

Sarjakuva kuuluu kaikille

Juuso Seppälä

Opinnäytetyö

LAB-ammattikorkeakoulu, Muotoiluinstituutti

Muotoilija (AMK)

Graafinen suunnittelu

Kevät 2025

Tiivistelmä

Opinnäytetyössä tutkittiin sarjakuvan tekemisen saavutettavuutta ja sitä, miten sarjakuvan tekemisestä voisi tehdä helpommin lähestyttävän harrastuksen uusille tekijöille. Tavoitteena oli tunnistaa ne tekijät, jotka madaltavat sarjakuvan tekemisen kynnystä ja aloittamista.

Tutkimus toteutettiin laadullisena tutkimuksena, jossa käytettiin sisällönanalyysiä eri sarjakuvaoppaiden arvioimiseksi. Produktiona toteutettiin omaelämäkerrannollinen sarjakuva, jossa testattiin yksinkertaistettua ja kannustavaa lähestymistapaa.

Tutkimuksen perusteella sarjakuvien tekemisestä tulee helpommin lähestyttävää, kun uusille tekijöille painotetaan rohkeaa ja kannustavaa tyylä. Produktio osoitti sarjakuvan tekemisen olevan henkilökohtainen prosessi, joka vaatii eksperimentointia ja tekniikoiden kokeilua, kunnes löytää juuri itselle sopivan tavan tuottaa sarjakuvaa.

Avainsanat: Sarjakuva, pienlehti, sarjakuvablogi

Abstract

The thesis explored the accessibility of visual novel creation and how making comics could be made more approachable hobby for new creators. The aim was to identify the factors that encourage and inspire comic hobbyists to write and draw comics on their own

The study was conducted as a qualitative research using content analysis to evaluate comic book making guides. As a production, an autobiographical comic was made to test encouraging and simplified approach.

Based on the research comic book creation becomes more approachable when new creators are supported and encouraged. The production phase of the thesis demonstrated that writing and producing comics is a personal process that involves experimentation and trying out new different techniques. This process leads to development of personal working methods.

Keywords: Graphic novel, Comic book, Zine, Graphic novel blog

Sisällys

1. Johdanto	4
1.1 Aiheenvalinta ja tavoitteet	4
1.2 Tutkimuskysymykset ja menetelmät	4
2. Sarjakuva	5
2.1 Sarjakuvan määritelmä	5
2.2 Sarjakuva Suomessa	7
2.3 Sarjakuvan opiskelu Suomessa	8
2.4 Sarjakuvan harrastaminen ja tekeminen	9
2.5 Sarjakuvan tekemisen prosessi	10
2.6 Sarjakuvan formaatit ja tyylit	12
2.6. Omaelämäkerrannollinen sarjakuva	14
3. Sarjakuvaoppaiden sisällöllinen tarkastelu	15
3.1 Sarjakuvantekijän opas	15
3.2 Piirrä Sarjakuvaa!	16
3.3 How to draw & sell comic strips	17
3.4 Sarjakuvantekijän oppikirja	18
4. Prosessi	19
4.1 Aihe	19
4.2 Käsikirjoittaminen ja ideointi	20
4.3 Tussaus	24
Yhteenveto	36
Lähteet	37

1. Johdanto

1.1 Aiheenvalinta ja tavoitteet

Sarjakuvat on osa visuaalista mediaa, jossa tarinaa ja informaatiota viestitään kuvien sekä tekstin yhteistyöllä. Sarjakuvalla voidaan kertoa tarinoita, opettaa lukutaitoa kiinnostavalla tavalla tai ottaa kantaa sosiaalisiin tai poliittisiin ongelmiin. Sarjakuvan mahdollisuudet ovat lähes rajattomat, mutta teknologian kehittymisen edistyessä sarjakuvien suosio on jäänyt muiden viihdekanavien jalkoihin. Sarjakuvan suosio on hiipunut vuosien mittaan, mutta sillä on oma tärkeä paikkansa yhteiskunnassa ja sarjakuvaharrastajien sydämissä. Kuitenkin monille sarjakuvan tekemisestä kiinnostuneille aloittaminen voi tuntua haastavalta. Keskityn tutkimaan miten sarjakuvan tekemisen kynnyksiä voitaisiin madaltaa ja kuinka harrastukseen saataisiin uusia jäseniä mukaan.

Työn lähtökohdaksi on pohtia miltä sarjakuva yleisesti näyttää ja miten sitä voi Suomessa harrastaa. Tavoitteena oli saada ymmärrystä siitä, miten sarjakuvasta voisi tehdä helposti lähestyttävää ja madaltaa kynnyksiä sarjakuvien piirtämiseen, jotta harrastuksesta voisi tulla paljon laajempi ympäri Suomea. Haluan yksinkertaistaa sarjakuvien tekemisen aloittamista ja näyttää miten helppoa se loppujen lopuksi on niille lukijoille, jotka eivät ole vielä itse uskaltaneet ottaa kynää käteen, tai ovat piiloitelleet omia teoksiaan pöytälaatikoissa tai tietokoneen kovalevyillä. Produktiona toteutetaan lyhyt yksinkertainen sarjakuvateos, jossa esitellään sarjakuvan harrastamiseen liittyviä olennaisia asioita ja esitellään miten lukija voi lähteä toteuttamaan omaa sarjakuvaa.

1.2 Tutkimuskysymykset ja menetelmät

Opinnäytetöni on laadullinen tutkimus, joka keskittyy sarjakuvan rooliin visuaalisena medianäkökulmana ja mahdollisuuksiin, joita uusilla tekijöillä on sarjakuvan kentällä. Työssäni pyrin vastaamaan kysymykseen: Kuinka madalldataan kynnyksiä sarjakuvan tekemisen aloittamiselle? Kirjallisessa osiossa pohjustan työtä käymällä läpi yleisesti sarjakuvan määritelmää ja historiaa. Tutkin olemassa olevia sarjakuvan tekemisestä julkaistuja oppaita ja käytän sisällönanalyysiä menetelmänä, jotta voin arvioida niiden lähestyttävyyttä uusille sarjakuvien tekemisestä kiinnostuneille harrastajille.

Produktiolla haluan osoittaa kuinka helppoa sarjakuvan tuottaminen loppujen lopuksi on ja näyttää kuinka sarjakuvan julkaisu ei tarvitse isoa kustannusfirmaa tai rahoitusta. Produktiossa toteutan oman nettijulkaisuksi tarkoitetun sarjakuvan, jossa suunnittelen, kirjoitan ja piirrän lyhyen omaelämäkerrannollisen sarjakuvan siitä, mitä sarjakuva on ja miten sellaisen voi itse toteuttaa. Tavoitteenani on inspiroida ja tarjota selkeitä vinkkejä, joiden avulla sarjakuvan tekemisestä kiinnostuneet voisivat aloittaa harrastuksen mahdollisimman matalalla kynnyksellä.

