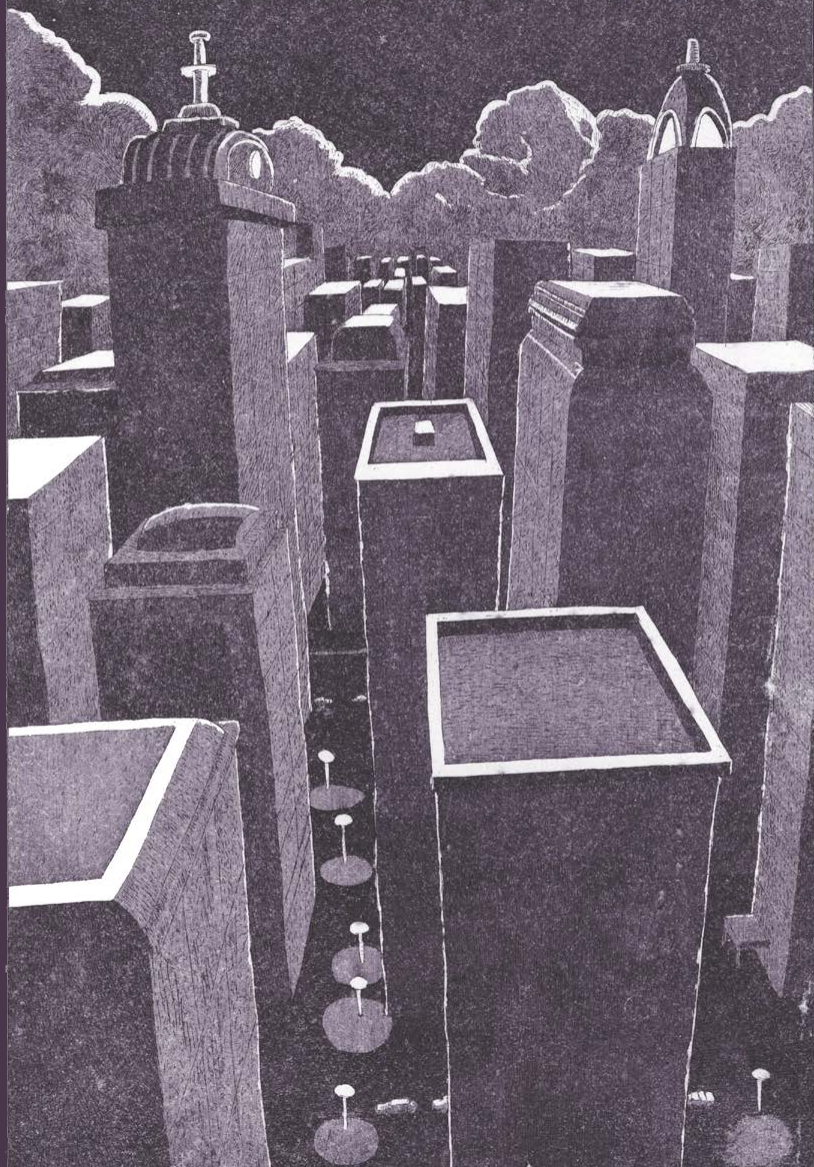


# METALMORPHOSE



# METALMORPHOSE

JUSSI JÄÄSKELÄINEN  
OPINNÄYTETYÖ  
LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU  
MUOTOILU- JA TAIDEINSTITUUTTI  
VIESTINNÄN KOULUTUSOHJELMA  
GRAAFINEN SUUNNITTELU  
KEVÄT 2016

# TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni on sanaton sarjakuva nimeltä Metalmorphose. Toteutin tämän sarjakuvan metalligrafiikalla. Opinnäytetyöni visuaalinen osa koostuu grafiikan vedoksesta, grafiikan kansioista ja teoksesta tehdystä pienlehtisarjakuvasta. Kirjallisessa osuudessa tutkin metalligrafiikan mahdollisuuksia ja soveltuvuutta sarjakuvan tekemiseen. Tässä osuudessa käyn läpi prosessikuvausta työskentelystäni, joka valaisee metalligrafiikan työstövaiheita. Käyn läpi myrkyttömiä metalligrafiikan menetelmiä etsauksen ja akvatintan osalta.

Metalmorphose käsittelee ihmisen ja koneen suhdetta. Sarjakuvateos lukeutuu taidesarjakuvan piiriin. Tarina ja sisältö avautuvat symbolisten merkitysten kautta. Teoksen jokainen grafiikan vedos toimii myös itsenäisenä teoksena. Aineistona teoksen visuaalisen ilmeen suunnittelussa olen käyttänyt vanhoja käsikirjoituksia ja niiden sommittelua.

Avainsanat: Sarjakuva, metalligrafiikka, taidesarjakuva, myrkyttömät metalligrafiikan menetelmät, vanhat käsikirjoitukset

# ABSTRACT

My thesis' visual part is a wordless comic strip called Metalmorphose. I have made this comic book with metal graphics. The visual part of the thesis consists of graphic prints, graphics folder and a comic strip made on the basis of the folder. The written part of the thesis focuses on the possibilities of the metal graphics possibilities in the process of making comics. In this section I will go through the process description which illuminates the technique. I will also explain the non-toxic metal graphic techniques for etching and aquatint.

Metalmorphose is about the relationship between the man and the machines. The genre of the work is art comic. The story opens up through the symbolic meanings. Each graphic print also are independent pieces of art. As a background material for the visual design, I have used old manuscripts and their composition.

Keywords: Comics, metal graphic, art comics, non-toxic metal graphic methods, old manuscripts

# SISÄLLYS

tiivistelmä / abstract

<b>1. johdanto</b>	<b>1</b>
<b>2. prosessikuvaus : ideointi</b>	<b>3</b>
2.1 Ideointi	5
2.2 Ensimmäinen yritys	5
2.3 Symbolista kerrontaa	7
2.4 Tekijän versio	7
<b>3. prosessikuvaus : tekovaihe</b>	<b>13</b>
3.1 Etsaus	15
3.2 Akvatinta	15
3.3 Syövytyt	15
3.4 Aikataulut	18
3.5 Vedostus	19
3.6 Skannaus	19
3.7 Grafiikan Kansio	21
<b>4. Metalligrafiikka vs. perinteinen sarjakuva</b>	<b>25</b>
4.1 Luonnostelu ja etsaus	27
4.2 Akvatinta	27
4.3 Vedostus	27
4.4 Aika	28
4.5 Kustannukset	28
4.6 Mahdollisuudet	28
<b>5. Sarjakuva ja taide</b>	<b>25</b>
5.1 Lähtökohtani sarjakuvaan	31
5.2 Sarjakuva taiteena	31
<b>6. Metalligrafiikka ja myrkyttömät menetelmät</b>	<b>33</b>
6.1 lähtökohtani metalligrafiikkaan	35
6.2 Myrkyttömät metalligrafiikan menetelmät	35
6.3 Laatan esivalmistelu	36
6.4 Etsaus	36
6.5 Akvatinta	36

Lopuksi  
Lähteet  
Kiitokset

# METALMORPHOSE

## JOHDANTO

Toteutin Lahden Muotoiluinsti-  
tuutissa graafisen suunnittelun  
opintolinjalla opinnäytetyönäni  
sarjakuvan metelligrafiikalla. Metamor-  
foosi-niminen teokseni käsittelee ihmisen  
ja koneen suhdetta. Opinnäytetyössäni on  
minulle herkkä aiheita, kuten sarjaku-  
va, metalligrafiikka ja vanhojen kirjojen  
kuvitustaiteen estetiikka. Ja juuri näiden  
yhteen liittäminen on lähtökohtana tä-  
män sarjakuvan toteuttamiselle.

Sarjakuvan mahdollisuudet luoda ta-  
rina kuvien avulla on kiehtova. Halusin  
tehdä sanattoman sarjakuvan, enkä halun-  
nut päästää lukijaa helpolla. Uskon luki-  
joiden viisauteen, mutta myös tulkintaan.  
Aivan kuten kuvataiteessa jokainen tul-  
kitsee teoksen omien muistojensa ja aja-  
tusmalliensä mukaan mieleisekseen. Olen  
halunnut antaa tuon saman vapauden  
myös sarjakuvani lukijalle. En esitä mitään  
varmaa tai ilmeistä, vaan tarinan, jonka  
hahmot ja paikat toimivat ennen kaikkea  
symboleina. Minun kirjoittamaani tarinaa  
ei tarvitse ja ehkä ei edes pysty lukemaan  
samoin kuin minä sen itse olen ajatellut.  
Kuinka lukijani sarjakuvani ymmärtää, on

toinen tarina. Se miten he näkevät koneet  
ja miten he tulkitsevat jälleensyntymisen  
koneeksi voi olla päinvastaista omista  
ajatuksistani. Sanattomassa sarjakuvassa  
annan kuitenkin tilaa monenlaiseen  
tulkintaan. Sarjakuva toimii siis monella  
tasolla sisältäen muuttumattoman kuali-  
sen ilmaisun ja sen eri syvyiset ja toisis-  
taan poikkeavat tulkinnat. Kuitenkin ide-  
an juonesta saa helposti kiinni sarjakuvani  
nimestä: Metalmorphose.

Nimi on yhdistelmä Englannin sanas-  
ta metal ja saksankielisestä sanasta meta-  
morphose. Jostain syystä Saksan kieli on  
minusta konemaisiin ja halusin ottaa sen  
hyvin viitteellisesti mukaan.

Vanhat käsin kirjoitetut ja kuvitetut  
kirjat ovat kiinnostaneet pitkään ja olen  
halunnut hyödyntää niiden kaunista vi-  
suaalista ilmettä. Kuvitusten raamit tai ke-  
hykset ja kompositiot ovat yleensä hyvin  
sommitteluja ja hyvin usein kuvituksessa  
on useampi eri kohtaus, joka liittyy kir-  
joitettuun tekstiin. Näin ollen se toimii  
myös itsenäisenä tarinana. Varsinkin Raam-  
matun lukeneille uskonnolliset kuvitukset  
ovat jokseenkin helppo ymmärtää ilman

tekstiäkin. Tämä ruutuihin jaottelu on  
yksi selviä sarjakuvan alkupisteitä. Halu-  
sin hyödyntää tätä esteettistä kauneutta  
ruutujaotteluissa ja koristeluissa, mutta  
abstrahoituna. En halunnut ruutujaon  
kilpailevan liikaa ruutujen sisällön kanssa,  
joka on välillä esteetikaltaan minimalistis-  
ta. Tämä jo osin unohdettu sommittelu-  
tapa on mielestäni vahva ja iso elementti,  
joka antaa isoa esteettistä sisältöä sarjaku-  
vaan. Halusin palauttaa sille paikan omas-  
sa työssäni. Nykyaikaisessa sarjakuvassa  
ruutujen tarkoituksena tuntuu olevan  
vain pelkkä kuvien jakaminen toisistaan,  
tosin nämäkin ruudut muodostavat som-  
mitelman ja rytmin koolla ja muodoil-  
laan. Lähestymistäni ilmaisisin runolliseksi  
proosan sijaan.

