

Opinnäytetyö (AMK)

Turun Ammattikorkeakoulu

Kuvataide

2019

Siiri Viljakka

PITKÄN SARJAKUVAN YMMÄRTÄMINEN

TYÖKALUJA VISUAALISEEN
TARINANKERRONTAAN

Ohjaajat:

Ilona Tanskanen,

Mia Hannula

ja Ismo Luukkonen

Siiri Viljakka

PITKÄN SARJAKUVAN YMMÄRTÄMINEN

– TYÖKALUJA VISUAALISEEN TARINANKERRONTAAN

Pitkän sarjakuvan ymmärtäminen – Työkaluja visuaaliseen tarinankerrontaan on kirjallinen opinnäytetyö, jossa sarjakuvan tekijän näkökulmasta määritellään, mitä on pitkä sarjakuva, mitkä ovat taidemuodon mahdollisuudet ja kuinka pitkää sarjakuvaa voi tehdä.

Opinnäytetyössä sanallistetaan pitkän sarjakuvan erityispiirteitä visuaalisen tarinankerronnan muotona, ja sen potentiaalia esitellään pohdiskellen teoksien tarinan, hahmojen ja maailman näkökulmista. Lähdemateriaalina käytetään pitkiä sarjakuviateoksia, sarjakuvan tutkijoiden ja ammattilaisten artikkeleita, kirjoja ja muita julkaisuja sekä sarjakuvantekijän kokemusta.

Pitkän sarjakuvan ymmärtäminen on kirjoitettu taiteellisen opinnäytetyön tueksi. Pitkän sarjakuvan mahdollisuuksien pohdinnasta siirrytään esittelemään erilaisia pitkän sarjakuvan tekemisen työkaluja. Pitkän sarjakuvan tekeminen on jaettu lukuihin tarinan suunnittelusta ja käsikirjoittamisesta, hahmosuunnittelusta sekä maailmanrakennuksesta.

Keskeisin havainto on, että pitkän sarjakuvan erityispiirteet sopivat ennen kaikkea moniulotteisiin tarinoihin. Silti pitkän sarjakuvan tarinaan, kerrontaan tai tekemiseen ei näytä olevan valmista kaavaa, kun tarkastellaan tekijöiden ja teoksien kirjoja. Koska pitkän sarjakuvan tekeminen on monivaiheinen ja aikaa vievää tehtävä, päädytään tekijän näkökulmasta lopputulokseen, että erilaisten työkalujen kartoittaminen on kehittävää taidemuodon ja sen tekemisen hahmottamiseksi. Tulosten kautta pohditaan myös pitkän sarjakuvan tekemistä taiteellisenä opinnäytetyönä.

ASIASANAT:

pitkä sarjakuva, sarjakuvaromaani, nettisarjakuva, sarjakuvanteko, käsikirjoitus, visuaalinen tarinankerronta, hahmosuunnittelu, maailmanrakennus

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES ARTS ACADEMY

Visual Art

2019 | 46

Siiri Viljakka

UNDERSTANDING THE LONGFORM COMIC

– TOOLS FOR VISUAL STORYTELLING

Understanding the Longform Comic – Tools for Visual Storytelling is a thesis covering a comic artist's view on how a longform comic can be defined and created as a form of visual storytelling. This thesis discusses the characteristics and possibilities of longform comics from the different viewpoints of storytelling, characters and worldbuilding.

Moving from the speculation over the potential of the art form, the thesis showcases different ways to work on longform comics. The process of making a comic is divided into sections on planning a story and scriptwriting, character creating and worldbuilding. *Understanding the Longform Comic* has been written to support the process of an artistic diploma. The source material includes examples of longform comics, articles, books and other forms of publications by comic researchers and professionals and the experiences of a comic artist.

An essential observation is that the characteristics of longform comics are best suited for multi-dimensional stories. Still, when the wide spectrum of different longform comics and their creators are observed, there is no single pre-fabricated formula for longform comics story or process that can be identified. The connecting link between longform comics is that they are a complex and time-consuming task for artists. In order to help the longform comic artist to understand their art form, the result is to study a variety of tools for visual storytelling. A range of different methods for longform comic's creative process are described in this thesis. With the help of the collected methods, thoughts of making a longform comic as an artistic diploma work are reflected.

KEYWORDS:

longform comic, graphic novel, webcomic, sequential art, scriptwriting, character design, worldbuilding, visual narrative

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	5
2 PITKÄN SARJAKUVAN MÄÄRITTELY	8
2.1 Sarjakuvan termistö	11
2.2 <i>Kohti sumua</i> – taiteellinen opinnäytetyö	13
3 PITKÄN SARJAKUVAN MAHDOLLISUUDET	15
3.1 Toimivia tarinoita	16
3.2 Hahmot pitkässä sarjakuvassa	22
3.3 Maailma ja ympäristöt	28
4 PITKÄN SARJAKUVAN TEKEMINEN	34
4.1 Tarinan kirjoittaminen ja suunnittelu	35
4.2 Hahmojen luominen	37
4.3 Maailmanrakennus	39
4.4 Taiteelliseen opinnäytetyöhön soveltaminen	41
5 LOPUKSI	42
LÄHTEET	44
KUVAT	
Kuva 1. Cyril Pedrosa 2007, Kolme varjoa, Sivu 260. Rajattu sivu sarjakuvasta.	9
Kuva 2. Emmi Valve 2017, Armo. Aukeamasivut 60 – 61.	17
Kuva 3. Gengoroh Tagame 2016, My Brother’s Husband. Aukeamasivut 340 – 341.	18
Kuva 4. Gigi D.G., Lady of the shard. Rajattu ruutukaappaus sarjakuvasta.	20
Kuva 5. Cyril Pedrosa 2007, Kolme varjoa. Sivu 175. Rajaus koko sivun kuvasta.	24
Kuva 6. Cyril Pedrosa 2007, Kolme varjoa. Sivu 252. Ruutu sarjakuvasta.	25
Kuva 7. Otava Heikkilä 2018, Letters for Lucardo: Unfortunate Beasts. Sivu 62. Ruutu sarjakuvasta.	26
Kuva 8. E.K. Weaver 2008 – 2015, TJ & Amal. Sivu 252.	29
Kuva 9. E.K. Weaver 2008 – 2015, TJ & Amal. Sivu 253.	30
Kuva 10. Toril Orlesky 2013 – 2019, Hotblood! Sivu 221. Rajattu sarjakuvasisivu.	31
Kuva 11. Kolbeinn Karlsson 2010, Peikkojen kuningas. Ruutu sarjakuvasta.	32

1 Johdanto

Pitkät sarjakuvat ovat taiteellisen työskentelyni keskiössä. Tässä opinnäytetyössä selvitän, millainen taidemuoto on pitkä sarjakuva ja millaisia rakennuspalikoita tarvitsen pitkän tarinan kertomiseksi sarjakuvana. Havainnollistan selvitystäni taidemuodosta teosesimerkeillä ja pohdin, mikä erottaa pitkän sarjakuvan muista sarjakuvailmaisista ja visuaalisesta tarinankerronnasta.

Kirjallinen opinnäytetyöni on taiteellinen taustatutkimus ja kytkeytyy tarpeeseeni opiskella sellaisia pitkän sarjakuvan tekemisen taitoja, jotka koen jollain tavalla hapuileviksi omassa työskentelyssäni. Kirjallisen opinnäytetyöni aihe tukee suoraan taiteellista opinnäytetyötäni, joka tulee olemaan osa pitkästä sarjakuvasta.

Minulle pitkä sarjakuva tarkoittaa sellaisia teoksia, joiden tarinankerronta olennaisesti hyötyy tai on riippuvainen siitä, että teoksessa on paljon kuvia tai sivuja. Määrittelen pitkän sarjakuvan tarkemmin ensimmäisessä pääluvussa. Omien mielipiteideni lisäksi käytän tekstissä teosesimerkkejä ja käsittelen muiden sarjakuvantekijöiden ja -tutkijoiden näkemyksiä. Olen poiminut näkökulmia ja kokemuksia visuaalista tarinankerrontaa käsittelevistä teoksista, artikkeleista, videoista ja podcasteista. Osa tietoudesta on syntynyt aikaisemmasta työskentelystäni sarjakuvien parissa.

Toisessa pääluvussa käsittelen pitkän sarjakuvan mahdollisuuksia peräkkäin tarinan, hahmojen ja maailman näkökulmista. Pitkän sarjakuvan jaottelu mainittuun kolmeen osaan toistuu tekstiluvuissa limittäin.

Koska tutkin pitkiä sarjakuvia ennen kaikkea oman työskentelyni edistämiseksi, paneudun viimeisessä pääluvussa siihen, millaisilla rakennuspalikoilla voi tehdä pitkän sarjakuvateoksen. Käsittelen pitkän sarjakuvatarinan käsikirjoittamista ja suunnittelua, hahmojen luomista ja maailmanrakennusta johdonmukaisen kokonaisuuden näkökulmasta. Apunani luvussa on pääasiassa visuaalisen tarinankerronnan ammattilaisten neuvoja ja kokemuksia.

Sekä ensimmäisessä että viimeisessä pääluvussa puhun myös taiteellisesta opinnäytetyöstäni. Ensimmäisessä pääluvussa kerron taiteellisen opinnäytetyöni ideasta ja suunnitelmastani. Viimeisessä luvussa summaan, mitä opin tämän kirjallisen opinnäytetyön kirjoittamisen aikana ja miten aion konkreettisesti soveltaa oppimaani taiteellisen opinnäytetyöni toteutuksessa.

Sarjakuvat, jotka ovat vaikuttavuudellaan ajaneet minut sarjakuvantekijän ammatinvalintaan, ovat poikkeuksetta olleet kunnianhimoisia pitkiä tarinoita, joiden kertomuksessa tunteiden ja

tunnelmien kuvauksille annetaan paljon painoarvoa. Teokset ovat imaisseet minut mukaansa niin, että olen tuntenut olevani täysin sarjakuvan pauloissa: ajan ja paikan taju ovat muuttuneet sellaisiksi, joihin ruutujen kieli ja virtaus ovat minut johdatelleet.

Kun teoksen äärellä kuluva aika ja tarinan sisältö riittävät upottamaan lukijan moniulotteiseen maailmaan, tunnelmaan, draamaan, hahmokehityksen kuvaamiseen tai kaikkiin edellä mainittuihin, tunnistan kyseessä olevan pitkä sarjakuva. Pitkä sarjakuva on minulle henkilökohtaisesti tärkeää, sillä saan niiden suunnittelusta eniten taiteellista tyydytystä. Innostuessani uusista ideoista tulen aina vaistomaisesti miettineeksi, millainen sarjakuvatarina siitä syntyisi.

Identiteettini sarjakuvien tekijänä oli opinnäytetyön kirjoitustyön alussa ristiriitainen. Sarjakuvien teko on ollut minulle viimeiset vuodet sarja intohimoprojekteja, osa opintojani sekä ammattini. Ennen kuvataiteen opintojani Turun ammattikorkeakoulussa opiskelin ja työskentelin sarjakuvien parissa Limingan taidekoulussa intensiivisesti kaksi vuotta. Kuvataiteen opintojeni aikana olen jatkanut tavoitteellista työskentelyä sarjakuvien parissa julkaisemalla itsenäisesti sarjakuvia, osallistumalla antologioihin ja saamalla apurahoja tai jopa palkkaa sarjakuvien tekemisestä.

Kokemuksestani huolimatta olen ammattikorkeakoulun ensimmäisestä opintovuodestani asti tuntenut taitoni sarjakuvien tekijänä vajavaisiksi. Syyt epävarmuuteni tunteisiin ovat olleet tavallista taiteilijan huijarisyndroomaa syvemmällä. Vaikuttajina toimivat ennemmin asenteet sarjakuvaan omalaatuisena ilmaisuna kuvataiteen ja kirjallisuuden välissä sekä sellaisen pitkäjänteisen, korkeakoulutasoisen sarjakuvaopetuksen vähäisyys Suomessa, jossa kyseinen sarjakuvakerronta olisi opintojen keskiössä. Varsinkin pitkään sarjakuvaan erikoistunut opetus on Suomessa vielä harvinaista maksullisten kansanopistojen ulkopuolella.

Kuvataiteen opinnot ovat olleet avuksi sarjakuvatyöskentelylleni, sillä yhtymäkohtia on paljon ja nykytaiteen suuntauksien ja perinteisten tekniikoiden yhdistäminen sarjakuvan kanssa luo lukemattomia mahdollisuuksia. Silti – opintojeni lähentyessä loppuaan – en vielä kokenut ymmärtäväni omaa ilmaisukeinoani sillä tasolla, kuin pian taiteilijaksi valmistuvan kuuluisi.

Koska olen tehnyt paljon sarjakuvia, tiedän vaistomaisesti ymmärtäväni taiteeni syntyprosessia ja sen, että yhtä oikeaa kaavaa sarjakuvien tekoon ei ole. Kuitenkin erityisen turhauttavalta on tuntunut tietotaidon puute, kun alan suunnitella pitkää sarjakuvaa. Olen kulkenut sumussa ihmetellen: mistä tiedän ideani sopivan pitkään tarinaan? Minkälaisissa työvaiheissa on

kestävintä edetä? Miksi en tiedä, mistä edes aloittaa? Kirjallisen opinnäytetyöni aihe on syntynyt näistä turhautumisen tunteista ja kysymyksistä, joista päätin ottaa itse selvää.

Opiskeluaikani en ole omaksunut sellaisia visuaalisen tarinan luomisen tekniikoita, jotka olisi luotu yksinomaan pitkiä sarjakuvatarinoita ja niiden tekijöitä varten. Tiesin kuitenkin, että ne ovat olemassa ja saatavilla. Sen lisäksi, että opinnäytetyöni kirjoittamisen aikana tarkoitukseni on opiskella itselleni heikoksi kokemiani tietoja pitkien sarjakuvien tekemisestä, sanallistan niitä tekniikoita ja vaiston varassa tekemiäni taiteellisia päätöksiä, joita olen sarjakuvantekijänä jo käyttänyt. Selvitykseni voi auttaa itseni lisäksi myös muita pitkän sarjakuvan tekijöitä. Kirjoittamiseni tuo itselleni paremmin myös esille sen, miten visuaalisen kulttuurimme opiskelu kuvataiteen koulutusohjelmassa on ollut suoraan sovellettavissa pitkien sarjakuvien taidemuotoon.

Kirjallisen opinnäytetyöni tarkoitus on hankkia työkaluja ja johdonmukaistaa pitkän sarjakuvan tekemisen työlästä prosessia. Koska taiteellinen opinnäytetyöni tulee olemaan osa pitkää sarjakuvasta, auttaa kirjallisessa opinnäytetyössä tehty selvitys minua kokoamaan ajatuksiani siitä, millaisia ideoita ja toteutusta haluan taiteellisessa lopputyössäni pistää käytäntöön.

2 Pitkän sarjakuvan määrittely

Määrittelen pitkän sarjakuvan taidemuodoksi, jossa sarjakuvan tarinankerronta olennaisesti hyötyy tai on riippuvainen siitä, että teoksessa on paljon kuvia tai sivuja. Usein tunnistan pitkän sarjakuvan toisenlaisista sarjakuvista lähinnä intuitiolla, ja itselleni suurin yhteinen määrittävä tekijä on se, että teoksen keskeinen tavoite on kertoa pitkä, yhtenäinen tarina.

Pitkä sarjakuva ei ole Suomessa harvinainen taideilmiö. Joka vuosi Suomen eri sarjakuvafestivaaleilla julkaistaan jopa useampia sarjakuvaromaaneita, joiden tekijöistä osa on niittänyt laajemminkin mainetta: monen sadan sivun teoksia on viimeisen parin vuoden sisään julkaistu taiteilijoilta kuten Aapo Kukko, Ville Ranta, Mari Ahokoivu, Lauri Ahtinen ja Emmi Valve.

