

# YLITSE ruuturajojen

Webtoon-sarjakuvan  
visuaalisia  
kerronnan keinoja



Nelukat  
-sarjakuvan  
konseptointi

---

LAB-ammattikorkeakoulu  
Medianomi (AMK), Graafinen suunnittelu  
Anna Pitkänen 2024

---

# Tiivistelmä

<b>Tekijä:</b>	Pitkänen, Anna
<b>Tutkinto</b>	Medianomi (AMK)
<b>Julkaisun laji:</b>	Opinnäytetyö, AMK
<b>Sivumäärä:</b>	124
<b>Valmistumisaika:</b>	2024
<b>Työn nimi:</b>	Ylitse ruuturajojen. Webtoon-sarjakuvan visuaalisia kerronnan keinoja ja Nelukat-sarjakuvan konseptointi
<b>Asiasanat:</b>	sarjakuva, sarjakuvaruutu, webtoon, webtoon-sarjakuva, puhekupla, ruudutus

Opinnäytetyössä perehdyttiin webtooneihin eli Webtoon-sarjakuviin ja niihin soveltuvaan ruudutukseen sekä puhekuplajärjestelmään. Webtoon-sarjakuvia muun muassa verrattiin painettuihin sarjakuviin. Aineistoa hyödynnettiin erilaisilta tekijöiltä ja näkemyksiä pohjattiin muun muassa Scott McCloudin ja Juri Nummelinin tietolähteisiin. Samalla eriteltiin ruutu- sekä puhekuplatyyppejä, -tekniikoita ja sommittelua, ja niiden käyttömahdollisuuksia webtooneissa. Lisäksi tuotettiin Nelukat-sarjakuvan konseptia ja sivunäytteitä.

Tuloksena on, että kaikki painotuotteeseen sopivat menetelmät eivät sovellu suoraan sellaisenaan Webtoon-sarjakuviin. Työni pyrkimys on ollut kehittää henkilökohtaisen osaamiseni teoria- ja käytäntöpohjaa, mutta myös tarjota apuvälineitä muille sarjakuvantekijöille eritoten webtoonien tekemiseen.

# Abstract

**Author:** Pitkänen, Anna  
**Degree:** Bachelor of Culture and Arts (AMK)  
**Publication:** Thesis, AMK  
**Pages:** 124  
**Published:** 2024  
**Name of the Publication:** Over the Edges. Visual Storytelling Tools in Webtoon Comics and the Concept for Nelukat-comic

**Keywords:** comic, comic panel, webtoon, webtoon-comic, speech bubble, paneling

The comic paneling, speech bubble systems, and related techniques that are suitable for webtoons or Webtoon-comics were the focus points of this thesis. Scientific sources by (for example) Scott McCloud and Juri Nummelin were used for research, as well as a comparison of comics drawn by different artists with varying styles.

The conclusion of the research shows that not all paneling forms, speech bubble systems and techniques used in traditionally printed comics are suitable for modern webtoons. At the end of the thesis, I present example pages from my comic project Nelukat.

The aim of my work has been to develop my personal skills in both theory and practise, as well as to help my fellow comic creators improve their comics.





# Sisällys

## **I Johdanto 8**

## **2 Taustoitus ja termit 12**

2.1	Sarjakuvan määrittely	12
2.2	Visuaalinen kerronnan keino ja visuaalinen elementti	15
2.3	Esittelyssä Webtoon ja webtoon	16
2.3.1	Webtoon tekijälle	20
2.3.2	Webtoon lukijalle	21
2.3.3	Muuta	22
2.4	Klassinen webtoon	23

## **3 Yhteiset sivuelementit: ruudut 26**

3.1	Sarjakuvakerronnan visuaalinen peruselementti: ruutu	26
3.1.1	Stripit ja lyhyet webtoonit	27
3.1.2	Webtoonin ruutujen mukauttaminen painettavaan sarjakuvaan	32
3.2	Ruudun rakentaminen ja rajaus	33
3.3	Ruudun muoto ja koko tarinankerronnan välineenä	43
3.4	Ruutujen sommittelu: ruudukko ja kehikko	57
3.5	Ulostuloja laatikosta: ruuturajat ylittäviä ratkaisuja	62

## **4 Sarjakuvakerronnan puheenvuorot: kuplat 70**

- 4.1 Puhekuplan rooleja 70
- 4.2 Puhekuplat ja visualisoitu ääni 76
- 4.3 Puhekuplien jakotapoja 86
- 4.4 Puhekuplien sommittelua ja tekniikoita 91
- 4.5 Muut sivuelementit 98

## **5 Nelukat-sarjakuvaromaanin konsepti 102**

- 5.1 Taustoitus: eläimet ja korttipakka 102
- 5.2 Työnäytteet: överit vai vajarit 105

## **6 Loppusanat 114**

## **Lähteet ja aineisto 116**

## Johdanto

Tavoitteenani on analysoida ja eritellä ruutuja ja puhekuplia eritoten Webtoon-sarjakuvien näkökulmasta. Tarkastelun pääpaino on muodollisissa ratkaisuvaihtoehdoissa, ei niinkään sisällössä. Lisäksi tarkastelen lyhyesti muita sivukokonaisuuteen vaikuttavia yhteisiä elementtejä ja selitän näiden roolia tarkemmin varsinaisen käsittelykappaleen yhteydessä. Olen rajannut työtä niin, että suuntaan erittelyä ja analyysia Webtoon-sarjakuvan tekijöitä ajatellen; pyrin keskittymään sarjakuvakerronnan tekniikoihin ja tapoihin, joiden avulla tekijä voi viestiä lukijalleen oleellista informaatiota ja täten kuljettaa tarinaa eteenpäin mahdollisimman jouhevasti ja samalla taiteellisen ilmaisuvoimaisesti. Analysoin eri ratkaisuja esittelemällä niiden mahdollisuuksia ja heikkouksia toivoen työni palvelevan niitä, jotka haluavat kehittää sarjakuvailmaisuaan.

Vaikka keskitynkin ruutuihin ja puhekupliin, sivuutan työssäni myös julkaisukanavan merkitystä, sillä se vaikuttaa muun muassa ruutusommitteluun. Tarkastelen jonkin verran sekä painettua sarjakuvaa että sähköistä Webtoon-sarjakuvaa, sillä opinnäytetyön osana tuottamani Nelukat-sarjakuvan konsepti on tehty sekä painettuun että sähköiseen, juuri Webtoon-sivustolle suunnattuun sivunäkymään. Haluan viitata molempiin julkaisumuotoihin myös siksi, että minusta esimerkiksi sähköistä julkaisuformaattia ei voi käsitellä perustellusti vertailematta sen rajoituksia ja mahdollisuuksia suhteessa painettuun.

Kahtiajakoista lähestymistapaa puoltaa se, että sarjakuvan visuaaliset kerronnan keinot, kuten puhekuplat, ovat läsnä eri julkaisukanavissa. Sitä paitsi useimmat Webtoon-sarjakuvat on mukautettu lukijakunnan kasvun myötä painettuun formaattiin. Tästä esimerkkinä on muun muassa Rachel Smythen sarjakuva Lore Olympus, jonka ensimmäisestä sadasta Webtoon-sarjakuvasta on tehty kuusi eri painettua sarjakuvakirjaa (Loreolympus-books; Smythe 2024). Sähköisestä julkaisusta edetään painettuun pitkälti siksi, että vasta painettu julkaisu poikii tekijälleen tuloja, kun taas sähköinen julkaisu lähinnä kerää lukijakuntaa ja näkyvyyttä ilman palkkiota. Sarjakuvasuunnittelun olisi siten hyvä olla sellaista, että ruutuja on mahdollista mukauttaa eri julkaisukanaviin. Tutkimuskysymyksiäni ovat siis 1) millaisia ruutuja ja puhekuplia ylipäättään on, 2) kuinka ruutuja ja puhekuplia voidaan ryhmitellä ja 3) millaiset ruudut ja puhekuplat sopivat eritoten Webtoon-sarjakuviin.

Opinnäytetyössäni käytetty aineisto on kirjavaa aina painetusta antologiasta sähköiseen sarjakuvaan. Pyrkimys oli kartoittaa nopeasti erilaisia ratkaisuvaihtoehtoja erilaisilta tekijöiltä eli ylipäättään nähdä, mikä on mahdollista ja jo toteutettua. Aineiston alkuperästä täytyy kuitenkin sanoa, etten aio erotella tai vertailla maakohtaisia sarjakuvatyyliä, kuten japanilaista mangaa ranskalais-belgialaiseen sarjakuvaan, vaan käsittelen kaikkia sarjakuvia yhteisesti sarjakuvina. Globaalistuneessa maailmassa teokset ja tyylit ovat keskenään vuorovaikutuksessa, joten tyyliä ja tekemisen tapoja omaksutaan eri maista ja lähteistä aivan toisella vauhdilla kuin ennen verkkosurffailun sähköistä 2000-lukua. Sitä paitsi 1900-luvun puolivälin yhdysvaltalais-sarjakuvat ja elokuva-teollisuus vaikuttivat voimakkaasti japanilaiseen kulttuuriin ja

mangaan, aivan kuten manga vaikutti 1900-luvun lopussa länsimaiden taiteeseen. (Nummelin 2018, 68–69, 143–156.) Erontekosille, mikä tekniikka tai visuaalinen elementti kuuluu kenellekin ja mihin, on minusta täten turhaa tässä yhteydessä. Kyse on kuitenkin kuvantuottamisen työvälineistä, jotka kuuluvat kaikille.

Jottei työni paisuisi, jätän joidenkin osa-alueiden käsittelyn tietoisesti taka-alalle, sillä esimerkiksi väreistä olisi mahdollista tuottaa kokonainen itsenäinen tutkielmansa. Tyydyn siis vain toteamaan väreistä muutamia seikkoja, jotka liittyvät lähinnä sivun eri elementtien hahmotettavuuteen tai juonenkuljetukseen. Lisäksi jätän symbolit ja äänitehosteet (esimerkiksi pään yläpuoliset sydämet tai juokseviin jalkoihin piirrettyt vauhtiviivat) ja onomatopoeettiset sanat (esimerkiksi *läts*, *pum*, *mäiskis* eli luonnonääniä jäljittelevät sanat) kokonaan mainitsematta, sillä ne liittyvät yhtä paljon sisältöön kuin muotoon ja vaatisivat omat oppaansa (Jokinen 2011, III–121).

Koska sarjakuva ei ole erillinen saarekkeensa muista taiteenlajeista, joudun tasapainoilemaan yleisten kuvataiteeseen ja kirjallisuuteen liittyvien ohjeiden ja juuri sarjakuva-alalle vakiintuneiden käytäntöjen välillä. Pyrin parhaani mukaan erittelemään ja analysoimaan sarjakuvalle tyypillisiä ratkaisumalleja, joista voisi olla hyötyä niin aloittelevalle kuin kokeneemmallekin sarjakuvantekijälle tai sarjakuvasta kiinnostuneelle. Tiedostan kuitenkin, etten pysty tässä työssä syväluotaamaan esimerkiksi kaikkia kautta aikain esiintyneitä puhekuplien muotoja. Pyrin siis rajauksessani keskittymään sellaisiin puhekupliin, joka ovat yleishyödyllisiä tuntea.

Opinnäytetyöni tarpeellisuutta puollan sillä, että olisin säästänyt aikaa, vaivaa ja materiaaleja, jos olisin voinut yhden kokoavan teoksen avulla nähdä erilaisia ratkaisuja perusasioista jo sarjakuvatieni alkutaipaleella. Vaikka harrastinkin sarjakuvia, ei harrastus auttanut kuin alkuun, sillä lukeminen ja tekeminen ovat hyvin erilaisia asioita. Sitä paitsi vaikka sarjakuvat ovat olleet suosittuja aiheita opinnäytetöissä, käsittely on mielestäni jäänyt monissa töissä joko pintapuoliseksi tai turhan paljon jo olemassa olevan tiedon toisteluksi. Esimerkiksi *Sarjakuvan ruutukerrontakeinot* (Huttunen 2020) on suppea yleisesitys, jota toivon voivani syventää tässä työssä tarkemmin.

Ylipäättään monet suomenkieliset oppaat eivät perehdy sarjakuvan peruspilareihin syväluotaavasti. Ne keskittyvät yleiseen kuvataiteeseen, kuten perspektiiviin ja värioppiin. Huomio on ruudun sisällössä, ei ruudussa itsessään. Muun muassa Ilpo Koskelan *Uudella Sarjakuvantekijän oppikirjalla* (2018) on paljon ansioita, mutta juuri puhekuplista ja ruudukosta saadaan tietää vähän. Kahdensadan sivun oppaassa vain kolme aukeamaa on varattu sarjakuvaruuduille ja puhekuplille, ja ohjeena tekemiselle on lukea paljon. (Koskela 2018, 74–75, 128–130.)

Neuvo on toki totta, mutta jättää kehitysvaraa. Minua onkin häirinnyt, ettei Suomessa ole suomeksi saatavilla oppikirjaa, joka jäsentäisi puhekuplia tai ruutuja siten, että monimuotoiseen kaaokseen tulisi järjestystä. Innoitus opinnäytetyöhöni alkoikin siitä, että halusin tuottaa jotain hyödyllistä niille, joita kiinnostaa saada nopea kuvaus sarjakuvan keskeisimmistä ja samalla ylenkatsotuimmista rakennusaineista.

## 2 Taustoitus ja termit

Tässä luvussa selvennän käyttämäni sanastoa ja määrittelen termistöä. Käytän kappaletilaa Webtoon-sivuston esittelyyn niin tekijän kuin lukijankin näkökulmasta.

### 2.1 Sarjakuvan määrittely

Periaatteessa kaikki tietävät, mitä sarjakuva on. Se on postilaatikoihin putoavia *Aku Ankkoja* ja sanomalehdestä luettavaa *Fingerporia*. Vaikka kyseiset esimerkit poikkeavat toisistaan sekä tyylissä että julkaisupaikassa, se ei maallikkoa haittaa. Tarvitaan kuitenkin tarkempaa määrittelyä, jotta joitain teoksia voidaan sulkea kokonaan opinnäytetyöni ulkopuolelle. Mitä sarjakuva siis on? Sarjakuvakentällä kultitiasemaan noussut sarjakuvantekijä Scott McCloud (1994) määrittelee sarjakuvan *rinnakkaisiksi kuvallisiksi ja muiksi ilmaisuiksi harkitussa järjestyksessä* – lyhyesti *sarjallisiksi kuviksi*. Saman määritelmän esitti aikaisemmin myös Will Eisner, sarjakuvantekijä ja alan kehittäjä hänkin. (McCloud 1994, 9.) Toisaalta näiden määrittelyiden ongelmana on, että myös animaatiot tai kuvakirjat voitaisiin määritellä samoin.

Tietokirjailija Juri Nummelin (2018) tekee vielä tarkemman selonteon sarjakuvasta ja erottaa sen myös monesta muusta samankaltaisesta taidemuodosta:

*Sarjakuva onkin täysin omanlaisensa taidemuoto. Sillä on käytettävissään samoja teho- ja kerrontakeinoja kuin elokuvalla ja kirjallisuudella, mutta se käyttää ja yhdistelee niitä eri tavalla kuin kumpikaan niistä. – sarjakuvassa on kuvia, kun taas kirjallisuudessa niitä ei (yleensä) ole. Sarjakuva ei myöskään ole kuvakirja, koska kuvakirjan kuvista ei muodostu sarjallista vaikutelmaa, vaikutelmaa liikkeestä ja tapahtumisesta, vaan kyse on enemmänkin yhden tietyn tekstinkohdan kuvittamisesta. Samasta syystä sarjakuva eroaa myös pilapiirroksesta, vaikka kumpaakin englannin kielessä usein tarkoittaa sama sana, cartoon. Pilapiirroksessa kuvitetaan (yleensä) yksi tietty, tarkoin rajattu hetki, sarjakuvassa on useimmiten kyse kokonaisesta tapahtumasarjasta, joka koskettaa useita ihmisiä. Pilapiirroksessa ei ole jatkuvuuden tuntua, vaikka sellainen saattaa syntyä siitä, että pilapiirtäjä käyttää samoja hahmoja piirroksesta toiseen. (Nummelin 2018, 9–10.)*

Nummelinin esitys on mielestäni kattava sellaisenaan, mutta opinnäytetyöni painotusten vuoksi täydennän sitä Juha Herkmanin (1998) määritelmällä, jossa sarjakuvan kerronnallisuus – tarinan esittäminen sarjallisesti kuvien ja sanojen yhteistyöllä – on avainasemassa. Herkmanin mukaan kerronnallisuuteen liittyvät tapauskohtaisuus ja kulttuuriset konventiot. Sarjakuva on onneksi joustava ilmaisumuoto, jonka keinot vaihtelevat eri tekijöiden käsissä ja jonka ratkaisut saavat erilaisia merkityksiä eri kulttuurialueiden vaikutuspiirissä. (Herkman1998, 22.) Tulkitseen Herkmanin myös varoittelen siitä, että kaikki ratkaisut voidaan nähdä yksinomaan taiteellisina tyyllivalintoja. Toisaal-

ta Herkman toteaa pyrkivänsä antamaan välineitä sarjakuvien tulkitsemiseen, joten minä puolestani pyrin samaan sarjakuvan tekemisen saralla (Herkman 1998, 22).

Mutta kattavatko aikaisemmat määritelmät myös Webtoon-sarjakuvat? Koska harva ennen 2000-lukua kirjoitetuista määritelmistä huomioi verkkosarjakuvien tarinankerrontaa, minun voisi olla syytä tehdä tarkennuksia. Webtoonissa lukunäkymä on toki erilainen kuin painotuotteessa, mutta webtoonissakin näkyvä ruutu saa merkityksensä aiempien ja tulevien näkyvien sekä näkymättämien ruutujen kautta. Samaa voi sanoa painotuotteesta, jossa toisiaan seuraavat aukeamat ovat kokoaukeamaruutuja (Kuva 1). Sarjallisuus on siis läsnä myös verkkojulkaisussa. Siksi lisäselitykset eivät mielestäni ole tarpeellisia.



Kuva 1. Kalevala Sampo (Makkonen 2020). Väinämöinen vapauttaa auringon. Yksi ainoa ruutu peittää sekä oikean että vasemman sivun. Yhdessä sivut muodostavat kokoaukeamaruudun.

## 2.2 Visuaalinen kerronnan keino ja visuaalinen elementti

*Visuaalisuus* mielletään kuvalliseksi. *Kertomus* on synonyymi tarinalle ja *kerronta* puolestaan juonenkuljetukselle. Ensimmäinen vastaa kysymykseen *mikä* ja jälkimmäinen kysymykseen *miten*. (Lindman ym. 1992, 48.) Kerronnallisiksi keinoiksi on siis perusteltua väittää mitä tahansa kuvallista ratkaisua, joka edistää tarinaa tai tuo kertomukselle informatiivista lisäarvoa. Tässä opinnäytetyössä esimerkiksi puhekupla on visuaalinen kerronnan keino, koska se ilmentää hahmojen välistä dialogia tai henkilöhahmon sisäistä monologia selventäen samalla kuka puhuu ja milloin puhuu. Samalla kupla viestii puhujan persoonasta, tyylistä tai puhumisen sävystä. Ruutu puolestaan voi koollaan ja muodollaan antaa lisäarvoa kohtauksen keskeisyydelle tai merkittävyydelle ja parhaimmassa tapauksessa vielä sommittelun puolesta edistää juonellista jatkumoa. (Lindman ym. 1992, 46–47; McCloud 1994, 99–104.)

Ajoittain käytän *visuaalista elementtiä* synonyymina *visuaaliselle kerronnan keinolle*, mutta vain jälkimmäisessä tarinallinen ulottuvuus on läsnä. *Visuaalinen elementti* viittaa enemmän työkaluun tai kohteeseen ilman päämäärää tai tarkoitusta. Siksi myös työssäni mainitut *muut sivuelementit*, kuten sivunumerot, ovat käsittelyssäni *visuaalisia elementtejä*, koska niillä ei yleensä ole tunnustettua kerronnallista ulottuvuutta.

Koska puhun kerronnasta, mutta käsittelen ruutuja ja puhekuplia, lienee syytä sanoa, että tietenkään sarjakuvakerronta ei synny juonellisesti eheäksi kokonaisuudeksi vain peräkkäisiä ruutuja piirtämällä. Tästä hyvänä esimerkkinä ovat varhaiset

*Mikki Hiiri* -sarjakuvat, joiden surrealistinen kerronta pakenee ajatusta jatkumosta, vaikka kyseessä sinänsä on seikkailukertomusten sarja (Ronkainen 2021, 9–11). Onnistunut kerronta vaatii hyvää suunnittelua ja monipuolista lukutaitoa niin tekijältä kuin lukijalta. Visuaalisten kuvien tuottamat mielikuvat muuttuvat kielen kautta kokemuksiksi ja siten käsitteellisiksi. Kuvanlukutaito edellyttää ymmärrystä erilaisista merkityskoodeista ja diskurssien viitesuhteista. Lopulta voidaan myös kyseenalaistaa tekijän rooli, sillä lukija on se, joka tulkitsee tarinaa ja hakee havainnoimalleen tekstiainekselle merkityksiä. (Lindman ym. 1992, 47–48; McCloud 1994, 192.)

Sarjakuva on kokonaisvaltainen taidemuoto. Näin ollen sarjakuvan muotokieltä ei voida täysin erottaa sisällöstä, sillä sisältö vaikuttaa tulkintaan muodosta ja toisinpäin. (Lindman ym. 1992, 46; Jokinen 2011, 101–103.) Toisaalta analyysin edellytys on erottaa viestintuoja viestistä (McCloud 1994, 5–6). Minä pyrin työssäni jälkimmäiseen ja yritän antaa tekijöille vain työkaluja – eli visuaalisia elementtejä, jotka ovat samalla visuaalisia kerronnan keinoja – en koko totuutta.

### 2.3 Esittelyssä Webtoon ja webtoon

Webtoon on sarjakuviin ja niiden julkaisuun keskittyvä Internet-sivusto, jonne käyttäjä voi luoda profiilin ja ladata sarjakuvaansa. Tämän luvun laatimisessa olen käyttänyt apuna [www.webtoons.com](http://www.webtoons.com) -sivuston englanninkielistä versiota (Webtoon) sekä käyttäjäkokemustani niin lukijana kuin tekijänä. Sarjakuvantekijöille suunnatut ohjemat materiaalit ja -videot esiintyvät pääasiassa Webtoon Academy

-osiossa, joka neuvoo, minkälaista sarjakuvaa sivustolle on mahdollista tuottaa. Toistaiseksi Webtoon Academyn välilehdeltä on mahdollista ladata *Creators Resource Handbook*, joka on pieni englanninkielinen opaskirja ja selventää eritoten Webtoon-sarjakuvien tekemisen kuormittavuutta (Webtoon Creators 101).

Ennen kuin voin vastata siihen, mikä on Webtoon-sarjakuva, minun täytyy poiketa elokuvataiteen puolella. Sarjakuva ja elokuvataide, varsinkin animaatio, ovat syntyneet samoihin aikoihin. Ne ovat vaikuttaneet toisiinsa ja kasvaneet yhdessä. Esimerkiksi sarjakuva-alalla ansioitunut Will Eisner on tunnettu 1940-luvulla alkaneesta *The Spirit*-sarjakuvasta, jonka vääristyneet kuvakulmat olivat elokuvien innoittamia. (McCloud 1994, 7–8; Herkman 1998, 10; Jokinen 2011, 104; Nummelin 2018, 9–10, 34, 41.)

Yhteistä historiataustaa vasten ei liene yllätys sekään, että esimerkiksi Suomen maineikkaimman sarjakuvaa opettavan laitoksen, Limingan Taidekoulun, sarjakuvalinja on yhteinen animaatiolinjan kanssa. Sama yhdistelmä on käytössä myös Lahden Kansalaisopistossa ja Karjaalla Västra Nylands folkhögskolassa. (Limmingan Taidekoulu; Suomen Sarjakuva-seura.) En aio käsitellä opinnäytetyössäni sarjakuvan ja elokuvataiteen vuorovaikutusta, mutta taidemuotojen yhteydestä on syytä mainita, koska toivon näin kaikille – etenkin sarjakuvaan perehtymättömälle – olevan ymmärrettävämpää, miksi Webtoon markkinoi sarjakuviaan elokuvallisina. Sillä juuri näin Webtoon tekee.

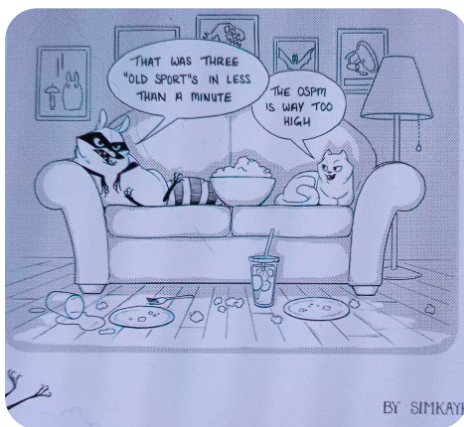
*Webtoon-sarjakuvat* tai lyhyesti *webtoonit* ovat Webtoon-sivustolla esiintyviä, mobiililaitteille suunnattuja sarjakuvia, joita markkinoidaan elokuvallisina. Webtoonien suosio mobiililaitteilla perustuu sarjakuvien vieritettävään formaattiin, jossa tarina etenee näyttöä pyyhkäisemällä. Elokuvallisuus tulee sivuston käyttäjille selväksi jokaisella lukukerralla, koska pelkäänsään sarjakuvien eri luvut on nimetty episodeiksi eli jaksoiksi. Vieritettävyyttä voi puolestaan verratta filmien kelattavuuteen.

Elokuvallisen lukukokemuksen lisäämiseksi jokaisen luvun yhteyteen tekijällä on mahdollisuus lisätä valittuihin sivuihin äänimaailmaa ja musiikkia. Niin kauan, kun tällainen erikois-sivu näkyy mobiililaitteen näytöllä, lukijalla on mahdollisuus kuulla sivuun liitetty ääniraita. Myös video- ja gif-tiedostojen liittäminen sarjakuvaan on mahdollista. Kaikki toiminnot eivät kuitenkaan ole saatavilla kaikille käyttäjille.

Webtoon on sivustona jakautunut kahtia sekä Originals- että Canvas-osioihin. Originals-puolella on ammattilaistuotantoa tai suuren suosion saanutta sarjakuvamateriaalia, joka päivitetty tasaisesti. Originals-puolelle on mahdollista päästä vain kutsusta eli ylläpito seuloo mieleisiään ja tarpeeksi tuottaviksi näkemiään sarjakuvia niin Internetin ulkopuolelta kuin Canvas-alueelta. Vain Originals-puolen tekijöillä on pääsy erikoistoimintoihin, kuten äänimaailman lisäämiseen. Lisäksi Originals-puolella sarjakuvantekijän on mahdollista tehdä pientä tienestää, sillä hän voi tarjota ennakkosisältöä avausmaksua vastaan. Lukija maksaa muutaman kymmenen senttiä lukeakseen sarjakuvaa pari lukua eteenpäin aiemmin kuin muut käyttäjät. Vaihtoehtona luvun avaamiseen voi olla mainosten katsominen.

Toisin kuin Originals, Canvas on matalan kynnyksen julkaisupaikka, josta periaatteessa kaikki uudet nimet aloittavat. Canvasissa monet erityisominaisuudet ovat lukittuja ja julkaisuista saatavat taloudelliset hyödyt vähäisiä. Mikäli sarjakuva saavuttaa näkyvyyttä, Canvasista on mahdollista saada kutsu siirtyä Originals-puolelle. Näkyvyyden saaminen on kuitenkin vaikeaa, sillä kilpailu on kovaa: erilaisia sarjakuvia on saatavilla puolitoista miljoonaa.

Laajaan sarjakuvakirjoon vaikuttaa, että Webtoon-sivusto ei pakota ketään tuottamaan tyyllisesti tietynlaista sarjakuvaa. Webtoon-sivustolle on ladattu luettavaksi niin strippisarjakuvien edustajia (Kuva 2) kuin pitkiä, painettujen sarjakuvien mukaisia jatkokertomuksia (Kuva 3). Näitä teoksia ei ole rääätälöity Webtoon-sivustolle siten, että ne hyödyntäisivät julkai-



Ylhäällä: Kuva 2. Raccoon Comic. Gatsby (Simkaye 2022). Mukailtu.

