OAMK
OULUN AMMATTIKORKEAKOULU

Ida Hyvönen

NÄYTÄ, ÄLÄ KERRO

Visuaalinen tarinankerronta sarjakuvissa ja sen tulkinta

NÄYTÄ, ÄLÄ KERRO

Visuaalinen tarinankerronta sarjakuvissa ja sen tulkinta

Ida Hyvönen
Opinnäytetyö
Kevät 2020
Viestinnän tutkinto-ohjelma
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma, visuaalisen suunnittelun suuntautumisvaihtoehto

---

Tekijä: Ida Hyvönen
Opinnäytetyön nimi: Näytä, älä kerro – visuaalinen tarinankerronta sarjakuvissa ja sen tulkinta
Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo
Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2020 Sivumäärä: 39

Tutkielmani tarkoituksena on pohtia tarinankerrontaa kuvin sarjakuvassa. Painopiste on keinoissa tuottaa tarina ymmärrettäväksi pelkkien kuvien avulla. Keskityn työssäni sarjakuvailmaisun tutkimiseen, sarjakuvailmaisun ominaispiirteiden etsimiseen ja jonkin verran niiden vertaamiseen muihin ilmaisumuotoihin. Kirjallisuuden tarkastelun lisäksi käytän opinnäytetyöni produktio-osuutta ja otan siitä esimerkkejä. Opinnäytetyöni selvittää, että tarinan eteenpäin viemiseen voidaan vaikuttaa monin eri keinoin. Yleensä sarjakuva mielletään kuvan ja sanan yhdistelmäksi ja sarjakuva usein myös määritellään niin, mutta silti on sarjakuvia, joissa ei ole tekstiä lainkaan. Tutkielmani keskittyy merkki- ja merkitysjärjestelmien analysoimiseen. Pohdin ikonisten kuvien voimaa, ruutujen välisiä tiloja sekä kuvan erilaisia muotoja sarjakuvailmaisussa.

Aloitin tutkielman teon etsien materiaalia ja lähteitä, sen jälkeen keskityin itse sarjakuva-produktioni piirtämiseen ja palasin takaisin jatkamaan tutkielmaani lisäten siihen enemmän omia kokemuksia. Koin myös tarpeelliseksi sen, että itse kirjoittajalla on kokemusta piirtämisestä eli hieman käytännön tietämystä siitä mistä puhuu.

Loppupäätelmänä voi todeta, että sarjakuvan tarinoita voi hyvin kertoa pelkän kuvituksen avulla. Sarjakuvan hahmojen tunnetiloja, olemusta ja käyttäytymistä pystyy esittelemään ilman sanoja. Tietoa ympäristöstä voi välittää pelkästään sillä, kuinka piirtäjä on itse kuvittanut kyseiset paneelit. Hahmojen tunnetiloja voidaan kertoa värin, ilmeen, paneelin koon tai kuvakulman keinoin. Sarjakuvien visuaalinen puoli välittää eniten informaatiota lukijalle, ja sanoja ei välttämättä tarvita.

Asiasanat: Sarjakuva, kuvakerronta, kuvataide, representaatio, ikonologia, tulkinta

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme in Communication, Option of Visual Communication

---

Author: Ida Hyvönen
Title of thesis: Show don't tell – Visual storytelling in comics and its interpretation
Supervisor: Tuukka Uusitalo
Term and year when the thesis was submitted: Spring 2020 Number of pages: 39

The aim of this thesis is to understand how stories in comics can be understood and be easy to read by only using the illustrations inside of the panels and how the stories can be influenced by them. I also used the practical side of my thesis, my own comic, and added some parts of it as research and testing material. In addition to my comic, I look into literature and western comics to see how they relate to my thesis. My thesis will explain how the plot of a story can be advanced in many different ways. Usually the definition of a comic is the pairing of text and picture, but still there are many different kinds of comics where no text or dialogue is used. Therefore in my thesis I will focus most on how comics are used as a medium to tell stories, what are the innate qualities of comics and comparing them to other ways to tell stories.

I started working on my thesis by looking for the materials and sources, then I moved on to work on my comic production and finished it. Later I came back to continue my thesis, applying more of my opinions and experiences. I felt it necessary as the writer to have some knowledge and experience of drawing and the language of the comics to be able to talk about them.

I can conclude that stories in comics can be told by only using the illustrations, without any problems. You can explain and tell the emotions of the characters, show their essences and their behaviours without any text. You can pass on information about the environment with just the illustrations, just by how the artist has illustrated these panels. The characters' moods can be portrayed with the use of colours, the expressions on their faces, with the size of panel or using an interesting camera angle. The visual side of comics is filled with ingormation, so much so that it's not at all necessary to use words.

Keywords: comic, storytelling, visual arts, representation, iconology, interpretaton

SISÄLLYS

1 JOHDANTO....6
2 MITÄ SARJAKUVA ON?....8
2.1 Sarjakuvan kieli....8
2.2 Kuvien merkitys....10
3 SARJAKUVAN HISTORIA....14
4 KUVALLINEN KERRONTA SARJAKUVASSA....16
4.1 Kuvakulmat....16
4.2 Tunnelman luominen....17
5 KUMMAT PITÄISI LUKEA ENSIN, SANAT VAI KUVAT?....19
6 TARINAN ETENEMINEN KUVIN....21
6.1 Valinnan vaikeus....21
6.2 Visuaalinen kerronta....23
6.3 Värimaailma....28
6.4 Tarinallinen tulkinta ja hahmot....32
7 POHDINTA....36
LÄHTEET....39

1 JOHDANTO

Keväällä 2019 löysin nettisarjakuvan, joka perustui fanitarinaan (fanfiction) tunnetusta videopelistä. Ihastelin pitkään sen visuaalista tyyliä sekä tarinaa, mutta jokin minua häiritsi siinä. Mitä enemmän luin sarjakuvaa, missä jokainen sivu oli täynnä tekstiä, puhekuplia, kertojalaatikoita yms., ymmärsin, mikä minua häiritsi. Tekstiä oli liikaa ja sen tarkoitus oli useimmiten aivan turha. Jos kyseessä on sarjakuva, missä tekijä saa tarinansa avuksi kuvituksia kuvasarjoina ja niiden avulla pystyy hyvin kertomaan, mitä tarinassa tapahtuu, ei tapahtumia tarvitse enää erikseen kirjoittaa ylös lukijan luettavaksi. Ymmärrettävää on, että jos sarjakuva perustuu kirjoitettuun fiktioon, halutaan kertoa mahdollisimman tarkasti kaikki olennainen niin kuin alkuperäisteoksessa on. On erittäin haastavaa luoda sarjakuva pelkän kirjoituksen pohjalta, mutta nimenomaan siinä piileekin se hienous, mitä voidaan luoda sarjakuvalla ja varsinkin se, mitä voidaan kertoa kuvituksella. Siitä tulee tarinankerrontaa visuaalisin tekniikoin. Tätä samaa hyödynnetään graafisella alalla, mm. kuvakäsikirjoituksissa mainoksiin, televisiosarjoihin ja elokuviin.

