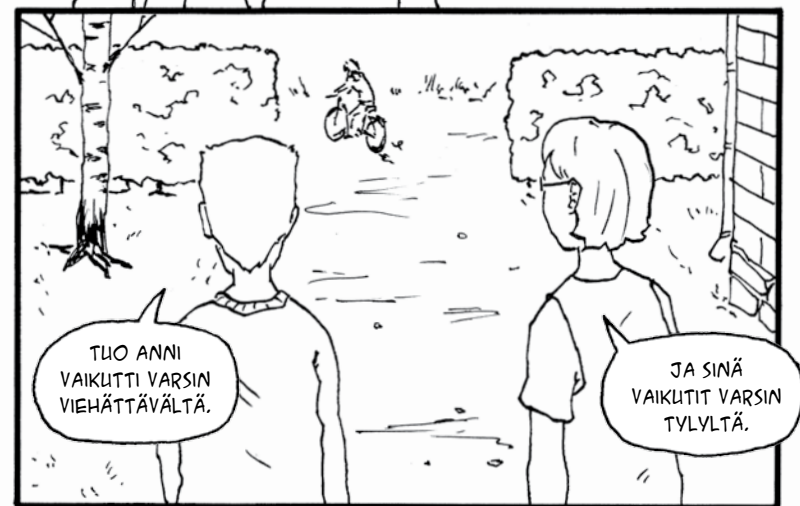


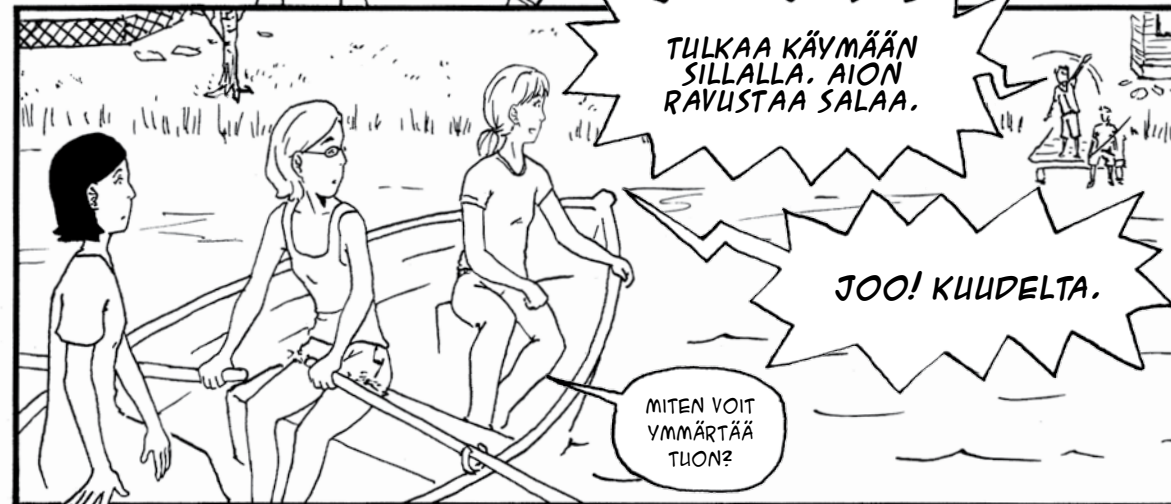
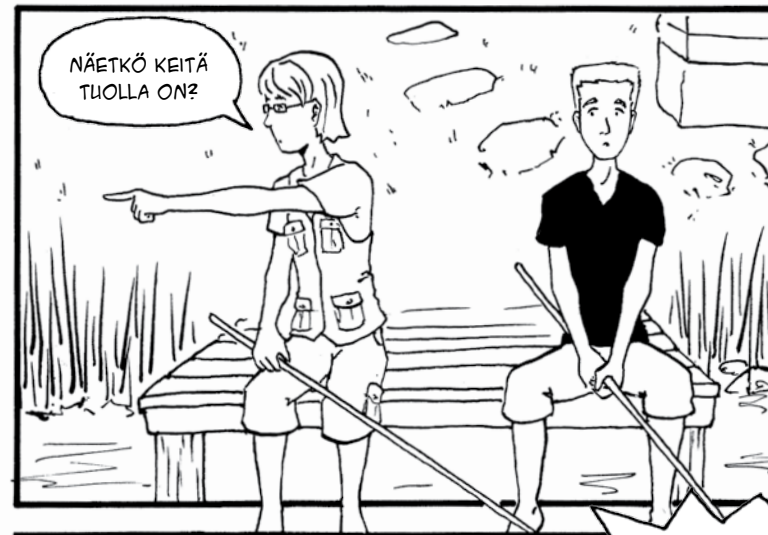
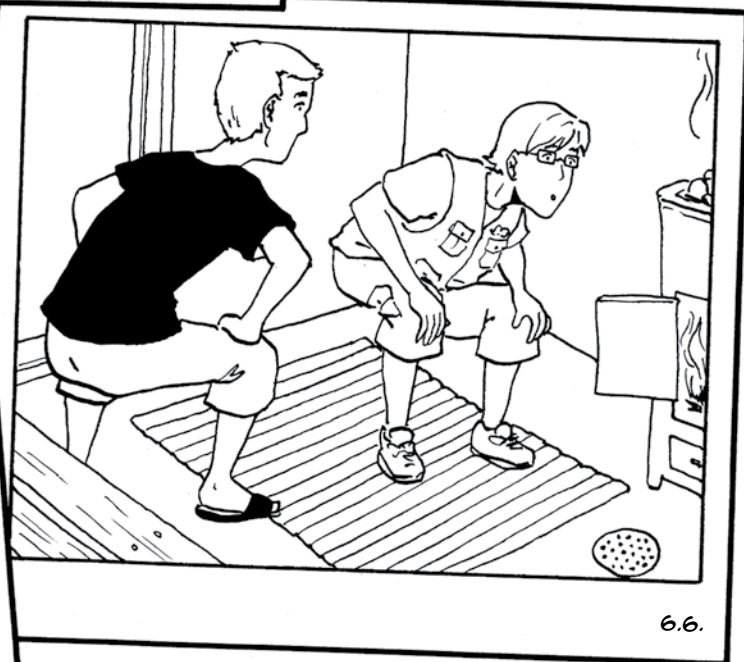
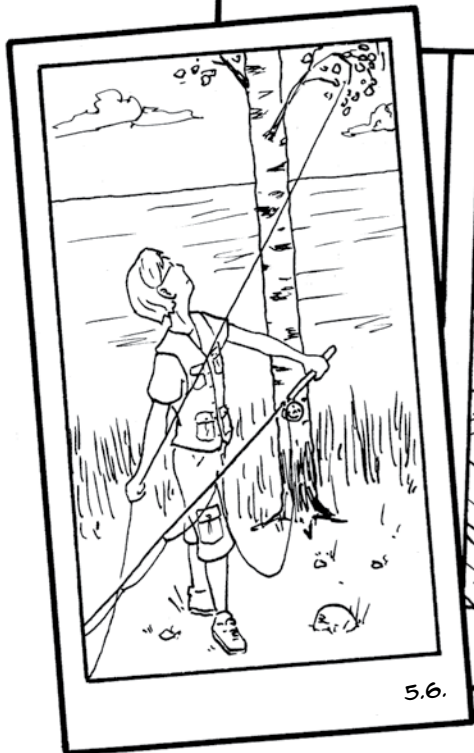
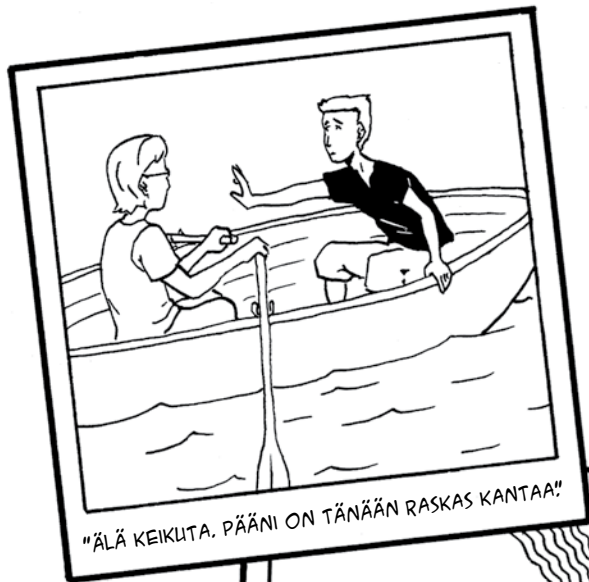
EN!