Oikealla: Kuva 3. Heartstopper. Episode 7–37 (Oseman 2023). Mukailtu.



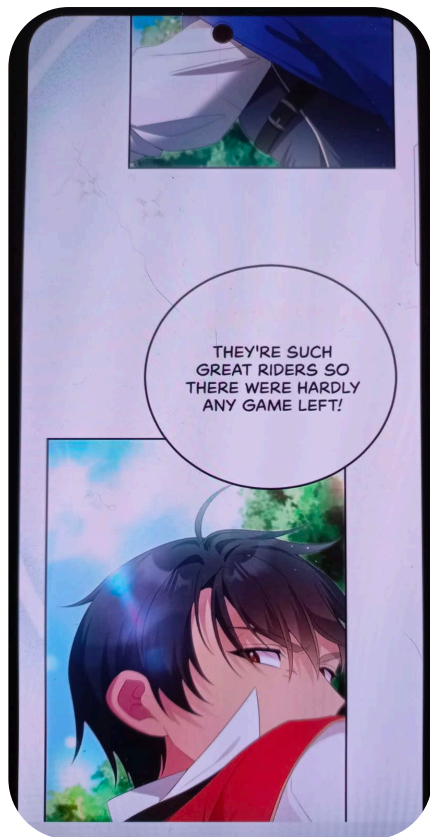
supaikan mahdollisuuksia. Esimerkiksi Kuvassa 3 ruutu- ja puhekuplasommittelu on tiheää ja sivunumerointi on jätetty näkyviin.

Klassinen webtoon (Kuva 4) sen sijaan on alusta alkaen rakennettu pyyhkäistävään muotoon: visuaalisten elementtien koot ovat suuria, sivusommittelu on suuntautunut ylhäältä alaspäin ja lukunäkymässä on vain yksi kokonainen ruutualue kerrallaan. Tällaiseen ilmaisuun kannattaa pyrkiä Webtoonissa.

### 2.3.1 Webtoon tekijälle

Tekijän näkökulmasta valmiin

sarjakuvan lataaminen Webtoon-sivustolle on helppoa. Sarjakuva voidaan viedä sellaisenaan sivuston lähetysoisioon, jossa Webtoon ensin pilkkoo ja sitten liimaa lähetetyt sivut niin, että sivurajat katoavat ja sarjakuvasta muodostuu jatkuva kuvanauha. Tämän työvaiheen voi toteuttaa myös toisella verkkosivustolla tai ohjelmalla etukäteen. Tärkeää on huomioida, etteivät sarjakuvan sivut ole liian suuria, jolloin Webtoon automaattisesti pienentää niitä. Tämä voi johtaa kuvalaadun heikkenemiseen. Webtoonin tekemän kuvanmuokkauksen voi onneksi tarkistaa esikatselutilassa. Näihin ja muihin Webtoon-



Kuva 4. Divorcing My Tyrant Husband. Episode 65 (Oh Youn Ha 2024). Mukailtu.

nin vaatimiin mitta- tai kokosuhteisiin voi perehtyä tarkemmin sivuston ladattavissa tekijänohjeissa *Webtoon. Before You Publish Checklist*.

Muita tärkeitä asioita tekijälle ovat sarjakuvasivujen ulkopuoliset, mutta julkaisuun kuuluvat ainekset. Jokaiselle episodille eli sarjakuvaluvulle voi kirjoittaa lyhyen kuvatekstin. Kuvaus sijoittuu julkaisussa alas, sarjakuvaluvun alapuolelle ennen käyttäjien tai lukijoiden kommenttipalstaa. Kansikuva on pakollinen jokaiselle luvulle eli episodille.

Kaikki julkaisut on mahdollista ajastaa ja julkaisuajat näkyvät myös lukijoille. Ajastaminen on suositeltavaa, jotta sarjakuva etenee lukijoiden silmissä säännöllisesti. Episodiluonnoksia ei kuitenkaan kannata tehdä valtavasti ennakkoon eikä jättää roikkumaan tekijän työpöydälle, sillä julkaisemattomat työt ovat aina vaarassa kadota digiavaruuteen. Materiaalin kadotessa kaikki esityövaiheet on tehtävä uudelleen, sillä sivustolla ei ole toistaiseksi palautusominaisuutta.

### 2.3.2 Webtoon lukijalle

Lukijan näkökulmasta Webtoon-sarjakuvan kansi on tärkeä, sillä kyseinen kuva näkyy hakuvalikossa pienenä esikatselukuvana. Kuvan päällä näkyy myös teokselle ilmoitettu nimi. Nimen ja kuvan perusteella lukija päättää, onko hän kiinnostunut sarjakuvasta vai ei. Kun lukija painaa kuvaa, hän siirtyy episodilistaukseen, jossa hän näkee jokaisen luvun kansineen ja otsikkoteksteineen. Lukeminen voi alkaa

haluttua lukua painamalla. Avattua episodiat ei ole pakko lukea kerralla alusta loppuun, sillä kirjautunut käyttäjä voi myöhemmin palata jatkamaan siitä kohdasta, johon hän viime lukukerralla jäi.

Lukija ei voi ennakkoon eikä edes lukukokemuksen aikana tietää, kuinka pitkiä tai lyhyitä teoksen luvut ovat. Ainoa mitä lukija voi nähdä, on episodien lukumäärä. Useimmat Webtoon-sarjakuvien luvut ovat pituudeltaan vaihtelevia myös saman teoksen sisällä. Webtoon-sivuston tekijänohjeissa kannustetaan luomaan erimittaisia kokonaisuuksia, joiden avulla joko pidetään lukija kiinnostuneena tai autetaan tekijöitä pysymään julkaisuaikataulussa. Lukijan kannalta oikean rahan käyttäminen vähäisen luettavan avaamiseen voi harmittaa, sillä maksullisten episodien hinta on saman teoksen sisällä kaikille episodeille sama, vaikkei sivumäärä tätä olisikaan. Veloitukset ovat kuitenkin alle euron sijoituksia, joten valtavasti summista ei ole kyse. Lisäksi lukijoilla on mahdollisuus erilaisissa lukutapahtumissa tienata ilmaiseksi krediittejä, jotka toimivat digivaluuttana. Lukutapahtumissa pyritään kannustamaan lukijoita uusien webtoonien pariin.

### 2.3.3 Muuta

Kuten kaikissa julkaisukanavissa, tietyt sarjakuvat pärjäävät Webtoon-sivustolla paremmin kuin toiset. Osin tämä johtuu sivuston jakautumisesta ammattilais- ja harrastelijapuoleen. Monet lukijat pysyttelevät Originals-puolella, koska siellä sarjakuvat ovat keskimäärin korkealaatuisempia kuin Canvas-puolella.

Originals-sarjakuvissa on kuitenkin erilaisia hidasteita, jotka lukijat olisivat valmiimpia käyttämään oikeaa rahaa myös tekijöiden hyväksi. Esimerkiksi Originals-sarjakuvissa voi olla päiväpassitoiminto (englanniksi *Daily Pass*), joka tarkoittaa, että lukijalla on rajoitettu lukuoikeus edetä teoksen sisällä. Päiväpassilla saa avata yhden vuorokauden aikana yhden luvun ilmaiseksi. Luku, johon päiväpassia on käytetty, voi olla luettavissa enintään kahden viikon ajan, mutta kun lukuaika umpeutuu, episodi sulkeutuu ja sen avaamiseen on käytettävä uudelleen päiväpassia. Teosta ei siis pääse lukemaan kuin aina vähän kerrallaan ilmaiseksi.

Lopuksi voidaan todeta, että Webtoon-sivuston suosio on kasvanut koko ajan ja sillä on yli 80 miljoona aktiivista rekisteröitynyttä käyttäjää. Webtoonin kovimpia kilpailijoita lienevät Tapas ja Manta, jotka tarjoavat samantyyppisiä palveluita. Webtoon on kuitenkin pitänyt pintansa eikä toiminta vaikuta päättyvän vielä lähitulevaisuudessa.

## 2.4 Klassinen webtoon

Koska Webtoon-sivustolla on lukuisia eri sarjakuvia – jotka kaikki ovat automaattisesti myös webtooneja –, tarvitsin rajaamiseen termin, joka erottaisi tavanomaisimman ja esimerkillisimmän webtoonin muista. Hain siis termiä sarjakuvalle, joka noudattaisi Webtoon-sivuston ohjeita ja konventioita.

En halunnut käyttää termiä *tyypillinen webtoon*, koska termillä on riski vanhentua äkillisesti. Mikäli trendeissä tapahtuu muutos, huomisen tyypillinen webtoon on eri kuin tämänhetki-

nen. *Tavanomainen webtoon* taas olisi ikävä, koska siitä puuttuu yllätyksellisyys. *Tavanomainen* on arkista tai tylsää, ja webtoonit eivät ole kumpaakaan. *Oikea webtoon* puolestaan olisi arvottava ja asettaisi kaikki muut *väärän webtoonin* asemaan.

Näin ollen valitsin termin *klassinen webtoon* viitatakseni Webtoon-sivustolla yleiseen sarjakuvaan. Arvottavasta termistä ei siis ole kysymys, vaikka klassinen voi antaa vaikutelman arvovaltaisesta ja vanhasta. Lähinnä kyse on siitä, että koin tarpeen jättää tilaa tulevaisuuden kehitykselle; uskon, että webtoonit tulevat vielä muuttumaan nykyisestä. Mikä tänään on tyypillistä, voi olla huomenna klassista.

Klassinen Webtoon-sarjakuva on

- täysvärillinen
- digitaalisesti tuotettu
- lukusuunnaltaan suuntautunut ylhäältä alas
- mielellään Originals-puolella julkaistu
- sisällöllisesti sopiva varhaisteineille eikä esitä päihteitä, alastomuutta, seksuaalisia teemoja tai väkivaltaa suoraan
- sisällöllisesti usein romantiikan lajityyppiä

Lisäksi Webtoon-sarjakuvassa on

- suurehkot puhekuplat, tekstiainekset ja kuvaruudut
- rajoitettu lukunäkymä eli yleensä vain yksittäisiä ruutuja luettavissa kerrallaan
- tasainen päivitysrytmi

Kokoamani listat rakentuvat sekä Webtoon-sivustolla saatavista olevista tekijänohjeista että siitä, miltä sivuston Luetuimmat sarjakuvat -lista (englanniksi *Top Series*) on näyttänyt sitten vuoden 2022. Suositut sarjakuvat saavat enemmän näkyvyyttä ja toimivat siten esimerkkeinä sille, mitä Webtoon-sarjakuva on. Tämä vaikuttanee siihen, millaista sarjakuva moni lähtee tuottamaan sivustolle. (Mönttinen 2022, 11–15, 24; Webtoon; Webtoon Creators 101.)

### 3 Yhteiset sivuelementit: ruudut

Tämä luku keskittyy nimeämään, erittelemään ja analysoimaan ruutuja ja ruututekniikoita webtoonien näkökulmasta. Alussa on taustoitusta yksittäisistä ruuduista ja julkaisukanavan merkityksestä. Varsinaisessa käsittelyosiossa tarkastellaan erilaisia ryhmitelyperusteita ja ruutumuuotoja, sekä sommittelua.

#### 3.1 Sarjakuvakerronnan visuaalinen peruselementti: ruutu

Jos tavallista kadunkulkijaa käskettäisiin piirtää sarjakuvaruutu, lopputulos luultavasti näyttäisi neliömäiseltä suorakulmiolta. Tämä nelikulmainen yksikkö on ruudun klassisin muoto. (Hänninen & Kempainen 1994, 89.) Teoksessa *Näin piirrät sarjakuvia ja pilapiirroksia* jopa kannustetaan nelikulmaisen ruudun käyttöön, joskin teoksen pääpaino on pilapiirroksissa eikä niinkään sarjakuvissa (Maddocks 1991, 10).

Klassikkoasema tekee neliömäisestä ruudusta vähiten huomiota herättävän, joten mikäli tekijä haluaa keskittää voimavaransa sisältöön, kuvallisessa ilmaisussa voidaan suosia nelikulmaista ruutua (Hänninen & Kempainen 1994, 89). Kuitenkaan yksittäinen neliö ei vielä ole sarjakuva, vaan läheisyyteen tarvitaan yleensä toinen ruutu. Jos sarjakuva etenee vain yksittäisillä ruuduilla, sarjallisuuden voidaan katsoa rakentuvan useamman julkaisun kautta.

### 3.1.1 Stripit ja lyhyet webtoonit

Lyhyitä parin ruudun sarjakuvia kutsutaan stripeiksi, mutta strippisarjakuva voi samalla edustaa monia muita genrejä. Esimerkiksi *Fingerporin* strippejä (Kuva 5) on mahdollista pitää elopalasarjiksena (englanniksi *slice of life*), sillä toistuvat hahmot ja miljöö luovat vaikutelman jatkumosta, vaikka yksittäiset tapahtumat sinänsä ovat irrallisia. (Herkman 1998, 104–107.)

Fingerporin kaltaiset strippisarjakuvat ovat modernin sarjakuvan vanhin muoto ja niiden yhteinen taival sanomalehden kanssa on alusta asti pakottanut tekijät työskentelemään vähäisillä ruuduilla johtuen tiukasti rajatusta julkaisutilasta. Selkeä rajaus oli vahva viesti, mitä kuva- ja tekstiainesta taittajan tulisi kunnioittaa, sillä sarjakuvantekijällä harvoin oli vaikutusvaltaa lehdessä. Muutenkin tilan puute on vaivannut lehtisarjakuvia aina 1900-luvulta asti. Lisäksi sanomalehtisarjakuvaa ja strippejä sitovat totut konventiot paljon voimakkaammin kuin muita sarjakuvan muotoja. Lyhyissä strippisarjakuvissa perinteinen nelikulmainen ruutu on siten perusteltavissa sekä traditiolla että



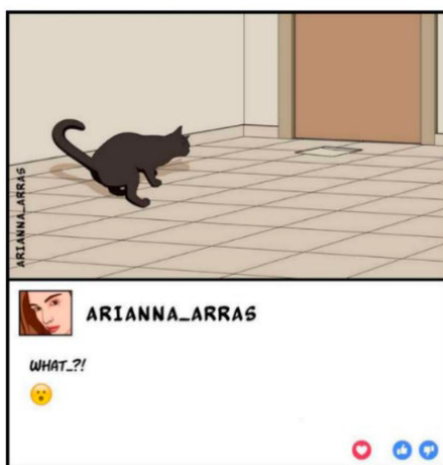
Kuva 5. Fingerpori (Jarla 2024).

julkaisupaikalla. Vahvaa tukeutumista tavanomaisiin ratkaisuihin ei tässä kohden voida pitää arvokonservatiivisena valinta, sillä stripit ovat kertakulutustuotteita ja niiden sisältö menee ilmaisutavan ohi. (Maddocks 1991, 87; Lindman ym. 1992, 44; Herkman 1998, 106; Nummelin 2018, 13–14, 27, 63.)

Mitä yhteistä strippigenrellä sitten on webtoonien kanssa? Ainakin mitä ruutujen lukumäärään tulee, niin strippisarjakuva ja klassinen webtoon tarjoavat lukijalle rajallisen määrän visuaalista materiaalia havainnoitavaksi aina kerrallaan. Webtoonissa lukunäkymää rajoittaa lukemiseen käytettävä mobiililaitte. Strippisarjakuvassa havainnoitavan materiaalin määrä on vähäistä johtuen sarjakuvan luonteesta. Toisaalta sama pätee webtooneihin, jotka etenevät viikoittain vain



Kuva 6a. A Life Through Selfies. 6 Feb 2017 (Arras 2017).



Kuva 6b. A Life Through Selfies. 17 Nov 2017 (Arras 2020).



Kuva 6c. *A Life Through Selfies*. 17 Nov 2017  
(4) (Arras 2020).

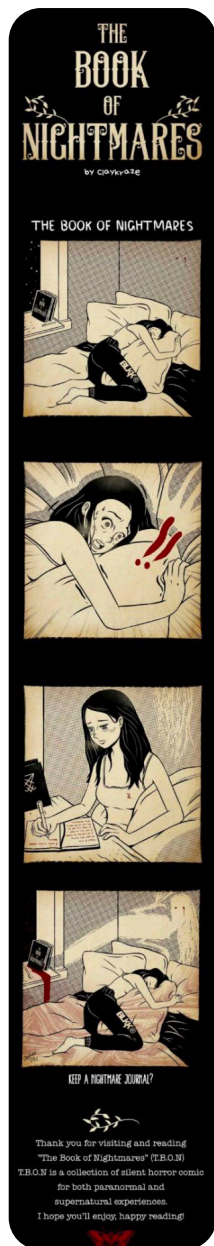
sivu tai ruutu kerrallaan. Tämä voi palvella tarinankerron-  
taa. Esimerkiksi Webtoon-sarjakuvassa *A Life Through Selfies*  
(Arras 2017, Arras 2020) episodit koostuvat aina yksittäisestä  
ruudusta, joka jäljittelee somepostausta eli selfietä ja vies-  
tikenttää (Kuvat 6a, 6b ja 6c). Tarinassa seurataan valokuva-  
mallin elämää, joka saa kannoilleen vihamielisen vainoojan.

Niin kekseliäs kuin *A Life Through Selfies* -webtoon onkin,  
varsinkin vuonna 2024 julkaistujen episodien kommentti-  
kentissä paljastuu, että kokeilevan sarjan hidaskäynnin  
ja monotoninen ruudutus saavat osan lukijoista samaistu-

maan vainoojaan. Sarjan ongelma onkin, ettei se noudata tarpeeksi tiheää päivitysrytmiä. Strippigenreä hyödyntävässä sarjassa kannattaisi pitää mielessä, että menestyvät stripit ilmestyvät usein päivittäin.

Havainnoitavan materiaalin lisäksi webtoonien tekijöillä on strippisarjakuvien tekijöille tuttu paine tuottaa nopeasti hyvää ja paljon. Yksin sarjakuvaa tekeväälle tämä aiheuttaa taloudellisia ratkaisuja, kuten tekstijohtoista kerrontaa, ruutujen kierrätystä ja lyhyitä muutaman ruudun episodeja. Mikäli tekijä ei pysty tuottamaan sarjakuvaa nopeasti, täytyy hänen panostaa laatuun. Strippigenreä voidaankin käyttää tehosteena, kuten webtoonissa *The Book of Nightmares* (Claykrazee 2022, Kuva 7). Episodit ovat lyhyitä, mutta pitävät lukijan mielenkiintoa yllä mahdollisesti yhtenäisyytensä ja yllätyksellisyytensä ansiosta. Tällainen julkaisumuoto voi mahdollistaa nopean julkaisutahdin.

Koska Kuva 7 voi olla länsimaissa vaikea mieltää stripiksi, liitin mukaan myös painetun strippijulkaisun (Kuva 8). Sarjakuvan lukusuunta on oikealta vasem-



Kuva 7. The Book of Nightmares. [Chapter 1] – Ep.1 – The Book of Nightmares (Claykrazee 2022). Mukailtu.



Kuva 8. Kirja (Mori 2008).

malle ja sama pätee puhekuplattomiin ruutuihin. Suomalaiselle sarjakuvan-tekijälle onkin hyvä tiedostaa, että Aasiassa strippisarjakuvat rakennetaan normaalioloissakin ylhäältä alaspäin etenevään muotoon eikä vaakatasoon (Huttunen 2020, 7). Webtoon sopii siis strippisarjakuvillekin ja strippimuoto on mainio tehokeino pitkän juonellisen webtoonin sisällä – ja stripin tunnistamisessa on syytä suosia nelikulmaista ruutua.

Viimeisenä perusasiana ruudusta voidaan todeta, että valtaosa sarjakuvajulkaisuista muistuttaa muodoltaan suorakulmiota. Koot vain vaihtelevat. Myös webtoonit voidaan nähdä nauhamaisina suorakulmioina, jotka muodostavat yhden suuren kuvaruudun. Harva tulee ajatelleeksi, että tässä mielessä sarjakuva itsessään on jo ruutu; ruutu, joka puolestaan sisältää yhden tai useamman sisäkkäisen ruudun. Tämän oivaltaminen voisi mahdollistaa kiinnostavia ratkaisuja kehyskertomusten luomisessa ja julkaisumuodon valinnassa.



Kuva 9. Ylhäällä: Äijä (Make 2011).  
Alhaalla: Nimona (Stevenson 2015).

### 3.1.2 Webtoonin ruutujen mukautaminen painettavaan sarjakuvaan

Ruudun mukauttaminen uuteen julkaisumuotoon tulee webtoonin tekijälle ajankohtaiseksi viimeistään silloin, kun sarjakuvasta tehdään painotuotetta. Tämä voi tapahtua melko vaivatta riippuen tekijästä ja tyyleistä, mutta kokemukseni on, että mukautus tuottaa päänvaivaa, onhan kyseessä sentään kaksi hyvin erilaista julkaisukanavaa. Painettu sarjakuva on keskimäärin helpompi tuoda webtoonin sellaisenaan kuin webtoon on tuoda suoraan sellaisenaan painettavaksi.

Koska webtoonissa moni hyväksi havaittu ratkaisu voi olla haaste toteuttaa samanlaisena painetussa julkaisussa, esittelen muutaman epätavallisen ratkaisun. Ideat voivat auttaa tekijää mukautuksessa silloin, kun tekijä ei haluaisi pienentää tai pilkkoa jo tuotettua ruutua. Muun muassa *Äijä*-sarjakuva (Make 2011) on toteutettu siten, että ohutta kirjaa selataan kuin seinäkalenteria. (Kuva 9) Kirja siis käännetään sivuttain

lukukokemusta varten. Vertailun vuoksi kuvassa 9 on myös perinteisempi kovakantinen sarjakuvakirja *Nimona* (Stevenson 2015). Painettua teosta ei ole siis välttämätöntä rakentaa perinteisellä tavalla selattavaksi.

Tietenkään koko teosta ei ole pakko rakentaa poikkeuksellisella tavalla. Myös muutama erikoisuus matkalla voi auttaa säilyttämään webtoon-ruutuja. Esimerkiksi Kuvan 9 Nimonan tapaista sarjakuvakirjaa voidaan räätälöidä palvelemaan pitkää kuvaa. Esimerkiksi Alan Mooren käsikirjoittamassa *Rämeen olennessa* (2010) noin A4-kokoon painetun teoksen sivuista vain muutama on erikoinen. Nämä ainutlaatuiset sivut on taiteltu kokoon ja avattuina sivut muodostavat sarjakuvanauhan tai -julistein, jolloin sivutila kasvaa hetkellisesti. Toisin sanoen julkaisun koon ja muodon muuttamisesta kesken lukuprosessin kannattaa olla webtoonien tekijänä tietoinen, jottei painotuotevaiheessa tarvitsisi tinkiä ratkaisusta, joita alkuperäinen pitkä kuvanauhamuoto on tukenut.

### 3.2 Ruudun rakentaminen ja rajaus

Jotta ruutu on ruutu, tarvitaan yleensä jotain rajaamaan luettava alue. Ruutujen reunaviivat ovat webtooneissa usein yhtenäisiä mustia viivoja ja tämä lienee käytetyimpiä rajaamisen tekniikoita sarjakuva-alalla. Viivan tyyli, paksuus, rosoisuus, väri ja tummuusaste vaikuttavat kaikki sarjakuvan yleisilmeeseen.

Nykyään ruuturajat on mahdollista tuottaa koneella 90 asteen kulmassa tasaisella viivalla, mikä on jäykkää ja selkeän siistiä samanaikaisesti. Kliinisyys vähentää visuaalisten ärsykkeiden

määrää, joten suorat linjat sopivat rauhoittamaan värillisiä sarjakuvia, etenkin jos ruudun sisällä on runsaasti viivaa. Kyseessä on myös nopeimpia tuottamisen tapoja, joten webtooneissa jyrkät viivat ovat yleisiä. Silti on tekijöitä, jotka yhä suosivat orgaanista viivaa niin sähköisissä sarjakuvissa kuin painetuissakin; kädenvaraisesti tehty rajausta kertoo teknisestä osaamisesta, mutta on myös keskimäärin miellyttävää silmälle katsoa. Muun muassa Kuvassa 10 ruutujen reunaviivat on piirretty vapaalla kädellä. Reunaviivat tavoittelevat selkeää suorakulmaista muotoa, mutta eivät tässä esimerkissä sitä saavuta; vasemmanpuoleinen ruutu on vasemmasta alareunasta vino, kun taas oikean ruudun yläreuna on pyöristynyt.



Kuva 10. Aya (Abouet & Oubrerie). Kuva teoksesta *Kaiken maailman sarjakuvat* (Römpötti 2018, 9).

Erilaisiin viivoihin voi tutustua lähes minkä tahansa kuvataiteita opettavan oppikirjan parissa, joten en käsittele niitä tässä tarkemmin. Sen sijaan esittelen, kuinka aineistoni sarjakuvaruutuja voitaisiin eritellä ruuturajausten mukaan.

## Selkeästi rajatut ruudut jakautuvat

- yhtenäisellä perusviivalla tuotettuihin ruutuihin. Viivan väri, sävy, tummuus ja tyyli voivat vaihdella, mutta viiva itsessään pysyy koko ajan samana.
- erikoisviivalla tuotettuihin ruutuihin. Viiva voi koostua esimerkiksi kolmioista tai olla katkonainen. Viiva voi muuttua kesken saman ruudun rajaamisen.
- ruutuihin, joissa on kuvitettu rajaus. Ruudun reunat voivat koostua erilaisista objekteista, kuten kukkasista ja esineistöä. Rajaus on voitu tuottaa myös koristeellisella, ornamentaalisella viivalla.

Viiva ei siis ole ainoa ruudun rajaamisen keino. Joskus voi olla jopa suotavampaa olla käyttämättä viivoja ja ennemmin kuvittaa ruuturajat. Tämä on työlästä, mutta sujuu digitaalisesti vähemmällä vaivalla kuin käsin tehtynä, ainakin jos osaa kopioida ja liittää.

Kuvitusten ongelma on, että ne lisäävät koristeellisuutta ja siten myös visuaalisia ärsykejä lukunäkymään, mutta tekniikka voi ajoittain käytettynä olla tehokas ja parhaimmillaan antaa lisäarvoa tarinalle tai erottaa eri kohtauksia tai tarinallisia kerrostumia toisistaan. Huonoimmillaan tekniikka on raskas niin lukijalle kuin tekijälle. (Hänninen & Kempainen 1994, 89–90.)

Kuvitetusta ruudun rajauksesta esimerkkeinä ovat Kuvat 10, 11 ja 12. Kuvassa 10 stripin keskimäinen ruutu on rajattu onkivavoilla, jotka liittyvät sarjakuvan tarinaan eli Muumipeikko lähtee onkimaan. Tällaisessa koristeellisuudessa kannattaa olla huolellinen, jotta ruutujen rajausta palvelisi yhä kertomusta. Ei siis olisi mielekästä, jos sama rajausta olisi tuotettu esimerkiksi napeilla, koska niiden suhde varsinaiseen tarinaan jäisi hämäräksi.



Kuva 10. Muumipeikko ja sirkus. Teoksessa *Muumit Sarjakuvaklassikot VI* (Jansson 2013).

Sen sijaan Kuvassa 11 ruudun rajaamiseen on käytetty koko matkalta ornamentaalista kehystä. Reunaviiva luo vaikutelman maalauksen kehyksistä ja korostaa kuningatarhahmon valta-asemaa. Aina ei ole selvää, onko ruudun rajauksessa kyse erikoisviivasta vai kuvitetusta rajauksesta. Esimerkiksi Kuvassa 12 ruutujen poikkeukselliset reunaviivat voivat olla erikoisviivaa tai kuvitusta, joka ilmentää unijaksoa.

