

Ulla Thynell

# Kartan rooli ja ulkoasu fantasiakirjallisuudessa

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

20.4.2017

Tekijä(t) Otsikko	Ulla Thynell Kartan rooli ja ulkoasu fantasiakirjallisuudessa
Sivumäärä Aika	52 sivua + 2 liitettä 20.4.2017
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja	Lehtori Kai Talonpoika
<p>Opinnäytetyössä tarkasteltiin fantasiakarttojen ulkoasua ja niiden roolia fantasiakirjallisuudessa. Tavoitteena oli koota kriittisen kirjallisuuskatsauksen ja esimerkkien pohjalta yhteen ne elementit ja esitystavat, joilla fantasiakartta tyypillisesti muodostetaan. Lisäksi pyrkimyksenä oli ymmärtää fantasiakartan merkitystä ja suunnitteluprosessissa tehtävien valintojen vaikutusta siihen, mitä kartta viestii lukijalle.</p> <p>Teososuudessa suunniteltiin ulkoasu Niðavellirin maailmaa esittävään fantasiakarttaan kirjaan <i>Ginnungagabin riimut</i> (työnimi) keväällä 2017. Kyseessä oli kolmas tekeillä oleva kirja Aurinko Kustannus Oy:n julkaisemaan ja V.M. Toivosen kirjoittamaan fantasiasarjaan <i>Matka Asgårdiin</i>. Toimeksiannon vastuualueet olivat kartan ulkoasun suunnittelu, kuvitus ja taitto. Tavoitteena oli maan alle levittäytyvän monikerroksisen fantasiamaailman esittäminen mielikuvitusta herättelevällä ja helposti omaksuttavalla tavalla siten, että kartta jatkaisi kirjasarjan ja sen aiempien karttojen graafista tyyliä.</p> <p>Teoriaosuudessa tutustuttiin kartan tehtäviin kirjailijan työkaluna ja osana lukukokemusta sekä tarkasteltiin fantasiakarttaa erityisenä merkkijärjestelmänä. Ulkoasun osalta tarkastelun kohteena olivat fantasiakartan kartografiset ominaisuudet, maantieteelliset elementit sekä typografia, ja keskiaikainen historiallinen kartta tuotiin esiin fantasiakarttojen tyyllisenä esikuvana. Lopuksi paneuduttiin kartan suunnittelun eri vaiheisiin ja periaatteisiin. Fantasiakartan suunnittelu paljastui valikoinnin, pelkistämisen ja korostamisen prosessiksi, joka on yhdistelmä subjektiivista arvottamista, yksilöllistä tyyliä sekä historiaan ja fantasia-genreen liittyviä konventioita. Ulkoasun suunnittelun käytännöllistä näkökulmaa valotettiin opinnäytetyön teososuuden työskentelyä jäsentelemällä ja reflektoidulla.</p> <p>Kartan asema fantasiakirjassa osoittautui merkittävämmäksi kuin pelkkä kuvitus tai luettelo paikannimistä: kartalla voi olla keskeinen rooli kirjoitusprosessissa, ja toisaalta kartta tarjoaa mahdollisuuden kirjan aktiiviseen ja elämykselliseen luentatapaan. Karttojen huomattiin peilaavaan tarinan miljööttä, tunnelmaa ja teemoja tai jopa fantasiamaailman taustalla piilevää ideologiaa. Loppupäätelmänä suositeltiin fantasiakarttojen taiteellisen ja viestinnällisen potentiaalin laajempaa hyödyntämistä ja tutkimusta.</p>	
Avainsanat	Kartta, fantasiakirjallisuus, kuvitus, topografia



Author(s) Title	Ulla Thynell The Role and Visual Design of Maps in Fantasy Literature
Number of Pages Date	52 pages + 2 appendices 20 April 2017
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic Design
Instructor	Kai Talonpoika, Senior Lecturer
<p>This final project explores fantasy maps, their visual design and role in fantasy literature. The key elements of the fantasy map and the principles of its design process were examined as well as the map's role in the context of writing and reading the fantasy novel. The approach to the subject was carried out through critical synthesis of previous academic discussion and research. The objective was to understand why maps are popular in fantasy literature and how the design choices affect the reading of both the novel and the accompanying map.</p> <p>The practical section of the thesis describes the graphic design and illustration process of a fantasy map during May 2017. The map portrays the fictional land of Niðavellir in <i>Gin-nungagabin riimut</i> (working title), the third upcoming book of <i>Matka Asgãrdiin</i>, a fantasy series written by V.M. Toivonen and published by Aurinko Kustannus Oy (Inc.). The aim was to present the multilayered, underground fantasy world in an evocative yet comprehensible manner, so that the map would visually match the graphic design of the book series and its preceding maps.</p> <p>In conclusion, the fantasy map often functions as the fantasy author's tool but as a part of the book, it also activates the reader and enhances the reading experience as well as the credibility of the fantasy world. The typical fantasy map combines conventions in medieval cartography and the fantasy genre with the unique style of the designer and illustrator. Designing a fantasy map is a process involving evaluation, selection, simplification and emphasis. Fantasy maps can also expose the motifs or ideologies within the story. Overall, it may be said that the hidden communicative and aesthetic potential of the fantasy map could benefit from further study and development.</p>	
Keywords	Map, fantasy literature, illustration, topography

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Kartan rooli fantasiakirjallisuudessa	3
2.1	Fantasia, maailmanrakennus ja kartta	3
2.2	Kartografia – eksaktia tiedettä vai luovaa designia?	4
2.3	Fantasiakartta erityisenä merkkijärjestelmänä	7
2.4	Kartan tehtävät osana kirjaa ja lukukokemusta	8
3	Fantasiakartan ulkoasu	10
3.1	Keskiaikainen kartta inspiraation lähteenä	10
3.2	Yleiset kartografiset ominaisuudet	14
3.3	Maantieteelliset elementit	16
3.4	Mielikuvia herättävä typografia	17
3.5	Kartan ulkoasun suunnittelu valintaprosesseina	20
4	Niðavelliria esittävän fantasiakartan ulkoasun suunnittelu ja kuvitus	25
4.1	Niðavellirin kartta osana <i>Matka Asgårðiin</i> -kirjasarjaa	25
4.2	Fantasiakartan suunnitteluprosessin vaiheet	29
4.2.1	Suunnittelun valmisteleva vaihe	31
4.2.2	Karttaluonnoksen työstäminen	32
4.2.3	Kartan viimeistely	39
4.3	Niðavellirin kartan värimaailma	41
4.4	Niðavellirin kartan typografia	42
4.5	Valmiin työn ja työprosessin reflektointi	46
5	Yhteenveto	47
	Lähteet	50
	Kuviolähteet	51
	Liitteet	
	Liite 1. <i>Matka Asgårðiin</i> -kirjasarjan etukannet	
	Liite 2. Vinjettikuvituksia <i>Ginnungagabin riimut</i> -kirjaan	

## 1 Johdanto

Fantasiakirjan avatessaan voi kohdata kartan, joka on painettu kirjan esilehdille, sisäsivuille tai erillisenä liitteenä. Opinnäytetyöni aiheena on fantasiakirjojen yhteydessä julkaistavien karttakuvitusten rooli ja ulkoasu. Tarkastelen fantasiakarttojen merkitystä tai tehtävää suhteessa fantasiakirjallisuuteen sekä niiden visuaalisia elementtejä ja ulkoasun suunnittelua. Mitkä ovat fantasiakarttojen tyypilliset esitystavat ja erityispiirteet muihin karttoihin nähden? Entä mitä kartan ulkoasu viestii lukijalle? Opinnäytetyön käytännöllisessä osiossa käsittelen *Matka Asgårdiin* -kirjasarjaan toteuttamieni fantasiakarttojen suunnitteluprosessia kartan ulkoasun suunnittelijan näkökulmasta.

Kartoilla on pitkä perinteensä osana fantasiakirjallisuutta ja hyvin toteutettu kartta voi rikastuttaa lukukokemusta ainutlaatuisella tavalla. Kriittistä kirjallisuutta fantasiakarttojen ulkoasun tiimoilta löytyy kuitenkin entuudestaan suhteellisen vähän. Opinnäytetyöni tavoitteena on oman ammattitaidon syventämisen ohella tehdä katsaus olemassaolevaan kirjallisuuteen ja sen pohjalta koota yhteen ne periaatteet, joilla fantasiakartta muodostetaan sekä tavat, joilla eri elementit kartassa esitetään. Samalla pohdin, miksi kartat ovat suosittuja fantasiakirjallisuudessa ja millainen taiteellinen ja viestinnällinen potentiaali fantasiakarttojen tutkimukseen ja ulkoasun suunnitteluun kätkeytyy.

Aluksi, luvussa 2, määrittelen, mihin viitataan termeillä fantasia ja kartta. Esittelen fantasiakartan erityisluonnetta ja roolia suhteessa fantasiagenreen, kirjailijaan ja lukukokemukseen. Luvussa 3 paneudun fantasiakartan ulkoasuun. Nostan esiin muutamia kulttuurihistoriallisia vaikutteita, joihin fantasiakarttojen ulkoasun traditio voidaan kytkeä. Seuraavaksi erittelen fantasiakartan tyypillisiä piirteitä, niiden kartografisia ja maantieteellisiä elementtejä sekä typografiaa. Luvun päätteeksi käsittelen kartan suunnittelua valintojen prosessina käyttäen esimerkkinä toisistaan poikkeavia fantasiakarttoja. Luvussa 4 siirryn käsittelemään opinnäytetyöni toiminnallista osuutta eli fantasiakarttojen ulkoasun suunnittelua *Matka Asgårdiin* -kirjasarjaa varten. Keskityn erityisesti *Ginnungagabin riimut* -kirjassa julkaistavan Niðavellirin kartan suunnitteluprosessiin. Pyrin sen kautta valaisemaan, miten fantasiakartan ulkoasun suunnittelu käytännössä etenee ja millainen rooli ulkoasun suunnittelijalla on fantasiamaailman hahmottumisessa.

Fantasiakartan ulkoasun osalta tarkasteluni keskittyy maantieteellisten elementtien esittämisen tapoihin, kartan yleiseen rakenteeseen sekä erityisesti sen kuvallisiin, esit-

täviin elementteihin. Olen joutunut rajaamaan käsittelyä joidenkin ulkoasun suunnittelun osa-alueiden kohdalla. Kartan reunoihin sijoittuvia, varsinaisesta kartasta erillään olevia kuvituksia ja koristeornamenteja sivuan vain ohimennen. Värien käyttöä en myöskään käsittele teoriatasolla syvällisesti, vaan kommentoin värejä vain niiltä osin kuin se on mielekästä esiin ottamieni esimerkkien kohdalla. Oman suunnitteluprosessini osalta luvussa 4.3 avaan kuitenkin myös värien valintoihin liittyviä perusteita tarkemmin. Vaikka värien ja koristekuvitusten rooli on monissa fantasiakartoissa keskeinen ja aiheista riittäisi kiinnostavaa materiaalia laajempaankin tarkasteluun, ne voidaan kuitenkin erottaa selkeämmin omiksi graafisen suunnittelun osa-alueikseen.

Tutkimusmenetelmäni on laadullinen, ja se koostuu työn teoriaosuudessa aineistopohjaisesta tutkimuksesta valmiita dokumentteja hyödyntäen sekä työn käytännöllisessä osuudessa oman luovan työskentelyprosessini dokumentaatiosta ja reflektoinnista. Päälähteenä perinteisten karttaelementtien esittelyssä käytän Stefan Ekmanin (2013) teosta *Here be dragons: exploring fantasy maps and settings*. Ekman on koonnut systemaattista tilastotietoa fantasiakarttojen esiintyvyydestä kirjallisuudessa ja karttojen visuaalisista elementeistä sekä tulkinnut syvällisesti muun muassa genrelle keskeisen J.R.R. Tolkienin fantasiakarttoja. Katsausta täydentävänä ja vertailukohtia tarjoavana lisänä käsittelem eri kirjoittajien teoksia ja akateemisia artikkeleita.

Rajaan käsittelyni pääosin fantasiakirjoissa esiintyviin kaksikulotteisiin, painettuihin karttoihin. Paikoin käytän havainnollistavana esimerkkinä muun spekulatiivisen fiktion sekä satu- ja seikkailuromaanien harmaalta raja-alueelta löytyviä tapausesimerkkejä, mutta pääpaino on perinteisen fantasiagenren piiriin kuuluvissa tarinoissa, joiden fokus on täysin kuvitteellisen fantasiamaailman rakentamisessa.

Käsittelyn ulkopuolelle jäävät erilaiset fantasiapelit (roolipelit, lautapelit sekä digitaaliset pelit), joissa karttoja myös esiintyy. Peleissä kartalla voidaan nähdä ensisijaisesti pelin kulkua palvelevia tehtäviä, jolloin myös kartan laatimiseen liittyy erilaisia periaatteita verrattuna karttoihin, jotka esiintyvät kirjallisuuden kontekstissa. Lisäksi rajaan käsittelyn ulkopuolelle myös pienille lapsille suunnattujen kuvakirjojen kartat, ja keskityn sen sijaan tekstipainotteisten romaanien yhteydessä julkaistuihin karttoihin. Kohderyhmän ikä ja tarinan sisältö luonnollisesti vaikuttavat kartan ulkoasun suunnitteluun. Halusin karttojen keskinäisen vertailtavuuden vuoksi keskittyä kirjoihin, joiden kohderyhmä rajautuu varttuneempiin lukijoihin, tavallisesti noin 9-vuotiaasta ylöspäin aina aikuislukijoihin asti.

## 2 Kartan rooli fantasiakirjallisuudessa

### 2.1 Fantasia, maailmanrakennus ja kartta

Fantasialla viitataan kaunokirjallisuuden genreen eli lajityyppiin. Ekmanin (2013, 6) määritelmän mukaan fantasiaa on sellainen fiktiivinen tarina, joka sisältää tavalliseen maailmankuvaamme nähden mahdottomia mutta tarinan sisällä johdonmukaisesti kohdeltuja fantastisia elementtejä, jotka tarinan lukija ja kirjoittaja kuitenkin hyväksyvät mahdollisiksi. Fantasiagenren rajat ovat häilyväiset: on yhtäältä fantasian kiistattomia prototyyppisiä, kuten J.R.R. Tolkienin *Taru sormusten herrasta*, mutta toisaalta myös paljon sellaisia teoksia, joita ei yksiselitteisesti voida luokitella fantasiaksi, vaikka ne sopisivatkin yllä mainittuun määritelmään. Avuksi voidaan ottaa lisämääritteitä, jotka eivät päde yksittäisinä jokaiseen fantasiateokseen, mutta jotka ovat genrelle tyypillisiä: esimerkiksi pseudokeskiaikainen kulttuuri, velhot, lohikäärmeet ja muut taruolennot. Fantasiassa kierrätetään myyttisiä tarinoita, teemoja ja henkilöahmoja ja niitä muokataan edelleen nykylukijalle mielekkäiksi kokonaisuuksiksi. (Ekman 2013, 6–7.)

Matalassa fantasiassa (*low fantasy*) tarinan tapahtumapaikkana on ensisijainen maailma, eli arkitodellisuuttamme läheisesti muistuttava, mutta fantastisilla elementeillä höystetty fiktiivinen maailma. Korkea fantasia (*high fantasy*) sijoittuu toissijaiseen maailmaan, joka on täysin kuvitteellinen tai keksitty. Aktuaalinen maailma puolestaan on se arkitodellisuus, joka asettuu erilleen sekä ensisijaisesta että toissijaisesta fiktiivisestä maailmasta. (Ekman 2013, 10.) Valtaosa fantasiakartoista kuvaa toissijaisia tai läheisesti sellaista muistuttavia maailmoja (Ekman 2013, 22–23). Tässä käytetty korkean fantasian määritelmä on peräisin jo 1970-luvulta (Stableford 2005, 198). On kuitenkin myös tavanomaista, että korkealla fantasialla viitataan tyyliltään eeppiseen fantasiaan, jolloin määrittely tapahtuu pikemminkin kirjan hahmoihin, teemoihin ja juoneen liittyvien piirteiden kautta (Cipera 2011). Yksiselitteinen rajanveto fantasian eri alalajien välillä onkin haastavaa, ellei mahdotonta. Fantasiakarttoja tarkastellessa fantasian täsmällistä määrittystä tärkeämpää on mielestäni tarinan ja sitä kautta myös kartan miljöönsä ensivaikutelma, tunnelma ja tyyli, mistä syystä käytän opinnäytetyössäni termiä "korkea fantasia" paikoitellen väljässä merkityksessä.

Korkean fantasian erityspiirre on se käytännöllinen seikka, että kirjailijan on suunniteltava kokonainen maailma, johon tarinansa sijoittaa. Tämä maailmanrakennus vaatii

runsaasti taustatyöskentelyä (vrt. Eddings & Eddings 1999 ja Tolkien 2009). Toissijaisella maailmalla on oltava oma historiansa, kulttuurinsa ja maantieteensä, joiden on vakuutettava lukija autenttisuudellaan. Maantiede tulee lisäksi erityisen keskeiseen rooliin juuri fantasiakirjallisuudessa, koska fantasiatarinoiden juoni rakentuu tyypillisesti joko sotimisen tai matkan tekemisen ympärille, tai sekä että. Molemmissa karta on merkityksellisessä roolissa, niin tarinassa seikkailevien hahmojen kuin lukijanäkökulmankin kannalta. Myös luonnollisen ympäristön kuvailu ja maisema ovat fantasiassa usein keskeisessä asemassa – toisinaan ne on jopa nostettu yhtä merkittäviksi elementeiksi kuin tarinan hahmot ja juoni (Ekman 2013, 1–2).

Kartta puolestaan on olennainen osa fantasiamaailman ja maisemien hahmottumista ja rakentumista – se konkretisoi maailman. Tunnetut fantasiakirjailijat, kuten esimerkiksi J.R.R. Tolkien ja David Eddings ovat tunnustaneet kartan korvaamattomuuden omassa kirjoitusprosessissaan. Sekä Tolkien että Eddings kannattavat koko prosessin aloittamista kartasta, johon tarinan tapahtumat sitten sijoitetaan – ei toisinpäin. (Tolkien 2009, 224; Eddings & Eddings 1999, 24.)

Fantasiakartalla on muitakin tehtäviä kuin kirjailijan työkaluna palveleminen, sikäli kuin se on osa valmista kirjaa ja siten palvelee myös lukijaa. Fantasiakartan tehtäviä osana lukukokemusta ja kirjaa käsitellen luvussa 2.4. Sitä ennen on kuitenkin syytä paneutua tarkemmin kartan ja kartografian käsitteisiin.

## 2.2 Kartografia – eksaktia tiedettä vai luovaa designia?

Kartografia on karttojen tekemiseen ja käyttöön liittyvän tieteen, taiteen ja teknologian ala. Kartografia siis kattaa sekä kartoituksen tai kartanteon että karttoja tutkivan karttopin. Kansainvälinen kartografinen seura eli ICA (International Cartographic Association) määrittelee kartan maantietellistä todellisuutta symboloivaksi representaatioksi, joka kuvaa luovan ponnistelun tuloksena valikoituneita maastonmuotoja tai muita ominaispiirteitä. Määritelmään sisältyy lisäksi maininta siitä, että kartan käytössä spatiaalisilla suhteilla on ensisijainen merkitys. (International Cartographic Association 2014.)

Vaikka kartografian ja kartan nykymääritelmässä mainitaankin taide ja luovuus, on Peltervo Kokkonen (1997) aiemmin kritisoinut kartografian tieteenalaa keskittymisestä lähes yksinomaan karttojen teknisyyteen. Perinteisesti kartan määritelmillä on alleviivattu pesäeroa tieteellisten ja epätieteellisten karttojen välillä, ja painotettu kartografian sta-

tusta eksaktina tieteellisenä alana. Tällöin kuitenkin kartan monet eri tehtävät unohdetaan. Kokkosen mukaan kartografian tulisi tutkia ensisijaisesti karttojen olemusta, niiden viestittämiä merkityksiä ja sitä maailmankuvaa, jota ne rakentavat. Edelleen Kokkonen huomauttaa, että karttojen sisältöön ja kuvaustapaan liittyvät esitystekniset kysymykset liian helposti sivuutetaan, jolloin design ja luovuus jäävät taka-alalle. (Kokkonen 1997, 53–56.)

Kokkosen mukaan aineistojen kunnollinen analysointi ja kartan antaman vaikutelman huomiointi on tärkeää, jotta saataisiin karttoja, jotka todella välittävät sisältämänsä tiedon lukijalle. Kartat herättävät mielikuvia paikoista, ja tätä kartografian piirrettä ei tulisi väheksyä. (Kokkonen 1997, 61.) Karttojen ulkoasun suunnittelulla voidaan siis nähdä huomattavasti pintatasoa syvällisempi merkitys. Myös John Roman (2015) korostaa paikkoihin liittyvien mielikuvien tärkeyttä kartoista puhuttaessa ja nostaa samalla esiin kuvitetun kartan käsitteen (Roman 2015, 3). Tällainen tieteellisesti epäeksakti ja epätekninen kartta onkin opinnäytetyössäni keskeisessä roolissa, sillä fantasiakartoista suuri osa lukeutuu niihin.

