

OPINNÄYTETYÖ

ARI

TRYGG

SARJAKUVA JA SEN
KÄSIKIRJOITUS

Sarjakuva ja sen käsikirjoitus

LAB-ammattikorkeakoulu

MUOTOILUINSTITUUTTI

Medianomi (AMK)

Graafinen suunnittelu

ARI TRYGG

KEVÄT

2021

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni tarkoituksena on tutkia sarjakuvan tekemistä ja varsinkin sen käsikirjoitusprosessia omista ja muiden näkökulmista. Haastattelin suomalaisia sarjakuvan tekijöitä heidän käsikirjoitusprosessistaan sekä tutkin omia lähtökohtiani käsikirjoittamisen saralla. Käyn myös läpi erilaisia tarinankerronnan metodeja ja miten tarinoita voidaan kuljettaa ja leikata osiin. Miten tarinoihin voidaan soveltaa esimerkiksi Joseph Campbellin teoriaa eri kulttuureissa toistuvaa monomyyttiä eli sankarin matkaa.

Näiden tietojen kanssa teen sarjakuvaani käsikirjoituksen, jossa on perusrunkona alku, keskikohta ja loppu. Käyn myös läpi miten sarjakuva kannattaisi tehdä ja miten ajattelin itse teokseni julkaista. Sarjakuvan teossa käytin vuonna 2020 käymäni sarjakuvan tekemiseen keskittyvän opintojakson oppeja miten kirjoittaa sarjakuvaa ja miten sitä tuotetaan eteenpäin. Näytän mihin ongelmiin jouduin itse käsikirjoittamisessani ja millä tavoin yritän parantaa suoritustani. Käytin sarjakuvani tekemiseen piirtopöytää, Clip Studio Paint ja Affinity Photo ohjelmia.

Asiasanat: Graafinen Suunnittelu, Sarjakuva, Käsikirjoitus, Haastattelu

Trygg, Ari
Opinnäytetyö, AMK
Kevät 2021

Sivumäärä: 50

Sarjakuva ja sen käsikirjoitus

Medianomi (AMK)

ABSTRACT

Trygg, Ari
Bachelors thesis
Spring 2021
Pages: 50

Comic and its script

Bachelor of Visual Communication

For my thesis I study making of comicbooks and especially its script writing process through my own and other comic artists point of view. I interviewed finnish comic creators about their script writing habits. I look at different methods of storytelling and how you can analyze them with example theory of heroes journey by Joseph Campbell.

With this knowledge I try to write and create my own script or storyboard which should open the story to show parts of the beginning, middle and end. I study how I should make the comic and what tools to use in this particular case and how should I publish it. I use methods that I learned from the course of comics creation that I attended in 2020. I'll show what problems occurred during making the script and how to enhance my work routine. I use graphic drawing tablet, Clip Studio Paint comic making software and Affinity Photo software.

Keywords: Graphic design, Comics, script writing, Interview

SISÄLLYS

1 Johdanto	06	4 Sarjakuvan tekijöiden haastattelut	25
2 Käsittely	07	5 Yhteenveto	42
2.1 Sarjakuvasta ja käsikirjoituksesta	10	Lähteet	45
2.2 Draaman eli tarinan kaari	12		
2.3 Sankarin matka eli monomyytti	15		
2.4 Aika ja paikka sarjakuvassa	17		
2.5 Kuvakäsikirjoituksen tekeminen	19		
3 Oman sarjakuvan prosessi ja tekotavat	20		

1 JOHDANTO

Miksi sarjakuva? Sarjakuvat ovat aina olleet miltei itsestään selvä taiteenlaji minulle jo lapsesta saakka. Sitä ei tule usein ajateltua mistä siinä kaikessa on kysymys? Halusinkin paneutua tarkemmin sen sarjakuvan tekemiseen erilaisilla työkaluilla, sarjakuvan tyylien erikertyksiin ja kaikkeen mikä tekee sarjakuvasta niin laajan taidemuodon kuin se on. Tämä olisi kuitenkin aivan liian iso aihe opinnäytetyöksi ja sen vuoksi päätin keskittyä käsikirjoitukseen.

Oman sarjakuvan ja käsikirjoituksen tekemisen lisäksi minua on aina kiinnostanut muiden samankaltaisten tekemiset ja tekniikat. Haastattelin suomalaisia sarjakuvan tekijöitä ympäri suomea Facebookin kautta. Osa oli ennalta tuntemiani taitelijoita esimerkiksi Matti Hagelberg, Harri Vaalio ja Kati Kovacs, osa taas uudempia tuttavuuksia Muotoiluinstuutissa ollessani kuten Kaisa Leka tai Kai Vaalio. Tahdoin mahdollisimman erilaisia sarjakuvan tekijöitä, joka oli sinänsä helppoa koska Suomessa tuotetaan sarjakuvaa laidasta laitaan. Kysyin heidän käsikirjoitus tavoista ja kuinka tärkeää osaa käsikirjoitus näyttelee heidän sarjakuvan teossa.

Tutkin haastattelujen ja sarjakuvaa opettavan kirjallisuuden kanssa käsikirjoittamisen tapoja ja erilaisia mahdollisuuksia toteuttaa esimerkiksi kuvakäsikirjoitusta. Tutkin myös erilaisia tapoja analysoida tarinoita esimerkiksi draaman kaarella ja sankarin matka kehällä.

Tutkimuskysymyksinä olen valinnut miksi opetella käsikirjoittamaan sarjakuvia sekä miten käyttää kuvakäsikirjoittamista sarjakuvan työstämisen apuna?

Haastattelujen ohella teen myös itse Kuvakäsikirjoituksen ja siihen liittyvän lyhyen sarjakuvan, jossa kaksi hahmoa kohtaa oudon arkun ja miten he selviävät sen sisällöstä. Alkuperäinen suunnitelma on julkaista tarina ja sen jatko netissä. Työkaluina käytän Wacom piirtopöytää, Clip Studio Paint ja Affinity Photo ohjelmia. Esittelen työskentelyäni luvussa kolme.

2 KÄSITTELY

Sarjakuva on usein tekijälleen itsenäistä ja yksinäistä työskentelyä, - ellei ole löytänyt käsikirjoittajaa pariksi kuten Harri Vaalion haastattelusta luvussa neljä käy ilmi - jossa voi itse päättää mitä tekee, kirjoittaa ja piirtää eikä kukaan juurikaan tule puuttumaan asioihin, ellei ole tekemässä jotain kaupallista ja deadline on lähestymässä. Alan Moore kertoo Exit interview -haastattelussaan (Baker, 2007) kuinka tärkeää hänelle on tämä itsenäisyys työskentelynsä kannalta. Kukaan ei ollut kertomassa mitä hän sai ja ei saanut kirjoittaa ja missä muodossa sarjakuviansa käsikirjoituksiin.

Toisin oli taas hänen tarinoiden elokuva sovitusten kanssa, joissa jokainen kynnelle kykenevä halusi laittaa lusikkansa soppaan, kuten yhteistuotannoissa on tapana. Tämä sai Mooren ajattelemaan, ettei hän halua olla missään tekemisissä niiden kanssa eikä suostu katsomaan edes valmiita elokuvia, jotka on tehty hänen käsikirjoituksistaan. Ymmärrän eri taiteilijoiden ajatusta miltä tuntuu, jos joku tuntematon jatkaa pitkään työstämääsi teosta. Tutkiessani sarjakuvaa näin kuinka paljon yhteistyö on aiheuttanut siltojen polttelua ja sukuriitoja. En yhtään ihmettele miksi monet sarjakuvataiteilijat työskentelevät yksin. Hyviä esimerkkejä ovat Turtlesien tekijät Kevin Eastman ja Peter Laird sekä Spawnin luoja Todd Mcfarlane ja Neil Gaiman, joiden yhteistyö hajosi osiin erimielisyyksien takia.

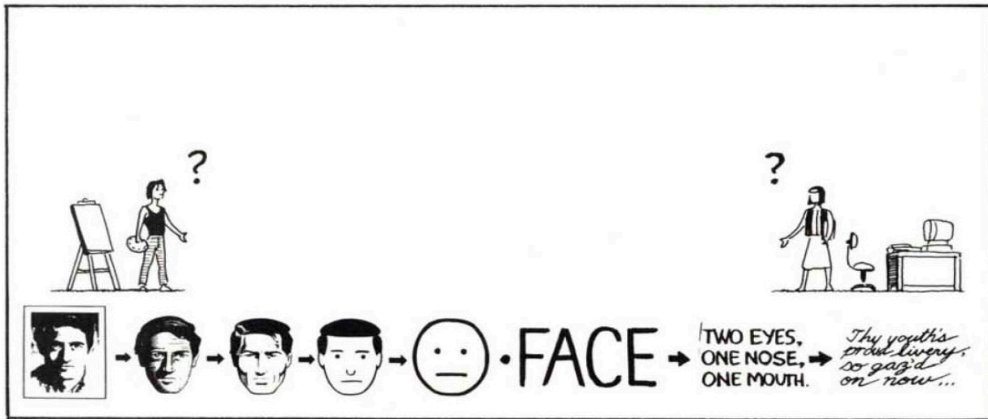
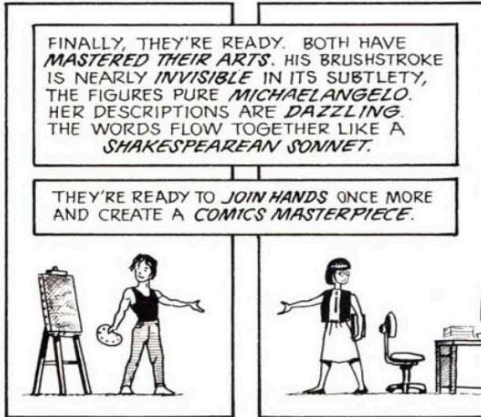
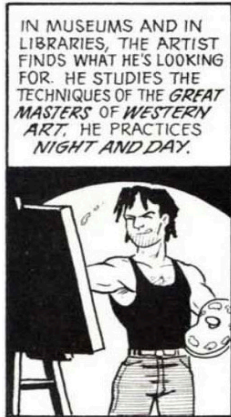
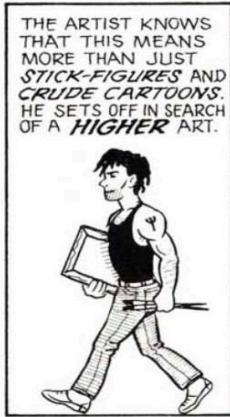
Will Eisnerinkin mielestä parhaassa tapauksessa sarjakuvataiteilija ja kirjoittaja ovat sama henkilö, jos näin ei ole hän kannattaa taiteilijan määräävää asemaa. Tietenkään se ei tarkoita ettei hänen tulisi työskennellä kirjoittajan tarinan kanssa, vaan osallistua kirjoitusprosessiin omilla vahvuuksillaan käyttäen välineitään ja tekemällä innovatiivisia sommitteluja. (Eisner 1985, 132.)

Edellä mainituista esimerkeistä on pakko huomioda, että näissä puhutaan hyvin virallisista ja kaupallisista suhteista missä voidaan kuvitella, että kirjoittajat ja artistit ovat monesti napit vastakkain ja haluavat mennä juurikin omaan tyyliinsä eteenpäin produktionissa.

Haastattelemiltani tekijöiltä taas tuntuu puuttuvan täysin negatiiviset tunteet käsikirjoittajiensa suhteen ja enemmän he pitävät voimavarana, että ajatuksia ja kirjoituksia voidaan heitellä edestakaisin ja ne kehittyvät tässä prosessissa. Tämän ehkä selittää se, että näiden taiteilijoiden yhteistyö on lähempänä ystävyyttä, joka on ajan saatossa hioitunut huippuunsa toisin kuin perus työkumppanuus, jossa vain joudutaan pakosta tekemään asioita.

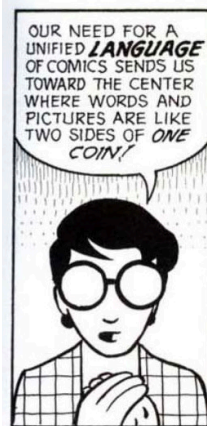
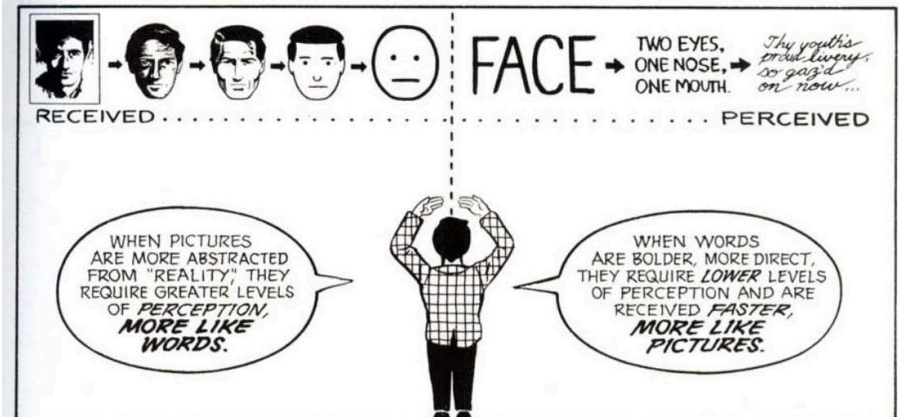
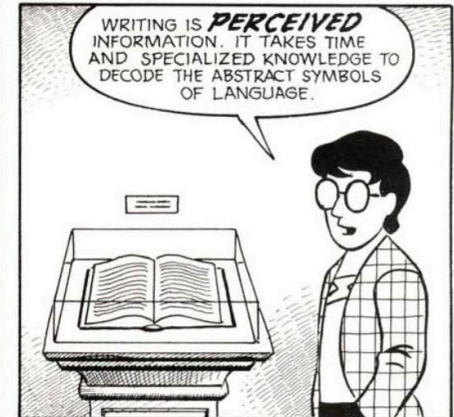
Scott McCloud käy myös tätä suhdetta läpi havainnollistavalla kuvituksella kirjassaan *Understanding Comics* vuodelta 1993, missä kuvataan sarjakuvassa tapahtuvaa kuvien ja sanojen yhteiselämää. Parhaassa tapauksessa kuva ja sana muodostavat parin, kuin kolikon kaksi puolta, mutta ne voivat myös erkaantua, jos niiden tekijät ja aiheet eivät tule toisiaan vastaan. (McCloud, 1993,48)

Kuva 1



Kuva 1. (McCloud 1993)

Kuva 2



Kuva 2. (McCloud 1993)

2.1 Sarjakuvasta ja käsikirjoituksesta

Kuten haastatteluista luvussa neljä käy ilmi, on käsikirjoitus hyvin tärkeässä osassa myös sarjakuvan tekemisestä. Varsinkin pidemmissä tarinoissa monet haastatteluista painottavat tarkkojen muistiinpanojen tekemistä hahmoista ja niiden taustatarinoista sekä tarinan aloituksesta, välissä tapahtuvista seikkailuista ja loppuratkaisusta. Näin ei jää jumiin johonkin vaikeaan kohtaan ja näkee selvemmin mikä on tarinan sisältö.