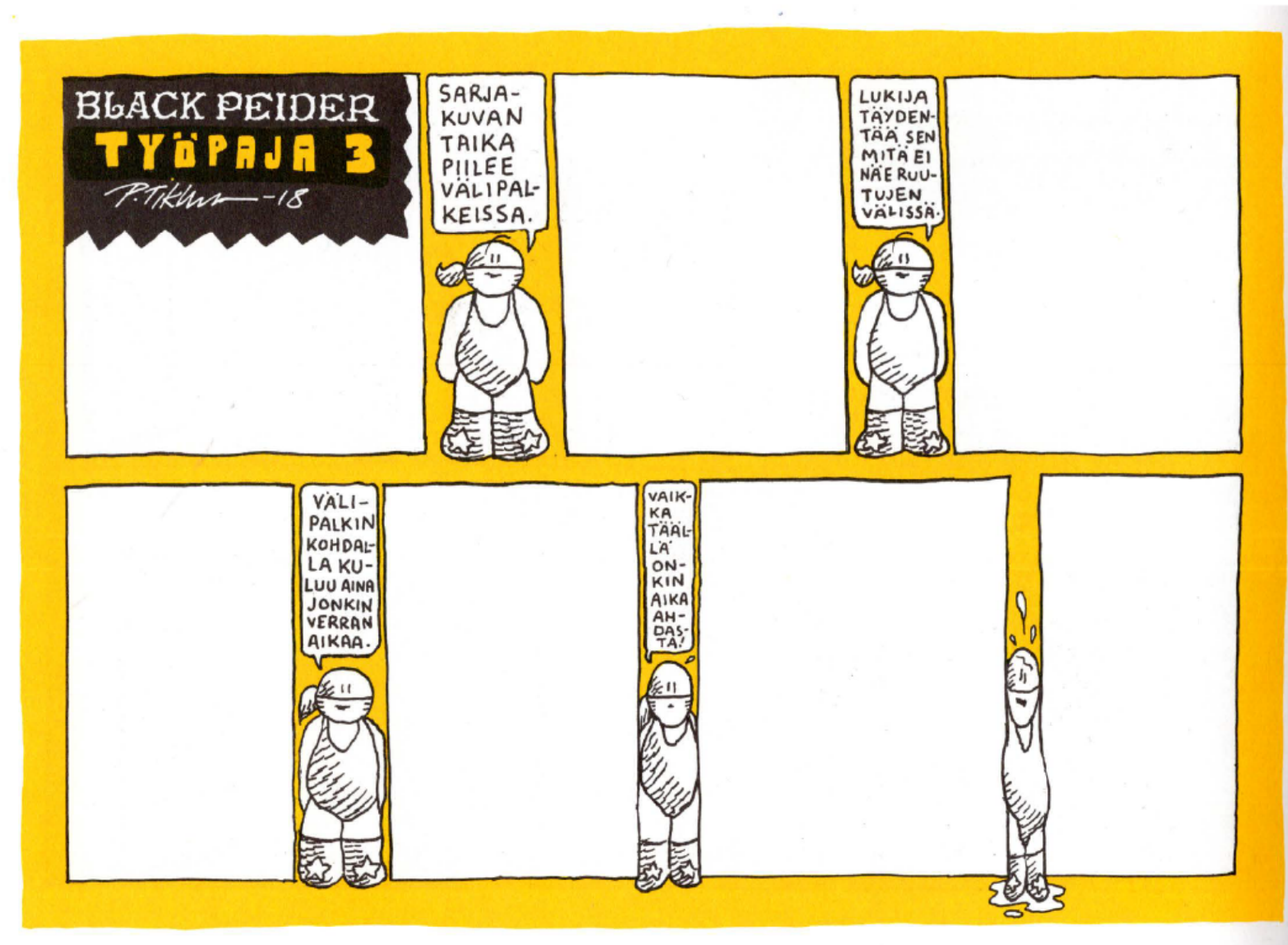
2. Sarjakuva

2.1 Sarjakuvan määritelmä

Sarjakuva on median muoto, jossa tapahtumat edistyvät kuvien väleissä muodostuvista merkityksistä. Yhdysvaltalainen sarjakuvataiteilija ja teoreetikko Scott McCloud korostaa juuri kuvien peräkkäisyyden merkitystä ja toteaa, että ilman sitä olisi kyseessä vain yksittäisiä kuvia (McCloud 1993, 5). Kuvien järjestyksellä on suuri merkitys tapahtumien kulussa määrittäen sen, mitä sarjakuvassa tapahtuu. Jokaisen ruudun välissä kuluu tietty määrä aikaa, joka toimii lukijalle taukona (kuva 1). Sarjakuvaa on vaikea määritellä tarkasti. Jos peräkkäin laitettut kuvat ovat sarjakuvaa, niin se myös tarkoittaisi, että myös animaatio olisi sarjakuvaa (McCloud 1993, 7). Siispä on helpompi olla tarttumatta pieniin yksityiskohtiin ja tulkita sarjakuvan määritelmä vain sarjana kuvia (kuva 2).



Kuva 2. Yksinkertaistettu määritelmä siitä mitä sarjakuva tarkoittaa (McCloud 1993)



Kuva 1. Petteri Tikkanen tulkita siitä mitä kuvien välissä tapahtuu (Tikkanen 2018)

Tällä määritelmällä sarjakuvaksi voidaan tulkita muinaisia kalliomaalauksia tai Egyptin pyramideista löytyneitä seinämaalauksia. Scott McCloud tulkitsee mesoamerikasta löytyneitä manuskriptejä sarjakuvaksi, sillä niissä täyttyy sarjallisen kuvan piirteet (McCloud 1993,10). Kuitenkin nykyinen ymmärrys sarjakuvista vaatii enemmän ja keskittyy paperille painettuihin teoksiin sekä nettisarjakuviin. Pilapiirroksiset ja se mitä nykyään kutsutaan sarjakuvaksi kehittyi 1800-luvun loppupuolella (McCloud 1993,18). Nykypäivänä teknologian kehittyminen on muuttanut sarjakuvan muotoa ja käsitettä uusille tasoille. Yhdysvalloissa nykysarjakuvalla on oma terminsä vaihtoehtosarjakuva, joka toimii vastakappaleena kaupalliselle valtavirtasarjakuvalla. (Musturi 2024, 23.)

Sarjakuvan julkaiseminen netissä mahdollistaa tekijöille laajempaa lukijakuntaa, sekä säästöjä painokustannuksien osalta. Alustoja nettisarjakuville löytyy kattavasti, joista yhtenä suosittuna toimii Yhdysvaltalainen Webtoons. Sivusto tosin luo tekijälle uusia rajoitteita, sillä sarjakuvat täytyy piirtää pystysuunnassa niin, että niiden lukeminen on mahdollista älypuhelimilla. Sivusto on saanut suurta suosiota erityisesti slice of life genren ja mangaharrastajien keskuudessa. Myös sosiaalinen media on toiminut sarjakuvien julkaisuille merkittävänä alustana käyttäjäkunnan laajuuden vuoksi. Erityisesti strippisarjakuvat ovat hyvin suosittuja varsinkin Instagramissa, jota neliön muotoinen julkaisuformaatti tukee. Se myös samalla rajoittaa pidempien tarinoiden ja perinteisten pystysivujen julkaisemista.

2.2 Sarjakuva Suomessa

Ensimmäisenä suomalaisena sarjakuvana pidetään Ilmari Vainion tekemää 48-sivuista Professori Itikaisen löytöretket teosta, joka julkaistiin jo vuonna 1911. Kirjassa kierretään ympäri maailmaa ja kohdataan hurjia seikkailuja. Itikaisen seikkailuissa on vain yksi kuva jokaisella sivulla, mutta teos täyttää sarjakuvan kriteerit.

Kerronta on yhdistävää sekä teos sisältää nykyään tunnistettavat puhekuplat, jotka olivat tuohon aikaan uusi juttu. Puhekuplat ovat hyvin tunnistettava osa sarjakuvan tyyliä ja toimivat ikään kuin koko sarjakuvamaailman logona. Vuonna 1925 Osuuskauppaliikkeen kulluttajain lehti julkaisi Pekka Puupään (Jokinen 2011, 14-19). Pekka puupäästä on tullut suomen sarjakuva ikoni, mikä näkyy esimerkiksi siinä, että Suomen sarjakuvaseura palkitsee jonkun suomalaisen sarjakuvantekijän Puupäähattu-palkinnolla.

Sarjakuvien suosio kasvoi suomessa vuoden 1971 jälkeen, kun alan piirtäjät ja harrastajat perustivat Suomen sarjakuvaseuran, jonka toiminta sai julkaisupaikkoja sanoma- ja aikakauslehtiin. Tämä johti myös maakuntien omien seurojen perustamiseen ja lehtien julkaisemiseen (Hänninen 1994, 71). 1980-luvulla sarjakuva on saanut tunnustusta taiteen kentällä useissa maissa museoiden sekä tukijärjestelmien kautta, mutta Suomessa lähinnä vain sarjakuvamessut ovat toimineet linkkinä kansainvälisiin kontakteihin. 1970-80 lukujen vaihteessa sarjakuvaa julkaisevien lehtien määrä useissa maissa johti sarjakuvien maiden oman tuotannon ja käännöstoiminnan nousuun (Hänninen 1994, 62). 1990-luvulla vain Sanomalehdet maksoivat tekijänpalkkiota, mikä korosti pienlehtikulttuurin tärkeyttä pidempien teosten kentällä. Pienlehdet toivat Suomeen uusia persoonallisia tekijöitä ja kannustivat luomaan omia tarinoita. (hänninen 1994, 76) Vaikka kaupallisuutta ja markkinointia voidaankin pitää tärkeinä, niin pienlehdet ovat hyvin olennainen osa Suomalaista sarjakuvakulttuuria ja sen kukoistamista.

Sarjakuva näkyy suomessa laajasti ja on osana arkista kulttuuria. Yleisimpiä esimerkkejä ovat Aku Ankan tunnistettavuus populaarikulttuurissa (Hänninen 2014, 10). Sekä sanomalehtien sarjakuvastripit. Monet suomalaiset lapset kautta vuosikymmenten ovat kehittäneet lukemistaitoa Akun seikkailujen kautta. Sanomalehtien sarjakuvastripit ovat viihdyttäneet työpaikkojen kahvihuoneissa ja keventäneet arkea. Esimerkiksi Pertti Jarlan kuuluisa Fingerpori tai Jussi Tuomolan Viivi ja Wagner ovat ottaneet ansaitut asemansa.

2.3 Sarjakuvan opiskelu Suomessa

Sarjakuvan opetus on Suomessa laadukasta, mutta Suomen korkeakouluissa se ei ole mahdollista pääaineena. Kuitenkin Aalto-yliopistossa sarjakuvataidetta tarjotaan sivuaineopintoina (Hänninen 2024, 43).

Korkeakoulujen sijaan sarjakuvien opiskelu Suomessa painottuu enemmän kansanopistojen järjestämiin opetussuunnitelmiin ja sarjakuvakeskuksen kurssitoimintaan. Esimerkkinä Limingan taidekouluun vuonna 2000 perustettu sarjakuvalinja, jonka opettajana on toiminut mm: Sarjakuvaneuvoksen arvonimen ansainnut Keijo Ahlqvist (Vieru 2009, 16). Nykyisin opistossa opettaa sarjakuvataiteilijat Mikko Jylhä, sekä Tessa Astre. Limingan taidekoulun sarjakuvalinja kestää 1-2 vuotta, joiden aikana pääsee perehtymään sarjakuvien kirjoittamiseen, tuottamiseen ja omakustanteiden julkaisemiseen (Limmingan Taidekoulu). Koulussa myös vuosittain toteutetaan antologiaprojekti, johon oppilaat osallistuvat. Esimerkkinä Katariina Lillqvistin teos Kuninkaan kaupungissa (kuva 3), joka oli vuoden 2025 Sarjakuva-Finlandia palkinnon ehdokkaana.



Kuva 3. Limingan sarjakuvalinjan antologia 2025

2.4 Sarjakuvan harrastaminen ja tekeminen

Sarjakuvaa voi harrastaa usealla tapaa, joista ilmeisin on tietysti niiden lukeminen ja kerääminen. Monet harrastajat kuitenkin saattavat unelmoita omasta sarjakuvasta, johon ratkaisuna toimii pienlehdet ja nettijulkaisut. Milla Paloniemen Kiroileva siili on ensimmäinen Suomalainen sarjakuva, joka on tullut tunnetuksi nettijulkaisujen kautta. Hän julkaisi ensimmäisen siilipiirroksensa IRC-galleriaan vuonna 2003 ja alkoi tuottamaan siilisarjakuvan omakustanteita vuonna 2004. (Hänninen 2014, 153) Kynnys oman sarjakuvan aloittamiseen ei tarvitse olla iso, ja se voi lähteä hyvinkin pienestä. Strippisarjakuvien tekeminen nettiin voi johtaa uusiin ideoihin ja kehittyä myöhemmin omien sarjakuva-albumien kirjoittamiseen. Anni Nykäsen julkaisema Mummo-sarjakuva sai suosionsa, kun hän osallistui Kemin pohjoismaiseen sarjakuvakilpailuun vuonna 2009 ja voitti. Tämän jälkeen hänen sarjakuvastrippejään alettiin julkaisemaan Seura lehdessä heti seuraavana vuonna.

