



## **“Say Hello To the Driver”**

sarjakuvan käyttö sanoman välittämisessä

Graafinen suunnittelu  
GS07SA  
Opinnäytetyö  
12.5.2009

---

Hanna Arvela-Sarén

## TIIVISTELMÄSIVU

Koulutusohjelma <b>Medianomi</b>		Suuntautumisvaihtoehto <b>Graafinen suunnittelu</b>	
Tekijä <b>Hanna Arvela-Sarén</b>			
Työn nimi <b>Say Hello To the Driver, sarjakuvan käyttö sanoman välittämisessä</b>			
Työn ohjaaja/ohjaajat <b>Christoffer Leka, Arja Vuorio</b>			
Työn laji <b>Opinnäytetyö</b>	Aika <b>12.5.2009</b>	Numeroidut sivut + liitteiden sivut <b>24+84</b>	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyön kertoo sarjakuva-albumin "Say Hello To the Driver " tekoprosessista. Kerron lyhyesti sarjakuvan historiasta ja kerronnasta ennen kuin paneudun kyseisen albumin työstöprojektiin. Analyyseillä syvennän henkilökohtaista suhdettani sarakuvaan taiteen lajina.</p> <p>Sarjakuvamuotoinen kerronta on vanhaa perua, eikä sille ole määriteltävissä selvää alkua. Esimerkiksi keskiajalta peräisin oleva Bayeux´n seinävaate esittää historialliset tapahtumat kuvakertomuksena, eli sarjakuvana. Myös sarjakuvalla tunnusomainen puhekupla tunnettiin jo keskiajalla, joten sarjakuvan kerrontateknikka on oleelliselta osin ollut olemassa jo kauan.</p> <p>Sarjakuva on laaja yleiskäsité, joka ei viittaa sisällöllisesti yhteismitalliseen alueeseen. Yhteisenä nimittäjänä on vain ilmaisumuoto ja väline. Sarjakuvalla on oma kielensä ja se ilmestyy painotuotteena, omana lehtenä, albumina, kirjana tai osana sanoma- tai aikakauslehteä. Puhtaaksi piirretty sivu on originaali, vasta painettuna/monistettuna se on sarjakuvaa.</p> <p>Sarjakuva-albumin teko on laaja ja vaativa projekti johon ei ole syytä lähteä, ellei kuvan ja sanan liitto ole tuttu ilmaisukanava. Sarjakuva on kuin yhden miehen elokuva, jossa ohjaaja toimii käsikirjoittajana, kuvaajana, lavastajana, leikkaajana jne. Lajin hienous piilee siinä kuinka vähällä voidaan saada aikaan enemmän kuin paljon ja saattaa konkreettisesti lukija juuri haluttuun tilanteeseen.</p> <p>"Say Hello To the Driver " albumin kaksi ensimmäistä sivua piirrettiin jo vuonna 2006. Albumin tarinat ovat lähteneet linja-auton kuljettaja Samuli Sarénin jokapäiväisestä työelämästä. Käytän ironiaa keinona asettaa asioita naurun alaiseksi ja omasta mielestäni oikeaan tärkeysjärjestykseen. Minua innoittaa sarjakuvantekijänä arjen pienet ja lähes merkityksettömät yksityiskohdat, jotka omaksutaan normaaliksi ja niellään pureskelematta. Pysin tuomaan näitä tilanteita ihmisten silmien eteen tavalla, jolla ne on vaikea sivuttaa.</p> <p>Sarjakuva voi haluttaessaan olla voimakas jota ei ole syytä sotkea kevyeen viihteeseen sen enempää kuin aivopesuunkaan.</p>			
Teos/Esitys/Produktio <b>Opinnäytetyö</b>			
Säilytyspaikka <b>Metropolia, Tikkurila</b>			
Avainsanat <b>Sarjakuva, albumi, käsikirjoitus, kuvitus, kerronta, ironia, huumori, bussikuski</b>			

Degree Programme in Graphic Design		Specialisation	
Author Hanna Arvela-Sarén			
Title "Say Hello To the Driver", using comics to make a point			
Tutor(s) Christoffer Leka, Arja Vuorio			
Type of Work Bachelor's Thesis	Date 12.5.2009	Number of pages + appendices 24+84	
<p><b>Abstract</b></p> <p>The dissertation illuminates the process of making the comic album "Say Hello To the Driver." It will dive shortly into the history of comics and its narrative form before concentrating on this particular project. The purpose of the analysis is to deepen the authors personal relationship with comics as an artistic genre. The first two pages of the comic album "Say Hello To the Driver" were already drawn in the year 2006. The three year project has evolved slowly but steadily. The stories in the album were born out of the every day working experiences of Samuli Sarén who is a bus driver. In the album, irony is used as a means to ridicule some aspects and as a means to put other things into perspective- according to the authors own values.</p> <p>The narrative form based on continuous images dates back a long time and thus it is not possible to pinpoint its beginning. For example, the medieval tapestry of Bayeux depicts historical events as a series of images, or as a comic. Also, speech bubbles, which are typical of the comic genre already existed in the Middle Ages. Thus, the basic form in the narrative technique of comics has existed for a long time. The notion of the comic genre is very wide, and does not refer to one specific field. The common denominator is the form and structure of expression. The comic genre has its own language and can be published in print, as its own magazine, a book or as part of a newspaper or a magazine. A hand drawn page is the original, which only becomes a comic when it is printed. A comic album is usually a minimum of 40 pages long, traditionally 2 + 46 pages or 2 + 62 pages. Anything shorter than this would be called a minialbum.</p> <p>The making of a comic album is a vast and demanding project and extremely challenging if the union between image and text is not a familiar form of expression. A comic is like a one man made film, where the director is also the screenwriter, the cameraman, the set designer and the editor. The beauty of the genre is in its ability to achieve more with less, and in its ability to guide the reader deliberately into certain situations. The comic genre has a force that is not to be mistaken with that of light entertainment or even that of propaganda.</p>			
Work / Performance / Project Comic album "Say Hello To the Driver"			
Place of Storage Metropolia, Tikkurila			
Keywords Comic, album, script, illustration, story telling, irony, humor, bus driver			

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO.....	2
2 SARJAKUVAN LÄPILEIKKAUS.....	4
2.1 Sarjakuvan historia.....	5
2.2 Eurooppalainen sarjakuva.....	6
2.3 Sarjakuvan eri muotoja.....	7
3 SARJAKUVAN KIELIOPPI.....	8
3.1 Peruspilarit.....	9
3.2 Käsikirjoittaminen.....	10
3.3 Piirtäminen.....	11
3.4 Rivien välissä.....	13
4 ALBUMIN SUUNNITTELU.....	14
4.1 Julkaisukynnys.....	15
4.2 Tila ja rajaus.....	15
4.3 Rythmi.....	16
4.4 Aikatalu.....	17
5 ANALYYSI PROJEKTISTA.....	17
5.1 Aloitus ja idea.....	18
5.2 Budjetointi ja ajan käyttö.....	18
5.3 Sanoman välittäminen.....	18
5.4 Työskentely.....	19
5.4.1 Käsikirjoitus.....	19
5.4.2 Piirtäminen ja välineet.....	19
5.4.3 Kuvankäsittely.....	20
5.4.4 Taitto.....	21
6 LOPPUPÄÄTELMÄ.....	22
LÄHTEET.....	23
KUVALUETTELO.....	24
LIITTEET	

Sarjakuva-albumi "Say Hello To the Driver"

## 1 JOHDANTO

Kaikilla on mielipide bussikuskeista. Yleensä vähä-älyisiksi möhömahoiksi leimatut linja-auton kuljettajat tuomitaan helposti ihmiskunnan pohjasakaksi. He eivät tervehdi, he ajavat pysäkkien ohi pahuuttaan ja mahdollisesti haisevatkin pahalta. Harvoin noita elämässään epäonnistuneita nahjuksia pidetään yhteiskunnan tukipilareina, vaikka käyvätkin töissä ja maksavat veronsa. Poikkeuksena tietenkin muutamat maahanmuuttajakuskit, joita katsoessa saatetaan kokea hetkittäistä myötätuntoa, kun ajatellaan kuinka heidän kuukausipalkkansa ruokkii monta pientä nälkäistä suuta Somaliassa, tai Kontulassa.