Haastatteluista huomaa myös kuinka erilaiset menetelmät ihmisillä on käsikirjoitustaan työstäessään. Vaikkei ole olemassa oikeaa tapaa kirjoittaa sarjakuvaa, huomasi, että kaksi tapaa nousivat yleisesti esiin. Ensimmäinen on niisanottu perinteinen käsikirjoittamisen tapa sanoin, josta esimerkki seuraavalla sivulla vasemmalla Will Eisnerin kirjasta missä kohtaukset, vuoropuheet ja tapahtumat esitellään kuin elokuvakäsikirjoituksessa, jossa saatetaan kuvata hyvinkin tarkoin mitä tulee olemaan näkyvillä ja minkälaisia ilmeitä tai tunteita hahmot ilmentävät. Toinen tapa on kuvakäsikirjoitus. Seuraavalla sivulla oikealla on Eisnerin esimerkki dummy sivuista eli luonnosmaisesti piirretystä sivusta ennen valmiin sivun tekemistä.

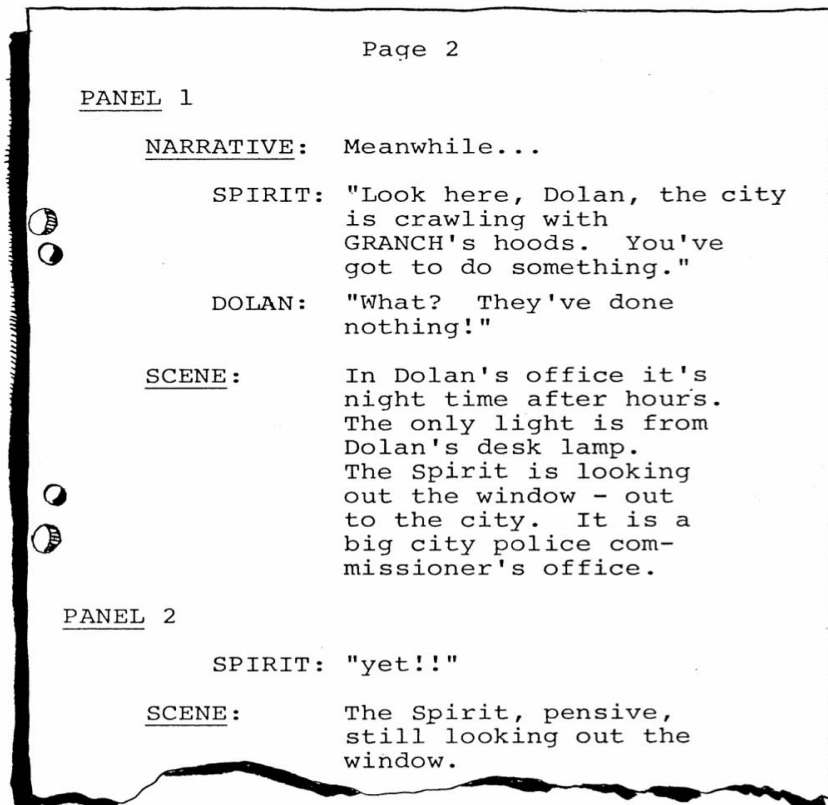
Tämä kahtiajako voitaisiin selittää sillä, että toiset ovat visuaalisempia kuin toiset ja sen myötä kuvakäsikirjoituksen tekeminen on heille mieluisampi vaihtoehto pitkien tekstiselostuksien sijaan.

Toinen selitys tekotavoissa on myös se minkälaista sarjakuvaa kukin tekee. Pitkien ja tekstipainoitteisten tuotosten tekijät, kuten Matti Hagelberg, Kaisa Leka ja Sami Kivinen pakostakin tarvitsevat tarkat ja yksityiskohtaiset kirjoitukset, jotta sarjakuvien juonikuviot pysyvät kasassa. Lyhyempien ja kuvapainoitteisten sarjakuvien tekijät, joihin itekin tunnen kuuluvani, hahmottavat sarjakuvan enemmän kuvainnollisemmin ja sen takia keskittyvät tiivimpään juonikuvaukseen ja juonen yksityiskohdat ratkaistaan mieluummin kuvakäsikirjoituksen kautta.

Eisnerin kirjasta Comics and Sequential Art hyvin yksinkertaistettu esimerkki mitä perinteisen käsikirjoituksen tulisi olla. Tietenkin ulkoasu vaihtelee kustantajien ja taiteilijoiden välillä, mutta tärkeintä on selkeys, jotta kaikki osallistujat ymmärtävät missä mennään.

Eisnerin sarjakuvasta TO THE HEART OF THE STORM Dummy eli kuvakäsikirjoituksen pidemmälle viety versio teksteineen, jonka pohjalta valmis työ toteutetaan. Vieressä lopullinen versio sivusta.

Kuva 3.



Kuva 4.



Kuva 4 (Eisner 1985)

Kuva 3 (Eisner 1985)

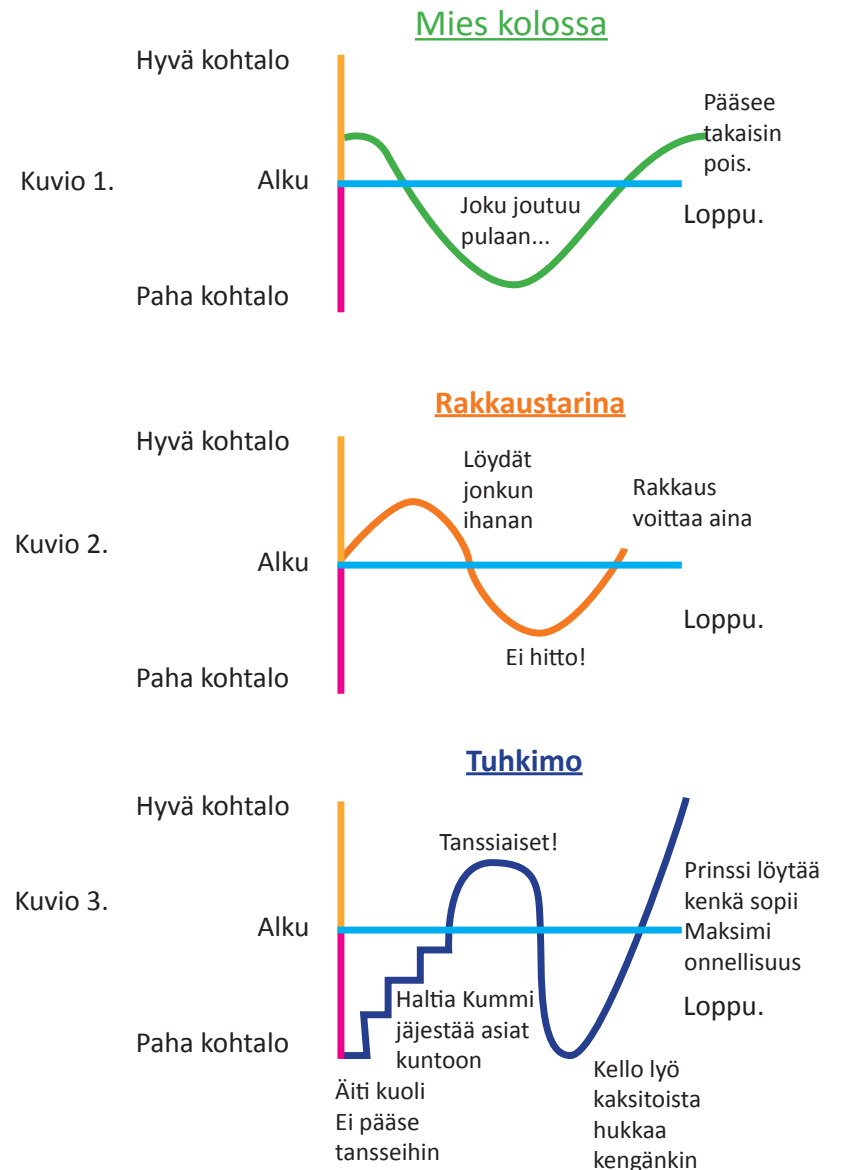
2.2 Draaman eli tarinan kaari

Seuraavalla sivulla on yksinkertainen Punahilkkan tapahtumien kaari, jota käytetään malliesimerkkinä monissa eri paikoissa ja kursseilla tarinan rakenteesta oli se sitten satu, elokuva tai sarjakuva. Tässä nähdään myös selkeästi miten tarinan eri osat on nimetty ja miten draama rakentuu. Lopussa kaksi viimeistä kohtausta ovat menneet sekaisin esimerkissä mikä löytyi verkosta, josta kuvion kopioin, mutta se ei kauheasti vaikuta tarinan kulkuun muutoin kuin logistisena ongelmana. Punahilkasta on muutoinkin niin monta eri versiota, että tämä varmasti mahtuu vielä joukkoon.

Oikealla olevissa kaavioissa on Kurt Vonnegutin nauhoitetusta esitelmästä (Vonnegut. 2010) perusesimerkkejä erilaisten tarinoiden etenemisestä aikajanalla. Tarinan kaari muodostuu aikajanalle, päähenkilön vaiheiden mukaan. Tein hänen piirroksistaan omat versiot.

Sivulla 14 olen tehnyt omasta tarinastani kaaren nähdäkseni miten se toimii näiden tietojen valossa. Kuten Punahilkkan esimerkissä jaoin sarjakuvan ruudut ja kohtaukset kaarelle, jolloin ne muodostavat kaaren rakenteen alkusysäyksestä häivytykseen.

Täytyy tietenkin muistuttaa, etteivät nämä kaaviot ole sinänsä lakeja miten tarinat rakentuvat, vaan havaintoja miten kirjoitukset jäsentyvät.

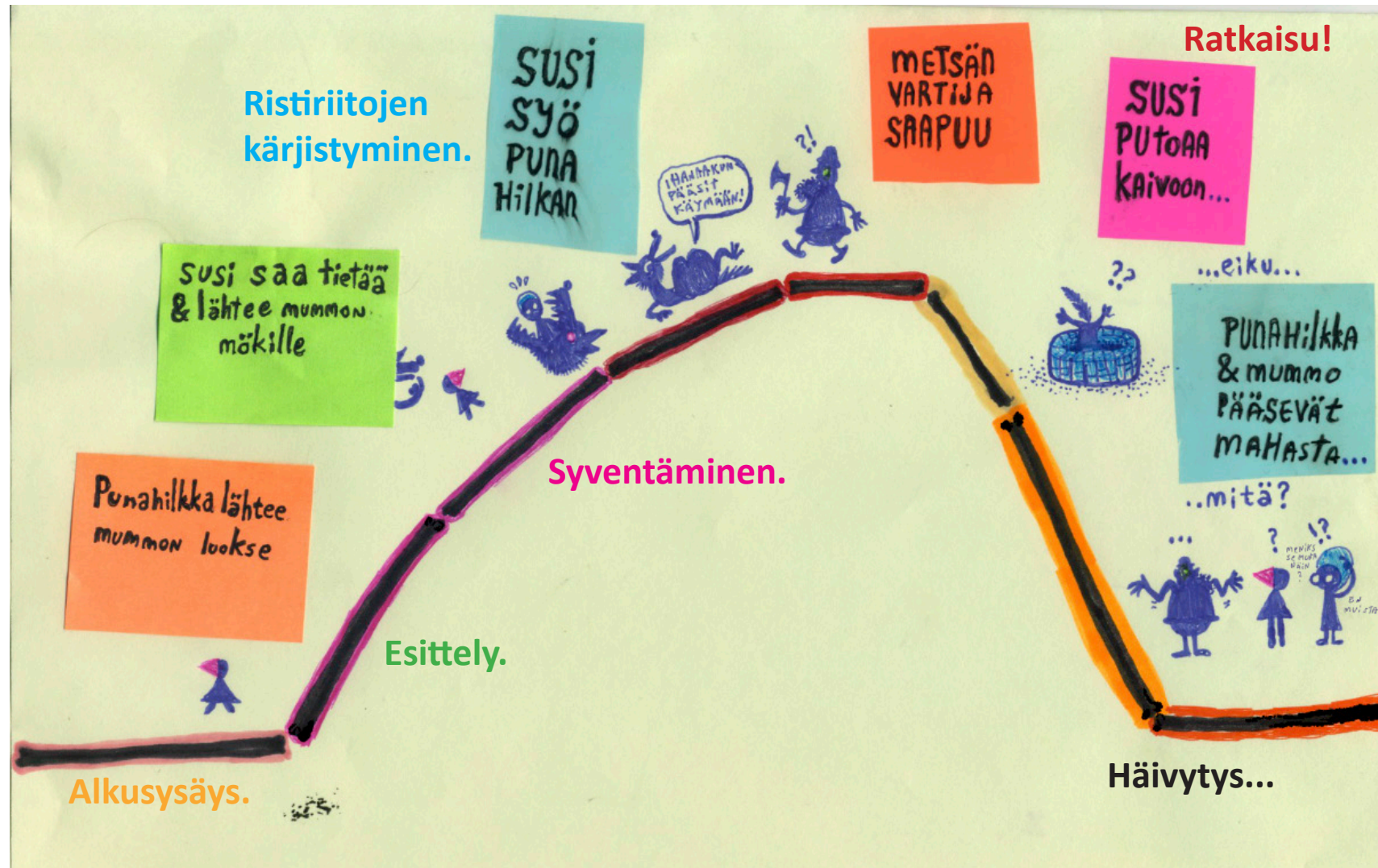


Kuviot 1, 2 & 3 (Youtube 2010)

Ensimmäisessä kuviossa kuvataan perinteinen vaikeuksien kautta voittoon tarina. Toinen taas esittää romanttisen komedian kaaren.

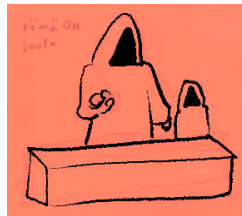
Kolmas on Tuhkimon juoni lyhyesti.

Kuvio 4.



Kuvio 4 (Peda.net 2021)
Punahilkka sadun draaman kaari selityksineen.

Kuvio 5.



Alkusysäys

Päähahmot löytävät arkun, josta kuuluu koputusta. Arkussa on mies.



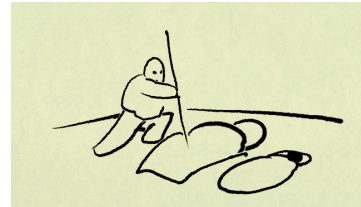
Esittely

Iltanuotiolla hahmot pahoittelevat alun väärinkäsitystä ja tutustuvat toisiinsa.



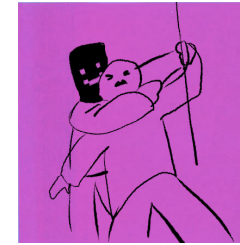
Syventäminen

Päähahmot kertovat miten tapasivat ja mies kertoo miten joutui arkkuun.



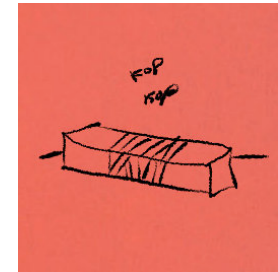
Ristiriitojen kärjistyminen

Kaikki menevät nukkumaan, mutta yöllä mies hyökkää päähahmojen kimppuun.



Ratkaisu

Mies huomaa ettei makuupusseissa nukukaan kukaan. Päähahmot yllättävät miehen takaa ja kolkaavat hyökkääjän.