(Hänninen 2014, 166)

Omien sarjakuvien julkaiseminen on nykypäivänä helppoa, mutta tietoisuutta tarvittavista työvälineistä ei ole riittävästi. Monille sarjakuvien harrastajille kynnys oman tuotannon tekemiseen ja julkaisuun voi löytyä erilaisista syistä. Kenties henkilöt ovat epävarmoja omasta tekemisestään ja pelkäävät kritiikkiä. Ajatus siitä, että piirustustaidot eivät riitä vaikuttaa loogiselta, sillä on olemassa niin paljon hyviä tekijöitä. On myöskin mahdollista, että tietoisuus tarvittavista työvälineistä on hyvin vähäinen. Todellisuudessa suurin osa sarjakuvan tuottamiseen vaadittavat tarvikkeista pitäisi löytyä lähes kaikilta. (Koskela, 2007, 3) Periaatteessa vain kynä ja paperi on kaikki mitä sarjakuvan tekemiseen tarvitaan, mutta välineissä on eroja. Tärkeintä on kokeilla erilaisia työvälineitä kuten huopakyniä, piirustusteriä sekä siveltimiä ja löytää se mikä tuntuu itselle

parhaalta ratkaisulta. (Ijäs, 2013, 4-6) Jos menee alkuvaiheessa liian syvälle teknisyyksiin tarvikkeiden, perspektiivien, piirtojäljen tarkkuuden kanssa, on mahdollista ikään kuin säikäyttää potentiaalinen sarjakuvantekijä aloittamasta omaa tuotosta. Aloittaminen, motivoiminen ja innostuminen on tärkeämpää kuin teknisiin yksityiskohtiin sukeltaminen, joka tulee luonnostaan prosessin edetessä. Sarjakuvan piirtojäljellä ei ole väliä, kunhan se muuten on toimiva. (Ijäs, 2013, 29)

2.5 Sarjakuvan tekemisen prosessi

Sarjakuvan tekemiseen ei ole yhtä oikeaa ratkaisua, vaan jokaisella tekijällä on oma tapa tuottaa ja piirtää. Kuitenkin sarjakuvan prosessi voidaan jakaa kahteen osaan, käsikirjoittamiseen ja piirtämiseen. Isot firmat kuten Marvel käyttää metodia, jossa käsikirjoittajat tekevät tarinalle pohjan. Piirtäjä tekee siitä luonnoksen, jonka jälkeen käsikirjoitus viimeistellään lopullista piirustusprosessia varten. (Hänninen 1994, 34)

Parker (2021) jakaa sarjakuvan kirjoitusprosessin kahdeksaan osaan. Hän korostaa erityisesti käsikirjoittamisen ja ideoimisen haastavuutta. Tämä prosessi helpottaa sitä, miten tyhjästä saa tehtyä valmiin sarjakuvan. Ensimmäisenä vaiheena on piirtää vain yksi kiinnostava kuva, jonka pohjalta sarjakuvaa lähdetään tekemään. Kuvan tarkoitus on inspiroida tekijää ja antaa ideoita sarjakuvan tapahtumille. Kun perusidea on syntynyt sarjakuvantekijän mieleen, on aika siirtää se paperille kirjoittamalla käsikirjoitus, jotta sitä ei unohda. Käsikirjoittamisen aikana voi syntyä uusia ajatuksia sekä ideoita tarinaan. Tämän jälkeen hän käy läpi uudestaan vaikeimmilta tuntuvat kohdat, jonka jälkeen voi siirtyä miettimään tarinan rytmitystä tarkemmin. Hän käyttää kirjoittamisprosessissa sekaisin perinteistä käsikirjoittamista, sekä kuvakäsikirjoittamista. Parker korostaa nimenomaan käsikirjoittamisen tärkeyttä ja valmiiksi saamista ennen varsinaista piirtämiseen siirtymistä.

Hänninen (1994) esittelee läpi sarjakuvan perinteiset tekovaiheet vaihe vaiheelta seitsemässä eri osassa, jotka pystyy myös jakamaan käsikirjoittamiseen ja piirtämiseen.

1. Juoni
2. Käsikirjoitus ja ruutujako
3. Luonnostelu
4. Tussaus
5. Korjaaminen
6. Rasteri
7. Värisarjakuva

Ensiksi käydään läpi idean keksiminen ja mahdollisuudet sen toteuttamiseen. Kirjoitusprosessissa kannattaa suhteuttaa tarinan piirtäjän taitoihin ja mahdollisuuksiin. Käsikirjoittaminen on hyvä myös toteuttaa kuvakäsikirjoittamalla, jotta tiedetään ruutujen ja sivujen tarvittava lukumäärä (Hänninen 1994, 104).

Luonnosteluun vaikuttaa piirtäjän henkilökohtaiset preferenssit materiaalivalintojen suhteen. Luonnosta ei kannata tehdä lopulliselle paperille, vaan tussaus on suositeltavaa toteuttaa valopöydän läpi. Luonnosteluvaiheessa ei kannata piirtää pelkästään kuvia, vaan on hyvä suunnitella myös paikat teksteille ja puhekuplille, jotta niistä tulee varmasti oikean kokoisia. Tussauksen voi toteuttaa tekijän mieltymyksiä, mutta myös teknisten vaatimusten perusteella. Perinteisiä välineitä tussauksen toteuttamiseen ovat: Huopakynä, tussiterä ja sivellin. Kaikki niistä tuottavat omanlaisia jälkeä ja useimmiten sarjakuvapiirtäjät joutuvat käyttämään piirroksissaan useampaa kuin yhtä välintettä. Ruutujen reunat ja taustat voivat vaatia oman työvälineen, kuin ruutujen varsinaisen sisältö (Hänninen 1994, 104-105).

Tussauksesta syntyneitä virheitä voi korjata valkoisella peitevärillä tai liimaamalla kokonaan uusi paperipala korjattavan alueen kohdalle. Perinteisissä sarjakuvissa harmaan sävyt on toteutettu rasterikalvoilla, joka lisätään piirretyn jäljen päälle tarrapinnan avulla. Sarjakuvan värittäminen paperille painoon vietäväksi on monimutkaisempi prosessi, jota helpottaa nykyään mahdollisuus toteuttaa se tietokoneen avulla. Populaarisissa massasarjakuvissa tietokoneilla värittämistä on käytetty jo pidemmän aikaa, mutta teknologian kehittyminen mahdollistaa sen lähes kaikkien saataville (Hänninen 1994, 106-107).

2.6 Sarjakuvan formaatit ja tyylit

Sarjakuva erotetaan pilakuvista erilaisten julkaisumuotojen kautta. Pilakuvat ovat yleisesti vain yhden kuvan mittaisia ja sarjakuva erottuu niistä erilaisten kertovien kuvasarjojen perusteella. Sarjakuvat pystyy kategorisoimaan kolmeen eri ryhmään, joita ovat: Sarjakuvastripit, sarjakuvalehdet ja sarjakuvanovellit. (Herkman, 1998, 21).

Sarjakuvastrippi on lyhyt, yleensä kolmiruutuinen kertomus. Niiden alalajina toimii pääasiassa huumori. On myös mahdollista, että sarjakuvastripteillä kerrotaan jatkuvajuonisia tarinoita (Herkman, 1998, 21). Hyvä esimerkki strippisarjakuvista on Pertti Jarlan Fingerpori. Jarlan tuotanto on tunnettu Suomen kielen monimerkityksellisistä humoristisista sanaleikeistä. (Hänninen, 2014, 143) Jarla on koonnut stripteistään sarjakuva-albumeita ja hänen tuotoksiaan julkaistaan sanomalehdissä kuten Helsingin sanomissa (Kuva 4) Sanomalehti-sarjakuvat ovat kaikista tunnetuin sarjakuvien julkaisumuoto. (Jokinen 2011, 181)

Sarjakuvalehdet ovat nimensä mukaisesti lehtiä, jotka sisältävät sarjakuvaa. Sarjakuvalehtien piirteenä toimii säännöllinen julkaisu-rytmi. (Jokinen 2011, 183) Sarjakuvalehtien suosio lähti liikkeelle Yhdysvalloissa Disneyn ansiosta. Disney-lehdet levisivät eurooppaan 1930-luvun alussa. Maailmanlaajuinen suosion nousu perustuu siihen, että sarjakuvia julkaistiin yhteisvaikutuksena elokuvien kanssa. Yhdysvaltojen suosituimpia sarjakuvalehtiä ovat supersankari genren tuotokset kuten Teräsmies ja Batman. Sankarilehtien suosio perustuu seikkailujen kerrontatapaan ja sankarilliseen hyvyyden puolustamiseen. Teräsmiehestä teki uniikin myös se, että lehti rikkoi perinteisen sarjakuvastripin kaavaa ja ruuturakennetta. Toisen maailmansodan aikana Yhdysvaltalaiset sotilaat toivat lehtiä eurooppaan, joka vaikutti niiden leviämiseen maailmalle (Hänninen 1994, 20-23).



Kuva 4. Fingerporin humoristinen sarjakuvastrippi (Helsingin sanomat 10.3.2025)

Sarjakuvanovellit ovat useamman sivun mittaisia tarinoita, joita julkaistaan muun muuassa kokoelma-albumeissa tai antologioissa (Jokinen 2011, 178). Sarjakuvanovellien lisäksi on tärkeää mainita sarjakuvaromaanit, jotka toimi aikuistuneen sarjakuvan ilmiönä 1980-luvulla. Sarjakuvaromaaneissa ei seurata samojen henkilöiden tai sankareiden uusia tarinoita kuten jatkuvissa sarjakuva-albumeissa (Hänninen 1994, 39).

Fyysisten sarjakuvien myynti Amerikassa koki suuren romahduksen 90-luvun loppupuolella ja useita kivijalkamyymälöitä jouduttiin sulkemaan taloudellisista syistä. Sarjakuvakeräilijöiden kupla rikkoutui ja suuri määrä sarjakuvafaneja lopetti harrastuksen (McCloud 2000, 10). Sarjakuvien tekeminen ei kuitenkaan loppunut, vaikka sarjakuvien näkyvyys harrastuksena ja vapaa-ajan vietteenä oli vähentynyt. 90-luvulla Amerikasta löytyi taitavia, sekä innovatiivisiä piirtäjiä, jotka etsivät sarjakuvien tutkimatonta potentiaalia. Elokuvat ja televisio ottivat paikkansa viihdetalouden ykkösenä ja sarjakuvat jäivät pieneksi osaksi suurempaa kuvaa. Kuitenkin pienet sarjakuvat toimivat ikkunana, joka mahdollistaa monipuolisemman näkymän maailmankuvasta. (McCloud 2000, 14-19).