HYVÄÄ JUHANNUSTA.



TULITTE JUURI SOPIVASTI. OLKAA HVVÄ JA KÄYKÄÄ PÖVTÄÄN.

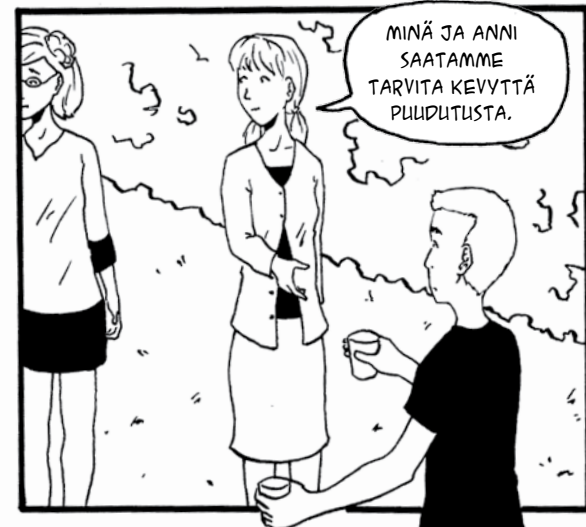


TULEE HUONO OMATUNTO, KUN MEILLÄ EI OLE MITÄÄN TUOMISIA JA MEIDÄT ISTUTETAAN HETI RUOKAPÖVTÄÄN.



OMATUNTO ON VAIN MIELEN KYKY MATKIA AUKTORITEETTEJA. KIVA KUN TULITTE KAIKKI. ILKKA ON TEHNYT RUOKAA HUOLELLA KOKO ILLAN. MINÄ VALMISTIN TÄLLAISTA JUHANNUSBOOLIA. OLE HVVÄ.