Teoksellani "Say Hello To the Driver" halusin ravistella näitä ennakkoluuloja ja kyseenalaistaa omaa käytöstämme bussikuskeja kohtaan. Onko kenties jokin syy miksi kuski ei moikkaa takaisin, vaikka tervehtisit häntä kovaan ääneen ja selkeästi artikuloiden? Jättikö kuljettaja mahdollisesti jostakin syystä ottamatta kyytiin bussin perässä juosseen asiakkaan? Johtuuko bussin hajoaminen Mannerheimintielle keskellä pahinta ruuhka-aikaa nimenomaan kuljettajan pahuudesta?

Olemmeko me suomalaiset muuttuneet luokkayhteiskunnaksi, jossa vain menestyneet ja "mediaseksikkäillä" aloilla toimivat henkilöt voivat saavuttaa ammattiyhpeyden? Onko Helsingissä tilaa bussikuskin tai minkään muunkaan duunarin ammatin valinneille ihmisille? Ovatko he edes ihmisiä vai selkeästi alempaa kastia, jotain jyväbroilerin ja citykaniinien väliltä. Ymmärrettävää totta kai, että linja-autonkuljettajan tutkinto ei paina cv:ssä yhtä paljon kuin aatelis-sukunimi tai Emma-ehdokkuus, mutta tuntuu käsitteämättömältä, että mitä ihmisarvoon tulee siitä tuntuu olevan enemmän haittaa kuin hyötyä.

”Say Hello To the Driver” sarjakuva-albumi on väline, jolla pyrin tuomaan ihmisten silmien eteen edellä mainitsemani epäkohdat. Olen tehnyt sarjakuvia 10 vuotta. Aiemmin olen keskittynyt kolmen kuvan strippeihin, niin omaelämäkerrallisista kuin yhteiskunnallisistakin aiheista. Sarjakuviani on julkaistu useissa eri lehdissä ja olen myös itse julkaissut kaksi sarjakuva-albumia. Visuaalisen kulttuurin opiskelijana tiedän sarjakuvan tarjoavan minulle parhaan lähtökohdan kertoa monitasoisesti haastava tarina. Kuvalliset keinot ovat aina muutenkin olleet lähellä sydäntäni ja luonnollinen ilmaisukanava.

Tutkin näiden sivujen sisällä sarjakuvallisia keinoja kertoa tarinaa. Käytän materiaalina valmiita sarjakuvia havainnollistamaan teoriaa. Toteutin opinnäytetyöni tutkimuksen tueksi produktiivisena osana sarjakuva-albumin ”Say Hello To the Driver”. Pyrin tekemään sarjakuva-albumin tekoprosessista mahdollisimman helposti lähestyttävän tavan tuoda sanoma esille.

Käsittelen aluksi sarjakuva käsitteen, jotta lukijalle ei tulisi ongelmia käyttämästäni terminologiasta. Tämän jälkeen käyn tiiviisti läpi sarjakuvan nykymuodon syntyhistorian, jonka jälkeen tarkastelen sarjakuvan perusrakennetta, ilmettä ja eri muotoja.

Pääaihe itse tutkimukselle on sarjakuva-albumin toteutusprosessi. Kerron mitkä asiat tekevät albumista toimivan ja mitkä asiat herättävät lukijan mielenkiinnon. Valmis sarjakuva ei ole syntynyt tyhjästä vaan pitkällisen ja erittäin laajan syntyprosessin kautta. Pyrin kertomaan lukijalle miten mahdollisia ongelmakohtia ja puutteita voidaan pienentää ja rajata pois parhaan mahdollisen lopputuloksen saavuttamiseksi.

## 2 SARJAKUVAN LÄPILEIKKAUS

Sarjakuva on esitys, jossa joukko perättäisiä kuvia muodostaa yhtenäisen tarinan. Kuvissa saattaa olla kirjoitettua tekstiä puhekuilien ja kuvatekstien muodossa. Yleisimmät sarjakuvan tyypit ovat sanomalehdistripit, sarjakuvalehdet ja -albumit. Sanomalehdistripissä on yleensä kolme ruutua ja se on usein mustavalkoinen ja piirrostyyliltään pelkistetty. Useat sanomalehdistripit perustuvat vitsiin, mutta stripit voivat myös muodostaa pitkään jatkuvia ja yhtenäisiä juonia. Sarjakuvalehdet koostuvat useista lyhyistä, muutaman sivun pituisista tarinoista. Sarjakuva-albumit taas kertovat tavallisesti yhden pitkän tarinan, ja joskus tarina voi venyä usean albumin mittaiseksi. Sarjakuvia julkaistaan myös internetissä.

Sarjakuvien juuret ovat elokuvien tavoin vankasti populaarikulttuurissa, mutta nykyään valtavirtasarjakuvan ohella elää myös ei-kaupallinen ja kokeileva sarjakuva. Aiheiltaan vakavampia ja juonenkehittelyltään monimutkaisempia sarjakuvia on kutsuttu nimellä graafinen novelli tai graafinen romaani.

### 2.1 Sarjakuvan historia



Kuva 1: Bayeux'n seinävaate

Sarjakuvamuotoinen kerronta on vanhaa perua, eikä sille ole määriteltävissä selvää alkua. Esimerkiksi Englannissa tehdyn keskiajalta peräisin oleva Bayeux'n seinävaate esittää historialliset tapahtumat kuvakertomuksena – sarjakuvana. Myös puhekupla tunnettiin jo keskiajalla, joten sarjakuvan kerrontatekniikka on oleelliselta osin ollut olemassa jo varhain. 1800-luvun eurooppalaisia kuvakertomuksia, joista tunnetuin esimerkki lienee saksalaisen Wilhelm Buschin vuonna 1865 julkaisema Max ja Moritz (Suomessa näitä edustaa muun muassa valistuskertomus Turmiolan Tommi), voidaan pitää nykyisten sarjakuvien eräänä esiasteena. Niissä tarina kerrotaan peräkkäisten kuvien muodostamana kertomuksena, jota tukee usein riimitelty teksti.

Varsinainen nykymuotoinen sarjakuva, jonka piirteitä ovat muun muassa jatkuvuus ja pysyvät hahmot, syntyi kuitenkin vasta 1890-luvulla amerikkalaisessa sanomalehdistössä. Sen ensimmäiseksi edustajaksi katsotaan usein Richard Felton Outcaultin piirtämä The Yellow Kid (keltainen poika). Sarjakuva ilmestyi ensimmäisen kerran 1895 World-lehdessä. Sarjan päähenkilönä oli hörökorvainen poika, jolla oli yllään keltainen yöpaita, johon pojan repliikit kirjoitettiin.



Kuva 2: The Yellow Kid (keltainen poika)