Sarjakuvan siirtyminen digitaaliseen muotoon alkoi 90-luvun loppupuolella, kun Italialainen Marco Patrito julkaisi sarjakuvan CD-levylle jossa yhdistyi 3D kuvia, liikettä sekä musiikkia. Tietokoneen näyttöä voi verrastaa perinteiseen sarjakuvien sivuun. Teknologia kuitenkin mahdollistaa tekijöille loputtomat suunnittelumahdollisuudet, joissa perinteisistä sivu- ja ruutujakauksista ei tarvitse pitää kiinni. Esimerkiksi pitkän sarjakuva-albumin pystyy teknologian avulla kertomaan paneeli kerrallaan täysin vertikaalisesti. (McCloud 2000, 210-223).

Nykypäivänä tämä teknologia on käytössä. Nettisarjakuvan tuottaminen on jokaiselle sarjakuvatekijälle mahdollista esimerkiksi Webtoon sivustolle, joka on tarkoitettu luettavaksi pääasiassa mobiililaitteilla. Sarjakuvia tuotetaan pystyformaattiin, jotta sen lukeminen puhelimella onnistuu helposti rullaamalla sivua alas. (Kuva 5)

Zinet eli pienlehdet ovat helposti lähestyttävä tee se itse tapa luoda mediaa, joka toimi itseilmaisun keinona kaikille. Ne toimivat esimerkiksi alakulttuureissa kommunikaation ja sosiaalisten piirien yhdistämisen välineenä (Bryant 2023). Suomessa zineculttuuria on esillä sarjakuvafestivaalien yhteydessä. Esimerkiksi sarjakuvatapahtuma Tampere kupliissa on oma osionsa pienlehdille, jonka tarkoituksena on tuoda esille pienempiä aloittelevia tekijöitä (Tampere Kuplii) Suomen zineculttuuria myös juhlistaa Zineton tapahtuma, joka toimii vuosittaisena haasteena tehdä valmis zine yhden viikonlopun aikana. Valmiit zinet arkistoidaan nettigalleriaan kaikkien nähtäväksi ja luettavaksi. Teoksista löytyy monipuolisilla tekniikoilla valmistettuja zinejä ja paljon pienlehtisarjakuvia (Zineton).



Kuva 5. Bluechair on menestynyt Yhdysvaltalainen nettisarjakuva

2.6. Omaelämäkerrallinen sarjakuva

Omaelämäkerrallinen sarjakuva on hyvin suosittu genre niin harrastelijoiden, kuin ammattilaisten keskuudessa. Se on tapa tuoda esille sarjakuvapiirtäjän henkilökohtaisia kokemuksia elämästä ja käsitellä tilanteita arjen menoista historiallisiin tapahtumiin.

Omaelämäkerralliset sarjakuvat voivat olla lyhyitä strippimuotoisia kertomuksia päivän tapahtumista sosiaaliseen mediaan. Tämä on yksi suosittu keino sarjakuvan tekijälle luoda kevyitä ja nopeasti toteutettavia tuotoksia. Vuonna 2008 Suomen sarjakuvaseura perusti sarjakuvablogit.com nettisivun, johon suomalaiset sarjakuvaharrastajat sekä ammattilaiset saivat perustaa oman sarjisblogin. Nettisivu toimi hyvänä alustana jakaa omaelämäkerrallisia tarinoita ja tilanteita. Valitettavasti 23.12.2024 julkaistussa tiedotteessa kerrotaan, että sivusto arkistoidaan ja suljetaan maaliskuussa 2025. (Suomen sarjakuvaseura.)

Omaelämäkerralliset sarjakuvat toimivat myös pitkinä valmiiksi viimeistellyinä albumeina. Esimerkkinä vuonna 2020 julkaistu Tiitu Takalon teos memento mori, joka kertoo äkkinäisestä sairastumisesta aivoverenvuotoon. Teos on koskettava tarina, joka toimii lukijalle ikkunana henkilökohtaisiin dramaattisiin tapahtumiin. Yhtenä maailman tunnetuimmista omaelämäkerrallisista sarjakuvista tunnetaan yhdysvaltalaisen Art Spiegelmanin luoma Maus 1991, joka kertoo hänen isänsä selviytymisestä toisen maailmansodan keskitysleireistä. Sarjakuva liikkuu kahdessa tasossa ja Spiegelman kertoo tilanteista joissa hän haastatteli isäänsä kun teki kyseistä sarjakuvaa. (Kuva 6)



Kuva 6. Maus sarjakuvan toinen taso keventää kirjan aiheen vakavia aiheita

3. Sarjakuvaoppaiden sisällöllinen tarkastelu

3.1 Sarjakuvantekijän opas

Sarjakuvantekijän oppaassa (2007, 8-13) käydään läpi sarjakuvan tekemistä omaelämäkerrallisen sarjakuvan keinoin. Opas painottaa erilaisten välineiden, tekotapojen ja tyylien kokeilemistä. Sarjakuvien tekemiseen on syntynyt yleisiä tapoja tuottaa ja tehdä sarjakuvaa. Ahokoivu painottaa, että vain kokeilemalla, voi löytää oman ilmaisutavan ja tyylin, joka tekee sarjakuvien tekemisestä mukavaa. Tyyliin vaikuttaa myös tekijän omat vahvuudet. Kaikkilla tekijöillä on omat vahvuutensa. Joillakin tekijöillä vahvuudet ovat piirtämisessä ja teknisissä taidoissa, toisilta vahvuudet löytyvät kirjoittamisesta sekä ideoinnista.

Ahokoivun (2007, 18-22) mukaan idea sarjakuvateokselle löytyy oikeasta maailmasta kunhan pitää silmät auki. Inspiraatiota voi hakea muun muassa elokuvista tai taidenäyttelyistä, joka voi johtaa sarjakuvaidean ilmestymiseen esimerkiksi suihkussa.

Teoksessa käydään läpi sarjakuvan tekemiseen tarvittavia yleisiä piirustustarvikkeita kuten: lyijykynä, tussit ja sivellin. Piirustusvälineistä annetaan pieniä vinkkejä sekä ohjeita, jotka voivat olla avuksi lukijalle. Kirja kehottaa lukijaa kokeilemaan erilaisia välineitä, jotta kaikki voisivat löytää itselleen sopivan. (Ahokoivu, 2007, 59-69)

Teoksessa annetaan vinkkejä sarjakuvien harrastamiseen ja omien pienlehtien julkaisemiseen. Ahokoivu kannustaa lukijaa käymään sarjakuvafestivaaleilla sekä liittymään sarjakuvaharrastajien nettiyhteisöihin, jotka mahdollistaa tutustumisen muihin sarjakuvista kiinnostuneisiin henkilöihin. (Ahokoivu, 2007, 106-120)

Uusille sarjakuvista kiinnostuneille harrastajille teos toimii kevyenä ja helposti lähestyttävänä lukukokemuksena. Kirjaa pystyy lukemaan tavallisena sarjakuvana omaelämäkerrannollisen tyylin ansiosta, sekä samalla kirja perehdyttää lukijan sarjakuvien tekemisen perusteisiin. Kerrontatapa on kannustava. Lukijaa kehoitetaan kokeilemaan useita piirustusvälineitä, ideoititapoja ja julkaisukeinoja. Ahokoivu antaa myös lukijalle useita vinkkejä Suomen sarjakuvayhteisöstä, jotka toimivat osana harrastusta inspiraation ja verkostoitumisen lähteinä. Esimerkiksi: sarjakuvatapahtumat, nettisarjakuvat ja paikat joissa sarjakuvaa voi opiskella.

3.2 Piirrä Sarjakuvaa!

Piirrä sarjakuvaa! (1989, 5-6) on Keijo Ahlqvistin ja Ari Kutilan tekemä opas sarjakuvan piirtämiseen. Oppaassa mainitaan, että harrastuksen aloittaminen on halpaa ja se vaatii vain kynän ja paperia. Sarjakuvaa on monipuolinen ja helposti lähestyttävä julkaisukanava, jonka rajana toimii vain tekijän oma mielikuvitus.

Teoksessa käydään yleiset työvälineet nopeasti läpi ja jokaisen käytöstä annetaan pieniä ohjeita. Yleisiä piirtämiseen liittyviä asioita kuten pelkistämistä, perspektiiviä ja tekstausta käydään läpi kirjassa kevyesti sarjakuvan kautta. Esimerkit toimivat enemmän vinkkeinä lukijalle kuin tarkkoina ohjeina, joita sarjakuvaa tehtäessä täytyy noudattaa. (Ahlqvist & Kutila 1989, 11-57)

Teos tarjoaa lukijalle kevyen perehdytyksen sarjakuvan tekemiseen huumorin kautta ja antaa selkeitä vinkkejä harrastuksen aloittamiseen. Tekijät toivovat jälkipuheissa ettei opas toimisi lukijalle sääntöinä sarjakuvan oikeaoppisista metodeista, sillä ohjeet on tehty rikottaviksi. Omien sääntöjen kehittäminen on johtanut mestariteoksiin esimerkiksi elokuva-alalla, joten ohjeiden vastaisesti toimiminen voi kehittää tekijää kokemuksen kautta. (Ahlqvist & Kutila 1989, 69)

Piirrä sarjakuvaa! toimii lukijalle kannustavana oppaana sarjakuvan tekemisen aloittamiseen. Teos käyttää innostavana tehokeinona huumoria lukijan mielenkiinnon pitämiseen. Teoksen ohjeet ovat enenemmän vinkkejä, kuin sääntöjä sarjakuvan tekemiseen. Lukijaa kannustetaan piirtämään lähiympäristöä sekä lukemaan kirjallisuutta, sillä tämä kehittää oman sarjakuvan valmistamista. Teos on selkeä, inspiroiva ja helposti lähestyttävä opas uudelle sarjakuvien tekemisestä kiinnostuneelle harrastajalle.

