



# **SARJAKUVA MURROKSESSA**

Motion Comic ”Kuori”

Iina Lehto

Opinnäytetyö  
Toukokuu 2013  
Viestinnän koulutusohjelma  
Käsikirjoittamisen ja  
kuvallisen ilmaisun  
suuntautumisvaihtoehto

## TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma  
Käsikirjoittaminen ja kuvallinen ilmaisu

LEHTO, IINA:  
SARJAKUVA MURROKSESSA  
Motion Comic ”Kuori”  
Opinnäytetyö 85 sivua, joista liitteitä 32 sivua  
Toukokuu 2013

---

Sarjakuvalla itsenäisenä, tunnustettuna ilmaisumuotona on yli satavuotinen historia. Tietenkään sarjakuva ei syntynyt yhtäkkiä. Se kehittyi vähitellen kuvan ja sanan yhteisen historian myötä. Sarjakuvan historiaa käsittelevillä teoksilla on tapana liittää sarjakuvan juuret vähintään muinaisen Egyptin hieroglyfeihin – ehkä jopa luolamaalauksiin asti. Aluksi sarjakuvia näkyi lähinnä sanomalehdissä, ja monille sanomalehtisarjakuva on edelleen tutuin sarjakuvan muoto. Viimeisten parinkymmenen vuoden aikana sarjakuva on ottanut ison harppauksen. Se on muuttanut muotoaan perinteisestä painotuotteesta tietokoneen ruudulle.

Internet mahdollistaa sarjakuville ja niiden tekijöille monia asioita, joista ei aiemmin olisi voitu uneksiakaan. Internetin ansiosta periaatteessa kenellä tahansa on yhtäläiset mahdollisuudet saada sarjakuvansa laajan yleisön saataville. Lisäksi sarjakuvaharrastajat ympäri maailmaa voivat käydä keskustelua periaatteessa reaaliaikaisesti. Lukijat voivat antaa palautetta sarjakuvantekijälle suoraan sarjakuvien yhteyteen. Sähköinen sarjakuva ei ole rajoitettu samalla tavalla kuin painetut tuotteet. Se voi jatkua periaatteessa loputtomiin. Sivukoko ja -määrä eivät rajoita sitä. Nykyaikaisilla nopeilla yhteyksillä voidaan värejä ja kuvallisia efektejä käyttää huoletta. Sarjakuviin voidaan myös lisätä ääntä ja liikettä. Sarjakuva on viime vuosina saanut uusia muotoja. Eräs sarjakuvan uusi kokeileva muoto on ”Motion Comic”, liikkuva sarjakuva eli eräänlainen animaation ja sarjakuvan välimuoto. Huolimatta teknologian kehittymisestä sarjakuvan kantamuodot ovat pysyneet yllättävän samanlaisina. Uudet kokeelliset sarjakuvat eivät ole menestyneet odotetulla tavalla – vielä ainakaan. Lopulta taistossa sisältö vastaan muoto, sisältö taitaa tälläkin kertaa viedä voiton.

Digitaalinen sarjakuva on niin uusi muoto, ettei siitä ole vielä juurikaan saatavilla painettua kirjallisuutta, joten luonnollisin paikka etsiä tietoa on internet. Joitakin kirjoja kuitenkin löytyy, esimerkiksi Steven Withdrawn ja John Barberin teos ”Webcomics”. Perinteisten sarjakuvien osalta Pekka A. Mannisen ”Vastarinnan välineistö” osoittautui korvaamattomaksi teokseksi. Jonkinlaista omaa tietopohjaakin minulla oli sarjakuvista, varsinkin sarjakuvien historiasta. Olen myös perehtynyt useisiin sarjakuvia käsitteleviin opinnäytetöihin eri ammattikorkeakouluista.

Opinnäytetyöni taiteellinen osuus on liikkuva sarjakuva ”Kuori”, jota käsittelem kirjallisen osuuden loppupuolella.

---

Asiasanat: sarjakuva, motion comic, digitaalinen sarjakuva, nettisarjakuva

## ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu  
Tampere University of Applied Sciences  
Degree Programme in Media  
Scriptwriting and Visual Expression

LEHTO, IINA:  
BREAKING COMIC  
Motion Comic “Kuori”  
Bachelor's thesis 85 pages, appendices 32 pages  
May 2013

---

Comic as an independent art form has a history of more than a hundred years. Of course, comic did not spring up instantly. It developed little by little through the history of picture and word. Writings that handle the history of comics usually link the roots of comic to the hieroglyphs or even to the cave paintings. First comics were published in newspapers. For many people the comic strips in newspapers are still the most familiar form of comic. In the last few decades the comic has taken a huge leap forward. It has morphed from a traditional printed publication onto the computer screen.

The Internet has enabled things that earlier could not even be dreamed about. Thanks to the Internet, basically anybody can get readers for their comics. People around the world who are interested in comics can chat real-time. Readers can give feedback to authors. Online comics are not as limited as printed comics. Comic on the Internet can continue endlessly. The size and number of pages do not limit it. The authors can use colors and effects in their comics safely – as well as audio and animations. Some new forms of comics have developed in recent years. One form of an experimental comic is called “Motion Comic”, which is a kind of combination of comic and animated film. Despite the development of technology, the basic forms of comic have remained quite similar in the course of time. The new forms have not been so successful as one could have imagined. In the battle form vs. content, the content will probably defeat once again.

Digital comic is quite a new form of art. Since it is difficult to find printed source material, the best place to search information is the Internet. Some books are also available, e.g. “Webcomics” by Steven Withrow and John Barber. “Vastarinnan välineistö” by Pekka A. Manninen proved to be a priceless source material on traditional comics. I also had some knowledge of comics myself, especially of the history of comics, and I also studied a few theses that handle digital comics.

The artistic part of my thesis is the motion comic “Kuori”, and it is reviewed in the end of this thesis.

---

Key words: comic, motion comic, digital comic, web comic

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	8
2	MIKÄ SARJAKUVA ON? .....	9
2.1	Sarjakuvan määritelmiä .....	9
2.2	Digitaalisen sarjakuvan määritelmiä.....	11
3	HIEROGLYFEISTÄ TIETOKONEEN RUUDULLE.....	13
3.1	Sarjakuvan historia .....	13
3.2	Digitaalisen sarjakuvan historia.....	17
4	SARJAKUVAN MUODOT .....	20
5	SARJAKUVAN PERUSRAKENTEITA.....	22
5.1	Sarjakuvan kerrontatavat .....	22
5.2	Kuva ja sana.....	23
5.3	Efektit.....	23
5.4	Ruutu ja sivusommitelma .....	25
5.5	Palkki .....	26
6	DIGITAALISEN SARJAKUVAN MUODOT .....	27
6.1	Webcomics – nettisarjakuvat .....	27
6.2	Motion comics ja muut kokeilevat sarjakuvan muodot .....	27
6.3	Digitaaliset sarjakuvalehdet.....	29
6.4	Sarjakuvablogit .....	29
7	ELOKUVA JA SARJAKUVA .....	30
8	INTERNETIN VAIKUTUS SARJAKUVAN LAJITYYPPEIHIN .....	32
9	HAHMOT – KARIKATYYRIT JA STEREOTYYPIT .....	34
10	INTERNETIN SARJAKUVALLE TUOMAT MAHDOLLISUUDET .....	35
10.1	Sarjakuva – aikakauden peili .....	35
10.2	Nettisarjakuvalla ansaitseminen .....	35
11	SUHTAUTUMINEN SARJAKUVAAN ENNEN JA NYT.....	37
12	SARJAKUVAN TULEVAISUUS.....	39
13	KUORI .....	40
13.1	Idea – mistä kaikki sai alkunsa .....	40
13.2	Käsikirjoitus.....	41
13.3	Kuvakäsikirjoitus ja kuvien suunnittelu .....	41
13.4	Hahmot ja maailma .....	42
13.5	Kuvien piirtäminen .....	43
13.6	Paperilta ruudulle .....	45
13.7	Värit .....	46
13.8	Animointi .....	46

13.9 Äänet ja Creative Commons .....	47
13.10 Leikkaus ja rytmitys .....	47
13.11 Valmis tuote ja sen levitys .....	48
14 POHDINTA.....	50
LÄHTEET.....	51
LIITTEET .....	53
Liite1. Käsikirjoitus ”Kuori”.....	54
Liite 2. Kuvakäsikirjoitus ”Kuori” .....	62

## ERITYISSANASTO

- Albumi** Sarjakuvakirjaa kutsutaan meillä yleensä albumiksi. Sarjakuva-albumi on yleensä pituudeltaan vähintään 40 sivua.(Wikipedia/Sarjakuva).
- Cartoon** Termi cartoon esiintyy joskus termin comic synonyyminä, vaikka sillä yleensä tarkoitetaan joko pilapiirrosta tai animaatioelokuvaa.
- Comic** Sarjakuvaa tarkoittava englanninkielinen termi. Koska Yhdysvaltojen sarjakuvatuotanto on hallinnut laajasti maailman sarjakuvamarkkinoita, myös sikäläinen sarjakuvatermistö on levinnyt laajalle. Esimerkiksi saksankielessä käytetään suoraan termiä ”comic” tarkoittamassa sarjakuvaa. Jotkut sarjakuvantekijät ovat pyrkineet pääsemään eroon termistä comic. On ajateltu, että se ei ole vakavasti otettavaa taidemuotoa kuvaava termi – tarkoittaahan se koomista. Suomalainen sarjakuva-termi on neutraalimpi. Muita käytettyjä termejä ovat ainakin ”sequential art”, ”graphic novel” ja ”comic art”. Comic-termi on kuitenkin niin vakiintunut, että sen syrjäyttäminen olisi hyvin vaikeaa. (Manninen 1995, 11).
- Manga** Japanissa termi manga on yleistermi, joka tarkoittaa kaikkea sarjakuvaa. Meillä taas manga-termillä tarkoitetaan yleensä nimenomaan japanilaista sarjakuvaa, tai joskus minkä tahansa maalaista sarjakuvaa joka on saanut suurimman osan vaikutteistaan japanilaisesta valtavirtasarjakuvasta.
- Palkki** Palkiksi kutsutaan aluetta, joka erottaa sarjakuvaruudut toisistaan. Alue on usein valkoinen, mutta erilaisia variaatioita on paljon.

Sarjakuvalehti	(Englanniksi Comic Book). 1930-luvulla Yhdysvalloissa syntynyt sarjakuvajulkaisu. Lehti voi sisältää yhden tai useamman tekijän töitä, se voi sisältää yhden pidemmän tai useampia tarinoita. Tarinat voivat myös jatkua lehdestä toiseen.
Sarjakuvaportaali	Sarjakuvia käsittelevä tai useiden tekijöiden nettisarjakuvia yhteen kokoava internet-sivusto.
Sarjakuvaromaani	Käytännössä sarjakuvaromaani ei juuri eroa ulkoisesti albumista. Nimitystä on alettu käyttää 1990-luvulla kuvaamaan tietynlaista sisältöä – romaanimuodossa olevaa sarjakuvaa. (Wikipedia/Sarjakuva).
Sarjakuvasyndikaatti	1900-luvun alkupuolella perustettiin sarjakuvasyndikaatteja, sarjakuvien levitystä hoitavia yrityksiä, hoitamaan sarjakuvien välitystoimintaa ympäri Pohjois-Amerikkaa ja myöhemmin myös muualle maailmaan. (Manninen 1995, 14).
Strippi	Amerikkalainen lyhyttä sanomalehtisarjakuvaa tarkoittava termi on comic strip. Meilläkin puhutaan yleisesti stripeistä. Britanniassa vastaava termi on strip cartoon. Stripistä puhutaan myös esimerkiksi internetissä olevan, vastaavan muotoisen sarjakuvan kohdalla. (Manninen 1995, 11).
Taskukirja	Sarjakuvapokkari, esimerkiksi Aku Ankan taskukirjat.

## 1 JOHDANTO

Kaikille meistä tulee joitakin mielikuvia, kun puhutaan sarjakuvasta. Monien mielikuvat ovat ehkä vahvoja, tussilla piirrettyjä viivoja ja koomisia hahmoja. Kokemuksemme sarjakuvista voivat perustua pääasiassa sanomalehtien ruuturiveihin. Ehkä olemme kasvaneet Aku Ankan tai Tex Willerin parissa. Tai ehkä vahvimmat sarjakuvakokemuksemme liittyvät japanilaisiin manga-sarjakuviin. On aika todennäköistä, että mielikuvamme sarjakuvasta on enemmän tai vähemmän amerikkalaistyylinen. Sarjakuva käsitteenä on kuitenkin kaikkea muuta kuin yksinkertaista määritellä.

Se, miten käsite sarjakuva ymmärretään, riippuu paljon esimerkiksi kulttuurista. Eriikäiset ihmiset ymmärtävät sarjakuvan todennäköisesti eri tavoin. Meillä länsimaissa sarjakuvalla on vieläkin jossain määrin lasten ja nuorten viihdykkeen leima. Joissakin maissa, vaikkapa Japanissa, kaikki ihmiset riippumatta iästä ja sosiaalisesta taustasta lukevat sarjakuvia.

Myös se, miten paljon käytämme internetiä, vaikuttaa väistämättä siihen, mitä mielikuvia sarjakuva käsitteenä meille tuo. Sosiaalisen median käyttäjät jakavat hyvinä pitämiään nettisarjakuvia toisilleen. Älypuhelimet ja muut digitaaliset lukulaitteet ovat omiaan sarjakuvien lukemiseen vaikkapa työ- tai koulumatkan aikana. Ihmiset pitävät jatkuvasti kehittyneempää teknologiaa mukanaan, samalla kun monien työmatkat pitenevät. Nettisarjakuvan kokeelliset muodot ja digitaaliset sarjakuvalehdet eivät ehkä ole vielä aivan ottaneet tuulta siipiensä alle, mutta saattaa olla että niiden tarina on vasta alussa. Ehkä hyvistä nettisarjakuvista tulee vielä huutava pula.



## 2 MIKÄ SARJAKUVA ON?

### 2.1 Sarjakuvan määritelmiä

Sarjakuva on hyvin monimuotoinen ilmaisukeino, mikä ei helpota sen määrittelyä. Saattaa olla, että yleispätevän määritelmän löytäminen ei ole edes mahdollista. Lisäksi muoto kehittyi koko ajan. Viime vuosikymmeninä tekniikka on mahdollistanut sarjakuvalla asioita, joista ei aiemmin olisi voitu uneksiakaan. (Manninen 1995, 9).

Suomisanakirja.fi määrittelee sarjakuvan näin: ”juonellinen piirroskuvasarja, johon tavallisesti liittyy teksti, esim. sanomalehtien sarjakuvat” (SuomiSanakirja.fi). Kuten Manninen toteaa, vielä nykyäänkin monet tietosanakirjamääritelmät keskittyvät päivälehtisarjakuviin (Manninen 1995, 9).

Nettisanakirjan määritelmä on muuten suhteellisen pätevä, mutta nykyään läheskään kaikki sarjakuvat eivät koostu piirretyistä kuvista. Esimerkiksi valokuvista tehtyjä sarjakuvia on ollut jo vuosikymmeninä, ja digitaalikameroiden ja helposti saatavilla olevien kuvankäsittelyohjelmien myötä ilmaisumuoto on vain yleistynyt. Myös sellaisen tietokoneella tuotetun grafiikan, jota ei varsinaisesti ole piirretty, käyttäminen sarjakuvissa on yleistynyt. Monet käyttävät sarjakuvissaan esimerkiksi 3D-mallinnoksia, ja tämä tekniikka muistuttaa enemmän kuvanveistoa kuin piirtämistä.

Tiettävästi ensimmäisen varteenotettavan sarjakuvan määritelmän esitti sarjakuvapiirtäjä Coulton Waugh vuonna 1947 kirjassaan *The Comics*. Hänen mukaansa sarjakuva on ilmaisumuoto, johon kuuluvat seuraavat tekijät:

1. Kuvasarjan avulla kerrottu kertomus
2. Pysyvä päähenkilöryhmä
3. Dialogin ja/tai muun tekstin liittäminen kuvan yhteyteen. (Manninen 1995, 9).

Tästä määritelmästä vain oikeastaan ensimmäinen kohta kattaa kaikki sarjakuvat – olettaen että sarjakuva on aina kertomus. Kohtaa 2. ei olisi edes 40-luvulla voitu pitää yleispätevänä. Toisaalta sarjakuva voi hyvin olla myös tekstitön, joten kohta 3. ei myöskään sovi kaikkiin sarjakuviin. (Manninen 1995, 9).

”Sarjakuva on kertomus (mutta sen ei välttämättä tarvitse olla kertomus), joka koostuu yhden tai useamman piirtäjän piirtämistä kuvista. Nämä kuvat ovat staattisia ja sijaitsevat toistensa välittömässä läheisyydessä.” Näin määriteltiin sarjakuva 1960-luvun Ranskassa. (Hegerfors & Nehlmark, 1973, 5. Mannisen mukaan 1995, 10).

Tämä määritelmä ei oikeastaan pidä lainkaan paikkaansa. Kuvat eivät nykyään ole välttämättä staattisia eivätkä myöskään sijaitse varsinaisesti toistensa välittömässä läheisyydessä. Kuvien staattisuuden korostaminen vetää rajan elokuvan ja sarjakuvan välille. Tämä ei kuitenkaan enää nykyään ole helppoa – jos edes mahdollista – kun otetaan huomioon jotkut kokeilevat digitaalisen sarjakuvan muodot.

Tunnettu suomalainen sarjakuvapiirtäjä Tarmo Koivisto on määritellyt sarjakuvan näin:

Sarjakuva esittää sisältönsä kuvan ja tekstin yhteistyönä, loogisesti, rytmikkäästi etenevänä liikkeenä kuvasta seuraavaan, vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas edeten. Teksti on osa kuvaa ja sen sommittelua. Kummallakin on oma osuutensa kokonaisviestissä. Tekstiä ei tarvita selittämään sitä, mikä kuvasta muutenkin on nähtävissä. Tekstillä on myös kuvallinen tehtävänsä, jolla voidaan luonnehtia ”ääntä” ja sen lähtökohtaa. (Manninen 1995, 10).

Vaikka tässäkin määritelmässä on hyviä huomioita, ei sekään kaikilta osin pidä paikkaansa – eihän kaikkea sarjakuvaa esimerkiksi lueta vasemmalta oikealle. Esimerkiksi japanilaisissa ja hepreankielisissä sarjakuvissa lukemisen ja kerronnan suunta on oikealta vasemmalle (Manninen 1995, 10).

Ääntä on sarjakuvassa perinteisesti kuvattu tekstillä. Digitaaliset muodot mahdollistavat myös varsinaisen äänen ja musiikin lisäämisen sarjakuvaan. Ääntä kuvaavat graafiset elementit ovat kuitenkin tavallaan muodostuneet sarjakuvan tunnuksiksi. Ne ovat hyvin oleellinen osa esimerkiksi supersankarisarjakuvia, riippumatta siitä onko sarjakuvaan mahdollista lisätä oikeaa ääntä.

Olen tuonut nämä sarjakuvan määritelmät esille lähinnä kiinnittääkseni huomiota siihen, että sarjakuvaa ei ole niin yksinkertaista määritellä kuin voisi kuvitella. Silti me tiedämme kaikki, millainen sarjakuva on. Meillä saattaa olla myös mielipide siitä, millainen se ei ole. Jokin kuva tulee mieleen, kun puhutaan sarjakuvasta. Se, millainen tuo kuva on, riippuu tietysti paljon siitä, millaisia sarjakuvia olemme tottuneet

lukemaan. On aika todennäköistä, että mielikuva muistuttaa aika paljon amerikkalaista sarjakuvaa.

