



Sini Kuparinen

Kun kissa vie kielen

Eläinsarjakuvaromaanin suunnittelua realismin ja fantasian keinoin

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

20.4.2021

Tiivistelmä

Tekijä:	Sini Kuparinen
Otsikko:	Kun kissa vie kielen: Elänsarjakuvaromaanin suunnittelua realismin ja fantasian keinoin
Sivumäärä:	61 sivua
Aika:	20.4.2021
Tutkinto:	Medianomi
Tutkinto-ohjelma:	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto:	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja:	Lehtori Katri Myllylä

Tämä osittain toiminnallinen opinnäytetyö tutkii ja analysoi sarjakuvan visuaalisen tarinankerronnan valikoituja ominaisuuksia. Työn toiminnallinen osuus käsittelee oman sarjakuvaromaanin suunnittelua. Erityisen tarkastelun kohteina ovat realismin ja fantasiagenren eroavat piirteet sarjakuvassa. Tavoitteena on lisätä opinnäytetyön tekijän ymmärrystä ja osaamista uskottavan sarjakuvaromaanin suunnittelusta ja toteutuksesta.

Opinnäytetyö perehtyy sarjakuvanteon eri vaiheisiin soveltaen kerättyä tietoa toiminnallisessa osuudessa. Avainsanojen määrittelyn jälkeen opinnäytetyö siirtyy käsittelemään sarjakuvan suunnitteluun liittyviä ominaisuuksia, kuten sarjakuva- maailmaa ja hahmosuunnittelua. Realismi- ja fantasiakäsitteen eroja ja merkityksiä pohditaan toiminnallisen osuuden näkökulmasta muun muassa intertekstuaalisuuden avulla. Pohdinnassa on myös valikoidusti ruudun, värin, puhekuplan ja typografian asema sarjakuvan kerronnan keinoina. Kerättyä tietoa havainnollistetaan sarjakuvateosten esimerkeillä ja sovelletaan toiminnallisen osuuden kautta.

Tarkastelussa selviää, että sarjakuva on usein fantasian ja realismin hybridi. Myös toiminnallisessa osuudessa ilmenee tuttuja realistisia kuvauksia maailmasta, mutta lisäksi fantasian ominaisuuksia, kuten antropomorfisia eläimiä. Sarjakuvaa rakentaessa huomaa pian, että sen luomisvaihe on lukemattomien suunnitteluvaihtoehtojen summa. Opinnäytetyön aikana kirkastuivat myös graafisen suunnittelun ja sarjakuvanteon yhtäläisyydet. Sarjakuvanteko ja graafinen suunnittelu sisältävät molemmat ongelmien ratkaisemista. Halutun viestin välittämiseksi molemmissa hyödynnetään esimerkiksi värien, sommittelun ja typografian hienovaraista muotoilua. Lisäksi opinnäytetyössä nousee esiin varovaisuuden harjoittamisen tärkeys kulttuurillisten viittausten visuaalisessa toteutuksessa.

Opinnäytetyö on suunnattu erityisesti realismin näkökulmasta eläinsarjakuvista kiinnostuneille henkilöille. Materiaali on sovellettavissa sarjakuvien lisäksi myös muille visuaalisille aloille, kuten graafiseen suunnitteluun, elokuvatuotantoon ja animaatioon.

Avainsanat: eläinsarjakuvaromaani, sarjakuva, sarjakuvaromaani

Abstract

Author: Sini Kuparinen
Title: When the Cat Gets the Tongue: Exploring the Making of an Animal-Based Graphic Novel Through the Lenses of Realism and Fantasy
Number of Pages: 61 pages
Date: 20 April 2021

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Media
Specialisation option: Graphic Design
Instructor: Katri Myllylä, Senior Lecturer

This partially practical final project inspects and analyzes components of visual storytelling in comics. The practical part of this study is composed of the planning of my own graphic novel. The features and differences between realism and fantasy genres in comics are examined in some detail. The goal of this study was to broaden the author's knowledge and skills in the planning and creation of a believable graphic novel.

The information gathered on the various stages of comic creation are applied in the practical part of this study. After defining the key words, this study will move on to examine the features of comic planning such as worldbuilding and character design. The differences and significance between realism and fantasy in comics will also be analyzed through the perspective of the practical project, especially in terms of intertextuality. Through selective analysis, this project will reflect on how aspects like frame, color, speech bubbles and typography can act as devices of narration. The collected knowledge will be visualized through examples of comic art and applied in the practical part of this study.

The results showed that comics are often a hybrid of fantasy and realism. The practical project also includes familiar realistic portrayals of the world along with elements of fantasy, most notably anthropomorphic animals. When building a comic, one quickly realizes that the creation process is a sum of countless design choices. During the making of this final project, the connection between graphic design and comic creation was also highlighted. Both graphic design and comic creation include problem solving. In order to send the necessary visual message, both utilize the delicate formatting of features like color, layout and typography. Finally, this study brought up the importance of executing caution when portraying, for example, another culture through visual means.

This final project is directed especially towards people interested in finding more information on realistic animal-based graphic novels and comics. This material is applicable to other visual fields of work as well, for example graphic design, movie production and animation.

Keywords: animal-based graphic novel, comic, graphic novel

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Esittelyssä sarjakuva	2
2.1	Monimuotoinen sarjakuva	2
2.2	Realismin ja fantasian rajat <i>Kita</i> -eläinsarjakuvassa	6
3	Sarjakuvamaailman rakentamisesta – <i>Kitan</i> elinympäristö	10
3.1	Mikä on sarjakuvamaailma?	10
3.2	Ympäristön muutokset hahmojen tunnemaailman peilinä	12
3.3	Monimuotoisen maailman luonti	13
3.4	Intertekstuaalisuus ja reaalimaailma sarjakuvamaailman pohjana	16
4	Hahmosuunnittelua <i>Kita</i> -sarjakuvassa	19
5	Kerronnan tehokeinoja <i>Kita</i> -sarjakuvassa	24
5.1	Kuvakulmat ja ruudut kerronnan tehokeinoina	25
5.2	Puhekuplien hyödyntäminen kerronnan keinona	31
5.3	Sarjakuvan typografiasta lyhyesti	36
5.4	Äänet kerronnan keinona	41
5.5	Värit kerronnan tehokeinoina	44
6	Yhteenveto	50
	Lähteet	52

1 Johdanto

Tämä opinnäytetyö käsittelee sarjakuvaromaanin valikoituja kerronnan keinoja erityisesti eläinfantasiagenren näkökulmasta. Opinnäytetyön toiminnallinen osuus käsittelee työstämäni *Kita*-eläinsarjakuvaromaanin suunnittelua. *Kita* on tosielämää jäljittelevä selviytymistarina, joka käsittelee ihmisen ja luonnon välistä suhdetta leijonahahmon näkökulmasta. Tämän opinnäytetyön tavoitteena on lisätä ymmärrystä uskottavan ja toimivan eläinsarjakuvaromaanin toteutuksesta.

Tapaustutkimuksen tarkoituksena on käsitellä vain muutamia valikoituja piirteitä sarjakuvaromaanin suunnittelusta. Kartoitan sarjakuvaromaanialuetta muun muassa sarjakuvamaailman, hahmosuunnittelun ja kerronnan keinojen kautta, ja pyrin reflektoimaan lähdeaineistosta esiin nousevia aiheita oman sarjakuvaesimerkkini avulla. Sarjakuvan suunnittelua käsitellään tässä yhteydessä ensisijaisesti länsimaisten painettujen sarjakuvaesimerkkien näkökulmasta.

Aloitan opinnäytetyöni käsittelemällä aiheen avaintermejä, kuten sarjakuvaromaani, ja lisäksi avaen hieman sarjakuvan eri muotoja. Tämän jälkeen siirryn arvioimaan fantasian ja realismin eroja oman projektini näkökulmasta. Pohdin tarinamaailman rakentamista tosielämästä kerätyn tiedon pohjalta sekä perehdyn uskottavan hahmon suunnitteluprosessiin. Lopuksi tarkastelen muutamia kerrontaa edistäviä sarjakuvan piirteitä ja tekniikoita etenkin eläinsarjakuvan näkökulmasta. Kuten tulemme huomaamaan, eri sarjakuvamuodoissa on pohjimmiltaan vain vähän eroavaisuuksia. Tästä johtuen käsittelemäni asiat ovat hyödynnettävissä myös muihin sarjakuvamuotoihin kuin vain sarjakuvaromaaneihin.

Valitsemani lähdeaineisto on hyvin monipuolista ja -tasoista. Sarjakuvanteon luovan luonteen vuoksi koin tarkoituksenmukaisena sisällyttää lähdeaineistoon erilaisten akateemisten tutkimusten lisäksi myös ammattisarjakuvataiteilijoiden

henkilökohtaisia ja kokemusperäisiä pohdintoja ja näkemyksiä aiheesta. Nostan opinnäytetyössäni esiin lisäksi yksittäisiä aiheellisia esimerkkejä eri sarjakuvista ja pohdin niissä käytettyjä tekniikoita etenkin kerronnan näkökulmasta. Koronapandemian aiheuttamista saatavuusongelmista johtuen sisällytin opinnäytetyöhöni myös varauksellisesti kevyempää lähdeaineistoa, kuten opinnäytetöitä.

Toiminnallisessa osuudessa on kyse sarjakuvaromaanin teon esituotantovaiheesta. Tarkoituksena on perehtyä sarjakuvanteon eri vaiheisiin ja hyödyntää kerättyä tietoa oman projektini kannalta olennaisin keinoin. Valmisteluvaihe on tärkeä osa sarjakuvan tekoa ja siinä tehdään graafisen suunnittelijan tavoin tärkeitä valintoja niin typografian, sommittelun, värien kuin asettelunkin alueilla.

2 Esittelyssä sarjakuva

Tässä luvussa käsittelen aiheelle ominaista termistöä, kuten sarjakuvaromaani ja sarjakuva. Tarkastelun kohteena ovat myös sarjakuvan eri muodot. Pohdin lisäksi sarjakuvaromaanin ja sarjakuvan välisiä yhtäläisyyksiä ja eroja. Vaikka aihe on tärkeä, opinnäytetyön rajallisen pituuden vuoksi en koe tarkoituksenmukaisena eritellä sarjakuvan historiaa ja sen syntyä tässä yhteydessä. Luvun viimeisessä osassa perehdyn pohtimaan *Kita*-sarjakuvaromaanin genreluokittelua.

2.1 Monimuotoinen sarjakuva

Suomisanakirja.fi kuvaa sarjakuvaa juonelliseksi piirroskuvaksi, johon tavallisesti liittyy tekstiä (suomisanakirja.fi n.d). Sarjakuvataiteilija Gary Spencer Millidge taas nostaa kirjassaan *Comic Book Design* mielenkiintoisen ajatuksen siitä, että graafisen suunnittelun ja sarjakuvan määritelmät ovat lähes yhdenmukaiset keskenään. Hänen määritelmänsä mukaan graafinen suunnittelu sisältää elementtien ja tekstin järjestämistä siten, että niistä muodostuu luettava, kiinnostava kokonaisuus. Spencerin mielestä graafinen

suunnittelu, kuten sarjakuvat, ovat ideoiden ja ajatusten välittämistä symbolien, kuvien ja tekstin avulla eli visuaalista viestintää. (Spencer 2009, 8.) Tämän määritelmän mukaan voisi tehdä johtopäätöksen, että sarjakuvat ovat osittain, mutteivät ainoastaan graafista suunnittelua. Sarjakuvatutkija Juha Herkmanin mukaan sarjakuvan mahdollisesti ominaisin piirre on sen tarinallisuus ja juonellisuus. Sarjallinen tarinan kuvaaminen kuvien ja sanojen avulla on hänen mielestään avaintekijä, joka erottaa sarjakuvat muusta karikatyyrien perinteestä, esimerkiksi pilakuvista. Hän kuvaa sarjakuvaa myös pelkistämisen taiteeksi, sillä sarjakuvissa on perinteisesti esitelly asioita liioitellen ja yksinkertaistaen. (Herkman 1998, 22,127.) Sarjakuvan määritelmä on siis hyvin laaja ja monitulkintainen. Lyhyttä ja ytimekästä määritelmää sarjakuvalla etsiessä Will Eisnerin selitys sarjallinen taide on kenties kaikkein kattavin (Eisner 1985, 5).

Tämän opinnäytetyön toiminnallinen osa painottuu sarjakuvaromaanin valikoitujen ominaisuuksien käsittelemiseen. *Kvaak.fi*-sivustolla on käyty pitkää keskustelua siitä, kuinka sarjakuvaromaani tulisi määritellä ja luokitella esimerkiksi kirjastoissa. Aikuisten kuvakirja ja sarjakuvakirja olivat kaksi määritelmää, jotka nousivat esiin keskustelussa sarjakuvaromaanin lisäksi. (Vrt. *Kvaak.fi* 2003.) Käsitteelle on yleistynyt myös vieraskielinen nimi, *graafinen novelli* (eng. graphic novel). Harhaanjohtavaa tässä määritelmässä on kuitenkin sana novelli. Englanninkielinen sana *novel* tarkoittaa suomeksi romaania eli laajaa suorasanaista kertomakirjallisuutta, joka on novellia pidempi. Graafinen taas viittaa piiroksellisuuteen, painotuotteeseen ja kuvioihin eli visuaaliseen materiaaliin. (Suomisanakirja.fi n.d.)

Sarjakuvaromaanin ja sarjakuvan ero on monesti häilyvä ja niillä voidaan tarkoittaa myös samaa asiaa. Molemmissa käytetään kuvaa ja sanaa välittämään kertomusta. (Blog.online-spellcheck.com n.d.) Kuitenkin sarjakuvaromaanilla viitataan yleensä kokonaiseen tarinaan, jolla on alku ja loppu yksien kansien välissä (Encyclopedia Britannica 2020). Toisin sanoen sarjakuvaromaanit muodostavat yhtenäisiä pidempiä itsenäisiä tarinoita ja kerronnallisia kokonaisuuksia (Herkman 1998, 105). Sarjakuvat poikkeavat sarjakuvaromaaneista niiden pituuden ja jatkuvuuden vuoksi. Sarjakuvan

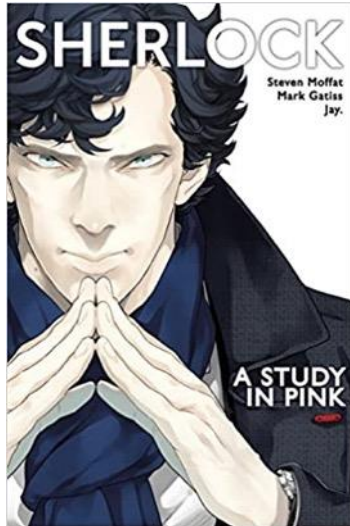
tyypillinen sivumäärä on noin 22 sivua, kun taas sarjakuvaromaani voi olla satoja sivuja pitkä (Rossen 2019). Japanissa suosituimmat mangat voivat olla jopa 500–600 sivun mittaisia (Herkman 1998, 105). Sarjakuvalehdille, kuten *Aku Ankalle*, on yleistä, että niissä esiintyvät hahmot seikkailevat useissa lyhyissä ja/tai monen julkaisun ajan jatkuvissa tarinoissa. Sarjakuvaromaaneissa on taas yleensä kyse yhdestä pidemmästä teoksesta, joka julkaistaan kerralla. (Turk 2012.)

Sarjakuvaromaanit voivat poiketa sarjakuvista myös siten, että ne painetaan yleensä laadukkaammalle paperille ja niiden sivut usein liimasidotaan yhteen. Tästä johtuen sarjakuvaromaanit ovat yleensä kooltaan paksumpia ja muistuttavat ulkonäöltään enemmän perinteistä romaania kuin lehteä. Sarjakuvaromaaneille annetaan lisäksi yksilöllinen ISBN (International Standard Book Number) eli kansainvälinen standardinumero, jonka avulla kirja on tunnistettavissa ympäri maailmaa. Painetut sarjakuvat saavat taas kausijulkaisuille tarkoitetun kansainvälisen standardinumeron ISSN (International Standard Serial Number), sillä niiden tuotanto on sarjallista ja jatkuvaa. Lisäksi painetut sarjakuvat ovat yleisesti kevyempiä ja niiden sivut on liitetty yhteen niittaamalla. (Kielikello.fi 1998; Roth 2020.)

