



Sallamaari Syrjä

## **SARJAKUVITTELUA**

Sarjakuvan kuvittaminen ulkoisen käsikirjoituksen pohjalta

Sallamaari Syrjä

## **SARJAKUVITTELUA**

Sarjakuvan kuvittaminen ulkoisen käsikirjoituksen pohjalta

Sallamaari Syrjä  
Opinnäytetyö  
Kevät 2013  
Viestinnän koulutusohjelma  
Oulun seudun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun seudun ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma, kuvallinen viestintä

---

Tekijä: Sallamaari Syrjä

Opinnäytetyön nimi: Sarjakuvittelu – Sarjakuvan kuvittaminen ulkoisen käsikirjoituksen pohjalta

Työn ohjaaja: Heikki Timonen

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2013

Sivumäärä: 43 + 2 liitesivua

---

Sarjakuvien tekemisestä on julkaistu paljon erilaisia oppaita, mutta useimmat niistä painottuvat sarjakuvien tekemiseen alusta loppuun itsenäisesti. Erillisen käsikirjoittajan ja kuvittajan yhteistyöprojekteja lähinnä sivutaan. Sarjakuvan kuvittaminen ulkoisen käsikirjoituksen pohjalta luo kuitenkin omanlaisiaan haasteita verrattuna täysin omavaraiseen työskentelyyn. Suurin ongelma lienee se, kuinka ymmärtää käsikirjoittajan sielunmaailmaa niin hyvin, että monitasoinenkin viesti välittyy kaikkine vivahteineen lukijalle juuri sellaisena, kuin kirjoittaja sen tarkoitti, ja vielä samanaikaisesti lisätä oma leimansa sarjakuvaan.

Tutkielmani tavoitteena on kasata tiivis tietopaketti sarjakuvien kuvittamisesta hyödyntäen alan kirjallisuutta ja täydentäen sitä viiden paikallisen sarjakuvakuvittajan haastattelulla. Sen lisäksi havainnoin sarjakuvan kuvittamista käytännössä tutkielmaani liittyvässä produktiossa, jossa toimin kuvittajana Henna Karvosen käsikirjoittamalle sarjakuvalle Rokkityttö ja Rinsessa. Produktion laajuus on kolmekymmentä sarjakuvastriippiä.

Tutkielmastani käy ilmi millainen prosessi sarjakuvan kuvittaminen on, miksi siihen ryhdytään ja millaisia haasteita kuvittaja voi työssään kohdata. Tutkielmani tarkoitus on kasata yksiin kansiin pätevä ohjeistus sarjakuvan kuvittamisesta haaveileville.

---

Asiasanat:

*kuvitus, kuvittaja, piirtäjät, sarjakuvat, sarjakuvataiteilijat*

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree Programme in Communication, Option of Visual Communication

---

Author: Sallamaari Syrjä

Title of thesis: Serial illustration – Illustrating comics from exterior script

Supervisor: Heikki Timonen

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2013

Number of pages: 43 + 2 appendices

---

Numerous books about making comics have been published, but a large quantity of them are mostly about making comics all by yourself. Most books merely touch the subject of projects with separate comic illustrator and writer. Making comics in collaboration can, however, be challenging in many ways compared to working solo.

The biggest problem would be: how to understand the writer's thoughts so well that a complex message can be illustrated with all its nuances to the reader just as the writer intended and at the same time adding your own touch to the comic?

For this thesis I am going to collect information from several comic-related guides, interview five local comic illustrators and reinforce the achieved knowledge with my own experiences when working on my thesis-related production. As my production, thirty strips of Rokkityttö & Rinsessa comic, written by Henna Karvonen, were illustrated.

This thesis will express what it is like to illustrate comics, why to do it in the first place and what kind of challenges a comic illustrator might encounter. The aim was to put together a sufficient package of information for those interested in illustrating comics.

---

Keywords: *illustration, artists, illustrators, comics, visual arts*

## Sisälllys

|       |  |    |
|-------|--|----|
| 1     | JOHDANTO .....                                 | 6  |
| 2     | KUVAN JA TEKSTIN SUHTEESTA.....                | 8  |
| 3     | KÄSIKIRJOITTAJAN JA KUVITTAJAN SUHTEESTA ..... | 9  |
| 3.1   | Sarjakuvia, ei vain sarja kuvia.....           | 9  |
| 3.2   | Syitä ja seurauksia.....                       | 10 |
| 3.3   | Valta ja vastuu .....                          | 11 |
| 4     | SARJAKUVAN SYNTY YHTEISTYÖPROJEKTINA .....     | 13 |
| 4.1   | Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty.....       | 13 |
| 4.2   | Viisaat päät yhteen .....                      | 15 |
| 4.3   | Sommitelma sankarista.....                     | 17 |
| 4.4   | Sanoista kuviksi .....                         | 18 |
| 5     | TYÖSKENTELY TOIMEKSIANNOSTA .....              | 22 |
| 6     | AINEISTO JA MENETELMÄT .....                   | 24 |
| 6.1   | Tutkimusmenetelmät.....                        | 24 |
| 6.2   | Haastateltavien esittely .....                 | 25 |
| 6.3   | Sarjakuvakuvittajan työstä .....               | 28 |
| 6.3.1 | Miksi ja miten aloittaa?.....                  | 28 |
| 6.3.2 | Preferenssejä.....                             | 30 |
| 6.3.3 | Vinkkejä ja neuvoja .....                      | 32 |
| 6.4   | Yhteenveto.....                                | 37 |
| 7     | POHDINTA .....                                 | 40 |
|       | LÄHTEET.....                                   | 43 |
|       | LIITTEET                                       |    |

# 1 Johdanto

Sarjakuvat ovat olleet minulle hyvin keskeinen osa lapsuuttani. Vietin lapsena olosuhteiden pakosta paljon aikaa erossa ikätovereistani, ja sarjakuvat olivat minulle tärkeää ajanvietettä pienestä pitäen. Alusta alkaen sarjakuvaharrastukseni ei rajoittunut pelkästään lukemiseen, vaan halusin tehdä niitä myös itse. Äitini mukaan olen ollut innokas piirtäjä siitä saakka kun opin pitelemaan kynää, kirjoittaminen sen sijaan on ollut minulle sarjakuvien tekemisessä jokseenkin pakkopullaa. Hauskinta oli mielestäni piirtää sarjakuvia vaikkapa jonkin leikin pohjalta tai ystävän keksimän tarinan mukaan. Jo nuorena rakastin siis nimenomaan sarjakuvien kuvittamista. Sarjakuvien kuvittaminen ulkoisen käsikirjoituksen pohjalta on myös tämän tutkielmani aiheena.

Sarjakuvien tekemisestä sinänsä on olemassa satoja oppaita. Sarjakuvien tekeminen alusta loppuun itsenäisesti eroaa kuitenkin melkoisesti sarjakuvien kuvittamisesta. Sarjakuva on vahva viestinnän väline, jossa kuvitus ei pelkästään tue tarinaa satukirjan tapaan, vaan on hyvin usein välttämätön viestin välittymisen kannalta. Omat sudenkuoppansa luo tilanne, jossa viesti on peräisin jonkun toisen kynästä. Tutkielmassani selvitän, millaisia haasteita nimenomaan sarjakuvan kuvittamiseen liittyy, miten sarjakuvien kuvittaminen prosessina etenee ja millainen on onnistunut sarjakuvan kuvitus.

Opinnäytetyöni tarkoituksena on siis toimia kattavana tietopakettina sarjakuvien kuvittamiseen ulkopuolisen käsikirjoituksen pohjalta. Tutkielmani tietoperustaksi olen kasannut yksiin kansiin nimenomaan kuvittajalle olennaisen tiedon alan oppaista, ja lisäksi täydentänyt kirjoitettua tietoa haastattelemalla viittä paikallista sarjakuvantekijää, jotka ovat ainakin jossain uransa vaiheessa toimineet nimenomaan kuvittajan roolissa. Lisäksi tutkielmaani liittyvänä produktiona olen kuvittanut kolmekymmentä sarjakuvastriippiä Henna Karvosen käsikirjoittamaa Rökkityttö & Rinsessa -sarjakuvaa. Sisällytin tutkielmaani siis myös omia havaintojani ja käytännön kokemuksiani sarjakuvan kuvittamiseen liittyen.

Lienee syytä mainita, että produktiossani kuvitin ja sovitin siis Henna Karvosen sarjakuvakäsikirjoituksia strippimuotoon, tarkemmin sanottuna sanomalehdissä julkaistaviksi arkistripeiksi (esimerkki tyypillisestä Rökkityttö & Rinsessa -stripistä kuvassa 1). **Strippi** on yleisimmin kahdesta neljään ruutua pitkä sarjakuva. Strippejä julkaistaan pääasiallisesti sanomalehdissä ja Internetissä. Pituus saattaa kuitenkin vaihdella yhdestä ruudusta puoleen

tusinaan ruutua. Ruutujen määrää olennaisempaa ovat stripin kokonaismittasuhteet ja rivien määrä. **Arkistrippi** on yksirivinen, keskiarvoltaan 18,6 cm x 5,7 cm kokoinen strippi. Arkistripissä ei ole otsikkoruutua, ja siihen mahtuu yleensä yhdestä neljään ruutua. Arkistripin lisäksi on olemassa niin sanottu **sunnuntaistrippi**, jonka koko ja asettele vaihtelevat enemmän. Sunnuntaistrippi sisältää yleensä otsikkoruudun, joka voi olla joko sarjakuvan alussa, eli äärimmäisenä vasemmalla, jolloin sarjakuvan mittasuhteet ovat keskimäärin 18,6 cm x 6,22 cm tai sarjakuvan yläpuolella erillisenä yläpalkkina, jolloin mittasuhteet on keskimäärin 18,6 cm x 12,82 cm. Ensimmäinen ruutu ja yläpalkki sisältävät yleensä sarjakuvan logon, jonka lisäksi ne voivat sisältää myös muutamia tarinan kannalta epäolennaisia kuvia. Tarkoitus on, että ensimmäisen ruudun tai yläpalkin voi lehti tarvittaessa jättää julkaisematta. Sunnuntaistrippi voi suuremman kokonsa vuoksi olla myös kaksirivinen. (Royal Comics Syndicate 2005, hakupäivä 8.1.2013.) Vaikka produktio Rokkityttö & Rinsessa on nimenomaan strippisarjakuva, käsittelen tutkielmassani silti kaikenlaisten sarjakuvien kuvittamista enkä siis keskity pelkästään strippimuotoisen sarjakuvan parissa työskentelyyn.



KUVA 1. Rokkityttö & Rinsessa on pääsääntöisesti kolmeruutuinen strippisarjakuva.

## 2 Kuvan ja tekstin suhteesta

Sarjakuva on siitä erikoinen taidemuoto, että siinä kuva ja teksti muodostavat yhdessä kiinteän kokonaisuuden (Ahjopalo-Nieminen 1999, 16). Se on kuvan ja tekstin yhteistyötä, jossa molemmat yhdessä kertovat tarinan. Kaikki lähtee kuitenkin tarinasta, ja hyvä tarina pärjää heikonkin piirroksen kanssa. (Ahokoivu 2007, 10.) Scott McCloud (1993, 152–156) kertoo, että sarjakuvaa on pitkään väheksytty taidemuotona, ja sen on aikanaan väitetty jopa turmelevan nuorisoa. Sanoilla ja kuvilla on kuitenkin suuri tarinoiden kertomisen voima, kun tekijät käyttävät täydellä teholla molempia. Eri tapoja, joilla kuvat ja sanat voivat yhdistyä on käytännössä rajattomasti, mutta voimme kategorisoida ne esimerkiksi

1. **sanapainotteisiin yhdistelmiin**, joissa kuvat kuvittavat, mutta eivät tuo merkittävästi lisää varsin kokonaiseen tekstiin,
2. **kuvapainotteisiin yhdistelmiin**, joissa sanat eivät tee paljon muuta, kuin lisäävät ääniraidan visuaalisesti kerrottuun jaksoon,
3. **kaksinkertaisiin yhdistelmiin**, joissa kuvat ja sanat välittävät pohjimmiltaan saman viestin,
4. **täydentäviin yhdistelmiin**, joissa sanat voimistavat tai selventävät kuvaa, tai päinvastoin,
5. **rinnakkaisiin yhdistelmiin**, joissa kuvat ja sanat tuntuvat seuraavan hyvin erilaisia ratoja kohtaamatta toisiaan,
6. **montaaseihin**, joissa sanoja käsitellään kuvan olennaisena osana ja
7. **toisistaan riippuvaisiin yhdistelmiin**, joissa kuva ja sana välittävät käsi kädessä ajatuksen, jota kumpikaan ei pysty välittämään yksistään. (McCloud 1993, 152–156.)

Sarjakuvissa toisistaan riippuvainen yhdistelmä on ehkä kaikkein yleisin sanan ja kuvan yhdistelmien tyyppi. Toisistaan riippuvaiset yhdistelmät eivät kuitenkaan ole aina tasapainossa, vaan ovat useimmiten enemmän joko kuva- tai sanapainotteisia. Yleisesti ottaen mitä enemmän kerrotaan sanoilla, sitä vapaammin kuvat voivat harhailla ja kokeilla ja päinvastoin. Sarjakuva on parhaimmillaan, kun pääpaino vaihtelee kuvien ja sanojen välillä, ja kun molemmat tukevat toisiaan. (em. 1993, 152–156.)



### 3 Käsikirjoittajan ja kuvittajan suhteesta

Sekä tutkielmani että opinnäytetyöproduktioni aiheena on sarjakuvan toteuttaminen yhteistyöprojektina. Ennen kuin kerron enemmän itse työprosessista, on mielestäni tärkeää selvittää mistä kaikki alkaa.

Kerron aluksi hieman sarjakuvan juurista taidemuotona ja etenen siitä perustelemaan, miksi sarjakuvien tekemiseen ylipäätään käytetään toisinaan erillistä piirtäjää ja käsikirjoittajaa. Lopuksi kerron myös piirtäjän ja käsikirjoittajan suhteen dynamiikasta, mistä päästäänkin jouhevasti itse työprosessin kuvaukseen. Mutta aloitetaan nyt ihan alusta.