Tutkielmani tarkoituksena on kartoittaa ja pohtia tarinankerrontaa kuvin sarjakuvassa. Tutkielmani painopiste on keinot tuottaa tarina ymmärrettäväksi pelkkien kuvien avulla. Kirjallisuuden tarkastelun lisäksi käytän opinnäytetyöni produktio-osuutta ja otan siitä esimerkkejä työhöni. Prodkuktioni on 32 sivuinen fantasiateemainen sarjakuvateos kahdesta yksisarvisesta, varsasta ja vanhasta orista jotka tutustuvat ja ystävystyvät keskenään.

Yleensä sarjakuva mielletään kuvan ja sanan yhdistelmäksi ja sarjakuva usein myös määritellään niin, mutta silti on sarjakuvia, joissa ei ole tekstiä lainkaan. Vaikka sarjakuvassa olisikin tekstiä, on visuaalisella puolella suuri merkitys tarinankerronnassa, sillä teksti usein vain täydentää toivottua lopputulosta. Lisäksi sarjakuvissa esiintyy merkkejä, joita ei luokitella kuviksi tai sanoiksi, vaan ne täydentävät näiden sarjakuvien ensisijaisten merkkijärjestelmien merkityksiä. Työssäni tutkin sitä, miten tarinaa viedään eteenpäin ilman kirjoitettua tekstiä. Tätä tapaa nähdään käytettävän usein tunnetuissa infografiikoissa, mainosten ikoneissa yms.

Keskityn työssäni siis lähinnä sarjakuvailmaisun tutkimiseen, sarjakuvailmaisun ominaispiirteiden etsimiseen ja jonkin verran niiden vertaamiseen muihin ilmaisumuotoihin. Sarjakuvatutkimuksen teoriaa ei varsinaisesti ole olemassa siinä mielessä kuin esimerkiksi kirjallisuuden tutkimuksessa.

Yleisimpiä suuntauksia sarjakuvatutkimuksessa on kuitenkin sarjakuvahistorian tutkiminen ja sarjakuvaa yhteiskunnallisena ilmiönä pohtineet tutkimukset. Tutkimussuuntaukseni keskittyy merkki- ja merkitysjärjestelmien analysoimiseen. Semiotiikko Lewis J. Daviesin mukaan pila- tai sarjakuva olisi sinällään jo merkki. Pohdin ikonisten kuvien voimaa, ruutujen välisiä tiloja sekä kuvan erilaisia muotoja sarjakuvailmaisussa.

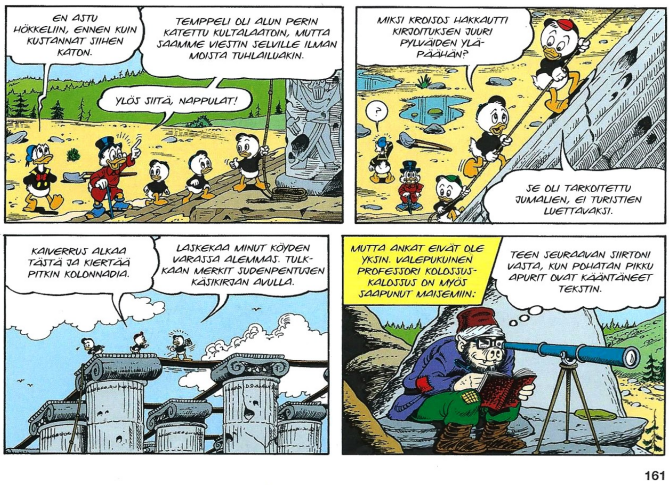
Halusin käyttää oppimiani tekniikoita ja tulkintoja omassa sarjakuvaproduktiossa, jota olen käyttänyt myös kuvaesimerkkeinä tässä tutkielmassa. Aloitin ensin tutkielman teon etsien materiaalia ja lähteitä, sen jälkeen keskityin itse sarjakuvani piirtämiseen ja palasin takaisin jatkamaan tutkielmaani lisäten siihen enemmän omia mielipiteitäni ja kokemuksiani. Koin myös tarpeelliseksi sen, että itse kirjoittajalla on kokemusta piirtämisestä ja sarjakuvakielestä ja käytännön tietämystä siitä, mistä puhuu. Halusin myös omien sarjakuvieni kanssa hyödyntää oppimaani. Vertailin myös nykyisiä sarjakuviani vanhempiin sarjakuviin joita olin tehnyt nuorempana, ja huomasin kyllä kehittyneeni valtavasti. Tämä innosti minua muutenkin testaamaan ja kokeilemaan eri tapoja piirtää ja kertoa tarinoita.

2 MITÄ SARJAKUVA ON?

2.1. Sarjakuvan kieli

Sarjakuvaa on yritetty määritellä useampaan otteeseen ja tässä on muutamia esimerkkejä niistä. Sarjakuva on erityinen esittämisen tapa, jolla on oma ilmaisukielensä. Sarjakuvan kieli täytyy oppia, jotta sitä voi käyttää ja tulkita. Voitaisiin puhua sarjakuvan “kieliopista”. (Herkman 1998, 21.) Sarjakuvalla on kaksi äidinkieltä, kuva ja sana. Sarjakuva ei ole kirjallisuuden, kuvataiteen, elokuvan tai teatterin alalaji, vaan oma ilmaisun muotonsa omine kielioppeineen ja sääntöineen. Toki sillä on liittymäkohtansa näihin taiteisiin, kuten moniin muihinkin. (Jokinen 2011, 99.)

Yhden tunnetuimmista sarjakuvan määrittely-yrityksistä esitti sarjakuvapiirtäjä Coulton Waugh jo vuonna 1947 kirjassaan The Comics. Waughin (1947, 14) mukaan sarjakuvaa määrittää kolme keskeistä piirrettä: 1) kuvasarjan avulla kerrottu kertomus, 2) hahmogallerian pysyvyys ja 3) dialogin tai muun tekstin kytkeminen kuvan yhteyteen. Myöhemmin on kuitenkin painotettu, että kohdat kaksi ja kolme eivät ole sitovia. (Herkman 1998, 21.) Omassa työssäni tutkin sarjakuvan tarinan kerrontaa kuvien avulla. Tekstiosuus ei ole aina välttämätön sarjakuvissa. Kuvien avulla viedään kuitenkin tarinaa eteenpäin ja annetaan informaatiota hahmoista, ympäristöstä ja tilanteesta, vaikka sarjakuvassa olisikin kirjoitettua tekstiä. Tällaisesta ovat hyvä esimerkki Don Rosan Ankka-tarinat. Niissä kulkee itse pääjuoni etualalla, mutta taustalla päähahmojen ympärillä tapahtuu koko ajan pieniä sivujuonia, jotka joko tulevat tärkeiksi myöhemmin itse tarinassa tai ovat pieniä visuaalisia vitsejä, jotka kestävät sen yhden tietyn hetken. (Kuvat 1 ja 2.)