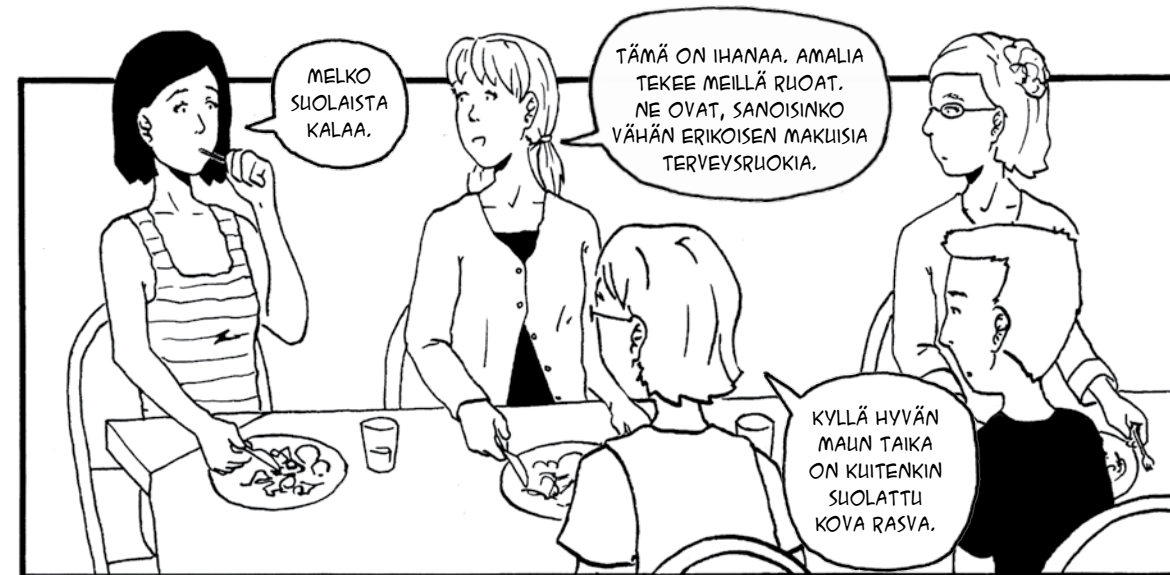
EI KIITOS. EN KÄYTÄ PUUDUTTAVIA AINEITA.



MINÄ JA ANNI SAATAMME TARVITA KEVYTTÄ PUUDUTUSTA.



NO NIIN. TÄSSÄ ON UUSIA PERUNOITA, SAVUSIIKAA JA KERMAKASTIKETTA. HAEN VIELÄ SALAATIT JÄÄKAAPISTA.



MELKO SUOLAISTA KALAA.

TÄMÄ ON IHANAA. AMALIA TEKEE MEILLÄ RUOAT. NE OVAT, SANOISINKO VÄHÄN ERIKOISEN MAKUISIA TERVEYSRUOKIA.

KYLLÄ HVVÄN MAUN TAIKA ON KUITENKIN SUOLATTU KOVA RASVA.



NÄIN JUHANNUKSENA VOIN TÄMÄN TAIAN HVVÄKSYÄ.

HALLIAISIN TEHDÄ JONKUN JUHANNUSTAIAN. EN VAIN TIEDÄ AINUTTAKAAN.



OLEN KUULLUT, JOS JUHANNUKSENA KUSEE HUMALASSA VENEESTÄ JA KATSOO VASEMMAN OLKANSA VLI, NIIN VOI NÄHDÄ LAITURILLA TULEVAN LESKEN.



HA HA HA



TIEDÄTTEKÖ JOTAIN HVVIÄ VITSEJÄ?

VITSIT OVAT ILKEITÄ.

HYVÄÄN VITSIIN
TARVITAAN
VÄHINTÄÄN KOLME.
SE JOKA KERTOO,
SE JOKA YMMÄRTÄÄ
JA NAURAA JA SE,
JOKA EI YMMÄRRÄ
JA JOLLE KAKSI
EDELLISTÄ VOI VITSIN
LISÄKSI NAURAA.



HA HA HA



HAUSKOISTA
JUTUISTA MUISTUIKIN
MIELEENI. TULE
LOVIISA, PYÖRITÄÄN.

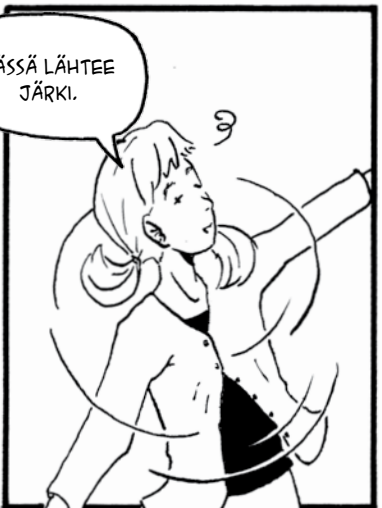
JOO!



HA HA HA



TÄSSÄ LÄHTEE
JÄRKI.



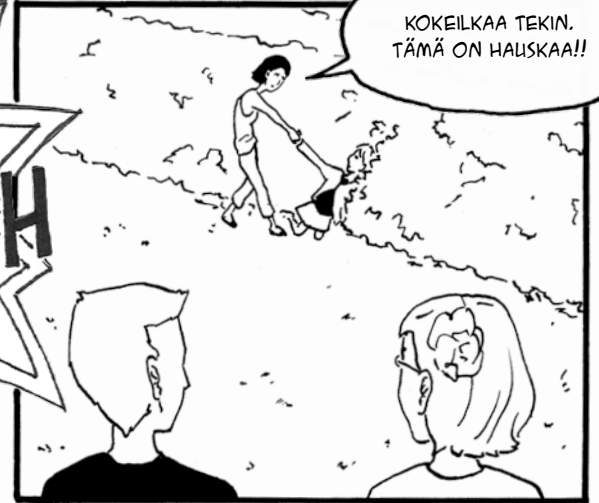
HAAAA.
JOS EI JÄRKI LÄHDE
NIIN SE PYSYV. YRITÄ
OTTA MUKI KIINNI.



KOKEILKAA TEKIN.
TÄMÄ ON HAUSKAA!!



KERTSH



ILMAN HAUSKAA
VOI OLLA MYÖS
VIINAA. VAI MITEN SE
SANONTA MENI.