Metamorfoosi on tarinan ydin. Se on  
muutos, joka tapahtuu väijäämättömästi  
inhimillisestä kokijasta kylmään mekaani-  
seen suorittajaan. Näkökulmani ei sisällä  
totuutta tai tulevaisuutta. Tarina on kär-  
jistetty kuva inhimillisyyden katoamisesta.  
Se tuo esille, kuinka ihmisarvon voi alen-  
taa mekaanisen koneen arvoiseksi. Tou-  
kan kuoriutumisen perhoseksi tapahtuu

metamorfoosin kautta. Kuinka kaunista  
on kun kotelosta kömpii esiin perhonen,  
kuinka totaalisesti se on muuttunut. Voi-  
sin sanoa sitä jälleensyntymiseksi. Jälleen-  
syntyminen koneeksi on tuon asetelman  
vastakohta. Se on taantumista, mielen ja  
intohimon katoamista, jossa elämä men-  
nettää merkityksen ja sisällön. Voisin sa-  
noa sitä myös henkiseksi kuolemaksi.

Tarinassa ihmisyyttä pikkuhiljaa kuo-  
lee ja tilalle astuu kone. Henkilö suorit-  
taa työtehtävänsä hyvin mekaanisesti.  
Tätä voisi verrata orjatyöhön. Se yrittää  
muuntaa ihmisestä konetta, haluamatta  
tunnustaa työläisen oikeudellista asemaa  
omaan elämäänsä. Tällä hetkellä orjuus  
on yleisempää kuin koskaan ennen; 27  
miljoonaa ihmistä on joutunut orjan ase-  
maan. Jopa Suomessa arviodaan olevan  
satoja orjia. Toisaalta juuri koneet ja ro-  
botit ovat tulossa niin halvoiksi, että ne  
alkavat syrjäyttää näitä ihmisrobotteja  
kustannussyistä. Joka tapauksessa olemme  
työnteon vallankumouksen äärellä. Näi-  
tä teemoja olen pohtinut työssäni. Tosin  
lukijalle nämä teemat eivät välttämättä  
avaudu ensilukemalta.



## 2. PROSESSIKUVAUS

IDEOINTI

**P**rosessi ideasta lopulliseen työhön oli pitkä ja haastava, mutta samalla mielenkiintoinen kokemus. Opin todella paljon koko prosessista. Ideointi vei ajasta eniten ja oli ehdottomasti haastavinta koko prosessissa.

## 2.1 IDEOINTI

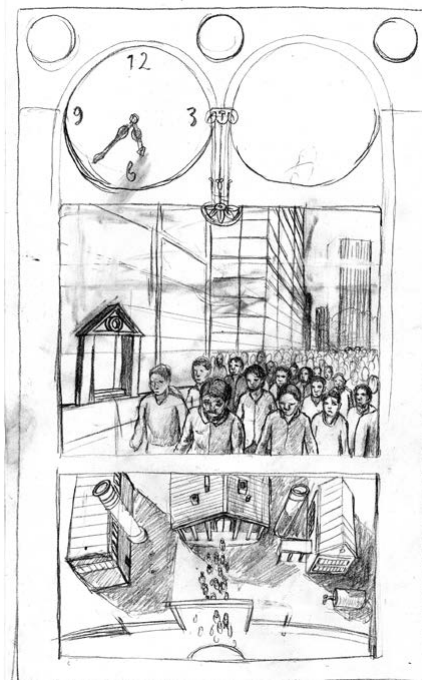
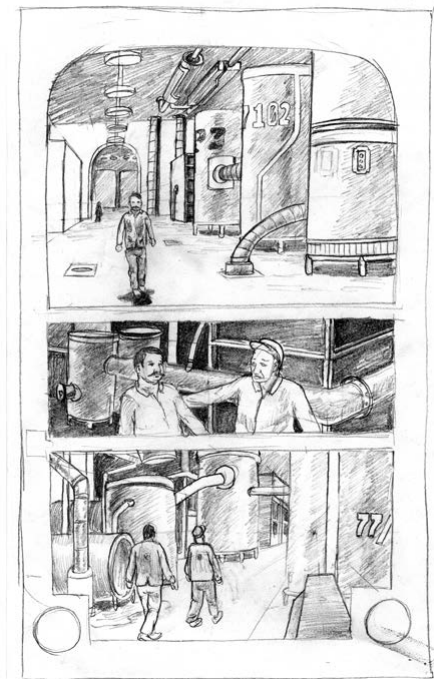
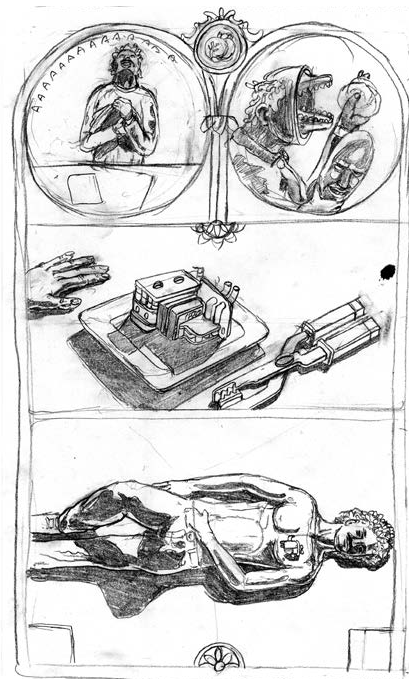
Mietin pitkään minkä muotoisen sarjakuvan haluaisin. Otin mallia vanhojen kirjojen kuvituksista. Ne ovat yleensä pystysuuntaisia. Päädyin vielä hieman liioittelemaan kapean ja korkean suhdetta. Samalla myös laskin miten paljon yhdelle isolle vedospaperille mahtuu kun se revitään pienemmiksi arkeiksi. Näin toiminessani ei tulisi hukkamateriaalia. Alkuun tein eri suunnitelmat. Ensimmäiset laatat olivat paljon pienemmät. Koko 21x13 osoittautui vasta piirustusvaiheessa lähes mahdottomaksi toteuttaa. Kuvapinnalle ei mahtunut kuvia, tai jos mahtui, ne eivät olisi näyttäneet hyviltä. Kehyksillä ei ollut tilaa hengittää ja kuvat piti jättää liian pieniksi, jolloin siitä olisi jäänyt suuruuden tunne kokonaan. Sitten tein uudet laatat, muutin kuvasuhdetta hieman kaapeammaksi ja lähes tuplasin koon. Näin annoin tarvittavaa tilaa kuville. Laatan kooksi tuli 34 x 21,5 cm. Tämä tuntui heti paremmalta.

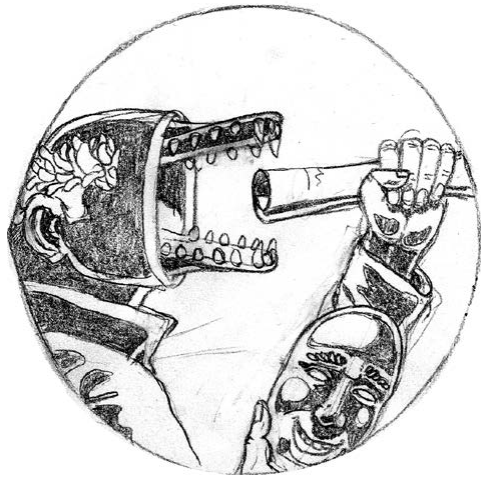
Kehyksillä oli nyt tilaa enemmän, mutta päätin myös pitkään niitä luonnosteltuani jättää niiden koon paljon pienemmäksi kuin alkuperin olin suunnitellut. Näin sain kuvien koon maksimoitua. Toin kuitenkin vanhojen kirjojen ulkoasun mukaan sommittelun ja ruutujaon sekä koristeellisten kehysten kautta.

## 2.2 ENSIMMÄINEN YRITYS

Seuraavaksi oli itse sarjakuvan teon aika. Piirsin luonnoksia kaksi kuukautta. Sen jälkeen sain tarinan muodostettua osin myös kirjoitettujen kuvausteni kautta. Pitkään tätä miettiessäni, tiedostin, että kaikki ei ollut kohdallaan ja päätin tehdä jotain. En säilyttänyt kuin ensimmäisen sivun, joka oli kansikuva, johon olin suhteellisen tyytyväinen. Koko muu tarina meni uusiksi. Ensimmäisen version ongelma oli liian selvä ja suora lähestyminen. Ajattelin tehdä kafkamaisen lähestymisen, otin oppia koppakuoriaiseksi muuttuneen miehen kohtalosta. Pidän ajatuksesta, että Kafka tyytyy vain seuraamaan näin absurdia kohtaloa vierestä, lainkaan yrittämättä spekuloida mitään. Hän näyttää vain tuon miehen kohtalokasta koppakuoriaisen arkea hänen jo ennustettavaan kuolemaansa asti.

Lähtökohtanani oli hidas muuttuminen koneeksi, lopuksi yhteensulautuminen ison koneiston osaksi. Yritin kuvata päähenkilön suhtautumista muutokseen hiljaisena hyväksymisenä. Se taas johdettiin helposti tulkintaan, jossa päähenkilö tuntui olevan jokseenkin välinpitämätön kohtalostaan. Metamorfoosi lähti pikkurillistä kohti muutosta koko koneeksi keskellä tavallista työssäkäyvän arkea. Tarina toimi kirjoitetussa muodossa paremmin. Kuvallisena tarinana siitä puuttui syvyyttä ja jännitystä. Loppu oli ennalta arvattava vääjäämätön muutos. Se oli liian lähellä todellisuutta ja sen taso ei ollut kovin symbolinen tai monitulkintainen. Se varmasti kärsi eniten 12 sivun rajoituksesta ja olisi tarvinnut lisää aikaa sivujen muo-





dossa. Oli kuitenkin vaikea luopua tästä versiosta.

Se kuitenkin tapahtui, kun sain idean uuteen versioon. Se ei ensin ollut kuin yksi kuva. Tässä kuvassa naamaton suurikokoinen mies pitelee hymyilevää kasvonaamiotaan kädessä, kun vastapuolella istuu pienempikokoinen päähenkilö alisteisessa roolissaan kynä kädessä. kuva 2

### 2.3 SYMBOLISTA KERRONTAA

Tajusin vihdoin, miten sain luotua symbolista kerrontaa. Taustan poisjättäminen oli yksi merkittävä tekijä. Näin hahmot ikään kuin liikkuvat todellisuuden yläpuolella, he saavat myös paljon keskeisemmän roolin kuvassa.

Keskipakopisteen käyttö ja symmetrisen tasapainoinen sommittelu luo kuviin staattisuutta ja mystisyyttä. Ikään kuin kuvien aika häväisi lähes kokonaan. Hahmot tuntuvat jämähtäneen paikoilleen. Ajatus liikkeestä tuntuu kuvissa mahdottomalta. Samalla halusin tuoda sommitelman

tärkeimmän asian eli kuvan sisällön keskiöön, antaa sille koko näyttämön.