KUVA 1: Kuinka pääjuoni kulkee etualalla, ja taustalla pieni sivujuoni missä Aku huomaa jotain. (Rosa 2011, s. 161)

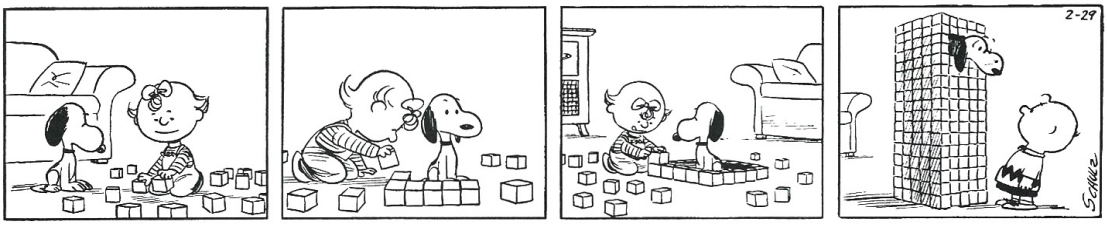
KUVA 2: Kuinka taustalla ollut tapahtuma yhdistyy pääjuonen kanssa, kun Aku löytääkin professorin vakoilemassa heitä. (Rosa 2011, s. 162)

Kerronnallisuutta voi pitää sarjakuvatutkimuksen kannalta yhtenä keskeisimmistä tekijöistä, koska se liittyy siihen, kuinka lukija asemoituu suhteessa sarjakuvaan, muodostaa siitä mielikuvia ja kuinka sarjakuva rajoittaa tai antaa vapauksia tulkinnoille (Herkman 1998, 22). Sarjakuvan ymmärtäminen vaatii sarjakuvakielen ymmärtämistä. Voisi olettaa, että sarjakuvien lukeminen olisi helppoa, koska se on “vain sarja kuvia pienellä määrällä tekstillä”, toisin kuin kirjallisuudessa. Todellisuudessa sarjakuvan lukeminen vaatii jonkinlaista tietämystä itse sarjakuvan kielestä. Yleensä sarjakuvan lukemiseen ja sarjakuvan ymmärtämiseen kasvetaan pikkuhiljaa. Sarjakuvia pidetään yleisellä tasolla lasten juttuina ja aika monet lapset lukevatkin sarjakuvia, ainakin Aku Ankkaa. Sarjakuvien lukeminen tulee sujuvaksi ja jonkinlainen sarjakuvan kieli ja merkkijärjestelmä tutuiksi. Lukusuunta tai tapa lukea voi olla aluksi hyvinkin hankala ymmärtää, jos ei ole koskaan lukenut sarjakuvia. Lukijalle on outoa, miten ruudun sisällä oleva tapahtuma luetaan. Luetaanko ensin kuva vai teksti? Mitä tietyt sarjakuvalliset symbolit tai ikonit tarkoittavat? Miksi hahmon väri muuttuu yhtäkkiä yms. Monelle tulee sarjakuvista puhuttaessa ensimmäisenä varmasti mieleen sanomalehden stripit tai Aku Ankat. Todellisuudessa sarjakuva voi olla kaikkea muuta ja todella yllätyksellistä.

2.2. Kuvien merkitys

Sarjakuvapiirtäjä Tarmo Koivisto määrittelee sarjakuvan seuraavasti: “Sarjakuva ei ole mikä tahansa kuvasarja. Se on kylläkin joukko kuvia, mutta kaikki ne on ‘luettava’ tietyssä järjestyksessä. Kukin kuva on ymmärrettävissä vain suhteessa edellisiin ja seuraaviin kuviin”. Vaikein kohta sarjakuvassa on se, mitä ei kerrota, se mikä jää ruutujen väliin. Sarjakuva on vihjailua ja lukija täydentää kertomattomat asiat omasta päästään. (Jokinen 2011, 102.) Sarjakuva toimii lukijan ehdoilla, lukija kokoaa kuvista tarinan, se mitä tapahtuu ruutujen välissä, on kiinni lukijan tulkinnasta. Kuvasarjat ovat katkelmia tapahtumista ja kokonaiseksi tarina täydentyy vasta vastaanottajan päässä.

Yksi sarjakuvan kiinnostavista ominaisuuksista on sen tapa yhdistää erilaisia esittämistapoja toisiinsa. Samaan tapaan kuin elokuvissa käytetään liikkuvaa kuvaa ja ääntä, sarjakuvissa yhdistyvät staattinen kuva ja teksti. Tätä kuvan ja sanan liittoa on pidetty sarjakuvan ominaispiirteenä ja vahvuutena. Kuvan ja sanan kombinaation avulla on mahdollista kertoa nopeasti, helposti ja taloudellisesti halutuista asioista. (Herkman 1998, 26.) Aina ei välttämättä tarvitse edes tekstiä ymmärtääkseen kyseisen sarjakuvan tarinan juonta. Hyviä esimerkkejä ovat sarjakuvastripit, jotka koostuvat usein 3-4 ruudun sarjaksi ja kertovat lyhyesti ja nopeasti esimerkiksi vitsin. Näissä käytetään paljonkin sanallisia vitsejä, mutta myös osuvaa kuvallista huumoria. Hyviä esimerkkejä tästä ovat muun muassa Fingerpori, Lassi ja Leevi ja Tenavat. Kuvassa 3 nähdään miten viaton palikkaleikki päättyy.



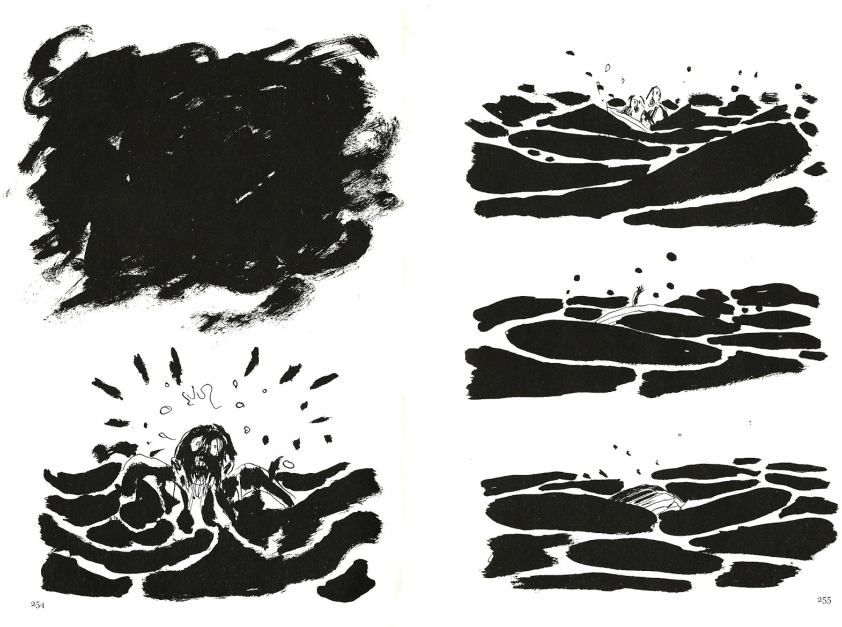
KUVA 3: Tenavat-sarjakuvan kuvallista huumoria (Schultz 2016, 14, 97)

Nimensä mukaisesti sarjakuva koostuu lähes poikkeuksetta sarjasta kuvia, jotka liittyvät toisiinsa ketjumaisessa muodossa ja joilla tällä tavoin kerrotaan esimerkiksi jokin vitsi tai tarina. Vaikka

sarjakuvasta löytyy kuvien lisäksi useimmiten myös muita merkkijärjestelmiä, on kuva toistuvasti nähty sarjakuvailmaisun hallitsevaksi elementiksi. (Herkman 1998, 27.)