3.3 How to draw & sell comic strips

Teos on sarjakuvapiirtämiseen tehty opas, joka lähestyy sarjakuvien tekemistä teknisestä näkökulmasta. Piirustusvälineitä käsittelevässä kohdassa käydään läpi tärkeimmät sarjakuvan piirtämiseen tarvittavat työkalut yksityiskohtaisesti läpi. Piirustustyökaluissa keskitytään niihin, joita menestyneet ammattiipiirtäjät käyttävät. Sivuilla myös varoitellaan lyijykynien rikkoutumisesta ja musteen helposti kuivumisesta tussiterään. Sarjakuvalehden formaatti ja sivurakenne käydään tarkkaan läpi mukaan lukien sivumäärät ja mainosten paikat. (McKenzie 2005, 22-36)

Sarjakuvan ruutujärjestystä käydään läpi yksityiskohtaisesti. Teoksessa kerrotaan minkälaisia ruutuja sarjakuvissa käytetään sekä kuinka monta ruutua sarjakuvan sivuilla kannattaa olla. Kirjassa suositellaan tekemään kuvakäsikirjoitus ennen varsinaisen sivun piirtämistä. Kuvakäsikirjoitus toimii työkaluna ruutujen sekä sivujen suunnittelussa. Prosessi selkeyttää kaikkia elementtejä, joita ruutuihin saa mahtumaan. (McKenzie, 2005, 64-70)

Piirtämisen prosessia käydään läpi esitellen erilaisten mustekynien ja tussien piirtojälkiä. Tussauksessa voidaan käyttää erilaisia varjostustekniikoita. Harmaan käyttämistä ei suositella tulostusprosessiin, joten vierekkäin piirretyillä viivoilla voidaan saavuttaa illuusio harmaan sävystä. Vinkkinä tussaamiseen ohjeistetaan välttämään virheitä, sillä korjauspaperi johtaa rumaan jälkeen. (McKenzie, 2005, 96-99)

Uuden sarjakuvatekijän näkökulmasta opas esittäytyy vakavahenkisenä ja monimutkaisena oppaana sarjakuvan piirtämiseen. Teos esittää sarjakuvien tekemisen yhdestä näkökulmasta ja keskittyy pääasiassa kaupallisen sarjakuvapiirtämisen metodeihin. Lukijalle annetaan tarkkoja ohjeita siitä, miten sarjakuvaa tulee tehdä. Tämä tapa ohjeistaa voi uuden harrastajan näkökulmasta olla lannistava ja viedä mielenkiintoa pois sarjakuvapiirtämisen aloittamisesta.

3.4 Sarjakuvantekijän oppikirja

Ilpo Koskelan sarjakuvantekijän oppikirjassa käydään läpi sarjakuvan tekemisen prosessia kannustavasti. Teos sisältää sarjakuvan prosessiin liittyviä vinkkejä, ohjeita sekä harjoituksia.

Idean sarjakuvalle voi löytää jokapäiväisen arjen aihepiireistä. Elokuvat sekä kirjaston kirjat voivat inspiroida ja syventää ideoimista prosessin edetessä. Yksi tapa kehittää idea on piirtää luonnoksia ja tehdä nopeita improvisaatioharjoituksia. Nopealla luonnostelulla löytää uusia lähestymistapoja aiheisiin. Lukeminen on tärkeä osa sarjakuvien tekemistä. Se toimii rentoutuskeinona piirtämisen ohessa ja antaa samalla vinkkejä tekemiseen. On suositeltavaa lukea sarjakuvia uusista genreistä, sillä se voi johtaa oivalluksiin uusista aihepiireistä ja ilmaisumuodoista. (Koskela 2010, 11-16, 70)

Teoksessa käydään läpi yleiset sarjakuvan tekemiseen vaadittavat työvälineet. Suositeltavaa on käyttää aikaa erilaisten piirustustarvikkeiden kokeilemiseen ja etsiä itselle sopivat joilla pystyy saavuttamaan parhaan lopputuloksen. (Koskela 2010, 28-30)

Teoksessa kannustetaan tutustumaan nettisarjakuviin ja sarjakuvatapahtumiin. Sarjakuvablogit on suosittu tapa julkaista omaelämäkerrannollisia sarjakuvia, johon kaikilla on mahdollisuus. Tapahumat kuten Helsingin sarjakuvafestivaalit tarjoavat mahdollisuuden verkostoitumisen muiden sarjakuvaharrastajien ja piirtäjien kanssa. Festivaaleilla pidetään sarjakuviin liittyviä luentoja sekä kirjojen julkaisutapahtumia. (Koskela 2010, 42, 135)

Sarjakuvantekijän oppikirja toimii uudelle sarjakuvapiirtäjälle helposti lähestyttävänä oppaana siitä, miten päästä alkuun omien sarjakuvien tekemisessä. Opas on selkeä ja järjestelmällinen kokonaisuus, joka tarjoaa vinkkejä jokaisesta sarjakuvapiirtämisen osa-alueesta. Teos sisältää useita neuvoja alkuun pääsemisen kannalta ja antaa lukijalle lyhyitä monipuolisia harjoitustehtäviä.

4. Prosessi

4.1 Aihe

Tavoitteena on käsikirjoittaa ja tehdä sarjakuva, joka käsittelee sarjakuvien harrastamista yleisesti suomessa. Tutkiessani sarjakuvaoppaita, tein huomioita erityisesti aiheista, jotka voivat toimia kynnyksenä uusille harrastajille. Sarjakuva voi esittäytyä monimutkaisena julkaisumuotona, sillä tarina kerrotaan yhdessä kuvien ja tekstin kautta. Tämä voi toimia uusille tekijöille haasteena, jos sarjakuvien piirtämisestä ei ole aikaisempaa kokemusta. Erityisesti Alan McKenzien *How to draw & and sell comic strips* on hyvin monimutkainen ja yksityiskohtainen teos sarjakuvan tekemisestä. Kirjassa kerrottiin sääntömaisesti miten sarjakuvaa tulee oikeaoppisesti tehdä ja piirtää. Tämä voi olla potentiaalisille tekijöille liikaa ja viedä heitä pois päin piirtämisharrastuksesta. Jotta uusia harrastajia saa mukaan, täytyy sarjakuvien tekemistä lähestyä kevyesti ja kannustavasti. Tästä hyvänä esimerkkinä toimii Ilpo Koskelan *Sarjakuvantekijän oppikirja*, jossa prosessia ei käydä tarkkaan vaihe vaiheelta läpi. Sen sijaan lukijalle annetaan vinkkejä sarjakuvan tekemisen perusteista, kuten tarinan ideointiin liittyvistä tekniikoista tai hahmojen ilmeistä.

Sarjakuvaoppaiden vertailussa tuli ilmi tiettyjä teemoja ja aiheita joita on hyvä ottaa huomioon omassa produktiossa sekä tuoda esille uusille alan harrastajille.

1. Vain kynä ja paperi tarvitaan sarjakuvan tekemiseen.
2. Piirrosjäljen ei tarvitse olla monimutkaista tai yksityiskohtaista.
3. Tarinan idean voi löytää arvaamattomista paikoista ja inspiraation lähteenä on hyvä käyttää muiden sarjakuvien lukemista.
4. Sarjakuvan julkaisu ei vaadi kustantajaa, vaan kuka tahansa voi julkaista sarjakuvan itse netissä.

Julkaisumuotona produktiolle toimii zinetyyppinen omaelämänkerrannollinen tuotos, jonka julkaisu olisi mahdollista tapahtua nettisarjakuvan/sarjakuvablogin muodossa. Teos voi perehdyttää uusia aiheesta kiinnostuneita, sekä toimia mukavana ajanvietteenä edistyneemmille harrastajille, sekä alan ammattilaisille. Kuitenkin tärkeimmäksi yleisöksi valitsin uudet potentiaaliset sarjakuvapiirtäjät. Haluan kertoa vinkkejä ja hyviä lähtökohtia harrastuksen aloittamiselle ja kehittämiseksi. Koin hyvin tarpeelliseksi ottaa huomioon sen, että kuka tahansa sarjakuvista kiinnostunut on mahdollisesti tuleva sarjakuvien tekijä. Sarjakuvaskenen sisältä löytyy useita todella taitavia taiteilijoita. En halua kenenkään vertailevan itseään muihin, vaan tuoda esille kuinka kaikista löytyy potentiaalia.

4.2 Käsikirjoittaminen ja ideointi

Sarjakuvan käsikirjoittamiseen on useita metodeja ja kaikilla sarjakuvapiirtäjillä on siihen omat ratkaisunsa. Pidempään tarinapohjaisiin sarjakuviin on hyvä kirjoittaa valmis teksti, jonka jälkeen sen voi siirtää sarjakuvan muotoon. Tämä metodi on hyvin käytännöllinen isommille julkaisijoille ja projekteille, joissa on mukana useampia tekijöitä. Käsikirjoittajat sekä piirtäjät tekevät yhteistyötä, mutta toimivat omien vahvuuksiensa mukaan.

Yhden tekijän projekteissa perinteinen käsikirjoitus ei kuitenkaan ole pakollinen, vaan on mahdollista siirtyä suoraan kuvakäsikirjoittamiseen. Sarjakuvalla tehdään pohja, jossa tarina suunnitellaan luonnostelemalla teoksen pääkohdat. Tämä tekee rakenteen ymmärtämisestä sujuvampaa. Pienemmät yksityiskohdat ja yksittäiset ruudut voi suunnitella tarkemmin, kun valmista teosta piirretään. Listasin tärkeimpiä kohokohtia ylös, jotka haluan mukaan valmiiseen teokseen. Pääkohdista lähdin kirjoittamaan asioita, joita haluan kertoa lukijalle. Repliikkien kirjoittaminen etukäteen helpotti sivun kuvien suunnittelussa ja sommittelussa. Käsikirjoitus on myös osa luovaa prosessia. Asioiden ja aiheiden järjestys voi muuttua projektin aikana useita kertoja, siispä on hyvä että se kaikki tapahtuu käsikirjoituksen aikana. Tietysti osa tekijöistä käyttää prosessissaan improvisaatiota ja tekee suoraa valmista sarjakuvaa, mutta silloin muutosten tekeminen voi osoittautua työlääksi.