Määritelmissä on omat heikkoutensa, mutta poimimalla niistä onnistuneita oivalluksia voidaan saada sarjakuvalla yleispätevä määritelmä: ”Sarjakuva on kuvasarjan avulla kerrottu kertomus, jossa kuvien yhteyteen on voitu liittää dialogia tai muuta tekstiä”.

Ei voida löytää kovinkaan montaa yhdistävää tekijää, jos vertaillaan toisiinsa vaikkapa kiinalaista ja yhdysvaltalaisista sarjakuvaa (Manninen 1995, 30).

## 2.2 Digitaalisen sarjakuvan määritelmiä

Digitaalisella sarjakuvalla voidaan tarkoittaa oikeastaan kahta asiaa. Ensinnäkin voidaan tarkoittaa digitaalisesti tuotettua sarjakuvaa – siis sarjakuvaa joka on tehty kokonaan tai osittain tietokoneella, esimerkiksi jollakin kuvankäsittelyohjelmalla. Tällaisen sarjakuvan lopullinen jakelukanava voi olla yhtä hyvin sanomalehdessä, kirjassa kuin internetissäkin.

Toisaalta digitaalisella sarjakuvalla voidaan tarkoittaa sarjakuvaa, jonka lopullinen jakelukanava on digitaalinen. Käytännössä tämä kanava on nykyään melkein aina internet. Joskus näkeekin käytettävien termejä nettisarjakuva (webcomic) ja digitaalinen sarjakuva toistensa synonyymeinä. Periaatteessa digitaalinen sarjakuva voisi olla vaikkapa cd- tai dvd-levyllä, mutta yleensä tässä ei olisi kovinkaan paljon järkeä.

Käytännössä digitaalisessa ympäristössä esitettävä sarjakuva on lähes aina jossain määrin myös tuotettu digitaalisesti. Vähimmillään se on muutettu digitaaliseen muotoon skannerilla, mutta todennäköisesti sille on tehty muutakin. Kuvaa on voitu ainakin hienosäätää kuvankäsittelyohjelmalla. Toisaalta sarjakuva on voitu tuottaa täysin digitaalisesti – esimerkiksi jollakin piirto- tai kuvankäsittelyohjelmalla – riippumatta siitä, onko lopullinen tuote verkossa vai painotuotteena. Tämä riippuu pääasiassa siitä, miten tekijä on tottunut työskentelemään, tai miten hän haluaa työskennellä. Tietysti myös se vaikuttaa, millaista tyyliä tavoitellaan. Se ei kuitenkaan välttämättä ratkaise, sillä nykyaikaisilla piirto-ohjelmilla on mahdollista tuottaa hyvin käsin piirretyn kaltaista jälkeä.

Kärjitetysti voisi sanoa että tapoja tehdä sarjakuvaa on yhtä monta kuin tekijöitäkin, eikä omaansa oikein löydä muuten kuin kokeilemalla. Vaikka työn tekeminen suoraan digitaaliseksi – siis esimerkiksi piirtäminen suoraan tietokoneelle käyttämällä jotakin piirto-ohjelmaa ja esimerkiksi tietokoneeseen liitettävää piirtopöytää – karsiikin työvaiheita, vaatii tämä kynään ja paperiin tottuneelta piirtäjältä aika paljon totuttelua. Kaikki eivät edes halua tehdä työtä kokonaan tietokoneen ruudun edessä istuen. Itsekin koen ruudun jotenkin perinteistä piirustuslehtiötä rajoittavammaksi.

### 3 HIEROGLYFEISTÄ TIETOKONEEN RUUDULLE

#### 3.1 Sarjakuvan historia

Sarjakuvaa kutsutaan joskus ”amerikkalaiseksi taidemuodoksi”. Yhdysvaltoja pidetään nykyaikaisen sarjakuvan synnyinmaana. Silti samaan aikaan kun sarjakuvan esimuotoja tehtiin Yhdysvalloissa, tuotettiin Englannissa julkaisuja, joita voitaisiin yhtä hyvin nimittää sarjakuviksi. (Manninen 1995, 12).

Tietenkään sarjakuva ei syntynyt yhtäkkiä. Sarjakuvia käsittelevissä teoksissa johdetaan usein sarjakuvien historia muinaisegyptiläisiin hieroglyfeihin ja joskus jopa luolamaalauksiin asti. Voidaan ajatella, että varsinainen sarjakuva syntyi siinä vaiheessa, kun tätä ilmaisumuotoa alettiin käyttää tietoisesti ja kehittää omana itsenäisenä ilmiönään. Myös sarjakuvaan liittyvä termistö alkoi kehittyä. (Manninen 1995, 30).

Kerronta kuvien avulla on yleinen ja varhain syntynyt keksintö monissa kulttuureissa. Kiinasta tunnetaan vuodelta 1486 peräisin oleva kirja, jossa tarina kerrotaan kuvan ja siihen liittyvän tekstin avulla. Euroopassa on tavattu esimerkiksi 1200-luvulta peräisin olevaa Raamatun kuvitusta, jossa joitakin tapahtumia on kuvattu useamman kuvan kerronnalla. Keskiaikaisissa eurooppalaisissa käsikirjoituksissa on jopa käytetty eräänlaisia puhekuplia. (Manninen 1995, 12).

Merkittäviä sarjakuvamuotoisen kerronnan esimuotoja olivat eri puolilla Eurooppaa 1800-luvulla ilmestyneet kirjat, joissa kuva ja teksti oli yhdistetty tietoisiksi kerronnallisiksi kokonaisuuksiksi. Ensimmäisiä sarjakuvina pidettäviä teoksia syntyi oikeastaan yhtä aikaa sekä Yhdysvalloissa että Britanniassa. Tämä ei toki ollut sattumaa. Näissä maissa teollistuminen oli voimakkainta, ja sen aiheuttamat yhteiskunnalliset vaikutukset näkyivät ensimmäisinä. Yhä useammilla ihmisillä oli enemmän aikaa ja rahaa kulutettavaksi viihteeseen. Amerikkalainen sarjakuva ja sen käyttämät ilmaisutavat ovat levinneet hyvin voimakkaasti kaikkialle maailmaan. Amerikkalaiselle ilmaisulle on ominaista kuvan ja tekstin hyvin läheinen yhteistyö ja kuvallisen kerronnan monitasoisuus. Amerikkalaiset sarjakuvat ovat jopa syrjäyttäneet

joitakin kansallisia sarjakuvamuotoja – tai sulauttaneet ne osaksi omia muotojaan. (Manninen 1995, 13–14).

Strippisarjakuvat kehittyivät alun perin osana sanomalehtien keskinäistä kilpailua. Ei siis ehkä ole ihmeäkään, että monille tulee edelleen mieleen sanomalehtisarjakuva, kun puhutaan sarjakuvasta yleensä – ovathan sarjakuvastripit edelleen merkittävä osa sanomalehtiä. Nykyään monet sanomalehdet myös julkaisevat internetissä lehdessä ilmestyneet sarjakuvat.

Ensimmäisenä sarjakuvana pidetään perinteisesti R.F. Outcaultin piirtämää sarjaa The Yellow Kid, joka aloitti ilmestymisensä ”New York World”-lehdessä vuonna 1896. Yellow Kid ei edes aluksi muistuttanut modernia sarjakuvaa. Usein se koostui vain yhdestä ruudusta. Vasta se sai kuitenkin suuremmassa mittakaavassa huomiota tälle uudelle ilmaisumuodolle, vaikka jotkin varhaisemmat teokset saattoivatkin muistuttaa nykyaikaista sarjakuvaa enemmän. Sarjakuvien julkaisusta alkoi tulla merkittävä kilpailuvaltti lukijoista taistelevien sanomalehtien välisessä kilpailussa. (Manninen 1995, 14, 30).

Sarjakuvan modernin muotokielen varsinaisen läpilyönnin voidaan katsoa tapahtuneen vuonna 1897, kun Rudolph Dirks aloitti sarjakuvansa The Katzenjammer Kids. Tässä käytettiin jo selkeää ruutujakoa ja puhekuplia säännöllisesti. Ensimmäinen päivittäin strippimuodossa sanomalehdessä ilmestynyt sarjakuva oli Bud Fisherin vuodesta 1907 alkaen ilmestynyt Mutt and Jeff. Nyt sarjakuvasta alkoi tulla taloudellisesti merkittävä julkaisumuoto. (Manninen 1995, 14).

1900-luvun alkupuolella perustettiin sarjakuvien välitystoimintaa hoitamaan sarjakuvasyndikaatteja. Ne mahdollistivat saman sarjakuvan levittämisen useisiin paikallisiin sanomalehtiin ympäri Pohjois-Amerikkaa. Yhdysvaltalaisia sarjakuvia alettiin jo varhain välittää myös muualle maailmaan. (Manninen 1995, 14).

Vaikka sarjakuva aluksi olikin hyvin monimuotoista, alkoi se melko nopeasti yhtenäistyä. 1900-luvun alkupuolella sarjakuvat lainasivat toisiltaan kerrontaan ja graafiseen ilmeeseen liittyviä aineksia. Myös aihepiirit yhtenäistyivät, ja sarjakuvan lajityypit syntyivät. (Manninen 1995, 15).

Strippisarjakuvan ohella toisena sarjakuvan kantamuotona voidaan pitää sarjakuvalehteä. Sarjakuvalehdissä on usein julkaistu sarjakuvastrippejä pidempiä tarinoita, sarjakuvanovelleja. Tarinat voivat olla periaatteessa minkä pituisia tahansa. Yhdessä lehdessä voi olla useita tarinoita, tai yksi pitkä tarina voi jatkua useiden lehtien ajan.

Vaikka sarjakuvalehtiä pidetäänkin yhdysvaltalaisena keksintönä, on esimerkiksi Englannissa ja Japanissa ilmestynyt sarjakuvamaista kerrontaa sisältäviä julkaisuja ainakin jo 1870-luvulla. Yhdysvaltalaisen sarjakuvalehtimuodon levinneisyys on kuitenkin ollut ylivoimainen. (Manninen 1995, 15).

Sarjakuvalehdissä julkaistiin aluksi lähinnä jo kertaalleen sanomalehdissä julkaistuja strippejä. Sanomalehtisarjakuvat säilyivätkin sarjakuvalehtien suosituimpana materiaalina melko pitkään. Vuonna 1938 Action Comics – lehdessä julkaistiin ensimmäinen Superman-sarjakuva. Se saavutti valtavan suosion. Superman, joka meillä tunnetaan paremmin nimellä Teräsmies, edustaa amerikkalaisille sarjakuvalehdille hyvin tyypillistä supersankariseikkailun lajityyppiä. (Manninen 1995, 15).

Yhdysvaltalaiset sarjakuvalehdet alkoivat levitä Eurooppaan ja muuallekin maailmaan varsinkin toisen maailmansodan jälkeen. Ehkä merkittävimmät sarjakuvalehdet sarjakuvan myöhempien vaiheiden kannalta tuotti 1950-luvun alussa EC-yhtiö (Entertaining Comics/Educational Comics). Merkittävintä näissä kauhuun, sotaan, rikoksiin ja sci-fiin keskittyneissä lehdissä oli se, että ne koostuivat erillisistä novellimuotoisista sarjakuvista. (Manninen 1995, 16).

EC:n sarjakuvat joutuivat syntipukiksi, kun 1950-luvun alussa Yhdysvalloissa sarjakuvia syytettiin esimerkiksi nuorisorikollisuuden levittämisestä. Sarjakuvien ilmaisua kahlitsemaan perustettiin vuonna 1954 sarjakuvalehtien tarkistuslautakunta Comics Code Authority. Lautakunta tarkasti etukäteen kaikkien julkaistavaksi tarkoitettujen sarjakuvien sisällön. Yhdysvaltalaisen sarjakuvien maahantuontia rajoitettiin myös Britanniassa. 1960-luvulla Yhdysvalloissa syntyi niin sanottu underground-liike. Kaupallisista kustantamoista riippumatonta sarjakuvaa alettiin julkaista vastaiskuna ympäröivälle yhteiskunnalle ja sen arvomaailmalle. Underground oli tärkeä askel sarjakuvan kehittämisessä aikaisempaa monimuotoisemmaksi kanavaksi. (Manninen 1995, 16–18).

Vaikka underground-sarjakuvilla usein tarkoitetaankin nimenomaan 1960- ja 70-luvulla syntyneitä teoksia, on underground-henki olennaisesti läsnä myös nykyään. Sarjakuvalla on esimerkiksi Suomessa hieman vastavirtakulttuurin leima, ja sarjakuvataiteilijat pyrkivät jatkuvasti keksimään uusia ilmaisukeinoja.

Euroopan pisimmät perinteet omassa sarjakuvantuotannossa on englantilaisilla. Yhteistä eurooppalaisille varhaisille sarjakuville oli se, että tekstiosuudet oli niissä kirjoitettu kuvan alle – ei puhekupliin kuten amerikkalaisissa sarjakuvissa. Amerikkalaisia sarjakuvia Euroopassa julkaistiin jo melko varhaisessa vaiheessa. Usein ne kuitenkin muutettiin eurooppalaistyyllisiksi käänös-vaiheessa. Puhekuplat siis poistettiin ja tekstit kirjoitettiin kuvien alle. 1900-luvun kuluessa perinteiset eurooppalaiset sarjakuvat yleensä joko katosivat tai muuttivat kerrontansa amerikkalaiseen suuntaan. (Manninen 1995, 20).

Ranska ja Belgia ovat eräitä merkittävimpiä sarjakuvan tuottajamaita Euroopassa. Belgiassa paikallinen tuotanto pääsi vankkaan asemaan 1930-luvulla varsinkin Hergén Tintin suuren menestyksen myötä. Ranskalaiset sarjakuva-albumit taas ovat levinneet ympäri Eurooppaa ja jopa Yhdysvaltoihin. Niiden graafisesti korkea taso on omalta osaltaan auttanut sarjakuvamuodon laajempaa hyväksyntää. Hyvä esimerkki ovat vaikkapa Asterix-albumit. (Manninen 1995, 20–22).

Esimerkiksi Ranskassa ja Italiassa on sittemmin alettu suunnata sarjakuvia vakavasti myös aikuisille. Tämä on merkinnyt sarjakuvan muuttumista taiteenomaisempaan suuntaan. Ranskalainen albumimuoto on saattanut olla yksi syy tähän kehitykseen, sillä albumimuotoista sarjakuvaa saatettiin levittää kirjakauppojen kautta. Ehkä tämä saa sen vaikuttamaan vakavasti otettavammalta kuin vaikkapa amerikkalainen sarjakuvalehtimuoto. (Manninen 1995, 20–22).

Nykyään eräs merkittävimmistä sarjakuvan tuottajamaista on Japani. Japanilainen kuvakerronnan perinne on pitkä. Kuitenkin sarjakuva sellaisena kuin se nykyään Japanissa tunnetaan, lähti muotoutumaan vasta länsimaisten kulttuurivaikutusten myötä. Vaikka amerikkalaista tuotantoa on julkaistu Japanissa jo varhain, ei se ole missään vaiheessa pystyneet kilpailemaan Japanin oman sarjakuvatuotannon kanssa. Japanissa on yleensäkin tapana käyttää hyväksi ulkomaisia vaikutteita hyvin valikoivasti. Sarjakuvat ovat muotoutuneet tärkeäksi osaksi japanilaista kulttuuria. Varsinkin



sarjakuvalehtien lukeminen on hyvin yleistä kaikissa sosiaaliluokissa. Japanilaisissa sarjakuvalehdissä tosin saattaa olla satoja sivuja, joten ne ovat enemmän romaaneja. 1980-luvun loppupuolella japanilaiset sarjakuvat alkoivat ilmestyä käännöksinä Yhdysvalloissa. Sitten ne ovat muodostuneet ilmiöksi kaikkialla maailmassa. (Manninen 1995, 25).

Kiinassa sarjakuvaa on perinteisesti käytetty niin sanotussa poliittisessa kasvatuksessa. Länsimaisia sarjakuviakin on siellä julkaistu jonkin verran, mutta ne on yleensä piirretty uudelleen kiinalaiseen julkaisumuotoon. Esimerkiksi Meksikossa ja Filippiineillä sarjakuvien lukeminen on yleinen tapa niin lasten kuin aikuistenkin keskuudessa. Suuresta lukutaidottomuusasteesta huolimatta sarjakuvia luetaan paljon myös Intiassa. Aluksi julkaistavat sarjakuvat olivat lähinnä yhdysvaltalaista tuotantoa. Nykyään suosituimmat julkaisut ovat kokonaan intialaista alkuperää. Tyypillisesti intialaisten sarjakuvien aihepiirit liittyvät historiallisiin tapahtumiin tai uskonnollisiin kertomuksiin. (Manninen 1995, 27–28).

### **3.2 Digitaalisen sarjakuvan historia**

Ensimmäiset digitaaliset sarjakuvat syntyivät jo 1980-luvulla. Vasta kuitenkin 1990-luvun puolivälissä internet alkoi mahdollistaa sarjakuvien tehokkaan levityksen. Vuosia 1993–1996 on kutsuttu ”nettisarjakuvien kivikaudeksi”. Tekijöiden piti yrittää jotakin uutta, sillä sarjakuvalehtiteollisuus oli taloudellisissa vaikeuksissa. Joidenkin takavuosien suosituimpien sarjakuvien julkaisu oli lopetettu, esimerkiksi Lassi ja Leevi ja Kaukana poissa. Olosuhteet auttavat ymmärtämään, miksi tekijät kääntyivät internetin puoleen – vaikka yleisöä oli vain kourallinen eikä töistä saanut rahaa. Sanaa nettisarjakuva (webcomic) alettiin oikeastaan käyttää vasta vuonna 1996. (Withdraw & Barber 2005, 6–13).

Esimerkiksi Argon Zarg! on visuaalisesti näyttävä varhainen nettisarjakuva. Se alkoi ilmestyä vuonna 1995. Jotkut pitävät sitä ensimmäisenä ”oikeana” nettisarjakuvana, sillä se on ensimmäinen jatkuvajuoninen sarjakuvatarina, joka on suunniteltu julkaistavaksi nimenomaan netissä. Viimeinen strippi julkaistiin vuonna 2008. (Withdraw & Barber 2005, 12–13; Wikipedia/Argon Zark).

Jo Argon Zargin varhaisissa stripeissä on käytetty melko runsaasti erilaisia digitaalisia tehosteita esimerkiksi värityksessä – menemättä kuitenkaan liiallisuuksiin. Myös joitakin yksinkertaisia animaatioita on käytetty.

Vuonna 1997 sarjat, kuten Argon Zark! alkoivat saada laajempaa huomiota. Lukijat alkoivat tulla tietoisemmiksi tarjonnasta. He alkoivat aktiivisesti etsiä sarjakuvia internetistä ja vertailla löydöksiään muiden lukijoiden kanssa. Huomio merkitsi nettisarjakuvan kivitykauden päättymistä – ja kultakauden alkamista. (Withdraw & Barber 2005, 12–13).