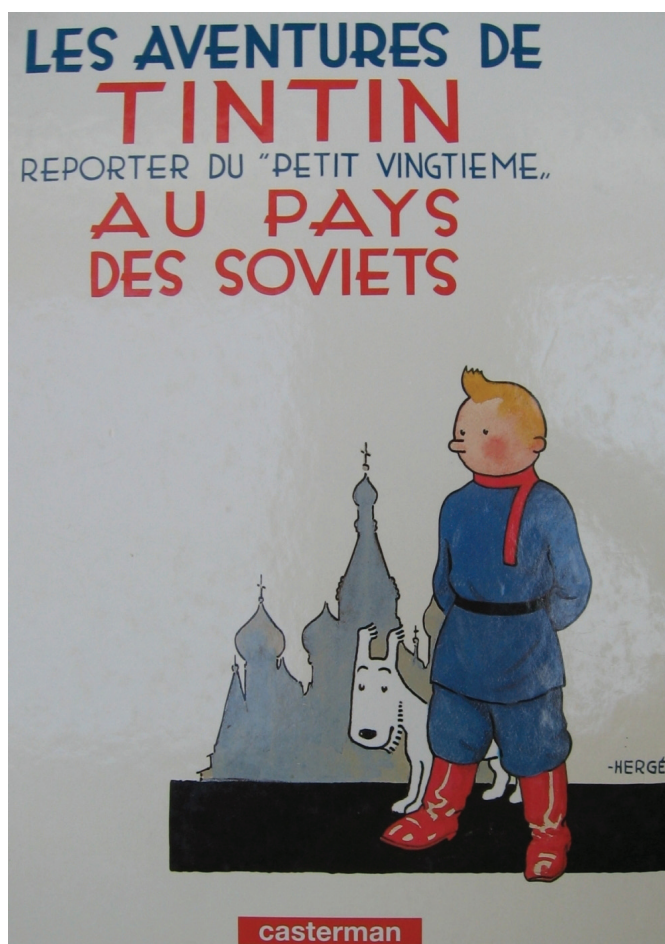
Vuonna 1929 sarjakuvassa tapahtui murros, kun sankarihahmot Buck Rogers ja Tarzan aloittivat. Siihen asti sarjakuva oli ollut lähes yksinomaan koomista ja piirrostyyliltään karikatyyristä, kun taas uudet sankarisarjat pyrkivät komiikan sijaan jännitykseen ja realistisempaan piirrostyylisiin. Myös ensimmäinen Tintti-seikkailu julkaistiin vuonna 1929. Sarjakuvalehti on peräisin 30-luvun loppupuolelta: aiemmin oli oman lehden muodossa julkaistu vain joitakin kokoelmia sanomalehtistripeistä. Sarjakuvalehden varhaisia pioneereja olivat vuonna 1937 aloittanut Detective Comics ja vuonna 1938 aloittanut Action Comics. Edellinen esitteli Batmanin vuonna 1940, jälkimmäinen Teräsmiehen vuonna 1938. Toinen maailmansota kasvatti sarjakuvalehden suosiota: se oli suosittua ajanvietettä amerikkalaisten sotilaiden keskuudessa.

Toisen maailmansodan jälkeen manga kehittyi Japanissa amerikkalaisvaikutteista. Yhdysvalloissa suosiota saivat rikos-, scifi- ja kauhusarjakuvat. Viimeksi mainituista oli tunnettu EC Comics, jonka Tales from the Crypt lehteä on viime aikoina sovitettu TV-sarjaksi ja elokuviksi. Etenkin kauhusarjakuvat aiheuttivat 50-luvun Yhdysvalloissa huolen sarjakuvan haittavaikutuksista lapsiin ja nuoriin. Niinpä suuret kustantamot muodostivat CCA (Comics Code Authority)-liiton ja solmivat tiukan säännösten, Comics



Coden, joka kielsi sarjakuvista muun muassa aviorikokset, seksin ja kynnisen maailmankuvan. Comics Code säänteli Yhdysvaltain sarjakuvaa pitkään lähes täysin ja sen vaikutus on edelleen huomattava (säännöstöä on tosin joltain osin ajanmukaistettu). Jonkin sortin sarjakuvallinen vallankumous voidaan nähdä tapahtuneen 1960-luvulla Amerikassa underground-liikkeen kautta. Mm. Robert Crumb alkoi sarjakuvissaan käsitellä yhteiskunnallisia tabuja sekä vähemmän kevyitä ja viihteellisiä teemoja. Undergroundille oli ominaista räävittömyys, seksuaalisuus ja perversiot: se oli suunnattu usein tietoisesti Comics Codea vastaan. Tämä vei sarjakuvan asemaa kauemmaksi "lasten viihteestä" tehden siitä varteenotettavan taidemuodon perinteisempien ilmaisumuotojen rinnalle.

## 2.2 Eurooppalainen sarjakuva



Kuva 3: Hergén Tintti

Eurooppalainen sarjakuva oli pitkään amerikkalaisen varjossa, mutta alkoi nousta sodan jälkeen, ehkä osittain amerikkalaisen sarjakuvan kangistuttua kaavoihinsa. Belgialaisen Hergén Tintti, joka oli aloittanut jo ennen sotaa, nousi kansainväliseen menestykseen

1960–1970-luvuilla. Sitä seurasivat menestysarjoina René Goscinny'n kehittämät Asterix, Lucky Luke ja Ahmed Ahne. Eurooppalaiset sarjakuvat olivat vapaita amerikkalaisesta vakiintuneesta käytännöstä pitää huumori ja jännitys erillisinä ja käyttää humoristiseksi tarkoitetuissa sarjoissa lähinnä minimalistista ilmaisua. Belgialais-ranskalaiset sarjakuvat yhdistivät huumorin ja jännityksen, ja piirrostyylillä rönsyili yksityiskohtia. Ranskalainen Métal Hurlant -lehti puolestaan toi 1970-luvulla sarjakuvaan vakavuutta, jopa "taiteellisuutta". Moebiuksen scifi- ja fantasiasarjakuvat, Benoît Sokalin historiallinen kovaksikeitetty dekkariparodia tarkastaja Ankardo ja Hugo Prattin historiaa ja myyttejä hyödyntänyt Corto Maltese veivät eurooppalaissarjakuvaa Hergé/Goscinny-linjalta aikuisempaan suuntaan muun muassa tuomalla seksin ja kovan väkivallan sarjakuviin.

### 2.3 Sarjakuvan eri muotoja

Sarjakuva on laaja yleiskäsite, joka ei viittaa sisällöllisesti yhteismitalliseen alueeseen. Yhteisenä nimittäjänä on vain ilmaisumuoto ja väline. Sarjakuvalla on oma kielensä ja se ilmestyy painotuotteena, omana lehtenä, albumina, kirjana tai osana sanoma- tai aikakauslehteä. Puhtaaksi piirretty sivu on originaali, vasta painettuna se on sarjakuvaa. Sanoma- ja aikakauslehdet julkaisevat lukijoilleen sopivaksi katsomiaan sarjakuvia. Sarjan täytyy kooltaan sopia yhdelle sivulle. Yleensä tämä tarkoittaa strippejä, koko sivun sarjakuvia tai jotakin siltä väliltä. Suurelle yleisölle sarjakuva on tuttu useimmiten sanoma- tai aikakauslehdistä.

Sivun mittaisia sarjakuvia alettiin julkaista sanomalehdissä noin sata vuotta sitten. Ne löysivät tiensä nopeasti myös muihin lehtiin. Sivun sarjat ovat tyypillisimmillään aikakauslehdissä ilmestyviä jatkojuttuja tai vitsisarjoja. Niistä on tapana myöhemmin koota albumeja.

Novellisarjakuva on yhtä sivua pitempi, mutta ei aivan kokonaisen albumin kokoinen. Novelleja julkaistaan yleensä sarjakuvalehdissä ja -kirjoissa. Novellisarjakuva syntyi 1930-luvulla. Pitkiä sarjakuvia alettiin tuolloin julkaista sanomalehtien sunnuntailiitteissä ja hieman aiemmin kehitetyissä sarjakuvalehdissä.

Sarjakuvalehti -käsite (engl. comic book) syntyi 1930-luvun lopulla Yhdysvalloissa. Karkeasti ottaen lehden erottaa sarjakuva-albumista tapa jolla sivut on liitetty toisiinsa: lehti on hakasidottu metallisilla niiteillä, albumi liimalla. Sarjakuvalehti voi koostua yh-

den tai useamman tekijän töistä, sisältää vain yhden novellisarjakuvan, sisältää jatkojuttuja, sisältää lyhyitä ja/tai pitkiä tarinoita ja sisältää mainoksia ja artikkeleita.

Sarjakuvakirjalle on keksitty erilaisia määritelmiä riippuen siitä millaista materiaalia se sisältää. Yhteistä kaikille sarjakuvakirjoille on kirjamainen olemus, joka syntyy liimalla sidotusta selkämuksesta. Albumeissa ei yleensä ole mainoksia.