HA HA HA

KÖH
KÖH
KÖH



TAP
TAP

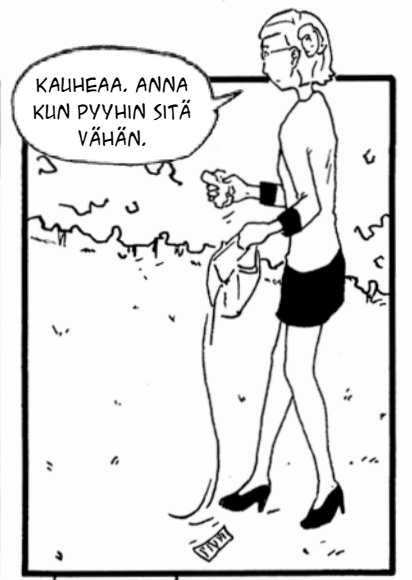
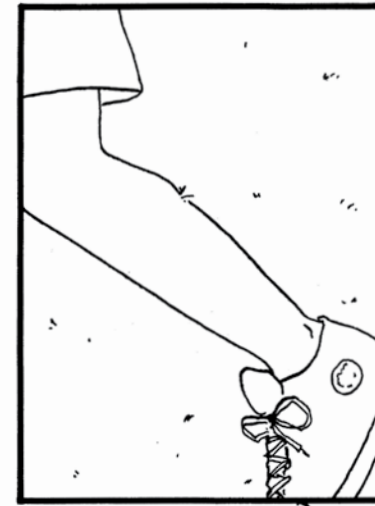
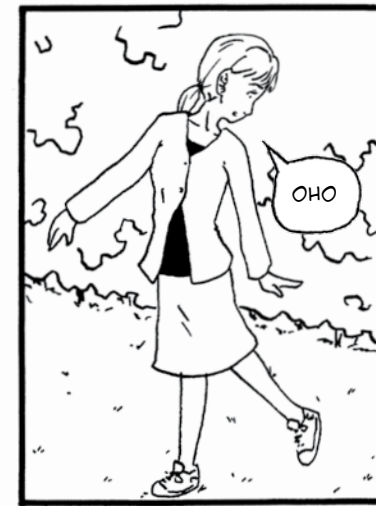
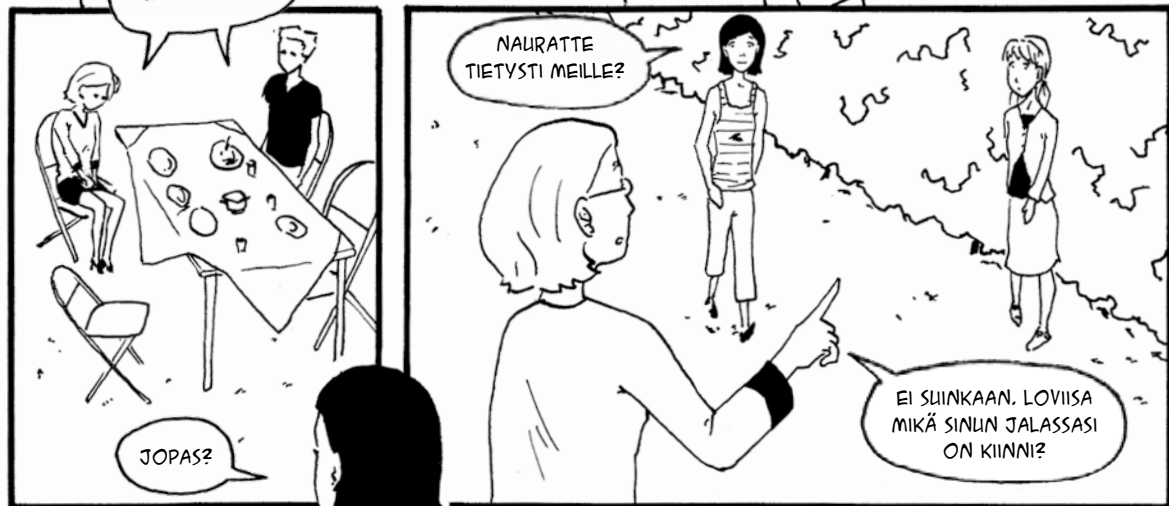
KÖH
KÖH

BOOLISSA ON VÄHÄN
LIIKAA MYRKKYÄ.

EI SE LATU VAAN SE
MÄVRÄ. VAI MITEN
SE SANONTA MENI.



HA HA HA





PAREMPI, ETTÄ MINÄ TEEN TÄMÄN. ILKKA KUITENKIN PVÖRTYLISI, KUN EI VOI SIETÄÄ VERTA.



TUOLLA SINUN TEKEMÄLLÄSI BOOLILLA SAATTAA OLLA JOTAIN TEKEMISTÄ SEN KANSSA, ETTÄ EN TUNNE KIPUA. SINUSTA TULISI HVVÄ LÄÄKINTÄMIES. KOSKA PALVELUKSESI ALKAA?



NO HEI. SE ON TUOLLA PIHALLA.
VARMAAN UNOHTANUT PUHELIMENSA.
MITÄ?
OIKEASTIKKO?
VOI KERRON KVLLÄ. SEHÄN ON HENOJA.
HEI HEI.



SE OLI ANNIN SSKO. ANNI OLI SAANUT HVVÄKSYMISKIRJEEN YLIOPISTON MATEMATIIKAN LAITOKSELTA. EI TOSIN MIKÄÄN IHME KUUDELLA LAUDATURILLA.