Supersankarisarjakuvistaan tunnettu yhtiö Marvel alkoi julkaista niin sanottuja cybersarjakuvia vuonna 1996. Esimerkiksi Hämähäkkimies-cybersarjakuva ilmestyi vuosina 1996–1998 kuukausittain. Sarjakuvat olivat vapaasti luettavissa Marvelin nettisivuilla. Käytännössä cybersarjakuvilla tarkoitettiin digitaaliseen muotoon muutettuja sarjakuvia, jotka oli väritetty tietokoneella ja joihin oli lisätty yksinkertaisia animaatioita. (Withdraw & Barber 2005,12–13; Wikipedia/Marvel CyberComics).

Kultakaudelta voidaan erottaa viisi sarjakuvaa, jotka pitkälti määrittivät kenttää seuraavat vuodet. Nämä ovat pysyneet tärkeinä vaikuttajina nykypäiviin asti, ja neljä näistä ilmestyy edelleen. Nämä sarjakuvat olivat Sluggy Freelance, User Friendly, PvP, Penny Arcade ja ScottMcCloud.com. Sluggy Freelance on ilmestynyt vuodesta 1997. Sen kirjoittaja ja piirtäjä Pete Abrams on varmasti eräs nettisarjakuvista pisimpään elantonsa saanut tekijä. (Withdraw & Barber 2005, 12–13).

User Friendly kertoo kuvitteellisen Columbia Internet-palveluntarjoajan työntekijöistä. Ensimmäinen strippi ilmestyi vuonna 1997, ja siitä lähtien sarjakuva on ilmestynyt päivittäin. PvP kertoo kuvitteellisesta yrityksestä, joka julkaisee videopeli-lehteä. Alun perin PvP keskittyi videopeleihin ja laajemmin ”nörttikulttuuriin”. Nörttikulttuuri onkin eräs keskeinen aihepiiri nettisarjakuvien kentällä. Myös PvP ilmestyy edelleen päivittäin. (Withdraw & Barber 2005, 12–13; Wikipedia/PvP).

Myös Penny Arcaden maailma liittyy videopeleihin. Sarjakuva ilmestyi ensimmäisen kerran vuonna 1998, ja se ilmestyy edelleen. Sivustolla on myös blogi, jota päivitetään säännöllisesti. (Withdraw & Barber 2005, 12–13; Wikipedia/Penny Arcade).

On aika tavallista, että sarjakuvasisivustolla on blogi tai jotakin muuta oheistoimintaa. Sivustolla voi olla jonkinlainen keskustelualue, tai lukijat voivat jättää kommentteja suoraan sarjakuvastriippien yhteyteen. Yksi internetin mullistavimmista uudistuksista sarjakuvalla onkin kanssakäymisen mahdollistaminen tekijöiden ja lukijoiden välillä. Sarjakuvaharrastajat voivat keskustella riippumatta olinpaikastaan käytännössä reaaliaikaisesti.

Scott McCloud julkaisi ensimmäisen nettisarjakuvansa sivuillaan vuonna 1998. Vuosina 1998–2004 hän julkaisi säännöllisesti uusia sarjakuvia uusissa, kokeellisissa muodoissa. McCloud on eräs merkittävimmistä verkkosarjakuvan uranuurtajista. Hän on esittänyt ideoitaan verkkosarjakuvan mahdollisuuksista – esimerkiksi termi ”Infinite Canvas” on hänen keksintönsä. Käytännössä infinite canvas eli loputon kangas tarkoittaa sarjakuvaa, joka jatkuu niin, että lukijan pitää selata sivulle tai alaspäin pystyäkseen lukemaan koko sarjakuvan. Sähköisessä julkaisussa sarjakuvan kokoa ei periaatteessa ole rajoitettu lainkaan. (Withdrow & Barber 2005, 12–13; Wikipedia/Scott McCloud).

Idea loputtomasta kankaasta hyödyntävät sarjakuvat valtaavat oman alansa nettisarjakuvien kentästä, mutta jotkut lukijat voivat kokea hyvin pitkään jatkuvan yhtenäisen sarjakuvan rasittavaksi lukea. Tällainen sarjakuva ei myöskään välttämättä ole omiaan luettavaksi älypuhelimien tai muun mobiililaitteen näytöltä. Esimerkiksi kerralla ruudulle sopiva sarjakuvastriippi voi tuntua tähän tarkoitukseen sopivammalta.

Kaikki viisi edellä mainittua olivat kaupallisia menestyksiä – harvinaisia sellaisia. Tämä teki niistä merkittäviä vaikuttajia nettisarjakuvan muodolle ja sen kehittyville markkinoille. Sluggy Freelance oli joitakin vuosia maailman suosituin nettisarjakuva. Vuonna 2003 se teki historiaa ja ohitti suosiossa parhaiten myydyn sarjakuvan: 300 000 päivittäistä lukijaa vastaan JLA/Avengersin 200 000 myytyä kopiota. Nämä viisi kulta-ajan uranuurtajaa todistivat, että on mahdollista saada elantonsa pelkästään tekemällä sarjakuvia nettiin. (Withdrow & Barber 2005, 12–15).

Vuosituhanen vaihteessa alkoi ilmestyä myös niin sanottuja sarjakuvaportaaleja – nettisivustoja, jotka kokoavat yhteen useiden eri tekijöiden sarjakuvia. Alkuaikojen parhaiten menestyneet portaalit olivat Keenspot ja Modern Tales. Keenspot osoitti, että laaja nettisarjakuvia kokoava sivusto voi menestyä. Modern Tales taas todisti, että maksullisellekin sisällölle löytyy yleisönsä. (Withdrow & Barber 2005, 15).

## 4 SARJAKUVAN MUODOT

Kaksi keskeistä perinteisen sarjakuvan muotoa ovat lyhyt päivälehtisarjakuva eli strippi ja pidempi sarjakuva – sarjakuvalehti, sarjakuvanovelli tai -romaan. Periaatteessa nämä muodot eivät ole muuttuneet niin paljoa, kuin voisi kuvitella. Strippi on hyvin samanlainen edelleen, ilmestyi se sitten sanomalehdessä tai internet-sivuilla. Pidemmätkin sarjakuvatarinat ovat muuttaneet sarjakuvalehdistä sujuvasti internetiin – tai digitaalisiin sarjakuvalehtiin ja muihin digitaalisiin muotoihin.

Strippi-sarjakuvalla tarkoitetaan muutaman ruudun muodostamaa sarjakuvaa, joka on perinteisesti ilmestynyt sanomalehtien arkinumeroissa. Yleisimmillään ruutuja on kolmesta neljään, mutta yleensä määrä saattaa vaihdella yhden ja viiden välillä. Peräkkäisistä ruuduista syntyy kuvarivi, johon englanninkielestä peräisin oleva termi strip viittaa. Stripit voivat sisältää joka kerta oman, itsenäisen tarinansa tai useita päiviä tai viikkoja jatkuvan tarinan, jota päivittäinen jakso kuljettaa aina vähän eteenpäin. Käytännössä yksittäinen strippi on kuitenkin aina myös oma kokonaisuutensa. (Manninen 1995, 33).

Voidaan siis erottaa toisistaan tv-sarjojen tapaan stripit, joissa kerrotaan jokin sulkeutuva vitsi tai episodi jokaisessa jaksossa ja jatkuvajuoniset pidemmät tarinat. Ensin mainittuja kutsutaan nimellä ”gag”strips ja jälkimmäisiä nimellä ”serials”. Monissa stripeissä yhdistyvät molemmat ulottuvuudet. Toisaalta ne ovat itsenäisiä kokonaisuuksia, toisaalta niiden maailma ja tarinat rakentuvat suhteessa sarjan aiempiin tapahtumiin. (Herkman 1998, 104).

Varsinkin nykyään on aika yleistä, että vaikka yksittäinen strippi olisikin selkeästi oma kokonaisuutensa, kuljettaa se myös laajempaa, pidempää tarinaa eteenpäin. Näin sarjakuvakerronta on muuttunut monitasoisemmaksi.

Aikakauslehdissä ja sanomalehtien sunnuntainumeroissa on ilmestynyt strippisarjakuvaa hieman pidempiä, yksisivuisia sarjoja. Nämä muodostuvat yleensä kolmesta tai neljästä kuvarivistä. Yhtä sivua laajempia sarjakuvakokonaisuuksia voidaan nimittää sarjakuvanovelleiksi. Niitä julkaistaan esimerkiksi sarjakuvalehdissä – tai nykyään tietysti internetissä. Sarjakuva-albumi taas on tavallaan oma, itsenäinen

kokonaisuutensa. Ranska ja Belgia ovat tunnettuja nimenomaan albumituotannostaan. Albumin pituudelle ei voida katsoa olevan ylärajaa. Myös useammasta albumista voi muodostua laaja jatkuvajuoninen teossarja. Samoin sarjakuvalehden tarina voi jatkua usean lehden ajan. (Manninen 1995, 33).

Varsinkin internetin myötä rajat eri sarjakuvamuotojen välillä menettävät merkitystään, kun painoteknisiin seikkoihin ei tarvitse kiinnittää huomiota. Nimitettiin sarjakuvateoksia sitten millä nimellä tahansa, ovat sarjakuvan kantamuodot selvästi edelleen lyhyt muutaman ruudun strippi ja pidempi sarjakuvanovelli.

## 5 SARJAKUVAN PERUSRAKENTEITA

### 5.1 Sarjakuvan kerrontatavat

Sarjakuva yhdistää kirjallisuuden ja kuvataiteen keinoja siten, että hyvin monimuotoiset kerrontatavat ovat mahdollisia, esimerkiksi ruutujaon ja tekstin sijoittelun suhteen (Manninen 1995, 30).

Sarjakuva on erityinen esittämisen tapa, jolla on oma ilmaisukielensä. Tästä osoituksena voidaan pitää jo sitä, että sarjakuvan kieli täytyy oppia, jotta sitä voi käyttää ja tulkita: sekä sarjakuvien piirtäjät että lukijat ovat omaksuneet jonkinlaisen sarjakuvan ”kieliopin”, mikä ylipäätään tekee sarjakuvat kulttuurisina merkitysjärjestelminä mahdollisiksi. (Herkman 1998, 21).

Sarjakuvan ruuduissa on monenlaista informaatiota. Lukijan pitää myös pystyä päättämään, mitä tapahtuu ruutujen välillä. Usein myös sivukokonaisuus on merkittävä – visuaalisena elementtinä tai tarinan kannalta.

Sarjakuvan voidaan ajatella kertovan tarinaa, joka koostuu useista samanaikaisesti esitetyistä teksteistä. Kirjoitettu teksti ja kuvat muodostavat omat tekstinsä. Toisaalta nämä tekstit toimivat yhdessä, toisaalta muodostavat oman ulottuvuutensa. Vaikka sarjakuva saattaa vaikuttaa hajanaiselta ilmaisulta, se muuttuu yhtenäiseksi, kun sen tekstien kaikki osat luetaan yhdessä. (Manninen 1995, 45).

Eri maiden ja eri aikakausien kerrontatavat saattavat erota toisistaan jonkin verran. On myös eri tyyliisuuntia ja koulukuntia, jotka eroavat toisistaan huomattavasti. Esimerkiksi ranskalaiset ja belgialaiset sarjakuvat käyttävät perinteisesti suhteellisen pieniä ja samankokoisia ruutuja. Amerikkalaisissa supersankarisarjakuvissa taas käytetään muodoiltaan ja kooltaan vaihtelevia ruutuja, jotka saattavat jopa sijoittua osittain toistensa päälle. Jokainen sivu voi olla keskenään erinäköinen sommitelmaltaan. (Manninen 1995, 46).

Sarjakuvan kielen perusosina voidaan pitää kuvaa, sanaa, efektiä, ruutua, sivua ja palkkia. Nämä perusosat eivät ole merkittävästi muuttuneet, vaikka sarjakuva on siirtynyt sanomalehtitripistä uuteen mediaan, internetiin.

## 5.2 Kuva ja sana

Tärkeimmät osat sarjakuvan kieltä ovat kuva ja teksti. Sarjakuvassa sekä kuva että teksti voi olla hallitsevassa asemassa. Niiden väliltä voi myös puuttua hierarkkinen rakenne. Aina ei ole mitenkään erotettavissa, kumpi on hallitsevampi. Kuvan ja sanan välisessä hierarkiassa voi myös tapahtua jatkuvia vaihdoksia. (Mikkonen 2005, 295).

Kuva ja sana voivat myös toistaa toistensa viestin, täydentää toisiaan – tai välittää jopa vastakohtaisia viestejä. Yleisimmin ne kuitenkin välittävät kertomuksen, jota kumpikaan ei yksinään pystyisi ilmaisemaan. Kertova sarjakuva, jossa ei ole lainkaan sanoja, on aina mahdollinen – vaikkakaan ei kovin yleinen. Ilman jonkinlaista kuvaa tai ruutua sarjakuvaa ei kuitenkaan voi olla olemassa. (Mikkonen 2005, 295, 300–304).

Siinä missä perinteisessä kirjallisuudessa teksti esiintyy peräkkäisinä rakenteina, sanoina toistensa perässä, sarjakuvassa voi esiintyä samassakin ruudussa useita tekstin tasoja. Sarjakuvassa voi olla kertovaa tekstiä, dialogia, äänitehosteita ja detaljitekstejä.

”Kuvaa ei voi koskaan kokonaan kuvata kielellä, eikä kaikkia kielellisesti ilmaistavissa olevia asioita voi kääntää kuvaksi. Muutoin meillä ehkä olisikin vain kuvia tai vain kieltä.” (Mikkonen 2005, 20).

Sarjakuvan kentältä löytyy lähes loputon määrä eri tapoja käyttää kuvaa ja sanaa. Kahdella piirtäjällä tuskin voi olla keskenään aivan samanlaista tapaa, ja kuvan ja sanan suhde vaihtelee myös yksittäisen sarjakuvan sisällä.

## 5.3 Efektit

Sarjakuvassa käytetään yleisesti myös merkkejä, jotka eivät ole kuvaa sen paremmin kuin tekstiäkään. Näitä merkintöjä kutsutaan efekteiksi ja niitä käytetään kuvamaan esimerkiksi ääniä, liikettä ja tunnetiloja. Efektejä ei sarjakuvaa lukiessa varsinaisesti tulkita piirroksiksi. Tästä syystä epärealistisiakin efektejä voi olla muuten realistisesti piirrettyssä sarjakuvassa. Ääntä kuvaava teksti ikään kuin muuttuu ääneksi ja liikerataa kuvaava piirros liikkeeksi. (Manninen 1995, 36).

Yleisin ja tunnetuin graafisista efekteistä on varmasti puhekupla. Se on jopa muodostunut eräänlaiseksi sarjakuvailmaisun tunnukseksi. Puhekuplastakin esiintyy hyvin erilaisia variaatioita. Yhtenäisellä viivalla piirretty puhekupla kuvaa yleensä normaalilla puheäänellä lausuttua puhetta. Kuiskausta voidaan kuvata katkoviiivalla piirretyllä kuplalla ja ajattelua pilvimäisellä kuplalla, jossa tavallisen kuplan nuolen sijaan tekstin lähde osoittavat pallot tai pienemmät pilvet. Räjähdysmäinen kupla kuvaa huutoa. Vaikka tavallistakin puhetta kuvaavasta puhekuplasta on paljon erilaisia versioita, puhekupla on yleisesti tunnettu merkki. Sarjakuvan tekijä voi tehdä oman ilmaisunsa vaatimia muutoksia siihen hyvin vapaasti, ja silti se tunnustetaan helposti puhekuplaksi. (Manninen 1995, 36).

Myös usein käytettyjä efektejä ovat niin sanotut ääniefektit. Ääntä kuvaava teksti poikkeaa muista sarjakuvassa käytetyissä teksteistä. Sen ulkoasu vihjaa lukijalle, miltä ääni kuulostaisi. Äänitehoste voi kuvata äänen sävyä, rytmiä tai äänen esiintymiseen liittyvää aikatekijää. Vaikka äänitehosteet ovatkin sarjakuvien ominta kieltä, sarjakuvia on usein arvosteltu juuri näiden merkkien käytöstä. Tavalliseen kirjoitusasuun muutettuna äänitehosteet näyttävätkin kummalliselta, mutta tämä on osoitus siitä, että sarjakuvia on todella osattava lukea. Äänitehosteita ei voida erottaa asiayhteydestään, sillä silloin ääni käsitetään kirjoitetuksi kieleksi. (Manninen 1995, 36).

Ääntä kuvaavista efekteistä on tullut niin oleellinen osa sarjakuvakerrontaa, että ne tuskin häviävät vaikka digitalisoitumisen myötä sarjakuvaan olisi mahdollista lisätä oikeaakin ääntä. Varsinkin supersankarisarjakuviin ääniefektit kuuluvat olennaisesti. Äänen kuvaamisen lisäksi efektit tuntuvat kuuluvat sarjakuviin kuvallisina elementteinä.

Muita efektejä, joita usein näkee, ovat vaikkapa idean syntymistä kuvaava hehkulamppu, pökertyneen hahmon pään ympärillä pyörivät tähdet tai lentävät linnut sekä erilaiset viivat kuvaamassa esimerkiksi liikettä. Jonkin tarinan kannalta merkittävän esineen tai asian ympärille voidaan piirtää eräänlainen aura – esimerkiksi tiellä olevaa naulaa ja sitä lähestyvää rengasta kuvatessa voidaan naulan merkitystä korostaa ja huomiota kohdistaa siihen piirtämällä sen ympärille viivoja. (Manninen 1995, 36).



## 5.4 Ruutu ja sivusommitelma

Ruutu on sarjakuvan perusosa. Sarjakuva luetaan ruutu kerrallaan. Sivukokonaisuuskaan ei ole merkityksellinen, sillä sivua voidaan katsoa myös kokonaisuutena. Sivua ei kuitenkaan voida lukea kerralla, yhdellä silmäyksellä, vaikka se sommitelmallisesti olisikin tärkeä osa ilmaisua. Sarjakuvapiirtäjän tehtävä on rakentaa sivu niin, että lukija pystyy sen lukemaan – että hän tietää missä järjestyksessä ruudut pitäisi lukea. Vaikka työskentelytapoja lienee yhtä paljon kuin sarjakuvantekijöitäkin, monet sarjakuvapiirtäjät työskentelevät sivu kerrallaan. (Manninen 1995, 33–36).

Jos sarjakuvan kuvarivijako on säännöllinen, esimerkiksi ruudut ovat aina samankokoisia ja niitä on sivulla aina saman verran yhtä monessa rivissä, sen sanotaan olevan ”sivusommitelmaltaan sidottu”. Jos taas sivusommitelma ei ole säännöllinen, puhutaan vapaasta sivusommitelmasta. Sivua voidaan esimerkiksi jakaa ruutuihin tavalla, jossa rivejä ei pystytä selkeästi erottamaan. (Manninen 1995, 33).

Tietenkään sidottukaan sivusommitelma ei täysin sido sarjakuvan tekijää. Aina on mahdollista poiketa säännöstä jos tilanne sitä vaatii. Amerikkalaisista sarjakuvalehdistä on tuttu käsite ”splash page”, jolla tarkoitetaan sivua, jolle on sijoitettu huomattavasti sarjakuvan normaalia kuvakokoa suurempi kuva. Tätä tehokeinoa voidaan käyttää vaikkapa alkutilanteen esittelyyn tai yllättävässä tarinankäänteessä dramaattisuuden korostamiseen. (Manninen 1994, 33).

Aikaa voidaan sarjakuvassa kuvata tilan avulla. Esimerkiksi suurikokoista ruutua käyttämällä voidaan saada eräänlainen hidastus aikaan. Ruutu on kuin pysäytetty kohtaaminen laajemmasta kokonaisuudesta.