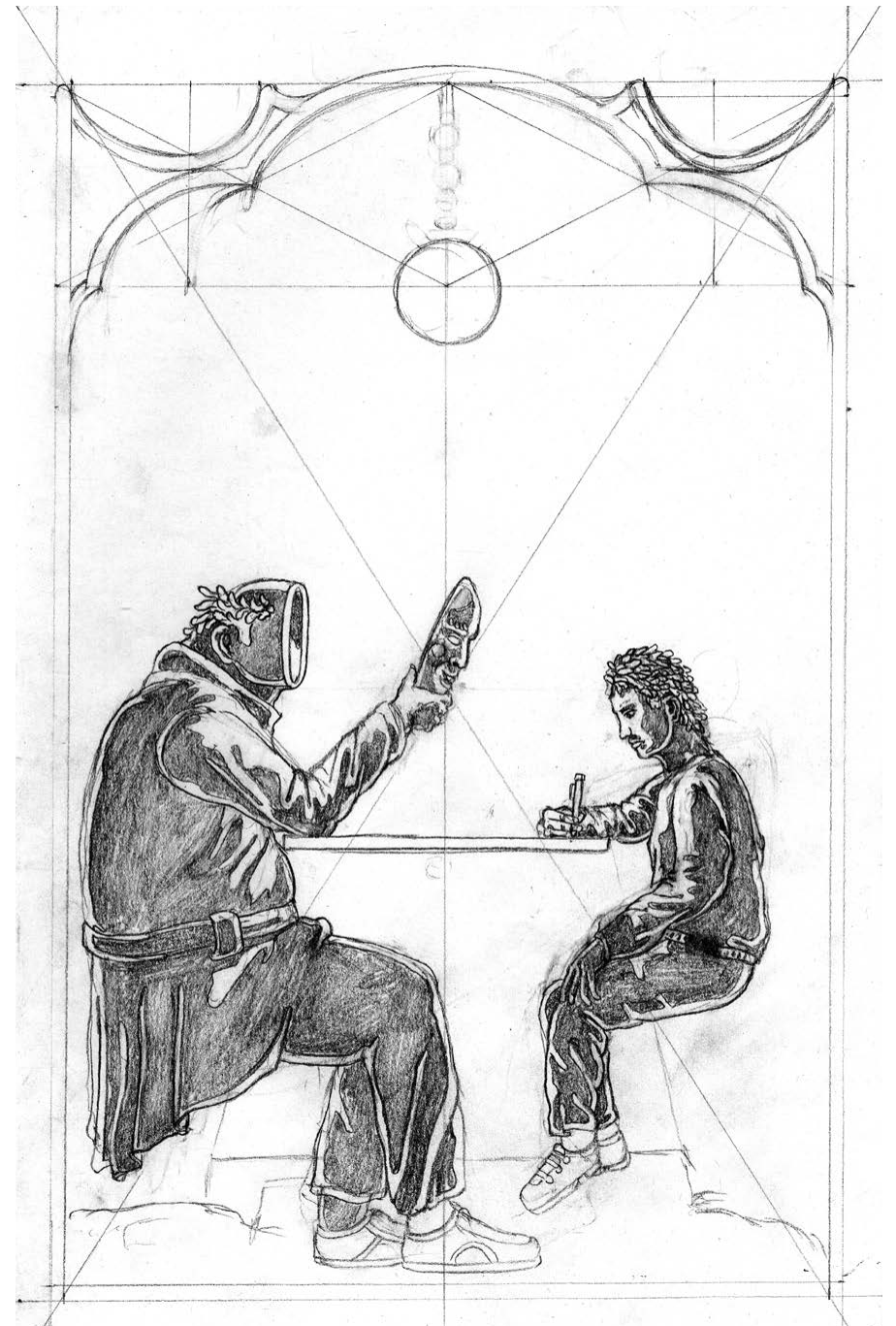
Päädyn siihen, että taustan käyttö piti olla perusteltua. Sen piti näyttää jotain oleellista. Taustoilla toin tarinaan syvyyttä oleellisissa kohdissa. Esimerkiksi liikkumista paikasta toiseen halusin selventää taustoilla. Nämä olivat lähtökohdat uuteen versioon.

Uusi tarina oli enemmän symbolistinen. Suuntasin katseeni uudelle symbolismin tasolle. Symboleista läheskään kaikki eivät ole tunnistettavia tai yleismaailmallisia, tästä johtuen tulkinnan merkitys kasvaa ja tulee ainakin osittain pakolliseksi.

Jätin pois muut työläiset melkein kokonaan, samoin kodin ja turhat kävelyt. Lopputuloksena oli dynaamisesti etenevä tarina.

### 2.4 TEKIJÄN VERSIO

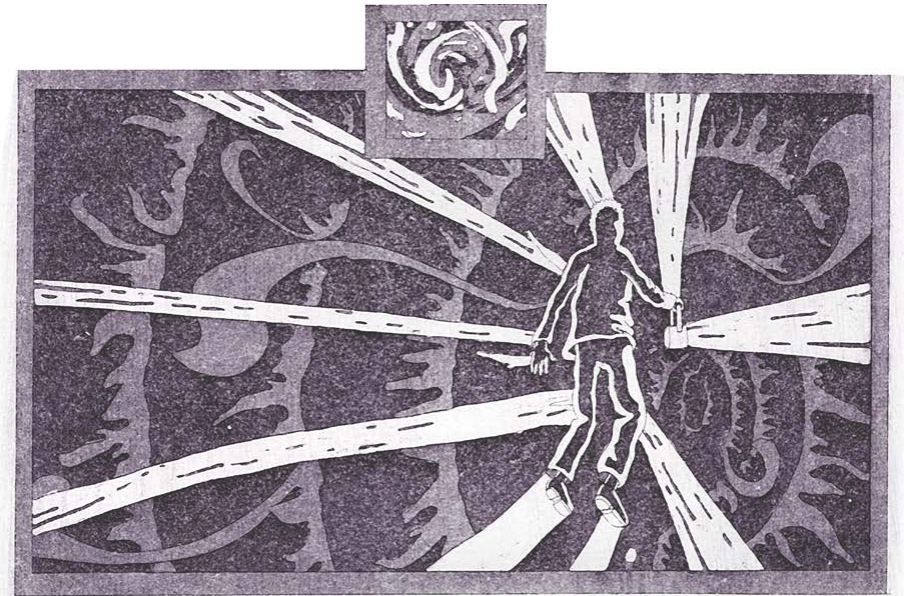
Kerron nyt tekijän version sarjakuvasta. Tarina alkaa kun hymyilevällä naamarilla varustettu sosiopaatti johtaja on saanut tä-







Kuvissa päähenkilö pukee hanskat ja matkaa teleportilla työkalupakin kanssa.



män työläisen allekirjoittamaan sopimuksen. Samantien johtaja syö sopimuksen. Tämä johtaja edustaa isompaa koneistoa, eliittiä, joka tämän sopimuksen jälkeen myös ahmaisee kitaansa tämän huono-osaisen työntekijän, sekoittaa hänet loputtomiin lakiviidakkoihin ja väärinkäytöksiin ja alistaa hänet lopulta orjatyöhön. Se ei kuitenkaan tapahdu heti. Ensin hänet esitellään Äiti Elektronikalle.

Hän edustaa tekniikan taivasta, kultusyhteiskunnan kaunista pintaa. Hänellä on myös varjopuoli, joka symbolisoi sitä prosessia, mitä vaaditaan ylläpitämään kultusyhteiskuntaa. Niitä työläisiä, jotka tekevät näitä tuotteita hän murskaa rattaihinsa. Työläiset kokevat uudelleen syn-

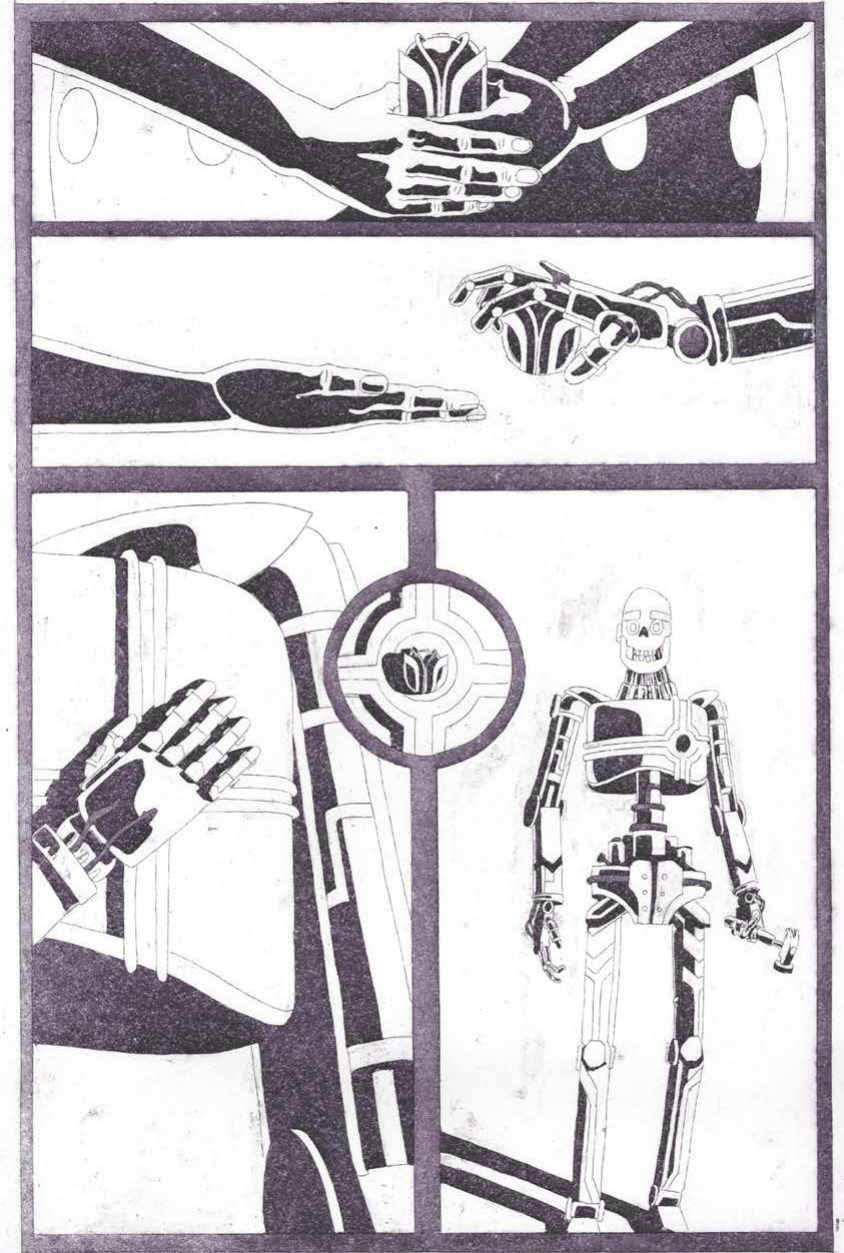
tymisen, tai tarkemmin sanottuna henkisen kuoleman. Hän ojentaa työläiselle hanskat, jotka ovat jo pitkään kuvallisesti symbolisoineet työntekoa. Seuraavassa kuvassa näitä hanskoja jo puetaan käteen.

Hanskojen pukeminen mahdollistaa metamorfoosin siemenen. Olen kuvannut tätä siementä työkalupakkina. Metamorfoosin tapahtumapaikkana toimii Äiti Elektronikan kohtu. Matka kohti Äiti Elektronikkaa ja hänen kohtuaan alkaa symbolisen voimakkaasti, sinne astutaan pyöreän teleportin läpi. Alus symbolisoi siittiösolua. Hedelmöitystä symbolisoi aluksen avaaminen työkalupakista löytyvällä avaimella ja päähenkilön alukseen astuminen. Alus muuttuu matkalla siitti-

ösolusta munasoluksi. Matkan päätteeksi tapahtuva telakoituminen symbolisoi raskausaikaa.

Synnytyks tapahtuu Äiti Elektronikan mahassa sijaitsevien telakka-asemien kautta. Robotti asettaa tämän syntyneen lapsen sydämeensä ja sulkee sen rautaisen ulkokuoren sisään. Tarinassa inhimillisuus on siirtynyt uinuvaan tilaan ja kone

on valmis käynnistymään loputtomaan suoritukseensa. Lopussa robotti lyö naukaa arkkuun, kenties omaansa. Näin tapahtuessa hän on jo luopunut kaikesta ja alistunut orjatyön kammottavaan arkeen. Mutta silti koska vain on mahdollisuus löytää tuo ihminen robotin sisästä ja palauttaa hänet yhteiskunnan arvostetuksi jäseneksi.