Vaikka suomenkieliset printtijulkaisut on toistaiseksi huomioitu mediassa paremmin kuin ulkomaille tai nettiin tehdyt pitkät sarjakuvat, innoittajina tämän opinnäytetyön kirjoittamiselle ovat olleet myös pitkän nettisarjakuvan parissa uraa uurtavat nuoret suomalaiset. Korkealaatuisten sarjakuviansa lisäksi he tarjoavat kannustusta ja pilkahduksia työprosesseistaan sosiaalisissa medioissaan, aktivismissaan ja joukkorahoituskampanjoissaan. Heitä ovat muun muassa Sara Valta, H-P Lehtonen, Otava Heikkilä, Muura Parkkinen, Petra Nordlund, Otava Heikkilä ja kaksi sarjakuvan Oscaria eli Eisner-palkintoa vuonna 2019 kahmaissut Max Sarin (Kaskinen 2019).

On lukuisia teoksia, jotka määrittelen pitkiksi sarjakuviksi ja jotka ovat inspiroineet taiteellista työskentelyäni. Mainitsen opinnäytetyössäni niistä muutamia, esimerkiksi elämäkerralliset Art Spiegelmanin *Maus* (1980) ja Emmi Valveen *Armo* (2017), realistista fiktiota edustavat teokset Gengoroh Tagamen *My Brother's Husband* (2014–2016) ja E. K. Weaverin *TJ and Amal* (2008–2011). Fantasian tyylilajista mainitsen Otava Heikkilän *Letters for Lucardo* -trilogian (2017–2019), Cyril Pedrosan *Kolme varjoa* (2007), Kalbeinn Karlssonin *Peikkojen kuningas* (2010) ja Gigi D.G:n *Lady and The Shard* -teokset. Osa teoksista on ilmestynyt kirjoina, osa nähnyt päivänvalonsa aluksi nettisarjakuvana tai julkaistu yksinoikeudella vain verkossa.

Syitä sarjakuvien pituudelle on monia ja onkin mahdotonta määrittää tarkkoja rajoituksia sille, mitä voi pitää pitkänä sarjakuvana. Esimerkiksi vähimmäissivumäärän tai kuvien lukumäärän määrittely on ongelmallista, koska osassa mainituista sarjakuvista ei ole sivuja tai ruutujen rajoja. Pitkä sarjakuva voi olla fiktiivistä tai faktoihin perustuvaa, ilmestyä osissa tai kokonaisena, olla jatkuva tai kerralla julkaistu millä tahansa julkaisualustalla. Itselleni pitkän

sarjakuvan tunnusmerkit ovat ennen kaikkea sen tarinankerronnallisissa erityispiirteissä ja siinä, kuinka pitkän ajan sarjakuvan äärellä viettää sekä sarjakuvan tekijä että lukija.

Pitkän sarjakuvan luokittelu riippuu myös siitä, kuinka tekijä itse haluaa sarjakuvansa määritellä. Vaikka uskon useampien tekijöiden näkökulmasta olevan toissijaista, mihin lokeroon henkilön luoma sarjakuva kuuluu, on pitkän sarjakuvan määrittely sarjakuvataiteen sisällä oman ymmärtämiseni kehittämiseksi tärkeää. Määrittelyä varten olen tehnyt listan havaitsemistani pitkän sarjakuvien erityispiirteistä, joita ovat seuraavat seikat:

- inhimillisten tunteiden kirjoa käsitellään moniulotteisesti ja osana tarinaa
- tarinan hahmoilla mahdollisuus syvälliseen kehitykseen tai kasvuun
- teoksissa monirakenteinen maailman tai ympäristön kuvaus
- tarinan keskeisimpiä osia ei voi lyhentää esimerkiksi stripin mittaan ilman, että kokonaisuus kärsii siitä selkeästi.



Kuva 1. Cyril Pedrosa 2007, Kolme varjoa, s. 260. Rajattu sivu sarjakuvasta. Esimerkki tunnekuvauksesta ja siitä, miten pikkutarkasti lyhyt, intiimi kohtaaminen on kuvattu.

Jokaisen erityispiirteen ei tarvitse löytyä teoksesta, jonka luokittelen pitkäksi sarjakuvaksi. Olen tuonut esiin asioita, joita olen huomannut monen pitkän sarjakuvan sisältävän tai jotka ovat itselleni taiteellisesti kiinnostavimpia. Jätin listasta myös mainitsematta itselleni tärkeimmän erityispiirteen: pitkän sarjakuvan kyvyn tai jopa tavoitteen upottaa lukija tarinaansa. Kutsun tätä ominaisuutta immersioiksi, lainaten sanaa videopelien kehittäjiltä. Immersiolla tarkoitetaan kokemusta, jossa pelaaja uppoaa peliin niin, ettei tiedosta pelaamisen hetkellä ulkopuolista maailmaa. (Brown & Cairns 2004.)

Mielestäni pitkän sarjakuvan erottaa muunlaisista sarjakuvista useiden kuvien tai sivujen käyttö osana immersion luomista ja vahvistamista. Juuri päätös käyttää useampia kuvia ja sivuja tuovat sarjakuvalle lisää pituutta, mutta vastavuoroisesti ne lisäävät tarinan syvyyttä ja ajan tuntua.

Selkeitä esimerkkejä pitkistä sarjakuvista ovat fiktiiviset tai elämäkerralliset sarjakuvaromaanit, lehtinä tai albumeina ilmestyvät jatkokertomukset, monet päivittyvät ja viimeistellyt nettisarjakuvat sekä lukuina tai lyhyemmissä osissa esimerkiksi lehdissä tai antologioissa ilmestyvät jatkokertomukset. Pitkät sarjakuvat voivat ilmestyä muissakin muodoissa. Erityispiirteet täyttäviä esimerkkejä pitkistä sarjakuvista voivat olla strippisarjakuvat, jotka ilmestyvät lyhyinä pätkinä ja joissa voi jopa olla vitsi tai juonenkäänte yhden stripin sisällä: kunhan strippien kokonaisuus nivoutuu yhdeksi, jatkuvaksi tarinaksi, voi kyse olla pitkästä sarjakuvasta.

Pitkä sarjakuva voi joskus tarkoittaa yhden tarinan mittaista sarjakuva-albumia, jos tarina on venähtänyt perinteistä keskimittaa pidemmäksi. Tapauskohtaisesti myös yksittäiset tai sarjana julkaistut omakustanteet ja pienlehdet voivat sopia pitkän sarjakuvan määritelmään.

Pitkän sarjakuvan määritelmään ei sovi suurin osa sarjakuvablogeista, koska blogeissa tarina painottuu yhteen päivitykseen eikä sitä tarvitse tarinallisesti sitoa toiseen päivitykseen, sillä blogialusta nivoo sarjakuvat kokonaisuudeksi. Huumoriin perustuvat strippisarjat eivät ole yleensä pitkää sarjakuvaa, sillä vaikka strippien hahmot tai ympäristö pysyvät useimmiten samoina, niiden tarinat sijoittuvat ajalliseen limboon. Strippien tarinan – tai vitsin – kannalta ei yleensä ole hyödyllistä tai olennaista, että hahmot kehittyvät tai maailman moniulotteisuutta esiteltäisiin.

Useat lyhyet sarjakuvat hyödyntävät tarinankerronnallisesti täysin päinvastaisia keinoja kuin pitkä sarjakuva. Harmaalle alueelle pitkän sarjakuvan määritelmän suhteen jäävät kuitenkin sarjakuvasarjat, joista kyllä löytyy pituutta hyödyntävä maailma ja juoni, mutta ei

hahmokehitystä. Toisinaan albumisarjojen tarinatkaan eivät vaikuta toisiinsa. Esimerkkeinä tästä toimivat Hergén *Tintti* sekä René Goscinny'n ja Albert Uderzon *Asterix ja Obelix* -albumisarjat. Tintti ei vanhene, kasva ihmisenä tai muutu tarinansa sisällä tai siirtymässä uuteen tarinaan, eivätkä Asterix tai Obelix koskaan väsy roomalaisten kanssa taistelemiseen, vaikka olisivat tehneet sitä usean albumin verran. Tarinat keskittyvät viihdyttämään jännityksellä tai kertomaan joukon vitsejä eri muodossa, ja niiden pitkä juoni toimii ennen kaikkea keinona nivoa vitsiin päättyviä kohtauksia yhteen.

Vaikka sarjakuvaa olisi tehty kauan ja sitä olisi paljon, se ei tarkoita, että kyseessä on pitkä sarjakuva: pitkä-sanalla viitataan ennen kaikkea tarinan muotoon. Ensisijaista myös omalle taiteelliselle työskentelylleni sarjakuvan parissa on pitkän tarinan kertominen.

2.1. Sarjakuvan termistö

Pitkä sarjakuva ei ole itse keksimäni termi, vaikka se ei olekaan vakiintuneessa tai laajalle levinneessä käytössä. Englannin kielessä olen huomannut pitkiin sarjakuviin viitattavan sanoilla *longform comics*, eli suoraan käännettynä *pitkämuotoiset sarjakuvat*. Kahden sarjakuvanteon ammattilaisen podcastissa *Comiclub*, jossa käsitellään sarjakuvilla elannon saamista, puhutaan usein longform-sarjakuvasta (Guigar & Kellett 2019). Sana esiintyy myös monissa blogeissa, keskustelupalstoilla, videoiden suoratoistopalveluissa ja niin edelleen.

Suomenkielinen *pitkä sarjakuva* -tunniste on käytössä esimerkiksi *Ruudut ruudulla* -blogissa sekä nettisarjakuvien portaalissa netsarli.net -sivuilla. Tunnisteen avulla sarjakuvien lukija voi etsiä nettisivuilta kategoriaan liittyviä teoksia. Keskusteluni pitkien sarjakuvien tekijöiden Parkkisen ja Valtan kanssa ovat vahvistaneet, että heille ja heidän kollegoilleen pitkät sarjakuvat ovat oma taidemuotonsa. Sarjakuva on kattotermi koko taidemuodolle, jonka alle sisältyy muita sarjakuvan taiteellisia suuntauksia, tyylejä ja julkaisumuotoja, ja pitkä sarjakuva on yksi niistä.

Sarjakuvien tekijänä olen saanut valmiiksi tai julkaistuksi useita muutaman sivun sarjakuvia, blogimerkintöjä, ohuita omakustannelehtiä sekä noin kuusikymmentä sivua pitkän sarjakuva-albumin. Kun työskentelin albumin parissa, sen tekeminen tuntui pitkältä ja työläältä. Lopullinen sarjakuva-albumi ei kuitenkaan itselleni muistuta ominaisuuksiltaan sellaista pitkää sarjakuvaa, jonka tekemisestä olen vuosia haaveillut, enkä välttämättä määrittäisi esikoisalbumiani pitkäksi sarjakuvaksi.

Yksi varhaisista kerroista, kun pitkät sarjakuvat tarinat pyrittiin erottamaan omaksi taidemuodokseen lyhyemmistä, oli kun amerikkalainen sarjakuvakriitikko Richard Kyle käytti

termiä *graphic novel* vuonna 1964. Sen suosio levisi laajalle 1980-luvulla Art Spiegelmanin natsi-Saksan antisemitismistä ja isänsä keskitysleirikokemuksia käsittelevän *Maus*-teoksen menestyksen myötä. Suomeksi *graphic novel* kääntyy sanaksi sarjakuvaromaani ja on vuosikymmenien aikana vakiintunut viittaamaan teoksiin, jotka julkaistaan perinteisen romaanin tavoin paksuina kirjoina. (Gravett 2007, 8–9; Priddy 2017, käytetty 22.10.2019.)

Olen päätenyt käyttämään pitkä sarjakuva -termiä sarjakuvaromaanin sijaan, sillä pelkistä sarjakuvaromaaneista kirjoittaminen tuntui rajaavan opinnäytetyölleni tärkeitä pointteja pois. Esimerkiksi pääasiassa Internetissä ilmestyviä sarjakuvia ei yleensä kutsuta sarjakuvaromaaneiksi niin kuin ei suurinta osaa japanilaisesta mangastakaan, vaikka mangateoksissa satojen tai jopa tuhansien sivujen pituus on enemmän sääntö kuin poikkeus.

Toisaalta sarjakuvaromaani-termi käsittää myös teoslajeja, joiden tarkastelu ei palvele oman taiteellisen työskentelyni edistämistä tai pitkän sarjakuvankerronnan tutkimista. Esimerkiksi Li Strömquistin humoristiset, esseekokoelmaa muistuttavat sarjakuvaromaanit politiikasta ja yhteiskunnallisten aiheiden tarkastelusta lyhyine tarinoineen eivät lukeudu omaan määrittelyyni pitkästä sarjakuvasta. Toinen esimerkki tästä on Emmi Niemisen ja Johanna Vehkoon *Vihan ja inhon Internet* (2017), joka on huikea journalistinen ja tietokirjallinen sarjakuva vihapuheesta Internetissä. Mutta kuten Strömquistinkin sarjakuvat, *Vihan ja inhon internet* edustaa kerronnaltaan enemmän kokoelmaa lyhyitä kappaleita ja lukuja, joiden päätavoite on painottunut asiatiedon jakamiseen sarjakuvan avulla, ei visuaaliseen tarinankerrontaan.

Graphic novel -termin vakiintuminen englanninkielisessä sarjakuvakeskustelussa tapahtui osittain siksi, että se erotti niin sanotusti ”vakavana taiteena” tehdyt sarjakuvat huumorisarjakuvista, joita kutsuttiin nimillä *comics* tai *cartoons*. Sanojen alkuperä viittaa varhaisiin, länsimaisiin suuren yleisön suosimiin sarjakuviin, jotka olivat yleensä lyhyitä ja humoristisia pilapiirrosten sukulaisia. Mielikuvat sarjakuvista liitettiin tämän vuoksi kauan kevyeen viihteeseen, joka on vaikuttanut asenteisiin taidemuodosta nykypäivään asti. Monien eri vaiheiden jälkeen *comics*-sana on kuitenkin tullut uudelleen käyttöön kaikenlaisista sarjakuvista yli tyylilajien rajojen, ja sillä voi viitata sekä pitkiin että yhden ruudun mittaisiin sarjakuviin. (McCloud 1993, 6–9; Gravett 2007, 8–9; Abel & Madden 2008; Priddy 2017.)

Suurin osa teoksista, joita käytän esimerkkinä opinnäytetyössäni, on sarjakuvaromaaneita. Pitkissä sarjakuvissa ja sarjakuvaromaaneissa on paljon päällekkäisyyttä. On mahdollista, että sitä mukaa kun sarjakuvan termistö elää, tässä opinnäytetyössäni kuvailema pitkän sarjakuvan taidemuoto on jo saanut rinnalleen ytimekkäämpiä kutsumanimiä.

Sarjakuvien termistö ja historia on monimutkainen, eikä vähiten siksi, että sarjakuvia – lyhyitä tai pitkiä – ei ole usein pidetty taiteena laisinkaan (McCloud 2000, 26–27; Nummelin 2018, 6–9). Pitkällä sarjakuvalla on ollut kuitenkin selkeä rooli asenteiden muuttamisessa sarjakuvia kohtaan (Gravett 2007, 9; Priddy 2017). Uskon yhden syyn menestykseen olevan se, että pitkät sarjakuvat osoittavat potentiaalinsa kertoa tarinoita syvällisesti yhä uudelleen ja uudelleen.

2.2 *Kohti sumua* -taiteellinen opinnäytetyö

Olen valinnut pitkän sarjakuvan taiteellisen opinnäytetyön muodoksi sen takia, miten se yhä tuntuu kiehtovalta ja haasteelliselta alueelta siitä huolimatta, että minulla alkaa olla kokemuksia sarjakuvista jo paljon. Taiteellinen opinnäytetyö tuntuu tarpeeksi merkittävältä motivaatiolta viimein selättää pitkä sarjakuva käyttööni.