#### 3.1 Sarjakuvia, ei vain sarja kuvia

Olen ehdottomasti samaa mieltä Mari Ahokoivun kanssa siitä, että sarjakuvalla tulisi aina olla pohjanaan hyvä tarina, sillä hyvä tarina pärjää heikonkin piirroksen kanssa (2007, 10). Aina näin ei kuitenkaan ole. Arvostettu amerikkalainen sarjakuvantekijä Will Eisner on sitä mieltä, että sarjakuva on ilmaisun muotona pääasiassa visuaalinen ja että kuvitus on se, mikä vie ensisijaisesti lukijan huomion. Tämä taas houkuttaa sarjakuvantekijää hämmästyttämään lukijoitaan visuaalisesti keskittymällä pelkästään tyyliin, tekniikkaan ja graafisiin tehokeinoihin. Lukijoiden positiivinen palaute ja heiltä saatu arvostus vahvistaa tätä käsitystä ja tukee taiteellisten atleettien räjähdysmäistä lisääntymistä. On siis olemassa valtavasti sarjakuvan tekijöitä, jotka tuottavat sivutolkulla henkeäsalpaavan hienoa, mutta taustatarinaltaan olematonta materiaalia. (Will Eisner 1985, 123.)

Sarjakuva on perinteisesti ollut yksittäisen henkilön toteuttama taidemuoto, toisin kuin esimerkiksi näyttämötaide, jossa luomuksen tuottaminen vaatii luonnostaan monenlaisten erikoisosaajien osallistumista (Eisner 1985, 123). Esimerkiksi juuri Eisner tunnustautuu tämän perinteisen tyylin kannattajaksi. Hän on siis sitä mieltä, että käsikirjoittajan ja kuvittajan tulisi olla sama henkilö (1985, 132). Tosiasia on kuitenkin, että kaikki eivät kuitenkaan ole yhtä lahjakkaista sekä käsikirjoittamisessa että piirtämisessä. Joku saattaa myös olla mieltynyt vain toiseen ilmaisutapaan; jotkut ovat enemmän kuvittajia ja toiset enemmän käsikirjoittajia. Sarjakuvia voi siis onneksi tehdä myös yhteistyössä toisen tekijän kanssa niin, että toinen käsikirjoittaa tarinan ja toinen kuvittaa. (Ahokoivu 2007, 12.) Mielestäni on melko turhaa kiistellä siitä, onko sarjakuvassa

tärkeämpää henkeäsalpaavan kaunis kuvitus vai nerokas tarina, hyvä sarjakuva tarvitsee molempia. Jos kokee omakseen vain toisen ilmaisun muodon, yhteistyö sopivan työparin kanssa on enemmän kuin suositeltavaa.

### 3.2 Syitä ja seurauksia

Joskus käy myös niin, että sarjakuvan toimittaja ehdottaa sarjakuvalle erillistä käsikirjoittajaa, koska sarjakuvapiirtäjän kirjalliset lahjat ovat rajalliset. Usein kuvittaja on asiasta yhtä mieltä ja luopuu siis vapaaehtoisesti käsikirjoittajan roolista. Voi myös olla, ettei yksi henkilö kerta kaikkiaan ehtisi sekä kuvittaa että käsikirjoittaa vaikkapa suosittua jatkokertomusta kustantajan (ja lukijoiden) vaatimalla tahdilla. Perinteisistä soolotyöskentelyjuuristaan huolimatta, on sarjakuvan tekeminen nykyään siirtynyt laajalti yksintyöskentelystä tiimityöskentelyksi juuri kovien aikatauluvaatimusten vuoksi. (Eisner 1985, 123.)

Toteuttaakseen kustantajansa tai aikataulujen vaatimukset kuvittaja ottaa siis parikseen käsikirjoittajan (tai käsikirjoittaja kuvittajan). Tämän ilmiön huvittava lopputulos on ongelma, jonka modernit sarjakuvakustantajat kohtaavat palauttaessaan alkuperäiskappaleita takaisin tekijöilleen. Kuka on sarjakuvan tekijä, kun sen on kirjoittanut yksi henkilö, luonnostellut toinen, ja mahdollisesti vielä tussannut, latonut tai värittänyt joku muu henkilö? (Eisner 1985, 123.)

Myös omassa produktiossani päädyin työskentelemään yhdessä käsikirjoittajan kanssa kaikista edellä mainituista syistä. Olen kiinnostunut nimenomaan kuvittamisesta, eikä minulla ole kiinnostusta, saati lahjakkuutta käsikirjoittamiseen. Kaikkein tärkein syy oli kuitenkin se, että tuotantoon varattu aika on rajallinen, ja luonnollisesti kahden henkilön yhteistyö tuplaa myös lopputuloksen.

Olemme käsikirjoittajani kanssa sopineet, että niin kulut kuin tuototkin puolitetaan tasan, ja koska valmis sarjakuva on sekä digitaalisessa muodossa että painettuna, molemmat saavat lopputuotteesta omat kappaleensa. Alkuperäiskappaleista taistelu ei siis tässä tapauksessa ole ongelma, mutta jos sarjakuva olisi täysin käsin tehty ja esimerkiksi myös käsikirjoittajan käsin teksteä, olisi ongelma huomattavasti suurempi. Ilpo Koskela muistuttaa kirjassaan, että ennen yhteistyön aloittamista kannattaa myös aina sopia projektin kaikkien osapuolien tehtävät (2010, 21). Omassa produktiossani hoidan itse sarjakuvan kuvittamisen, sovittamisen, taiton ja

markkinointimateriaalien teon, Henna Karvonen taas toimii paitsi sarjakuvan käsikirjoittajana, myös sen tuottajana, ja vastaa näin ollen markkinoinnista ja muista paperitöistä.

### 3.3 Valta ja vastuu

Kun kyseessä on tiimityöskentely, eikä kuvittajan ja käsikirjoittajan välillä ole etukäteissopimusta vallankäytöstä, pitäisi Eisnerin mielestä kuvittajalla olla suurempi sananvalta. Ei kuitenkaan siksi, ettei kuvittajan tarvitsisi orjallisesti noudattaa käsikirjoittajan luomaa tarinaa, vaan koska kuvittajan tulisi nimenomaan osallistua käsikirjoittamiseen voidakseen hyödyntää laajemmin visuaalisia keinoja tarinan kerronnassa. Piirtäjälle lankeaa siis vapauden mukanaan tuoma suuri vastuu tarinankerronnasta. Käytännössä tällä suurella vapaudella ja vastuulla tarkoitetaan lupaa tyypistää ja venyttää tarinaa. Kuvittajalla tulisi siis olla vapaus lyhentää tai poistaa dialogia tai kerrontaa, mikäli sama voidaan esittää visuaalisesti, ja toisaalta taas lisätä ruutuja luodakseen vaikutelman ajan kulusta. (Eisner 1985, 132–133.)

Käsikirjoittajalta vaaditaan suurta hienostuneisuutta, kokemusta ja omistautumista, jotta hän pystyy hyväksymään tekstinsä kokonaisvaltaisen kastration, kun esimerkiksi sarja hänen upeasti laatimiaan puhekuplia pyyhkäistään taivaan tuuliin yhtä mahtavan kuvakertomuksen tieltä. Kuitenkin jos kuvittaja pakotetaan säilyttämään kirjoitetun tekstin koskemattomuus (kuten dialogi tai kerronta), on tuloksena usein sarja ”puhuvia päitä”. (Eisner 1985, 128.)

Onnistunut toimeksianto onkin sellainen, jossa kuvittajalle on jätetty riittävästi tulkinnanvaraa käsikirjoitukseen, mutta samalla tarjottu tarpeeksi yksityiskohtia, jotta käsikirjoittajan suunnitelmat eivät jää epäselviksi (Richardson 2006, 48). Osapuolten tulisi arvostaa toisiaan, eikä vaatia toisiltaan mahdottomuuksia, jotka taas usein johtavat piirtäjän tekemiin radikaaleihin muutoksiin (kuten tarinan tyypistämiseen tai kokonaisten osien poisjättämiseen), sillä piirtäjä kamppailee usein enemmän tilan ja ajan rajallisuuden, tarinan sovituksen ja oman laiskuutensa kanssa, kuin tarinan älyllisen pohdiskelevuuden (Eisner 1985, 128). Jos ongelmia ilmenee, voidaan asia yleensä ratkaista lyhyellä puhelintoistolla tai sähköpostilla. Käsikirjoittajilla ei kuitenkaan aina ole erityisen visuaalinen mielikuvitus, eikä keskivertosarjakuvapiirtäjällä tutkintoa journalismista. (Richardson 2006, 48.) On siis hyvin tärkeää, että käsikirjoittaja ja kuvittaja pitävät tiiviisti yhteyttä.

Omassa produktiossani koin ehkä vaikeimmaksi juuri käsikirjoitusten sovittamisen kuviksi. Arkistripissä on yleensä kolme ruutua, ja mielestäni neljä on ehdoton maksimi. Monissa

käsikirjoituksissa ruutuja oli kuitenkin viisi tai jopa kuusi, sillä käsikirjoittajani pöytälaatikkoon kirjoittamat käsikirjoitukset eivät noudatelleet mitään yleisesti tunnettua sarjakuvaformaattia. Keskustelimme ennen projektin aloittamista tästä ongelmasta, ja sain käsikirjoittajaltani hyvin vapaat kädet muokata käsikirjoituksia sopivaan mittaan ja ruutujakoon, kunhan tarinan kantava ajatus säilyisi. Suurempia muutoksia tehdessä kysyin luonnollisesti onko sellainen tai tällainen muokkaus mahdollista, ja sain aina luvan. Käsikirjoittajani sisällytti myös joihinkin käsikirjoituksiin omia huomioitaan siitä, mikä jutussa on oleellista, tai mitä hän ehdottomasti haluaisi minun tekevän. Koin tämän menetelmän toimineen mainiosti, ja uskon että tämä johtui juuri molempien osapuolien toimivasta kommunikaatiosta ja joustavuudesta.

## 4 Sarjakuvan synty yhteistyöprojektina

Tässä tutkielmani osassa käyn läpi sarjakuvan synnyn yhteistyöprojektina vaihe vaiheelta, aivan alusta saakka. Etenen siis synopsiksesta, hahmokuvauksesta ja käsikirjoittamisesta itse kuvitusprosessiin, jonka käyn läpi aina hahmosuunnittelusta luonnoksiin ja valmiiseen tuotteeseen.

Kerron siis heti aluksi myös käsikirjoittajan osuudesta prosessiin, sillä mielestäni myös kuvittajan tulisi tietää, mitä kolikon kääntöpuolelta löytyy. Ja saattaahan tutkielmani lukijoista löytyä käsikirjoittajakin.

### 4.1 Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty

Sarjakuvan tekeminen aloitetaan usein hahmokuvauksesta. **Hahmokuvaus** on nimensä mukaisesti kuvaus tarinan päähenkilöstä, jota kuvittaja hyödyntää luonnostellessaan hahmoa.

Ensimmäinen asia hahmokuvauksessa on selvitys hahmon fyysisistä piirteistä ja ulkomuodosta. Helppo oikotie tähän on mainita esimerkiksi julkisuuden henkilö, jota hahmo muistuttaa. Seuraava askel on vaatetus, jolla en tarkoita pelkästään mainintaa vaatteista, joita tarinan sankari käyttää, vaan myös kuvausta vaatteiden mahdollisista erityispiirteistä (esimerkiksi hulmuvaako sankarin viitta jatkuvasti kuvitteellisessa tuulessa). Tämytyyppejä ratkaisuja tehdään usein puhtaasti tyylin vuoksi, mutta ne on silti tärkeää mainita jo hahmokuvauksessa, jotta niitä ei tarvitse mainita joka kerta uudelleen käsikirjoituksessa. (Chinn & McLoughlin 2007, 88–89.)

Tärkeää on myös mainita mahdolliset tulevat muutokset hahmon fysiikassa, kuten mahdollinen sairastuminen ja sen seuraukset, tai vaikkapa hahmon lihominen ylipainoiseksi. Muutokset on tärkeää mainita siksi, että piirtäjä voi valmistautua niihin ennakkoon, ja ehkäpä jopa sijoittaa sarjakuvaan vihjeitä tulevasta jo ennen kuin se tapahtuu (em. 2007, 88–89).

Viimeinen muistettava asia on pitää hahmokuvaus lyhyenä (pari sataa sanaa riittää) ja muistaa pitää mieli avoimena. Käsikirjoittajan tulisi luottaa kuvittajaan, sekä kuunnella ja katsella hänen tulkintaansa hahmoista. (em. 2007, 88–89.)

Oman produktiomme alussa keskustelimme ensin hahmoista suullisesti. Käsikirjoittajani myös lähetti minulle lyhyet kuvaukset päähahmoista sähköpostitse. Niiden pohjalta tein muutamia luonnoksia, minkä jälkeen keskustelimme vielä hieman lisää, ja ideoimme edelleen. Koska toinen hahmoista on kiinnostunut muodista, pyysin käsikirjoittajaltani myös esimerkkejä mahdollisista vaatetuksista. Päädyimme ammentamaan inspiraatiota hahmon pukeutumiseen eräästä melko tunnetusta suomalaisesta muotiblogista Mike Chinnin ja Chris McLoughlinin neuvojen mukaisesti, ja menetelmä toimi loistavasti. Seuraavat luonnokset saivatkin jo vihreää valoa, joten kaiken kaikkiaan sanoisin prosessin sujuneen varsin kivuttomasti.

Samaan tapaan kuin hahmokuvaus, **synopsis** on lyhyt, suppea kuvaus sarjakuvasta itsestään, eli juonen tukiranka ja tarina kerrottuna lyhyesti noin tuhannessa sanassa. Tavallisesti sivu riittää, mutta pidemmälle sarjakuvalla (esimerkiksi kokonaiselle albumille) kahdesta viiteen sivua on hyvä määrä. (Chinn & McLoughlin 2007, 89.)