Pitkiä sarjakuvia kutsutaan kirjana julkaistuna albumeiksi tai minialbumeiksi. Yhden tekijän tai tekijätiimin erillisiä tarinoita sisältävä kirja on kokooma-albumi. Jos sarjakuvakirja koostuu monen tekijän töistä, se on sarjakuva-antologia. Muita sarjakuvakirjatyyppisiä ovat sarjakuvapokkarit eli taskukirjat, esimerkiksi Aku Ankan taskukirja ja strippikokoelmat.

Lyhyen ja pitkän sarjakuvan ero on erittäin häilyvä. Tekijästä, tarinan pituudesta ja käsittelytavasta riippuu kutsutaanko teosta novellisarjakuvaksi, albumisarjakuvaksi vai sarjakuvaromaaniksi. Sarjakuva-albumi on yleensä pituudeltaan vähintään 40 sivua, klassisesti (2)+46 tai (2)+62 sivua, kolme tai neljä painoarkkia. Tätä lyhyempää sarjakuvaa saatetaan kutsua minialbumiksi mikäli teos on ulkoasultaan kirjamainen.

Sarjakuvaromaani -nimitystä (engl. graphic novel, ransk. roman de bande dessinée) alettiin käyttää 1990-luvulla. Sarjakuvaromaani ei välttämättä juuri eroa ulkoisesti albumista, uutta käsitettä tarvittiinkin kuvaamaan uudenlaista sisältöä. Keskeisin ero albumin ja sarjakuvaromaanin välillä on se, että albumissa tekijä sovittaa sanottavansa annettuun määramittaan, romaanissa julkaisun koko ja sivumäärä taipuu tekijän ja tarinan vaatimusten mukaan.

### 3 SARJAKUVAN KIELIOPPI

Sarjakuvan kielioppi tarkoittaa sarjakuvan muotoa, tekstiä ja kuvia ja niiden tulkitsemista. Sarjakuva on näköön perustuva taiteenlaji. Yhdysvaltalainen sarjakuvataiteilija ja -teoreetikko Scott McCloud määrittelee sarjakuvan ”harkitussa järjestyksessä oleviksi rinnakkaisiksi kuvallisiksi tai muiksi ilmaisuiksi, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma” (McCloud 1994: 9). Ilmaisumuotona sarjakuva on monipuolinen. Paitsi että siinä yleensä yhdistyvät kuval-

linen ja sanallinen kerronta, sillä on myös erityinen ilmaisukielensä, joka täytyy oppia voidakseen ymmärtää sarjakuvan merkitystä. Tätä ilmaisukieltä nimitetään sarjakuvan kieliopiksi (Herkman, Juha 1998: 67-68).

### 3.1 Perus pilarit

Ruudut ovat sarjakuvan perusyksiköjä, jotka jakavat sarjakuvan aikaa ja tilaa (McCloud 1994, 99). Ruutujen muoto ja koko eivät ole yhdentekeviä. Useimmiten ne ovat suorakulmaisia, joten eri muotoisilla ruuduilla voidaan korostaa tapahtumia: esimerkiksi pyöreä ruutu sisältää usein ratkaisevan käänteen. Ruutujen koolla ja leveydellä taas on yhteys tapahtumien keston: koko sivun levyistä vaakaruutua käytetään sarjakuvan alussa kiireettömän tunnelman luomiseen tai maiseman esittelyyn, nopeat tapahtumasarjat ilmaistaan kapeissa ruuduissa (McCloud 1994, 101-102). Ruudut ovat yleensä viivalla kehystettyjä, mutta niiden reunoja rikkomalla voidaan korostaa liikkeen voimaa tai kolmiulotteisuutta (Hänninen, Harto & Kemppinen, Petri 1994: 89).



Kuva 4: Peter Nielsen, JAWED

Ruudun sisällä tärkeitä aspekteja ovat kuvakulma ja rajaus. Useimmiten kuvakulma eli se taso, josta lukija katsoo kuvan maailmaa on neutraali silmäntaso eli etuperspektiivi. Vaihtelua tuovat tyypillisimmin alataso eli sammakkoperspektiivi, joka tuntuu usein uhkaavalta, ylätaso eli lintuperspektiivi, joka tuntuu usein turvalliselta, ja niin sanottu nukkekotiefekti, jossa sarjakuvan hahmot ovat aivan ruudun alarajalla. Sarjakuvissa käytetään myös erilaisia kuvakokoja yleiskuvista erikoislähikuviin. Elokuviakielen termein voidaan tässä yhteydessä puhua kamerasta ja zoomauksesta (Herkman 1998: 28-29). Sarjakuvaruutua sommitellessa tulee ottaa huomioon kuvasisällön lisäksi myös puhe-

ja ajatuskuplat, tekstilaatikot sekä äänitehosteet. Lisäksi täytyy huomioida ympäröivät ruudut, sillä sarjakuvaruutu on vain yksi osa ruuturivin tai kokonaisten sivujen kokonaisuutta (Hänninen & Kemppinen 1994: 95).

Ruutujen väliin jäävästä tyhjästä tilasta käytetään nimitystä välipalkki. Tyhjät tilat lukija täydentää mielikuvituksensa avulla, luoden sarjakuvasta loogisen kokonaisuuden. Siksi sarjakuvasta voidaan puhua täydentämisen taiteena (McCloud 1994: 86-87). Kerronta voi siirtyä ruudusta ruutuun kuudella eri tavalla: hetkestä hetkeen, toiminnasta toimintaan, kohteesta kohteeseen, kohtauksesta kohtaukseen, näkökulmasta näkökulmaan sekä siirtymä, jossa ruutujen välillä ei tunnu olevan mitään loogista seuraussuhdetta. Usein siirtymä voi edustaa montaa eri tyyppiä yhtä aikaa, joten jaottelu on karkea, mutta selkeydessään hyvin havainnollinen (McCloud 1994: 70-72).

### 3.2 Käsikirjoittaminen

Sarjakuva koostuu kuvien lisäksi yleensä myös kirjoitetusta tekstistä. Tekstiä on otsikossa, hahmojen käymässä keskustelussa eli dialogissa ja sisäisissä ajatuksissa eli monologissa sekä tarvittaessa selostavissa väliteksteissä ja ääniä kuvaavissa tehosteteksteissä. Lisäksi löytyy tekijän allekirjoitus (Herkman 1998: 40).

Tekijän persoonallisuus tai luovuus näkyy aina hyvässä tarinassa. Kukaan ei kuitenkaan keksi mitään täydellisesti omasta päästään. Päämme ovat täynnä ulkopuolelta sisään tunkeutunutta tietoa. Ainoa omaperäisyyden mahdollinen ilmenemismuoto on ulkopuolisten vaikutteiden uuden yhdistelytavan keksiminen. Vaikka olisit niin rajoittunut ihminen, että mikään sarjakuvan ulkopuolella ei sinua kiinnostaisi, tunkeutuvat sarjakuvien ulkopuoliset kerrontakeinot tajuntaasi muiden sarjakuvantekijöiden käyttäessä niitä hyödykseen.

Sarjakuvahahmojen repliikit ja dialogi esitetään yleensä puhekuplien sisällä. Puhekuplasta lähtevä väkänen ilmaisee lukijalle, kuka henkilöistä on äänessä. Joskus myös kuplan muoto ja ääriviiva paljastavat puhujan äänensävyä ja tunnetilan. Siinä missä huutavan henkilön painokkaat repliikit on kirjoitettu suurella ja paksulla fontilla, symboloi katkoviivalla piirretty puhekupla kuiskaamista. Ajatuskupla eroaa puhekuplasta pehmeämpien kaariensa ansiosta. Keskustelun lisäksi sarjakuvissa voi esiintyä myös televisiosta tai muista sähköisistä lähteistä tulevaa puhetta, jota kuvataan esimerkiksi sahalaitaisen kuplan avulla. Kaikki kuplat on yleensä pyritty suunnittelemaan niin,

että ne voi vaivatta lukea oikeassa järjestyksessä; useimmiten edetään kronologisesti vasemmalta oikealle (Hänninen & Kemppinen 1994: 82-83).