Käsikirjoituksen aikana halusin painottaa teosta entistä enemmän aidosti uusille tulokkaille harrastukseen ja pyrkiä innoittamaan tekemään myös omaa sarjakuvaa. En kuitenkaan halunnut tehdä mitään perusteellista sarjakuvaopasta, jossa kerrotaan ja selitetään auki kaikki sarjakuvan elementit kuten puhekuplat tai ruudut. Pyrkimykseni oli kirjoittaa sellaista tekstiä, että se voisi inspiroida aivan ketä tahansa. Sarjakuvan kuuluminen kaikille on minulle hyvin tärkeä aspekti tässä. Piirtojaljen ei tarvitse olla täydellistä ja viivojen ei pidä mennä täysin suorassa. Tärkeintä on se, että kaikki saa nauttia sarjakuvasta ja käyttää sitä välineenä ajatustensa ulos tuomiseen.

Tarkoituksena on tehdä kevyttä luettavaa tekijän perspektiivistä. Haluan näyttää lukijalle miten yksinkertaiselta sarjakuva voi näyttää. Otin tämän huomioon erityisesti hahmosuunnittelussa. Olen piirtänyt aikaisemmin sarjakuvapäiväkirjaa, jonka tyyli on kevyttä ja pelkistettyä. Valitsin tämän tyylin produktiota varten. Olen myös julkaissut samalla tyylillä nettisarjakuvan (Kuva 7.)

Teoksen piirtojälgjen ei tarvitse olla monimutkainen ja täynnä yksityiskohtia, jotta se olisi hyvä. Pelkistäminen on tehokeino tuoda sarjakuvan oleellimmat asiat esiin ja lukija pystyy ymmärtämään mitä kuvassa tapahtuu ilman tarkkoja yksityiskohtia. Yksinkertaistaminen on tärkeä osa sarjakuvan piirtämistä. (Ahlqvist & Kutila 1989, 37)



Kuva 7. Humoristinen sarjakuvastrippi kauppareissusta

Käsikirjoituksen ollessa melko valmis siirryin luonnosteluvaiheen pariin. Välineiden valinnoissa otin huomioon helposti lähestyttävien sarjakuvaoppaiden vinkit. Luonnostelun toteutin kaikessa yksinkertaisuudessa lyijykynällä A4 kokoeiseen luonnostelulehtiöön. (kuva 8) Tämä on tapa luonnostella, jota olen tottunut käyttämään arjessa ja todennut itselle hyväksi metodiksi. Tussaus toteutetaan digitaalisesti Clip Studio Painttia käyttäen, joten luonnosten viivajäljen tarkkuus ei ollut kaikista tärkein huomion kohde.

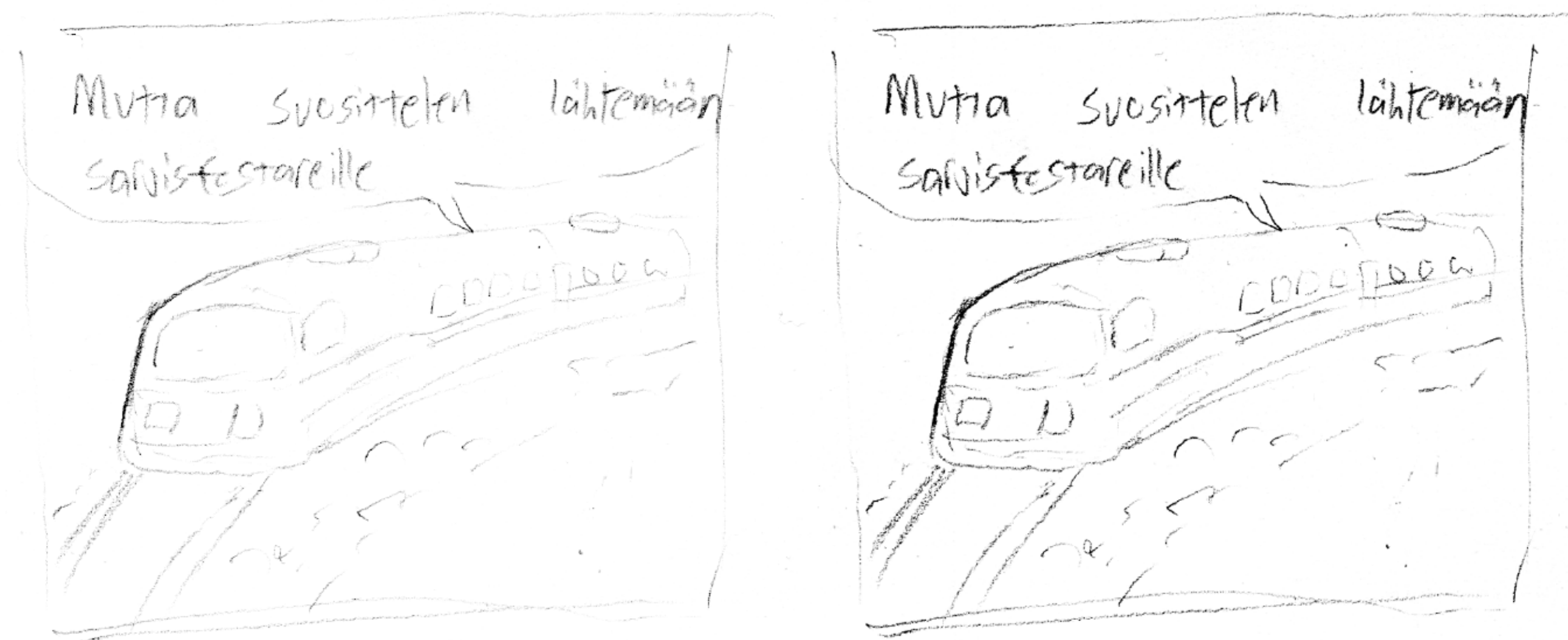
Tekstaus on mielestäni oleellinen osa sarjakuvan kokonaisuutta, joten myös tekstit kirjoitetaan käsin. Olen lukenut useita hienoja sarjakuvateoksia, joiden tekstit on kirjoitettu tietokoneella. Fonttivalinta on tietysti tärkeä ja useissa sarjakuvissa päädytään johonkin tekstausta mukailevaan kirjaintyyppiin. Kuitenkin teksti erottuu herkästi sarjakuvan piirtotyylisestä ja näyttää esteettisesti siltä, ettei kuulu kyseiseen sarjakuvaan. Koska zineni piirtojälgestä tulee kohdalaisen rentoa ja kevyttä, niin pyrin sijoittamaan tekstit fiksusti ruutuihin jo luonnosvaiheessa. Kokemuksen kautta olen tullut tulokseen että sarjakuvissa yleisesti tekstaus on enemmän tekstin piirtämistä, kuin kirjoittamista. Teksti myös piirretään valmiiksi tietokoneella, mutta sen sijoittaminen ruutuihin tuntuu jo luontevalta ratkaisulta varhaisissa vaiheissa.



Kuva 8. Produktion luonnostelua lyijykynällä

Töiden skannaus toteutettiin kotona A4 kokoisella Epson merkki-
sellä skannerilla. Skannasin työt mustavalkoisina 300dpi tarkkuu-
della. Tämä siksi, että kyseessä on suuntaa antavia luonnoksia,
joiden päälle varsinainen jälki tussataan tietokoneella, eikä alku-
peräisistä luonnoksista jää jälkeä varsinaiseen lopputulokseen.
Töiden skannaus matalemmalla tarkkuudella tekee prosessista no-
peampaa ja tiedostoista pienempiä. 300 dpi tarkkuus on yleisesti
hyvä värillisten kuvien skannaamiseen. Esimerkiksi akvarellimaala-
ukset tai tusseilla väritetyt teokset. Jos olisin tehnyt tussaamisen
suoraan paperille, niin käyttäisin skannaukseen 600dpi tarkkuutta
ja muuttaisin viivat bitmap muotoon. Tämä tekisi viivajäljestä val-
mista, sekä tarkempaa.

Lyijykynäjäljen skannaaminen pienellä tarkkuudella tuottaa hyvin
haaleaa jälkeä, joten skannattuja tiedostoja täytyi hieman muokata.
Muutin luonnosten tasoja Clip Studiossa, joka tummentaa piir-
rettyä jälkeä ja tekee siitä helpommin erotettavaa. (kuva 9.) Tämä
tekee varsinaisen työn tussaamisesta helpommin käsiteltävää ja
selkeämpää.



Kuva 9. Vasemmalla skannaus ilman kuvankäsittelyä ja oikealla sen jälkeen.

4.3 Tussaus

Työn tussaaminen tapahtuu tietokoneella Clip Studio Paint-ohjelmassa. Olen käyttänyt kyseistä sovellusta jo vuosia ja todennut sen erittäin toimivaksi työkaluksi. Se ei henkilökohtaisesti ole kuitenkaan poistanut perinteisiä piirtämisen metodeja paperille, vaan enemmänkin lisännyt mahdollisuuksia. Taiteellisiin projekteihin käytän yhä täytäkynää. Skannauksen jälkeen vien teoksen sovellukseen, jonka jälkeen pääsen muokkaamaan useita asioita, jotka eivät olisi paperilla mahdollisia kuten musteen väriä ja tekstuureita.

Tussausprosessissa käytän ostettuja teksturoituja kynätyylejä. Tekstuuri ja kuvio mimikoi pientä musteen leviämistä paperille joka luo pehmeyttä kynän jälkeen ja tekee piirroksen ääriviivoista luonnollisemman näköiset. Haluan myös pysyä rennossa sarjakuvablogimaisessa estetiikassa, joten en tee sarjakuvaruuduista aivan täysin symmetrisiä tai mittaa, että ne menisi juuri samalle tasolle toistensa kanssa. Sarjakuvataiteilija Ville Ranta on loistava esimerkki sarjakuvan kentältä. Hänen töistään löytyy heiluvia, mutta silti erittäin luettavia viivoja. Ruutujen kanssa hän luottaa lukijan ymmärtävän ruudut ja rajaa ne akvarellivärien luomia muotoja hyödyntäen (kuva 10.)