Romanin mukaan kuvitettu kartta välittää lukijalle tietystä paikassa olemiseen liittyvän kokemuksen tai tunteen hyödyntämällä paikkoihin liitettäviä mielensisäisiä abstraktioita. Kuvitettu kartta tiivistää ja jäsenteleä todellisuutta saadakseen sen yhteensopivaksi mielikuvan kanssa – ja tätä yhteyttä mielensisäiseen kuvaan ei tekninen ja tieteellinen eksakti kartta ei voi yhtäläisesti saavuttaa. (Roman 2015, 6.) Nimenomaan kuvitetun kartan rakenne antaa tilaa improvisaatiolle, luovuudelle, erilaisille tyyleille ja tekniikoille sekä visuaaliselle tarinankerronnalle: taiteellisten vapauksien ottaminen ei ole pelkästään sallittua, vaan siihen jopa kannustetaan. Roman korostaa, että itse asiassa kartan historia piilee kuvitetun kartan traditiossa, joka on kaukana nykyajan matematiikkaan perustuvasta kartografiasta. Matemaattisen tarkkuuden puute ei kuitenkaan vähennä kuvitetun kartan antia maailman ymmärtämisen ja käsitteellistämisen suhteen. (Roman 2015, 3.)

Roman vertaa kuvitetun kartan käsitettä korografiaan (Roman käyttää englanninkielistä termiä *chorographic map*, josta "korografia" on oma suomennokseni), erotuksena kartografiasta. Käsitteet ovat peräisin antiikin Kreikan Ptolemaiokselta, jota on tituleerattu länsimaisen kartografian isäksi. Korografinen kartta ei vaadi matematiikkaa, vaan sen tekeminen edellyttää tekijältään taiteellisia kykyjä ja näkemystä. Ptolemaioksen mu-

kaan korografisen kartan tehtävä on tuottaa yhdennäköisyyttä suhteessa mielikuviin paikoista, ei tarjota täsmällisiä sijainteja tai kokoja. (Roman 2015, 5, 22.)

Kokkonen puolestaan argumentoi, että kauniin kartan ei tarvitse olla aineiston käsittelyltään epätieteellinen ja että esteettistä vaikutelmaa ei ylipäänsä voida erottaa viestinnästä (Kokkonen 1997, 60). Toisin sanoen tieteellinen ja taiteellinen aines eivät poisulje toisiaan. Myös fantasiakartoissa voidaan nähdä kuvitetun kartan perinteen lisäksi tieteellisestä perinteestä saatuja vaikutteita. Voidaan kuitenkin pohtia, onko kuvitteellista maailmaa kuvaavaa karttaa ylipäänsä mielekästä kutsua "tieteelliseksi", sillä sen esittämisen kohteena ei koskaan ole objektiivisesti mitattavissa oleva maailma.

Koska fantasiakartalla on luvussa 2.1 esiin nostettu erityinen roolinsa fantasiamaailman rakentumisen prosessissa, voidaan toivoa kirjailijalla olevan riittävät taiteelliset ja esitystekniset valmiudet suunnitella karttaa itse. Tällöin kartta voi olla kaiken alkupiste ja toimia fantasiamaailman luomisen keskeisenä referenssinä, jonka avulla kirjailija pystyy hahmottamaan tarinansa maailman rakenteen ja sijoittamaan tapahtumat kartalle johdonmukaisesti. Kartta ohjailee tekstin rakentumista ja siihen palataan yhä uudestaan kirjan kirjoitusprosessin aikana. Käytännössä kuitenkin monet fantasiakirjailijat tyytyvät karkeisiin hahmotelmiin, ja kartan tarkempi ulkoasu ja tyyli muotoillaan vasta varsinaisen kirjoitusprosessin jälkeen. Kartan tekijä voi olla esimerkiksi graafinen suunnittelija tai kuvittaja. Erittäin haasteellinen on ääritilanne, jossa kartta luodaan pelkän olemassaolevan tekstin pohjalta ilman kirjailijan osallisuutta. Tällöin kartta on tekijänsä tulkinta tekstistä.

Tyypillisimmillään tilanne on jotakin edellä kuvattujen ääripäiden väliltä: karttaa ryhdytään suunnittelemaan tarinan ollessa jo pitkälle rakentunut tai valmis, mutta sen lähtökohtana voi olla kirjailijan laatima luonnos tai suunnittelutyö voi tapahtua muuten yhteistyössä kirjailijan kanssa. Tällaista vuorovaikutukseen perustuvaa suunnitteluprosessia käsittelemme opinnäytetyöni käytännöllisessä osiossa luvussa 4. Aina kartan ulkoasun suunnittelijan ja kirjailijan tiiviiseen yhteistyöhön ei kuitenkaan ole varattu riittävästi resursseja. Taiteellisten vapauksien ottaminen ja niiden perustelu kustantajalle ja kirjailijalle voi olla kivinen tie, jos fantasiakartan potentiaalia ei tunnisteta. Mutta parhaassa tapauksessa kirjailijan ja kartan ulkoasun suunnittelijan välinen yhteistyö ja vuorovaikutus voi olla yksin työskentelyä hedelmällisempää ja idearikkaampaa, koska siinä erilaiset näkökulmat ja tulkinnot pääsevät täydentämään toisiaan.



### 2.3 Fantasiakartta erityisenä merkkijärjestelmänä

Luvussa 2.2 esitetyn ICA:n kartan määritelmän pohjalta voitaisiin todeta, etteivät toissijaisten maailmojen fantasiakartat ole karttoja lainkaan, koska ne eivät kuvaa maantieteellistä todellisuutta (Ekman 2013, 19). Fantasiakarttojen suhde kuvattuun kohteeseen onkin erityislaatuinen. Tavallisesti kartta on toissijainen todellisuuteen nähden eli se representoi, toisin sanoen esittää uudelleen (*re-present*). Sen sijaan fantasiakartalta puuttuu todellisuus, jota se representoisi; fantasiakartta on itsessään ensisijainen eli se esittää (*portray*) kohdettaan. Fantasiakartan tuottaminen tarkoittaa itse asiassa samalla kartan kohteena olevan fantasiamaailman tuottamista tai todellistamista. (Ekman 2013, 20.)

Ekmanin englanninkielisestä termistä *re-present* on luontevinta käyttää käännoästä *representoida*, joka säilyttää parhaiten alkuperäissananan merkityssisällön. *Portray*-sanan kohdalla käytän suomenkielistä vastinetta *esittää*. Fantasiakartta esittää kohdettaan samalla tavoin kuin näyttelijä esittää roolihahmoa – näyttelijäkin tulee näytellessään samalla todellistaneeksi esittämänsä hahmon, ja jokainen erilainen roolisuuoritus tuottaa hiukan omanlaisensa hahmon, vaikka lähtökohtana olisi yksi ja sama käsikirjoitus.

Kartta voidaan myös nähdä eräänlaisena metaforana esittämästään kohteesta: kartanlukijan oletetaan uskovan, että kaksiulotteiset kuviot vastaavat moniulotteista ajassa ja avaruudessa sijaitsevaa maailmaa. Se, miten paljon kartta voi lukijalleen antaa, liittyy lukijan kartanlukutaitoon ja kuvittelukykyyn. Karttaa voidaan lukea kahdella tavalla: Ensimmäinen lukutapa on mielikuvitukseton, jolloin lukija kiinnittää huomiota vain kartassa konkreettisesti esiintyviin mittasuhteisiin ja symboleihin niiden kirjaimellisissa merkityksissä. Toisenlainen lukutapa on puolestaan mielikuvituksellinen: lukija antaa kartan herättää kirjaimellisten merkitysten tuolle puolen ulottuvia tuntemuksia ja assosiaatioita. (Muehrcke & Muehrcke 1974, 319–320.)

Mielikuvituksetonta ja mielikuvituksellista luentatapaa voidaan verrata Roland Barthesin (1977) teorian merkityksellistämisen ensimmäiseen ja toiseen tasoon. Denotaatio on merkkien ensisijainen tai yleisesti hyväksytty merkitys, kun taas konnotaatiot ovat ne merkin kirjaimellisen merkityksen ylittävät subjektiiviset mielikuvat, jotka voivat olla yksilöstä, kulttuurista tai asiayhteydestä riippuvaisia. Denotaatio liittyy siihen, mitä merkki kuvaa, kun taas konnotaatiot liittyvät siihen, millä keinoin merkki kuvaa. (Barthes 1977, 17–18; Fiske 1998, 113–114.) Tästä voidaan päätellä, että kartan suunnittelijan on kar-

tan ulkoasua ja elementtejä muotoilemalla mahdollista vaikuttaa kartan viestimään merkityssisältöön myös silloin, kun kartan esittämä kohde on ennalta määrätty.

Koska fantasiakarttojen kohteena on mielikuvituksen tuote, on helppo nähdä ne keino-tekoina rakennelmina, jotka eivät perustu todellisuuteen. Mutta merkityssuhde todellisuuteen ei ole yksiselitteinen muidenkaan karttojen kohdalla. Esimerkiksi Anthony Pavlik (2010) luonnehtii karttoja juuri niiden keino-tekoinisuuden kautta. Pavlikin mukaan kartat ovat olemukseltaan erehtyväisiä rakennelmia, joiden tehtävät liittyvät kulttuuriin ja ovat semioottisia ja ideologisia. Kartan todistus- ja vaikutusvoima on suuri, ja se koetaan objektiiviseksi – siitäkään huolimatta, että se on lähtökohtaisesti tekijänsä omakohtaisen näkemyksen värittävä ja sellaisena varsin kyseenalainen tulkinta kohteestaan. (Pavlik 2010, 32.) Voidaan myös esittää, että karttojen kiinnostavuus piilee juuri niiden kyvyttömyydessä toisintaa todellisuutta sellaisenaan (Muehrcke & Muehrcke 1974, 317). Näin ollen fantasiakartoista puhuttaessa voidaan nähdäkseni erottaa toisistaan kaksi keino-tekoinisuuden ja subjektiivisuuden tasoa: ensinnä kartan esittämä kohde on itsessään keino-tekoinen mielikuvituksen tuote ja toiseksi kartan esityssuhde kohteeseensa on myös subjektiivinen, keino-tekoinen konstruktio.

#### 2.4 Kartan tehtävät osana kirjaa ja lukukokemusta

Entä millaisia tehtäviä kartoilla on kaunokirjallisuudessa? Ensinnäkin kartta lisää tekstiin visuaalisen ulottuvuuden, ja lisäksi kartta voi leimata kirjaan tietyn sävyn tai tunnelman (Ranson 1996, 2; Pavlik 2010, 28–29; Vinni, 6). Kirjan sävyn tai tunnelman voi kuitenkin tarjota lukijalle myös pelkän kansisuunnittelun avulla, mistä voi päätellä, ettei kyseessä ole kartan ensisijainen tehtävä. Myös se, että kartat sijoitellaan tyypillisesti erilleen tekstistä, tuntuu vihjaavan, että kartta on enemmän kuin pelkkä koriste tai tavallinen kirjakuviutus. (Pavlik 2010, 28–29.)

Kartat on nähty keinona saada nuori lukija kiinnostumaan kirjasta ja paneutumaan tarinaan. Kartta myös helpottaa lukijaa tekstin hahmottamisessa. (Ranson 1996, 2.) Juuri tällaisia tehtäviä kirjakustantaja toivoi opinnäytetyöni teososuudessa (ks. luku 4) toteuttamani fantasiakartan palvelevan. Nähdäkseni kartan merkitys lukemisen ja muistin apuvälineenä sekä ylipäänsä kirjaan tarttumiseen houkuttelevana kuvituksena korostuvat niissä tapauksissa, kun kohderyhmänä ovat sellaiset lapset ja varhaisnuoret, jotka vasta harjoittelevat täysimittaisen romaanien itsenäistä lukemista.

Lisäksi kartta on luonteeltaan osallistava, eli se kutsuu vuorovaikutukseen: karttoihin tehdään merkintöjä omista retkistä ja kiinnostavista paikoista (Muehrcke & Muehrcke 1974, 331). Myös Pavlik (2010) korostaa fantasiakartan lukijan aktiivista roolia. Pavlikin mukaan fiktiivisen kartan voi nähdä mielikuvitusleikkinä tai -pelinä, jossa jokainen kartan luenta synnyttää oman narratiivinsa. Kartassa näyttäytyy kaikkien potentiaalisten päällekkäisten reittien ja juonten moninaisuus. Nämä toteutumattomat mahdollisuudet ovat olemassa myös kerrotun tarinan taustalla, mutta sanallinen esitystapa jättää ilmaisematta sellaista, mikä kuvassa on mahdollista tehdä näkyväksi. Kartta siis tarjoaa lukijalle tien elämykselliseen luentatapaan, jossa lukija itse tekee yhä uusia tutkimusretkiä fiktiiviseen maailmaan. (Pavlik 2010, 37–40.)

Fantasiakirjallisuudessa seikkailu ja matkalle lähtö ovat keskeisiä teemoja. Kartan voi-kin yleisesti ottaen ajatella valmistelevan lukijaa liikkeellelähtöön ja seikkailuun tuntemattomille maille (vrt. myös Muehrcke & Muehrcke 1974, 324). Arkielämässäänkin kartta otetaan esiin, kun mennään entuudestaan vieraaseen paikkaan, esimerkiksi ulkomaille tai metsään retkeilemään. Vinni (2006) korostaa, että erityisen tärkeä kartta on, kun etäisyydet ja naapurusten väliset suhteet ovat tarinassa tärkeitä. Kartta auttaa lukijaa ymmärtämään tapahtumien syitä ja kirjan hahmojen tekemiä valintoja. (Vinni 2006, 6.)

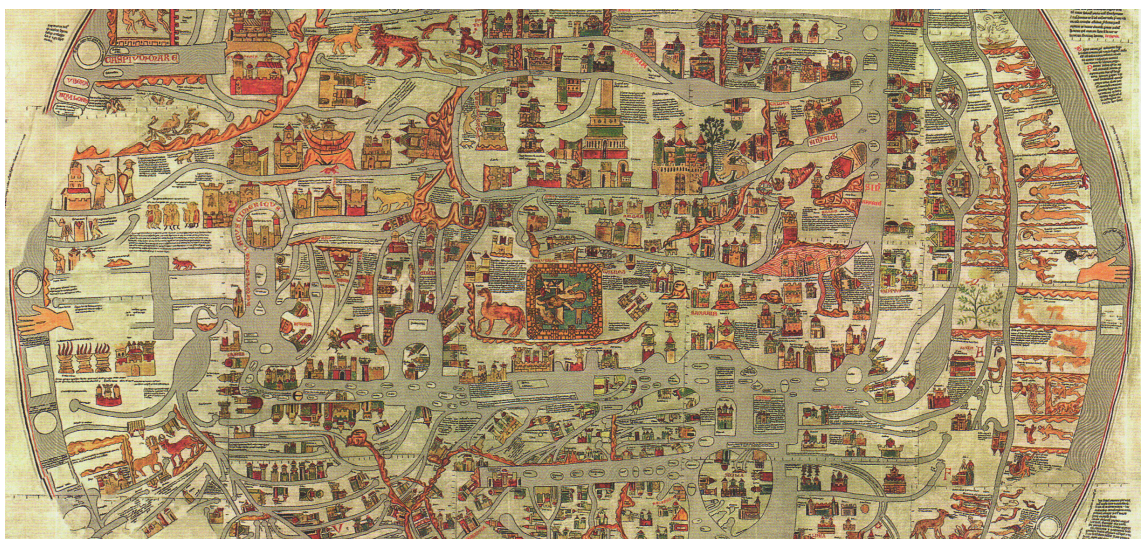
Kartta lisää fantasiamaailman uskottavuutta ja saa sen tuntumaan käsinkosketeltavan todelliselta (Padron 2007, 272). Kartat lisäksi vetoavat luontaisella tavalla sekä näköaistiimme että käsitteellistämisen tarpeeseemme (Muehrcke & Muehrcke 1974, 319). Myös Kokkonen (1997) tuo esille karttojen sellaiset tehtävät, jotka eivät rajoitu ainoastaan maantieteellisten tietojen välittämiseen lukijalle. Kartta toimii Kokkosen mukaan yleisemmällä tasolla, johon liittyvät ulkoiset, symboliset merkitykset: pelkkä kartan esillä olo voi lisätä uskottavaa asiantuntemuksen ilmapiiriä. (Kokkonen 1997, 62.) Kokkonen käyttää esimerkkinä television sääkarttaa, mutta sama ilmiö voidaan liittää myös fantasiakirjassa esillä olevaan karttaan, joka jo pelkän olemassaolonsa ansiosta tuo lukijalle tunteen vakuuttavasti rakennetusta fantasiamaailmasta. Se siis lisää tarinan maailman todentuntuisuutta, mikä on tärkeää erityisesti korkeassa fantasiakirjallisuudessa, jossa liikutaan kaukana arkisesta ja tieteellisestä todellisuudestamme. Sisältöarvojensa lisäksi fantasiakartan symbolinen arvo siis on merkittävä.

### 3 Fantasiakartan ulkoasu

#### 3.1 Keskiaikainen kartta inspiraation lähteenä

Tarkoitukseni ei ole esittää kattavasti historiallista karttataidetta, mutta nostan esille muutamia yksityiskohtia historiallisista kartoista, joihin fantasiakarttojen tarkastelua on mielestäni hyvä peilata. Maantieteellisten elementtien esitystapoja käsittelem tarkemmin luvussa 3.3. ja typografian historiallisia viittauksia puolestaan luvussa 3.4.

Karttojen tekeminen edustaa yleispätevästi inhimillistä toimintaa, ja kartat heijastavat aina oman aikansa tieteitä, taiteita ja kulttuuria (Nurminen 2015, 14–16). Nykyaikaisten – niin kuvitettujen kuin teknisempienkin – karttojen historia juontaa juurensa noin kahden vuosituhannen takaisin kuvitettuihin karttoihin, joiden tarkoituksena oli visualisoida asioita, joiden tarkastelu olisi muuten ollut mahdotonta. Varhaisimmat kartat olivat niin sanotusti kognitiivisia, eli ne kuvasivat todellisuutta sellaisena kuin se esiintyi ihmisten mielikuvissa ja perustuivat tietoon, mitä kulloinkin oli tarjolla. (Roman 2015, 3–4.) Ek-sakti matemaattinen kuvaus ei ole aina ollut kartantekijöiden intressi, vaan esimerkiksi keskiaikaiset kristilliset maailmankartat eli *mappa mundi* (kuvio 1) olivat pikemminkin mytologisen, uskonnollisen ja tieteellisen katsomuksen syntetisoivia oppaita maailman-kaikkeuteen (Nurminen 2015, 14–16).



Kuvio 1. Yksityiskohta Ebstorfin *mappa mundi* -maailmankartasta 1200-luvulta (Nurminen 2015, 52).



Kirkon lisäksi myös merenkululla on ollut merkittävä rooli eurooppalaisen kartan kehitykseen (Nurminen 2015, 14–16). Toisaalta yksityiskohtaisen taidokkaasti kuvitetut kartat ovat myös edustaneet käyttötaidetta, jota ylhäisö on ripustanut seinille koristeeksi (Nurminen 2015, 21). Karttoihin on siis kautta aikain liitetty erilaisia tieteellisiä, käytännöllisiä, esteettisiä ja maailmankatsomuksellisia arvoja.

Historiallisille kartoille oli tyypillistä esittää nykykarttoja enemmän varsinaisesta maantiedosta poikkeavaa kulttuurihistoriallista tietoa omasta ajastaan. Kartantekijöiden traditiot, mukaan lukien alkuperäisiin karttoihin piirretyt virheet sekä erilaiset koristelementit, myös siirtyivät kartasta toiseen kopioimalla ja lainaamalla jopa vuosisatojen ajan. (Nurminen 2015, 19.) Eräs fantasiakirjallisuuden kannalta mielenkiintoisimmista piirteistä on mytologisten elementtien, tarujen ja hirviöiden esiintyminen monissa vanhoissa kartoissa, esimerkkinä kuvion 2 Orteliuksen Islannin kartta lukuisine myyttisine merihirviöineen. Tätä keskiaikaisten karttojen piirrettä olen itsekin käyttänyt inspiraation lähteenä suunnittelemissani fantasiakartoissa, joita esittelen luvussa 4.



Kuvio 2. Myyttisiä merihirviöitä Orteliuksen laatimassa, 1500-luvulta peräisin olevassa Islannin kartassa (Nurminen 2015, 231).



