

FANTASIAMAILMAN MAANTIETO, OSA 2 KARTAT

SANATAIDEYHDISTYS YÖSTÄJÄ RY

KARTAT FANTASIAKIRJOISSA

- ❖ Fantasiassa on oleellista luoda maailma, joka tuntuu uskottavalta. Siihen tarvitaan mielikuvitusta ja myös hieman tietoa maantiedosta.
- ❖ Kartat ovat oleellinen piirre fantasiakirjallisuudessa: suurimmasta osasta fantasiakirjoja löytyy kirjoissa kuvattavan maailman kartta.
- ❖ Kuvitteellisten paikkojen karttoja on lisätty kirjoihin jo ennen fantasiagenreä, esimerkiksi sellaisiin seikkailukirjoihin kuin Jonathan Swiftin *Gulliverin seikkailut* (1726) ja Robert Louis Stevensonin *Aarresaari* (1883).

MIHIN KARTTOJA TARVITAAN?

- ❖ Kartat saavat keksityt maailmat tuntumaan aidommilta.
- ❖ Ne auttavat kuvittelemaan, miltä maailma näyttää ja ruokkivat mielikuvitusta.
- ❖ Ne auttavat hahmottamaan henkilöiden liikkumista tarinan maailmassa ja tärkeitä tapahtumia tarinassa.

TEHTÄVÄ 1: TUTKI KARTTOJA

- ❖ Ensimmäinen tehtävä on etsiä fantasiakirjallisuuden karttoja kotoa, netistä tai e-kirjastosta. Oma kotikirjahyllykin voi yllättää! Esimerkiksi *Taru sormusten herrasta* -kokoelman välistä löytyy usein erillinen Keski-Maan kartta, ja monissa Tove Janssonin *Muumi*-kirjoissa on Muumilaakson kartta.
- ❖ Netistä voi löytää fantasiakirjojen karttoja kirjan tai kirjailijan nimellä.
- ❖ Esimerkiksi Walter Moersin *Kapteeni Sinikarhun 13 ½ elämää* (1999) kirjassa esiintyvän Zamonian kartta löytyy kirjailijan virallisilta nettisivuilta: www.zamonien.de/landkarte.php
- ❖ Ursula K. Le Guinin nettisivuilta löytyy *Maameren tarinat* -sarjasta (1968-2001) tutun Maameren kartan: www.ursulakleguin.com