Kun kyseessä on sarjakuvanovelli, synopsisissa tulisi kertoa koko tarina: alku, keskikohta ja kunnollinen loppuratkaisu. Siinä tulisi siis käydä ilmi mitä tapahtuu, miksi ja miten sekä kuvata hahmojen erityispiirteet ja juonen tärkeimmät kohdat. Jos sarjakuva on suunniteltu julkaistavaksi useassa osassa, tulee myös mainita missä mikäkin osa alkaa ja loppuu. (em. 2007, 89.)

Jos taas kyseessä on strippisarjakuva, on kokemukseni mukaan tilanne hieman erilainen. Mikäli stripit ovat vain yksittäisiä vitsejä tai tunnelmapaloja vailla sen syvempää etenevää taustatarinaa, on mielestäni olennaista kertoa enemmän siitä, mistä sarjakuva ammentaa huumorinsa ja mitä sillä halutaan sanoa. Strippisarjakuvallakin voi toki olla taustatarina, mutta yleensä stripit toimivat myös itsekseen, vaikka lukija ei olisi tietoinen taustalla etenevästä juonikuviosta. On silti täysin normaalia ja jopa suotavaa että strippisarjakuvankin juoni etenee, hahmot kehittyvät ja huumoria löydetään aina uusista asioista, jotta sarjakuva pystyy tuoreena. Juoni voi kuitenkin edetä todella hitaasti, jopa päämäärättömästi, eikä sille tarvitse synopsisissa asettaa yhtä suurta painoarvoa, kuin jos kyseessä olisi kokonainen kertomus.

Ennen synopsisin lähettämistä eteenpäin on vielä muutama asia tarkistettavana: Ovatko hahmot uskottavia ja käyttäytyvätkö he johdonmukaisesti tarinan edetessä? Onko juoni kuvattu selkeästi ja onko sitä helppo seurata? Kuulostaako tarina jännittävältä ja kiinnostavalta? Toisin sanoen, onko synopsiskeen sisällytetty tarpeeksi innostusta? (Chinn & McLoughlin, 2007, 89.)

## 4.2 Käsikirjoittaminen

Synopsiksen jälkeen on aika siirtyä varsinaiseen käsikirjoitukseen. On monia tapoja käsikirjoittaa sarjakuvaa, mutta kaksi tärkeintä ovat ”täysi käsikirjoitus” ja ”juoni ensin”. **Täysi käsikirjoitus** on perinteinen tapa käsikirjoittaa, ja sillä on monia yhtäläisyyksiä elokuva- ja TV-käsikirjoitusten kanssa. Käsikirjoittaja kuvailee kaiken: tapahtumapaikan, kerronnan ja dialogin, juuri niin kuin sen tulisi tapahtua valmiilla sivulla. Jokainen numeroitu ruutu on kuvattu juuri niin tarkasti, kuin kirjoittaja on halunnut. Jotkut käsikirjoittajat, kuten Alan Moore, kuvailevat jokaisen ruudun uskomattoman yksityiskohtaisesti ja jopa sen, millaisessa järjestyksessä ne ovat sivulla. Toiset käsikirjoittajat kuitenkin jättävät yksityiskohdat mielellään kuvittajan päätettäväksi. Jos käsikirjoittaja esimerkiksi haluaa kerrontalaaikoiden ja puhekuilien menevän osittain päällekkäin, hänen tulisi kirjoittaa se käsikirjoitukseen. Hänen toivomuksensa ei tietysti välttämättä toteudu, mutta hänen tulisi silti kuvata käsikirjoituksessa selkeästi mitä hän haluaa. (Chinn & McLoughlin 2007, 74–75.)

**Juoni ensin** -metodi oli sarjakuvakustantamo Marvelin keksintöä, ja sitä kutsutaankin toisinaan Marvel-metodiksi. Se on keino sarjakuvan tuottamiseen nopeasti ja tehokkaasti, erityisesti jos käsikirjoittajalla on kiire useiden sarjakuvien parissa samanaikaisesti. (em. 2007, 74–75.)

Juoni ensin -metodissa käsikirjoittaja luo ensin yksityiskohtaisen kuvauksen juonesta, jonka kuvittaja kuvittaa. Valmis kuvitus palautuu takaisin kirjoittajalle, jolloin hän lisää kerronnan ja dialogin ruutuihin. Metodi kehitettiin säästämään käsikirjoittajan aikaa, ja se on hyvin suosittu ja laajalti käytössä yhä tänäkin päivänä. Juoni ensin -metodilla tuotettu käsikirjoitus on luonnollisesti suppeampi kuin täysi käsikirjoitus, mutta siinäkin on tärkeää mainita olennaiset asiat, kuten ruutujen järjestys. (em. 2007, 74–75.)

Onko toinen metodeista toista parempi? Kuten sanottu, juoni ensin voi olla nopeampi ja auttaa siksi tiukan aikataulun kanssa. Se myös antaa kuvittajalle vapaat kädet. Se tarkoittaa myös sitä, että jos kuvittaja jättää vahingossa jotain pois, se voidaan sisällyttää myöhemmin dialogiin tai kerrontaan. (em. 2007, 74–75.)

Juoni ensin -metodia käytettäessä kuvitus on usein dominoivammassa asemassa. Siksi tätä metodia käytettäessä voi toisinaan ilmetä identiteettien taisto, kun kirjoittaja pyrkii säilyttämään oman leimansa sarjakuvassa. Kuvittajan tulkinta juonikuvauksesta ei välttämättä ole sitä, mitä

käsikirjoittaja olisi toivonut, jolloin käsikirjoittaja usein kirjoittaa itsepäisesti oman näkemyksensä kuvittajan hänelle varaamiin tiloihin. (Eisner 1985, 124.) Tämä tietysti luo ristiriitaisuutta kuvituksen ja dialogin välille.

Tässä on suomentamani esimerkki juoni ensin -metodista Chinnin ja McLoughlinin kirjasta *Create your own Graphic novel* (2007, 75):

Mike Chinn, *How To Make Your Own Graphic Novel* / s.75

Ruutu 1

Naz: Juoni ensin -metodia kutsutaan toisinaan myös Marvel-metodiksi.

Naz (jatkuu) Se on tapa tuottaa sarjakuvaa nopeasti ja tehokkaasti – erityisesti jos käsikirjoittajalla on kiire työstää useampaa sarjakuvaa samanaikaisesti.

Ruutu 2

Laatikko: Ensin käsikirjoittaja luo yksityiskohtaisen yhteenvedon juonesta, jonka kuvittaja kuvittaa.

Ruutu 3

Laatikko: Sitten kuvitus palautetaan takaisin käsikirjoittajalle, joka lisää kerronnan ja dialogin niille varatuille paikoille.

Ruutu 4

Professori: Tämä suosittu metodi kehitettiin alun perin säästämään käsikirjoittajan aikaa ja se on laajalti käytössä tänäkin päivänä.

Koko käsikirjoitus taas antaa käsikirjoittajalle enemmän valtaa. Jos uusi juonikuvio pulpahtaa mieleen puolivälissä kirjoitusprosessia, on helppoa palata takaisin ja kirjoittaa uudelleen. Mutta jos idea syntyy vasta kirjoituksen lähdettyä kuvittajalle, on yleensä liian myöhäistä. (Chinn & McLoughlin 2007, 75.)

Käsikirjoittajani käytti produktiossamme perinteistä käsikirjoitusmallia. Hän oli kuitenkin hyvin joustava sen suhteen, kuinka rakensin stripit. Luulen tämän johtuneen ainakin osittain siitä, että hänen käsikirjoituksensa oli suunniteltu yhdestä kuteen ruutua pitkille stripeille, minkä vuoksi osa niistä oli vaativia sovittaa tiettyyn ruutumäärään. Toisinaan hän myös liitti käsikirjoituksiin pieniä pyyntöjä siitä, kuinka halusi jonkin asian kuvattavan, tai tiedusteli olisiko tässä stripissä mahdollista tehdä näin tai noin.

Seuraavaksi esimerkki produktiossamme käytetystä käsikirjoituksesta:



## 29. HOW I MET YOUR FATHER

Rinsessa on lähdössä kotiin töistä. Kävelee toisen työntekijän kanssa kohti pukuhuoneita. On innoissaan. ”Mä tapasin mun tulevan aviomiehen tänään!” [ruutu1]

Työkaveri ”Ai kassalla? Mistä sä tiät et se on tuleva?” ”No se puhu futiksesta frendinsä kans ja sillä oli tatuointeja. Ja kun se tuli mun kassalle niin se hymyili mulle.” ”Ja sitte?” ”Sitte se lähti.” [ruutu 2]

Ovat tulleet pukuhuoneisiin ja aloittaneet työvaatteiden riisumisen. Työkaveri kysyy pilke silmäkulmassa ”no kai sä yritit jo googlettaa sen?” ”No en! Mullahan unohtu puhelin kaappiin..” [ruutu3]

Kokemukseni mukaan Suomessa perinteinen käsikirjoituksen malli on laajemmalti käytössä, kuin juoni ensin -metodi, jota käytetään lähinnä amerikkalaisessa, säännöllisesti ja usein ilmestyvässä toimintasarjakuvassa. Suomessa julkaisutahti on usein niin hidas, ettei sellaiselle ole tarvetta, tai tekijänä on yksittäinen henkilö, jolloin juoni ensin -metodia ei voida käyttää.

Nämä kaksi edellä mainittua metodia ovat yleisimmin käytössä olevat käsikirjoitusmallit, mutta tapoja käsikirjoittaa on luonnollisesti yhtä monta kuin käsikirjoittajaakin. Jotkut käsikirjoittajat lähettävät kuvittajalle pelkän synopsiksen tai idean, jotkut täyspitkän proosamuotoisen novellin. Osa piirtää jopa kuvakäsikirjoituksen kuvittajan avuksi. Mahdollisuuksia on monia, tärkeintä on löytää metodi joka sopii molemmille osapuolille.

### 4.3 Viisaat päät yhteen

lhanteellista olisi, jos käsikirjoittaja työskentelisi läheisesti kuvittajan kanssa. Tällöin on mahdollista vaihtaa ideoita, käsikirjoituksia ja luonnoksia vapaasti vaikkapa sähköpostitse. Myös kuvittaja saattaa keksiä idean, joka muuttaa tarinan kulkua ja on tärkeää, että kuvittaja saa kertoa ideastaan. ”Kaksi päätä on parempi kuin yksi” saattaa olla klisee, mutta se on myös totta. Käsikirjoittajan ei pitäisi olla liian omistushaluinen tarinaansa kohtaan. Kuvittaja on tasaväkinen partneri. (Chinn & McLoughlin 2007, 76–77.) Itsekin viestittelin käsikirjoittajani kanssa paljon puhelimitse ja Facebookissa. Väleistämme muodostui heti projektin alussa hyvät ja avoimet, ja koin että molemmat saivat tuoda julki ideoitaan. Useimmiten ne myös toteutettiin. Tiivis yhteydenpito kuvittajan ja käsikirjoittajan välillä onkin mielestäni olennaista myös sosiaalisista syistä, ei pelkästään suoranaisesti työhön liittyen – vaikka tietysti se riippuu myös työparista.

Toisinaan käsikirjoittaja keksii jotain, mihin kuvittaja ei pysty tekemään kunnolla taustatutkimusta. Kummallisiinkin tiedusteluihin tulisi kuitenkin vastata niin kattavasti kuin vain mahdollista (Chinn & McLoughlin 2007, 76). Käsikirjoittaja voi itse halutessaan vaikuttaa tarinan visuaaliseen ilmeeseen sekä elementteihin, joita tarinan piirroskuvituksessa tulee esiintymään hankkimalla tarinaa tukevaa lähdeaineistoa kuvittajaa varten (Koskela 2010, 21). On myös ihanteellista, jos kirjoittaja pystyy sisällyttämään tekstiinsä graafisia luonnoksia osaksi käsikirjoitustaan (Eisner, 1985, 128). Oma produktiomme Rökkityttö & Rinsessa sijoittuu asuinkaupunkiimme Ouluun, joten materiaalia oli saatavilla helposti. Otin muutamia referenssikuvia itse ja osan löysin Internetistä. Käsikirjoittajani kuvaili usein sanallisesti, mitä halusi vaikkapa kaupunkinäkymän taustalle, mitä sanomalehteä hahmo luki tai millainen vaate hahmolla oli yllään. Vaikka tällä kertaa hankin referenssikuvat itse, otan tietysti vastaisuudessa ilomielin materiaalia vastaan myös käsikirjoittajalta, jos hänellä on tarjota minulle sellaista.

#### **4.4 Sommitelma sankarista**

Ei ole tavatonta työskennellä hahmokuvausten perusteella. Käsikirjoittaja välittää kuvittajalle yksityiskohtia hahmoista, kuten nimen, iän, hiusten ja silmien värin, vaatteet ja niin edelleen, ja kuvittaja jatkaa siitä. Hahmokuvauksessa tulisi olla myös hahmojen yksityiskohtia, joita ei välttämättä koskaan kerrota lukijalle, kuten vanhoja vammoja, jotka vaikuttavat hahmon kävelytyyliin tai seisomiseen. Nämä tiedonmurut ovat kuvittajaa varten, jotta hän saa kunnollisen tuntuman hahmoon. (Chinn & McLoughlin 2007, 77.) Myös omassa produktiossani käsikirjoittajani antoi minulle tietoa esimerkiksi tulevista muutoksista hahmojen elämässä, samoin kuin heidän menneisyydestään, ja kokemukseni mukaan se vaikutti siihen kuinka nopeasti hahmot alkoivat niin sanotusti elää omaa elämäänsä ja muuttua ikään kuin oikeiksi henkilöiksi.

