

Tero Lehto

# Sarjakuvanovellin tekeminen

Prosessikuvaus sarjakuvan työstämisestä tekijän näkökulmasta

---

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

24.5.2013

Tekijä(t) Otsikko Sivumäärä Aika	Tero Lehto Sarjakuvanovellinen tekeminen – Prosessikuvaus sarjakuvan työstämisestä tekijän näkökulmasta 43 sivua + 12 liitettä 24.5.2013
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Digitaalinen viestintä
Ohjaaja(t)	Lehtori Katri Myllylä
<p>Opinnäytetyö käsitteli sarjakuvan kielioppia ja sen hyödyntämistä oman sarjakuvanovellin teossa. Työn tarkoituksena oli selvittää, mistä eri osa-alueista sarjakuvan tekeminen koostuisi, minkälaisia haasteita voisi matkan varrella kohdata ja miten erilaisiin ongelmiin löytäisi ratkaisun. Kirjallisessa osuudessa käsiteltiin lyhyesti sarjakuvan historiaa ja käsitettä. Teoriaa käytiin läpi pääpiirteittäin ja keskityttiin niihin osa-alueisiin, joista oli eniten hyötyä omaa sarjakuvaa työstettäessä.</p> <p>Koska sarjakuva on ennen kaikkea tarinankerrontaa elokuvien, kaunokirjallisuuden ja muiden kerronnanmuotojen rinnalla, huomiota kiinnitettiin tarinaan ja ideointiin. Vaikka alkupe- räinen suunnitelma oli tehdä sarjakuva lähinnä erilaisten tehokeinojen ja teorioiden testi- kentäksi, syntyi siitä lopulta myös kohtalaisesti toimiva tarina. Pitkällisen ideoinnin lopputu- loksena tarinankerronta sai lopulta paljon huomiota koko prosessin aikana. Erilaisten sar- jakuvallisten keinojen kokeileminen ja tarinankerronta löysivät sopivan tasapainon keske- nään.</p> <p>Lähtökohdat aiheen käsittelyyn olivat haastavat, sillä aiempaa kokemusta sarjakuvaan oli käytännössä ainoastaan lukijan roolissa. Syvämmämpi ja analyttisempi sarjakuvan tutki- mus alkoi vasta kolme vuotta ennen työn valmistumista. Työn tavoitteena oli selvittää, mitä sarjakuvan tekeminen käytännössä on ja minkälaisia haasteina siihen liittyy. Mitä enem- män virheitä työn yhteydessä onnistuisi tekemään, sitä vähemmän niitä toivottavasti koh- taisi jatkossa. Tarkoitus oli oppia ymmärtämään sarjakuvan kielioppia ja teoriaa toiminnan kautta. Sarjakuvaa ei ole sen teon luonteen vuoksi tarkoitus julkaista.</p>	
Avainsanat	Sarjakuva, sarjakuvaromaani, kerronta, piirtäminen, sarjakuvan kielioppi

Author(s) Title Number of Pages Date	Tero Lehto Creating a graphic short story – Analyzing the process of making comics 43 pages + 12 appendices 24 May 2013
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Digital Media
Instructor(s)	Katri Myllylä, Senior Lecturer
<p>The thesis was about introducing the theories of comics and using this knowledge to produce an own graphic short story. The purpose was to find out which parts comics consisted of, what kinds of challenges there could be and how to solve the problems. The textual part of the dissertation briefly introduced the history of comics and examined what comics really was. Theories were examined mostly in general to help the progress of making comics in practice.</p> <p>Narration and ideation were noticed extensively because, like movies and fiction, comics are all about telling stories. However, in the practical part the master plan was to try out many kinds of methods and effects to learn more about making comics without paying too much attention to the storyline. In spite of that, the graphic short became quite a solid short story in the end.</p> <p>The starting point to make one's own graphic short novel was challenging because there was not much experience of making comics beforehand. The examination of the theories of comics began only about three years before finishing the work. The main goal was to understand comics in theory and practice. The graphic short story made in this project is not meant to be published.</p>	
Keywords	Comics, graphic novel, narration, drawing, grammar of comics

## Sisällys

1	Johdanto	1
2	Sarjakuva käsitteenä	2
2.1	Sarjakuvan synty	3
2.2	Sarjakuvan määritelmä	4
3	Ideasta tarinaan	6
3.1	Ideoinnista yleisesti	7
3.2	Sananen tarinankerronnasta	7
4	Sarjakuvan kielioppi	9
4.1	Ruudut ja tyhjä tila	9
4.2	Kuvakoot ja kuvakulmat	12
4.3	Realismista fantasiaan	13
4.4	Kuva kohtaa sanan	16
4.4.1	Kuvan ja sanan suhde	17
4.4.2	Efektit ja viivat	22
4.4.3	Puhekuplat ja tekstilaatikot	22
4.4.4	Tekstaus ja typografia	25
5	Prosessikuvaus sarjakuvanovellin työstämisestä	26
5.1	Ideointivaihe ja tarinan käsikirjoitus	26
5.2	Työvälineet	27
5.3	Tyyli ja vaikutteet	28
5.4	Piirtoprosessi	30
5.5	Teksti ja puhekuplat	33
5.6	Kuvankäsittely ja taitto	36
5.7	Ajatuksia ja huomioita sarjakuvan teosta	37
6	Yhteenveto	41
	Lähteet	42
	Kuvaluettelo	43
	Liite 1: Sarjakuva	



## 1 Johdanto

Opinnäytetyöni on toiminnallinen, ja se käsittelee sarjakuvaa ja sen kielioppia yleisellä tasolla. Teorian tutkimuksen tarkoituksena on olla tukena oman sarjakuvanovellin tekemisessä, mutta siitä voi saada apua myös muut sarjakuvantekijät tai niitä lukevat. Kokeneetkin lukijat voivat saada lukemistaan sarjakuvista enemmän irti ymmärtämällä kielioppia ja teoriaa. Tekijöille on hyödyllistä hallita sarjakuvan peruskielioppi oli sitten minkä tyyli-suunnan edustaja tahansa.

Idea tehdä opinnäytetyönä sarjakuva syntyi kevään 2010 aikana. Silloin luin ajatuksella läpi Scott McCloudin kirjan Sarjakuva – Näkymätön taide. Teos on itsessäänkin sarjakuva, ja se käsittelee sarjakuvan kieltä ja mieltä analyyttisesti ja innovatiivisesti. Vaikkei jokaisen McCloudin mielipiteen kanssa olisikaan täysin samaa mieltä, on kirjan kykyä herättää lukijat ajattelemaan sarjakuvaa monesta eri näkökulmasta arvostettava. Tämän jälkeen tutustuin muihin sarjakuvan tekoa ja teoriaa käsitteleviin kirjoihin. Valmistelujen jälkeen työ toteutetaan kokonaisuudessaan kevään 2013 aikana.

Työssä käydään läpi sarjakuvan kieliopin perusteita, mutta sen ei ole tarkoitus esitellä absoluuttisia totuuksia. Sarjakuva on nuori edelleen kehittyvä taiteenlaji, ja on tärkeää jättää tilaa myös erilaisille näkemyksille ja persoonalliselle tyyliille. Käsittelemäni asiat liittyvät monesti yleisesti sarjakuvaan, mutta lähtökohta tarkastelulle ovat sarjakuvaromaanit, joiden lukemisesta omaan kokemusta eniten. Tutkimuksen kohteeksi pyritään valitsemaan sarjakuvan työstöprosessia parhaiten tukevia kieliopillisia teemoja. Tästä syystä joitakin tärkeitä osioita, kuten värit sarjakuvassa sivuutetaan, koska oma sarjakuvani on mustavalkoinen, enkä näe aiheen käsittelyä järkevänä tämän työn puitteissa.

Sarjakuva sisältää monia perinteisen graafisen suunnittelun elementtejä, kuten typografiaa, sommittelua, kirjallisia taitoja ja taittoa. Yksi syy tehdä opinnäytetyönä sarjakuvanovelli on sen toimiminen monipuolisena työnäytteenä tulevaisuudessa myös perinteisillä graafisen suunnittelun alueilla. Sarjakuvan tekeminen on haastava prosessi. Sen työstäminen itsenäisesti ideoinnista valmiiseen tuotteeseen vaatii teorioiden tuntemisen lisäksi monipuolista osaamista käytännössä. Haastavuutta lisää melko vähäinen kokemus aiheesta ennestään, mutta haasteet ja rajoitteet on pyritty kääntämään vahvuuksiksi ennakkoluulottoman asenteen kautta.

Opinnäytetyö on kvalitatiivinen eli tieto perustuu luotettavaan lähdeaineistoon ja itse näisiin havaintoihin. Työn voi jakaa kahteen erilliseen mutta toisistaan riippuvaiseen osaan. Ensimmäisen osan alussa käsitellään sarjakuvaa käsitteenä, tutustutaan lyhyesti sarjakuvan historiaan ja pohdiskellaan, mitä sarjakuva itsessään tarkoittaa. Tarkoituksena on myös korostaa tarinankerronnan tärkeyttä sarjakuvan teossa, ja siihen liittyen antaa arvoa myös ideoinnin merkitykselle. Sarjakuvan kielioppia ja teorioita käsitellään yleisellä tasolla ja toiminnallisessa osuudessa kohdattavien tarpeiden mukaisesti. Toisessa osassa kuvaillaan sarjakuvantekoprosessia mahdollisimman yksityiskohtaisesti. Prosessin yhteydessä tehtyjä havaintoja pyritään peilaamaan teoriaosuudessa käsiteltyihin asioihin. Aikomuksena on kertoa, miten sarjakuvan tarina syntyy, kuvailla sen tyyliä ja vaikutteita, ja valottaa teknisen toteutuksen haasteita. Lopuksi pohditaan, minkälainen prosessi on kokonaisuutena, täyttyvätkö asetetut tavoitteet ja mitä voisi tehdä toisin.

## **2 Sarjakuva käsitteenä**

Jokainen varmasti tietää, mitä tarkoitetaan, kun puhutaan sarjakuvasta. Kaikki ovat lukeneet niitä aamukahvipöydässä sanomalehden sivuilta tai tappaneet aikaa hammashoitolan odotushuoneessa Aku Ankkaa selaillen. Silti sarjakuvan määrittäminen muutamalla sanalla on yllättävän hankalaa. Suomen kieleen vakiintunut sana, sarjakuva, kuvaa itsessään tätä taiteen ja kirjallisuuden muotoa hyvin. Englannin kielen *comics*-sanan komiikkaan ja lapsenmielisyyteen viittaavat mielleyhtymät ovat vaatineet sen sijaan rinnalleen tarkempia määritelmiä. Sarjakuvan monet eri julkaisuformaatit sanomalehtien muutaman ruudun stripeistä sarjakuva-albumeihin ja pitkiin sarjakuvaromaaneihin vaativat sarjakuvan määritelmään tarkennuksia ja määritelmän rinnalle uusia ilmaisuja. Eihän elävää kuvaakaan elokuvista (vrt. sarjakuvaromaani) televisiosarjoihin (vrt. sarjakuva-albumi) tai yksittäisiin humoristisiin sketseihin (vrt. sarjakuvastrippi) niputeta yhden ainoa käsitteen alle.

Luvussa 2.1 käsittelen lyhyesti, miten, milloin ja miksi sarjakuva on syntynyt, mutta tarkemmat sarjakuvahistorian eri vaiheet jätän huomioimatta. Uuden taiteen, kirjallisuuden ja median muodon alkumetrit ovat merkittävässä roolissa siinä, miten ne nykyään näemme. Sarjakuvan syntyä ja historiaa käsitellään lähdeaineistossa ja alan historiantutkimuksissa yleensä hyvin länsimaisesta perspektiivistä, vaikei voidakaan olettaa, että sarjakuvan syntyyn on vaikutettu ainoastaan Euroopassa ja Pohjois-

Amerikassa. Paluulla sarjakuvan historian alkulähteille on tarkoitus toimia alustuksena sarjakuvan käsitteen tarkastelulle luvussa 2.2.

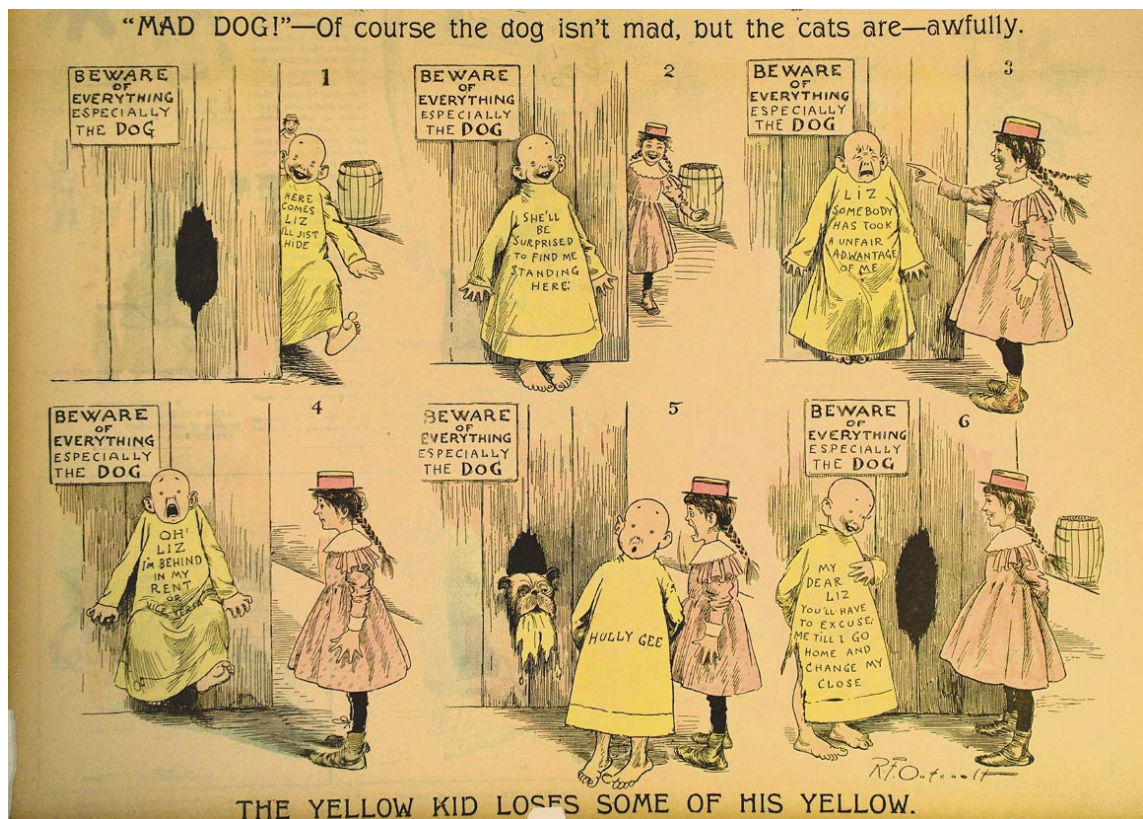
## 2.1 Sarjakuvan synty

Sarjakuvan syntymiselle on mahdotonta määritellä tarkkaa aikaa ja paikkaa puhumatakaan siitä, ketkä sen syntymiseen ja kehitykseen ovat vaikuttaneet eniten. Sarjakuvakulttuuri on syntynyt ja kehittynyt pitkällä aikavälillä, ja siihen ovat vaikuttaneet useat eri tekijät. (Hänninen & Kempainen 1994. 8.) Sarjakuvamaisia teoksia löytyy taiteen historian useilta eri aikakausilta. Sarjakuvan voidaan katsoa alkaneen jo niinkin kaukaa kuin Egyptin luolamaalauksista. Keskiajalta on peräisin jopa puhekuplia sisältäneitä kuvakertomuksia, ja nekin voidaan nähdä sarjakuvan esiasteina. Näistä kuuluisimpia on Bayeux'n seinävaate, joka kertoo historialliset tapahtumat kuvakertomuksena. (McCloud 1994. 10-12.)

1800-luvulla Euroopassa ja Yhdysvalloissa tehtiin peräkkäisten kuvien muodostamia ja usein myös tekstiä sisältäviä kuvakertomuksia. Sveitsiläisen Rodolphe Töpfferin 1830-luvulla ilmestyneet kuvasarja-albumit *Voyages En Zig-Zag* ja *M. Vieux-Boux* ovat näistä tunnetuimpia, ja Töpfferin tiedetään myös analysoineen omaperäisen kerrontansa olemusta kirjoituksissaan. Myöhemmin 1800-luvun puolenvälin jälkeen ilmestyi ranskalaisen taiteilijan ja kuvittajan Gustavo Dorén klassikkokuvitukset, saksalaisen Wilhelm Buschin kuvakertomus *Max ja Moritz* (1860) ja englantilaisen Charles Henry Rossin kuvastrippi *Ally Sloper*. (Hänninen & Kempainen 1994. 8)

Modernin sarjakuvan katsotaan syntyneen 1800-luvun lopulla amerikkalaisessa lehdistössä. Taloudellista yritteliäisyyttä arvostaneessa Yhdysvalloissa sanomalehtien suosio lähti jyrkkään kasvuun, kun samalla Euroopan sanomalehtikulttuurin kehitystä jarrutti kirkko ja akateemisten perinteiden vaaliminen. Tästä syystä sarjakuva kehittyi Euroopassa hitaammin mutta samalla täysin toisenlaisten periaatteiden vallassa kuin amerikkalainen, pitkälti massakulttuurin ohjailema sarjakuva. Tämä huomioiden sarjakuvatutkijoiden yleisen mielipiteen mukaan ensimmäisenä sarjakuvana voidaan pitää Richard F. Outcaultin piirtämää *The Yellow Kidiä* (kuva 1). Vuonna 1896 *New York World* -lehdessä julkaistussa sarjakuvassa keltaiseen yöpaitaan sonnustautunut poika kommunikoi yöpaitansa vaihtuvien tekstien avulla. Vaikka *The Yellow Kidiä* ei julkaistukaan kuin muutaman vuoden ajan jouduttuaan uusien ja muodikkaampien sarjakuvien syr-

jäyttämäksi, on sen ansiot sarjakuvan suosion kasvattajana kaikkein merkittävimpiä. (Hänninen & Kempainen 1994. 8-10)



**Kuva 1.** The Yellow Kid seikkailee New York Journalissa 31. lokakuuta 1897. Kyseistä sarjakuvaa on usein tituleerattu ensimmäisenä sarjakuvana.