Häivytyks

aamulla arku on taas kiinni ja siitä kuuluu koputus.

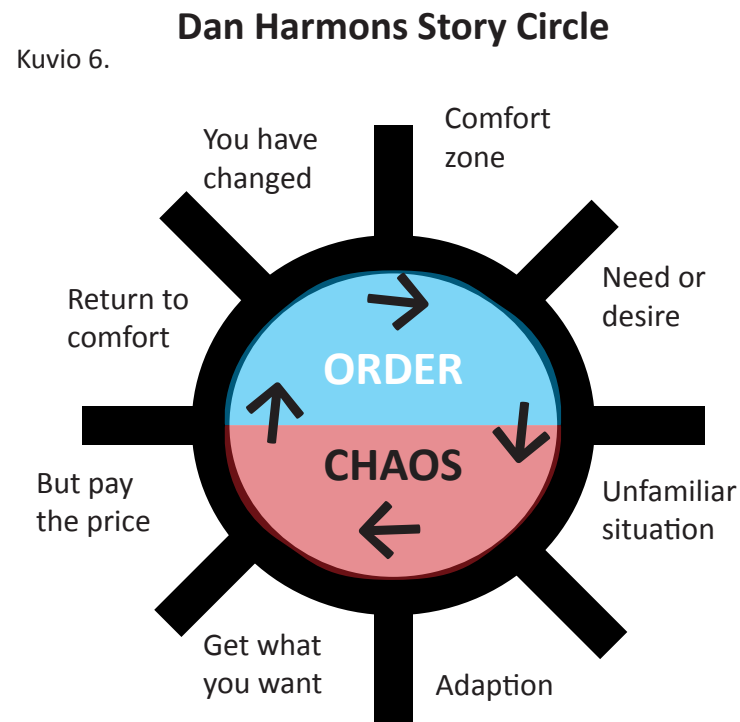
Kuvio 5

Sarjakuvani Kahdeksan tarinan kaari. Lopullinen työ sivulla 23.

2.3 Sankarin matka eli monomyytti

Draaman kaaren sijaan voi käyttää myös tarinan hahmottamiseen monomyyttiä eli sankarin matkaa, joka tuli tunnetuksi Joseph Campbellin kirjasta Sankarin tuhannet kasvot (1949). Muutkin ovat maailman sivu huomanneet tämän havainnon ja sankarin tai päähahmon kehiä on tehty useampia, varsinkin elokuva ja tv-sarja käsikirjoituksissa. Toinen esimerkki on Rick and Morty (Adult Swim) sarjan käsikirjoittajan Dan Harmonin kahdeksan osan tarina ympyrä, jota voidaan käyttää päähahmon seikkailujen pilkkomiseen.

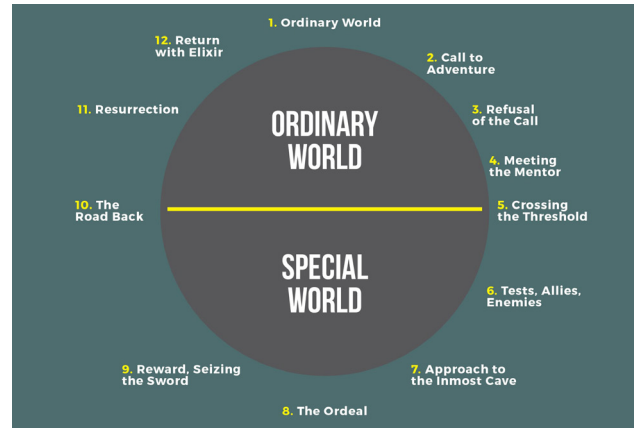
Mikään välttämättömyys ei ole näitä käyttää käsikirjoituksissa, koska näiden sokea seuraaminen monesti tekee tarinoista liian ennalta-arvattavia ja tylsiä, mutta silti on kiehtovaa nähdä kuinka loppujen lopuksi on mahdollista analysoida kaikkea kerrottua mediaa näiden apuvälineiden kautta ja kuinka niillä on mahdollista pilkkoa osiin niin muinaiset viikinkisaagat kuin uusimmat pelit tai Hollywood tuotokset.



Kuvio 6 (Paperhangover 2011)
Käsikirjoittaja Dan Harmonin oma uudelleen tulkinta sankarin matkasta, jossa päähahmo kulkee mukavuusalueeltaan seikkailuun, saa aikaan mitä tahtoi tehdä, pääsee takaisin, mutta on muuttunut matkalla.

12 STAGES OF CAMPBELL'S HERO'S JOURNEY

Kuvio 7.

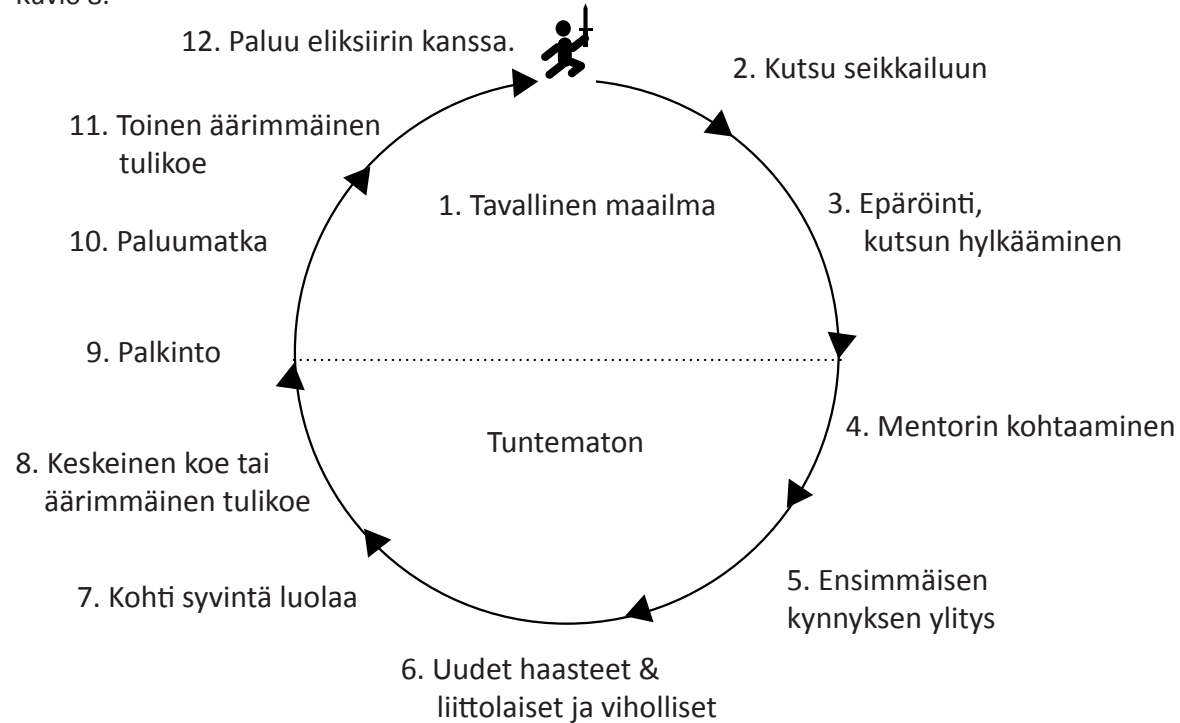


Kuvio 7 (Bujarski 2016)

Kaavio Sankarin matkasta

Sankarin matka Suomeksi

Kuvio 8.



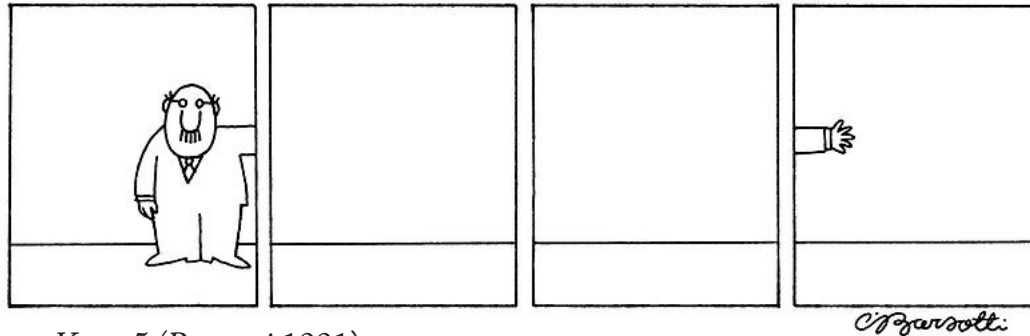
Kuvio 8 (Elokuvapolku 2019)

Sankarin matkan suomenos.

2.4 Aika ja paikka sarjakuvassa

Kannattaa muistaa myös, että aika kuluu sarjakuvassa hieman eri tavoin kuin normaali maailmassa. Aika ei ole oma ulottuvuutensa vaan se on sitoutunut tasoon paikkakonseptina minkä lukija mielessään ajattelee ajan kulumisena. Tämän takia esimerkiksi alla oleva seikkailu on mahdollista toteuttaa sarjakuvaruuduilla.

Kuva 5. THE SPACE-TIME-COMIC-STRIP CONTINUUM

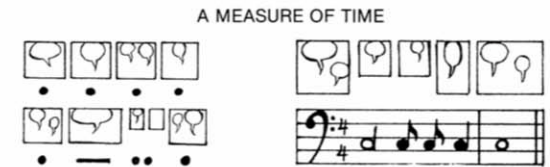


Kuva 5 (Barsotti 1991)

Will Eisner (Eisner, 1985) vertaa sarjakuvan luomaa ajan illuusiota Albert Einsteinin suhteellisuusteoriaan, missä aika ei ole absoluuttinen vaan on suhteessa tarkkailijan asemaan. Näin myös on tavallaan sarjakuvassakin, jossa ruudut, symbolit ja puhekuplat muodostavat lukijan päässä toiminnan ja tapahtumien jatkumon ja kertoo ajan kuluvan. Hän myös vertaa osuvasti miten samankaltaisesti morsetus ja nuottikirjoitus musiikissa kertovat aikaa kuten sarjakuva strippi.

Scott McCloud (McCloud, 1993) taas maalaa sarjakuvan jatkumosta esoteerisemmän ja maagisemmän kuvan vertaamalla ihmisen rajoittunutta aistikokemusta sarjakuvan marginaaleihin mistä ihmismieli rakentaa kahden kuvan välille idean ja käyttää esimerkkinä vanhaa kurkistusleikkiä, jossa lapsi yllättyy kun vanhempi katoaa näköpiiristä. Samoin sarjakuvaruutujen välisessä tilassa tapahtuu jotain vaikeaa siellä varsinaisesti olekaan mitään. Me täydennämme sen. Näitä on hyvä pohtia jo sarjakuvan käsikirjoitusta tehdessä.

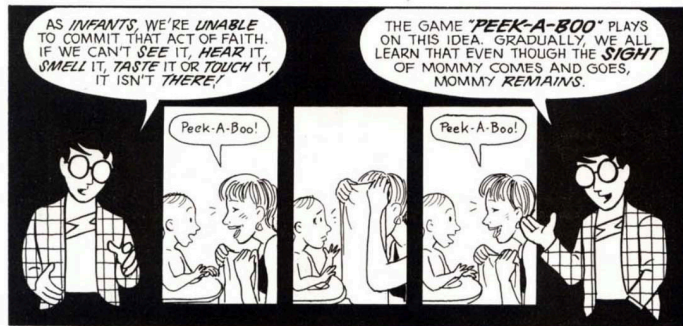
Kuva 6.



Kuva 6 (Eisner 1985)

morsekoodia tai sanoitettua sävellystä voidaan verrata sarjakuvaan, koska ne kuvaavat ajan kulkua samankaltaisesti.

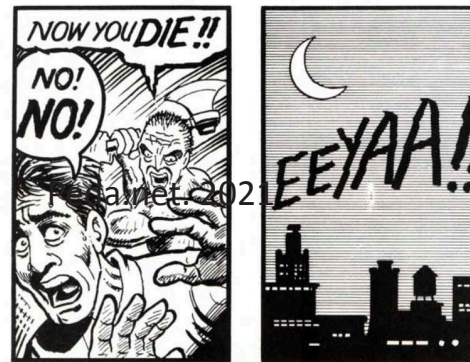
Kuva 7.



Kuva 8.



Kuva 9.



Kuvat 7, 8 & 9. (McCloud 1993)

Scott McCloud esittää kirjassaan elävästi mitä sarjakuvaruutujen välillä voikaan tapahtua kun lukija yhdistää kuvat toisiinsa päässään ja muodostaa aikajatkumon.

2.5 Kuväkäsikirjoituksen tekeminen

Ohessa neljä ensimmäistä sivua kuväkäsikirjoituksesta. Tein nämä sarjakuvakurssilta oppimallani menetelmällä, jossa paperit tai muistilapuille piirretään alustava hahmotus ruuduista, hahmoista ja tapahtumista. Näin ne voidaan helposti järjestää uudelleen eri muotoon, jos tarina ei solju halutulla tavalla ja pohtia voisiko ruutuja tahdittaa erilailla.

Valitsin melko perinteisen tavan jakaa sarjakuvaruudut paperille, mutta tiedostan samalla, että voin koneella säätää niitä vielä uudelleen, jos tarve sitä vaatii. Pääasia on saada tarina liikkumaan mahdollisimman jouhevasti.

Skannasin sarjakuvani Kuväkäsikirjoituksen tietokoneelle, jotta voin mahdollisesti muokata sitä vielä digitaalisesti ja siltä varalta, että todennäköisesti hukkaan alkuperäiset paperit tai muistilaput irtoilevat ajan myötä. Lopullinen sarjakuvaversio on sivuilla 23 ja 24.

Kuva 10.



Kuva 12.



Kuva 11.



Kuva 13.



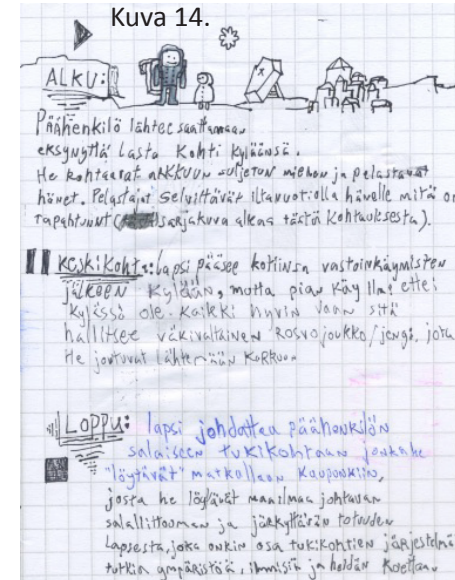
3 OMAN SARJAKUVAN PROSESSI JA TEKOTAVAT

Lähdin liikkeelle kirjoittaen nopean synopsiksen tarinalle ja hahmoille. Tarina on pidempi kokonaisuus, jonka haluan julkaista verkossa omilla sivuillani. Tähän opinnäytetyöhön tein vain alkutarinan päähahmoista ja heidän kohtaamastaan arkusta.

Valitsin perinteisen A4 paperin, johon ladon sarjakuvaruudut sen takia, että vaikka tietokoneen näytöllä voi näyttää sarjakuvaa lukemattomilla tavoilla halusin jättää mahdollisuuden, jos vaikka julkaisen tarinan esimerkiksi paperisena omakustanteena.