Kun kuvittaja on siis saanut hahmokuvaukset, on hänen työstettävä niitä omalla tavallaan. Käsikirjoittaja on varmasti tehnyt useita versioita ja uudelleenmuotoillut tekstiään päästäkseen tähän vaiheeseen. Nyt on kuvittajan vuoro. Hän saattaa joutua tekemään useita karkeita luonnoksia ennen kuin hänellä on selkeä ajatus siitä, miltä hahmojen tulisi näyttää, tai hän voi saada inspiraation heti kättelyssä. Monilla käsikirjoittajilla ei ole erityisen visuaalinen mielikuvitus. He saattavat kuulla hahmojen keskustelevan pässään, mutta eivät ehkä näe heitä selkeästi. Tällöin kuvittajan tehtäväksi jää visualisoida hahmot käsikirjoittajan puolesta. Toisaalta käsikirjoittaja saattaa yhtä hyvin olla tyyppiä, joka näkee koko tarinan juoksevan silmiensä edessä elokuvan tapaan, jolloin hän selittää luultavasti liikaakin. On tärkeää keskustella hahmoista,

neuvotella ja vaihtaa ideoita puolin ja toisin. (Chinn & McLoughlin 2007, 100.) Jos käsikirjoittaja ja kuvittaja eivät saa itseään vakuuttuneeksi siitä, että sarjakuvan henkilöt ovat oikeita, kolmiulotteisia hahmoja, eivät he saa ikimaailmassa lukijoitaankaan vakuutettua (Chinn & McLoughlin 2007, 77).

Kuvittaja siis aloittaa hahmosuunnittelun karkeista luonnoksista: lyijykynäpiirroksia, ehkä jopa pikaisia viivapiirroksia huopakynillä (esimerkkejä luonnoksista kuvassa 2). Ennen siirtymistä värien kokeiluun tulee hahmon piirteet, asento ja muut yksityiskohdat saada kohdilleen. (Chinn & McLoughlin 2007, 100.) Kuvittaja kehittää omia ideoitaan siitä, miltä hahmojen tulisi näyttää tai miten heidän tulisi reagoida. Näiden asioiden tulisi heijastua hahmoluonnoksissa, joita hän sitten esittelee käsikirjoittajalle, joka kommentoi. (Chinn & McLoughlin 2007, 77.) Työskentelyn lomassa on hyvä tehdä muistiinpanoja. Jos kuvittaja haluaa esimerkiksi lisätä hahmoon jotain, mitä hahmokuvauksessa ei mainita, muistiinpanot auttavat perustelemaan valintaa käsikirjoittajalle ja toimittajalle. (Chinn & McLoughlin 2007, 100–101.)

Hahmoa kannattaa piirtää erilaisissa vaateparsissa, ellei hahmo sitten seikkaile jatkuvasti samanlaisessa vaatetuksessa. Vaikka hahmolla olisi vain yksi puku (mitä tapahtuu useammin kuin luulisi), tulisi silti kokeilla erilaisia variaatioita vaatetuksesta, jotta käsikirjoittaja voi valita niistä parhaan. (em. 2007, 100–101.)

Kun hahmon yleisilme on suunniteltu, on aika kokeilla värejä. Onko sarjakuvassa jokin väriteema tai väritetäänkö hahmot niin että ne pomppaavat esiin taustasta? (em. 2007, 100–101.) Omassa produktiossani päädyin mustavalkoiseen sarjakuvaan, joka on väritetty rasterein. **Rasteri** on väritystekniikka, jossa säännöllisiä pisteitä käytetään simuloimaan eri harmaasävyjä. Rasterit ovat tavallisesti pyöreitä pisteitä, joiden koko ja välistys vaihtelee riippuen halutusta harmaasävystä. Hahmoluonnokset tein kuitenkin värillisinä, sillä lopputuotteessa kansi tulisi olemaan värillinen, ja lisäksi hahmot saattavat seikkailla varsinaisten striippien ulkopuolella esimerkiksi nettisivujen grafiikassa. Suunnitelma hahmojen väryksestä on siis ehdottoman tarpeellinen riippumatta siitä, onko sarjakuva itsessään värillinen vai ei.

Luonnokset ovat yhtä tärkeä osa hahmon luontia kuin dialogi tai toiminta, koska hahmo on saatava näyttämään siltä miltä sen kuuluukin. Lopuksi mainittakoon, että kuvittajan tulisi muistaa pitää puolensa. Hän on taiteilija ja käsikirjoittajan ja toimittajan tulisi luottaa siihen, että hän tekee parhaansa. Jos luonnoksissa on jotain, mihin he eivät ole tyytyväisiä, kuvittajalla on lupa selittää,

miksi hän päätyi sellaiseen ratkaisuun. Sitä kutsutaan kommunikaatioksi. (Chinn & McLoughlin 2007, 101.)



*KUVA 2. Suunnitelmia Rokkityttö & Rinsessa sarjakuvan päähenkilöstä Almasta.*

#### **4.5 Sanoista kuviksi**

Hahmoluonnosten jälkeen on aika lähteä sommittelemaan itse tarinaa. Kuvittaja joutuu luultavasti tekemään useita versioita sivujen ulkoasusta ennen kuin hän on tyytyväinen niihin. Käsikirjoittaja on yleensä kertonut hänelle, montako ruutua sivulla tulisi olla, muttei sitä, miten sivun tulisi olla aseteltu. Kuvittaja päättää siis sivun asettelusta; kuinka ruudut ovat vuorovaikutuksessa keskenään ja kuinka ne virtaavat. (Chinn & McLoughlin 2007, 102.)

Kuvittajan tulisi muistaa, että kuvitus kertoo tarinaa siinä missä kerronta ja dialogikin (ehkä jopa enemmän, sillä kuvitus on se, minkä lukija näkee ensimmäiseksi), ja on tärkeää saada lukijan silmät liikkumaan oikeaan suuntaan. Ruutujen tai niiden välien ei tarvitse olla sotilaallisesti linjassa tai samankokoisia, kunhan tarina pysyy selkeänä ja helppolukuisena. (em. 2007, 102.)

Jos kerrontalaatikot ja puhekuplat lisätään tietokoneella jälkeinpäin, tulee kuvittajan myös huomioida, minne ne mahtuvat. Jos ruudut on piirretty liian täyteen, osia kuvista saattaa jäädä

puhekuplien alle, jopa niitä tärkeimpiä. Kuvittajan tulee siis huolehtia, että ruuduissa on vähemmän tärkeitä alueita, joihin puhekuplat ja kerrontalaatikot mahtuvat hyvin. Tekstin virtaaminen luonnollisesti ja lukijan katseen siirtyminen kuvasta toiseen jouhevasti on myös tärkeää ottaa huomioon. (em. 2007, 102.)

Produktiossani päädyin itse käyttämään hyvin tasaista ja säännönmukaista ruutujakoa, mikä on melko tyypillistä strippisarjakuvalle, koska tilaa on rajoitetusti. Pysin kiinnittämään huomiota hahmojen liikkeen suuntiin ja kuvakokojen vaihteluihin, jotta silmän olisi helppo seurata sarjakuvaa. Visuaalisena ihmisenä koin vaikeimmaksi löytää tarpeeksi tilaa puhekuplille niin, että lukija osaa lukea ne oikeassa järjestyksessä. Myös puhekuplien koon määrittely oli vaikeaa, sillä suomen kielessä on paljon pitkiä sanoja, jotka ladottuna liian kapeaan puhekuplaan eivät näytä hyvältä. Länsimaisessa sarjakuvassa puhekuplien tulisikin olla vaakasuunnassa leveämpiä, tai vähintään pyöreitä. Sen sijaan esimerkiksi japanilaiset kirjoittavat usein ylhäältä alaspäin, jolloin puhekuplatkin ovat usein pystysuuntaisia.

Kun asettelu ja ruutujako ovat kohdallaan, jatketaan valmiiseen lyijykynäluonnokseen. Luonnokset voivat olla hyvin karkeita tai yksityiskohtaisia, riippuen siitä kuka tussaa ne. Jos kuvittaja tussaa sarjakuvan itse, on mahdollista jättää yksityiskohtia pois. Jos taas hänellä on erillinen tussaaja, lyijykynäluonnosten tulisi olla niin yksityiskohtaisia kuin mahdollista. Suuria mustia alueita ei kuitenkaan tarvitse mustata lyijykynällä, merkintä "x" riittää kertomaan tussaajalle, että alue väritetään kokonaan mustaksi. Tussauksen tarkoituksena on tuottaa selkeää mustavalkoista kuvaa skannausta varten. Ennen digitaalisen teknologian aikakautta kuvien tallentamiseen käytetyt kamerat eivät saaneet erityisen tarkkaa kuvaa lyijykynäversioista. Nykyään on tosin mahdollista jättää tussaus väliin ja skannata pelkät lyijykynäversiot. Moderneiden skannereiden ansiosta on mahdollista valita, tussaako lyijykynäversion käsin ennen skannausta, vai digitaalisesti skannauksen jälkeen. Tekniikka on vapaa. Mustekynät, pensselit, huopakynät tai vaikka tietokoneen hiiri kelpaavat. Työvälineellä ei ole väliä, kunhan valmis tuote on siisti ja ymmärrettävä. Siisti jälki ei kuitenkaan tarkoita siistiä viivaa. Tyyli saa olla kuinka sotkuinen tahansa, kunhan tussauksissa on vain ne viivat jotka kuuluvat lopulliseen tuotteeseen. Bill Sienkiewiczin taide on tästä hyvä esimerkki. (Chinn & McLoughlin 2007, 103.)

## 5 Työskentely toimeksiannosta

Työskentely toimeksiannosta ei varsinaisesti tarkoita sarjakuvan kuvittamista ulkoisen käsikirjoituksen pohjalta. Koen kuitenkin tärkeäksi kertoa tutkielmassani hieman tästäkin työskentelytavasta. Pähkinänkuoressa työskentely toimeksiannosta tarkoittaa sitä, että sarjakuvantekijältä tilataan sarjakuva tietyistä aiheista, vaikkapa mainokseen tai urheiluseuran lehtiseen. Hän saattaa joutua käsikirjoittamaan sen itse, mutta idean tai mahdollisesti synopsin tarjoaa tilaaja.

Siispä kun inspiraatio sarjakuvan tekemiseen ei ota syntyäkseen, luulisi toimeksiannosta työskentelemisen olevan helpompi ratkaisu. Silloin haasteena on kuitenkin miettiä tarkkaan, kuinka parhaiten adaptoida toimeksianto sarjakuvaksi. Kun kuvittaja tietää, millainen on sarjakuvan peruskonsepti, tulisi hänen varmistaa että sarjakuvan monet elementit kuten tyyli, tekstaus, tunnelma ja väri heijastavat toimeksiantoa ja viestiä, joka sarjakuvan on tarkoitus välittää. (Richardson 2006, 48.)

Toimeksianto mainostoimistosta alkaa usein tutuilla sanoilla: "Kuinka kiireinen olet?" Kun kuvittaja hyväksyy toimeksiannon, hän sitoutuu deadlineen. Toisin kuin sarjakuvateollisuudessa, mainostoimistojen kanssa työskennellessä toimeksiantoon osallistuu muitakin kuin sarjakuvan toimittaja. Jos kuvittaja on onnekas, joku mainostoimiston henkilökunnasta on valmistellut hänelle luonnoksen ja hyväksyttänyt sen jo ennen kuin hän saa toimeksiannon. Muussa tapauksessa kuvittajan täytyy itse tehdä useita luonnoksia, jotka täytyy hyväksyttää paitsi mainostoimistolla, myös heiltä sarjakuvan tilanneella asiakkaalla, ja tämä voi viedä useita päiviä. (em. 2006, 48). Luonnos tarjoaa sarjakuvan kaikille tekijöille mahdollisuuden tehdä muutoksia ennen lopullisen version aloittamista. Luonnos on siis mittaamattoman arvokas väline, sillä hyvä sarjakuva perustuu oikeanlaiseen kuvien ja tekstin aseteluun ja järjestämiseen tarinankerronnan ja näin myös lukijan mielenkiinnon säilyvyyden kannalta. Luonnostelu tarjoaa siis sarjakuvan käsikirjoittajalle, kuvittajalle ja muille osapuolille mahdollisuuden kontrolloida niin käsikirjoitusta kuin kuvitustakin. On selvää, että menetelmä säästää kosolti aikaa ja rahaa. (Eisner 1985, 136.)

Kuvittajan tulisi tietää, mitä häneltä odotetaan. Ovatko pyydyt piirroksia pelkkiä luonnoksia vai yksityiskohtaisia lyijykynäpiirroksia? Tuleeko sarjakuva lehteen, jolloin 300 dpi Photoshopissa riittää, vai onko kyseessä 48 arkin mainostaulu, joka vaatii Illustatorilla tehtyjä vektoripiirroksia? Kun kuvittaja sopii deadlineen, hänen tulisi vaatia riittävästi aikaa siltä varalta, että työ roikkuu

asiakkaan pöydällä useita päiviä ja hänelle jää viimeiset kolme tuntia perjantai-illasta tehdä kuvitukset valmiiksi, koska printteri on buukattu. (Richardson 2006, 48-49.)

## 6 Aineisto ja menetelmät

Vaikka tutkielmaani varten keräämäni sarjakuvan tekemisen oppaat tarjosivatkin varsin kattavasti tietoa nimenomaan kuvittajan työstä, uskon, että paraskin oppikirja jättää huomiotta joitakin seikkoja, jotka ovat sarjakuvan kuvittamisesta haaveileville varsin tarpeellista tietoa. Tämän vuoksi haastattelin tutkielmaani varten viittä paikallista sarjakuvantekijää, jotka ovat jossain uransa vaiheessa olleet yksinomaan kuvittajan roolissa.

Kävin ennakkoon pyytämässä kasvotusten jokaiselta haastateltavani suostumuksen haastatteluun, jonka toteutin sähköpostitse. Varsinainen haastattelu sisälsi kymmenen avointa kysymistä ja lisäksi muutaman ennakkokysymyksen haastateltavista itsestään.