Fantasiakarttojen ulkoasussa on nähtävissä runsaasti keskiaikaisia karttoja muistuttavia piirteitä. Fantasiagenressä kierrätetäänkin usein vanhoja taruja, hahmoja ja teemoja yhä uudelleen (Ekman 2013, 7). Lisäksi korkean fantasiakirjallisuuden tarinoiden taustat vaikuttavat useimmiten sijoittuvan jonnekin epämääräisesti länsimaiden keskiaikaa muistuttavaan kontekstiin (Selling 2004, 211–216). Tähän ilmiöön viittaa termillä "pseudokeskiaikaisuus". *Pseudo*-etuliite viittaa siihen, että keskiaikasta miljöötä ei jäljennetä täsmällisesti, vaan tarinoinhin pyritään pikemminkin luomaan keskiaikaa muistuttava tunnelma. (Ekman 2013, 41.)

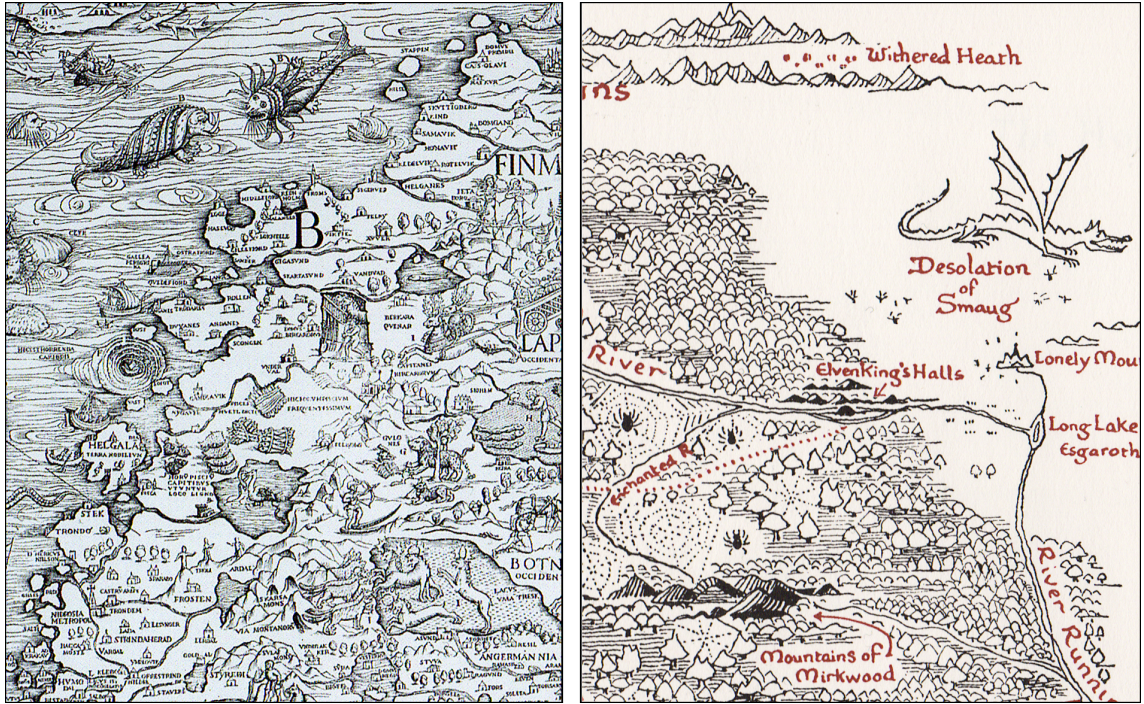
Fantasiatarinoiden pseudokeskiaikainen luonne huomioiden on luonnollista, että historiallisista kartoista haetaan inspiraatiota ja autenttisuuden tuntua lisääviä elementtejä, joko tietoisesti tai huomaamatta. Yhtäläisyyksiä voidaan nähdäkseni havaita vaikkapa viivapiirroksen laadun, koristeellisten kuvituselementtien ja maantieteellisten elementtien esitystapojen suhteen. Esimerkiksi kuviota 3 tarkastelemalla voidaan huomata yhtäläisyydet 1500-luvulta peräisin olevan *Carta marinan* sekä 2000-luvun puolella *A Game of Thrones* -kirjaa varten piirretyn kartan viivankäytön ja tyylin välillä. Vuorennpyylät, rannikot ja joet on esitetty pitkälti samaan tapaan. Jopa värien käytön ja typografian suhteen on havaittavissa samankaltaisuutta.



Kuvio 3. Kuvitustyylin ja maantieteellisten elementtien esitystapojen vertailua historiallisen kartan ja fantasiakartan välillä. Vasemmalla yksityiskohta Antonio Lafrerin vuoden 1572 *Carta marinan* karttakopiosta (Ehrensverd 2006, 65) ja oikealla yksityiskohta Jeffrey L. Wardin kuvittamasta fantasiakartasta kirjassa *A Game of Thrones* (Martin 2016).



Myös J.R.R. Tolkienin *Hobitti*-kirjan kartassa voidaan nähdä samankaltaisuutta toiseen 1500-luvun *Carta marina* nähden (kuvio 4). Molemmissa toteutuu viivapiirroksen keinoin esitetty yltäkyläisen yksityiskohtainen tyyli sivuprofiilissa piirrettyine vuoristoinen, puineen ja pahaenteisine hirviöineen.



Kuvio 4. Yksityiskohtien runsauden ja taruhahmojen esiintymisen vertailua historiallisen kartan ja fantasiakartan välillä. Vasemmalla yksityiskohta Olaus Magnuksen 1539 *Carta marina*sta vuodelta 1572 (Ehrensverd 2006, 62) ja oikealla yksityiskohta J.R.R. Tolkienin *Hobitti*n alkuperäisteoksen näköispainoksessa julkaistusta kartasta (Tolkien 2016).

Toisinaan fantasiakartoissa käytetään myös paikkoihin sidotuista elementeistä erillään olevaa koristelua herättämään tunnelmaa ja kulttuurihistoriallisia mielikuvia. Koristelu voi olla esittäviä kuvituskuvia tai abstrakteja ornamentteja. Tämän tyylin voidaan nähdä jatkavan erityisesti vanhojen maailmankarttojen taiteellisesti suuntautunutta perinnettä: kartat ympäröitiin usein koristeellisilla kuvituksilla, jotka olivat tyypillisesti allegorisia aiheiltaan ja saattoivat viedä jopa enemmän tilaa kuin varsinainen karttakuva (Nurminen 2015, 19). Kuvio 5 havainnollistaa koristekuvitusten temaattisia ja tyyllisiä yhtäläisyyksiä historiallisen kartan ja fantasiakartan välillä. Erityisesti tyyliiltään minimalistisempia fantasiakarttoja saatetaan koristella näyttävien reunakuvituksin ja koristein ja joskus karttoihin liitetään mukaan kuvituksia kirjan hahmoista tai tapahtumista. Vanhan ajan tunnelmaa ja mielleyhtymiä tarujen aarekarttaan puolestaan voidaan luoda piirtämällä fantasiakartan kehikseksi ikään kuin rypistynyt tai repaleinen paperi tai perga-

mentinpala, johon kartta sijoittuu (vrt. myöhemmin luvussa 3.5 kuvio 9, R.A. Salvatoren tarinaan sijoittuva kartta) tai näyttävät, ornamentaaliset kehykset.



Kuvio 5. Koristekuvitusten temaattista ja tyyllistä vertailua historiallisen kartan ja fantasiakartan välillä. Vasemmalla yksityiskohta Petrus Apianuksen ja Gemma Frisiuksen maailmankartasta vuodelta 1544 (Nurminen 2015, 197) ja oikealla yksityiskohta Ruth Robbinsin kuvittamasta Maameren kartasta reunakoristeineen (Le Guin 1984).

Olen tässä nostanut esiin vain muutamia esimerkkejä keskiaikaista kartoista. Historiallisien karttojen maailma on kuitenkin lähes pohjaton aarrearkku, josta fantasiakarttojen suunnittelijat voisivat enemmänkin ammentaa ideoita ja inspiraatiota. Moniin keskiaikaisiin karttoihin nähden useimmat fantasiakartat näyttävät suorastaan arkisina. Tässä kohtaa lienee paikallaan todeta, että todellisuus on tarua ihmeellisempää.

### 3.2 Yleiset kartografiset ominaisuudet

Ekman erottelee fantasiakarttoja koskevassa katsauksessaan yleisiksi kartografisiksi ominaisuuksiksi kohteen, jota kartta esittää, kartan suunnan ilmansuuntiin nähden sekä kartan reunaelementit. Fantasiakarttojen kohteena on useimmiten fantasiamaailma tai osa siitä, mutta toisinaan kartat esittävät myös kuvitteellisia kaupunkeja tai rakennuksia. Fantasiakarttojen suunta eli orientaatio puolestaan esitetään yleisimmin kompassiruusun avulla siten, että pohjoinen osoittaa ylöspäin, joskaan tämä esitystapa ei ole ainoa mahdollinen. (Ekman 2013, 24–25.) Historiassa kartan yläosaan on tavallisesti sijoitettu tärkeimmäksi koettu ilmansuunta, joka pitkään oli itä. (Nurminen 2013, 16.)



Reunaelementeillä Ekman viittaa kartografisiin elementteihin kuten karttaselitteeseen, projektioon, mittakaavaan ja niin sanottuihin vesimarginaaleihin, joiden sisään kartan keskialue rajautuu. Vesimarginaalit (*water margins*) liittyvät siihen, millaisessa suhteessa kartan esittämä kohde on kyseessä olevaan kuvitteelliseen maailmaan. Kyseessä ovat sellaisten karttojen reuna-alueet, joissa varsinainen kuvattava maailma on eristyneissä suurten vesialueiden tai muiden saavuttamattomien maaston tyyppien ympäröimänä. Täydellisiä vesimarginaaleja ei kuitenkaan tyypillisesti kartoista löydy, vaan useimmiten kartta vihjaa kytköksistä ulkopuolisiin alueisiin, mikä antaa mielikuvan siitä, että kartta esittää osaa isommasta kokonaisuudesta. (Ekman 2013, 24–28.)

Fantasiakarttoihin on myös mahdollista liittää tyypillisiä teknisiä kartografisia elementtejä kuten tieto käytössä olevasta karttaprojektioista, mittakaava ja symbolien selitteet (Ekman 2013, 30–35). Koska fantasiakarttojen esitystapa on tavallisiin karttoihin nähden varsin vapaata ja tulkinnanvaraista, eivät tällaiset elementit ole välttämättä tarpeen, ja karttaa suunnitellessa on hyvä ottaa huomioon millä tavoin elementit palvelevat lukijaa. Jos kirjan juonen kannalta on olennaista erottaa erilaiset maaston tyytit tarkasti toisistaan, topografisten merkintöjen tarkat selitteet kartan yhteydessä voivat olla paikallaan. Mittakaavan tai projektion esittäminen voi taas viitata esimerkiksi siihen, miten tarkasti kyseinen maailma on mitattu tai tunnettu. (Ekman 2013, 35.)

Ekmanin (2013) tutkimuksen mukaan mittakaava on näkyvissä alle neljänneksessä kartoista ja tiedot projektioista vielä harvemmin (Ekman 2013, 35). Tämän voidaan nähdä korostavan sitä, ettei fantasiakartan ole tarkoitus esittää kohdettaan objektiivisesti tai laskennallisen tarkasti. Fiktiivisissä kartoissa on itse asiassa tapana esittää hyvinkin vapaasti kooltaan ja yksityiskohtaisuuden tasoltaan epäsuhtaisia elementtejä, ja mittakaava ja karttaprojektio voivat olla epäjatkuvia ja muuntuvia. Samassa kartassa voidaan nähdä vieretysten hyvin suuria ja hyvin pieniä objekteja (Muehrcke & Muehrcke 1974, 323; Pavlik 2010, 35). Objektien väliset spatiaaliset ominaisuudet eivät fantasiakartoissa – toisin kuin tavallisissa kartoissa – näytäkään osoittavan itsestään selvää pysyvyyttä tai tiedettävyyttä (Pavlik 2010, 35). Kartan mittakaava voidaan myös ei-kuvitteellisten karttojen kohdalla nähdä määräytyvän sen mukaan, pyrkiikö kartta luomaan yleiskuvaa vai palvelemaan suunnistamisen välineenä. Lisäksi historiäkäsitys tai aikaetäisyydet voivat määrätä kuvan geometriaa, ja esimerkiksi toiminnan keskipistettä usein korostetaan mittakaavallisesti. (Kokkonen 1997, 56.)



2007, 272–274). Perspektiivi voi myös vaihdella kartoissa siten, että osaa kartasta katsotaan ylhäältä alaspäin, kun taas toiset elementit on esitetty viistosti tai suoraan edestä. Pavlikin mukaan mittakaavan epätarkkuus ja vaihteleva perspektiivi eivät ole fiktiivisten karttojen heikkous, vaan se virittää lukijan mielikuvituksen ja aktivoi osallistuvaan luentatapaan (Pavlik 2010, 34–37).

Muita fantasiakartoissa esiintyviä maantieteellisiä merkintöjä ovat asuinkeskittymät eli kylät ja kaupungit sekä tiet, poliittiset rajat, hallinnolliset keskukset, historialliset paikat sekä muut väestö- tai eläintieteelliset merkinnät (Ekman 2013, 35–39). Sen, missä määrin ja millä esitystavalla erilaisia elementtejä kartassa esitetään, voi perustella jälleen sillä, mikä tarinan kannalta on keskeistä. Esimerkiksi J.R.R. Tolkienin alkuperäisessä Kontua esittävässä kartassa, joka on muuten täysin mustavalkoinen, on kulkureitit merkitty hyvin erottuvalla punaisella värillä, mikä Ekmanin tulkinnan mukaan vihjaa, että Konnussa on helppo liikkua. Koska tiet ovat niin keskeisessä roolissa kartalla, on katsojalle selvää, että Kontu on infrastruktuurin läpäisemä ja sen jokainen kolikka on helposti saavutettavissa. Kontu on myös paikka, joka toimii lähtöpisteenä kartan ulkopuolisen maailman suuntautuville matkoille – toisin sanoen kyseessä on seikkailun lähtöpiste. (Ekman 2013, 46–47.)

Merkitystä ei ole pelkästään sillä, mitä esitetään, vaan myös sillä, mitä jätetään esittämättä. Tyhjän tilan käyttö tai välttely voidaan toki nähdä puhtaasti tyylillisenä seikkana, mutta se on sisältöä tulkitsevana valintana yhtä arvokas kuin esitettäväksi valitut kohteetkin. Tyhjän tilan voi tulkita olevan mysteerinen ja kartoittamaton alue, joka herättää lukijan uteliaisuuden ja halun matkustaa (Muehrcke & Muehrcke 1974, 325). Toisaalta tyhjän tilan voi myös nähdä edustavan päinvastaista: se voi kartassa merkitä alueita, jotka eivät yksinkertaisesti ole riittävän kiinnostavia tai olennaisia kartan kannalta (Ekman 2013, 64). Tyhjää tilaa ja pois jättämistä voi myös käyttää tehokeinona korostamaan kartalla näkyviä kohteita: jos kaikki kylät yhtä lukuunottamatta on jätetty merkitsemättä, on selvää että tuon yhden kylän huomioarvo suurenee.

### 3.4 Mielikuvia herättävä typografia

Lähes jokaisessa fantasiakartassa on piirrosten lisäksi tekstiä: nimistöä ja erilaisia selitteitä. Kartta kertoo lukijalle, mitkä paikat on hyvä tietää nimeltä, ja toisaalta monipuolisen nimistön läsnäolo korostaa fantasiamaailman uskottavuutta (Ekman 2013, 57–58). Teksteillä on kartan lukijaa palveleva käytännöllinen tehtävänsä, mutta ei suinkaan ole

yhdentekevää, millä tavoin tekstit on kartassa esitetty. Kuten fantasiakarttojen maantieteellisten elementtienkin kohdalla, voi myös typografinen ulkoasu herättää mielikuvia vaikkapa menneestä ajasta ja myyttisestä maailmankuvasta. Käytän yksinkertaisuuden vuoksi typografiaa kattoterminä viitaten kaikkiin fantasiakartoissa näkyviin kirjaimiin ja niiden muotoiluun: niin valmiisiin kirjaintyyppeihin kuin käsin tuotettuun kirjoitukseen, mukaan lukien tekstaus ja kalligrafia.

Jo pelkkä kirjainten ulkomuoto voi herättää runsaasti erilaisia tunteita ja mielleyhtymiä: kirjaintyypleihin kytkeytyy vuosien varrella muovautuneita sosiaalisia ja kulttuurisia assosiaatioita. Kirjainsuunnittelussa myöskään kontekstin tärkeyttä ei voida korostaa liikaa – typografian suunnittelussa sovelletaan toisistaan poikkeavia periaatteita riippuen julkaisualustasta ja käyttötarkoituksesta. (Willen & Strals 2009, 1–5.)

Middendorp (2012) erittelee lukemisen eri tapoja tai moodeja, jotka vaikuttavat suunnittelun painopisteeseen. Middendorp käyttää termiä ilmaiseva tai esittävä typografia (*staged typography*) sellaisesta typografiasta, jonka vaikuttavuus tavoitetaan erilaisia vip-paskonsteja ja erikoisefektejä hyödyntämällä. Tällainen lukutapa sallii typografialle runsaasti taiteellisia vapauksia. Ilmaiseva typografia ei ole alisteista samanlaisille säännöille tai rajoituksille, joihin olemme tottuneet vaikkapa asiakirjojen kohdalla. (Middendorp 2012, 21.)

Millaista tunnelmaa fantasiakartat sitten pyrkivät viestimään kirjaintyyppiensä kautta? Kyseessä on nähdäkseni historiallinen tai vanhanaikainen tunnelma. Myös Padron noteeraa fantasiakarttojen hämärästi vanhanaikaisen tekstauksen (Padron 2007, 237). Kartassa näkyvillä teksteillä voidaan eri keinoin luoda mielleyhtymiä tiettyihin aikakausiin, tyyliuuntiin ja tekstin tuottamisen tekniikoihin (Tyner 2010, 53–54). Fantasiakarttoja tarkastellessani olen pannut merkille historiallisia kirjaintyyplejä jäljittelevät kirjaintyyppit (esimerkiksi renessanssiantiikvat, goottilaiset kirjaintyyplit, unsiaali, karolinginen minuskeli ja riimukirjoitus) sekä käsin tuotetut tekstit tai tekstaus, kalligrafiaa tai kai-verrusta muuten jäljittelevät kirjaintyyppit. Selvästi nykyaikaiset, geometriset tai päätteettömät kirjaintyyppit sen sijaan näyttäisivät olevan fantasiakartoissa vähemmistönä. Yhtenä esimerkkinä historiallisia vaikutteita henkivien kirjaintyyppien käytöstä fantasiakartoissa toimii myös opinnäytetyöni teososuus, jonka typografisia valintoja esittelen luvussa 4.4.

Toimiva typografia onnistuu yhdistämään luettavuuden ilmaisevuuteen. Eri aikoina kauniina ja helposti luettavana on kuitenkin pidetty hyvin erityyppisiä kirjaintyypppejä. (Willen & Strals 2009, 1–2.) Fantasiakarttoja suunnitellessa tulisikin huomioida historiallisten vaikutteiden lisäksi nykylukijoiden tottumukset.

Luettavuus on informaation välittämisen kannalta välttämätöntä, ja siihen vaikuttavat kirjaintyyppin valinnan lisäksi seikat kuten tekstin ladonta, väri ja pistekoko. Huomion kiinnittäminen luettavuuteen on erityisen tärkeää juuri kartoissa, joissa teksti voi esiintyä muutenkin vaikealukuisissa yhteyksissä: kaarrettuna, värillisellä taustalla ja muiden elementtien seassa (Tyner 2010, 53). Kuitenkin, kuten Vinni (2006) huomauttaa, valittavan usein kirjoihin painettujen fantasiakarttojen tekstit ovat hankalasti luettavia – pahimmillaan nimet ovat suorastaan lukukelvottomia. Yhdeksi syyksi Vinni nostaa alkuperäiskarttojen pienentämisen ja kopioiminen uusintapainoksia varten, ilman vaadittavaa graafista jatkotyöstämistä. (Vinni 2006, 7.)

Kaikissa kartoissa tekstien sommittelu ja tekstityylien valinta on hyvä aloittaa jo suunnittelun varhaisessa vaiheessa osana visuaalista kokonaisuutta, jotta vältettäisiin päälleliimattu, huonosti luettava tai muuten kömpelö lopputulos. Teksteillä voi kartoissa olla erilaisia tarkoituksia. Ne voivat nimetä, selittää, ohjata tai osoittaa. Ne voivat muotoilunsa perusteella myös toimia symbolin tavoin ilmaisemalla nimettyjen kohteiden ominaisuuksia, kokoa tai keskinäistä hierarkiaa. (Tyner 2010, 43.)