Sarjakuvissa voi olla myös kertovaa tekstiä, joka tavallisimmin sijoitetaan omalle rajatulle alueelleen ruudun alareunaan. Tällainen tekstilaatikko selventää tapahtumia, joita ruuduissa ei esitetä, ja mahdollistaa näin kerronnan tiivistämisen. Yleensä kyse on ajallisista ja/tai paikallisista siirtymistä, joista klassisena esimerkkinä voisi mainita tekstilaatikon ”Samaan aikaan toisaalla” (Herkman 1998: 41).



Kuva 5: Jason Pearson, Body Bags publisher

Monesti sarjakuvissa käytetään myös onomatopoeettisia efektejä eli merkitään erilaisia ääniä (esim. pam, viuuuh, räts, auoorgh!, tosin joskus myös suomalaisissa sarjakuvissa englannin kielellä: bang, crash, boom jne.). Koska sarjakuvissa äänetkin on välitettävä visuaalisen ilmaisun kautta, myös ilmausten graafinen asu, koko ja muoto ovat tärkeitä (Hänninen & Kemppinen 1994: 85). Tässäkin kohdassa siis sanallinen ja kuvallinen ilmaisu ovat sarjakuvassa sulautuneet yhteen.

### 3.3 Piirtäminen

Sarjakuva piirretään usein siveltimellä tai tussiterällä lyijykynäluonnoksen päälle tai eri paperille valopöydän avulla, mutta jotkut piirtävät julkaistavaksi tarkoitettua sarjakuvaa myös suoraan musteella. Kuvan voi värittää. Piirroksen päälle voidaan myös kiinnittää rasteria eli kuvioitua tai värillistä muovikalvoa. Nykyään sarjakuva skannataan tietoko-



neelle, ja väritys, harmaasävyt ja kuviot tuotetaan grafiikkaohjelmilla. Piirtolevyllä voi tietokoneelle piirtää suoraankin. Paineentunnistava kynä tuottaa perinteisiä piirtovälineitä muistuttavaa jälkeä. Sarjakuvan piirtämiseen voidaan käyttää tavallisten huopa- ja lyijykynän sijaan myös sivellintä ja tussiteriä. Jotkut sarjakuvataiteilijat käyttävät ainoastaan sivellintä. Tussiterällä saa aikaiseksi vaihtelevaa viivaa, joskin sitä pitää aika ajoin kastaa mustepulloon. Tällöin täytyy kuitenkin varautua tekemään korjauksia, käyttämällä korjausnestettä, sillä tussi saattaa levitä tai roiskua paperille. Paperin olisi hyvä olla kovapintaista, mieluiten layout paperia. Yleisin väline valmiin sarjakuvan muokkaukseen on Photoshop kuvankäsittelyohjelma.

Suosituksen piirtäjän tyylistä muodostuu hänen tavaramerkkinsä. Piirrosten yksityiskohdat kuten, kasvot, hiukset, kädet, vaatetus, lemmikkieläimet, varjostustyyli, taustapiirroksen tyyli, esineiden muotokieli ja arkkitehtuuri vaikuttavat kaikki osaltaan lopputulokseen. Lisäksi tunnistettavuuteen vaikuttavat tekstausta, puhekuplat ja kerrontatyyli esim. kuvakulmien valintat, leikkaus, kerronnan rytmi, yms.

Jokaisella, aloittelevallakin piirtäjällä, on oma piirrostyyli. Persoonallisen kädenjäljen häivyttäminen vaatisi pitkää ja määrätietoista työskentelyä, joten sen häviämistä vahingossa ei ole pelkoa. Piirrosjälki muuttuu väkisinkin hieman kun vaihdetaan välinettä, siitä huolimatta se pysyy tunnistettavana. Suosituimpen sarjakuvasankareiden (esim. Muumi, Mustanaamio, Disneyn sarjat) piirrosasu on tarkkaan valvottu, eikä niiden piirtäjille sallita sooloilua. Myös tässä on kysymys tavaramerkistä tai tuotteen ominaisuudesta. Sarjakuvan lukijan oletetaan haluavan samaa kuin aina ennenkin. Kustantajat ovat kaupallisista syistä halunneet häivyttää tekijöiden persoonan. Siitä huolimatta huipputekijät nousevat Carl Barksin tavoin esiin massasta. Jos sarjakuvan maailma on realistinen, löytyvät perustiedot historiaa tai nykypäivää käsittelevistä lehdistä ja kirjoista. Jos sarjakuvan maailman pitäisi kuvata fantasian tai science fictionin tyylistä vaihtoehtoista todellisuutta, piirtäjän pitäisi suunnitella itse maisemia, esineitä ja muita yksityiskohtia. Piirtäjän omat suunnitelmat voivat lainailla ideoita muualta.

Fantasiatarinoiden sarjakuvaversioihin haetaan usein yksityiskohtia historiallisista puuvuista, aseista jne. Science fiction-sarjakuvat ovat usein ammentaneet ideoita toisiltaan, eivätkä science fiction-elokuvatkaan ole olleet tuntemattomia lainailukohteita. Science fiction-kirjallisuus on täynnä yhteisiä ideoita, joten ei ole mitään estettä rakentaa sarjakuviakin samalla tavalla. Lainatut asiat on kuitenkin sovitettava piirtäjän

omaan tyyliin, muuten ne näyttävät hengettomilta kopioilta. Sarjakuvan tekeminen joko alkaa käsikirjoituksesta tai sarjakuvaa aletaan vain piirtää kuva kovalta.

Kun suunnittellaan sarjakuvan ulkoasua ja tyyliä, tehdään monta valintaa. Ei ole yhdenmukaista millaisia ovat puhekuplat, miten ruudun rajat on piirretty, miten varjostetaan ja väritetään, tai kuinka runsaasti käytetään merkintöjä. Vaikka piirrettäisiin humoristisella tyyllillä, voi ruudun tausta olla realistinen - kuten esimerkiksi usein Aku Ankassa. Useimmissa sarjakuvissa hahmot ja taustat on piirretty yhtenäisellä tyyllillä.

### 3.4 Rivien välissä

Sarjakuvassa kuva ja teksti ovat useimmiten toisistaan riippuvaisia (McCloud 1994: 156). Kuvia voidaan kutsua ns. kuvallisiksi ikoneiksi, jotka muistuttavat henkilöitä, paikkoja, asioita tai ajatuksia; ikoneita ovat niin realistiseen tyyliin piirrettyjen sarjakuvien henkilöt kuin humorististen sarjakuvien karikatyyrihahmotkin (McCloud 1994: 27-29). McCloud muistuttaa sarjakuvahahmoin sisältyvän kuitenkin ainakin ripaus pilapiirräntää, mitä hän ei suinkaan pidä lukijoiden samastumista ja osallistumista estävänä vaan pikemminkin lisäävänä tekijänä. Taustat sen sijaan kuvataan usein realistisemmin (McCloud 1994: 42).

Sarjakuvalla on oma, universaali merkkikielensä, joka sisältää monenlaisia visuaalisia symboleja: kuvia ja viivoja. Puhekuplien sisään piirretyillä kuvasymboleilla voidaan korvata puheosuuksia, esimerkiksi hehkulampulla ideaa, Z-kirjaimella kuorsausta ja pääkallolla kiroilua. Tähdet taas symboloivat kipua, poreilevat kuplat humalatilaa. Useimmiten siis ilmaistaan sarjakuvahahmon tunnetilaa tai mielenliikkeitä. Myös kielellisiä metaforia ja vertauksia voidaan kuvittaa, esimerkiksi "tappavan katseen" voi ilmaista sarjakuvahahmon katseen linjalla olevilla veitsillä (Hänninen & Kempainen 1994: 86-87). Huomionarvoista on se, että visuaalisia symboleja näyttää olevan eniten huumori- ja seikkailusarjakuvissa, kun taas ns. vakavammat sarjakuvat pyrkivät niiden vähäiseen käyttöön (Hänninen & Kempainen 1994: 88).