Taiteellinen opinnäytetyöni kertoo tarinan itselleni tärkeistä tunteista ja kokemuksista: luopumisesta, siirtymäriiteistä ja kumppanuudesta. Kirjoittamisen hetkellä teoksen työnimi on *Kohti sumua*. Sarjakuvan päähenkilöt ovat Eleonore ja Natalie, kaksi salaperäisellä saarella asuvaa naista, joiden välille syntyy intiimi suhde. Saarella ei asu naisten lisäksi muita ihmisiä, ja tarina alkaa Natalien huuhtoutuessa muistinsa menettäneenä saaren kalliorannalle. Sieltä hänet pelastaa majakan kokenut työntekijä Eleonore, joka hoivaa naisen takaisin voimiinsa. Palkkioksi pelastamisestaan Natalie ryhtyy Eleonoren työtoveriksi ja etsii samalla kadonneita muistojaan sekä selvittää saaren salaisuuksia.

Kohti sumua -sarjakuvan idea on pyörinyt mielessäni tätä kirjoittaessani noin puolisen vuotta, jonka aikana se on omalla painollaan muotoutunut juonelliseksi kertomukseksi. Olen alustavasti saanut sovittua yhteistyöstä kustantajan kanssa valmiin sarjakuvan julkaisusta Helsingin sarjakuvafestivaaleilla syksyllä 2020.

Vaikka olen haaveillut taiteellisen opinnäytetyöni toteuttamisesta pitkänä sarjakuvana jo ensimmäisestä opiskeluvuodestani asti Turun ammattikorkeakoulussa, haaveiden ympärillä on pyörinyt epävarmuuden musta pilvi. Taiteellisten opinnäytetöiden prosessi huipentuu näyttelyyn Turun Taidehallissa maaliskuussa 2020. Oletus, että kaikki taiteelliset opinnäytetyöt ovat esillä näyttelyssä, on aiheuttanut minulle murhetta, sillä ripustamiseen käytettävä työ on pois sarjakuvan piirtämiseen kuluva ajasta.

Sarjakuvani lopullinen muoto tulee todennäköisesti olemaan pehmeäkantinen printattu kirja, jonka ideaali mitta olisi vajaan sadan sivun verran. Sen visuaalisen ilmeen aion toteuttaa lyijykynän, musteen ja metalligrafiikan keinoin. Koska aloitan taiteellisen opinnäytetyöni suunnittelun ohjatusti vasta kirjallisen osan valmistuttua, en voi täysin luvata pysyväni siinä

suunnitelmassa, josta kirjoitan. Tavoitteeni on kuitenkin saada tarinasta valmiiksi ainakin ensimmäiset 40 sivua Turun Taidehalliin ja painattaa siitä muutama koevedos näyttelykävijöiden luettavaksi.

Koska taiteelliseen opinnäytetyöhön varattu muutama kuukausi ei ole realistinen aika toteuttaa melkein sadan sivun kokonaisuutta, ratkaisuni on katkaista sarjakuvan tarina kiinnostavasta kohdasta niin, ettei se tunnu töksähtävältä. Aluksi ajatus tarinan keskeneräisenä esittelemisestä Taidehallissa tuntui itselleni epämieluisalta kompromissilta, koska se ei ole oma taiteellinen valintani vaan tilanteen sanelema pakko. Tällä suunnitelmalla teokseni voi kuitenkin jatkaa elämäänsä luontevasti opinnäytetyön valmistumispäivämäärien ulkopuolella ja siinä pituudessa, jossa sen mieluiten esitän. Ratkaisu ei ole nykytaiteen kokemisessa mitenkään tavatonta: keskeneräiset tai edelleen jatkuvat, tulevaisuudessa tapahtuvat teokset ovat yhtä varteenotettavia viimeistelyjen teoksien rinnalla taidenäyttelyssä.

Harkitsin myös teoksen lyhentämistä näyttelyä varten, mutta ongelmaksi muodostui aikataulun lisäksi lyhentämisestä kärsivä visio, jonka pikkutarkkuudesta joutuisin tinkimään. Teoksen lyhentäminen olisi sotinut osittain myös valitsemaani ilmaisumuotoa kohtaan: tavoitteeni on tehdä pitkiä sarjakuvia, ja lyhentäminen vie voimaa juuri siitä erityisyydestä, jota aion tässä kirjallisessa opinnäytetyössä tutkia.

Sarjakuvien suunnittelu ja esillepano näyttelyä varten on osoittautunut usein ongelmalliseksi. Kuten useimpia sarjakuvia, teoksiani ei yleensä ole tarkoituksena lukea alkuperäisistä piirroksista tai seinälle ripustettuina, vaan sarjakuvaniteesta. Lyhyempi koevedos sarjakuvastani näyttelyssä on todennäköisesti parempi ratkaisu kuin teos, jonka lukemiseen haluaisin henkilön uppoavan pidemmäksi aikaa. Oletus, että näyttelykävijä maltaa lukea koko teoksen useiden taiteilijoiden töistä koostuvassa kokonaisuudessa, ei tunnu kovin realistiselta. Tämän huomioon ottaen kallistuin tarinan katkaisemiseen, jolloin lukijalla on mahdollisuus palata teokseeni tulevana syksynä 2020, kun se ilmestyy kokonaan.

Pääluvuissani keskityn pääasiassa pitkän sarjakuvan tarinankerronnalle olennaisiin seikkoihin, sillä ne tukevat eniten prosessiani taiteellisen opinnäytetyöni parissa. En kirjoita ohjekirjaa tai suhtaudu eri tapoihin rakentaa pitkää sarjakuvaa oikeina tai väärinä. Tarkoitukseni on tulla ennen kaikkea tietoisemmaksi siitä, millaisia valintoja teen luodessani tarinaa kuvina.

3 Pitkän sarjakuvan mahdollisuudet

Tarinan muoto ja kerrontatapa käytännössä määrittelevät minulle erilaiset sarjakuvataiteen lajityypit toisistaan. Tarinoita voi kuitenkin kertoa monilla eri taidemuodoilla ja -tavoilla. Miksi siis olen niin viehättynyt juuri sarjakuvista, erityisesti pitkistä?

Vastaukset löytyvät aiemmin listaamistani pitkän sarjakuvan erityispiirteistä. Niistä ensimmäinen on: ”inhimillisten tunteiden kirjoa käsitellään moniulotteisesti ja osana tarinaa”.

Lukiessani Spiegelmanin *Metamaus*-kirjaa, joka käsittelee hänen Maus-sarjakuvaromaaninsa taustoja ja sen aiheuttaman ilmiön jälkipyykkiä, katseeni osui erään haastattelun kohdalle. Haastattelussa Spiegelman selittää, miksi halusi kertoa isänsä selviytymistarinan Auschwitzin tuhoamisleiriltä juuri sarjakuvamuodossa. Hänen perustelunsa sarjakuvaformaatin valitsemiselle on, ettei hänelle tullut mieleenkään kertoa tarinaa muussa muodossa – ja että sarjakuvien kiinnostavuus on niiden rinnasteisessa ajan kuvaamisessa, kun sivut ja ruudut asetellaan vierekkäin. Nykyisyys ja menneisyys ovat läsnä tavalla, johon vaikkapa elokuvat eivät pysty. (Spiegelman 2011, 165.)

Samaistun Spiegelmanin pohdintaan voimakkaasti. Taiteeni teemat juontuvat usein tunnekokemuksista, ja näiden kokemusten kuvaaminen sarjakuvasivuilla on pitkään tuntunut luontevimmalta ilmaisulta. Tunteet ovat aina enemmän kuin hetki, jossa ne koetaan: mielestäni niiden voima välittyy tehokkaimmin, kun tunteille annetaan konteksti, kokemuksen tilanne ja lopulta lopputulema, kuten tunteiden kokemuksen jälkeinen turtumus tai helpotus. Sarjakuvan rinnasteisuus mahdollistaa kaikkien näiden hetkien näyttämisen, ja pitkä sarjakuvatarina vielä tehokkaammin, riippuen mitä hetkeä tai hetkien välisiä siirtymiä venytetään.

Joku voisi väittää, että samanlainen rinnasteisuus on saavutettavissa kirjoittamalla. Olen jossain määrin samaa mieltä, mutta itselleni on aina ollut luontevampaa piirtää. Visuaalinen tarinankerronta on sarjakuvien näkyvin osa, ei piirtämisen vastine kirjoittamiselle, pelkkä sarjakuvien ulkosivu tai vain elokuvantekijöiden apuväline. Visuaalisessa tarinankerronnassa – kuten pitkässä sarjakuvassa – voi hyödyntää kaikkea ilmaisua, jota kuvataiteena on tehty. Ei ole siis ihmeäkään, että sarjakuvan tekijä saattaa kimpaantua, kun sarjakuvan asema taidemuotona muiden joukossa kyseenalaistetaan.

Pitkän sarjakuvakerronnan potentiaalista kertoo myös tapa, jolla sarjakuvaromaaneista on puhuttu suhteessa lyhyempiin sarjakuviin. Kun väittely sarjakuvan asemasta taiteena vielä

kiehui kuumana, yksi tapa puolustaa sarjakuvan syvällisyyttä taide- ja tarinankerronnan muotona on ollut vetoaminen pitkän tarinankerronnan mahdollisuuksiin.

Esimerkkinä tällaisesta puolustamisesta toimii kanadalaisen sarjakuvataiteilijan Chester Brownin kaksisivuinen sarjakuva, joka julkaistiin New York Times -lehdessä vuonna 2004. Sarjakuvan Brown istuu haastattelussa, jossa toimittaja kyselee hänen vasta ilmestyneestä sarjakuvaromaanistaan. Haastattelija ihmettelee, kuinka sarjakuvaromaani muka eroaa totutuista strippisarjakuvista. Juuri kun Brownia itseään esittävä hahmo innostuu selittämään, kuinka suuri ero sarjakuva-albumilla ja -romaanilla on ja kuinka suurempi määrä sivuja mahdollistaa syvällisten ja vivahteikkaiden tarinoiden kertomisen, toimittaja keskeyttää hänet. Sivulla ei ole enempää tilaa keskustelulle. (Gravett 2007, 6–7.)

3.1 Toimivia tarinoita

Kaikki tarinat eivät hyödy kymmenien tai satojen sivujen pituudesta. Suurin osa niistä kuitenkin juontuu samasta kaavasta, jonka pohjalta myyttien tutkija Joseph Campbell rakensi monomyytti-teoriaansa psykologian ja mytologian ajatuksia käyttäen. Campbell havaitsi valtaosan tarinoista, joita on kerrottu mytologioina ympäri maailman ja joita kulutamme nykyisin elokuvien, kirjojen ja muiden medioiden kautta, toistavan samoja elementtejä. Nämä kautta ihmiskunnan historian toistuvat tarinat hän nimesi monomyytiksi. Karkeassa tarinan peruskaavassa on päähenkilö, jonka elämän tasapaino kääntyy päällellään yllättävästä syystä. Uusi tilanne synnyttää päähenkilölle yleensä tarpeen saavuttaa tai saada jotain, minkä eteen päähenkilön pitää työskennellä. Päähenkilö saavuttaa lopussa haluamansa vaihtelevin tuloksin, tietenkin tarinasta riippuen. (Campbell 1949, 22–36; Abel & Madden 2008, 127.)

Campbellin teoria ei kuvaa kaikkia mahdollisia tarinan muotoja, ja henkilökohtaisesti suhtaudun monomyytin turhan yksinkertaistavaan ja vanhentuneeseen patriarkaalisiin lähtökohdista kumpuavaan alkuperään kyseenalaistavasti. Tarinan yleisin peruskaava kuitenkin toistetaan niin monella eri tavalla pitkissä sarjakuvatarinoissa sekä käsikirjoitus- ja sarjakuvaoppaasta toiseen, että siltä on mahdotonta piiloutua tai yrittää pyristellä irti. Mutta mitä muuta pitkien sarjakuvien tarinoista löytyy kuin monomyytti?

Pitkien sarjakuvien vahvuudet ovat tarinoissa, joiden juonen, hahmojen ja maailman parissa sekä tekijä että lukija jaksavat viettää pitkän aikaa. Esittelen tässä luvussa tarinoita, jotka on mielestäni hienosti kerrottu pitkän sarjakuvan avulla. Pureudun esimerkkien kautta miettimään, miten juuri pitkä sarjakuvamuoto vaikuttaa tarinaan.

Elämäkerta on yleinen pitkien sarjakuvateoksien aihe, sillä pitkällä sivumäärällä pystytään pureutumaan useisiin elämän tapahtumiin ja esittelemään inhimillisyyden kirjoja. Spiegelmanin Mausin lisäksi porvoolainen sarjakuvantekijä Emmi Valve hallitsee tyyllilajin hyvin 300-sivuisessa, omaelämäkerrallisessa Armo-teoksessa.



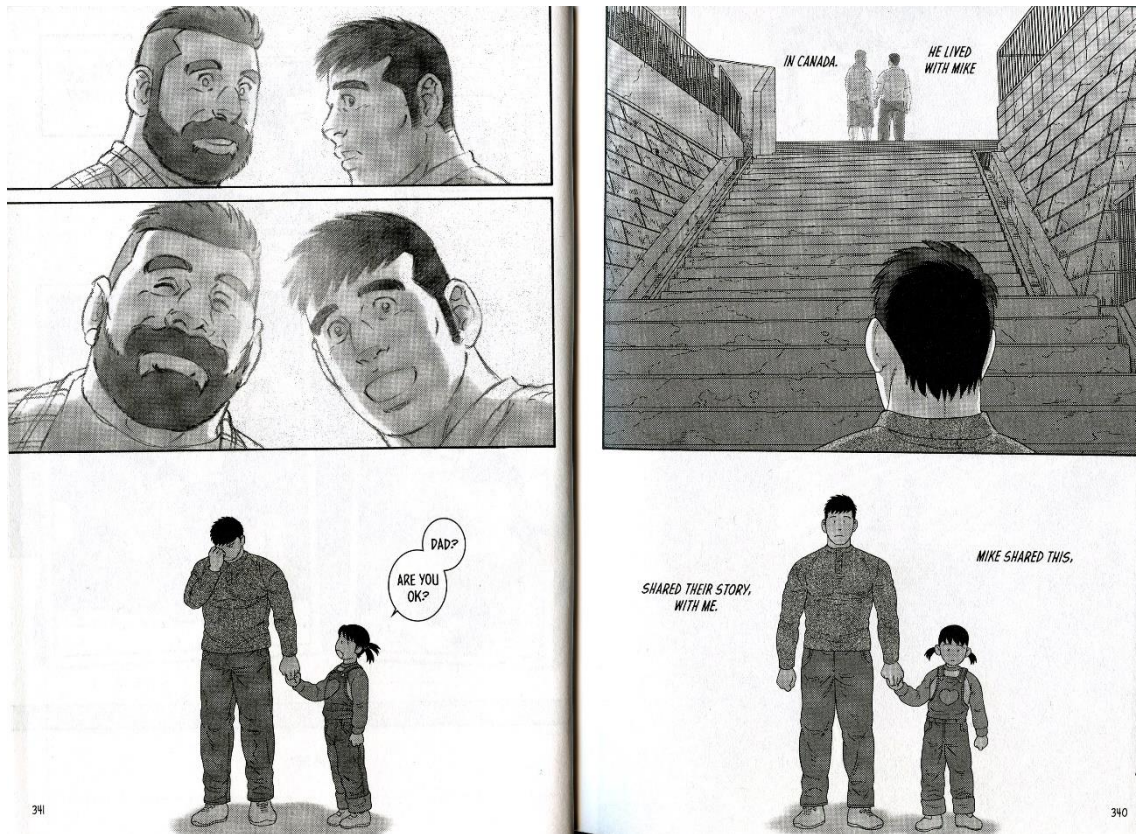
Kuva 2. Emmi Valve 2017, Armo. S. 60–61. Valuva vesiväri ja oikeinpuoleisella sivulla hahmon paidassa näkyvä valuminen korostavat päähenkilön järkkynyttä mielentilaa.