Hierarkiaa voi ilmaista typografiassa erilaisten kontrastien avulla. Typografinen kontrasti on tärkeää, jotta lukija pystyy navigoimaan sivulla ja löytää tekstistä helposti haluamansa informaation (Middendorp 2012, 24). Kartan kohdalla tämä voi esimerkiksi tarkoittaa, että lukija osaa kiinnittää ensiksi huomiota tärkeisiin kohteisiin ja tunnistaa nimistön typografisen hierarkian perusteella, mihin kategoriaan mikäkin nimi lukeutuu.

Typografinen hierarkia muodostetaan vaihtelemalla tekstin väriä, kokoa, aakkoslajeja, kirjaintyyppin leikkausta, välistystä ja muita tekstin ominaisuuksia (Tyner 2010, 52–53). Kartografiassa on myös omat hyväksytyt konventionsa nimistöjen merkinnässä: esimerkiksi vesistöjen nimet on perinteisesti merkitty kursivilla ja suurempien alueiden nimet venytetty ulottumaan koko alueen mitalle ja myötäilemään alueen muotoa. (Tyner 2010, 46–48.) Fantasiakarttojen voi monin paikoin nähdä noudattavan näitä kartografisia perinteitä. Ekman (2013) nostaa esiin tapoja, joilla Tolkienin fantasiakartoissa on käytetty kirjaintyyplejä korostamaan kartan esittämien kohteiden tyyppiluokittelua ja

erityisominaisuuksia. Esimerkiksi versaalien käytöllä on vihjattu kohteiden suuruuteen joko niiden sosiaalisessa merkityksessä tai fyysisessä koossa. Tekstin värillä, koolla, tyyllillä ja aakkoslajilla voi myös erottaa toisistaan kategorioita, kuten valtakunnat, kylät, joet, vuoristot tait metsät. (Ekman 2013, 53.) Yleisesti ottaen typografisen tyylin variaomisella fantasiakartassa voidaan vahvistaa mielikuvaa, että kyseessä oleva maailma ei ole pelkästään jaoteltu erinimisiin osiin, vaan se on kauttaaltaan tutkittu ja monitasoinen (Ekman 2013, 57–58).

### 3.5 Kartan ulkoasun suunnittelu valintaprosesseina

Kartta ei ole pelkkä pienennetty versio kohteestaan, vaan kyseessä on arvottamisen, valikoinnin, yksinkertaistamisen ja korostamisen prosessi, jonka tuotoksena on eräänlainen tieteellis-subjektiiivinen karikatyyri. Yksityiskohtien karsiminen ei johdu ainoastaan esittämiseen käytettävissä olevan tilan rajallisuudesta, vaan tiedostava valikointi on edellytys sille, että kartta ylipäänsä voi paljastaa jotain mielekästä sen sijaan, että se hukuttaisi lukijan yksityiskohtien tulvaan. (Muehrcke & Muehrcke 1974, 319, 333; Padron 2007, 264–265.) Toisaalta fiktiiviset tekstit harvoin edes tarjoavat riittävästi sellaista yksityiskohtaista aineistoa, jota puolueeton kartoitus vaatisi (Padron 2007, 264–265).

Fantasiakartan suunnittelija tekee sekä alitajuisia että tietoisia valintoja siitä, mitä kartassa esitetään ja mitä ei. Lisäksi on tehtävä valinta siitä, millä tavoin elementit esitetään, toisin sanoen millä tavalla halutut viestit koodataan karttaan. (Ekman 2013, 50; Kokkonen 1997, 56.) Kuvioiden 7 ja 8 kartat toimivat esimerkkinä siitä, millä tavoin erilaisia elementtejä voi kartoissa esittää tai jättää pois. Kuvio 9 puolestaan havainnollistaa eri tapoja esittää valittuja elementtejä.

Narnian kartta (kuvio 7) kuvaa rikkaan yksityiskohtaista topografiaa. Kartan reunoilla näkyy kuvituksia kirjan hahmoista ja tapahtumista. Kartta luo mielikuvaa eeppisestä ja monessa paikassa yhtä aikaa tapahtuvasta seikkailusta, jossa hallinnollisten alueiden väliset rajat ovat häivyttettyjä. Narnian luonto on vaikutelmaltaan villi ja jäsentymätön. Toisaalta huomio kiinnittyy kartan yläkulmaan poikkeavan suuressa koossa ja kontrastisella värillä piirrettyyn Aslan-leijonaan, jonka hallitseva asema ja sijoittelu kartassa kaiken yläpuolella vihjailee Narnian tarinoiden taustalla piilevästä teologisesta symboliikasta.

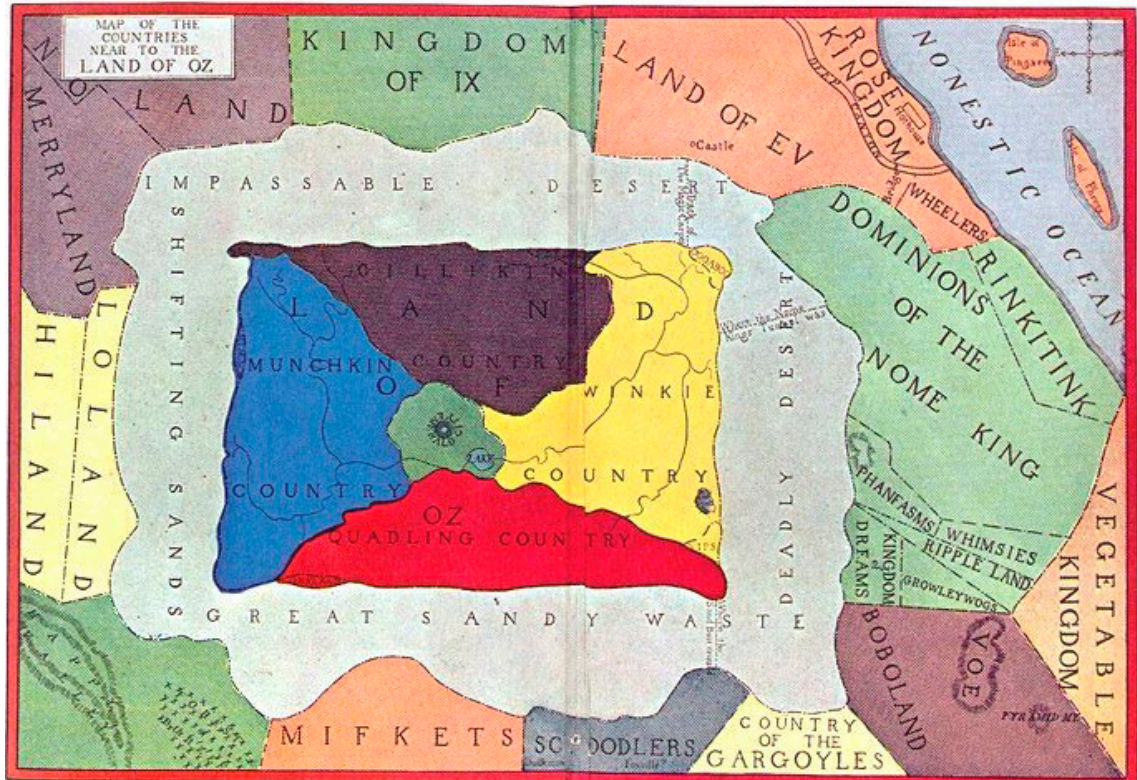




Kuvio 7. Topografia sekä tapahtuma- ja hahmokuviutukset pääroolissa Pauline Baynesin kuvittamassa Narniaa esittävässä karttajulisteessa (Baynes 1972).

Ihmemaan Ozin kartta (kuvio 8) puolestaan vetää huomion jyrkkärajaisiin hallinnollisiin alueisiin vahvistaen mielikuvaa valtakuntien välisistä selkeistä eroista. Narniaan verrattuna Ozin ihmemaan on ankaran jäsenneily ja keinotekoinen. Sopimuksenvaraisilta vaikuttavilla värikoodeilla on Ozin kartassa lisäksi yllättäen kirjaimellinen merkitys, sillä itse tarinassa paikat ja maisemat todella toistavat kartassa näkyviä värejä, toisin kuin tavallisesti poliittisia aluejakoja kuvastavissa kartoissa. Ihmemaan Ozin kartassa väreillä on toisin sanoen ikoninen merkkisuhde tarinan paikkoihin symbolisen sijaan (Fiske 1998, 71–72). Tässä kohtaa on kuitenkin hyvä erottaa kartan suhde tarinaan ja toisaal-

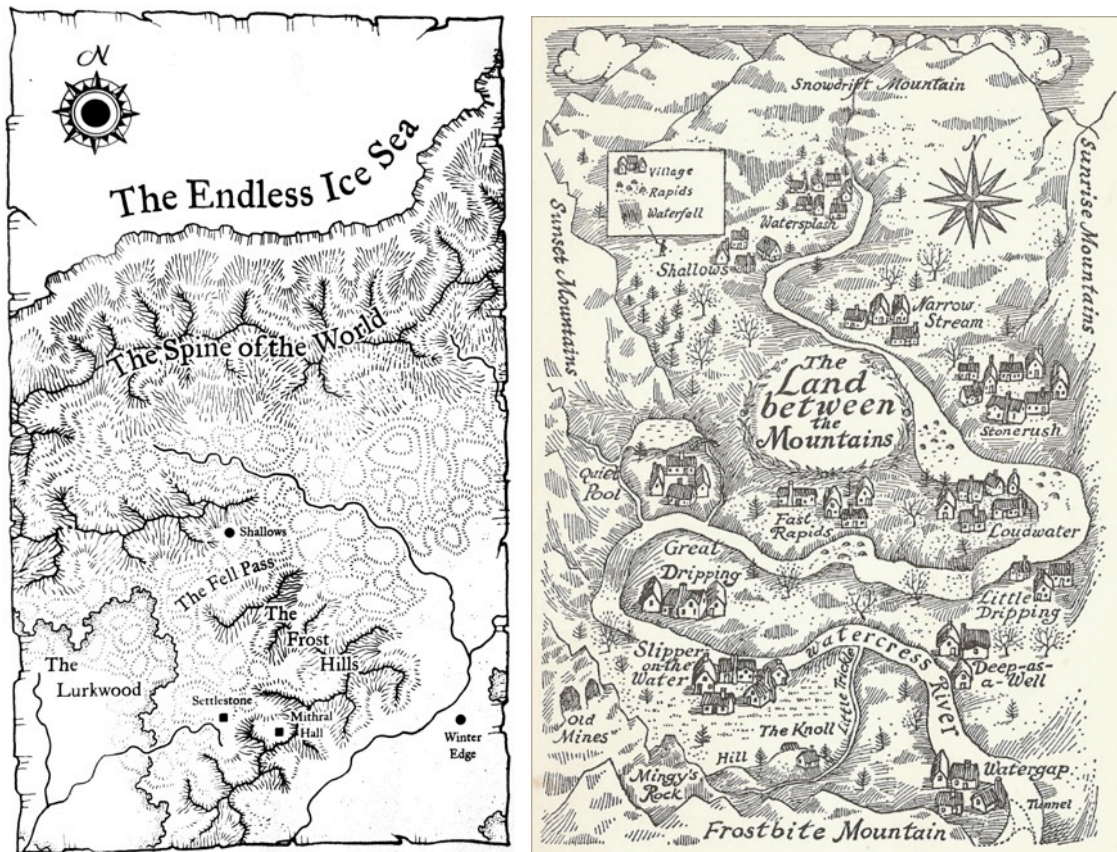
ta tarina mahdollisena representaationa todellisuudesta – tarinan väreillä voidaan kyllä nähdä symbolinen representaatiosuhde 1900-luvun alun Amerikkaan, vaikka niiden suhde tarinan paikkoihin onkin ikoninen.



Kuvio 8. Katsojan huomio kiinnittyy selvärajaisiin hallinnollisiin alueisiin John R. Neillin kuvittamassa Ihmemaa Ozin kartassa (Baum 1914).

Esitystapoja ja tyyliä vaihtelemalla voidaan edelleen korostaa tai häivyttää kartassa näkyvien elementtien merkitystä tai herättää lukijassa erilaisia mielleyhtymiä ja tunnelmia: Miten suuria elementit ovat suhteessa toisiinsa? Onko esitystapa symbolinen vai kuvallinen? Tyyliiltään modernia tieteellistä karttaa lähempänä oleva abstrakteja merkintätapoja imitoiva kartta antaa esittämästään maailmasta ja tarinasta erilaisen tulkinan kuin vaikkapa kartta, joka muistuttaa pikemminkin maisemakuvitusta tai puuhakirjan leikkisää sokkeloa, kuten kuvion 9 vertailu havainnollistaa. R.A. Salvatoren kirjan kartta poikkeaa mittakaavaltaan ja perspektiiviltään Erik Blegvadin piirtämästä kartasta kirjassa *The Gammage Cup*. Esitettävät elementit ovat pitkälti samoja – asutuskeskitymiä ja maiseman pinnanmuotoja – mutta esitystavat poikkeavat toisistaan. Tyyliä voidaan tässä nähdä liittyvän kirjojen sisällöllisiin eroihin: ensimmäinen kartta edustaa aikuisempaan makuun sopivaa miekka ja magia -genreä, kun taas jälkimmäinen kartta pikemminkin koko perheelle soveltuvaa satufantasiaa.



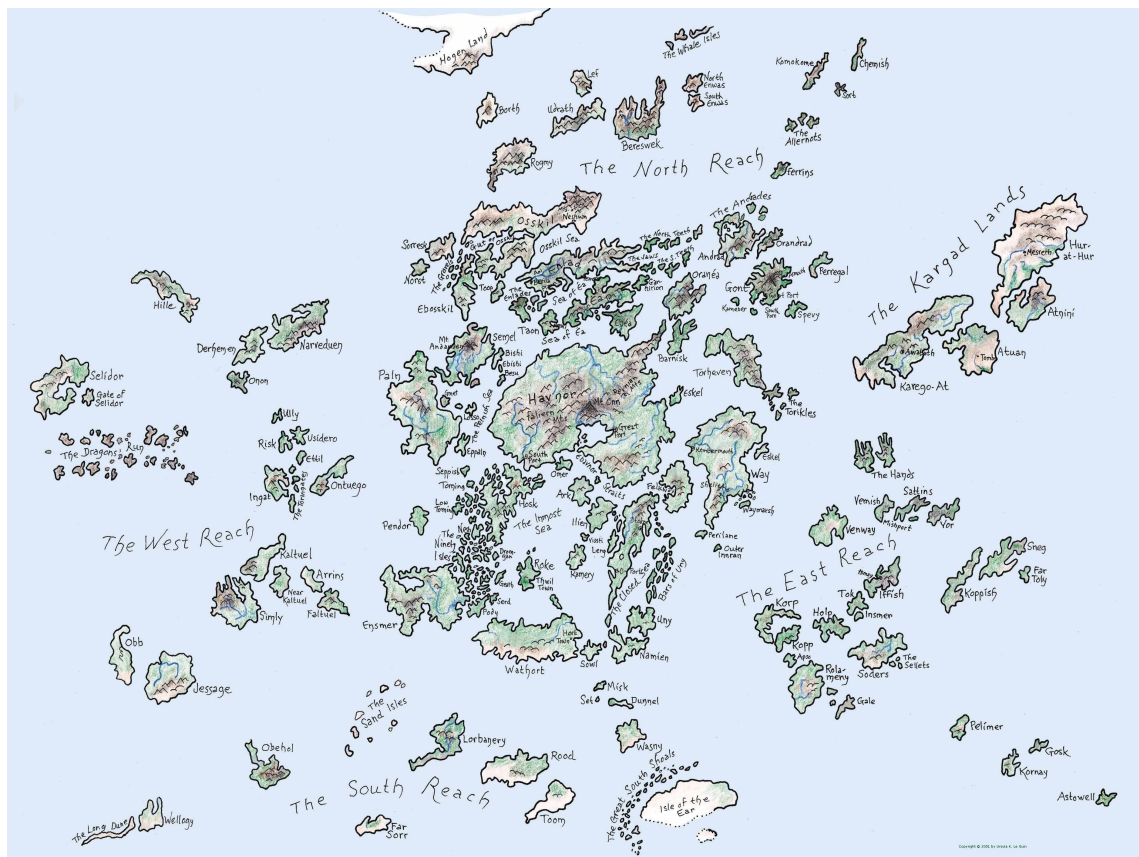


Kuvio 9. Vertailu karttojen välillä, joissa topografiset elementit on esitetty hyvin eri tavoilla. Vasemmalla kartta R.A. Salvatoreen kirjasta *The Hunter's Blades Trilogy* (Salvatore 2007, 1) ja oikealla Erik Blegvadin kuvittama kartta Carol Kendallin kirjasta *The Gamage Cup*. (Blegvad 1959).

Kuvitteellisia maailmoja kuvaavien karttojen tyyli on usein löyhä ja epäformaali, ja yksilölliset tyylitellyt ja taiteellisten vapauksien ottaminen on tavallista. On kuitenkin tärkeää, että kartta pysyy uskollisena kirjan sisällölle ja tyylille. Esimerkiksi todellisuudenkaltaisuus tai realismi ei aina lisää maailman uskottavuutta. (Ranson 1996, 2–3; Tam 2011.) Esitystavoilla voidaan myös viitata vaikkapa erilaisiin historian aikakausiin tai siihen, mihin lukijan halutaan tarinassa kiinnittävän huomiota (Ekman 2013, 50).

Nicholas Tam (2011) esittää, että karttaa suunniteltaessa on olennaista kysyä, kenen näkökulmaa kartta kuvastaa: Mainitaanko kartta tarinassa? Onko se tarinassa esiintyvän hahmon tekemä, ja miten tässä tapauksessa karttaa varten tarvittava informaatio on kerätty? Entä millaisia asioita fiktiivisen kartantekijän on ylipäänsä mahdollista tietää? Vastaukset näihin kysymyksiin määrittävät sitä, millaisia ratkaisuja kartassa on mielekästä käyttää. Toisaalta kartta voidaan myös ajatella kertomuksen ulkopuolisen, kaikkitietävän tahon tekemäksi, jolloin uskottavuuden kannalta ei ole yhtä merkityksellistä, millaisia taiteellisia ja teknisiä vapauksia kartantekijä on ottanut. (Tam 2011.)

Kun vertaillaan fantasiakarttoja toisiinsa, voidaan löytää helposti samankaltaisuutta (vrt. Ekman 2013). Deirdre F. Baker (2006) esittää kriittisiä huomioita fantasiakarttojen välisistä yhtäläisyyksistä ja niiden suhteesta maailmankuvaan ja ideologiaan tarinoiden taustalla. Bakerin mukaan useimmat fantasiakartat noudattavat kaavaa, jossa vuorirykelmät muodostavat ylitsepääsemättömän esteen karttojen pohjoisrajalla, meri täyttää joko idän tai lännen, kun taas tasangot ja metsät karttojen keskialueet. Poikkeuksena Baker noteeraa Ursula K. Le Guinin Maameren (kuvio 10), joka saaristoalueena ei ole olemukseltaan pelkkää maata eikä merta, vaan jotain niiden väliltä. (Baker 2006, 240–241.)



Kuvio 10. Esimerkki poikkeuksellisesta fantasiamaailman rakenteesta Ursula K. Le Guinin Maameren kartassa (Le Guin 2001).

Baker vertaa Maameren karttaa juonen taustalla piilevään maailmankuvaan ja ideologiaan, joka Bakerin mukaan poikkeaa fantasiakirjojen traditiosta. Perinteinen hyvän ja pahan välisen vastakkainasettelu hylätään; sen sijaan pimeys ja valo nähdään toisiaan täydentävinä elementteinä. Valloittamisen tai kukistamisen sijaan tarinan fokuksessa on pikemminkin matka kohti eheyttä ja yhtenäisyyttä. (Baker 2016, 240–241.) Johtopäätöksenä Baker esittääkin, että fantasiakarttojen visuaalinen yhdenmukaisuus ja

yllätyksettömyys heijastelee fantasiamaailmojen ideologisen ja filosofisen tason köyhyyttä, kun taas kaavasta poikkeavat kartat kielivät omaperäisyydestä ja edistyksestä myös juonen ja metafysisen tason suhteen (Baker 2006, 237).

Kysymys herää, mikseivät fantasiakarttojen piirtäjät useammin käytä hyväkseen täysin kuvitteellisten kohteidensa tarjoamia mahdollisuuksia traditiosta villisti poikkeaviin esitystapoihin? Samaa ihmettelee myös Päivi Vinni artikkelissaan "Fantasiakirjojen kartat" (Vinni 2006, 9). Yhtenä tekijänä on varmasti suunnitteluprosesseihin vaikuttavat käytännön seikat, kuten käytössä olevan ajalliset ja tietotaidolliset resurssit, kustannustomittajan toiveet sekä materiaalien ja budjetin aiheuttamat painotekniset rajoitteet.