Lukemistani sarjakuvaromaaneissa olen havainnut sen, että ne käsittelevät usein syvällisempiä ja vakavampia aiheita kuin lyhyemmät sarjakuvat. Lähteisiin perehtyessäni havaitsin, että moni on samaa mieltä siitä, että sarjakuvaromaanit ovat juoneltaan monimutkaisempia sekä sisältävät yleisesti kypsempää tai vakavampaa sisältöä kuin sarjakuvat. (Vrt Blog.online-spellcheck.com n.d; lpl.org 2020; Ganesh 2020 & Roth 2020.) Tästä esimerkkinä on Moffatin & Gatissin sarjakuvaromaani *A study in Pink*, jossa käsitellään mm. menneisyyden traumoja (ks. kuvio 1).

Sarjakuvaromaanien juonet voivat olla syvällisempiä ja yksityiskohtaisempia siitä syystä, ettei tarinoita tarvitse jakaa erillisiin julkaisuihin, kuten sarjakuvalehdissä. Sarjakuvaromaanien lukijoita ei siis tarvitse muistuttaa aikaisemmista sarjassa tapahtuneista asioista niin kuin perinteisissä

sarjakuvissa, sillä koko tarina on yksien kansien sisällä. (lpl.org 2020.) Vakavia aiheita ja teemoja nähdään kuitenkin myös sarjakuvissa ja sarjakuvastripeissä, tosin nähdäkseni harvemmin kuin sarjakuvaromaaneissa.



Kuvio 1. *A study in Pink* on nuorille ja aikuisille suunnattu 224-sivuinen kuvitettu murhamysteeri (Moffa & Gatiss 2017).

Voisi sanoa, että sarjakuva on kuin televisiosarja, jolla on monta jatkuvaa osaa (vrt. engl. serial) ja sarjakuvaromaani on taas kuin elokuva, jolla on selkeä alku, keskikohta ja loppu samassa paketissa (vrt. movie). Toinen ei ole toista parempi, mutta molemmilla on jotain ainutlaatuista annettavaa tälle maailmalle.

s

Sarjakuva-sana pitää sisällään monia eri sarjakuvan muotoja, kuten digitaaliset sarjakuvat, sarjakuvastripit ja lehdet. Digitaalinen sarjakuva on verkossa julkaistu ja usein täysin sähköisesti toteutettu sarjakuva. Sarjakuvastrippi on lyhyt, yleensä kolmen tai neljän kuvan pituinen, usein humoristinen tarina. Sarjakuvalehti on taas säännöllisesti ilmestyvä sarjakuvia julkaiseva lehti. (Suomisanakirja.fi n.d.) Vaikka tässä opinnäytetyössä painotus on sarjakuvaromaaneissa, pohjimmiltaan se ei poikkea muista sarjakuvamuodoista kuin pituuden vuoksi. Tässä opinnäytetyössä käsiteltäviä asioita voidaan siis hyödyntää lähes kaikentyylisissä sarjakuvissa. Selkeyden ja liiallisen toistuvuuden välttämiseksi tulen käyttämään sanaa *sarjakuva* kattoterminä tarkoittamaan kaikkia yllä mainittuna sarjakuvan muotoja.

2.2 Realismin ja fantasian rajat *Kita*-eläinsarjakuvassa

Tämän opinnäytetyön toiminnallinen projekti *Kita*-sarjakuvaromaani kuuluu eläinfantasiagenreen, jossa ilmenee myös realismin piirteitä. Seuraavaksi puran näiden termien merkityksiä tämän opinnäytetyön näkökulmasta.

Fantasiagenren ymmärtämistä varten on syytä määritellä, mitä tarkoitetaan sanalla realismi ja realistinen. Realismi on monimerkityksellinen käsite, sillä se voi viitata sekä historialliseen ajanjaksoon että todenmukaisuuden kuvaamiseen. Realismi oli vuosien 1848–1865 välillä vallinnut ranskalainen taidesuuntaus, johon liittyi romantiikan sekä historiamaalausten vastustaminen. Realismi taiteessa ja kirjallisuudessa tarkoittaa taas kirjallisuuden tai kuvataiteen esittävyden astetta. (Jyväskylän yliopisto 2010.) Tämän opinnäytetyön kohdalla realismilla ja ilmaisun realistisuudella tarkoitetaan jälkimmäistä määritelmää eli pyrkimystä kuvaamaan asiat todenmukaisesti niin kuin ne elämässä ja luonnossa havaitaan.

Realismi on kuitenkin siitä erityinen käsite, ettei se välttämättä ole heti havaittavissa esimerkiksi sarjakuvan piirrostyylin perusteella. Yksinkertaiset, pelkistetyt hahmot voivat olla muun muassa tunne-elämältään tai tarinan sisällöltään hyvinkin todentuntuksia ja samaistuttavia. Vaikuttavana esimerkki tästä on Art Spiegelmanin sarjakuvaromaani *Maus*. Omaelämäkerrallinen kertomus kuvaa Art Spiegelmanin vanhempien, etenkin isän, selviytymistarinaa keskitysleirillä toisen maailmansodan juutalaisvainon keskellä (kuvio 2). Pysäyttävä tarina kerrotaan eläinsarjakuvan keinoin. Natsit on piirretty kissoiksi, puolalaiset sioiksi ja juutalaiset hiiriksi. Kontrastina tapahtumapaikka on piirretty realismia tavoitellen; kirjan takakannesta löytyy muun muassa Auschwitzin kartta. (Herkman 1998,36.)



Kuvio 2. Ihmiset ovat Spiegelmanin teoksessa esitetty muun muassa hiirinä. Ilmeettömät, yksinkertaiset kasvit luovat hyvän edellytyksen samaistumiselle, sillä kasvit voisivat kuulua kenelle tahansa. (Spiegelman 1991, 108.)

Huomattavaa on, että yksinkertaisten eläinhahmojen esiintyminen *Mausissa* ei suinkaan heikennä realismin vaikutelmaa. Herkman toteaa, että efekti voi olla jopa päinvastainen. Karikatyyriset eläinhahmot voivat *Mausin* tapauksessa jopa lisätä samaistumismahdollisuuksia. (Herkman 1998, 37.) Viestintätutkija John Fiske antaa ymmärtää, että teoksen realismi voidaan määritellä sekä sen muodon että sisällön perusteella (Fiske 1987, 24). Herkman toteaa osuvasti:

Maus osoittaa elävästi, kuinka realistinen esittäminen ja realismin kokeminen eivät välttämättä kulje käsi kädessä (Herkman 1998, 37).

Kita-sarjakuvassa pyrin tavoittelemaan realismia sekä visuaalisesti että kerronnan keinoin. Visuaalisesti sarjakuvan realismi eli näköisyys on havaittavissa ympäristön kuvauksen ja eläinhahmojen lajityypillisen samankaltaisuuden kautta. Hahmoista ei ole pyritty tekemään karikatyyrejä

esimerkiksi liioittelemalla anatomiaa tai yksittäisiä kasvonpiirteitä. Luonnossa nähtäviin rakenteisiin ja muotoihin on pyritty tekemään vain tarvittavia hienovaraisia muutoksia esimerkiksi hahmojen tunnistettavuuden säilyttämiseksi (katso kuvio 3).



Kuvio 3. Yksi *Kita*-sarjakuvavaroamanin hahmoista. Hahmo on pyritty suunnittelemaan niin, että se muistuttaa ulkonäöltään aitoa leijonaa. (Kuparinen 2021.)

Kitan kerronnassa realismi ilmenee myös hahmojen sisäisen ajatusmaailman kautta. Hahmojen ajatukset on pyritty kuvaamaan tavalla, joka myötäilee sitä, mitä todellisuudessa ihminen voisi ajatella kyseisessä tilanteessa. Luonnossa eläimiltä puuttuu tämä taito monimutkaiseen päättelyyn (Moeller 2017). *Kita*-sarjakuvassa esiintyville leijonahahmoille olen kuitenkin antanut tämän kyvyn ihmisille ominaiseen ajattelutapaan. Tämä ja muutamat muut todellisuudesta poikkeavat tapaukset ovat syitä, miksi määrittelen *Kita*-sarjakuvan fantasia-kirjallisuudeksi, vaikka sarjakuvassa ilmeneekin joitakin ulkoisia realismin piirteitä.

Väitöskirjassaan sarjakuvatutkija Katja Kontturi toteaa, että fantasia-käsite on monitulkintainen, sillä siinä ilmenee päällekkäisyyksiä niin kansantarujen, satujen, kauhun kuin tieteiskirjallisuudenkin kanssa (Kontturi 2014, 28). Yksinkertaisimmillaan voinee kuitenkin sanoa, että fantasia on

mielikuvituksellista kerrontaa (Koukkunen 2008, 109). Tämän opinnäytetyön yhteydessä sanalla fantasia tarkoitetaan mielikuvituksellisia tosimaailmassa mahdottomien asioiden kuvaamista. Rajaan työstäni fantasia-käsitteen laajemmat määrittelyt pois, kuten nähdäkseni ongelmallisen spekulatiivisen fiktion (vrt. Kontturi 2014, 28).

Sarjakuvan kieli ja mieli -teoksessaan Juha Herkman esittää, että sarjakuvailmaisuun on muotoutunut kaksi koulukuntaa. Toinen tavoittelee piirrosasussaan realismia, kun taas toinen hyödyntää erilaisten kärjistettyjen karikatyyrien käyttöä. (Herkman 1998, 33.) Samanlaista ajatusta nähdään myös David Pringlen kirjassa *The Ultimate Encyclopedia of Fantasy* sekä MiruVersumin esseessä *Eläinfantasia ja luova kirjoittaminen*. Molemmat kirjailijat esittävät ajatuksen siitä, että moderneja eläintarinoita on kahdenlaisia, realistisia ja fantasianomaisia. Fantasiagenreen kuuluvissa eläintarinoissa eläimet käyttäytyvät antropomorfisesti eli muistuttavat käyttäytymiseltään ihmisiä. Eläinhahmoilla voi esimerkiksi olla kyky puhua ja pukeutua kuin ihmiset, ja he voivat lähteä yliluonnollisiin seikkailuihin. Realistisissa eläintarinoissa taas ensisijaisena tavoitteena on yleensä esittää eläimet lajityyppillisen käytöksen mukaisesti eli sellaisina kuin ne havaitaan luonnossa. (Pringle 2006, 22; MiruVersum 2017.)

Kita-sarjakuvaan olen valikoinut piirteitä molemmista yllä mainituista koulukunnista. Sarjakuvassa on fantasian elementtejä siinä suhteessa, että eläinhahmoille on annettu puhetaito ja monimutkaisen ajattelun kyky. *Kitassa* on kuitenkin ulkoisesti realismin piirteitä, jotka nähdään toteutuvan eläinten käyttäytymisessä ja tosielämää muistuttavien luonnonlakien ja ympäristön esittämisen kautta. Juha Herkman toteaaakin, että sarjakuvat ovat lähes aina eräänlaisia realismin ja fantasian hybridejä (Herkman 1998, 34).

Kita-sarjakuvan täsmällinen genre on eläinfantasia. Eläinfantasiakirjallisuuden pääosassa toimivat aina eläimet (MiruVersum 2017). Kontturin mukaan eläinfantasia tarkastelee ihmisen identiteettiä ja suhdetta luontoon sekä muihin eläimiin (Kontturi 2014, 48). Tämä pätee myös *Kita*-sarjakuvaan, sillä hahmojen sisäiset kamppailut peilaavat ihmismieltä.

3 Sarjakuvamaailman rakentamisesta – *Kitan* elinympäristö

Tässä luvussa käyn läpi sarjakuvamaailman määrittystä sekä omaa lähestymistapaani aiheeseen sarjakuvani näkökulmasta. Kartoitan sarjakuvataiteilijoiden erilaisia toimintatapoja sarjakuvamaailman rakentamisesta. Puran myös lähdeaineistosta nousevia sarjakuvamaailman toteutukseen liittyviä hyödyllisiä vinkkejä. Toteutan sarjakuvaroomaanin digitaalisesti Procreate- ja Adoben Photoshop -ohjelmia hyödyntäen. Valitsin digitaalisen toteutustavan sarjakuvalleni sen tuoman joustavuuden ja henkilökohtaisen työskentelytapani tukemiseksi. Mahdollisen valmiin teoksen julkaisumuoto olisi kuitenkin fyysinen teos. Digitaalinen työskentelyympäristö mahdollistaa myöhemmin siirtymän verkkoalustalle tarvittaessa.

3.1 Mikä on sarjakuvamaailma?

Englannin kielen professori David Herman Durhamin yliopistosta kertoo tarinamaailma-käsitteen (engl. storyworld) tarkoittavan yksinkertaisesti kertomusten luomia maailmoja. Täsmenään Herman lisää, että tarinamaailmat ovat kattavia mentaalisia malleja tilanteista ja välittävät lukijalle informaatiota, kuten kuka teki mitä kenen kanssa, missä, koska ja millä tavalla. (Herman 2005, 105–107.) Tarinamaailmat esittävät siis kertomuksen kokonaistilanteen. Sanaa universiumi (engl. universe) on myös käytetty viittaamaan tarinamaailmaan englanninkielisissä yhteyksissä. *Tieteen termipankin* mukaan tarinamaailman määrittely kattaa sekä fiktiiviset että ei-fiktiiviset kertomukset. (Tieteen termipankki 2019.)

Tutkija Marie-Laure Ryan toteaa, että fiktiivisten teosten äärellä lukijaa vaaditaan yhdistämään todellisen elämäkokemuksensa sekä oman mielikuvituksensa luodakseen mielessään yhtenäisen tarinamaailman. Fiktiivisissä romaaneissa tämä lukijan mielikuvituksen käyttö näyttää korostuvan, sillä lukijan ymmärrys tarinan tapahtumapaikoista perustuu puhtaasti kirjalliseen kuvaukseen. Sarjakuvat antavat puolestaan visuaalisia

tilannekuvia tapahtumapaikoista, joista lukija Ryanin mukaan täydentää eri ruutujen väliset tilat mielikuvituksellaan. (Ryan 2014, 34.)

Visuaalista tarinamaailmaa käsittelevässä progradu -tutkielmassaan Minna Ristolainen toteaa, että tarinamaailma-termiä voidaan kutsua transmediaaliseksi eli se on sovellettavissa eri medioihin, kuten esimerkiksi elokuvaan. Myös liikkuva kuva vaatii lukijalta jonkin verran mielikuvitusta, esimerkiksi täydennettäessä kohtausten välisiä siirtymiä. Ristolaisen kommentoi, että olipa kyseessä kirjallinen tai visuaalinen teos, vastaanottajan aktiivinen mielikuvituksellinen osallistuminen edesauttaa yhtenäisen tarinamaailman rakentamista. (Ristolainen 2020,9.)

Ristolaisen mukaan jokainen henkilö, joka lukee tai näkee tarinan, tulee se sitten sarjakuvan, romaanin tai elokuvan muodossa, rakentaa siitä mielessään oman mentaalikonstruktion. Ristolainen kommentoi lisäksi, että kokemus yksittäisestä tarinamaailmasta on aina subjektiivinen ja sitä on mahdotonta toisentaan tai tallentaa. Jokainen lukija käyttää siis hänen mukaansa omia aiempia henkilökohtaisia kokemuksiaan pohjana tarinamaailman aukkojen täydentämiselle. (Ristolainen 2020, 9.) Sarjakuvantekijänä minun on siis lopulta mahdotonta täysin hallita, kuinka lukija reagoi tai kokee sarjakuvaromaanini eri tapahtumat. Voi olla, että jokin sarjakuvaromaanissani esittämäni asia antaa yksittäiselle lukijalle tunnereaktion tai miellelyhtymän, jota en ole alun perin tarkoittanut. Vaarana on, että lukija pitää jotain sarjakuvan piirrettä esimerkiksi loukkaavana, vaikka tämä ei olisi millään lailla alkuperäinen tarkoitus. Tästä huolimatta koen, että yksi visuaalisen viestinnän kauneudesta ja rikkaudesta onkin juuri siinä, että jokainen näkee ja kokee maailman ja sen sisältämän taiteen ainutlaatuisella tavalla.