Kuvien lisäksi myös erilaisilla viivoilla on sarjakuvissa tärkeä tehtävänsä. Ensinnäkin viivat korostavat henkilöiden tunnetilojen muutosta. Liikettä taas ilmaistaan ns. vauhtiviivoilla, joskin myös hahmojen liikesuunnan ja katseen avulla (Herkman 1996: 44-46). Liikettä voi ilmaista paitsi ruudun sisällä, myös täydentämällä ruudusta ruutuun (McCloud 1994: 16).



Lisäksi piirtäjän käyttämällä viivan tyylillä on oma sanomansa, viivojen ”ekspressiivinen potentiaali” (McCloud 1994: 124). Omaa kieltään puhuvat myös sarjakuvissa mahdollisesti käytettävät värit, joissa suositaan selkeitä, kirkkaita perusvärejä (McCloud 1994: 123), vaikka edelleen suurehko osa sarjakuvista on strippiperinteen mukaisesti mustavalkoisia.

#### 4 ALBUMIN SUUNNITTELU

Sarjakuva-albumi on yleensä pituudeltaan vähintään 40-sivua. Tätä lyhyempää sarjakuvaa saatetaan kutsua minialbumiksi, jos teos on ulkoasultaan kirjamainen. Albumimittaisessa sarjassa (miksei hieman lyhemmässäkin) voidaan jakaa tarina useampaan osaan, tai romaanin tapaan lukuihin. Ensimmäinen osa voi olla alkunäytös eli prologi, ja varsinaisen tarinan jälkeen voidaan vielä esittää loppunäytös eli epilogi.

Albumin tekeminen on jokaisen nuoren sarjakuvantekijän haave, mutta sen julkaiseminen, muutoin kuin omalla kustannuksella, onnistuu vain harvoilta. Iso sivumäärä vaatii paljon työtä ja on kallis painaa. Tämän vuoksi tekijät yhdistävät joskus voimansa yhteisen päämäärän saavuttamiseksi.

Sarjakuvan tekemisen seitsemän eri vaihetta ovat: juoni, käsikirjoitus ja ruutujako, luonnostelu, tussaus, korjaaminen, rasteri ja värittäminen (Hänninen & Kempainen 1994: 123). Joku tai jotkut edellä luetelluista työvaiheista voidaan jättää muita vähemmälle huomiolle. Aloittelevat piirtäjät saattavat siirtyä ensimmäisestä vaiheesta viidenteen. Ja unohtavat kuudennenkin käydessään seuraavan sarjan kimppuun. Tämä jaottelu kuvaa hyvin mitä asioita hyvässä sarjakuvantekemisen oppaassa pitäisi käsitellä. Kuitenkin tähän listaan voisi kenties lisätä vielä yhden aika oleellisen kohdan, joka varsinkin aloitteleville harrastajille on vaikea, nimittäin julkaiseminen.

Omien sarjakuvien saaminen julkaistuksi on monessa tapauksessa piirtäjälle, joka ei ole vielä tunnettu, huomattavasti hankalampaa kuin itse sarjakuvan tekeminen. Internet tarjoaa julkaisemiselle monenlaisia mahdollisuuksia, mutta monen haaveena on kuitenkin nähdä oma teoksensa printattuna lehdessä tai albumissa. Sarjakuvan tarjoaminen julkaistavaksi käynnistyy yhteydenotolla ko. median tai kustantamon toimitukseen. Yhteydenotto voi olla soitto, sähköpostiviesti, kirje, faksi tai henkilökohtainen käynti toi-

mituksessa. Päätoimittaja tai tuottaja on usein se henkilö, joka tekee julkaisupäätökset ja vastaa julkaisun sisällöstä.

Kun jatkuvaa sarjakuvaa tarjotaan julkaistavaksi, sitä ei välttämättä tarvitse olla edes valmiina. Synopsis tai kuvaus sarjan sisällöstä, muutama luonnos tai aiemmista töistä si koottu portfolio riittävät. Albumikustantajilla käytäntö vaihtelee. Pari valmista sivua synopsisen tai käsikirjoituksen kera, on vähintään hyvä tehdä, jos suunnittelee pitkän tarinan tarjoamista julkaistavaksi.

#### 4.1 Julkaisukynnys

Suuren sanomalehden palstan valloittaminen saattaa olla aloittelevalla sarjakuvantekijälle liian kova pala. Kioskissa myytävät sarjakuvalehdet taas julkaisevat enimmäkseen ulkomailla tuotettua materiaalia, joten sarjakuvan saaminen niiden sivuille, on sekin varsin hankalaa. Ammatti- ja asiakaslehdillä on selkeästi rajattu lukijakunta. Niiden ovia kannattaa kolkutella, jos lehdessä ei ennestään ole sarjakuvaa. Vuosituhannen vaihteessa näyttää Internetissä avautuvan uusia julkaisumahdollisuuksia yritysten sivuilla ja portaaleissa.

Julkaisukynnys ylittyy helpoimmin erilaisten harrastajayhdistysten ja yhteisöjen lehdissä, sekä paikallislehdissä, jotka kaipaavat sivuilleen oman alueensa asioihin liittyvää kuvitusta. Sarjakuva-albumin voi myös julkaista itse.

Omakustanteisen sarjakuvan esille saamiseen on useita mahdollisuuksia ja kanavia. Pienlehti ja piirtäjän oma kotisivu ovat näistä edullisimpia ja helpoimmin hallittavia. Jos raha ei ole ongelma, voi omakustanteen pukata ulos juhlavana albumina. Tästä on nähty Suomessakin onnistuneita esimerkkejä. Albumin kustannukset ja taloudellinen riski ovat eri luokkaa kuin pienlehden. Kansipahvi maksaa, ja kirjan liimasele tulee kalliimmaksi kuin lehden stiftaus.

#### 4.2 Tila ja rajaus

Sarjakuva-albumin tekemistä aloittaessa on hyvä miettiä jo valmiiksi valmiin teoksen pituus ja ulkoiset mitat. Lukuisilta eri paperitehtailta voi tilata ns. dummy kappaleita tulevan albumin formaatista, jossa paperin paksuus, sivumäärä ja muut ulkoiset mitat vastaavat haluttua lopputulosta. Kannattaa harkita tarkoin miten

suurta/laajaa teosta ryhtyy tekemään. Lisäsivut eivät tuo positiivista painoarvoa turhaa pitkitetylle tarinalle.

Kannattaa kysyä itseltään, mitä haluaa sanoa sarjakuvallaan? Kaiken takana ei tietenkään tarvitse olla painokasta teemaa, sanomaa tai laajaa filosofiaa. Täytyy olla kuitenkin joku syy sille, että haluaa tehdä sarjakuvan. Kanssaihmisten kannalta on huomautusta olla hiljaa, silloin kun ei ole mitään sanottavaa.

Suurin osa ihmiskunnan kertomista tarinoista alkaa jostakin, päättyy johonkin ja yrittää siinä välissä selvittää, miten alkutilanteesta oikein päädytään tarinan loppuun. Juoni on kaikkien tapahtumien jatkumo. Tapahtumiin kuuluvat:

- ulkoiset tapahtumat eli toiminta
- hahmon/hahmojen asenteiden muutokset ja oivallukset
- muut tapahtumien kulkuun vaikuttavat tekijät

Tietysti voidaan myös kirjoittaa epätarinoita, joilla ei ole alkua eikä loppua, mutta silloin on riski, että lukijat pitävät tekijää hulluna tai todella omaperäisenä kulttuurisankarina.

Yleensä tarinan alussa esitetään jokin ongelma, jonka tarina ratkaisee lopussaan. Ongelma voi olla esimerkiksi:

- hahmon sisäinen ristiriita
- hahmojen välinen ristiriita
- hahmon ja ympäristön ristiriita

### 4.3 Rytmi

Sarjakuvassa tarinankerrontaan kuuluu olennaisesti se, miten juoni polveilee yksittäisten sivujen ja aukeamien mitassa. Siirtyminen sivulta toiselle suunnitellaan niin, että se tapahtuu tarinan kannalta oikeassa kohdassa. Lyhyehköissä tarinoissa nämä painotukset tulevat selkeimmin esiin. Käytännön esimerkkejä sivutaiton suhteesta juonenkuljetukseen löytyy helposti esim. Hergén Tintti-albumeista.