Kuten luvussa 2.2 todettiin, tarvitaan toimivan kuvitetun kartan ulkoasun suunnitteluun ja luovaan toteutukseen aina tekijäksi graafinen taiteilija. Tilanne on paradoksaalinen, koska kartta olisi hyvä suunnitella jo ennen kirjan kirjoittamista, mutta kartan ulkoasun suunnittelija tyypillisesti palkataan vasta kirjan kirjoittamisen jälkeen. Käytännössä taiteelliselle toteutukselle jäänee tyypillisesti varsin suppea liikkumavara. Toisaalta kommunikoiva, vuorotteleva ja joustava toimintamalli, jossa ulkoasun suunnittelijalle annetaan reilummin taiteellisia vapauksia, voi olla lopputuloksen kannalta hyvinkin hedelmällistä. Joka tapauksessa kartan suunnitteluun vaikuttaa se, millaisissa rooleissa kartan ulkoasuun vaikuttavat osapuolet ovat prosessissa suhteessa toisiinsa.

## **4 Niðavelliria esittävän fantasiakartan ulkoasun suunnittelu ja kuvitus**

### **4.1 Niðavellirin kartta osana *Matka Asgárdiin* -kirjasarjaa**

Opinnäytetyöni toiminnallisessa osuudessa suunnittelin fantasiakartan ulkoasun kirjasarjaan *Matka Asgárdiin*. Olen suunnitellut myös kirjasarjan ensimmäisen ja toisen osan kartat, mutta keskitän tarkasteluni kirjasarjan kolmannessa osassa julkaistavaan Niðavellirin karttaan, jonka työstäminen ajoittui vuoden 2017 maaliskuuhun opinnäytetyön tekemisen lomaan. Koska kyseessä on kirjasarja, jonka osat muodostavat niin tarinaltaan kuin graafiselta ilmeeltään yhtenäisen kokonaisuuden, esittelen aluksi kirjasarjaa kokonaisuutena ja kahta aiemmin julkaistua karttaa, ennen kuin siirryn käsittelemään yksityiskohtaisemmin Niðavellirin kartan ulkoasun suunnitteluprosessia.

Vuonna 2013 sain työtarjouksen Aurinko Kustannuksen julkaiseman uuden kirjasarjan ulkoasun suunnittelijana ja kuvittajana. *Matka Asgårdiin* on V.M. Toivosen kirjoittama varhaisnuorille suunnattu fantasiatrilogia, jonka ensimmäinen osa *Fimbul-talvi* ilmestyi vuonna 2014 ja toinen osa *Mimirin lähde* vuonna 2016. Suunnittelin ja kuvitin molempien kirjojen etukannet (ks. liite 1), piirsin mustavalkoisia vinjettikuvituksia lukujen alkuun sekä suunnittelin ja kuvitin esilehdille painettujen fantasiakarttojen ulkoasut.

*Matka Asgårdiin* on luvussa 2.1 kuvailtua perinteistä fantasiaa edustava seikkailu, joka ammentaa runsaasti elementtejä skandinaavisesta mytologiasta, Edda-teksteistä ja niiden keskiaikaisesta viikinkien maailmankuvasta ja värikkästä jumaltarustosta. Tarinassa esiintyvät kaikki klassiset fantasiatarinan piirteet. Nuori, vaatimattomista oloista kotoisin oleva tallipoika Mavil paljastuu ennustusten valituksi ja lähtee pitkälle matkalle maailmojen halki tavoitteenaan löytää maagiset riimukivet ja estää maailmanloppu. Apunaan pojalla on taikavoimia sisältävä ase ja retkue persoonallisia hahmoja, mukaan lukien sokea velho, prinsessa, maahinen ja kaksi soturia. Vastustajaksi puolestaan asettuvat pimeyden voimat ja myyttiset hirviöt. (Toivonen 2014; Toivonen 2016.)

Kustannustoimittaja toivoi kuvituksiin yksityiskohtaista, sadunomaista tunnelmaa ja kuvaili kirjasarjaa pikemminkin seikkailulliseksi kuin "miekka ja magia" -lajityypin edustajaksi, vaikka fantasiagenren alueella liikutaankin. Karttoihin toivottiin runsaasti lukijan mielikuvitusta herätteleviä yksityiskohtia. Liiotellun lapsellista satukirjamaisuutta haluttiin kuitenkin välttää ja toivottiin, että kohderyhmän ikä (9-vuotiaat ja sitä vanhemmat) huomioitaisiin.

Kuten aiemmin luvussa 2.4 huomattiin, kartoilla on fantasiakirjoissa monia tehtäviä pelkän visuaalisen ulottuvuuden luomisen lisäksi. Kartat muun muassa palvelevat lukijaa muistin virkistäjänä ja helpottavat juonen seuraamista. *Matka Asgårdiin* -sarjan kustantaja koki nämä tehtävät erityisen tärkeiksi, koska kyseisen kirjasarjan kohderyhmän joukossa olisi täysimittaisen romaanien lukemista vasta harjoittelevia lapsia.

Kirjasarjan kolmannen osan työnimeksi tuli *Ginnungagabin riimut*, ja sen ulkoasun suunnittelu alkoi vuoden 2017 tammikuussa. Sain luettavakseni tuolloin vielä kesken-eräisen käsikirjoituksen, jonka pohjalta suunnittelin ja kuvitin kirjan etukannen (kuvio 11). Odotellessani karttaan liittyviä materiaaleja ja ohjeistusta ryhdyin työstämään lukujen alkuun tulevia vinjettikuvituksia (ks. liite 2).





Kuvio 11. Tekemäni alustava kansisuunnittelu ja -kuvitus kirjaan *Ginnungagabin riimut*.

Niðavellirin kartasta toivottiin tyyllisesti yhtenäistä jatketta kirjasarjan aiempien karttojen muodostamaan kokonaisuuteen. Kukin kirjasarjan kartoista esittää omaa maailmaansa. Ensimmäisen kirjan kartta esittää Midgårdia eli ihmisten maailmaa (kuvio 12), kun taas toisen kirjan kartta Jotunheimria eli jääjättien maailmaa (kuvio 13). Niðavellir puolestaan on kääpiöiden maailma. Karttojen kannalta on olennaista hahmottaa kirjasarjan skandinaaviseen taruun perustuva maailmankuva pääpiirteissään: maailmoja tai ulottuvuuksia ei ole vain yksi, vaan niitä on yhdeksän erilaista, jotka yhdessä muodostavat kaikkeuden eli maailmanpuu Yggdrasilin. Vaikka maailmat kuuluvat samaan kokonaisuuteen, ne ovat lähtökohtaisesti toisistaan erillään, siten että vain harvojen ja valittujen on mahdollista löytää tie maailmasta toiseen.





Kuvio 12. *Matka Asgårdiin* -kirjasarjan ensimmäiseen osaan suunnittelemani fantasiakartta. Midgård, ihmisten maailma kirjasta *Fimbul-talvi* (Toivonen 2014).



Kuvio 13. *Matka Asgårdiin* -kirjasarjan toiseen osaan suunnittelemani fantasiakartta. Jotunheimr, jääjätien maailma kirjasta *Mimirin lähde* (Toivonen 2016).

Karttojen esittämät maisemat, paikat ja hahmot pohjautuvat kirjojen käsikirjoituksiin ja kirjailijan laatimiin karkeisiin piirroksiin, joihin oli merkitty paikannimet, topografia, hallinnolliset alueet ja asutuskeskukset. Lisäksi kävimme kirjailijan kanssa keskustelua karttojen rakenteesta ja yksityiskohdista. Hän laati karttojen ulkoasun suunnittelun tueksi ja inspiraation lähteeksi luonnehdinnat karttoihin tulevista paikoista, ja esitti samalla kartoissa näkyviin paikkoihin, hahmoihin ja tunnelmiin liittyviä toiveita.

Roolini suunnitteluprosessissa oli luoda kartoille visuaalinen ilme sekä toteuttaa käytännön kuvitus- ja taitto työ, mukaan lukien typografinen muotoilu sekä tekstuurien, koristeiden, visuaalisen hierarkian ja värimaailman suunnittelu. Toisin sanoen pääsin vaikuttamaan siihen, mitä elementtejä kartoissa esitetään, mitä karsitaan tai korostetaan ja millä tyyliä halutut elementit tuodaan esille.

Lukijoiden nuoren iän ja kirjojen seikkailuhenkisyiden perusteella päädyin esittämään kartat helposti hahmotettavina maisemakuvina, joissa topografiset elementit on esitetty fantasiakarttojen perinteen mukaisesti vaihdellen yläviistosta perspektiivissä ja sivuprofiilissa. Luvussa 3.3 esitetyn näkemyksen mukaan tällainen piktoriaalinen esitystapa helpottaa ja vahvistaa lukijan immersiota tarinan maailmaan ja tekee sen todentuntuimmaksi. Lisäksi pyrin luomaan tarinankerronnallista ulottuvuutta liittämällä kartan paikkoihin pieniä kuvituskuvia, jotka kertovat jotain esimerkiksi seikkailun tapahtumista, linnoitusten yksilöllisestä historiasta ja arkkitehtuurista tai eri alueita asuttavista eläinlajeista. Inspiraation lähteenä oli luvussa 3.1 käsittelemäni keskiaikainen *carta marina* tarunomaisine eläinhirviöineen.

#### 4.2 Fantasiakartan suunnitteluprosessin vaiheet

Kartan suunnittelulla voidaan viitata kahteen eri suunnittelun tasoon, jotka limittyvät toisiinsa. Suppeassa merkityksessä kartan suunnittelu tarkoittaa elementtien sommitte-  
 lua ja ulkoasun laatimista. Laajemmassa merkityksessä kyse on kartan koko suunnitteluprosessista aina aihe- ja konseptitasolta lähtien. Kuten luvun 3 esimerkit osoittivat, kartan suunnittelu on aina valintaprosessien kokonaisuus, jossa päätetään kartan aihe, mittakaava ja projektio, valitaan symbolien esitystapa, värimaailma ja typografia, karsitaan ja korostetaan esitettävää informaatiota sekä laaditaan visuaalinen hierarkia. (Tyner 2010, viii, 18.)

Tyner (2010) jaottelee kirjassaan *Principles of Map Design* kartan suunnittelun vaiheet neljään osaan: pohjasuunnittelu, analyysi, esitystapa ja tuotanto. Tyner korostaa, ettei prosessi etene lineaarisesti, vaan eri vaiheiden välillä on päällekkäisyyttä. (Tyner 2010, 12.) Fantasiakartan tekemiseen kuitenkin liittyy rajoituksia ja käytäntöjä, jotka poikkeavat aktuaalista maailmaa representoivien karttojen tekemisestä. Tämän vuoksi näen tarpeelliseksi jäsenellä suunnitteluprosessia oman kokemukseni pohjalta. Samalla tulen esitelleeksi prosessin kulun nimenomaan ulkoasun suunnittelijan näkökulmasta.

Jokaisen fantasiakartan tekijä ja suunnitteluprosessi on ainutlaatuinen, joten erilaisia mahdollisia tekotapoja on useita. Tässä esittelemäni suunnitteluprosessin malli (kuvio 14) perustuu omaan kokemukseeni fantasiakarttojen ulkoasun suunnittelijana. Jaan suunnitteluprosessin kolmeen työvaiheeseen: (1) valmisteleva vaihe, (2) työstäminen eli luonnosteluvaihe ja (3) viimeistely.

<b>1</b>	<b>VALMISTELU</b>	AIHE, FORMAATTI, AIKATAULU, SOPIMUS MATERIAALEIHIN TUTUSTUMINEN TAUSTATUTKIMUS
<b>2</b>	<b>TYÖSTÄMINEN</b>	KARTAN LUONNOSTELU PIIROKSET, TEKSTIT, VÄRIMAAILMA KOMMENTOINTIKIERROKSET
<b>3</b>	<b>VIIMEISTELY</b>	PUHTAAKSI PIIRTÄMINEN KOKOAMINEN, HUOLITTELU VALMIIN TYÖN TARKISTAMINEN

Kuvio 14. Fantasiakartan ulkoasun suunnitteluprosessin vaiheet.

Seuraavaksi erittelen yksityiskohtaisemmin, mitä kaikkea näihin kolmeen työvaiheeseen sisältyi Nidavellirin kartan ulkoasua suunnitellessa. Luvussa 4.2.1 kuvailen kartan luonnostelua edeltäviä valmistelevia toimenpiteitä, luvussa 4.2.2 esittelen vaiheelta kartan luonnosteluprosessia ja sen eri elementtien suunnittelua ja luvussa 4.2.3 käyn vielä lyhyesti läpi kartan puhtaaksi piirtämiseen ja viimeistelyyn liittyviä seikkoja.



#### 4.2.1 Suunnittelun valmisteleva vaihe

Suunnitteluprosessi alkaa valmistelevästä vaiheesta. Suunnittelu- ja kuvitus sopimus laaditaan, kun tiedossa on työn laajuus ja tekninen vaatavuus pääpiirteissään. Tässä vaiheessa suunnittelija saa tietoja projektin aikataulusta, kartan aiheesta sekä kartan fyysisistä mitoista ja värillisyydestä. Kun sopimus on laadittu, asiakas toimittaa suunnittelijalle kirjan käsikirjoituksen sekä mahdolliset muut materiaalit, kuten karttahahmotelman ja listan nimistöstä. Suunnittelija jatkaa tarvittavan taustatutkimuksen tekemistä perehtymällä kartan aiheeseen sekä hakemalla suunnittelun tueksi referenssejä ja inspiraation lähteitä.

Niðavellirin kartan kohdalla työn formaatti oli jo entuudestaan tuttu, sillä se vastasi kirjasarjan aiempia karttoja. Kyseessä on romaanin esilehtiaukeamalle painettava nelivärinen 300 x 215 mm kuvitettu kartta. Koska kirja oli karttaa työstettäessä vielä kesken eikä aikataulu ollut julkaisun kannalta kiireellinen, määrittyi työskentelytahti pääosin opinnäytetyöni aikataulun mukaisesti. Kirjan varsinaisen käsikirjoituksen lisäksi sain myös muuta materiaalia kartan suunnittelun tueksi. Kirjailija piirsi kartasta luonnoksen (kuvio 15), jossa näkyi topografiaa, nimistöä ja paikkojen sijainnit suhteessa toisiinsa. Luonnoksen tueksi kirjailija kirjoitti yhteensä kuusi liuskaa selvennöksiä ja kuvauksia karttaan tulevista paikoista.



Kuvio 15. Kirjailija V.M. Toivosen ohjeeksi piirtämä luonnos Niðavellirin maailmasta.

Kirjan juonen kannalta täsmälliset seikat oli tärkeää erottaa niistä, joiden suhteen saisin halutessani ottaa enemmän taiteellisia vapauksia. Tutustuttuani annettuihin materiaaleihin ja luettuani käsikirjoituksen huolella kävimme vielä lisää sähköpostikeskustelua sellaisista yksityiskohdista, jotka vaativat mielestäni lähempää tarkastelua ja pohdintaa ennen luonnostelun aloittamista. Sainkin vielä muutamia sivuja lisää pohjatietoja kirjan maailmasta suunnittelun tueksi. Tutustuessani materiaaleihin kirjoitin ylös mieleeni tulevia alustavia ideoita ja ajatuksia. Keräsin myös inspiraation lähteeksi ja referenssiksi erilaista kuvamateriaalia verkosta ja kirjallisuudesta, muun muassa kuvia historiallisista ja fiktiivisistä kartoista, vuoristomaisemista sekä keskiaikaisista linnoista ja raunioista.

Ennen omien luonnosten piirtämistä pohdin, millä keinoilla voisin esittää kartan moniulotteisuutta. Niöavellirin maailma sijaitsee aiemmista kartoista poiketen kokonaan maan alla, vuorien sisässä, joten hahmotelmassa näkyvät paikat ovat toisistaan erillään niin korkeus- kuin syvyyssunnassakin. Kartassa tulisi siis esittää neljään ilmansuuntaan levittäytyviä alueita kuten perinteisessä kartassa, mutta lisäksi myös pystysuoria poikkileikkauksia onkaloineen. Kirjailija antoi minulle vapaudet toteuttaa kartta parhaaksi näkemälläni tavalla: saisin karsia tai lisätä kartan elementtejä ja halutessani muuttaa perspektiiviä. Oma tavoitteeni ei ollut laatia täsmällisen teknistä kuvausta maailman rakenteesta, vaan pikemminkin konkretisoida tai visualisoida mielikuva maailman kerroksellisuudesta ja levittäytymisestä eri ilmansuuntiin. Kuten luvussa 2.2 todettiin, taiteellisesti vapaampi esitystapa voi visualisoida ja jäsenellä paikkoja lukijalle tavalla, johon tieteellisen eksaktilla esitystavalla ei ole mahdollista yltää.

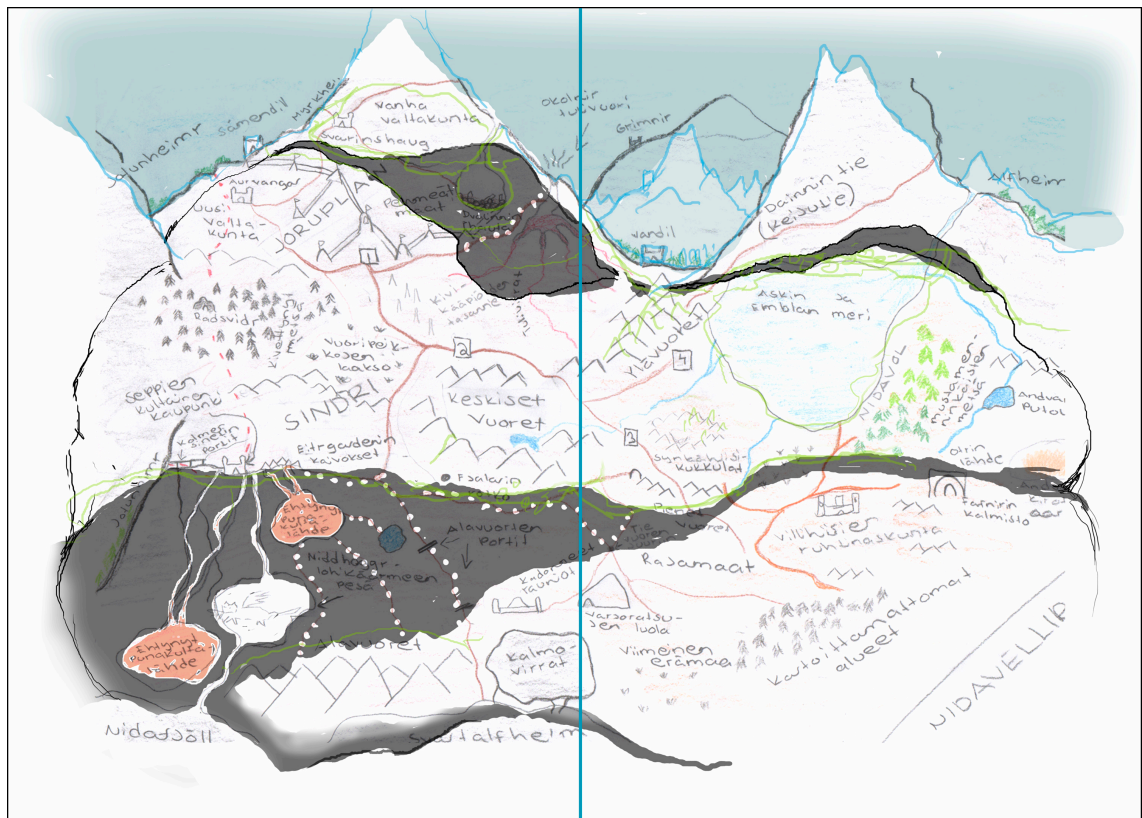
#### 4.2.2 Karttaluonnoksen työstäminen

Työstämisvaihe on suunnitteluprosessin ydin. Tämä vaihe koostuu kartan luonnostelusta ja kommentointikierroksista. Koska kartan eri osat ovat tiiviissä vuorovaikutuksessa keskenään, on viisainta suunnitella kartan sommittelua, piirroksia, tekstiä, värimaailmaa ja koristeita rinnakkain, eikä jättää jotakin työvaihetta loppuun täysin erilleen muusta. Karttaluonnoksen arviointi ja kommentointi on myös helpompaa, kun kaikki elementit ovat paikoillaan. Kommentointikierroksia voi olla yksi tai useampia, riippuen työn haastavuudesta ja aikataulusta sekä kirjailijan ja suunnittelijan aiemmasta kokemuksesta. Koska olin toteuttanut Toivosen kirjoittamaan kirjasarjaan entuudestaan jo kaksi karttaa ja lukuisia muita kuvituksia, oli yhteistyö välillämme sujuvaa ja luottavaista. Tästä syystä uskalsin työstää kartan jo varsin pitkälle ennen ensimmäistä kommenttikierrosta.