Armossa Valve käsittelee itsensä kautta nuoruuden synkkiä kokemuksia, mielenterveysongelmia, psykiatrisia hoitoja ja arkea kivun ja selviytymisen keskellä. Teos on henkilökohtaisten kokemusten dokumentointi, jossa tapahtumat kulkevat hetkestä toiseen toisinaan päähenkilön myöhempien kommenttien siivittämänä. Piirrosjäljessä märkänä levitetty vesiväri ja väriä reunustava paksu viivapiirtäminen määrittelevät tarinan hajoavaa tunnelmaa. Sama korostuu entisestään arkisten ympäristöjen, ihmisten tai esineiden valuessa tai hajotessa mustaksi kesken kohtausten, jolloin lukija tietää päähenkilön mielen ja tunteiden läikähtelevän. Sisäinen maailma välittyy lukijalle visuaalisin keinoin, vaikka sarjakuvan muut hahmot eivät huomaa päähenkilön ahdinkoa.

Toinen todelliseen maailmaan perustuva, mutta fiktiivisillä hahmoilla kerrottu Gengoroh Tagamen *My Brother's Husband* kertoo japanilaisesta yksinhuoltajaisästä Yaichista, joka asuu tyttärensä kanssa 2010-luvun tokiolaisessa lähiössä. Tarinan keskiössä on Yaichin oven taakse

ilmestyvä kanadalaismies Mike, joka on Yaichin edesmenneen kaksoisveljen aviomies. Pitkän uransa pornograafisen homomangan tekijänä Tagame näyttää taitonsa kertoa tarinaa oivaltavasti ihan kaiken ikäisille. My Brother's Husband -sarjakuva esittelee hienovaraisesti japanilaisen yhteiskunnan asenteista seksuaalivähemmistöjä kohtaan, hahmojen välistä kulttuurien vaihtoa ja rakentaa leskeksi jääneen Miken kauniisti osaksi Yaichin ja tämän tyttären muodostamaa perhettä.

Sekä Armosta että My Brother's Husbandista voidaan havaita pitkän sarjakuvatarinan erityispiirteitä. Tagamen viipyilevä, rauhallinen kerronta mahdollistaa hahmojen realistisen kiintymisen toisiinsa. Valve käyttää tarinan pituutta ajan illuusion luomiseen: vaikka läpi käydään nuoren naisen mielenterveyden historiaa lapsuudesta aikuisuuteen, tapahtumat eivät kulje pikakelauksella, vaan suuret ruudut pysäyttävät ja raastavat pysähtymään päähenkilön kokemusmaailmaan.



Kuva 3. Gengoroh Tagame 2016, My Brother's Husband. S. 340–341. Esimerkki viipyilevästä tunnelmasta – Yaichi näkee edesmenneen veljensä ja Miken mielikuvassaan.

Vaikka teokset ovat tyyliltään ja tunnelmaltaan hyvin vastakkaiset, niissä molemmissa käytetään verkkaisia siirtymiä ruutujen välillä näkökulmasta toiseen ja esitellään näin ajan ja paikan tuntua. Tunnepitöisissä kohtauksissa sekä Valve että Tagame käyttävät paljon myös

hetkestä hetkeen siirtymiä, joissa aikaa ruutujen välillä kuluu hyvin vähän, eli kohtauksien pienille hetkille uhrataan paljon sivutilaa.

Kirjassaan *Sarjakuva – Näkymätön taide* Scott McCloudin (1993, 78–81) havainto japanilaisista sarjakuvista on, että niissä käytetään poikkeuksellisen paljon näkökulmasta näkökulmaan - siirtymiä verrattuna länsimaiseen sarjakuvaan. McCloud pohtii pituuden olevan yksi olennainen syy valinnalle: tapahtumien yksityiskohtainen kuvaus onnistuu, kun sarjakuva saa olla satojen sivujen mittainen.

Koska idän ja lännen kulttuurinvaihto on lähes kolmessa vuosikymmenessä lisääntynyt hurjasti, uskallan väittää, että verkkaiden siirtymätapojen tuoma tehokkuus on sittemmin ymmärretty laajasti myös länsimaisessa sarjakuvassa. Valveen Armo on vain yksi osoitus siitä, miten erityispiirteet eri maiden sarjakuvakulttuureista ovat tulleet osaksi universaalia sarjakuvakulttuuria.

Todenmukaisen maailman ja asenteiden kuvaaminen on yksi pitkän sarjakuvakerronnan valteista. Kirjassaan *Sarjakuvaromaani* Paul Gravett pohtii todellisia sotakokemuksia käsittelevien sarjakuvien olevan ”oivallinen media” näyttämään kriisien inhimilliset kohtalot ja kuvaamaan sen puolen, jonka valtamedia on kykenemätön näyttämään (2007, 59). Sotatarinoiden lisäksi Gravettin toteamus sopii mielestäni hyvin myös mainitsemiini esimerkkeihin pitkän tarinan voimallisuudesta.

Sarjakuvat ovat usein yhden tai muutaman taiteilijan sooloprojekteja, toisin kuin sen sukulaistaidemuoto elokuvat, joissa yleensä työryhmän ja tuotannon koko tekee projektista mosaiikkista tiimityötä. Sarjakuvan tuotanto on huomattavasti edullisempaa kuin elokuvien, ja vaikka voittoa tavoittelevien kustantajien mielipiteiltä teoksen sisällöstä ei aina voi välttyä, on sarjakuvantekijöillä silti useimmin viimeinen sana luovasta työstään kuin useammilla tarinankertojilla (McCloud 1993, 197).

Sarjakuvateos voi olla jokaista yksityiskohtaansa myöten tekijänsä näköinen, jopa eriskummallinenkin kokonaisuus. Riskien otto on helpompaa pitkissä sarjakuvissa, kun visionsa toteuttamiseen ei tarvitse suostutella suurta työryhmää. Tästä ääriesimerkki voisi olla taistelulajeista kertova, abstraktia tarinankerrontaa lähentelevä *Grappler Baki* -manga. Grappler Bakiä käsittelevä videoessee *The Insanity of Grappler Baki and Why You Should Care* Youtube-tekijältä Super Eyepatch Wolf (2018) sanoittaa sarjakuvien omintakeisuuden hyvin: koska sarjakuvat ovat kaikista visuaalisista tarinankerronnan muodoista toteutuskelpoisimpia

yhdelle taiteilijalle, niiden tarinat tuntuvat usein henkilökohtaisemmilta ja yksilöllisemmiltä, kuin massatuotannoissa.

Koska taiteellinen työ voi olla kokonaan yksilön käsissä ja sarjakuvien itse kustantaminen printtinä on nykyisin halpaa – netissä julkaisu usein jopa ilmaista – ne ovat tehneet jopa isotöistä, pitkistä sarjakuvista saavutettavampia sekä niiden tekijöille että lukijoille. Omakustanteet ja nettijulkaisut ovat matalan taloudellisen riskinsä vuoksi usein muita julkaisuja edellä visuaalisissa kokeiluissa, estetiikalla leikittelyssä ja vaihtoehtoisten tarinankerronnan testaajina.

Saavutettavuus on myös maaperä poliittisille lausunnoille. Kun marginalisoitujen ryhmien äänet eivät vielä 2020-luvulle siirryttäessäkään ole normalisoituneet valtamediassa, pitkä sarjakuva tarjoaa käyttöön voimakkaita visuaalisia tarinankerronnan tehokeinoja ilman, että vastassa on paksu lasikatto. Uskon sen olevan yksi syy siihen, miksi marginaalisuutta yhteiskunnassa, kuten vaikkapa mielenterveyden horjumista tai rodullistettujen ja seksuaalivähemmistöjen kokemuksia, kuvataan monissa pitkissä sarjakuvissa.

Esimerkki tarinasta, joka hyödyntää digitaalisen formaatin mahdollisuuksia, on Gigi D.G.:n *Lady of the Shard*. Hurmaavaa pikselipiirtämistä hyödyntävän tarinan voi lukea itch.io-nettisivulta. Kokoruututilaan avautuva sarjakuva ahmaisee sisäänsä, ja kuvien siirtymät hyödyntävät kiehtovasti alaspäin skrollaamisen ominaisuutta. Sarjakuva on lajityypiltään fantasiascifiä, tunnelmaltaan ja teemoiltaan aikuisten satu. Tarina sijoittuu temppeliin, jossa palvotaan jumalattareksi kutsuttua hahmoa. Päähenkilö on yksi temppelin asukeista, pieni ”apuri”, joka on syvästi ihastunut jumalattareensa. Naisiksi koodattujen hahmojen (tarkkaa sukupuolta ei kerrota) välinen rakkaus näytetään tarinassa osana universumin normia.



Kuva 4. Gigi D.G., *Lady of the shard*. Rajattu ruutukaappaus sarjakuvasta.

Puhun seksuaali- ja sukupuolivähemmistöön kuuluvista hahmoista eli queereista ja queer-edustuksesta pitkissä sarjakuvissa enemmän seuraavassa luvussa. Rakenteiden ja perinteiden haastaminen tarinoita kertomalla on useimmiten virkistävää, mutta ymmärtääkseen niitä on tarkasteltava, mistä ne alun perin tulevat. Opimme tarinoiden kaaren koostuvan alusta, keskikohdasta ja lopusta jo peruskoulussa. Mutta noudattelevatko kaikki hyvät tarinat, erityisesti pitkässä sarjakuvassa, lopulta samaa kaavaa? Onko mainitsemilleni toimiville tarinoille valmista reseptiä pitkään sarjakuvaan, jota useat tekijät noudattelevat?

Olen esimerkkien keinoin puhunut tarinoista, jotka selkeästi hyötyvät pitkän sarjakuvan kerrontatavoista. Sarjakuvaromaani-teokseensa Gravett (2007, 9) kertoo valinneensa pääasiassa teoksia, joiden tarinoista löytyy alku, keskikohta ja loppu. Tälle on syynä se, sarjakuvaromaaniksi on helppoa tunnistaa viimeistelty teos, joka sisältää tämän perinteisen jaottelun. Vuosikausien jatkuvuus ja useiden tarinoiden kokonaisuus mielletään usein huumori- ja seikkailusarjojen ominaisuuksiksi, joista kuvitellaan puuttuvan romaaneille tyyppillinen syvällisempi pohdinta tai esimerkiksi hahmojen kehitys. Mielestäni kuitenkin teokset, joiden tarina koostuu useista yhteen kietoutuneista tarinoista – useista aluista, lopuista ja juonenkäänteistä - ovat myös kiinnostavia pitkinä sarjakuvina.

Videoesnessään *Invincible – Longform Storytelling* Rick Nazden keskittyy kehuamaan *Invincible*-supersankarisarjaa, joka on vuosia kestäneestä tarinasta huolimattaan punoutunut kokonaisuudeksi, jossa erilaiset tarinoiden vaiheet, hahmojen kehitykset ja tapahtumat kietoutuvat lopussa ehjäksi, lukijaa tyydyttäväksi kokonaisuudeksi. Koska tarina on ilmestynyt monissa episodeissa, sen kohtalo olisi voinut olla sama kuin monien muiden supersankarilajityypin teoksien, joissa maailman säännöt ja hahmojen motivaatiot olisivat muuttuneet toisistaan poikkeaviksi jokaisen uuden piirtäjän ja käsikirjoittajan ottaessa ohjat. Näin ei kuitenkaan käynyt, koska *Invinciblen* tekijät pysyivät loppuun asti samoina, pitäen kiinni tarinan taiteellisesta johdonmukaisuudesta. (Nazden 2018.)

Pitkä sarjakuvatarina toimii siis parhaiten johdonmukaisena kokonaisuutena, mutta se ei tarkoita perinteisten kaavojen noudattamista. Episodiin tyylinen tarinankerronta, jossa lukija saa kertausta pitkän tarinan tapahtumista, voi olla hyvä tapa toiston sijaan kuljettaa juonta eteenpäin ja pitää pitkän tarinan langat kasassa (Guigar & Kellett, 2019).

Olen tullut vaikuttavia tarinoita tarkastelemalla siihen tulokseen, että toimivat tarinat pitkissä sarjakuvissa näyttävät rakentuvan monista hyvin käytetyistä tilaisuuksista. Taidemuodon

omien erityisyyksien opettelu voi tehdä tietoisesti, kuten kirjoittaessani ja etsimällä tietoa erilaisista lähteistä tai intuitiivisesti sarjakuvia lukemalla. Molemmat keinot, erityisesti lukemieni sarjakuvien tulkitseminen, on auttanut minua hahmottamaan pitkän sarjakuvan mahdollisuuksia.

Yhteistä pitkien sarjakuvien tarinoille tuntuu olevan monitasoisuus ja useammat liikkuvat elementit, toisin sanoen kunnianhimoisuus. Kenties pitkän sarjakuvan mahdollisuuksien rajattomuus liittyy siihen yksinkertaiseen seikkaan, että mitä pidempi tarina, sitä enemmän siihen mahtuu sisältöä: fantasiamaailmoja, elämäkertoja, useita hahmoja ja yhteen kietoutuvia kohtaloita, episodeja, sivujuonia ja niin edelleen.

Sarjakuvassaan *Making Comics*, joka on myös sarjakuvien tekemisen opas, McCloud kutsuu sarjakuvaa ”salaiseksi kieleksi”, jonka hallitseminen on sekä kuvittamisen, kirjoittajien ja muidenkin luovien alojen ammattilaisille vaikeaa (McCloud 2006, 2). Vaikka en ole löytänytkaan pohdinnallani kaavaa, joka takaisi tarinan sisällön asetteluun pitkään sarjakuvaan niin, että voisin tehdä vaikuttavia teoksia kuten Valve, Tagame ja heidän kollegansa, huomaan sanoittaneeni itselleni tarinankerronnan työkaluja, jotka olivat aiemmin abstraktioita.

Kuten Christopher Vogler sanoo käsikirjoittajille tarkoitetun oppaansa *Writer’s Journey* esipuheessa, hänen ohjeensa tarjoavat tarinalle vain muodon, eivät kaavaa. On ymmärrettävästi luovien ihmisten koulukuntia, jotka eivät analysoi taidettaan – pitkien sarjakuvien kontekstissa tarinoitaan – kaavamaisuutta ja jäykkyyttä välttääkseen. (Vogler 1998, xiii.) Jos sarjakuva kuitenkin on salainen kieli, aion jääräpäisenä pureutua siihen, millaisista lähtökohdista tämä kieli on syntynyt ja kuinka sitä voi käyttää.

3.2 Hahmot pitkässä sarjakuvassa

Mikä on hahmojen merkitys pitkässä sarjakuvassa? Kuinka ne voidaan määritellä? Oman havaintoni mukaan tarinat usein koetaan hahmojen kautta. Pitkien sarjakuvien tarinat hyödyntävät useammin orgaanisilta tuntuvia hahmoja kuin visuaalisesti ikonisempien sekä persoonaltaan yksinkertaisempien hahmojen tehoa hyödyntävät sarjakuvat. Toisin sanoen mitä luonnollisemmin hahmon inhimillisyyttä kuvataan, sitä paremmin ne sulautuvat myös monitasoiseen tarinaan – ellei ristiriitaa juuri erikseen haeta.