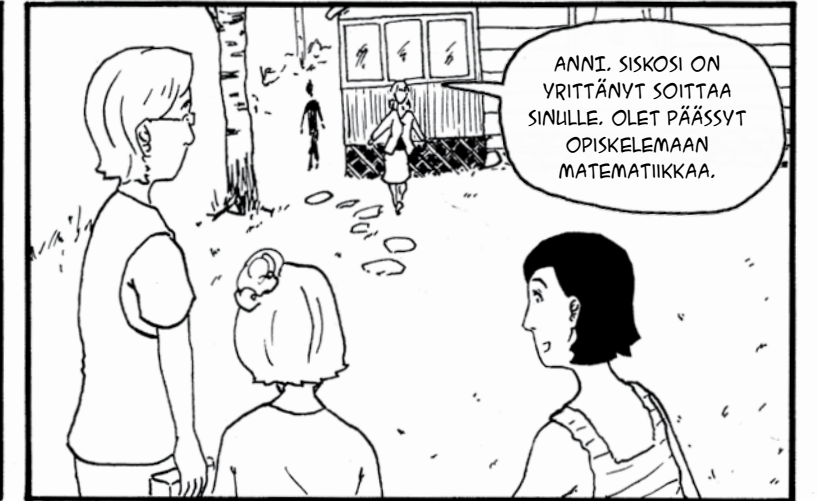
HEINÄKUUN 11. KUMPA MINULLAKIN OLISI JOKIN TERVEYDELLINEN SYV JÄTTÄÄ VÄLIIN TUO SUOMEN SUURIN LARPPAUSTAPAHTUMA.
ILKKA SAI VAPAUTUKSEN, KUN ON TARPEEKSI HUONONÄKÖINEN.



NO NIIN. OLET VALMIS PALAAMAAN TAISTELUKENTÄLLE.



MENEN HETI KERTOMAAN.



ANNI. SISKOSI ON VRIITÄNYT SOITTA SÄ SINULLE. OLET PÄÄSSYT OPISKELEMAAN MATEMATIIKKA.



KIITOS. SINUSSA MENE KVVLLÄ LÄÄKINTÄMIES HUKKAAN.

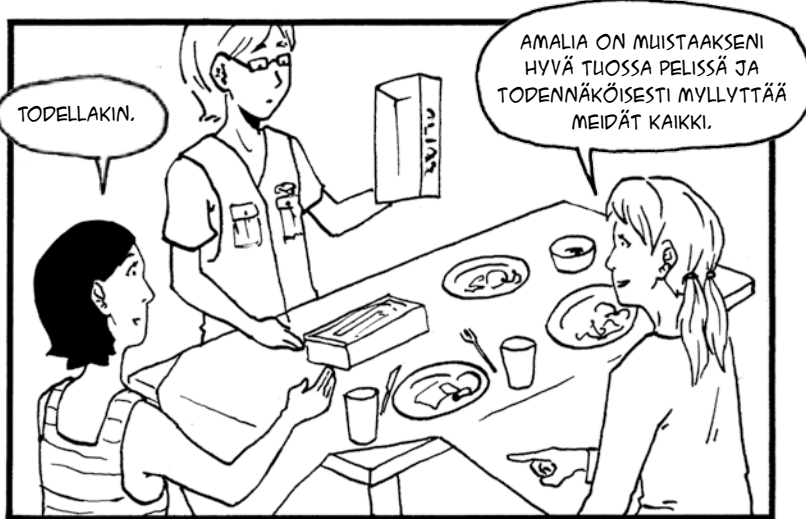
PIRRR

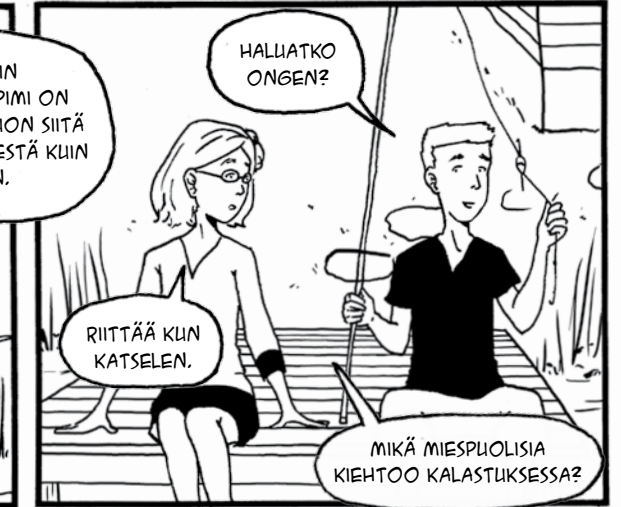


ONNEKSI OLKOON.



EI VOI OLLA TOTTA, TÄSSÄ KÄVI JUURI NIIN KUIN SIINÄ LEHDESSÄ SANOTTIIN.





KUN TUTUSTUU ANNI-TALVIKKIIN, HUOMAA HETI ETTÄ TÄTÄ ON HELPPO HUUDATTAA ARVOSTELEMALLA MATEMATIIKKA.



OLEN VÄHÄN KATEELLINEN TEILLE. OLETTE ONNELLISIA, KUN VOITTE TYÖSSÄNNE SEURATA KUTSUMUSTANNE.

EI TYÖN TARVITSE OLLA KUTSUMUS OLLAKSESI ONNELLINEN. TYÖ ON VÄLINE JOLLA MAHDOLLISTAT RAVINNON JA SUOJAN ITSELLESI.



SINÄ VOIT KUITENKIN SAADA ELANTOSI SOITTAMISESTA KUN OLET SIINÄ HYVÄ.

MINULLE EI OLE NIIN VÄLIÄ MITÄ TEEN TYÖKSEN, KUN VAIN SAAN SOITTA TARPEEKSI.



NÄMÄ PITÄISI VIEDÄ JÄÄKAAPPIIN.