Mikäli käsikirjoittaja ja piirtäjä eivät ole sama henkilö, pitää ottaa huomioon, että käsikirjoittaja voi tehdä ehdotuksia sivutaitosta. Hänen pitääkin uhrata asialle muutama

ajatus jos tarinan sivumäärä on lyöty ennalta lukkoon. Yleensä käsikirjoituksen lopullinen jako tapahtuu vasta sitä lyijykynällä luonnostellessa, sillä piirtäjä pääsee luonnollisesti aina sanomaan aiheesta viimeisen sanan.

Kun sarjakuva julkaistaan lehdessä tai albumissa, kaksi sivua muodostaa aina yhden aukeaman mittaisen kokonaisuuden. Sivun vaihtuminen on ruutujen välipalkkien tapaan tärkeä kohta sarjakuvassa. Aukeamarakenteen vuoksi yllättävä tilanne on tehokkaimmillaan silloin, kun se tulee lukijan silmien eteen sivun kääntämisen jälkeen. Monet piirtäjät sijoittavatkin hätkähdyttämään pyrkivän suuren ruudun ensimmäiseksi aukeamalla.

#### 4.4 Aikataulu

Albumin suunnittelun kannalta on erittäin tärkeää miettiä milloin kyseisen teoksen tulisi ilmestyä. Koska originaalit asettavat painatukselle tiettyjä ehtoja kannattaa monistusmahdollisuuksia alkaa tutkia jo projektin alkuvaiheessa. Kun suunnitellaan julkaisun aikataulua, on otettava huomioon, että painotöissä on yleensä vähintään kahden viikon toimitusaika. Jos mukaan pyydetään muita piirtäjiä, heitä saattaa kiinnostaa lehden/albumin sivukoko, mahdollinen palkkio, tekijänkappaleiden määrä ja tietysti deadline, eli materiaalin sisäänjätön takaraja. Siksi on hyvä miettiä etukäteen myös teoksen budjettia. Ei ole yhdentekevää milloin lehti tulee ulos painosta. Ilmestyminen kannattaa ajoittaa jonkun suuren myyntitapahtuman mukaan. Omakustanteiden kannattaa esim. ilmestyä ennen sarjakuvafestivaaleja. Isommat kustannetut taas valmistuvat ennen kirjamesseja tai jotain muuta massiivista tapahtumaa.

#### 5 Analyysi projektista

Sarjakuva-albumi "Say Hello To the Driver" sai ensimmäiset kaksi sivuaan vuonna 2006 serbialaisessa sarjakuvatyöpajassa, jossa tehtiin sarjakuvia yhteisestä aiheesta, joka sattui olemaan bussikuskit. Aihe kosketti minua syvästi, sillä mieheni Samuli Sarén ajaa ammatikseen linja-autoa. Valmistin nopeasti aiheesta kaksi A4 kokoista tarinaa, jotka saivat positiivisen vastaanoton.

## 5.1 Aloitus ja idea

Idea kokonaisesta bussikuski-albumista sai nopeasti siivet, kun kotona alkoi tulla tarinoita kuskien kaltoin kohtelusta, hullunkurisista asiakkaista yms. bussikuskien arjen kiemuroista. Käsikirjoituksia syntyi yhteisvoimin kuin itsestään, mieheni kertoi kuulumi-  
siaan ja minä kirjoitin niitä ylös lisäten joukkoon vähän sarjakuville tyypillisiä mausteita, eli ironiaa ja kärjistystä.

## 5.2 budjetointi ja ajan käyttö

Keväällä 2007 alkoi olla selvää, että materiaalia riittää helposti kokonaiseen albumiin ja lähetin työskentelyapuraha hakemuksen Kuvittajien liitolle ja Taiteen keskustoimikunnalle. Rahaa myönnettiin yhteensä 2500 euroa, joka riitti mainiosti yhden kuukauden mittaiseen päätoimiseen työskentelyyn, jonka oli määrä tapahtua keväällä 2008. Myöhemmin edellä mainittua aikataulua jouduttiin siirtämään vuodella päällekkäisen äitiysloman takia. Projekti venyi kevääseen 2009, jolloin se oli luonnollista yhdistää medianomin opintojeni lopputyök-  
si. Albumi oli tarkoitus saattaa painovalmiiseen muotoon, jolloin sitä olisi helppoa tarjota kustannettavaksi. Myös julkaisuapurahojen saanti helpottuu, mikäli teoksesta on jo valmiina prototyppi, joka tässä tapauksessa on digipainettu albumi.

Omakustantamisesta saamieni aikaisempien kokemusten perusteella en ollut kiinnostunut niin mittavasta urakasta, josta suurin osa on markkinointia, vaikka itse kustannet-  
tujen albumien tuotto tulee suoraan tekijöille. Omakustanteiden jälleenmyynnistä vastaa joko itse tekijä tai hänen hyväksi katsomansa välittäjä. Mainittakoon tähän väliin Suomessa toimiva erittäin hyvä sarjakuvan välittäjä Sarjakuvan Toivo Oy. Toivo on itse-  
näisten sarjakuvakustantajien ja alan pitkäaikaisten toimijoiden perustama ja omistama välitysyriety, jonka tehtävänä on tuoda jälleenmyyjien ulottuville laaja ja monipuolinen sarjakuvavalikoima.

## 5.3 Sanoman välittäminen

Jos kertomuksella halutaan kommentoida painokkaita ja tärkeitä asioita, niin tehok-  
kain tapa on muokata nuo merkittävät asiat luistavaksi tarinaksi. Monikaan ei jaks  
lukea sarjakuvamuotoista saarnaamista, mutta vakavankin asian saa puettua myös  
tapahtumiksi ja jopa toiminnaksi. Esimerkiksi Ralf Königin sarjakuvat sisältävät vakavaa  
asiaa ihmisten tasa-arvosta ja yksilön oikeuksista. Nämä teemat on kuitenkin pujoteltu

tarinoiden ja huumorin joukkoon. Lukija huomaa ymmärtävänsä kertojan näkökannat innostuessaan seuraamaan tapahtumia.

#### 5.4 Työskentely

Kuten yleensä, minäkin aloitin tämän sarjakuvan tekoprojektin ideoinnista ja käsikirjoittamisesta. Pääsin nopeasti vaiheeseen jossa hahmo ja mustavalkoinen miljöö oli lyöty lukkoon. Keskityn teoksissani aina kerrontaan, jota tuen piirtämällä, enkä päinvastoin. Minulle on tärkeää, että jälki on yksinkertaista ja tyyli puhdasta. Fotorealismia jätän niille, jotka jaksavat sitä harrastaa.

##### 5.4.1 Käsikirjoitus

Albumin ensimmäiset sivut olivat englanninkielisiä ja myönnetty apuraha koski nimenomaan englanninkielistä albumia. Teoksessa on tekstiä kuitenkin hyvin vähän, joten tarvittaessa suomentaminen ei tulisi olemaan iso homma. Kuten jo aiemmin mainitsin, tämän albumin käsikirjoitus ei vaatinut suuriakaan ponnistuksia. Noin puolet tarinoista oli kirjoitettu ylös yhden päivän aikana ja loput syntyivät projektia työstäessä. Lähden välillä luonnosteimaan sarjakuvaa ilman hajuakaan viimeisen ruudun tapahtumista, näin voi tehdä vain, jos sitä ei huomaa lopputuloksesta. Tässä tapauksessa tarinoiden kirjo oli kuitenkin niin laaja ja suuri, että pystyin huoletta luottamaan pään sisäiseen tarinapankkiini.

##### 5.4.2 Piirtäminen ja välineet

Piirtäjä piirtää sarjakuvassaan näkyvän kokonaisen maailman. Sitä varten hän tarvitsee melkoisen määrän perustietoja. Sarjakuvapiirtäjä on vastuussa kaikista yksityiskohdista, jotka lukija saa nähtäväkseen. Käsikirjoittaja voi ehdottaa joidenkin yksityiskohtien piirtämistä mukaan kuviin, mutta yleensä suurin osa kuvituksen sisällöstä jää piirtäjän vastuulle. Yhteistyö mieheni kanssa toimi tältä osin mutkattomasti. Hänen tekemänsä korjaukset valmiisiin sivuihin olivat usein pieniä, mutta positiivisella tavalla merkityksellisiä.