Scott McCloud päätyy Näkymätömässä taiteessa seuraavaan määritelmään: sarjakuva on “harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma” (Nummelin 2018, 11). Sarjakuva rikkoo yhden länsimaisen kulttuurin peruspilareista, kuvan ja tekstin kahtiajaon. Sarjakuvassa kuvat ovat tavallaan kirjoitettua tekstiä ja kirjoitettu teksti kuvia. (Manninen 1996, 46.)

Rajanveto sarjakuvan ja muiden ilmaisumuotojen välillä on joskus hankalaa. Vanhempi sarjakuva liikkuu usein pilapiirroksen, kuvasarjan ja kuvituksen rajalla, uusin taas kuvataiteen kentässä. (Jokinen & Pulkkinen 1996, 8.) Sarjakuvalla on myös useita tyylisuuntia ja se tekee sarjakuvan määrittelemisen yhteen muottiin vaikeaksi. Sarjakuva on muuttunut ajan kuluessa ja ennen niin selkeä ruutujakokaan ei ole enää itsestäänselvyys. Esimerkiksi Ville Rannan tyyli piirtää sarjakuvia on lähellä kuvitusta, johon on lisätty teksti (kuva 4).



KUVA 4: Ville Rannan kuvitustyyliä Kajaani-sarjakuvassa (Ranta 2010, 254–255)

Nykyään teknologian ja sosiaalisten medioiden kehittyessä ja niiden suosion kasvaessa yhä useampi julkaisee netissä sarjakuviaan, ja nämä leviävät ihmisten tietouteen paljon helpommin ja

nopeammin. Tämä antaa myös niin monia vaikutteita ja tyylejä tuleville sarjakuvapiirtäjille. Digitalisoituminen näkyy myös sarjakuvia tehtäessä.

Lapsina ensimmäisissä kirjoissamme oli runsaasti kuvia ja hyvin vähän sanoja, koska se oli ”helpompaa” lukea ja sisäistää. Varttuessamme vanhemmiksi meiltä odotettiin siirtymistä kirjoihin, joissa oli enemmän tekstiä ja hyvin harvoja kuvia, kunnes lopulta päädytään ”oikeisiin” kirjoihin, joissa ei ole lainkaan kuvia. Nykyään sanat ja kuvat yhdessä ovat suositumpia kuin koskaan, mutta laajalle levinnyt käsite, että niiden yhdistelmä on jotenkin lapsellista, on muuttunut itseään toteuttavaksi ennustukseksi. Henkilö, joka ei lue sarjakuvia tai ei tunne sen alakulttuuria, näkee helposti sarjakuvat pelkkinä supersankaritarinoita pikkupojille. Kun japanilainen sarjakuva alkoi yleistyä, sekin nähtiin jotenkin pelkkänä lasten ja nuorten juttuna, joka menee ohi. Näin ei kuitenkaan ole, sillä niin sarjakuvilla, kuin muillakin medioilla on omat kohderyhmänsä, genrensä ja kategoriansa. (McCloud 1994, 140.)

Yhtä hyvin voisi väittää, että animaatiot ja piirretyt ovat vain lapsille, koska ne on animoitu, mutta varsinkin nykyään on alkanut ilmestyä aikuisille ja vanhemmalle ikäpolvelle animaatiosarjoja ja elokuvia, jotka eivät sisältönsä puolesta edes olisi lapsille sopivaa katsottavaa. Sama ilmiö näkyy myös muissakin medioissa ja myös sarjakuvassa. Sarjakuvat eivät ole enää vain pelkkiä supersankaritarinoita.

3 SARJAKUVAN HISTORIA

Sarjakuvan historia on pitkä. Jo kauan aikaa sitten historiassa kuvat tulivat ennen sanoja. Esimerkkejä näemme luolaihmisten maalauksista ja kaiverruksista, kuin myös muinaisen Egyptin seinäkuvista ja hieroglyfeistä. Kun ei ollut vielä keksitty itse kirjoittamista ja sen taitoa, kuvat toimivat informaatiolähteinä, aivan kuin ikoneina (McCloud, 1994, 142.) Ikoneita näemme paljon jokapäiväisessä elämässämme, kuten vaikkapa liikennemerkit, informatiiviset ikonit. Myös nykypäivänä paljon käytetyt hymiöt viestinnässä ovat ikoneita, joilla kuvataan tunteita tai mielialaoja sanojen sijasta.

Jossain vaiheessa kuitenkin nämä kuvitukset alkoivat muuttua abstraktimpaan suuntaan. Ne alkoivat muistuttaa enemmän kirjaimia kuin kuvitusta ja joissakin nykypäiviin saakka säilyneissä kirjoitetuissa kielissä näkyy yhä jälkiä niiden muinaisesta kuvallisesta perinnöstä (mm. itämaiden kirjaintyypit, jotka ovat osin kuvamerkkejä). Ajan myötä useimmat modernit kirjoitetut kielet muuttuivat esittämään ainoastaan äänteitä ja kadottivat kaiken yhdennäköisyyden “näkyvän maailman” kanssa. (McCloud 1994, 142-143.)

Jotkut sarjakuvahistorioitsijat ovat kuitenkin sitä mieltä, että sarjakuvan vertaaminen menneiden vuosisatojen tai -tuhansien kuvamaailmaan on ontuva. Heidän mukaansa vertauksessa näkyy käsitys, että sarjakuvan mainetta voisi parantaa osoittamalla sille historiasta arvokkaita esikuvia, vaikka todellisuudessa kyse ei olisikaan samanlaisesta mediasta. (Nummelin 2018, 17.)

Kirjapainotaidon myötä kirjoitettu kieli meni jättiharppauksen eteenpäin ja sen myötä koko ihmiskunnan kehitys. Vielä hetki sitten sanat ja kuvat elivät rinnakkain, mutta pikkuhiljaa sanat veivät voiton kirjallisuudessa. Samaan aikaan informatiiviset ikonit ja kuvat alkoivat kehittyä vastakkaiseen suuntaan sanoista, vähemmän abstrakteiksi tai symbolisiksi ja enemmän esittäviksi ja erityisiksi. Tätä näemme nykyään muun muassa maalauksissa. (McCloud 1994, 143-144.)

Sarjakuva lienee yksi 1900-luvun omimpia taidemuotoja, jonka kukoistus alkoi 1800-luvun lopussa, samoihin aikoihin kuin elokuvankin. Sarjakuvalla on kuitenkin pitkä historiansa, kuten edellä todettiin. Sellaisena ilmiönä kun me sarjakuvan tunnemme, sarjakuva on ollut olemassa reilut sata vuotta. (Nummelin 2018, 9.) Sarjakuva oli Suomessakin toki tunnettu jo kauemmin,

mutta 100-vuotisjuhlaa oli päätetty viettää ensimmäisen kokonaisen sarjakuvakirjan eli –albumin ilmestymisen kunniaksi. Albumi oli Ilmari Vainion piirtämä ja käsikirjoittama Professori Itikaisen tutkimusretki, joka ilmestyi 21.11.1911. (Jokinen 2011, 100.)