IHMISET USEIN PITÄVÄT SIITÄ MISSÄ OVAT HYVIÄ. OLET KUITENKIN OIKEASSA, KUN ETSII TOIMEENTULOAN SIITÄ MISTÄ PITÄÄ. ON HYVIN ONNELLINEN TUNNE RAKASTAA JA TEHDÄ TYÖTÄ SAMANAIKAISESTI.



EN OLE TULLUT AJATELLEEKSI TUOTA. MITÄ SANOIT ON KYLLÄ TOTTA.

KUN ON KYLLIN LÄHELLÄ, EI NÄE METSÄÄ PUULTA.



TÄRKEÄTÄ ON SIIS TEHDÄ VAIN SITÄ MISTÄ PITÄÄ, KUN ON HANKKINUT VÄLTTÄMÄTTÖMÄN RAVINNON JA SUOJAN.



MINÄ VAIN MIETIN, KUN SINULLA LOVIISA ON TUO SOITTAMINEN JA SOITAT TUNTIKAUPALLA SISÄLLÄ. EIKÖ SE OLE OUTOA KUN MUUT POTKIVAT ULKONA PALLOA JA ELÄVÄT?



MISTÄ TIESIT? SE ON TODELLAKIN AIVAN KAMALAA.

MITEN?



PELKÄÄN ELÄMÄN VALUVAN OHI, KUN EN OLE ULKONA POTKIMASSA PALLOA.

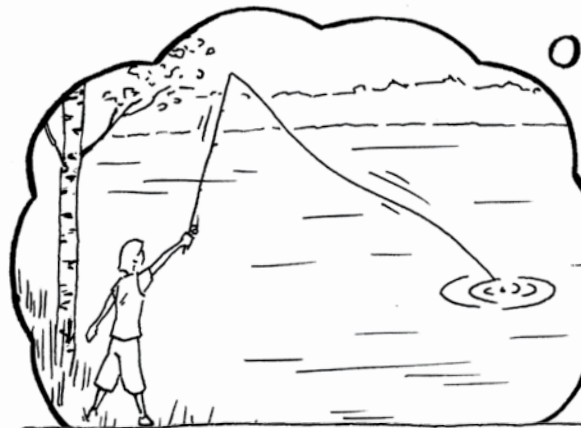


TAITEILIJAT ELÄÄKIN TYÖSTÄÄN.

MUTTA TAIDE JA ELÄMÄ EIVÄT OLE SAMA ASIA. TAIDETTA EI KUITENKAAN VOI OLLA ILMAN ELÄMÄÄ. TAIDE ON YKSINÄISTÄ PUUHAA.



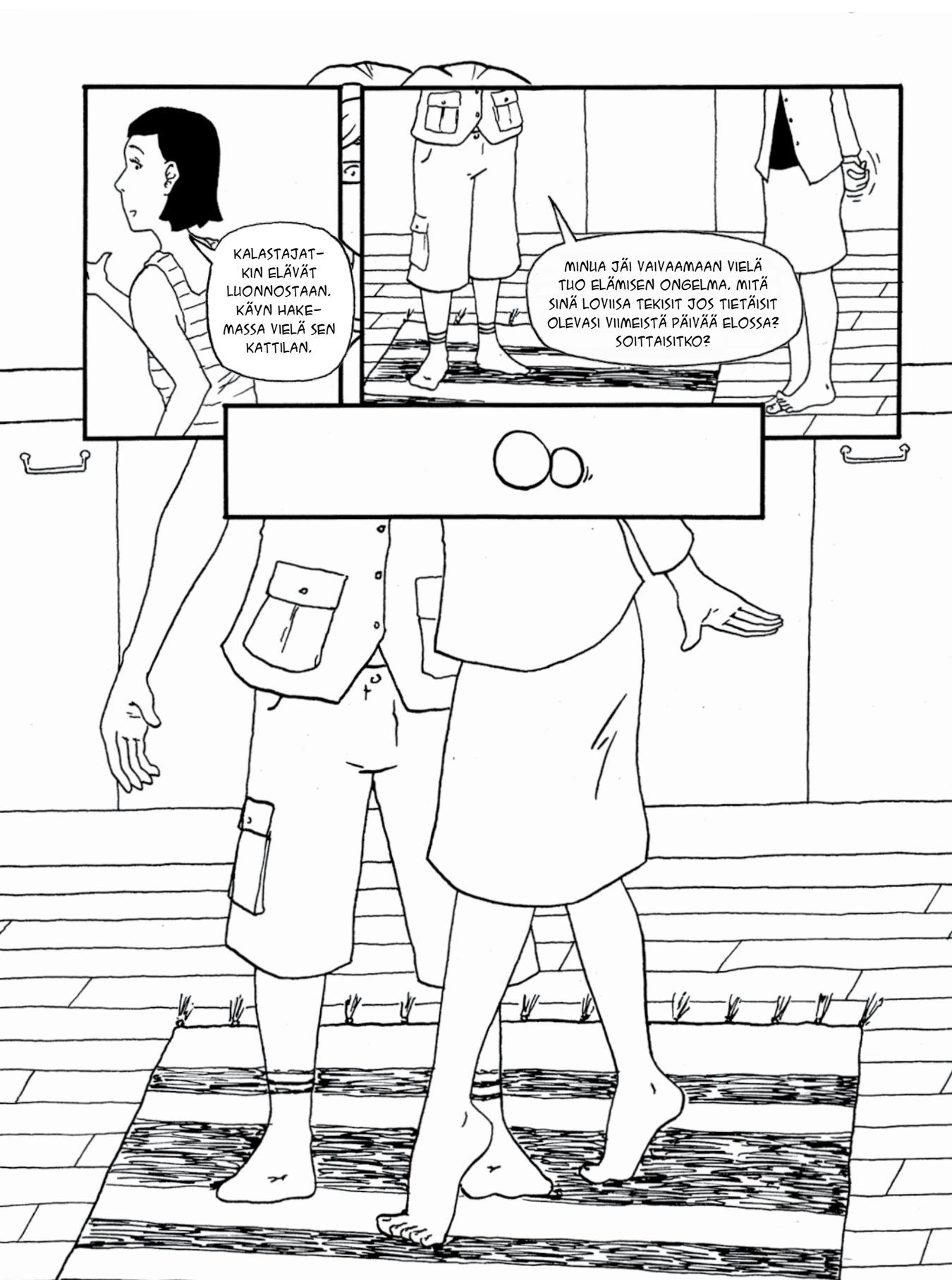
EN OIKEIN YMMÄRRÄ TAIDETTA, MUTTA YMMÄRRÄN MITÄ TARKOITAT. MINÄKIN OLEN MIETTINUT TUOTA ELÄMISEN ONGELMAA.