Aloitan piirtämisen aina tekemällä ruudut valmiiksi 10 mm terällä. Sitten teen luonnoksen lyijykynällä. Minulle käy mikä vain lyijykynä tai paperi ja en todella ole välineurheiliija mitä sarjakuviin tulee. Kun luonnos on valmis aloitan tussauksen noin 8 mm terällä. Tätä pienempää kärkeä käytän hyvin harvoin. Tussauksen jälkeen kumitan lyijykynän

ja väritän laajemmat mustat alueet paksulla tussilla, sitten siirryn rajaukseen 10 mm terällä. Jokaisen vaiheen kohdalla käytän paljon korjausnestettä, jota kuluu runsaasti, koska työskentelen ripeästi. Rajausten jälkeen siirryn takaisin pieneen 8 mm terään, jolla viimeistelen yksityiskohdat, kuten materiaalit ja ilmeet. Kirjoitan myös tekstin aina kaksi kertaa päällekkäin.

#### 5.4.3 Kuvankäsittely

Kun kuvat olivat valmiit, ne skannattiin ja käsiteltiin Photoshopissa. Piirrosjälkeä voi puhdistaa kätevästi ilman, että muuttaa sen käsintehtyä ulkomuotoa. Karkea kynänjälkeni toimii parhaiten kaksivärisenä tiedostona, joten harmaasävyjä ei kaivattu. Tässä vaiheessa korjattiin muutama kirjoitusvirhe.

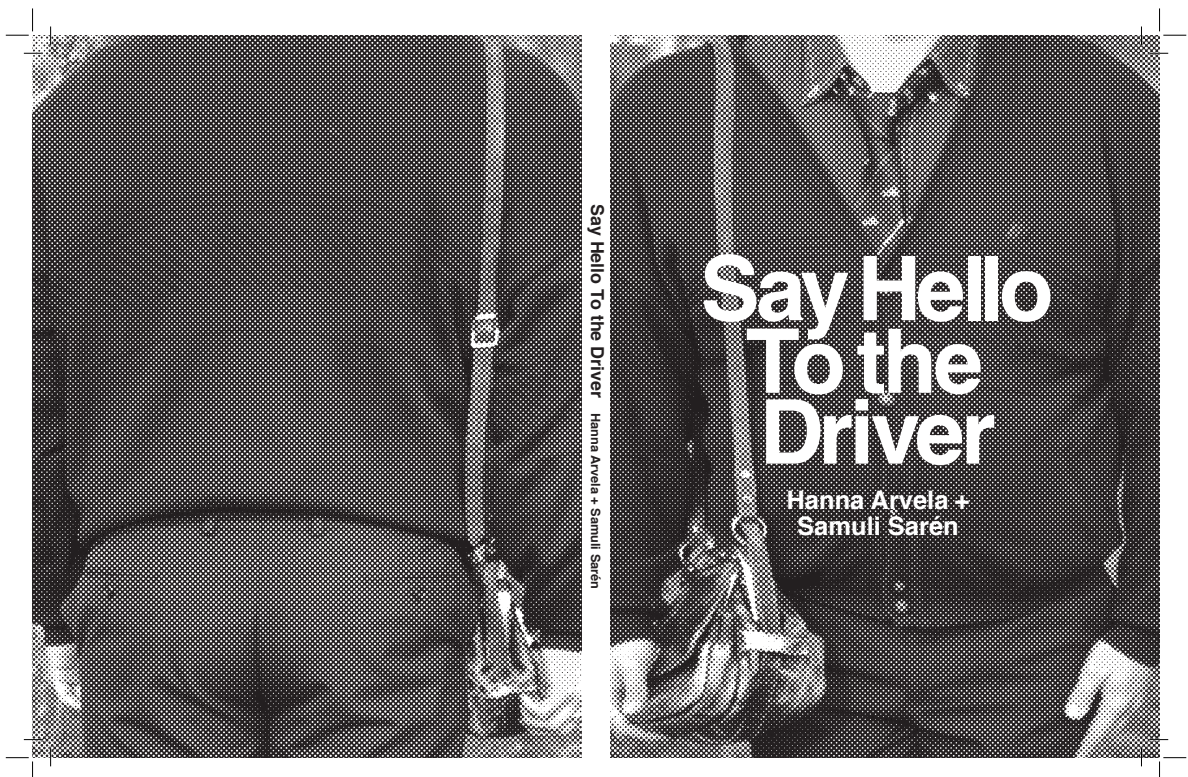


Kuva 6: Hanna Arvela "Say Hello To the Driver"



#### 5.4.4 Taitto

Albumin kannessa komeileva bussikuski Hannu Mäenpää suostui onnekseni valokuvaan, jossa hän esittää anonyymisti linja-auton kuljettajan torsoa. Mustavalkoinen kuva rasteroitiin, jotta se sopisi paremmin yhteen kirjan mustavalkoisen sisällön kanssa. Kun kaikki 48 kuvaa olivat valmiina pinona, huomasin niiden muodostavan 12 pientä neljän sivun tarinaa. Tästä syntyi idea jaksotetusta albumista. Jokaisen tarinan aloittaa kuva bussikuskin työpaikalta, eli bussista. Linja-autot ovat täynnä kylttejä, kieltoja ja kehoituksia. Tallensin näitä kylttejä valokuviksi, joita muokkaamalla laitoin alkuperäisten tekstien tilalle kyseisen tarinan otsikon ja sain aikaan haluamani sillan yhdistämään sarjakuvat todellisuuteen.



Kuva 6: Hanna Arvela "Say Hello To the Driver" kannet

Myöhemmin myös sarjakuviin ja valokuvaan lisättiin samansuuruinen rasteri, tuomaan virkistystä yleisilmeeseen ja yhtäläisyyttä koko teokselle.



## 6 Loppupäätelmä

Olen löytänyt sanan ja kuvan välisen liiton, jonka koen itselleni parhaaksi mahdolliseksi tavaksi tallentaa asioita, jotka haluan näyttää kanssaihmisilleni.

Olen kyennyt säilyttämään humoristisen ja leikillisen otteen kirjan tekemisen kaikkien vaiheiden läpi, tinkimättä tyylikkyydestä ja tyylipuhtaudesta. Kuvitukseni ovat antaneet lisäarvoa tarinalle, jonka halusin kertoa. Ilokseni olen myös saanut positiivisen vastaanoton teokselleni "Say Hello To the Driver" ja viestini on tullut ymmärretyksi.

Teoksellani olen osoittanut, että sarjakuva-albumi voi havainnollistaa tekijälleen keskeisiä kysymyksiä lukijalle houkuttelevalla tavalla. Tekemistäni yksinkertaisista ja vähäsanaisista tarinoista voi viisas lukija löytää myös kuvan ja tekstin osien summaa suuremman merkityksen.

## LÄHTEET

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

Herkman, Juha (toim.): Ruutujen välissä. Näkökulmia sarjakuvaan. Tampere: Tampere University Press, 1996

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

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

McCloud, Scott: Sarjakuva – näkymätön taide (Understandig Comics – The Invisible Art). Suom. Jukka Heiskanen. Helsinki: The Good Fellows, 1994

Heikki Kaukoranta, Jukka Kemppinen: Sarjakuvat - Otava 1982

## KUVALUETTELO

Kuva 1: Bayeux'n seinävaate

Kuva 2: The Yellow Kid (keltainen poika), New York World 1897

Kuva 3: Hergén Tintti, Tintin in the Land of the Soviet, 1929

Kuva 4: Peter Nielsen, JAWED 2008

Kuva 5: Jason Pearson, Body Bags, Dark Horse Comics 1996

Kuva 6: Hanna Arvela "Say Hello To the Driver" 2009

Kuva 6: Hanna Arvela "Say Hello To the Driver" Kannet 2009