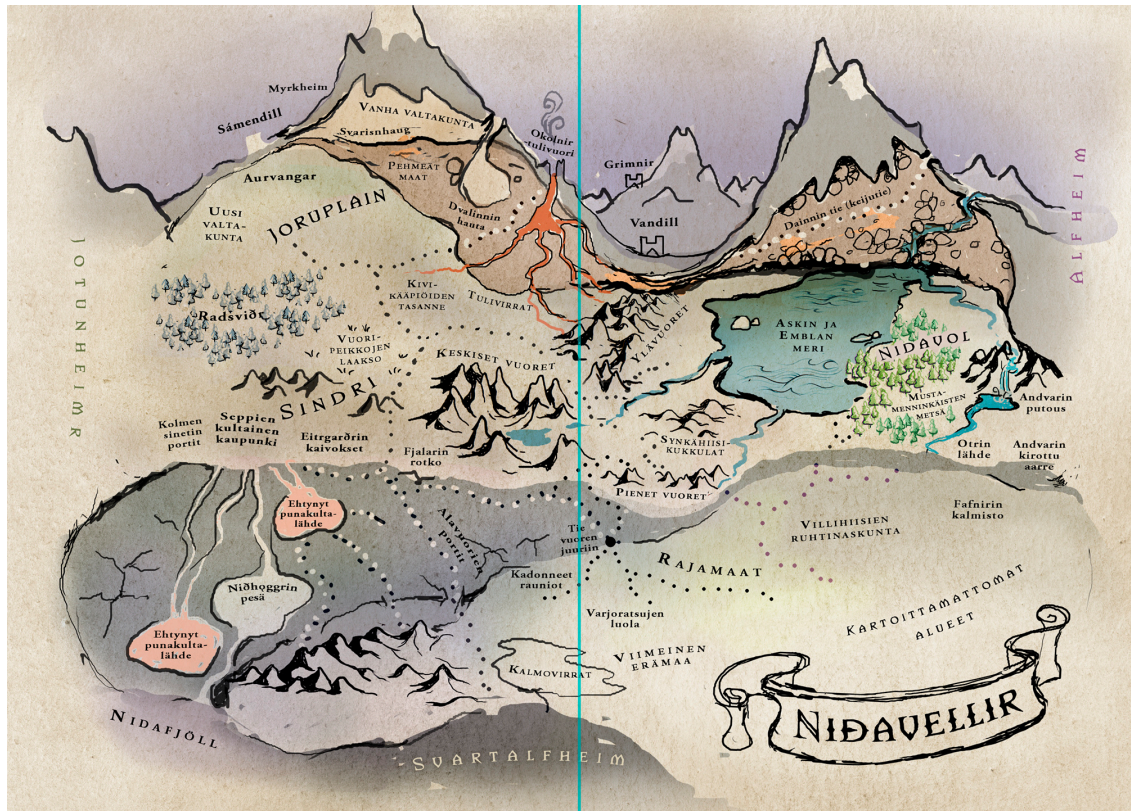
Aloin luonnostella karttaa digitaalisesti Adobe Photoshop -ohjelmassa piirtopöydän avulla. Digitaalisesti piirtäen muutoksien ja kokeilujen tekeminen on joustavaa ja nopeaa. Luonnostelun pohjalla oli aluksi kirjailijan tekemä hahmotelma, jonka sovitin esilehti-aukeaman mittoihin tehtyyn tiedostoon. Venyitin karttahahmotelmaa vaakasuunnassa, jotta kuva asettuisi hyvin aukeamalle ja jotta reunuksille jäisi sopivasti tilaa. Aukeaman keskikohtaan oli myös tarpeen merkitä apuviiva, jotta varmistaisin, ettei taitoskohtaan osuisi mitään tärkeitä elementtejä tai pientä tekstiä.

Luonnostelun alkuvaiheessa käytin paljon aikaa kirjailijan tekemien selostusten ja karttahahmotelman tutkimiseen, jotta ymmärtäisin maailman rakenteen ja saisin luotua siitä itselleni selkeän mielikuvan. Päätin varhaisessa vaiheessa, että maan läpileikkauskohdientulisi tummuuskontrastin avulla erottua tasomaisemina esitettävistä alueista, jotka näkyvät ensimmäisessä karttaluonnoksessa vielä valkoisina alueina. Kuviossa 16 näkyy ensimmäinen karkea luonnos siitä, miten erityyppiset alueet jakautuisivat.



Kuvio 16. Varhainen luonnos kartan jakautumisesta erityyppisiin alueisiin, pohjalla vielä kirjailijan piirtämä luonnos.

Seuraavaksi ryhdyin luonnostelevaan kartan viivapiirrosta ja yksityiskohtia, ja aloin tuoda myös nimistöä mukaan karttaan suurin piirtein omille paikoilleen (kuvio 17). Kuten Tyner (2010) painottaa, tekstien ladonta ja typografian suunnittelu tulee aloittaa samanaikaisesti muiden kartan elementtien kanssa, jotta nimistölle jää varmasti tilaa kartalla ja kokonaisuudesta tulee harmoninen (Tyner 2010, 43). Kirjaintyylien valinnat olivat tämän kartan kohdalla selviä, koska noudatin kirjasarjan edellisiin karttoihin suunnittelemani typografista ilmettä, jota esittelen tarkemmin luvussa 4.4.



Kuvio 17. Nimistöä ja maantieteellisiä merkintöjä on tuotu karttaan mukaan. Värimaailman suunnittelu alkaa.

Kartan taustana käytin karhean tekstuurista ja laikukasta vesivärimaalausta. Tällä pyrin lisäämään historiallista tunnelmaa ja todentuntuisuutta, ikään kuin kartta olisi piirretty pergamentille tai nahanpalalle. Päätin lisätä vesiväritekstuurin jo alkuvaiheessa, sillä se tulisi vaikuttamaan merkittävästi värimaailmaan, jota aloin jo pikku hiljaa hahmotella. Värimaailmaan liittyviin valintoihin paneudun yksityiskohtaisesti luvussa 4.3.

Niðavellirin kartan suunnittelussa oli haastena saada lukijalle hahmottumaan, että tasolla esitettävät maisemat eivät sijaitse maan pinnalla rinteessä, vaan kartalla näkyvän ylimmän vuoriston sisällä. Tästä syystä hain piirustukseen kolmiulotteisuuden vihjaavia





kokonaan. Tällöin ne hahmottuisivat paremmin maan päällä oleviksi vuoriksi eikä karttakuvitusta tarvitsisi katkaista kesken sivun yläreunassa.

Koska Niðavellir on vain osa suuremmasta maailmankaikkeudesta ja kirjassa puhutaan paljon liikkumisesta maailmojen välillä, oli tähänkin karttaan hyvä saada näkyville viihejä Niðavellirin ulkopuolisista alueista: kartta jatkuu vasemmalla kohti Jotunheimria, oikealla kohti Alfheimia sekä alapuolella kohti Svartalfheimia. Niðavellirin karttaan ei siis sisälly varsinaisia vesimarginaaleja, sillä katsoja hahmottaa maailman jatkuvan joka suunnassa myös näkyvillä olevan kartan ulkopuolelle. Toisaalta voimakkailla rajaviivoilla Niðavellirin ympärillä pyrin vahvistamaan mielikuvaa suljetusta omasta maailmastaan, jonka ulkopuolelle jäävät alueet ovat pikemminkin rinnakkaisia ulottuvuuksia kuin tavanomaisia rajanaapureita.

Kuten edellä on todettu, kartan tekeminen on valintojen prosessi ja myös elementtien pois jättäminen on valinta, joka vaikuttaa kartan luentaan. Tässä tapauksessa pois karstiutivat kaikki teknisemmät kartografiset merkinnät kuten kompassisuus, symbolien selitteet ja tiedot mittakaavasta tai projektioista. Mittakaavan, projektion ja selitteiden pois jääminen oli helppo valinta, koska niitä ei ollut edellisissäkään kirjasarjan kartoissa. Kuten luvussa 3.2 toin esiin Ekmanin (2013) tutkimukseen viitaten, monet fantasia-kartat välttelevät tällaisia nykyaikaiseen kartografiaan viittaavia teknisiä elementtejä. *Matka Asgårdiin* -kirjasarjan kosmologia on niin mielikuvituksellinen ja kaukana tieteellisestä maailmankuvasta, että esimerkiksi karttaprojektion valinta ja esittäminen olisi ollut haastavaa, ellei mahdotonta. Mittakaavan esittäminen olisi myös ollut harhaanjohtavaa, sillä kartan mittakaava on hyvin vapaamuotoinen: eri elementtien ja paikkojen koot eivät ole matemaattisen realistisessa suhteessa toisiinsa. Symbolien selitteitä puolestaan ei tarvittu, sillä kohteiden symbolit kartassa ovat kohteidensa ulkonäköä matkivia eli piktoriaalisia, jolloin ne on helppo tunnistaa myös ilman selitettä. Osa kartan nimistöä on muutenkin itseään selittävää (Seppien kultainen *kaupunki*, *Dáinnin tie*), mikä osaltaan helpottaa kartan tulkintaa. On myös hyvä pitää mielessä, että fantasiakartan ei aina tarvitse täysin aukottomasti selittää itseään, koska osana kirjan tarinaa se toimii vuorovaikutuksessa tekstin kanssa (Ekman 2013, 43). Voidaan mielestäni jopa nähdä fantasiakartan eduksi, jos se herättää sopivasti kysymyksiä ja arvoituksia, jotka houkuttelevat lukemaan koko kirjan.

Kompassisuus sen sijaan oli näkyvillä molemmissa aiemmissa kirjasarjan kartoissa. Niðavellirin kartan kohdalla päädyin kuitenkin jättämään kompassisuuden pois. Syyinä

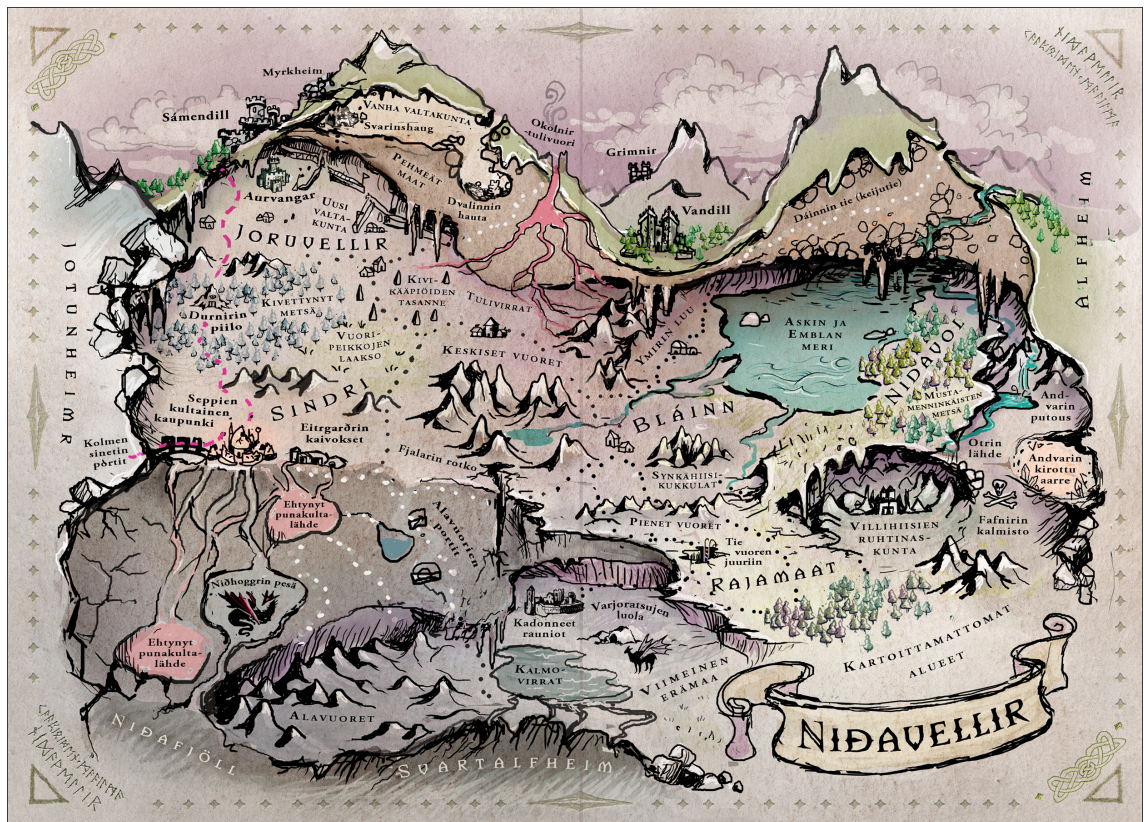






muutoksia. Kaikki muutokset eivät liittyneet luonnoksen ulkoasuun, vaan kirjailija oli ehtinyt käsikirjoituksen edetessä muuttaa pieniä yksityiskohtia tarinassa. Esimerkiksi kartassa keskellä alhaalla näkyvät varjoratsu olikin vaihtunut siivekkääksi olennoiksi. Joruplain-valtakunnan nimi puolestaan oli saanut uuden muodon Joruvellir.

Karttaluonnoksen nähtyään kirjailija myös kiinnitti uudella tavalla huomiota maailman rakenteeseen. Kartan keskivaiheen paikkeille tuntuikin nyt jääneen keskeneräisen oloista tyhjää tilaa, joten kirjailija päätti lisätä sinne uuden valtakunnan, Bláinnin. Bláinnin seutua tummennettiin hiukan, jotta se erottuisi ympäröivistä seuduista. Lisäksi kirjailija ehdotti erilaisia pieniä korjauksia karttaan, kuten että maan yläpuoliset kivijättiläisten linnoitukset olisivat silminnähden massiivisempia kuin maan alapuoliset kääpiöiden rakennelmat, tai että maan alaiset metsiköt vaihdettaisiin väritykseltään epäluonnollisemmaksi erotuksena maan yläpuolisista metsistä. Tein toivotut muutokset suunnitelmaan ja hioin vielä nimistön sommitteluun ja piirroksiin liittyviä yksityiskohtia. Sen jälkeen toimitin uuden, korjaillun luonnoksen (kuvio 20) asiakkaalle tarkistettavaksi.



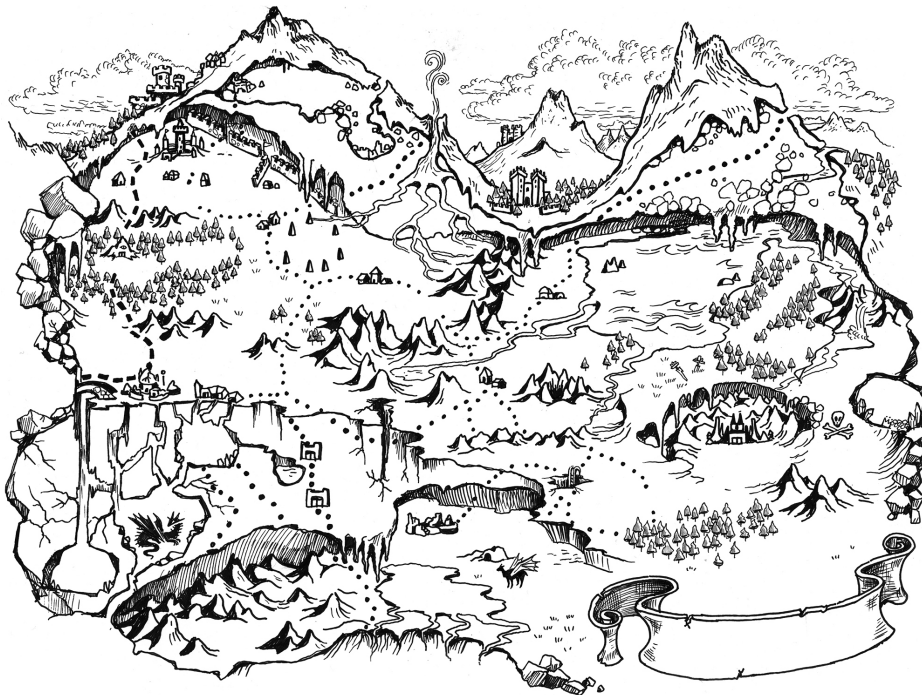
Kuvio 20. Kirjailijan kommenttien pohjalta korjailtu luonnos.

Kirjailija oli korjailtuun luonnokseen erittäin tyytyväinen. Tässä vaiheessa kuitenkin käytin vielä hyväkseni tilaisuutta pyytää tarkennoksia yksityiskohtiin, joiden valmiiksi piirtämistä olin lykännyt, esimerkkinä kolmen sinetin portti, jota ei vielä ollut mainittu siihen asti valmistuneessa käsikirjoituksessa. Kaiken kaikkiaan sujuva kommunikaatio oli karttaa työstäessä ensiarvoisen tärkeää.

#### 4.2.3 Kartan viimeistely

Suunnitteluprosessin kolmannessa vaiheessa kartta viimeistellään ja saatetaan painovalmiiksi. Luonnos piirretään puhtaaksi ja kartan eri elementit kootaan yhteen. Väri- maailma, typografia ja muut yksityiskohdat tarkistetaan ja huolitellaan. Ennen painotiedoston tekemistä on karttaa hyvä kierrättää pariin otteeseen kustannustoimittajalla ja kirjailijalla mahdollisten kirjoitusvirheiden poissulkemiseksi. Myös Tyner korostaa karttojen kieliasun ja painovirheiden tarkistamisen tärkeyttä (Tyner 2010, 55–56).

Luonnoksen valmistuttua otin koetulosteen lopullisessa koossa, jotta näkisin, pysyvätkö pienimmät tekstit ja kuvat varmasti luettavina. Tämän jälkeen tulostin luonnoksen kaksinkertaisessa koossa ja piirsin viivapiirroksen puhtaaksi ohuilla tussikynillä käyttäen apuna valopöytää (kuvio 21).

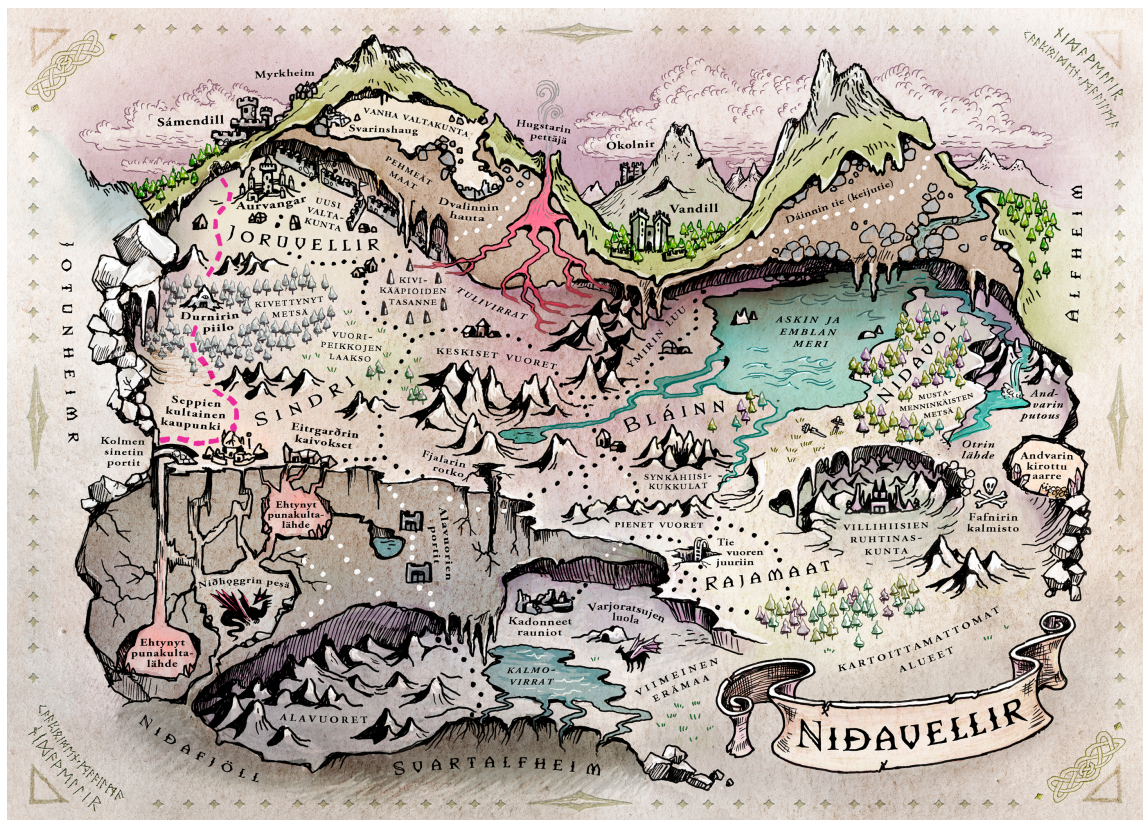


Kuvio 21. Käsin puhtaaksi piirretty viivapiirros.