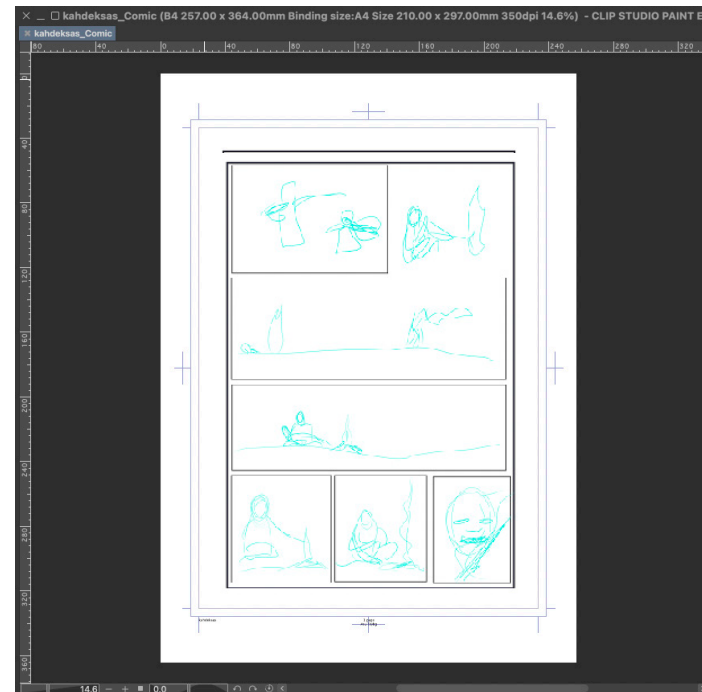
Teen sivuista kuväkäsikirjoituksen, jossa voin kertoa missä kukin hahmo on milloinkin, miten sarjakuvaruudut menevät ja voin helposti muokata niiden järjestystä tässä välissä. Hahmotan näin mitä kukin sanoo ja tekee missäkin järjestyksessä ja voin vielä korjata tai poistaa mahdolliset sekavat tilanteet.

Skannattuani kuvat voin koneella järjestellä tekemisiäni mieleni mukaan ja aloittaa puhtaaksi piirtämisen Clip Studio Paintilla ja lisään tehosteet Affinity Photolla ja True Grit tehostesivelmillä. Ohessa kuva Clip Studiosta ja luonnossivusta.



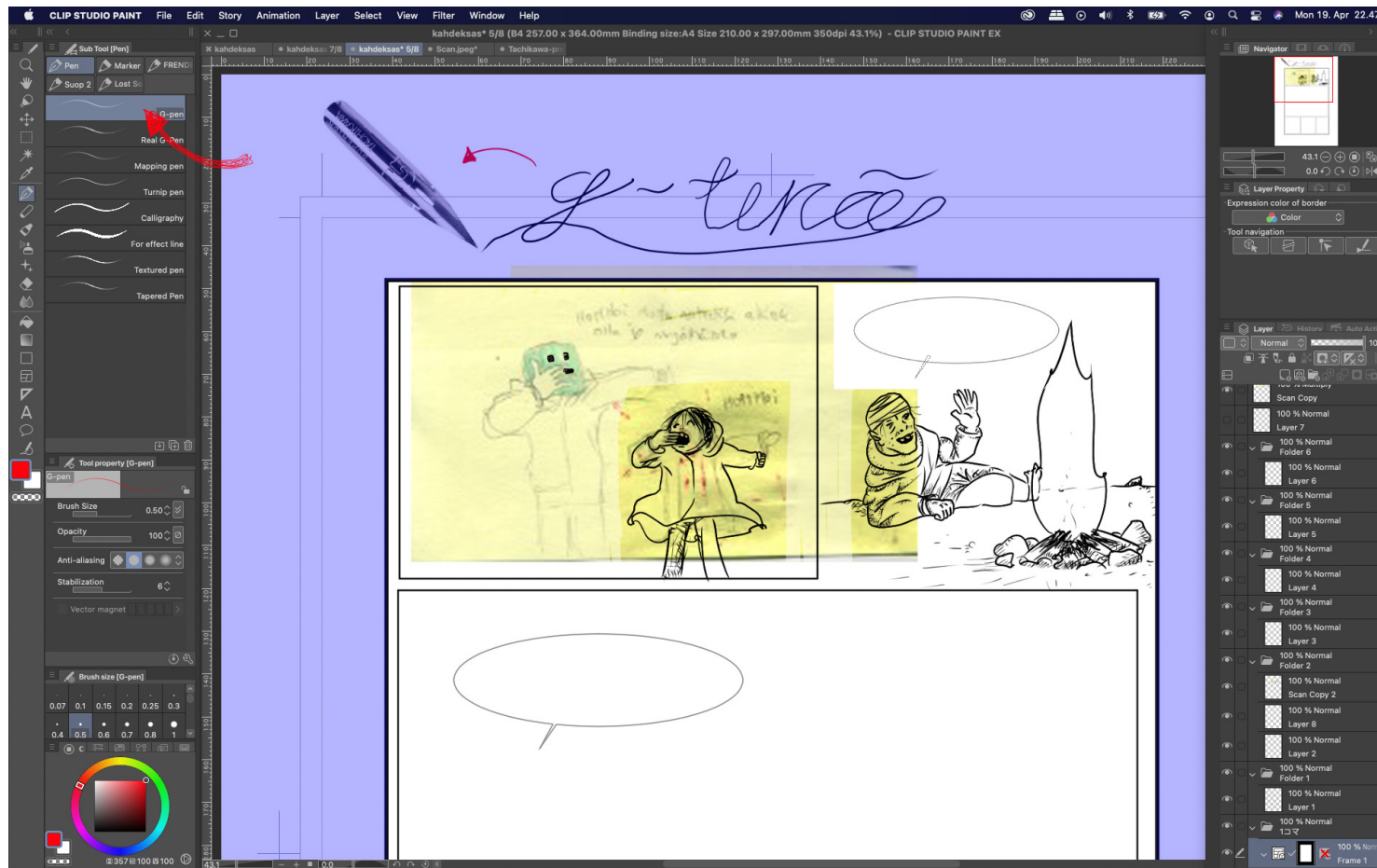
Kuva 14
Ensimmäinen löytämäni synopsis sarjakuvani Kahdeksan juonesta.

Kuva 15.



Kuva 15
Malli sivusta Clip Studio Paintissa ja luonnos sarjakuvan sivusta kuusi.

Kuva 16.

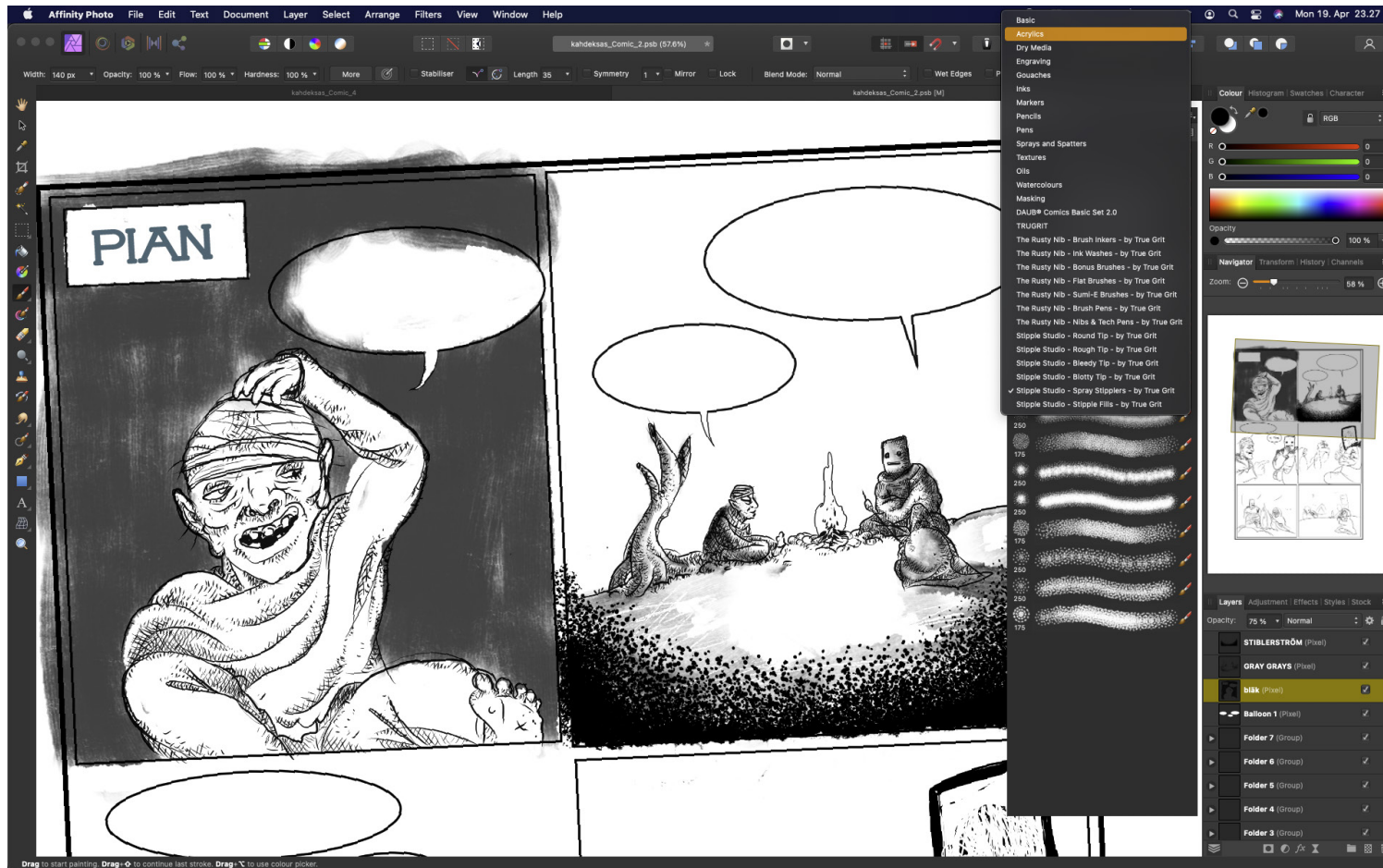


Kuva 16

Kuvakaappaus Clip Studio Paintista Cintiq Piirtopöydältä. Luonnosten yleensä sinisellä mitä kuvaan tulee, joissain ruuduissa saatoin ottaa kuvakäsikirjoituksesta ruudun, josta voin helpommin jäljentää haluamani kohdat, jotka näyttivät jo siinä vaiheessa hyviltä. puhtaaksi piirtämisen suoritan Clip Studion mukana tulevalla G-pen siveltimellä, joka simuloi todennukaisesti metallista g-terää, joka on suosittu piirtotyökalu etenkin japanilaisessa mangassa.

Puhekuplat voi piirtää vielä erillisille tasoille. Ohjelmassa tulee mukana myös malleja valmiista ympyröistä tai ajatuskuplista, joita voi käyttää suoraan.

Kuva 17.



Kuva 17

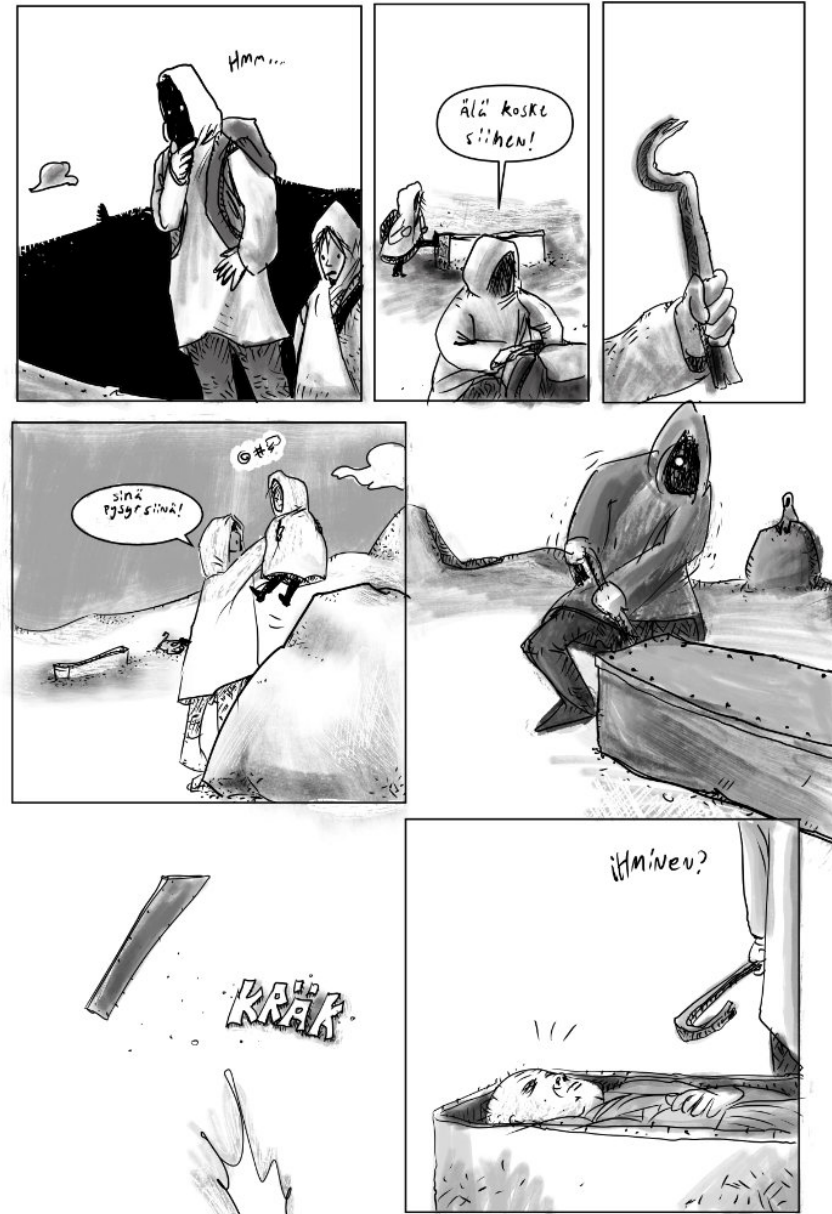
Kuvakaappaus Affinity Photo ohjelmasta, jossa maalaan akryylisiveltimillä taustat ja varjot. Käytän myös True Grit siveltimien rujompia työkaluja kohtiin mihin haluan todenmukaisempaa jälkeä. Sen mukana tulee myös Stipple Studio, jolla saa hyvin realistisen näköistä pistemäistä jälkeä. Sivellintyökalusta voi säätää kuinka sattumanvaraisesti sivellin tekee pisteet. Käytän tässä vaiheessa tekstityökalua esimerkiksi otsikoissa ja neliöissä.

VALMIIT SIVUT SARJAKUVAAN KAHDEKSIKSAN

Kuva 18.