## 2.2 Sarjakuvan määritelmä

Sarjakuvan käsitteen avaaminen ei ole täysin mutkatonta. Juha Herkman toteaa kirjassaan Sarjakuvan kieli ja mieli (1998) kaikkein tärkeimmäksi piirteeksi kerronnallisuuden – tarinan kertominen sarjallisesti kuvien ja mahdollisesti tekstin avulla erottaa sarjakuvan esimerkiksi yksittäisistä pilakuvista. Korostaakseen kerronnallisuuden merkitystä ja sarjakuvan eroavaisuuksia pilakuvasta Herkman käyttää Randall P. Harrisonin (1981) luokitusta sarjakuvan eri julkaisumuodoista: 1) sarjakuvastrippi (comic strip), jonka alalajeja ovat huumori-, jatkuvajuoninen seikkailusarja- ja “saippuaoppera”-strippi, 2) sarjakuvalehti, joita ovat sekä perinteinen sarjakuvalehti (comic book) että underground-lehti (comix), ja 3) sarjakuvanovelli (graphic short story) ja -romaani (graphic novel). Kerronnallisuutta painottava määritelmä on Herkmanin mukaan yleisesti ottaen pätevämpi kuin Coulton Waughin kirjassaan The Comics (1947) esittämä sarjakuvan ehkä tunnetuin määritelmä. Se sisältää kolme pääpiirrettä, 1) kuvasarjan avulla kerrottu

kertomus, 2) hahmogallerian pysyvyys, ja 3) dialogin tai muun tekstin kytkeminen kuvan yhteyteen. Tässä määritelmässä kuitenkin ainoastaan ensimmäisen kohdan voidaan katsoa olevan yleispätevä sarjakuvan käsitettä määriteltäessä. (Herkman 1998, 21-22.)

Sarjakuvataiteilija ja -tutkija Scott McCloud pohtii syvällisesti sarjakuvan käsitettä kirjassaan *Sarjakuva – Näkymätön taide* (1994). Hän alustaa tavoitettaan määritellä sarjakuvan käsite uudelleen ja tarkemmin koettuaan, että sarjakuva tarkoittaa useimmille ihmisille ”tökeröitä, huonosti piirrettyjä, huonoa kieltä sisältäviä, halpoja ja kertakäyttöisiä lasten ajanvietteitä.” (McCloud 1994, 3.) Sarjakuvataiteilija ja -pioneeriksi Will Eisner lanseerasi ilmaisun *sarjallinen taide* (Sequential Art) kirjassaan *Comics & Sequential Art* korvatakseen englannin kielen komiikkaan viittaavan ja muutenkin harhaanjohtavan sanan ”comics” (Eisner 1985). McCloud käyttää Eisnerin käsitettä lähtökohtana kunnollisen määritelmän keksimiseen. Hän päätyy monen mutkan kautta ironisesti määritelmähirvitykseen ”harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia, kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma” lopulta vain todetakseen, ettei määritelmä edelleenkään päde ainoastaan yhden kuvan sisältämään sarjakuvaan. Yksittäiset kuvat voidaan kuitenkin määritellä sarjakuvataiteeksi, jos ne ovat visuaaliselta tyyliiltään sarjakuvamaisia. Lopulta McCloud palaa pohdintoissaan takaisin Eisnerin ilmaisuun sarjallinen taide. (McCloud 1994, 5-23.)

Sarjakuva on siis kuvasarja, joka kertoo tarinan. Sarjakuva on kuvasarja, mutta kuvasarja ei välttämättä ole sarjakuva. Kuvitellaan kolmen kuvan sarja, jossa ensimmäisessä kuvassa hahmo seisoo paikoillaan, toisessa kävelee ja kolmannessa juoksee. Sellaisenaan kyseessä on kuvasarja, joka kuvaa hahmon lähtöä liikkeelle ja juoksuun, eikä niinkään sarjakuva. Jos kuvasarjaan lisätään puhekuplat, joissa hahmo esittelee itsensä, kertoo olevansa matkalla jonnekin ja lopuksi toteaa olevan myöhässä, voidaan sen todeta sisältävän pienen tarinan, jolloin se muuttuu sarjakuvaksi.

Herkman on sarjakuvaa määriteltessään asian ytimessä korostaessaan kerronnallisuuden merkitystä, sillä voihan vain yhden kuvan mittainen sarjakuvastrippi pitää sisällään pienen kertomuksen, vaikkei se varsinaisesti olisikaan sarja perättäisiä kuvia. Suomen kielen sana, sarjakuva, on varsin oiva määritelmä kuvaamaan sitä, mitä kaikkea sarjakuva pitää sisällään. Silti toisinaan tuntuu, etteivät aiheeseen perehtymättömät täysin ymmärrä, mitä kaikkea sarjakuvalla voidaan ilmaista ja kertoa. Johtuuko se siis sitten-

kin siitä, ettei sarjakuvaa ole osattu markkinoida kohdeyleisölleen tarpeeksi hyvin? Sarjakuva herättää edelleen monissa miellelyhtymät Aku Ankkaan tai sanomalehtien strippeihin, toisin sanoen komiikkaan, vaikkei sarjakuvalla ole sanana mitään yhteyttä huumoriin toisin kuin englanninkielisellä vastineellaan. Olisiko pitkien sarjakuvatarinoiden kohdalla osuvampaa puhua sarjakuvaromaanin sijaan yleisesti graafisista romaaneista eli käyttää suoraa käännöstä englanninkielestä?

Palataan vielä hetkeksi esihistoriaan. Sarjakuvan syntyä käsitelleessä luvussa 2.1 mainittiin Egyptin luolamaalaukset yhtenä sarjakuvien kaukaisena esiasteena. Voidaanko luolamaalaukset luokitella sarjakuviksi äskeisten määritelmien perusteella? Kyllä, mikäli voidaan todistetusti sanoa maalausten sisältävän kuvasarjojen kuljettamaa tarinankerrontaa. Toisaalta teoksia on vaikea sijoittaa aiemmin luvussa mainittuun Randall P. Harrisonin luokitukseen sarjakuvan julkaisumuodoista. Maalausten tekijät eivät ole tietoisesti voineet luoda sarjakuvaa, koska kyseistä kulttuuria ei ole ollut tuolloin olemassa. Tarinankerrontaa sisältävän luolamaalauksen voidaan siten katsoa olevan oma monimuotoisempi luolamaalauksien alalaji eikä sarjakuva.

### **3 Ideasta tarinaan**

Koska sarjakuva perustuu lopulta hyviin ideoihin ja vahvoihin tarinoihin, on perusteltua tarkastella näitä osasia hieman tarkemmin. Inspiraatiota tarinoille voi hakea melkein mistä tahansa, tyypillisimmin ehkä kirjoista ja elokuvista. Myös modernit vasta 2000-luvulla asemansa vakiintuneet mediat, kuten videopelit sisältävät nykyisin vahvaa tarinankerrontaa, ja samalla hieman toisenlainen lähtökohta tarinan kuljettamiseen voi avata myös perinteiseen tarinankerrontaan uusia näkökulmia. Henkilökohtaisesti näen myös musiikin vahvana inspiraationlähteenä, mikä on hieman ironista sarjakuvan luonteen huomioon ottaen. Musiikki voi kuitenkin herättää hyvinkin voimakkaita visuaalisia miellelyhtymiä, ja taas sarjakuvassa visuaaliset ääniefektit saavat ruudun ääneen. Parhaat aiheet tarinoille syntyvät tekemällä teräviä havaintoja jokapäiväisestä elämästä ja ympäristöstä.

### 3.1 Ideoinnista yleisesti

Valkoisen paperin kammo on tuttu asia kaikille luovan työn tekijöille. Sarjakuvan tekeminen on pitkä prosessi, joka lähtee liikkeelle ideoinnista. Ideoiden ympärille rakentuu pala kerrallaan tarinalle runko. Joskus voi kuitenkin olla piristävää alkaa piirtämään sarjakuvaa ilman tarkkaa suunnitelmaa. Pääasia on, että pääsee valkoisen paperin kammon yli ja käsiksi tekemisen meininkiin. Scott McCloudin kehittänyt 24-Hour Comics Day, jossa toteutetaan vuorokaudessa alusta loppuun 24-sivuinen sarjakuvalbumi, on hyvä osoitus siitä, että sarjakuvia voi tuottaa ennakkoluulottomasti monesta eri lähtökohdasta (McCloud 2013.).

Helppoin ja mielekkäin tapa ideoida aiheita tarinoille on miettiä itseään kiinnostavia asioita. On hyvä miettiä päämäärää tarinalleen hyvissä ajoin, ja pohtia, mitä tarinallaan haluaa sisimmässään kertoa. Internet, elokuvat, lehdet, kirjat, sarjakuvat ja pelit ovat kaikki hyviä inspiraationlähteitä. Arkipäiväiset esineet ja asiat voivat toimia alkusysäyksenä uusille ideoille. (Koskela 2007. 5.) Yksittäisten kuvien ideointiin pottamattomia työkaluja ovat internetin kuvahaut, koska aina tulee vastaan kuva-aiheita, joiden piirtämisestä ei ole kokemusta. Toisaalta hahmottamalla jonkin vieraan asian tai esineen paperille ulkomuistista voi syntyä jotakin erityistä, mitä ei ikinä olisi voinut syntyä muuten.

Ideoita voi kehittää missä ja milloin tahansa. Tärkeintä on muistaa merkata hulluimmatkin ideat muistiin luonnoslehtiöön, puhelimeen, kannettavaan tietokoneeseen, ostoskuitin kääntöpuolelle tai pahvimukin kylkeen. Ideoita yhdistelemällä voi lopulta syntyä kokonaiselle tarinalle synopsis, jonka pohjalta voi alkaa kehittämään tarkemmin kohtauksien sisältöjä, henkilöhahmojen luonteita, tapahtumaympäristöjä ja tyyliä. Jokaisella on omat henkilökohtaiset mieltymyksensä luovalla työskentelytavalle. Jotkut löytävät sisäisen taiteilijaluonteensa musiikin soidessa viihdyttävässä työympäristössä, toiset askeettisessa hiljaisuudessa. Luvussa 5.1 käsittelen lisää työntekijöiden ideointivaihetta.

### 3.2 Sanan tarinankerronnasta

Kuten kaikissa kerronnan muodoissa, myös sarjakuvassa tarina on pääosassa. Ei ole merkitystä, kuinka hienosti tarina on piirretty, väritetty tai sommiteltu, jos itse tarina on sisällöltään köyhä tai henkilöhahmot pinnallisia. Sarjakuviin erikoistunut toimittaja Paul Gravett kiteyttää piirrostylein ja tarinan suhteen hyvin toteamalla, että taidokkainkaan



piirrostyylillä ei pelasta huonoa tarinaa, mutta rosoinen tyyli voi sopia täydellisesti hyvään tarinaan – tarina on aina tärkein (Gravett 2007. 11). Hyvä esimerkki tästä on Art Spiegelmanin keskitysleiriselviytymiskertomus *Maus* (kuva 2), jonka rosoinen piirrosjälki sopii täydellisesti sarjakuvan käsittelemiin kammottaviin tositapahtumiin.



**Kuva 2.** Polut muodostavat hakaristin sarjakuvassa *Maus* (RAW-lehti #7, 1984). *Maus* julkaistiin myöhemmin kaksiosaisena sarjakuvaromaanina 1991.

Monet lukemistamme kirjoista ja valkokankaalta katselemistamme elokuvista noudattavat perinteistä draaman kaarta. Aristoteles määritteli yhdessä kaunokirjallisuuden teorian perusteoksessaan *Runousoppi*, että tragedia jäljittelee pituudeltaan rajoitettua, loppuun suoritettua ja kokonaista toimintaa, ja kokonaista on se, millä on alku, keskikohta ja loppu. Alussa esitellään tarinan lähtökohdat ja henkilöt, jota seuraa jokin ristiriita. Juonen edelleen kehittyessä jännitys kasvaa kliimaksiinsa, jota seuraa loppuratkaisu. (Aristoteles. suom. Saarikoski 1967.) Tarinankerrontaa voi kehittää tutustumalla esimerkiksi elokuväksikirjoittamiseen ja dramaturgiaan. Kun tarinankerronnan perusasiat ovat hallussa, voi tätä tietoa soveltaa omaan tyyliinsä. Mari Ahokoivu toteaa oivaltavasti kirjassaan *Sarjakuvantekijän opas*, että kun säännöt osaa hyvin, niitä on sen jälkeen helppo rikkoa (Ahokoivu 2007. 16-17.).

Sama pätee tarinankerronnan ohella kaikkeen sarjakuvaan liittyvään teoriaan. Toisaalta jotkut ovat ehkä joskus kuulleet sanottavan, että taiteen tärkein sääntö on se, ettei ole mitään sääntöjä. Joka tapauksessa seuraavassa luvussa käydään läpi sarjakuvan kieliopin perusteita.



## 4 Sarjakuvan kielioppi

Siinä missä kertomakirjallisuudessa käytetään yleensä pelkästään sanoja ja audiovisuaalisissa medioissa elokuvista videopeleihin lähinnä liikkuvan kuvan ja äänen yhdistelmää, rakentuu sarjakuva piirrettyä kuvaa ja sanoja yhdistelemällä. Moderniin sarjakuvaan on vuosikymmenten aikana kehittynyt oma merkkikielensä, sääntönsä ja kielioppinsa. (Herkman 1998. 67-68.)

Kokeilevat taiteilijat saattavat tehdä taidettansa välittämättä sen enempää teorioista, ja joskus näin voi syntyä jotakin ennennäkemätöntä ja hienoa, johon tulevia teoksia verraataan. Uniikki tyyli on sinänsä tavoittelemisen arvoista, mutta on hyvä muistaa, että perusteiden hyvä hallitseminen ei sulje pois omaperäisyyttä. Kuten aikaisemmin luvussa 3.2 todettiin, säännöt pitää osata, jotta niitä voi rikkoa. Pyrki sarjakuvailmaisullaan sitten lukijoiden mielipiteet jakavaan omaperäisyyteen tai täydelliseen tyylipuhtauteen tulisi kokonaisuuden tukea pääasiaa eli tarinaa.

Seuraavissa alaluvuissa käydään läpi muutamia sarjakuvan kieliopin perusasioita. Jätän asioiden henkilökohtaisen pohdiskelun tässä vaiheessa vähemmälle, mutta palaan kieliopin tarkasteluun prosessikuvauksen yhteydessä ja erityisesti luvussa 5.7, jossa tarkoituksena on peilata kielioppia omaan sarjakuvaan.

### 4.1 Ruudut ja tyhjä tila

Sarjakuvat rakentuvat ruuduista. Länsimaisessa kulttuurissa sarjakuvia luetaan vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas. Tämä pätee sekä ruutujen lukujärjestykseen että myös siihen, missä järjestyksessä sarjakuvaa luetaan ruutujen sisäpuolella. Poikkeaviakin järjestyksiä on monimutkaisemmissa ruutujaotteluissa, ja pääasia on, että tarina etenee lukijan kannalta loogisesti. Yleensä lukija aloittaa silmäilemällä kuvaa, sen jälkeen lukemalla mahdolliset kertojan tekstiosat ja tämän jälkeen alkaa tarkemmin tutkia hahmoja repliikkeineen. Sama järjestys toistuu kuvasta toiseen. Lukijalla on aina halutessaan mahdollisuus hypellä ruudusta toiseen tai palata tarinassa taakse päin. (Herkman 1997. 71-72.)

Niin kummalliselta kuin se kuulostaakin, tapahtuu sarjakuvan tärkein hetki ruutujen sisällön sijasta ruutujen välissä. Monille herää ehkä kysymys, mitä niin tärkeää ja ihmeellistä voi olla puolen sentin paksuisessa, yleensä valkoisessa tyhjässä tilassa. Vas-

taus siihen on kuitenkin yksinkertainen: siinä kohtaa vastuu tarinankerronnassa siirtyy lukijalle, tai paremminkin lukijan mielikuvitukselle. Tapoja, joilla sarjakuvassa siirrytään ruudusta toiseen on useita, ja seuraavassa käydään läpi Scott McCloudin (1994) luonnehtimat siirtymät ruudusta ruutuun (kuva 3). McCloud on myös tehnyt laskelmia, miten usein eri siirtymät esiintyvät amerikkalaisissa sarjakuvissa, mutta vertailee lukuja myös muun maalaisiin sarjakuviin. (McCloud 1994. 70, 74-77.)



Kuva 3. Scott McCloud kategorisoi siirtymät kuvasta toiseen kuuteen eri ryhmään.

*Hetkestä hetkeen* -siirtymä tarkoittaa sitä, että siirtymä kuvasta seuraavaan tapahtuu ajassa mitattuna, eikä sillä välttämättä ole kerronnan kannalta kovin ratkaisevaa merkitystä. Esimerkkinä voisi olla kaksi kuvaa kellosta, jonka viisarit siirtyvät toisessa kuvassa ajassa eteenpäin. Hetkestä hetkeen -siirtymä on sarjakuvissa melko harvinainen, mutta saattaa esiintyä kokeilevassa teoksissa runsaastikin. (McCloud 1994. 70, 74-77.)

Toinen siirtymä tapahtuu *toiminnasta toimintaan*. Henkilö juoksee ensimmäisessä kuvassa kohti rotkoa ja seuraavassa kuvassa hyppää sen yli. Ruuduissa siis kuvataan toimintaa ja toiminnan vaikutuksia. Tämä siirtymä on sarjakuvissa hyvin yleinen. Monissa tunnetuissa sarjakuvissa jopa kaksi kolmasosaa siirtymistä voidaan lokeroida tähän. (McCloud 1994. 70, 74-77.)

Kolmas siirtymätyyppi siirtyy *kohteesta kohteeseen*. Siirtymä tapahtuu yhden kohtauksen tai ajatuksen sisällä, jonka aikana kuvauksen kohde vaihtuu. Kohteesta kohteeseen sarjakuvissa siirrytään toiseksi useimmin. (McCloud 1994. 71, 74-77.) Tämä siirtymä antaa sarjakuvantekijälle mahdollisuuden näyttää tai olla näyttämättä haluamiaan asioita. Joidenkin asioiden näyttämättä jättäminen voi jopa tehostaa kohtauksen jännitystä. (Herkman 1998. 96.) Esimerkiksi jos rotkon yli hyppäävä hahmo ei onnistukaan hypyssään ja tipahtaa ojan pohjalle, kohteesta kohteeseen -siirtymällä tämä voitaisiin selittää näyttämällä toisessa kuvassa yleiskuvaa näkymästä putoavan hahmon huu-dahdusten saattamana. Toiminta ja sen ikävät vaikutukset voidaan näin jättää näyttämättä lukijalle ilman, että onnettomuus jää kenellekään epäselväksi.