Robotti sulkee ihmisen sydämeensä.



### 3. PROSESSIKUVAUS TEKOVAIHE

**P**rosessin tekovaihe alkoi laattojen leikkaamisesta, sekä niiden reunojen ja kulmien hiomisesta. Laattoihin tein kovapohjan. Tein ne sarjatyönä, enkä kohdannut ongelmia. Tein ensin 12 pienempää laattaa, ennen kuin vaihdoin laatat isommiksi.

### 3.1 ETSAUS

Kun minulla oli luonnokset valmiina, skannasin kuvat koneelle ja tulostin ne peilikuvina. Laatan on oltava peilikuva painoteknistä syistä. Jäljensin kuvan käyttämällä sinipaperia. Kiinnitin tämän pohjalle ja päälle laitoin tulosteen. Piirsin tulosteen ääriiviivat lyijykynällä ja näin sain ne tallennettua laatan pinnalle. Kovapohjan seos oli hyvin tummaa, se oli tarkoitettu toisenlaiseen jäljentämiseen. Tässä tavassa on tarkoituksena kopioida alkuperäinen kuva läpinäkyvälle voipaperille lyijykynällä. Sen jälkeen piirretään nämä viivat uudestaan öljyttömällä pastellilla. Tämän jälkeen käännetään kuva ympäri ja asetetaan laatan päälle ja piirretään vielä kerran pehmeällä lyijykynällä ääriviivat, jotka nyt taltioivat pastellin jäljet laatalle. Tämä näkyy paremmin tummaa taustaa vasten. Sen huonoja puolia ovat kuitenkin epätarkkuus ja helppo jäljen pyyhkiytyminen.

Alun perin olin suunnitellut tehdä tämän vaiheen pastellilla, mutta päädyin kuitenkin sinipaperiin. Se oli mielestäni oikea valinta. Kiinnitin paperin työvalaisimeni valon eteen nähdäkseen paremmin ääriviivat. Tämä helpotti huomattavasti työskentelyä. Samalla koin saavani vapauden välillä vain viitteellisesti seurata

laattaa kopioituja ääriviivoja. Näin vältin vain kopioimasta viivoja ja pystyin keskittymään muotojen luomiseen.

Kanteen tein ääriviivat ja viivavarjostuksen, muihin vain ääriviivapiirustuksen.

### 3.2 AKVATINTA

Olisi ollut aikaa vievää tehdä yksi prosessi kerrallaan. Joten sitä mukaan, kun kovapohjat valmistuivat ja syövytin laatat, aloin tehdä niihin akvatintaa. Tämä oli minulle uutta tässä mittakaavassa. Olen aika pitkään tehnyt vain kovapohjaa, etsausta. Nyt oli kuitenkin hyvä tilaisuus ottaa haltuun myös akvatinta. Tähän kannusti myös tekniikan nopeus tehdä isoja aloja tummia pintoja. Pelkällä etsauksella se olisi ollut hyvin työlästä ja hidasta toteuttaa.

Ensin ajattelin yhden harmaan riittävän. Antti Salokanteleen neuvoja kuunnellen päädyin kuitenkin kahteen: keskittummaan ja hyvin tummaan, lähes etsauksen tummuudelle. Se oli hyvä päätös vaikka se lisäsi huomattavasti työtaakkaa.

Tämän projektin yhteydessä halusin sarjasta yhtenäisen, olihan kyseessä sarjakuva. Onnistuin mielestäni säilyttämään sekä tyyllisesti, että teknisesti sarjakuvan tasalaatuisena.

Kynäruiskun kanssa oli pieniä ongelmia alussa. Rakeisuutta oli joko liikaa tai liian vähän. Kuitenkin pilalle mennyt ruiskutus on helppo pestä puhtaaksi. Muutaman pesukerran jälkeen kuitenkin onnistuinkin.

### 3.3 SYÖVYTYKSI

Syövytin ensimmäisenä ensimmäisen sivun. Koska oli alku talvi ja Taideinstituut-



Taideinstituutissa oli hyvä mahdollisuus tehdä akvatintaa.



Syövytyksastia jossa yksi laatta on syöpmässä.

tin tiloissa tuntui olevan melko kylmä, laatasta ei syöpynyt kovinkaan tummaa. Kuitenkin tarinallisesti ensimmäinen sivu on kaukana todellisuudesta, herkkä tulkinta etäännyttää sitä vielä entisestään seuraavien sivujen tummanpuhuvasta kuvamaailmasta onnistuneesti. Se on ikään kuin sarjakuvan johdanto, prologi.

Sivun seitsemän laatan pinnalle oli Taideinstituutilla säilytyksessä tullut hankausnaarmuja, jotka esiintyivät vasta vedostusvaiheessa. Ensinnäkin mietin tämän laatan uudelleen tekemistä, mutta päädyin kuitenkin pitämään tästäkin sattumasta. Sivulla tapahtuva hedelmöitys on sisällöllisesti yksi tärkeimpiä ja siihen tulleet vauhtiraidat antoivat sille hieman poikkeavaa humanistista luonnetta ja erottivat sitä muista, aivan kuin tässä hedelmöityksessä tapahtuisi jotain luonnollista.

Muut laatat eivät poikenneet hirveästi muista, syövytyksineen lämpeneminen aiheuttaa sen, että syövytyksajat lyhenevät. Lämpimänä syövytyksaine ferrokloridi syövyttää kuparilaattaa nopeammin ja näin vaikuttaa etenkin akvatintin tummuuteen.

Saan kiittää onneani poikkeuksellisen kylmästä keväästä ja kesän alusta. Sen ansiosta pystyin säilyttämään sivujen välisen tasapainon. Lämpötilamuutosten takia arvoja voi olla vaikeaa ylläpitää samoina.

Valmiista syövytyksaikakartasta valitsin kaksi tummuusarvoa akvatintalle. Ne laatat, joissa oli isoimmat tummat alueet, syövytin viimeiseksi saadakseni mahdollisimman tummat syövytykset, korostaen niiden kontrastia. Kuitenkin tein sen niin, että ne eivät rikkoneet sarjan yhtenäisyyttä.

### 3.4 AIKATAULUTUS

Pystyin työstämään laattoja joka maanantai taideinstituutilla. Yleensä laitoin yhden etsauksen syöpymään, ja sillä välin tein yksi tai kaksi akvatinta-syövytystä tai valmistelin uusia akvatinta-pohjia. Lopun viikosta työskentelin kotona.

Akvatinta-peittolakan poisto oli haastavin ja aikaa vievin osuus. Lopulta ymmärsin käyttäneeni liian pieniä annoksia kidesoodaa ja viimeisten laattojen kohdalla tämä tukala prosessi oli jo huomattavasti helpompaa.

Alussa vedostin jokaisen etsauksen, mikä oli suhteellisen turhaa. Näin kuitenkin varmistin syövytyksajan riittäväksi.

Kun olin siirtymässä vedostusvaiheeseen ajattelin kannessa käyttäväni pelkkää etsausta. Syövytyksessä etsauksen viivat varjostuksissa olivat jääneet liian hennoiksi. Yritin monta kertaa vedostaa tummaa vedosta laatasta, kuten myös grafiikan iltapajan opettaja, kuitenkin tässä onnistumatta. Tämä tilanne tuotti tuskaa monien viikkojen ajan. Kuitenkin saatoin jättää sen sivumpaan. Sitä tilanne jälkikäteen nimittäin vaati. Miettimisen jälkeen päätin tehdä kuvaan kohtalaisen rankan akvatintan, kuva nimittäin esittää yöllistä kaupunkimaisemaa. Otin yhden vedoksen kotiini ja rupesin työstämään sitä vesiväreillä saadakseni selville miltä kuva tulisi suunnilleen näyttämään vedoksena. Se oli hyvä tapa lähestyä ongelmaa. Vaikka väritys jäi liian vaaleaksi, olin ratkaissut ongelman. Olin turhaan yrittänyt säilyttää etsauksen kaikkia viivoja näkyvillä. Nyt ne sulautuivat yölliseen maisemaan. Samalla tein kanteen



värien tekopaikka taideinstituutilla.



Valmis vedos.

kolme eri tummuutta saadakseni kuvan täysin toimimaan. Lopputulokseen olen tyytyväinen.

### 3.5 VEDOSTUS

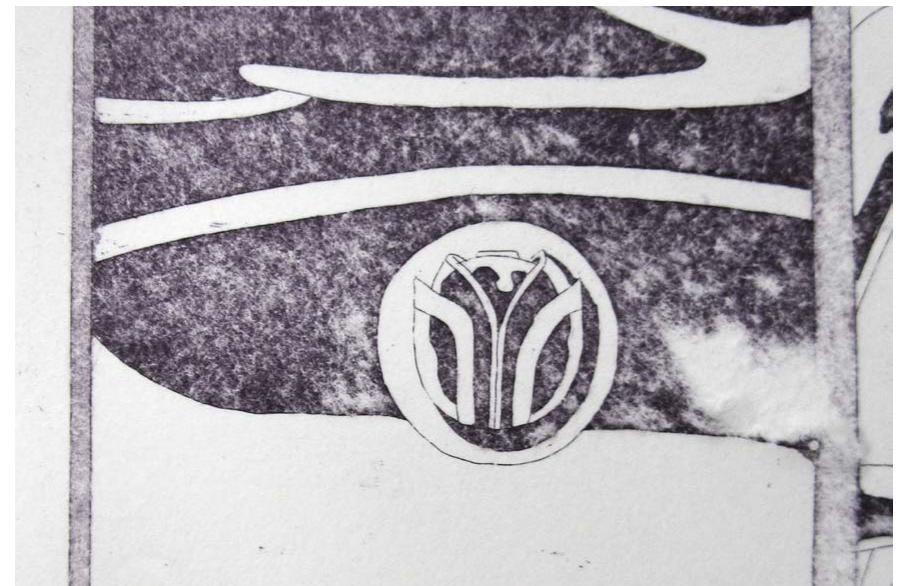
Kun olin saanut kaiken valmiiksi aloin tehdä värikokeiluja. Päädyin melkein samantien violettiin väriin. Se antoi maukkaamman pinnan kuin musta. Tein myös koevedokset kaikista laatoista, kaikki näytti hyvältä, joten oli aika alkaa vedostaa. Tein violetin värin sekoittamalla sinistä ja punaista. Väri oli hyvä, mutta vedostuksessa se tarttui liian tiukasti paperiin. Monen vedoksen ja kokeilun jälkeen jätin yleensä lisäävän raskasöljyn kokonaan pois ja lisäsin tilalle easywipe-rasvaa. Nyt väri oli valmis ja valmistin suuren

määrän violettiä väriä, jolla vedostin kaikki kaksitoista laattaa. Väriä voi onneksi tehdä isoja määriä kerrallaan. Ne säilyvät sinkkilevyille kaavittuna ja kelmuun käärittyinä viikkoja.

Viiden pilalle menneen vedoksen vuoksi väri riitti juuri ja juuri. Yhden vedoksen tekemiseen kului suunnilleen tunti. Sain luvan Taideinstituutin yliopettajalta työskennellä grafiikan tiloissa ilman valvontaa, joten pystyin olemaan monia tunteja yhteen menoon vedostamassa. Sain kaikki vedokset valmiiksi kolmessa päivässä.