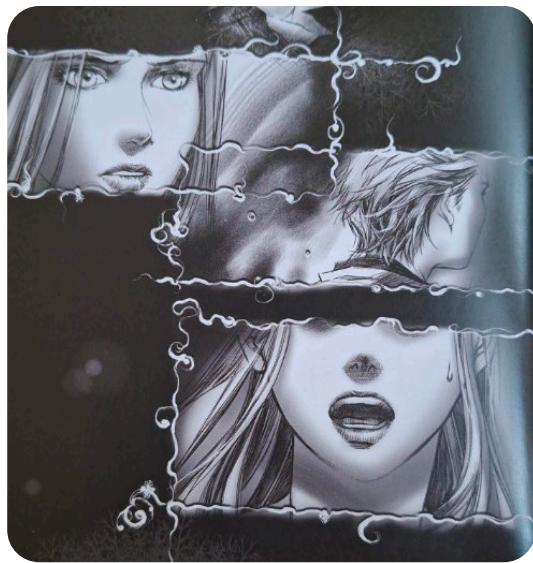
Aina selkeää ruudun rajausta ei edes tarvitse tehdä. Värilliset sarjakuvaruudut rajautuvat yksinkertaisimmillaan välipalkkien tai ruudukon taustan avulla. Täysvärillinen pinta-ala mielletään automaattisesti kuvitetuksi ja kerronnalliseksi osa-alueeksi. Mieltäisin tämän tekniikan viitteellisesti rajatuksi ruuduksi,

koska kyse on sopimuksenvaraisesta tulkinnasta siitä, missä ruudun rajat alkavat ja loppuvat. Viitteellisesti rajatuissa ruuduissa on käytössä

- ympäröivään taustaan perustuva rajaus.
- bleedeihin perustuva rajaus.
- näkymätön rajaus eli sisältökohteiden rajaviivoihin perustuva rajaus.



Kuva 11. I'm the Queen in This Life.  
Episode 47 (Themis. 2023).



Kuva 12. Houkutus (Young 2010).

Taustaan perustuva rajaus esiintyy Kuvassa 13. Ruudut rajautuvat taustavärien avulla sekä toisistaan että ruutukehikosta eli valkoisesta taustasta. Poikkeava ruutureuna auttaa erottamaan kaksi tarinallista kerrostumaa; keltaisen reaalitason ja sinisen ajatusmaailman. Sinisen ruudun voi myös mieltää suorakulmioksi, vaikka muoto onkin omalaatuinen.

# Papu vs. possu

KAISA LEKA 2007



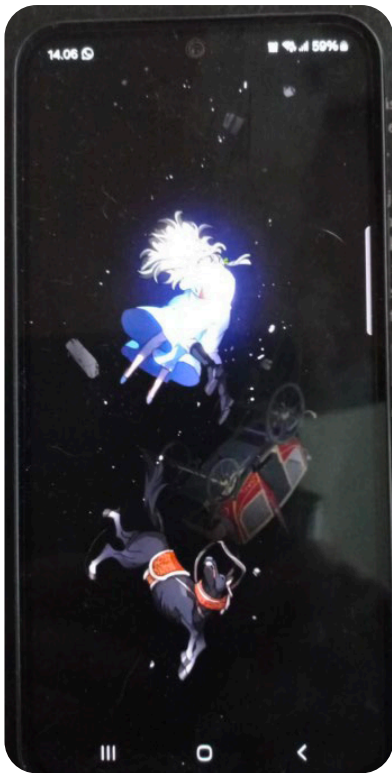
Kuva 13. Papu vs. possu (Leka 2007). Mukailtu.



Kuva 14. Kalevala Sampo (Makkonen 2020). Mukailtu.

Bleedeihin perustuva rajausta sen sijaan ei ole täysin mahdollinen webtooneissa siinä mittakaavassa, mitä se on mahdollinen painetuissa julkaisuissa. Bleedillä tarkoitetaan leikkuuvaraa (Välikangas 2024) eli kyseessä on sivureunaan jatkuva ruutu. Painetussa julkaisussa tämän voi toteuttaa täydellisenä, kuten Kuvassa 14. Yksi ainoa ruutu peittää sekä oikean että vasemman sivun muodostaen näen kokoaukemarkuuden.

Webtooneissa bleedeihin perustuvaa rajausta käytetään vain osittain eli vasen ja oikea ruuttureuna jatkuvat mobiililaitteen lukunäytön reunoille. Pyyhkäistävän muodon vuoksi bleedejä on vaikeaa tehdä pystysuunnassa, sillä tämä onnistuu käytännössä vain aloitus- ja lopetusruuduissa, ja tuolloinkin



Kuva 15. Falling for the Enemy. Episode 1. 2022. Mukailtu.

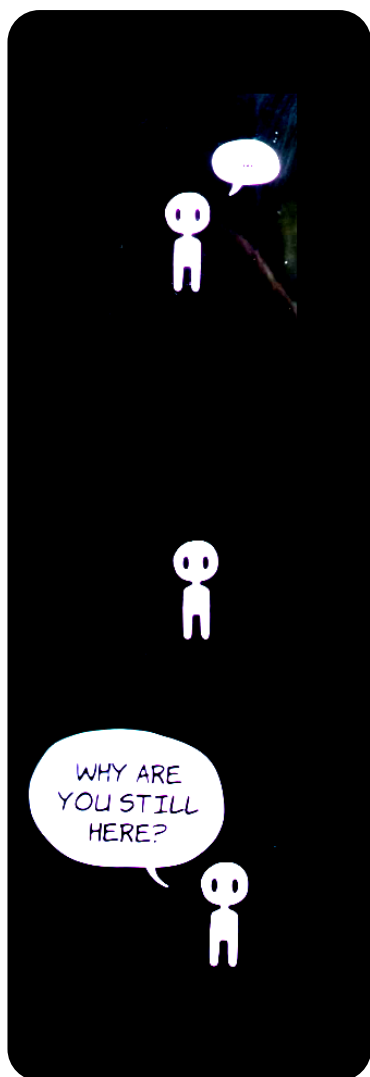
aloitusruudun alareunassa ei ole bleedä, koska sarjakuva jatkuu alaspäin. Vastavasti lopetusruudussa yläreunassa ei ole bleedä. Bleedien käyttö onnistuu webtooneissa siis vain osittain, ei täydellisenä joka reunan ylittävänä ruutuna. Tästä on kuitenkin mahdollista käydä väittelyä, sillä lukunäkymä on toki rajattu myös webtooneissa. Esimerkiksi onko Kuvassa 15 täysin bleedeihin perustuva rajaus, vaikka osa ruudusta on pysäytyskuvassa vain lukulaitteen näkymättömissä? Leikkuuvaa ei edes tarvitse olla olemassa sähköisessä julkaisussa, joten termi itsessään on huono. Joka tapauksessa painotuotoksissakin täydellinen illuusio jatkuvuudesta saavutetaan vain joko kokosivuruudussa tai kokoaukeamaruudussa, jolloin ruutu rajautuu sivun pinta-alan mukaan.

Tekniikka on kuitenkin tehokas, sillä sen avulla tekijä voi pyrkiä imaisemaan lukijan teokseen. Webtooneissa vastaavaan illuusion voi pyrkiä esimerkiksi mustan taustapohjan avulla, sillä valtaosa mobiililaitteista on tummanpuhuvia. Tuolloin sarjakuva ainakin periaatteessa liukenee lukulaitteeseen, ja sisältökohteet vaikuttavat olevan lähempänä lukijaa.

Lopuksi ruudun rajaamisen voi toteuttaa näkymättömällä rajauksella. McCloud sivuuttaa tekniikkaa teoksessaan *Sarjakuva – näkymätön taide* (1994), muttei varsinaisesti puhu suoraan ruuduista, vaan kytkee näkymättömän siihen, mitä kuvakerronnassa ei ole ja kuinka lukija täydentää ruutujen väliset tarinankerronnalliset aukot (McCloud 1994, 60–67, 92-93). Mari Ahokoivu puolestaan sanoo, että näkymättömät ruudut ovat ruutuja, joiden rajoja ei ole piirretty, mutta joilla on silti rajansa (Ahokoivu 2007, 47). Tarkennan Ahokoivun näkemystä sillä, että lukija siis mieltää sarjakuvaisivua katsellessaan rajaamattoman ruutualueen ruuduksi, koska se muodostaa oman kuva-alueensa ja siten kerronnallisen yksikönsä. Lukija pystyy kuvittelemaan ruuturajat kyseisille ruudulle silloinkin, kun hän ei silmin havaittavassa todellisuudessa näe reunaviivoja. Näin on Kuvassa 16, jossa alarivin keskimäinen punavalkoinen kuva-alue erottuu neliöksi, vaikkei ruudussa



Kuva 16. Lucky Luke. Aavekaupunki (Gosciny & Morris 1971, 95). Mukailtu.



Kuva 17. Don't Read This. Ep 2 – Please Leave (I Drink Mercury 2024). Mukailtu.

olekaan reunaviivoja muualla kuin puhuvan hahmon alapuolella. Ympäröivät kuvaruudut auttavat luomaan illusion neliöstä.

Rajaamattomat ruudut lisäävät sommitteluun aina avaruutta (Hänninen & Kempainen 1994, 90), mikä on hyvä asia ahtaudesta kärsiville webtooneille. Tekniikka kuitenkin edellyttää yhtenäistä taustaa, johon kohteet rakennetaan.

Yksinkertaisimmillaan ja helpoimmillaan illusion jatkumosta voi rakentaa siten kuin se on rakennettu webtoonissa *Don't Read This* (I Drink Mercury 2024). Tarina alkaa mysteerisen olion ja lukijan kohtaamisella pimeydessä. Selviä ruuturajoja ei ole käytetty kertaakaan, mutta lukija voi kokea kaikki kuva-alueet erillisiksi ruuduiksi samalla kun olio alkaa lämmitä lukijalle kuvanauhaa eteenpäin pyyhittäessä (Kuva 17). Sarjakuva rakentuu yksinomaan näkymättömälle ruuturajaukselle. Silti – sen sijaan, että lukija näkisi kolme erillistä hahmoa – lukija tulkitsee kaikkien hahmokuvitusten olevan yksi ja sama olio, jonka kanssa lukija etenee hetkestä toiseen. Tällaiseen liukuvaan kerronnan tapaan olisi hyvä pyrkiä webtooneissa. Lopuksi voidaan sanoa, että erilaisten ruutu-

rajojen käyttöä ei kannata pelätä. Saman teoksen sisällä ruuturajat voivat vaihtua vapaasti. (Hänninen & Kemppinen 1994, 90.) Tärkeää on, että käyttö on tarkoituksenmukaista ja riittävän toistuvaa läpi koko teoksen, jotta lukija tottuu vaihteluun ja voi rakentaa muutokselle merkityksiä.

### 3.3 Ruudun muoto ja koko tarinankerronnan välineenä

Sarjakuvaruutuja pidetään keskimäärin onnistuneimpina silloin, kun ruudussa on selkeä muoto (Ijäs 2013, 47). Ruutujen koko ja muoto vaikuttavat siihen, kuinka ruudun sisältö tulkitaan. Sisältö puolestaan luo merkityksen ruudun muodolle ja koolle. (Lindman ym. 1992, 46; Jokinen 2011, 103.) Nämä kaikki yhdessä tai yksin ilmentävät myös kohtauksen kestoa ja tilaa (McCloud 1994, 94–117). Tilan voidaan tulkita viittaavan tässä myös kohtauksen vaikuttavuuteen. Ruudun muodolla on siis tärkeä rooli kerronnassa ja siinä, mitä ruudulla voidaan viestiä.

Erittelen ruutum muodot aineistoni perusteella seuraavasti:

- Geometriset ja selkeät perusmuodot.
- Geometriset kokeilevat muodot.
- Vapaat muodot.

Geometriset ja selkeät perusmuodot kattavat useimmat suorakulmiot, neliöt, ympyrät ja kolmiot. Sen sijaan geometrisiin mutta kokeileviin muotoihin lukeutuvat esimerkiksi venytetty tai muutoin vääristynyt kolmio, monikulmaiset muodot kuten tähti tai logomaiset symbolit. Oleellista on, että ruutu on rajattu kaikilta näkyviltä reunoilta selkeästi, vaikka se hyödyntäisikin

osin bleediiä tai olisi paikoin peitetty. Esimerkiksi Kuvassa 18 ruuturajat ovat osittain puhekuplien peitossa ja alareunassa on bleedi, mutta silti ruudussa on nähtävissä venytetty tai vääristynyt suorakulmio.

Vapaat muodot kattavat useimmat epäsymmetriset ruutum muodot, mutta niissä voi olla myös kyse geometrisistä muodoista, joita ei vain ole piirretty näkyviin. Vapaat muodot voidaan jakaa geometrisyyttä tavoitteleviin ja ruutut sisältöä mukaileviin ruutuihin.

Geometrisyyttä tavoittelevissa vapaissa ruuduissa muoto on helposti hahmotettavissa sivunäkymästä, vaikkei ruuturajoja ole (Kuva 16). Tekijä on voinut myös pyrkiä tuottamaan tunnistettavan geometrisen muodon näkyvällä rajauksella, mutta samaan aikaan ruutureuna on liian monimutkainen tai epäsymmetrinen muodostaakseen selkeää muotoa (Kuva 10).

Ruutut sisältöä mukailevissa ruuduissa on vaikea sanoa, missä kohden näkymätön ruuturaja kulkee (Kuva 15, Kuva 17). Ainoa näkyvä ruutureuna rakentuu siis näkyvien sisältökohteiden mukaan, esimerkiksi hahmojen tai muiden näkyvien kappaleten ääriviivojen kautta.



Kuva 18. Houkutus (Young 2010).

Jako eri ruutumuuotojen välillä ei ole aina selvää. Toisinaan yksi ruudun sivureunoista voi olla geometrisyyttä tavoitteleva, kun toinen reuna on enemmän ruutuisisältöä mukaileva. Etenkin webtooneissa yhdistelmäratkaisuja on helppoa toteuttaa huomaamattomasti, koska ruutu ei aina näy kokonaisuudessaan lukulaitteella. Sama ruutu voi yläreunan perusteella vaikuttaa toisenlaiselta kuin mitä se todella on alareunaan tultaessa.

Vaikka nelikulmainen ruutu on hallitsevin ruudun muoto sarjakuvataiteessa (Hänninen & Kempainen 1994, 89), niin webtooneissa etenkin neliömäinen ruutu voi vaikuttaa tiiviiltä ja ahtaalta muutoinkin jo pienen lukunäytön sisällä. Nelikulmaisen ruudun selkeyttä ei yleensä voi kiistää, mutta sen minkä työ saavuttaa selkeydessä, se voi menettää ilmavuudessa ja tilan tunnussa.

Monimuotoisuutta ruutuihin voidaan hakea yksinomaan erilaisista suorakulmioista. Nelikulmaisia ruutuja on lukuisia erilaisia korkeudessa ja leveydessä eikä niitä kaikkia ole tässä mielekästä lähteä avaamaan. Tekijöidenkään kesken ei ole täyttä yksimielisyyttä siitä, millaisia nämä ruudut ovat tunnelmallisesti, ajallisesti tai millainen sisältö niihin sopii parhaiten. Esimerkiksi sivun laidalta toiselle kulkevat leveät ruudut ovat Mari Ahokoivun mukaan rauhallisia. Aura Ijäs puolestaan esittää leveän ruudun sopivan vauhdin kuvaamiseen. (Ahokoivu 2007, 47; Ijäs 2013, 51.) Näihin mielipiteisiin lienee vaikuttanut McCloudin esittämä ajatus leveän ruudun pitkäkestoisuudesta (McCloud 1994, 101). Myös *Lähtöruutu sarjakuvaan* -teoksessa sanotaan, että leveä ruutu on sarjakuvakerronnan hitain ja kestoltaan pisin ruutu, koska siinä voidaan kuvata kokonaisia keskusteluja ja miljöitä (Hänninen ja Kempainen 1994, 89).

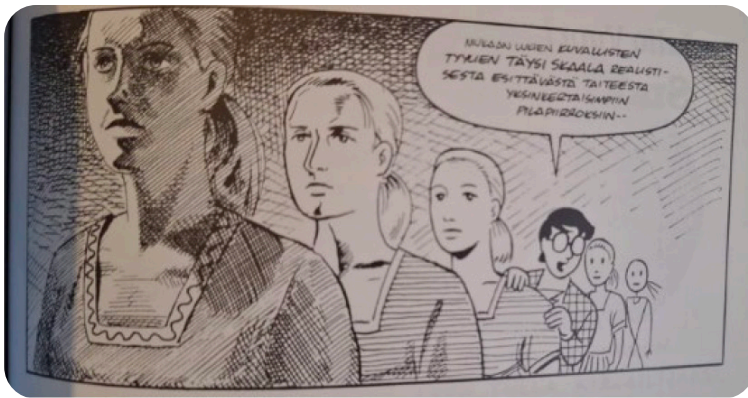
Minä suhtaudun varauksella ruutujen tuottamiin mielleyhtymiin, koska tulkintoihin ruutujen luonteesta vaikuttavat tapauskohtaisuus sekä tekijän taitavuus irtautua totutuista malleista. Sitä paitsi tunnelman arvioiminen on jotain, mikä jää lopulta lukijan päätettäväksi ja johon vaikuttavat sekä kuvasisältö että ympäröivä visuaalinen aines niin sivulla kuin koko aukeamalla. Minusta tekijöiden ei siis pitäisi arvottaa ruutuja liiaksi tulkinnanvaraisilla adjektiiveilla, sillä taitavissa käsissä haluttu tunnelma välittyy mistä tahansa ruudusta. Tietenkin tietyt pyrkimykset voivat olla helpompia toteuttaa tietynlaisilla työvälineillä. Annan siis leveistä ruuduista ja niiden käytöstä muutaman esimerkin.

Leveät ruudut voivat kuvata pitkää kestoja. Kuvan 19 ruudussa todennäköisesti vietetään aikaa ja se tuntuu siksi viipyilevältä. On kuitenkin lukijasta kiinni, onko tunnelma levollinen, pitkävetinen vai jopa uhkaava, kuin tyyntä myrskyn edellä.



Kuva 19. Kamut II. Salamin tuoksua (McDonnell 2011).  
Teoksessa *Sata sarjakuvaa* (Jokinen 2004, 78–79).

Pitkään keston liittyä, että leveät ruudut soveltuvat muutoksen, kehityksen tai edistymisen kuvaamiseen (Kuva 20). Kun kaikki keskeiset muutoksen vaiheet on mahdollista esittää lineaarisesti yhden ruudun sisällä, säästetään aikaa ja vaivaa. Kuvan 20 ruudun kaltaisesti voitaisiin siis esittää hahmon ikääntyminen tai laittautuminen eri tilaisuuksia varten.



Kuva 20. Sarjakuva – näkymätön taide (McCloud 1994, 202).



Kuva 21. Vala auringolle (Hiltunen 1997).  
Teoksessa *Sata sarjakuvaa* (Jokinen 2004, 199).

Keston lisäksi leveät ruudut voivat antaa sivunäkymään avaruutta ja tilan tuntua. Kuvassa 19 avaruus voi olla enemmän tyhjän alueen ansiota, mutta mikäli ruudussa on leveyden lisäksi korkeutta, pinta-ala riittää esittämään kokosuhteita ja massoja (Kuva 21). Leveät ruudut ovatkin keskimäärin hyviä esittämään suuria lukumääriä esineistöä, infrastruktuuria tai eläin- ja ihmisryhmiä kerralla.

Leveissä ruuduissa korostuu taloudellisuus, koska niissä voidaan esittää useita samanaikaisia tapahtumia tai monia toisiaan välittömästi seuraavia puheenvuoroja (Kuvat 22 ja 23). Runsaat keskustelut luonnistuvat kätevästi yhdessä ruudussa. Tunnelmallisesti Kuva 23 on vaikea pitää levollisena muutoin kuin näennäisesti.



Kuva 22. Mämmilä 10. Täällä tähtikiekon alla (Koivisto 1996). Teoksessa *Sata sarjakuvaa* (Jokinen 2004, 134).



Kuva 23. Lucky Luke (Goscinny & Morris). Teoksessa *Lähtöruutu Sarjakuvaan* (Hänninen & Kempainen 1994, 83).

Leveissä ruuduissa on helpohkoa luoda illuusio liikkeestä. Kuvassa 24 hahmon katse saa tilaa, jolloin hahmon ja lukijan yhteinen kulkusuunta oikealle synnyttää vaikutelman siitä, että hahmo etenee. Myös Kuvassa 25 lukusuuntaan tukeutuva vaikutelma liikkeestä mahdollistaa asteittaisen siirtymän rinnoista poikaan ja pojasta puhekuplaan. Kuvassa 25 liikkeen suunta on voimakkaammin suuntautunut oikealle ja kohti taustaa kuin Kuvassa 24, jossa aita voi myös tuoda liikkeen vasemmalle takaisin hahmoon.



Kuva 24. Silence (Comès. 1986). Teoksessa *Sata sarjakuvaa* (Jokinen 2004, 172).

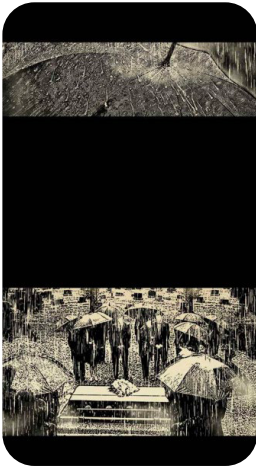


Kuva 25. Sakkoleikki (Cabanès 1991). Teoksessa *Sata sarjakuvaa* (Jokinen 2004, 181).

Painettuihin leveisiin ruutuihin liittyvät tekniikat eivät sovel-  
lu webtooneihin suoraan sellaisenaan. Webtoon-sarjakuvissa  
leveät ruudut ovat käytännössä hankalia, sillä puhelimen  
näyttö on julkaisukanavana kapea. Leveät ja matalat ruudut  
muuttuvat helposti suikaleiksi internetissä. Jos veisin Kuvat  
19–25 suoraan sellaisenaan webtooniksi, joutuisin huomaama-  
maan ruutujen sisällön muuttuvan lukukelvottomaksi. Web-  
tooneissa suikalemaiset ruudut sopivat korostamaan visuaali-  
sia yksityiskohtia. Usein huomion keskipiste sijaitsee ruudun  
keskivaiheilla, mikä on järkevää pyyhkäistävässä formaatissa,  
jolloin katse yksinkertaisimmillaan liukuu kuvasisällön yli.  
Leveitä ruutuja ei siis useimmissa tapauksissa ole tarkoitus  
lukea vasemmalta oikealle, vaan pikemminkin ylhäältä alas.

Webtoonissa leveät suikalemaiset ruudut soveltuvat myös  
hiljaiseen käyttöön eli ruudussa ei tarvitse olla puhekuplia –  
eikä puhekuplia olisi edes mahdollista käyttää kerralla niin  
runsaasti kuin Kuvissa 22 ja 23. Tarkoituksenmukaisia suika-  
lemaisia ruutuja on käytetty muun muassa Webtoon-sarjaku-  
vassa *The Book of Nightmares* (Claykraze 2022), josta on komi-  
osainen näyte Kuvassa 26. Korkeudeltaan mataliin ruutuihin  
on pystytty sijoittamaan sekä erilaisia miljöön että hahmon  
yksityiskohtia. Kuvassa 26 on nähtävissä, että webtooneissa  
ruutu, joka olisi painetussa mediassa leveä, pysyy yhä kapea-  
na mobiilinäkymässä ja menettää tuntuman korkeudesta.

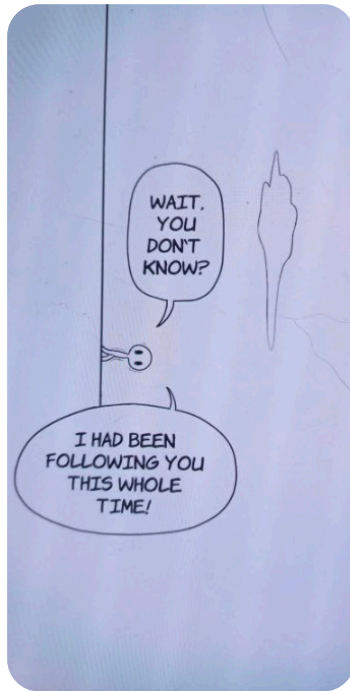
Moni kuitenkin haluaa hyödyntää leveää ruutua siten kuin  
ruutua voidaan käyttää painetuissa sarjakuvissa. Tämä edel-  
lyttää kuitenkin webtoonissa sitä, että ruutu käännetään  
sivuttain, jolloin lukijan täytyy kääntää myös lukulaite ruu-



Kuva 26. The Book of Nightmares. [Chapter 2] Ep. 13 – Soulmate (Claykrazee 2022). Mukailtu.



Kuva 27. Morgana and Oz. Episode 64 (Miyuli 2024).



Kuva 28. Don't Read This. Ep. 8-3 (I Drink Mercury 2024).

dun lukemiseksi. Esimerkiksi Kuvassa 27 ruudun luettavuus ja hahmotettavuus voivat olla lukijalle haaste, sillä ruutu kannustaa kääntämään päätä tai asettamaan laitteen sivuttain, jotta yksityiskohdista voisi nauttia. Näissä ratkaisuihin on välttämätöntä miettiä, mihin suuntaan muun muassa puhekuplat asetellaan ja miten teksti asettuu. Lukijaa voidaan toki yrittää huomioida asettamalla puhekuplat pystysuunnan mukaan, jolloin on selvää, että ruutu on tarkoitettu luettavaksi pystysuunnassa huolimatta siitä, että hahmo ja miljöö ovat sivuttain (Kuva 28). Tällaisen sivuttain sommitellun leveän ruudun käytössä olisi hyvä pohtia, voiko lukijaa ohjeistaa laitteen kääntämiseen ja miten ohjeistus käytännössä tapahtuu ilman, että tarina kärsii. Ylipäätään mitä tällaisella ratkaisulla lopulta saavutetaan kerronnallisesti – muuta kuin kärtyisiä lukija? Turhautuneet kommentit sarjakuvissa kertovat, ettei tekniikka miellytä kaikkia. Silti sivuttaisia ruutuja voi nähdä useimmissa webtooneissa ainakin kertakäytössä.

Webtoonien kannalta valitettavaa on, että leveisiin ruutuihin liittyy paljon panorointimahdollisuuksia. Panorointi viittaa kameran liikkeeseen vasemmalta oikealle, mikä voidaan sarjakuvassa toteuttaa ainutlaatuisesti tuottamalla kuvajakso, jossa esimerkiksi tausta pysyy yhtenäisenä – vaikka muuttuukin joka ruudussa – ja hahmot liikkuvat tilassa. Esimerkiksi Kuvassa 29 miljöö säilyy yhtenäisenä, mutta ruutujen kesto on pitkä, sillä hahmot kulkevat koko veistospuiston halki ruutujen aikana. Tämä olisi leveänä ruutuna haastavaa toteuttaa webtoonissa siten, että luettavuus säilyy. (Hänninen & Kemppinen 1994, 93.)

McCloud käyttää Kuvassa 29 esiintyvistä tekniikasta termiä *jatkuva tausta* (McCloud 1994, 115). Tekniikkaa ei ole kuitenkaan



Kuva 29. Kuva teoksesta *Lähtöruutu sarjakuvaan* (Hänninen & Kempainen 1994, 93).

pakko käyttää vain yhdessä kokonaisessa ruudussa. Toinen vaihtoehto on kuvata saman hetken eri tilanteet pilkkomalla yksi ruutu useiksi ruuduksi, jolloin jokainen kuva-alue saa suuremman merkityksen. Näin voitaisiin menetellä esimerkiksi juhlapöydän kanssa, jos haluttaisiin kuvata kaikkien vieraiden ruokailua erikseen saman hetken aikana (Hänninen & Kempainen 1994, 93.)

Webtooneissa jatkuvan taustan tekniikkaa täytyisi soveltaa esimerkiksi porrastetussa muodossa tai ylhäältä alaspäin suuntautuvana kameraliikkeenä, jotta ruudut eivät olisi liian pieniä ja huonolaatuisia luettavuudeltaan. Putoamiskohtaus tai portaikossa eteneminen voisivat olla tällaiselle ruudutukselle hyviä valintoja. Valitettavasti mitään ehdotusten kaltaisia ruudutuksia ei juuri nähdä klassisissa webtooneissa, vaikka mahdollisuus niihin olisi olemassa. Suurin osa teoksista on melko varovaisia ja keskittyy visuaalisiin erikoisuuksiin ruututuksessa eikä niinkään ruutujen muodossa.