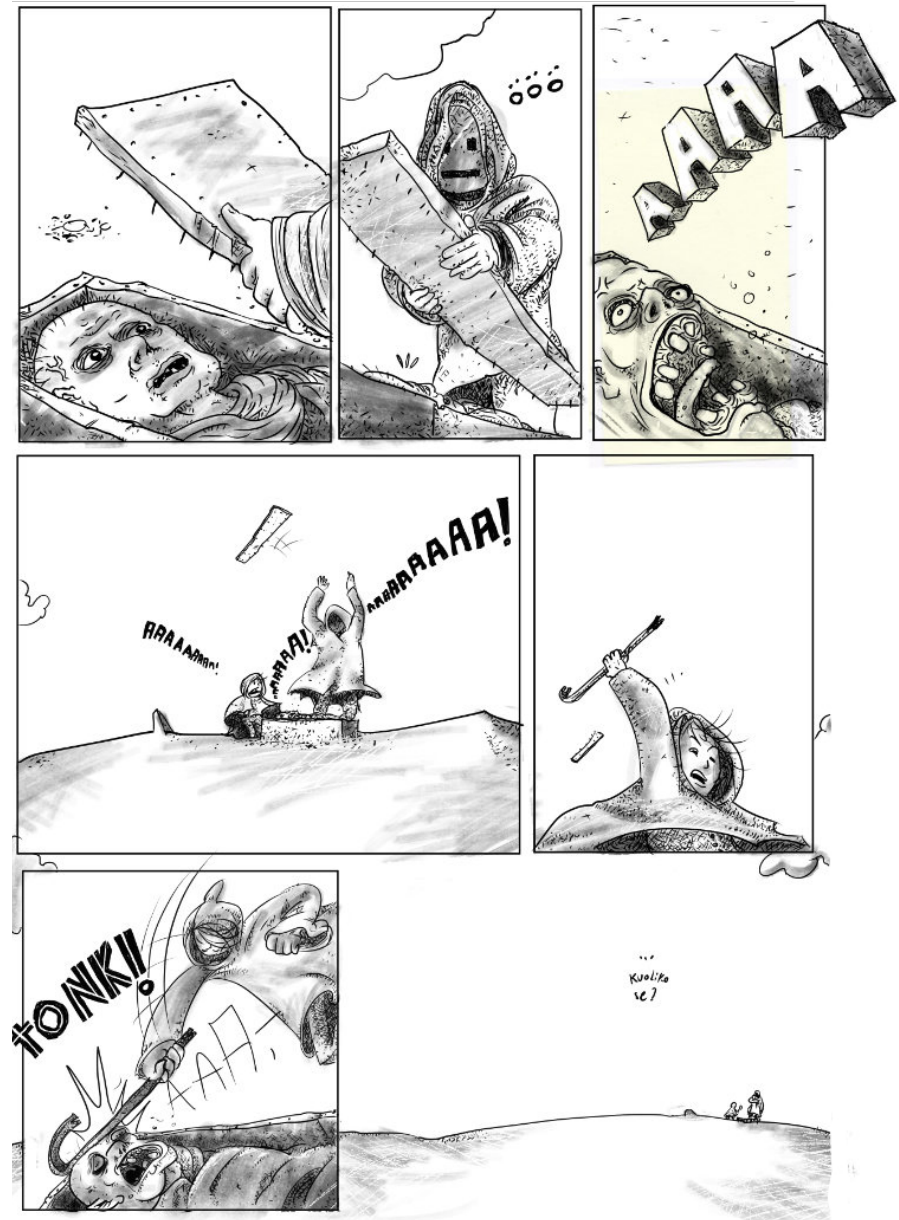
Kuva 19.



Kuva 20.



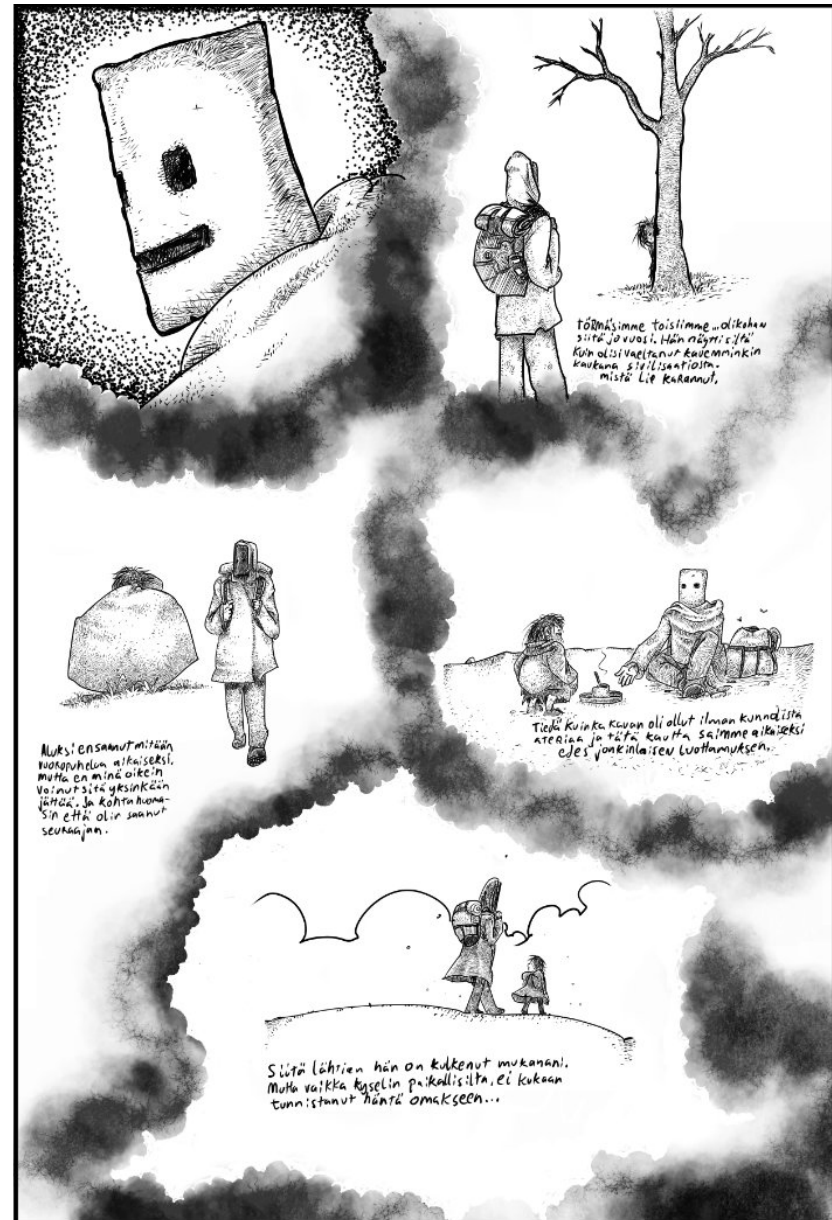
Kuva 21.



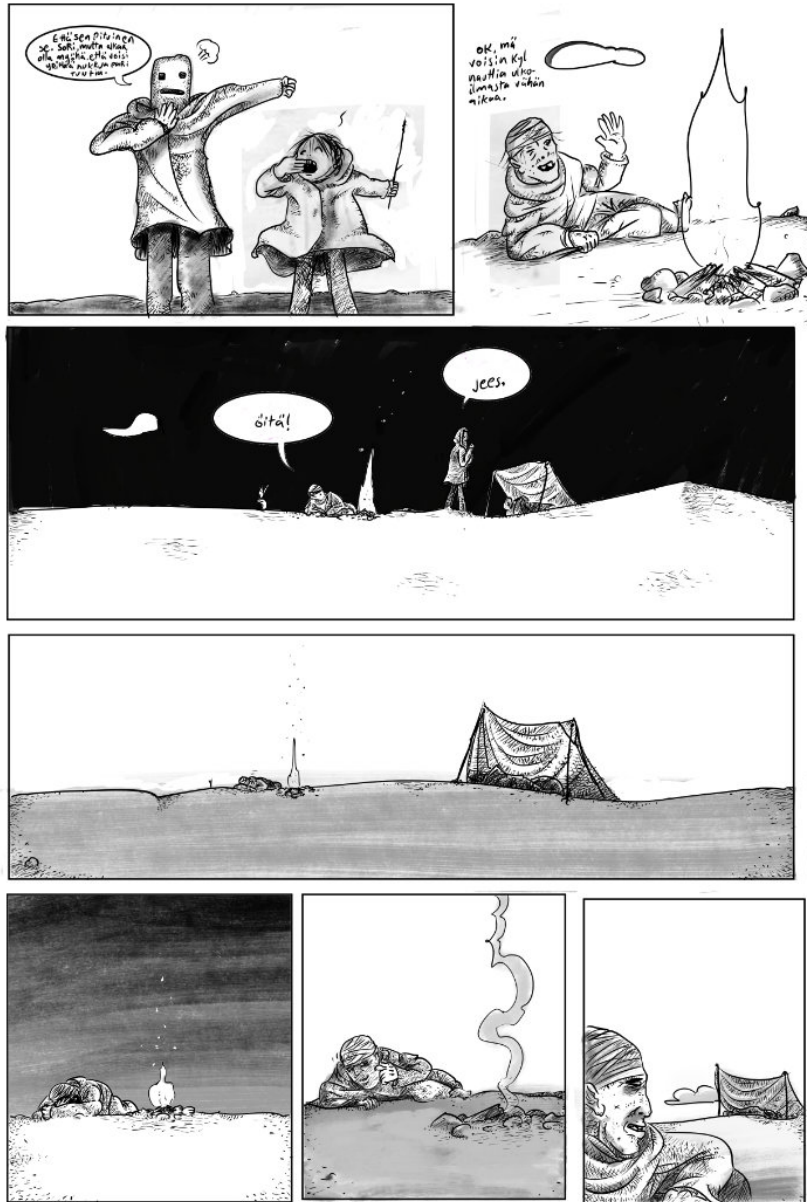
Kuva 22.



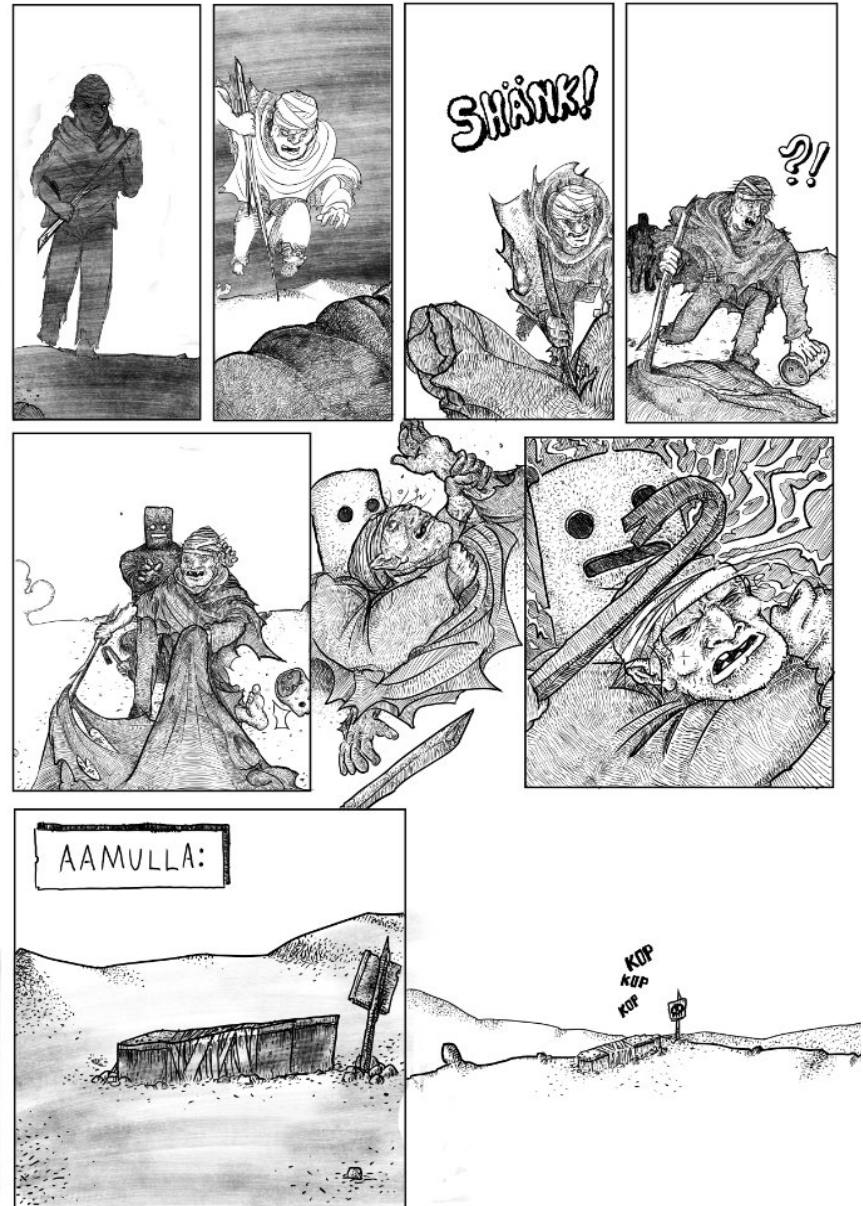
Kuva 23.



Kuva 24.



Kuva 25.



4 SARJAKUVAN TEKIJÖIDEN HAASTATTELUT

Haastattelut suoritettiin Facebookin kautta alkuvuodesta 2021 Korona epidemian välttämiseksi. Haastateltaviksi keräsin ihmisiä, joita tunsin sarjakuvan rintamalta. Osa on pidempiaikaisia suosikkisarjakuvataiteilijoitani ja osaan olen tutustunut, jopa ystäväystynyt opiskeluaikoinani ja Suomea kiertäessäni.

Tahdoin tehdä haastattelusta mahdollisimman ytimekkään. Kysymykset lähetettiin Facebookin kautta, josta löysin kaikki haluamani ihmiset. Osa oli jo tuntemiani ja loput löytyivät hakukentän avulla. Aluksi epäilin saanko ketään kiinni näin pandemian aikaan, mutta kävi ilmi, että ehkä se jopa helpotti hakuprosessia kun kaikki olivat eristyksissä kotonaan.

En halunnut haaskata kenenkään aikaa pitkillä kyselyillä, koska omasta kokemuksesta mikään ei käännytä osallistujia pois niin kuin massiiviset lomakkeet. Halusin päästä haastattelussa heti asiaan. Mikä on taiteilijoiden kanta käsikirjoittamiseen ja minkälainen on heidän työskentelytapansa sarjakuvien kirjoittamiseen. En kuitenkaan halunnut rajata kyselyä pelkästään näihin kysymyksiin, joten kolmanneksi pyysin vastaajia kertomaan mitä ovat löytäneet tai keksineet sarjakuvan ja käsikirjoittamisen saralta ja mitä he haluaisivat jakaa muille tekijöille.

HAASTATTELU

HAASTATELTAVAT

Matti Hagelberg, Sami Kivinen, Kai Vaalio,
Max Sarin, Harri Vaalio, Kati Kovács,
Joonas Sutinen, Kaisa Leka ja Karri Laitinen

HAASTATTELU KYSYMYKSET

- 1.** Kuinka tärkeää käsikirjoitus on sarjakuvan teossasi?
- 2.** Mikä on käsikirjoitusprosessisi?
- 3.** Minkä neuvon antaisit aloittaville sarjakuvan tekijöille käsikirjoituksesta?

MATTI HAGELBERG

1. Kuinka tärkeää käsikirjoitus on sarjakuvan teossasi?

Käsikirjoitus on tärkein yksittäinen työvaihe.