### 3.6 SKANNAUS

Skannasin vedokset heti koneelle ja aloin suunnitella pienlehteä. Lehti valmistui



Väri repi paperia pahasti kun sen irroitti vedostuksen jälkeen laatasta.

helposti. Sivujen asettelun tein laatan rajojen mukaan, mutta luovuin ajatuksesta. Kehykset eivät olleet samoilla paikoilla keskenään ja lopputulos näytti sotkuiselta. Häivytyin laatan reunat digitaalisesti ja asetin jokaisen samaan kohtaan. Monta viikkoa myöhemmin katsellessani pienlehden taittoa käytin sisälehtiin käyttämäni violetta myös ulkokansien reunoihin, saadakseni kansikuvan paremmin sopimaan.

Teetin viisikymmentä pienlehteä ja lähdin myymään niitä Helsingin sarjakuvafestivaaleille.

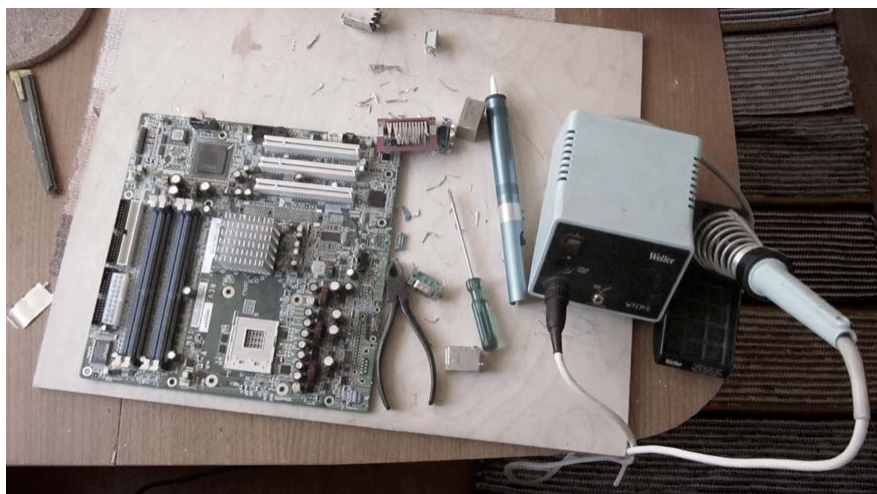
### 3.7 GRAFIIKAN KANSIO

Viimeiseksi tein grafiikan kansion. Vanhana pahvimiehenä tein itse kotelon. Sain idean kaverini Jari Mirandan taiteesta ja keksin keinoon koristella vielä tuon kansio-

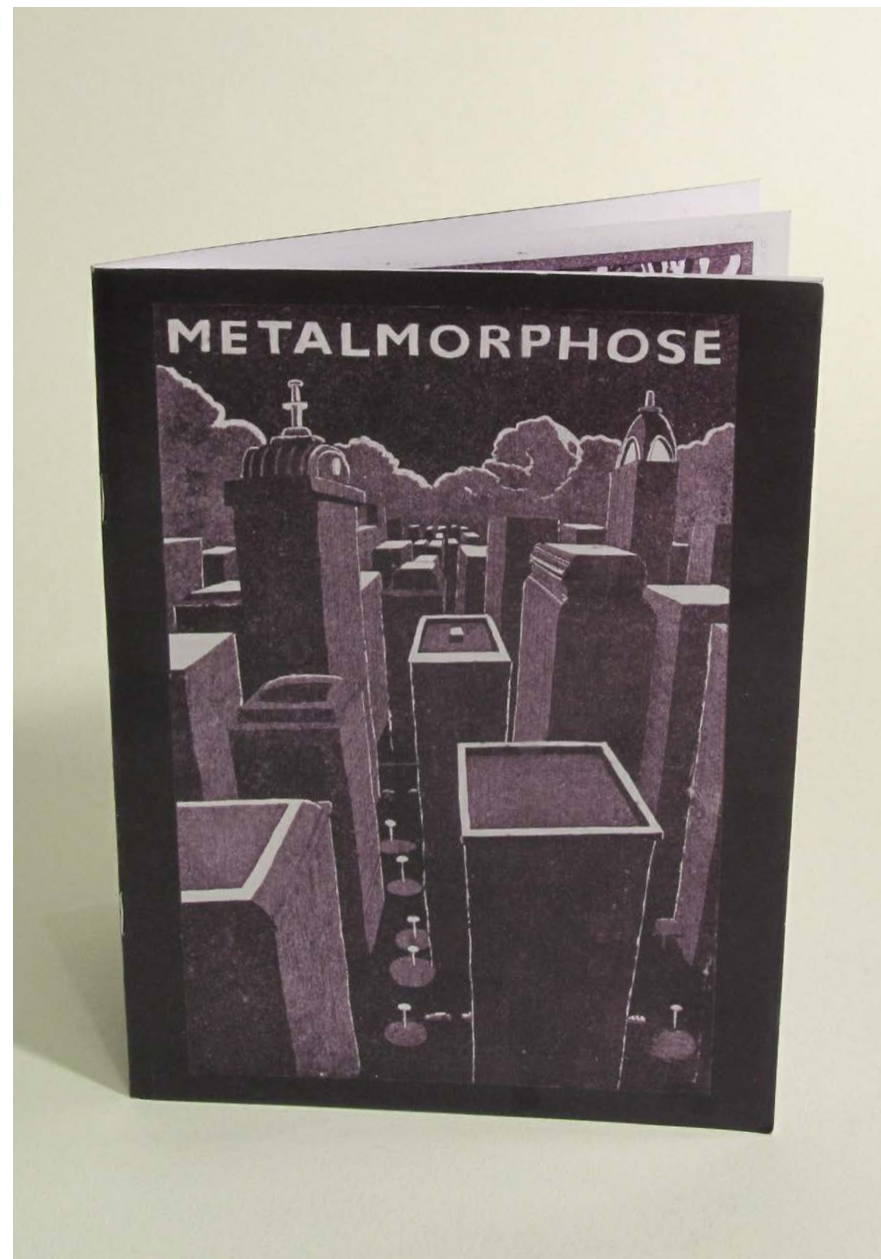
on. Jari tekee trash-taidetta. Hänen materiaalinaan toimii esimerkiksi hajalle menneet tiekoneen emolevyt. Ne hän useasti maalaa spray-maalilla yhden värisiksi ja tekee niistä esimerkiksi tauluja. Halusin koristaa kansion samalla tavalla.

Paino-ongelman takia jouduin kuitenkin poistamaan emolevystä kaikkein painavimpia osia. Liimasin kaksi emolevyä ja muutaman ironaisen osan kiinni kapalevyyn. Kapalevyn puolestaan liimasin kansion kanteen kiinni. Laitoin vielä muttereilla ja ruuveilla kaikki kiinni toisiinsa.

Toisessa emolevyssä oli juuri sopivasti johto kiinni komponentissa, toinen pää oli kiinni piirilevyssä. Irrotin komponentissa olevan pään. Päätin tehdä tähän päähän lukitusmekanismin. Liimasin johdon päähän naulan, jolloin sain hienon



Piirilevyn osista joutui poistamaan juotokset ennen niiden irti lähtemistä.

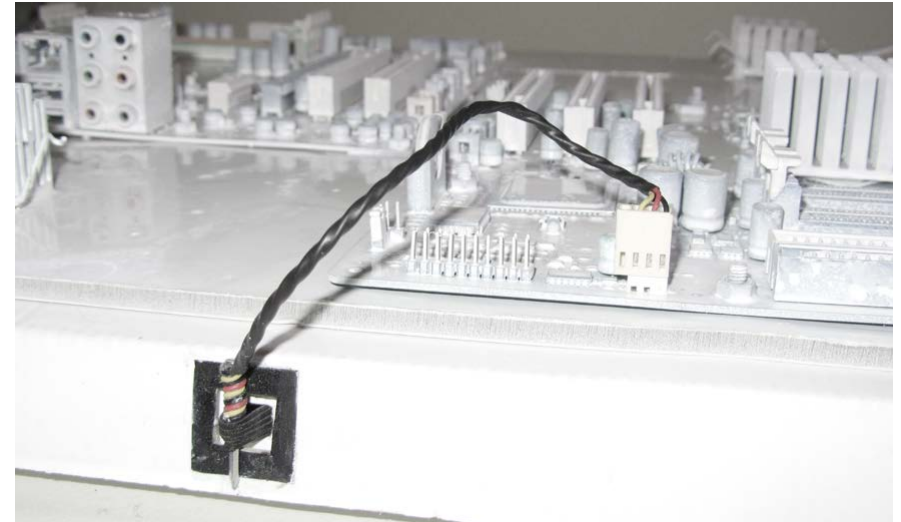


Valmis pienlehti valmiina myyntiin. Koko a5.

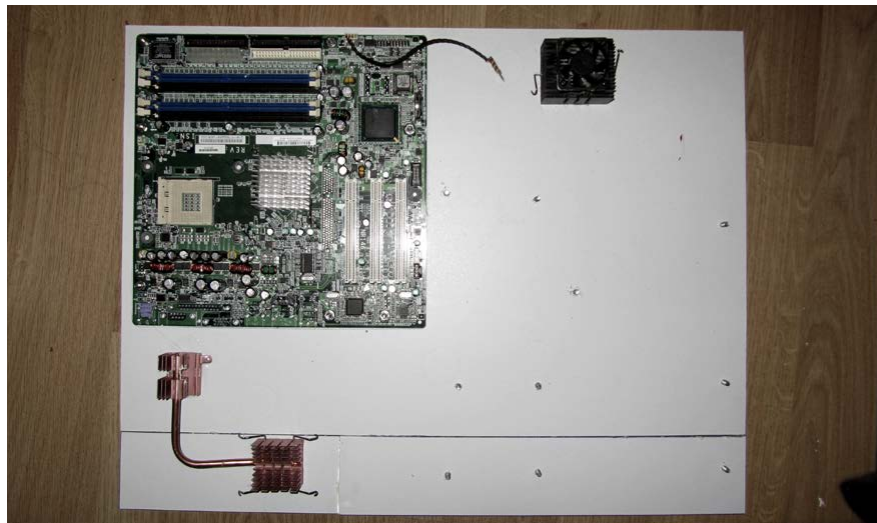
tarinallisen elementin. Kanteen tein aukon, sen kohdalla pohjassa on resorinauha mutkalla. Nauha mahtuu reiästä ja pujoitettu naula resorin läpi pitää kannen kiinni. Reikää vahvistin vielä pahvista tekemälläni suojarenkaalla.

Lopuksi liimasin mustan neliön reiän luo huomioväriksi. Sitten otin pois joh-

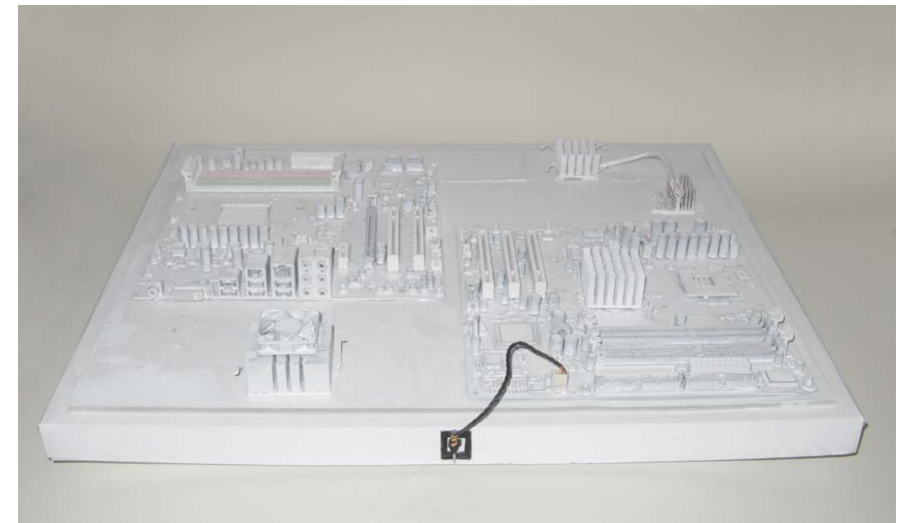
don irti emolevystä ja suojasin johdon kiinnityspaikan. Suojasin myös kanteen tehdyn reiän maalauksen ajaksi. Maalasin koko kansion valkoiseksi spray-maalilla. Joiduin tekemään tämän kaksi kertaa, että sain peittävän värin. Ensin laitoin pohjavärin joka ei ollut kovin peittävä. Varsinainen maali sen sijaan oli täydellinen.