Sarjakuvaa pidetään uutena keksintönä, ja se kärsii kaikkien uusien ilmaisuvälineiden kirouksesta. Siitä, että sitä arvostellaan vanhojen välineiden standardeilla. Kuvaa ja kuvien sarjoja on käytetty ammoisista ajoista tarinoiden kertomiseen ja tarinat taas ovat ihmiskunnan yhteinen kieli. (Jokinen 2011, 99.)

Alussa sarjakuva oli lähinnä lukutaidottomien siirtolaisten avain outoon maailmaan, sen jälkeen pääosin lasten ja keskenkasvuisten viihdettä. Aikuistumisen ja uusien lukijoiden löytämisen jälkeen se elää jälleen uudistumisen aikaa. (Hänninen & Kemppainen 1994, 6.) Nykyisin sarjakuvaa käytetään kuitenkin edelleen runsaasti esim. kehittyvien maiden viestinnässä ja ihmisten valistamisessa, kun se toimii ilman tekstiä.

Onkin mielenkiintoinen ajatus, jos jo muinaishistorian alkuaikoina olisi vahingossa luotu sanatonta sarjakuvaa. Ehkä on kaukaa haettua nimetä luolamaalauksia ja hieroglyfejä muinaisiksi sarjakuviksi, mutta periaatteessa ne eivät ole niin kaukana sarjakuvan ideasta. Ne olivat sen ajan dokumentteja, ilman tekstiä, joukko kuvasarjoja. Onhan esi-isiemme täytynyt miettiä miten kuvia pitäisi tehdä, jotta sen symboliikka olisi ymmärrettävissä.

Toivottavaa olisi, että sarjakuva nähtäisiin taiteena siinä missä muukin taide. Sarjakuva kertoo asioita ja ottaa kantaa yhteiskunnallisiin asioihin siinä missä muukin taide ja media. Silti sarjakuva nähdään yhä lasten tai nuorten juttuna, tai niiden aikuisten miesten harrastuksena, jotka eivät ikinä kasvaneet aikuisiksi.

4 KUVALLINEN KERRONTA SARJAKUVASSA

4.1. Kuvakulmat

Sarjakuvan kuvakerrontaa suunnitellessaan tekijän tulee yrittää asettua lukijan asemaan ja miettiä, millä tavalla hän saisi välitettyä mahdollisimman paljon piirtämishetkellä mielessään olevasta informaatiosta lukijalle. Piirtäjän tulisi luottaa omaan visuaaliseen ilmaisuunsa ja jättää turhat tekstit pois. Usein on vaarana, että tarina kerrotaan moneen kertaan, ensin kuvin ja sitten vielä tekstin avulla. (Koskela 2010, 97, 108.) Moni tarina pystyttäisiin kertomaan täysin ilman tekstiä. Toisaalta lukijaa ei voi myöskään yliarvioida. Jos kerronta on liian vaikeaa, lukija ei ymmärrä sitä ja lukuinto lopahtaa.

Aivan kuin elokuvissa, sarjakuvassa voidaan hyödyntää samanlaisia kuvallisia ilmaisukieliä. Muun muassa itse visuaalinen piirtotyyli, värimaailma, ympäristö ja sen hahmot ja kuvakulmat. Sarjakuvan kuvallista ilmaisua voisi jäsentää perinteisen kuvataiteen tutkimiseen soveltuvin käsittein. Niiden lisäksi sarjakuvatutkijat ovat lainanneet myös valo- ja elokuvauksen termejä. Sarjakuvamaailmaa voidaan jäsentää mielekkäällä tavalla vertaamalla sen yksittäisiä ruutuja kameralla otettuihin kuviin. Sarjakuvassa korostetaan usein kuvan rajauksen merkitystä niin kuin valokuvauksessakin. Valokuvauksesta tuttuja termejä ovat myös kuvakoko ja kuvakulma. Yleiskuvan lisäksi voidaan käyttää kokokuvaa, puolikuvaa, lähikuvaa, erikoislähikuvaa jne. Kun lukija katsoo sarjakuvan maailmaa ikään kuin kaukaa, käytössä on laaja yleiskuva. Kuvakoolla voidaan vaikuttaa sarjakuvan kerronnan rytmiin, mutta myös sen tunnelmaan. (Herkman 1998, 28.) Sarjakuva, jossa kuvakulmat eivät vaihtele, on tyypillistä aloittelevalle piirtäjälle, ja sellainen sarjakuva on tylsää luettavaa.

Olen huomannut, että kun itse tein lapsena ja nuorena sarjakuvia, toistin tätä virhettä usein. Tätä näkee myös muillakin aloittelevilla piirtäjillä. Kuvakulmien ja paneelien miettiminen ja taustojen sekä hahmojen sijoittelu näihin on yllättävän haastavaa. Siinä täytyy miettiä paljon, mitä haluaa tarinallaan tuoda esiin ja kuinka selvää se on lukijalle. Omassa sarjakuvaproduktiossani pyrin vaihtamaan kuvakulmia usein ja pohdin paljonkin, missä ns. kamera olisi. Pidän itse siitä, jos kuvakulmia on paljon erilaisia. Se tuo mukavaa vaihtelua ja auttaa soljuvaan lukukokemukseen.

KUVA 5: Pohdintoja ja kamerakulmia, sarjakuva produktiosta "Arjen taikajuomaa". (Hyvönen 2019.)

Kuvakulmalla voidaan luoda tehokkaasti tunnelmia. Lintuperspektiivi luo usein tunteen turvallisuudesta, koska sarjakuvan maailmaa ylhäältä tarkkaileva lukija voi samaistua perspektiivin tuottamaan valta-asemaan. Sen sijaan sammakkoperspektiivi saa aikaan päinvastaisen, uhkaavan tunnun. Katsoja voi samaistua pienuuden ja voimattomuuden tunteeseen. (Ahlqvist & Kutila 1988, 45.)

4.2. Tunnelman luominen

Tunnelman luominen erilaisilla kuvakulmilla on yllättävän tehokas keino välittää viesti lukijalle, aivan kuten elokuvissakin. Kuvakulmilla voi hyvin välittää informaatiota niin hahmoista, kuin heitä ympäröivästä maailmasta. Esim. laajakuvilla, pitkulaisilla ruuduilla, joissa näytetään hahmo ja ympäristö kokonaisuutena, saadaan aikaan informatiivisia kuvia. Kuvakulmilla voidaan myös luoda hyvinkin dramaattisia ja tarinallisesti tunnelmallisia tilanteita. Esim. fantasiaelokuvissa, missä sankarijoukko on vaeltanut kukkulan päälle ja viimein heille, sekä katsojille esitetään kokonainen kaupunki, joka on sankariemme päämäärä. Samaa kikkaa on lainattu sarjakuvissakin, missä tällainen kohtaus ei pelkästään esitä tarvitsemaamme tietoa ympäristöstä vaan esittää myös tunnetilan, kuinka suurelta ja avaralta maailma voi tuntua päähahmoista, kun kuvissa hahmot esitetään vielä varsin pieninä. Lähikuvat hahmoista, varsinkin hahmojen kasvoista, voivat todellakin luoda kireän, ahdistuneen tai jopa vaaran tunteen (toki riippuu myös siitä, millainen ilme hahmolla on). Lähikuvia käytetään nimenomaan tilanteisiin, jossa jotain järkyttävää tai vaarallista on tapahtumassa tai jos halutaan kuvata pelästymistä, ahdistuneisuutta tai huumoria.