Neljäs kohta on elokuvistakin tuttu siirtymä *kohtauksesta kohtaukseen*. Nämä ovat ikään kuin sarjakuvien leikkauksia, joissa yhdestä kerronnallisesta kokonaisuudesta siirrytään uuteen kokonaisuuteen. Tämä on kolmanneksi yleisin siirtymätyyppi. (McCloud 1994. 71, 74-77.) Tosin tämän siirtymän esiintymisen voidaan todeta olevan täysin riippuvainen sarjakuvan pituudesta ja sen eri kohtauksien lukumäärästä.

Viidenneksi siirtymätyypiksi McCloud esittää siirtymisen *näkökulmasta näkökulmaan*. Peräkkäisissä ruuduissa saatetaan näyttää sama asia, mutta eri perspektiivistä katsotuna tai eri henkilön näkökulmasta kuvattuna. Tämä siirtymätyyppi on suhteellisen harvinainen, mutta saattaa esiintyä usein japanilaisessa sarjakuvassa. (McCloud 1994. 72.)

Viimeisenä eli kuudentena siirtymätyyppinä McCloud näkee siirtymät, joissa ei ole mitään seuraussuhdetta. Peräkkäisillä ruuduilla ei näissä tapauksissa ole minkäänlaista suhdetta keskenään, ja tämä siirtymätyyppi onkin harvinainen sarjakuvissa, koska käytännössä peräkkäisillä kuvilla on aina jokin ajallinen tai tilallinen suhde toisiinsa. (McCloud 1994. 72.) Tätäkin siirtymätyyppiä voi kuitenkin esiintyä kokeilevassa sarjakuvassa (Herkman 1997. 97.).

#### 4.2 Kuvakoot ja kuvakulmat

*Kuvakokojen* kohdalla sarjakuvassa voidaan soveltaa valo- ja elokuvauksesta tuttuja termejä. Sarjakuvassa käytetään pääasiassa kuutta erilaista kuvakokoa, jotka ovat laaja yleiskuva, yleiskuva, kokokuva, puolikuva, lähikuva ja erikoislähikuva. (Herkman 1998. 28.) Jokaista sarjakuvaruutua ei tietenkään voida lokeroida automaattisesti yhteen näistä kuudesta kuvakoosta. Ruudun sisällä voi näkyä samanaikaisesti puolikuva päähenkilöstä etualalla, hieman taaempana kokokuva sivuhenkilöstä ja samalla taustalla voi näkyä ympäristöä siinä määrin, että kuvaa voi kutsua perustellusti myös yleiskuvaksi.

*Laajassa yleiskuvassa* (joskus käytetään myös termiä *kaukokuva*) katsoja tarkastelee kuvaa suhteellisen kaukaa. Yleensä kohtauksen alussa käytetään laajaa yleiskuvaa, jonka tarkoituksena on esitellä lukijalle tapahtumaympäristö. (Herkman 1998. 28.) Kun katsojalle annetaan jo kohtauksen ensimmäisessä ruudussa hyvä yleisvaikutelma kohtauksen tapahtumapaikasta, antaa se seuraavissa ruuduissa mahdollisuuden pelkistää ympäristöä ja siirtää lukijan huomio kohtauksessa esiintyviin hahmoihin tai muihin yksityiskohtiin. Kaukokuva yleisempi kuvakoko sarjakuvissa on kuitenkin *yleiskuva*, joka on tarkempi esitys tapahtumapaikasta ja kohtauksessa esiintyvistä hahmoista (Herkman 1998. 28). Jos kaukokuvasssa ympäristön esittäminen on päätarkoituksena hahmojen huomion jäädessä vähäiseksi, yleiskuvassa myös henkilöt ovat jo selkeästi tunnistettavia.

Hyvin yleinen kuvakoko sarjakuvissa on *kokokuva*, jossa huomio kiinnittyy yhteen henkilöhahmoon. Kokokuvassa henkilö esitetään kokonaisuutena päästä varpaisiin, ja sen tarkoituksena on korostaa hahmon roolia tarinankerronnassa. *Puolikuvassa* henkilö-hahmo esitetään lantiosta ylöspäin. Tämä kuvakoko mahdollistaa henkilön esittämisen hieman kokokuvaa tarkemmin tuoden lukijan aavistuksen lähemmäksi sarjakuvan tarinaa. (Herkman 1998. 28.) Esimerkiksi kasvojen kohdalla voidaan jo näyttää yksityis-

kohtia, joilla henkilöahmon tunteita voidaan esittää kokokuvaa tarkemmin. Myös käsi- en liikkeet tulevat puolikuvassa parhaiten esille.

Vasta kuitenkin *lähikuva* päähenkilön kasvoista mahdollistaa ilmeiden ja tunnetilojen tarkan esittämisen. Lähikuvaa voi käyttää mistä tahansa kohteesta, kunhan kyseinen objekti ansaitsee lähikuvan mahdollistavan huomion tarinassa. Joskus tarvitaan kuitenkin vieläkin yksityiskohtaisempaa esittämistä, jolloin voidaan käyttää *erikoislähikuvaa* vaikkapa ainoastaan henkilöahmon silmistä. Erikoislähikuvalla voidaan paljastaa merkittäviä yksityiskohtia, jotka saattavat olla tarinan kannalta oleellisessa roolissa. (Herkman 1998. 28.) Se tuo myös visuaalista dynamiikkaa sarjakuvan yleisilmeeseen oikeassa paikassa käytettynä.

Kuvakoon lisäksi perinteisistä kuvataiteista on sarjakuvaan lainattu *kuvakulman käsite*, jolla tarkoitetaan sitä horisontaalista tasoa, josta lukija kuvaa katsoo. *Normaaliperspektiivissä* katsoja on samalla tasolla kuvan henkilöiden kanssa, *lintuperspektiivissä* katsoja näkee tapahtumat yläviistosta ja *sammakkoperspektiivissä* luonnollisesti alaviistosta. Siinä missä suoraan sivulta kuvattu normaaliperspektiivi tuo kuvaan arkipäiväisyyttä, voidaan ylhäältä kuvatulla lintuperspektiivillä antaa katsojalle turvallisuuden tai vallan tunnetta ja vastaavasti sammakkoperspektiivillä tunne uhasta, pienuudesta ja voimattomuudesta. (Herkman 1998. 29.)

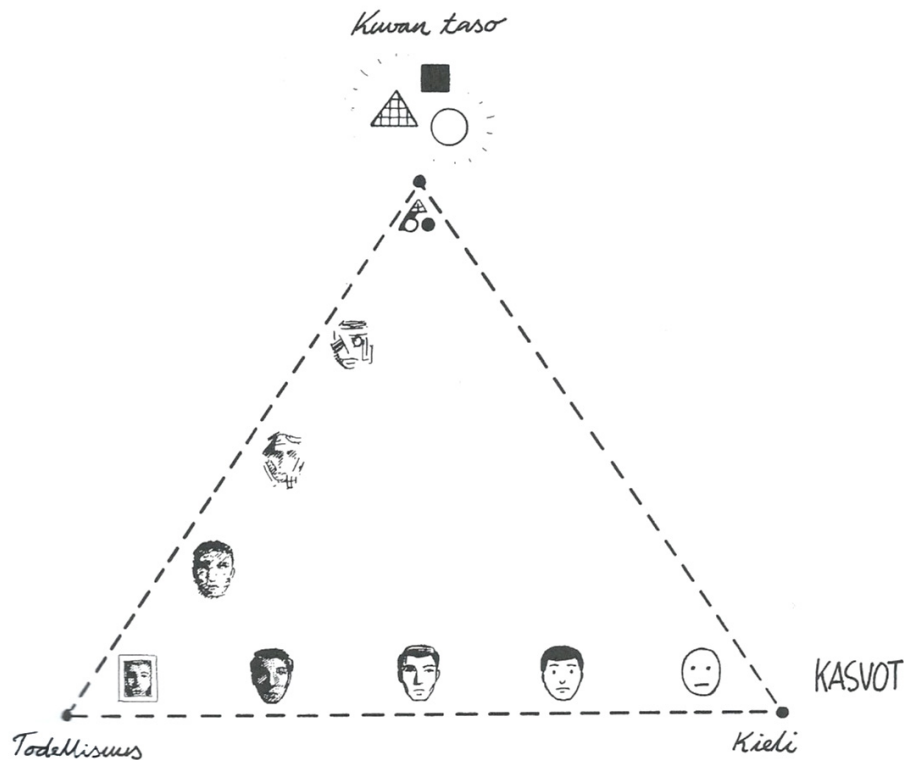
Käytännössä asia ei ole aina näin yksinkertainen. Perspektiiveillä voidaan saada myös täysin vastakkainen vaikutus aikaan katsojassa, ja se riippuukin enemmän siitä, mistä näkökulmasta lukija ohjataan kuvan tapahtumia tarkastelemaan. Esimerkiksi alaviistosta kuvattu henkilö ei aina aiheuta katsojassa uhan ja turvattomuuden tuntua vaan saa hahmon näyttämään isolta ja mahtavalta. Tällöin katsojan saama tunne riippuu enemmän siitä, mikä on kuvatun hahmon rooli tarinassa. Kannattaa myös muistaa, että perspektiivi on vain yksi monista keinoista luoda tunnelmaa sarjakuvaan, ja erikoisien kuvakulmien liian taaja viljely voi johtaa sen heikkenemiseen tehokeinona. (Herkman 1998. 29-30.)

#### 4.3 Realismista fantasiaan

Jokaisella sarjakuvahahmolla on esikuvansa todellisuudessa – ihmishahmoilla ihminen, eläinhahmoilla jokin eläin. Tosin eläinhahmotkin, kuten Aku Ankka, ovat ilmeikkäine

kasvoineen ja inhimillisyyksineen lopulta lähempänä ihmistä kuin eläintä. Myös tapahtumaympäristöt löytävät vastikkeensa tosielämästä.

Scott McCloud (1994) selventää asiaa esittelemällä kolmion, jonka yksi kulma kuvaa todellisuutta, toinen kulma äärimmilleen vietyä pelkistystä ja kolmas kulma abstraktia versiota kuva-aiheesta (kuva 4). Pelkistetyin versio ihmiskasvoista on ympyrä, jonka yläosassa on kaksi pistettä silminä ja alaosassa vaakaviiva kuvaamassa suuta. Jokainen ymmärtää tämän yksinkertaisen kuvion kuvaavan ihmiskasvoja, vaikka kuvio on lähempänä autonrengasta kuin ihmistä. Hänen mukaansa kaikki sarjakuvahahmot löytävät paikkansa tämän kolmion sisältä. Esimerkiksi Hergen nappisilmäisen Tintin voisi sijoittaa lähelle pelkistettyä nurkkausta, kun taas monet supersankarihahmot tarkkaan mallinnettuine anatomioineen lähemmäs realistista kulmaa. Abstraktiin nurkkaukseen on hankalaa sijoittaa tunnettuja sarjakuvahahmoja. Sitä vastoin tapahtumaympäristöt saattavat olla abstrakteja, mielikuvituksellisia ja taiteellisia sarjakuvissa, joissa pureudutaan esimerkiksi ihmismielen pimeimpiin nurkkauksiin tai edetään mielikuvituksen tasolla. Yleinen asetelma on se, että Tintin kaltaiset pelkistetyt hahmot seikkailevat realistisesti mallinnetuissa ympäristöissä (kuva 5). (McCloud 1994. 51)



**Kuva 4.** Jokainen sarjakuvahahmo löytää paikkansa kolmion sisältä. Sarjakuvani hahmot voisi sijoittaa alariville vasemman alanurkan ja keskikohdan puolivälin paikkeille.





**Kuva 5.** Hergen Tintti seikkailee aasialaisessa ympäristössä. Tintin ja muiden hahmojen silmät näyttävät lähinnä salmiakkipastilleilta, mutta tapahtumaympäristöt pursuavat yksityiskohtia.

McCloud selittää sarjakuvahahmojen taipumuksen olla pelkistettyjä (tai ikonimaisia ja pilakuvamaisia, kuten itse asian kuvailee) syystä, että näin yksinkertaiset hahmot ovat samaistuttavampia. Jos katsomme valokuvaa tai realistisesti piirrettyä kasvokuvaa, näemme jonkun toisen ihmisen kasvot. Mutta kun katsomme tuota kaksi pistettä ja viivan sisältävää ympyrää, näemmekin itsemme (kuva 6). Käytännössä tämä pelkistys ihmiskasvoista kattaa kaikki maailman ihmiset. Pelkistykseen taso määrittää, kuinka moni voi nähdä itsensä kuvasta. Mikäli androgyynille ympyräpäälle lisätään naisellisuutta pitkällä hiuksilla ja silmäripsillä, karsiutuu puolet väestöstä pois. Edelleen yksityiskohtia lisäämällä kuvassa näkevät itsensä kohta enää punahiuksiset, vaalean ihon ja solakat kasvojenpiirteet omaavat naishenkilöt. Valokuva ihmisestä on niin tarkka, että vain kuvattu henkilö voi siitä itsensä tunnistaa. (McCloud 1994. 31-36) Herkman tosin on sitä mieltä, että sarjakuvan visuaalinen ilme voi olla toisarvoista, koska hahmoin ja tarinaan samaistutaan eniten silloin, kun lukija voi asemoitua niihin omasta henkilökohtaisesta lähtökohdastaan ja verrata niitä minäkuvaansa. (Herkman 1997. 35.)



**Kuva 6.** Kumpaan samaistut helpommin? McCloudin mukaan oikeanpuoleiseen.

Voisiko kuitenkin olla niin, että samaistuttavuus riippuu eniten siitä, minkälainen hahmo on luonteeltaan? Sarjakuvissa henkilöahmojen luonteenpiirteet kehittyvät tarinan mukana syvällisemmiksi. Lukijat oppivat kerronnan edetessä tuntemaan hahmon ja ymmärtämään tämän tekemiä valintoja. Samaistuminen hahmoon on riippuvainen siitä, minkälaisia valintoja hahmo tekee ja minkälaiseksi hän kehittyy, eikä niinkään siitä, miltä hän näyttää. Tässä tapauksessa samaistuttavuus hahmoon olisi verrattavissa siihen, minkälaisiin hahmoihin samaistumme elokuvissa tai kertomakirjallisuudessa. Siitä huolimatta McCloudin ajatuksissa on perää, sillä on vaikea kuvitella samaistuvansa Viiviin, Wagneriin tai Aku Ankkaan, jos ne olisi piirretty realistisesti.

#### 4.4 Kuva kohtaa sanan

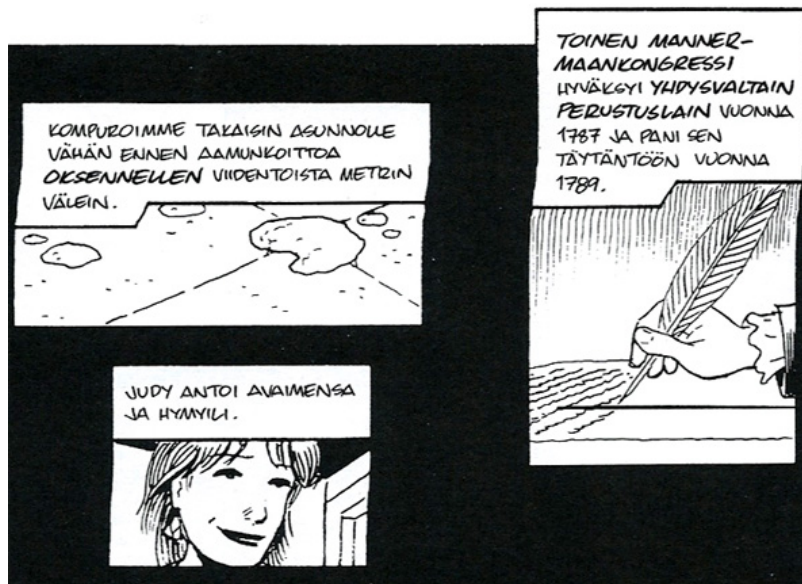
Harvoin tapaa sarjakuvaa, jossa ei olisi mukana jotakin tekstiä. Vähintäänkin tekstiä löytyy sarjakuvan nimestä ja piirtäjän signeerauksesta. Jos nämä unohtaa, voi sarjakuvista pääasiassa löytää tekstiä neljässä eri muodossa. *Dialogi* löytää paikkansa useimmiten puhekuplista. *Kertova teksti* täydentää ja selittää kuvan tapahtumia, ja se sijoitetaan yleensä kuvan päälle omaan tekstilaatikkoon ja joskus kuvan ulkopuolelle. Kolmantena muotona tekstille on erilaiset visuaaliset *efektit*, joilla kuvataan yleensä ääntä. Neljäntenä tapana ovat *detaljitekstit*, jotka ovat osa sarjakuvan maailmaa. Tällaista tekstiä voi tavata sarjakuvan kylteistä, lehdistä ja julisteista – kaikkialta, mistä oikeassa elämässäkin voidaan tekstiä nähdä. (Herkman 1997, 41-43.)



Tässä luvussa käydään läpi tekstin ja kuvan suhdetta toisiinsa. Lisäksi tutustumme erilaisiin keinoihin, joilla äänettömään ja liikkumattomaan kuvaan saadaan liikettä, vauhtia ja melua. Sarjakuvissa tekstit löytävät paikkansa useimmiten puhekuplista tai tekstilaatikoista, ja luvussa 4.4.3 käydään läpi, mitä mahdollisuuksia ne tuovat sarjakuvan kerrontaan. Lopuksi kerrotaan vielä sanasen tekstauksesta.