Kuva 10. Ville Rannan visuaalista kerrontaa

Tussausprosessia helpottaa erityisesti luonnosteluprosessin aikana tehty työ. Piirtäessä syntyi pieniä muutoksia muutamiin paikkoihin, mutta pääasiassa prosessi oli suhteellisen selkeää ja helppoa. Tekstaaminen täytyi piirtää uudestaan digitaalisesti. Kun tekstikuplien sijainnit olivat tiedossa, niin itse tekstin sijoittaminen oikeille paikoille toimi kätevästi.

Värien sijaan valitsin inkwash tyyppisen varjostamistekniikan. Paperille inkwash toimii sekoittamalla mustetta ja vettä esimerkiksi täytettävään vesivärikynään, joka luo niiden suhteista riippuen erilaisia harmaan sävyjä. Harmaan sävyä voi käyttää varjostamiseen, sekä syvyyksien luomiseen. Harmaan sävy voi siirtää lukijan katsetta ja luoda enemmän dynamiikkaa kuvaan. Vaikka käytössä onkin vain yksi harmaan sävy, niin tällä pienellä muutoksella mustavalkoinen viivapiirustus muuttuu helpommin luettavaksi ja kiinnostavammaksi. (kuva 11.)



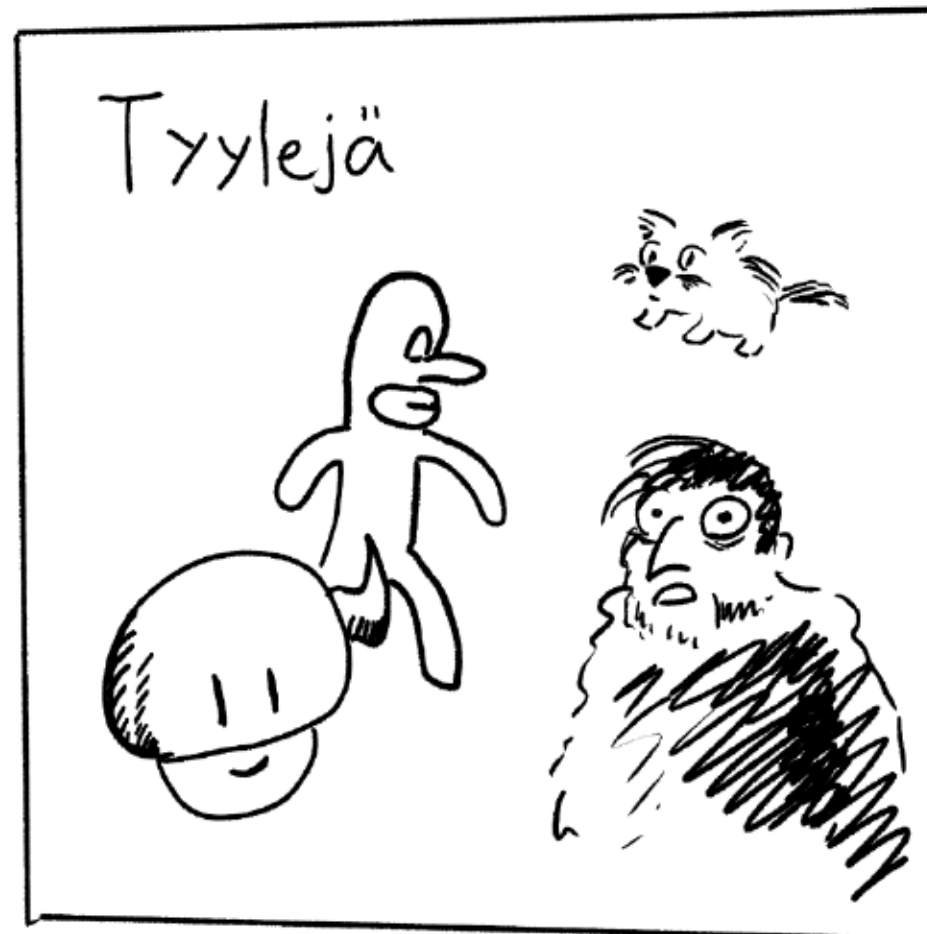
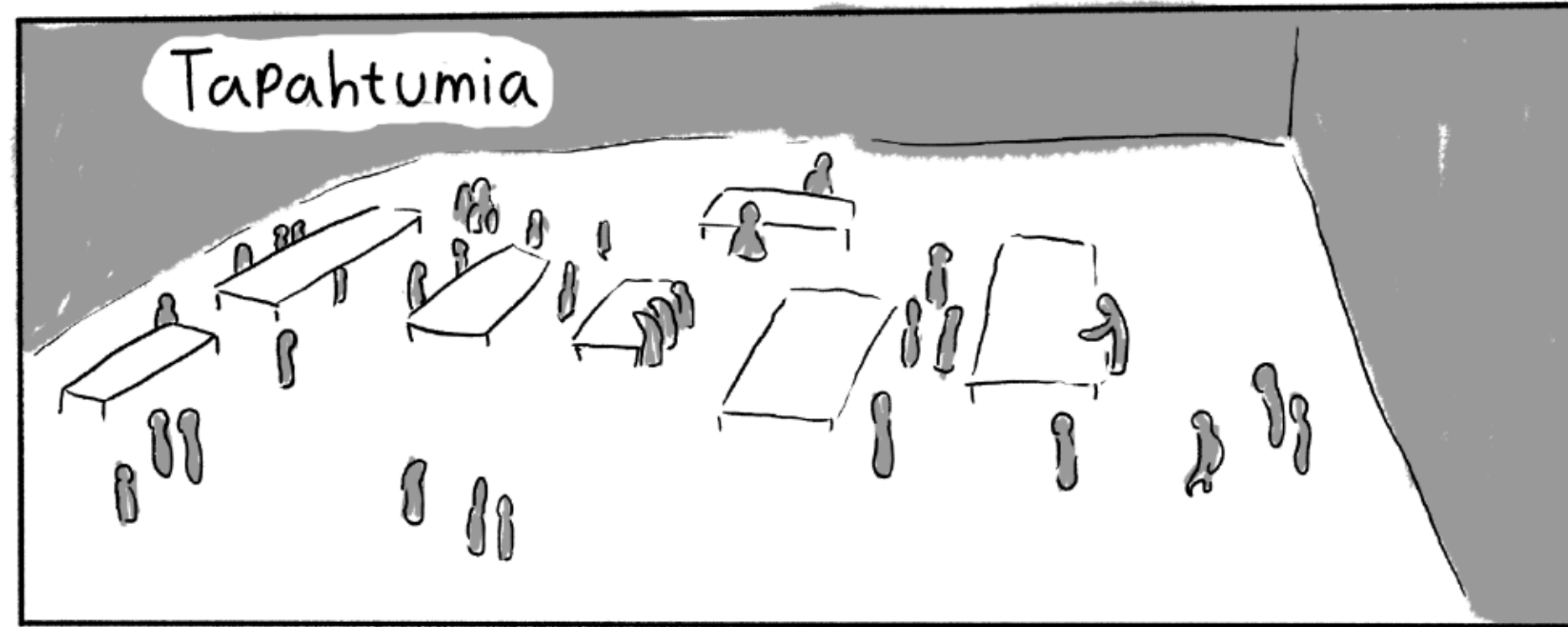
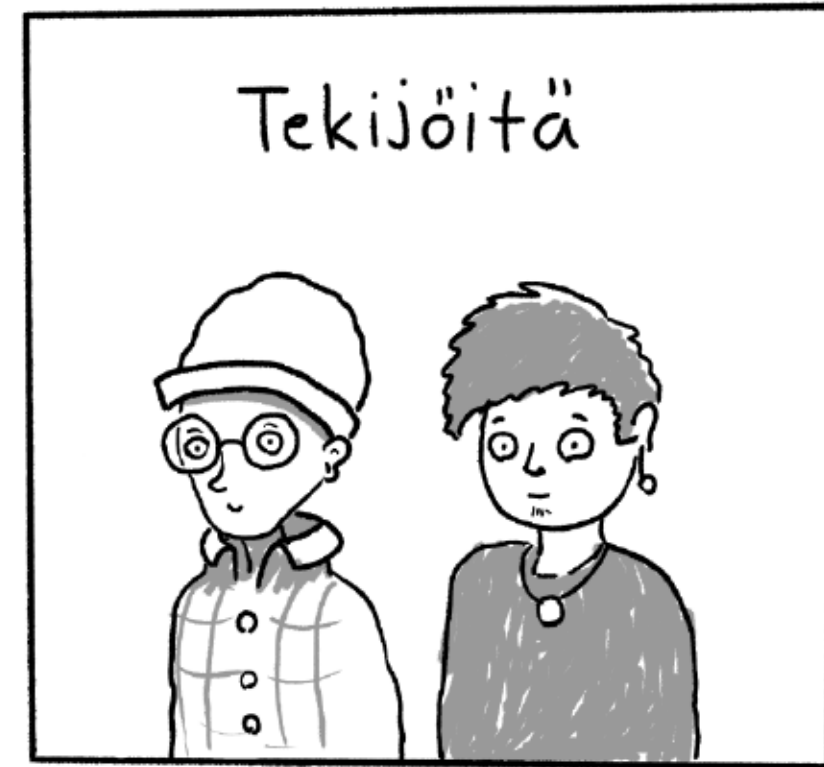
Kuva 11. Esimerkki inkwash tyyppisen värityksen luomasta syvyydestä

5. Lopputulos



Halusin tuoda lukijalle sarjakuvanyhteisön monipuolisuuden esille. Oletuksena on, että jokainen on ainakin lapsuudessaan lukenut Aku-ankkaa, mutta ei välttämättä tiedä mitä muita sarjakuvia Suomessa on tarjolla. Sarjakuva ei harrastuksena myöskään sisällä pelkkä lukemista, vaan sarjakuvalla on mahdollisuus tarjota yhteisöllisyyttä verkostoitumisen kautta.







Useassa sarjakuvaoppaassa kannustettiin lukemaan paljon. Sarjakuvien tekemiseen lukeminen voi inspiroida ja kehittää tekijän ideoisuusprosessia, sekä syventää tietämystä aihepiireistä, joita ei ole aikaisemmin tottunut tutkimaan.