TEHTÄVÄ 2: OMAN FANTASIAMAAILMAN KARTTA

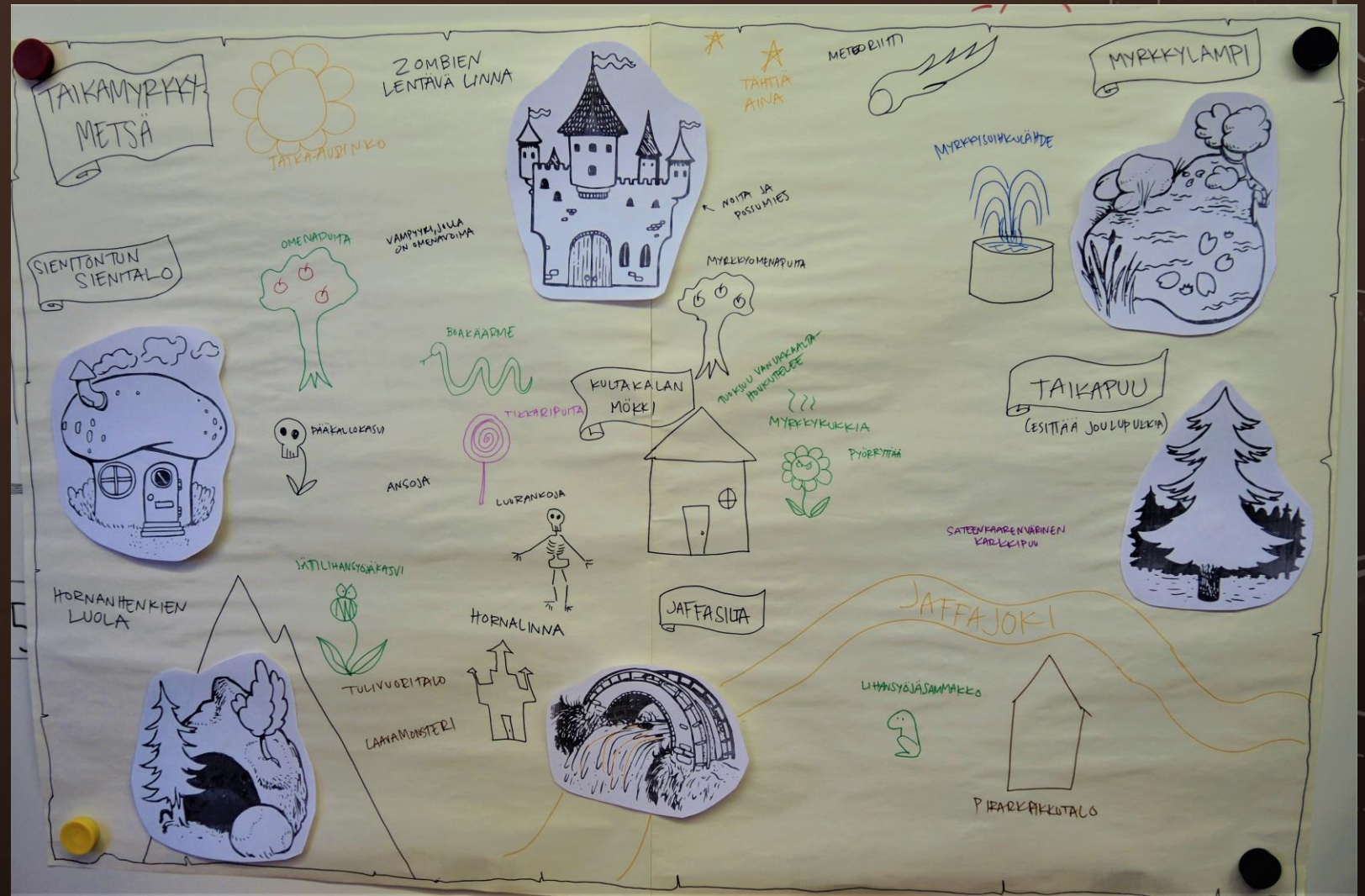
- ❖ Seuraavaksi on aika keksiä oma fantasiamaa tai -maailma ja piirtää siitä kartta!
- ❖ Aloita kartan suunnittelu piirtämällä ensin ääriviivat. Onko se esimerkiksi pyöreä, tähdenmuotoinen tai vaikka saarijono? Kun pohja on valmis, lisää yksityiskohtia.
- ❖ Käytä mielikuvitusta! Syökseekö sinun tulivuoresi laavan sijasta kaakaota? Onko sinun maailmasi ruoho eläimen karvaa? Onko kasvillisuus samanlaista kuin meidän maailmassamme, vai jotain ihan muuta?
- ❖ Merkitse karttaan ainakin:
 - Vuoret, järvet ja joet, vesiputoukset, kanjonit ja muut luonnonmuodostelmat.
 - Kasvit, puut, kukat.
 - Kaupungit ja kylät, muu asutus. Onko maailmassa kauppoja, teattereita tai vaikka linnoja?

TEHTÄVÄ 2: OMAN FANTASIAMAAILMAN KARTTA

- ❖ Käytä muitakin aisteja. Miltä maailmassa tuoksuu, millaisia ääniä kuuluu? Tuntuuko siellä kylmältä vai lämpimältä, kuivalta vai kostealta? Millainen on tyypillinen säätila? Kirjoita havainnot muistiin vaikka kartan reunalle.
- ❖ Keksi vuorille, joille ja muille vastaaville nimet. Keksi nimi myös koko maailmalle. Yksi fantasiakirjailijoiden vinkki nimien keksimiseen on kääntää tuttu nimi tai sana ympäri. Minttu ei kuulosta kovin hyvältä paikannimeltä, mutta Uttnim on jo paljon parempi. Nimi voi myös olla kuvaileva: "Peikkovuori", "Kuoleman lahti", "Pähkinämetsä".

SATUMAAILMAN KARTTA (ESIKOULU)