Sarjakuvaa on perinteisesti pidetty tavallaan kirjallisuuden piiriin kuuluvana ilmiönä. Tämä on ymmärrettävää siinä mielessä, että painotuotteet olivat kuitenkin pitkään sarjakuvien ensisijainen julkaisukanava. Sarjakuva erottuu kuitenkin perinteisestä kirjoitetusta kirjallisuudesta esimerkiksi siinä, että kun kirja taitetaan valmiiksi tuotteeksi, ei yleensä tarvitse kiinnittää kovin suurta huomiota siihen, mihin kohtaan mikäkin käsikirjoituksen osa valmiissa kirjassa tulee. Sarjakuvateoksissa taas yksittäisen sivun ulkoasulla on hyvin suuri merkitys. Kirjamoitokset sarjakuvat

painetaan yleensä valmiista sivun mittaisista originaaleista. Yksittäinen sivu on siis valmis kokonaisuus jo ennen kuin se on painettu. (Manninen 1995, 33).

Monet sarjakuvantekijät tietävät tarkalleen jo piirtämisvaiheessa, missä järjestyksessä ruudut tulevat sivuille sijoittumaan. Koska lukijalla kestää aina hieman aikaa siirtyä sivulta toiselle, monet piirtäjät hyödyntävät tätä seikkaa. On loogista sijoittaa tarinan kannalta dramaattiset tapahtumat sivun tai aukeaman loppuun.

Sanan ja kuvan keskinäinen suhde vaikuttaa usein myös sivun asetelmaan. Jos sanallinen kertomus hallitsee, on sivun asetelma todennäköisesti melko perinteinen, tasaista ruutujakoa edustava sivu. Jos taas kuvaa halutaan korostaa, voi jokainen ruutu olla erimuotoinen ja erikokoinen ja jokainen sivu asetelmaltaan erilainen. Retorisesta sivun ja ruutujen käytöstä puhutaan silloin, kun ruutujen koko vaihtelee kerronnan tapahtumien mukaan. Tämä on yleinen klassisen sarjakuvan kerrontakeino, esimerkiksi Tintissä on käytetty tätä tapaa. (Mikkonen 2005, 296-8).

## 5.5 Palkki

Ruutuja ja kuvarivejä toisistaan erottavia alueita kutsutaan Yhdysvalloissa esimerkiksi termeillä canals ja gutters (Manninen 1995, 33). Meillä sarjakuvaruutujen välistä aluetta kutsutaan usein palkiksi. Usein marginaalit ja palkit ovat valkoisia. Tietysti ne voivat olla ulkonäöltään hyvin monenlaisia - varsinkin nyt internetin aikakaudella. Tämä alue on siinä mielessä merkittävä, että sarjakuvassa muutokset tapahtuvat aina siirryttäessä ruudusta toiseen. Elokuvatermein ajateltuna sarjakuvahan on pelkkää leikkausta – pelkkää siirtymistä ruudusta toiseen ja ruutujen välisiä siirtymiä ja aukkoja, jotka lukija mielessään täydentää. (Herkman 1996, 75 – 76).

Sarjakuvassa lukija yleensä täydentää ruutujen välisen tyhjiön tiedostamatta ja jatkaa sujuvasti seuraavaan ruutuun. Poikkeuksen luovat sellaiset ruudut, joiden välillä tapahtuva muutos on erityisen radikaali. Yleensä tämä on kuitenkin tarkoituksenmukaista ja liittyy tarinan motiiveihin. (Herkman 1996, 116).

## 6 DIGITAALISEN SARJAKUVAN MUODOT

### 6.1 Webcomics – nettisarjakuvat

Yleisin digitaalisen sarjakuvan muoto on käytännössä aivan samanlainen kuin perinteinen sarjakuva. Ainoa erotus on se, että media ei ole sanoma- tai sarjakuvalehti vaan nettisivu. Tavallaan harmaata aluetta ovat kokeelliset sarjakuvan muodot, jotka ovat eräänlaisia välimuotoja animaation ja sarjakuvan tai videopelien ja sarjakuvien välillä. (Withdraw & Barber 2005, 10–11).

Yksirivinen sarjakuvastriippi toimii internetissä siinä mielessä aika hyvin, että se mahtuu kerralla tietokoneen, tabletin tai älypuhelimien näytölle. Multimediaa – kuten liikkuvaa kuvaa ja ääntä – on nettisarjakuvissa hyödynnetty yllättävän vähän. Yleisimmät nettisarjakuvat tuntuvat olevan aivan staattinen sarjakuva ja interaktiivinen sarjakuva – siis jonkinlaisen käyttöliittymän sisältävä kuvaesitys, jossa käytännössä on vain eteen- ja taaksepäin-painikkeet. Lukija pystyy siis itse päättämään lukemisen tahdin.

### 6.2 Motion comics ja muut kokeilevat sarjakuvan muodot

Välityskanavansa ansiosta sarjakuvan on ajateltu perinteisesti sijoittuvan lähemmäksi kirjallisuutta kuin elokuvaa. Jotkut kokeellisen nettisarjakuvan variaatiot ovat ehdottomasti lähempänä elokuvaa kuin kirjallisuutta. Aina ei ole helppoa määritellä, onko jokin teos animaatiota vai sarjakuvaa. Ehkä tämä ei ole huono asia, sarjakuvan kentällä on varmasti tilaa monenlaisille kokeiluille.

Sarjakuvat ovat saaneet runsaasti vaikutteita muista taidemuodoista: elokuvasta, kirjallisuudesta, maalaustaiteesta ja teatterista. Samalla sarjakuvasta on lainattu aineksia muihin medioihin. Koska sarjakuvasta on luonnostaan muodostunut taiteiden välinen ilmaisumuoto, on tällainen lainailu luonnollista. Sarjakuvahan ei ole media siinä mielessä, että se ei tarjoa mitään uutta tekniikkaa. Vaikka sarjakuva yhdistääkin kirjallisuuden ja kuvataiteiden esitystekniikat toisiinsa, on sitä perusteltua pitää itsenäisenä ilmaisumuotona. (Manninen 1995, 36).

Joissakin harvinaisissa kokeiluissa on saatettu esimerkiksi yksittäiseen sarjakuvaruutuun lisätä jokin liikkuva elementti tehosteeksi. Kokeelliset nettisarjakuvan muodot, kuten animaation ja sarjakuvan välimuodot, eivät ole menestyneet odotetulla tavalla.

Motion Comic – jollainen myös oma taiteellinen osuuteni on - sijoittuu johonkin sarjakuvan ja animaation tai lyhytelokuvan välimaastoon. Eräs syy ilmaisumuodon kehittymiseen on varmasti ollut älypuhelimien ja muiden mobiililaitteiden yleistyminen. Uudelle mediasisällölle syntyi markkinarako, kun ihmisillä oli laitteet, joihin saattoi ladata valtavia määriä viihdettä. (Long 2008 mukaan Lassila 2011, 15).

Vuonna 2005 yhdysvaltalainen Lions Gate teki historiaa julkaisemalla oman digitaalisen sarjakuvansa *Saw: Rebirth*. Se ei ollut interaktiivinen sarjakuva, toisin kuin monet siihenastisista digitaalisista sarjakuvista. Lukija ei siis pystynyt määräämään lukutahtia. Sarjakuva oli videomuodossa, ennemminkin siis sarjakuvan ja animaation välimuoto. Tätä voidaan pitää ensimmäisenä julkaistuna Motion Comicina. Nimitys tuli tosin käyttöön vasta kun Warner Bros oli julkaissut muutaman sarjakuvan internetissä ja käyttänyt samaa tekniikkaa – ja nimitystä Motion Comic. (Lassila 2011, 15).

Ehkä suurin Motion Comicien ongelma on se, että lukija ei voi itse määrätä lukemisen tahtia. Yhtenäisen äänimaailman käyttäminen ei olisi mahdollista, jos lukija voisi vaikuttaa lukemisnopeuteen. Toisaalta lukijan ei tarvitse keskittyä mahdollisesti hankalan käyttöliittymän käyttämiseen vaikkapa pienen mobiililaitteen näytöltä.

Usein Motion Comiceja arvostellaan siitä, että ne eivät tarjoa lukijalle mitään uutta – miksi tehdä jotakin vain puolittain, kun oikeat animaatiot tai lyhytelokuvat tekisivät sen paremmin? Motion Comicin muotoja on kutsuttu joillakin eri nimillä – esimerkiksi Illustrated Film tai Motion Novel (Lassila 2011, 18). Mielestäni on kuitenkin aika toissijaista, millä nimellä näitä kutsutaan, kun ilmaisumuoto on kuitenkin pääpiirteissään sama.

Vuonna 2009 Suomessa alettiin tehdä lyhytelokuvaprojektia *Dr Professor's Thesis of Evil*. Projekti käytti pohjanaan Motion Comic-tekniikkaa. Siinä käytettiin hyväksi valokuvia, 3D-grafiikkaa ja perinteistä sarjakuvagrafiikkaa. Lyhytelokuva valmistui vuonna 2011, ja oli lyhyen aikaa ilmestyttyään nähtävillä ilmaiseksi internetissä. Mitään suurempaa maailmanmenestystä siitä ei kuitenkaan tainnut tulla – ehkä juuri siksi ettei

se enää myöhemmin ole ollut vapaasti nähtävissä. (Lassila 2011, 18; IMDb/ Dr. Professor's Thesis of Evil).

### **6.3 Digitaaliset sarjakuvalehdet**

Digitaaliset sarjakuvalehdet on toteutettu periaatteessa samanlaiseen muotoon kuin painettavakin lehti olisi. Ne sopivat ehkä parhaiten luettavaksi joillakin mobiililaitteilla, vaikkapa Applen Ipadilla. Esimerkiksi Marvel on julkaissut sivuillaan valtavan määrän digitaalisia sarjakuvalehtiä. Niiden lukemiseen on oma ohjelmansa. Lehdet sisältävät yleensä jonkin verran interaktiivisuutta. Lukija pystyy määräämään itse lukemisen tahdin. Usein sivua pystyy katsomaan kokonaisuutena ja luonnollisesti myös ruutu kerrallaan. Tämä voi tapahtua esimerkiksi niin, että lukija voi zoomata sivukokonaisuudesta yksittäiseen ruutuun. Suurin osa Marvelin digitaalisista sarjakuvalehdistä on maksullisia. Joitakin ilmaisia näytelehtiäkin löytyy.

### **6.4 Sarjakuvablogit**

Ehkä helpoin tapa saada sarjakuvansa internetiin potentiaalisen lukijakunnan saataville on perustaa sarjakuvablogi. Jostain syystä sarjakuvablogit tuntuvat olevan nimenomaan suomalaisten suosiossa. Myös ranskalaiset julkaisevat paljon sarjakuvablogeja, mutta esimerkiksi englanninkielisiä sarjakuvablogeja on vähemmän. (Vuopala 2011, 8).

Sarjakuvablogi on käytännössä aivan samanlainen kuin mikä tahansa muukin blogi. Tekijä tai tekijät tekevät siihen epäsäännöllisen säännöllisesti merkintöjä, joista uusin tulee aina päällimmäiseksi, ja vanhat merkinnät säilyvät lukijan saatavilla uuden merkinnän alapuolella.

Sarjakuvablogin etuna on helppouden lisäksi yhteisöllisyyden muodostuminen. Lukijoiden on helppoa jättää tekijälle kommentteja sarjakuvamerkintöjen yhteyteen. Sarjakuvablogin voi tietysti perustaa mille tahansa ilmaiselle blogialustalle. On myös olemassa erityisesti sarjakuviin keskittyviä blogipalveluita, esimerkiksi Sarjakuvablogit.com, jota ylläpitää Suomen sarjakuvaseura.

## 7 ELOKUVA JA SARJAKUVA

Vaikka sarjakuvaa on perinteisesti pidetty tavallaan kirjallisuuden piiriin kuuluvana ilmiönä, se on omaksunut esityskeinoihinsa vaikutteita myös visuaalisista taiteista. Varsinkin elokuvien vaikutus on ollut selkeästi havaittavissa. Sarjakuvia on jopa joskus kutsuttu ”paikallaan pysyviksi elokuviksi”. (Manninen 1995, 36).

Sarjakuva ja elokuva ovat lähteneet alun perin liikkeelle hyvin samanlaisista lähtökohdista. Molemmat mediat olivat alkujaan halpaa viihdettä. Elokuva muodostui ennen sarjakuvaa aikuisten viihteeksi. Sarjakuvahan mielletään jossain määrin vieläkin lasten harrastukseksi meillä länsimaissa.

Elokuvan ja sarjakuvan kerrontatekniikoissa on havaittavissa yhtäläisyyksiä. Sarjakuvissa voi esiintyä puhdasta montaasia, jossa kuvien rinnastus kertoo tarinan. Myös esimerkiksi kuvakulmien ja -kokojen käyttö yhdistää sarjakuvaa ja elokuvaa. (Manninen 1995, 36).

Elokuva on rajattu tiettyyn muotoon, toisin kuin sarjakuva. Sarjakuvassa esiintyvää ympäristöä on paljon helpompi muunnella kuin elokuvan taustoja. Lisäksi sarjakuvan symbolit mahdollistavat sellaisia visuaalisia tehokeinoja, jotka eivät ainakaan kovin perinteisessä elokuvassa ole mahdollisia. Tavallaan voidaan ajatella, että elokuva on sarjakuvaa sidotumpi ja rajoittuneempi keino. Sarjakuvassa tekijän mielikuvitus on ainoa rajoitus. (Manninen 1995, 36).

Sarjakuvan vastaanottaminen on aina jossain määrin tulkitsemisprosessi. Toki niin on myös elokuvan katsominen, mutta sarjakuvassa esimerkiksi tapahtumien nopeus, ympäröivät äänet ja dialogin painotukset ovat aina jossain määrin avoimia erilaisille tulkinnoille. (Manninen 1995, 36).

Eräs hienoimmista sarjakuvan piirteistä on juuri sen tapa yhdistää eri medioita toisiinsa mitä mielikuvituksellisimmin. Esimerkiksi Enki Bilal on yhdistänyt sarjakuvissaan paitsi elokuvallisia viittauksia, myös kuvitteellisen sanomalehden sivuja, päiväkirjaotteita ja uutissähkeitä. Bilalin Nikopol-trilogian viimeinen osa päättyy

elokuvamaiseen ”liikkeeseen”, filmin ruutuihin, joissa kuvataan lentokoneen lentävän pois.

Monista supersankarisarjakuvista on tehty omat elokuvansa tai elokuvasarjansa (Hämähäkkimies, Batman jne). Esimerkiksi Batman on seikkaillut lukuisissa elokuvaversioissa, televisiosarjassa ja lukuisissa animaationsarjoissa – eikä suosiolle tunnu näkyvän loppua. Aika usein sarjakuvaan pohjautuvassa elokuvassa on nähtävissä joitakin viitteitä sarjakuvan ilmaisukieleen. (Wikipedia/Batman).

Sarjakuvamaisia elementtejä voi esiintyä myös elokuvissa, jotka eivät pohjaudu mihinkään sarjakuvaan, mutta jotka muuten liittyvät jotenkin sarjakuvaan. Esimerkiksi Saara Saarelan ohjaamassa elokuvassa Hengittämättä ja nauramatta (2002) päähenkilö on ammatiltaan sarjakuvapiirtäjä. Elokuvan kuvailmaisussa onkin käytetty esimerkiksi jaettua ruutua sarjakuvamaiseen tyyliin. (Saarela 2002).

Vaikka ehkä ei voida ajatella, että elokuvassakaan olisi varsinaisesti olemassa kiveen kirjoitettuja sääntöjä, joita ei saa rikkoa, sarjakuvassa niitä on ehkä vielä vähemmän. Tämä saattaa osittain johtua siitä, että suurella osalla sarjakuvantekijöistä ei ole varsinaista koulutusta harjoittamaansa ammattiin. Varmasti on olemassa oppaita, joissa kerrotaan ”ainoa oikea tapa piirtää sarjakuvaa”. En sitten tiedä, miten vakavasti kukaan tällaisiin ohjeisiin suhtautuu. Minä pyrin välttämään tällaisia opuksia kuin ruttoa. Lopulta sarjakuvassa on aina ollut kysymys pitkälti rajojen rikkomisesta ja sääntöjen kyseenalaistamisesta.

## 8 INTERNETIN VAIKUTUS SARJAKUVAN LAJITYYPPEIHIN

Sarjakuvien lajityyppejä voi olla vaikea erottaa toisistaan. Välimuotoja esiintyy melko paljon. Kaupallisesti levitetystä sarjakuvasta lajityypit ovat kuitenkin olleet perinteisesti melko selkeästi hahmotettavissa. On myös mahdollista, että jossakin maassa esiintyy tai on esiintynyt sellaisia lajityyppimuunnoksia tai jopa itsenäisiä lajityyppejä, joilla ei ole vastineita muualla. (Manninen 1995, 31).

Sanomalehtistripteissä on ollut perinteisesti omat lajityypinsä ja sarjakuvalehdissä omansa. Yhdysvaltalaisille neljä yleisintä sanomalehtien sarjakuvatyyppiä ovat olleet perhesarjakuvat, lapsisarjakuvat ja eläinsarjakuvat sekä seikkailusarjakuvat. Kolme ensimmäistä yhdistyvät toisiinsa humoristisen piirrostyylinsä kautta, seikkailusarjakuvissa on perinteisesti ollut realistisempi piirrostyylili. Välimuotojakin toki esiintyy – esimerkiksi Kippari Kalle on periaatteessa rakenteellisesti seikkailusarjakuva. Piirrostyyliltään ja osin kerronnaltaankin se on kuitenkin enemmän humoristinen perhesarjakuva. (Manninen 1995, 31).

Amerikkalaisista sarjakuvalehdistä voidaan löytää huomattavasti enemmän lajityyppejä: voidaan erottaa esimerkiksi erilaisia seikkailusarjakuvia, satiirisia sarjakuvia, eläinsarjakuvia, elokuva- ja tv-sarjakuvia ja romanttisia sarjakuvia. Vaikka amerikkalaiset lajityypit ovatkin melko tehokkaasti levinneet muualle maailmaan, esimerkiksi Euroopassa on esiintynyt lajityyppejä, joille Amerikassa ei ole suoraa vastinetta – tyypillisin lienee ranskalais-belgialaisten sarjakuvien suosima humoristisen seikkailun lajityyppi (esim. Asterix). (Manninen 1995, 31).

Suhtaudun hieman varauksellisesti, kun puhutaan sarjakuvan lajityypeistä. Varsinkin nettisarjakuvasta puhuttaessa on helpompaa luokitella sarjakuvat muodon kuin sisällön perusteella. Sarjakuva on aina jossain määrin ollut rajojen rikkomisen taidetta. Uusia lajityyppejä syntyy koko ajan, eikä niitä ole mielestäni oikein järkeä luokitella. Joitakin huomioita voidaan toki tehdä myös nettisarjakuvan lajityypeistä.

Internet on tuonut selkeästi joitakin uusia lajityyppejä. Tällaisia ovat esimerkiksi internetiin itseensä, tietokoneisiin, videopeleihin ja laajemmin niin sanottuun ”nörttikulttuuriin” liittyvät sarjakuvat. Supersankarisarjakuvia esiintyy netissä melko



vähän lukuun ottamatta juuri niihin erikoistuneiden tahojen tuotoksia, esimerkiksi Marvelin tarjoamaa laajaa valikoimaa. Nettisarjakuvissa on aika tyypillistä, että lajityyppejä yhdistellään hyvinkin mielikuvituksellisesti.