### 6.1 Tutkimusmenetelmät

Sarjakuvakuvittajan työ Suomessa on varsin erilaista kuin esimerkiksi Amerikassa, jossa etenkin supersankarisarjakuvien kuvittaminen on valtava bisnes. Koska suuri osa painetusta lähdemateriaalistani on ulkomaista kirjallisuutta, mutta tutkielmani kohdeyleisö on melko puhtaasti kotimainen, halusin haastatella nimenomaan suomalaisia sarjakuvapiirtäjiä ja keskittyä heidän näkökulmiinsa työstä.

Halusin lähestyä jokaista haastateltavaa ensin kasvotusten ja pyytää suostumusta haastatteluun, joten valitsin viisi paikallista tekijää: Ilpo Koskelan, Ville Rannan, Jussi Hukkasen, Aapo Kukon ja Keijo Ahlqvistin. Hukkasen löysin Oulun Sarjakuvaseuran kautta, Rannan, Kukon ja Ahlqvistin tapasin Oulun Sarjakuvafestivaaleilla ja Koskelaa kävin tapaamassa hänen toimistollaan. Luonnollisesti olin etukäteen varmistanut, että kaikki heistä ovat joskus toimineet sarjakuvan parissa nimenomaan kuvittajan roolissa, muun muassa Wikipedian suomalaiset sarjakuvantekijät-listauksen ja Oulun sarjakuvaseuran sivujen kautta. Kun minulla oli kontakti kaikkiin haastateltaviin, lähetin itse haastattelun saatekirjeineen (liite 1) heille sähköpostitse, jotta heillä olisi aikaa vastata rauhassa esitettyihin kysymyksiin. Vastausaikaa annoin heille noin kuukauden, ja suurin osa vastasikin parin viikon sisällä viestin vastaanottamisesta. Muutamia haastateltavia lähestyin uudelleen, mikä oli onni, sillä osa haastatteluistani oli joutunut suoraan vastaanottajien roskapostikansioihin. Kaikki valitsemani haastateltavat vastasivat lopulta kuitenkin ajallaan viestiini.



## 6.2 Haastateltavien esittely

Vaikka kaikki haastateltavani ovat paikallisia tai vaikuttavat ainakin jossain määrin Oulussa, onnistuin silti saamaan varsin monipuolisen kattauksen eri-ikäisiä ja työhistorialtaan erilaisia haastateltavia.

**Keijo Ahlqvist** (57) on tehnyt sarjakuvia noin 40 vuotta, mutta ei osaa sanoa tarkasti, montako albumia tai strippiä on julkaissut. Hän toimii itse lähinnä käsikirjoittajana, mutta on myös kuvittanut ehkä puolen tusinan ihmisen käsikirjoituksia (esimerkki kuvassa 3).



KUVA 3. Julle Onnenseppä on Keijo Ahlqvistin käsikirjoittama ja Ari Kutilan kuvittama sarjakuva.

**Ilpo Koskela** (54) on tehnyt sarjakuvia yli 30 vuotta. Hän on julkaissut kuusi sarjakuva-albumia, kaksi oppikirjateosta ja lisäksi lukuisan määrän aikakaus- ja ammatilehtisarjakuvia. Sarjakuvastrippejä on kertynyt 200–300. Albumit yhtä lukuun ottamatta ovat niin sanottuja omaehtoisia, eli hän on tehnyt kaiken itse. Suuri osa stripeistä ja aikakauslehtisarjakuvista on tilaustöitä, joissa tilaaja on antanut aiheen ja/tai kirjoittanut synopsiksen tai käsikirjoituksen, josta sarjakuva toteutetaan. Aihe liittyy aina julkaisuun, jossa sarjakuva ilmestyy. Esimerkiksi jalkapallolehdessä on jalkapalloaiheinen sarjakuva, perhelehdessä lasten seikkailusarjakuva, ja niin edelleen. Vain muutama on kuitenkin jonkun toisen henkilön käsikirjoittama, pääasiassa hän kirjoittaa tarinat itse, myös tilaustöihin (esimerkki kuvassa 4).



KUVA 4. Ruutuja Ilpo Koskelan sarjakuvasta Paholaisen Kuiskaus.

**Jussi Hukkanen** (40) on kuvittanut sarjakuvia kouluajoista asti, tarkkaa vuosimäärää on vaikea sanoa. Hän on julkaissut omien sanojensa mukaan ”epämäärän” strippejä ja kaksi pidempää tarinaa. Pidemmät tarinat ovat Raimo Tyyskän käsikirjoittama albumi *Api: Viimeinen testamentti* (esimerkki kuvassa 5) ja Eija Paason käsikirjoittama mainoslehtinen nimeltään *Hiiriminä*. Myös useat stripit ovat toisten henkilöiden käsikirjoittamia.



KUVA 5. Näyte Jussi Hukkasen ja Raimo Tyyskän albumista *Api: Viimeinen testamentti*.

**Ville Ranta** (34) on tehnyt sarjakuvia harrastuksenaan noin 25 vuotta ja ammatikseen vuodesta 2002, eli 11 vuotta. Hän on julkaissut kuusi albumia (seitsemäs ilmestyy elokuussa), kolme lehteä (tai pientä albumia) ja yhden pilapiirroskokoelman (esimerkki kuvassa 6). Lisäksi hän on piirtänyt vakituista sarjakuvaa *Kaltio*-lehteen kuusi kertaa vuodessa vuosina 2002–2006 ja 2010–2013. Hän on piirtänyt myös muihin lehtiin ja julkaissut lyhyitä tarinoita kokoelmakirjoissa ja lehdissä.

Hänen albuminsa Julkimot vuodelta 2006 on ranskalaisen Lewis Trondheimin käsikirjoittama, minkä lisäksi hän on piirtänyt myös Pauli Kallion käsikirjoittaman novellin Lapsuus vaikea – keski-ikä mahdoton -kirjaan vuonna 2004.



KUVA 6. Tämä kuva on peräisin Ville Rannan albumista Paratiisisarja.

**Aapo Kukko** (21) on piirtänyt sarjakuvia jo 4–5-vuotiaasta lähtien. Vuodesta 2008 hän on julkaissut neljä täysmittaista sarjakuva-albumia (esimerkki kuvassa 7). Syksyllä 2012 ilmestyneen, Mikko Mustasaaren käsikirjoittaman lännentarinan Aave Stream Cityssä lisäksi hän on tehnyt myös kahdeksansivuisen sarjakuvanovellin ulkoisen käsikirjoituksen pohjalta amerikkalaiseen sarjakuva-antologiaan.





KUVA 7. Kuvassa Aapo Kukon sukellusvenetrilogian kolmas osa, U-255 Sukellus pohjoisessa III.

### 6.3 Sarjakuvakuvittajan työstä

#### 6.3.1 Motiivit kuvittaa

Ihan ensimmäiseksi halusin kysyä haastateltaviltani, minkä vuoksi he lähtivät tekemään sarjakuvaa, jossa on erikseen käsikirjoittaja ja kuvittaja. Will Eisner (1985, 132) toteaa, että käsikirjoittajan ja kuvittajan tulisi olla sama henkilö, ja useimmiten näin onkin. Kaikki haastateltavat ovat tehneet sarjakuvia sekä täysin itsenäisesti että ulkoisen käsikirjoituksen pohjalta, ja esimerkiksi Ville Ranta kertoo lähtökohtaisesti piirtävänsä juuri omia tarinoitaan, pelkkiin kuvituksiin ehdotus on aina tullut kustantajalta. Myös Ilpo Koskelan motiivit ovat samansuuntaiset, eli kuvitushommiin ryhdytään, kun tilaaja haluaa kirjoittaa tarinan tai antaa synopsisen johon sarjakuva laaditaan. 1980-luvulla Koskela halusi kuitenkin myös itse kokeilla käsikirjoittajan kanssa työskentelyä. Samalla tapaa Aapo Kukko lähti kuvittajaksi silkasta mielenkiinnosta. Hän oli aikaisemmin tehnyt albumitrilogian, jonka oli itse käsikirjoittanut, ja piirtänyt ja kaipasi jonkinlaista ”uutta verta” työskentelyyn.

Keijo Ahlqvist tarjoaa mielenkiintoisen näkökulman ja kertoo tekevänsä yhteistyöprojekteja kaksinkertaisen panoksen takia. Käsikirjoittajalla kun on oma visionsa, jota ei kuitenkaan voi siirtää toteuttajalle sellaisenaan, joten käsikirjoitus synnyttää toteuttajan mielessä uusia kuvallisia ideoita. Toisaalta toteuttaja antaa arvokasta palautetta käsikirjoituksesta. Toinen hyvä syy hänen mukaansa on se, että aikoinaan hänen käsikirjoittajansa olivat monipuolisesti asioista perillä, ammattitoimittajia, ja koska piirtäjä on harvoin minkään käsiteltävän alan erikoisasiantuntija eikä välttämättä kovin harjaantunut kerrontataiteessakaan, voi erillisen käsikirjoittajan kanssa

työskentely olla hedelmällisempää kuin yksin pakertaminen. Saman huomion esitti myös Richardson (2006, 48).

Jussi Hukkasen perustelu oli mielestäni ehkä erikoisin, sillä hän koki sarjakuvan oikeaksi työkaluksi taiteelliseen yhteistyöhön. Kyseessä oli siis projekti, jossa kaksi henkilöä halusi yhdessä toteuttaa taiteellisia visioitaan, ja toteutusvälineeksi valikoitui sarjakuva, koska se tuntui sopivalta julkaisualustalta projektin parissa työskenteleville henkilöille. Tietyllä tapaa hyvin nurinkurinen ajatus tuloskeskeistä nyky-yhteiskuntaa ajatellen, mutta loistava esimerkki siitä, kuinka toisinaan itse matka on vähintään yhtä tärkeä kuin päämäärä, ja kuinka suuri painoarvo henkilökemialla voikaan olla.

Olivatpa syyt nimenomaan kuvittajaksi hakeutumiseen mitkä tahansa, sopivan työparin löytäminen saattaa tuottaa ongelmia. Oman produktioni kohdalla kyse oli oikeastaan silkasta tuurista. Produktiomme käsikirjoittaja otti minuun yhteyttä viime kesänä Facebookissa ja kysyi minulta ja parilta luokkakaveriltani haluaisiko joku meistä lähteä kuvittamaan hänen pöytälaatikkoon kirjoittamiaan sarjakuvia. Karvoseen olin tutustunut alun perin ammattikorkeakouluni muotikuvauskurssilla, jossa hän toimi mallinamme, joten oli puhdas sattuma että löysin hänet. Minun oli aluksi tarkoitus myös käsikirjoittaa sarjakuvani itse, mutta olin huolissani, että opinnäytetyöhön varattu aika ja resurssit eivät riittäisi niin suuren projektin toteuttamiseen yksin. Jos tätä onnekasta sattumaa ei olisi tapahtunut, olisi koko projekti saattanut tyssätä. Tästä syystä halusin kysyä myös haastateltaviltani, mistä he ovat löytäneet käsikirjoittajansa.

Aikalailta kaikki vastaajista kertoivat käsikirjoittajien ottaneen heihin yhteyttä, esimerkiksi Rantaa ja Koskelaa on aina lähestynyt käsikirjoittaja, joka toisinaan on ollut myös sarjakuvan tilaaja. Hukkanen on minun tapaan löytänyt käsikirjoittajan tuttavapiiristään, muiden yhteisten harrastusten kuten musiikin tai kulttuuritoiminnan kautta. Ahlqvist on myös löytänyt käsikirjoittajia tuttavapiiristään, mutta sen lisäksi hänelle on myös toimeksiantaja osoittanut käsikirjoittajan. Kukko kertoo löytäneensä käsikirjoittajia Internetin erilaisilta galleriasivustoilta, joissa ihmiset ovat ottaneet häneen yhteyttä, joko sivuston sisäisellä yksityisviestipalvelulla tai sähköpostitse.

Vaikka Kukkokin on ollut vastaanottavassa roolissa, uskon että myös kuvittaja voi aktiivisesti etsiä käsikirjoittajaa Internetin kautta. Sarjakuvan tekijöille on olemassa lukuisia alan foorumeita, myös suomenkielisiä, eikä sovi unohtaa myöskään yleisimpiä taidesivustoja, kuten DeviantARTia. Ja

tietysti, kuten Hukkasen tapauksessa, kannattaa varmasti etsiä myös omasta tuttavapiiristään, vaikkapa juuri Facebookin kautta. Käsikirjoittaminen saattaa olla jollekulle kavereistasi rakas harrastus, mutta asia ei ole ehkä koskaan tullut puheeksi.

### 6.3.2 Preferenssejä

Kun sopiva työpari on löytynyt, on aika keskustella molempia osapuolia miellyttävistä työmenetelmistä. Kysyin haastateltaviltani, millaisen työjärjestelyn käsikirjoittajan kanssa he ovat kokeneet toimivimmaksi. Tässä esiintyi paljon vaihtelua: toiset pitivät yhteyttä hyvinkin tiiviisti, toiset taas pakersivat mieluiten omassa rauhassa. Toiset etenivät hyvin järjestelmällisesti, toiset taas vapaammalla tyylillä.

Aapo Kukko pitää tiiviisti yhteyttä käsikirjoittajaansa sähköpostitse, aivan kuten Chinn ja McLoughlin (2007, 76–77) suosittelevat. Käsikirjoittaja antaa hänelle synopsisen, ja sillä aikaa kun hän on tutustunut siihen, on yleensä käsikirjoituksen ensimmäinen versio saapunut jo perässä. Kukko lukee tekstin ajatuksen kanssa ja vetäytyy piirtämään. Hän lähettää kuitenkin käsikirjoittajalle näkemyksiään tekstin pohjalta säännöllisin väliajoin, jolloin käsikirjoittaja voi seurata ja puntaroida tuloksia. Sähköpostiliikenne on hänelle se tärkein elementti, sen kautta saattaa kulkea päivittäin useitakin viestejä. Myös käsikirjoittajan tapaaminen vaikkapa lounaan merkeissä on hyvä muistaa, se luo projekteille kasvot ja sielua, hän sanoo.