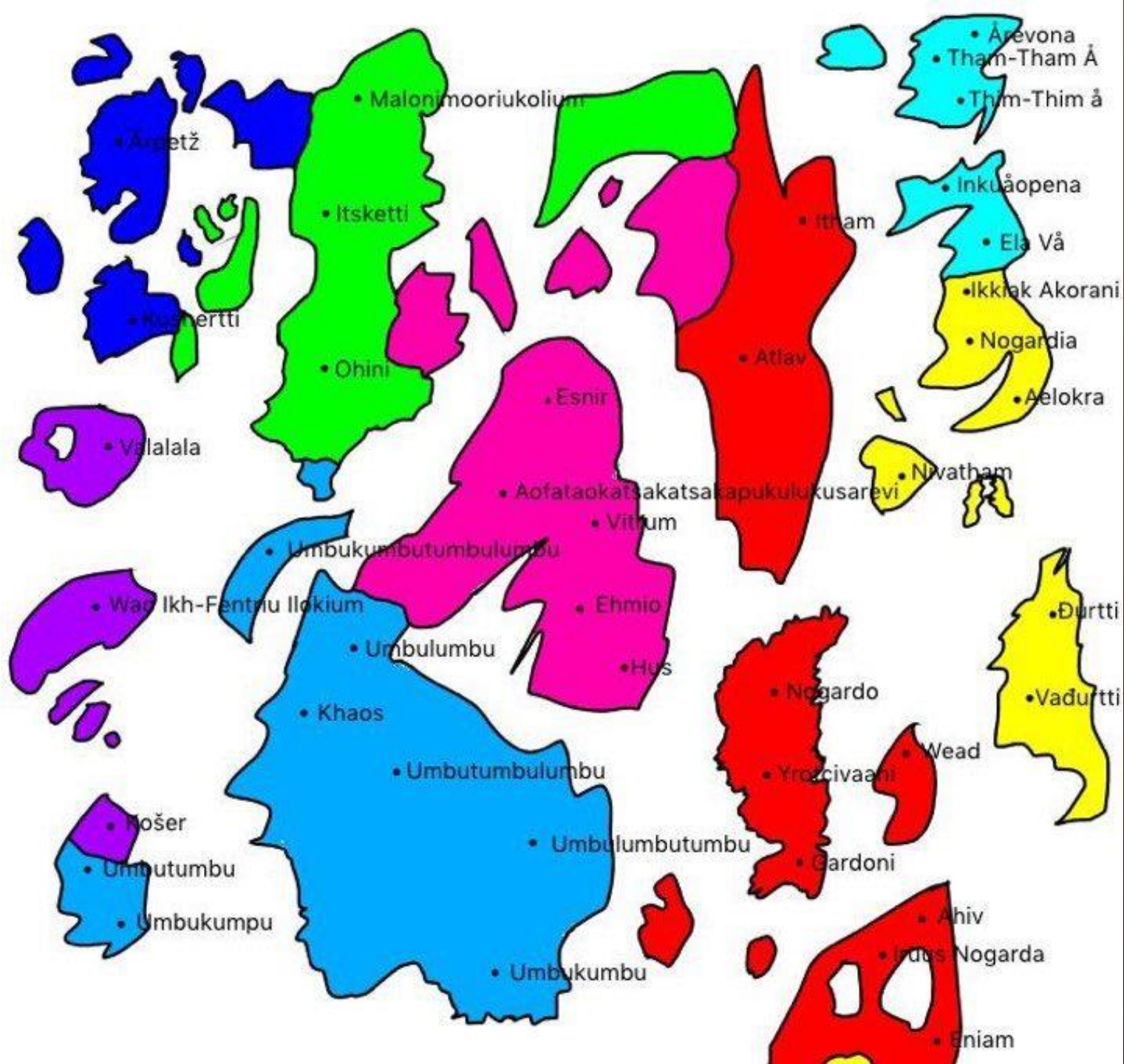
- ❖ Karttaan voi lisätä myös valmiita kuvia, kuten esimerkiksi tässä Taikamyrkkymetsän kartassa. Valmiit paikat ruokkivat mielikuvitusta ja saavat miettimään, mitä muuta niiden ympärillä voisi olla.
- ❖ (Paikkojen kuvat: Jani Ikonen)



KEKSITYN KAUPUNGIN KARTTA (YLÄKOULU, VALMISTAVA)

- ❖ Karttaan voi lisätä myös lehdistä leikattuja kuvia, vaikkapa kasvien, ruokien, eläinten ja rakennusten kuvia. Täydennä karttaa piirtämällä ja keksimällä paikoille nimiä.





FANTASIAMAAILMAN KARTTA: EFEDREEKER

- ❖ Oman fantasiamaailman kartan voi tehdä myös tietokoneella. Kuvassa olevan Efedreekin maailman on keksinyt ja kartoittanut Tampereen seudun työväenopiston Lasten ja nuorten sanataidekoulussa opiskeleva 12-vuotias Pietari.

LÄHTEET

- ❖ Nina Goga, Bettina Kümmerling-Meibauer (toim.): *Maps and Mapping in Children's Literature: Landscapes, seascapes and cityscapes*. John Benjamins Publishing Company (2017)
- ❖ Taustakuva: Ylanite Koppens (Pixabay)



Sanataideyhdistys Yöstäjä ry Minttu Tervaharju 2020

Taustakuva: Ylanite Koppens (Pixabay)