Visuaalinen havaintoprosessi eroaa huomattavasti lukemisesta. Kuvassa havaittavat asiat ovat ikään kuin olemassa siinä itsessään, kun taas kirjallisuudessa asiat muodostavat lukijan tietoisuudessa. Lukija reagoi tavallaan kirjoitettuihin sanoihin tietoisuudellaan, ei verkkokalvollaan. (Mikkonen 2005, 26.) Havaintoprosessi on kuitenkin aina kontekstisidonnainen ja jokainen lukija tai katselija ymmärtää asian omista lähtökohdistaan käsin.

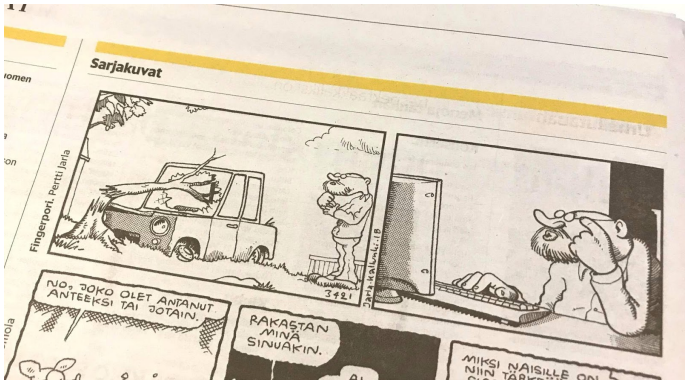
5 KUMMAT PITÄISI LUKEA ENSIN, SANAT VAI KUVAT?

Yleinen tapa hahmottaa kuvan ja sanan suhdetta on ollut pyrkimys kartoittaa kuvan ja sanan vuorovaikutuksen tehtäviä ja niitä ohjaavia periaatteita. Tätä edustaa tavallaan ajatus kuvan ja sanan välisestä yhdentymisestä tai kuvan ja sanan viittauksesta johonkin yhteiseen kokoavan tekijään. Tehtävien luokittelu on hioutunut tarkemmaksi ehkä kuvakirjan ja sarjakuvan tutkimuksessa, joissa erilaisia kuvallisten ja sanallisten elementtien yhteistoiminnan muotoja on löydetty ainakin toistakymmentä. Sarjakuvan tutkimuksessa on puhuttu kuvan ja sanan yhdenmukaisuudesta, niiden välisestä tarkennuksesta, vahvistamisesta, laajentamisesta, täydentämisestä, vuorottelusta, poikkeamista, vastakohdasta ja kontrapunktista (kuva ja sana säestävät toisiaan tai vuorottelevat myös kontrastin kautta). Kuvan ja sanan merkitystä luovaa suhdetta ei voi kuitenkaan suoraan rinnastaa sanojen välisiin siteisiin. Kuvan ja sanan vuorovaikutus vaatii kielen yksikköjä kuvaavan kieliopin sijaan omia käsitteitä ja ilmaisuja. (Mikkonen 2005, 22-24.)

Sarjakuvassa sekä sanat että kuvat voivat olla hallitsevassa asemassa, mutta yhtä lailla niiden väliltä voi puuttua myös selkeä hierarkinen rakenne. Sarjakuvassa kuva ja sana luovat yhdessä kertomusta, mutta voivat myös estää toisiaan selventämästä kertomuksen symbolista merkitystä. Yleistä on myös kuvan ja sanan jatkuvat vaihdokset niiden välisessä hierarkiassa. Sarjakuva on eräänlainen kuvan ja tekstin yhdistelmämuoto eli ikonoteksti. Siinä kuva ja sana yhdessä välittävät ajatusta tai kertomusta, jota ne eivät yksinään pystyisi ilmaisemaan. Sarjakuvassa kuva ja sana palvelevat yleensä kertomuksen jatkumoa ja niitä yhdistellään luettaessa hahmottuvan kertomuksen avulla. Sarjakuva on looginen kehitys pitkästä traditiosta, jossa kuvien sarjaa on käytetty kertomuksen ajallisesti järjestettyjen tapahtumien kuvauksessa. (Mikkonen 2005, 295-296.)

Kaikkea ei aina tarvitse selittää ääneen tekstin avulla, kuten esimerkiksi hahmojen mielialoja tai liikettä. Jotkut tarinalliset elementit kuitenkin vaativat tekstin kuvan rinnalle, sillä niitä olisi hankalaa kertoa pelkän kuvituksen avulla. Sellaisia ovat muun muassa rikostarinat, joissa on paljon informatiivistä sanastoa, termistöä ja faktatietoja. Tekstiä vaativat tietysti myös huumoripitoiset tarinat, joissa on sanaleikittelyä, esim. Fingerpori. Itseasiassa yksi Fingerporin stripeistä (kuva 6) pääsi ihan uutisiin asti sen takia, koska kukaan ei ymmärtänyt stripin jujua.

Kuvassa ei siis ole mitään tekstiä selittämässä tarinaa, vain kaksi ruutua miehestä, joka katselee autoa. Auton etuikkunasta on mennyt puu läpi ja toisessa ruudussa mies on tietokoneella.



KUVA 6: virheellinen Fingerpori strippi HS. (Jarla, 2018.)

Selvisikin, että kyseessä on virhe. Stripistä puuttui puhekupla viimeisestä ruudusta; *"Myy autoa, jossa on jalopuusisus(tus)."*

Tällaisiin sarjakuviin tarvitaan ehdottomasti teksti tukemaan kuvaa. Fingerporin ymmärtämisestä tekstillä tai ilman onkin tullut jonkinlainen sarjakuvalukemisen taitomittari, kuka ymmärtää ja kuka ei. Onko tämä sarjakuva jo liiankin tekijälähtöistä, vai voiko siihen pyrkiäkään, että kaikki ymmärtäisivät?

Sarjakuvassa kuvat ja sanat ovat parhaimmillaan kuin tanssipari, joista kumpikin vuorollaan vie. Kun molemmat tanssijat yrittävät viedä, voi itse kokonaisuus vaarantua ja tulee pelkkää sekasotkua. Kun molemmat tanssijat tietävät, mitkä heidän tehtävänsä ovat ja tukevat toistensa vahvoja puolia, sarjakuva voi vetää vertoja mille tahansa taiteenlajeista, joilta se ottaa niin paljon voimastaan. Kun kuvat kantavat selkeyden taakan kohtauksessa, ne vapauttavat sanat tutkimaan laajempaa aluetta. (McCloud 1994, 156-157.)

Tekijän tyylistä riippuu, miten ja millä tavoin hän haluaa kertoa tarinansa. Olkoon se sitten pelkkien kuvien, sanojen tai molempien voimalla, mutta on hyvä kuitenkin oppia ymmärtämään molempien taiteenlajien heikkoudet ja vahvuudet ja keinot hyödyntää niitä yhdistettynä.