3.2 Ympäristön muutokset hahmojen tunnemaailman peilinä

Sarjakuvahahmojen ympärille huolellisesti suunniteltu maailma (vrt. luku 3.1) mielestäni rikastuttaa ja edistää kerrontaa niin konkreettisella kuin tunnetasollakin. Hahmojen sitominen tiettyyn aikaan ja paikkaan luo tietynlaista vakautta ja selkeyttä, joka voi helpottaa luettavuutta ja samaistuttavuutta. On mahdollista, että parhaimmillaan sarjakuvataiteilijan luoma maailma ei ainoastaan toimi yksinkertaisesti hahmojen tarinan taustana, vaan sulautuu lisäksi hahmojen tunne-elämään peilaten heidän sielunmaisemaansa. Miltei legendaksi muodostunut sarjakuvakirjailija ja käsikirjoittaja Stan Lee esittää opaskirjassaan, että lukija voi jo pelkän maailmankuvauksen avulla saada hyvän ennakkokäsityksen kohtauksen tunnelmasta ja jopa sen mahdollisesta seurauksesta ilman tarvetta sanalliselle selitykselle (Lee 2019, 119).

Kita-sarjakuvaromaanin hahmot seikkailevat yksinomaan ulkoilmassa, ja siksi näen hyväksi hyödyntää eri sääilmiöitä kerronnan keinoina. Gary Spencer kehottaakin opaskirjassaan *Comic Book Design* etsimään keinoja tapahtumapaikkojen ja ympäristön monipuolistamiseksi (Spencer 2009, 119,121). Pysyvän aurinkoisen sään sijaan pyrin esimerkiksi tietoisesti muuttamaan sarjakuvan sääilmiöitä sopimaan kohtauksen tunnelmaan ja monipuolistamaan tapahtumapaikkoja.

Säätilan lisäksi vuorokauden ajan vaihteluilla tai elinympäristön muutoksilla voi hienovaraisesti vaikuttaa tarinan tunnelmaan, kuten kuviossa 4 näkyy. Esimerkiksi tuulinen sää tai yhtäkkinen luonnonilmiö, kuten tulva tai maanjäristys saattavat enteillä muutosta tai vaaraa. Kylmä talvinen yö tai hiostava ympäristö voi taas peilata siinä olevan hahmon epätoivoista tai masentunutta sielunmaisemaa.



Kuvio 4. Kuvaus yöllisestä tapahtumapaikasta. Kissaeläinten ja monien muidenkin eläinten verkkokalvosta löytyy heijastava kerros, joka saa niiden silmät kiilumaan pimeässä (Hemnell 2015). Lisäsin tämän efektin leijonahahmon silmiin salaperäisen tunnelman korostamiseksi. (Kuparinen 2021.)

Hahmon tunnetilat ja niiden vaikutukset ympäristön kuvaukseen ovat kuitenkin aina tapauskohtaisia ja tarinaan sidottuja. Esimerkiksi sateinen sää ei luonnollisesti aina ole merkki hahmon alakuloisuudesta tai haikkeasta tunnelmasta. Ympäristön ja hahmojen mielentilan näennäisellä ristiriidalla voidaan kuitenkin luoda kiinnostavia vastakkainasetteluja ja käyttää kontrastia yhtenä kerronnan tehokeinona. (Spencer 2009, 119,121.)

3.3 Monimuotoisen maailman luonti

Monimuotoisen sarjakuvamaailman luonti pitää mielestäni sisällään valtavasti päätöksiä. Mitä asioita olisi hyvä huomioida yhtenäisen maailman rakentamisessa? Sarjakuvataiteilija Mark Crilley esittää, että taustamaailman yksi tärkeimmistä tehtävistä on luoda uskottavuutta, tunnelmaa ja ilmapiiriä tarinan ympärille. Seuraavaksi erittelen muutamia visuaalisia ja rakenteellisia lähestymistapoja, joita pohdin *Kitan* sarjakuvamaailmaa luodessani.

Palkittu fantasiakirjailija Jeff VanderMeer esittää opaskirjassaan *Wonderbook*, että lukija tekee olettamuksia sarjakuvamaailmasta elämänkokemustensa

pohjalta. Nämä oletukset voivat pienentää sarjakuvantekijän taakkaa siinä, ettei jokaista sarjakuvamaailmassa vallitsevaa tosimaailmasta tuttua esinettä tai ilmiötä tarvitse välttämättä esittää lukijalle yksityiskohtaisesti. Kevyt viittaus voi usein riittää kertomaan lukijalle esineen tai asian luonteen. (VanderMeer 2013, 87.) Esimerkiksi *Kita*-sarjakuvassa suurimmalla osalla lukijoista on jonkinlainen aikaisempi ymmärrys leijonien eläinympäristöstä ja laumakäyttäytymisestä. Yksityiskohtainen selostaminen lukijalle esimerkiksi leijonien ruokailutottumuksista pelkän sivistyksen vuoksi ilman kerronnallista merkitystä ei siis olisi tarkoituksenmukaista. Näin ollen tarpeettomien selostusten poisjättäminen vapauttaa tilaa juonen edistämiseksi.

Sarjakuvataiteilija Mark Crilley jakaa opetusvideoissaan hyödyllisiä kokemusperäisiä oivalluksia sarjakuvamaailman rakentamisesta. Crilley esittää, että uuden kohtauksen alkuun olisi hyvä sisällyttää mielellään suurikokoinen ruutu, jossa esiintyy laaja kokonaiskuva tapahtumapaikasta. Ajatuksena on, että kuva liimautuu lukijan mieleen, jolloin hän muistaa tapahtumapaikan luonteen myös seuraavissa ruuduissa. Ilman selkeää tapahtumapaikan esittelyä tarinan eteneminen saattaa jäädä epäselväksi. Lukijalta voi esimerkiksi jäädä huomaamatta, että hahmot ovatkin siirtyneet eri kohtaukseen. Lisäksi toistuvasti läheltä kuvatut ruudut ilman näitä laajempia näkökulmia voivat Crilleyn mukaan tehdä lukukokemuksesta ahtaan. (Crilley 2016.)

Sarjakuvamaailmaa luodessa voi pohtia kehittämänsä maailman lakeja. Mikä on mahdollista, mikä ei? Crilleyn mukaan sarjakuvamaailmojen ei tarvitse olla täysin uskottavia, kunhan ne ovat johdonmukaisia. Lukijoita ajatellen on tärkeää pitää kiinni kehitetyn maailman sisäisestä yhtenäisyydestä läpi koko sarjakuvan, kuten siellä vallitsevista luonnonlaeista. (Crilley, 2018). *Kita*-sarjakuvassa maailman niin sanotut säännöt myötäilevät pitkälti tosielämää. Poikkeuksena on hahmojen ihmisomaiset ominaisuudet (vrt. luku 2.2.).

Sarjakuvamaailman luominen ja sen historian suunnitteleminen voi viedä mukanaan. Crilley painottaa, että vaikka tapahtumapaikan kuvaaminen on yksi sarjakuvan tärkeä piirre, sen kuuluisi olla aina toissijainen tarinalle. Hän jatkaa,

että pitkittynyt tapahtumapaikan yksityiskohtien esittely tai historian kuvaus voi huonoimmassa tapauksessa väsyttää lukijan ja hidastaa tarinan etenemistä tarpeettomasti. Tapahtumapaikan asema on pysyä nimenomaan tarinan taustalla elävöittäen ja korostaen sitä. Yksi hyvä tapa tähän on antaa lukijalle pieniä vilkaisuja ympärillä olevasta maailmasta tarkasti valittujen yksityiskohtien avulla. Crilleyn mukaan harva sarjakuvaromaanin lukija pitää mielenkiintoisena geneeristä maailmaa vailla mitään todellisia yksityiskohtia. (Crilley 2018.) Samaan hengenvetoon pitää sanoman, että tyyliluokkia on monia ja etenkin sarjakuvastripteissä on usein hyödyllistä ja tarkoituksenmukaista pitää tausta yksinkertaisena. Realismia tavoittelevan taiteilijan voi kuitenkin olla tarkoituksenmukaista antaa aikaa taustan piirtämiselle, kunhan muistaa pitää tarinan ensisijaisena prioriteettinä.

Juha Herkmanin mukaan hahmojen erottuminen niiden muodon tai rakenteiden tasolla ympäristöstään on yksi sarjakuvailmaisun piirre. Useissa Manga-sarjakuvissa ja myös vanhemmissa Disneyn piirrosanimaatioissa tausta maalataan yksityiskohtaiseksi, kun taas hahmot ovat pelkistettyjä. Yksinkertaiset hahmot tekevät niistä samaistuttavia, kun taas realistinen tausta luo todentuntuisuutta. Herkman pohtii, että hahmojen asema kerronnan rakentajina korostuu silloin, kun sarjakuvahahmot erotetaan selkeästi taustastaan. (Herkman 1998, 37.) *Kita*-sarjakuvassa erotan hahmot taustasta muun muassa tummentamalla etualalla olevien hahmojen ääri viivoja hieman taustaa enemmän (kts. kuvio 27).

Crilleyn mukaan tapahtumapaikoista olisi hyvä tehdä jopa silmiinpistävän erilaisia siirryttäessä kohtauksesta toiseen. Tämä on hyödyllistä yleisen vaihtelun vuoksi, mutta myös siksi, että lukija heti ymmärtäisi hahmojen olevan uudessa sijainnissa ja saisivat täten selkeän ymmärryksen tapahtumapaikan kokonaisuudesta. (Crilley 2016.)

Sarjakuvaruudussa voi pitää mielessä myös etualalla olevan hahmon ja taustan selkeyttä ja erottuvuutta. Kuvio 5 korostaa tämän visuaalisen hierarkian ylläpidon tärkeyttä sarjakuvassa. (Crilley 2016.) Samanlaista arvojärjestyksen

pohdintaa voi nähdäkseni soveltaa myös värimaailmaan. Värivalintoja tehdessäni sarjakuvaani varon, ettei hahmo huku ympäristöön olemalla liian samansävyinen taustan kanssa. Nämä ovat luonnollisesti suosituksia, ei kiveen hakattuja sääntöjä. Värien käytöstä jatkan luvussa 5.5.



Kuvio 5. Vasemman kuvan sommittelussa katumaisema kerää paljon huomiota itseensä, eikä hahmo erotu kovin selkeästi taustasta. Oikealla näemme, että hahmon siluetti on selkeämpi yksinkertaista taivasta vasten. (Crilley 2016, 106.)

Teknologian kehityksen aste on Stan Leen mukaan harkitsemisen arvoinen asia sarjakuvamaailman luomisessa. Lee ehdottaa, että kulkuneuvot ja hahmojen käyttämät työkalut tulisivat täsmätä yleistä teknologian kehityksen astetta sarjakuvassa. (Lee 2019, 80.) *Kita*-sarjakuvassa aikakauden vihjeet näkyvät vasta ihmisten ja eläinten välisissä yhteenotoissa. Jeepit ja ihmisten käyttämät kamerat ja aseet paljastavat lukijalle *Kita*-sarjakuvan sijoittuvan nykypäivää muistuttavaan aikaan. Yleisesti ottaen ihmisten tekemiä esineitä ja struktuureja näkee kuitenkin vähän *Kita*-sarjakuvassa.

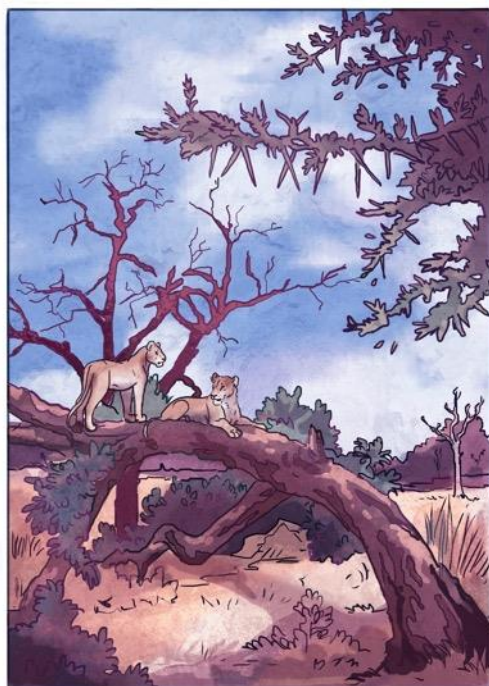
3.4 Intertekstuaalisuus ja reaali maailma sarjakuvamaailman pohjana

Realismia eli todenmukaisuutta tavoittelevan sarjakuvamaailman suunnittelun hyvänä perustana on etsiä lähteitä ja inspiraatiota todellisesta maailmasta (Crilley 2016; Lee 2019, 78 & Viljakka 2019, 39). Siiri Viljakka mainitsee

opinnäytetyössään, että luotettavat kuvahaut tekijänoikeudet mielessä pitäen ja itse ottamat valokuva-aineistot ovat taiteilijalle suuri apu sarjakuvan piirrosvaiheessa. Elävän mallin piirtäminen ja toisto ajavat myös samaa asiaa. (Viljakka 2019, 39.) Stan Lee rohkaisee lukijoitaan käyttämään kuvamateriaalia muista kulttuureista inspiraation lähteenä (Lee 2019, 78). Sarjakuvamaailmaa suunnitellessani olen kokenut hyödylliseksi kerätä visuaalista aineistoa lukuisista eri lähteistä mahdollisimman luonnollisen ja monimuotoisen lopputuloksen saavuttamiseksi. Yhdistämällä tosimaailman esineitä, muotoja, tekstuureja ja pintoja keksittyjen elementtien kanssa johtaa mielestäni uskottavampaan ja samaistuttavampaan maailmaan.

Jos taiteilija haluaa perustaa tarinansa johonkin olemassa olevaan tai sitä muistuttavaan kulttuuriin tai paikkaan, sarjakuvataiteilija Mark Crilleyn mukaan yksi parhaista tavoista saada tapahtumapaikasta hyvä käsitys on käydä paikan päällä ja tutustua ympäristöön henkilökohtaisesti. Hän kommentoi, että sarjakuvamaailmaa suunnitellessa on syytä kiinnittää huomiota myös muiden aistien kuvaukseen. Miltä paikka kuulostaa? Miltä siellä tuoksuu? Kuinka ihmiset kommunikoivat keskenään ja mitkä ovat heidän kulttuuriset käytäntönsä? (Crilley 2016.)

Kita-sarjakuvamaailman luomisessa hyödynnän intertekstuaalisia viittauksia tosielämässä nähtäviin ilmiöihin. Tieteen termipankin (2017) mukaan intertekstuaalisuus merkitsee tekstien välisyyttä eli tekstin suhdetta muihin teksteihin. Tässä tapauksessa hyödynnän sarjakuvamaailmani luodessani kirjallisten aineistojen lisäksi myös visuaalisia lähteitä. Käytän esimerkiksi erilaisten luontodokumenttien pohjalta tehtyjä havaintoja suunnitellessani sarjakuvamaailmani, kuten kuviossa 6 näkyy. Tämä kahden erillisen ilmaisuvälineen välistä suhdetta kutsutaan nimellä intermediaalisuus (Tieteen termipankki 2016; 2017).



Kuvio 6. Harjoitustyö leijonien elinympäristöön tutustuessani. Tämän piirustuksen pohjana käytin leijonia käsittelevästä videosta ottamaani kuvakaappausta (AskaL 2020; Kuparinen 2021).

Sarjakuvamaailman luomisen perustana hyödynnän kirjallista ja visuaalista informaatiota reaali maailmasta. Tavoitteena on luoda luonnollinen, uskottava ja monimuotoinen maailma hahmojen ympärille. Uskottavuudella tarkoitan tässä yhteydessä sitä, kuinka vakuuttavasti todellisuutta jäljitellään. En kuitenkaan pyri todellisuuden täydellistä monistamista vaan ennemminkin hahmojen ja maailman luonnollista esittämistä. Stan Lee ehdottaakin, että taidokkaasti suunnitellussa maailmassa on niin kiehtovia kuin tutujakin piirteitä (Lee 2019, 78).

Saadakseni fantasiamaailmasta todentuntuisen olen päätenyt siihen, että nostan sarjakuvassa valikoiden esiin yksityiskohtia oikeasta elämästä. Kerään materiaalia ja tietoa Afrikan leijonien elinympäristöstä mm. kasvillisuudesta, sääilmiöistä ja vaihtelevista maastoista. Tutustuin leijonien elinympäristöön tekemällä kuvion 6 kaltaisia harjoituspiirroksia erilaisten visuaalisen materiaalien pohjalta. Erityisesti Tansaniassa sijaitsevan Serengetin luonnonsuojelualueen leijonalaumat ja olosuhteet ovat toimineet huomattavana inspiraation lähteenäni. Päämääränäni ei kuitenkaan ole minkään tietyn kohteen

kuvaus todentuntuisesti. Vaarana olisi tällöin stereotyyppien pohjalta tehdyt epätarkat yleistykset tai esimerkiksi monimuotoisen ja rikkaan kulttuurin virheellinen esittäminen liian suppean ymmärryksen vuoksi.