Hahmokeskeinen pitkä sarjakuva kuuluu erityisiin innoittajiini, toisin sanoen tarinat, joissa annetaan paljon sivuja ja ruutuja tarinan hahmojen sisäiselle maailmalle, ihmissuhteille ja inhimilliselle kasvulle. Olen kiinnostunut siitä, millaista symboliikkaa sekä hahmojen ulkonäöt, tarinoiden kaaret sekä persoonallisuudet tarjoavat suuremmissa tarinassa. Myös dualismi eli

hyvyyden ja pahuuden läsnäolo hahmoissa samanaikaisesti on mielestäni yksi kiinnostavimpia teemoja, joita pitkissä sarjakuvissa on oivallista käsitellä.

Tampereen taidemuseon Osamu Tezuka -näyttelyssä (esillä 7.9.2019–5.1.2020) ilmaistiin, että tuottelias sarjakuvantekijä Tezuka käytti sarjakuviansa hahmoja kuin luottonäyttelijöitään. Samat ulkonäöt, luonteenpiirteet ja motivaatiot – toisin sanoen hahmojen arkkityypit – toistuivat mestaripiirtäjän teoksesta toiseen vuosikymmenien ja tuhansien sivujen ajan.

Sarjakuvan arkkityypillä tarkoitan hahmoa tai tarinallista osaa, joka toistuu teoksesta toiseen yhä uudelleen. Toisaalta jotkut hahmo- tai arkkityypit toistuvat eri kansantaruissa ja kulttuureissa ympäri maailmaa. Tunnetuin esimerkki arkkityypistä on sankari, joka löytyy lähes jokaisesta tarinasta jossain muodossa. Muita klassisia arkkityyppejä ovat mentori, sanansaattaja, muodonmuuttaja, varjo ja puijari – nämä ovat niin suullisten kuin kirjoitetunkin tarinan historiasta tuttuja hahmoja, ja niiden tiedostaminen voi auttaa tarinan kirjoittajaa ymmärtää tekemäänsä tai kokijaa katsomansa tai lukemansa tulkitsemisessa. Samalla kuitenkin tiedämme, että arkkityypeistä on loputtomasti variaatioita – ja että uusia arkkityyppejä syntyy jatkuvasti lisää. (Vogler 1998, 32.)

Tezukan hahmoissa toistuvat sekä ulkoiset että tarinalliset arkkityypit: sankarit ja sympaattiset hahmot hän kuvasi lapsekkailla ja pyöreillä muodoilla, kun taas antagonisteissa korostuvat liioitellut piirteet, kuten pitkät leuat ja nenät. Kypsempien sarjojen hahmoissa tyyllittely vähenee ja hahmot on kuvattu todellista maailmaa mukailevammin. (Tampereen taidemuseo, 7.9.2019–5.1.2020.) Tezukan käytännöt noudattelevat piirreteoriaa, jonka mukaan hahmojen ulkonäkö sarjakuvassa on lukijalle vihje, johon sisältyy merkityksiä ja viestejä. Olivat valinnat tietoisia tai eivät, niin monet Tezukan tavoin hyödyntävät hahmojensa ulkonäössä stereotyyppisiä ja vakiintunutta muotokieltä, joiden on tarkoituksena viestiä hahmon roolista tarinassa. On kuitenkin muistettava, että piirteiden merkitykset ja käyttötavat vaihtelevat kulttuurin ja kontekstin mukaan. (Herkman 1998, 126–127.)

Hahmojen piirteiden liioittelu ei tarkoita, että tarina olisi vähemmän totinen. Cyril Pedrosan teos *Kolme varjoa* (2007) käsittelee huolta, tuskaa ja luopumista seikkailutarinan keinoin. Tarinassa Joachim-poika ja hänen isänsä lähtevät matkalle pelastaakseen Joachimin, jota vainooa kolme pahaenteistä varjoa. Joachimin vanhemmat päättävät varjojen havittelevan poikansa henkeä. Sadunomainen tarina perustuu löyhästi Pedrosan tuttavapariskunnan kokemuksiin lapsensa kuolemasta.



Kuva 5. Cyril Pedrosa 2007, Kolme varjoa. S. 175. Rajaus koko sivun kuvasta. Hahmojen fyysinen kontrasti ja kehonkielen ilmeikkyyys kommunikoivat Joachimin ja hänen isänsä välistä suhdetta.

Isähahmo Louisin liioiteltu fyysikka Kolmessa varjossa luo turvallisuuden ja järkähtämättömyyden vaikutelman. Hahmon suuruus korostuu pikkuruisen Joachimin rinnalla, jonka mittasuhteet ovat luonnollisemmat. Pedrosan tausta animaattorina tuo hahmojen elekieleen voimakkaan liikkeen ja massan tunnun: etenkin isä Louis on suuri, harteikas ja mahtava ja pystyy nostamaan poikansa harteilleen kuin kissanpennun. Hahmosta välittyy lämpöä ja huumoria, mutta myös määrätietoisuus ja huoli vasten toisen päähenkilön lapsenomaista uteliaisuutta ja huolettomuutta. Isän ja pojan välinen kontrasti on tärkeä osa kokonaisuutta katkeransuloisessa ja raastavassa tarinassa.



Kuva 6: Cyril Pedrosa 2007. S. 252. Tarinan loppua kohden kerronta muuttuu surrealistisemmaksi: isähahmon taistellessa poikansa puolesta hänen fyysinen kokonsa kuvataan jättiläismäisenä. Kehollisuuden kuvaus toimii tärkeänä osana kohtauksien tunnelatausta.

Hahmo voi olla kokija tai keino virittää lukija tarinan tunnelmaan hahmon silmien kautta. Toisaalta hahmo voi olla vain arkkityyppinsä täyttävä rooli, jonka tehtävänä on vain viedä tarinaa eteenpäin. Hahmo voi olla myös kaikkia samaan aikaan, tai sen rooli voi vaihtua tarinan aikana. Hahmot tarvitsevat usein seurakseen muita hahmoja, joista osa toimii tarinan keskiössä ja osa sivulla – se, kuinka onnistunutta hahmosuunnittelu on, riippuu siitä, kuinka paljon niiden kautta onnistutaan elävöittämään tarinaa ja luomaan lukukokemukseen läsnäoloa.

Hahmoissa voi olla kyse myös nähdystä tulemisesta ja normien vaivihkaisesta, toteavasta muuttamisesta. Oma makuni kiinnostavien hahmojen suhteen on äärimmäisen väritynyt arvomaailmani ja queer-identiteettini myötä. Suuri osa pitkistä sarjakuvista, joita luen, on sisällöltään queeria. Queer-sanaa käytetään muun muassa kattoterminä sukupuoli- ja seksuaalivähemmistöistä sekä ilmiöistä, jotka jollain tavalla poikkeavat yhteiskunnan seksuaalisuuden ja sukupuolen normeista. Queer-sanalla on monimutkainen historia, ja käytän sitä itse sekä henkilöistä, ilmiöistä että kulttuurista, jotka sanovat itsensä irti hetero- ja cisnormatiivisuudesta. (Barker & Scheele 2016, 11.)

Otava Heikkilän pitkässä sarjakuvassa *Letters for Lucardo* tarinan lähtöpiste on 61-vuotiaan miehen ja iättömän vampyyrin leimahtava rakkaus. Sarjakuvan juoni keskittyy kaksikon välisen kemian esittelyyn ja mankeloi päähenkilöt monenlaisen konfliktin läpi. Heikkilä on huolellisella

hahmosuunnittelullaan tehnyt päähenkilöparistaan niin rakastettavan, että itselleni hahmojen tunne-elämä oli lopulta juonta merkittävämpää tarinalle.

Toisin kuin Pedrosan, Heikkilän hahmojen ulkomuotoa on tyyllitely vain vähän japanilaisista sarjakuvista lähtöisellä tavalla: kasvojen ilmeet ja silmien koko korostuvat silloin, kun niillä on tarve ilmaista tunnetta, mutta yleisesti anatomia jäljittelee realismia. Hahmojen persoonia tuodaan esille todelliselta tuntuval dialogin avulla, joka paljastaa päähenkilöistä maltillisella tahdilla uusia kerroksia.



Kuva 7. Otava Heikkilä 2018, *Letters for Lucardo: Unfortunate Beasts*. S. 62. Sarjakuvan päähenkilöt juhlivat kihlautumistaan.

Heikkilän työ *Letters for Lucardon* parissa on kummunnut epäilemättä halusta nähdä monimuotoisuutta eroottis-romanttisessa vampyyritarinassa. Toisinaan hyvä representaatio eli erilaisten ihmisryhmien edustaminen kumpuaa vain siitä: riittää, että tekijällä on visio luoda intiimi ja lämmin tarina itseään kiinnostavien aiheiden ympärille. Edustamisen ensisijainen tavoite ei ole aina muokata arkkityyppejä tai olla poliittinen lausunto – ne ovat sitä lähtökohtaisesti joka tapauksessa, koska vähemmistön edustajat tarinoissa eivät ole vielä normi. *Letters for Lucardo* on hahmoihin katsomatta monin tavoin tyyppillinen romanttinen draama juonenkäänteineen kaikkineen.

Heikkilän tarina tuntuu helposti välttävän stereotyyppien käytön, joka toimii oikoreittinä hahmosuunnittelussa. Hänen vampyyrinsa ovat kaukana kalpeista, ja tarinan eroottiset kohtaukset ovat todiste, että myös ikäihmiset voivat olla seksikkäitä päähenkilöitä. *Letters for Lucardo* on vain yksi esimerkki siitä, mihin edustamisella sarjakuvassa pystyy. Tarkoitukseni ei ole arvottaa Heikkilän valintoja, mutta itse huomaan yhä useammin haluavani nähdä queer-hahmoja ja muita vähemmistön edustajia niin sanotuissa tavallisissa rooleissa yli genererajojen.

Pyörätuolissa esiintyvän hahmon esittäminen vaikkapa pitkässä avaruusooppera-sarjakuvassa ei maksa pennin pyörylää. Niin äärimmäisen tärkeää kuin kaikenlaisia vähemmistöjen kokemuksia on tuodakin medioissa esille, on virkistävää joskus vain nähdä epänormatiivisen identiteetin olevan hahmossa sivuseikka, kuten Heikkilän sarjakuva tuntuu oivaltavan.

Sarjakuvantekijä Erika Moen sanoo Comiclub-podcastin haastattelussa, että sarjakuvissa eletään aikaa, jossa nuoret tekijät haluavat yhä useammin hahmosuunnittelussaan välttää oikoteitä, jotka hyödyntävät haitallisia stereotyyppioita vähemmistöistä tai vahvistavat vaikkapa huonosti vanhentunutta patriarkaalista normia sankaruudesta. Kliseiden välttäminen ja jopa rikkominen hahmosuunnittelussa laajentaa myös arkkityyppejä. Esimerkiksi eri ihonvärien, sukupuolen moninaisuuden, seksuaalisuuksien ja kehotyyppien esillä oleminen on havaittu tavaksi muokata omia normejamme siitä, minkä miellämme kauniiksi, sankarilliseksi, rumaksi tai tavalliseksi. Aikansa stereotyyppioita rikkovia hahmoja löytyy sieltä täältä sarjakuvien historiasta, mutta erityisesti viimeisen vuosikymmenen aikana uusi sarjakuvantekijöiden sukupolvi on halunnut tietoisesti välttää haitallisia kliseitä. Monimuotoisuus on asennemuutoksen myötä alkanut hiljalleen levitä valtavirtasarjakuviin asti. (Guigar & Kellett, 2019; Barker & Scheele 2016, 86.)

McCloud pohtii *Reinventing comics* -kirjassaan, että on lyhytnäköistä kertoa tarinoita yhä uudelleen vain sellaisten hahmojen avulla, joiden kasvoilla sarjakuvaa on helppo saada kaupaksi: tällaiset hahmot edustavat usein sellaisia ihmisryhmiä, jotka ovat jo paremmin kuin hyvin edustettuna mediassa kuten valkoihoiset, heterot, vammattomat ja cis-sukupuoliset. Jos sarjakuvat pystyvät esittelemään monipuolisuutta, niitä lukee myös monipuolisempi joukko ihmisiä. (McCloud 2000, s.96.)

Writer's Journey -kirjansa esipuheessa Christopher Vogler myöntää, että miehenä hän kirjoittaa tarinoita miehen näkökulmasta ja yleispätevyyteen pyrkimyksestä huolimatta ei voi taata asiantuntijuutensa riittävän ymmärtämään sitä, miten hahmojen arkkityypit muuttuvat hahmon sukupuolen vaikutuksesta. Vaikka Vogler mainitsee ongelmakseen lähinnä naisten roolien kirjoittamisen, hänen ratkaisunsa lukijalle eli kehotus lukea muiden kuin itsensä tai muiden miesten kirjoittamia oppaita, on minusta hyvä. Jotta voi ymmärtää, kuinka normit vaikuttavat meihin, mahdollisimman monien eri äänien ja kokemusten kuunteleminen on tärkeää. (Vogler 1998, xix.)

Hahmojen käyttämisestä pitkissä sarjakuvissa voisi jatkaa paljon pidemmälle, sillä pitkän sarjakuvan aikana sekä tekijä että lukija viettää hahmojen kanssa paljon aikaa – kokien asioita sitten hahmojen kautta tai vaikka kasvaen tarinan aikana hahmojen kanssa. Sarjakuvat ovat

eskapismia niin tekijälleen kuin lukijalleen, mutta samalla niillä on tiivis suhde todellisuuteen. Juuri hahmojen samaistuttavuus on monille se, mikä tekee pitkästä sarjakuvasta intensiivisesti henkilökohtaisen, nähdyn tulemisen kokemuksen.

Sarjakuva-hahmojen elämistä viehättyminen on paljon enemmän kuin vain oman aikansa uhraamista pelkkään painomusteeseen samaistumiseen. Hahmot ovat oppaita ja peilejä, joiden kautta mieleemme kulkee läpi sen, joka on yksi suurimmista identiteettiimme vaikuttajista: tarinan.

3.3 Maailmat ja ympäristöt

Pitkässä sarjakuvassa maailman merkitys on vahvistaa tarinan uskottavuutta ja immersiiivisyyttä. Mutta mikä kaikki lasketaan sarjakuvan maailmaksi?

Kun ajatellaan maailman määritelmää, sillä voidaan tarkoittaa tarinaa ympäröivää universumia ja kaikkia tapoja kuvailla sitä. Esimerkiksi sarjakuvassa näytetyt ympäristöt ja tilat kuuluvat maailmaan. Ympäristönkuvaukset voivat kirjaimellisen kuvattavan tilan lisäksi viestiä esimerkiksi ajasta ja kulttuurista, jossa tarina tapahtuu.

E. K. Weaverin vuosina 2008–2015 alun perin nettisarjakuvana ilmestyneessä teoksessaan *TJ and Amal* maailman tuntu on rakennettu oivaltavan vähäeleisesti. Tarina kertoo kahden päähahmon, vastuuttoman takkupään TJ:n ja pesäeroa konservatiivisesta perheestään tekevä Amalin kohtaamisesta. Tarinan alussa miehet eivät tunne toisiaan, mutta yhteisen määränpään takia kaksikko lyöttäytyy yhteen: heidän täytyy ajaa Yhdysvaltojen itäpuolelta länsirannikolle. Molemmilla on matkaan eri syyt, mutta autossa istuminen tutustuttaa kaksikon toisiinsa, ja yhteisen huumorin sekä räiskyvän kemian kautta suhde etenee nopeasti intiimiksi.

Tarinassa ei ole varsinaista juonta, vaan se on tyylilajiltaan *slice of life*, tunnelmakuvausta ajasta ja ihmissuhteesta. Weaver kuvaa 2000-luvun Yhdysvaltoja pienillä yksityiskohdilla: dialogissa esiintyvät viittaukset hahmojen rakastamiin populaarikulttuurin ilmiöihin ja Amal käyttää simpukkapuhelinta.