## 9 HAHMOT – KARIKATYYRIT JA STEREOTYYPIT

Sarjakuvat ovat perinteisesti käyttäneet hyvin karikatyyrisiä ja stereotyyppisiä hahmoja. Manninen korostaa, että ei voida tehdä sitä johtopäätöstä, etteivät sarjakuvien lukijat ymmärtäisi eroa stereotyyppisen hahmon ja sen ihmisryhmän (tms.) välillä, johon se viittaa. (Manninen 1995, 48).

Manninen muistuttaa, että kun on sarjakuvaan on piirretty vaikkapa sankaria tai roistoa kuvaava merkki eli hahmo, on sankaruus tai roistous kirjoitettu mukaan noihin viivoihin. Tietenkään oikeat ihmiset eivät ole samanlaisia kuin sarjakuvien hahmot. Perinteisen seikkailusarjakuvan kerronnan vauhdikkuuden kannalta oli tärkeää, että kaikkea ei tarvinnut selittää kirjoitetun tekstin avulla. Lukijan piti pystyä tunnistamaan sankari ja roisto vaivatta. (Manninen 1995, 48).

Scott McCloud on tulkinut sarjakuvien suomaa nautintoa psykologisesta näkökulmasta. McCloud esittää, että ihmisen käsitys omista kasvoistaan on karikatyyrimäinen ja likimääräinen. Eteemme laitettu realistinen kuva näyttää meille aina vieraat kasvot – silloinkin kun kuva esittää itseämme – mutta pelkistetty piirroskuva näyttää kasvot, jotka voivat tuntua omilta ja joihin voimme samastua. (McCloud 1994, 36 Herkmanin mukaan 1996, 125).

Sarjakuvahahmot ovat lähes aina jonkinlaisia realismin ja fantasian välimuotoja.

Sarjakuvaa pidetään perinteisesti pelkistämisen taiteena. Asiat esitetäänkin usein liioitellen ja yksinkertaistaen. Sarjakuvahahmot muodostuvat tavallisesti joistakin yksinkertaisista, mutta voimakkaasti erottuvista piirteistä. Lukija tunnistaa ja tulkitsee nämä piirteet nopeasti. Paitsi hahmoihin itseensä, kärjistäminen voi liittyä myös hahmojen välisiin suhteisiin. On melko tavallista että sarjakuvassa käytetään vastakkainasetteluja tyyliin rikas-köyhä, hyvä-paha ja sankari-roisto. Vaikka hahmojen karikatyyrisuus ja stereotyyppisyys auttavat lukijaa tunnistamaan hahmot, arvot ja ideologiat ovat yleensä kulttuurisidonnaisia. (Herkman 1996, 127–128).

## 10 INTERNETIN SARJAKUVALLE TUOMAT MAHDOLLISUUDET

### 10.1 Sarjakuva – aikakauden peili

Internet antaa periaatteessa kenelle tahansa periaatteessa yhtäläiset mahdollisuudet saada sarjakuvalleen lukijoita. Internet myös mahdollistaa yhteisöiden muodostumisen tavalla, josta ei aiemmin olisi voitu uneksiakaan. Sarjakuvien tekijät ja lukijat voivat käydä keskustelua periaatteessa reaaliaikaisesti riippumatta siitä, missä päin maailmaa fyysisesti sijaitsevat.

Sarjakuva on siitä erikoinen taidemuoto, että varmasti suurin osa tekijöistä on opiskellut ammattinsa itsenäisesti ilman muodollista koulutusta. Sarjakuvien tekemiseen tarvittava välineistö on – ja on ollut – helposti saatavilla, samoin esikuvat. Sarjakuvatuotantoon on muodostunut merkittäviä koulukuntia, mikä on varmasti osaltaan helpottanut sarjakuvan kielen oppimista. Tietyn kustantajan julkaisemat eri lehdet ovat esimerkiksi voineet muistuttaa kerronnaltaan ja piirrostyyliltään hyvin paljon toisiaan. Ne kuuluvat tavallaan samaan maailmaan. Esimerkiksi Marvel-yhtiön sarjakuvista on jopa julkaistu opas ”*How to draw comics the Marvel way*”. Varmasti suurin osa nykyisistäkin sarjakuvapiirtäjistä on ollut ensin intohimoisia sarjakuvan lukijoita. (Manninen 1995, 53).

Sarjakuva on ollut ja on edelleen nopea ja halpa esittämisen tapa. Tietysti se on internetin myötä muuttunut entistä nopeammaksi ja halvemmaksi. Se ei tarvitse tuekseen suurta instituutiota tai massiivista teknologiaa ja työryhmää. Sarjakuvaa on voitu ja voidaan käyttää hyvin monenlaisiin tarkoituksiin. Sarjakuvan kuvastossa on tyypillisesti reagoitu nopeasti ajan muutoksiin. Sitä onkin kuvattu erinomaiseksi aikakauden peiliksi. (Herkman 1998, 12–13).

### 10.2 Nettisarjakuvalla ansaitseminen

Millä tahansa sarjakuvalla – oli se sitten netissä tai paperilla – on aika vaikeaa ansaita elantonsa. Suomalaiset päätoimiset sarjakuvapiirtäjät pystyy varmasti laskemaan yhden

käden sormilla, ja he piirtävät sarjakuvia enimmäkseen päivittäin ilmestyviin sanomalehtiin.

En pidä kovin todennäköisenä, että monikaan aloitteleva sarjakuvapiirtäjä haaveilisi urasta rahankiilto silmissä. Vaikka nettisarjakuvalla ei ehkä ole sen helpompaa rikastua kuin paperiversiollakaan, on todennäköistä että aloitteleva tekijä ei menetä rahaa niin paljoa lataamalla sarjakuvansa internetiin, vaikkapa jollekin ilmaiselle sivustolle, kuin teettämällä sarjakuvastaan omakustannepainoksen.

Suoranaisesti maksullinen sarjakuva tuskin on toimivin vaihtoehto, vaikka haluaisikin tienata sarjakuvallaan rahaa. Todennäköisesti parempi vaihtoehto on vaikkapa hankkia sivulleen mainostajia – käytännössä siis joidenkin lukijoita todennäköisesti kiinnostavien yritysten bannereita. Voidaan pitää nyrkkisääntönä, että jos jokin ilmainen palvelu muuttuu maksulliseksi, asiakkaista jää jäljelle noin yksi prosentti (Allen 2007, 72; Taskilan mukaan 2010, 26). Jotkut nettisarjakuvien tekijät saavat ansionsa pääasiassa oheistuotteiden myynnistä. Luonnollisesti oheistuotteilla tienaaminen vaatisi melko suuren lukijamäärän. (Taskila 2010, 24).

Aika yleistä on, että luovan työn tekijä laittaa sivustolleen Donate-painikkeen. Sisältö on siis ilmaiseksi nähtävillä, mutta halutessaan sivulla kävijä voi lahjoittaa tekijälle rahaa esimerkiksi PayPal-tilin avulla. Tietenkään lahjoituksia ei voi pitää kovin varmana pohjana liiketoiminnalle. (Taskila 2010, 27).

## 11 SUHTAUTUMINEN SARJAKUVAAN ENNEN JA NYT

Sarjakuvaa ei ole aina arvostettu kovinkaan korkealle. Se on kohdannut jopa melkoista vastarintaa. Monissa maissa sarjakuvien julkaisua on toisen maailmansodan jälkeen pyritty rajoittamaan lakiteitse. Tulee mieleen, että 1950-luvun sarjakuvakeskustelu muistutti hieman nykyään käytävää keskustelua videopeleistä.

Kun lapset ja aikuiset – tai sarjakuvaa ensimmäistä kertaa lukevat aikuiset ja lapsesta asti sarjakuvaa lukeneet aikuiset – lukevat saman sarjakuvan, he eivät välttämättä tulkitse sitä samalla tavalla. Lapset voivat tulkita Aku Ankan tiejyrän alle jäämisen leikkinä, jota ei oteta tosissaan. Tämä vaikuttaa mm. siihen, miten lapset tulkitsevat mediassa näkemänsä väkivallan. (Manninen 1995, 53).

Useimmat käytetyistä medioista ovat jossain kehityksensä vaiheessa joutuneet yleisen arvostelun kohteeksi. Sarjakuvan välittämä viesti on ollut viihteellistä, ja sarjakuvia on luettu tavallisesti vapaa-ajalla. Sarjakuvan välittämien viestien vastaanottaminen myös näyttää luonteeltaan helpommalta ja ehkä passiivisemmältä kuin esimerkiksi koulussa tapahtuva opiskelu. Kuvien lukemista ei ole totuttu näkemään lukemisena, vaikka kuvallisten viestien vastaanottaminen vaatiikin kirjainten lukemista muistuttavaa prosessia. (Manninen 1995, 130).

1950-luvun sarjakuvaa ruotivassa yleisessä keskustelussa nimettiin sarjakuvaa esimerkiksi ”myrkylliseksi sienikasvannaiseksi”, ”kirjojen viholliseksi” ja ”graafiseksi mielenvikaisuudeksi”. Saatettiin sanoa, että sarjakuvien mielikuviukselliset kertomukset teräsmiehineen ja avaruuslaivoineen vieroittavat nuoret lukijat todellisuudesta. (Manninen 1994, 131).

Nykyään sarjakuvaa luetaan niin lasten päivähoitopaikoissa kuin yliopistoissakin. Prosessi on ollut kaksisuuntainen. Toisaalta kulttuuristen arvojen järjestelmä on muuttunut, eikä viihdettä enää katsota välttämättä taidetta alempiarvoiseksi. Toisaalta osa sarjakuvapiirtäjistä on samalla pyrkinyt tietoisesti pois sarjakuvan maineesta lasten ja nuorten viihdykkeenä. On tuotettu aikuisille ja perinteisesti taideorientoituneille lukijoille suunnattuja sarjakuvia. (Herkman 1996, 33–34).

Sarjakuvan arvostuksen kasvusta kertovat esimerkiksi kirjallisuuspalkintoja voittaneet sarjakuvat sekä sarjakuvapiirtäjille myönnetyt apurahat. Myös tutkijat ovat kiinnostuneet sarjakuvista.

## 12 SARJAKUVAN TULEVAISUUS

Onko sarjakuva kadottanut kapinallisuutensa, kun sitä kerran tiede- ja taidepiireissä luetaan ja ymmärretään? Tuskin, sillä sarjakuvan piiristä on aina löytynyt ja tulee aina löytymään alakulttuureita, jotka vähät välittävät vallitsevista normeista. (Herkman 1996, 35).

Kokeelliset nettisarjakuvan muodot eivät ole ottaneet tuulta siipiensä alle. Muoto on kuitenkin vielä hyvin uusi. Paperiset sarjakuvat tuskin katoavat vielä toviin. Monet sarjakuvafanit haluavat edelleen paperisen sarjakuvan hyllyynsä – siinä missä minkä tahansa kirjallisuuden ystävät.

Lukulaitteiden kuten Applen Ipadin kehittyminen on omiaan sarjakuvan muodon kehittymiselle. Digitaalinen sarjakuvalehti sopii varsin mainiosti luettavaksi mobiililaitteen näytöltä.

Tuskin voimme ennustaa, minkälainen internet on kymmenen vuoden päästä. Miten voisimme siis tietää, minkälaisia nettisarjakuvat ovat tulevaisuudessa. Olen kuitenkin melko vakuuttunut siitä, että kun muoto ja sisältö ovat kilpasilla, sisältö vie aina loppupeleissä voiton. Ihmiset ovat kautta historian kertoneet tarinoita. Vaikka muoto vaihtelee, tarinankerronta säilyy.

## 13 KUORI

### 13.1 Idea – mistä kaikki sai alkunsa

Idea lähti alun perin dokumenttikurssilla syntyneestä ajatuksesta toteuttaa dokumentti seksuaalisen väkivallan uhrista. Ajatuksena oli toteuttaa dokumentti rankasta ja monelle kipeästä aiheesta animaation keinoin. Ajatus tuntuu edelleen hyvältä ja toteuttamiskelpoiselta. Projekti kuitenkin kaatui jo ennen kuin oli oikeastaan alkanutkaan, koska tulin siihen tulokseen, että olisi haastavaa ja aikaa vievää löytää henkilö kertomaan – vaikka animaatiohahmon takanakin – kokemuksistaan.

Halusin kuitenkin jatkaa teeman käsittelyä. Kuori-sarjakuvassa seksuaalinen väkivalta jäi lopulta toissijaiseksi teemaksi. Kantavampi teema on ajatus ihmisten luokittelusta ja arvioimisesta hyvin vähäpätöisten ja pinnallisten seikkojen perusteella. Opinnäyteprojekti tuli kuitenkin kokemaan vielä toisen muutoksen. Käsikirjoituksesta oli nimittäin tarkoitus tehdä alun perin animaatio. Se olisi kuitenkin vaatinut niin valtavaa paneutumista, ettei aikaa olisi riittänyt mihinkään muuhun. Se ei kuitenkaan siinä vaiheessa elämääni onnistunut, ja joidenkin unettomien öiden jälkeen päätin muuttaa toteutustavan animaatiosta digitaaliseksi sarjakuvaksi.

Olin taannoin törmännyt joihinkin ”digitaalisiin sarjakuviin” – töihin jotka eivät toteutukseltaan ole aivan animaatioita tai lyhytelokuvia eivätkä sarjakuviakaan sellaisina joina minä sarjakuvat ymmärsin – mutta jotka kuitenkin käyttivät selvästi ilmaisussaan aineksia sarjakuvista.

En ole näin laajassa mittakaavassa tehnyt sarjakuvaa aikaisemmin. Itse asiassa sarjakuvan tekijän urani on jäänyt joihinkin yksisivuisiin kokeiluihin joillakin kursseilla. Olen kuitenkin halunnut kokeilla sarjakuvan tekemistä, vaikka en totta puhuen olekaan haaveillut sarjakuvapiirtäjän urasta. Animaatio on minulle tutumpi tekotapa, sitä olen myös opiskellut. Valmiissa työssä varmasti näkyynkin taustani animaation ja videoilmaisun parissa.



## 13.2 Käsikirjoitus

Käsikirjoitus (liite 1) syntyi hyvin vaivattomasti ja nopeasti. Synopsis, josta aloitin, syntyi varmaankin yhdeltä istumalta. Tapani kirjoittaa käsikirjoitus on aina periaatteessa samanlainen. Lähten liikkeelle premissistä, jostakin yhdestä selkeästä ajatuksesta, jonka haluan katsojalle tai lukijalle kertoa. En kirjoita paljoa käsikirjoituksia, mielenkiintoni on ennemminkin asiatekstin kuin fiktion kirjoittamisessa. En myöskään näe itselläni tulevaisuutta käsikirjoittajana, ainakaan päätoimisesti.

Parhaimmillaan premissin voi mielestäni tiivistää yhteen lauseeseen – kuten tässä: ”Kaikki ei ole miltä näyttää”. Ihmiset eivät ole sellaisia, mitä ensivaikutelma tai stereotyytit antavat ymmärtää. Kaikkea ei voi luokitella valmiisiin lokeroihin. Asioissa on yleensä enemmän kuin yksi puoli.

Toisaalta haluan kertoa tarinoita. Halusin tehdä sadun aikuisille. Asetelmahan on hyvin klassinen kaunotar – hirviö – asetelma. Vastakkainasettelut ovat sarjakuvissa yleisiä. Tämä huomataan vaikkapa tutkimalla joitakin suosittuja sarjakuvia: köyhä (Aku Ankka) – rikas (Roope-setä), suuri (Obelix) – pieni (Asterix), kiltti (Mikki Hiiri) – ilkeä (Musta Pekka) – vain joitakin esimerkkejä mainitakseni.

Päädyn käyttämään työssä kielenä suomea. Suomi on kuitenkin äidinkielenäni minulle maailman kaunein kieli, joten ehkä valinta johtui enemmän tunne- kuin järkisyistä. Yleisöä ajatellenhan järkevintä olisi voinut olla käyttää englantia. Toisaalta ajattelen, että saatan myöhemmin tehdä työstä englanninkielisen version. Tässä ei olisi kovin iso työ, sillä tekstejä on lopulta aika vähän.

## 13.3 Kuvakäsikirjoitus ja kuvien suunnittelu

Siinä vaiheessa, kun tein kuvakäsikirjoituksen (liite 2), elättelin vielä ajatusta animaation tekemisestä. Siitä huolimatta kokonaisuus ei ole muuttunut kovin paljoa kuvakäsikirjoituksen tekemisen jälkeen.

Kuvakäsikirjoitus oli yksi projektin haastavimpia vaiheita. Pysin tekemään kuvakäsikirjoituksen kuvista mahdollisimman paljon valmiin työn kuvien kaltaisia.

Tällä tavalla selviäisin myöhemmin vähemmällä, kun kuvat olisi jo suunniteltu mahdollisimman pitkälle. Hahmot eivät olleet vielä ottaneet lopullista muotoaan, mutta pyrin piirtämään asennot mahdollisimman valmiiksi. Käytin monenlaista kuvamateriaalia apuna piirtämisessä – valokuvia, piirroksia, jopa 3D-hahmoja. Internetissä on hyviä apuvälineitä ihmisen piirtämiseen. Monet sivustot tarjoavat piirtäjille ilmaiseksi käyttöön valokuvia tai piirroksia ihmisistä erilaisissa asennoissa ja erilaisista kasvojen ilmeistä.

### **13.4 Hahmot ja maailma**

Siinä missä hahmot eivät olleet kuvakäsikirjoitusvaiheessa ottaneet valmista muotoaan, maailma ei ehkä oikein ottanut sitä missään vaiheessa. Sanotaan, että sarjakuvan ja animaation etu elokuvaan verrattuna on se, että vain tekijän oma mielikuvitus on rajoitteena. Minä sanoisin, että tämä seikka voi olla sekä etu että haitta. Voi olla yllättävän haastavaa luoda tyhjästä kokonainen maailma.

Sarjakuva sijoittuu suurehkoon kuvitteelliseen kaupunkiin. Taustoja olen käyttänyt melko vähän. Tämä johtuu pääasiassa siitä, että piirrettävää oli muutenkin paljon, jostain oli pakko tinkiä. Toisaalta ajattelen, että monin paikoin kuvallinen kokonaisuus ei missään nimessä kaipaa taustoja. Olen kuitenkin hieman huolissani siitä, miten katsoja hahmottaa ympäristön. Kaupunkiympäristö tulee ilmi esimerkiksi alun kaupunkiprofiilista.

Hahmojen suunnittelu oli eräs haastava osuus. Toisaalta jo se on haastavaa, että hahmon pystyy läpi työn tunnistamaan. Hahmon pitää pysyä riittävän samanlaisena asennosta ja kuvakulmasta toiseen. Kuoressa on kuitenkin keskeisiä hahmoja kolme, joten tuskin katsojalle tuottaa suurempia ongelmia tunnistaa hahmoja, vaikka hahmot eivät aivan samanlaisina pysyisikään. Päähahmot ovat myös keskenään hyvin erilaisia, joten niitä ei ainakaan ole mahdollista sekoittaa toisiinsa.