Kansion kiinnitys valmiina.



Ruuvien ja mutterien asennusta kapalevyille.



Valmis kansio.





4. METALLIGRAFIKKA VS.



PERINTEINEN SARJAKUVA

**E**ro tehdä sarjakuvaa metalligrafiikan keinoin ei ollut niin suuri verrattuna perinteisiin sarjakuvan metodeihin kuin alkuperin ajattelin. Varsinkin kun verrataan sen tuomaan lisäarvoon.

#### 4.1 LUONNOSTELU JA ETSÄUS

Luonnostelussa piti ottaa huomioon etsäuksen ja akvatintan perusluonteet. Eli suunnittelin viivat ja kaksi tummuutta valmiiksi sivuille. Tämä olisi voinut olla tavallisessakin sarjakuvassa. Piirretyssä sarjakuvassa olisin joutunut käymään hyvin pitkälle samat vaiheet läpi. Valmiit luonnokset piirsin sinipaperin läpi kuparilaattalle ja sen jälkeen kaiversin nämä jäljet. Paperille piirrettäessä olisin tussannut luonnokset, eli vain sinikopion läpipiirtäminen oli ylimääräinen vaihe.

Pelkästään viivapiirroksen eli etsäuksen käyttäminen voisi olla hyvinkin nopeaa, vain vähän ylimääräistä työtä tarvitseva tapa tehdä grafiikalla sarjakuvaa. Tähän tosin vaikuttaa paljon, kuinka tuttu työkalu on kaiverrin sekä paljonko viivaa meinaa käyttää. Esimerkiksi viivavarjostuksen tekeminen on taas työläämpää, mutta se on paljon käytetty tapa myös perinteisessä sarjakuvassa.

#### 4.2 AKVATINTA

Akvatintan tekeminen on hieman hitaampaa. Suojalakan paksu ja akryylimäinen rakenne teki maalaamisesta esimerkiksi vesiväreihin nähden hieman vaikeamman. Kahden tummuusarvon takia näitä suojamaalauksia ei voinut tehdä samalla kertaa, koska laattaa oli syövytetävä välillä. Tämä oli perinteiseen piir-

tämiseen nähden työläämpää. Varsinkin kun etikkasuolassa liottamisen jälkeenkin laatan pinta hapettui joskus niin, että seuraavan suojalakan maalauksessa oli vaikeuksia nähdä pieniä yksityiskohtia tai joitain ääri viivoja. Tätä ei kuitenkaan voi laskea yleisesti hidastavaksi tekijäksi, vaan etikkasuolo oli mennyt jostain syystä pilalle.

#### 4.3 VEDOSTUS

Vedostusvaihe on täysin ylimääräinen osa perinteiseen sarjakuvaan nähden. Se on hidasta puuhaa. Yhteen valmiiseen isohkon laatan vedostukseen vierähtää aikaa noin tunti. Pienemmillä laatoilla vedostus kestää parhaimmillaan puoli tuntia.

Vedostusta ennen on kuitenkin laitettava vedostuspaperit likoamaan veteen ja odoteltava niitä noin tunnin ajan. Sen ajan kuitenkin voi käyttää hyväkseen.

Värin tekeminen voi olla myös työlästä mikäli ei päädy suoraan purkkiväriin. Jos väriä sekoittaa kahdesta eri väristä tietyn sävyn voi joutua tekemään töitä. Kun väriä levitetään lasilevyille, sen oikeaa väriä on vaikea arvioida. Tähän tarvitaan vedostuspaperia, johon levitetään väriä.

Itse tein violetin punaisesta ja sinisestä. Sen jälkeen on vielä väriä muokattava ominaisuuksiltaan vedostukseen sopivaksi. Värit ovat hieman erilaisia toisiinsa nähden ja ne tarvitsevat lisäaineita hyvän vedostustuloksen maksimoimiseksi. Jos väriä lähtee laatasta liikaa, on lisättävä kevytöljyä, jolloin se pysyy paremmin laatan urissa. Tai jos väri on liian tiukassa, on lisättävä easywipe -nimistä ainetta. Tämä helpottaa ylimääräisen värin puhdistamis-

ta laatalta. Nämä värin tekemiseen liittyvät vaiheet ovat hyvän lopputuloksen kannalta pakollisia. Niihin aikaa voi kuluu tunteja tai sitten värin saa valmiiksi viidessätoista minuutissa.

Esimerkkinä juuri tämä uusi kohtaamani ongelma, joka oli myös uusi grafiikan iltapajan ohjaajalle, pakotti minut vedostamaan monia koevedoksia ongelman ratkaisemiseksi. Ongelman ratkettua kolmentoista onnistuneen grafiikanlehden vedostamiseen kului kolme pitkää päivää. Näitä teknisiä ongelmia saattaa tulla eteen kaikkialla, mutta jos niitä ei kohtaa aikaa säästy huomattavasti.

#### 4.4 AIKA

Ylipäättään kaikki grafiikan vaiheet, joissa käsitellään laattaa, ovat piirrettyyn sarjakuvaan verrattuna ylimääräisiä. Voisin karkeasti arvioida näiden osuuden yhtä isoksi kuin piirtämiseen kuluvan ajan. Tämä tarkoittaa että grafiikan keinoin toteutettuun sarjakuvaan kuuluu kaksinkertainen aika perinteiseen nähden. Ajankäytöllä voidaan kuitenkin saavuttaa lisäarvoa sarjakuvalle.

#### 4.5 KUSTANNUKSET

Materiaalikulut ovat kohtuulliset metalligrafiikalla työskennellessä. Ison vedostusarkin hinta on ilman arvonlisäveroja 3 euroa. Siitä riittää laatan koosta riippuen n. 4–8 vedokseen. Kuparilaattaa kului 5 kiloa ja se oli 15 euroa kilolta, hinnaksi määrittyi 75 euroa. Taidekaupasta ostettuna hintaan pitää lisätä ainakin alvit. Kuparilaatta kestää noin 100 vedosta etsäus- ja akvatinta tekniikoilla, joten se on hyvin

kestävä ja maksaa itsensä helposti takaisin. Lisäksi kuluihin tulevat värien hinnat.

#### 4.6 MAHDOLLISUUDET

Kun puhutaan metalligrafiikasta, on myös huomioitava sen mahdollisuudet. Tiettyjä rajoitteita on olemassa. Yksittäisistä teki-joistä väri on rajoitetuin. Käytännössä jokaiseen väriin tarvitsee oman laatan. Tosin sekoitusvärit ovat mahdollisia, esimerkiksi keltaisella painetun vedoksen päälle painettaessa punaisella, päällekkäisistä alueista muodostuu oranssia. Perinteisellä sarjakuvalla ei näitä rajoituksia tietenkään ole.

Toinen huomioitava seikka on metalligrafiikan luonne. Sen yksittäisen grafiikanlehden arvo taideteoksena mahdollistaa sarjojen myymisen orginaalien hintaan. Jos sarjakuva on kaupallisesti menestyvä voi grafiikanlehtien rajattu kappalemäärä olla menestystarina.

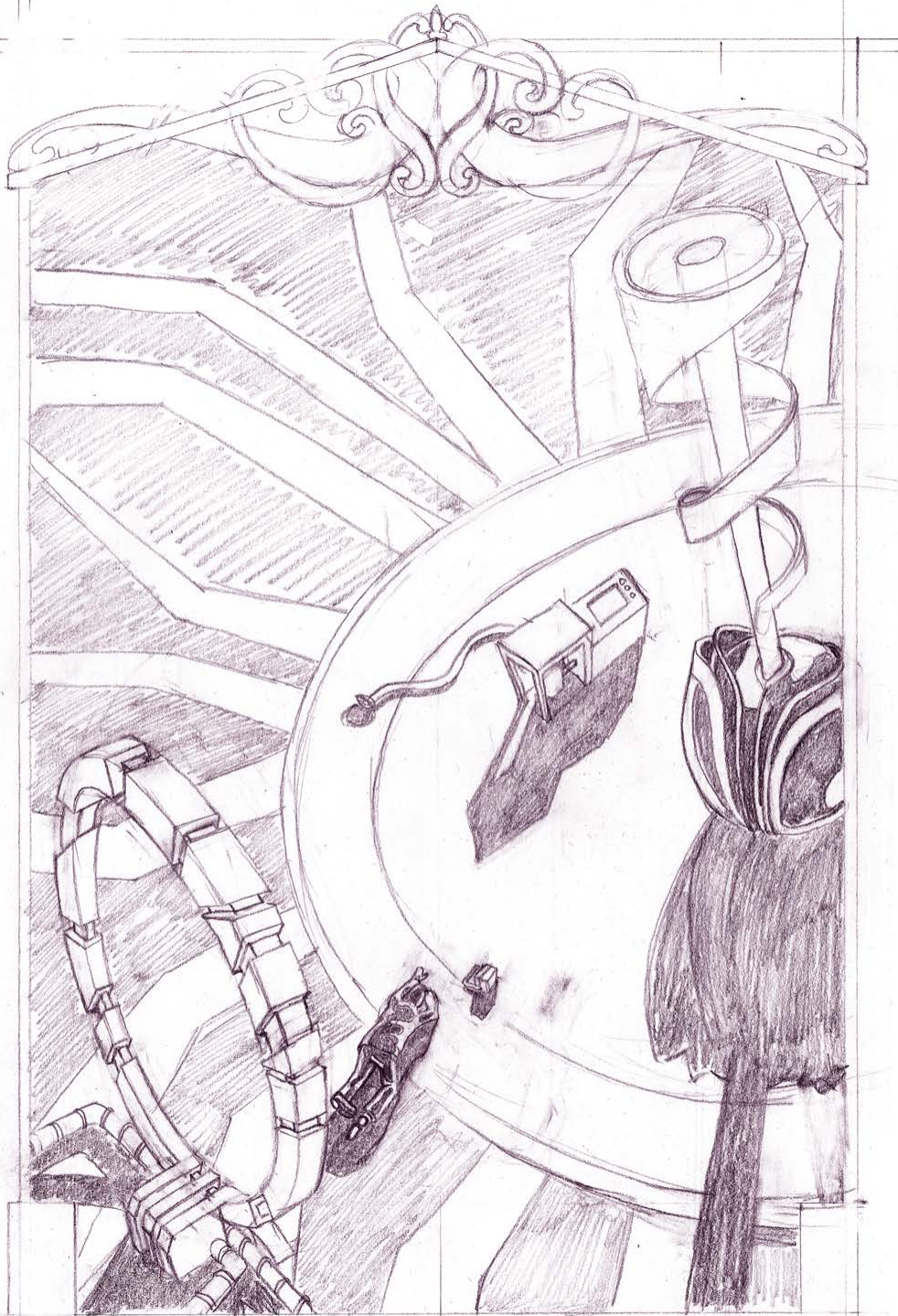
Joka tapauksessa molemmissa tekniikoissa riittää lähes rajaton määrä mahdollisia toteutustapoja. Mielestäni metalligrafiikka soveltuu hyvin monenmuotoisen sarjakuvan toteutukseen.