TJ & Amalissa itselleni viehättävintä ympäristön ja paikkojen kuvauksessa on se, miten paljon se sisältää hahmojen suhteeseen liittyvää symboliikkaa. Tarinan alku ja loppu tapahtuvat kaupungeissa, paikoillaan, ulkopuolisten ihmisten ja voimien vaikuttaessa päähahmoihin. Suurimman osan tarinasta hahmot kuitenkin viettävät kahdestaan Amalin pienessä Hondassa tai yöpyvät ahtaissa motellihuoneissa. Toisen ihmisen läsnäoloa ei pääse karkuun Weaverin piirtämässä tiloissa: paikat ja tilat ovat piirretty usein luonnosmaisesti valokuvamallista, niin että lukija saa niistä riittävän todellisen vaikutelman. Ympäristöt tuntuvat uskottavilta, mutta

koska niille on annettu niin vähän huomiota, niillä ei ole juuri läsnäoloa. Sen sijaan hahmojen kasvoja, ulkonäköä ja jopa vaihtuvaa vaatekuvaa kuvataan hyvin tarkasti. Kohtauksissa ei vain istuta autossa tai käydä nasevaa keskustelua: todellisuudessa lukija on päähenkilökaksikon henkisen kuplan sisällä, jossa maailman napana on toinen ihminen. Sarjakuvan tarkastelu kauempaa paljastaa, että ruudut koostuvat pääasiassa puhuvista päistä, mutta se jää lukijalta huomaamatta harkitusti siirtymiin lisättyjen ympäristöjen tai niiden vaikutelmien takia.



Kuva 8: E.K. Weaver 2008–2015, TJ & Amal. S. 252. Aukeamassa havainnollistuu hyvin se, kuinka ympäristöä voi käyttää viitteellisemmin. Aukeaman toinen puoli seuraavalla sivulla.



Kuva 9: E.K. Weaver 2008–2015, TJ & Amal. S. 253. Siirtymän kohdalla Weaver usein käyttää suurempia kuvia ympäristöistä, ja tässäkin Amalin vaarallisella liittymänvaihdolla moottoritieillä ilmaistaan myös hahmon tunnetilaa.

Weaverin tapa piirtää ympäristöjä vaivattoman oloisesti osana tarinaa murtaa hyvin ajatusta siitä, että maailma, tarina ja hahmot olisivat jollain tavalla toisistaan erillisiä elementtejä. Ympäristöjen piirtämistä opettaa huomattavasti se, kun kirjoittaa hahmonsa osaksi niitä, ja lakkaa ajattelemasta tiloja tai tarinan paikkoja pelkkinä taustoina (McCloud 2006, 178).

Pitkissä sarjakuvissa on hyvä esitellä monimutkaisiakin maailmoja, koska taidemuoto antaa sille aikaa. Visuaalisuuden etuna on myös se, että hyvin mielikuvituksellisten elementtien

esittely tapahtuu lukijalle nopeasti eikä vaadi monimutkaisia kuvailuja kuten kirjallisuudessa. Tämän vuoksi fantasia ja scifi ovat suosittuja tyylilajeja pitkässä sarjakuvassa. Kaikkea informaatiota vuosia hartaudella suunnitelluista mielikuvitusmaailmoista ei tarvitse ojentaa tarinaan kerralla, jotta kokonaisuus olisi ymmärrettävä. Maailmaa voi esitellä tarinan mittaan helposti sulateltavissa osissa, jotka parhaimmillaan jopa vievät juonta eteenpäin oivaltavasti (Guigar & Kellett 2019). (McKay & Gray 28.6.2018.)

Tällaisen fantasiamaailman luomisesta hyvä esimerkki on kuvitteelliseen 1800-luvun lopun Yhdysvaltoihin sijoittuva pitkä sarjakuva *Hotblood!*, jossa ihmiset ja kentaurit elävät samassa yhteiskuntajärjestelmässä. Sarjakuvan tekijä, Toril Orlesky, paljastaa omaa maailmaamme muistuttavan universumin poikkeamia – kuten mistä kentaurit oikein tulevat – hyvin hillitysti ja vain silloin, kun niillä on merkitystä juonen kannalta.



Kuva 10: Toril Orlesky 2013–2019, *Hotblood!* S. 221.

Mielikuvat, jotka maailmoista syntyvät, ovat myös kytköksissä piirtäjän tyyliin. Siitä, mitä tarinan taustoissa tapahtuu tai minkälaista on vaikkapa piirtimen jälki tai tapa kuvata arkisia

esineitä, antaa lukijalle valtavan määrän vihjeitä tarinan tunnelmasta. (McCloud 1993, 126). Orleskyn tapa tyyliellä Hotblood! -sarjakuvan maisemakuvauksia ja käyttää rajattua väripalettia luovat yksinkertaisin keinoin vaikutelman avarasta, tuntemattomasta preeriasta mutta myös tarinan melankoliasta. Siistitty, vähäeleinen piirustustyyli ja vähäisesti liioitellut hahmot paljastavat, että kyseessä on realismiin pyrkivä tarina – kentaureilla.

Toinen esimerkki tyylin välittömästä vaikutuksesta tunnelmaan on Kolbeinn Karlssonin *Peikkojen kuningas* (2010). Sarjakuvassa on tarina kahdesta suuresta, maskuliinisesta peikkohahmosta, jotka elävät arkista elämää yhdessä sivilisaation ulkopuolella. Sankaripariskunta haaveilee perheen perustamisesta, ja ankaran harjoittelun sekä eriskummallisen rituaalin suorittamisen jälkeen heistä lopulta tulee onnellisia vanhempia.



Kuva 11: Kolbeinn Karlsson 2010, *Peikkojen kuningas*. Ruutu sarjakuvasta. Peikkopariskunta syleilee vastasyntyneitä poikasiaan. Karlssonin tyyli sopii absurdiin tarinaan, joka kuitenkin ottaa itsensä vakavasti.

Karlssonin hapuileva, voimakkaasti tyyliittelevä piirustustapa ja paksu viivankäyttö virittävät lukijan hyväksymään helpommin käsittämättömien asioiden kuvaamiseen osana tarinan universumin normia. Pyöreät hahmot ja jopa lapsenomainen yksinkertaistaminen luovat efektin, jossa visuaalinen maailma on paikoitellen karmiva ja paikoitellen hellyttävän lähestyttävä. Unenomainen tunnelma, joka tuntuu silti sijoittuvan ehjään ja oudolla tavalla

tuttuun maailmaan, toimii Karlssonin asettamissa säännöissä. Muuttumaton tyyli, tunnistettavat paikat ja hahmot, räikeät värit ja surrealistiseen maailmaan sijoitetut varjostukset tekevät Peikkojen kuninkaan maailmasta uskottavan.

Pitkät sarjakuvat ovat oivallinen alusta pikkutarkasti suunnitelluille maailmoille. On kuitenkin täysin tarinasta kiinni, miten maailma tulee näkyviin. On myös hyvä tarkastella sitä, kuinka tarinan yleistunnelmaa – olennaista maailman osaa – rakennetaan.

Loppujen lopuksi ehjä tarina kaipaa rinnalleen vain ehjän maailman. Joskus se tarkoittaa valokuvan tarkkuudella kuvattuja ympäristöjä ja tarkkaa silmää yksityiskohdille, toisinaan se voi tarkoittaa irtisanoutumista perspektiivistä tai niin sanotusta ”hyvin piirtämisestä”. Pitkän sarjakuvan maailmaa voi ajatella kaikkena visuaalisesti annettuna informaationa sekä tarinan ulkopuolella vaikuttavina voimina, joka antaa maaperän kertomukselle ja hahmojen kehittämiselle.

4 Pitkän sarjakuvan tekeminen

Kuten useimmissa taiteissa, ei sarjakuvassakaan ole yksittäisen auktoriteetin luomia sääntöjä tai standardeja sen olemassaololle (McCloud 2006, 5). Sarjakuvissa on sallittu kaikki teoriat ja keinot, joilla tarinaa voi vain kertoa.

Vaikka virallisia sääntöjä tai yhtä ainoaa toimivan tarinan rakennetta ei ole, pitkittyminen kuitenkin mutkistaa pitkän sarjakuvateoksen työprosessia. Sarjakuvastripin tarinankerronnan mekanismit eroavat paljon jopa satojen sivujen mittaisesta sarjakuvaromaanista. Vaikka eri sarjakuvien muodoissa on paljon yhteistä ja niihin voi soveltaa paljon samoja lainalaisuuksia, kuten McCloudin (2006, 5) sekä Jessica Abelin ja Matt Maddenin *Drawing Words and Writing Pictures* (2008, xvii) -sarjakuvaoppaissa luvataan, mielestäni lyhyet ja pitkät tarinankerronnan tyyliä ovat toisinaan tarpeen erottaa toisistaan.

Sarjakuvien teko on työlästä, ja sitä kunnianhimoisemmaksi ja monimutkaisemmiksi työvaiheet muuttuvat, kun teoksen sivumäärä kasvaa. Sarjakuvan pituus ei arvota sen laatua tai taiteellista paremmuutta, mutta on yleisesti selvää, että lyhyemmät sarjakuvat – mitattiin pituus sitten kuvissa, ruuduissa tai sivuissa – vievät vähemmän aikaa tehdä.

Toki työprosessin pituus riippuu aina monista muuttujista, kuten piirrosjärjestä, tekijän omasta henkilökohtaisesta työrytmistä ja kunnianhimoista. Se, mihin toisella tekijällä tai työryhmällä menee vain muutama viikko tai kuukausia, toisilla uppoaa vuosikausia.

Useat pitkien sarjakuvien tekijät korostavat ajanhallinnan tärkeyttä. Soolona työskentelevällä sarjakuvantekijällä tai pienellä työryhmällä on käytössään rajalliset resurssit. Tämän ovat kokeneet esimerkiksi sarjakuvantekijäpari McKay ja Gray, jotka ovat aloittaneet pitkien nettisarjakuvien tekemisen lukioikäisinä ja taivaan tietämättöminä siitä, millaiseen työsarjaan ryhtyivät. Vaikka tekeminen on tuonut kokemusta, he korostavat tarinan suunnittelun ja testaamisen tärkeyttä sarjakuvantekoon keskittyvissä videoissaan. (McKay & Gray, 3.1.2019.)

Riski siihen, että pitkä sarjakuva vain jätetään kesken innostuksen loppuessa, ei ole aiheeton. Projektin loppuun viemisen todennäköisyys on hyvä varmistaa heti suunnitteluvaiheessa, sillä vaikka pituudesta löytyy pitkän sarjakuvan mahdollisuudet, se voi muodostua tekijälleen myös taakaksi. Siinä missä lyhyen sarjakuvan käsikirjoituksen aukot on helpompaa täyttää lennossa, pitkässä sarjakuvassa aukot voivat tarkoittaa useita, jopa kymmenien sivujen välejä, joita improvisoidessa on helppo harhautua sivupoluille. Kun sivupolkujen nivominen varsinaiseen juoneen osoittautuu mahdottomaksi, se voi lannistaa tekijänsä, eikä maaliin päästä koskaan.

4.1 Tarinan kirjoittaminen ja suunnittelu

Käsikirjoitus on yksi suunnitelman muoto, jota osa sarjakuvantekijöistä kavahtaa ja osa rakastaa. Käsikirjoittamisesta ahdistuminen liittyy usein luottamuksen puutteeseen omista kirjoitustaidoista sekä uskomukseen, että käsikirjoituksen pitäisi olla yhtä ymmärrettävä ulkopuoliselle lukijalle kuten lopullisen sarjakuvankin. Itselleni molemmat ajatukset ovat luoneet paineita käsikirjoittamiseen tai vain ideoiden ylös kirjoittamiselle. Tosiasiassa käsikirjoitukseen on useita tapoja, ja kun tarkoituksena on tehdä tarinan synopsis tai suuntaviivat ymmärrettäviksi itselleen tai mahdolliselle työkumppaneilleen, ei käsikirjoitukselle kannata asettaa korkeita vaatimuksia (McKay & Gray, 4.1.2019; Aura Ijäs 2013, 82–84).

Käsikirjoituksen avulla on kartoitetaan tarinan suuntaviivoja, ja sen on tarkoitus toimia työkaluna ja ohjeena. Esimerkiksi pitkän sarjakuvatarinan loppua ei ole välttämätöntä käsikirjoittaa etukäteen, mutta haittaakaan siitä ei ole – joskus se voi jopa osoittautua hyödylliseksi.

Toinen työkalu, joka on jopa välttämättömämpi ja käytetympi kaikkien sarjakuvien teossa, on *thumbnailing*. Suomeksi sana tarkoittaa peukalonkynttä ja viittaa pieniin – esimerkiksi peukalonkyntien kokoiisiin – pikkukuviin, jonka avulla piirtäjä sommittelee sarjakuvan tapahtumia sivuina tai ruutuina. Kuvien pienuuden tarkoituksena on pakottaa taiteilija sommittelemaan niin, että kokonaisuus on helposti hahmotettavassa muodossa. Lisäksi thumbnail-kuvien tarkoitus on, että ne piirretään nopeasti ja karkeasti. Syyinä on parhaan sommittelun löytäminen ja tehokas ajankäyttö: mikäli pikkukuvan luonnos ei toimi, ei piirtäjälle ole vaikeaa luopua ideasta ja aloittaa uuden pikkukuvan sommittelua. (Abel & Madden 2008, 32; McKay & Gray 4.1.2019.)

Käsikirjoittamista ja pikkukuvien luonnostelua voidaan käyttää tarinan suunnitteluun sekä yhdessä että erikseen. Toiset tekijät suosivat ensiksi ideoidensa kirjoittamista hahmottaakseen mitä haluavat kertoa, ja käyttävät piirtämistä miettiäkseen miten kertoa. Jotkut taiteilijat, jotka ovat työskennelleet sarjakuvansa parissa pitkään, eivät vaivaannu kirjoittamaan ylös kuin muutaman ympäröivään lauseen tarinan sisällöstä ja siirtyvät nopeasti pikkukuvien piirtämiseen. Kaikki tarinaideat kuitenkin alkavat karkeista ideoista, ja kirjoittaminen ei kulje yksin, vaan aina käsi kädessä visuaalisen suunnittelun kanssa. (Abel & Madden 2008, 32; Maya Kern 1.10.2018; McKay & Gray 4.1.2019.)

Will Eisner, modernin sarjakuvaromaanin pioneeri, esittelee teoksessaan *Sequential Art* useita eri tapoja tehdä suunnittelutyötä tekstin kanssa, erityisesti kun sarjakuvaa tekevät kirjoittaja ja

piirtäjä yhteistyössä. Kaunokirjallisen, vapaamuotoisen tekstin lisäksi kirjoittaja voi tehdä pikkutarkkojakin merkintöjä käsikirjoitukseen. Esimerkiksi hahmot voi kirjoittaa näytelmäkäsikirjoitusten tapaiseen dialogiin tai kirjoittaja voi kuvailla ruutujen tapahtumia. Merkinnät voivat koskea myös sivujen, ruutujen ja jopa kuvien sommitteluideoita, ääniefektejä ja puhekuplien paikkoja. Piirtotaitoinen käsikirjoittaja voi lisätä ideaansa kuvia tai jopa tehdä käsikirjoituksen pääasiassa piirtämällä. Piirtäjä taas voi pilkkoa samaansa käsikirjoitusta eri tekniikoin, tarpeen tullen tehdä muutoksia käsikirjoitukseen, jos välitettävä informaatio toimiikin paremmin taiteilijan visiossa kuin tekstissä kuvailtuna. (Eisner 1985, 122–137.)