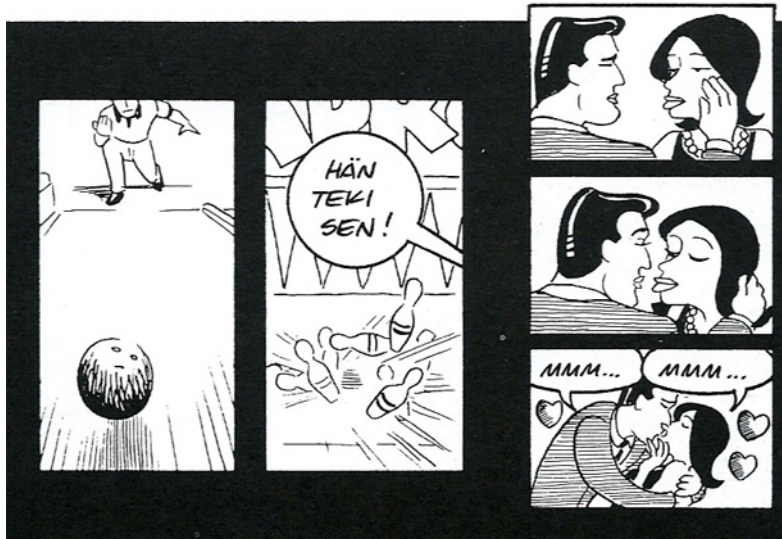
#### 4.4.1 Kuvan ja sanan suhde

Scott McCloud (1994) on määritellyt seitsemän eri tapaa, joilla sana ja kuva voi sarjakuvassa yhdistyä. *Sanapainotteisessa* yhdistelmässä (kuva 7) teksti kertoo varsin seikkaperäisesti kaiken kerrottavan, ja kuva lähinnä kuvittaa, eikä tuo kerrontaan lisäsisältöä. (McCloud 1994, 153.)



**Kuva 7.** Sanapainotteiset yhdistelmät, jossa kuva on lähinnä visuaalinen koriste.

*Kuvapainotteisissa* yhdistelmissä (kuva 8) tilanne on päinvastainen. Kuva kertoo kaiken tarvittavan tekstin lisätessä lähinnä ääniraidan visuaalisesti kerrottuun jaksoon. Viesti välittyisi lukijalle helposti ilmeilläkin tekstiä. (McCloud 1994, 153.)



**Kuva 8.** Kuvapainotteiset yhdistelmät, joissa sanat eivät tuo lisäinformaatiota kerrontaan.

*Kaksinkertaisissa* yhdistelmissä (kuva 9) kuva ja teksti kertovat pääasiassa saman viestin. (McCloud 1994, 153.) Kuvassa voisi näkyä trampoliinilla hyppivä lapsi kertovala tekstillä ”lapsi pomppii trampoliinilla” vahvistettuna.



**Kuva 9.** Kaksinkertaisissa siirtymissä kuva ja sana kertovat suurin piirtein saman asian.

Kun teksti voimistaa kuvan viestiä tai päin vastoin, puhutaan *täydentävästä* yhdistelmästä (kuva 10). Toisin kuin kaksinkertaisessa yhdistelmässä nyt teksti tuo selkeästi lisäsisältöä kuvaan tai kuva tekstiin. (McCloud 1994, 154.) Määritelmässä on päällekkäisyyttä kahden ensimmäisen kohdan eli sana- ja kuvapainotteisuuden kanssa.



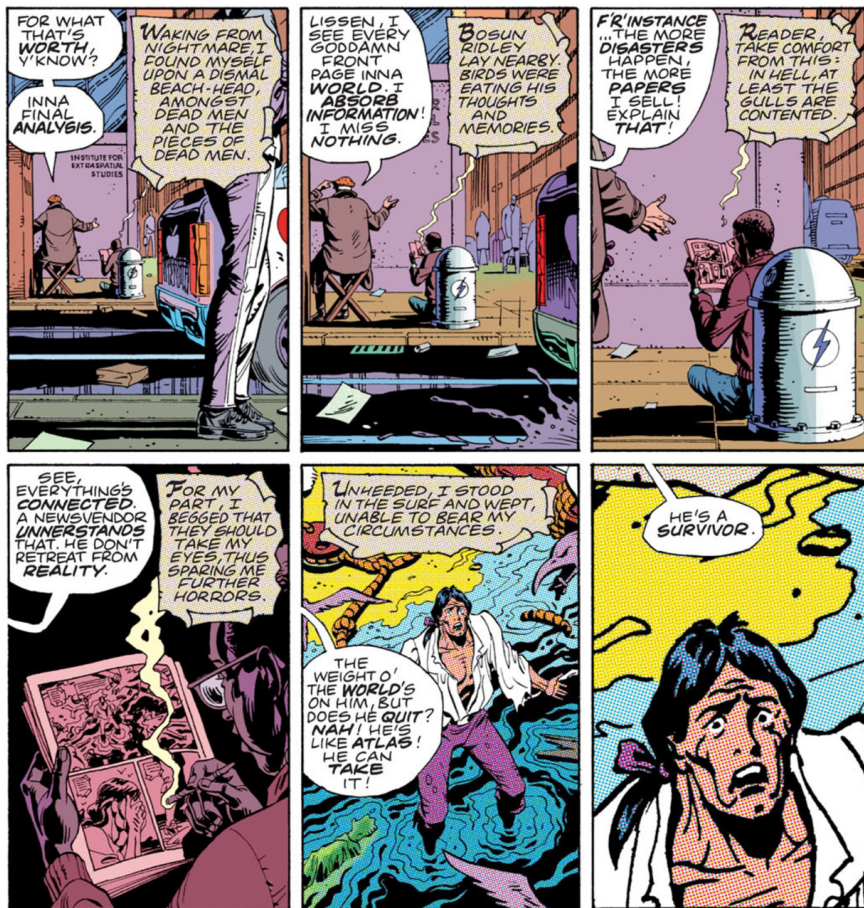
Kuva 10. Kuva täydentää tekstiä tai teksti kuvaa.

Rinnakkaisissa yhdistelmissä (kuva 11) kuva ja sanat seuraavat erilaisia ratoja, eivätkä tunnu kohtaavan toisiaan. (McCloud 1994, 154.) Herkman (1998) täsmentää tätä yhdistelmää mainitsemalla sarjakuvan sisäiset metakertomukset ja ottamalla esimerkiksi Alan Mooren ja Dave Gibbonsin Watchmenin (1987), jonka henkilöt lukevat merirosvosarjakuvia, joiden tarinaa seurataan hetkittäin pääjuonen rinnalla (kuva 12). Pääjuonta käsittelevää tekstiä saattaa olla merirosvosarjakuvaa esittävissä kuvassa ja päinvastoin. (Herkman 1998, 56-57.) Sarjakuvassani radiolähetys voidaan tulkita olevan sisäinen metakertomus, joka kohtaa pääjuonen tarinan edetessä. Tätä käsitellään tarkemmin prosessikuvauksessa luvussa 5.



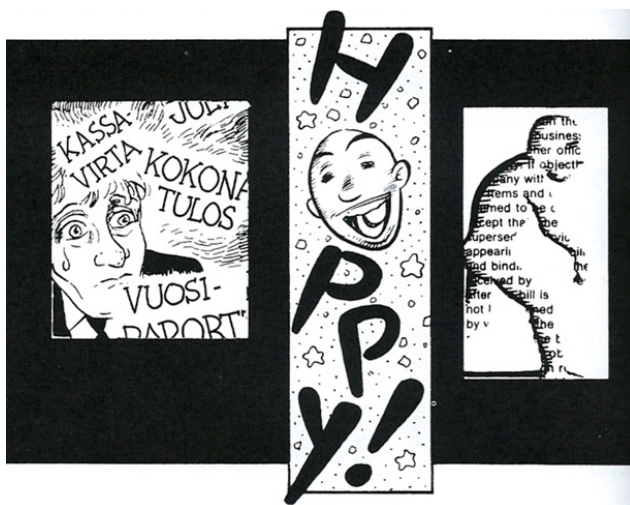
Kuva 11. Rinnakkaiset yhdistelmät.





Kuva 12. Watchmenissa merirosvosarjakuvat muodostavat sisäisen metakertomuksen. Pääjuonen tekstiainesta esiintyy metakertomusta käsittelevässä kuvassa ja paperimaisessa tekstilaatikossa olevaa metakertomuksen tekstiä esiintyy pääjuonen kuvassa.

Kuudentena vaihtoehtona McCloud esittää *montaasin* (kuva 13), jossa sana ja kuva sekoitetaan keskenään, ja sanoista tulee olennainen osa kuvaa (McCloud 1994, 154.). Tähän vaihtoehtoon voidaan lokeroida esimerkiksi erilaiset ääniefektit, joita käsitellään hieman syvällisemmin kappaleessa 4.4.2.



Kuva 13. Montaasissa sanat sulautuvat osaksi kuvaa.

Viimeisenä ja sarjakuvissa kaikkein yleisimpänä yhdistelmänä mainitaan *toisistaan riippuvaisuus* (kuva 14), jossa kuva ja sana välittävät viestin yhdessä siten, ettei kumpikaan voisi sitä yksinään välittää (McCloud 1994, 155.). Herkmanin mielestä tämä liittyy läheisesti McCloudin määrittelemään neljanteen yhdistelmään, jossa teksti täydentää kuvan sanomaa tai päinvastoin. McCloudin kategorisoinnissa on muutenkin paljon päällekkäisyyksiä, ja Herkman tiivistää saman asian neljään kohtaan: kuvapainotteisuus, sanapainotteisuus, kuvan ja sanan yhteistyö, ja viimeisenä kuvan ja sanan yhteismitattomuus, johon hän sisällyttää metakertomuksen ja paradoksin. (Herkman 1998, 58-59.)



**Kuva 14.** Kohtauksia, joissa kuva ja sanat ovat riippuvaisia toisistaan.

#### 4.4.2 Efektit ja viivat

Yksi kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa. Tämä on ehkä kulunut lausahdus, mutta se kuvaa kuvan voimaa ja mahdollisuuksia varsinkin sarjakuvissa. Siinä missä kertomakirjallisuudessa kaikki mahdollinen kerrotaan sanoin, kerrotaan sarjakuvissa staattisten kuvien ja sanojen yhdistelmällä. Näiden lisäksi sarjakuvissa käytetään erilaisia keinoja, joilla kuvataan muun muassa liikettä ja ääntä. Herkman kutsuu näitä yksinkertaisesti *efekteiksi*, ja niiden avulla paikataan niitä puutteita, joita sarjakuvalla luonteensa takia on (Herkman 1998, 50.).

Viiva on yksi sarjakuvan käytetyimmistä työkaluista kuvata liikettä, vauhtia, iskuja ja erilaisia asioiden ja esineiden välisiä vaikutuksia toisiinsa. Pesäpalloa heittävä hahmo näyttää melko staattiselta, jos kuvataan ainoastaan hahmo heittävässä ja pallo pienen matkan päähän hahmon kädestä. Liikettä lisäävillä vauhtiviivoilla saadaan palloon liikettä, ja lisää vauhtia kuvaan tuo lisäämällä myös heittokäden liikeradalle vauhtiviivoja. Pallon osuessa kohteeseensa, voi iskun voimakkuutta kuvata tähdillä ja iskukohtaa korostaa ylimääräisillä viivoilla. Räjähdyksiin lisää dynamiikkaa voi saada vauhtiviivojen lisäksi räjähdyspilvillä. Vauhtiviivojen ja pilvien yhdistelmään luotetaan joskus myös kuvatessa hahmon juoksua lisäämällä pieniä pölypilviä kohtiin, joissa jalan ja maan oletetaan kohtaavat. (Hart 1994, 104-109.)

Yleensä kuvat kuulostavat joltakin ilman, että ääntä tarvitsee erityisesti korostaa. Jos sarjakuvaruudussa on meneillään rankkasade, jokainen ymmärtää, miltä se kuulostaa ilman, että jokaisen vesipisaran lätsähdys kerrotaan efektein erikseen. Kun veteen heitetään kivi, voi olla paikallaan tehostaa tapahtumaa sanallisin efektein, kuten tässä tapauksessa vaikka nestemäiseltä näyttäväksi muotoillulla LÄTS-sanalla. Mitä enemmän sanaa muotoillaan rouskuvan veden muotoon, sitä voimakkaampi vaikutelma äänestä saadaan aikaiseksi. Efekteissä kuvallisen ja sanallisen ilmaisun välinen ero hämärtyy. (Herkman 1998, 50.).

#### 4.4.3 Puhekuplat ja tekstilaatikot

Dialogi ja hahmojen ajatukset erotetaan muusta kuvasta yleensä puhekuplalla. Kuplan hännän kärki pyritään osoittamaan kuplan kuvitellusta keskipisteestä kohti puhujan suuta. (Bishop 2006, 92.) Hännän pituuden tulisi olla hieman yli puolet puhekuplan ja puhujan välisestä etäisyydestä. Kärjen osoittamista selkeästi johonkin muuhun hahmon

kehon osaan, kuten käteen tai jalkaan, tulisi välttää. (Piekos 2013.) Sarjakuvan teossa tulee usein vastaan tilanteita, joissa sääntöjä on mahdoton noudattaa. Tällöin on parempi keskittyä siihen, että lukijalle käy selväksi, kuka puhuu ja milloin hän puhuu. Huomioimalla sarjakuvien lukusuunnan olevan pääasiassa vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas voi loogisella ajattelulla ja lukijan perspektiivistä kokonaisuutta tarkastelemalla päästä hyvään ja selkeään lopputulokseen.

Puhekuplien sommittelussa haasteena on usein tila. Tilaongelmiin yksi ratkaisu on ankkuroida kupla kiinni ruudun reunaan, mikä voi samalla lisätä kuvaan visuaalista vaihtelua. Reunaviiva voi reunustaa ruutua joka sivulta katkeamatta normaaliin tapaan, mutta mahdollista on myös katkaista reunus puhekuplan ylittäessä sen. Tällöin tekstin asemoinnilla ruudun reunan mukaisesti voi saada aikaiseksi mielenkiintoista vaihtelua sarjakuvan yleisilmeeseen. (Piekos 2013.)

Henkilö saattaa ilmaista useita eri ajatuksia samasta aihepiiristä yhden sarjakuvaruudun sisällä. Tällöin erilliset ideat tulisi erottaa toisistaan yhdistämällä kaksi puhekuplaa toisiinsa. Näin lukija ymmärtää henkilön puheen jatkuvan, mutta ajatusten välissä on ikään kuin ne toisistaan erottava pieni tauko. Kahden tai useamman henkilön vaihtaessa mielipiteitä keskenään, voi ruudun sisällä henkilöt ilmaista useita eri ajatuksia vuoron perään. Tällöin yhden henkilön useat eri puhekuplat voi yhdistää toisiinsa liittimellä – ikään kuin kahden kuplan väliin laittaisi pätjän letkua. Liitosta tulisi käyttää kahden puhekuplan yhdistämisen sijaan myös silloin, kun henkilö sanoo kaksi täysin erillistä asiaa. Puhuvan hahmon ollessa näkyvän kuvan ulkopuolella, voi puhekuplan hännän liittää ruudun reunaan kohtaan, jossa henkilön oletetaan sijaitsevan. Hahmon äänetöntä ajattelua voidaan kuvata ajatuskuplassa, jossa puhekuplan hännän sijasta käytetään pieniä kuplia osoittamaan suun sijasta puhujan päähän – suulla puhutaan, päällä ajatellaan. (Piekos 2013.)

Ajatuskuplat ovat aikojen saatossa menettäneet suosiotaan, ja ne korvataan yleensä sarjakuvaruudun jostakin nurkasta löytyvillä tekstilaatikoilla. Selostelaatikot voivat sisäisen monologin lisäksi sisältää aikaa (seuraava aamuna) tai paikkaa (samaa aikaan toisaalla) selventäviä tarkennuksia tai kertojan äänen. (Piekos 2013.) Omassa sarjakuvassani tekstilaatikot ovat kerronnassa suuressa roolissa niiden toimiessa radion äänenä. Aiheesta kerrotaan lisää prosessikuvauksen yhteydessä kappaleessa 5.5.



Puhekuplien kohdalla pätee samat tehokeinot kuin efekteissä. Puhekuplan ja sitä ympäröivän viivan muodoilla voi kertoa paljon henkilön tunteista tai henkilöstä itsestään (kuva 15). Vihaisen hahmon huuto voi olla aggressiivisesti muotoillun sahalaitaisen kuplan sisällä. Aaltoileva kupla ja sen häntä voivat kuvata hahmon kärsimystä. Katkoviivojen ympäröivä puhekupla voi tehdä puheesta kuiskausta. Hirviön murina voi olla sijoitettu epämääräisesti muotoiltuun ja rosoiseen puhekuplaan. (Piekos 2013.) Vaikka sarjakuvassa on vakiintunut henkilön tunteiden kuvaamiseen tietyt tavat, vain luovuus on rajana kertomaan lukijalle, miltä hahmosta milloinkin tuntuu.



**Kuva 15.** Puhekuplien tyyllittelyllä voidaan kertoa, kuka puhuu ja miten hän puhuu.

Merkitystä on myös tekstin koolla, paksuudella, tyyllillä ja tekstiaineksen asettelun ilmevuudella (kuva 16). Puhekuplassa tekstin ja kuplan reunaan on syytä jättää tarpeeksi tilaa. Myös kirjainten ja sanojen välit tulisi pysyä tasaisina. Tähän ei ole olemassa tarkkoja sääntöjä, mutta asioihin on syytä kiinnittää huomiota. (Abel & Madden 2008. 89.) Seuraavassa alaluvussa keskitytään tarkemmin tekstin ulkonäköön ja sen varioimisen tarjoamiin mahdollisuuksiin.





**Kuva 16.** Tekstiaineksen sijoittelussa kannattaa huomioida puhekuilien lukusuunta, kirjainten ja sanojen välistys ja sommittelu.

#### 4.4.4 Tekstaus ja typografia

Varsinkin ennen tietokoneiden suomia mahdollisuuksia, sarjakuvat tekstattiin käsin taiteilijan tai ulkopuolisen tekstaajan toimesta. Nykyään tekstit ladotaan yhä useammin tietokoneilla nopeutensa ja helppoutensa takia, mutta fonteissa yritetään simuloida edelleen tekstausta. Pääasia tekstin tyyliässä on totutusti luettavuus, mutta sarjakuvan maailmassa tekstaustyylin sopivuus sarjakuvan visuaaliseen tyyliin on lähes yhtä tärkeää ja joskus jopa tärkeämpää, mikäli luettavaa tekstiä on vähän.

Kirjassaan *Drawing Words & Writing Pictures* (2008) Jessica Abel ja Matt Madden erottavat toisistaan tekstauksen ja käsialan. *Käsiala* on jotakin, mitä käytämme kirjoittaessa tekstiä muistilapulle tai ostoslistalle. Sarjakuvien tekstiosioita ei kuitenkaan kirjoiteta käsialalla vaan ne *tekstataan*. Tällöin jokainen kirjain pitää ajatella erikseen kuin pienennä yksittäisenä kuvana. Jokaisen kirjaimen viivan suunta, koko ja muoto, ja kirjainten ja sanojen välistys tulee miettiä tarkasti tekstauksen yhteydessä. Vaikka sarjakuvan tekstit ladottaisiin tietokoneavusteisesti, on sarjakuvataiteilijoiden syytä opetella tekstausta onnistuakseen paremmin eri tarkoituksiin soveltuvien fonttien valinnassa. Yhdessä sarjakuvassa voi hyvin käyttää useampaa eri tekstaustyyliä tai fonttia tarpeiden mukaan. Tekstaus ja tietokonefontein ladottu teksti voivat toimia myös yhdessä samassa sarjakuvassa, jolloin inhimillisyyttä huokuvaa käsintekstausta voi käyttää henkilödialogeissa ja kliinistä digitaalista tekstiä esimerkiksi robotin puheena. (Abel & Madden 2008, 88.)