#### METALLIGRAFIIKAN PLUSSAT

- Orginaalit
- Värien väriavaruus
- Sattuma
- Vedostusjäljen kauneus

#### MIINUKSET

- Hitaus
- Mahdolliset tekniset ongelmat
- Kustannukset
- Värien määrä



## 5. SARJAKUVA JA TAIDE

Sarjakuva on kuvien ja sanojen avulla kerrottu tarina. Se on vaikuttava keino kertoa tarina. Sarjakuva omaa pitkät perinteet. Sen historia ulottuu hyvin pitkälle, esimerkiksi egyptiläiset käyttivät isoissa seinille tehdyissä maalauksissaan selkeästi sarjakuvaa. Kuitenkin sarjakuvan syntyä on vaikea ajoittaa täsmälleen.

Ensiaskel nykysarjakuvaan tapahtui kirjapainotaidon keksimisen jälkeen. Se avasi sarjakuvan ilot koko kansalle. Nykyaikaisen sarjakuvan isänä voidaan pitää Rodolphe Töpfferiä. Hän käytti ensimmäistä kertaa ruutujen rajoja sekä teki sanojen ja kuvien toisistaan riippuvaisen kokonaisuuden (McCloud, 1994, 17).

Myös ensimmäiset sarjakuvat sanomalehtiin tehtiin painosyistä metalligrafiikalla. Teokseni on paluuta sarjakuvan juurille.

Sarjakuvan määrittäminen on hankalaa. On hyvin paljon kokeellista ja taiteellista sarjakuvaa, jotka rikkovat määrittelyjen rajoja. Siksi keskityn mieluiten tapahtumaan, jota ilman sarjakuva olisi mahdoton. Scott McCloud sanoo tästä tapahtumasta kirjassaan Sarjakuva –näkyvätön taide (McCloud, 1994, 66–67): ”Sarjakuvaruudut rikkovat sekä ajan että tilan ja antavat sen sijaan irrallisten hetkien sahaavan, hakkaavan rytmin, mutta täydentäminen sallii meidän yhdistää nämä hetket ja rakentaa mielessämme jatkuvan, yhtenäisen todellisuuden.” McCloud tarkoittaa täydentämistä sillä miten ruutujen välissä ihmisen mielikuvitus yhdistää nämä kaksi erillistä kuvaa ja ”muuttaa ne yhdeksi ajatukseksi.” Toki piirtäjä vai-

uttaa ruutujen valinnalla ja yhteyksillä katsojan mielikuviin radikaalisti. Yhteydet voivat olla monenlaisia. Erilaisia siirtymiä voidaan luokitella monia. Scott McCloud jakaa ne kuuteen luokkaan (McCloud, 1994, 70–72): 1. hetkestä hetkeen, 2. toiminnasta toimintaan, 3. kohteesta kohteeseen, 4. kohtauksesta kohtaukseen, 5. näkökulmasta näkökulmaan ja 6. ei-seuraussuhdetta. Jessica Abel ja Matt Madden kirjassaan Drawing Letters Writing Pictures lisäävät vielä seitsemännen: symbolisen siirtymän (Abel & Madden, 2008, 44). Se miten nämä siirtymät toimivat ovat kiinni tekijästä. Yksinkertainen, pilakuvamainen piirtotyyli mahdollistaa helpomman siirtymän, kun realistisempi piirtotyyl vaikeuttaa täydentämistä. Vaikea ruutujen välisen yhteyden luominen hankaloittaa myös täydentämistä. Näin tehdessään tekijä haluaa lukijan näkevän myös vähän vaivaa lukukokemuksessaan, mutta samalla esitys on esteettisempi.

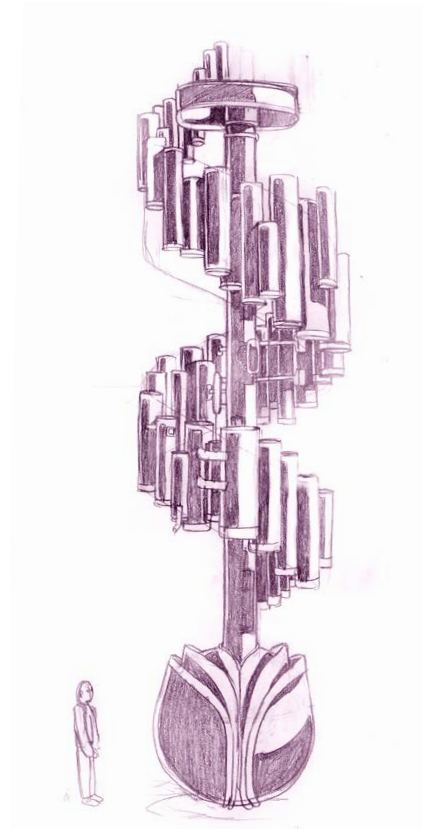
### 5.1 LÄHTÖKOHTANI SARJAKUVAAN

Olen ollut kiinnostunut sarjakuvasta hyvin pitkään. Sen mahdollisuus kertoa monenlaista tarinaa kuvana sekä tekstinä on suorastaan ainutlaatuinen. Kuten myös sen selattavuus, aina on helppo palata ajassa taaksepäin tarkistamaan joitain asioita, joko kuvasta tai tekstistä.

### 5.2 SARJAKUVA TAITEENA

Tämän projektin kanssa poistuvin tavalisen sarjakuvan perinteestä ja suuntasin taidesarjakuvan maailmaan.

Ajatuksena oli sarjakuva, jonka arvo ja sisältö olisivat enemmän taideteokseen



verrattavissa. Metalligrafiikka oli hyvä valinta oman luonteensa vuoksi toteutustavaksi, mutta halusin myös sisällön ja ajatusmaailman olevan enemmän taidemaailmasta tuttua. Tarkoitin tällä että teosta katsottaisiin enemmän taideteoksena kuin sarjakuvana. Se miten taideteos avautuu katsojalle, on hänen tulkintansa varassa. Jokainen kokee taideteoksen ainutlaatuisella tavalla. Tämä on hyvin tuttua taiteen katsojalle, mutta ei kovin

yleistä sarjakuvan maailmassa. Kuitenkin on olemassa pieni marginaali tämänkaltaisia sarjakuvia. Osassa ei välttämättä ole tarjottu kuin esteettinen puoli, tarina on unohdettu kokonaan. Tämäkin tarjoaa hyvin paljon luettavaa ja voi olla hyvinkin kiinnostava. Omassa työssäni olen kuitenkin keskittynyt myös tarinaan, mutta antanut katsojalle vapauden tulkintaan sekä mahdollisuuden seilata esteettisyyden ja tarinan välimaastossa.



6. METALLIGRAFIKKA  
JA MYRKYTTÖMÄT MENETELMÄT

**M**etalligrafiikka on vuosisatoja vanha menetelmä tuottaa kuvia, sen historiaan on mahtunut monia vaihteita. Kuvien vedostaminen metallilaatoista kehittyi Saksassa ja Italiassa 1400-luvun puolivälissä. Se perustui kahteen paljon vanhempaan tekniikkaan, puupiirroksen ja hopean koristekäiverrukseen, ja sen käyttöönottoa edisti lumpupaperin laadun parantaminen. (Honour & Fleming, 2006, 462.) Ensimmäinen merkittävä metalligrafiikan edistäjä oli Albeht Dürer, mutta todellinen metalligrafiikan isä oli Rembrandt. On tuskin liioiteltua sanoa, että Rembrandtin uudistukset olivat vastoin muodostunutta käytäntöä lähes kaikilla tasoilla, lähtien käsityksestä grafiikantyön erityisyydestä taideteoksena. Se koski niin itse kaiverusprosessin tulosten arviointia, erilaisten tekniikoiden käyttöä uusia painotapoja, paperin valintaa ja lajityyppejä, puhumattakaan suuresta muutoksesta siinä, missä vaiheessa työ katsottiin valmiiksi. (Grigoriev, 2011, 11)

Metalligrafiikka-sanalla tarkoitetaan metallilaatalla kaivertamista erilaisten tekniikoiden avulla. Näitä kaikkia voidaan yhdistellä laatalla vapaasti. Metalligrafiikka on syväpainomenetelmä. Tämä tarkoittaa sitä, että levyyn tulee joko syövyttämällä tai kaivertamalla ura tai kuoppia, joihin painoväri levitetään. Tasainen pinta puolestaan hangataan puhtaaksi. Prässin avulla metallilevyn päälle asetellulle paperin pinnalle vedostuu laatan syvennyksiin jäänyt painoväri.

Olin onnellinen oppiessani niin kutsutut myrkyttömät metalligrafiikan me-

netelmät. Niitä hyväksikäyttäen toteutin sarjakuvani. Selostan tässä luvussa lähtökohtani metalligrafiikkaan sekä kerron lyhyesti myrkyttömät metalligrafiikan menetelmät.

### 6.1 LÄHTÖKOHTANI METALLIGRAFIikkaAN

Metalligrafiikka on minulle jo pitkään ollut merkityksellinen media. Se antaa mahdollisuuden luoda uniikkia taidetta vedostamalla samaa laatata. Metalligrafiikan monipuolisuus kiehtoo, se mahdollistaa sekä pikkutarkan viivapiirustuksen, että suuripiirteisen työstämisen ilman ääriäviä. Se, mikä kuitenkin on syttänyt minua eniten, on metalligrafiikan värit ja tummuusvaihtelut, sekä esimerkiksi akvatintan tarjoamat rosoiset struktuurit. Digipainolla ei voida saavuttaa metalligrafiikan väriavaruutta, etenkin tummassa päässä ja värien herkkyydessä on jotain sanoinkuvaamattoman kaunista. Lähimmäs digijäljessä pääsee suurkuvatulostimien värit.

Metalligrafiikka on käsityötä. Siinä on monia vaihteita jotka eivät suoranaisesti liity piirtämiseen. Kuparilaatalle työskentely edellyttää kärsivällisyyttä hyvän lopputuloksen saavuttamiseen. Sattuma on kuitenkin niin monen työvaiheen sekä muuttujan takia aina läsnä. Se sotkee suunnitelmallisen tekijän ajatuksia lopputuloksesta, mutta siihen suhtautuminen on taiteilijälähtöistä.

### 6.2 MYRKYTTÖMÄT METALLIGRAFIIKAN MENETELMÄT

Keskityn nyt selostamaan teille käyttämiäni tekniikoita. Ne ovat metalligrafi-



vedostusvalmis laatta odottamassa vuoroaan.

kan pitkän historian takia hyvinkin uusia. Niissä on korvattu vanhoja aineita uusilla, vähemmän myrkyllisillä aineilla. Näitä tekniikoita kutsutaan myrkyttömiksi grafiikan menetelmiksi.

### 6.3 LAATAN ESIVALMISTELU

Kuparilaatta pitää leikata halutun kokoiseksi, sen jälkeen sen reunat ovat hiottava tylyemmiksi. Lopuksi ennen käyttöönottoa suojakalvo on poistettava ja sen alta paljastuva kirkas kupari on vielä pestävä liutujauheen sekä saippuan avulla. Kuivauksen jälkeen se on valmis seuraavaan vaiheeseen.

### 6.4 ETS AUS

Kovapohja, eli etsaus on yksi vanhimpia metalligrafiikan menetelmiä. Myrkyttömässä menetelmässä perinteinen asfaltti pohja tai vastaava kemikaalipommi on korvattu kahden aineen seoksella. Lattiavahalla ja Golden Stop out -vernissalla. Näiden suhteet voivat vaihdella, riippuen halutusta lopputuloksesta.