Myös Ilpo Koskela työskentelee samaan tapaan, eli hän saa synopsisen, jonka pohjalta hän rakentaa tarinan dialogeineen ja kuvituksineen. Käsikirjoittaja tutkii ja kommentoi, ja korjaukset ja viimeistely tehdään kommenttien perusteella. Keijo Ahlqvist sen sijaan rajoittaa mielellään vuorovaikutuksen vain epäselviin tapauksiin, deadline määrää, ja jos toteutuksessa on ongelmia, ne eivät ehkä yllä lukijaan asti, hän sanoo. Jussi Hukkanen taas toimii aika lailla päinvastoin: viikon korkeanpaikanleirit ja yhdessä istuttavat luonnostelusessiot ovat hänen mielestään parhaita, yhteistyö käsikirjoittajan kanssa on siis erittäin tiivistä.

Ehkä mielenkiintoisimman työjärjestelyn tarjosi Ville Ranta. Hän kertoo tehneensä projektinsa Lewis Trondheimin kanssa erikoisella tavalla improvisoiden. Trondheim lähetti hänelle kaksi sivua kerrallaan käsikirjoitusta, vaikkei itsekään tiennyt vielä tarinan loppua. Tarina oli tosin yhteiskunnallista satiiria, eikä varsinaisella juonella ollut pääroolia. Tämä oli Rannasta hauskaa ja piti kokonaisuuden elävänä, tosin lopputulokseen jäi paljon heikkoja lenkkejä. Ehkä useiden

versioiden tekeminen ja käsikirjoituksen muokkaaminen piirrosvaiheessa (kuten esimerkiksi Kukko ja Koskela tekivät) on kannattavaa, hän pohtii.

Jos mahdollista, olisi myös hyvä sopia, missä formaatissa käsikirjoitukset kuvittajalle toimitetaan. Omassa produktiossani minulla ei ollut oikeastaan mahdollisuutta vaikuttaa tähän, koska kyseessä oli valmis setti pöytälaatikkoon kirjoitettuja käsikirjoituksia. Onneksi käsikirjoittajani oli käyttänyt tavallista näytelmämuotoista käsikirjoitusta, sillä sen olisin itsekkin valinnut. Kysyin myös haastateltaviltani, minkä käsikirjoitusformaatin he ovat kokeneet parhaaksi kuvittamisen kannalta.

Kuten aiemmin todettiin, tapoja käsikirjoittaa on yhtä monta kuin tekijääkin ja se heijastuu myös haastateltavien vastauksista. Toiset tahtovat enemmän vapautta, toiset tarkkoja ohjeita. Koskela suosii pelkkää synopsista ja kirjoittaa mielellään tarinan ja dialogin itse. Myös Hukkanen painottaa vahvaa perustusta. Tarinan ja hahmojen tulee olla hyviä, kohtaukset muotoutuvat kyllä ajan kanssa. Kukolla on taas tapana ajatella asioita paljon kuvina, kohtauksina, joiden ympärille hän alkaa suunnitella tekstiä ja dialogia. Hänen käsikirjoittajansa kirjoitti tarinan proosamuodossa, mikä antoi vapautta sivujaon ja ruutujen sommittelun suhteen. Kukon mukaan tämä(kin) metodi toimii.

Ranta ja Ahlqvist sen sijaan suosivat perinteisempää käsikirjoitusmallia. Rannalle riittää ruutuihin jaettu dialogi, kuvasommittelun hän on saanut tehdä aika vapaasti. Ahlqvistille kuvakäsikirjoitus olisi mieluisin metodi, koska siinä on ajateltu jo lopullista toteutusta (vaikka se ei toteutuisikaan, vaan toteuttaja löytäisi toimivamman ratkaisun). Hän ei edes hyväksyisi käsikirjoitukseksi sellaista tekstiä, joka jättää visualisoimisen ja dramatisoimisen eli sarjakuvaksi "kääntämisen" kokonaan kuvittajan huoleksi. Kuten Ranta, Ahlqvist kuitenkin kelpuuttaa perinteisen käsikirjoitusmallin mukaiset tekstit, joissa sisältö on jaettu ruutuihin repliikkiteksteinä. "Jos käsikirjoitus on ollut sarjakuvallisesti huono, se ei oikeasti haittaa sillä mistäpä ihminen enemmän nauttisi kuin toisen työn korjaamisesta", hän lisää.

Käsikirjoitusformaatin lisäksi halusin tietää myös, kuinka tarkasti rajattu ja yksityiskohtainen käsikirjoituksen tulisi haastateltavien mielestä olla. Vastaukset olivat hyvin yhteneviä John Richardsonin (2006, 48) aiemman kommentin kanssa, eli onnistunut toimeksianto on sellainen, jossa kuvittajalle on jätetty riittävästi tulkinnanvaraa käsikirjoitukseen, mutta samalla tarjottu tarpeeksi yksityiskohtia, jotta käsikirjoittajan suunnitelmat eivät jää epäselviksi.

Hukkanen tähdentää edelleen vakaan perustan tärkeyttä: perustuksen tulee olla ymmärrettävä ja selkeä ja sitten voi tilanteen mukaan lisäillä mausteita. Kukko on myös samoilla linjoilla. Hänen mukaansa käsikirjoituksesta tulisi selvitä tarinan pääteemat ja -väitteet. Yleensä tarinan juonen voi tiivistää pariin lauseeseen. Tämä on mielestäni loistava ohjenuora, sillä se pätee mihin tahansa käsikirjoitusformaattiin, ideasta kuvakäsikirjoitukseen. Jos tarinan selittäminen parilla lauseella ei vielä kerro mitään, tarvitsee tarina enemmän Hukkasen peräänkuuluttamaa pohjustusta ja selittämistä. Kukko, kuten John Richardsonkin (2006, 48), kiteyttää hyvän käsikirjoituksen olevan selkeä ja kuvaileva. ”Se ei jätä piirtäjää epätietoiseksi muttei myöskään aliarvioi piirtäjän luovuutta”, Kukko sanoo.

Ranta toivoo kielen ja kerronnan rytmien olevan mietittyä, mutta kuvat olisi hyvä jättää mahdollisimman paljon piirtäjän ammattitaidon varaan. Hän myös esittää, miksei kuvia ja sommitelmia voisi suunnitella käsikirjoittajankin kanssa. Eisnerhan (1985, 136) pitää tätä lähes välttämättömänä. Totta kai kaikki riippuu työparista, tästä ovat Koskela ja Ahlqvistkin yhtä mieltä. Toisinaan kahden ihmisen ajatusmaailmat täydentävät toisiaan niin saumattomasti, että muutama sana, kädenheilautus tai ääniefekti riittää kertomaan kaiken tarpeellisen kuvittajalle. Oma käsikirjoittajani oli hyvin joustava kuvittamiseni suhteen, mutta ymmärsimme myös toisiamme ja sarjakuvamme maailmaa hyvin – ehkäpä koska olemme samankaltaisessa elämäntilanteessa niin toistemme, kuin hahmojemme kanssa?

### **6.3.3 Vinkkejä ja neuvoja**

Halusin kuulla haastateltavilta myös käytännön kokemuksia asioista, jotka ovat tuottaneet heille vaikeuksia tai joihin juuri kuvittajan tulisi kiinnittää erityistä huomiota. Koska viehätyn itse sarjakuvista, joissa on monitasoisia, taitavasti rakennettuja henkilöahmoja, kysyin, millaisia asioita tulisi ottaa huomioon hahmosuunnittelussa. Kuten minäkin, kaikki vastaajat olivat yhtä mieltä siitä, että huolella suunnitellut hahmot ovat kaiken a ja o.

Ville Ranta suosittelee, kuten Chinn ja McLoughlinkin (2007, 88–89), hahmojen perustamista todellisiin henkilöihin, jolloin hahmoista tulee syvällisiä ja moniulotteisia. Ainakin piirteitä hahmoin olisi hyvä napata todellisilta henkilöiltä. Ranta suunnittelee hahmot yhdessä käsikirjoittajan kanssa pyörittelemällä ideoita päässään. Hän myös tähdentää, että ulkomuotoa kannattaa luonnostella ja testata paljon, jotta se toimii hyvin jo tarinan alussa. Aapo Kukko taas lähtisi liikkeelle vain muutamasta adjektiivista, joiden pohjalta alkaa koota hahmon luonnetta.



Myös hän pitää hahmosuunnittelua ensiarvoisen tärkeänä, jopa niin tärkeänä, että hahmojen tulisi kuljettaa tarinaa juonen sijasta. Erityisesti ristiriitaiset sekä kompleksit hahmot kiinnostavat, mutta niiden rakentaminen vaatii aikaa ja kärsivällisyyttä.

Ilpo Koskela sen sijaan painottaa hahmojen sopivuutta tarinaan. Hahmoa suunnitellessa tulisi pitää mielessä nimenomaan hahmon rooli tarinassa, sekä hahmon luonne verrattuna hahmon rooliin tarinakokonaisuudessa. Keijo Ahlqvist muistuttaa myös, että hahmojen tulisi olla tunnistettavia ja erottua muista hahmoista. On myös tärkeää, että hahmon henkinen maailma heijastuu kehonkieleen ja ilmaisuun. Chinn ja McLoughlin (2007, 77) kertoivat jo aiemmin, että kuvittajan tulee tietää hahmoistaan huomattavasti lukijaa enemmän, sillä juuri se mahdollistaa hahmon persoonan heijastumisen ulospäin. Ahlqvist huomauttaa kuitenkin myös, että useimmiten tietty yksinkertaisuus hahmoissa lienee tarkoituksenmukaista sekä hahmon hallinnan että lukijan eläytymisen kannalta. Lukija ehkä mielellään rikastaa hahmoa mielessään, kun hahmo ei ole liian täsmällinen ja loppuunviijeltä. ”Usein karrikointi auttaa lukijaa alkuun raskauttamatta silti liikaa koomisen puolelle (Aku Ankkahan on täynnä järjestömiä hahmoja, mutta kun niihin turtuu, ne otetaan vastaan asiallisesti)”, Ahlqvist sanoo. Jussi Hukkanen kiteyttää oivallisesti hahmosuunnittelun tärkeyden: ”Luonnostelee hahmo/t niin hyväksi kuin mahdollista mikäli miellät piirtäväsi sitä tai niitä vaikka lopun ikäsi.”

Huolellisen hahmosuunnittelun voidaan siis sanoa olevan kaikkein tärkeintä. Entä mihin muihin asioihin tulisi kiinnittää erityistä huomiota valmiista käsikirjoituksesta kuvitettaessa? Tiedustelin myös tätä asiaa haastateltaviltani. Hukkanen painottaa tässäkin huolellista tutustumista käsikirjoitukseen ennen työstämistä. Myös Koskela on samoilla linjoilla: kuvittajan tulisi tietää millaiseksi käsikirjoittaja on ajatellut miljöön ja hahmot, ja pohtia, millä tavalla tarinan henki saataisiin kuvitettua mahdollisimman hyvin vastaamaan tarinan tarkoitusta. Kukko suosittaleekin edelleen tiivistä yhteydenpitoa käsikirjoittajan ja kuvittajan välillä. Kumpikaan osapuoli ei saisi olla epä tietoinen toisen tekemisistä. Jos kuvittaja sooloilee liikaa tai käsikirjoittaja muuttaa käsikirjoitustaan päivittäin, yhteistyö ei toimi. Yleensä toisen osapuolen tapaaminen kasvotusten auttaa selvittämään molempien osapuolien näkemykset ja ne seikat, joita projektiin halutaan ja joita ei.

Kolikolla on toki tässäkin asiassa kääntöpuolensa. Ranta kehottaa varomaan liikaa jäykkyyttä. Usein piirtäjällä on houkutus heittäytyä käsikirjoituksen orjaksi ja piirtää suoraan se, mitä käsikirjoituksessa on, ilman tulkintaa ja omia ideoita, jolloin lopputulos voi olla jäykkä ja tylsä.

Piirroksissa täytyy olla paljon ideoita, sillä käsikirjoituksessa ei voi olla kaikkia yksityiskohtia valmiina. Ahlqvistin mukaan tärkeintä onkin, että teos syttyy eloon toteuttajan mielessä ja että se pysyy johdonmukaisena, jotta myös lukija kokisi sen koherenttina. Työstä pitää nauttia, jotta laadun tunnistaisi sen alkaessa toteutua.

Mielestäni vastauksista kuultaa läpi se, että tärkeintä on arvostaa toinen toistaan työparina, kuten Eisner (1985, 128) jo aiemmin totesi. Kumpikaan ei työskentele ikään kuin toisen alaisuudessa, vaan molemmilla osapuolilla on yhtä suuri valta ja vastuu projektin suhteen.

Koska molemmilla osapuolilla on yhtäläinen vastuu projektista, koin tärkeäksi kysyä myös kuinka menetellä tilanteessa, jossa haastateltavat eivät ole hyväksyneet käsikirjoitusta sellaisenaan, tai ovat itse halunneet vaikuttaa käsikirjoitukseen. Useimmat ovat antaneet rehellistä palautetta, jopa kritiikkiä ja joka tapauksessa keskustelleet asiasta käsikirjoittajan kanssa. Näin toimi esimerkiksi Ranta. Kukko muistuttaa, että on tärkeää perustella näkemyksensä huolellisesti. Dramaturgillinen asia tai tilanne voi proosamuodossa toimia, mutta kuvitusvaiheessa se ei välttämättä näytä yhtä tehokkaalta. Ilpo Koskela huomauttaa, että usein käsikirjoittaja ei ole aiemmin käsikirjoittanut juuri sarjakuvaa, sillä sarjakuvakäsikirjoittajat ovat kuitenkin harvinaisia Suomessa. Kukko suosittelee pyrkimään kompromissiin, sillä kuvittaja saa väkisinkin ideoita ja ajatuksia päähänsä piirtäessään tarinaa eteenpäin. Myös Chinn ja McLoughlin (2007, 76–77) peräänkuuluttavat kuvittajan oikeutta tuoda esille myös omia ideoitaan ja käsikirjoittajan velvollisuutta ottaa ne vakavasti. Kukko toteaa vielä, että käsikirjoituksetkaan eivät ole ehdottomia, kaikki on keskusteltavissa. Tärkeintähän on tasapainoinen tulos molempien kannalta. Hukkanen pitää yhteistyönsä käsikirjoittajan kanssa hyvin tiiviinä, ja hän työstääkin mielellään käsikirjoitusta käsikirjoittajan kanssa kunnioituksella, sekä ajan kanssa. Sitten myöhemmin he palaavat epäkohtiin ja korjaavat.