Sarjakuvien tekstit on totuttu useimmiten tekstaamaan tai latomaan isoilla kapitaaleilla eli kansan kielellä tikkukirjaimin. Alunperin syy tähän perinteeseen on ollut se, että tällä tavoin tekstiä on saatu mahdutettua sivuille enemmän. On kuitenkin sarjakuvataiteilijan mieltymyksistä kiinni haluaako sarjakuvaperinteitä noudattaen käyttää kapitaaleja vai sen sijaan gemenoja eli pianaakkosia. (Abel & Madden 2008, 89.) Myös erilaisten kirjainleikkausten käytöllä voi tekstissä korostaa haluamiaan yksityiskohtia. Lihavoidulla voi korostaa yksittäisiä sanoja, mikäli henkilön oletetaan painottavan jotakin tiettyä sanaa lauseessaan. Kursiivia käytetään sarjakuvissa monissa eri yhteyksissä: kuiskatesa, ajateltaessa, sisäisessä monologissa, TV:n, radion tai jonkin muun laitteen välityksellä kuuluvassa puheessa, kertojan äänessä tai erilaisissa paikkaa tai aikaa selventävissä selosteissa. (Piekos 2013.)

## **5 Prosessikuvaus sarjakuvanovellin työstämisestä**

Tutustuttuani lähemmin sarjakuvan teorioihin ja kielioppiin oli aika aloittaa oman sarjakuvan suunnittelu. Tavoitteena oli tuottaa noin kymmensivuinen sarjakuva ideoinnista käsikirjoitukseen ja piirtämisestä taittoon. Ensimmäiseksi haasteeksi muodostui mielekkään aiheen keksiminen tarinalle, sillä kymmenen sivun mittaan ei ollut helppoa tiivistää kovin syvällistä tarinaa. Tosin pääasiallisena tavoitteena oli tarinan sijaan keskittyä monipuoliseen sarjakuvalliseen ilmaisuun. Piirtoprosessin ollessa jo loppusuoralla suunnitelmiin tuli joitakin muutoksia, kun sain uusia ideoita tarinan loppuratkaisun suhteen. Tarina muuttui lopulta siten, että se toimi paremmin itsenäisenä teoksina. Sarjakuvan työstöprosessi eteni varmasti, mutta kokonaisuuden hallinta oli toisinaan haastavaa. Seuraavissa luvuissa käydään tarkemmin läpi prosessin eteneminen.

### **5.1 Ideointivaihe ja tarinan käsikirjoitus**

Tarinan keksiminen ja käsikirjoittaminen oli koko tekoprosessin tuskaisin vaihe. Ideoita pitkään tarinaan olisi ollut useampiakin, mutta niiden tiivistäminen noin kymmenen sivun mittaan ei tuntunut realistiselta. Toisaalta halusin tehdä pidemmän tarinan, eikä esimerkiksi useiden strippi-sarjakuvien sarja ollut vaihtoehto, koska sarjakuvastriippien tekeminen ei tämän työn puitteissa tuntunut kiinnostavalta. Lopulta päädyin työstämään prologia eli esinäytöstä mielikuvitukselliseen sarjakuvaan – alkua tarinalle, jota ei ole olemassa. Tämä mahdollistaisi sen, että voisin kokeilla monipuolisesti erilaisia

sarjakuvallisen tarinankerronnan keinoja ilman, että joutuisin kiinnittämään liikaa huomiota itse tarinaan ja sen loogisuuteen. Halusin panostaa paljon tarinan tunnelmallisuuteen.

Jätin käsikirjoituksen yksityiskohdat tarkoituksella avonaisiksi, ja esimerkiksi dialogin kirjoitin valmiiksi vasta piirtoprosessin jälkeen taiton yhteydessä. Pysin parhaani mukaan ennakoimaan, miten paljon asioita ja tekstiä kuhunkin kuvaan sisältyisi. Jälkikäteen ajateltuna työskentely olisi luultavasti ollut huomattavasti jouhevampaa, jos käsikirjoituksen olisi kirjoittanut sanasta sanaan valmiiksi dialogia myöten. Tarinan yksityiskohdat tarkentuivat prosessin edetessä, ja lopulta huomio kiinnittyi enemmässä määrin tarinaan ja juoneen. Piirtoprosessin ollessa jo loppusuoralla, tuli mieleeni useita vaihtoehtoisia loppuratkaisuja, joilla kertomuksesta voisi saada loogisemman ja itsenäisenä tarinana paremmin toimivan. Samalla tarinan ympärille alkoi muodostua selkeä teema.

Tarinan lähtökohtana oli radiolähetys, joka kertomuksen alussa tuntuisi olevan pääjuonesta irrallaan olevaan puheensorinaa, mutta tarinan edetessä pääjuonen ja radiolähetysten juonet kohtaavat. Idea yksinkertaistettuna oli se, että kävelevän pariskunnan mukana olleen matkaradion lähetyksessä kerrottaisiin jotakin, mikä mullistaisi parin suhteen toisiinsa ja aiheuttaisi ristiriidan heidän välilleen. Tietoa radiosta kuuluisi pienenä annoksina, jolloin jännite kasvaisi loppua kohden lopun kliimaksiin. Tapahtumaympäristöinä toimisi pikkukaupungin laitamat, metsittynyt puisto ja ränsistynyt venelaituri järven rannalla.

## 5.2 Työvälineet

Käyttämistäni työvälineistä tärkein oli tavallinen lyijykynä. Sillä tein sekä kuvakäsikirjoitukset että originaalikuviin hahmotelmat. Lyijykynien kohdalla en välittänyt niinkään kynien laadusta, koska lopullisessa tuotteessa kynän jälki ei tulisi näkymään. Tärkeämmäksi osoittautui se, että kynä oli tarpeeksi kova, jotta piirtojälki pysyi tarpeeksi haaleana. Eniten teroituksen tarpeeseen joutuivat käytössäni olleen lyijykynäsetin kovimmat yksilöt.

Tussaukseen käytin sekä teknistä piirrintä puolen millimetrin terällä että ohutta sivellintä. Tussausprosessin aloitin yleensä piirtimellä, jolla piirsin kuvat uudelleen hahmotelmien päälle. Suuremmat alueet maalasin lopussa siveltimellä, jolla sain myös lisättyä dynamiikkaa viivoihin. Siveltimiä olisi voinut olla käytössä useampiakin eri kokoja, mut-

ta tällä kertaa panostin hankinnoissani enemmän laatuun kuin määrään. Tussimusteenä käytin Indian Ink -mustetta, kun taas piirtimessä käytin sen valmistajan omaa mustetta, jota sai aina tarvittaessa lisättyä piirtimen mustesäiliöön. Jonkin verran käyttöä tuli myös valkoiselle tussimusteelle, jolla sai kätevästi korjailtua tussauksen virheitä.

Sarjakuvan tekemisessä ehkä hieman epätavallisempaan piirtovälineenä käytin kuvien värittämiseen piirustushiiliä, joita käytössäni oli muutamassa eri muodossa – puristeenä, puikkona ja lyijykynän kaltaisena hiilikynänä. Yksityiskohtien korjailuun tuli tarpeeseen erityisesti hiilipiirtämiseen tarkoitettu kumi sekä toisinaan säämiskä. Käytössäni oli myös valopöytä, jolla oli käyttöä lähinnä silloin, kuin kuva-aiheet toistuivat useammassa eri kuvassa, jolloin yhden kuvan pystyi aikaa säästääkseen piirtämään läpi tyhjälle paperille. Sarjakuvan työstämisessä käytetyt työvälineet ovat merkittävässä roolissa siinä, miltä sarjakuva näyttää. Kun näemme, miltä jokin asia näyttää, voimme alkaa pohtia sen tyyliä.

### 5.3 Tyyli ja vaikutteet

Sarjakuvan visuaalisesta ilmeestä muodostui maalauksellinen ja synkkä, eikä niinkään sarjakuvamainen. Aiemmin esitellyssä Scott McCloudin kolmiossa (kuva 4) sarjakuva sijoittuisi melko lähelle realistista nurkkausta. Vaikkei mitään varsinaista tyyliuunnan valintaa ollakaan sarjakuvan kohdalla tehty, tekevät synkkä maailma, jossa vahvat kontrastit ja valot ja varjot korostuvat, siitä film noir -henkisen. Tyyli on syntynyt luonnollisen kehityksen tuloksena. Siihen ovat vaikuttaneet käytetyt työvälineet ja ennen kaikkea realiteetit. Kun piirustustaidot eivät riitä kauniiseen viivaan ja muotoihin, on persoonallista tyyliä pitänyt kehitellä muilla keinoin. Toivottavasti lukija näkee sarjakuvassa jotakin rumaa ja samaan aikaan jotakin kaunista.

Ulkopuolisten vaikutteiden määrittäminen on haastavaa, koska ne ovat vaikuttaneet sarjakuvan tyyliin enimmäkseen alitajuisesti. Siten jokaisen lukemani sarjakuvan voisi olettaa vaikuttaneen tyyliin jossain määrin – suurimman vaikutuksen tehneet teokset eniten. Suoranaisesti mallia otin ainoastaan käytännöllisten ja teknisten asioiden, kuten puhekuplien muotoilun ja tekstin tyylin kohdalla. Niidenkin kanssa lähinnä pohdiskelin, miksi kyseisissä sarjakuvissa on valittu juuri se tietty muoto puhekuplalle.

Muutamia vaikutteita nimetäkseni ensimmäisenä voisi mainita Charles Burnsin teoksen Musta Aukko (kuva 17). Visuaalisesti selvä yhtymäkohta kauniisti ja hallitusti piirrettyyn

taideteokseen on ainoastaan mustavalkoisuus. Synkkä maailma, odottavan painostava tunnelma ja tuntemattoman pelko kuvaavat Mustaa Aukkoa osuvasti, ja niitä olen tavoitellut omassa sarjakuvassanikin. Vaikka sarjakuvani sijoittuu nykyaikaan, on Mustan Aukon 70-lukuinen tunnelma vaikuttanut jossain määrin myös – jos ei muuten niin vanhan retroradion muodossa. Mustan Aukon juoni etenee toisinaan henkilöhahmojen muistelmissa, mikä erotetaan nykyhetkestä aaltomaisella sarjakuvaruudulla.



**Kuva 17.** Charles Burns'n Musta Aukko -sarjakuvaromaanissa henkilöhahmojen muistelut erotetaan nykyhetkestä aaltomaisilla ruuduilla.

Muina vaikutteina on nostettava esiin Art Spiegelmanin kaksiosainen sarjakuvaromaani Maus (kuva 2 ei ole peräisin sarjakuvaromaanista, mutta vastaa sitä tyyliltään) ja Robert Kirkmanin kuukausittain vuodesta 2003 julkaistu The Walking Dead (kuva 18). Maus on hyvä esimerkki siitä, mitä sarjakuvalla voi parhaimmillaan saavuttaa ollen toisaalta elämänekerrallinen ja opettavan dokumentaarinen, mutta samaan aikaan viihdyttävä ja jännittävä. The Walking Deadissa silmää miellyttävän visuaalisen tyylin lisäksi vaikutuksen ovat tehneet henkilöhahmojen syvällisyys ja kerronta. Sarjakuvassa kerronta etenee sanallisesti ainoastaan puhekuplissa, eikä kertovaa tekstiä esiinny. Tarkennuksia kuvalliseen kerrontaan ja dialogiin ei kuitenkaan kaipaa, koska henkilöhahmot ovat tarinan keskiössä. Hahmojen väliset suhteet ja heidän tekemien toisinaan

vaikeidenkin valintojen seuraukset voivat ulottua kauas tulevaisuuteen tarinan edetessä. The Walking Dead on myös toiminut apuna ruutujaottelun ja puhekuilien suhteen omassa sarjakuvassani.



**Kuva 18.** Aukeamallinen Robert Kirkmanin The Walking Dead –sarjakuvaa Tony Mooren piirtämänä. Ruutujaottelussa ja puhekuilien asettelussa voi nähdä yhteneväisyyksiä omaan sarjakuvaani.

#### 5.4 Piirtoprosessi

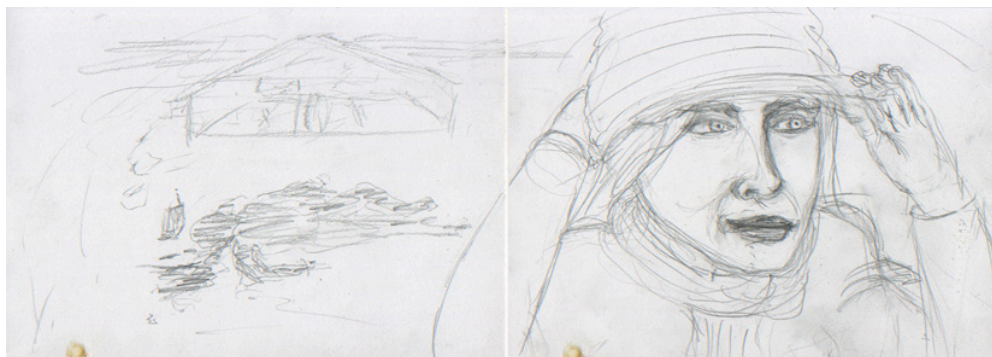
Piirtoprosessi oli koko opinnäytetyön mukavin mutta myös työllistävin osuus. Koska käsikirjoitukseni ei ollut kovinkaan tiukasti kirjoitettu, jäi piirtämisessä tilaa luovuudelle ja kokeilulle. Toisaalta piirtämiseen kulunut aika olisi voinut hyvinkin puolittua, jos erilaisten kokeilujen sijasta olisi voinut käsikirjoitusta seurailleen keskittyä puhtaasti piirtämisen tekniseen puoleen.

Käytin piirtämiseen erittäin suurta paperikokoa. Sarjakuvan julkaisukoon ollessa noin A4 olisi vastaavan originaalikuvan koko A1 eli peräti kahdeksankertainen. Tosin sarjakuvan viimeisen, koko sivun täyttävän kuvan tein pienempään kokoon. Jälkikäteen ajateltuna puolet pienempi koko olisi varmasti riittänyt. Suuri kuvakoko ei tehnyt itse piirtoprosessista sen hitaampaa, koska muutoinkin piirrän mieluiten isolle paperille. Hiilien kanssa värittäminen ja pienten yksityiskohtien viimeistely oli miellyttävämpää isolle

paperille. Suuria ongelmia tämä aiheutti kuitenkin kuvien skannauksessa. Pahimmillaan jouduin skannaamaan yksittäisen kuvan neljässä osassa ja yhdistämään osat kuvankäsittelyohjelmassa, mistä tuli ylimääräistä urakkaa tuntikausiksi.

Sen sijaan, että olisin piirtänyt sarjakuvaa sivu kerrallaan, päätin piirtää jokaisen kuvan erikseen. Suuri kuvakoko osittain pakottikin tähän, mutta tämä myös mahdollisti kokeilevan taktiikkani jatkamisen kuvankäsittelyn ja taiton yhteydessä. Lisäksi pelkäsin menettäväni kokonaisen sivun työmäärän kerrallaan, jos piirtoprosessin yhteydessä sattuisi pahempi virhe esimerkiksi mustepurkin kaatuessa kuvalle. Lopulta pelko oli turhaa, sillä ainoastaan yksi piirustuspaperi päättyi skannerin sijaan lehtikeräyslaatikkoon.

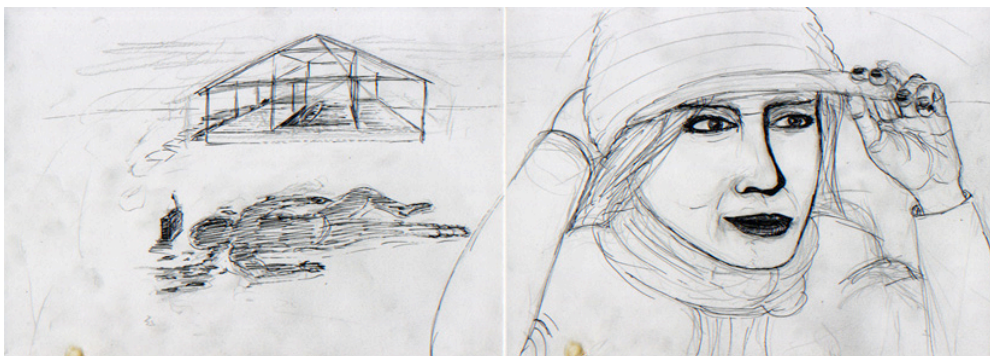
Piirtämisessä oli pääasiassa neljä vaihetta: hahmotelma lyijykynällä, viiva tussipiirtimellä, väritys hiilellä ja viimeistely tussimusteella. Piirtämisen aloitin kuvan lyijykynäluonnoksesta (kuva 19). Tämä vaihe oli tärkeä, koska siinä kuvan eri elementtien piti löytää oikeat paikkansa kuvassa. Luonnoksista muodostui apuviivojen sävyttämää sekasotkua, koska en vaivautunut juurikaan käyttämään pyyhekumia. Se ei kuitenkaan haitannut, koska viivojen joukosta löytyi aina oikea viiva, jota lähteä seuraamaan tussausvaiheessa.



**Kuva 19.** Luonnosvaiheessa kuvan eri elementit löysivät paikkansa. Yksikään luonnosvaiheen viiva ei kuitenkaan näkyisi lopullisessa kuvassa, joten piirtojäljellä ei ollut merkitystä.

Lyijykynäluonnoksen valmistuttua, piirsin kuvan pääpiirteiden ohuella tussipiirtimellä (kuva 20). Tämä vaihe olisi sitä helpompi ja nopeampi, mitä enemmän vaivaa oli nähnyt luonnoksen eteen. Nopeimmillaan tähän vaiheeseen kului aikaa kymmenisen minuuttia kuvasta riippuen. Tarkoituksena oli lähinnä piirtää luonnosvaiheen kuva tarkemmin ja vahvistaa viivoja näkyvämmäksi, jotta ne erottuisivat värittämisen jälkeen.