KALASTUS ON MYÖS YKSINÄISTÄ. ON VAIN KALASTAJA JA MAISEMA. SIITÄ EI SAISI KUIN POSTIKORTIN, JOS SITÄKÄÄN. LOPPUPUJENLOPUKSI KAIKKI KALASTAVAT YKSIN.KÄTEEN JÄÄ VAIN PELKKÄ AJATUS.



VAIKKA KALASTUS ONKIN MINULLE TÄRKEÄÄ JA KÄYTÄN SIIHEN PALJON AIKAA, PITÄÄ SILTI MILLOIN TAHANSA EHTIÄ JUODA LASILLISET VSTÄVIEN KANSSA.



JOS JOKIN ON TURHAA NIIN TUO TURHUUDEN ARVIOIMINEN. EI OLE TURHAA TEKEMISTÄ, JOS ON, NIIN ON TURHAA KOKO ELÄMÄ.

EN TIEDÄ MILLAISEKSI DANTE ON KU-VANNUT HELVETIN, MUTTA SE EI OLISI SIITÄ KAUKANA. TURHAA ON VAIN OLLA TEKEMÄTTÄ SITÄ MISTÄ PITÄÄ.

MUTTA AJATTELE, ETTÄ VOISIT OLLA JOUITILAANA KOKO ELÄMÄN.

ALAN YMMÄRTÄÄ MITÄ TARKOITAT. ON HYÖDYLLISEMPÄÄ POHTIA MIKÄ ON ITSELLE TÄRKEÄÄ.

AMALIA SANOO USEIN, ETTÄ "MIKÄÄN EI OLE NIIN TÄRKEÄÄ KUIN PUUTARHAN HOITO. EIKÄ SEKÄÄN OLE KOVIN TÄRKEÄÄ!"

MUTTA MINILLE ON TÄRKEÄÄ KALASTAMALLA KULUTETTAVA JOUITOAIKA. SILLOIN VOI AJATELLA LUONTEVASTI.

ÄLÄ SITTEEN VLISTÄ JOUITOAIKAA JA TEKEMÄTTÖMVYTTÄ PÄÄMÄÄRÄNÄ. SE VAIN MAHDOLLISTAA SINULLE KALASTUKSEN, JOKA ON SEKIN VAIN AJATELLUSI VÄLINE.

MINÄKIN OLEN KUULLUT TUON KIINALAISEN SANANLASKUN. PUUTARHA HOITAA IHMISTÄ EIKÄ TOISINPÄIN.

ET PUHU TEKEMÄTTÖMVYDESTÄ. JOUITOAJAN OLEMINEN KALASTAMALLA ON TEKEMISTÄ. OLLA ON VERBI. ELÄMÄ TÄYTYVY TEHDÄ. MUUTEN SE VALUU OHI.

TOTTA. SINÄ OLET ÄLVKÄS TYTTÖ.

NIIN TAI NÄIN. MINUA IHMETYTTÄÄ MIKSI KÄYTÄT KALASTAESSASI KOUKKUA, JOS MIETISKELY ON TÄSSÄ TOUHUSSA TÄRKEINTÄ.

KATSO.

SIKSI, ETTÄ JOSKUS SAATTAAN SAADA KALAN.

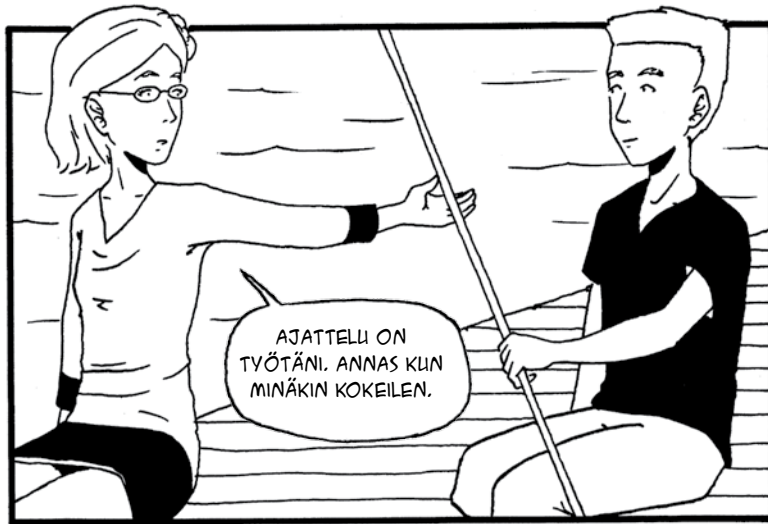
KALAN SAAMISEN HETKELLÄ KALASTAJA KOKEE SATUNNAISEN VAHVISTUMISEN. JUURI TUO ENNALTARVAAMATTOMUUS TEKEE TUNTEEN HIENOKSI JA MERKITTÄVÄKSI.