Ahlqvist on erikoinen poikkeus tässä joukossa. Hän kertoo kuvittaneensa käsikirjoituksia, vaikkei olisikaan pitänyt niistä. ”Bizarri voi olla kaunista”, hän huomauttaa, vaikka myöntääkin että tuskin silloin ajatteli niin. Hän arvelee todennäköisesti ottaneensa vain helposti kaiken annettuna, mistä ei voi valittaa. Mielestäni projektin onnistumisen kannalta varminta olisi tietysti keskustella rehellisesti käsikirjoittajan kanssa, myös vaikeista asioista, kuten suurin osa haastateltavista onkin tehnyt. Toisaalta kehittävämpää on ehkä haastaa itsensä ja mennä mukavuusalueensa ulkopuolelle, kuten Ahlqvist, ehkä tiedostamattaan on tehnyt.

Ahlqvist huomauttaa vielä, että on kuitenkin toiminut itse etupäässä käsikirjoittajana muille. Hän tunnustaa suuttuneensa aina ensin, kun ei saanut käsikirjoitustaan läpi kuvittajalla. Asiaa piti sulatella seuraavaan päivään, ennen kuin tajusi, että toinen on oikeassa. Sitten tehtiin uudestaan häntä koipien välissä. Tässäkin asiassa voisi siis sanoa, että lopulta rehellisyys perii maan, mutta toiseen tulee suhtautua kunnioituksella ja pitää kritiikki asiallisena ja rakentavana.

Opinnäytetyöproduktiomme Rokkityttö & Rinsessa on omaehtoinen tuotanto, mikä käytännössä tarkoittaa sitä, että käsikirjoittajani ja minä teemme sitä täysin omilla resursseillamme ja omistamme myös oikeudet siitä. On sanomattakin selvää, että esimerkiksi albumin painatuksesta tulee jonkin verran kuluja, ja tietysti tavoittelemme myös jonkinlaista tuottoa tällä sarjakuvallamme. Päätimme jo aluksi, että niin kulut kuin tuotot laitetaan tasan, mutta kysyin kuitenkin myös haastateltaviltani miten he ovat jakaneet projekteista syntyneet kulut ja tuotot.

Useimmat vastasivatkin jakavansa kaikki tasan, esimerkiksi Kukko, Hukkanen ja Ahlqvist. Hukkanen kuitenkin huomauttaa, että toisinaan kaikki ei voi mennä tasan ja silloin vain toivotaan, että tulevaisuudessa tasoittuu. Sarjakuvien tekeminen vaatii joustoluottoajattelua. Ahlqvist laittaisi tuotot tasan ja kulut laskuun ja/tai vähennyksiin.

Kaikissa tapauksissa suhde ei kuitenkaan ollut tasan 50 % ja 50 %, vaan esimerkiksi Ranta sai Julkimot -albuminsa piirtämisestä ja värittämisestä 2/3 palkkiosta. Käsikirjoittaja taas sai 1/3, tai ainakin näin hän muistelee. Suhde saattoi hänen mukaansa olla myös 75 % ja 25 %, mutta huomionarvoista on kuitenkin, että tässä tapauksessa kuvittajan katsottiin tehneen suuremman työn, ja näin ollen hänelle maksettiin enemmän. Koskelan mukaan selkeimmissä tapauksissa piirtäjä saa tuotoista 60 % ja käsikirjoittaja 40 %. Tapauksissa, joissa aikakauslehdissä käsikirjoittajat tai toimittajat ovat julkaisijan kuukausipalkoilla, he eivät vaadi erillistä palkkiota osallistumisestaan.

Ennen oman produktioni aloittamista mielessäni risteili erilaisia kauhuskenaarioita asioista, jotka voisivat mennä pieleen. Entä jos en löydä lainkaan yhteistä säveltä kirjoittajan kanssa? Entä jos en ymmärrä vitsiä? Jos minuun ei ollakaan tyytyväisiä ja työni valuu hukkaan? Viimeisenä kysymyksenäni kysyin, millaisia haasteita haastateltavat ovat kohdanneet kuvittaessaan sarjakuvia valmiin käsikirjoituksen pohjalta.

Vastaukset kautta linjan olivat hyvin samansuuntaisia, suurimpana ongelmana nähtiin se, kuinka ilmentää oikein toisen ihmisen sielunmaisemaa. Koskela kuvailee, että haastavinta on kokonaisuuden saaminen mahdollisimman paljon sellaiseksi kuin käsikirjoittaja on halunnut. Kukko kiteyttää hienosti ydinongelman eli sen, että jokainen ihminen näkee asiat eri tavalla ja kokemuksemme määräävät vahvasti sen, miten erilaiset tilanteet koetaan tai aistitaan. Hän tuo esille myös mahdolliset kulttuuriset, moraaliset tai poliittiset näkemyserot, joista hän suosittelee keskustelemaan etukäteen.

Myös Rannan mielestä haastavaa on kaivaa käsikirjoituksesta se visio, joka kirjoittajalla on ollut. Hän kuitenkin katsoo asiaa myös toisesta näkökulmasta. Hänen mielestään haastavinta on löytää oma ääni ja oma lähestymistapa toisen tekemään tekstiin. Suurimpana uhkana hän näkee edelleen lopputuloksen jäykkyyden ja persoonattomuuden, kun kuvittaja sortuu noudattamaan käsikirjoitusta liian orjallisesti. Koskela pitää haasteena myös käsikirjoituksen sovittamista sarjakuvaksi. Kuten Kukko sanoi aikaisemmin, jokin asia saattaa toimia proosatekstissä, muttei sarjakuvassa. Koskela kertoo, että mikäli käsikirjoitus ei toimi tai sovellu sarjakuvaksi, on hänelle tiedossa enemmän työtä, eli hän itse kirjoittaa sen uudelleen. Hän yrittää kuitenkin pysyä alkuperäisessä ideassa ja tarkoituksessa mahdollisimman hyvin.

Usein itsekkin käsikirjoittajana toiminut Ahlqvist huomauttaa, että myös käsikirjoitus saattaa olla työläs ja aikaa vievä työvaihe. Etenkin ennen Internetiä piti käyttää kirjastoa tai nähdä paljonkin vaivaa perehtyäkseen aiheeseen. Joskus joutui esimerkiksi hankkimaan hankalia teitä jonkin väitöskirjan, jossa oli heikkoa valokopiokuvamateriaalia. Nykyisin on toki helpompaa, mutta käsikirjoittajan kannattaa etsiä itse viitekuvia, koska niistä saattaa kehittyä itse käsikirjoitus. Ilpo Koskela (2010, 21) kehottaa myös kirjassaan käsikirjoittajaa hankkimaan kuvittajalle referenssimateriaalia. Kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa ja käsikirjoittaja haluaa varmasti tehdä ajatuksensa kuvittajalle mahdollisimman selviksi.

Hukkanen pitää haastavimpana seikkana liian tiukaksi mitoitettua aikataulua, jonka seurauksena koko projekti kärsii. Myös Richardson (2006, 48–49) muistuttaa kirjassaan, että on kuvittajan vastuulla vaatia riittävästi aikaa työn tekemiseen huolella.

## 6.4 Yhteenveto

Oli mielenkiintoista huomata, kuinka yhteneviä haastateltavieni vastaukset olivat tietoperustani kanssa. Muutama poikkeus toi kuitenkin myös uusia näkökulmia ja esitti erilaisia toimintatapoja, mikä oikeastaan kuvastaa sarjakuvakuvittajien työtä Suomessa.

Motiivit ryhtyä kuvittajiksi olivat esimerkiksi hyvin tyypillisiä ja ilmeisen samankaltaisia ympäri maailman. Yleisimpiä motiiveja olivat muun muassa uteliaisuus, kustantajan vaatimus, resurssien kaksinkertaistaminen ja käsikirjoittajan erikoisosaaminen. Poikkeuksena tietysti Hukkasen motiivi tehdä sarjakuvaa yhteistyössä käsikirjoittajan kanssa siksi, että se sopii taidemuotona nimenomaan tiettyyn kahden ihmisen projektiin.

Mitä tulee käsikirjoittajan löytämiseen, olin suhteellisen ällistynyt siitä, että haastateltavat olivat harvoin edes joutuneet etsimään käsikirjoittajia, vaan tilanne oli enemmänkin päinvastoin. Kuvittajien osalta tilanne vaikuttaisi siis erittäin hyvältä. Kuten vastauksista kävi ilmi, tyypillisintä oli käsikirjoittajan valikoituminen tuttavapiiristä, mutta esimerkiksi Kukko oli löytänyt käsikirjoittajansa Internetin välityksellä. Sosiaalinen media lieneekin tulevaisuudessa varteenotettava kanava työparin etsinnässä.

Työmenetelmien suhteen sarjakuvien tekeminen vaikuttaisi olevan varsin vapaata, sillä jokaisella vastaajalla oli oma tapansa työskennellä käsikirjoittajansa kanssa. Jokainen vastaaja piti kuitenkin ainakin jonkin verran yhteyttä käsikirjoittajaansa projektin edetessä, toiset enemmän ja toiset vähemmän. Tärkeintä on löytää molemmille sopiva kanssakäymisen määrä, olipa se sitten pari lyhyttä sähköpostia tai väliaikainen muutto saman katon alle.

Myös siinä, mitä käsikirjoitusformaattia kukin haastateltavista suosi, esiintyi paljon vaihtelua, aina pelkästä synopsiksesta proosaan ja perinteiseen näytelmämalliin. Osa vastaajista oli jopa melko ehdottomia siinä, millaisessa muodossa he käsikirjoituksensa haluavat, eli mikäli mahdollista, käsikirjoittajan kanssa on tärkeää keskustella jo ennen varsinaisen käsikirjoittamisen aloitusta. Sen lisäksi, että sopivaan formaattiin kirjoitettu käsikirjoitus säästää kuvittajan aikaa ja vaivaa, se saattaa joskus vaikuttaa jopa siihen toteutuuko projekti vai ei.

Siitä, kuinka tarkasti rajattu ja yksityiskohtainen käsikirjoituksen tulisi haastateltavien mielestä olla, oltiin lähestulkoon yksimielisiä niin vastaajien kesken, kuin myös tietoperustaani nähden.

Vastauksista voidaan muodostaa nyrkkisääntö, jonka mukaan kuvittajalle tulee jättää riittävästi tulkinnanvaraa käsikirjoitukseen, mutta samalla tarjota tarpeeksi tietoa, ettei mitään jää epäselväksi. Kaiken kaikkiaan toivottiin luottamusta kuvittajan ammattitaitoon, muttei liian suuren vastuun vierittämistä yksistään kuvittajan harteille.

Tärkeimmäksi asiaksi sarjakuvien kuvittamisessa nousi huolellinen suunnittelu. Tämä lienee ymmärrettävää, koska on huomattavasti hankalampaa jäsentää toisen ihmisen ajatuksia kuin omiaan. Etenkin huolellista hahmosuunnittelua pidettiin tärkeänä. Monet haastateltavat tarjosivat tärkeitä vinkkejä hyvän hahmon suunnitteluun, kuten tietoperustassakin mainittu kikka rakentaa hahmo todellisen henkilön pohjalle, hahmon riittävä yksinkertaistus ja karrikointi sekä tarinan hahmojen erottuminen toisistaan. Ulkoisten tekijöiden lisäksi paljon tähdennettiin myös hahmon sisäistä maailmaa ja sen heijastumista ulospäin sekä hahmon roolia ja merkitystä tarinassa. Kiteytettynä niin sisäisesti kuin myös ulkoisesti tarkkaan rakennettu hahmo on sellainen, jota jaksaa piirtää vaikka kymmeniä vuosia.

Hyvää ja huolellista suunnittelua ja tutustumista käsikirjoitukseen pidettiin erittäin tärkeänä myös yleisellä tasolla. Hyvä sarjakuva ei ole sellainen, jossa kuvittaja on vain pilkuntarkasti seurannut käsikirjoitusta, vaan kuvittajan tulisi tuoda sarjakuvaan lisää sisältöä, lisätä siihen oma leimansa. Juuri sen vuoksi huolellinen tutustuminen käsikirjoitukseen on niin tärkeää, kuvittajan tulee ymmärtää käsikirjoittajan sielunmaisemaa voidakseen muokata sitä omanlaisekseen, ja yhtä lailla käsikirjoittajan tulisi kunnioittaa kuvittajan ammattitaitoa käsitellä hänen tekstiään parhaaksi katsomallaan tavalla.

Molemminpuolista arvostusta vaaditaan myös silloin, kun kuvittajalla ja käsikirjoittajalla on erimielisyyksiä toteutuksen suhteen. Kritiikkiä esitettäessä on tärkeää esittää asia kunnioittavasti ja huolellisesti perustellen. On suositeltavaa pyrkiä kompromisseihin, ja käsikirjoittajan ja kuvittajan tulisi kuunnella toistensa ehdotuksia, siitäkkin huolimatta että molemmat ovat oman alansa ammattilaisia. Osuva on myös Keijo Ahlqvistin huomautus siitä, että joskus on hyvä haastaa itsensä ja mennä mukavuusalueensa ulkopuolelle, eli tehdä sellaistaakin mistä ei usko pitävänsä. Kuinka sitä muuten kehittyisi piirtäjänä?