Leveiden ruutujen sijaan webtooneissa kannattaa suosia korkeita ruutuja. Useimmat siirtymät niin ruudun sisällä kuin ruudun ulkopuolella ja muiden ruutujen välillä on paras pyrkiä toteuttamaan pystysuunnassa. Tässä erilaiset perspektiivivalinnat niin ylhäältä kuin alhaalta palvelevat tekijää. Webtooneissa korkeat ruudut ovat myös normi, joten esimerkiksi Ahokoivun tai Ijäksen näkemykset siitä, että korkea ruutu on yksinomaan levoton, lyhytkestoinen tai toimintaan sopiva, ovat turhan rajaavia mielipiteitä, joista webtoonien tekijän ei kannata piitata (Ahokoivu 2007, 47; Ijäs 2013, 51).

Koska selkeän nelikulmaiset ruudut ovat yleisiä, muut geometriset ruutum muodot toimivat tehokeinoina vaikkapa yksityiskohtien nostoissa. Niillä voi korostaa tunnelmaa, tapahtumaa, käännettä, vitsiä tai ratkaisua, kuten kuvassa 30. (Hänninen & Kempainen 1994, 89, 91.) Rohkeat ruudun muodot sopivat liikkeen ja ajan kulumisen kuvaukseen (Kuva 31).

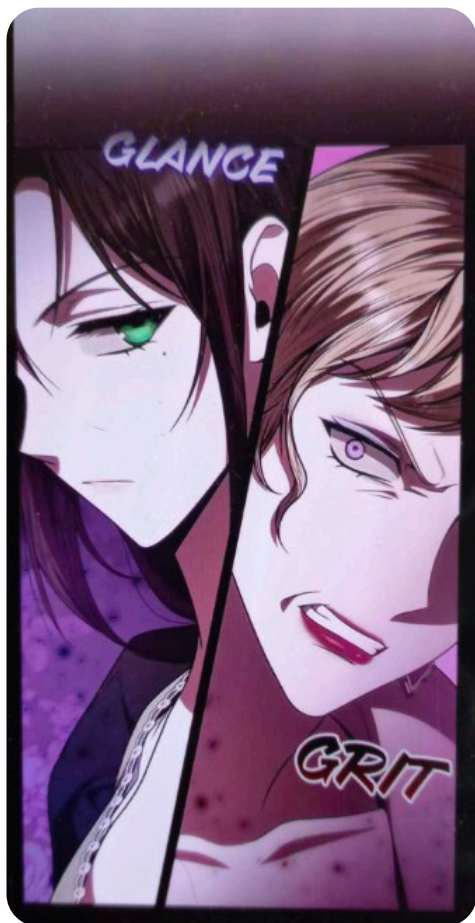


Kuva 30. Mämmilä (Koivisto). Teoksessa *Hittiparaati*. *Suomalaisen sarjakuvan menestystarinoita* (Hänninen & Römpötti 2014, 40).



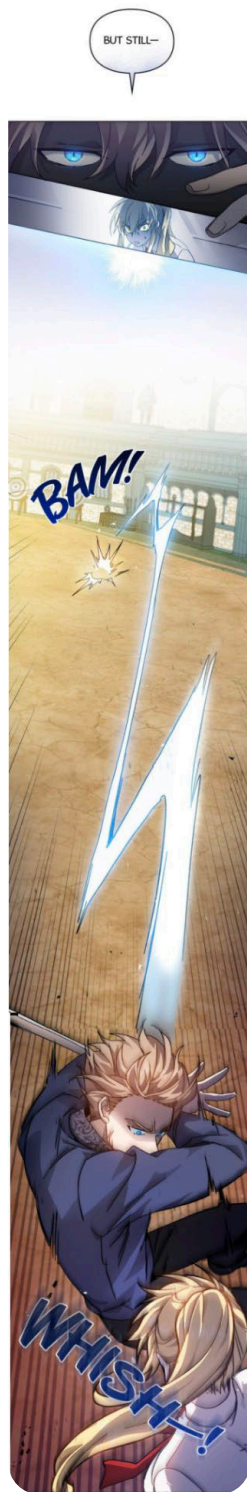
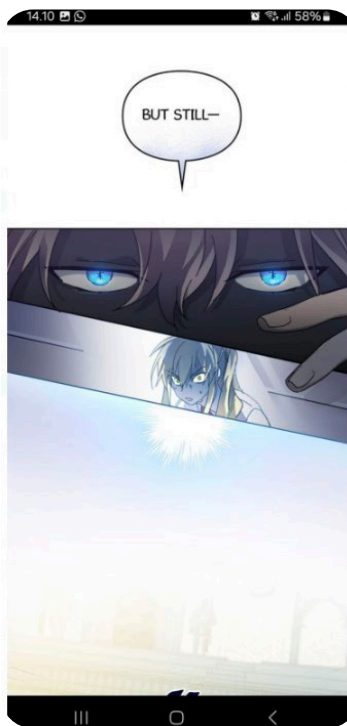
Ylhäällä: Kuva 31. Buddha. (Tezuka). Kuva teoksesta *Manga. 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa* (Gravett 2004, 36).

Oikealla: Kuva 32. I'm the Queen in This Life. Episode 49 (Themis 2023).



Keskimäärin monet terävät, voimakaspiirteiset muodot soveltuvat dynamiikan ja toiminnan lisäämiseen (Ijäs 2013, 52). Viisto muoto voi lisätä myös visuaalista vastakkainasettelua, kuten Kuvassa 32, jossa tyttären ja äitipuolen välinen eripura korostuu kahtia jaetun ruudun ansiosta.

Lisäksi mobiililaitteen rajatussa lukutilassa kamppailuihin on mahdollista luoda voimakasta jännitettä dynaamisella ruudutuksella. Esimerkiksi Kuva 33c on puhelimelta luettuna dramaattinen kaikkine lähikuvineen. Ryntäyksen voima korostuu, kun alkuun



Kuva 33. Falling for the Enemy. Episode 2. 2022. Mukailtu.  
Vasemmalla: Kuva 33a. Keskellä: Kuva 33b. Oikealla: Kuva 33c.

lukija näkee sananvaihdon ja kohdan, josta taistelija on sinkoutunut eteenpäin (Kuva 33a). Kun lukija vierittää näyttöä alaspäin, hän näkee syöksyviivan lähestyvän. Pian lukija päätyy lähikuvaan, jossa kamppailija on sauttanut kuvan etualan (Kuva 33b).

Mitä tulee ruutujen kokoon, klassisessa webtoonissa kokoa kasvatetaan pystysuunnassa ja muutoin ruutukoko on maksimileveyden osalta vakio. Kapeat ruudut voivat antaa vaikutelman joko nopeasta tai hitaasta etenemistahdistista, mutta sisällöllisesti ne

vaikuttavat Webtoon-sivustolla ahtaammilta ja täydemmiltä kuin painettuna, vaikka niissä sinänsä olisikin vähemmän visuaalisista katseltavaa. Yksinkertaisesti puhelimen näyttöltä yksittäin nähtynä jokainen ruutu vaikuttaa merkityksellisemmältä kuin mitä sama ruutu olisi painotuotteessa muiden ruutujen ympäröimänä. Webtoonin sarjakuvaruutujen koosta puhuttaessa keskitytäänkin helpommin ruudun sisältöön ja siihen, miten mittavia lähikuvia tekijä voi tuottaa, ja koska pyrin olemaan puuttumatta sisältöön, jätän aiheen tähän.

### 3.4 Ruutujen sommittelu: ruudukko ja kehikko

Yksittäiset ruudut muodostavat ruudukon eli ruutujen sarjan. Ruudukkoa ympäröi yleensä kehikko eli esimerkiksi valkoisista välipalkeista ja marginaaleista koostuva sarjakuva-aines, eli niin sanottu tyhjä tila tai sivun tyhjä tausta. Jotta tekijä saa aikaan toimivan ruudukon, hänen täytyy sommitella ruudut hallitusti. Selkeät muodot auttavat tässä etenkin painotuotteita tehtäessä. Epäselvät muodot aiheuttavat helposti hukkapaloja, joten niitä suositellaan vältettäväksi (Ijäs 2013, 47).



Kuva 34. Sarjakuvienv tekeminen (Ijäs 2013, 47).

Hukkapalasta esimerkki on Kuvas-  
sa 34, jossa keskelle ruudukkoa on  
muodostunut erikoinen lisäneliö  
samaan tapaan kuin asunnon  
pohjaratkaisussa voi olla hukkanee-  
liöitä. Hukkapalat eivät sinänsä ole  
vaarallisia, mutta niitä pidetään  
hyvien käytäntöjen vastaisina.

Webtooneissa hukkapaloja ei pääse helposti syntymään, koska webtoonin sivunäkymä on vaivaton myös aloittelijalle koota ja hahmottaa. Kun lukunäkymässä on vain yksi ruutu kerrallaan, on vaikea epäonnistua selkeässä ruudutuksessa. Webtoonissa heikko sommittelijakin pääsee vaivatta alkuun. Webtoonissa olisi lähinnä haaste tuottaa hukkapaloja ja siinä missä painettava julkaisu voisi pyrkiä rakentamaan epäselvistä ruuduista kiehtovan tetrismäisen lopputuloksen, koko ajatus voisi mennä tehokkaasti pieleen Webtoon-sarjakuvassa. Tämä on hyvä uutinen niille, jotka haluavat tehdä väritettyä sarjakuvaa. Värikkäissä teoksissa on enemmän painetta tehdä ruudutus melko konventionmukaisesti, sillä värit lisäävät sarjakuva-aukeamalle aistiärsykykeitä, jotka kilpailevat lukijan huomiosta. Webtooneissa vastaava ongelmaa ei ole samassa mittakaavassa kuin painotuotteissa, sillä jokaista ruutua voidaan tarkastella yksinään. Tämä mahdollistaa villit värimuutokset myös peräkkäisissä ruuduissa.

Webtoon-erikoisuus, joka tekijän tulisi huomioida ruutusommittelussa, on olla sijoittamatta kuva- tai tekstiainesta Webtoon-sarjakuvan episodin ensimmäisen sivun yläosaan. Näin vältytään siltä, että episodiin saapuva lukija näkee ensisilmäyksellä muuta kuin mitä pitäisi tai että jotain oleellista teoksesta peittyi mobiililaitteen kameralinssin tai muiden osien taakse. Ongelmaa on havainnollistettu Kuvissa 35a ja 35b. Kun sarjakuvaepisodi avautuu, Webtoon-sivusto pitää jonkin aikaa navigointipalkin näkyvissä (Kuva 35a). Tämä on se, mitä lukija näkee aivan ensin episodiin tultaessa. Kun navigointipalkki häviää, päädytään näkymään, jossa osa tekstisisällöstä jää mobiililaitteen kameran peittoon (Kuva 35b). Tekijä ei ole ottanut sommittelussa kumpaakaan haastetta huomioon.



Kuva 35a. A Life Through Selfies. 26 Sep 2017 (13) (Arras 2020).



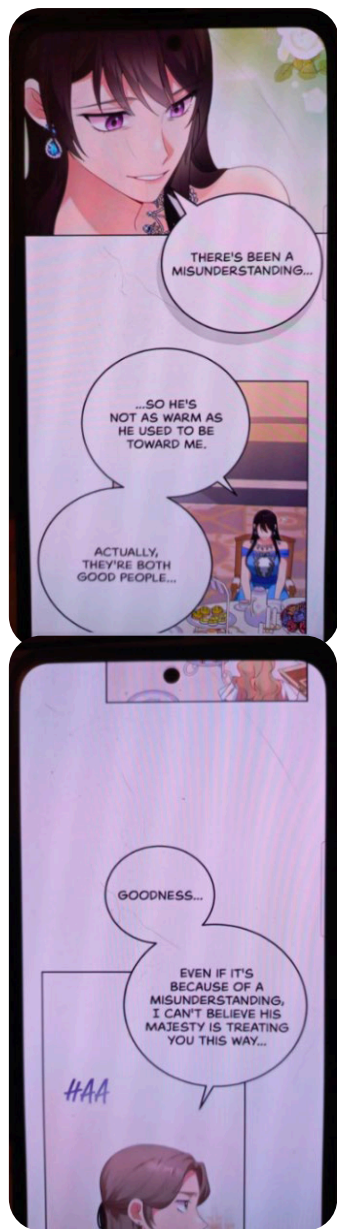
Kuva 35b. A Life Through Selfies. 26 Sep 2017 (13) (Arras 2020).

Webtoon-sarjakuviissa sommittelijan suurin uhka on ahtaus. Painotuotteessa yleisilmettä voi aina keventää marginaaleilla, mutta klassisissa webtooneissa marginaaleja ei periaatteessa ole eikä niitä ole suotavaakaan laittaa sivuille, jotta tilaa säästyisi mahdollisimman paljon varsinaiselle sarjakuvalle. Kannattaakin lähteä ajatuksesta, että mobiililaitte itsessään edustaa marginaaleja. Tilan tuntua on toki mahdollista saada, jos mobiililaitteen reunoja hyödyntää bleedeinä.

Webtooneissa ahtautta hoidetaan parhaiten suurentamalla välipalkkeja ja kehikkoa, jotta eri ruutujen välille jää ilmaa hengittää. Klassisessa webtoonissa välit ovatkin huomattavasti suurempia kuin painotuotteissa keskimäärin. Webtoonissa välipalkkien avulla luodaan kohtauksen kestoa painotuotetta voimakkaammin, sillä lukija osallistuu fyysisesti keston rakentamiseen etenemällä sarjakuvassa; kun mobiililaitteen näytöllä ei vielä kolmannenkaan pyyhkäisyn jälkeen näy sisältöä, lukija voi henkisesti uupua, sillä hän on huomannut uuteen ruutuun

pääsyn työlääksi. Painotuotteessa sama vastaisi useiden tyhjiä sivuja kääntelyä seuraavaan ruutuun pääsemiseksi ja olisi paljon käytettynä rasittavaa niin lukukokemuksellisesti kuin taloudellisesti.

Webtooneissa kannattaa painotuotetta voimakkaammin vaihdella välipalkkien kokoa ja asetella ruutuja sekä tiheämmin että kauemmas toisistaan, jotta sommitteluun muodostuu tarinalle sopiva rytmi. Välipalkin voi halutessaan jättää kokonaan pois kahden ruudun väliltä, jolloin kohtauksen intensiteetti ja nopeus kasvaa (Huttunen 2020, 24). Moni myös keskittää ruudut halutessaan ruudutuksen olevan raskasta tai huomaamatonta. Dynamiikka puolestaan haetaan sijoittamalla ruutu jommallekummalle reunalle, vasemmalle tai oikealle. Tällä voidaan saada kerrontaan jännitettä ja uudenlaista tilan tuntua. Esimerkiksi muutoin pitkäveteisiin pöytäkeskusteluihin saadaan jännitettä, jos ruudukko muodostaa siksak-kuvion (Kuva 36). Tuolloin puhujat pallottelevat näkemyksiä tai väittelevät visuaalisesti. Kuvan 36 kohtauksessa ruudutus ja puhekuplat ohjaavat lukijan katsetta eestaas lukunäytön laidalta toiselle. Seilaavan sommittelun on mahdollista jatkua koko julkaisun läpi.



Kuva 36. Divorcing My Tyrant Husband. Episode 65 (Oh Youn Ha 2024). Mukailtu.

Sommittelua tehdessä webtoonin tekijän olisi hyvä pitää mielessä webtoonien leikkisä luonne; klassisten webtoonien kerrontaa yhdistää yllätyksellisyys. Ensimmäinen katselu- tai lukukerta on ainutlaatuinen ja odottamaton. Sivujen lukemisessa ei voi hyppiä eteenpäin ohittamalla välissä olevia sivuja siten kuin esimerkiksi pdf-julkaisussa, vaan Webtoon-sarjakuva pakottaa etenemään ylhäältä alas, alusta loppuun. Ainoa tapa loikata tarinassa on vaihtaa lukua, mutta uusi lukukin alkaa aina alusta. Tietenkin webtooneja voi kelata kuten filmitaidetta eli näyttöä voi pyyhkiä rivakasti alas. Materiaalia ei tuolloin ehdi nähdä niin, että havainnoitua pystyisi tietoisesti käsittelemään ainakaan siinä mittakaavassa kuin on tarkoitettu. Toki tälläkin tavalla tulee teoriassa nähneeksi kaiken ja matkalla voi tehdä pienempiä havaintoja esimerkiksi väreistä ja yksittäisistä kuvista.

Toisin sanoen sarjakuvantekijä hallitsee webtooneissa kerrontajärjestystä enemmän kuin painetussa julkaisussa, sillä tekijä pystyy pakottamaan lukijan etenemään tietyssä järjestyksessä; kun lukijalla ei ole mahdollisuutta loikkia sivujen välillä, hänen ainoa mahdollisuutensa päästä viimeiselle sivulle on alistua pyyhkäisemään näyttöä – ainakin teoriassa lukija siis tulee nähneeksi kaiken aloitussivun ja lopetussivun välissä. Sen sijaan painetun julkaisun kanssa lukija voi halutessaan edetä vapaassa lukujärjestyksessä. Hän voi aloittaa viimeiseltä sivulta, selata teosta lopusta alkuun tai pomppia eteenpäin ohittamalla kokonaisia aukeamia. Pienimmällään tällainen ennakoiva loikkiminen tapahtuu aukeaman sisällä, kun lukija sahaa katsellaan eestaas oikealta vasemmalle tai toistepäin etenemättä systemaattisesti sivulta sivulle.

Toki voidaan väittää ennakoivan lukemisen tapahtuvan jo kahden ruudun välillä, kun lukija vilkaisee ruutua 2 samalla kun pyrkii yhä purkamaan ruudun 1 viestiä. Hän myös analysoi molempia ruutuja samanaikaisesti. Näkisin kuitenkin tämän kahden ruudun välisen suhteen analysoinnin tavanomaisena lukukokemuksen osana, joka sarjakuvantekijän tulisi huomioida jo suunnitteluvaiheessa. Tämä siksi, että ruutua 1 ei voida tulkita tarkoituksenmukaisesti ilman ruutua 2 ja ruutua 2 puolestaan ei voida tulkita ilman ruutuja 1 ja 3. Lukemista ja sarjakuvan roolia totaalkielenä käsitellään teoksessa *Sarjakuva Suomessa* (Jokinen 2011, 101–105). *Totaalikiielellä* tarkoitetaan, että sarjakuva on viestintää, jossa pienimmälläkin elementillä on tarkoituksensa (Jokinen 2011, 103). Joka tapauksessa on selvää, että painetun julkaisun kanssa lukija voi olla tyystin piittaamaton siitä kerronnallisesta järjestyksestä, jonka sarjakuvantekijä on suunnitellut. Tässä kohtaa webtoonin tekijällä on siis enemmän valtaa lukijaansa kuin perinteisen painotuotteen tekijällä – ja valtaa kannattaa käyttää lukukokemuksen eduksi!

### 3.5 Ulostuloja laatikosta: ruuturajat ylittäviä ratkaisuja

Yksi sarjakuvataiteelle ainutlaatuisimmista kuvaamisen ja kertomisen tavoista on tekniikka, jossa useat eri ruudut tai kohtaukset nivoutuvat yhdeksi. McCloud viittaa *koko sivun sommitelmana* sarjakuvasivuun, jossa ei ole perinteistä ruutujakoa tai ruutuja eritteleviä välipalkkeja (McCloud 1994, 12–13). Myös termi *monikohtauksinen kuva* on käytössä (Poropudas 2023, 7–8).

Koko sivun sommittelussa kuva-alueet erottuvat valkoisen (tai kulloisenkin taustaväriin) tarjoamalla tyhjällä tilalla itsenäisiksi kokonaisuuksiksi (Kuva 37). Itsenäisyys on kuitenkin tulkinnanvaraista, sillä huolellisella sommittelulla sivusta saa sellaisen, että ruutualueiden raja vain hämärtyy ja osia voidaan tarkastella koko sivun ruutuna. Tuolloin kaikki sivuelementit muodostavat yhtenäisen kokonaisuuden. Tätä vaativampi versio on *koko aukeama sommittelu*, jossa on huomioitu molempien vastakkaisten sivujen ruudukko ja kehikko saumattomaksi kokonaisuudeksi.

Kuvassa 37 kummankin sivun ruudutus on niin päällekkäistä ja limittyntä, ettei yhtäkään osaa voisi poistaa, siirtää tai muokata rikkomatta osien keskinäistä harmoniaa. Tällaisia

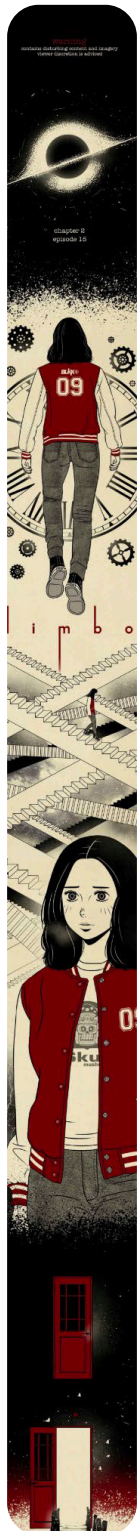


Kuva 37. Le Pòeme du Vent et des Arbres (Takemiya). Kuva teoksesta *Manga. 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa* (Gravett 2004, 89). Mukailtu.

sivuja on tarkoitus katsoa, ei niinkään lukea. Puutteellisena esityksenä koko aukeaman sommittelusta Kuvan 37 sivuparia voidaan pitää siksi, että sivut keskenään eivät yhdisty saumat-  
tomasti; oikean sivun yläosan viivat tai alaosan harmaa alue eivät ulotu taitoksen yli vasemmalle sivulle.

McCloudin mukaan taiteilijat hyödyntävät harvoin koko sivun sommitelmaa huolimatta sen mahdollisuuksista (Mc-Cloud 1994, 12). Olen tästä samaa mieltä. Edelleen sarjakuvan-  
tekijöistä valtaosa on sitoutunut perinteiseen ruudutukseen. Toisaalta ne, jotka käyttävät koko sivun sommitelmaa teok-  
sissaan – nimenomaan hallitusti ja tarkoituksenmukaisesti –, ovat päteviä tekijöitä. Kyseinen ruudutustapa onkin haastava toteuttaa onnistuneesti, sillä se vaatii tekijältään erinomaista kuvallista hahmotuskykyä, mutta myös vahvaa ymmärrystä lukukokemuksen muotoutumisesta ja siitä, kuinka pienillä elementeillä ohjata lukijaa kuva-alueesta ja puhekuplasta toiseen ilman että kokonaisuus vaikuttaa kömpelöltä.

Lisäksi täytyy todeta, että koko sivun sommittelu ei ole Kuvan 37 kaltaisessa muodossa tai mittakaavassa otollinen Web-  
toon-julkaisussa, vaan kyse on eritoten painetun sarjakuvan tekniikasta. Painetussa teoksessa lukija voi hahmottaa ja vastaanottaa koko sivun tai jopa aukeaman sisällön kerralla, mikä edesauttaa kerronnassa korostamaan asioiden tapahtu-  
mista samanaikaisesti tai tiheällä aikajänteellä. Tekniikassa onkin erotettavissa *samanaikainen kuva* ja *jatkuva kuva*, joista ensimmäisessä kaikki tapahtuu samaan aikaan ja jälkimmäi-  
sessä lineaarisesti (Poropudas 2023, 9–17).

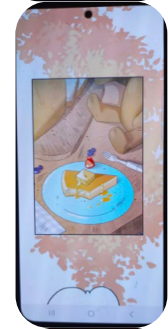


Webtoonissa mobiilinäkymä on niin rajallinen, että luettavuus ja näkyvyys kärsivät väistämättä, jos Webtoon-sarjakuvaan sommitellaan kerralla niin paljon materiaalia kuin mitä painetulle sivulle voidaan asettaa. Webtoonissa sen sijaan voidaan hyödyntää vastaavaa, webtoonin pitkään kuvanauhaformaattiin sopivaa versiota. Kutsun tätä *koko jatkuvaksi sommiteluksi* (Kuva 38). Tässä tekniikassa parhaimmillaan kokonainen Webtoon-sarjakuvan episodi rakentuu saumattomasti yhteen sulautuneista osista. Näkyviä ruuturajoja ei tarvita, vaan visuaalinen kerronta on parhaimmillaan, kun lukija ei edes pysty täydellä varmuudella sanomaan, missä kohden vanha kohta loppuu ja uusi alkaa.

Koko jatkuvaa sommittelua käyttävää webtoonia on mahdotonta viedä sellaisenaan perinteiseksi painotuotteeksi, vaan tuotetta on joko mukautettava tai sitten painotuotetta on ajateltava perinteistä kirjaa laajemmin vaikkapa julisterullana. Hyvä uutinen on, että tekijälle koko jatkuvan sommittelun luominen on myös huomattavasti helpompaa kuin koko sivun sommittelun, sillä siinä voidaan keskittyä aina vain kahden peräkkäisen ruudun limittämiseen eikä näin ollen tarvitse välttämättä ajatella koko kuvanauhaa. Useissa webtooneissa jatkumoa onkin hyödynnetty melko onnistuneesti, joskaan ei välttämättä koko episodin matkalta. Joissain

sarjakuvissa yhtenäisen taustakuvitus luo jatkumoa ja yhdistää toisistaan poikkeavia ruutuja

Kuva 38. The Book of Nightmares. [Chapter 2]. Ep.15 – Limbo (Claykrazee 2022). Mukailtu.



(Kuva 39). Tätä voidaan kutsua *osittain jatkuvaksi sommitte-  
luksi*. Haaste on hioa sarjakuva sellaiseksi, että koko jatkuvaa  
sommittelua voidaan ylläpitää mahdollisimman kauan.

Koko jatkuvan sommittelun lisäksi toinen suosittu tekniikka  
webtooneissa on toisto. Se on elinehto usein ilmestyville  
julkaisuille. Webtoon-sivusto kannustaa tekijänohjeissa  
hyödyntämään kuvasisältöön perustuvaa toistoa, sillä se  
nopeuttaa työskentelyä ja pidentää episodeja, jolloin lukija  
tuntee saaneensa enemmän materiaalia luettavaksi kuin  
ehkä todellisuudessa saikaan (Webtoon Creators 101, 29–30).

Todellisuudessa toistoa tapahtuu jatkuvasti kaikkien visu-  
aalisten elementtien rakentamisessa; pysyvää ja jatkuvaa  
toistuvuuttahan voidaan nimittää tekijän tyyliksi. Toisto on  
siitä tehokas kerronnan keino, että se pystyy korostamaan  
asioitten ja tapahtumien merkitystä sekä yhdistämään eri  
kohtauksia toisiinsa pitkältäkin aikaväliltä. Toistolla on mah-  
dollista sitoa sarjakuvaromaanin eri lukuja ja jopa sarjan  
erillisinä julkaistuja osia toisiinsa, kuten Muumi-sarjakuvan  
eri tarinoita (Kuva 40). Jokainen tarina alkaa kaarevasta  
kumpareesta, joka paljastuu kerta toisensa perään muumiksi.  
Toistoa voisi olla pelkästään ympyrän muotoon rakennet-  
tu avausruutu jokaisessa Webtoon-episodissa.

Kuva 39. Morgana and Oz. Epi-  
sode 64 (Miyuli 2024). Mukailtu.

Kolmas ruuturajat rikkova tekniikka on rajanylitys. Kyse on yleensä sisällöstä, joka ylittää ruuturajat ja toisinaan jopa kehikon osat. Esi-  
merkiksi Kuvassa 41 iskun voima



Kuva 40. Muumi-sarjakuvien aloitusruutuja (Yläriivi: Jansson 2013. Alarivi: Jansson 2010). Mukailtu.