Koska tarinan testaaminen visuaalisesti ennen varsinaista piirtotyötä on tärkeää, jo karkeisiin luonnoksiin on hyvä miettiä puhekuplien määrää ja kokoja. Vaikka dialogin kuvaamiseen ei ole sääntöjä ja erilaisia puhekuplia on olemassa yhtä monenlaisia kuin on sarjakuviakin, joissain kaupallisissa kustantamoissa kuitenkin suositaan korkeintaan kolmen puhekuplan määrää ruudussa ja korkeintaan 35 tai 40 sanan käyttämistä kuplassa. Määrät kuulostavat loogisilta luettavuuden kannalta etenkin pitkässä sarjakuvassa, jossa ei haluta hengästyttää lukijaa. (Storm 22.1.2018.)

Pitkän sarjakuvan luettavuuden lisäksi on hyvä miettiä aikaa ja tahditusta. Printtisarjakuvassa esimerkiksi hetkinä, jolloin kohtaukseen halutaan pysähtyvän, voidaan käyttää koko sivun kokoista kuvaa, jota kutsutaan myös *splash*-sivuksi (Storm 22.1.2018). Jos pitkässä sarjakuvassa lukijan nähtävänä on koko aukeama yksittäisen sivun sijaan, sivusommittelua voi käyttää koko alan verran jännitteen rakentamiseksi kääntösivun alalaitaa kohden. (Herkman 1998, 109; Storm 22.1.2018.) Nettisarjakuvan lukemattomien sivuformaattien ja jopa pelillisten muotojen, kuten Gigi D.G:n *Lady of The Shard* -teoksen mahdollisuuksia ei ole vielä tutkittu syvällisesti, mutta luotto sähköisen muodon ja painotekniikan kehittymiseen uudenlaisen rajattomuuden mahdollistajana on ollut jo pari vuosikymmentä optimistista (McCloud 2000, 226). Esimerkiksi lisätyn ja virtuaalisen todellisuuden kanssa työskentelevä australialainen Stuart Campbell on jo tehnyt sarjakuvia lisätyn todellisuuden avulla, ja toisaalta Instagram -kuvapalvelusta voi löytää sinne yksinoikeudella ilmestyviä sarjakuvia muun muassa käyttäjiltä obtuse_engel ja benjinate.

Jännite on tarinan suola, ja konfliktin kautta tarinoihin pääsee helpommin sisään. Jännitettä voidaan hallita sijoittamalla kiinnostavia käänteitä sivujen tai lukujen loppuun, joihin vastaus saadaan vain jatkamalla sarjakuvan lukemista. (Abel & Madden 2008, 127). Joskus tarinalle voi olla aihetta pitkän toiminnan jälkeen antaa hengähdys hetki, jonka tehtävänä on toimia immersiota vahvistavana kohtauksena. Levollista hetkeä voidaan käyttää myös juonen

kertauksena lukijan muistin virkistämiseksi, mutta myös tarinan edistämiseksi vaihkeisella tavalla. Tauot tuovat lukemiseen rytmin vaihtelua. (Guigar & Kellett 2019.)

Mainitut alkutyöskentelyn ohjenuorat on tarkoitettu tarinan kertomisen johdonmukaistamiseksi, taitoon, jonka koin opintojeni aikana jääneen liian vähälle huomiolle. Tutustuminen välineisiin, joilla saa lihotettua pienestä visiosta tai ideasta vakaan tarinan, on ollut taiteellisen opinnäytetyöni kannalta selkeyttävää.

Loppujen lopuksi toimivan ja ontuvan tarinan eron voi löytää lähinnä testaamisen ja muokkaamisen kautta, omaan intention luottaen. Tarina, jota ei suositella pitkällä sarjakuvalla kerrottavaksi ei ole vain idea, jonka juonen aukkokohtiin jäisi turhaa löysää. Kestämätön pitkä sarjakuva on ennen kaikkea sellainen, johon tekijän oma usko ei riitä. Hyvä valmistautuminen on avuksi, mutta tärkeintä on intohimo, joka puskee tekijänsä tekemisen turhauttavien ja työläiden osien yli (Maya Kern 1.10.2018).

Tavoitteeni ei koskaan ollut tarkkojen ohjeiden listaaminen, joiden avulla oppisin orjallisesti rakentamaan niin sanotun oikeaoppisen tarinan pitkään sarjakuvaan. Vaikuttaa siltä, että useammalle sarjakuvantekijälle esikoisteoksensa aloittaminen on hapuilua pimeässä, sillä opittavaa on alussa vain niin paljon. Kestävimpanä näyttäyty suunnitelma, jossa omaan työskentelyyn ja visioonsa soveltaa valistuneempien neuvoja suhtautumatta niihin totuutena.

4.2 Hahmojen luominen

Hahmoja luodessa pitkää sarjakuvaa varten on pidettävä mielessä keinoja, joiden avulla sekä hahmon visuaalinen ilme sekä persoonallisuus pysyvät mahdollisimman johdonmukaisina alusta loppuun. Tämä voi kuulostaa ristiriitaiselta, sillä monen hahmon tavoite on muuttua tai kehittyä tarinan aikana. Tarkoitus onkin yrittää välttää tahattomia hahmon uskottavuutta riskeeraavia muutoksia ja suunnitella etukäteen, millaisena näkee hahmon tarinan alussa ja lopussa.

Kun tekijällä on käsitys siitä, millaisen tarinan haluaa pitkällä sarjakuvalla kertoa, on mielessä yleensä jo jonkinlaiset hahmot. Itselläni tilanne on usein toisin päin: hahmot syntyvät mieleeni ensin ja alkavat kirjoittaa itse itseään, ja työtä vaatii niiden liittäminen tarinaan, jotka eivät synny mielessäni yhtä spontaanisti. Kuitenkin myös itsestäänkin syntyvät hahmot tarvitsevat lihaa luuden päälle ennen tarinaan heittämistä.

Hahmon käyttäytymistä ja roolia tarinassa voi suunnitella kolmen toisiinsa kietoutuvan osan avulla, jotka löytyvät kaikista hahmoista: motivaatio, persoonallisuus ja hahmon käyttötapa. Motivaatiolla tarkoitetaan hahmon ulkopuolelta syntyvää voimaa, joka ajaa hahmon erilaisiin

tekoihin. Persoonallisuuden hahmottelu antaa hahmolle raamit ja määrittelee, kuinka hahmo toimii ja reagoi erilaisissa tilanteissa. Hahmon käyttötappaa voi verrata arkkityyppeihin eli siihen, millainen rooli ja funktio hahmolla on tarinan etenemisen kannalta. (McKay & Gray 2.10.2018.)

On tärkeää kiinnittää huomiota siihen, miten käsittelee hahmojen konflikteja, sillä niiden selvittäminen epäjohdonmukaisesti, hätäillen tai ilman että se tuo hahmolle haasteita, vie tarinasta kiinnostavuutta. Tarinassa kiinnostavinta on seurata toimintaa ja pitää lukijaa varpaillaan siitä, saavuttaako motivoitunut hahmo tavoitteensa.

Useiden hahmojen välistä kemiaa on vaikea luoda valmiista raameista, sillä yleensä omalla painollaan syntyvät suhteet ovat kiinnostavampia. Kemia hahmojen välillä voi olla kielteistä tai myönteistä, ja yksi toimiva tapa pohtia hahmojen suhteita on etsiä hahmoja, joiden persoonallisuudet eroavat toisistaan, mutta joiden tavoitteissa tai toiminnassa on samoja teemoja. Voi siis olla avuksi luoda sellaisia hahmopareja, joissa on sekä yhteisiä piirteitä että kontrastia. (McKay & Gray 12.10.2018.)

Hahmojen esittelyssä voi käyttää hyödyksi pitkän tarinan juonen kertaamista lukijalle, eli ikään kuin iskeä kaksi kärpystä yhdellä iskulla: esittelemällä uuden hahmon ajatuksia tapahtumista lukija saa tietoja hahmon persoonallisuudesta ja motivaatiosta, mutta myös jäsennystä tarinan tilanteesta. Useampien hahmojen äänen kuuluminen voi myös tuoda virkistävää näkökulman vaihtumista tarinaan. Esimerkiksi vihamielisen vastustajahahmon sisäisen maailman kuvaaminen voi tuoda tarinan konfliktiin mielenkiintoista syvyyttä. (Guigar & Kellett 2019.)

Hahmojen ulkomuodon suunnittelussa pitkään sarjakuvaan nousee yksi asia ylitse muiden: ajankäyttö. Toisin sanoen hahmo, jonka jaksaa piirtää yhä uudelleen sarjakuvaansa, palvelee tekijää parhaiten.

Model sheet turnaround tarkoittaa mallipiirroksia, jossa hahmo kuvataan useasta eri kuvakulmasta ikään kuin 360 astetta kääntyen. Monet taiteilijat tekevät hahmoistaan mallipiirroksia, sillä niihin voi turvautua piirtotyössään jälkikäteen, kun hahmo pitää piirtää uudesta kulmasta. Mallipiirroksista tarkistaminen varmistaa sen, että esimerkiksi hahmon piirteet eivät vaihtele rajusti eri piirroksissa ja hahmo pysyy näin lukijalle tunnistettavana. (Jason Brubacker 2014.)

Mikäli hahmojen anatomian halutaan toimivan realistisesti ja noudattelevan naturalistisia mittasuhteita, mallikuvien käyttö, elävän mallin piirtäminen, anatomian opettelu ja ennen kaikkea toisto ovat taiteilijalle isoin apu piirtotyössä. Uskottavien ihmisten piirtämiseen ei ole

oikotietä, ja sama neuvo pätee ympäristöihin. Sarjakuvataiteilija Erika Moen on myöntänyt oppineensa ilmeikkäiden käsien piirtämisen valokuvista läpi piirtämällä, mutta käyttäen mallina vain itse ottamiaan valokuvia. Monilla taiteilijoilla on vaikea suhde mallikuvien käyttämiseen, mutta pitkän sarjakuvan kaltaisen visuaalisen tarinankerronnan ääressä on usein nöyryyttävä: koska kaikkea ei vain voi osata piirtää ennen tarinan kertomista, on luotettava kuvahakuihin tekijänoikeudet mielessä pitäen ja omaan kännykkäkameraan. (Guigar & Kellett 2018.)

4.3 Maailmanrakennus

Kiinnostava maailman kuvaus syntyy tarinan vahvistamisen ympärille. Kuvittelin ennen, että maailmanrakennus olisi yksi pitkän sarjakuvan luomisen työläimmistä osista: koska maailmat ja ympäristöt näkyvät paljon tarinan aikana, eikö niistä kuuluisi suunnitella aukottomia?

Vastaus kysymykseen ei ole yksinkertainen, sillä joillekin tekijöille maailman rakentaminen on tekemisen suola. Tällaiset tekijät nauttivat kaikesta taustatyöstä ja pienten yksityiskohtien kaivelusta, mitä realismin tavoitteluun mielikuvitusmaailmassa voi käyttää. Itse kuulun joukkoon, joka ei nauti taustatyöstä tai maailman sääntöjen keksimisestä alkuinnostusta pidemmälle. Taustatyön tekeminen on kuitenkin välttämätön paha immersion onnistumiseksi, etenkin jos tarina sijoittuu miljööseen oman kokemustaustan ulkopuolella. Historiallinen draama ei vain kaappaa sisäänsä samalla tavoin, jos aikalaiskuvaus rakennetaan pelkkien mielikuvien varaan. (McCloud 2006, 176.)

Taustatyön määrästä riippumatta olennaista on saada maailma tuntumaan mietityltä. Välttämätöntä ei ole keksiä universumin lakeja jokaista yksityiskohtaa myöten. (McKay & Gray 28.6.2018.) Hyvin minimalistisellakin lähestymistavalla voidaan saada aikaiseksi uskottavan tuntuinen maailma, kun hallitaan sitä, miten paljon informaatiota lukijalle annetaan tarinan edetessä.

Etenkin mielikuvituksellisissa tarinoissa on hyvä käyttää säännönmukaisuuksia rajaamaan sitä, miten maailma toimii. Jos käytössä on taikaa, huipputeknologiaa tai tarinan miljöö on muulla tavalla surrealistinen, ”kaikki on mahdollista” -vaikutelma vie voimaa pois tarinan haasteista. (McKay & Gray 28.6.2018.)

Voi kuitenkin käydä niin, että jossain kohtaa pitkän sarjakuvan tekoprosessia syntyy tarve muuttaa mieltään tai paljastaa tarinansa maailmasta puoli, joka luo tarinaan uuden jännitteen tai yllätyksen. Silloin liian pitkälle viedyt säännöt saattavat luoda todellisen ongelman: juoni ei kulje eteenpäin, mutta toisaalta säännöistä poikkeaminen saattaa tehdä iskun uskottavuudelle.

Esimerkki tästä voisi olla tarina, jossa aiemmin päihittämättömän vihollisen pään menoksi löytyykin yksinkertainen keino, jolla saadaan konflikti raukeamaan. Tilanteen ratkaiseminen on vienyt juonta eteenpäin, mutta nyt selvitetty konflikti tarvitsee peräänsä uuden, vähintään yhtä kiinnostavan konfliktin uusilla ratkaisuilla.

On siis hyödyllistä olla pitämättä mitään ratkaisuja liian pyhinä muutoksille ja painottaa maailmanrakennuksessa vapauden, erehtymisen ja testaamisen mahdollisuuksia. Maailmanrakennuksen vapaudella on myös funktio pitkän sarjakuvanteon ajanhallinnassa. On hyvä esimerkiksi miettiä, kuinka yksinkertaisesti ympäristöjä ja taustoja kuvaa visuaalisesti, sillä kaikki kohtaukset eivät aina hyödy samanlaisesta tarkkuudesta. Olen itse langennut tähän virheeseen aiemmin monien muiden tavoin ja nähnyt ylimääräistä vaivaa komean visuaalisen ympäristön piirtämiseen, joka ei tuo sarjakuvan kerrontaan mitään lisäarvoa. (larsmartinson 2016; Kern 2018.)

Maailmanrakennus voi olla hauskaa tai työlästä, mutta tasapainon löytämisessä ylityöstön ja luovan laiskuuden välillä voi olla vaikeaa navigoida. On siis hyvä muistaa, että maailmanrakennus ei liity ainoastaan tarinan miljöön kuvaamiseen, vaan myös tunnelmiin ja symbolismiin. Niitä voi hallita yksinkertaisin keinoin, kuten piirustustyylin ja välineiden valinnalla: erilainen jälki vaikuttaa jo siihen, miltä tunteita kuvien katselu lukijassa herättää. (McCloud 1993, 132–133.)

On siis tarinasta kiinni, kuinka vähällä itsensä päästäminen maailman rakennuksessa onnistuu. Mikäli sarjakuvan painopiste on oman mielikuvituksen rajojen testaamisesta, oman scifi-universuminsa planeettojen painovoimien derivointi voi hyvin ollakin paikallaan. Erilaisten kulttuurien tutkiminen tai keksiminen voi imaista mukaansa kokonaan ja jopa synnyttää prosessissa uusia ideoita parannella tarinaa.

Maailmanrakennus on hahmojen lisäksi kenties pitkän sarjakuvan visuaalisesti näkyvin rakennuspalikka, mikäli tyylin ja ilmaisun määrittelee osaksi sitä, kuten itse teen. Pitkä sarjakuva mahdollistaa paljon pieniä yksityiskohtia tarinassa, ja niihin on helppo unohtua. Maailmanrakennus on kuitenkin valtava kokonaisuus erilaisia osia, ja yleisenä neuvona onkin hyvä toisinaan peruuttaa taaksepäin ja katsoa, miten maailmaa rakentavat osat toimivat keskenään ja tukevat pitkän sarjakuvatarinan keskeisiä tavoitteita.

4.4 Käytännön soveltaminen

Tässä luvussa tiivistän, kuinka aion soveltaa pitkän sarjakuvan tekemiseen keräämiäni työkaluja taiteellisessa opinnäytetyössäni. Neuvot ovat saaneet minut hahmottamaan tarkemmin, millaisia asioita on realistista tavoitella pitkältä sarjakuvalta.