Minulle täysin uutta tietoa oli se, ettei projektista saatuja tuottoja aina jaettu tasan käsikirjoittajan ja kuvittajan välillä. Olettamukseni oli, että totta kai kaikki jaetaan tasan. Koska tuottojen jakamisessa on suuriakin eroja, on ehdottoman tärkeää keskustella asiasta jo ennen projektin

aloittamista. Mikäli piirtäjä kokee, että hänelle tulisi maksaa enemmän esimerkiksi käytettyjen työtuntien vuoksi, asia on syytä perustella käsikirjoittajalle. On tietenkin mahdollista, ettei käsikirjoittaja suostu, ja sekin on ymmärrettävää. Joustavuus on hyvästä ja kompromissit mahdollisia.

Viimeisenä kysymyksenäni kysyin, millaisia haasteita haastateltavat ovat kohdanneet kuvittaessaan sarjakuvia valmiin käsikirjoituksen pohjalta. Vastauksissa esiintyi vaihtelevuutta, mutta suurimpana haasteena pidettiin sitä, kuinka ilmentää oikein toisen ihmisen sielunmaisemaa, jokainen ihminen kun näkee asiat eri tavalla. Samanaikaisesti kuvittajan tulisi lisätä sarjakuvaan oma leimansa, mikä sekin on yhtä tärkeää, onhan kyseessä tasavertaisen työparin yhteistyöprojekti. Haastateltavat suosittelivatkin tiivistä yhteistyötä käsikirjoittajan ja kuvittajan välillä, ja muutama esitti toivomuksen käsikirjoittajan osallistumisesta myös kuvittajan työhön esimerkiksi tarjoamalla referenssikuvia. Ei siis ole kohtuutonta pyytää sitä käsikirjoittajalta.

Kaiken kaikkiaan haastateltavien vastaukset noudattelivat hyvin pitkälti kirjoista poimittua materiaalia, käytännönläheisin lisämaustein. Vaikka sarjakuvabisnes on erilaista Suomessa verrattuna ulkomaihin, on sarjakuvakuvittaminen prosessina hyvin samanlaista kaikkialla. Hyväksi havaittuja toimintatapoja noudatetaan, mutta jokainen tekee kuitenkin työtä omalla tyylillään ja mahdollisuudet ovat käytännössä rajattomat. Vaikuttaisi siltä, että kun kuvittamiseen suhtautuu intohimoisesti ja on valmis käyttämään siihen tarpeeksi aikaa ja vaivaa, kunnioittaen samalla käsikirjoittajaa tasavertaisena kumppanina, syntyy hyviä lopputuloksia.

## 7 Pohdinta

Kun aloitin opinnäytetyöproduktioni kuvittamisen, en ollut vielä koskaan aiemmin työskennellyt ammattimaisesti sarjakuvakuvittajana. Voidaankin sanoa, että tutkielmani, jota tein samanaikaisesti produktion kanssa, oli myös minulle itselleni monella tapaa avartava, ja olin itse tutkielmani ensimmäinen ”koeyleisö”.

Halusin lähteä tutkimaan asiaa aivan alusta. Millainen vuorovaikutus kuvilla ja tekstillä tulisi olla, mistä hyvä kuvitus muodostuu ja miksi joku päätyy nimenomaan kuvittamaan sarjakuvaa, vaikka se on perinteisesti nähty yhden miehen lajina? Selvitin myös miten sarjakuvan tekeminen yhteistyöprojektina käsikirjoittajan kanssa etenee, aina hahmokuvauksesta lopulliseen tussattuun teokseen, vaikka huomioitava onkin että tämä on vain yksi hyvä tapa tehdä. Tutkielmassani toistuu moneen kertaan ajatus, että jokaisella sarjakuvantekijällä on oma tapansa työskennellä. Valittuun työskentelytapaan vaikuttavat oman persoonan lisäksi esimerkiksi henkilökemia käsikirjoittajan ja kuvittajan välillä, aikataulu, käytettävissä olevat resurssit, mahdollinen tarvittava erikoisosaaminen ja toimeksiantajan mielipide. Hienoa kuitenkin on, että kuvittaja saa usein itse valita työskentelytapansa ja kaiken kaikkiaan alalla työskentely on hyvin vapaata, mitä sen täytyykin olla, sillä hyvä sarjakuva on ennen kaikkea sellainen, josta paistaa läpi tekijöiden intohimo ja rakkaus projektiaan ja ammattiaan kohtaan.

Sivusin myös kevyesti työskentelyä toimeksiannosta, koska koin sen liittyvän kiinteästi aiheeseen, vaikei toimeksiannosta työskennellessä joka kerta olekaan mukana erillistä käsikirjoittajaa. Sarjakuvan kuvittamisella synopsiksen pohjalta on kuitenkin paljon yhtäläisyyksiä sarjakuvan kuvittamiseen käsikirjoituksen pohjalta, esimerkiksi ulkoinen inspiraation lähde. Yksi haastateltavistanikin, Ilpo Koskela, työskentelee mielellään nimenomaan toimeksiantojen pohjalta.

Väittäisin haastattelujen olleen tutkielmani parasta antia, sillä juuri niistä nousivat esille ne kaikkein tärkeimmät asiat sarjakuvakuvittajan työssä. Vastaukset tukivat tietoperustaa ja olivat yhteneväisiä myös keskenään. Sanoisinkin siis että sarjakuvan kuvittamisen neljä kulmakiveä ovat seuraavat



1. perehtyminen käsikirjoitukseen niin hyvin, että lopullinen kuvitus ilmentää mahdollisimman hyvin tarinan henkeä,
2. huolellinen suunnittelu niin hahmojen kuin itse tarinankin osalta,
3. kuvittajan omien ideoiden ja kädenjäljen näkyminen lopullisessa työssä, kuvituksen tulisi siis tuoda tarinaan lisää sisältöä ja
4. työparin arvostus ja riittävä yhteydenpito osapuolten välillä.

Sanalla sanoen hyvä sarjakuvakuvittaja rakastaa työtään ja on valmis antamaan sille paljon aikaansa ja energiaansa. Hän suhtautuu työhön innolla, mutta arvostaa toisaalta käsikirjoittajaa ja on valmis neuvottelemaan taiteellisistakin ratkaisusta tämän kanssa.

Se, että on teknisesti taitava piirtäjä, ei siis riitä, tai oikeastaan sillä ei ole niin paljon merkitystä, kuin voisi luulla. Tärkeämpää on osata tulkita käsikirjoitusta omalla tavallaan, pysyen kuitenkin uskollisena tarinan perimmäiselle tarkoitukselle ja sen välittämälle viestille. Hyvä tarina ehkä pärjää heikonkin piirroksen kanssa, kuten Mari Ahokoivu (2007, 10) sanoi, mutta vain jos piirros kykenee oikeasti kertomaan tarinan niin kuin se on alun perin suunniteltu ja tuomaan siihen myös lisää sisältöä. Huolellinen suunnittelu etenkin hahmoissa takaa viimeistellyn lopputuloksen. Hahmojen tulee kestää aikaa ja samalla kuitenkin kehittyä tarinan edetessä, kuten elävässä elämässäkin. Vain siten niin lukija kuin kuvittajakin jaksavat seurata sankarin seikkailuja parhaimmassa tapauksessa jopa vuosikymmeniä. Hyvässä sarjakuvassa hahmot alkavat tuntua vanhoilta ystävilta, joiden pariin on turvallista palata kerta toisensa jälkeen.

Sarjakuvan kuvittaminen on siis varteenotettava vaihtoehto yksin työskentelylle. Siinä on omat haasteensa, muttei mitään sellaista, mistä ei selviäisi, jos vain intoa löytyy. Vaikka oma produktioni, 30 strippiä Rokkityttöä & Rinsessaa onkin nyt valmis, aion jatkaa sen kuvittamista, koska koen sen mielekkääksi tavaksi käyttää luovuuttani ja nautin työskentelystä juuri Hennan kanssa. Mieleeni nousee eräs toinen kuvittaja-käsikirjoittajapari, nimittäin piirtäjä Albert Uderzo ja käsikirjoittaja René Goscinny. Goscinny ja Uderzo, lapsuuteni suuret sankarit, ovat vastuussa menestyssarjakuvasta Asterix seikkailee. Koska kuva, etenkin sarjakuva, kertoo enemmän kuin tuhat sanaa, päätän tutkielmani seuraavalta sivulta löytyvään sarjakuvaan (kuva 8), joka tiivistää minusta täydellisesti millaista on käsikirjoittajan ja kuvittajan yhteistyö parhaimmillaan.



KUVA 8. Albert Uderzo ja René Goscinny näyttävät kuinka idea Asterixiin syntyy.

## LÄHTEET

- Ahjopalo-Nieminen T. 1999. Kuvittajan keinot. Helsinki: Kirjayhtymä Oy.
- Ahokoivu, M. 2007. Sarjakuvantekijän opas. Helsinki: BTJ Finland Oy.
- Chinn M. & McLoughlin C. 2007. Create Your Own Graphic Novel. Cambridge: Ilex.
- Eisner, W. 1985. Comics & Sequential Art. Florida: Poorhouse Press.
- Koskela I. 2010. Sarjakuvantekijän OPPIKIRJA. Helsinki: Arktinen Banaani.
- McCloud S. 1994. Sarjakuva –Näkymätön taide. Suom. J. Heiskanen. Helsinki: The Good Fellows.
- Richardson, J. 2006. foundation course cartooning. London: Octopus Publishing Group Ltd.
- Royal Comics Syndicate 2005. Sanomalehtistriippien mittasuhteet. Hakupäivä 8.1.2013  
<http://www.royalcomics.com/tuki/sanomalehtisarjakuvienmittasuhteet.pdf>.

## Kuvat

- KUVA 1. Karvonen, H. & Syrjä, S. 2013. (Ei julkaisupaikkaa eikä julkaisijaa.)
- KUVA 2. Karvonen, H. & Syrjä, S. 2013. (Ei julkaisupaikkaa eikä julkaisijaa.)
- KUVA 3. Ahlqvist, K. & Kutila, A. 1991. Julle Onnenseppä. Suomen Kunnallislehti 2/91, 55.
- KUVA 4. Koskela, I. 2009. Paholaisen Kuiskaus. Helsinki: Arktinen Banaani.
- KUVA 5. Tyyskä R. & Hukkanen, J. 2012. Api: Viimeinen testamentti. Helsinki: Arktinen Banaani.
- KUVA 6. Ranta, V. 2010. Paratiisisarja. Porvoo: WS Bookwell Oy.
- KUVA 7. Kukko, A. 2011. U-255 Sukellus pohjoisessa III. Sastamala: Sotakirjasto.
- KUVA 8. Goscinny, R. & Uderzo A. 2003. Asterix: Gallialainen kertomataulu. Suom. Outi Walli. Tampere: Egmont Kustannus Oy.

## Haastattelukirje

Tervehdys!

Jonkin aikaa sitten pyysin Teitä haastateltavaksi opinnäytetyötäni varten. Opiskelen siis Oulun seudun ammattikorkeakoulussa kuvallisen viestinnän medianomiksi viimeistä vuotta ja opinnäytetyöni käsittelee sarjakuvan kuvittamista erillisen käsikirjoittajan käsikirjoituksen pohjalta. Pyydänkin Teitä kertomaan kokemuksistanne nimenomaan sarjakuvan kuvittajana, joka työskentelee parina erillisen käsikirjoittajan kanssa. Toivoisin myös että vastaisitte jokaiseen kysymykseen minimissään muutamalla virkkeellä, ylärajaa vastauksilla ei ole. Toivoisin luonnollisesti että vastaisitte mahdollisimman pian, kuitenkin viimeistään 15.3.13, jotta ehdin valmistua ajallaan. Kiitän jo etukäteen ajastanne ja luonnollisesti toimitan teille linkin valmiiseen tutkielmaan sen valmistuttua!

Ennen varsinaista haastattelua pyydän että vastaatte muutamaa esikysymykseen:

- Ikänne?
- Montako vuotta olette tehnyt sarjakuvia?
- Montako sarjakuva-albumia/strippejä olette julkaissut?
- Moniko niistä on ollut jonkun toisen henkilön käsikirjoittama?
- Saako haastattelun julkaista omalla nimelläne vai haluatteko pysytellä anonyyminä?

Ja sitten päästäänkin itse haastatteluun:

1. Minkä vuoksi lähditte tekemään sarjakuvaa, jossa on erikseen käsikirjoittaja ja kuvittaja?
2. Minkä käsikirjoitusformaatin olette kokenut parhaaksi kuvittamisen kannalta (pelkkä synopsis, proosa, näytelmäformaatti, nk. "Marvel-metodi", kuvakäsikirjoitus vai joku muu)?
3. Kuinka tarkasti rajattu ja yksityiskohtainen käsikirjoituksen tulisi mielestänne olla?
4. Millaisia asioita tulisi ottaa huomioon hahmosuunnittelussa?
5. Millaisen työjärjestelyn käsikirjoittajan kanssa olette kokenut toimivimmaksi?
6. Mihin asioihin tulisi kiinnittää erityistä huomiota valmiista käsikirjoituksesta kuvitettaessa?
7. Miten olette toiminut tilanteessa jossa ette ole hyväksynyt käsikirjoitusta sellaisenaan tai olette halunnut vaikuttaa käsikirjoitukseen?
8. Mistä olette löytänyt itsellenne käsikirjoittajan?

9. Millä tavalla olette käsikirjoittajan kanssa jakaneet projektista syntyneet kulut ja saadut tuotot?

10. Millaisia haasteita olette kohdannut kuvittaessanne sarjakuvaa valmiin käsikirjoituksen pohjalta?

Vastaukset voitte lähettää minulle sähköpostilla osoitteeseen xxx@xxx.com, joko liitetiedostona tai sähköpostin osana. Mikäli Teille tulee jotain kysyttävää minut tavoittaa samaisesta sähköpostiosoitteesta tai numerosta xxxxxxxxxx. Vielä kerran paljon kiitoksia ajastanne!

Ystävällisin terveisin:

Sallamaari Syrjä