Kuva 41. Falling for the Enemy. 2022.

sysää hahmon sekä äänen ulos ruudusta. Rajanylityksellä saadaan lisää tilaa liikkeelle tai koon kuvaamiselle, kun kohde ei mahdu sille suunniteltuun ruutuun. Samalla voidaan sitoa peräkkäisiä ruutuja paremmin toisiinsa. Klassisissa webtooneissa tekniikka on yleisessä käytössä puhekuplien sommitelussa, mutta samaa voisi tehdä enemmän myös sisältökohteiden kanssa.

Neljäs hyödyllinen tekniikka on päällekkäisruudutus (Jokinen 2011, 103). Webtoon-sivuston ohjeistus yhden ruudun näyttämisestä kokonaan kerrallaan (Web-

toon Creators 101, 15–16) otetaan kirjaimellisesti, joten harva osaa ajatella käyttävänsä päällekkäisruudutusta silloinkaan, kun sillä voitaisiin kerrostaa tarinaa ja tapahtumia, mutta myös edesauttaa jännityksen luomista (Kuvat 42–43). Päällekkäisruudutuksella on myös mahdollista luoda kontrastia Webtoonin paksuihin välipalkkeihin. Kuvassa 42 on sekä kahden ruudun muodostama päällekkäiskerronta, että rajanylitys, sillä hahmon päälaki ylittää hahmolle varatun ruudun rajaviivan. Kuvassa 43 on kahden ruudun muodostama päällekkäiskerronta, joka korostaa tapahtumien välittömyyttä; taputusta seuraa laitteiston reagointi.

Loppuun voidaan sanoa, että toki sarjakuvakentällä on ole-massa muitakin tekniikoita ruuturajojen rikkomiseen, mutta jatkuvuus, toisto, rajanylitys ja päällekkäisyys ovat niitä keinoja, jotka mielestäni kaikkien tekijöiden tulisi ottaa haltuun



Kuva 42. Tripp. Chapter 1: The Start  
Page 3. (KotaBlickie 2020).



Kuva 43. Tripp. Chapter 1: The Start Page 3. (KotaBlickie 2020).

jo varhaisessa vaiheessa. Tekniikat edesauttavat sujuvamman lukukokemuksen muotoutumisessa ja niistä on mahdollisuus rakentaa jokaisen kerrontaan omintakeisia versioita. Nämä ovat myös niitä tekniikoita, joita olen hyödyntänyt Nelukat-sarjakuvan suunnittelussa.

## 4 Sarjakuvakerronnan puheenvuorot: kuplat

Tämä luku keskittyy puhekupliin ja niiden erittelyyn sekä analysointiin. Alussa on taustoitusta ja erilaisiin puhekuplatyypppeihin tutustumista. Ryhmittelyissä on yhtymäkohtia ruutujen jakotapoihin. Lopuksi tarkastelen sommittelua ja erilaisia tekniikoita asetella puhekuplia samaan sivunäkymään.

### 4.1 Puhekuplan rooleja

Puhekupla on sarjakuvataiteilijan visuaalinen yritys kuvata ääntä (McCloud 1994, 134). Tästä syystä valtaosa puhekuplista sijoitetaan ruudussa näkyvien hahmojen läheisyyteen. Tyypillisimmillään puhekupla on viivalla rajattu valkoinen soikio, josta erkanee usein pieni väkänen eli osoitin, joka puolestaan johtaa yhteen tai useampaan henkilöhahmoon (Kuva 44). Normaalioloissa puhekuplan sisällä on lähes aina typografisesti huoliteltua kieliainesta.



Kuva 44. Puhekupla.  
Tuottamani kuvituskuva.

Klassisessa webtoonissa yleisin kuplamuoto muistuttaa Kuvan 44 puhekuplaa. Kannattaa kuitenkin huomata, että Kuvassa 44 osoittimeen käytetty viiva on paksumpaa kuin kuplan rajaamiseen käytetty viiva. Viivan laadun vaihtelua näkee paljon käsin tuotetussa sarjakuvassa, mutta klassisissa web-

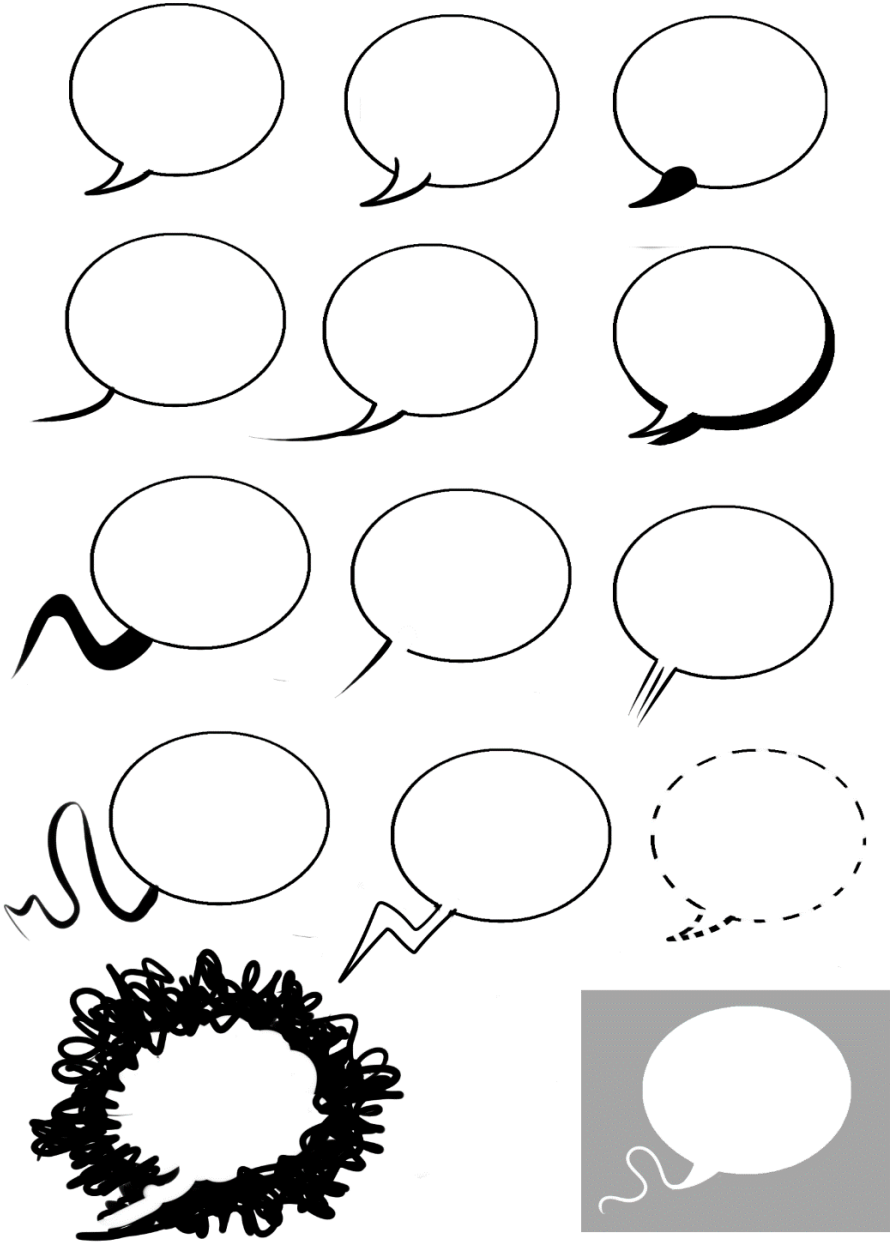


Kuva 45. Tekstialueet. Kuva teoksesta *Sukellus sarjakuvaan* (Lindman ym. 1992, 40).

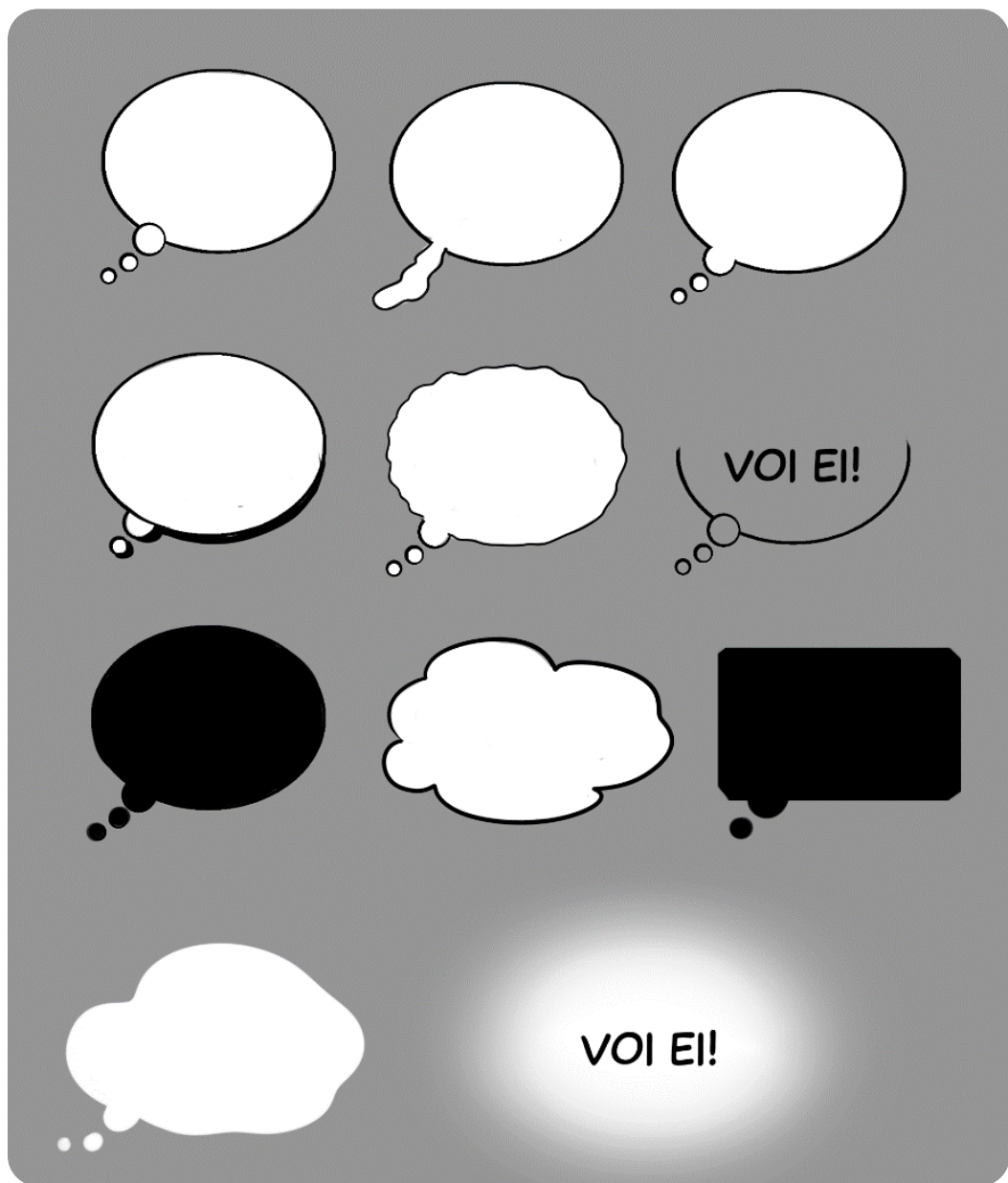
tooneissa viivan laatu ja paksuus pysyvät yleensä tasaisina. Tähän vaikuttavat digitaaliset työvälineet ja nopea työtahti.

Käytän Kuvan 44 kaltaisesta kuplasta nimeä *repliikkikupla*, koska kuplan tarkoitus on merkitä ääneen lausuttua kieliainesta, olipa kyseessä sitten usean hahmon välinen dialogi tai yhden hahmon monologi. Repliikkikuplan tavanomaista käyttöä voi tarkastella Kuvassa 45.

Lisäksi Kuvassa 46 on nähtävissä poimintoja aineistostani, joskin uudelleen kuvitettuina. Tarkoitus on havainnollistaa, miten pienillä muutoksilla muun muassa osoittimessa on mahdollista vaikuttaa puhekuplan yleisilmeeseen.



Kuva 46. Repliikkukuplia ja osoittimia. Tuottamani kuvituskuva.



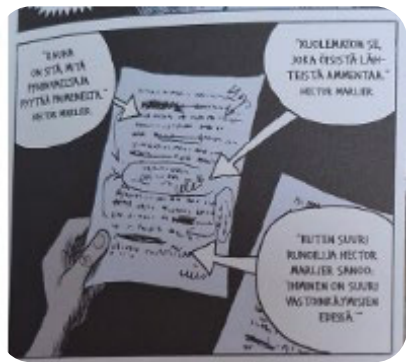
Kuva 47. Ajatuskuplia. Tuottamani kuvituskuva.

Repliikkikuplien lisäksi on olemassa *ajatuskuplia* (Kuva 47), jotka erottavat henkilöhahmojen sisäisen todellisuuden ääneen lausutusta ja jaetusta todellisuudesta. Nämä kuplat käyttäytyvät samalla tavalla kuin repliikkikuplat, joten käsittelen molempia rinnakkain viitaten molempiin myös *puhekuplina*.

Henkilöhahmoista riippumattomat kuplat ovat *kertovia kuplia*. Sanaa on hiottu *Sukellus sarjakuvaan* -teoksen pohjalta, jossa on käytetty termiä *kertova teksti* (Lindman ym. 1992, 40). Kertovat kuplat ovat aineistossani usein nelikulmaisia samoin kuin Kuvassa 45. Kertovat kuplat voivat olla mielestäni selittäviä (kuplassa voi lukea vaikkapa *Huomenna* tai *Hieman myöhemmin*) tai kertomukseen osallistuvia (kuplassa lukee esimerkiksi *Hän ei tuolloin tiennyt, kuinka edetä urallaan*). Selittävät kuplat ovat melko huomaamattomia ja mekaanisen värittämiä. Ne antavat lisätietoa esimerkiksi tapahtumapaikasta tai ajasta. Sen sijaan kertomukseen osallistuvissa kuplissa on selkeämmin havaittavissa kertoja, joka on omaääninen ja joka voi paljastua kertomuksen edetessä myös henkilöhahmoksi. Kertoviin kupliin en juuri kajoa tässä opinnäytetyössä, mutta niihin pätevät samat tekemisen tavat kuin repliikki- ja ajatuskupliin, joten tulen sivuuttaneeksi niitä.

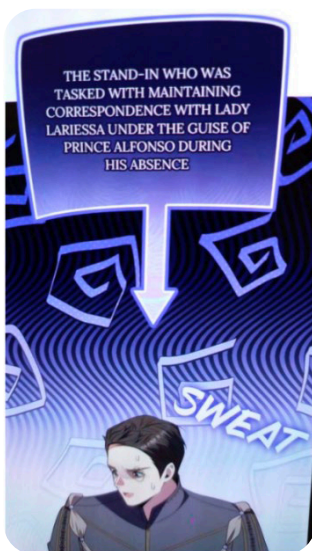
Lisäksi sarjakuvissa on kuvaan upotettua typografiaa, niin sanottua yksityiskohtatekstiä (Lindman ym. 1992, 40). Yksityiskohtateksti (Kuva 45) ei varsinaisesti ole puhekupla-ainesta sellaisenaan, joten on mielestäni sopivaa jättää se tarkasteluni ulkopuolelle. Kuitenkin erittelyni ongelmakohta on puhekupla, jota nimitän *sisältökuplaksi*. Tässä ongelmatapauksessa yksityiskohtateksti on puhekuplamaisesti nostettu lukijan huomioitavaksi. Sisältökupla voi muodoltaan muistuttaa tavallista repliikkikuplaa, mutta

osoittimen kärki johtaa esimerkiksi kirjepaperiin, jonka kiehkurainen kaunokirjoitus esitetään puhekuplassa helpommin luettavassa muodossa (Kuva 48). Tuolloin sisältökupla muistuttaa näennäisesti repliikkikuplaa. Tämä voi antaa vaikutelman, että kirjepaperi puhuu tai että paperissa on kuunteluominaisuus.



Kuva 48. Ulkoministeriö (Blain 2012). Teoksessa *Kaiken maailman sarjakuvat* (Römpötti 2018, 31).

Sekaannusten ja tahattoman huumorin välttämiseksi tekijät usein muokkaavat sisältökuplan osoittimen esimerkiksi nuolenkärjeksi. Joskus sisältökupla antaa sellaista lisätietoa hahmosta tai tapahtumista, minkä vain tarinan ulkopuolinen kertoja voi tietää (Kuva 49). Tosinaan tulkinta kuplan roolista on täysin sidoksissa sarjakuvan muuhun kuva- ja tekstiainekseen.



Kuva 49. *I'm the Queen in This Life*. Episode 65 (Themis 2024).



Kuva 50. *I'm the Queen in This Life*. Episode 66 (Themis 2024).



Kuva 51. *I'm the Queen in This Life*. Episode 41 (Themis 2023).

Esimerkiksi Kuvan 50 sisältökuplissa kuvataan prinssin kirjeen sisältöä. Teoksesta irrallisena kuplaa voisi pitää ajatuskuplana. Kuplan monitulkintaisuutta korostaa se, että muodoltaan kupla vastaa sarjakuvassa esiintyviä kertovia kuplia.

#### 4.2 Puhekuplat ja visualisoitu ääni

Puhekuplan tärkeimpiä tehtäviä on kertoa, kuka on äänessä tai kenelle dialogin osa kuuluu. Tämä voidaan toteuttaa osoittimilla tai värien käytöllä, esimerkiksi tietyn hahmon puhekuplassa voi olla ainutlaatuinen värisävy, jota ei ole muiden henkilöahmojen puhekuplissa. Muun muassa webtoonissa *I'm the Queen in This Life* (Themis 2023, Themis 2024) purp-

puransininen väri kytkee puhekuplat pahaan siskopuoleen, Isabellaan (Kuva 51).

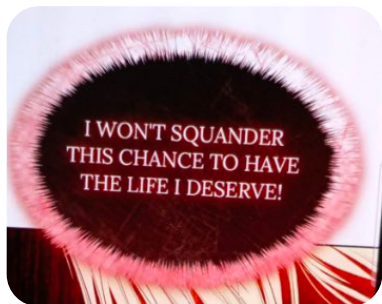
Puhujan lisäksi puhekuplan ulkonäöllä voidaan välittää viestiä puheen äänensäyvystä, voimakkuudesta, käytetystä kielestä tai jopa siitä, onko kyseessä telepaattisesti tai jonkin laitteen kautta lausuttu kieliaines. Saman sarjakuvajulkaisun sisällä puhekuplan ulkoasu viestii lisäksi siitä, onko kyseessä hahmon sisäinen monologi vai ulkopuolinen kertoja (Kuva 52).

Tämän luvun kokoamisen haasteena oli, että puhekuplien kanssa on havaittavissa ruutuja enemmän erilaisia trendejä sekä yksilöllistä, tekijän tyylivalintoihin sulautuvaa muotokieltä. Esimerkiksi eronteko, jossa puhekupla on selvärajainen ja ajatuskupla

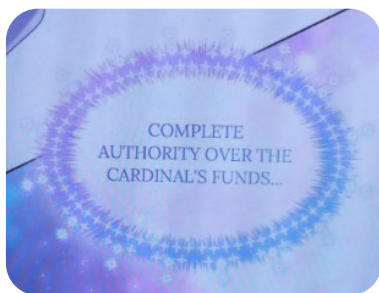


Kuva 52. Huomiolla (Pitkänen, 2005). Teoksessa *Hittiparaati. Suomalaisen sarjakuvan menestystarinoita* (Hänninen & Römpötti 2014, 34).

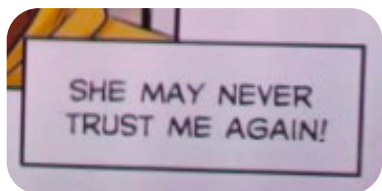
on pilvimäinen (Nummelin 2018, 11), on hieman vanhentunut, sillä klassisissa webtooneissa pilvimäisiä puhekuplia käytetään harvoin ilmentämään mielenmaisemaa. Suosituimpi ajatuskupla webtooneissa on joko kauttaaltaan rajaamaton kupla tai rajattu kupla ilman osoitinta (Kuvat 53–60). Sen sijaan muodoltaan pilvimäiset tai rajausviivaltaan pehmeän kaarevat puhekuplat ovat usein repliikkikuplia, joiden ulkomuoto kertoo puhujan äänen pehmeystä tai värinästä ja samalla puhujan lempeydestä, ikään-tynteisyydestä tai pelosta. Erilaiset lisäkuvitukset kuplassa auttavat ymmärtämään henkilöhahmon sävyä paremmin, joten klassisten webtoonien puhekuplissa voidaan nähdä erilaisia kukkas- ja sydämiä ja säihkettä kuvastamassa hyväntuulisuutta, rakkautta tai helpotusta (Kuvat 61–62).



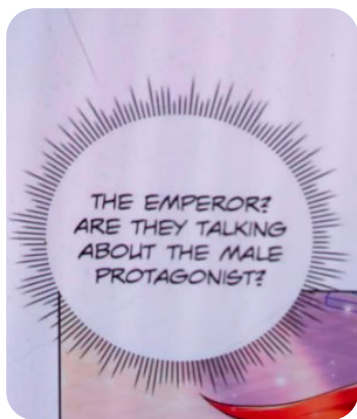
Kuva 53. I'm the Queen in This Life.  
Episode 69 (Themis 2024).



Kuva 54. I'm the Queen in This Life.  
Episode 49 (Themis 2023).



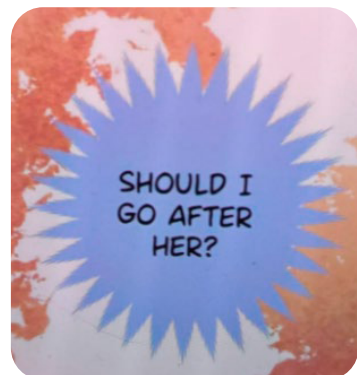
Kuva 55. Re: Trailer Trash.  
Episode 27 (Li 2024).



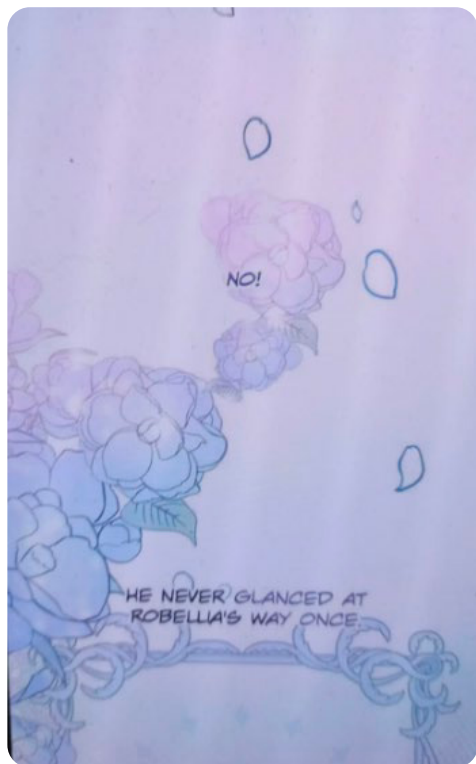
Kuva 56. Divorcing My Tyrant Husband.  
Episode 1 (Oh Youn Ha 2022).



Kuva 57. I'm the Queen in This Life.  
Episode 66. (Themis 2024).



Kuva 58. Morgana and Oz.  
Episode 66 (Miyuli 2024).



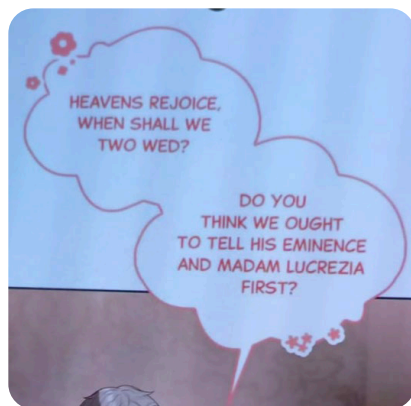
Kuva 59. Divorcing My Tyrant Husband.  
Episode 1 (Oh Youn Ha 2022).



Kuva 61. I'm the Queen in This Life.  
Episode 69 (Themis 2024).



Kuva 60. I'm the Queen in This Life.  
Episode 65 (Themis 2024).



Kuva 62. I'm the Queen in This Life.  
Episode 68 (Themis 2024).

Usein sävyt ovat helppoja tunnistaa, vaikkei sarjakuvaa tuntisi. Esimerkiksi Kuvan 53 rajattu puhekupla ilmentää vihaa ja kiukua. Kuvan 54 rajattu ajatuskupla ilmentää henkistä rauhaa ja mielihyvää.

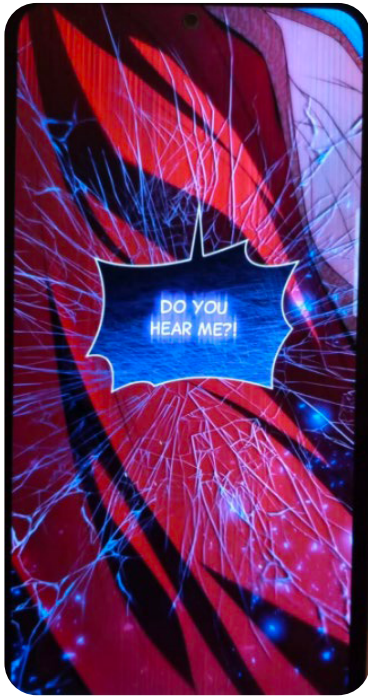
Ongelmaksi muodostuvat ne kuplat, joiden kohdalla kulttuurinen ymmärrys tai värisymboliikan tuntemus eivät enää auta katsojaa, vaan sarjakuvaa on todella luettava, jotta kuplan merkitys aukeaisi. Aina lukeminenkaan ei selvitä kuplan visuaalista viestiä. Esimerkiksi Kuvassa 57 on rajattu, monitulkintainen ajatuskupla, joka kuvannee henkistä siirtymää tai näkökulman muutosta. Kuvassa 60 puolestaan on helpottunut, toiveikas tai hyväntuulinen rajattu ajatuskupla. Molemmat tulkinnat perustan asiayhteydelle sarjakuvassa, mutta täyttä varmuutta puhekuplien suhteesta väitetyihin tunteisiin ei ole.



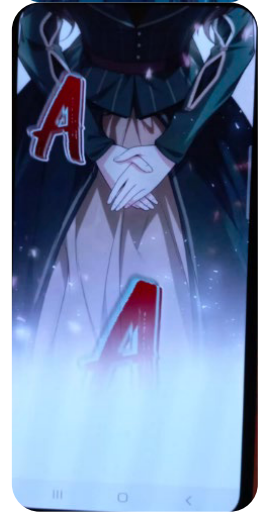
Kuva 63. I'm the Queen in This Life.  
Episode 69 (Themis 2024).

Repliikki- ja ajatuskupiin lukeutuvat huutokuplat (Kuvat 63–66), joissa on tyypillisesti teräviä särmiä. Kulmikkaus ei kuitenkaan takaa, että kupla on tarkoitettu huudoksi, vaan särmikkyys voi ilmentää esimerkiksi henkistä kiputilaa. Muun muassa Kuvassa 56 on ajatuskupla, jonka särmikkyys voi edesauttaa syvyysvaikutelman luomisessa ikään kuin ääni kuuluisi syvältä sisimmästä. Huutoa kupla

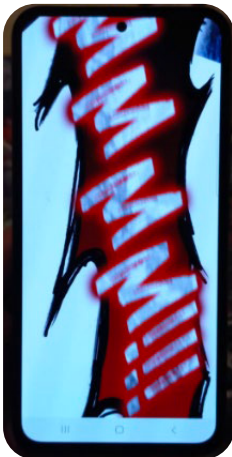
ei edusta. Sama pätee Kuvaan 58, jossa on noitalapsen ajatuskupla. Särmit voivat viitata tässä esimerkissä maagisuuteen eivätkä huutoon.



Kuva 64. I'm the Queen in This Life.  
Episode 44 (Themis 2023).



Kuva 66. I'm the Queen in This Life.  
Episode 49 (Themis 2023). Mukailtu.