2. 2. Mikä on käsikirjoitusprosessisi?

Kun olen löytänyt aiheen tai suunnan tulevalle sarjakuvalle niin kirjoitan ensimmäisen version tekstistä. Yleensä kirjoitan kahdesta viiteen versiota. Tekstaan tekstin ruutuihin ja muuttelen tarvittaessa. Luen kokonaisuuden. Korjaan jos tarvitaan. Piirrän sarjakuvan. Luen valmiin työn. Korjaan tekstiä jos tarvitaan. Lisään ja vähennän.

3.3. Minkä neuvon antaisit aloittaville sarjakuvantekijöille käsikirjoituksesta?

Pitää pysyä hereillä ja valppaana. Jokaisella tarinalla on omat erityiset tarpeensa.

Kuva 25.



Kuva 25 28 (Hagelberg)

Sarjakuvataiteilija, graafinen suunnittelija ja opettaja. Voitti Puupäähatun, joka on Suomen sarjakuvaseuran vuosittain myöntämä palkinto, vuonna 1997.

B. E. M. sarjakuvat lienee hänen tunnetuimpia, joihin kuuluvat Holmenkollen ja Kekkonen. Uusin tuotos Läskimooses on yli tuhat sivuinen järkäle, joka ilmestyi omana lehtenään.

Maailmalla hyvin tunnettu sarjakuvataiteilija, jonka ajoittain psykedeeliset raapekartonkitekniikat hivelevät silmää ja avasivat silmäni mitä sarjakuvalla voikaan saada aikaan.

SAMI KIVINEN

Kuva 26.

1. Kuinka tärkeää käsikirjoitus on sarjakuvan teossasi?

Ilman käsikirjoitusta ei ole sarjakuvaa. Käsikirjoitus on tärkeä vaihe sarjakuvan luontia. Siinä hahmoitellaan tilanteet, henkilöt ja dialogia tekstimuodossa jonka mukaan kuvitus sarjakuvaan syntyy. Vaikka päässä olen luonut jo kuvakulman ja asetelmat on tärkeä sanallistaa se mahdollisimman tarkasti ja kirjoittaa ylös. Käsikirjoitus toimii minulle myös eräänlaisena muistikarttana siitä mitä olen suunnitellut piirtäväni. Olen joskus tehnyt lyhyempää sarjakuvaa ilman käsikirjoitusta. Näissä on ollut kyse lähinnä hauska vitsistä tai lyhyestä tarinasta. Jos sarjakuva alkaa muodostumaan pidemmäksi voi äkkiä tulla seinä vastaan tai kiinnostus lopahtaa tarinan ajautuessa umpikujaan.

2. Mikä on käsikirjoitusprosessisi?

Kaikki lähtee ideasta joka tuntuu hyvältä. Se voi olla itseä kiinnostava tai hauskuuttava tilanne. Pysin suunnittelemaan hahmoille mahdollisimman kattavan taustatarinan joka määrittää miten hahmo käyttäytyy eri tilanteissa. Alussa koitan määrittää tarinan alun, loppuratkaisun ja niitten välissä tapahtuvat välivaiheet ja jonkin käännekohtan/paljastuksen. Käytän paljon aikaa miettimällä kohtauksen tapahtumia ja ratkaisuja. Pyörittelen mielessäni useita eri vaihtoehtoja ja ideoita kunnes niistä alkaa muodostua selkeä jatkumo, tai kiinnostavin ratkaisu. Koitan kuitenkin jättää käsikirjoitukseen vapauden tehdä muutoksia jos tarina vie mennessään tai keksin myöhemmin paremman ratkaisun. Usein saatan tehdä muutoksia tilanteisiin tai dialogiin piirräessäni valmiita ruutuja tai kuvakäsikirjoitusta.



Kuva 26 (Kivinen 2020)

Lahtelainen Sarjakuvataiteilija, johon tutustuin Muotoiluinstituutissa. Hänen Lahest - Kaupunki ABC Aapinen, jonka hän teki kurssityönä, tuli paikallinen ilmiö julkaistuaan sen omakustanteena. Jääkiekkoilija Ville Leinon Billebeino vaatemerkillä tehnyt sarjakuvalehden opinnäytetyönään Muotoiluinstituutissa ja jonka seurauksena sarjasta Raimo tullaan kuulemaan lisää varmasti.

3. Minkä neuvon antaisit aloittaville sarjakuvantekijöille käsikirjoituksesta?

Itselleni on tärkeää lukea kirjoja ja sarjakuvia. Myös elokuvat, sarjat ja videopelit ovat hyviä näyttämään miten tarina kulkee eteenpäin. Lempielokuvaa on esimerkiksi hyvä miettiä ja purkaa osiin. Miksi se on minun suosikkini? Miten kohtaukset rakentuvat? Mikä oli parasta? Myös huono viihdekokemus voi näyttää mitä ei kannata tehdä. Maailman tarkkailu on myös minulle tärkeää. Jostain ystävien tai tuntemattomien käyttäytymisestä voi lähteä jokin idea jota sitten pyörittelee mielessään ja jossain vaiheessa saattaa tulla kohtaaminen käsikirjoituksessa johon se sopisi hyvin. Pidän myös muistikirjaa johon saatan joskus kirjoittaa mielestäni hauskan tai kiinnostavan tilanteen. Tilanteen perään koitan keksiä 3 ratkaisua jotka kuljettavat tarinaa eteenpäin. Näistä lähdän jalostamaan mielestäni parhainta vaihtoehtoa. Kirjoittamiselle kannattaa antaa aikaa. Suurin osa työstä tapahtuu miettiessä. Aluksi kannattaa kokeilla lyhyempien tarinoiden kirjoitusta. Esimerkiksi 10-sivuisessa sarjakuvassa saa kerrottua mukavasti lyhyen tarinan.

KAI VAALIO

1. Kuinka tärkeää käsikirjoitus on sarjakuvan teossasi?

Mielestäni käsikirjoitus on vähintään yhtä tärkeää kuin sarjakuvan visuaalinen ulosanti. Mikäli sarjakuva ei teemoiltaan vetoa tunteellisella tasolla lukijaan millään tasolla, niin aivan sama kuinka visuaalisesti päräyttävä teos olisi kyseessä.

Olen aina pitänyt itseäni pääasiassa visuaalisena ihmisenä, mutta huomaan iän ja kokemuksen myötä, että rakastan käsikirjoittamista aivan yhtä paljon kuin kuvittamista. Haluan kehittyä molemmissa samaa tahtia, jotta tarina ja kuvat kulkisivat jatkuvasti käsi kädessä. Käsikirjoitan ja kuvitan maailmaa jatkuvasti mielessäni. Miten kuvittaisin tuon? Miten kirjoittaisin tuosta?

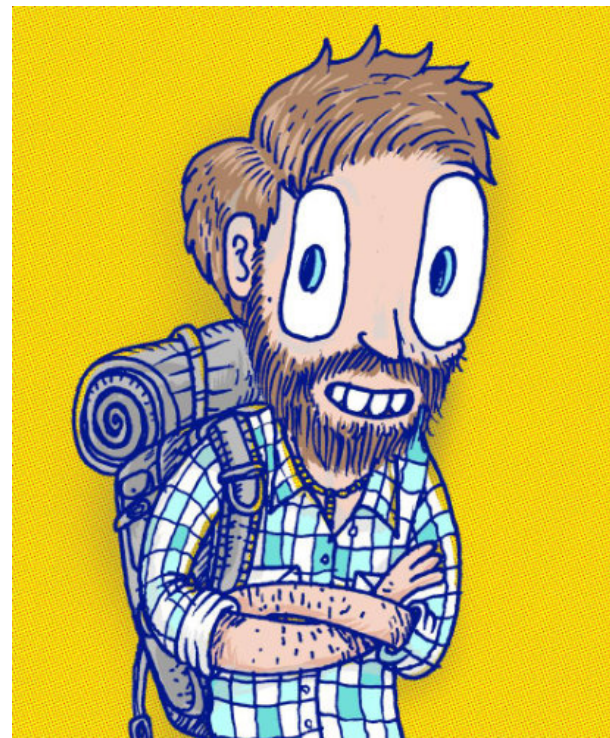
2. Mikä on käsikirjoitusprosessisi?

Käsikirjoitan mielessäni jatkuvasti tarinoita, mutta harva niistä valitettavasti päätyy paperille asti. Ne mitkä päätyvät paperille, pistän jemmaan ja palaan niihin mahdollisesti myöhemmin. Yleensä pistän siis ylös vain tärkeimmät kohdat saamastani ideasta. Viikon, kuukauden tahi kahden vuoden jälkeen löydän huikean ideani ja joko pidän sitä toteutettavana ideana tai sitten en.

Otan selvää siitä, onko tällainen idea jo toteutettu ja jos on, niin onko silti järkeä jatkokehittää sitä. Tarkoitus ei ole kuitenkaan plagioida ketään. Mikäli päätän käyttää ideaani, pistän ylös kaiken mitä keksin liittyen ideaan. Tämän vaiheen pituus vaihtelee viidestä minuutista muutamaan vuoteen, riippuen alkuperäisideasta.

Jahka kaikki materiaali on kasassa, ryhdyn kasaamaan lopullista käsikirjoitusta. Tämänkin vaiheen kesto on hyvin vaihteleva. Tässä vaiheessa

Kuva 27.



Kuva 27 (Vaalio 2018)

Toinen suomalainen sarjakuvataiteilija, johon tutustuin Muotoiluinstituutissa. Hänen sarjakuviinsa kuuluvat esimerkiksi Lokkimies ja Zombailut. Matkasarjakuviansa ronski mutta siro tyyli vei lukijan heti mukanaan.

saattaa lentää hyvinkin paljon kamaa roskeen, koska eivät istu teoksen sisältöön. Lopullisesta käsikirjoituksesta teen sitten lopullisen käsikirjoituksen ja sitä rataa, kunnes se on sellainen johon olen tyytyväinen.

Eniten nautin pitkien ja aikaa vaativien projektien tekemisestä. Tällä hetkellä työstän teosta, johon keksin idean lähes kymmenen vuotta sitten ollessani Nepalissa. Tykkään haastaa itseäni hyppäämällä tällaisten massiivisten projektien kimppuun, välillä onnistuen niissä ja välillä epäonnistuen.

3. Minkä neuvon antaisit aloittaville sarjakuvan tekijöille käsikirjoituksesta?

On hyvä pitää mielessä, että ei ole yhtä tapaa kirjoittaa. Tarpeeksi kun suoltaa tekstiä paperille, niin se oma tyyli ja ääni kyllä löytyvät ajan mittaan.

MAX SARIN

1. Kuinka tärkeää käsikirjoitus on sarjakuvan teossasi?

Mun kohdalla sarjakuva on hyvin tärkeä, koska teen kaiken kirjoittajan kanssa. Tehdessäni itsekseni, teen yleensä jonkinlaisen kuvakäsikirjoituksen tai edes tarina rungon, jota voin seurata. Tämä estää minua muuttamasta asioita tuhat kymmenen kertaa periaatteella "Eh, tää on ihan tyhmä ehkä teen toisin.." Epäröinnin sijaan puren hammasta ja teen kuten kirjoitin saaden täten asioita oikeasti aikaiseksi!

2. Mikä on käsikirjoitusprosessisi?

Minulla on kaksi tapaa tehdä käsikirjoituksia: kuvakäsikirjoitus ja tekstipohjainen kässäri. Käsikirjoituksessa menen eteenpäin nopeilla luonnoksilla, jotka määrittävät puhekuilien yms paikat. Käsikirjoituksessa menen sivu ja paneeli kerrallaan. Ollessani umpikujassa kirjoitan käsikirjoituksen tarinan tai vuoropuhelun muodossa saadakseni sen taas rullaamaan.

3. Minkä neuvon antaisit aloittaville sarjakuvantekijöille käsikirjoituksesta?

Suosittelen lämpimästi tekemään alkuun sarjakuvasta synopsin, missä tule selväksi tarinan alku, keskikohta, mahdollinen konflikti ja loppu. Kun nämä osat ovat varmasti tiedossa muut tulee omineen ja voit vain nauttia omasta nokkeluudestasi. Anna muiden lukea käsikirjoituksesi! Tällä tarkoitan ystäviä ja tuttuja, jotka tähän suostuvat. He näkevät virheet joita oma silmä ei näe ja auttavat umpikujissa todella paljon.

Kuva 28.



Kuva 28 (Sarin 2017)

Sarjakuvataiteilijaystäväni Kymenlaakson opistoajoiltani, jolloin tutustuimme Karri Laitisen luotsaamalla sarjakuvakurssilla Inkeroisissa.

Räjäytti sarjakuvapiirit voittamalla Eisner awardsin 2019 John Allisonin ja Julia Madrigalin kanssa Giant Days sarjakuvalla.

HARRI "WALLU" VAALIO

1. 1. Kuinka tärkeää käsikirjoitus on sarjakuvan teossasi?

Käsikirjoitus on sarjakuvan tärkein osa. Kuvat toimivat kenties lukijoitten houkuttimina, mutta käsikirjoitus saa lukijan palaamaan sarjaan. Hyvässä sarjakuvassa voi olla huonot kuvat, mutta ei huonoa käsikirjoitusta. Kuvat toimivat kuin fontti proosassa: niitä luetaan, joten niiden on oltava selkeitä, luettavia, mutta myös graafisesti osuvia. Sanattomassa sarjakuvassakin tärkeintä on käsikirjoitus, joka kerrotaan pelkin kuvin.

2. Mikä on käsikirjoitusprosessisi?

Minulla on ollut useitakin erilaisia tapoja tehdä sarjiksia.

A. Aluksi tein käsikirjoitukset itse. Eli ympärilläni näkemistäni ja tärkeäksi kokemistani asioista ja tapahtumista tuli halu kertoa. Ja koska osasin jotenkin myös piirtää, sarjakuva valikoitui kuin itsestään muodoksi. Tällaisia omakohtaisia sarjojani on mm. vuodesta 1985 asti Lastenmaa-lehdessä ilmestynyt Hessu-kissa. Olin 1980-luvun alussa 1.-2. luokkien opettaja (siksi sarjakuva lapsille), sain oppilailtani kissanpennun, jonka he olivat jo nimenneet Hessuksi. Ja sitten Kirjapajasta pyydettiin kaksisivuista sarjaa lapsille. Hessun ja oppilaitteni tekemiset siirtyivät vaivatta sarjaan. Oppilaani pääsivät myös useaankin kouluaiheiseen sarjaani, kuten Pasi, Ope ja me sekä Wallun luokka.

B. Mukavampi ja hedelmällisempi tapa on tehdä yhteistyötä toisen tekijän kanssa. Keskinäinen ideoiden pompottelu tuottaa puolta enemmän oivaluksia. Ja toisella tekijällä (pelkkä käsikirjoittaja-nimike ei tee tässä oikeutta kanssani sarjoja tehneille) on aina oma, erilainen perspektiivi juttuun,

Kuva 29.



Kuva 29 (Vaalio 2019)

Kotikuntani Kärkölen lahja sarjakuva maailmalle. Sarjakuvataiteilijan lisäksi luokanopettajana työskennellyt Wallu tunnetaan esimerkiksi Armas (toiselta nimeltä Lämsänperäläiset) ja Punaniska sarjakuvistaan sekä Pelit ja Mikrobitti lehtien sivuilta. Voitti Kemin sarjakuvakilpailun vuosina 1981 ja 1982.