4 Hahmosuunnittelu *Kita*-sarjakuvassa

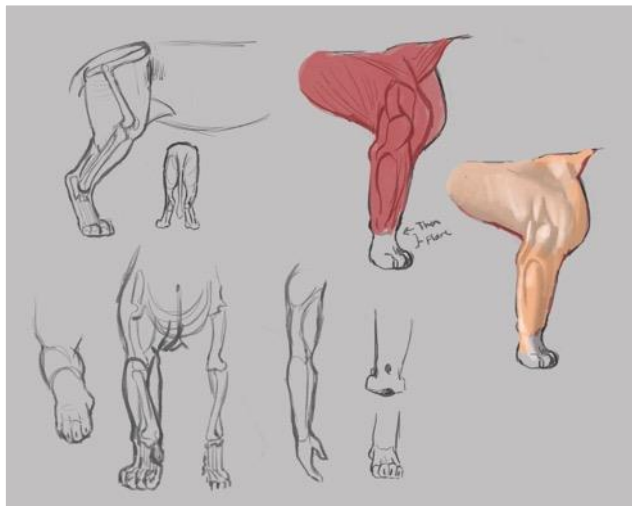
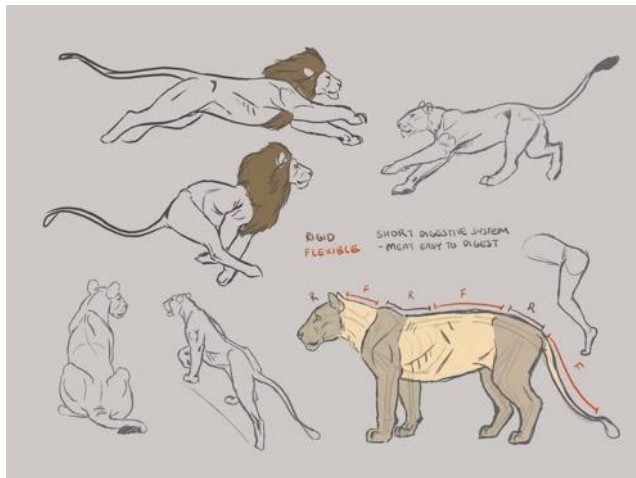
Tämän opinnäytetyön kohdalla todentuntuisen hahmon luomisella tarkoitan pyrkimystä sellaisen eläinhahmon luomiseen joka näyttää, liikkuu ja käyttäytyy lajillensa tyypillisellä tavalla kuten se luonnossa todellisuudessa havaitaan (vrt. 2.2). Piirustustyyliä en kuitenkaan millään tasolla tavoittele fotorealismia, sillä se ei olisi tämän sarjakuvaromaanin kohdalla tarkoituksenmukaista, etenäkään ajankäyttöä ajatellen.

Yksi tavoitteistani oman sarjakuvaromaanin teossa on luoda suhteellisen aidon tuntuinen maailma, joka noudattaa suurella osin tosielämässä nähtäviä ilmiöitä. Tämä johtaa siihen, että pyrin kuvaamaan hahmot niin, että ne myötäilevät oikeita eläimiä käyttäytymisellään ja rakenteeltaan. Tämän saavuttaminen vaatii suhteellisen syvällisen tuntemisen sarjakuvassani esiintyvien eläinhahmojen anatomiasta ja käyttäytymisestä.

Tietoa etsiessäni ja piirustustaitoja harjoittaessani, luontotaiteilija Aaron Blaisen suurten kissaeläinten piirustukseen liittyvät ohjevideot olivat erittäin hyödyllisiä. Kurssissa käytiin läpi leijonien anatomiaa luustosta lihaksiin. Seurasin videoita samalla piirtäen ja tein muistiinpanoja (ks. kuvio 7).

Blaise painotti, ettei uskottavan piirustuksen saavuttamiseksi tarvitse oppia kohteen joka ikistä eri lihasta. Näkyvimpien lihasten opiskelulla ja luuston kokonaisuuden ymmärtämisellä pääsee jo pitkälle. Kaikki lihakset ja luut eivät lisäksi näy eläimessä ulospäin. Esimerkiksi piirtäjänä tarvitsee harvemmin tutustua eläimen sisäelimiin tai syvään lihaksistoon ellei tavoitteena ole tehdä anatomian opasta tai ellei ole kirurgi. Kolmiulotteista hahmotuskykyä edistävänä harjoituksena Blaise suositteli opiskelemaan piirustuksen kohdetta videolta tai ihannelanteessa elävän mallin piirtämistä. Tämänkaltaisten harjoitusten kautta

kolmiulotteinen hahmotuskyky kehittyä pikku hiljaa, sillä videolta näkyy sekä eläminen kolmiulotteinen muoto, että sen eri käyttäytymisen vivahteet. (Blaise n.d.)



Kuvio 7. Harjoituksia Aaron Blaisen anatomian kurssilta (Kuparinen 2021).

Suhteellisen realististen leijonien hahmosuunnittelun yksi haaste on saada eri eläinhahmot erottumaan toisistaan. Kuten kuviossa 8 näkyy, naarasleijonat näyttävät keskenään hyvinkin samannäköisiltä harjaantumattomalle silmälle. Leijonia tarkkailevilla ihmisillä on eri tapoja tunnistaa lauman yksilöitä toisistaan. Eräs tapa, jolla leijonat ja muut isot kissaeläimet kuten leopardit tunnistetaan lajitovereistaan, on niiden poskessa sijaitsevien pisteiden järjestyksen avulla. Jokaisella leijonalla nämä pisteet ovat yksilöllisiä, kuten sormenjäljet meillä ihmisillä. (Tyrell 2018.) Sarjakuvaa tehdessä minun on kuitenkin syytä kehittää hieman ilmeisempiä tapoja erottaa leijonahahmot toisistaan kuin niiden poskessa olevat pisteet.



Kuvio 8. Leijonilla, etenkin samassa laumassa olevilla, on hyvin vähän toisistaan erottavia piirteitä. Tämä tekee etenkin naarasyksilöiden tunnistamisesta haasteellista. (Pie n.d.)

Hahmosuunnitteluprosessissa joudun siis jonkin verran turvautua realismiin (vrt. luku 2.2) taivuttamiseen. Hahmon ikä, turkin ja harjan väri sekä erilaiset ihon poikkeukset ja arvet ovat keinoja, joilla pyrin erottamaan hahmot toisistaan. Sarjakuvaromaanin päähenkilö ei kovin pitkään pysy laumassa, joten päähenkilön sekoittamisessa muihin hahmoihin ei siinä vaiheessa ole enää vaaraa.

Toinen haaste on hahmojen tunne-elämän välittäminen lukijalle luonnollisella tavalla. Kuviossa 9 näkyy kokeiluja erään leijonahahmon tunnetiloista. Haasteena on selkeän ilmeen ja uskottavasti leijonalta näyttävän hahmon välinen tasapainoilu. Hahmojen tunne-elämän välittämiseksi kehon kieli on myös avainasemassa. Luonnossa leijonat eivät käytä tassujaan samalla tavalla tunne-elämän viestintävälineinä kuin ihmiset käsiään. Tämä poistaa yhden merkittävän ilmaisukeinon käyttämisen tässä uskottavuutta tavoittelevassa sarjakuvassa. Lisäapua hahmon sisäisen ajatusmaailman välittämiseksi tuovat onneksi esimerkiksi hännän ja korvan liikkeet. Nämä ovat taas piirteitä, jotka puuttuvat ihmishahmosta.

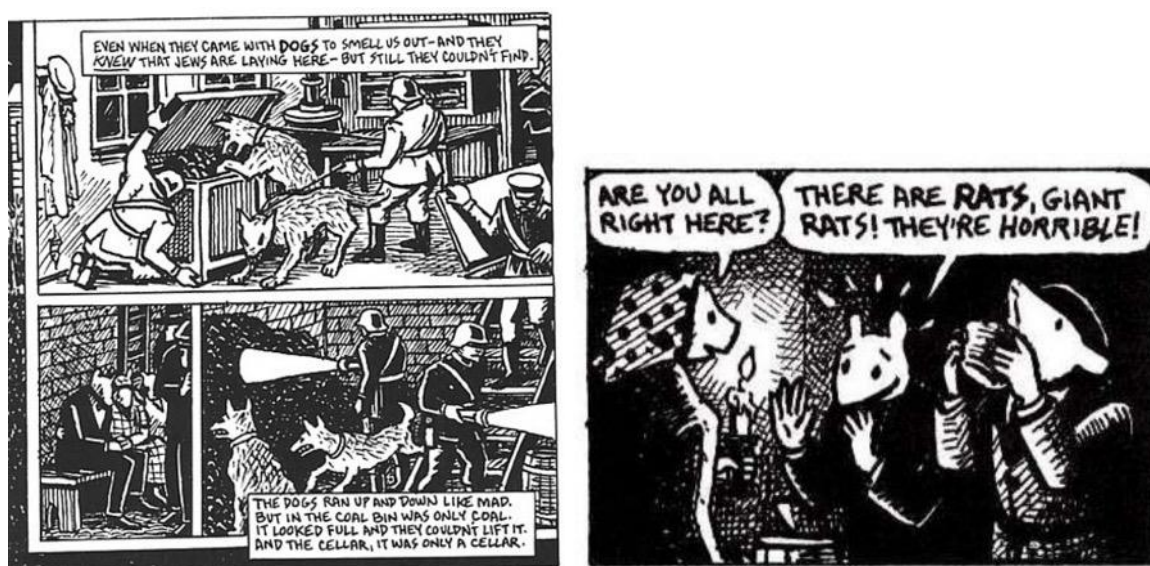


Kuvio 9. Varhaisia luonnoksia yhden leijonahahmon eri ilmeistä. Haasteena on välittää hahmon ilmeitä ja tunteita lukijalle tekemättä niistä liian kärjistyttä tai karikatyyrinomaisia. (Kuparinen 2021.)

Hahmojen ulkonäön lisäksi pohdin myös tarkoin niiden nimeämistä. Toivon hahmojen nimien jollain tavalla kertovan myös niiden persoonallisuudesta tai luonteenpiirteistä. Esimerkiksi sarjakuvaromaanini otsikko *Kita* on myös tarinan päähenkilön nimi. Sanalla *kita* on eri kielillä eri merkityksiä, mutta päädyin nimeen swahilin kielen määritelmän perusteella. Swahilin kielessä *kita* on verbi, joka merkitsee seisoa lujana (engl. to stand firm) (Wordsense.eu 2021). Kita-hahmon nimeämisvaiheessa en aluksi pohtinut sanaa suomen kielen näkökulmasta, sillä kirjoitan sarjakuvaa englannin kielellä. Huvittavasti heräsin myöhemmin siihen tosiasiaan, että Kita-nimike sopii yllättävän hyvin leijonalle myös suomen kielen yhteydessä ja merkityksessä. Sarjakuvan muidenkin hahmojen nimet valitsin suurilta osin niiden swahilin kielen merkityksen mukaan. Esimerkiksi toisen hahmon nimi on Mkali, joka merkitsee Swahiliksi ankaraa tai terävää (Wordhippo.com 2020). Nämä adjektiivit kuvaavat hyvin kyseisen hahmon luonnetta.

Sarjakuvahahmojen nimeämisessä opin kiinnittämään huomioita myös erilaisiin lausumismahdollisuuksiin. Luonnollisesti esimerkiksi suomen- ja englannin kielessä on huomattavia lausumiseroja. Huolimatta siitä, että toteutan sarjakuvan ensisijaisesti englannin kielellä, pyrin siihen että hahmojen nimet sopivan myös suomalaiseseen suuhun esimerkiksi mahdollista suomalaista käännöstä varten.

Eläinfantasiakirjallisuudessa yksi mielenkiintoinen toistuva piirre on eläinhahmojen valta-aseman ja inhimillisyyden eriävä aste toisiin tarinan eläimiin verrattuna. Luvussa 2.2 käsittelemäni Art Spiegelmanin *Maus*-sarjakuvaromaanissa tämä valta-asettelu on esitetty huomiota herättävällä tavalla. Kuten kuviossa 10 näkyy, kaikille eläimille ei ole annettu ihmisomaisia piirteitä. Vasemmalla aukeamalla Natsipoliisien koirat esitetään käyttäytyvän ja näyttävät koirilta. Ne eivät menettele antropomorfisesti toisin kuin juutalaiset, puolalaiset ja natsit, jotka ovat piirretty hiiriksi, sioiksi ja kissoiksi mutta käyttäytyvät, pukeutuvat, ajattelevat ja kävelevät kuten ihmiset. Lisäksi kuvion 10 oikealla Spiegelman käyttää nerokkaalla tavalla huumoria. Hiirihahmot kertovat pelästytvänsä jättimäisiä rottia, vaikka hahmot ovat itse täysikasvuisen ihmisten kokoisia hiirihahmoja.



Kuvio 10. Otoksia Spiegelmanin pysäyttävästä sarjakuvaromaanista *Maus* (Spiegelman 1991, 111, 148).

Tämänkaltainen hahmojen kykyjen eriarvostaminen voi olla Spiegelmanin tapa vahvistaa kertomuksen Natsien valta-asemaa. Kissoiksi kuvatut Natsit hallitsevat hiirten lisäksi myös koiria, jotka ovat todellisessa maailmassa stereotypisesti kissojen arkki-vihollisia.

Edellä mainittua valikoitua ihmisomaisuutta tulen käyttämään myös *Kita*-sarjakuvaromaanissa. Esimerkiksi saaliseläimille tai linnuille en tule antamaan puhekykyä tai rationaalista ajatteluntaitoa. Tällä tavalla korostan päähenkilöhahmojen ”inhimillisyyttä”, peilaten sillä tapaa, jolla ihmiset ovat eläimiin nähden niin sanotusti eri ymmärryksen tasolla. Art Spiegelmanin esimerkin avulla olen oppinut paremmin hyödyntämään ja kiinnittämään enemmän huomioita hahmojen välisiin valta-asetelmiin sarjakuvaromaania suunnitellessani

5 Kerronnan tehokeinoja *Kita*-sarjakuvassa

Sarjakuvakäsikirjoittaja Stan Leen mukaan sarjakuvapiirtäjän tehtävä on antaa lukijan unohtaa, että hän katsoo staattisia kuvia ja tekstiä. Sarjakuvan kerronta koostuu Leen mukaan tapahtumien ketjuista, joissa esiintyy erilaisia hahmoja, tapahtumapaikkoja, juonenkäänteitä ja ristiriitoja. Sarjakuvataiteilijan tehtävä siis on löytää tapa, kuinka esittää nämä asiat lukijalle visuaalisesti kaikkein vaikuttavalla tavalla. (Lee 2019, 112.)

Usein yhtä sarjakuvaa työstää monta henkilöä, yleisimmin ainakin kirjailija ja taiteilija. *Kita*-sarjakuvaa työstäessä toimin kuitenkin yksin ja omaksun sekä kuvittajan että kirjoittajan roolin. Juonen ja projektin kehittyessä konkreettisemmaksi haluan kuitenkin ehdottomasti toivottaa ulkopuolisia henkilöitä mukaan projektiini antamaan palautetta ja parannusehdotuksia. Omasta kokemuksesta ymmärrän, kuinka helppoa on tulla sokeaksi omalle työlleen. Helposti voi käydä niin, että asiat jotka ovat itselleen selvät, eivät välttämättä välity katsojalle yhtä kirkkaasti. Lee rohkaiseekin, että työskentelitpä huippujulkaisijan kanssa tai toteutitpa sarjakuvan kokonaan itse, on tärkeää

tarkastella työtä kriittisesti määrittääksesi kuinka selkeästi sarjakuvan sivut, ruudut ja kohtaukset edistävät kerrontaa. (Lee 2019, 112.)

Tässä luvussa käsittelen muutamia kerronan keinoja joita olen pohtinut oman sarjakuvaromaanin luomisen yhteydessä. Lähestymistapani tässä luvussa kohdistuu ensisijaisesti kerronan kuvallisiin tehokeinoihin. En esimerkiksi ota käsittelyyn sarjakuvan juonen rakentamista, hahmokehitystä tai käsi- kirjoittamista. Sen sijaan pohdin näkyvien visuaalisten valintojen kuten kuvakulmien, typografian ja värien vaikutusta sarjakuvakerrontaan.