6 TARINAN ETENEMINEN KUVIN

6.1. Valinnan vaikeus

Sarjakuvassa kuvatkin ovat tavallaan rinnastettavissa kirjoitettuun kieleen. Kuvat voidaan yrittää muotoilla suoraan todellisia henkilöitä vastaaviksi, mutta siitä huolimatta ne ovat useilla tavoilla yksinkertaistettuja ja koodattuja merkkejä. Täsmällisesti ilmaisten yksi kuva koostuu useista koodatuista merkeistä, jotka liittyvät esimerkiksi ilmeiden, eleiden, yhteiskunnallisen aseman tai muun merkityksen ilmaisemiseen. Sarjakuvan kielessä lukemisen perusyksikkö on yksi ruutu. Normaali kerronta lähtee siitä, että lukija käy läpi ruudun kerrallaan ja vertailee vierekkäisten kuvien informaatiosisältöjä. Ruudussa informaatio on läsnä päällekkäin. On myös mahdollista, että samaan tasoon kuuluvat elementit yhdistyvät toisiinsa ruutujen rajojen yli, esimerkiksi jatkuvaa ääntä kuvaavat merkit. (Manninen 1995, 45.)

Kirjassaan Making comics Scott McCloud (2006, 10) kertoo, että sarjakuvan tekijät joutuvat tekemään monta erilaista valintaa liittyen kuvailuun, rytmitykseen, dialogiaan, rakenteeseen, eleisiin ja muihin tuhansiin erilaisiin valintoihin saadakseen luotua sarjakuvan kokonaisuudessaan ja jotta se olisi helposti ymmärrettävissä lukijalle. Hän itse on jaotellut ne viiteen kategoriaan:

1. Valinta, missä tekijä miettii, mitä lisätä sarjakuvaan, mitä jättää ja mitä ottaa pois.
2. Valinta, mistä kuvakulmasta, läheltä vai kaukaa, matalalta tai korkealta pitäisi tietty hetki kuvata ja mistä trimmata se.
3. Valinta, missä tekijä päättää, mitkä hahmot, taustat ja muut asiat esittää kuvituksessaan paneeleissa selkeästi.
4. Valinta, mitkä sanat ja lauseet antavat tärkeää informaatiota ja toimivat hyvin kuvan kanssa.
5. Valinta, miten ohjata lukija paneeleiden läpi ja välistä sivulla tai ruudulla

Scott McCloudin mukaan näillä viidellä alueella sarjakuvan tekijän valinnoilla pystyy hyvin tekemään selkeän, vakuuttavan tarinankerronnan ja yhtä helposti kuin myös sekavan sotkun.
Tekijä voi haluta hypätä suoraan tarinan avainkohtiin. Tai välillä laittaa jarrua tarinan vauhdille ja pysähtyä hetkeksi keskittymään pienempiin tapahtumiin ja yksityiskohtiin. Huomion voi vetää keskusteluihin ja hahmojen kasvoihin ja heidän tunnetiloihinsa. Tekijä voi välillä haluta viedä lukijan huomion juuri tiettyyn yksityiskohtaan. Mitä ikinä tekijä valitsee, hän tulee huomaamaan,

että tietyn tyyppiset metodit tarinankerronnassa ja niiden viemisessä pitkin paneeleita, voivat toimia paremmin kuin toiset.

Scottin esimerkissä (1994, 70-72), on kuusi tapaa, miten kuljettaa tarinaa paneelilta paneelille ja ruudusta ruudulle.

1. Hetkestä hetkeen, mikä on sarja kuvia yhdestä hetkestä.

2. Toiminnasta toimintaan, esittävät yhden ainoan kohteen etenemistä toiminnasta toimintaan.

3. Kohteesta kohteeseen, pysyen yhden kohtauksen tai vain ajatuksen puitteissa. Lukijan osallistumisen aste on tarpeen, jotta nämä siirtymät olisivat merkityksellisiä.

4. Kohtauksesta kohtaukseen siirtymissä, jotka kuljettavat meidät huomattavia välimatkoja ajassa ja paikassa, tämä vaatii lukijalta loogista päättelyä.

5. Näkökulmasta näkökulmaan, jättää suurimmaksi osaksi ajan huomiotta ja esittää vaeltelevaa katsetta paikan tai tunnelman eri näkökulmissa.

6. Ei seuraussuhdetta siirtymään, joka ei tarjoa lopulta mitään loogista suhdetta ruutujen välillä.

Eniten näistä tekniikoista näkee *toiminnasta toimintaan*, *kohteesta kohteeseen* ja *kohtauksesta kohtaukseen* sarjakuvissa, muun muassa länsimaalaisissa supersankaritarinoissa, kuten Marvelin tuotannossa tai eurooppalaisissa seikkailusarjakuvissa, muun muassa Tintissä ja Asterixissa. Nämä kolme menetelmää ovat monopoliasemassa ja kertovat suoraviivaisemmin tarinan. On kuitenkin poikkeuksiakin. Esimerkiksi Japanissa sarjakuvantekijä Osamu Tezuka käyttää näiden kolmen lisäksi muitakin menetelmiä laajalti. Tezuka käyttää paljonkin *kohtauksesta kohtaukseen* ja *hetkestä hetkeen* -tyyliä, mikä tuo ison kontrastin länsimaiseen sarjakuvaan. Se luo hyvinkin hitaan, elokuvallisen liikkeen tai tunnelman kuvaamiselle. (McCloud 1994, 74-78.)

Tezuka toi muun muassa länsimaisen sarjakuvan dynaamisemman kerronnan japanilaiseen kuvitustaiteeseen. Elokuvista tuttu tapa vaihtaa kuvakulmia ja kuvakokoja sekä liikkeen korostus onkin ollut yksi mangan luonteenomaisimpia piirteitä. (Nummelin 2018, 146.)

Riippuen siitä, minkälaista sarjakuvaa tekijä tekee, hän valitsee näistä tekniikoista sopivimman tavan työskennellä. Esimerkiksi jos työstettävänä olisi toiminnantäytteinen tarinallinen sarjakuva, hän todennäköisesti käyttäisi *toiminnasta toimintaan* -tekniikkaa esitellessään kuvakerronnassa tarinan hahmojen mielenliikkeet mitä mielikuvituksellisimpien keinojen avulla.

Esimerkiksi hahmo rakastuu ja hänet nähdään kuvan 7 ruuduissa leijailemassa pilvissä onnellisena. Lukijoina me tiedämme, ettei niin oikeasti tapahdu, mutta tällä luodaan illuusio siitä, miltä hahmosta tuntuu ja miten hän kokee hetken.

KUVA 7: Tunteet tuodaan hyvin vahvasti ja näyttävästi esiin. (Hyvönen 2020)

6.2 Visuaalinen kerronta

Sarjakuva on mainio ilmaisukeino fantasiamaailmoille ja villeille tulevaisuuskuville. Mikään kuvattava ei ole mahdotonta, eikä sitä rajoita Hollywoodin erikoistehostebudjetit. Ainoa rajoittava tekijä on piirtäjän mielikuvitus. (Gravett 2007, 86.) Tekijä voi antaa vapaasti mielikuvituksensa lentää, kun hän esittää tarinansa kuvitustensa avulla. Vaikka tarina olisi kuinka realistinen tahansa voi kuitenkin itse kuvituksella irrotella.