Carl Barksia lukuunottamatta innoittanut minua eniten sarjakuvan tekijöistä.

joten sarjasta tulee väkisinkin mielenkiintoisempi, monipuolisempi. Jo KyöPelit-sarjassa alkuideointi tehtiin Niko Nirvin kanssa, mutta laajempi yhteistyö alkoi Rauli Nordbergin kanssa, kun aloimme suunnitella Punaniska-sarjaa. Siinä sysäyksen hommaan antoi molempien poikamainen innostus villiin länteen. Raulin kiinnostus oli enemmän historiaan ja kantrimusiikkiin perustuvaa, minä olin vanhojen lännen sarjakuvien (Pecos Bill), viihdelukemistojen (Viimeinen mohikaani) sekä leffojen ja tv-sarjojen (Rin Tin Tin) pauloissa.

Kun Punaniska alettiin tehdä päivittäin, piirrosvastuu siirtyi minulle, Rauli ideoi ja kirjoitti. Raulin kässarit olivat vuoropuhelumuodossa, jotka minä sain kuvittaa miten halusin. Ja useimmiten strippiä piirtäessäni keksin samasta aiheesta toisen ja kolmannenkin version, jotka tietysti myös piirsin. Sitten sarjat siirtyivät Raulille, joka järjesteli niitä parhaaksi katsomaansa jatkumoon ja toimitti sitten Hesariin.

Hesarin jälkeen teimme Punaniskasta lehden, jossa laajensimme yhteistyötä vielä kaikkiin piirtäjä- ja kirjoittajaystäviimme. Jokainen teki sarjasta omanlaisensa ja tarinat turposivat. Valitettavasti vain meidän tekijöitten kokema riemu ei löytänyt lukijoita ja lehti lopetettiin turhan aikaisin (15 numeroa + Juban kokoelma Pancho Villan nahkahousut).

3. Minkä neuvon antaisit aloittaville sarjakuvan tekijöille käsikirjoituksesta?

Tarkkaile ympäristöä. Älä lähde merta edemmäs kalaan, tee tarinoita asioista, jotka kiinnostavat sinua tai tunnet hyvin. Jos oma pää ei tunnu riittävältä, kutsu ystävät kokoon. Tee sarjan perustyöt huolella: henkilöille ulkoasun lisäksi persoonallisuus (kirjoita kaikki ylös, älä haudo vain mielessäsi). Suunnittele sarjalle sisältöön sopiva graafinen ulkoasu (itse siirryin piirtämään siveltimellä, kun aloitin Punaniskan, koska niin villiä länttä pitää mielestäni piirtää, rähjäisesti, surkealla siveltimellä).

Mikrokivikaudessa olen käyttänyt teknisiä vempaimia usein apuna, koska sarjan taustalla tietotekniikan kehitys.

Sarja kypsyy vasta useamman valmiiksi piirretyn sivun/stripin aikana. Eli piirrä aluksi paljon valmista ja heitä ne loppuksi mappiin Ö, ja aloita uudelleen. Strippisarjan saa kunnolla näppeihinsä vasta sadan piirretyn stripin jälkeen. Tässäkin siis toimii Kill Your Darlings.

Ja vielä: päiväkirjan pitäminen sarjakuvana kehittää sekä tarinankerrontaa että kuvakerronnallista osaamista. Itsekin piirsin opiskeluaikana omakohtaista Irmeli-sarjakuvaa, jota myin opiskelukavereilleni monisteina. Tienasin kahvirahat ja opin paljon.

KATI KOVÁCS

1. Kuinka tärkeää käsikirjoitus on sarjakuvanteossasi?

Erittäin tärkeää vaikka en sitä ikinä orjallisesti seuraakaan. Se näyttää kuitenkin tien jota kulkea, vastaa kysymyksiin kuka, mitä, missä, milloin, kenen kanssa ja miten. On tärkeää olla perillä siitä mitä haluaa kertoa.

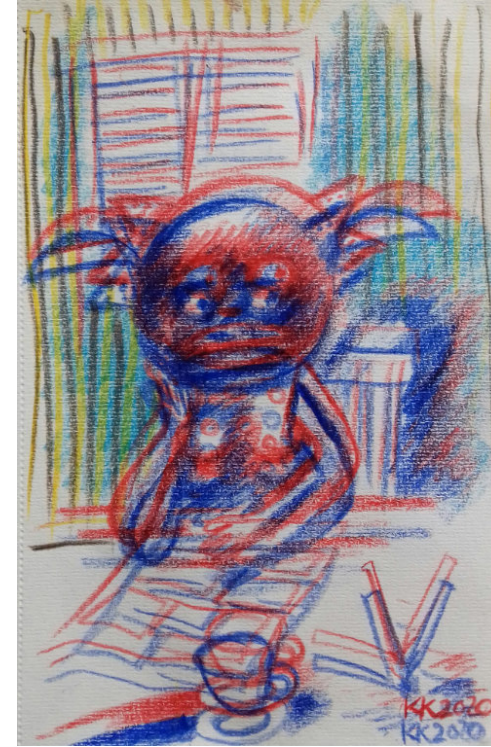
2. Mikä on käsikirjoitusprosessisi?

Kun saan idean uuteen tarinaan, alan tehdä muistiinpanoja luonnoskirjaani, kirjoitan ja piirrän kaikenlaista mitä uusi idea synnyttää mielessäni. Se on vapaata touhua, välillä syntyy tekstiä, välillä piirroksia, ruutuja, dialoginpätkiä. Pikkuhiljaa tarina alkaa hahmottua. Lyhyissä sarjakuvissa teen käsikirjoituksen alusta loppuun valmiiksi, pitkissä tarinoissa minulla on eri metodi: kirjoitan vain muutaman sivun valmiiksi, mutta samalla kun piirrän niitä, kirjoitan juttua aina eteenpäin. Se pitää mielenkiintoani yllä, tarina pysyy elävänä ja minullekin jännittävänä.

3. Minkä neuvon antaisit aloittaville sarjakuvantekijöille käsikirjoituksesta?

Ei ole olemassa yhtä oikeaa tapaa tehdä käsikirjoitusta joten älkää orjuuttako itseänne vaan kokeilkaa mikä sopii luonnollenne parhaiten. Tärkeintä on kertomisen halu.

Kuva 30.



Kuva 30 (Kovács 2020)

Yksi tunnetuimmista suomalaisista sarjakuvataitelijoista maailmalla, voitti Puupäähatun 1999. Kovácsin työt ovat naivistisesta underground tyylistään huolimatta menestyneet äärimmäisen hyvin maailman valtavirta sarjakuvamarkkinoilla.

JOONAS ”IIKKA” SUTINEN

1. Kuinka tärkeää käsikirjoitus on sarjakuvan teossasi?

Kuvakäsikirjoitus on minulle äärimmäisen tärkeä, mutta käsikirjoittamisen tapa, jossa tarina kirjoitetaan tekstimuodossa ylös, ei ole koskaan ollut minulla mitään tuloksia.

2. Mikä on käsikirjoitus prosessisi?

Yleensä kirjoitan idean saatuaani joitain avainajatuksia ylös, minkä jälkeen alan tehdä luonnostelmia. Piirrän käsivaralla ruutuja joihin sijoitan tikku-ukkomaisia hahmoja ja puhekuplia. Yleensä luonnostelen sarjakuvan hahmojen ulkoasua erikseen paperille isommassa koossa, enkä itse kuvakäsikirjoitukseen. Kun sommitelma on selvillä ja hahmoluonnostelmat ovat saaneet selkeän muotonsa, alan tehdä itse sarjakuvaa.

3. Minkä neuvon antaisit aloittaville sarjakuvan tekijöille käsikirjoituksesta?

Teen mieluiten korkeintaan sivun pituisia sarjakuvia, joissa suoraan kuvakäsikirjoituksesta alkava tyylini on toiminut ihan hyvin. Pidemmissä tarinoissa olen kuitenkin havainnut, etten osaa tehdä käsikirjoitusta perinteisellä tavalla, jolloin tarina kirjoitetaan ensin ylös ja sitten vasta aloitetaan luonnosteleminen piirtämällä. Nuorempana moni pidempi idea jäi toteuttamatta, koska hyppäsin oitis toteuttamiseen, enkä saanut tarinaa kulkemaan luontevasti. Kirjoittamisen harjoittelu siis olisi minusta suositeltavaa, varsinkin mikäli on kiinnostunut pidempien kokonaisuuksien tekemisestä.

Kuva 31.



Kuva 31 (Sutinen 2020)

Savolaissyntyinen, nykyään Jyväskylän sarjakuvaseurassa vaikuttava taiteilija-muusikko johon ystäväystyini Kymenlaakson Ammattikorkeakoulua käydessämme. Hänen kanssaan olen saanut kunnian olla mukana tekemässä esimerkiksi omakustannetta Nollasarvinen.

KAISA LEKA

1. Kuinka tärkeää käsikirjoitus on sarjakuvan teossasi?

Sarjakuvan teko lähtee minun tapauksessani aina liikkeelle tekstistä. Lyhyet sarjakuvani ovat erityisen tekstipainotteisia, hion niissä tekstiä pitkään ja piirroset toimivat vain kuvituksena, eräänlaisena pakkauksena, jossa teksti tarjoillaan lukijalle. Sarjakuviani on joskus verrattu sitcomiin, jossa hahmot istuvat paikallaan ja puhuvat. Taustalla ei ole niin suuri merkitys, mutta hahmojen kasvoista pyrin tekemään mahdollisimman ilmeikkäät.

Pitkissä sarjakuvissani kuvilla on suurempi rooli, ja kirjoissani pyrin kertoamaan asioita myös visuaalisesti. Erityisesti matkakirjoissa kuvien merkitys korostuu, mutta työprosessissa teksti tulee silti aina ensin. Dokumentoin kirjoissani paljon omia ajatuksiani ja keskusteluja matkakumppanien ja matkan varrella tavattujen ihmisten kanssa. Sarjakuvani rakentuvat näiden sanojen ympärille, ja kuvat syntyvät myöhemmin sanojen tueksi.

2. Mikä on käsikirjoitus prosessisi?

Pyrin ideoimaan sarjakuvani jossain muualla kuin työpöydän äärellä, ja välttelen erityisesti tietokoneella tai puhelimella notkumista käsikirjoitusprosessin alussa. Ideani syntyvät usein kävellessä, pyöräillessä, uimassa tai joogatessa, toistuva liike rauhoittaa poukkoilevan mielen ja virittää aivot luovaan tilaan. Kirjoitan ne mahdollisimman pian muistiin, yleensä muutamalla ranskalaisella viivalla puhelimen kalenteriin.

Kirjoitan idean pohjalta käsikirjoituksen paperille. Olen tehnyt sarjakuvia niin pitkään, että osaan arvioida melko hyvin, paljonko tekstiä esimerkiksi kuusiruutuiseen sarjakuvaan mahtuu, mutta käytännössä käsikirjoituksen

Kuva 32.



Kuva 32 (Leka 2014)

Porvoolainen sarjakuvataiteilija, graafikko ja opettanut esimerkiksi Muotoiluinstituutissa sarjakuvaa. Voitti Puupäähatun ja valittiin Vuoden Pyöräilijäksi vuonna 2012. Tunnettu sarjakuvistaan, joissa seikkailevat aluksi yksinkertaisen näköiset eläinhahmot, jotka ovatkin täynnä sanomaa.

ensimmäinen versio on melkein aina liian pitkä. Lyhennän ja editoin sitä, mietin miten voin tiivistää tarinaa hukkaamatta hahmojen omaa ääntä. Pyrin välttämään samojen sanojen toistamista joka ruudussa, yritän aina käyttää mahdollisimman rikasta kieltä.

Käytännössä kirjoitan tekstin kolme kertaa: käsikirjoitukseen, luonnoksiin ja valmiiseen sarjakuvaan. Se hioutuu jokaisella kierroksella, saatan tehdä vielä puhtaaksi piirtäessäni pieniä muutoksia tekstiin. Kuvat piirrän yleensä vain kahteen kertaan, en suhtaudu niihin samalla intohimolla kuin tekstiin vaikka saatan piirtää hahmon kasvoista useamman version, jos en ole ensimmäiseen tyytyväinen.

Työskentelen myös paljon yhdessä puolisoni ja työparini Christoffer Lekan kanssa. Ideoimme, käsikirjoitamme ja joskus myös luonnostelemme kirjojamme yhdessä. On ollut mielenkiintoista huomata, miten eri tavalla lähestymme käsikirjoituksen tekemistä, Christoffer ajattelee visuaalisesti ja saattaa aloittaa prosessin pienillä luonnoksilla sarjakuvan sivuista, kun taas itse aloitan aina tekstistä.

Käsikirjoittaminen yhdessä toisen kanssa hidastaa prosessia, mutta parhaimmillaan onnistumme yhdessä luomaan jotain, johon emme olisi yksin pystyneet. Toinen meistä tekee ehdotuksen käsikirjoitukseksi, toinen muokkaa sitä, ja työstämme sarjakuvia edestakaisin kunnes löydämme lopputuloksen, johon molemmat ovat tyytyväisiä.

3. Minkä neuvon antaisit aloittaville sarjakuvan tekijöille käsikirjoituksesta?

Jos ideointi ja käsikirjoituksen aloittaminen tuntuvat vaikealta, mieti, mikä sinulle on tärkeää. Mistä aiheesta ei puhuta tarpeeksi? Kenen ääni ei pääse esiin taiteessa tai mediassa? Helpointa on aloittaa aiheista, jotka tuntee itse hyvin.

Tee aluksi pieniä tarinoita, vaikka haaveilisit eepisestä sarjakuvaromaanista. Anna sarjakuviesi kasvaa orgaanisesti pienten hetkien kuvauksista pitkiin tarinoihin. Sinun on joka tapauksessa osattava kirjoittaa lyhyitä tekstejä, koska pitkä tarina koostuu käytännössä monista lyhemmistä kohtauksista.

Kirjoita käsikirjoitus kynällä paperille, ei tietokoneella. Käsien kirjoittaessa joudut väkisin harkitsemaan tarkemmin jokaista sanaa, koska paperille kirjoittaminen on hitaampaa. Et myöskään naputtele vahingossa massiivisia tekstimääriä, jotka eivät mahdu järkevästi ruutuihin, koska näet koko ajan konkreettisesti, miten paljon tilaa teksti vie paperilla.

KARRI LAITINEN

1. Kuinka tärkeää käsikirjoitus on sarjakuvan teossasi?

Niin kuin kaikessa muussakin tekemisessä suunnittelu on toki tärkeää, mutta kokemuksen karttuessa voi joskus tehdä nopeastikin tarinoita suoraan piirtäen ilman tarkkoja käsikirjoituksia.

Tapoja on monia, mutta käsitys siitä mitä on tekemässä on tärkeää, on se sitten käsikirjoitettu yksityiskohtaisesti etukäteen tai ei.

2. Mikä on käsikirjoitusprosessisi?

Käsikirjoitus on joka kerta enemmän tai vähemmän erilainen prosessi. Mutta yhteistä niille on että aluksi jotain liikkuu päässä ajatuksen tasolla, yleensä jotain josta ajattelee että tämä voisi olla mielenkiintoista. Ja sitten sitä ulkoistaa yleensä paperille, on se sitten käsikirjoitus, kuvakäsikirjoitus tai vain ylimalkaisia muistiinpanoja kirjoitettuna kännykkään.