5.1 Kuvakulmat ja ruudut kerronan tehokeinona

Sarjakuvat välittävät ideota ja tarinoita, jossa hahmot tai esineet ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Tilanteiden ja hetkien rytmittämiseksi tapahtumat erotetaan sarjakuvissa usein omiin tiloihinsa. Näitä osia kutsutaan ruuduiksi tai paneeleiksi. Sarjakuvapiirtäjä ja kirjailija Scott McCloud pukee ruudun ja ajan välisen suhteen osuvasti: ”Tila merkitsee sarjakuvulle samaa kuin aika elokuvulle” (McCloud 1994, 7).

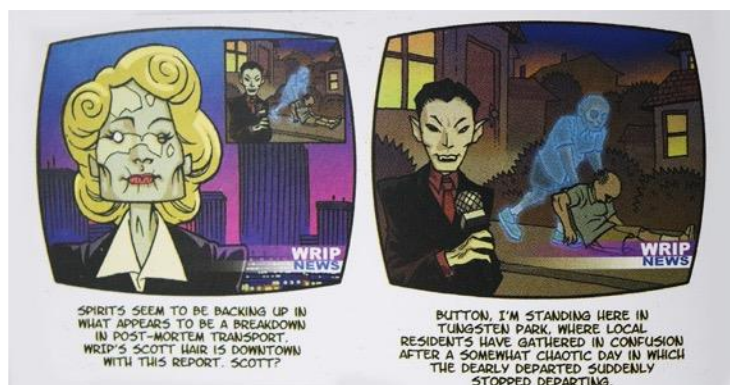
Ruutu toimii siis eräänlaisena tilan ja ajan jakajana. Spencerin mukaan sen tärkein tehtävä on viestintä. Tarinan eri elementit tulisi hänen mukaan asettaa ruudun sisälle selkeällä tavalla, että tarina virtaa sujuvasti paneelista toiseen. Tämä saavuttamiseksi tarinan rytmitys on tärkeässä asemassa. Sarjakuvien yleistyessä ruutuja numeroitiin lukujärjestyksen määrittämiseksi. Ihmisten visuaalisen lukutaidon kehittyessä numerot vaihdettiin nuoliin ja lopulta pudotettiin lähes kokonaan. Sarjakuvataiteilija ja kirjailija Gary Spencerin mukaan taiteilijan on hyvä päättää ruudun sisällä oleva tärkein kiintopiste ja etsiä keinoja, kuinka johdattaa lukijan katse siihen luonnollisella tavalla. Lee ja Spencer ovat yhtä mieltä siitä, että hyvin toteutettu sommittelu tekee ruudusta ei ainoastaan kiinnostavan, mutta myös selkeän ja helposti luettavan. (Spencer 2009, 44 & 51; Lee 2019, 113–114.) Kuviossa 11 näkyy esimerkiksi Tove Janssonin kekseliäs ruudunjakoratkaisu.



Kuvio 11. Jansson käyttää hauskesti tarinaan liittyviä tavaroita kuvien erottajina viivojen sijaan (Jansson 2013, 26).

Vaikka visuaalisuus on sarjakuville ominaista, koristeelliset elementit ja kuvitukset tulisivat Spencerin mukaan kuitenkin aina olla toissijaisia selkeälle ja yksiselitteiselle kuvalle. Taitava taiteilija osaa tasapainottaa esteettisesti laadukkaan kuvituksen ja selkeän viestinnän oman kuvitustyylinsä kanssa. (Spencer 2009, 44 & 51.)

Ruutujen muodot vaihtelevat sarjakuvasta sarjakuvaan, ja niillä voidaan välittää eri tunnetiloja ja edistää kerrontaa kuten kuvassa 12 näkyy. Toisin kuin elokuvissa, yksi ainoa sarjakuvasivu voi pitää sisällään monipuolisia ruuturakenteita leveästä panoraamakuvasta soikeaan lähikuvaan. Rosoiset ja terävät reunat voivat esimerkiksi korostaa ruudussa vallitsevaa kireää tai dramaattista tunnelmaa, tappelua tai räjähdystä. Pehmeät, pallomaiset ruudut voivat taas olla merkki unesta, takaumasta tai unelmasta. (Spencer 2009, 44).



12. TV-ruudun muotoiset paneelit ovat jo itsessään osa tarinankerrontaa (Whitta 2005).

Ruutujen ei kuitenkaan tarvitse aina olla yhtenäisiä tai ehjiä. Ne voidaan asetella päällekkäin luoden uuden ulottuvuuden tarinankerrontaan. *Kita*-sarjakuvan sivuja suunniteltaessa huomaan oman mieltymyksen asetella hahmoja, elementtejä ja puhekuplia hienovaraisesti ruuturajojen yli kuten kuviossa 13 näkyy. Tämä voi mielestäni lisätä sivuun eloa ja syvyyttä. Etsin vielä sopivaa ruudunjakopohjaa, jota voisin hyödyntää säännöllisesti sarjakuvassani yhtenäisemmän rakenteen mahdollistamiseksi. Sarjakuvassani en hyödynnä ruutuvälejä (engl. gutter) eli ruutujen väliin jäävää tyhjää tilaa. Tämä mahdollistaa omassa tapauksessani mielestäni sulavamman ruutujen välisen siirtymän. Kuviossa 13 kokeilin lisäksi erimuotoisia ruutuja kuten ympyrää ja kolmiota.



Kuvio 13. Viimeisen ruudun gasellien jalka ja häntä ylittävät ruuturajan (Kuparinen 2021).

Sarjakuvissa ruutuja voidaan punoa tarinankerrontaan esimerkiksi niin, että ruutu pirstaloituu voimakkaan toiminnan seurauksena. Rosa Rantila toteaa kerronnan keinoja käsittelevässä opinnäytetyössään, että epäselvää ruutujärjestystä voidaan käyttää tehokeinona tietyissä yhteyksissä, mutta tämän tulee olla perusteltua ja ymmärrettävissä asiayhteydessä. (Rantila 2016, 11)

Sarjakuvataiteilija voi myös valita jatkaa kuvaa yli sivurajojen. Englanniksi tämänkaltaista esittämistapaa kutsutaan nimellä *splash page*. Koko sivun täyttävää kuvaa suunnitellessa on vain oltava tarkka siitä, etteivät tärkeät elementit tai teksti leikkaannu pois mahdollisessa painovaiheessa. Tämän voi ratkaista helposti varomalla asettamasta olennaisia kerronnallisia elementtejä liian lähelle sivun reunaa. Sarjakuvataiteilijat hyödyntävät *splash page* - kuvatekniikkaa eri tavoin: osa käyttää sitä läpi sarjakuvan, toiset taas satunnaisena tehokeinona. Tämän keinon jatkuvassa käytössä on kuitenkin Spencerin mukaan riski tehdä sarjakuvasta tunkkaisen, koska kuville ei jää niin sanottua hengitystilaa. (Spencer 2009, 45 & 86.)

Kita-sarjakuvassa tulen hyödyntämään *splash page*-kerronnan keinoa, tosin hieman sovellettuna. Suunnittelen taitamaan sarjakuvaromaanini niin, että grafiikan ympärille jää hieman tyhjää tilaa kuten kuviossa 14 näkyy. Reunusten lisääminen sarjakuvakirjan rakenteeseen auttaisi ehkäisemään kuvien ja tekstiosuuksien katoamista sivujen väliin. Tulen lisäämään sivuja, joissa esitän vain yhden kuvan monen ruudun sijaan. Kuva ei taiton rakenteen vuoksi kuitenkaan tule niin sanotusti *vuotamaan* sivujen yli vaan pysymään taiton antamissa rajoissa. Näitä kokosivukuvia tulen käyttämään harvemmin mutta erityisesti kahdessa eri tapauksessa: uuden tapahtumapaikan kuvauksessa tai yllättävässä juonenkäänteessä. Suurikokoiset yleisnäkymät sarjakuvromaaneissa voivat Crilleyn mukaan auttaa rytmittämään tarinaa ja luovat tarvittaessa hiljaisempia hengähdystaukoja kerrontaan esimerkiksi runsaan dialogin väliin (Crilley 2016a.) Yksittäisen kokoaukeamakuva on Spencerin mukaan hyvä sijoittaa painetun teoksen keskiosaan, jotta kuvan molemmat puolet kohdistuvat varmasti oikein. (Spencer 2009, 45 & 86.)



Kuvio 14. *Mockup* eli mallennus *Kita*-sarjakuvaromaanin aukeamasta (Freemockupworld.com n.d; Kuparinen 2021).

Kuvakoon lisäksi toinen tärkeä sarjakuvakirjallisuuden ominainen piirre on perspektiivin eli *kuvakulman* käsite. Sarjakuvatutkija Juha Herkmanin mukaan kuvakulmalla viitataan yleensä ”horisontaaliseen tasoon, josta lukija katsoo kuvan maailmaa”. Normaaliperspektiivi on sarjakuvissa tavallisin, jossa lukija niin sanotusti ”seisoo” samalla tasolla kuin esitetty maailma. Erilaisia kuvakulmia määrittäviä käsitteitä on lukuisia, kuten lintuperspektiivi, sammakko-perspektiivi ja nukkekotiperspektiiviksi. (Herkman 1998, 32; Herkman 1996, 76.) Tämän opinnäytetyön rajallisen käsittelytilan vuoksi en avaa näitä käsitteitä tässä yhteydessä. Sen sijaan seuraavaksi pohdin lyhyesti kuvakulmien käyttöä sarjakuvassa yleisellä tasolla.

Sarjakuvan teossa ruutujen perspektiivin vaihtelulla voi värittää ja tehostaa kerrontaa. Sommittelua helpottava ajatus on suhtautua paneeleihin kuin katsoisi kameran linssin läpi kohtausta. Kuvakulmat ovat myös itsessään tapa tehostaa tarinankerrontaa. Esimerkiksi kuvakulman kallistaminen voi korostaa

rauhattomuutta, hämmennystä tai eksymistä. Alhaalta ylös suunnattu kamerakulma voisi viestiä jonkin hahmon tai asian fyysistä tai henkistä valtaa ja voimaa. (Spencer 2009, 47.)

Sarjakuvaromaanin sivuja suunnitellessani pohdin kysymyksiä kuten: millä kuvakulmalla saisin kohtauksen tärkeimmät elementit korostumaan mahdollisimman kiinnostavalla tavalla? Asettaisinko ”kameran” maan juurelle vai taivaalle? Ovatko kuvattavat kohteet lähellä vai kaukana? Tulisiko kuvaa peräti kallistaa? Kuten kysymyksistä tulee ilmi, sarjakuvilla on potentiaalisesti lukemattomia määriä erilaisia näkökulmia, joista valita kertoa tarinaa. *Kita*-sarjakuvaa suunnitellessa tein muutamia kuvion 15 tapaisia kokeilupiirustuksia, jossa piirsin hahmoja eri perspektiiveistä.



Kuvio 15. Kuvakulmaharjoitus *Kita*-sarjakuvaan. Hahmon piirtäminen ylhäältä päin voi mielestäni jossain tapauksissa viestiä hahmon haavoittuvaisuutta. (Kuparinen 2021.)

Englantilaisen sarjakuvakirjailijan Gary Spencer Millidge mielestä lukuisten toisistaan täysin poikkeavien kamerakulmien käyttö ei kuitenkaan aina ole tarkoituksenmukaista. Hän kehottaa käyttämään sarjakuvan pohjana rajatun

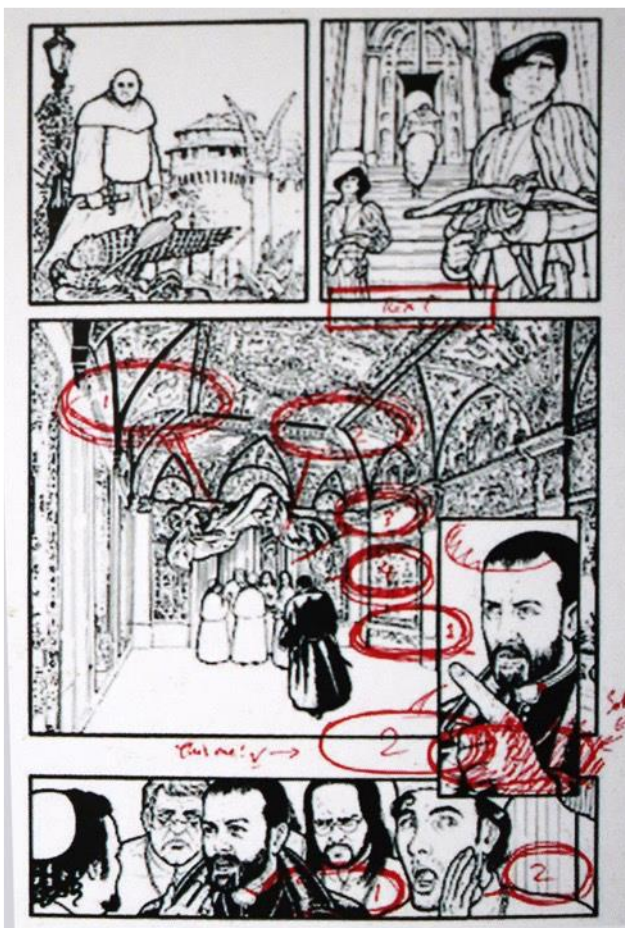
määrän kamerakulmia ja säästämään kaikkein dramaattisimmat kamerakulmat korostamaan sarjakuvan tärkeimpiä käännekohtia tai toimintaa. (Spencer 2009, 46.) Juha Herkaman jakaa tämän Spencerin ajatuksen ja toteaa poikkeavan perspektiivin käytön olevan tehokkaampaa, kun se rikkoo normaaliperspektiivin pitkäaikaisen käytön. Herkman lisää, että yhtäkkinen kuvakulman muutos korostaa kuvatun tapahtuman merkitystä ja ainutkertaisuutta. (Herkman 1998, 32.) Lukijan on kuitenkin hyvä pitää mielessä, että sarjakuvatyyliä on monta, eikä yksittäinen käytäntö välttämättä sovi jokaiseen tarkoitukseen tai sarjakuvatyyliin.

5.2 Puhekuplien hyödyntäminen kerronnan keinona

Puhekuplat ovat lähes lähes yksinomaan sarjakuville ominainen piirre. Niiden tehtävä on erottaa teksti kuvasta ja kertoa lukijalle kenen repliikistä on kyse. Puhekuplasta lähtevä ”häntä” tai osoitin ilmaisee äänen lähteen. (Spencer 2009,102.)

Puhekuplat ilmenevät sarjakuvissa lukuisissa eri muodoissa. Niiden rakenne voi täydentää sisällä olevaa sanallista viestiä. (Herkman 1998 42). Muodoillaan puhekuplat voivat välittää tunnetiloja, kertoa hahmon puhetavasta ja näyttää, mistä ääni tai repliikki on lähtöisin. Rosoinen ja teräväreunainen puhekupla voi viestiä vihaa tai ilmaista huutoa. Kantikkaat ja kulmikkaat kuplat antavat mielikuvan mekaanisuudesta, joten ne sopivat hyvin kuvaamaan esimerkiksi TV- tai radiolähetyksen ääntä. Katkoviivat kertovat kuiskauksesta, kun taas kaareilevat, pilvimäiset kuplat kertovat usein ajatuksesta tai menneiden muistelemisesta. Tällaisten ajatuskuplien osoitin koostuu yleensä pilvimäisistä palloista viivan sijaan. Yleisin puhekuplamuoto on kuitenkin soikea, joka kuvaa tavallista puhetta. Minkä muotoisen puhekuplan valitseekaan käyttöönsä, on hyvä pitää huolta siitä, että ne pysyvät yhtenäisinä ja sulautuvat taiteeseen Spencerin mielestä. Kuplan ja tekstin välisen tilan suuruuden kannattaa arvioida tapauskohtaisesti. (Rantila 2016, 8 & 14; Spencer 2009,102–103.)

Spencer jatkaa, että sarjakuvataidetta työstäessä on hyvä ajatella puhekuplien sijaintia jo aikaisessa vaiheessa. Puhekuplat on hyvä sijoittaa kaikkein vähiten tärkeiden elementtien päälle ja luonnollisesti välttää asettamasta niitä puhuvien hahmojen kasvojen päälle. Kuviossa 16 näemme esimerkin *Heart of the Empire* -sarjakuvaromaanin puhekuplien suunnittelusta. (Spencer 2009, 92.)