Pohjustusainetta kaadetaan puhtaan laatan yläosasta alaspäin laatan ollessa lähes pystysuorassa. Kaato aloitetaan toisesta reunasta aina toiseen ison astian sisäpuolella. Astia kerää kaikki ylivaluneet pohjustusaineet, jotka kerätään kaadon jälkeen talteen uudelleenkäytäväksi. Laatan alareunasta kalastetaan liialliset pohjustusaineet sanomalehdelle. Kun tämä on suoritettu mahdollisimman ripeästi (pohjustusaine takertuu helposti laataan kaadon jälkeen), laitetaan laatta kuivumaan lämpökaappiin 20:ksi minuutiksi. Kuivumisen jälkeen laattaa voi käyttää

työstämään. Tämä tapahtuu kaivertimien avulla. Myös muita työkaluja voi käyttää. Tarkoituksena tässä vaiheessa on rikkoa pohjustusaineen muodostama kalvo ja paljastaa sen alle kätkeytyneet kuparilaatta.

Kaikki esiin kaivetut viivat syövytyksessä rupeavat syöpymään. Eli niihin alkaa muodostua urat. Syövytys ferrokloridilla kestää noin tunnin, että saa sopivan paksut viivat. Syövytyksen voi myös tehdä useammassa osassa, jos haluaa vaihdella viivan paksuutta. Tällöin ohuemmiksi jäävät viivat ovat tehtävä paksumpien viivojen jälkeen. Eli ensin on syövytettävä paksampia viivoja jonkin aikaa, otettava ne pois syövytyksestä ja kaiverrettava ohuimmat viivat ja syövyttää loppuaika jäljelle jääneestä tunnista.

Syövytyksen jälkeen laatta on ensin huuhdeltava ja sen jälkeen laitettava etikkasuolaan, ettei syövytetyt osat kuparilaatasta hapetu. Kovapohjan poisto onnistuu puolestaan kidesooda -liuoksella. Kovapohja liukenee hitaasti pois kuparilaatasta. Tämän jälkeen laatta vielä pestään puhtaaksi.

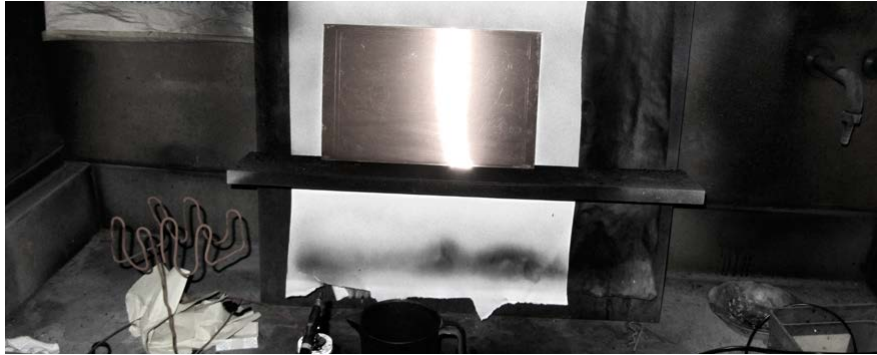
### 6.5 AKVATINTA

Perinteisessä metalligrafiikassa käytetään akvatintan tekoon jokseenkin ongelmallista hartsia. Myrkyttömien menetelmien ratkaisu tähän on suorastaan nerokas: kynäruisku. Sen jälki imitoi erittäin hyvin perinteistä akvatintaa. Niitä on mahdoton edes erottaa toisistaan.

Puhdas laatta tuodaan ruiskutuspisiteelle. Tärkeää siinä on puhdas valkoinen paperi laatan takana ja mieluiten jonkinlainen kaappi jossa on imu. Seokseen



Kaiverettu kuparilaatta on valmis syövytykseen. Tumma väri on kovapohja.



Akvatintan tekokoppissa valmis pohjustettu laatta.

käytetään samoja aineita kuin kovapohjaan Stop out -vernissaa ja lattiavahaa. Ruiskutuksessa on tärkeää tasainen käsi ja etäisyys, sekä kynäruiskun pisarakoko. Kaikkia näitä muunneltaessa saa huomattavan paljon variaatioita. On myös mahdollista ”maalata” kynäruiskulla kuvioita tai liukuja. Tämä on kuitenkin huomattavan vaikeaa.

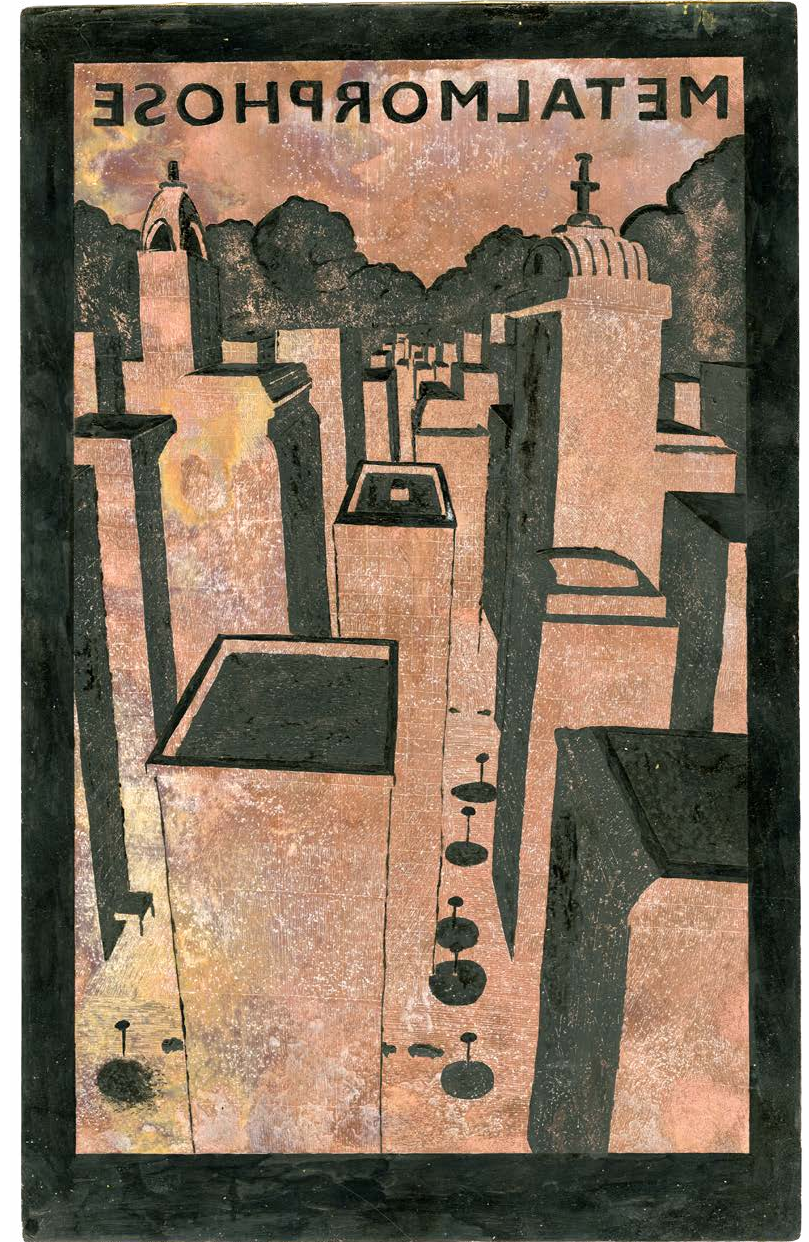
Märat pisarat pienestä koosta johtuen pystyvät lähes pystysuoran laatan pinnalla. Laatta nostetaan varovasti lämpökaappiin kuivumaan. Kun laatta on kuivunut, se on valmis työstettäväksi. Kaikki kuivuneet pisarat suojaavat laatan pintaa, jolloin syövytysvaiheessa ne eivät syövy ja vedoksessa ne näyttävät valkoisien pisteiden muodostamalta struktuurilta.

Työstövaiheessa laattaa suojataan, toisin kuin etsauksessa kaiverretaan esiin. Suojaaminen tapahtuu Stop out -vernissan avulla. Ainetta maalataan siveltimen avulla

kuparilaatan pintaan. Akvatintassa voi olla monia eri tummuustasoja. Mitä kauemmin laatta on syöpymässä, sitä tummempi siitä tulee. Kuitenkin jo puolen tunnin syövytyksellä saavutetaan täysin musta, mikäli käyttää mustaa väriä.

Ajatustyö on tehtävä käänteisesti valkoisesta tummimpaan. Ensinnäkin suojataan täysin valkoiseksi jäävät alueet. Laatta pistetään syöpymään suoja-aineen kuivumisen jälkeen. Huuhtelun ja etikkasuolaliuksen jälkeen suojataan seuraavaksi vaalein alue ja sitten seuraavaksi vaalein jne.. Tätä toimenpidettä toistetaan haluttu määrä toivotun lopputuloksen aikaansaamiseksi.

Lopuksi viimeisen etikkasuolaliuksen jälkeen laatan suoja-aine ja akvatintapohja poistetaan kidesoodaliuoksella. Tämän jälkeen laatta on valmis vedotukseen. Akvatinta tehdään aina etsauksen jälkeen.



Kaksi vaaleinta tummuusarvoa syövytettyinä, valkoinen ja siitä seuraava.



# LOPUKSI

Projekti oli pitkä ja osittain raskaskin. Kuitenkin lopputulokseen olen tyytyväinen. Ajatus metalligrafiikan käyttämisestä sarjakuvantekoon oli huomattavasti helpompaa kuin olin kuvitellut. Syyksi muodostui rutiinit. Käytännössä tein kolmetoista laattaa ja vedostin ne viidesä kuukaudessa. Toki tämä tarkoitti työhön paneutumista ja esimerkiksi sosiaalisten suhteiden vähenemistä.

Kaikista yllättävintä kuitenkin oli oikeanlaisen tarinan luomisen haastavuus. Se venytti yksin käytännössä vuoden projektiani. Tämän vuoden aikana sain luotua oikeanlaisen tunnelman sarjakuvaani. Olen aikaisemmin tehnyt vain muutaman pitemmän sarjakuvan, mutta ne ovat luonnistuneet helpommin. Ehkä sanaton sarjakuva ja ajatus monitulkintaisesta sekä symbolistisen tason lisääminen vaikeuttivat huomattavasti tarinan muodostamista ja käsikirjoittamista.

Kuitenkin opin paljon tästä projektista. Tulen varmasti käyttämään metalligrafiikkaa sarjakuvan tekoon uudestaan. Ehkä alusta loppuun metalligrafiikalla tehtynä tai yhdistellen metalligrafiikkaa muiden tekniikoiden kanssa.

# LÄHTEET

**Scott McCloud : Sarjakuva, näkymätön taide**  
The Good Fellows, 1994

**Jessica Abel & Matt Madden : Drawing Pictures and Writing Letters**  
First Second, 2008

**Hugh Honour & John Fleming : Maailman taiteen historia**  
Kustannusosakeyhtiö Otava, 2006

**Roman Grigoryev : Rembrandt kuparilaatan mestari**  
Valtion taidemuseo / Sinebrychoffin taidemuseo, 2011

# KIITOKSET

Antti Salokannel

Eero Aulio

Cristoffer Leka

Penni Osipow

Julia Ojapelto

Fanni Maliniemi

Teemu Kupari

Erno Heinonen