**Kuva 20.** Kuvan eri elementtejä on korostettu tussilla.

Värikyksen tein hiilillä. Yleensä väritin koko kuvan valkoisiksi tarkoitettuja pintoja lukuun ottamatta ensin tummaksi, jonka jälkeen hiilikumilla muokkasoin sävyjä vaaleammiksi haluamallani tavalla. Värikyksen valmistuttua käsittelin kuvan fiksatiivilla, jotta hiili kiinnittyisi paperiin. Toisinaan suihkutin fiksatiivia myös värikyprosessin välivaiheissa, mikäli kuvassa oli useita vaativia värikykohteita, jottei jo väritetyt kohteet sotkeentuisi. Käytössäni oli useampaa erisävyistä piirustushiiltä, mutta suosin eniten kaikkein tummimpia sävyjä, jota pystyi aina tarvittaessa vaalentamaan kumilla.

Piirustushiilillä tavoitin värisävyt ainoastaan vaaleanharmaasta tummanharmaaseen. Värikyksen jälkeen viimeistelin kuvan tussimusteella ja siveltimellä, jolloin sain korostettua tummia kohtia ja lisättyä dynamiikkaa viivoihin. Joidenkin kuvien kohdalla lisäsin vielä hiiltä tussatun mustan alueen päälle, jolloin tarvittaessa tavoitti myös ne tumman sävyt, jotka jäivät hiilen tummimman ja tussimusteen mustan sävyn väliin.

Pääpiirteittäin piirustusprosessi oli edellä kuvatun kaltainen, mutta käytännössä vaiheet risteistyivät keskenään luonnostelua lukuun ottamatta (kuva 21). Toisinaan käytin tussimustetta ja sivellintä heti luonnostelun jälkeen, toisinaan käytin tussipiirrintä viimeistelyyn.



**Kuva 21.** Tämän kuvan kohdalla tussaus ja värittäminen hiilillä tapahtui rinnakkain.



## 5.5 Teksti ja puhekuplat

Vaikken kuvitellutkaan, että puhekuplien ja tekstiosioiden lisääminen kuviin olisi yksinkertaista, oli se paljon enemmän aikaa vievä osuus koko työstä kuin olin ajatellut. Puhekuplien ja tekstilaatikoiden paikat oli suunniteltu melko tarkasti etukäteen, mutta niiden tyylit ja muodot jätin suunnitteluvaiheessa vielä auki. En harkinnut tekstien kirjoittamista käsin, koska tiesin sen olevan liian haastavaa, ja perehtyminen tekstaukseen olisi vienyt liikaa huomiota asioilta, joihin opinnäytetyössäni ensisijaisesti halusin keskittyä.

Latasin internetistä joitakin yksityiskäytössä ilmaisia fontteja, jotka soveltuivat hyvin sarjakuvaan. Vaihtoehtoja fontiksi oli useita. Erilaisia leikkauksia löytyi yllättävän monipuolisesti lihavoidusta kursiiviin. Osa niistä olisi sopinut sarjakuvan ilmeeseen hyvin, mutta fonttien tekninen toteutus oli heikkoa. Ä- ja Ö-kirjainten puuttuminen koitui monien hyvien vaihtoehtojen kompastuskiveksi, sillä tällöin olisin joutunut lisäämään kirjainten treemat eli yläpuoliset paripisteet käsin. Monet kirjainmuodoiltaan hyvät fontit olivat niin heikosti välistettyjä, että olisin joutunut taittovaiheessa välistämään jokaisen sanan erikseen siitäkkin huolimatta, että tekstausta mallintavassa fontissa välistys ei tarvitsikaan olla aivan täydellistä. Ahkeran kokeilun ja etsinnän seurauksena löysin lopulta hyvän vaihtoehdon fontista nimeltä Yellowjacket (kuva 22). Käsinkirjoitusta mukaileva fontti sisälsi kaikki tarvittavat kirjaimet ja välimerkit. Lisäksi se oli muita vaihtoehtoja helpommin luettava ja teknisesti tarpeeksi hyvä. Kaiken lisäksi se muistutti hieman omaa tekstaustyyliäni, joten se sopi hyvin sarjakuvan tyyliin.

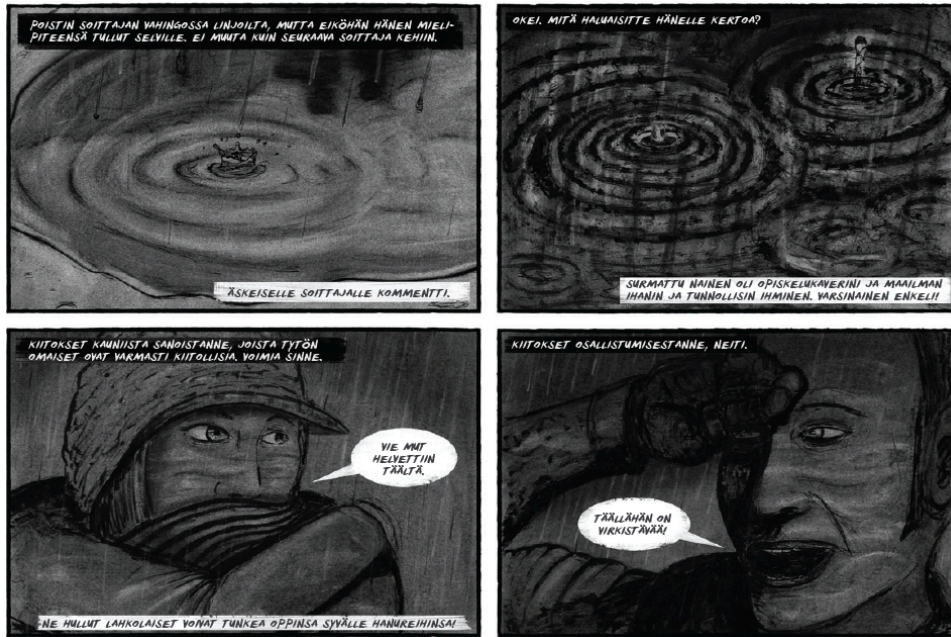
Kokeilin puhekuplia suunnitellessani useita erilaisia pyöreitä muotoja, mutta mikään näistä ei tuntunut missään vaiheessa oikealta ratkaisulta. Sarjakuvan rujan ulkoasun rinnalla pyöreät muodot ja ääriviivat tuntuivat murtavan graafisen yhtenäisyyden. Seuraavaksi kokeilin kuplan sijaan kulmikkaampia ratkaisuja, mikä osoittautui heti paremmaksi ratkaisuksi. Useiden kokeilujen jälkeen parhaiten sarjakuvaan uppoutui hieman vinksahantunut suorakulmainen puhekupla, mutta nyt ongelmaksi muodostui tekstin sijoittelu kuvaan, koska olin alunperin suunnitellut puhekuplat soikeiksi. Palasin takaisin soikeaan muotoon, mutta tällä kertaa jätin puhekuplien ääriviivat pois ja maalasin kuplat Photoshopissa siten, että puhekuplian reunat jäivät rosoiseksi. Myös kuplan sisäosissa saattoi esiintyä satunnaista repeilyä (kuva 22). Näin pyöreä muoto ei enää rikkonut sarjakuvan visuaalista ilmettä vaan mieluumminkin tuki sitä. Positiivista oli myös

se, että tällä tekniikalla puhekuplan tekeminen oli helppoa ja nopeaa, joten vaivannäkö ja useiden eri kokeilujen tekeminen oli lopulta kannattavaa.



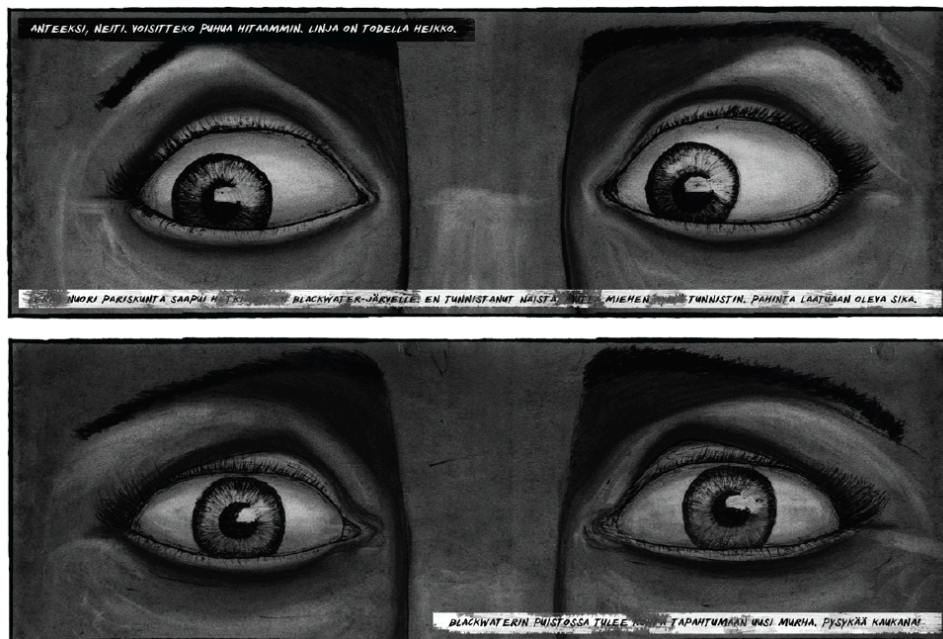
**Kuva 22.** Puhekuplien reunat ovat rosoiset, jotta kupla uppoutuu paremmin osaksi kuvaa. Kuplat on liitetty toisiinsa liitoksilla ja aseteltu siten, että dialogi etenisi mahdollisimman loogisesti. Fontti on pyritty valitsemaan sarjakuvan muuhun tyyliin sopivaksi.

Radiojuontajan puheen kohdalla päädyin käyttämään valkoista tekstiä tummassa tekstilaatikossa, jotta se erottuisi selvästi päähenkilöiden dialogista. En käyttänyt tekstilaatikossa visuaalisia tehosteita selittämään lukijalle, että ääni kuuluisi radiosta, koska se kävi tarinan alussa selväksi muutenkin, mistä kerrotaan lisää kappaleessa 5.7. Tässäkin kohtaa tein useita eri kokeiluja, joiden lopputuloksena radiosta kuulunut musiikki päätyikin aaltoilevan tekstilaatikon alle (kuva 27). Radiolähetykseen tuli tarinan edetessä mukaan myös dialogia juontajan ja lähetykseen soittavien kuuntelijoiden kesken. Päätin erottaa kaksi eri puhujaa toisistaan siten, että juontajan puhe on mustassa tekstilaatikossa ja soittajan valkoisessa (kuva 23).



**Kuva 23.** Radiojuontajan puhe on sijoitettu mustaan tekstilaatikkoon ja radiolähetukseen soittaneen kuuntelijan puhe valkoiseen.

Tarinan loppupuolella juonenkäänteen tapahtuessa on kohta, jossa radion signaalissa on häiriöitä. Tämän pyrin tuomaan esille tekemällä tekstilaatikosta ja tekstistä itsessään entistä rosoisemman (kuva 24). Teksti on osittain kokonaan epäluettavaa, mutta sitä on pyritty paljastamaan juuri sen verran, että juonen asetelman ymmärtää muuttuneen ylösalaisin.



**Kuva 24.** Radion signaalissa on häiriöitä, mutta naispäähenkilö saa juuri sen verran selvää puheesta, että ymmärtää kumppaninsa olevan jotakin muuta, mitä tämä esittää.

Sarjakuvassa esiintyy kuvaan liimattua tekstiainesta eli detaljitekstiä, joka on mukana kuvan sisällä. Tällaista tekstiä esiintyy radiossa numeroina, liikennemerkissä tien numerona ja puiston nimikyltissä (kuva 25). Kyltin kirjainten piirtämisessä käytin apuna tietotekniikkaa piirtämällä tietokoneella kirjoitetut kirjaimet tulostetun paperin läpi valopöydän avulla.



**Kuva 25.** Detaljitekstiä kuvan sisällä puiston nimikyltissä. Lukija ymmärtää, että teksti on osa sarjakuvan maailmaa, ja kyltin takana tummana siluettina näkyvä parivaljakko on ehkä myös juuri lukenut, mitä kyltissä lukee.

Sanallisia ääniefektejä en sarjakuvassani käyttänyt. Tarvetta efekteille olisi saattanut muutamassa kohdin ollut, mutta päätin olla käyttämättä niitä. Ne olisivat rikkoneet visuaalista tyyliä liikaa.

## 5.6 Kuvankäsittely ja taitto

Kuvankäsittelyä oli aikomukseni käyttää niin vähän kuin mahdollista. Päätös ei niinkään ollut periaatteellinen vaan halusin käden jäljen näkyvän lopullisessa teoksessa mahdollisimman paljon. Originaalipiirrosten ollessa suurempia kuin skannerin A4-kokoinen skannausalue piti monet piirrokset koota Photoshopissa yhteen, jolloin saumakohtien piilottaminen vaati kuvankäsittelyä. Skannaus ja kuvien yhdistäminen oli myös harmillisen paljon aikaa vienyt prosessi. Kuvankäsittely muuten oli lähinnä mekaanista tummien ja vaaleiden sävyjen hallintaa. Lisäksi lisäsin kuviin aavistuksen verran kohinaa hävittämään skannauksen yhteydessä tulleita virheitä.

Kuvien skannauksen ja kuvankäsittelyn jälkeen yhdistelin kuvista sivukokonaisuuden sivun kerrallaan. Jotta kuvat sai mahtumaan sivuille tasapainoisesti, joutui joidenkin kuvien kohdalla käyttämään Photoshopin maskityökaluja leikkaamaan kuvista sopivan

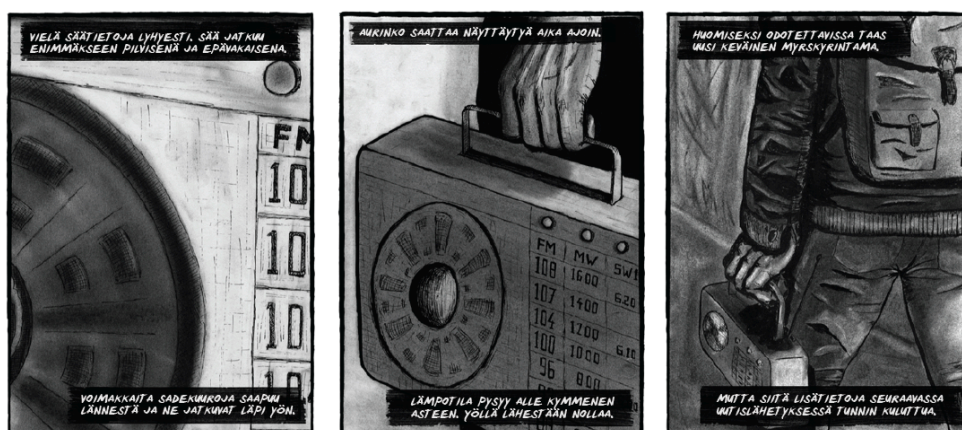


kokoisia. Maskeja käytin syystä, että myöhemmässä vaiheessa tarpeen vaatiessa olisi mahdollisuus muuttaa leikkausta kuvien pois leikattujen osien ollessa tallessa maskien piilossa. Kuvien mustat kehysviivat ovat myös Photoshopissa tehtyjä. Kuvien löytäessä oikeat paikkansa lisäksi puhekuplat ja muut tekstilaatikat.

Lopuksi oli vuorossa taitto Indesignissa, mikä tarkoitti lähinnä tekstiaineksen lisäämistä kuviin. Indesignin tekstinmuotoilutyökalut tekivät siitä suhteellisen vaivatonta. Ajoittain piti vierailla Photoshopin puolella muotoilemassa puhekuplien muotoa ja kokoa uudelleen, mikäli tekstien mahduttaminen kuplien sisään ei muuten onnistunut. Hyppiminen Indesignin ja Photoshopin välillä osoittautui kuitenkin aiempienkin kokemusten perusteella hyväksi ja vaivattomaksi käytännöksi.

## 5.7 Ajatuksia ja huomioita sarjakuvan teosta

Sarjakuvani alkaa erikoislähikuvalla radiosta, jonka jälkeen seuraavissa ruuduissa kuva siirtyy hetki hetkeltä kauemmas (kuva 26). Halusin heti tarinan alussa tehdä lukijalle selväksi, että kuvien kulmiin sijoitetut yksinkertaiset tekstilaatikat kuvaisivat radioläheystystä. Tällä tavoin pystyin jättämään itse laatikot pelkistetyiksi, mikä sopi sarjakuvan yleisilmeeseen paremmin kuin esimerkiksi sahalaitaiset radion tai tv:n signaalia yleensä kuvaavat ratkaisut (ks. kuva 15).



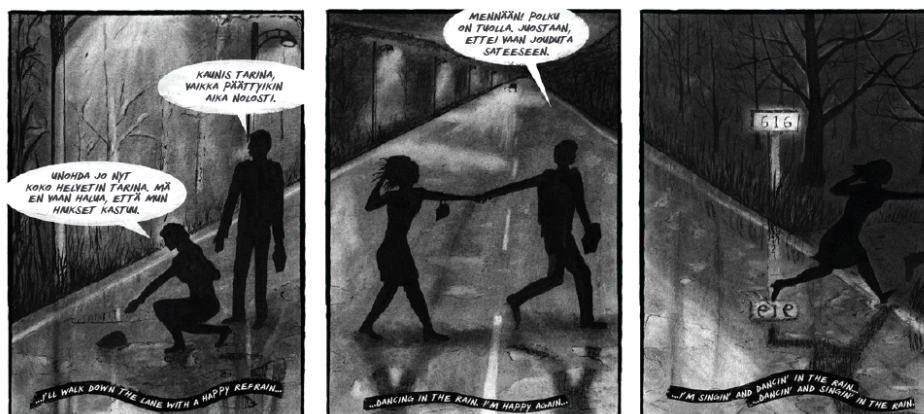
**Kuva 26.** Sarjakuvan ensimmäiset kolme ruutua. Ensimmäinen ruutu voi aluksi hämmentää sekavuudellaan, mutta lukijalle selvinnee nopeasti, mistä on kyse. Kuvissa siirrytään hetkestä hetkeen, eikä tarinan kannalta niissä tapahdu mitään merkittävää.