KALASTUS ON TAITOLAJI JOSSA ONNELLA ON SIJANSA.

OLIPAS HYVIN SANOTTU. ALAN YMMÄRTÄÄ TÄTÄ TOUHUA.

ARVOSTAN SITÄ, ETTÄ PÄÄSTÄT KALAN PAKOON, MUTTA MITÄ INTOHIMOSTASI JÄÄ KÄTEEN, KUN AJATUKSESIKIN KATOAVAT ENNENPITKÄÄN? THERMODYNAMIKAN 2. LAKI PÄTEE MYÖS MUISTAMISESSA.

SINÄ AJATTELET SAMOJA ASIOITA KUIN MINÄ.



AJATTELU ON TYÖTÄNI. ANNAS KUN MINÄKIN KOKEILEN.



TUOTA. JOS SAAN KALAN NIIN...

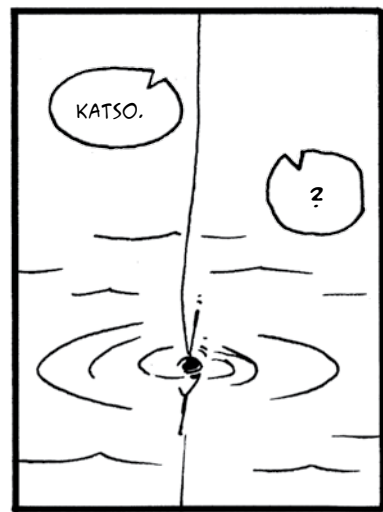


NIIN OTAN SEN KOUKUSTA JA LAITAN UUDEN MADON.

SINÄ AJATTELET SAMOJA ASIOITA KUIN MINÄ.



VIELÄ TUOSTA INTOHIMOSTA. SE ON PUUHASTELUNA NIIN HAUSKAA ETTÄ SEN SYVTÄ EI TARVI KYSELLÄ. SE ON JONKINLAINEN ITSEISARVO, LUULISIN.



KATSO.

?



AAAA! APUA! MITÄ MÄ TEEN?



HEILAUTA VAPAA ITSEESI PÄIN JA OTA KIINNI SIIMASTA NIIN SINUN EI TARVITSE KOSKEA KALAA.



HETKEN KULUTTUA.



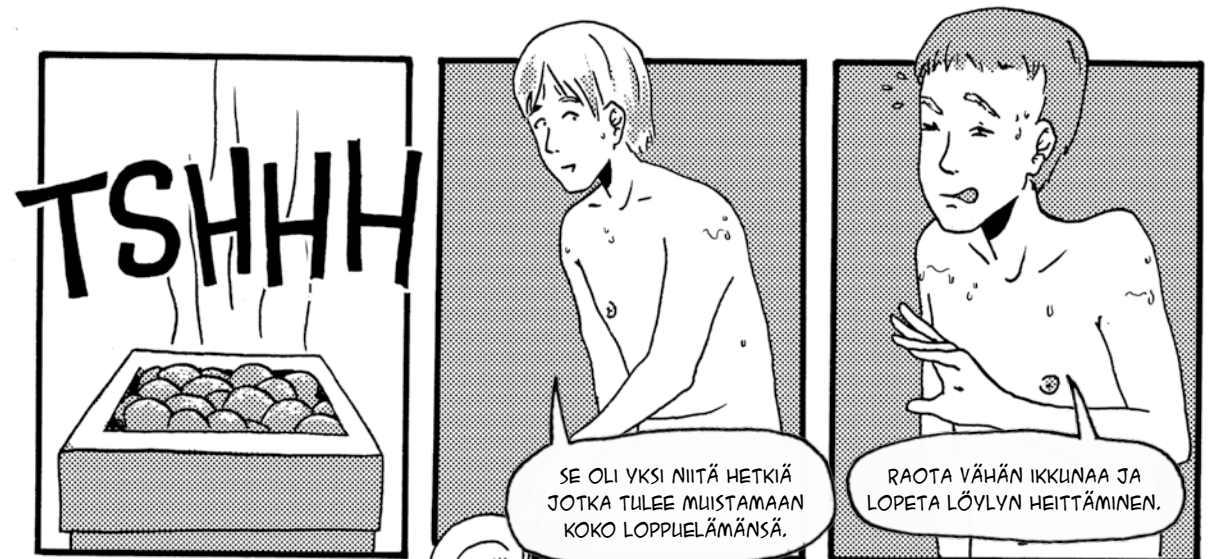
HUIH MIKÄ TUNNE. TÄMÄ ADRENALIINI.



TÄLTÄKÖ SINUSTA TUNTUU JOKA KERTA KUN SAAT KALAN?

ENSIMMÄISET KERRAT TUNTUVAT TUOLTA. ONNELLINEN TUNNE, EIKÖ TOTTA? ITSEHÄN PUHUIT, ETTÄ MIELEKÄS TEKEMINEN KORRELOI SUHTEESSA ONNELLISUUTEEN.

SE EI KUITENKAAN OLE SUORAAN VERRANNOLLINEN. EN VAIN TIEDÄ MIKSI. ONNELLISUUDEN YHTÄLÖ ON MONIMUTKAISEMPI.



TYTÖT KAI KIRJOITTIVAT IKKUNAA EILEN JOTAIN. EN NÄE ILMAN LASEJANI.