Kuva 65. I'm the Queen in This Life. Vasen 65a:  
Episode 69. Oikea 65b: Episode 65 (Themis 2024).

Huudon dramaattisuutta on mahdollista kasvattaa kuplan kuvituksen monimutkaisuudella, värivalinnoilla ja typografialla, sekä kuplan koolla. Esimerkiksi Kuvassa 64 huutokuplaa ympäröivä lisäkuvitus ilmentää äänen repivyyttä tai kimeää kirkunaa. Huutokupla voi olla jopa niin suuri, ettei se mahdu kerralla nähtäväksi lukulaitteen näytölle (Kuva 65a ja Kuva 65b). Kovaäänisyys korostuu, kun lukijan täytyy vierittää näkymää, jossa on pelkkää visualisoitua huutoa. Reunaviivan suttuisuus voi ilmentää äänen epäselvyyttä.

Typografiset elementit vahvistavat huutokuplia, varsinkin jos tekstiaines ei mahdu kuplaan, vaan karkaa ulos (Kuva 66). Myös tavallinen repliikkikupla voi olla huutokuplaksi tarkoitettu, jos typografia on tarpeeksi näyttävää muusta ympäröivästä aineksestä.



Huudon vastakohta on kuiskaus, mutta kuiskauskuplia esiintyy klassisissa webtooneissa harvoin. Niinpä voidaan sanoa, että edelleen painotuotteista tuttu katkoviiva on hyvä ratkaisu visualisoimaan hiljaista ääntä. Esimerkiksi Kuvassa 67 myyjän katkoviivalla rajatut puhekuplat kertovat hänen kuiskuttavan mikkiin. Toki joissain webtooneissa on voitu hyödyntää puhekuplan läpinäkyvyyttä kuiskaukseen (Kuva 51). Tästä ei kuitenkaan ole aina varmuutta, sillä

Kuva 67. Viivi ja Wagner. (Tuomola, ”Juba” Jussi 1996). Teoksessa *Hittiparaati. Suomalaisen sarjakuvan menestystarinoita* (Hänninen & Römpötti 2014, 112).

webtooneissa läpinäkyvyyttä käytetään jatkuvasti myös yleisenä tyylikeinona säilyttää taustaelementtejä näkyvissä.

Henkäyskuplat tai yllätyskuplat ovat usein kooltaan pieniä eikä niissä ole aina tekstiainesta. Joskus kuplassa on kuvitettu huuto-merkki, äänitehoste tai symboli (Kuva 68). Henkäyskuplat tai yllätyskuplat ilmentävät hämmästystä, oivallusta tai kyvyttömyyttä reagoida. Ne voivat joskus näyttää virheiltä lukijan silmissä ikään kuin tekijä olisi unohtanut lisätä tekstiaineksen. Henkäyskuplat voidaan myös sekoittaa efektien tai tehoste-elementtien kanssa keskenään. Esimerkiksi Kuvan 69 valkoinen särmikäs kupla voi ilmentää yhtä hyvin silmien räpsähdystä kuin henkäystä.



Kuva 68. I'm the Queen in This Life. Episode 65 (Themis 2024).



Kuva 69. I'm the Queen in This Life. Episode 48 (Themis 2023).

Koska puhekuplien kirjo on laaja ja mahdoton esitellä kattavasti näin pienessä työssä, käsittelen hieman tarkemmin vielä yleisintä puhekuplamuotoa. On nimittäin helppoa kuvitella, että Kuvan 44 puhekupla vastaisi keskivertoisella äänenvai-

makkuudella tuotettua, mahdollisesti jopa monotonisen sävytöntä puhetta. Asia ei kuitenkaan ole näin yksinkertainen, sillä typografia muuttaa merkittävästi puhekuplan luonnetta, mikä näkyy Kuvassa 70. Tärkeää on havahtua siihen, etteivät kuvan 70 kuplat yksinään luo yhtä paljon mielikuvia kuin yhdessä, sillä lukija mieltää isomman tekstikoon helpommin huudoksi, kun hän samanaikaisesti näkee pienemmän tekstikoon. Samaan tapaan Kuvan 70 alarivin kuplat voivat kuvata erilaisia äänensävyjä, puhetyyliä tai puhujan tunnetilaa, koska ne vertautuvat ylärivin ja toisiinsa. Jos kaikissa puhekuplissa käytettäisiin alarivin oikealla sijaitsevan puhekuplan typografiaa, tästä tulisi normi ja siten lukijalle huomaamatonta kieliainesta.



Kuva 70. Typografian vaikutus puhekuplan tulkintaan.  
Tuottamani kuvituskuva.

Jotkut sarjakuvataiteilijat työskentelevät vain muutaman puhekuplapohjan varassa ja jättävät typografian tehtäväksi välittää muutokset viestin äänenvoimakkuudessa tai sävyssä.

Esimerkiksi Lucky Luken seikkailuja käsittelevässä *Aavekaupunki*-tarinassa (Gosciny & Morris 1971) on hyödynnetty lähes aina yhtä kuplamallia pienillä variaatioilla. Tekniikka on järkevä, sillä se vähentää visuaalista hälyä tai aistiärsykettä painetuissa julkaisuissa, mikä puolestaan edesauttaa tasapainoisen aukeamakokonaisuuden luomisessa.

Webtooneissakin vähäeleisyys voi olla vahvuus eikä kaiken tarvitse olla dramaattista.

Esimerkiksi Webtoon-sarjakuva *Re: Trailer Trash* (Li 2023, Li 2024) hyödyntää klassiseksi webtooniksi melko vähän erilaisia puhekuplia.

Hillitty valikoima mahdollistaa useamman puhekuplan esittämisen samanaikaisesti ilman, että lukukokemus tuntuu työläältä (Kuva 71).

Lopputulema kuitenkin on, että koska lukunäytöllä ei ole pakko näkyä mitään muuta kuin puhekupla, tämä kannustaa Webtoon-tekijöitä tuottamaan dramaattisia väri-, muoto- ja typografiamuutoksia. Webtoon-sarjakuvan puhekuplakoodiston rakentaminen voi olla vapauttava ja villi kokemus, jossa erilaisilla kuplan muodoilla, kuvituksilla, värivalinnoilla ja kokoratkaisuilla on kaikilla merkityksensä kenties jopa silloinkin, kun viestille ei olisi tarvetta. Kuitenkin sarjakuvantekijän on hyvä harkita, miten pitkälle hän on valmis menemään puhekuplien visuaa-



Kuva 71. *Re: Trailer Trash*. Episode 2 (Li 2023).

lisuudessa. Viimeistään painotuotetta laadittaessa dramaattiset kokeilut voivat kostautua ja tulla työläiksi mukauttaa uuteen julkaisukanavaan. Ongelma voi syntyä pelkästään tekstiaineksen erottuvuudesta. Keskeistä kuplien käytössä onkin, että jokainen tekijä on vastuussa toimivan koodiston luomisesta. Mikäli puhekuplien järjestelmässä ei ole mieltä, kannattaa kaaoksen liittyä kerrontaan samoin kuin vaikkapa sarjakuvassa *My Rosy Road*. *Aika alkaa nyt* (Jaatinen 2018). Sarjakuvassa kuvataan järkkynyttä mielenmaisemaa, joten teoksessa ei ole yhtenäistä tyyliä.

### 4.3 Puhekuplien jakotapoja

Todennäköisesti perinteisin tapa erotella puhekuplia on jakaa kuplat niiden roolin mukaan eli siten, millaista äänensävyä kuplalla tavoitellaan. Näin useat suomenkieliset oppaat tekevät ja yritin samaa edellisessä luvussa. (McCloud 1994, 134; Ahokoi-vu 2007, 80–81; Koskela 2018, 74–75, 128–130.) Mielestäni tässä jakotavassa on kuitenkin perustavanlaatuisia haasteita, sillä samannäköinen kupla voi toimia kahden eri tekijän teoksissa



Kuva 72. Mummo (Nykänen 2010, 27).



Kuva 73. I'm the Queen in This Life. Episode 69 (Themis 2024).

erilaisessa roolissa. Muun muassa *Mummo*-sarjakuvassa (Nykänen 2010) mummohahmon puhekuplat on tuotettu värisevällä viivalla (Kuva 72), koska kyseessä on ikäihminen. Toisella tekijällä värisevä viiva voi kertoa puhujan mielenliikutuksesta, pelosta ja äänen vapinasta (Kuva 73). Lisäksi rooleihin perustuvassa jakotavassa on enemmän tulkinnanvaraa kuin muunlaisissa ryhmittelyissä.

Esittelen seuraavaksi rajaviivaan perustuvan erittelytavan. Kuten ruudut, myös puhekuplat voidaan jakaa aineistoni perusteella

1) näkyvällä viivalla rajattuihin kupliin. Näkyvällä viivalla rajatut kuplat voidaan edelleen jakaa

- perusviivalla rajattuihin kupliin. Viiva on yhtenäinen, yksivärinen ja selkeäreunainen. Puhekuplan sisus eli tekstipohja on väriltään pääasiassa valkoinen tai vaalea. Tämä on yleisin kuplamuoto (Kuva 44).

- erikoisviivalla rajattuihin tai osittain kuvitettuihin kupliin. Viiva voi olla katkonainen tai viivan laatu tai muoto voivat vaihdella samassa puhekuplassa. Viiva voi olla väriltään tai tummuusasteeltaan



Kuva 73. Tyrmävän cityketut. (Suorsa 2017). Teoksessa *101 sarjakuvaa Suomesta*. 2018 (1951).

poikkeuksellinen. Puhekuplan sisus eli tekstipohja voi poiketa väriltään tavanomaisesta (Kuva 49, Kuva 51).

- kuvitettuihin puhekupliin. Kuplan rajausta on tuotettu selkeästi näkyvällä kuvitusreunalla, esimerkiksi pienillä symboleilla tai ornamenteilla. Myös kuplan sisus eli tekstipohja on voitu kuvittaa kauttaaltaan (Kuva 57, Kuva 64).

2) viivalla rajaamattomiin puhekupliin tai kupliin, jotka hyödyntävät näkymättömiä rajoja. Kyseessä voi olla kupla, jossa puhekuplan sisus eli tekstipohja peittää kuva-alueen, mutta kyseistä pohjaa ei ole rajattu lainkaan. Kupla voi rajautua myös kuvataustan tai muun sivu- tai ruutuisällön avulla, kuten väreillä (Kuva 58, Kuva 73).

3) osittain rajattuihin puhekupliin, jotka ovat yhdistelmiä kaikista aiemmin mainituista. Esimerkiksi yhtenäisellä perusviivalla rajattu puhekupla voi olla jostain kohtaa avonainen ja yhtyä ruutukehikkoon (Kuva 56, Kuva 73). Osittain rajatussa kuplassa riittää myös, jos pelkästään osoitin on rajattu, mutta varsinainen kupla on rajaamaton.

Mari Ahokoivu on jakanut kuplat karkeasti *suljetuiksi* ja *avonaisiksi* (Ahokoivu 2007, 81), mutta käytän enemmän termejä *rajattu*, *rajaamaton* ja *osittain rajattu*. Rajaamattomiin puhekupliin kuuluvat myös ratkaisut, joissa varsinaista kuplaa ei ole. Kuvan 59 rajaamattomista ajatuskuplista ei tiedettäisi ilman typografiaa ja tekstiaimesta. Sen sijaan Kuvassa 56 ajatuskuplan reunaviivat muodostavat viitteellisen kehyksen, mutta linjassa on aukkoja. Tätä voidaan pitää osittain rajattuna puhekuplana.

Ilmiöt voivat olla myös päällekkäisiä, kuten Kuvassa 73, jossa kuplaa voidaan pitää sekä osittain rajattuna että rajaamattomana. Koska rajaamiseen ei ole käytetty näkyvää viivaa, vain taustavärin ja kehikon toisistaan poikkeavat värit luovat viitteelliset rajat. Tämäkään rajausta ei toteudu joka reunalta, vaan puhekupla yhtyy kehikkoon. Myös muutos kesken repliikin on mahdollinen. Muun muassa Kuvassa 66 osittain rajatun huutokuplan tekstiaines pakenee rajaviivojen yli ja puhekupla-alueet muuttuvat rajaamattomiksi kupliksi.

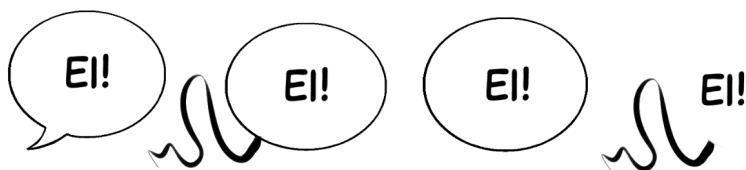
Kolmijakokaan ei ole täysin ongelmaton, sillä esimerkiksi väreillä tai taustan avulla rakennetun puhekuplan ulkoasusta voidaan käydä kiistaa, onko kyseessä rajattu vai rajaamaton puhekupla (Kuva 58).

Selkeämpi jakotapa puhekuplissa perustuu osoittimen ja varsinaisen puhekuplan väliseen suhteeseen. Tässä erittelyssä

- 1) osoitin ja kupla ovat keskenään harmoniassa ja muistuttavat toisiaan.
- 2) osoitin ja kupla ovat ristiriidassa tai toisistaan poikkeavia.
- 3) osoitinta ei ole, mutta kuplan ääriviivat ovat olemassa näkyvinä tai viitteellisinä.
- 4) osoitin on olemassa näkyvänä tai viitteellisenä, mutta varsinaista kuplaa ei ole.

Puhekuplan ja osoittimen väliseen suhteeseen perustuva jakotapa on kevyempi kuin kuplan rooliin tai rajaviivaan perustuva erittely. Kuvassa 74 on vielä yksinkertaistettu esitys samasta erittelytavasta.

Tietenkin puhekuplia voisi yhä jakaa esimerkiksi sen perusteella, koostuvatko kuplat yhdestä vai useammasta osasta ja kuinka nuo osat on liitetty toisiinsa. Tarkempi analyysi luonnistuu kuitenkin vaivattomammin yksittäisen tekijän tuotannon parissa kuin yleisellä tasolla.



Kuva 74. Osoittimeen ja kuplaan perustuva jakotapa. Tuottamani kuvituskuva.

**Vasemmalta oikealle:**

- 1) Osoitin ja kupla ovat harmoniassa.
- 2) Osoitin ja kupla ovat disharmoniassa.
- 3) Kupla ilman osoitinta.
- 4) Osoitin ilman kuplaa.

#### 4.4 Puhekuplien sommittelua ja tekniikoita

Aluksi täytyy aina miettiä puhekuplan sijaintia suhteessa ruudukkoon ja kehikkoon eli koko lukunäkymään. Onko lukijan tarkoitus vastaanottaa ensin teksti vai kuva? Toisin sanoen on suunniteltava, onko informaation järjestys oikea. Kaikessa sarjakuvassomittelussa tulisi huomioida lukusuunta vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas (Huttunen 2020, 14–18; Ijäs 2013, 44, 46).

Kuplan sijoittelua voidaan pitää onnistuneena, jos lukutapahtumaan ei kiinnitetä huomiota. (Hänninen & Kempainen 1994, 90.) Väitteen vitsikkyys tosin piilee siinä, että klassisissa webtooneissa puhekuplaan saa kiinnittää huomiota, koska lukunäkymässä ei välttämättä näy mitään muuta. Silti puhekuplat tuottavat tekijöille haasteita ruutuja enemmän.

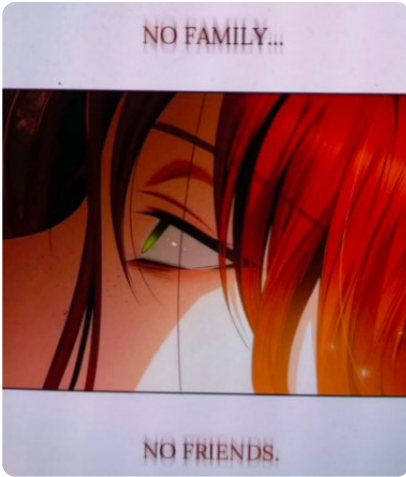
Nykyään sarjakuvantekijä voi tuottaa jokaisen ruudun yksitellen paperille, skannata tuotokset ja viedä kuvatiedostot kuvankäsittelyohjelmaan. Ohjelman sisällä ruudut voidaan sommitella sarjakuvaruudukoksi. Saman ohjelman sisällä on usein mahdollista luoda uusi taso, johon puhekuplat lisätään. Näin puhekuplat saadaan asettumaan ruutujen päälle. Kaikki kuulostaa verrattain yksinkertaiselta ja helpolta, kunhan vain osaa käyttää sopivaa kuvankäsittelyohjelmaa.

Harjaantuneen tekijän pitäisi kuitenkin tietää, että kuplasuunnittelu ja kuplien paikat tulisi miettiä jo luonnosvaiheessa, sillä niiden lisääminen jälkikäteen ei ole niin helppoa kuin miltä teknisesti vaikuttaa. Monesti tekijä on ehtinyt luoda kuva-ainesta siten, ettei hän haluaisi peittää kuvaa puhekuplan taak-

se ja toisinaan tämä ei edes kannata, koska piiloon saattaisi mennä kerronnallisesti tärkeitä elementtejä. Digitaalisen ajan mahdollistama ratkaisu on vähentää puhekuplan peittävyysastetta, jolloin kuvaruutu kuultaa puhekuplan läpi (Kuva 51). Liian usein menetelmä häiritsee luettavuutta. Kun piirtäjä on haluton joustamaan työnsä näkyvyydestä, tingitään lukijan mukavuudesta. Silti läpikuultavat kuplat ovat klassisissa webtooneissa suosittuja. Muita tekijöiden kehoja ratkaisuja olla peittämättä kuvaruutua on tehdä kuplista pikkiriikkisiä tai sijoittaa ne niin kauas, että osoittimet venyvät pitkiksi, paksuiksi ja epäkäytännöllisiksi.

Mihin kupla sitten pitäisi sijoittaa Webtoon-sarjakuvassa? Yleensä webtooneissa puhekupla sijaitsee joko ruudun ylä- tai alaosassa osittain ruudun ja osittain kehikon päällä. Vaihtoehtona on myös asetella pelkkä osoitin kuvaruutuun ja kupla ruuturajojen ulkopuolelle. Toisinaan sekä kupla että osoitin ovat kokonaan ruudun ulkopuolella (Kuva 71). Mielestäni vain ensimmäinen tapa on tasapainoinen ja kahdessa muussa on puutteita, eritoten jälkimmäisessä puhekupla vaikuttaa irralliselta.

Lisäksi rajaamattomien puhekuplien kanssa tekstiaineksen, niin kertojan kuvaileman kuin hahmojen puhuman, voi sijoittaa kuvaruudun ylä- tai alapuolelle (Kuva 75). Tekniikka on ollut historiallisesti käytössä jo 1800-luvulta, mutta vanhahvaiseen käytötapaan kuuluu, että hahmot esitetään irrallisina puhutusta aineksestä kolmannen osapuolen kertomana eli referoituna, kuten Kuvassa 76 (Jokinen 2011, 15; Nummelin 2018, 22–24). Jos ruudun alapuolinen tekstisisältö on kuvailevaa



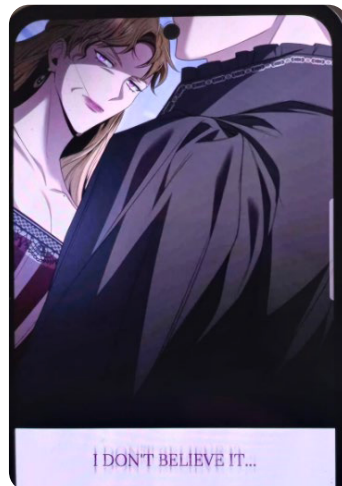
Kuva 75. I'm the Queen in This Life. Episode 69 (Themis 2024).



Kuva 76. Pekka Puupää (Fogelberg, Ola "Fogeli"). Teoksessa *Sarjakuva Suomessa* (Jokinen 2011, 18).

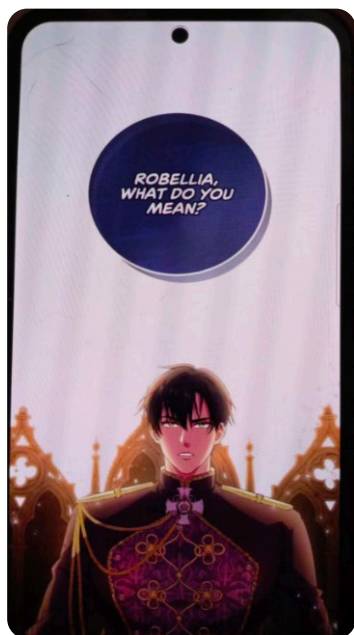
eikä sisällä repliikkejä, toteutuksella voidaan tavoitella kuvakirjamaista vaikutelmaa (Ijäs 2013, 42). Modernisoitu käyttötapa muistuttanee elokuvan tekstityksiä.

Toki tekstinsijoittelu ruudun ulkopuolelle ilman puhekuplaa tai osoittimia voi muodostaa ymmärtämisen ongelman, etenkin jos kuvaruudussa on useita hahmoja samanaikaisesti. Tätä voidaan paikata käyttämällä repliikin edellä puhujan nimeä, kuten näytelmäkirjallisuudessa.

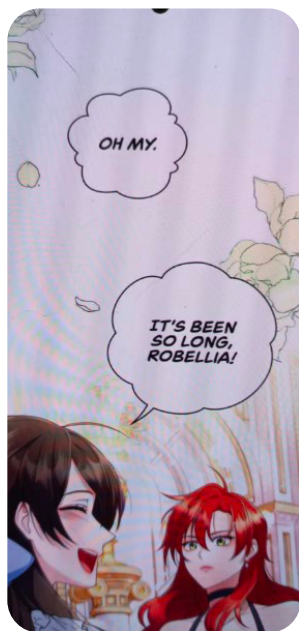


Kuva 77. I'm the Queen in This Life. Episode 69 (Themis 2024).

Useimmat monitulkintaisuuteen pyrkivät tekijät kuitenkin luottavat asiayhteyteen sekä lukijoiden loogiseen päättelykykyyn. He tietävät, että ilman rajattuja puhekuplia tai osoittimia lukijat hakevat apua kuvanluennasta. Esimerkiksi Kuvassa 77 kieliaines ei kuulu kenellekään kuvassa olijalle, vaan on sivusta seuraajan ajatuskupla. Lisäksi näkyvän hahmon suu on suljettu syystä, sillä suu avonainen hahmo on helpompi mieltää puhuvaksi kuin suu kiinni oleva (Kuva 78). Toisinaan pelkkä läheisyys suhteessa sarjakuvahahmoon tai samankaltaisuus muiden kuplien kanssa riittää kertomaan, kenelle kieliaines kuuluu (Kuva 79).



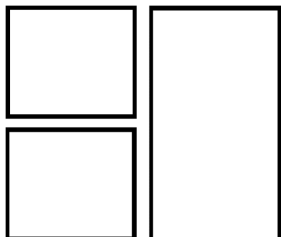
Kuva 78. *Divorcing My Tyrant Husband*. Episode 2 (Oh Youn Ha 2022).



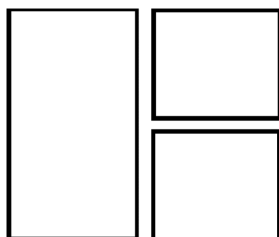
Kuva 79. *Divorcing My Tyrant Husband*. Episode 1 (Oh Youn Ha 2022).

Puhekuplien sommittelulla on mahdollista auttaa lukijaa etenemään oikeaan lukusuuntaan. Esimerkiksi Kuvan 80 kaltaista sommittelua pidetään huonona, kun taas Kuvan 81 kaltainen sommittelu on hyvä. Todellisuudessa sarjakuvaa paljon lukevat selviävät molemmista ruudutuksista vaivatta, mutta tekijä voi mahdollistaa puhekuplien käytöllä selkeän polun muodostumisen. (Huttunen 2020, 14–17; Ijäs 2013, 45.)

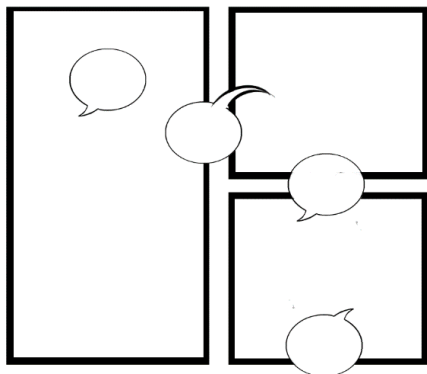
Erilaisia lukupolkuja on nähtävissä Kuvissa 82–83. Polut ovat selkeitä seurata puhekuplien ansiosta. Puhekuplien käytöllä voidaanakin korvata kömpelöt nuoliohjeistukset lukusuunnasta. Nuolien käyttö lukusuunnan merkitsemiseen on mielestäni aina heikko ratkaisu, koska tekijä tunnustaa tuolloin tehneensä huonoa työtä sommittelun kanssa ja tarjoaa siksi lukuohjetta, jolle normaaliolosuhteissa ei pitäisi olla tarvetta. Ijäs kuvailee kin nuolilukusuuntaa ”oudoksi paluiksi väärään suuntaan” (Ijäs 2013, 45). Puhekuplien sommittelulla hankalan ruudutuksen voi tehdä saavutettavaksi siten, että sommittelu vaikuttaa loppuun asti suunnitellulta.



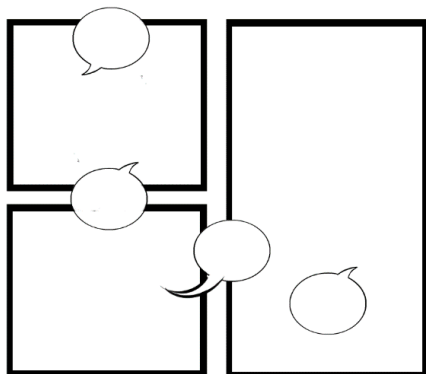
Kuva 80. Hyvä ruudutus.  
Tuottamani kuvituskuva.



Kuva 81. Huono ruudutus.  
Tuottamani kuvituskuva.

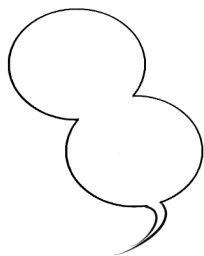


Kuva 82. Sommittelu A.  
Tuottamani kuvituskuva.

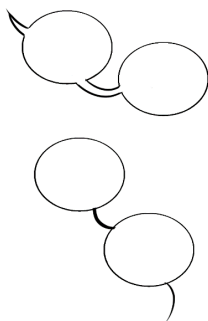


Kuva 83. Sommittelu B.  
Tuottamani kuvituskuva.

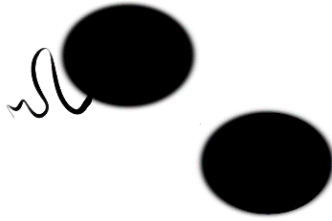
Puhekuplien sisäisessä sommittelussa kannattaa pitää mielessä, etteivät liian pitkät tai suuret puhekuplat houkuttele lukemaan. Siksi tekstiä on syytä jakaa useampaan puhekuplaan, jotka voivat olla kytköksissä toisiinsa limittäin (Kuva 84) tai yhdistävällä osoittimella (Kuva 85). Aina osoitinta ei edes tarvita, vaan riittää, että toisiaan seuraavat kuplat muistuttavat toisiaan, jolloin lukija mieltää niiden jatkavan samaa puheenvuoroa (Kuva 86).



Kuva 84. Kaksi puhekuplaa limittäin.  
Tuottamani kuvituskuva.

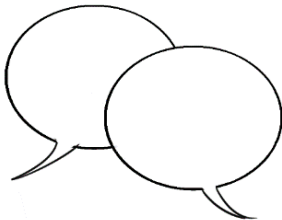


Kuva 85. Kaksi puhekuplaa ja yhdistävä osoitin.  
Tuottamani kuvituskuva.