Siirtymiä ruudusta toiseen on sarjakuvassani yhteensä 66. Niiden kategorisoiminen kappaleessa 4.1 esitelyihin McCloudin määrittelemiin siirtymiin ei ole täysin yksiselitteistä, sillä jotkut siirtymistä voisi määritellä kahdella eri tavalla. Hetkestä hetkeen siir-

tyimiä löysin 14 kappaletta (kuva 26), toiminnasta toimintaan siirrytään 22 kertaa (kuva 27) ja kohteesta kohteeseen useimmin eli 30 kertaa (kuva 28). Vertaamalla lukuja McCloudin tekemiin laskelmiin voidaan todeta, ettei sarjakuvani ole kaikkein toiminnallisimmin, sillä hänen mukaansa keskimäärin noin kaksi kolmasosaa siirtymistä on toiminnallisia. Tosin hänen laskelmansa perustuvat pääosin amerikkalaiseen sarjakuvaan. 14-sivuinen sarjakuvanovelli ei myöskään ole kovin kattava otos, ja ottaen huomioon, että tarinassa on paljon päähenkilöiden välistä dialogia, voidaan todeta sarjakuvassani siirryttävän ruudusta toiseen melko perinteisen kaavan mukaisesti.

Tarinan pääjuoni etenee päähenkilöiden dialogin ja kävelymatkan maantieltä järven rannalle saattelmana. Samaan aikaan radiosta kuuluva lähetys muodostaa toisen juonen valottaen kaupungissa tapahtunutta murhamysteeriä. Lopussa juonet yhdistyvät osaksi samaa tarinakokonaisuutta päähenkilöiden ollessa oleellisena osana mystisiä tapahtumia. Pyrkimyksenä oli edetä kerronnassa tasapainoisesti siten, että päähenkilöiden keskustellessa radio olisi hiljaa ja radiojuontajan puhuessa päähenkilöiden dialogi olisi vähäisempää.

Tunnelman ja jännittyneen ilmapiirin luominen oli yksi päämäärä tarinankerronnassa. Tunnelman luomiseksi eräällä sivulla radiosta kuuluu musiikkia. Kappaleen sanat on suorien tekstilaatikoiden sijaan sijoitettu aaltomaisiin laatikoihin kuvaten laulun vaihtuvia sävelkorkeuksia (kuva 27). Kappaleeksi valitsin Singin' in the Rainin tuomaan kepeydessään kontrastia synkkään tunnelmaan. Samalla sen sanat sopivat hyvin sateen kastelemaan ympäristöihin.



**Kuva 27.** Kolme ruutua, jossa tapahtumaympäristö muodostaa yhden kokonaisuuden. Ajallisesti ruuduissa kuitenkin siirrytään ruutu ruudulta hetki eteenpäin hahmojen liikkeessä tien poikki. Siirtymät ruudusta toiseen ovat toiminnallisia. Ruutujen alaosan aaltomaiset tekstilaatikot kuvaavat radiosta kuuluvaa musiikkia, jonka on tarkoitus tuoda kohtaukseen tunnelmaa.





**Kuva 28.** Tyypillinen kohteesta kohteeseen -siirtymä, jossa on mukana myös toiminnallisuutta naisen ottaessa viinipullon repusta ja juovan siitä. Toiminta ei kuitenkaan ole pääasiassa vaan se, että mies poistuu paikalta. Naisen kasvojen ollessa piilossa, puhekuplan häntä lävistää ruudun reunan osoittaen naisen suun oletettuun kohtaan.

Toisinaan tunnelmaa on haettu erikoisista kuvakulmista, kuten kohdassa, jossa henkilöt saapuvat venekatokselle (kuva 29). Epäloogisuutta kohtaan tuo se, että kuvassa sade on täysin loppunut ja laituristakin heijastuu auringonvaloa, vaikka edellisessä kuvassa on ollut kaatosade. Koska kuvaa edeltävä ruutu on ollut edellisellä sivulla, voidaan ajatella siitä kuluneen sen verran aikaa, että sade on ehtinyt loppua. Mikäli ruudut olisivat samalla sivulla peräkkäin, olisi epäloogisuus huomattavampaa. Katolla istuskelevat korvit tuovat pahanenteistä tunnelmaa läsnäolollaan ja vinkkaavat toisen hahmoista päätyvät hetken päästä kenties tuonpuoleiseen.



**Kuva 29.** Pariskunta on juuri saapunut kaatosateesta ränsistyneelle venelaiturille. Kuvakulma on valittu kuvaamaan paria katoksen rikkiinäisen katoksen läpi. Korpeilla ei ole tarinassa muuta roolia kuin luoda pahanenteistä tunnelmaa.

Sarjakuvan päätyttyä kuvaan, joka ruudun sijaan täyttää koko sivun (kuva 30). Tämä tuo tarinan päätökseen visuaalisesti mielenkiintoisella tavalla tuoden samalla sarjakuvalla selkeän päätöksen, kun tarina murtaa ruudun rajan.



**Kuva 30.** Sarjakuvan viimeisellä sivulla on tarinan päättävä kuva, joka ei ole ruudussa vaan täyttää koko sivun. Tarina etenee myös ruuduissa, jotka on sijoitettu kuvan päälle. Tämä osoitautui hyväksi keinoksi päättää tarina tuoden samalla sarjakuvan ilmeeseen vaihtelua ja piristystä.

## 6 Yhteenveto

Opinnäytetyön valmistuttua tunnelmat ovat kaksijakoiset. Toisaalta olen tyytyväinen, että urakka on ohi, sillä kokonaisuus oli hetkittäin pahasti levällään. Toisaalta käytännön osuudesta olisi saanut toimivamman paremmalla suunnittelulla. Tavoitteenani ei kuitenkaan ollut ensisijaisesti tehdä hyvä sarjakuvanovelli vaan ymmärtää, mitä sarjakuvan tekeminen on käytännössä on, ja tämä tavoite hyvin. Myös sarjakuvan kielioipista ja teorioista on jäänyt mieleeni kallisarvosta informaatiota enemmän, mitä heti työn valmistuttua osaa kunnolla järkeistää.

Vaikka sarjakuvan teko onnistui kokonaisuutena varsin hyvin, oli prosessi täynnä haasteita ja ongelmia. Aluksi joka viikon alussa arvioin, kuinka pitkälle haluan edetä viikon aikana ja jaoin työmäärän jokaiselle viikonpäivälle, mutta kertaakaan en tavoitteita saavuttanut. Aikataulu venähti jatkuvasti, enkä loppuvaiheessa enää asettanut aikataulutaivoitteita, koska ainoa päämäärä oli saada sarjakuva valmiiksi. Prosessi sujui ongelmista huolimatta kokonaisuutena suhteellisen hyvin. Parempi valmistautuminen ja suunnitelmallisuus olisi säästänyt aikaa, mutta toisaalta virheiden ja ongelmien kohtaaminen oli odotettavissa ja osa oppimisprosessia.

Sarjakuvan kielioopin suhteen onnistuin valitsemaan käsiteltävät asiat hyvin tukemaan käytännön osuutta. Sarjakuvani sisällön vertaaminen teoriaan osoittautui haastavaksi, sillä omaksuin tietoa kielioipista vielä työstöprosessin aikana ja vähän sen jälkeenkin. Koska sarjakuvaa ei ole tarkoitus julkaista, en tehnyt sille kansilehtiä. Tarinaa ei myöskään ole nimetty siitä huolimatta, että nimi on aina tärkeä osa mitä tahansa teosta. Pääasiana opinnäytetyössä oli oppimisprosessi, eikä tuotteen saaminen julkaisukuntoon. Mikäli jatkossa tulen tekemään jotakin sarjakuviin liittyvää, on opinnäytetyö antanut tähän hyvät lähtökohdat.

## Lähteet

Abel, Jessica & Madden, Matt 2008. Drawing Words & Writing Pictures. New York: First Second.

Ahokoski, Mari 2007. Sarjakuvantekijän opas. Helsinki: BTJ Finland Oy.

Aristoteles. Runousoppi, suomennanut Saarikoski, Pentti 1916, Keuruu: Otava.

Bishop, Franklin 2006. Sarjakuvapiirtäjän käsikirja. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.

Eisner, Will 1985. Comics & Sequential Art. Tamarac, Florida: Poorhouse Press.

Gravett, Paul 2007. Sarjakuvaromaani ja kuinka se voi muuttaa elämäsi. Helsinki: Otava.

Hart, Christopher 1994. Everything you ever wanted to know about cartooning but were afraid to draw, New York: Watson-Guption Publications.

Herkman, Juha 1998. Sarjakuvan kieli ja mieli. Tampere: Vastapaino.

Hänninen, Harto & Kemppinen, Petri 1994. Lähtöruutu sarjakuvaan. Mikkeli: Yleisradio Oy.

Koskela, Ilpo 2007. Pieni opas sarjakuvien piirtämiseen. Kemi: Kemin kaupungin nuorisotyö/Lastenkulttuurikeskus Sarjis.

McCloud, Scott 1994. Sarjakuva – Näkymätön taide. Helsinki: The Good Fellows.

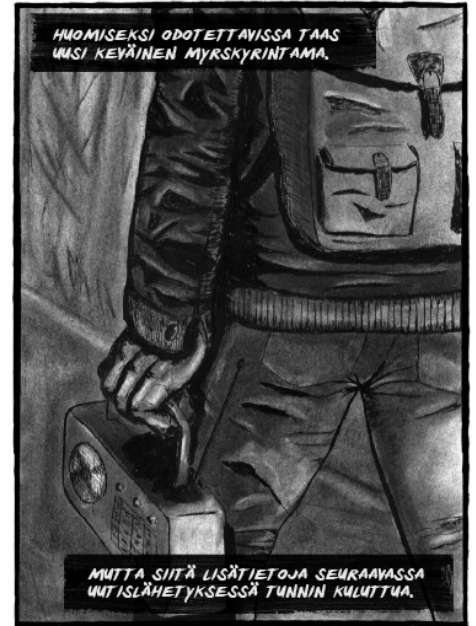
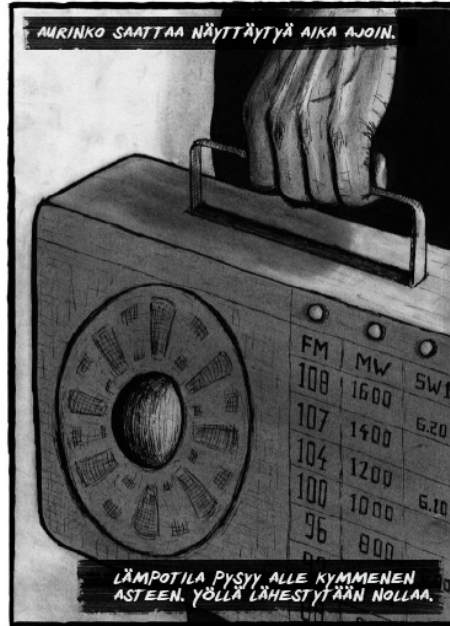
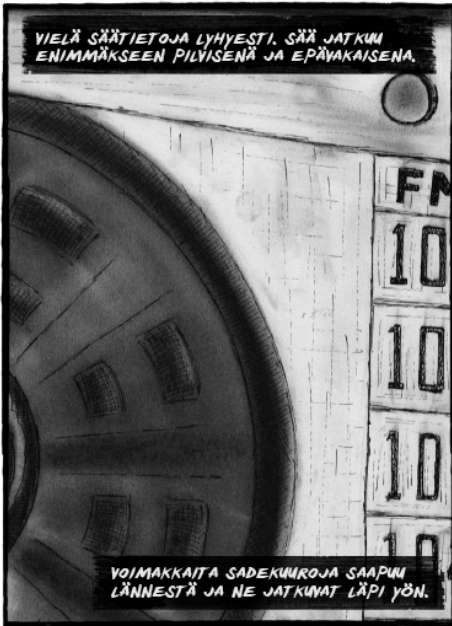
McCloud, Scott 2013. The 24-Hour Comic [Verkkodokumentti]. <<http://scottmccloud.com/4-inventions/24hr/index.html>> (luettu 17.5.2013).

Piekos, Nate 2013. Comic Book Grammar and Tradition. Blambot Comic Fonts and Lettering [Verkkodokumentti]. <<http://blambot.com/grammar.shtml>> (luettu 15.5.2013).

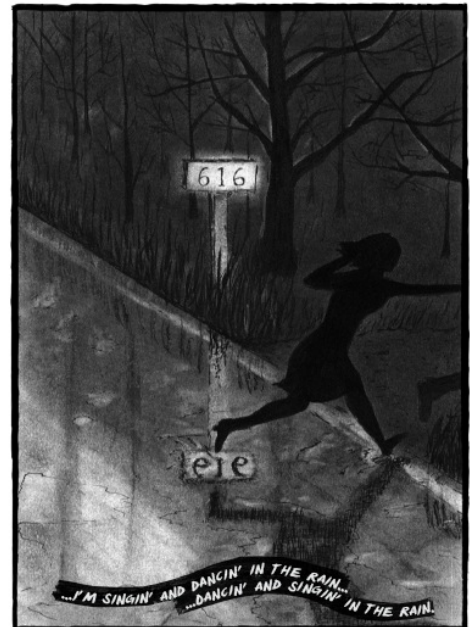
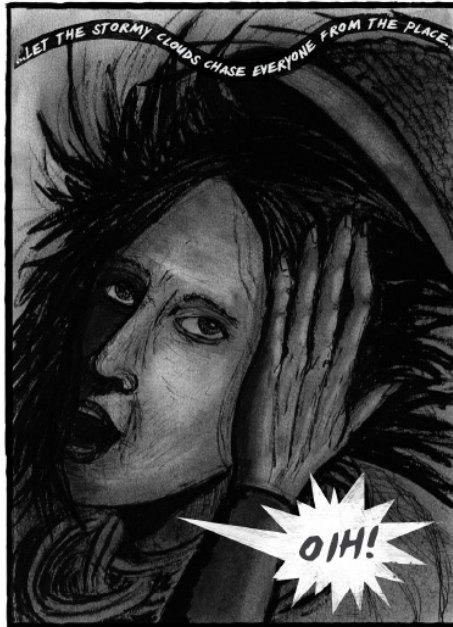
## Kuvaluettelo

- Kuva 1. The Yellow Kid, New York Journal 31. lokakuuta 1897.
- Kuva 2. Maus. RAW-lehden numero 7, 1984.
- Kuva 3. Scott McCloud 1994. Siirtymät kuvasta toiseen.
- Kuva 4. Scott McCloud 1994. Kuvan taso, todellisuus ja kieli.
- Kuva 5. Herge. Tintti.
- Kuva 6. Scott McCloud 1994. Valokuva ja pilakuva.
- Kuva 7. Scott McCloud 1994. Sanapainotteiset yhdistelmät.
- Kuva 8. Scott McCloud 1994. Kuvapainotteiset yhdistelmät.
- Kuva 9. Scott McCloud 1994. Kaksinkertaiset yhdistelmät.
- Kuva 10. Scott McCloud 1994. Kuva täydentää tekstiä tai teksti kuvaa.
- Kuva 11. Scott McCloud 1994. Rinnakkaiset yhdistelmät.
- Kuva 12. Alan Mooren ja Dave Gibbonsin Watchmen 1987.
- Kuva 13. Scott McCloud 1994. Montaasi.
- Kuva 14. Scott McCloud 1994. Kuva ja sanat riippuvaisia toisistaan.
- Kuva 15. Juha Herkman. Puhekuplien erilaisia muotoja.
- Kuva 16. Jessica Abel & Matt Madden. Puhekuplat.
- Kuva 17. Charles Burns'n Musta Aukko 2005.
- Kuva 18. Robert Kirkmanin The Walking Dead 2003.
- Kuva 19. Tero Lehto 2013. Lyijykynäluonnos.
- Kuva 20. Tero Lehto 2013. Tussaus piirtimellä.
- Kuva 21. Tero Lehto 2013. Väritys hiilillä ja tussaus.
- Kuva 22. Tero Lehto 2013. Puhekuplat.
- Kuva 23. Tero Lehto 2013. Radiolähetys.
- Kuva 24. Tero Lehto 2013. Radiosignaalin häiriöt.
- Kuva 25. Tero Lehto 2013. Detaljiteksti.
- Kuva 26. Tero Lehto 2013. Ajallinen siirtymä.
- Kuva 27. Tero Lehto 2013. Toiminnallinen siirtymä.
- Kuva 28. Tero Lehto 2013. Kohteesta kohteeseen -siirtymä.
- Kuva 29. Tero Lehto 2013. Kuvakulma.
- Kuva 30. Tero Lehto 2013. Sarjakuva viimeinen kuva.

















KOHTA OTAMME MUUTAMAN PUHELUN KUUNTELJOILTAMME. KERRATAAN KUITENKIN ENSIN, MISTÄ OIKEIN PUHUAMME. NUORI NAINEN LÖYTYI VIIME VIIKKOLA SURMATTUNA METSÄSTÄ KANTATIE SIKIN VARRELTA. TYTTÖ OLI RAISKATTU ENNEN KUOLEMAANSA. NAISEN RUUMIIN LÖYSI KOIRAANSA ULKOILUTTAMASSA OLLUT ELÄKELÄISMIES.

TÄÄLLÄ MÄ OLEN  
VIETTÄNYT LAPSUTENI KEŠYT.  
KALASTELLEN JA UIDEEN. JÄRVI ON  
SYDÄMEN MUOTOIDEN, KUN KATSOO  
LINNUN PERSPEKTIVISTÄ.

MUSTA SYDÄN?  
IHANAN ROMANTTISTA!  
OLISINPA NYT LINTU, ETTÄ  
NÄKISIN SEN.

MÄ TIESIN, ETTÄ  
PITÄISIT TÄSTÄ PAIKASTA.  
TÄMÄ OLI MALLE ENNEN  
KUIN TOINEN KOTI.

SÄHÄN SANOIT,  
ETTÄ OOT KOTOISIN  
JOSTAIN MUUALTA.

MUUTAMAA PÄIVÄÄ MYÖHEMMIN KAKSI MIESHENKILÖÄ LÖYTYI TAPETTUINA BLACKWATER-PUISTON LÄHISTÖLTÄ. TOINEN UHREISTA OLI SAANUT KUOLETTAVAN VIillon KAMLAANSA JA TOINEN USEITA VEITSENISKUJA VATSAANSA.