Skannasin valmiin viivapiirroksen ja poistin valkoisen värin digitaalisesti, siten että jäljelle jäi musta viivapiirros läpinäkyvällä taustalla. Tämän ansiosta oli helppo erotella piirrokselta sellaisia elementtejä, joiden viivan väriä halusin muuttaa, tai joihin halusin muuten tehdä digitaalista hienosäätöä.

Viimeistelin kuvan Adobe Photoshopissa hyödyntäen useita päällekkäisiä tasoja ja niiden eri sekoitustiloja. Alimmaksi asetettiin pohjatekstuurin, sen päälle kerros kerrokselta eri väreillä, tummennukset, korostukset, viivapiirros, teksti sekä koristeet. Kun kaikki kartan lopulliset elementit olivat paikoillaan, otin kartasta vielä koevedoksen lasertulostimella. Koevedosta tutkittuani tein karttaan vielä muutamia pieniä korjauksia. Varmistaakseni, etteivät värit menisi tukkoon painossa, kirkastin sävy maailmaa kauttaaltaan. Tein myös typografiaan muutamia pieniä viilauksia luettavuuden ja johdonmukaisuuden varmistamiseksi. Lopullinen, valmis kartta on nähtävillä kuviossa 22.



Kuvio 22. Valmis kartta, jonka sävyjä on vielä kirkastettu ja viimeiset huollitellut tehty.

Seuraavaksi nostan hiukan tarkempaan käsittelyyn Niðavellirin karttaan suunnittelemani värimaailman ja typografian. Luvussa 4.3 perustelen kartan värivalintoja ja luvussa 4.4 puolestaan esittelen käyttämiäni kirjaintyppejä sekä kartan typografista hierarkiaa.



### 4.3 Niðavellirin kartan värimaailma

Väreillä on kartoissa paljon vaikutusvoimaa: värit herättävät huomiota, ohjailevat katsetta ja auttavat erottamaan kartan eri elementtejä toisistaan. Toisaalta värit myös aiheuttavat katsojissa subjektiivisia reaktioita ja niiden käyttö on suunnittelijalle haastava tehtävä. (Tyner 2010, 57–62.) Seuraavaksi esittelen ja perustelen Niðavellirin kartan värimaailmaan liittyviä ratkaisuja.

Kääpiöiden maailma sijoittuu kokonaan maan alle. Tästä syystä halusin tavoitella karttaan tunkkaisempaa ja murretumpaa värimaa kuin sarjan kahteen edelliseen karttaan, jotka molemmat sijoittuvat maan päällisiin maailmoihin. Raikkaat vihreän ja sinisen sävyt olivat hallitsevimmat värit ensimmäisten kahden kirjan kartoissa, joten tähän karttaan hain sävyjä väriympyrän vastapuolelta: hiukan punaiseen taittavia violetin ja harmaanruskean sävyjä. Tehosteväreiksi toin pieniä määriä magentaa ja turkoosia. Lähes kaikki kartassa näkyvät värit poimin kirjan kannen värimaailmasta (ks. kuvio 12 luvussa 4.1), jotta kartta jatkaisi johdonmukaisesti kirjan visuaalista ilmettä ja sopisi kokonaisuuteen. Kartan vallitsevaksi sävyksi tuli punertava väri, mikä vastavärinä korostaa kirjan kansien vihreää taustaväriä.

Keskustellessamme Niðavellirista kirjailija kuvaili maailman jakautuvan erilaisiin tunnelmavyöhykkeisiin. Aivan ylimmissä kerroksissa vallitsee kuiva, pölyinen ja antiikkinen tunnelma. Keskikerroksissa kartan vasemmassa laidassa puolestaan on kovaa kalliota ja kääpiöiden rakennelmia, kun taas oikealla Nidavolissa on muinaista erämaata ja metsää ja Rajamailla salaperäisyyttä ja väljyyttä. Keskellä sijaitseva Tulivirtojen alue laavajokineen on kahlitsematonta ja villiä aluetta, jota kääpiöt pelkäävät ja kunnioittavat. Nämä selonteot eri tunnelmavyöhykkeistä vaikuttivat päätöksiini kartan värimaailman suhteen.

Voimistin kartan pystysuuntaista väriliukumaa käyttämällä kartan yläosissa maan päällä voimakkaammin saturoituja, toisiaan korostavia vastaväripareja. Alaspäin mennessä sävyt haalenevat ja sekoittuvat, kun taas keskikerroksen alapuolella ne alkavat tummelta ja muuttuvat yhä synkemmiksi ja harmaammiksi. Niðavellirin alakerrokset ovat muinaisten tarinoiden aluetta, jossa on pimeää, kosteaa ja kivikkoista. Aivan kartan alareunassa pilkistävät Niðafjöll ja Svartalfheim, joissa vallitsee säkkipimeys ja täydellinen ankeus, joten niihin varasin kaikkein tummimman taustavärin.

Harmaanruskealla viittasin maa-aineksiin kuten multa, hiekka ja kivi, joiden sisään maailma on rakennettu. Maanalaisten metsien ja vesien sävyt poikkeavat perinteisistä kirkkaanvihreistä ja -sinisistä, minkä tarkoitus on korostaa maan alla vallitsevaa epäluonnollista ja outoa tunnelmaa. Purppuran ja violetin sävyjä käyttämällä tavoittelin maagista, salaperäistä tunnelmaa. Tämä sopii tarinaan hyvin, koska kääpiöiden maailmassa nähdään paljon taikuutta ja jännittäviä asioita.

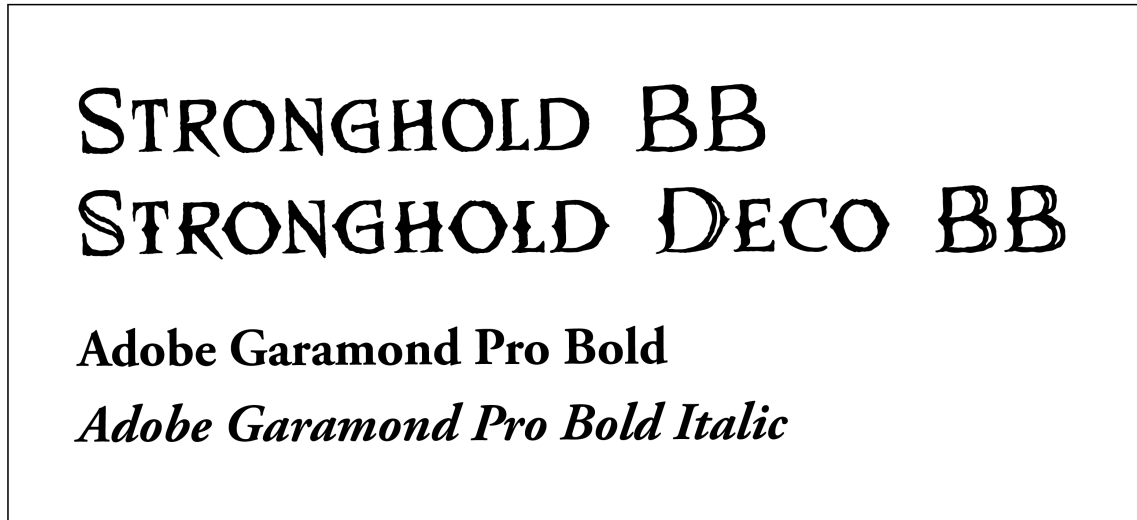
#### 4.4 Niðavellirin kartan typografia

Kuten edellä on todettu, typografisen ilmeen suunnittelu on kartoissa hyvä aloittaa jo varhaisessa vaiheessa. Niðavellirin kartan kohdalla typografinen ilme oli jo valmiina, sillä se noudatti samaa ilmettä kirjasarjan aiempiin karttoihin suunnittelemani tyylin kanssa. Ladoin nimistöä kartalle jo luonnostelun varhaisesta vaiheesta lähtien, sillä tekstit toimivat vuorovaikutuksessa kartan muiden elementtien kanssa ja ovat keskeinen osa visuaalista kokonaisuutta. Tässä luvussa esittelen *Matka Asgårdiin* -sarjan kartoissa käyttämiäni kirjaintyyppejä ja niiden valintaan liittyviä perusteita.

Ensiksi oli tehtävä valinta, tuottaisinko karttoihin tekstit käsin vai käyttäisinkö valmista kirjaintyyppiä. Monissa fantasiakartoissa käsin kirjoitettu nimistö sulautuu harmonisesti kartan muihin piirrettyihin elementteihin. Uniikit, käsin tekstatut nimistöt myös lisäävät viehättävän satumaista tunnelmaa. Kuitenkin käytännön syyt ohjasivat valmiin kirjaintyyppien käyttöön. Karttojen pieni koko oli ensimmäinen peruste käyttää valmista kirjaintyyppiä: esilehdille painettavaan karttaan tulisi runsaasti nimistöä ja valmiin kirjaintyyppien kanssa olisi mahdollista säilyttää hyvä luettavuus pienessäkin pistekoossa. Toiseksi tekstin tuottamisessa oli huomioitava ajankäyttö: hyvin vähän tekstausta tai kalligrafiaa aiemmin harrastaneena tyyliltään miellyttävien tekstien tuottaminen olisi ollut työlästä ja aikaavievää. Kolmas peruste valmiin kirjaintyyppien valintaan oli muokattavuus: nimistön sommittelu elää luonnosteluvaiheessa sitä mukaa kun yksityiskohtia piirretään mukaan karttaan. Nimistöön saattaa myös tulla korjauksia vielä suunnitteluprosessin viime metreillä. Valmiin kirjaintyyppien kanssa muutosten tekeminen on ketterää ja nopeaa. Lisäksi voidaan ajatella, että valmiit kirjaintyypit tuovat karttaan tietynlaista klassisuutta ja uskottavuutta, joka tasapainottaa kartan satukirjahrenkisiä, esittäviä piirroksia.

Käytin kartoissa kahta kirjainperhettä: Stronghold BB ja Adobe Garamond Pro. Molemmissa kirjainperheistä käytin kahta erilaista leikkausta (kuvio 23). Kuten luvussa 3.4 todettiin, kirjaintyyppien valinnalla voi vaikuttaa kartalla vallitsevaan tunnelmaan. Kir-

jaintyyppin valinnalla voi myös tunnelmallisesti viitata siihen aikakauteen, jolta kirjaintyyppi on peräisin (Tyner 2010, 53–54). *Matka Asgårdiin* -sarjan tarina sijoittuu fantasi-alle tyyppilliseen pseudokeskiaikaiseen miljööseen, joten hain inspiraatiota keskiaikaisesta typografiasta.



Kuvio 23. *Matka Asgårdiin* -kirjasarjan kartoissa käytetyt kirjaintyypit ja leikkaukset.

Stronghold-kirjaintyyppin käyttö perustui kirjasarjan kansiin suunnittelemani otsikko-typografiaan. Kyseessä on 2000-luvun kirjaintyyppi, mutta kuten sen nimikin kertoo, Stronghold viittaa tyylillisesti keskiaikaan, sen linnoituksiin ja taisteluihin. Se muistuttaa kiveen karkeasti kaiverrettuja kirjaimia, ja sopii sellaisena mainiosti fantasiakirjan otsik-otyypiksi. Stronghold on päätteellinen, ilmaiseva ja viivaltaan epäsäännöllinen fanta-siakirjaintyyppi, joka kuitenkin säilyttää luettavuutensa hiukan pienemmässäkin piste-koossa. Lisäksi Stronghold tukee riittävän laajasti pohjoiseurooppalaista merkistöä, mikä on tarpeen erityisesti kartan monipuolista nimistöä latoessa. Kirjainperheeseen kuuluu kaksi erilaista versiota, pelkistetty Stronghold BB ja koristeellisempi Stronghold Deco BB, joita molempia hyödynsin kartoissa.

Toiseksi kirjaintyypiksi valikoin luotettavan ja monesti hyväksi havaitun renessanssi-antiikvan Adobe Garamond Pron, joka myös juontaa juurensa keskiaikaiseen typogra-fiaan. Adobe Garamond Pron etuna on runsas valikoima erilaisia leikkauksia ja eri-koismerkkejä. Käytin lihavoitua leikkausta, sillä viivaltaan paksumpi leikkaus erottuu paremmin pienessä pistekoossa teksturoitujen ja värillisten taustojen päällä. Vesistöjen kohdalla hyödynsin lihavoitua kursiiivia. Garamond on muotoilultaan sekä kauniin klas-sinen, tilaa säästävä että helposti luettava myös pienessä koossa. Nimistö esiintyy kar-

tassa paikoin hyvin pienessä pistekoossa (7–8 pt), jolloin luettavuuteen tulee kiinnittää huomiota. Kuten luvussa 3.4 todettiin, luettavuus onkin erityisen tärkeää juuri kartoissa, joissa teksti voi esiintyä muutenkin vaikealukuisissa yhteyksissä: kaarrettuna, värillisellä taustalla ja muiden elementtien seassa (Tyner 2010, 53). Selkeydeltään ja tilaa säästävyydeltään niukempikontrastinen päätteetön kirjaintyyppi olisi saattanut olla vieläkin tehokkaampi, mutta halusin kuitenkin välttää kaikenlaisia moderneja ja teknisiä miellelyhtymiä, joita päätteettömät kirjaintyypit helposti herättävät.

Typografinen kontrasti Strongholdin ja Garamondin versaalien välillä on suhteellisen vähäinen, joten selkiytin kirjaintyyppien käyttöä rajaamalla Strongholdin ainoastaan pistekooltaan suurempien tekstien kohdalle. Garamond puolestaan sai pitää huolen pienikokoisten tekstien luettavuudesta. Pyrin ensisilmäykseltä harmoniseen kokonaisuuteen, jossa kartalla näkyvä typografinen vaihtelu välttelisi räikeitä kontrasteja ja epäjohdonmukaisuutta, mutta olisi kuitenkin monipuolisuudessaan visuaalisesti kiinnostavaa. Viivan paksuuden kontrasti muodostuu kartassa sirojen tekstien ja toisaalta kuvituksen vahvan piirrosjäljen välille.

Noudatin karttasuunnittelussa yleisesti hyväksytyjä typografisia perinteitä niiltä osin kuin näin ne fantasiakartan tarkoitusta palveleviksi. Yleisesti hyväksytyillä perinteillä viittaa Judith A. Tynerin (2010) esittelemiin ohjeisiin kirjassa *Principles of Map Design*. Tyner itsekin toteaa, että kartan typografian suunnittelun tärkein periaate on selkeys ja muut ohjeet ovat vain neuvoa-antavia – toisin sanoen vapauksien ottaminen sallitaan tarvittaessa (Tyner 2010, 48). Eräs klassisista ohjeista, mitä pyrin noudattamaan, on päällekkäisyyden välttely tekstien ja kuvioden välillä. Kuvitusten tulisi kiertää tekstejä ja antaa niille niiden tarvitsema tila. Levitin myös isompien alueiden nimet (tässä valtakunnat kuten Joruvellir tai Sindri) ulottumaan laajemmin kyseisen alueen päälle ja kaaroin ne muotoilemaan alueen muotoa. Vesialueiden merkitseminen kursiivilla kuuluu myös perinteisiin. (Tyner 2010, 46–48.)

Typografisen hierarkian suunnittelin kuvion 24 mukaisesti. Stronghold Decon varasin maailmojen nimille, eli kartan pääotsikkoon vasemmassa alakulmassa sekä lisäksi pienemmässä pistekoossa ja merkkiväliltään harvennettuna Niðavelliria ympäröivien maailmojen (esim. Jotunheimr ja Alfheim) nimiin. Strongholdin pelkistetympää versiota käytin Niðavellirin sisäpuolisten valtakuntien ja muiden laajojen alueiden nimien merkitsemiseen. Garamondin leikkauksia puolestaan käytin merkitsemään hiukan pienempiä alueita ja kohteita kartalla. Versaaleja käytin valtakuntien sisäisten aluejakojen sekä



laajojen, yleisten topografisten elementtien (metsät, vuoristot, laaksot jne.) nimeämi-  
seen. Gemenoiden käytön rajasin kaupunkeihin, linnoituksiin, teihin sekä erilaisiin yksit-  
täisiin pieniin kohteisiin kartalla. Vesistöt ja virrat nimesin bold italic -leikkauksella.

<p><b>STRONGHOLD DECO BB</b> KARTAN OTSIKKO NIDAVELLIRIN ULKOPUOLISET MAAILMAT</p>	<p><b>NIDAVELLIR</b> <b>} O T U N H E I M R</b></p>
<p><b>STRONGHOLD BB</b> VALTAKUNNAT JA VASTAAVAT ISOT ALUEET</p>	<p><b>SINDRI</b></p>
<p><b>ADOBE GARAMOND PRO BOLD</b> VERSAALIT: LAAJAT TOPOGRAFISET ALUEET GEMENAT: KAUPUNGIT, PIENET KOHTEET</p>	<p><b>KESKISET VUORET</b> <b>Seppien kultainen kaupunki</b></p>
<p><b>ADOBE GARAMOND PRO BOLD ITALIC</b> VERSAALIT: SUURET VESISTÖT JA VIRRAT GEMENAT: PIENET VESISTÖT</p>	<p><i>KALMOVIRRAT</i> <i>Andvarin putous</i></p>

Kuvio 24. *Matka Asgårdiin* -kirjasarjan karttojen typografinen hierarkia.

Luettavuutta paransin lisäämällä tekstien alle taustaväriin sulautuvan vaalean varjos-  
tuksen, varsinkin tummien tai kuvioitujen taustojen kohdalla. Tavoitteeni oli pitää var-  
jostukset niin hienovaraisina, ettei katsoja kiinnittäisi efektin käyttöön huomiota. Monis-  
sa paikoin myös muokkasin kartan tekstejä kääntelemällä, kiertämällä tai vääntämällä  
niitä eri suuntiin ja kaarelle. Tavallisesti, erityisesti klassisessa typografiassa, huolella  
suunniteltujen valmiiden kirjaintyyppien muotojen ja mittasuhteiden koskemattomuus  
nähdään pyhäksi ja niiden mekaaninen vääntely puolestaan amatöörimäiseksi kikkai-  
luksi, joka pistää lopputuloksessa helposti silmään. Kuitenkin, kuten luvussa 3.4. todet-  
tiin, fantasiakirjoille ominainen ilmaiseva typografia sallii tavallista enemmän vapauksia  
ja sääntöjen rikkomista.

Kirjainmuotojen vääntely ei kuitenkaan tässä tapauksessa ollut perusteetonta leikitte-  
lyä, vaan sillä on oma tehtävänsä kokonaisuudessa: pyrin sen avulla sulauttamaan  
tekstin osaksi kartan maisemaa. Koska kartan maisema on piirretty osin perspektiiviin,  
silmä ei helposti huomaa kirjainten mittasuhteiden muutosta, vaan hiuksenhienot erot  
voi tulkita pikemminkin orgaaniseksi vaihteluksi; teksti ikään kuin myötäilevät maise-

man muotoja ja elävät samassa syvyysvaikutelmassa niiden kanssa. Jos olisin jättänyt tekstit vääntelemättä, ne erottuisivat taustastaan epäluonnollisen jäykkinä ja irrallisina ja kiinnittäisivät siten itseensä ei-toivottua huomiota.

#### 4.5 Valmiin työn ja työprosessin reflektointi

*Matka Asgårdiin* -kirjasarjan fantasiakarttoja suunnitellessani olen päässyt tutustumaan itselleni uuteen, kiehtovaan ja monipuoliseen kuvittamisen ja graafisen suunnittelun osa-alueeseen. Karttoja suunnitellessa sisällön jäsentely, harkittu pelkistäminen ja korostaminen sekä tekstin ja kuvan välinen vuorovaikutus tulevat erityisen tärkeään asemaan. Kartta on yksi, eheä visuaalinen kokonaisuutensa, mutta samalla sen pienimmätkin yksityiskohtat kantavat tarkkoja merkityksiä ja välittävät tietoa. Uskon näihin haasteisiin liittyvien taitojen kartuttamisen hyödyntävän minua tulevien karttaprojektien lisäksi myös monilla muilla kuvittamisen ja graafisen suunnittelun alueilla.