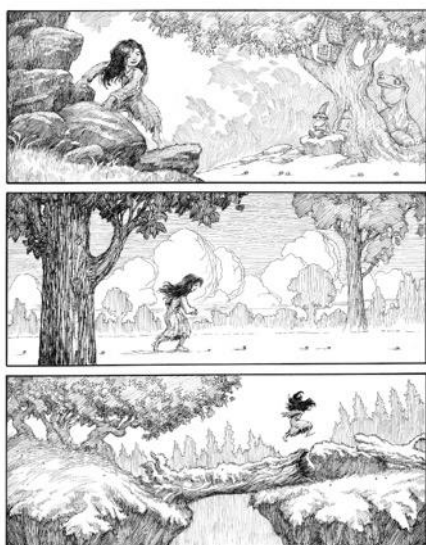
Kuvio 16. Esimerkki puhekuplien sijainnin suunnittelusta Bryan Talbotin sarjakuvassa *Heart of the Empire* (Talbot 1999).

Jos lukijalle jää epäselväksi, missä järjestyksessä puhekuplat tulisi lukea, on syytä pohtia niiden sijaintia uudelleen. Näin ehdottavat kirjailijat Grek Pak ja Fred Van Lente kirjassaan *Make Comics Like the Pros*. Kuvio 17 esittää konkreettisesti kuinka kahden puhekuplan hännän risteämistä olisi hyvä välttää. (Pak & Van Lente 2014, 72.)



Kuvio 17. Vasemmanpuoleinen paneeli on tehty tahallaan ”väärin” korostaen dialogin suunnittelun tärkeyttä. Oikeanpuolimmainen ruutu on selvästi luettavampi. (Pak & Van Lente 2014, 47).

Kaikki sarjakuvat eivät kuitenkaan pidä sisällään puhekuplia tai edes dialogia. Sarjakuvamaailmasta löytyy monta hienoa esimerkkiä niin sanotuista hiljaisista teoksista, jotka käyttävät ainoastaan kuvia kertoakseen tarinaa kuten esimerkiksi Christian Sladen sarjakuva *Korgi* (kuvio 18). Will Eisnerin mukaan tämänlainen hiljainen sarjakuva tarvitsee erikoista taitoa. Hän jatkaa, että suurin osa sarjakuvista kuitenkin luottaa sanoihin kuvien lisäksi edistääkseen tarinaa. (Eisner 1985, 24, 90.)



Kuvio 18. Niin sanottu hiljainen sarjakuva ei sisällä lainkaan kerrontaa tai puhekuplia (Slade 2007, 6).

Sarjakuvataiteilijat ovat etsineet ja toteuttaneet myös vaihtoehtoisia tapoja esittää dialogia ja selostusta puhekuplien sijaan. Näistä on syntynyt ainutlaatuisia teoksia (ks. kuvio 19). Spencerin mukaan mikään vaihtoehtoinen ilmaisutapa puhekuplille ei kuitenkaan ole vielä menestynyt niin hyvin, että se olisi otettu laajasti käyttöön. (Spencer 2009, 104–105.)



Kuvio 19. Vaihtoehtoisia ratkaisuja puhekuplille (Spencer 2009, 104–105).

Puhekuplia voi asettaa sarjakuvaan käyttäen mm. Adobe Illustrator -ohjelmaa. Kun kuplat luodaan eri tasolle (engl. layer) kuin kuvitus, on niiden myöhemmin muokkaaminen tai siirtäminen huomattavasti helpompaa kuin, jos kuplat olisivat piirretty suoraan taiteen päälle. Omassa sarjakuvaan lisäsin puhekuplat tasojen avulla antaakseni itselleni juuri tätä asettelun joustavuutta. Kokeilin puhekuplien rajauksen poistamista kuviossa 20 joka olisi mielestäni jossain tapauksessa lisännyt ruudun esteettisyyttä.



Kuvio 20. *Kita-*sarjakuvaromaanin puhekuilien suunnittelua (Kuparinen 2021).

Puhekuilien toteutuksessa päädyin kuitenkin lopulta perinteiseen rajattuun puhekuilaan selkeyden varmistamiseksi. Esimerkin puhekuilat ovat piirretty vapaalla kädellä jolloin viivan muodosta tulee orgaanisempi, samoin kuin ruudun rajaus. Tämä mielestäni sopii sarjakuvaromaanini luonteeseen paremmin kuin esimerkiksi suorat, jäykät viivat. Tekstin lisääminen eri tasoille mahdollistaa lisäksi eri käänntösten lisäämisen helposti (Spencer 2009, 103).

5.3 Sarjakuvan typografiasta lyhyesti

Typografiaa eli tekstin muotoilua ja asetelua suunniteltaessa on hyvä pohtia, kuinka löytää tai luoda kirjaintyyppi, joka sulautuu ja sopii mahdollisimman hyvin sarjakuvan kuvitustyyliin kanssa. Yhtenäinen ilme sekä taiteen että tekstauksen kanssa Spencerin mukaan edesauttaa lukijaa uppoutumaan tarinaan. (Spencer 2009, 96 & 100.) McCloud kuvaakin tekstin ja kuvan välistä yhteyttä hienostuneena tanssina, jossa toinen vie vuorollaan (McCloud 1994, 155).

Ennen tietokoneteknologian kehittymistä tekstausta tehtiin aina käsin. Nykyäänkin on edelleen monia sarjakuvataiteilijoita, jotka jatkavat tätä perinnettä. Osa taas muuttaa oman käsialansa verkkofontiksi ajan säästämiseksi ja työprosessin keventämiseksi. Tekstausta tarkoittaa tässä yhteydessä yksinkertaisesti tekstin lisäämistä sarjakuvaan. Viime vuosikymmenen alkupuolella sarjakuvat tekstattiin lähes aina kauttaaltaan versaaleilla eli isoilla kirjaimilla johtuen tuotanto- rajoituksista, kuten huonosta painolaadusta. Painotalojen kehityksen johdosta tämänkaltaista rajoitusta ei enää tänä päivänä onneksi ole. (Spencer 2009, 97.)

Rosa Rantila tarkastelee opinnäytetyössään *Kerronnan keinot ajan ja rytmin monipuoliseen esittämiseen sarjakuvassa* ja nostaa esiin, että verkkosarjakuville ei kohdistu painetun sarjakuvakirjan kaltaisia fyysisiä sivurajoitteita. Tämä mahdollistaa esimerkiksi rauhallisten kohtausten pidentämisen, jossa vuorosanoja voi ilmetä hyvinkin vähän. (Rantila 2016, 17.)

McCloud esittää, että on kerronnallisesti tärkeää, ettei dialogi yksinkertaisesti toista sitä, mitä kuvassa tulee jo ilmi. Mitä enemmän tietoa sanat antavat lukijalle sarjakuvassa, sitä vapaammin kuvat voidaan ilmaista ja päinvastoin. (McCloud 1994, 154.) Tarinankerronnan yksi tehtävä on tehostaa taidetta ja havainnollistaa abstrakteja käsitteitä, joita on vaikea esittää ainoastaan kuvan keinoin. Sanallista kerrontaa voidaan jopa hyödyntää niin, että se on ristiriidassa esitetyn kuvan kanssa, antaen tarvittaessa mielenkiintoisen lisävivahteen tarinaan. (Pak & Van Lente 2014, 16.)

Onomatopoeettiset sanat ovat ääntä tai liikettä muistuttavia sanoja, kuten *loiskis, pam* ja *zap* (katso kuvio 21) (Kielikello.fi n.d.). Hyvin valittu ja sanoitettu typografia tulisi olla lähes näkymätöntä lukijalle. Tästä poikkeuksena ovat kuitenkin onomatopoeettiset sanat, joilla on tärkeä tehtävä olla selkeästi näkyvissä. (Pak & Van Lente 2014, 72.) Sarjakuvan äänimaailmasta lisää luvussa 5.4.



Kuvio 21. Esimerkki onomatopoeettisesta Sanasta sarjakuvassa (Pak & Van Lente 2014, 88).

Kita-sarjakuvaromaanin suunnitteluvaiheessa kokeilin aluksi oman kirjaintyyppin luomista käsialani pohjalta. Päädyin lopulta kuitenkin käyttämään Adobe Typekitistä löytyviä kirjaintyyppejä kahdesta syystä. Ensinäkin typografian luomisen taitoni eivät ole tarpeeksi kehittyneitä toimivan kirjaintyyppin luomiseen. Välistysongelmat ja kirjainten väliset hienovaraiset korjaukset koituivat erityisen haasteelliseksi. Toinen syy, miksi en luonut omaa kirjaintyyppiä on se, että toivon sarjakuvassani käytettävällä kirjaintyypillä olevan ainakin kolme eri leikkausta värittämään hahmojen välisiä keskusteluja. Esimerkiksi ironian ja painokkaan puhettavan esittämistä varten näin omassa työssäni tarpeelliseksi, että kirjaintyyppi sisältäisi mahdollisuuden lihavoida ja kursivoida sanoja. Suunnittelukokemus oli kuitenkin arvokas ja mielekäs, ja saatan palata vielä kirjaintyyppin tekoon myöhemmin.

Omaa ajankäyttöä ja taitotasoni huomioiden luonnollisin valinta itselleni oli siis lopulta olemassa olevan kirjaintyyppin hyödyntäminen sarjakuvassani. Muutamia

eri vaihtoehtoja kokeiltuani päädyin Adobe Typekitistä löytämäni John Roshell suunnittelemaan kirjaintyyppiin *CC Meanwhile* (kuvio 22). Tämä kirjaintyyppi on suunniteltu nimenomaan sarjakuville ja sitä on käytetty mm. *The Avengers* ja *Fantastic Four* -sarjakuvissa. (Roshell, n.d.) Lisäksi kirjaintyyppiin sisältyy kaikki Suomen aakkoset, mikä mahdollistaa sarjakuvaromaanin kääntämisen samalla fontilla tulevaisuudessa tarvittaessa.

CCMeanwhile Regular

THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER

CCMeanwhile Italic

THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER

CCMeanwhile Bold

THE QUICK
BROWN FOX
JUMPS OVER

Kuvio 22. Valitsin sarjakuvaromaanin kirjaintyyppiä *CC Meanwhile*-kirjaintyyppin johtuen sen selkeästä ulkonäöstä ja monipuolisista leikkausmahdollisuuksista (Roshell, n.d.).

Aluksi hieman arastelin ajatusta, että kyseisessä kirjaintyyppissä kirjaimet ovat ainoastaan versaalina. Lopulta tykästyin kuitenkin kirjainten selkeään esitystapaan ja lukuisiin leikkausmahdollisuuksiin. Ääniefekteissä hyödynnän muutamia eri kirjaintyyppisiä riippuen äänen laadusta ja voimakkuudesta. Näitä ovat mm. *CC Biff Bam Boom Outline* ja *CC Monster Mash Worn*. Kaikki sarjakuvaromaanissani hyödyntämäni kirjaintyyppit löysin Adoben Typekitistä. Adoben ohjelmien tilaajana voin siis huoletta hyödyntää sieltä käyttämiäni kirjaintyyppisiä sekä henkilökohtaisiin että kaupallisiin tarkoituksiin. (Fonts.adobe.com 2021.)

Kiinnostavat pienet yksityiskohta sarjakuvan sanallisessa ilmaisussa ovat detaljitekstit. Ne ovat sarjakuvamaailmaan lisättyjä pieniä yksityiskohtia kuten kylttejä, julisteita, kirjoja tai muita vastaavia joissa ilmenee esimerkiksi humoristisia elementtejä ja joissain tapauksissa tärkeitä yksityiskohtia. (Herkman 1998, 43.) *Kita*-sarjakuvaromaanin tapahtumapaikka ei sijoitu ihmisasutuksen ympärille, joten mahdollisuus tämänkaltaisiin kirjallisiin

mikroviesteihin on niukka. Yksi ainoista mahdollisuuksista olisi eräässä kohtauksessa esiintyvän jeepin rekisterikilpi. Siihen voisin mahdollisuuksien mukaan keksiä jonkin pienen leikkisän yksityiskohtan, kuten lyhennyksen sarjakuvan nimestä, KTA ja numeroina voisi olla esimerkiksi sarjakuvan julkaisuvuosi. Rekisterikilven piirtäisin luonnollisesti muistuttamaan esimerkiksi Tansaniassa tällä hetkellä olemassa olevia virallisia auton rekisterikilpiä.

Greg Pak ja Fred Van Lente ohjeistavat opaskirjassaan *Make Comics like the Pros*, kuinka typografiaan tulisi suhtautua sarjakuvan suunnitteluvaiheessa. Pak ja Van Lente muun muassa esittävät, että sarjakuvasisivulle asetettua tekstin määrää olisi hyvä pohtia jo tekoprosessin alkuvaiheessa, sillä dialogin mittavuus vaikuttaa koko sarjakuvansivun aseteluun ja rytmiin. Etukäteen suunnittelu ehkäisee myös heidän mielestään myöhemmässä vaiheessa potentiaalisia suunnittelupulmia kuten tilanpuutetta. Digitaalista sarjakuvaa työstäessä hyvä idea on jo varhaisessa vaiheessa sarjakuvan teon aikana tarkistaa tekstin luettavuus mahdollisimman monelta eri laitteelta, kuten tabletilta ja puhelimelta, varmistaen, että teksti on luettavaa ja selkeästi aseteltu. Painetuissa sarjakuvakirjoissa sivujen tulostaminen painokokoon ajaa saman asian. (Pak & Van Lente 2014, 73.)

Yhtenäisyyden säilyttämiseksi sarjakuvissa pitäydytään usein samassa kirjaintyyppissä. Liian monta vaihtelevaa kirjaintyyppin sisällyttäminen sarjakuvaan voi Spencerin mukaan tehdä dialogista vaikealukuista. Tästä huolimatta eri hahmojen poikkeavaa puhetapaa ja tunnetilaa voi korostaa muuttamalla typografiaa. Horjuva teksti voi esimerkiksi merkitä hermostuneisuutta tai päihtymystä. Mekaaninen tekstausta sopii taas hyvin robotin suuhun ja merkityksettömät muodot voivat antaa kuvan muukalaiskielestä kuten kuviossa 23 näkyy. (Spencer 2009, 99.)



Kuvio 23. Lewis Trondheimin A.L.I.E.E.E.N.-sarjakuvassa ilmenevä teksti on kirjoitettu kokonaisuudessaan avaruuskielellä erilaisia viivoja ja muotoja hyödyntäen (Spencer ym. 2009, 99).

Luovan taiteen ja englannin kielen professori Joseph Witek esittää, että sarjakuvan teksti on sekä käytännöllistä että esteettistä. Esteettinen funktio liittyy sanojen visuaalisen muodon rooliin kirjoitetun sanan merkityksen syventämisessä. Esimerkiksi kirjainten paksuudella ja kirjaintyyppin valinnalla voi olla suurikin asema repliikkien merkityksen muodostamisessa. (Witek 1989, 23.)

Sanoja voidaan korostaa sarjakuvissa monin eri tavoin mm. lihavoimalla tai kursivoimalla sana. Tällainen sanojen visuaalinen korostaminen johtaa luonnollisempaan puhetyyliin, josta käy ilmi puhujan sanapainot, ja korostaminen auttaa myös ymmärtämään paremmin tekstin sisältöä, kuten ironiaa. (Pak & Van Lente 2014, 32.) Varovaisuutta on kuitenkin hyvä harjoittaa tässäkin asiassa ja varmistaa, että teksti pysyy luettavana. Spencer mainitsee, että jos tehokeinoja käyttää liikaa, typografiasta voi tulla epätasapainoinen ja sen ilmaisuteho voi laskea. (Spencer 2009, 98.) McCloud toteaa kuitenkin osuvasti, että tekstin ja kuvan lopulliset sommitteluratkaisut on parasta jättää tekijän vaistojen varaan (McCloud 1994, 161).

5.4 Äänet kerronnan keinona

Äänitehosteiden käyttö sarjakuvassa on mielenkiintoinen mielikuvituksen ja tekstin välinen liitto. Sarjakuvalla ei ole elokuvan tavoin mahdollista esittää fyysistä ääntä (verkkosarjakuvia lukuun ottamatta) joten äänet välitetään tekstin muodossa. Onomatopoeettiset sanat ovat kokeneelle sarjakuvan lukijalle tuttuja erityisesti taistelukohtauksien vaihdikkaissa yhteenotoissa, joissa iskut ja räjähdykset ovat kuvattu monipuolisin äänin kuten *zoom*, *bang* ja *pow* (vrt. luku 5.3). Japanilaisissa sarjakuvissa äänen viestiminen on viety askeleen pidemmälle kuvaamaan äänetöntä ilmiötä tai tunnereaktiota. Esimerkiksi *kira kira* tarkoittaa kimallusta, *suru* hitaasti valuvaa liikettä ja *shiin* totaalista hiljentymistä tai pysähtyneisyyttä. (Spencer 2009, 18.)