Siitä se tarina sitten kehittyy, jos on kehittyäkseen. Tapahtumia ja dialogia alkaa tulla enemmän ja osa jää pois. Kun aloitan varsinaisen piirtämisen niin osia tarinasta voi vielä muuttua viime tipassa. Työn aloittaminen vaatii yleensä joitakin muistiinpanoja, vaikkei vielä tietäisi tarkasti miten asiat lopulta muotoutuvat.

Osan jutuista kuvakäsikirjoitan tarkasti ja hion tekstiä useaan kertaan ja toteutus noudattaa tarkasti ennalta suunniteltua.

Osa sarjakuvista syntyy ilman tarkkaa käsikirjoitusta, muutamia lauseita tai ajatuksia paperille vain etukäteen kirjoitettuna. Tykkään ehkä useim-

Kuva 33.



Kuva 33 (Laitinen 2018)

Sarjakuvataiteilija, Mediasuunnittelija ja opettaja syntyjään varkaudesta. Opettanut sarjakuvaa esimerkiksi Orivedellä ja Kymenlaakson opistossa, jossa häneen tutustuin ensimmäistä kertaa.

Esikoiskirja Kafkan tutti eli kaikki ei ole unta mitä yöllä näkee ilmestyi 2008 ja jossa allekirjoittanutkin saattaa vilahtaa yhdessä ruudussa.

miten tehdä sarjakuvia siten että on sarjakuvaan tulevaa teksti ja dialogi on jo valmiina ja sitten vaan piirrän sen luonnostelematta. Joten kuvaosuuden käsikirjoittamista ei ikään kuin ole, vaan se muotoutuu piirrettäessä.

3. Minkä neuvon antaisit aloittaville sarjakuvan tekijöille käsikirjoituksesta?

Vietä välillä kausia jolloin kirjoitat enemmän kuin piirrät. Tai tee mitä huvittaa tai tuntuu tarpeelliselta tehdä. Tai ole tekemättä. Olet itse vastuussa itsestäsi, kukaan ei voi tuoda sinulle motivaatiota valmiina pakettina kotiovelle.

Ole hauska tai synkkä, kaikilla on jotain kerrottavaa. Ja joskus täytyy olla ankara itselleen tai hahmoilleen saadakseen mielenkiintoista aikaa. Kiinnostu ihmisistä, asioista ja elämästä. Lue, tutki, suunnittele, piirrä & maalaa ja näytä tuotoksiasi maailmalle aina kun se on mahdollista.

Ruutua ruudun perään, niin kyllä se siitä!

VASTASIN MYÖS ITSE KYSYMYKSIINI

ARI TRYGG

1. Kuinka tärkeänä pidät käsikirjoitusta sarjakuvassa.

Kuin taloa rakentaessa on hyvä olla aluksi vankka kivijalka. Sama pätee myös sarjakuvan teossa. Tämän jälkeen on sitten kätevä kaavailla kaikkea mukavaa ja jännää lisäksi. Käsikirjoituksen voi jättää myös väheisemmälle huomiolle, mutta talo vertausta käyttäen siitä tulee todennäköisesti sitten hauskan näköinen vaja, jossa on helppo käydä, mutta asuttavaa ja kodista siitä on vaikea tehdä ja sen olemus saattaa jäädä ankeaksi lukijalle.

2. Mikä on sarjakuvakäsikirjoitus prosessisi?

Mitään kiveen kirjoitettua tapaa en ole vielä kehittänyt ja osittain sen takia halusinkin tehdä tämän opinnäytteen käsikirjoituksesta.

Kaikki alkaa yleensä yksittäisestä ajatuksesta, keskusteluista muiden kanssa tai joskus on myös ideoita kehittänyt unissa, mutta niitä harvoin muistan, ellen heti kirjoita niitä muistiin. Se onkin yleensä tärkeä asia, ellei omaa harvinaista valokuvamuistia, jota itselläni ei ainakaan ole.

Suosituin tapa, minkä olen huomannut helpottavan ideoiden kasausta on muistivihko tai -kirja, jota voi ja pitää kantaa mukanaan laukussa tai taskussa riippuen koosta.

Vaikkei ideoita käyttäisikään heti, ne on ainakin kirjoitettu talteen, jolloin todennäköisesti muistatkin ne paremmin myöhempanä ajankohtana, kun tarvitset niitä. Kun näitä muistiinpanoja on kertynyt tarpeeksi, voi ideoita

Kuva 34.



Kuva 34 Omakuva.

Tämän opinnäytetyön yksi keskeisimmistä tekijöistä.

hioa ja yhdistellä mielensä mukaan, jos ei keksi muuta tekemistä sateisina sunnuntai iltoina.

Perusrungon jälkeen yleensä lähden piirtämään sarjakuvaa suoraan paperille, mikä toimii lyhyissä jutuissa hyvin, mutta mitä pidempää ja monimutkaisempaa tarinaa olen tekemässä sitä tärkeämpi on olla olemassa tarkka suunnitelma mitä tulee tapahtumaan missäkin ja kellekin.

Will Eisnerin kirjassa Comics and Sequential art hän kuvailee nimellä Dummy niisanottua kuväkäsikirjoitusta, joka on raaka luonnosversio valmiista tuotoksesta, jolla voi vielä nopeasti ja helposti tarkastaa mikä on esimerkiksi tarinassa vialla tai korjata ruutujakoa tai puhekuplien tekstejä. Lopuksi, kun kaikki on suunniteltu valmiiksi, on aika tehdä sarjakuva valmiiksi. Yleensä käytän perus tulostepaperia ja mustetta, mutta jos tarvitaan vaikka sekatekniikkoita varten vahvempaa paperia, käytän virallisempaa sarjakuvalla tarkoitettua paperilaatua. Lopuksi kaikki ajetaan skannerin kautta tietokoneelle, jossa voidaan vielä korjata mahdolliset lopullisessa versiossa tapahtuneet vahingot. Nykyään on tietenkin mahdollista kiireessä tehdä, kirjoittaa ja piirtää kaikki koneella, mutta omasta mielestäni digitaalisessa tuotannosta puuttuu monesti jonkinasteinen tekemisen meininki, mikä saavutetaan ihan fyysisellä käsityöllä.

3. Minkä neuvon antaisit aloittaville sarjakuvan tekijöille käsikirjoituksesta?

Maailma on täynnä mitä hienoimpia teoksia kuinka tehdä käsikirjoitusta ja sarjakuvaa, mutta kuten muutkin ovat sanoneet aikaisemmin, mitään oikeaa tapaa kuitenkin ei ole aloittaa tulevaa projektiasi. Omasta mielestäni on hyvä lukea kaikenlaista ja etsiä miten muut ovat kirjoittaneet ja ratkaisseet ongelmansa teoksissaan. Näin myös oma ongelmanratkaisu arsenaalisi kasvaa ja kehittyy. Loppujen lopuksi oman tyyliä ja sanottavansa löytää parhaiten vain painamalla kynää paperiin ja hakkaamalla tarpeeksi näppäimistöä.

5 YHTEENVETO

Kaiken tekemisen ja haastattelemisen jälkeen olen alkanut ymmärtää sarjakuvan ja sen käsikirjoituksen yhteiseloja paremmin kuin ennen. Tekstin ja suunnittelun osuus sarjakuvan teossani on ollut vähäisempää juuri sen takia, etten ole pitänyt itseäni tarpeeksi hyvänä kirjoittajana ja ideat yleensä alkavat tuntua köykäisiltä tai jo liiaksi muiden käsittelemiltä tai paremmin toteutetuilta.

Nyt tuntuu, että tekemäni sarjakuvan pohjalta voisi hyvinkin jatko kehittää isompaa tarinakokonaisuutta, kun olen tutkinut tarkemmin tarinoiden rakennetta ja käyttänyt enemmän aikaa suunnitteluun.

Ainoana isompana heikkoutena opinnäytetyöprosessissa oli aikataulut. Sen kun saisi vielä korjattua, ettei tarvitsisi viimeisillä viikoilla ja metreillä tehdä enää korjausliikkeitä, tuntuisi, että koko paketti olisi paremmin kasassa.

Haastatteluista sain myös laajemman käsityksen käsikirjoituksen maailmaan ja siihen kuinka muut työstävät hyvinkin pitkään tekemisiään, kun taas toiset pitävät suunnittelun lyhyempänä riippuen ihan jokaisen omasta tyylistä. Hyvät ideat eivät tule liukuhihnalta vaan niitä pitää tutkia ja jakaa, jolloin ne kehittyvät ja paranevat. Valmiiden ohjeiden sijaan on vain hyviä neuvoja, joita pitää itse soveltaa omankaltaisikseen.

Haastatteluja tehdessäni alkoi tuntua, ettei sarjakuvan tekemisen tarvitsekaan olla niin yksinäistä puuhaa kuin aluksi ajattelin.

LÄHTEET

KIRJALLISET LÄHTEET:

Eisner, W. 1985. COMICS & SEQUENTIAL ART. 21. PAINOS. United States: Poorhouse Press.

Baker, B. 2007. ALAN MOORE INTERVIEWS. Canada: Airwave Publishing.

MCloud, S. 1994. UNDERSTANDING COMICS. United States: HarperCollins.

VERKKOLÄHTEET:

Bujarski, L. 2016 The Hero's Journey: A Human Framework for Building Modern Travel Brands.)
[VIITATTU 17.04.2021] Saatavissa:
<https://skift.com/2016/10/28/the-heros-journey-a-human-framework-for-building-modern-travel-brands/>

Harmon, D. 2018. 8 SLICE STORY CIRCLE.
YOUTUBE VIDEO. [Viitattu 17.04.2021] Saatavissa:
<https://youtu.be/-XGUVkOmPTA>

Kalliomäki, A. 2021. [VIITATTU 17.04.2021] Saatavissa:
<https://tarinakone.fi/blogi/5-miten-elokuvadramaturgiaa-sovelletaan-tarinallistamisessa/>

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. 2019.
[VIITATTU 17.04.2021] Saatavissa:
<https://elokuvapolku.kavi.fi/sivupolku/sankarin-matka-ja-arkkityypit-elokuvakerronnassa/sankarin-matka/>

Vonnegut, K. 2010. SIMPLE SHAPES OF STORIES.
YOUTUBE VIDEO. [Viitattu 17.04.2021] Saatavissa:
<https://youtu.be/oP3c1h8v2ZQ>

Peda.net. 2021. [VIITATTU 17.04.2021] Saatavissa:
<https://peda.net/oppimateriaalit/vaarallinen/s1ll/s1llst/lisko-tek%C3%A4v%C3%A4t/t6dk/t6dk>

Ray, M. 2021. It's not magic. It's just a circle.
[VIITATTU 17.04.2021] Saatavissa:
<https://www.story24.film/story-circle.php>

KUVA- JA KUVIOLÄHTEET:

Kuvat 1 & 2 McCloud, S. 1993. [VIITATTU 17.04.2021].
Understanding Comics. 48, 49

Kuvat 3 & 4 Eisner, W. 1985. [VIITATTU 17.04.2021].
Comics and Sequential Art. 129, 136.

Kuva 5 Barsotti, C. 1991. [VIITATTU 17.04.2021]. Saatavissa:
<https://fineartamerica.com/featured/the-space-time-comic-strip-continuum-charles-barsotti.html?product=metal-print>

Kuva 6 Eisner, W. 1985. [VIITATTU 17.04.2021].
Comics and Sequential Art. 28.

Kuvat 7, 8 & 9 McCloud, S. 1993. [VIITATTU 17.04.2021].
Understanding Comics. 62, 66.

Kuva 25 Hagelberg, M. [VIITATTU 17.04.2021]. Saatavissa:
<https://store.line.me/stickershop/product/3511054/en>

Kuva 26 Kivinen, S. 2021 [VIITATTU 17.04.2021]. Saatavissa:
<https://www.facebook.com/artbysamiK/photos/3576820842398880>

Kuva 27 Vaalio, K. 2018. [VIITATTU 17.04.2021]. Saatavissa:
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1657217344357527&set=pb.100002078331693.-2207520000..&type=3>

Kuva 28 Sarin, M. 2017. [VIITATTU 17.04.2021]. Saatavissa:
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10156929329999619&set=pb.831359618.-2207520000..&type=3>

Kuva 29 Vaalio, H. 2019. [VIITATTU 17.04.2021]. Saatavissa:
<https://www.opettaja.fi/wp-content/uploads/2019/01/Wallu-omakuva.jpg>

Kuva 30 Kovács, K. 2020. [VIITATTU 17.04.2021]. Saatavissa:
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2664140873830228&set=pb.100007030242541.-2207520000..&type=3>

Kuva 31 Sutinen S. 2020. [VIITATTU 17.04.2021]. Saatavissa:
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10158522273349243&set=pb.595804242.-2207520000..&type=3>

Kuva 32 Leka K. 2014. [VIITATTU 17.04.2021]. Saatavissa:
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10152503270067654&set=pb.551447653.-2207520000..&type=3>

Kuva 33 Laitinen, K. 2018. [VIITATTU 17.04.2021]. Saatavissa:
<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10156761885357299&set=pb.606807298.-2207520000..&type=3>

Kuvio 1, 2 & 3 Vonnegut, K. 2010. [Viitattu 17.04.2021] Saatavissa
<https://youtu.be/oP3c1h8v2ZQ>

Kuvio 4 Peda.net. 2021. [VIITATTU 17.04.2021] Saatavissa
<https://peda.net/oppimateriaalit/vaarallinen/s1ll/s1llst/lisko-teht%C3%A4v%C3%A4t/t6dk/t6dk>

kuvio 6 Paperhangover. 2011. [VIITATTU 17.04.2021]. Saatavissa:
<http://paperhangover.blogspot.com/2011/06/writing-101-story-circle.html>

Kuvio 7 [VIITATTU 17.04.2021]. Saatavissa:
(Bujarski, L. 2016. The Hero's Journey: A Human Framework for Building Modern Travel Brands.) Saatavissa
<https://skift.com/2016/10/28/the-heros-journey-a-human-framework-for-building-modern-travel-brands/>

Kuvio 8 Elokuvalpolku.kavi.fi. 2019. [VIITATTU 17.04.2021]. Saatavissa:
<https://peda.net/oppimateriaalit/vaarallinen/s1ll/s1llst/lisko-teht%C3%A4v%C3%A4t/t6dk/t6dk>

SUULLISET LÄHTEET:

Hagelberg, M. 2021. Taiteen maisteri. Haastattelu 12.03.2021

Kivinen, S. 2021. Medianomi. Haastattelu 12.03.2021.

Sarin, M. 2021. Sarjakuvataiteilija. Haastattelu 12.03.2021.

Vaaliö, H. 2021. Sarjakuvataiteilija. Haastattelu 14.03.2021.

Kovács, K. 2021. Sarjakuvataiteilija. Haastattelu 20.03.2021.

Sutinen, S. 2021. Medianomi. Haastattelu 20.03.2021.

Leka, K. 2021. Sarjakuvataiteilija. Haastattelu 22.03.2021.

Laitinen, K 2021. Sarjakuvataiteilija. Haastattelu 19.03.2021.

THE END

Me? A hero on a Journey?!