Onnistuin täyttämään omat tavoitteeni opinnäytetyön toiminnallisen osuuden suhteen: Niðavellirin kartasta tuli harmoninen ja huoliteltu kokonaisuus, joka henkii fantasiatarinan taianomaista tunnelmaa ja houkuttelee lukijan puoleensa tutkimaan kartan yksityiskohtia. Kuvitustyylillä noudattaa Midgårdin ja Jotunheimrin karttojen tyyliä ja kolme karttaa muodostavat yhtenäisen kokonaisuuden, jossa on kuitenkin aistittavissa maailmojen väliset eroavaisuudet ja yksilölliset tunnelmansa. Vapaassa perspektiivissä toteutettu piktoriaalinen tyyli sopii nähdäkseeni lapsille ja varhaisnuorisolle suunnattuun tekstiin. Karttaan haluttiin paljon kuvituksellisia elementtejä ja yksityiskohtia, jotka herättävät mielikuvituksen ja kertovat omaa tarinaansa. Mielestäni onnistuin tässä, ja olenkin saanut valmistuneesta kartasta erinomaista palautetta niin kollegoilta kuin kirjailijalta itseltään.

Niðavellirin kartan aihe ja rakenne poikkeaa kirjasarjan aiemmista kartoista, koska se esittää pelkän maanpäällisen maailman sijaan myös pystysuuntaista maanalaista maailmaa, ja lisäksi sen rakenne jakautuu toisistaan poikkeaviin esitystapoihin, minkä halusin tuoda harkitusti ja havainnollisesti esille ulkoasuun liittyvissä valinnoissa. Pohdin suunnitteluprosessin aikana kartan rakenteen hahmottumista lukijalle ja pyysin luonnoksista kommentteja eri-ikäisiltä ystäviltä ja perheenjäseniltä varmistaakseni kartan hahmottumisen myös sellaiselle, joka ei tunne aihetta entuudestaan. Toisaalta fantasiakarttaa luetaan aina yhdessä kirjan tekstin kanssa, joten kartan ei tarvitsekaan selit-

tää itseään täysin aukottomasti; minulle riitti, että se antaa mielikuvaa moniulotteisesta ja epätyypillisestä tilasta ja herättää uteliaisuuden ja mielikuvituksen.

*Matka Asgårdiin* -sarjan karttojen suunnitteluprosessi on toiminut minulle osoituksena siitä, että fantasiakartan suunnittelu ei ole täysin yksisuuntainen prosessi, vaan kartta voi myös joissain tapauksissa auttaa kirjailijaa hahmottamaan ja rakentamaan tarinan maailmaa ja sen yksityiskohtia. Toisin sanoen visuaalinen toteutus voi myös vaikuttaa kirjan sisältöön. Olen oppinut, että on hyvä varata runsaasti aikaa materiaaleihin tutustumiseen, itsenäisen taustatutkimuksen tekemiseen ja projektin eri osapuolten väliseen vuorovaikutukseen. Erityisesti suunnittelun alkuvaiheessa kartan sisällöstä, esitettävästä maailmasta ja tarinasta keskustelu on tärkeää; suunnittelijana kannattaa myös itse olla aktiivinen ja kysellä mieltä askarruttavista yksityiskohdista. Yhtäläisen tärkeää on luonnoksista keskustelu. Useampaan korjauskierrokseen on hyvä varautua.

Asiakastyö *Matka Asgårdiin* -kirjasarjan parissa jatkuu vielä opinnäytetyöni valmistumisen jälkeen, sillä sarjan viimeisen osan *Ginnungagabin riimujen* kirjoittaminen on vielä kesken. Kirjaan on Niðavellirin kartan lisäksi suunnitteilla alustavasti toinenkin kartta, jonka aiheeksi on kaavailtu tarinan kaikkien yhdeksän maailman kokonaisuutta eli maailmanpuu Yggdrasilia. Odotan mielenkiinnolla maailmanpuu-aiheen pariin syventymistä ja muita mahdollisia karttaprojekteja, joihin toivottavasti pääsen tulevaisuudessa osallistumaan. Sekä aiempien kolmen fantasiakartan kanssa työskentely että opinnäytetyötä varten tekemäni taustatyöt ovat kartuttaneet tietotaitoani monipuolisesti ja antaneet runsaasti inspiraatiota sekä hyvät eväät työskennellä fantasiakarttojen parissa.

## 5 Yhteenveto

Karttojen rooli fantasiakirjoissa on merkittävämpi kuin pelkkä visuaalisen ulottuvuuden lisääminen, koristelu tai luettelo paikannimistä. Yhtäältä kartta voi toimia kirjailijan työkaluna ja fantasiamaailman luomisen lähtöpisteenä ohjaillen tekstin rakentumista. Toisaalta kartat aktivoivat lukijan mielikuvitusta ja syventävät uppoutumista tarinan maailmaan. Ne tarjoavat mahdollisuuden elämykselliseen luentatapaan ja kutsuvat lukijan tullaamaan kuvitteellisen maan kamaraan omat polkunsä ja refleктоimaan myös tarinassa toteutumatta jääneitä mahdollisuuksia. Fantasiatarinoiden fyysisten karttojen avulla on myös mahdollista peilata kyseessä olevien tarinoiden taustalla piilevää ideologiaa, eli niin sanotusti niiden metafysisistä karttaa.

Kartta on aina tekijänsä subjektiivisen arvottamisen tulos, ja kartan ulkoasun suunnittelu on valikoinnin, pelkistämisen ja korostamisen prosessi, jossa tulisi ottaa huomioon kartan käyttötarkoitus sekä kyseessä olevan tarinan tyyli ja sen kuvaileman fantasiamaailman erityislaatu. Fantasiakartan elementtien valinnassa ja esitystavoissa voidaan käyttää perusteena sitä, mikä tarinassa nähdään keskeisimpänä tai mihin lukijan halutaan kiinnittävän erityistä huomiota. Tyylivalinnoissa voidaan vihjata, mihin fantasiageneren alalajiin kirja kuuluu tai minkä tyyppiselle kohderyhmälle se on suunnattu. Kartan ulkoasu voi tarjota lukijalle mielle yhtymiä historiallisiin aikakausiin ja sen avulla voidaan vihjata tarinan ilmapiiristä, kulttuurista ja tapahtumista. Suunnitteluprosessin aikana tehtävät valinnat vaikuttavat siihen, millaista tietoa kartta välittää esimerkiksi fantasiamaailman sisäisestä infrastruktuurista ja valtasuhteista sekä sen hahmojen maailmankuvasta. Kartan keinoin voidaan välittää myös sellaista syventävää taustatietoa, jota itse tekstistä on syystä tai toisesta jouduttu rajaamaan pois.

Tyypillisimmillään fantasiakartta on yhdistelmä arkaaisia, historiaan viittaavia konventioita, moderneja esitystapoja sekä tekijästä riippuvaa yksilöllistä tyyliä. Fantasiakartoissa on nähtävissä yhdenmukainen traditio, josta poiketaan harvoin. Tyypillisesti ne noudattavat valistuksen aikaa edeltävää tyyliä, jossa maailmaa kokonaisuudessaan tarkastellaan kaksiulotteisesti suoraan ylhäältäpäin, mutta topografiset elementit on esitetty kuvallisina ja kolmiulotteisina joko sivuprofiilista tai viitosta perspektiivistä. Sen sijaan nykyaikaisia teknisiä kartografisia elementtejä vältellään. Jopa karttojen maantieteellisen rakenteen ja niiden jakautumisen tietyn tyyppiin osiin voidaan nähdä noudattavan keskenään samaa kaavaa.

Voisi kuvitella, että mielikuvitukselliset esittämisen kohteet innostaisivat useammin rajoja rikkovaan ja yllätykselliseen ulkoasun suunnitteluun. Mahdollisia syitä perinteiden vaalimiseen tai mielikuvituksettomuuteen on useita. Arkinen haaste lienee suunnitteluun tarvittavien käytännön resurssien tai kirjailijan ja kartantekijän välisen yhteistyön puute. Voidaan myös kyseenalaistaa fantasiakirjojen tarjoamat mahdollisuudet: jos lähtökohtana oleva teksti on kaavamainen ja omassa genressään yllätyksetön, on ymmärrettävää, että sitä kuvaava kartta heijastelee samaa.

Parhaassa tapauksessa kirjailijan ja kartan ulkoasun suunnittelijan välinen aktiivinen vuorovaikutus voi kuitenkin olla sujuvaa ja hedelmällistä, ja tämän poikkeuksellisen yhteistyön tarjoamia tarinankerronnallisia ulottuvuuksia kannattaisi mielestäni hyödyntää laajemminkin. Yhtenä mielenkiintoisena mahdollisuutena pitäisin kartan rakenteen



ja ulkoasun visuaalista, luovaa suunnittelua jo kirjoitusprosessin alkuvaiheessa, siten että kirjailijan ja suunnittelijan tai kuvittajan välisestä vuorovaikutuksesta kumpuavat ideat voisivat toimia referenssinä ja inspiraation lähteenä fantasiamaailman rakentamisen kokonaisvaltaisessa prosessissa.

Vastaesimerkkejä kaavamaisille fantasiakartoille toki löytyy jo entuudestaan, ja eräs kiinnostava jatkotutkimuksen aihe olisikin syventyä tarkemmin fantasiakarttojen traditiosta poikkeaviin tapauksiin ja niiden yksilöllisiin esitystapoihin. Eräs tämän opinnäytetyön puitteissa valitettavan suppeaan rooliin jäänyt kuvitettujen karttojen osa-alue on näyttävä, maisemakuvaa muistuttava kartan ja kuvituskuvan välimuoto, joista löytyy sekä historiallisia että nykyaikaisia tapausesimerkkejä. Maisemakuvitusta muistuttavat kartat tarjoaisivat mielestäni kiinnostavan jatkotutkimuskohteen niin teoreettisesta kuin kuvittajankin näkökulmasta. Tarkastelua voisi kirjallisuuden lajityyppien osalta laajentaa muun spekulatiivisen fiktion alueelle. Myös pienemmille lapsille suunnatusta kirjallisuudesta löytyy paljon kuvitettuja karttoja, joten siirtyminen fantasiasta kuvakirjoihin voisi tarjota lisää innostavia näkökulmia.

Tätä opinnäytetyötä tehdessä on ollut antoisaa perehtyä erilaisiin fantasiakarttatyyppeihin ja niiden rakenteellisten seikkojen ja tyylivalintojen taustalla oleviin perusteisiin ja tulkintoihin. Toiminnallisessa osuudessa pääsin haastamaan itseni kuvittajana ja graafikkona tutkimalla erilaisia mahdollisuuksia esittää moniulotteista tilaa kartassa silti samalla kunnioittaen perinteisen fantasiakartan tyyliä. Teoreettisen ja käytännöllisen lähestymistavan yhdistäminen on syventänyt ammattitaitoani ja koen saaneeni monipuoliset eväät matkalle fantasiakarttojen suunnittelun maailmaan. Fantasiakartta-aiheiseen kirjallisuuteen ja kuvitetun kartan historiaan perehtyminen on tuonut ajatteluuni lisää niin kriittistä näkökulmaa kuin ideoita ja inspiraatiotakin, joista uskon olevan hyötyä tulevilla työprojekteilla.

Ulkoasun suunnittelijalla on mahdollisuus nostaa fantasiakartan esteettinen arvo selvästi pelkkää teknistä kaaviota tai geneeristä koristetta merkittävämmäksi. Ennen kaikkea fantasiakartta tarjoaa monipuoliset mahdollisuudet tarinankerronnan välineenä. Opinnäytetyöni voisi toimia johdatuksena muillekin fantasiakarttojen tekemistä aloitteleville graafikoille – miksei myös fantasiakirjailijoille ja kustantajille – valaisten perusteita fantasiakarttojen visuaalisten ratkaisujen takana ja samalla toivottavasti innostaen pohtimaan niiden pintaestetiikkaa syvempiä merkityksiä sekä niiden taiteellista ja viestinnällistä potentiaalia.

## Lähteet

Baker, Deirdre F. 2006. What We Found on Our Journey through Fantasy Land. *Children's Literature in Education* 37 (3), 237–51.

Barthes, Roland 1977. *Image Music Text*. Essays selected and translated by Stephen Heath. Lontoo: Fontana Press.

Cipera, Kelly 2011. Defining the Genre: High Fantasy. *Fandomania*. <<http://fandomania.com/defining-the-genre-high-fantasy/>> (luettu 13.4.2017).

Fiske, John 1998. *Merkkien kieli: Johdatus viestinnän tutkimiseen*. 5. painos. Tampere: Vastapaino.

Eddings, David & Eddings Leigh 1999: *Rivan aikakirjat: Belgarionin ja Mallolean tarujen vanhat käsikirjoitukset*. Hämeenlinna: Karisto.

Ekman, Stefan 2013. *Here be dragons: exploring fantasy maps and settings*. Middletown: Wesleyan University Press.

International Cartographic Association 2014. *Mission International Cartographic Association*. <<http://icaci.org/mission/>> (luettu 4.4.2017).

Kokkonen, Pellervo 1997. *Kartan sosiaalinen todellisuus*. Haarni, Tuukka; Karvinen, Marko; Koskela, Hille & Tani, Sirpa (toim.): *Tila, paikka ja maisema. Tutkimusretkiä uuteen maantieteeseen*. Tampere: Vastapaino. 53–72.

Middendorp, Jan 2012. *Shaping text*. Amsterdam: BIS Publishers.

Muehrcke, Juliana O. & Muehrcke, Phillip C. 1974. Maps in Literature. *Geographical Review*, 64 (3), 317–338.

Nurminen, Marjo T. 2015. *Maailma piirtyy kartalle: tuhat vuotta maailmankartan kulttuurihistoriaa*. Helsinki: John Nurmisen säätiö.

Padron, Ricardo 2007. *Mapping Imaginary Worlds*. Akerman, James R. & Karrow, Robert W. (toim): *Maps: Finding Our Place in the World*. Chicago: University of Chicago Press Books.

Pavlik, Anthony 2010. 'A Special Kind of Reading Game': Maps in Children's Literature. *International Research in Children's Literature* 3 (1), 28–43.

Ranson, Clare 1996. *Cartography in Children's Literature. Sustaining the Vision: Selected Papers from the Annual Conference of the International Association of School Librarianship*. Luettavissa osoitteessa <<http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED400859.pdf>> (luettu 12.11.2014).

Roman, John 2015. *The Art of Illustrated Maps: A Complete Guide to Creative Map-making's History, Process and Inspiration*. Cincinnati: How Books.

Selling, Kim 2004. *Fantastic Neomedievalism: The Image of the Middle Ages in Popular Fantasy*. Ketterer, David (toim.): *Flashes of the Fantastic: Selected Essays from the War of the Worlds Centennial, Nineteenth International Conference on the Fantastic in the Arts*. Lontoo: Praeger Publishers. 211–218.

Stableford, Brian M. 2009. *The A to Z of Fantasy Literature*. Lanham: Scarecrow Press.

Tam, Nicholas 2011. *Here Be Cartographers: Reading the Fantasy Map. Ntuple Indemnity: a dossier of fluctuating curiosity as surveilled by Nicholas Tam*. <<http://www.nicholastam.ca/2011/04/18/here-be-cartographers-reading-the-fantasy-map/>> (luettu 4.4.2017).

Toivonen, V.M. 2014. *Fimbul-talvi. Matka Asgårdiin, ensimmäinen kirja*. Helsinki: Aurinko Kustannus.

Toivonen, V.M. 2016. *Mimirin lähde. Matka Asgårdiin, toinen kirja*. Helsinki: Aurinko Kustannus.

Tolkien, J.R.R. 2009. *Kirjeet. Toimittaneet Carpenter, Humphrey ja Tolkien, Christopher*. Helsinki: WSOY.

Tyner, Judith A. 2010. *Principles of Map Design*. New York: The Guilford Press.

Vinni, Päivi 2006. *Fantasiakirjojen kartat. Legolas 38 (1), 5–9*.

Willen, Bruce & Strals, Nolen 2009. *Lettering and Type: Creating Letters and Designing Typefaces*. New York: Princeton Architectural Press.

## **Kuviolähteet**

Baum, L. Frank 1914. *Tik-Tok of Oz*. Wikimedia Commons. <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Oz-and-surrounding-countrie.jpg>> (ladattu 4.4.2017).

Baynes, Pauline 1972. *A Map of Narnia and the surrounding countries*. London: Puffin Books. <[http://www.paulinebaynes.com/\\_gallery\\_images/4851360948.jpg](http://www.paulinebaynes.com/_gallery_images/4851360948.jpg)> (ladattu 4.4.2017).

Blegvad, Erik 1959. Map of "The Land Between the Mountains" from The Gamage Cup by Carol Kendall. Wikipedia, The Free Encyclopedia. <<https://en.wikipedia.org/wiki/File:Land.between.the.mountains.jpg>> (ladattu 4.4.2017).

Ehrensverd, Ulla 2006. Pohjolan kartan historia: myyteistä todellisuuteen. Helsinki: John Nurmisen säätiö.

Le Guin, Ursula K. 1984. A Wizard of Earthsea. 55. painos. New York: Bantam Books.

Le Guin, Ursula K. 2001. Earthsea Map. The official website of author Ursula K. Le Guin. <[http://www.ursulakleguin.com/EarthseaMaps/map\\_3736x2823.jpg](http://www.ursulakleguin.com/EarthseaMaps/map_3736x2823.jpg)> (ladattu 4.4.2017).

Martin, George R.R. 2016. A Game Of Thrones: The 20th Anniversary Illustrated Edition. Lontoo: HarperCollins Publishers.

Nurminen, Marjo T. 2015. Maailma piirtyy kartalle: tuhat vuotta maailmankartan kulttuurihistoriaa. Helsinki: John Nurmisen säätiö.

Salvatore, R.A. 2007. The Hunter's Blades Trilogy: Collector's Edition. Renton: Wizards of the Coast, Inc.

Toivonen, V.M. 2014. Fimbul-talvi. Matka Asgårdiin, ensimmäinen kirja. Helsinki: Aurinko Kustannus.

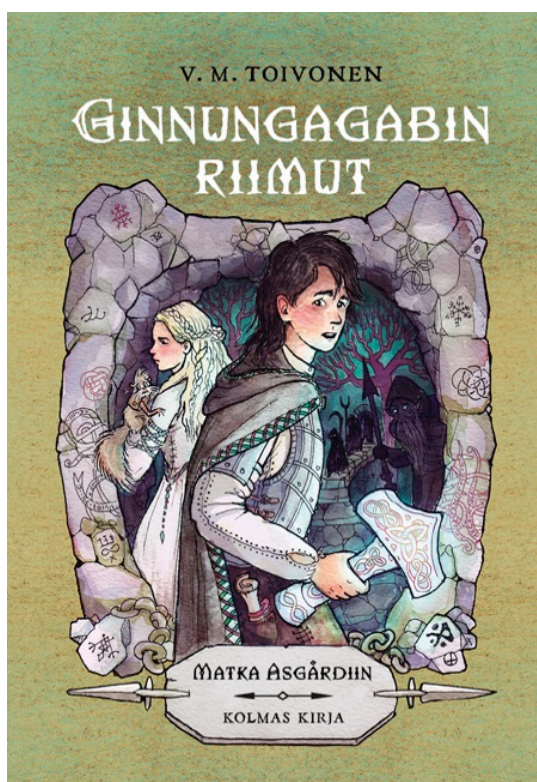
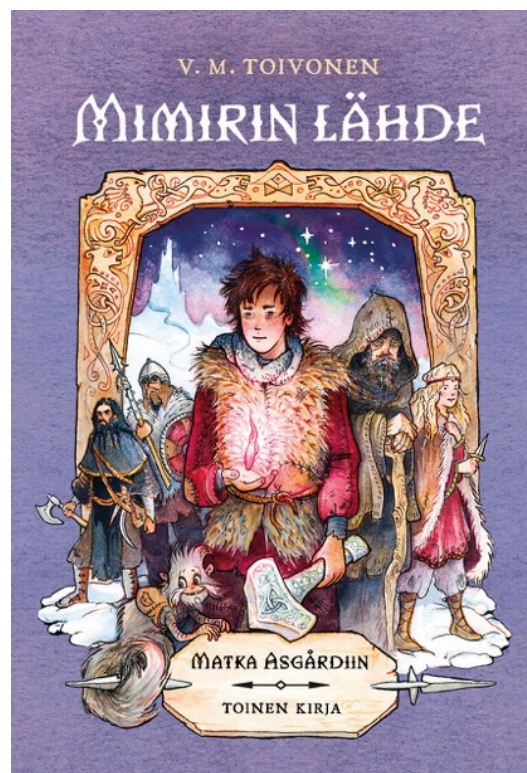
Toivonen, V.M. 2016. Mimirin lähde. Matka Asgårdiin, toinen kirja. Helsinki: Aurinko Kustannus.

Tolkien, J.R.R. 2001. Taru sormusten herrasta. 26. painos. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.

Tolkien, J.R.R. 2016. The Hobbit Facsimile First Edition: 80th Anniversary Edition. Lontoo: HarperCollins Publishers.



**Matka Asgardiin -kirjasarjan etukannet**



Vinjettikuvituksia *Ginnungagbin riimut* -kirjaan