Onomapoeettinen ilmaisu voi Spencerin mukaan parhaimmillaan välittää hyvinkin paljon informaatiota lukijalle kuten hahmon äänen sävyn, voimakkuuden ja jopa rytmin. Ääniefektien visuaalisella muodolla voidaan lisäksi syventää sanan merkitystä. Spencer esittää, että jos päättää hyödyntää työssään äänitehosteita, niiden värimaailma olisi hyvä olla suhteellisen yksinkertainen, jotta teksti erottuu selkeästi kuvasta. (Spencer 2009, 106.) Kuvan ja sanan yhdistäminen kompaktiin pakettiin on tehokas tapa luoda illuusiota äänestä sekä visuaalisesti että sanallisesti. Ääniefekteissä kuvan ja sanan ero voi lisäksi hämärtyä, kuten esimerkissä 24 näkyy.



Kuvio 24. Esimerkki onomatopoeettisen ilmaisun eri kuvallisuuden asteista (Herkman 1998, 50).

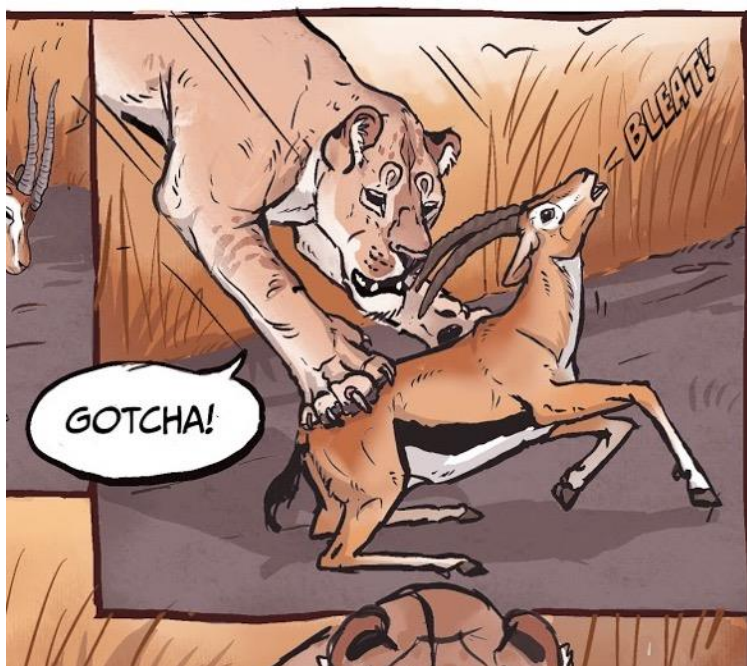
Perspektiiviä voi myös Herkmanin mukaan hyödyntää ääniefekteissä syvyyden tai liikkeen illuusion luomisessa. Ääniefekti voidaan esimerkiksi piirtää perspektiivissä pienentyen horisonttia kohti, jos kuvauksen kohteena on lukijaa päin vauhdikkaasti etenevä kulkuneuvo. Lisäksi ääniefektit voivat myös ylittää ruuturajan ja jatkua ruudusta toiseen, jossain tapauksissa jopa sivulta toiselle muodostaen kerrontaa yhdistävän jatkumon. (Herkman 1998, 43, 50–51.)

Sarjakuvassa ilmenee myös elementtejä, joita ei Herkmanin mukaan luokitella kuviksi tai sanoiksi. Näitä merkkejä kutsutaan nimellä *efekti*. Efektejä käytetään korostamaan, täydentämään ja tehostamaan olemassaolevia merkkijärjestelmiä. Vauhtiviivat tai esimerkiksi hahmon otsan päälle piirretyt ihmetystä kuvaavat viivat ovat esimerkkejä efekteistä. (Herkman 1998, 44.) Esimerkiksi kuviossa 25 vauhtiviivoja on hyödynnetty nopean liikkeen kuvauksen illuusion luomiseksi. Toinen menetelmätapa, jolla ajattelin esittää vauhtia *Kita*-sarjakuvassa, on hämärtää tai pehmentää kuvaa alueella, josta liike alkaa (engl. motion blur).

Jokaisella kielellä on usein oma versio esimerkiksi eri eläinten äänitehosteista. Psykologian professori Stanley Coren erittelee artikkelissaan, miten eri maissa kuvataan koiran haukkumisen ääntä. Suomessa koira sanoo *hau-hau*, burmassa taas *woke-woke* ja Albaniassa *ham-ham*. (Coren 2012.)

Kita-sarjakuvaromaania suunnitellessa minulla tuli vastaan erikoinen pulma sarjakuvan äänimaailmaan liittyen. Halusin kuvata todentuntuisesti, miltä tarinamaailmassa olevat eläimet kuulostavat. *Kitan* maailmassa asustelee laaja kirjo eläinlajeja eikä kaikilla välttämättä ole vakiintunutta onomatopoettista äännettä, kuten esimerkiksi koiralla tai kissalla. Mitä esimerkiksi sarvikuonon äänimaailmaan kuuluu? Tietoa etsiessäni löysinkin onneksi suhteellisen kattavia listoja eri villieläinten kirjallisista äännähdyksistä. Joillakin eläimillä on samankuuloisia ääniä, kuten hevosella ja seepralla. (Myenglishpages.com n.d.)

Gazellin äänimaailmaa etsiessäni löysin Smithsonianin kansallisen eläintarhan julkaiseman artikkelin, jonka mukaan gasellien äännähdyistä voi englanniksi kuvata sanalla *honk* (Nationalzoo.si.edu 2018). Sama äänne on kuitenkin hanhella, joten päätin sen sijaan käyttää lammaille tarkoitettua *bleat*-onomatopoeettista sanaa kuvaamaan gasellin äännähdyistä sarjakuvassani kuten kuviossa 25 näkyy.



Kuvio 25. Esimerkki *Kita*-sarjakuvan äänimaailmasta (Kuparinen 2021).

Eri eläinten äänitteitä kuunnellessani ajattelin kehittää sarjakuvaani oman version gasellin äännähdyksestä. *Honk*-äänteen sijaan käyttäisin hieman käheämmältä kuulostavaa äännettä *hawk*, joka omaan korvaani kuulostaa hieman enemmän äänitteissä kuulemani gasellin varoitushuutoa. En kuitenkaan lopulta päätenyt tähän omaan versioon mahdollisten virhetulkintojen välttämiseksi. Vakiintuneissa äännähdyksissä, kuten esimerkiksi leijonien karjaisuissa en kuitenkaan harkinnut henkilökohtaisten versioiden kehittämistä. Tämä pienen kokeilu nostatti mielenkiintoisen ajatuksen siitä, kuinka vapaasti sarjakuvan tekijänä voi muuttaa valmiiksi määriteltäviä ilmaisutapoja kuten tässä tapauksissa onomatopoeettisia ilmaisuja.

5.5 Värit kerronnan tehokeinoina

Sarjakuvataiteilijat ovat mediumin alkuaskeleista alkaen käyttäneet mustia pintoja selkeyttääkseen monimutkaisia sommitteluja. Kiinteä musta pinta voi varjojen avulla osoittaa valon suunnan sekä luoda syvyyden illuusion. Kuvaa tutkiessa lukijan silmä luonnollisesti kiinnittyy kohtiin, jossa on suurin kontrastipitoisuus. Taiteilija voi hyödyntää tätä työssään, järjestämällä tummia ja vaaleita pintoja sen mukaan, mihin toivoo lukijan katseen kiinnittyvän ensin. (Spencer 2009, 52.)

Painokustannuksellisista syistä tai nopeuttaakseen tuotantoa osa sarjakuvataiteilijoista käyttää sarjakuvissaan yksinomaan mustaa ja valkoista pintaa. Toisille valinta yksivärisen sarjakuvaan on taas puhtaasti taiteellinen. Värien käyttö sarjakuvassa on täysin yksilöllistä ja jokaisen sarjakuvataiteilija tekee tästä oman päätöksen. Värien tarkoitus on kertoa tarinaa ja edistää sitä. Ne ovat myös keino luoda tunnelmaa ja täydentää taiteilijan kuvituksia. (Spencer 2009, 112, 117). Värien valinnassa on luonnollisesti tarkoitukse-
nmukaista huomioida teoksen lopullinen lukijakunta. Jos sarjakuvaa tehdään esimerkiksi erityisryhmien opetuskäyttöön, on mielestäni hyvä ottaa huomioon mahdolliset lukijat, joilla on poikkeavuuksia värinäössä kuten puna-vihersokeus. Nämä ovat luonnollisesti vähemmistössä, mutta tämä on kuitenkin nähdäkseni maininnan arvoinen asia.

Taiteilijan päätös sisällyttää väriä sarjakuvaan voi avata ikään kuin uuden mahdollisuuksien maailman. Kellonaika, sääolosuhteet, lämpötila ja valon suunta ovat kaikki tekijöitä joita on Spencerin mukaan hyvä pitää mielessä värivalinnoissa (Spencer 2009, 117.) Tarkasti mietitty värien sijoitus voi toimia voimakkaana kerronnan tehokeinona. Esimerkiksi kirkkaan väripinnan lisääminen muuten neutraaliin värimaailmaan voi olla tehokas tapa kiinnittää lukijan huomion johonkin olennaiseen, etenkin pieneen yksityiskohtaan ruudussa. (Kontturi 2014, 89.) Samoin värillisen sarjakuvan yhtäkkinen muuttuminen yksiväriseksi tai mustavalkoiseksi voidaan viestiä hahmojen sisäisiä kamppailuja tai tunne-elämän muutoksia. Silmiinpistäviä värimuutoksia

sarjakuvassa käytetään lisäksi esimerkiksi takaumien tai unien esittämiseen kuten esimerkiksi kuviossa 26. (Spencer 2009, 121.)



Kuvio 26. Sarjakuvaromaanissa *Secret Warriors* takauma ja nykyhetki erotetaan lämpimien ja kylmien sävyjen vastakkainasettelulla (Caselli, Hickman & Bendis 2009, 21).

Stan Lee muistelee sarjakuvantekoa käsittelevässä opaskirjassaan, että vain muutama vuosikymmentä sitten sarjakuvataiteilijan väri vaihtoehtoina oli yhteensä 64 väriä. Teknologian kehityksen ansioista mahdollisia väri vaihtoehtoja on nykyään kirjaimellisesti miljoonia. Lee kuitenkin painottaa, että vaikka väri vaihtoehtoja on tänä päivänä enemmän kuin koskaan, se ei tarkoita, että niitä kaikkia tarvitsisi käyttää. Lee jatkaa, että värien käytössä monesti enemmän on vähemmän selkeän ja yhtenäisen sarjakuvaruudun luomisessa. Hän painottaakin, että värienkin käytössä kuvan selkeys ja ymmärrettävyys tulisi olla aina etualalla. Sarjakuvan lopullista julkaisutapaa on hyvä pohtia väri valintoja tehdessä. Luetaanko valmis teos näytöltä vai paperilta?

Esimerkiksi paperin valinta fyysiseen julkaisuun voi suuresti vaikuttaa siihen, kuinka värit toistuvat. (Lee 2019, 166–167.) Tässä opinnäytetyössä en kuitenkaan syvenny tarkemmin sarjakuvien eri julkaisumuotoihin tai julkaisuprosessiin.

Päätin toteuttaa *Kita*-sarjakuvan värillisenä. Valinnan seurauksena on lukuisien tuntien värittämiseen koitua lisätyö, mutta koen sen tähän projektiin tarkoituksenmukaiseksi etenkin tunneilmaisun välineenä. Sarjakuvan värimaailman pyrin pitämään suhteellisen neutraalina ja uskollisina tosimaailmaa vastaavaan ympäristöön. Joissakin kohtauksissa tulen kuitenkin korostamaan värejä enemmän kuin ne luonnossa näkyisivät tarinankerronnan edistämiseksi. Seuraavaksi esitän muutamia ideoita värien käytöstä, joita suunnittelen käyttävän sarjakuvaromaanissani kiinnostuksen lisäämiseksi ja kerronnan edistämiseksi.

Yksi mielenkiintoinen väriin liittyvä efekti, jonka mahdollisesti lisään sarjakuvaani, on värien esittäminen leijonahahmon silmin valikoiduissa paneeleissa. Ihmisen silmässä on noin 10 kertaa enemmän valon aistimiseen erikoistuvia soluja (tappisoluja) kuin kissaeläimillä. (Wikipedia.org 2020; Ghose 2013.) Tämä mahdollistaa laajan värinäön ihmisille, kun taas kissojen värinäköä on verrattu puna-vihersokeaan ihmiseen. Toisin sanoen punaiset värit muistuttavat vihreiltä kissojen silmin kuten kuviossa 27 näkyy. Kissoilla on kuitenkin selvä pimeänäön yliote. Lukijalle voisi olla mielenkiintoista nähdä värit kissaeläimen silmin ja siten ymmärtää esimerkiksi hahmon saalistamiseen liittyvää käyttäytymistä paremmin. Jos en kuitenkaan löydä tälle efektille tarpeeksi selkeää ja tarinaa edistävää tehtävää, voi olla, että tämä ajatus jää lopulta vain ideatasolle.



Kuvio 27. Esitys ihmisen värinäöstä (ylhäällä) verrattuna kissan värinäköön (alla) (Lamm 2018).

Stan Leen muistuttaa, että värejä voi hyödyntää myös puhekuplissa (Lee 2019, 173). David Derrick Jr. antaa tästä erinomaisen esimerkin eläinsarjakuvaromaanissaan *Ghost of the Gulag*. Harkitsen tämän efektin käyttöä mm. *Kita*-sarjakuvan antagonistin puheessa. Kuviossa 28 puhekuplien värimuutosten lisäksi myös sivun ympärillä oleva tila on mustaa. Myös *Kita*-sarjakuvassa suunnittelen hyödyntäväni sarjakuvan ulkopuolella olevaa sivun väriä kerronnan tehokeinona. Esimerkiksi yöllisissä, haikeissa tai uhkaavissa kohtauksissa ruutujen ulkopuolisen tilan väritän mustaksi, kun taas muut sivut pidän valkoisina. Mustan ja valkoisen lisäksi en tule käyttämään muita värejä ruutujen ulkopuolella mahdollisen sekavuuden välttämiseksi. Lisäksi sivujen värin määrään aina aukeamittain, jotta vastakkaiset sivut eivät ole erivärisiä.



Kuvio 28. Derrick erottaa päähenkilön puheen muista hahmoista mustilla puhekuplilla (Derrick 2017, 20).

Piirrosten ääri viivoja voi myös muokata erivärisiksi. Tätä keinoa käytän *Kita*-sarjakuvassa etenkin syvyyden vaikutelman korostamiseksi sekä yhtenäisemmän kokonaisuuden toteuttamiseksi kuten kuvassa 29 näkyy. Spencerin mukaan taustan rajausta eri väreillä saa myös etualalla olevan esineen tai hahmon nousemaan paremmin esille kuten luvussa 3.3 mainittiin (Spencer 2009, 124).



Kuvio 29. Muutin heinien ääriviivojen värin ruskeaksi, jotta etualalla oleva hahmo korostuisi sivulla (Kuparinen 2021).

Kita-sarjakuvassa suosin suurelta osin lämpimiä värejä korostamaan sarjakuvamaailman kuumaa ilmasto. Takaumissa suunnittelen mustavalkoista lähestymistapaa värien valinnassa. Selvällä värimuutoksella pyrin edistävän ja nopeuttavan lukijan havaintokykyä tapahtuma-ajan muutoksest kuten kuviossa 26. Kuten luvussa 3.2 mainittiin, väreillä voi välittää hahmojen tunnetta ja lisätä jännitystä tarinaan jopa ilman minkäänlaista tekstisisältöä. Väitöskirjassaan sarjakuvatutkija Katja Kontturi esittää, että värien asema korostuu sarjakuvassa entisestään, sillä lukijan mielikuvitus täydentää sarjakuvan tarinaa ruutujen välissä. (Kontturi 2014, 89.)