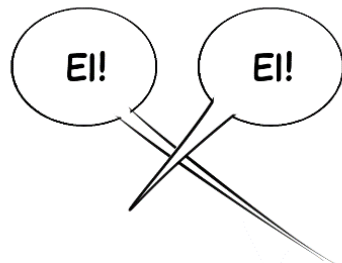


Kuva 86. Kaksi puhekuplaa ilman yhdistävää osoitinta. Tuottamani kuvituskuva.

Kun tekstiainesta on jaettu riittävästi, puhekuplan sisältö on helpompaa lukea (Ijäs 2013, 42–43). Mikäli tekstiainesta on sarjakuvassa paljon, niin tekijän on hyvä käyttää rajaamattomia puhekuplia. Rajaamattoman puhekuplun etuja ovat avoimuus ja ilmavuus, mikä mahdollistaa runsaankin tekstiaineksen mukaantulon ilman, että sarjakuva näyttää raskaalta lukea. Mikäli tekstimateriaalia on runsaasti, sarjakuvantekijän on syytä harkita, haluaako hän sulloa kaiken kielellisen viivalla rajattuihin laatikoihin. Toki ahtaus voi paikoin sopia tarinankerrontaan ja luoda tiiviimmän vaikutelman.



Kuva 87. Päällekkäispuhunta. Tuottamani kuvituskuva.



Kuva 88. Vastakkainasettelu. Tuottamani kuvituskuva.

Puhekuplien keskinäisessä sommittelussa on mahdollista leikitellä. Muun muassa päällekkäispuhunutta eli se, että hahmot puhuvat samanaikaisesti tai toistensa päälle, voidaan toteuttaa sarjakuvassa toistensa päälle piirretyillä puhekuplilla (Kuva 87). Mikäli kuplia on paljon, niillä voi lisätä tapahtuman kaoottisuutta (Ijäs 2013, 47) tai korostaa suuren väkijoukon läsnäoloa. Päällekkäispuhunnalla voi myös kuvata, miten uusi puhuja keskeyttää edellisen puhujan. Lisäksi osoittimet voivat asettua vastakkain, jos sarjakuvantekijä haluaa korostaa vastakkainasettelua puhujien välillä (Kuva 88).

Yhteenvetona voidaan sanoa, että huolellinen puhekuplien sommittelu on yksityiskohtien ja kokonaisuuksien hallintaa. Hyvin toteutettu sommittelu merkitsee useimmiten vaivaton lukukokemusta, mutta on myös visuaalisesti miellyttävä katsoa. Lisäksi hyvä sommittelu voi kantaa merkityksiä, jotka lukija kykenee vastaanottamaan.

#### 4.5 Muut sivuelementit

Tämän luvun tarkoitus on pääasiassa vain muistuttaa sarjakuvantekijöitä yksityiskohtien tärkeydestä. Se että varsinainen sarjakuvaruudukko sisältöineen on valmis, ei tarkoita, että lukijakunnan vastaanottama viestinäkymä on vielä valmis. Koska tässä opinnäytetyössä keskityn klassiseen webtooniin, on hyvä mainita, että lukulaitteen suorituskyky voi nousta ratkaisevaksi tekijäksi lukukokemuksessa. Ja vaikkei tekijä voikaan päättää lukijan puolesta minkäläistä laitetta käyttäen lukemiseen, niin webtoonien alussa tai lopun kuvateksteissä

tekijän on mahdollista antaa suosituksia laitevalinnasta tai jopa siitä, minkälaiset säädöt esimerkiksi kirkkausasetuksissa olisivat otollisia parhaimman lukukokemuksen saavuttamiseksi. Tässä alaluvussa muilla sivuelementeillä tarkoitetaan vastaavaa kuvallista ja kielellistä ainesta, joka ei varsinaisesti sisälly alkuperäiseen sarjakuvaviivun, vaan tulee ajankohtaiseksi juuri ennen teoksen paljastamista maailmalle. Näiden visuaalisten sivuelementtien roolia ei ole useinkaan mietitty kerronnallisesta näkökulmasta, vaan ne näyttäytyvät helposti joko irrallisina julkaisun osina tai niin sanottuna ei luettavana aineksena siitäkin huolimatta, että ne voisivat toimia kerronnan tukena. Kutsun tätä ylimääräistä ainesta vähemmän imartelevasti *sälämateriaaliksi*.

Webtooneissa erilaista sälämateriaalia on runsaasti. Vakiintunut konventio on sijoittaa varsinaiseen kertomukseen kuulumatonta ainesta aivan sarjakuvan alkuun sekä loppuun. Alussa ovat erilaiset sisältövaroitukset, tekijätiedot tai huomiot, jotka painetussa julkaisussa sijoittuisivat esimerkiksi sisällysluettelon tai takakannen yhteyteen. Sen sijaan webtoonin loppuun sijoitetaan kiitokset, logot, tekijän kuva- ja tekstitervehdykset sekä muu info esimerkiksi verkkokaupasta tai kuinka tekijän työtä on mahdollista tukea Patreon-sivuston kautta. Olen nähnyt siellä myös päiväkirjanomaisia selityksiä tekijän elämänvaiheista ja selittelyä, miksi sarjakuvan julkaisu viivästy. Joskus mukana on lisämateriaalia, kuten luonnoksia tai hahmosuunnitelmia. Webtoon-tekijöistä moni käyttääkin sarjakuvajulkaisun tilaa siihen, mikä olisi mahdollista kirjoittaa myös Webtoon-julkaisun kuvatekstikenttään, mutta koska kyseinen kenttä on merkkimäärältään rajallinen, moni kokee

paremmaksi lisätä kaiken viestinnän osaksi sarjakuvaa. Osa tekijöistä on myös havainnut, että lukijakunta perehtyy paremmin tekijän viestintään, kun informaatio on upotettu teokseen. Lukijoiden välinpitämättömyys Webtoonin kuvatekstikenttää kohtaan voi olla myös seurasta siitä, että tekijöiden viestintä on siirtynyt osaksi julkaisua.

Ikäväkseni Webtoonissa esiintyvät sälämateriaalit ovat etenkin Canvasin puolella irrallisia sarjakuvan tyylistä. Poikkeuksena ovat webtoonit, jotka hyödyntävät musiikki- ja ääniraitoja. Vakiintunut käytäntö on, että tekijät laativat henkilökohtaisen musiikki-ilmoituksen episodille, eli tavallisesti tekijä piirtää sarjakuvatyyliin sopivan musiikkinuotin aivan episodin alkuun. Usein nuotit ovat yhtenäisiä muun visuaalisen aineksen kanssa ja selkeästi osa kokonaisuutta. Minusta muutakin viestintää voisi suunnitella yhtenäiseksi sarjakuvan yleisilmeen kanssa.

Tiedottamisen lisäksi sivunumerointi on sälämateriaalia. Klassisissa webtonneissa sivunumerointia ei usein käytetä, mutta mainitsen tämän siltä varalta, että yleistyminen tulee tapahtumaan. Sivunumeroinnin mahdollisuuksia ei ole juuri ajateltu tarinankerronnallisesta näkökulmasta, vaikka nykyään moni tekijä hoitaa sarjakuvansa julkaisukuntoon alusta loppuun yksilötyönä. Ainakin Suomessa on ollut olemassa aina 70–80-luvuilta lähtien vilkas omakustannesarjakuvien alakulttuuri, jota ovat vahvistaneet 2000-luvun halpa digipainatus ja internetin ilmaiset julkaisumahdollisuudet (Nummelin 2018, 15). Toisin sanoen nykyaika mahdollistaa sen, että yhä useampi voi tuottaa kokonaisen sarjakuvateoksen alusta loppuun omilla ehdoillaan ja voi vaikuttaa siten koko teoksen

yleisilmeeseen jokaista yksityiskohtaa myöten. Esimerkiksi toistaiseksi julkaisemattomassa sarjakuva-albumissani *80 yötä* sivunumerointi on toteutettuna roomalaisilla numeroilla, jotta sivunumerointi liittyy läheisemmin kertomuksen miljööseen eli 1800-luvun Englantiin sekä Lontoon symboliin, Big Beniin. Toinen esimerkki on lyhytsarjakuvastani *Hello* (2023), joka sijoittuu vankilaympäristöön. Sivunumerointi on toteutettu tukkimiehen kirjanpidolla, joka on melko yleinen vitsiaines esimerkiksi Lucky Luke -sarjakuvien vankilamiljöissä. Näissä esimerkeissä sivunumerointi on kiinteä osa sarjakuvasivun ja koko teoksen kerronnallista ulottuvuutta. Samalla sivunumerointi saa useampia muita rooleja kuin pelkästään olla apuväline sijainnin hahmottamiseen. Näkisinkin harjaantuneiden lukijoiden arvostavan myös tekijän pikkutarkkaa paneutumista taiteelliseen tuotokseen.

Toki lopultakin säälä on vain säälää eikä tiukoissa aikatauluissa ole aina mahdollista huolehtia jokaisesta detaljista. Joskus voi olla hyväkin, että tiedottava aines eriytyy muusta sarjakuva-aineksesta irralliseksi, jotta lukija voi myös nopeammin tehdä valinnan, haluaako tutustua lisämateriaaliin vai ei.

## 5 Nelukat-sarjakuvaromaanin konsepti

Tässä luvussa esittelen työsuuttani eli Nelukat-sarjakuvan konseptia, työn taustoja ja näytesivuja.

### 5.1 Taustoitus: eläimet ja korttipakka

Suunnittelemani *Nelukat*-nimi tulee sanaleikistä *Ne elukat*, joka viittaa käsikirjoituksen eläinhahmoihin ja kertoo hienovaraisesti hahmojen darwinistisesta maailmankatsomuksesta. Nelukat-sarjakuva edustaa eläinsarjakuvaa, joka on hyvin länsimainen ilmiö ja kytköksissä animaatiotaiteen syntyyn ja kehitykseen. Lähes jokainen suomalainen tuntee genren edustajista vähintäänkin *Aku Ankan*. Huolimatta eläinsarjakuvien laajalevikkisyydestä ne ovat yllättävän vähän tutkittuja johtuen siitä, että niitä on lähtökohtaisesti pidetty melko kehnoina ja muuttumattomina; esimerkiksi Disneyn hahmot eivät ikäänny, vaan ankkaversumissa jokainen tarina on oma saarekkeensa, joka on vapaa muiden tarinoiden lähtöasetelmasta ja lopputulemasta. (Nummelin 2018, 41–42.)

On toissijaista, ovatko eläinsarjakuvat todella niin kehoja kuin väitetään, sillä keskinkertaisuuden leima viestii yleisön asenteista ja haasteista, joita Nelukat voi kohdata julkaisuvaiheessa. Tästä syystä tarkemmin määriteltynä näkisin Nelukoiden sijoittuvan eläinsarjakuvan alalajiin, antrosarjakuviin. Antro viittaa tässä yhteydessä antropomorfiseen eli ihmismäiseen

tai inhimillistettyyn eläinhahmoon, kuten John Blacksadiin sarjakuvassa *Hiljainen helvetti* (Días Canales & Guarnido 2010) tai Willy Fogiin animaatiisarjassa *Matka maailman ympäri 80 päivässä* (BRB INTERNATIONAL 1983).

Genrellä on väliä siksi, että antrosarjakuvien kuluttajien, kuten kuluttajien ylipäättään, voidaan olettaa asettavan tietynlaisia odotuksia sekä vaatimuksia teokselle. Monet antrosarjakuvat ovat vakavahenkisiä, aikuismaisia ja eroottisävytteisempiä kuin lapsille suunnatut eläinsarjakuvat. Eläinhahmoja suositaan haastavan materiaalin esittämisessä, sillä niillä voidaan etäännyttää lukija vaikeista teemoista (Jokinen 2011, 102–103). Tämä on hyvä asia, sillä Nelukoiden käsikirjoitus on synkähkö eikä asiaa auta, että Webtoon alustana on kireän siveyspoliisin roolissa. Tulkinnanvaraiset kohtaukset vaikkapa henkilöhahmon riisuutumisen merkittävä varoitusteksteillä. Sääntörikkomukseksi voidaan katsoa jopa antiikinaikaisten veistosten vilahtaminen sarjakuvaruudussa. Kyseisen esimerkin vuoksi ystäväni päätyi lyhytaikaiseen käyttökieltoon Webtoonissa eli ylläpito reagoi nopeasti ja voimakkaasti kaikkeen, mikä voi olla yhteisösääntöjen vastaista ainesta.

Toki Webtoonin sensuuriin liittyy hupaisa puoli. Sarjakuvassa *Divorcing My Tyrant Husband* (Oh Youn Ha 2023) on luvussa 23 tilanne, jossa päähenkilö käy paikallisessa erotiikkaliikkeessä ja ostaa hyllyt tyhjiksi. Hankittuihin esineisiin viitataan *leluina* (englanniksi *toys*) tai pronomineilla, joita on typografisesti korostettu. Vitsinä on, ettei tuotteita koskaan nähdä kuin laatikoissa eikä kauppaakaan näytetä. Sensuurivaatimukset kannustavat tekijöitä luoviin ratkaisuihin, joista tulee hauskoja pääasiassa siksi, että ne vaativat lukijalta mielikuvitusta. Joka tapauksessa huomioiden

antrosarjakuvien lukijakunnan eroottiset odotukset ja Webtoonin asettamat yhteisösäännöt voidaan todeta Nelukat-sarjakuvan joutuvan tasapainoilemaan eri tahojen vaatimusten kanssa. Haaste varmasti vaikuttaa projektiini, mutta tarjoaa myös mahdollisuuksia; painettu versio voi kiinnostaa enemmän, jos sen mukana saa lisämateriaalia.

Nelukat-sarjakuvan kehittäminen alkoi vuonna 2019, kun tein korttipakkakuvituksia vapaa-ajan viihdykkeenä. Ajatus neljästä keskenään toraisasta valtakunnasta poltteli. Tekemäni kuvitukset ovat yhä tarkasteltavissa DeviantArt-tilini kuvagalleriassa: <https://www.deviantart.com/agina/gallery/73130427/the-deck-of-pets>

Korttia pelaavat tietävät, että peruspakassa on 52 korttia, jotka jakautuvat neljään eri ryhmään ja väreissä kahtia; mustat ovat risti ja pata, ja punaiset ovat hertta ja ruutu. Päätin, että tarinassani ristit olisivat kissoja, hertat koiria, hiiret patoja ja ruudut kaniineja. Lähdin liikkeelle ajatuksesta, kuinka korttimaiden symbolit saisi muistuttamaan eläinten kuononpäitä tai kirsuja.

Koska korttipeleissä on erilaisia valttimaita, valttikortteja tai sääntöjä, jotka antavat tietyille yhdistelmille enemmän valtaa suhteessa muihin, annoin kaikille fantasiavaltioille oman erikoisluokkansa. Ristimaa olisi kuulu taikavoimista, koska kissat yleisesti ottaen yhdistetään noituuteen. Hertat puolestaan olisivat kokoaan muuttavia satureita perustuen koirien kokoon ja voimaan suhteessa muihin tarinan eläinlajeihin. Jänikset ja jousiammunta eivät ehkä kuulosta yhtä harkitulta yhdistelmältä, mutta ruutumaan symbolin väitetään tulevan nuolenkärjestä, joten ajatus vaikutti hyvältä. Patamalle puolestaan myrkyt asettuivat

valtiksi lähinnä sen perusteella, mitä padassa voi keitellä. Lisäksi korttimaan symboli perustuu keihäaseen, joten hiiret käyttävät peitsiä ja keihäitä aseenaan, kunhan ovat ensin myrkyttäneet terät. Sarjakuvassa esiintyy myös muita korttimaihin viittaavia ilmiöitä esimerkiksi nimistössä, muun muassa kuninkaalliset on usein nimetty niiden pelien mukaan, joissa kyseinen korttimaa on valttiasemassa ja siten ylivertainen muihin korttimaihin nähden. (Korttipelit ja pasianssit 2008, II–12.)

Koska moni hahmokuva oli jo olemassa aiemmilta vuosilta, pystyin tässä työssä keskittymään enemmän rakenteeseen, kuten ruudutukseen ja puhekupliin. Nelukat ja Webtoon tarjosivat uusia lähestymistapoja vanhoihin ideoihin.

## 5.2 Työnäytteet: överit vai vajarit

Aloituskuvassa latautuu paljon odotuksia ja haasteita vangita lukijoita. Alku on usein vaikea, koska mahdollisuuksia on paljon ja työtä sitäkin enemmän. Sitä paitsi webtoon jännitti ja hirvitti, koska en ole tekijänä vielä sinut kuvanauhamuodon kanssa, vaan olen aina tehnyt sarjakuvaa painotuotetta ajatellen.

Joka tapauksessa aloitin Nelukat-sarjakuvan johdantokappaleen parissa ja pyrin aluksi tutkimaan, kuinka hyvin voisin painotuotteeseen suunnitellusta pohjasta edetä webtooniin. Webtoon-sarjakuva on kuitenkin kokosuhteiltaan niin pieni, että ajattelin olevan järkevämpää tuottaa ensin korkealaatuinen painotuotteeksi kelpaava sivu. Näin painettava julkaisu syntyisi vähemmällä vaivalla. Ja suurikokoinen sivu olisi ainakin periaatteessa helppo pienentää kuvanauhaan sopivaksi. Tai niin voisi luulla.

Harmaasävyinen näytesivu (Kuva 89) syntyi ensin ja pidin siitä. Pohdin pitkään, haluanko tehdä värillistä sarjakuvaa.

Se on huomattavasti työläämpi toteuttaa kuin harmaasävyinen ja jos suunnitteilla on neljästä kirjasta koostuva romaani, ei ole viisasta tehdä prosessista tarkoituksella rasittavaa. Sitä paitsi mielestäni Nelukat-sarjakuvassa on elementtejä, joihin mustavalkoisuus sopii paremmin kuin värillisyyss, esimerkiksi kau-

hukohtaukset. Toisaalta vaihtelu värillisen ja harmaasävyn välillä mahdollistaa erilaiset siirtymät ja kerronnan eri tasot unimaailman ja todellisuuden tai historian ja nykyhetken välillä. Lisäksi Webtoonin RGB-värimaailma ilahduttaa minua ja koen, ettei sarjakuva pääse loistoonsa ilman rikkaita värejä, ei ainakaan Webtoon-sivustolla, joka ylipäättään mahdollistaa värisarjakuvien laajan kirjon. Siispä värejä lisäämään!

Seuraava ongelma muodostui siitä, että jos aluksi pyrin tekemään painotuotteeseen sopivia sivuja, päädyn väistämättä ratkaisuihin, jotka palvelevat painotuotetta, mutta eivät webtoonina. Jos pilkon



Kuva 89. Harmaasävyinen sivu painettavaan julkaisuun.



Kuva 90. Värisivu.

painotuotteen ruudut webtooniksi, laiska ratkaisu on aina silmiäni nähtävissä ja muistuttaa siitä, ettei mukautusta uuteen muotoon ole tehty kunnolla eikä näin päästä koskaan käyttämään niitä ruudutuksen tapoja, jotka tekevät webtooneista ainutlaatuisia. Esimerkiksi keskusteluista koostuva värisivu (Kuva 90) on sommitelun puolesta sopiva painettavaan julkaisuun, muttei niinkään webtoonin. Viittaus

korttipakkaan saisi myös jäädä Webtoon-sivustolla, sillä kokonaisuus olisi kutistettuna liian pieni niin luettavaksi kuin tuottaakseen toivottua reaktiota lukijassa. Ruudutus olisi siis väistämättä rikottava ja asetettava ylhäältä alaspäin kulkevaan jonoon.

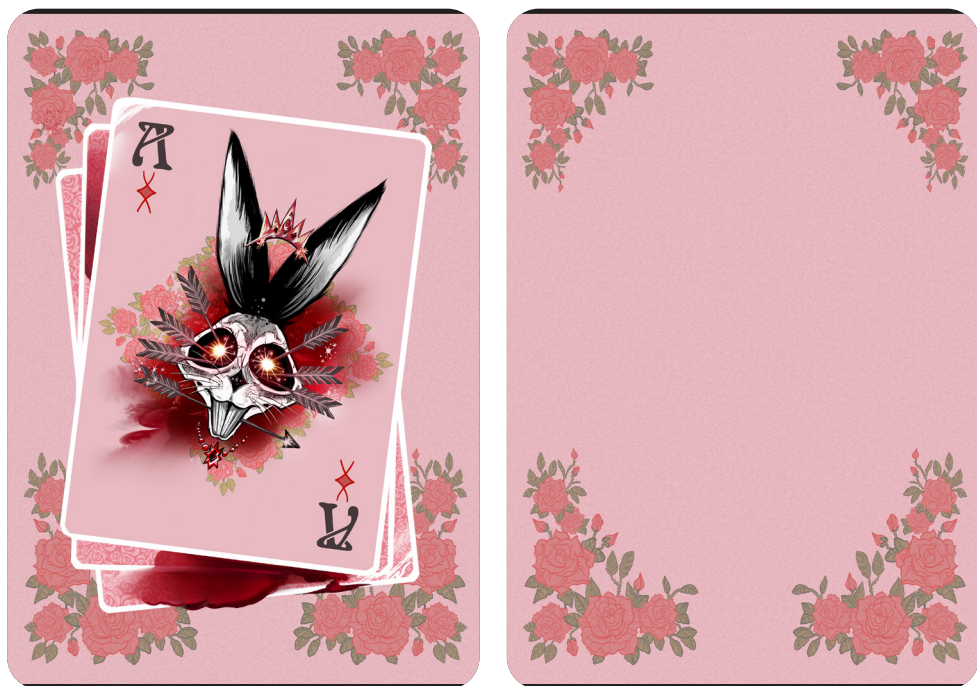
Kun kokosin valmista sivua (Kuva 90) uudelleen webtooniksi, jouduin huomaamaan, ettei pelkistetty tausta toimi webtoonissa toivotusti, vaan aiheuttaa monotonisuutta, varsinkin jos puhuvat hahmot esitetään keskitettyinä. En kuitenkaan halunnut luoda sommitelulla seilaavaakaan keskustelua asettamalla hahmot siksak-kuvioon, koska kyseisessä kohtauksessa halusin esittää

henkilöt tasa-arvoisina suhteessa toisiinsa eli heillä on toki näkemysensä, mutta he eivät varsinaisesti käy väittelyä. Mitä siis tehdä, jotta kuvanauha ei näyttäisi yksitoikkoiselta? Klassisen webtoonin ratkaisu on usein lisätä koristeainesta, sillä mottona on ”parempi överit kuin vajarit”, joten lisäsin hahmojen ympärille jokaisen kotivaltion kansalliskukkia. Vieritettäessä visuaalisten elementtien runsaus vaikutti toimivan, joten klassiset webtoonit eivät mielestäni ole hakoteillä teatraalisessa ylenpalttisuudessaan.

Ruudutuksessa en yleensä suosi jyrkkiä ruuturajoja, koska haluaisin kehittää sarjakuvailmaisua, jossa sivua katsotaan lähtökohdaisesti kokonaisuutena, ei niinkään yksittäisinä paloina. Yleisin tapani tehdä ei kuitenkaan sovellu värisarjakuviin hyvin, koska värit aiheuttavat runsaasti aistiärsykeitä ja siksi värisarjakuvissa olen joutunut toteamaan, että perinteinen ruudutus on turvallisempi ratkaisu pitää kokonaisuus hallittuna. Tämä pätee jälleen kerran painotuotteeseen, mutta Webtoon-sivustolla saisi ja kannattaisi olla rohkea jo pelkän erottumisen vuoksi. En kuitenkaan pidä esimerkiksi niistä ruudun rajaamisen ratkaisuista, joissa ruuturajat kulkevat mobiilinäytön laidasta laitaan, koska poikki- viiva katkaisee lukemisen ja kohtauksen mielestäni töksähtävästi. Tällaiselle pitäisi aina olla hyvä syy, kuten Kuvassa 33, jossa miekan linjat katkaisevat kohtauksen ja merkitsevät siirtymää paikallaan olosta vauhtiin. Olen siis pitkälti rajaamattomien ruuturatkaisujen ystävä ja siksi eritoten Webtoon-sarjakuvan versiossa (Kuva 92) olen käyttänyt rajaamattomia ruutuja rakentamalla sekä yhtenäisen taustan kuva-alueille että hyödyntämällä muun muassa liukuväriä välttääkseni jyrkkien ruuturajojen piirtämistä. Näin voisin saavuttaa ihanteellisen koko jatkuvan sommittelun helpommin.

Päällekkäisruudutusta en ole tämän opinnäytetyön Webtoon-näytteissä käyttänyt, mutta hyödynsin toistoa kierrättämällä sekä samoja kuvakohteita että samanlaista ruutusomittelua. Olen muun muassa keskittänyt koko materiaalin, jotta ruudut olisivat jämäkempiä ja toisaalta huomaamattomampia, jotta myöhemmin esimerkiksi toimintakohtaukset saisivat lisäpuhtia äkillisestä dynaamisesta ruudutuksesta. Haluaisin webtoonin ruudutukseen mukaan enemmän yllätyksellisyyttä, sillä liukuminen seuraavaan ruutuun saisi tuntua jännittävämmältä kuin mitä se tällä hetkellä on. Onnistuneimpia yllätyshetkiä on ehkä kohtauksessa, jossa kissojen noitakuningattaren kuvitus toistuu ylösalaisena, aivan kuten korttipakan kuvakorteissakin. Tätä sivukokonaisuutta tehdessä olin jo hylännyt ajatuksen painotuotepohjasta ja keskityin ajattelemaan vieritettävää julkaisukanavaa; on tulevaisuuden kannalta parempi, jos jätän painotuotteen myöhemmäksi murheeksi ja keskityn sähköiseen verkkoversioon.

Toki sen verta täytyy pitää mielessä, että kun keskityn luomaan digivälineillä kohtauksen osia, eri kuvatasoja en missään nimessä saa liittää yhteen piirto-ohjelmassa. Minulla on edelleen paha tapa yhdistää hahmokohteet ja taustat toisiinsa, jolloin materiaalin muokkaus jälkikäteen on vaikeaa ja jopa mahdotonta. Tämän projektin kanssa on siis oltava älykäs ja rakennettava palapelin palat yksi kerrallaan mahdollisimman johdonmukaisesti, jotta samat palat voidaan uusiokäyttää myöhemmin. Samaa voinen suositella kaikille webtoonien tekijöille.