Sarjakuvafestivaalit ovat tapahtumia, joissa useat Suomen sarjakuvatekijät sekä harrastajat kohtaavat. Tapahtumissa on mahdollista päästä verkostoitumaan muiden aiheesta kiinnostuneiden kanssa. Halusin myös korostaa produktiossa pienlehtiä. Niiden tekeminen on jokaiselle sarjakuvapiirtäjälle mahdollista ja toimii hyvänä lähtökohtana uusille sarjakuvaharrastajille julkaista omia tuotoksia.







Halusin tuoda lukijalle selväksi, ettei sarjakuvien piirtämiseen tarvitse kaikkein hienoimpia ja kalleimpia työvälineitä. Alkuun pääsee, kunhan kynä ja paperia löytyy. Halusin myös kertoa ideoimisprosessin vaikeuksista, josta mainittiin lähes jokaisessa lukemassani sarjakuvaoppaassa. Lähestyttäväksi ratkaisuksi osoittautui se, että ideoimisprosessille kannattaa antaa aikaa. Inspiraation löytyminen voi tapahtua yllättävissäkin paikoissa, kun sarjakuvaa ei aktiivisesti ole tekemässä.



Koin tärkeäksi tuoda esille, ettei piirustusjäljellä ja tyyllillä ole loppujen lopuksi niin isoa merkitystä, kuin aloitteleva sarjakuvaharrastaja saattaa ajatella. On olemassa todella upeita ja yksityiskohtaisia piirtämisen tyylejä, mutta jostain pitää lähteä liikkeelle. Se on ainoa tapa kehittyä piirtäjänä, eikä oman piirtojaljen pitäisi lannistaa tekijää. Olen henkilökohtaisesti ollut pitkään hyvin arka piirtämään ihmishahmoja, mutta ajan myötä olen tullut siihen tulokseen, ettei niissä voi kehittyä välttelemällä.



Sarjakuvan julkaisu voi uusille tekijöille tuntua vaikealta prosessilta. Halusin tuoda esille sarjakuvien julkaisun sosiaaliseen mediaan, joka oletettavasti on lukijalle jo tuttu alusta. Sarjakuvan julkaiseminen sosiaaliseen mediaan toimii matalan kynnyksen julkaisu- alustana, johon kaikilla on mahdollisuus jakaa tuotoksiaan.

Yhteenveto

Opinnäytetyössäni tutkin sarjakuvan merkitystä visuaalisena median ja harrastuksen muotona. Tavoitteena oli selvittää, miten sarjakuvan tekemisen kynnystä voisi madaltaa uusille aiheesta kiinnostuneille harrastajille. Tutkimuksessa käytiin läpi sarjakuvaoppaita ja analysoitiin miten helposti lähestyttäviä ne ovat uusille tekijöille. Oppaiden sisältöjen perusteella tehtiin huomioita, jotka vaikuttavat harrastuksen lähestyttävyyteen. Tutkimus osoitti, että uusille sarjakuvapiirtämisestä kiinnostuneille tulee olla kannustava ja inspiroiva. Tietoisuuden jakaminen sarjakuvista ja sen tekemisestä on tärkeää uusille harrastajille, mutta liiallinen teknisiin yksityiskohtiin pureutuminen voi osoittautua lannistavaksi ja viedä kauemmaksi harrastuksen mahdollisuuksista. Sarjakuvat antavat mahdollisuuden kenelle tahansa ilmaista itseään ja omia sisäisiä tunteuksiaan. Mahdollisuudet sarjakuvien toteuttamiseen löytyy jokaiselta aiheesta kiinnostuneelta ja tietoisuuden jakaminen siitä eteenpäin toimii ratkaisuna sarjakuvakulttuurin levittämiseksi. Sarjakuvapiirtämisen aloittaminen ei vaadi ammattitason työvälineitä, vaan kynä ja paperia riittävät alkuun pääsemiseen.

Produktiona toteutettiin lyhyt omaelämäkerrallinen sarjakuva, jonka tavoitteena inspiroida lukijaa mukaan harrastukseen. Työssä esitellään olennaisia sarjakuvaharrastukseen liittyviä tapahtumia sekä pyritään näyttämään sarjakuvan tekemistä yksinkertaisena ja helposti saavutettavana prosessina. Produktiossa pyrittiin olla lukijalle mahdollisimman kannustava ja innostaa kokeilemaan sarjakuvan tekemistä lopputuloksesta huolimatta, sillä se osoittautui parhaaksi ratkaisuksi kynnyksen madaltamiseen.

Lopputulos jäi lyhyemmäksi mitä alunperin olin suunnitellut ja lopullisen sarjakuvatuotoksen julkaisualustan tutkimista olisi pitänyt viedä pidemmälle. Olisin halunnut lisätä produktion lisää sivuja, jotka auttaisivat uusia sarjakuvaharrastajia lisää alkuun pääsemiseen. Mainitsin teoksessa, ettei sarjakuvan piirtämiseen tarvitse kuin kynän ja paperia, mutta olisin voinut esitellä lukijalle muutamia esimerkkejä työvälineistä, joita voisi kokeilla sarjakuvan piirtämisessä. Olisin myös halunnut lisätä sarjakuvapiirtämisen perinteisen prosessin mukaan yksinkertaistetusti. Mainitsin kuvakäsikirjoittamisen esimerkkinä kirjoitusprosessiin ja tarjota muutamia vinkkejä luonnosteluun sekä tussaamiseen. Sarjakuvien julkaisemisesta jäi puuttumaan pienlehdet, joiden tekeminen on todettu aloitteleville sarjakuvapiirtäjille hyväksi tavaksi lähteä liikkeelle.

Produktion julkaiseminen jäi puuttumaan tutkimuksesta, enkä voi näyttää sitä mahdollisesti kiinnostuneille sarjakuvaharrastajille. Jatkokehityksen kannalta produktion sisällön kehittäminen pidemmälle toimisi ratkaisuna. Produktion pitäisi tuottaa lisää sisältöä ja kehittää sille mahdollinen julkaisualusta, jossa sarjakuvaharrastajat pääsisivät sitä lukemaan. Mahdollisina julkaisupaikkana voisi toimia sarjakuvablogi, joka kautta mukaan voisi liittää kyselyn sarjakuvapiirtämisen kynnyksen madaltamisesta. Toinen vaihtoehto olisi toteuttaa produktiosta fyysinen pienlehti, jota jaettaisiin tapahtumissa kuten sarjakuvafestivaaleilla.

Lähteet

Painetut lähteet:

Ahokoivu, M. 2007. Sarjakuvantekijän opas. Helsinki: BJT Finland Oy.

Almqvist, K. & Kutila, A. 1989. Piirrä Sarjakuvaa!. Kemi: Sarjakuvakeskus.

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

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

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

Hänninen, V. & Musturi, T. 2024. Sarjakuvan paikka. Helsinki: Kutikuti.

Jokinen, H. 2011. Sarjakuva Suomessa. Helsinki: BJT Finland Oy.

Koskela, I. 2010. Sarjakuvantekijän oppikirja. Helsinki: Arktinen Banaani.

McKenzie, A. 2005. How to draw & sell comic strips. Lontoo: Titan Books.

McCloud, S. 1993. Understanding comics. Massachusetts: Kitchen sink press.

McCloud, S. 2000. Reinventing comics. New York: Paradox press.

Vieru, E. 2009. Avara horisontti kohtauspaikkana Limingan taidekoulu. Oulu: Painotalo Suomenmaa.

Sähköiset lähteet:

Bryant, P. 2023. The Enculturation of Liminality in Zine-Making: Acts of Associative Commonality That Enable Participation in a Media-Making Communitas. Viitattu 18.5.2025. Saatavissa: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/01968599231211256>

Ijäs. A. 2013. Sarjakuvien tekeminen. viitattu 6.5.2025. Saatavissa: https://annukka.info/sarjakuvien_tekeminen.pdf

Koskela, I. 2007. Pieni opas sarjakuvien piirtämiseen. Kemi. Lasten kulttuurikeskus sarjis. Viitattu 6.5.2025. Saatavissa: <https://lastenkulttuuri.fi/wp-content/uploads/2016/02/piirtamisopas20s1.pdf>

Limingan taidekoulu. Sarjakuva- ja kuvituslinjankurssisuunnitelma. Viitattu 2.5.2025. Saatavissa: <https://limingantaidekoulu.fi/wp-content/uploads/2025/01/kevat-2025-limingan-taidekoulu-7.1.2025.pdf>

Suomen sarjakuvaseura. Sarjakuvablogit.com lopetetaan ja arkistoidaan. Blogi.

Viitattu 17.3.2025. Saatavissa: <https://sarjakuvablogit.com/2024/12/sarjakuvablogit-com-lopetetaan-ja-arkistoidaan/>

Tampere Kuplii. Pienlehtimarssi. Blogi. Viitattu 18.5.2025. Saatavissa: https://2025.tamperekuplii.fi/pienlehtimarssi_osallistujat.html

Zineton. Viitattu 18.5.2025. Saatavissa: <https://www.zineton.com/>

Kuvalähteet.

Kuva 1. Petteri tikkanen. Se, Zum teufel. 2018

Kuva 2. s.9. Scott McCloud. Understanding comics. Kitchen sink press 1993

Kuva 3. Katariina Lillqvist. Kuninkaan kaupungissa. Limingan sarjakuvalinja. 2024

Kuva 4. Pertti Jarla. Fingerpori 10.3.2025. Helsingin sanomat. Viitattu 14.5.2025 Saatavissa: <https://www.hs.fi/sarjakuvat/fingerpori/car-2000011083664.html>

Kuva 5. Andrew Tsyaston. Bluechair ep 1112. Viitattu 17.5.2025 Saatavissa: https://www.webtoons.com/en/slice-of-life/bluechair/ep-1112-love-you-this-much/viewer?title_no=199&episode_no=1284

Kuva 6. s.70. Art Spiegelman. Maus. Penguin books. 2003

Kuva 10. s.54. Ville Ranta. Kuningas menettää päänsä. Wsoy. 2018