6 Yhteenveto

Tämä opinnäytetyö avasi valikoitujen käytännön esimerkkien ja aineistojen avulla sarjakuvaromaanin suunnittelua eläinsarjakuvan näkökulmasta. Tavoitteena oli syventää ja rikastuttaa kirjoittajan tietoa ja ymmärrystä aiheesta. Monimuotoinen lähdeaineisto antoi hyvän lähtökohdan toiminnallisen osuuden suunnitteluvalintojen eteenpäin viemiseen. Kerätty tietoaineisto sisälsi tärkeitä havaintoja niin sarjakuvamaailman rakentamisesta, hahmosuunnittelusta kuin visuaalisista kerronnan keinoistakin. Huolimatta siitä, että käsittelyssä oli vain hyvin pieni osa sarjakuva-aiheen monimuotoisesta kokonaisuudesta, valikoitujen näkökulmien tarkastelu ja purkaminen johti opinnäytetyön tavoitteen täyttymiseen.

Opinnäytetyössä korostui visuaalisen suunnittelijan vastuu. Intertekstuaalisten viittausten käsittely oman sarjakuvaromaanin näkökulmasta nosti esiin sen, kuinka tärkeää on sisäistää oman ymmärryksen rajallisuus ja varovaisuus esimerkiksi toisen kulttuurin kuvauksessa. Tähän aiheeseen olisi mielenkiintoista palata ja jatkaa keskustelua esimerkiksi siitä, onko kulttuurillinen omiminen visuaalisessa teoksessa kyseisen kulttuurin ominaisuuksien varastamista vai kunnioittamista.

Opinnäytetyössä havainnollistettiin lisäksi sitä, kuinka todellisen maailman visuaalinen representaatio ei ole ainoa tapa, jolla todentaa realismin ja uskottavuuden astetta sarjakuvassa. Kuten Art Spiegelmanin *Maus* esimerkin kautta ilmeni, hahmojen ja tarinan inhimillisuus ja samaistuttavuus voi olla myös yksi tapa luoda uskottava sarjakuva ilman yksityiskohtaista visuaalista esittämistä.

Hyödynnetty kirjallisuus kattoi mielestäni hyvin analyysiin valikoidut osa-alueet. Suomalaisista lähteistä etenkin Juha Herkmanin opaskirjat sisälsivät paljon arvokkaita huomioita etenkin syvempiä määritelmiä avainsanoille etsiessäni. Englanninkielisistä lähteistä arvostin erityisesti Stan Leen inspiroivaa ja rohkaisevaa opetusaineistoa. Tiedostan, että saatoin paikoittain nojata liikaa

yksittäisiin lähdeaineistoihin. Lisäksi opinnäytetyöni olisi voinut hyötyä esimerkiksi keskenään eriäviä mielipiteitä sisältävien lähteiden syvemmästä analyysistä.

Toiminnallisen osuuden näkökulmasta tämä opinnäytetyö palveli hyvin tarkoitustaan ja ratkaisi monia *Kita*-sarjakuvaromaanin suunnitteluvaiheita. Kiinnostavat moniulotteiset sarjakuvasuunnitteluun liittyvät toimintatavat ovat auttaneet minua havaitsemaan tehokkaammin, millaiset suunnitteluratkaisut toimivat sarjakuvaromaanissani ja mitkä taas kaipaavat vielä hiomista.

Tämä opinnäytetyö sisältää aineksia, jotka ovat sovellettavissa myös muille visuaalisille aloille sarjakuvan lisäksi. Esimerkiksi typografia, perspektiivi ja värienhallinta ovat käsitteitä, jotka ovat sovellettavissa myös graafiseen suunnitteluun, animaatioon ja elokuvatuotantoon.

Jos tämä valikoitu tiivistelmä sarjakuvan suunnittelutavoista innostaa tai antaa vertaistukea yhdellekin sarjakuvasta tai visuaalisesta viestinnästä kiinnostuneelle henkilölle, koen työni erittäin onnistuneeksi. Tarkastelinpa kerättyä tietoa sarjakuvantekijänä tai graafisena suunnittelijana, tämän opinnäytetyön toteuttaminen on antanut minulle hyödyllistä käytännön ja teorian kokemusta tulevaisuuden urani rakentamiselle.

Lähteet

Blaise, Aaron n.d. How to Draw Animals Course - Big Cats.
<https://creatureartteacher.com/product/how-to-draw-animals-course-big-cats/>
 (Katsottu 29.1.2021).

Blog.online-spellcheck.com n.d. <<https://blog.online-spellcheck.com/general/the-difference-between-comics-and-graphic-novels/>> (luettu 1.11.2020).

Coren, Stanley 2012. How Dogs Bark in Different Languages.
 <<https://www.psychologytoday.com/intl/blog/canine-corner/201211/how-dogs-bark-in-different-languages>> (luettu 23.3.2021).

Crilley, Mark 2016. How to Make Comics: Backgrounds / 10 Tips to Help You.
 Katsottavissa osoitteessa
 <https://www.youtube.com/watch?v=KnIWNr1Sjgs&ab_channel=markcrilley>
 (11.10.2020). 16:49.

Crilley, Mark 2018. WORLDBUILDING: 12 Tips to Help You. Katsottavissa
 osoitteessa
 <https://www.youtube.com/watch?v=UUw9z9ro2ik&t=209s&ab_channel=markcrilley> (13.12.2020). 25:19.

Eisner, Will 1985. Comics & sequential art. Florida: Poorhouse press.

Encyclopedia Britannica 2020. Graphic novel.
 <<https://www.britannica.com/search?query=graphic+novel>>
 (luettu 2.10.2020).

Fiske, John 1987. Television Culture. London & New York: Routledge.

Fonts.adobe.com 2021. Font licencing. <<https://helpx.adobe.com/fonts/user-guide.html/fonts/using/font-licensing.ug.html>> (luettu 3.4.2020).

Ganesh, Gowtham 2020. The difference between Comics and Graphic Novels: Explained! <<https://thecomicbookstore.in/difference-between-comics-and-graphic-novels>> (luettu 15.10.20).

Ghose, Tia 2013. Images: See the World from a Cat's Eyes.
 <<https://www.livescience.com/40460-images-cat-versus-human-vision.html>>
 (luettu 25.3.2021).

Hemnell, Frey 2015. Koiran silmät loistavat pimeässä, kun niihin osoittaa taskulampulla. Ihmisten silmät eivät. Miksi? Hs.fi <<https://www.hs.fi/tiede/art-2000002863114.html>> (luettu 10.3.2021)

Herkman, Juha 1996. Ruutujen välissä: näkökulmia sarjakuvaan. Tampere: Tampere University Press.

Herkman, Juha 1998. Sarjakuvan kieli ja mieli. Tampere: Tammer-Paino OY

Herman, David, Manfred, Jahn & Ryan, Marie-Laure 2005. Routledge Encyclopedia of Narrative Theory. London: Routledge.

Ipl.org 2020. Graphic novels history and basics.
<<https://www.ipl.org/div/graphicnovels/gnsHistBasics.html> > (luettu 1.11.2020).

Kielikello.fi. 1998. ISBN-, ISSN- ja ISMN-tunnus, <<https://www.kielikello.fi/-/isbn-issn-ja-ismn-tunnus#:~:text=ISBN%20> > (luettu 7.11.2020).

Kontturi, Kaija 2014. Don Rosan Disney-sarjakuvat postmodernina fantasiana. Väitöskirja. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto. Luettavissa osoitteessa:
<<https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/44805>> (luettu 29.1.2021).

Jyväskylän yliopisto 2010. Realismi.
<<https://koppa.jyu.fi/avoimet/taiku/taidehistorian-aikajana/modernismi/1800-luvun-modernismi/realismi>> (luettu 8.3.2021).

Koukkunen, Kalevi 2008. Iso sivistyssanakirja: sivistyssanat hakemistoineen. Helsinki: WSOY.

Kvaak.fi 2003. Uusi termi > Aikuisten Kuvakirja?
<<https://www.kvaak.fi/keskustelu/index.php?topic=79.0>> (luettu 1.11.2020).

Lee, Stan 2019. Stan Lee's Master Class: Lessons in Drawing, World-Building, Storytelling, Manga, and Digital Comics from the Legendary Co-creator of Spider-Man, The Avengers, and The Incredible Hulk. New York City: Watson-Guptill.

McCloud, Scott 1994. Sarjakuva-näkymätön taide. Helsinki: The Good Fellows.

MiruVersum. Eläinfantasia ja luova kirjoittaminen. 2017. <<http://mirum-versum.blogspot.com/2017/08/elainfantasia-ja-luova-kirjoittaminen.html>> (luettu 23.2.2021).

Moeller, Karla 2017. How are humans different from other animals? askabiologist.asu.edu <<https://askabiologist.asu.edu/questions/human-animal-differences> > (luettu 8.2.2021).

Myenglishpages.com n.d. Vocabulary - List of Animal Sounds
<<https://www.myenglishpages.com/english/vocabulary-lesson-sounds-animals.php>> (luettu 18.3.2021).

Nationalzoo.si.edu 2018. New at the Zoo: Dama Gazelle Calves

<<https://nationalzoo.si.edu/animals/news/new-zoo-dama-gazelle-calves>> (luettu 18.3.2021).

Pak, Greg & Van lente, Fred 2014. Make Comics like the Pros. The inside scoop on how to draw & sell your comic books and graphic novels. New York. Watson-Guption Publications. (Kuvat 2,7 & 10)

Pringle, David 2006. The Ultimate Encyclopedia of Fantasy. Lontoo:Carlton Books.

Rantila Rosa-Nina 2016. Kerronnan keinot ajan ja rytmin monipuoliseen esittämiseen sarjakuvassa. Opinnäytetyö. Tarkastelussa painettu ja digitaalinen sarjakuva. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Luettavissa osoitteessa <https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/127762/Rantila_Rosa-Nina.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (luettu 10.11.2020)

Ristolainen, Minna 2020. Täällä ja toisaalla yhtä aikaa. Immersiivisen visuaalisen tarinamaailman kokemus kuvataiteessa. Opinnäytetyö. Tampere: Tampereen yliopisto. Luettavissa osoitteessa <<https://trepo.tuni.fi/handle/10024/120262>> (luettu 9.3.2021).

Roshell, John n.d. CC Meanwhile. <<https://fonts.adobe.com/fonts/cc-meanwhile#details-section+ccmeanwhile-regular>> (Luettu 3.4.2021).

Rossen, Jake. Comic Books vs. Graphic Novels: What's the Difference? <<https://www.mentalfloss.com/article/588430/comic-books-vs-graphic-novels-what-is-difference>> (luettu 20.10.20).

Roth, Emma 2020. Comics vs. Graphic Novels: What's the Difference? <<https://whatnerd.com/comics-vs-graphic-novels/>> (luettu 1.11.2020).

Ryan, Marie-Laure 2014. Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media- Conscious Narratology. Lincoln: University of Nebraska Press.

Spencer Millidge Gary & foreword by Gibbons, Dave 2009. Comic Book Design. The Essential Guide to Designing Great Comics and Graphic Novels. United Kingdom. Ilex. (Kuvat 5, 6, 9 & 11).

Suomisanakirja.fi n.d. Sarjakuva, graafinen, digitaalinen sarjakuva, sarjakuvastrippi, sarjakuvalehti. <www.suomisanakirja.fi> (luettu 2.10.2020).

Tieteen termipankki 2016. Kirjallisuudentutkimus:intermediaalisuus. <<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:intermediaalisuus>> (luettu 10.3.2021).

Tieteen termipankki 2017. Kirjallisuudentutkimus:intertekstuaalisuus.
<<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:intertekstuaalisuus>>(luettu 10.3.2021).

Tieteen termipankki 2019. Kirjallisuudentutkimus:tarinamaailma.
<<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kirjallisuudentutkimus:tarinamaailma>> (luettu 11.3.2021).

Turk, Savannah 2012. Graphic Novels vs. Comic Books: What's the Difference?
<<https://dailyutahchronicle.com/2012/09/19/graphic-novels-vs-comic-books-whats-the-difference/>> (luettu 06.10.2020).

Tyrell, James 2018. How to identify lions.
<<https://blog.londoloji.com/2018/03/24/how-to-identify-lions/>>
(Luettu 14.3.2021).

VanderMeer, Jeff 2013. Wonderbook: The Illustrated Guide to Creating Imaginative Fiction. New York: Abrams.

Viljakka, Siiri 2019. Pitkän sarjakuvan ymmärtäminen: työkaluja visuaaliseen tarinankerrontaan. Opinnäytetyö. Turku: Turun Ammattikorkeakoulu.
Luettavissa osoitteessa
<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/267037/Siiri_Viljakka_TurkuAMK_2019.pdf?sequence=2&isAllowed=y> (Luettu 12.2.2021).

Wikipedia.org 2020. Tappisolu. <<https://fi.wikipedia.org/wiki/Tappisolu>> (luettu 23.3.2021).

Witek, Joseph 1989: Comic Book as History. The Narrative Art of Jack Jackson, Art Spiegelman, and Harvey Pekar. University Press of Mississippi, Jackson & London.

Wordhippo 2020. What does mkali mean in Swahili?
<<https://www.wordhippo.com/what-is/the-meaning-of/swahili-word-faa7b878c99c1e048cc12355b19079f5b04ed3db.html>> (Luettu 4.3.2021).

Wordsense.eu 2021. Kita. <<https://www.wordsense.eu/kita/>> (Luettu 4.3.2021).

Kuvalähteet

Kuvio 1. Moffat, Steven & Gatiss Mark 2017. Sherlock – A Study in Pink. London: Titan Comics.

Kuvio 2. Spiegelman, A. 1991. The complete maus (Vol. 1). Pantheon.

Kuvio 3. Kuparinen, Sini 2021.

Kuvio 4. Kuparinen, Sini 2021.

Kuvio 5. Crilley, Mark 2016. Mastering Manga 3: Power Up. IMPACT Books.

Kuvio 6. AskaL 2020. 10 Animals That Can Defeat A Lion - Lion VS Predator - Askal. <<https://www.youtube.com/watch?v=6KV7p3QtM9g>> (Katsottu 15.3.2021) ; Kuparinen, Sini 2021

Kuvio 7. Kuparinen, Sini 2021.

Kuvio 8. Pie, Kelly. n.d. <<https://tailandfur.com/lion-lioness-royal-couple-best/>> (luettu 18.2.2021).

Kuvio 9. Kuparinen, Sini 2021.

Kuvio 10. Spiegelman, A. 1991. The complete maus (Vol. 1). Pantheon.

Kuvio 11. Jansson, Lars 2013. Muumit sarjakuvaklassikot 8. Helsinki. WSOY.

Kuvio 12. Whitta, Gary 2005. Death Jr. #3. Portland: Image comics.

Kuvio 13. Kuparinen, Sini 2021.

Kuvio 14. Kuparinen, Sini 2021.

Kuvio 15. Kuparinen, Sini 2021.

Kuvio 16. Talbot, Bryan 1999. Heart of the Empire. United States: Dark Horse.

Kuvio 17. Pak, Greg & Van lente, Fred 2014. Make Comics like the Pros. The inside scoop on how to draw & sell your comic books and graphic novels. New York: Watson-Guptill Publications.

Kuvio 18. Slade, Christian 2007. Korgi. Gerogia: Top Shelf Productions.

Kuvio 19. Spencer Millidge Gary & foreword by Gibbons, Dave 2009. Comic Book Design. The Essential Guide to Designing Great Comics and Graphic Novels. United Kingdom: Ilex.

Kuvio 20. Kuparinen, Sini 2021.

Kuvio 21. Pak, Greg & Van lente, Fred 2014. Make Comics like the Pros. The inside scoop on how to draw & sell your comic books and graphic novels. New York: Watson-Guption Publications.

Kuvio 22. Roshell, John n.d. CC Meanwhile. <<https://fonts.adobe.com/fonts/cc-meanwhile#details-section+ccmeanwhile-regular>> (Luettu 3.4.2021).

Kuvio 23. Spencer Millidge Gary & foreword by Gibbons, Dave 2009. Comic Book Design. The Essential Guide to Designing Great Comics and Graphic Novels. United Kingdom: Ilex.

Kuvio 24. Herkman, Juha 1998. Sarjakuvan kieli ja mieli. Tampere: Tammer-Paino OY

Kuvio 25. Kuparinen, Sini 2021.

Kuvio 26. Caselli, Stefano, Hickman, Jonathan & Bendis Michael, Brian 2009. Secret Warriors, Vol. 1: Nick Fury, Agent of Nothing. New York: Marvel.

Kuvio 27. Lamm, Nickolay 2018. How cats see the world compared to humans. <<https://www.businessinsider.com/pictures-of-how-cats-see-the-world-2013-10?r=US&IR=T>> (luettu 23.3. 2021).

Kuvio 28. Derrick Jr, David 2017. Ghost of the Gulag vol. 1.

Kuvio 29. Kuparinen, Sini 2021.