Samuelin ja Elsan hahmot olivat suhteellisen helppoja suunnitella. Varsinkin Samuelin hahmo on aika stereotyyppinen ”disney-hahmo” – ulkoisesti ainakin. En yritä kieltää, etteikö työssä näkyisi vaikutteita esimerkiksi Disneyn animaatioista ja japanilaisista sarjakuvista ja animaatioista. Siinä on kuitenkin paljon myös omaa tyyliäni, ja toisaalta

sarjakuva ja animaatio ovat aina olleet ”kopiointin taidetta”. Animaattoreita koulutetaan perinteisesti kopioimaan samaa kuvaa kerta toisensa jälkeen, ja uskoakseni monet sarjakuvapiirtäjät aloittavat kopioimalla ihailemiaan sarjakuvia. Toisaalta onkin hyvin vaikea kehittää jotain aivan uutta ja omaa, ellei ensin ole omaksunut sarjakuvan kieltä. Disneyn ja japanilaisten piirrettyjen kasvattina olisi varmaankin mahdotonta, ettei vaikutteita näkyisi.

Oton hahmo oli huomattavasti vaikeampi kuin Elsa ja Samuel. Toisaalta piti luoda hahmo, joka on jotenkin epäinhimillinen, mutta johon kuitenkin pystyy samaistumaan – epämuodostunut, mutta ei kuitenkaan liian. Jälkikäteen ajatellen hahmo olisi voinut olla paljon radikaalimpi. On kuitenkin aika vaikeaa luoda hahmo tyhjästä. Uskon että idea silti välittyy.

### 13.5 Kuvien piirtäminen

Taiteilijoita pidetään monesti ihmisinä, joilla on lähes yliluonnollinen lahja. Taiteellisten taitojen ihailu saa ihmiset arvostamaan taiteilijoita ja heidän töitään, mutta se ei kannusta opettelemaan piirtämistä eikä auta opettajia selittämään oppilaille, kuinka piirretään. Monet jopa ajattelevat, etteivät he voi mennä piirustuskurssille, koska eivät osaa piirtää. Se on sama kuin päättäisi, ettei mene ranskankurssille tai puutyökurssille, koska ei osaa jo puhua ranskaa tai tehdä puutöitä. Piirtäminen on tekninen taito, jolla ei ole mitään tekemistä luovuuden kanssa. (Edwards 2004, 2–3).

Piirtäminen on taito, jonka pystyvät oppimaan kaikki, joilla on normaali näkökyky ja koordinaatiotaito – eli kaikki jotka osaavat vaikka pujottaa langan neulaan tai kopata pallon. Käden taidot eivät ole piirtämisen tärkein ehto, toisin kuin yleisesti luullaan. Jos käsialasi on luettavaa tai jos osaat tekstata selkeästi, sinulla on riittävä sorminäppäryys piirtääksesi hyvin. (Edwards 2004, 3).

Piirtäminen on taito, joka ei oikeastaan unohdu kovinkaan helposti. Siinä pystyy kuitenkin kehittymään yllättävän nopeasti. Tärkeintä piirtämisen oppimisessa on oppia näkemään ympäröivä maailma sellaisena kuin se on. Tärkeintä on oppia katsomaan.

Tällaisessa työssä on aina haastavaa päästää kuvista irti. Täydellisyyteen ei kuitenkaan voi pyrkiä loputtomiin, koska silloin ei saa mitään ikinä valmiiksi. Kävin

opinnäytetyöprosessin aikana muutamilla elävän mallin piirtämisen kurseilla. Tarkoitus oli paitsi saada hyvä ja rutiininomainen tuntuma piirtämiseen, myös päästä eroon liiallisesta itsekritiikistä. Omaksuinkin kurseilta ja niiden opettajilta joitakin hyviä ajatuksia – esimerkiksi että jossain vaiheessa työ on vain hyväksyttävä sellaisena kuin se on. Aivan kuin ihmiset on hyväksyttävä sellaisena kuin he ovat, myös omat taidot on hyväksyttävä sellaisina kuin ne ovat juuri nyt. Se on ainoa tapa päästä eteenpäin.

Kuvien piirtäminen oli varmasti projektin aikaa vievin osuus. Jälkikäteen on tietysti helppo ajatella, että kuvat olisi pitänyt pystyä piirtämään nopeammin. Käytännössä piirsin suurimman osan kuvista vähintään kahteen kertaan – ensimmäisen kuvan vapaasti kuvakäsikirjoituksen mukaan ja lopullisen kuvan tästä läpi valopöydän avulla. Tämän prosessin tarkoitus oli saada piirrosjäljestä vakaampaa ja puhtaampaa.

Työvälineenä käytin pehmeää lyijykynää. Useinhan sarjakuvapiirtäjät suosivat tussia – huopakynää tai nestemäistä mustetta. Minä en kuitenkaan ole oikein omaksunut tussia työvälineekseni. Lyijykynä on minulle tutumpi ja turvallisempi valinta.

Digitaalisen sarjakuvan aikakaudella voisi tuntua luontevalta käyttää digitaalista piirtopöytää (esim. Wacom) ja piirtää kuvat suoraan tietokoneelle. Monet näin tekevätkin. Tämä kuitenkin vaatii tottuneeltakin piirtäjältä yllättävän paljon harjoittelua, ennen kuin se alkaa sujua. Paperi ja lyijykynä ovat siis toistaiseksi vielä ominta aluettani.

Halusin myös säilyttää tietyn rosoisuuden piirrosjäljessä, vaikka piirsinkin suurimman osan kuvista useampaan kertaan. Tällä rosoisuudella pyrin toisaalta omaperäisyyteen ja toisaalta korostamaan käsin piirrettyä viivaa vastakohtana tietokoneella tehdyille siloiselle vektorigrafiikalle. Tällainen ”epäpuhdas” jälki tuntuu sopivan sarjakuvan ideaan ja tukevan sitä. Joihinkin kuviin jopa tietoisesti lisäsin rosoisuutta lisäämällä ylimääräisiä viivoja läpipiirtämisvaiheessa.

En ajatellut tässä vaiheessa vielä kovinkaan paljoa ”sivukokonaisuuksia” – siis sitä, mitä näkyy ruudulla kerrallaan. Monet sarjakuvapiirtäjät työskentelevät sivu kerrallaan. Minun oli kuitenkin vaikea ajatella prosessia niin pitkälle. Toisaalta Kuori ei ole millään asteikolla perinteinen sarjakuva. Se, että ”sivukokonaisuudet” eivät aina toimi parhaalla

mahdollisella tavalla, näkyy ainakin siinä, että peräkkäiset kuvat eivät aina leikkaudu kovin hyvin yhteen. Toisaalta tämä riippuu myös käytetystä siirtymästä.

### 13.6 Paperilta ruudulle

Kun kuvat oli piirretty, oli aika siirtää ne koneelle. Tähän käytin HP:n monitoimilaitteen skanneria ja Adobe Photoshopin import WIA Support – toimintoa. Skannasin kuvat suurella resoluutiolla, hyvällä laadulla mahdollista myöhempää käyttöä varten. Vaikken pidäkään todennäköisenä, että tekisin sarjakuvasta painotuotteen esimerkiksi omakustanteena, kovalevytila on halpaa. Alkuperäiset tiedostot ovat siis resoluutioltaan 600 dpi (dots per inch = pistettä eli pikseliä tuumalla) ja kooltaan noin 6600 x 5100 pikseliä. Tallensin alkuperäiset skannatut kuvat jpeg-muodossa.

Skannasin kuvat alun perin värillisinä tiedostoina. Päädyin kuitenkin muuttamaan kuvat mustavalkoisiksi, koska viivan sävy vivahti jonkin verran siniseen – ehkä johtuen skannauksesta. Tämän tein säätämällä saturaation (värikylläisyys) kuvista nolnaan. Lisäsin myös kuviin kontrastia levelsejä (kuvan sävyjen tasoja) säätämällä.

Tein kompositiot eli ”sivukokonaisuudet” valmiiksi Photoshopissa. Adoben ohjelmat toimivat melko saumattomasti keskenään. Voin siis tehdä komposition valmiiksi Photoshopissa, tallentaa sen psd-tiedostona ja viedä After Effectsiin. After Effects tunnistaa useimmat tiedoston ominaisuudet – esimerkiksi layerit näkyvät siinä erillisinä tasoina aivan kuten Photoshopissakin. Kirjoitin myös tekstit valmiiksi kuviin Photoshopissa, ja animoin niitä After Effectsissä. On vain yksi esimerkki Adoben ohjelmien saumattomasta toimivuudesta, että näin pystyy tekemään.

Tein kompositiot kolme kertaa suuremmiksi kuin lopullisen videon koko on, jotta jäisi pelivaraa After Effectsissä. Näin olisi mahdollista vaikkapa animoida jokin objekti muuttamaan kokoaan suuremmaksi.

Sarjakuvissa on perinteisesti suosittu käsin kirjoitettua tekstiä. Ilmeisesti on ajateltu, että käsin kirjoitettu teksti vaikuttaa enemmän puhutulta kieleltä. Käsin kirjoitetun tekstin etu on myös esimerkiksi siinä, että se antaa sarjakuvulle aina persoonallisemman sävyn kuin tietokoneella kirjoitettu teksti. Todennäköisesti käsin kirjoittaminen on myös

ennen nykyteknologian kehittymistä ollut yksinkertainen vaihtoehto. Nykyään on tietysti mahdollista käyttää monenlaista tietokoneohjelmilla tuotettua tekstiä. Saatavilla on jos jonkinlaisia fontteja, ja myös käsinkirjoitetun tekstin matkiminen onnistuu.

Päädyin käyttämään tietokoneella tuotettua tekstiä. Mielestäni se sopii tyyliin, ehkä siksi että en käyttänyt puhekuplia. Tähän ratkaisuun taas päädyin toisaalta siksi, että ajattelin että kuvien alle kirjoitetut tekstit sopisivat vakavaan tyyliin paremmin. Toki vakavissakin sarjakuvissa käytetään usein puhekuplia. Toisaalta puhekuplat vievät aina tilaa kuva-alalta, ja videomuodossa kuva-alan muoto on aina rajattu siihen muotoon joka se on.

### **13.7 Värit**

Olin alun perin aikonut käyttää värejä. Päädyin kuitenkin mustaan, valkoiseen ja harmaasävyihin lähinnä ajan säästämiseksi. Toisaalta tyyli tuntui sopivan ideaan.

Sarjakuvissa yleinen mustavalkoinen tussipiirrostyle on varmasti kehittynyt ja yleistynyt ennen kaikkea edullisuutensa vuoksi. Internetissä ei tarvitsisi välittää värien käyttämisestä aiheutuvista kustannuksista toisin kuin painettavissa sarjakuvissa. Verkkoyhteydet ovat nykyään nopeita, joten vaikka värillisyyden nostaminen tiedostokokoa, voi värejä käyttää huoletta. Aikakin on luonnollisesti rahaa.

Huomasin myös työstövaiheessa, että After Effects jaksoi käsitellä mustavalkoisia kuvia nopeammin kuin mihin olin värillisten kuvien kanssa tottunut. Tässä vaiheessa valinnasta oli siis hyötyä.

### **13.8 Animointi**

Kompositioiden animointi tapahtui Adoben After Effects – ohjelmassa. Varsinaista animointia työssä on aika vähän. Valitettavasti jostain oli karsittava, ja piirtämisprosessi venyi jälkitöiden kustannuksella. Käytännössä siis lähes kaikki työssä tapahtuva liike tapahtuu siirtymissä. Myös osa tekstistä on animoitu tulemaan ruudulle.

Käytin joissakin siirtymissä maskeja. Kuva siis piilotetaan osittain sen päälle piirrettävällä alueella – esimerkiksi suorakaiteella. Tätä aluetta voidaan animoida. Maskien käyttäminen tuntui toimivammalta kuin valmiit siirtymät. Kerran tehtyä maskia pystyi helposti kopioimaan ja muokkaamaan tilanteen mukaan.

### **13.9 Äänet ja Creative Commons**

Olin oikeastaan kahden vaiheilla, laittaisinko työhön ääntä ollenkaan. Päädyin käyttämään pelkästään musiikkia. Musiikin täytyi olla niin neutraalia, että se ei vie liikaa huomiota itse työstä.

Olen käyttänyt monissa töissä aiemminkin esimerkiksi Kevin MacLeodin musiikkia. MacLeod antaa sivustollaan Incompetech.com vapaasti käytettäväksi lukuisia erilaisia musiikkikappaleita. Niiden käytöstä ei siis tarvitse maksaa mitään, kunhan mainitsee kappaleiden tekijän. (Incompetech.com, 2013)

Kappaleiden kohdalla käytetään niin sanottua Creative Commons – lisenssiä, joka on osoittautunut tutustumisen arvoiseksi aiheeksi, vaikka vaikuttaakin aluksi hieman monimutkaiselta. MacLeod käyttää lisenssistä versiota, joka sallii kappaleiden käyttämisen myös kaupallisissa projekteissa. Lisenssistä on kuitenkin olemassa rajatumpia versioita, joten on hyvin tärkeää tietää, mihin milloinkin on oikeutettu.

Nykyään internetistä löytyy vapaasti käytettävää kuva- ja äänimateriaalia suhteellisen helposti kun vain jaksaa etsiä. Tietysti olisi ihanteellista jos pystyisi aina tuottamaan itse kaiken materiaalin, jota projekteissaan käyttää – tai ostamaan muilta projekteja varten tehtyä materiaalia. Aina tämä ei kuitenkaan ole mahdollista eikä välttämättä järkevääkään.

### **13.10 Leikkaus ja rytmitys**

Videon viimeistely ja äänten liittäminen tapahtui Adoben Premiere – videoeditointiohjelmassa. Koska Premiere jaksaa usein helpommin toistaa videota reaaliaikaisena, on pienet hionnat usein helpompi tehdä Premieressä kuin After

Effectsissä. Pieniä muutoksia esimerkiksi kuvien keston on helppoa ja nopeaa tehdä Premieressä.

### **13.11 Valmis tuote ja sen levitys**

Ainoa järkevä paikka työlle on internetissä – tästä olin vakuuttunut jo projektin alussa. YouTube tuntuu todennäköisimmältä paikalta suuren käyttäjämääränsä ja helppokäyttöisyytensä sekä tietysti ilmaisuutensa vuoksi. YouTube voi tietysti tuntua toisaalta hieman harrastelijamaiselta paikalta, mutta en ole tästä kovin huolissani. Monet käyttävät YouTubea ihan vakavasti otettavan materiaalin jakamiseen. Jopa monet yritykset ja muut yhteisöt hyödyntävät sitä.

Muita mieleen tulevia vaihtoehtoja olisi esimerkiksi Vimeo. Vimeoilla on ehkä hieman Youtubea ammattimaisempi maine. Vimeo on YouTuben tapaan ilmainen kanava videoiden levitykseen. Käyttäjien määrä ei kuitenkaan vielä ainakaan tule lähellekään YouTuben käyttäjien määrää.

Ian Langenhuysen vertailee YouTubea ja Vimeota vuoden 2012 elokuussa kirjoitetussa blogitekstissään. YouTubella on kuukaudessa yli 800 miljoonaa eri käyttäjää – Vimeoilla taas noin 60 miljoonaa eri käyttäjää. Vimeo pyrkii suodattamaan pois varsinaiset kaupalliset videot. Vimeon videoiden laatu on varmasti keskimäärin korkeampi kuin Youtuben. Vimeon yhteisö pyrkii myös enemmän antamaan rakentavaa palautetta, Youtubessa saatu palaute saattaa tunnetusti olla mitä tahansa. Vimeon tarjonta keskittyy esimerkiksi lyhytelokuviin, YouTubessa on valtavasti erilaista materiaalia. (Sparkloft, 2012).

YouTube ja Vimeo ovat molemmat ihan varteenotettavia vaihtoehtoja. Molemmilla on omat etunsa ja puutteensa. Youtube on kuitenkin kaikkien tuntema media, josta löytyy suunnilleen kaikki löytymisen arvoinen. Mikäänhän ei estä minua lataamasta videota myös Vimeo. Saattaa olla ihan mielenkiintoista nähdä mahdollinen ero esimerkiksi katsojien palautteen laadussa ja määrässä.

Kolmas mieleen tuleva vaihtoehto olisi hankkia työtä varten oma nettisivutila ja rakentaa sen ympärille nettisivut. Tämä olisi ehkä vähän liian kunnianhimoinen hanke.



Ensinnäkin nettisivutila maksaa, toisin kuin YouTuben tai Vimeon käyttäminen. Toisaalta YouTuben ja Vimeon käyttäjä voi ”vahingossakin” löytää jonkin videon, mutta jos työ olisi jossain aivan muualla, olisi välttämätöntä markkinoida sitä jotenkin.

## 14 POHDINTA

Aloitin opinnäytetyön tekemisen periaatteessa alkuvuodesta 2011. Kun kirjoitan tätä, eletään vuotta 2013. Aikaa on siis mennyt aivan kohtuuttomasti – siinäkin tapauksessa että ottaa huomioon, mitä kaikkea tuohon kahteen vuoteen mahtuu. Valitettavaa on ollut, ettei minulla oikein missään vaiheessa ollut mahdollisuutta keskittyä pelkästään opinnäytetyön tekemiseen. Ohjausta olisi varmasti opettajien taholta ollut saatavilla paljon enemmän, kuin mitä olen sitä mahdollisuutta hyödyntänyt. Olen yleensäkin tottunut työskentelemään hyvin itsenäisesti. Avun ottaminen vastaan on itselläni eräs henkilökohtainen kasvun paikka.

Ehkä opinnäytetyöprosessi lähti alun perinkin jotenkin väärällä jalalla liikkeelle. Se, missä jälkikäteen ajatellen olisi oikeasti tarvinnut apua, oli aiheen valinta aivan alussa. Projekti oli lopulta kuitenkin liian suuri pala purtavaksi. Joku oikea asiakastyö – joita olen tässä projektin ohessa tehnyt useita – olisi varmasti ollut helpompi vaihtoehto. Toisaalta opinnäytetyö on hyvä mahdollisuus tehdä oma taiteellinen projekti, koska saattaa olla että menee aikaa, ennen kuin sellaisen tekemiseen on seuraavan kerran mahdollisuus.

Sarjakuvan idea jaksoi kantaa yllättävän hyvin tämän kahden vuoden yli. Pidän käsikirjoitusta edelleenkin hyvänä. Koko työn lopputulokseen olen myös suhteellisen tyytyväinen. Tämä on niitä töitä, joiden hiomista voisi jatkaa loputtomiin, jos se olisi mahdollista. Niin kuin kaikissa muissakin töissä, jossain vaiheessa on hyväksyttävä että puutteita on ja päästettävä irti työstä.

En ollut missään vaiheessa kovin huolestunut kirjallisesta osuudesta. Olen aika tottunut kirjoittaja, ja asiatekstiä syntyy yleensä helposti. Voi olla että olin liiankin luottavainen, mistä syystä kirjallinen osuus jäi aika pitkälti tehtäväksi sitten kun olin taiteellisen osuuden osalta päässyt yli suurimmista haasteista. Tämä näkyy ainakin siinä, ettei aiheen rajausta ole riittävästi mietitty.