Löytämäni tieto tarinan rakentamisesta on auttanut minua tekemään työsuunnitelman Kohti sumua -sarjakuvani parissa: olen aloittanut tarinan synopsiksen kirjoittamisesta ja siirtynyt karkeasti kohtauksien suunnitteluun. Kirjoittaessani olen arvioinut sarjakuvani hypoteettista sivumäärää. Seuraavaksi siirryn ensimmäisten kohtauksien tarkempaan käsikirjoittamiseen ja pieniin piirroskuviin, lopulta ensimmäisiin sivutesteihin – valmiina epäonnistumaan tai löytämään uusia polkuja, joilla parantaa teosta kokonaisuutena jo alkuvaiheessa.

Sarjakuvani hahmojen suunnittelun puolesta minulla on asiat pidemmällä, sillä tarinan hahmot ovat luonnoslehtiöistäni ja sarjakuvistani tuttuja jo vuosien takaa. Hahmojen ulkonäöt ja ruumiinrakenteet ovat siis pitkälti lihasmuistissani, joskin kirjoitustyö opinnäytetyön parissa on vienyt aikaa piirtämiseltä, joten aion parhaani mukaan palata elävän mallin piirtämiseen anatomian taitojeni notkistamiseksi. Tavoitteeni on sarjakuvan piirtämisen aikana tulla myös luontevammaksi ilmeiden ja tunteiden kuvaamisessa.

Teen lisäksi taustatyötä hahmojen puhetapoihin ja vaatetukseen: tarinan miljöö tulee muistuttamaan 1800-lukua, ja käsitykseni tuon vuosisadan muodista, tavoista ja tunnelmasta ovat lähinnä yleisvaikutelman tasolla. Käsikirjoittaessani katsastan, kuinka hahmoni kokonaisuudessa sopivat siihen, mitä aion tarinallani sanoa.

Maailmanrakennuksen puolesta suunnitelmani on luonnostella erilaisia versioita tarinan majakkasaaresta ja hahmotella ympäristöjä melankolisen tunnelmaan sopiviksi. Olen lainannut kirjastosta useita kirjoja vanhoista majakkasaarista, ja niiden avulla tutustun majakoiden muotokieleen ja toimintaan.

Ajanhallinnan ja tunnelman vuoksi olen valinnut käyttää sarjakuvassani paljon lyijykynää ja hiiltä, toisin sanoen välineitä, joissa piirtämisen virheet saavatkin jäädä näkyviin. Erityisen utuista tunnelmaa vaativiin kohtauksiin haaveilen alumiinipohjalle tehdyn metalligrafiikan käytöstä, mutta tämä tekniikka vaatii vielä testaamista käytännössä ajankäytön puolesta.

Vaikka suunnitelmani ei ole varsinaisesti perusteellinen, se on silti ensimmäinen johdonmukaisen kokonaisuuden luomista tavoitteleva, jonka olen tietoisesti tehnyt sarjakuvantekoa helpottamaan. Tulokset siis jäävät nähtäväksi, mutta alkutaipaleen tunnelmani ovat vähemmän itseäni epäilevät kuin ennen.

5 Lopuksi

Tätä opinnäytetyötä varten suitsin pitkän sarjakuvan määritelmän omiin tarpeisiini. On ollut hyödyllistä tarkastella, mihin työskentelyni sarjakuvan maailmassa sijoittuu, ja määritellä taidemuoto, mitä olen tekemässä. Itseäni inspiroivien teoksien tarkastelu tuntui luontevalta tavalta sanallistaa pitkän sarjakuvan potentiaalia. Olen ennenkin puhunut tarinankerronnan tärkeydestä tekemisessäni, mutta en osannut odottaa, että sen rooli yltäisi taiteellisessa prosessissani ravintoketjun huipulle.

Taiteellisen opinnäytetyöni aihio on tarinan raakile suurista tunteista kuten luopumisesta ja sisäisistä konflikteista. Nämä tunteet voidaan välittää minkä tahansa taidemuodon keinoin, vaikka olenkin tarkastellut pitkän sarjakuvan vahvuuksia ja erityispiirteitä useista eri näkökulmasta. En usko, että pystyn koskaan täysin selvittämään, mistä kumpuaa oma intohimoni pitkää sarjakuvaa kohtaan. On vähemmänkin työläitä tapoja ilmaista abstrakteja tunteita.

Kirjallisen opinnäytetyön parissa työskentelyssä on ollut paljon yhtymäkohtia sen kanssa, miten olen selvittänyt pitkän sarjakuvan luomisprosessin etenevän. Kokonaisuuden hahmottaminen rakenteen suunnittelun ja tiedon etsimisen kautta muistuttaa paljon pitkän sarjakuvan tarinan rakentamista. Kirjoittamistyö on paljastanut omia sudenkuoppiani, joita ovat ainakin rakenteisiin jumiutumisen ja liioiteltu perinpohjaisuus. Uskon prosessin kuitenkin valmistaneen minua pitkän sarjakuvan parissa työskentelyyn.

Kirjoittamisen myötä minulle on myös konkretisoitunut se, kuinka paljon pitkien sarjakuvien kannalta hyödyllisiä visuaalisia näkökulmia olen kuvataiteen opiskeluni parissa omaksunut. Erityisesti aiemmin vieraksi tuntemani nykytaiteen teoriat ja käytännöt ovat osoittaneet hyödyllisyytensä tutustuessani joidenkin itseoppineiden sarjakuvantekijöiden kaavamaisiin ja jopa hieman naiiveihin mielipiteisiin ”oikeaoppisesta” kuvanteosta. Selvästi koulutukseni tarjoamat piirustuksen ja perinteisten tekniikoiden ammattiaineopinnot ovat vahvistaneet itsevarmuuttani haastamaan visuaalisen ilmaisun rajoja tarinankerronnassa.

Tämän tekstin rakenne on muuttunut moneen kertaan kirjoitusprosessissani. Lähestyin pitkää sarjakuvaa aluksi taiteellisena taustatutkimuksena oletuksella, että johdannon tiukan määrittelyn jälkeen etenen suoraan teosesimerkkeihin ja sitä kautta käytännön soveltamiseen. Tarkoitukseni oli esitellä tarinankerronta, hahmot ja maailmat omissa luvuissaan, mutta

päädyin lopulta limittämään aiheet kimpuiksi: yksinään ne tuntuivat liian laajoilta käsitellä, ja toisaalta ne ruokkivat toisiaan pitkän sarjakuvan kolmena suurena elementtinä.

Havaitsin myös, että pitkän sarjakuvan tekoon on niin monia eri tapoja kuin on tekijöitä. Vaikka monet sarjakuvantekijät puhuvat samojen asioiden puolesta, monet myös kumoavat toisiaan täysin. Sanallistamani työkalut jäävät todennäköisesti intuitioni jatkeeksi eivätkä todellisiksi metodeiksi, joita luulin löytäväni. Tämä on ainoastaan hyvä asia. Aiempi epävarmuuteni pitkän sarjakuvan teosta liittyi kokemaani tunteeseen omien tietotaitojen puutteellisuudesta. Selvitykseni avulla olen saanut vahvistettua omia tietojani sarjakuvista mutta myös huomata, että aiempi vaistojen varassa työskentely on se piste, mistä suurin osa sarjakuvatekijöistä aloittaa koulutustaustastaan huolimatta.

Pitkän sarjakuvan tekeminen on sen verran suuritöistä, että mieluiten varmistan oman ylpeyteni tulevasta lopputuloksesta kaikella uudella tietoudella, jonka olen saanut. Olen koonnut tähän opinnäytetyöhön itselleni keskeisiä työkaluja kestävään sarjakuvan parissa työskentelyyn, joilla vältän työläään taideprojektin tekemistä silkan alkuinnostuksen voimin. Pitkistä sarjakuvista lukeminen on saanut minut suhtautumaan myös nöyremmin ajankäyttöön ja ”tekemällä oppii” -ajatteluun.

Ulkopuolisesta voi tuntua ehkä älyttömältä, että yhden pitkän sarjakuvan eteen yksilö tai muutama henkilö tekee kaiken – työskennellen julkaisun parissa tuhansia ja taas tuhansia tunteja. Minulle tekemisen itsenäisyyteen liittyvät haasteet, yksinäisyys ja vapaus ovat sitä hulluutta ja taiteellisen tarkoitukseni toteuttamista, jotka tekevät pitkästä sarjakuvasta niin kiinnostavan ja mahdollistavan taidemuodon.

Lähteet

Kirjalähteet

- Abel, J. & Madden, M. 2008. *Drawing Words & Writing Pictures*. New York: First Second.
- Barker, M. & Scheele, J. 2016. *Queer: A Graphic History*. London: Icon Books Ltd.
- Campbell, J. 1949. *Sankarin tuhannet kasvot*. Suom. H. Virrankoski. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.
- Eisner, W. 1985. *Comics & Sequential Art*. Tamarac: Poorhouse Press.
- Gravett, P. 2007. *Sarjakuvaromaani ja kuinka se voi muuttaa elämäsi*. Suom. L. Sonninen. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.
- Heikkilä, O. 2017, 2019. *Letters for Lucardo*. Chicago: Iron Circus Comics.
- Herkman, J. 1998. *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.
- Ijäs, A. 2013. *Sarjakuvan tekeminen*. Helsinki: Finn Lectura.
- Karlsson, K. 2010. *Peikkojen kuningas*. Suom. Viljami Jauhiainen. Helsinki: Huuda Huuda.
- McCloud, S. 1993. *Näkymätön taide*. Suom. J. Heiskanen. Helsinki: Good Fellows KY.
- McCloud, S. 2006. *Making comics*. New York: Harper Collins Publishers.
- McCloud, S. 2000. *Reinventing Comics*. New York: Harper Collins Publishers.
- Nummelin, J. 2018. *Sarjakuvan lyhyt historia*. Vantaa: Avain.
- Pedrosa, C. 2007. *Kolme varjoa*. Suom. S. Pääkkönen. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.
- Spiegelman, A. 2011. *Metamaus*. New York: Pantheon Books.
- Tagame, Gengoroh. 2014, 2016. *My Brother's Husband 1 & 2*. Vuoden 2018 käännös japanista englanniksi A. Ishii. New York: Pantheon books.
- Valve, Emmi. 2017. *Armo*. Oulu: Asema Kustannus.
- Vogler, C. 1998. *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers 2nd Edition*. California: Michael Wiese Productions.
- Weaver, E.K. 2012. *The Less Than Epic Adventures of TJ and Amal – Volume 2: Wanderlust Kings*. Ensimmäinen painos.

Verkkolähteet

4 Time-Saving Tips (from a guy who spent 13 YEARS drawing a comic). 2016. larsmartinson.

Viitattu 31.10.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=6BzCDVR-tr8>

Brown, E. & Cairns, P. 2004. A Grounded Investigation of Game Immersion. Viitattu

22.10.2019. [http://complexworld.pbworks.com/f/Brown+and+Cairns+\(2004\).pdf](http://complexworld.pbworks.com/f/Brown+and+Cairns+(2004).pdf).

Brubacker, J. 2014. [10 THINGS BEFORE YOU START A COMIC OR GRAPHIC NOVEL!](#) Viitattu

29.10.2019. <https://www.makingcomics.com/2014/09/24/10-things-start-comic-graphic-novel/>.

Gigi, D.G. Lady of the Shard. Viitattu 26.10.2019. <https://gigidigi.itch.io/lady>.

Guigar, B. & Kellett, D. 2019. Ensure killed my pappy. Viitattu 22.10.2019.

<https://player.fm/series/comic-lab/ensure-killed-my-pappy>.

Guigar, B. & Kellett, D. 2018. Special guest Erika Moen talks about photo reference, character

design, diversity and inclusion. Viitattu 22.10.2019. <https://player.fm/series/comic-lab/special-guest-erika-moen-talks-about-photo-reference-character-design-diversity-and-inclusion>.

How to make a webcomic you actually finish. 1.10.2018. Maya Kern. Viitattu 31.10.2019

<https://www.youtube.com/watch?v=PrSSN1jdPhA>.

How and Why To Script a Comic (Even When you Hate it). 4.1.2019. McKay & Gray. Viitattu

30.10.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=vqleUBVEO2Y>.

Invincible – Longform Storytelling. 2018. Rick Nazden. viitattu 28.10.2019

https://www.youtube.com/watch?v=rGjXEAEM_k.

Kaskinen, M. 2019. Turkulainen Max Sarin päihitti Batmanin ja Hulkkin – voitti sarjakuvien

Oscarin kahdesti. Yle 22.7.2019 klo 16.03. Viitattu 28.10.2019 <https://yle.fi/uutiset/3-10888672>.

Netsarli, suomalainen nettisarjakuvaportaali. 2005 – 2019. Viitattu 25.10.2019.

<http://www.netsarli.net/>.

Priddy, J. 2017. How the graphic novel got its misleading moniker. Viitattu 22.10.2019.

<https://theconversation.com/how-the-graphic-novel-got-its-misleading-moniker-71263>.

Ruudut ruudulla. 2015, 2016. Aiherakisto: pitkä sarjakuva. Viitattu 25.10.2019

<http://ruudutruudulla.sarjakuvablogit.com/category/tyyppi/pitka-sarjakuva/>.

Start Your Webcomic This Year. 3.1.2019. McKay & Gray. Viitattu 30.10.2019.

<https://www.youtube.com/watch?v=0VOSY9bxnO8>.

The Insanity of Grappler Baki and Why You Should Care. 2018. Super Eyepatch Wolf. Viitattu 28.10.2019 <https://www.youtube.com/watch?v=bTMMdMVFRWE>.

Tips, Advice & Guidelines For WRITING Comic Book Scripts. 2018. Fwah Storm. Viitattu 31.10.2019. <https://www.youtube.com/watch?v=huJtJFmqFA>.

Kuvalähteet

Kuva 1. Pedrosa, C. 2007. Kolme varjoa. Suom. S. Pääkkönen. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö. S. 260. Rajattu sivu sarjakuvasta.

Kuva 2. Valve, Emmi. 2017. Armo. Oulu: Asema Kustannus. S. 60–61.

Kuva 3. Tagame, Gengoroh. 2014, 2016. My Brother's Husband 1 & 2. Vuoden 2018 käännös japanista englanniksi A. Ishii. New York: Pantheon books. S. 340–341.

Kuva 4. Gigi, D.G. Lady of the Shard. Viitattu 26.10.2019. <https://gigidigi.itch.io/lady>.

Rajattu ruutukaappaus sarjakuvasta.

Kuva 5. Pedrosa, C. 2007. Kolme varjoa. Suom. S. Pääkkönen. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö. S. 175. Rajaus koko sivun kuvasta.

Kuva 6. Pedrosa, C. 2007. Kolme varjoa. Suom. S. Pääkkönen. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö. S. 252. Ruutu sarjakuvasta.

Kuva 7. Heikkilä, O. 2017, 2019. Letters for Lucardo – Unfortunate Beasts. Chicago: Iron Circus Comics. S. 62. Ruutu sarjakuvasta.

Kuva 8. E.K. Weaver 2008 – 2015, TJ & Amal. Viitattu 1.11.2019.

<http://tjandamal.com/comic/252.html>.

Kuva 9. E.K. Weaver 2008 – 2015, TJ & Amal. Viitattu 1.11.2019.

<http://tjandamal.com/comic/253.html>.

Kuva 10. Toril Orlesky 2013 – 2019, Hotblood! Viitattu 1.11.2019.

<https://hotbloodcomic.com/page/221>. Rajattu sarjakuvasivu.

Kuva 11. Karlsson, K. 2010. Peikkojen kuningas. Suom. Viljami Jauhiainen. Huuda Huuda. Ruutu sarjakuvasta.