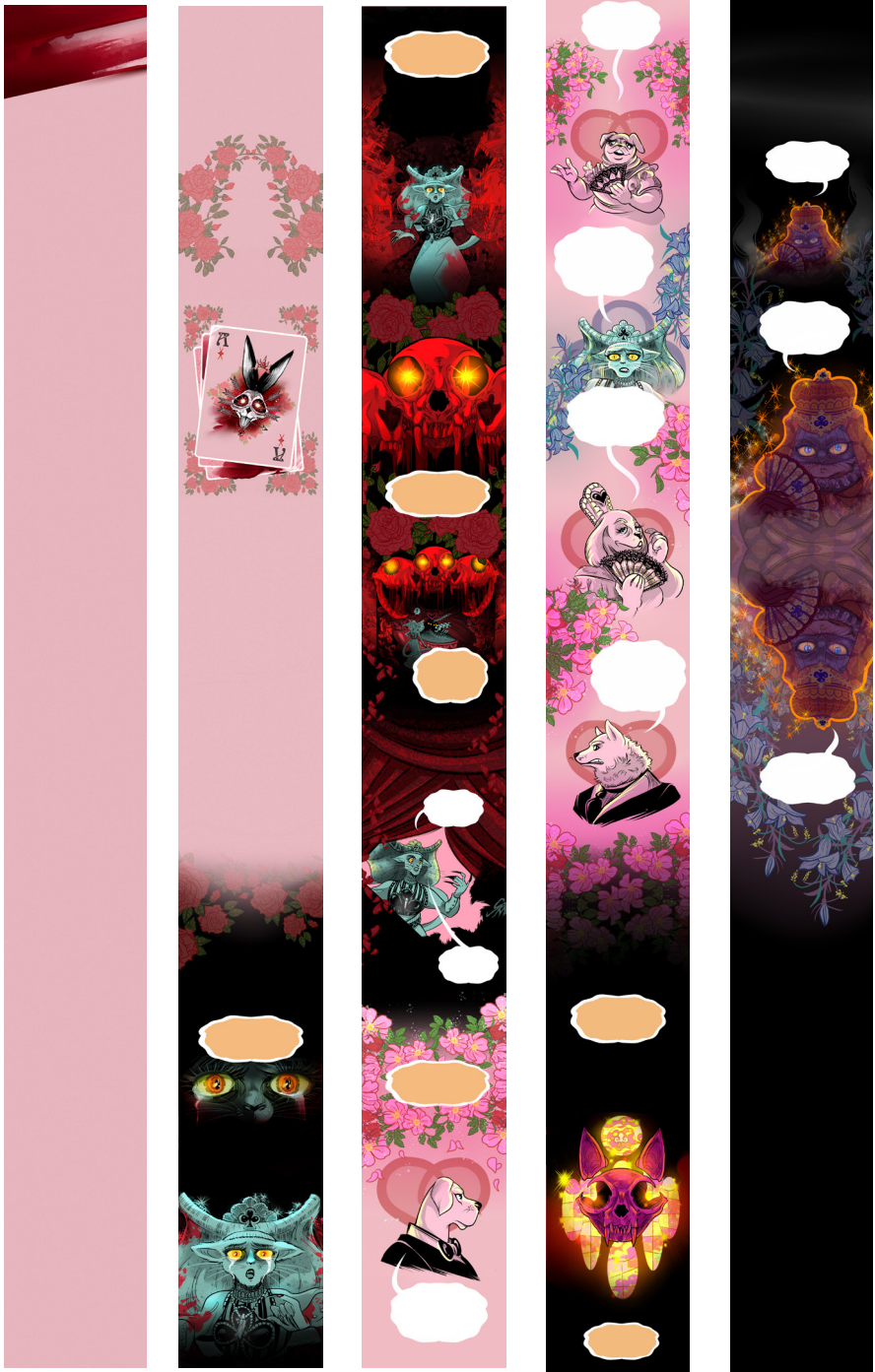


Kuva 91. Kansisivu. Painotuotteen kansilehti tai sisältöaukeama.  
Mahdollinen tapettisivu (vain oikeanpuoleinen).

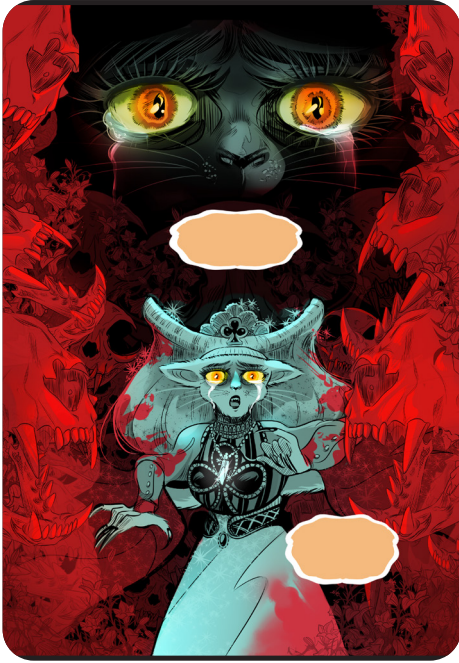
Puhekuplista sanottakoon, että ajattelin haluavani Nelukat-sarjakuvaan hieman persoonallisemman puhekuplakoodiston kuin yleensä, mutta totta puhuen pidän perinteisemmistä puhekuplista juuri siksi, että ne ovat niin huomaamattomia. Moitin itseäni tästä, sillä Webtoonissa olisi mahdollisuus todella revitellä ja se, että käytän kuplamalleja tarpeettoman köyhästi, on oma häpeäni. Toisaalta puhekuplien moninaisuutta on Nelukoissa enemmän kuin mitä tämän opinnäytetyön näytesivuissa on mahdollista esitellä. Nelukat-sarjakuvan alussa kuplien kuuluu muistuttaa toisiaan siksi, että kyseessä on yhden ainoan kertojan luoma kehyskertomus, ja tämä sama kertoja paljastuu hahmoksi johdannon lopussa. Näin sama kuplatyyppi viestisi siitä, että mitään

mitä johdannossa on esitetty, ei välttämättä pidä paikkaansa siten kuin asiat todella tapahtuivat, vaan kyseessä on yksilön tulkinta menneisyyden tapahtumista. Näin kuplavalinnalla olisi tarinankerronnallinen päämäärä, jonka lukija voisi myöhemmin myös havaita. Joka tapauksessa minun on vielä mietittävä lisää, kuinka paljon rohkeammin voisin kuvittaa puhekuplia, koska pelkästään kuplamuoto voi kertoa, kenelle puheenvuoro kuuluu. Voisin siis käyttää kuplapohjassa paljon rohkeammin liukuväriä tai viivaa, sillä ihailen kovasti miten raivoisan monipuolinen puhekuplien käyttäjä Themis-nimimerkki on Webtoonissa. Toisaalta kahtiajakoani kuvastaa se, että arvostan yhtä aikaa Re: Trailer Trashissa (Li 2023, Li 2024) käytettyjä yksinkertaisia ratkaisuja. Puhekuplat ovat siis jotain, mitä joudun yhä ratkomaan Nelukat-sarjakuvan kanssa.

Lopuksi mainitsen vielä suunnitelleeni kansilehteä tai toistuvaa osuutta, joka esiintyisi aina Webtoon-episodioiden alussa (Kuva 91, Kuva 92). Koska ensimmäinen teos on nimeltään Kanien kirja, voisin käyttää kanikorttia eli ruutuässä episodeissa sitomaan tietyt julkaisut osaksi samaa kokonaisuutta. Rakentelin myös kaikkien episodien alkuun sälämateriaalia (Kuva 92, ensimmäinen vasemmalta), johon täytyy laittaa jokaisessa episodissa sisältövaroitukset. Ajattelin luoda ylös veriroiskeen tai -tahrin, joka peittyisi aina Webtoon-sivuston navigointipalkin alle. Näin lukija ehtisi lukaista sisältövaroituksen ja halutessaan poistua julkaisusta. Jos hän ei ehtisi poistua, hän näkisi tahrin ja pystyisi siitä pääättelemään, haluaako jatkaa eteenpäin. Näin väkivallan kuvauksen ei pitäisi tulla yllätyksenä helposti ahdistuvalle lukijalle.



Kuva 92. Webtoon-sivut vasemmalta oikealle. Ensimmäisen sivun pitkä vaaleanpunainen alue on jätetty tyhjäksi logosuunnittelua ja typografiaa sisältäviä varoituksia varten.



Kuva 93. Aukeamasuunnittelua painettavaan versioon.

## 6 Loppusanat

Jatkan Nelukat-sarjakuvan parissa tulevaisuudessa ja toivon saavani ensimmäisen kirjan valmiiksi lähivuosina. Työtäni voi seurata sosiaalisessa mediassa tai maksullisessa Patreonissani yleensä nimimerkeillä Agina tai CatnipCarnivalAgina.

Koska Nelukat-sarjakuvaa voin edistää koska tahansa tulevaisuudessa, tässä työssä tutkimusosuus oli minulle astetta tärkeämpi. Aihe on kiinnostanut pitkään ja olen ajatellut pienlehtisen tuottamista ruudutuksesta ja puhekuplista. Jos pohja olisi olemassa, myyntikelpoisen ohjelehden voisi koota vaivattomammin. Tästä syystä en välittänyt kummoisemmin tämän opinnäytetyön esimerkkikuvista, koska mikäli päädyn tekemään lehtisen, joudun kuvittamaan kaikki esimerkit uudestaan välttääkseni tekijänoikeusasioita. Toisekseen koin, että osassa kuvia saisi olla näkyvissä mobiililaitteen reunat. Näin lukijalle olisi helpompi ymmärtää, miten kuva-alue asettuu lukunäkymässä, jottei vaikuttaisi siltä, että olen tarkoituksella rajannut jotain ulos. Häpeäkseni totean kuitenkin, ettei kameranlaitteeni tai valaistukseni useinkaan ollut otollinen valokuvaamiselle.

Tämän opinnäytetyön parissa tutustuin tietoisemmalla tavalla erilaisiin tekniikoihin ja sommitteluihin, joita olen tiedostamattani jo käyttänyt. Tuntui, että kaaokseen tuli järjestystä. Lisäksi olen nyt vahvemmin tietoinen siitä, mitkä asiat tekevät

webtooneista ainutlaatuisia suhteessa painettuun sarjakuvaan. Toivon, että rakenteeseen keskittymällä olen voinut tarjota eväitä myös muille tekijöille. Tietenkään minun näkemykseni tarkasteltavista valinnoista ei ole ainoa totuus, vaan toivoisin jonkun jatkavan tästä eteenpäin entistä tarkempaan analyysiin sarjakuvan vakiintuneista ilmaisutavoista.

Loppuun on myös muistettava, että sarjakuvia on tehty ja tullaan tekemään ilman mitään teoreettista pohjaa, varsinkin kummoisempaa ymmärrystä ruuduista tai puhekuplita. Luonnollisesti onnistunut sarjakuva rakentuu muistakin tekijöistä kuin ruutujaosta tai puhekuplista. Jokaisen tekijän piirrosjälki, persoonallinen tyyli, käsikirjoitus ja hahmosuunnittelu ovat oleellisia onnistuneen sarjakuvan luomisessa. Vain yhteistyö määrittelee yksittäiset elementit (Jokinen 2011, 103) ja lopulta vain sisältö on lukijalle tärkeintä sarjakuvassa (Hänninen ja Kemppinen 1994, 90). Kuitenkin haluaisin ajatella, että myös sarjakuvan ylenkatsotuilla peruspilareilla ja niiden eritellyllä on merkitystä, joten päätän työni Scott McCloudin (1994, 199) sanoihin: viestintä on tehokasta vain silloin, kun ymmärrämme ne muodot, joihin tuo viestintä voi asettua.

# Lähteet ja aineisto

## Painetut lähteet

Ahokoivu, M. 2007. Sarjakuvantekijän opas. Kirja. Helsinki: BTJ.

Gravett, P. 2004. Manga. 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa. Alk. Manga. Sixty Years of Japanese Comics. Suom. Juhani Tolvanen. Kirja. Helsinki: Otava.

Herkman, J. 1998. Sarjakuvan kieli ja mieli. Kirja. Tampere: Vastapaino.

Ijäs, A. 2013. Sarjakuvien tekeminen. Kirja. Helsinki: Finn Lectura.

Hänninen, H. & Kempainen, P. 1994. Lähtöruutu sarjakuvaan. Kirja. 1. painos. YLE.

Jokinen, H. 2011. Sarjakuva Suomessa. Historiasta, asemasta, kielestä. Kirja. Helsinki: Avain.

Koskela, I. 2007. Pieni opas sarjakuvien tekemiseen. Kemin kaupungin nuorisotyö. Lasten kulttuurikeskus Sarjis. Kirja. Kemi 2007.

Koskela, I. 2018. Uusi sarjakuvantekijän oppikirja. Uudistettu laitos. Kirja. Helsinki: Arkitnen Banaani.

Korttipelit ja pasianssit 2008. Alkuperäinen laitos 1982. 4. painos. Kirja. Helsinki: Otava

Lindman, M. & Manninen, P. & Krook, A. 1992. Sukellus sarjakuvaan. Toim. Marja-Liisa Lindman. Opetushallitus ja Sanomalehtien Liitto. Kirja. Helsinki: VAPK.

Maddocks, P. 1991. Näin piirät sarjakuvia ja pilapiirroksia. Alk. How to Draw Cartoons – A Book for the Budding Cartoonist by a Cartoonist. Suom. Raija Viitanen. Kirja. Karkkila: Kustannus-Mäkelä.

McCloud, S. 1994. Sarjakuva. Näkymätön taide. Alk. Understanding Comics – The Invisible Art. 1993. Sarjakuvakirja. Helsinki: The Good Fellows Ky.

Nummelin, J. 2018. Sarjakuvan lyhyt historia. Kirja. Vantaa: Avain.

Ronkainen, T. 2021. Disney-sarjakuvien historia 1930–2020. Kirja. Turku: Zum Teufel.

Römpötti, H. 2018. Kaiken maailman sarjakuvat. Kirja. Tampere: Suuri Kurpitsa.

## Sähköiset lähteet

**Huttunen, J. 2020.** Sarjakuvan ruutukerrontakeinot. Aalto-yliopisto. Opinnäytetyö. Viitattu 30.3.2024. Saatavissa <https://aaltodoc.aalto.fi/bitstreams/770eb9f8-87d7-4117-a9f9-dd42c1c04ac9/download>

**Limingan Taidekoulu.** Sarjakuvalinja. Verkkosivu. Viitattu 24.11.2023. Saatavissa <https://limingan-taidekoulu.fi/opiskele/linjat/sarjakuva-animaatiolinja/>

**Lore Olympus.** Experience The #1 New York Times Bestselling Series. Verkkosivu. Viitattu 23.11.2023. Saatavissa <https://loreolympusbooks.com/>

**Mönttinen, J. 2022.** Menestyksen edellytyksiä Webtoonissa. Nettisarjakuvan toteutus ja julkaisu. Lapin AMK. Opinnäytetyö. Saatavissa <https://www.theseus.fi/handle/10024/783715>

**Poropudas, O. 2023.** Toistolla tarinaksi. Monikohtauksisen kuvan hyödyntäminen sarjakuvaruuduissa kerronnan välineen. Aalto-yliopisto. Opinnäytetyö. Viitattu 30.3.2024. Saatavissa <https://aaltodoc.aalto.fi/bitstreams/a47464bo-92ac-4a02-9b4d-18f26f0f4837/download>

**Suomen Sarjakuvaseura.** Sarjakuvaopetusta Suomessa. Verkkosivu. Viitattu 24.11.2023 Saatavissa <https://sarjakuvaseura.fi/fi/verkkopalvelut/sarjakuvaopetusta>

**Välikangas 2024.** valikangas.fi. Painotalo Välikangas. Verkkosivut. Viitattu 2.3.2024. Saatavissa <https://valikangas.fi/pages/aineiston-leikkuvuvarat-eli-bleedit>

**Webtoon.** Verkkosivu. Viitattu 6.1.2024. <https://www.webtoons.com/en/>

**Webtoon. Before You Publish Checklist.** PDF. Viitattu 1.3.2024. Saatavissa <https://webtoons-static.pstatic.net/creator101/en/pdf/Before-You-Publish-Checklist-2024.pdf?dt=2024011001>

**Webtoon Creators 101.** Webtoon Academy. Creators Resource Handbook. PDF. Viitattu 1.3.2024. Saatavissa <https://webtoons-static.pstatic.net/creator101/en/pdf/Creators-Resource-Handbook-Updated.pdf>

## Painettu aineisto ja kuvat

**Abouet, M. & Oubrerie, C.** Aya. Arktinen Banaani. Teoksessa Kaiken maailman sarjakuvat. Harri Römpötti. 2018. Tampere: Suuri Kurpitsa.

**Blain, C.** 2012. Ulkoministeriö. WSOY. Teoksessa Kaiken maailman sarjakuvat. Harri Römpötti. 2018. Tampere: Suuri Kurpitsa.

**BRB INTERNATIONAL, S.A.** 1983. Willy Fog. Matka maailman ympäri 80 päivässä. DVD. Finnkino Oy.

**Cabanes, M.** 1991. Sokkoleikki. Suom. Pieta Turkka ja Jukka Heiskanen. Like. Teoksessa Sata sarjakuvaa. Heikki Jokinen. 2004. Helsinki: Tammi.

**Comès, D.** 1986. Silence. Jalava. Teoksessa Sata sarjakuvaa. Heikki Jokinen. 2004. Helsinki: Tammi.

**Díaz Canales, J. & Guarnido, J.** 2010. Blacksad 4. Hiljainen helvetti. Alk. L'Enfer, le silence Dargaud. Suom. Kirsi Kinnunen. Arktinen Banaani.

**Gosciny & Morris.** Lucky Luke. Teoksessa Lähtöruutu sarjakuvaan. Harto Hänninen & Petri Kempainen. 1994. YLE.

**Gosciny & Morris** 1971. Aavekaupunki. Alk. La ville fantome. Lucky Comics. Paris, Dargaud Éditeur. Teoksessa Lucky Luke 1962–1964. Suom. Annukka Kolehmainen. Gummerus. 2004. Sarjakuvakirja. Tampere: Egmont Kustannus Oy Ab.

**Fogelberg, O.** Pekka Puupää. Teoksessa Sarjakuva Suomessa. Historiasta, asemasta, kielestä. Heikki Jokinen. 2011. Helsinki: Avain.

**Gravett, P.** 2004. Manga. 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa. Alk. Manga. Sixty Years of Japanese Comics. Suom. Juhani Tolvanen. Kirja. Helsinki: Otava.

**Hiltunen, P.** 1997. Vala auringolle. Jalava. Teoksessa Sata sarjakuvaa. Heikki Jokinen. 2004. Helsinki: Tammi.

**Ijäs, A.** 2013. Sarjakuvien tekeminen. Kirja. Helsinki: Finn Lectura.

**Jaatinen, Ä.** 2018. My Rosy Road. Aika alkaa nyt. Sarjakuva. Wings of Saints ry.

**Jansson, L.** 2013. Muumit Sarjakuvaklassikot VI. Alk. MOOMIN The Complete Lars Jansson Comic Strip 2011. Ruotsinkieliset alkuteokset Mumintrollet IX–X. Suom. Anita Salmivuori ja Juhani Tolvanen 1993. Sarjakuvakirja. Helsinki: WSOY.

**Jansson, T.** 2010. Muumit Sarjakuvaklassikot III. Alk. Mumintrollet III–V. Suom. Anita Salmivuori ja Juhani Tolvanen 1990. Sarjakuvakirja. Helsinki: WSOY.

**Hänninen, H. & Kempainen, P.** 1994. Lähtöruutu sarjakuvaan. Kirja. 1. painos. YLE.

**Hänninen, V. & Römpötti, H.** 2014. Hittiparaati. Suomalaisen sarjakuvan menestystarinoita. Kirja. Helsinki: Like.

- Jokinen, H. 2004.** Sata sarjakuvaa. Kirja. Vammala: Tammi.
- Jokinen, H. 2011.** Sarjakuva Suomessa. Historiasta, asemasta, kielestä. Kirja. Helsinki: Avain.
- Koivisto, T. Mämmilä.** Teoksessa Hittiparaati. Suomalaisen sarjakuvan menestystarinoita. Ville Hänninen & Harri Römpötti. 2014. Helsinki: Like.
- Koivisto, T. 1996.** Mämmilä 10. Täällä tähtikiekon alla. Otava. Teoksessa Sata sarjakuvaa. Heikki Jokinen. 2004. Helsinki: Tammi.
- Lindman, M. & Manninen, P. & Krook, A. 1992.** Sukellus sarjakuvaan. Toim. Marja-Liisa Lindman. Opetushallitus ja Sanomalehtien Liitto. Kirja. Helsinki: VAPK.
- Leka, K. 2007.** Papu vs. possu. Eläinsuojeluliitto Animalian julkaisussa Halpaa Makkaraa. Tehotuotantokriittisiä sarjakuvia. Toim. Eeva Suhonen. Sarjakuva. Helsinki: Trinket Oy.
- Make 2011.** Äijä. Markku Tantt. Sarjakuvakirja. Helsinki. T.A. Sahalan kirjapaino.
- Makkonen, S. 2020.** Kalevala Sampo. Sarjakuvakirja. Helsinki: Like/Otava.
- McCloud, S. 1994.** Sarjakuva. Näkymätön taide. Alk. Understanding Comics – The Invisible Art. 1993. Sarjakuvakirja. Helsinki: The Good Fellows Ky.
- McDonnell, P. 2011.** Kamut II. Salamin tuoksua. Egmont. Teoksessa Sata sarjakuvaa. Heikki Jokinen. 2004. Helsinki: Tammi.
- Moore, A. 2010.** Rämeen olento. Toinen kirja. Suom. Anssi Alanen. Toim. Jouko Ruokosenmäki. Sarjakuvakirja. Tampere: Egmont.
- Mori, K. 2010.** Kirja. Teoksessa Emma, osa 10. Sivu 120. Alk. ENTERBRAIN INC, Tokio 2008. Suom. Sangatsu Manga, The Bonnier Group, Helsinki. Painettu Ruotsissa, V-tab 2010.
- Nummelin, J. 2018.** Sarjakuvan lyhyt historia. Kirja. Vantaa: Avain.
- Nykänen, A. 2010.** Mummo. 3. painos. Sarjakuvakirja. Turku: Sannakko.
- Pitkänen, J. 2005.** Huomiolla. Teoksessa Hittiparaati. Suomalaisen sarjakuvan menestystarinoita. Harto Hänninen & Harri Römpötti. 2014. Helsinki: Like.
- Ronkainen, T. 2021.** Disney-sarjakuvien historia 1930–2020. Kirja. Turku: Zum Teufel.
- Römpötti, H. 2018.** Kaiken maailman sarjakuvat. Kirja. Tampere: Suuri Kurpitsa.
- Stevenson, N. 2015.** Nimona. Sarjakuvakirja. New York: Harper Collins Publ.
- Suorsa, J. 2017.** Tyrnävän cityketut. Teoksessa 101 sarjakuvaa Suomesta. 2018. Turku: Zum Teufel.
- Takemiya, K. Le Pòeme du Vent et des Arbres.** Kuva. Teoksessa Manga. 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa. Paul Gravett. 2004. Helsinki: Otava.

**Tezuka, O.** Buddha. Teoksessa Manga. 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa. Paul Gravett. 2004. Alk. Manga. Sixty Years of Japanese Comics. Suom. Juhani Tolvanen. Hel-sinki: Otava.

**Tuomola, J.** 1996. Viivi ja Wagner. Teoksessa Hittiparaati. Suomalaisen sarjakuvan menestystarinoita. Ville Hänninen & Harri Römpötti. 2014. Helsinki: Like.

**Young, K.** 2010. Houkutus. Sarjakuvavositus osa 1. Alk. Twilight: The Graphic Novel – Volume 1. Sarjakuvakirja. Helsinki: WSOY

## Sähköinen aineisto ja kuvat

**Arras, A.** 2017. A Life Through Selfies. Webtoon-sarjakuva. Viitattu 29.3.2024. Saatavissa [https://www.webtoons.com/en/canvas/a-life-through-selfies/list?title\\_no=64761](https://www.webtoons.com/en/canvas/a-life-through-selfies/list?title_no=64761)

**Arras, A.** 2020. A Life Through Selfies. Webtoon-sarjakuva. Viitattu 29.3.2024. Saatavissa [https://www.webtoons.com/en/canvas/a-life-through-selfies/list?title\\_no=64761](https://www.webtoons.com/en/canvas/a-life-through-selfies/list?title_no=64761)

**Claykrazee** 2022. The Book of Nightmares. Webtoon-sarjakuva. Viitattu 2.3.2024 Saatavissa [https://www.webtoons.com/en/canvas/the-book-of-nightmares/list?title\\_no=768609](https://www.webtoons.com/en/canvas/the-book-of-nightmares/list?title_no=768609)

**Falling for the Enemy.** 2022. Manta Comics. Manta-sarjakuva. Viitattu 30.3.2024. Saatavissa <https://manta.net/en/series/falling-for-the-enemy?seriesId=1786>

**I Drink Mercury** 2024. Don't Read This. Webtoon-sarjakuva. Viitattu 2.3.2024. Saatavissa [https://www.webtoons.com/en/horror/dont-read-this/list?title\\_no=6018](https://www.webtoons.com/en/horror/dont-read-this/list?title_no=6018)

**Jarla, P.** 2024. Fingerpori. HS 8.2.2024. Sarjakuva. Viitattu 1.3.2024. Saatavissa <https://www.hs.fi/fingerpori/car-2000010254684.html>

**KotaBlickie** 2020. Tripp. Chapter 1: The Start Page 3. Webtoon-sarjakuva. Viitattu 4.3.2024. Saatavissa [https://www.webtoons.com/en/canvas/tripp/chapter-1-the-start-page-3/vie-wer?title\\_no=491623&episode\\_no=3](https://www.webtoons.com/en/canvas/tripp/chapter-1-the-start-page-3/vie-wer?title_no=491623&episode_no=3)

**Li, Y.** 2023. Re: Trailer Trash. Webtoon-sarjakuva. Viitattu 31.3.2024. Saatavissa [https://www.webtoons.com/en/drama/re-trailer-trash/list?title\\_no=5776](https://www.webtoons.com/en/drama/re-trailer-trash/list?title_no=5776)

**Li, Y.** 2024. Re: Trailer Trash. Webtoon-sarjakuva. Viitattu 31.3.2024. Saatavissa [https://www.webtoons.com/en/drama/re-trailer-trash/list?title\\_no=5776](https://www.webtoons.com/en/drama/re-trailer-trash/list?title_no=5776)

**Lore Olympus.** Experience The #1 New York Times Bestselling Series. Verkkosivu. Viitattu 23.11.2023. Saatavissa <https://loreolympusbooks.com/>

**Miyuli** 2024. Morgana and Oz. Webtoon-sarjakuva. Viitattu 20.3.2024. Saatavissa [https://www.webtoons.com/en/fantasy/morgana-and-oz/list?title\\_no=2964](https://www.webtoons.com/en/fantasy/morgana-and-oz/list?title_no=2964)

**Oh Youn Ha, J.** 2022. Divorcing My Tyrant Husband. Webtoon-sarjakuva. Viitattu 23.11.2023. Saatavissa [https://www.webtoons.com/en/romance/divorcing-my-tyrant-hus-band/list?title\\_no=4942](https://www.webtoons.com/en/romance/divorcing-my-tyrant-hus-band/list?title_no=4942)

**Oh Youn Ha, J. 2023.** Divorcing My Tyrant Husband. Webtoon-sarjakuva. Viitattu 23.II.2023. Saatavissa [https://www.webtoons.com/en/romance/divorcing-my-tyrant-hus-band/list?title\\_no=4942](https://www.webtoons.com/en/romance/divorcing-my-tyrant-hus-band/list?title_no=4942)

**Oh Youn Ha, J. 2024.** Divorcing My Tyrant Husband. Webtoon-sarjakuva. Viitattu 23.II.2023. Saatavissa [https://www.webtoons.com/en/romance/divorcing-my-tyrant-hus-band/list?title\\_no=4942](https://www.webtoons.com/en/romance/divorcing-my-tyrant-hus-band/list?title_no=4942)

**Oseman, A. 2023.** Heartstopper. Episode 7–37. Webtoon-sarjakuva. Viitattu 29.I.2024. Saatavissa [https://www.webtoons.com/en/canvas/heartstopper/7-37/viewer?title\\_no=329660&episode\\_no=211](https://www.webtoons.com/en/canvas/heartstopper/7-37/viewer?title_no=329660&episode_no=211)

**Pitkänen, A. 2023.** Hello. Sarjakuva. Saatavissa rajoitetusti <https://ko-fi.com/s/235c27718d>

**Simkaye 2022.** Raccoon Comic. Episode Gatsby. Webtoon-sarjakuva. Viitattu 1.3.2024. Saatavissa [https://m.webtoons.com/en/canvas/raccoon-comic/gatsby/viewer?title\\_no=250929&episode\\_no=155](https://m.webtoons.com/en/canvas/raccoon-comic/gatsby/viewer?title_no=250929&episode_no=155)

**Smythe, R. 2024.** Lore Olympus. Viitattu 7.4.2024. Saatavissa [https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/list?title\\_no=1320](https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/list?title_no=1320)

**Themis 2023.** I'm the Queen in This Life. Webtoon-sarjakuva. Viitattu 31.3.2024. Saatavissa [https://www.webtoons.com/en/fantasy/im-the-queen-in-this-life/list?title\\_no=4886](https://www.webtoons.com/en/fantasy/im-the-queen-in-this-life/list?title_no=4886)

**Themis 2024.** I'm the Queen in This Life. Webtoon-sarjakuva. Viitattu 31.3.2024. Saatavissa [https://www.webtoons.com/en/fantasy/im-the-queen-in-this-life/list?title\\_no=4886](https://www.webtoons.com/en/fantasy/im-the-queen-in-this-life/list?title_no=4886)