## LÄHTEET

- Allen, T. 2007. The Economics of Web Comics, 2nd Edition. Indignant Media.
- Argon Zark. Luettu 24.3.2013. [http://en.wikipedia.org/wiki/Argon\\_Zark!](http://en.wikipedia.org/wiki/Argon_Zark!)
- Barber, J.; Withrow, S. 2005. Webcomics. Iso-Britannia. Ilex.
- Batman. Luettu 24.3.2013. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Batman>
- Dr. Professor's Thesis of Evil. 2011. Luettu 24.3.2013. <http://www.imdb.com/title/tt2121277/>
- Hegerfors, S.; Nehlmark, S. 1973. Seriöst om serier. Tukholma. Almqvist & Wiksell.
- Edwards, B. 2004. Luovan piirtämisen opas. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Herkman, J. 1996. Ruutujen välissä – näkökulmia sarjakuvaan. Vammala: Vammalan Kirjapaino Oy.
- Herkman, J. 1998. Sarjakuvan kieli ja mieli. Tampere: Vastapaino.
- Lassila, I. 2011. Sarjakuvan uudet muodot – Motion Comic ja Motion Novel. Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö.
- Long, G. 2008. Motion Comics. Luettu 29.4.2013. <http://guttergeek.com/2008/page160/motioncomics/motioncomics.html>.
- Manninen, P. 1995. Vastarinnan välineistö – Sarjakuvaharrastuksen merkityksiä. Tampere: Tampere University Press.
- Marvel Cyber Comics. Luettu 24.3.2013. [http://en.wikipedia.org/wiki/Marvel\\_CyberComics](http://en.wikipedia.org/wiki/Marvel_CyberComics).
- McCloud, S. 1994. Sarjakuva: näkymätön taide. Helsinki: The good fellows Ky.
- Mikkonen, K. 2005. Kuva ja sana. Helsinki: Gaudeamus.
- Penny Arcade. Luettu 24.3.2013. [http://en.wikipedia.org/wiki/Penny\\_Arcade\\_\(webcomic\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Penny_Arcade_(webcomic)).
- PvP. Luettu 24.3.2013. <http://en.wikipedia.org/wiki/PvP>.
- Royalty Free Music. Luettu 24.3.2013. <http://incompetech.com/music/royalty-free/>
- Saarela, S. 2002. Hengittämättä ja nauramatta. Elokuva.
- Sarjakuva. Luettu 24.3.2013. <http://suomisanakirja.fi/sarjakuva>
- Sarjakuva. Luettu 24.3.2013. <http://fi.wikipedia.org/wiki/Sarjakuva>.

Scott McCloud. Luettu 24.3.2013. [http://en.wikipedia.org/wiki/Scott\\_McCloud](http://en.wikipedia.org/wiki/Scott_McCloud).

Taskila, T. 2010. Nettisarjakuva liiketoimintana. Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Vimeo vs. Youtube – which is right for your online videos? 2012. Luettu 24.3.2013. <http://sparkloftmedia.com/blog/resources/vimeo-vs-youtube-which-is-right-for-your-online-videos/>

Vuopala, K. 2011, Sarjakuvablogin ilmaisuuden kehittäminen – Nettisarjakuvat uudessa julkaisukanavassa. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. Kuvataiteen koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

**LIITTEET**

Liite 1: Käsikirjoitus ”Kuori”. (Työnimi ”Muoto”). Iina Lehto. Tampereen ammattikorkeakoulu 2011. 8 sivua.

Liite 2: Kuvakäsikirjoitus ”Kuori”. (Työnimi ”Muoto”). Iina Lehto. Tampereen ammattikorkeakoulu 2011. 24 sivua.

Liite1. Käsikirjoitus ”Kuori”.

(Työnimi ”Muoto”). Iina Lehto. Tampereen ammattikorkeakoulu 2011.

Väite: Ihmiset luokittelevat muita ihmisiä heidän ominaisuuksiensa perusteella, usein virheellisesti. Jostakin yksittäisestä ominaisuudesta muodostetaan käsitys koko ihmisen identiteetistä.

Keskeiset henkilöt:

Elsa

29-vuotias nainen. On kuvankaunis ja pukeutuu räväkästi. Ihmiset pitävät Elsaa toisinaan kevytkenkäisenä hänen ulkonäkönsä ja pukeutumistyylinensä vuoksi. Todellisuudessa Elsa pitää sisintä tärkeämpänä kuin ulkonäköä.

Samuel

32-vuotias mies.

Menestyy hyvin sekä työelämässä että naisten keskuudessa. Pukeutuu hyvin ja on näennäisen itsevarma. Arvottaa ihmiset heidän ammattinsa, sukupuolensa, ihonvärinsä jne perusteella. Häikäilemätön sika. Elsan pomo.

Otto

27-vuotias mies. Otolla on synnynnäisiä epämuodostumia kasvoissaan. Hän ei juurikaan välitä ulkomuodostaan vaan hänen vaatteensa ovat nukkavierut. Oton ensikertaa tapaamat ihmiset usein pitävät häntä henkisesti jälkeenjääneenä. Otto on kuitenkin hyvin älykäs ja opiskelee fysiikkaa yliopistossa. Kokemiensa ennakkoluulojen vuoksi Oton on toisinaan vaikea suhtautua muihin ihmisiin avomielisesti.

**EXT. KATU - PÄIVÄ**

OTTO (27) kävelee erään suurkaupungin kadulla uppoutuneena KIRJAAN "HIUKKASFYSIIKAN KOKEELLISET MENETELMÄT". Kadulla on paljon ihmisiä. Otolla on nuhjaantuneet vaatteet. Hänellä on päällään huppari eikä hänen kasvonsa näy kunnolla. Hän ei ajatuksissaan huomaa että edellä kävellyt isokokoinen mieshenkilö on pysähtynyt. Otto törmää häneen.

OTTO

Anteeksi, en huomannut...

MIES

Katsoisit eteesi.

Mies ojentaa kätensä siirtääkseen Oton hupun pois tämän silmiltä.

OTTO

Ei!

Otto astuu taaksepäin ja kompastuu omiin jalkoihinsa. Oton huppu siirtyy ja paljastaa hänen kasvonsa. Otolla on pahoja EPÄMUODOSTUMIA kasvoissaan. Mies sävähtää inhosta. Joitakin muita ohikulkijoita jää tuijottamaan Ottoa. Pelästyneenä Otto vetää hupun takaisin ylös.

MIES

Friikki.

Mies ja muut ohikulkijat jatkavat matkaansa. Otto vetäytyy erään rakennuksen seinustalle istumaan toipuakseen tilanteesta. Oton kirja on pudonnut maahan.

ELSA (29) on ohikulkevan väkijoukon seassa. Hänellä on yllään lyhyt mekko ja jalassaan pitkävartiset saappaat. Hänen pitkät hiuksensa ovat auki. Elsa näyttää huomiota herättävältä jopa ison väkijoukon keskellä. Jokin esine osuu Elsan jalkaan.

Otto hätkähtää huomattessaan ettei kirja olekaan hänellä enää kädessään. Hän katsoo ympärilleen ja näkee kuinka Elsa kumartuu ja nostaa maasta Oton kirjan. Elsa katsoo ympärilleen mutta ei näe ketään jolle kirja voisi hänen mielestään kuulua. Elsa päättää korjata kirjan talteen ja jatkaa matkaansa.

Otto istuu ärsyyntyneenä nojaten talon seinustaan ja seuraa Elsa katseellaan kunnes tämä katoaa näkyvistä. OHIKULKIJA heittää Otolle kolikon. Otto jää hämmentyneenä istumaan kolikko kädessään.

### **INT. BAARI - YÖ**

SAMUEL (32) istuu kolmen kaverinsa kanssa pöydässä ja juo olutta. Seurueen pöydän ohi kävelee erittäin lihava nainen.

SAMUEL

Mikä emakko.

Muut nauravat ja joku röhkii. Ohi kävelee lyhyttukkainen, maastohousuihin ja t-paitaan pukeutunut nainen.

SAMUEL

Ilmiselvä lesbo.



Muut nauravat taas.

Nainen katsoo ärsyyntyneenä seuruetta ja kävelee niskojaan nakellen tiehensä. Samuelin seurue ulvoo naurusta.

Elsa tulee sisään baariin. Samuel kiinnittää huomionsa Elsaan. Samuelin ja Elsan katseet kohtaavat. Samuel hymyilee maireasti ja heilauttaa kättään Elsalle. Elsa nyökkää kohteliaasti. Hän menee baaritiskille ja tilaa lasin punaviiniä.

#### SAMUEL

Tsekatkaas toi misu. Se on  
meikällä duunissa.

Joku Samuelin seurueesta viheltää. Muut nauravat.

#### SAMUELIN KAVERI

Johan se selvis millä perusteella sä  
työntekijäs valitset. Mitä sä vielä  
siinä  
istut?

Elsa menee istumaan erääseen pöytään.

Otto astuu sisään baariin. Hänellä on huppu päässään eivätkä hänen kasvonsa näy kunnolla. Hän pälyilee ympärilleen ovensuusta, kunnes huomaa Elsan. Epäröiden hän kävelee vähän matkan päähän Elsan pöydästä ja jää tuijottamaan Elsaa. Elsa nostaa katseensa ja huomaa Oton. Otto säikähtää ja siirtää katseensa muualle.

Samuel tulee Elsan luo. Otto menee istumaan erääseen pöytään lähistöllä.

SAMUEL

Moi. Säkin oot päässy vähän relaamaan.

Onks tässä vapaata?

Elsa hymyilee helpottuneena.

ELSA

Joo... Istu vaan siihen.

Samuel istuu Elsan seuraan. Otto tarkkailee Elsaa edelleen. Elsa vilkaisee Oton suuntaan. Samuel kääntyy katsomaan, mitä Elsa katsoo.

ELSA (Samuelille)

Karmiva tyyppi.

SAMUEL

No mähän olen tässä suojelemassa sua.

Elsa juo lasinsa tyhjäksi. Samuel ja Elsa nousevat ja lähtevät. Lähtiessä Elsa vilkaisee vielä Ottoa joka istuu edelleen paikoillaan.

**EXT. KATU - YÖ**

Elsa ja Samuel kävelevät kadulla. Elsa katsoo hermostuneena taakseen. Samuel tarttuu Elsaä kädestä ja osoittaa lähellä olevaa kaunista puistoa. Kaksikko lähtee kävelemään puiston poikki.

**EXT. PUISTO - YÖ**

Samuel vetää Elsan lähelleen.

SAMUEL

Kuulehan tyttöseni, tänään taitaa olla onnenpäiväsi.

Elsa naurahtaa ja työntää Samuelin pois. Samuel ei kuitenkaan luovuta vaan ujuttaa kätensä Elsan lantiolle. Elsaa alkaa ärsyttää tosissaan.

ELSA

Et viittis.

SAMUEL

Miksen? Kaikki tietää et sä oot helppo.

ELSA

Tuskin.

SAMUEL

Ai et vai? No älä sit pukeudu kun huora.

Elsa läimäyttää Samuelia avokämmenellä kasvoihin. Samuel lyö Elsaa nyrkillä kasvoihin ja painaa tämän maahan.

SAMUEL

Haluatko sä että sulla on duunipaikka vielä huomennakin?

Otto tulee apuun ja vetää Samuelin pois Elsan kimpusta. Samuel vetää Oton hupun pois ja tämän kasvot paljastuvat. Samuel hämmentyy ja unohtaa hetkeksi pistää kamppoihin

Otolle. Elsa on päässyt jaloilleen ja hänkin hämmentyy Oton ulkomuodosta. Otto saa painettua Samuelin maahan.

Elsa saa kännykän kaivettua laukustaan. Samuel ymmärtää pelinsä olevan pelattu. Hän riuhtaisee itsensä irti Oton otteesta ja pakenee yöhön. Elsa ja Otto jäävät katsomaan hänen peräänsä.

OTTO

Ootko sä kunnossa?

ELSA

Joo... Kiitti.

OTTO

Sun täytyy tehdä tosta ilmoitus.

ELSA

Joo. Seurasitko sä muuten mua?

OTTO

No joo... Sulla on mun kirja.

Elsa on hetken hiljaa ja kaivaa sitten kirjan laukustaan.

ELSA

Ai tää on sun...

OTTO

No joo... Mä en kai näytä ihan  
fysiikan opiskelijalta.

ELSA

No en mä tiedä miltä fysiikan  
opiskelijan pitäis näyttää.

Elsa ojentaa kirjan Otolle ja hymyilee. Elsa ja Otto lähtevät kävelemään samaan suuntaan kohti katua, jossa kävelee joitakin muita ihmisiä.

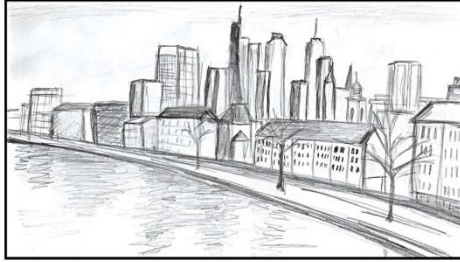
LOPPU

## Liite 2. Kuvakäsikirjoitus ”Kuori”.

(Työnimi ”Muoto”). Iina Lehto. Tampereen ammattikorkeakoulu 2011.

Kuvakäsikirjoitus/ Muoto 05.04.2011 Iina Lehto iina.lehto@piramk.fi

040 590 0659



Kohtaus 1:

Kuva 1:

YK kaupungista

(Kuva 2: laaja kuva ihmisistä kadulla)



Kuva 3: ELK

Kirja Oton kädessä

Kohde 1 Kuva 3 Kirja Oton kädessä



Kuva 4: LK / ELK

Oton hupun peittämät kasvot

Otto törmää edellä kulkevaan

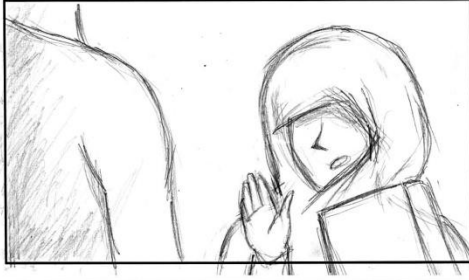
mieheen.

Kohde 1, Kuva 4 Otto LK



Kuva 5: twoshot/ PLK

Kohde 1 Kuva 5, Mies PLK Twoshot



Kuva 6: PLK

Otto: "Anteeksi, en huomannut"



Kuva 7: PLK

Mies: "Katsoisit eteesi."

Ojentaa kätensä siirtääkseen hupun pois Oton silmiltä.



Kuva 8: ELK

Otto väistyy.

(Kuva 9: Laajempi kuva Oton kompastumisesta)



Kuva 10: PLK

Mies ja joitakin ohikulkijoita tuijottavat Ottoa.



Kuva 11: LPK

Otto on kaatunut maahan ja hänen huppunsa on siirtynyt pois kasvoilta. Otolla on epämuodostumia kasvoissaan.

(Kuva 12: Kuva tuijottavista ohikulkijoista)



Kuva 13: Otto vetää hupun takaisin ylös.



Kuva 14:

Otto nousee ylös.

Mies: "Friikki".

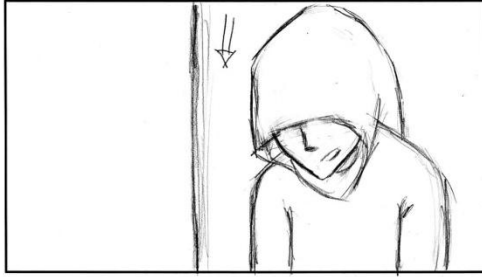


Kuva 15:

Oton kirja on pudonnut maahan.

K1 K13 (Uusin friikki?)  
K11A

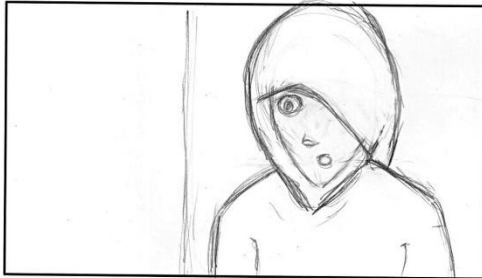




Kuva 16: PK

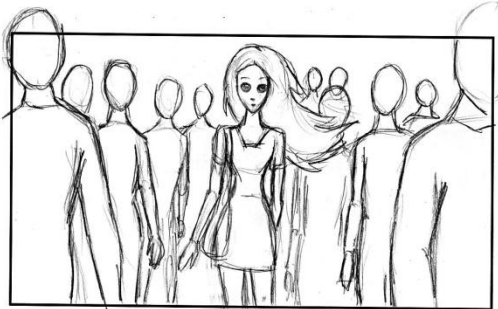
Otto istuu erään rakennuksen seinustalle.

(Kuva 17: Kuva kirjasta)



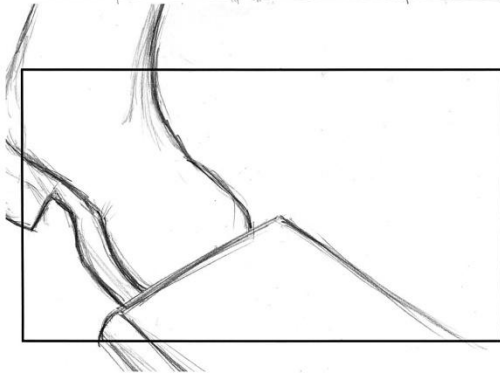
Kuva 18: Otto huomaa kirjan puuttuvan

*17 L14 (siv. 13)  
otto huomaa kirjasta*



Kuva 19: LPK/KK

Elsa on ohikulkevan väkijoukon seassa



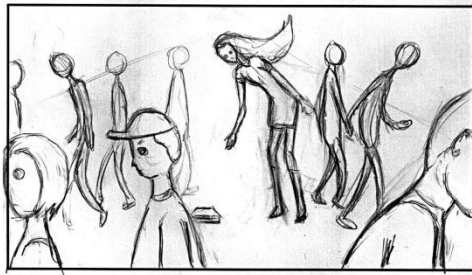
Kuva 20: ELK

Elsan jalka osuu Oton kirjaan.



Kuva 21: LK

Otto huomaa tapahtuneen



Kuva 22: LKK

Elsa nostaa kirjan maasta.



Kuva 23: PK Elsa katsoo kirjaa



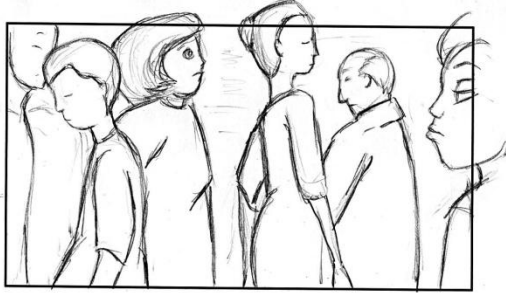
Kuva 24: LK

Otto on kauhuissaan.



K1 K20

Kuva 25: Elsa PLK  
Katsoo ympärilleen

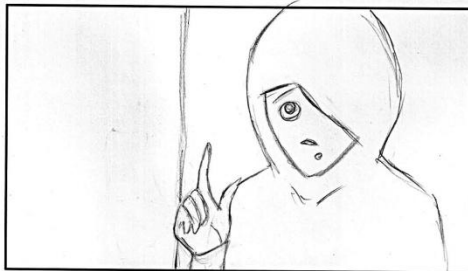


K1 K21

Kuva 26: Elsan POV

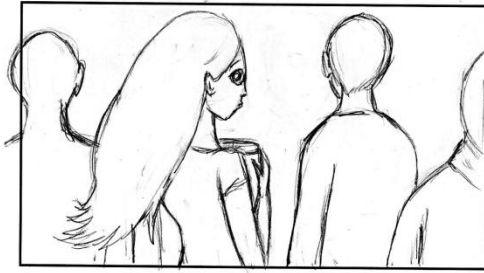


Kuva 27:  
Elsa ei näe ketään kenelle  
kirja voisi kuulua.