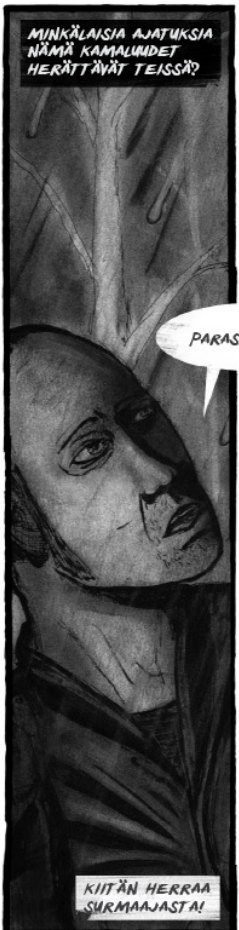
MEILLÄ ON NYT PUHELINYHTEYDEN  
PÄÄSSÄ KUUNTELJAMME. HYVÄÄ ILTAA!

HYVÄÄ ILTAA.



VOISITTEKO KERTOA  
MEILLE NIMENNE?

DICK BENDER JUMALA  
RANKAISEE -KIRKOSTA.



MINKÄLAISIA AJATUKSIA  
NÄMÄ KAMALUUKET  
HERÄTTÄVÄT TEISSÄ?

PARASTA JUOSTA.

KIITÄN HERRAA  
SURMAAJASTA!

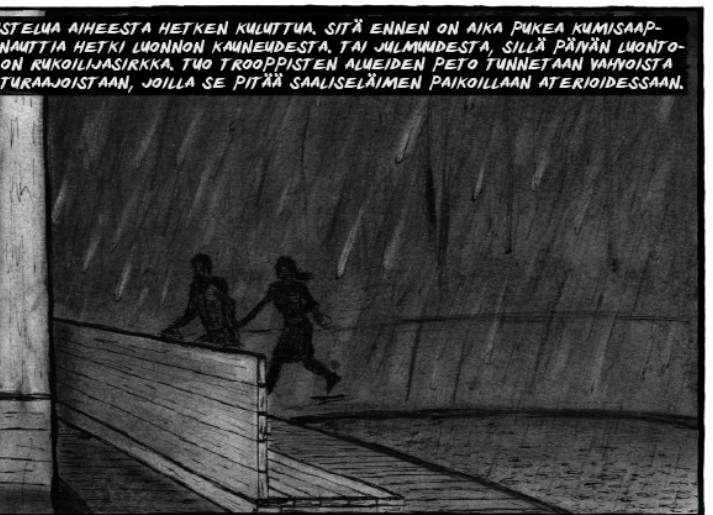
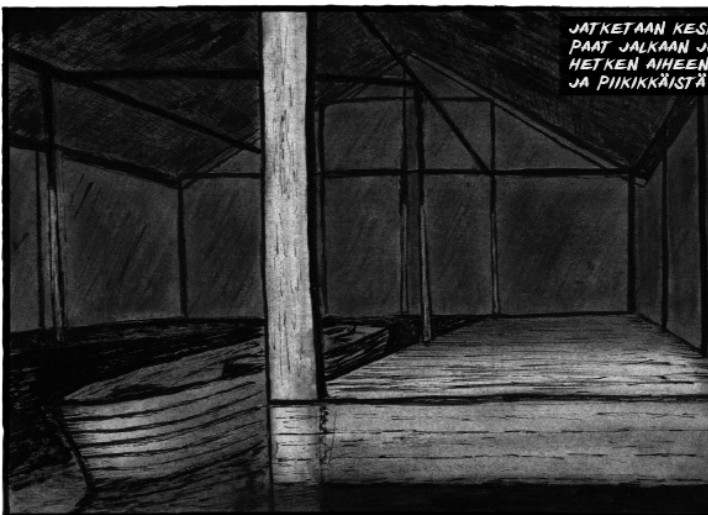


HMM, MITÄ IHMETTÄ TARKOITATTE?

MEINAATKO?

LUOJA LÄHETTI SURMAAJAN. HIMOJEN  
OHJALEMAT ELÄMÄNTAPANNE OVAT--











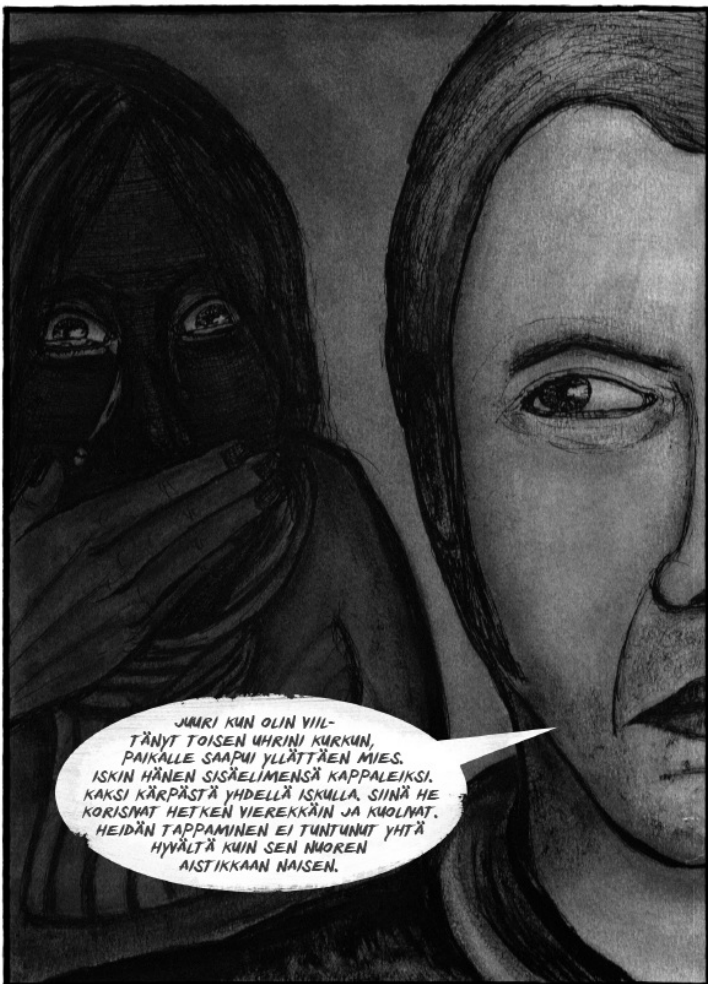


KUN TAPAIN SEN NAISEN,  
EN TIENNYT OLEVANI TAIPUVAINEN...  
HMMM... MITEN SEN KAUNISTI ILMAISISI...  
TOISEN ELÄMÄNLANGAN KATKAISEMISESTA  
NÄYTTIMISEEN. MUTTA SE TUNTUI MAHTA-  
VALTA! TUNSIIN ITSENI IKÄÄN KUIN ELÄMÄÄ  
SUUREMMAKSI. KUIN JUMALAKSI, JOKA  
LUOMISEN Sijaan TUHOAA JOTAKIN  
HYVIN KAUNISTA.

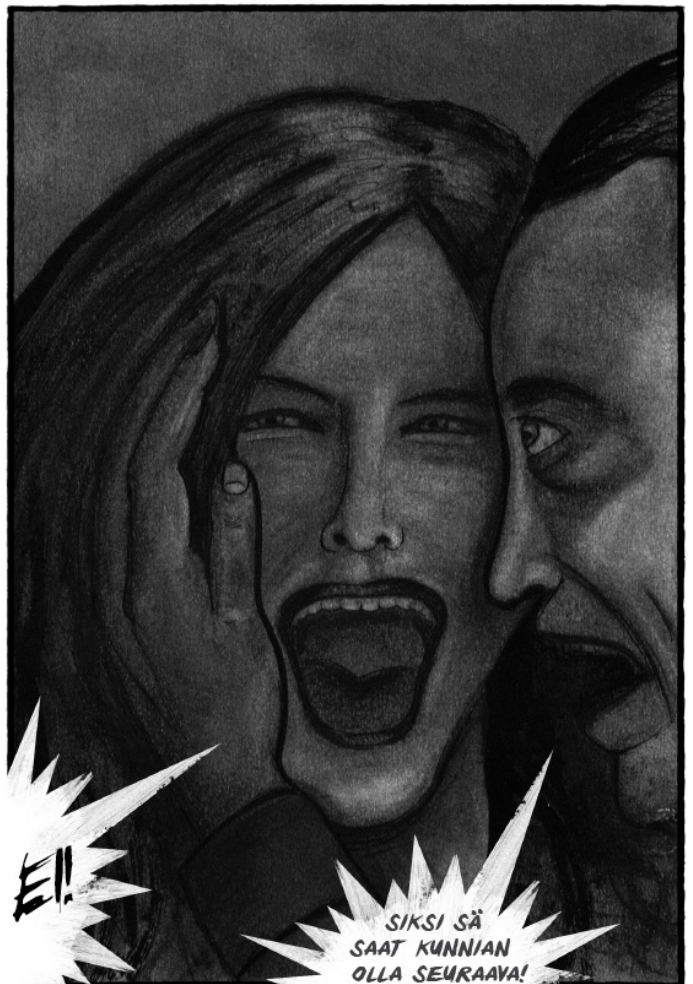
EIKÄI SÄ  
KUSETAT! SANO,  
ETTÄ SÄ VAAN  
KUSAAT MUA.

NÄHDESSÄNI ELÄMÄN  
KAIKKOAVAN PUOLUSTUSKYVYTTÖMÄN  
IHMISEN SILMISTÄ, TUNSIIN KUIN HÄNEN  
SMLUNSA OLISI SIIRTUNUT MINUUN. NÄHTIIN  
SIITÄ JUMALALLISESTA TUNTEESTA, ENKÄ  
ENÄÄ VOINUT LOPETTA. ENKÄ  
EDES HALUNNUT.

MÄ EN  
USKO. TÄMÄ ON  
VAIN KUSETUSTA,  
EIKÖ?



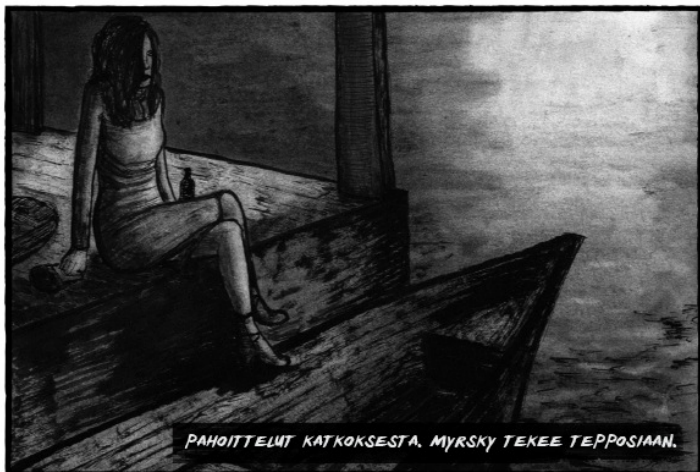
JAMRI KUN OLIN VIIL-  
TÄNYT TOISEN UHRINI KURKUN,  
PAIKALLE SAAPUI YLLÄTTÄEN MIES.  
ISKIN HÄNEN SISÄELIMENSÄ KAPPALEIKSI.  
KAKSI KÄRPÄSTÄ YHDELLÄ ISKULLA. SIINÄ HE  
KORISIVAT HETKEN VIEREKKÄIN JA KUOLIVAT.  
HEIDÄN TAPPAMINEN EI TUNTUNUT YHTÄ  
HYVÄLTÄ KUIN SEN MUOREN  
AISTIKKAAN NAISEN.



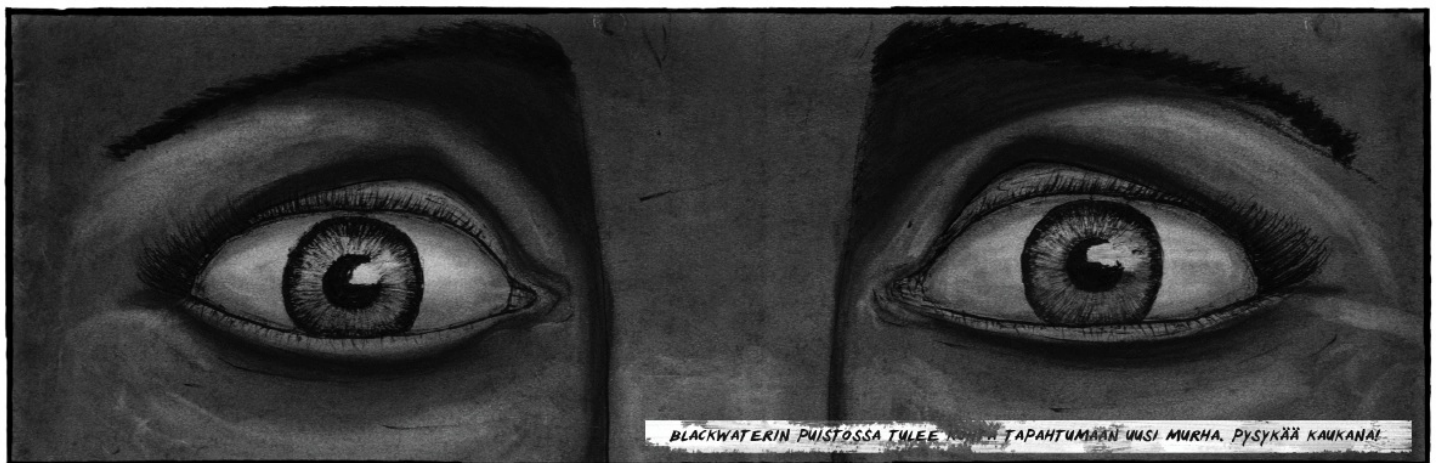
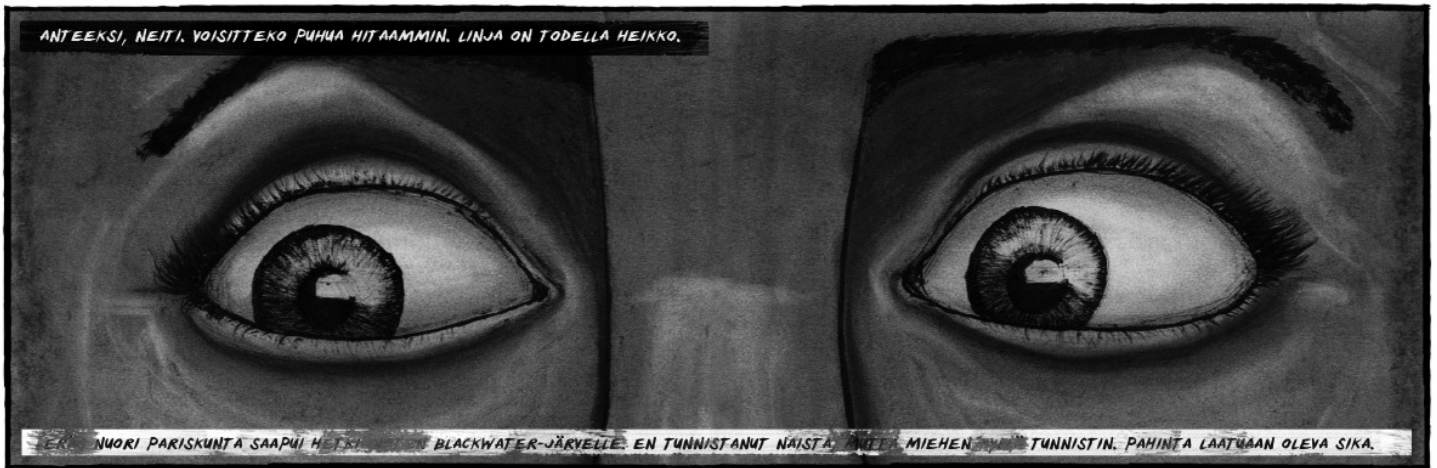
EI!

SIKSI SÄ  
SAAT KUNNIAN  
OLLA SEURAAVA!





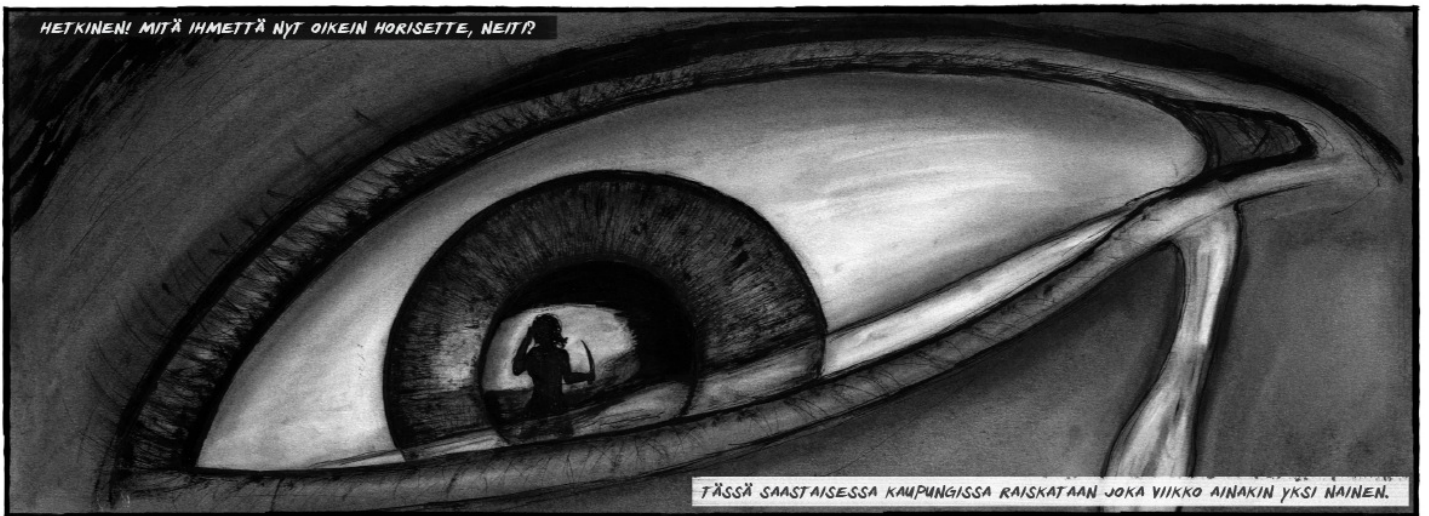
















TÄMÄ VEITSI TULEE  
TEKEMÄÄN IKÄVÄ ASIOITA SEURAAVIEN TUNTIEN  
AIKANA. TAI NIIN KAUAN KUIN PYSYT HEREILLÄ. MUTTA OLE  
HUOLETI. SINUN PITÄÄ AINOASTAAN PYSYÄ HIJAA JA  
MAHDOLLISIMMAN PAIKOILLASI.

KÄÄNNY VASTALLESI.