K 1 K23

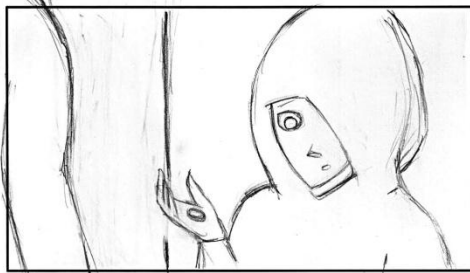
Kuva 28:  
Otto on aikeissa huutaa Elsalle,  
mutta ei saa sanaa suustaan.



Kuva 29: PK

Elsa katsoo vielä viimeisen kerran taakseen ennen kuin jatkaa matkaansa.

K1 K24  
Elsa katsoo vielä viimeisen kerran taakseen



Kuva 30:

Ohikulkija heittää Otolle kolikon, ja tämä jää istumaan hämmentyneenä kolikko kädessään.

K1 K25

## KOHTAUS 2:

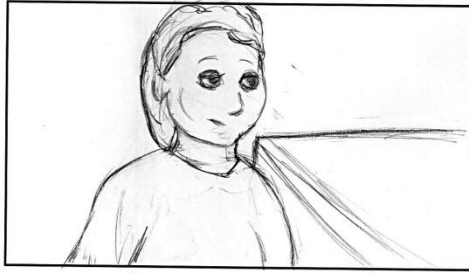


Kuva 31: Baari YK



Kuva 32: Samuelin seurue

Samuel: "Mikä emakko"



12 13

Kuva 33: PLK

Nainen jota Samuel kutsuu  
emakoksi. Samuelin seurue nauraa.



12 14

Kuva 34: PLK

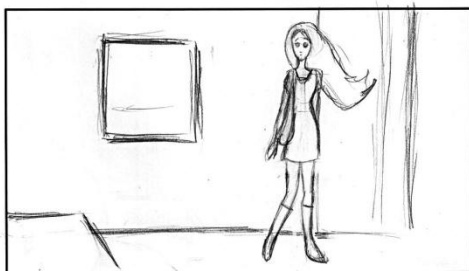
Samuel: "Ilmiselvä lesbo"  
Nainen kuulee ja kääntyy katsomaan  
paheksuen.



12 15

Kuva 35: PLK

Samuelin seurue ulvoo naurusta.



12 16

Kuva 36: LKK

Elsa astuu sisään.



K2 K7

Kuva 37: PLK Elsa



K2 K8

Kuva 38:

Samuel heilauttaa kättään  
tervehdykseksi Elsalle.



K2 K9

Kuva 39:

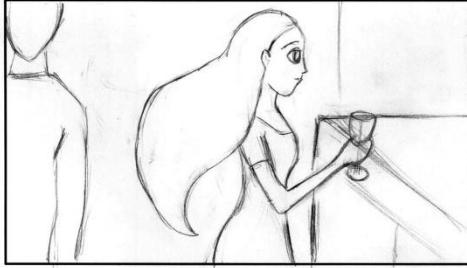
Elsa hymyilee takaisin.



K2 K10  
"Tsekatkaas toi..."

Kuva 40:

Samuel: "Tsekatkaas toi misu.  
Se on meikällä duunissa."



42 411

Kuva 41:

Elsa menee baaritiskille ja tilaa lasin punaviiniä.

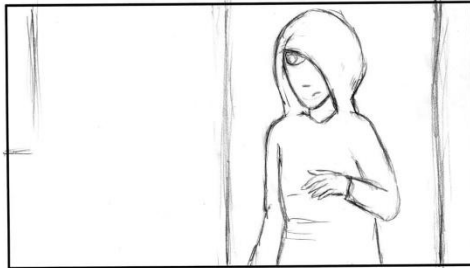


42 412

"No mähän n. alaisin."

Kuva 42:

Samuelin kaveri: "Johan se selvis millä perusteella sä työntekijäs valitset. Mitä sä vielä siinä istut?"



Kuva 43:

Otto tulee sisään baariin ja pälyilee ympärilleen.



Kuva 44.

Lähistöllä Elsa laskee viinilasin pöydälle.



K2 E14B

Kuva 45: Otto OTS

Elsa on istumassa pöytään.



K2 E15

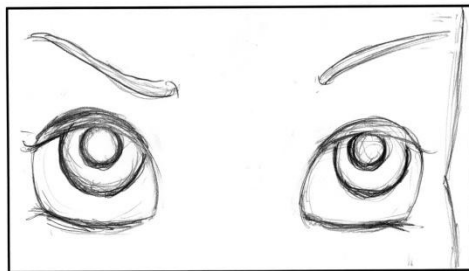
Kuva 46: Otto LK



K2 E16

Kuva 47: Elsa LK

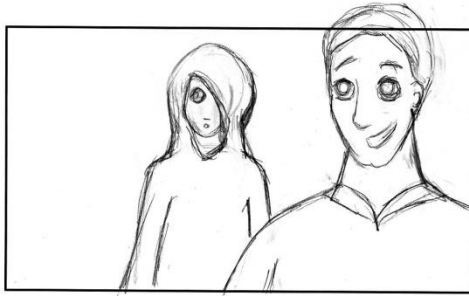
Elsa huomaa Oton



Kuva 48:

ELK Elsan silmät





Kuva 49:

Samuel tulee Elsan luokse.

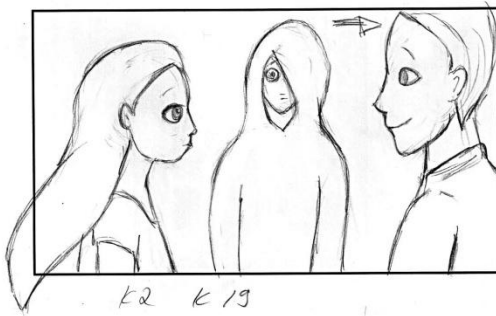
“Moi. Onks tässä vapaata?”



Kuva 50:

Elsa hymyilee helpottuneena.

“Joo, istu vaan siihen”



Kuva 51:

Otto menee istumaan erääseen pöytään lähistöllä.



Kuva 52:

Samuel: “Säkin olet

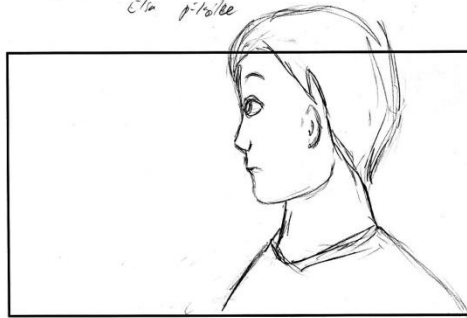
päässyt vähän relaamaan.”



K2 K21  
Elsa pölyilee

Kuva 53: PLK

Elsa pölyilee Oton suuntaan.



K2 K22  
Samuel kiinnittyy katseensa

Kuva 54: PLK

Samuel katsoo, mikä on kiinnittänyt Elsan huomion.



K2 K23  
"Karmiva tyyppi"

Kuva 55: PK

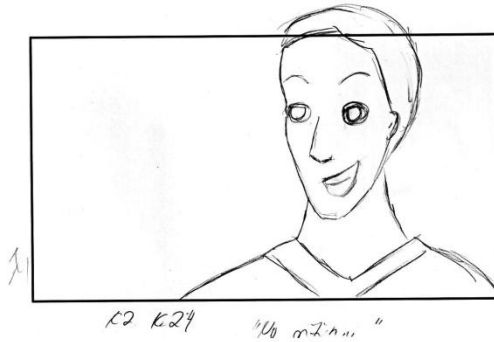
Otto istuu eräässä pöydässä.



K2 K24

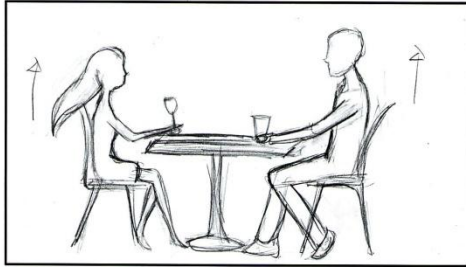
Kuva 56:

Elsa: "Karmiva tyyppi"



Kuva 57:

Samuel: "No mähän olen tässä suojelemassa sua."



Kuva 58:

LKK Samuel ja Elsa juovat lasinsa tyhjiksi ja nousevat lähteäkseen.



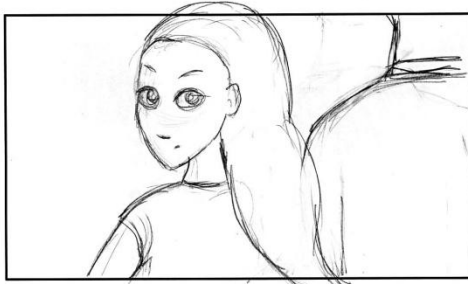
Kuva 59:

Elsa vilkaisee vielä Oton suuntaan.



Kuva 60:

Otto istuu edelleen pöydässään.



k3 k1

Kohtaus 3:

Kuva 61:

Samuel ja Elsa kävelevät kadulla.

Elsa katsoo taakseen varmistaakseen  
ettei Otto seuraa heitä.

k3 k2

Kuva 62:

LK Elsa



k3 k3

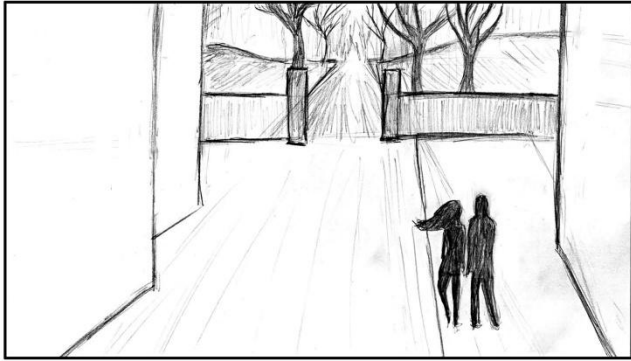
Kuva 63



k3 k4

Kuva 64:

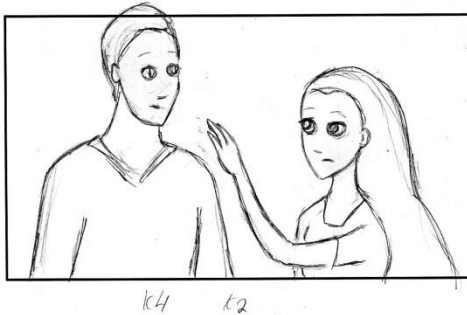
Samuel tarttuu Elsaa kädestä.



Kuva 65:  
Samuel ja Elsa  
lähtevät kävelemään  
puiston poikki.



Kohtaus 4: Puisto  
Kuva 66:  
Samuel alkaa lähennellä Elsaa.



Kuva 67:  
Elsa torjuu Samuelin lähentely-  
yritykset

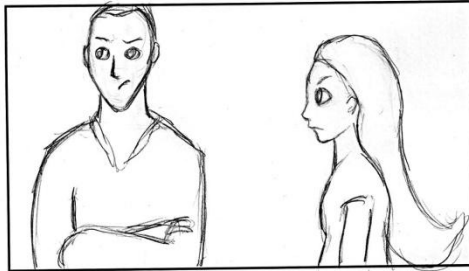


Kuva 68:  
Elsa: "Et viittis"



Kuva 69:

Samuel: "Miksen? Kaikki tietää et  
sä oot helppo."



Kuva 70:

Elsa: "Tuskin."



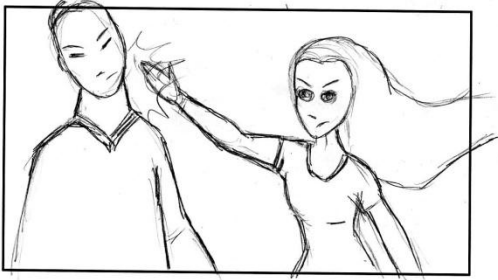
Kuva 71:

Samuel: "No älä sit pukeudu  
kuin huora"



Kuva 72:

Elsa



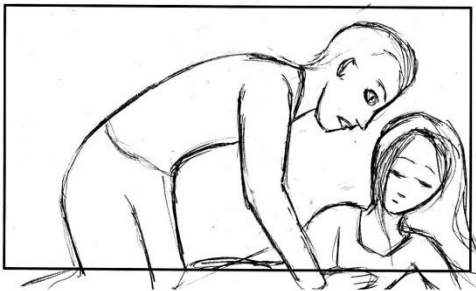
Kuva 73:  
Elsa läimäyttää Samuelia



Kuva 74:  
Samuel on raivoissaan



Kuva 75:  
Samuel lyö Elsaa  
nyrkillä kasvoihin.

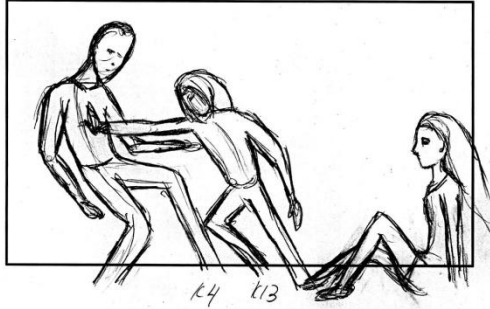


Kuva 76:  
Samuel painaa Elsan  
maahan.



Kuva 77:

Samuel: "Haluatko sä että  
sulla on työpaikka vielä huomennakin?"



Kuva 78:

Otto tulee väliin.



Kuva 79:

Samuel tarttuu Oton huppuun  
ja vetää sen pois kasvoilta.



Kuva 80:

Samuel hämmentyy Oton  
kasvoista.

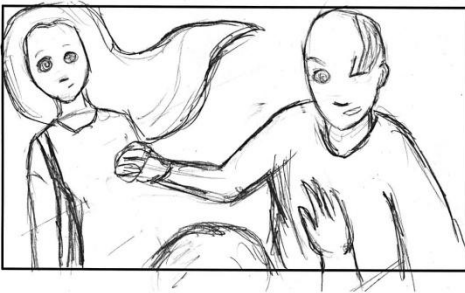




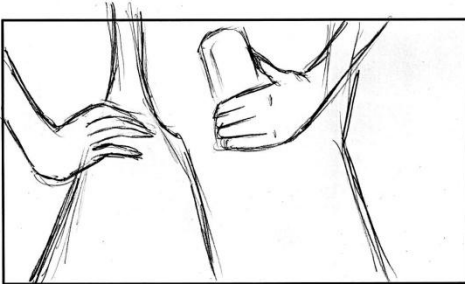
Kuva 81:  
Elsa hämmentyy myös.



Kuva 82:  
Otto saa yliotteen



Kuva 83  
... ja saa painettua Samuelin  
maahan

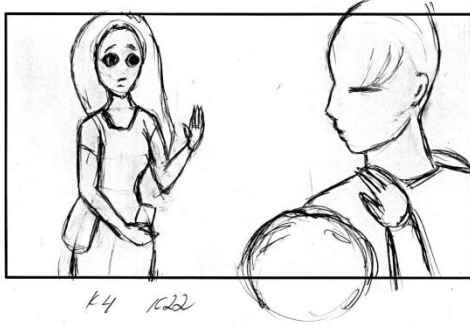


Kuva 84:  
Elsa kaivaa puhelimen laukustaan.



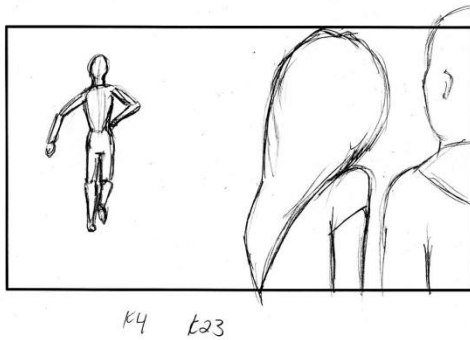
(Kuva 85: Kuva Samuelin kasvoista)

Kuva 86: Elsa: "Lopettakaa"



Kuva 87:

Otto kääntyy katsomaan, jolloin...



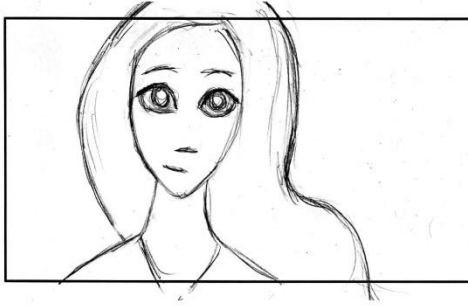
Kuva 88:

...Samuel pakenee



Kuva 89:

Otto: "Ootko sä kunnossa"



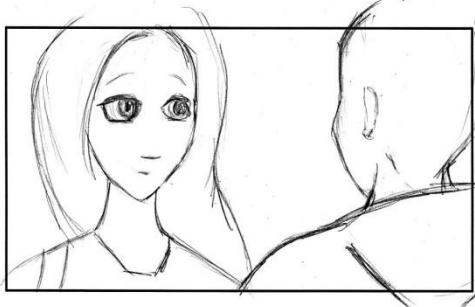
Kuva 90:

Elsa: "Joo.. Kiitti"



Kuva 91:

Otto: "Sun pitää tehdä tosta ilmoitus"



Kuva 92:

Elsa: "Joo. Seurasitko sä muuten mua?"



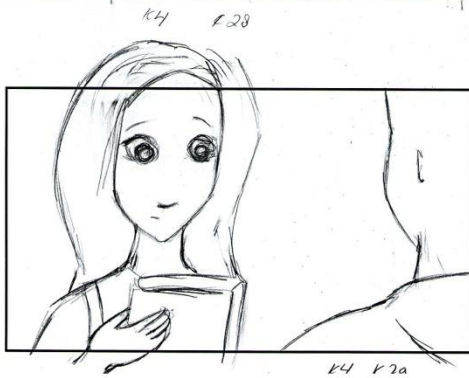
Kuva 93:

Otto: "No joo. Sulla on mun kirja."



Kuva 94:

Elsa kaivaa kirjan laukustaan.



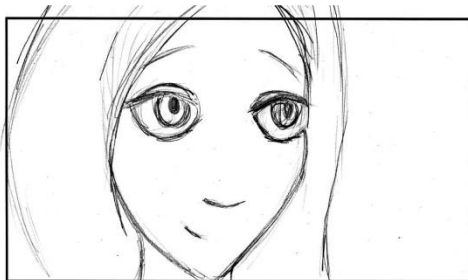
Kuva 95:

Elsa: "Ai tää on sun."



Kuva 96:

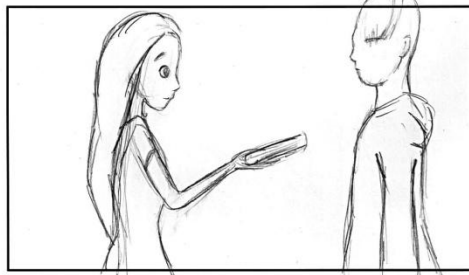
Otto: "No joo. Mä en kai näytä ihan fysiikan opiskelijalta."



Kuva 97:

Elsa hymyilee.

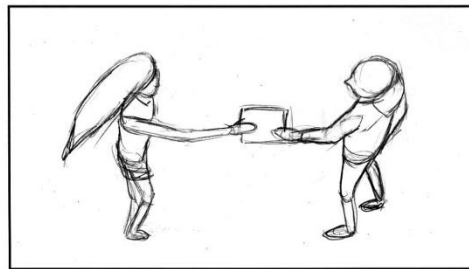
"No en mä tiedä miltä fysiikan opiskelijan pitäisi näyttää."



K4 K32

Kuva 98:

Elsa ojentaa kirjan Otolle...



K4 K33

Kuva 99:

... ja he jäävät yöhön.

Kamera nousee korkeuksiin.

Loppu