Ruutu on sarjakuvassa tärkein ikoni. Sillä ei ole määrättyä tai absoluuttista merkitystä niin kuin kielen, tieteen ja kommunikaation ikoneilla. Niiden merkitys ei ole yhtä häilyvä tai mukautuva kuin sen kaltaisten ikonien, joita kutsutaan kuviksi. Ruutua käytetään nimenomaan siksi, että se toimii tavallaan yleisosoittimena siitä, että aikaa ja tilaa jaetaan. Itse ruudun muoto vaihtelee kuitenkin huomattavasti, ja vaikka erilaiset muodot eivät vaikuta ruutujen erityisiin merkityksiin aikaan nähden, ne voivat vaikuttaa lukukokemukseen. (McCloud 1993, 99.)

Huomioitavaa on, kun vertailee länsimaista sarjakuvan kerrontaa itämaiseen, varsinkin japanilaiseen sarjakuvaan, että yleensä länsimaisissa sarjakuvissa käytetään paljon samankokoisia, suoria ruutuja paneeleissa kertomassa tarinaa. Toisinaan ruudut venyvät tai pienenevät, mutta ne ovat yleensä usein neliöitä ja suorassa rivistössä. Muutama poikkeus on,

joskus näkee esim. ympyrän muotoisia, mutta hyvin harvoin. Japanilaisessa sarjakuvassa taas rikotaan näitä rajoja. Mikään ruutu ei ole täsmälleen samanlainen kuin edellinen. On neliöitä, ympyröitä, kolmioita, niiden sekoituksia ja joskus ei ole edes paneeleita ollenkaan. Tämä saakin pohtimaan, että miksi näin on. Näkisin sen niin, että ne ovat ehkä vain totuttuja tapoja. Tai länsimaalaisessa sarjakuvassa on yritetty pyrkiä hyvin selkeään ja suoraviivaiseen lukukokemukseen, eikä sitä perinnettä haluta tai uskalleta rikkoa. Silti se ei vaikuta siihen, ettei japanilaisessa sarjakuvassa olisi selkeää rakennetta. Heillä on kuitenkin täysin erilainen lukutapa ja sarjakuvien tarinat tehdään paljon dramaattisemmiksi ja halutaan luoda enemmän visuaalista näyttävyyttä. Tämä näkyy myös kuvakäsikirjoituksessa ja itse paneeleissa. Ne ovat tavallaan kuin sarjakuvakuvitus formaatin muodossa.

Oppiessamme lukemaan sarjakuvia me kaikki opimme hahmottamaan aikaa spatiaalisesti eli avaruudellisesti, sillä sarjakuvan maailmassa aika ja tila ovat yksi ja sama. Muutamat senttimetrit paneelien ja ruutujen välillä, jotka siirtävät meidät sekunnista sekuntiin yhdessä sarjassa, voivat viedä meidät tuhat miljoonaa vuotta toisessa. Lukijalle jää epämääräinen tunne siitä, että kun silmät liikkuvat tilassa, ne liikkuvat myös ajassa - emme vain tiedä, kuinka paljon. (McCloud 1993, 100.)

Ruutujen ja paneelien ulkopuolista tilaa voidaan käyttää myös ajan kertomisessa. Jos halutaan kertoa esimerkiksi mennyt tapahtuma, joka on tapahtunut kauan sitten, tai näytetään hahmojen muistoja, paneelien ulkopuolinen osa väritetään mustaksi valkoisen sijaan. Tällä tavoin on helpompi erottaa, että jokin on muuttunut, ja näin voi näyttää myös tunnelman. Tätä keinoa näkee paljon enemmän japanilaisessa sarjakuvassa kuin länsimaisessa, mutta tämä tuntuu yleistyvän myös täälläpäin. Kuvassa 8 nähdään kuinka menneitä tapahtumia voidaan esittää sarjakuvassa.

KUVA 8: Kuinka menneitä tapahtumia voidaan esittää sarjakuvassa. (Hyvönen 2020)

Ruutujen koko viittaa paitsi tapahtuman tärkeyteen myös sen kestoon, pienissä ruuduissa ei kulu aikaa yhtä paljon kuin suurissa, eikä siinä myöskään tapahdu yhtä paljon. Nopeat tapahtumat pilkotaan useisiin pikku ruutuihin, jotka myös lukija pystyy käymään läpi yhdellä silmäyksellä. Koko sivun levyinen vaakaruutu on puolestaan sarjakuvan hitain kerrontamuoto. (Hänninen & Kemppinen 1994, 89.)

Esimerkiksi kuvan 9 kuvasarjassa on ruutu, missä näytetään hahmo A. Hahmo A kysyy hahmo B:ltä, onko kaikki hyvin.

KUVA 9: Yksi tapa kertoa ajan kulusta hyödyntäen ruutuja ja paneeleita. (Hyvönen 2020)

Tähän väliin voidaan hyvin laittaa ruutu hahmo B:stä sanomatta mitään, ja heti seuraavassa ruudussa sama hahmo ja ilme, mutta tällä kertaa B vastaa. Näin voidaan helposti “huijata” lukijaa ajattelemaan, että A sai odottaa hetken ajan B:n vastausta ja että aikaa olisi kulunut pari sekuntia enemmän. Voimme lisätä ajan pidentämisen tunnetta entisestään, jos lisäämme kopion ruudusta, missä B on hiljaa ja miettii vastausta ja vasta viidennellä ruudulla hän vastaa. Siinä tapauksessa lukija voi ajatella, että B selkeästi mietti pitkään ja tarkkaan vastaustaan ja sen antamista. (McCloud 1993, 100-101.)

Sarjakuvailmaisussa on vuosien aikana kehittynyt ihan oma visuaalinen symbolien kieli, joka on monipuolinen, rikas ja uudistuva. Sarjakuvan visuaaliset merkit ovat niin villejä ja vapaita, että niitä ei ole pakko rajata edes puhekuplien sisään. Merkit voivat ilmentää myös jotakin, mitä henkilö ei sano, eikä edes ajattele, mutta minkä hän aistii tai tuntee. Joillakin sarjakuvilla on oma yksityinen merkkikielensä, joka ei välttämättä ole levinnyt laajemmalle. Esimerkiksi Carl Barksin luoma Roope Ankka ja siinä usein käytetty siivillä lentävä raha. (Hänninen & Kemppinen 1994, 86-87.)

Voiko tunteet sitten tehdä näkyviksi? Erilaisten viivojen, ikoneiden ja tekniikoiden avulla, piirtäjä voi kuvata erilaisia tunnetiloja hahmolle tai tilanteelle. Jotkut kuviot voivat aiheuttaa katsojassa lähes fyysisen vaikutuksen, mutta jostakin syystä lukijat eivät lue noita tunteita itselleen kuuluviksi, vaan niille hahmoille, joihin he samaistuvat.

Hyvä esimerkki on kuva 10, jossa Lore Olympos osaa hyvin esittää kuvituksen ja kuvien avulla hahmojen sisäisiä tunteita käyttäen näitä erilaisten emotionaalisten tunteiden symboleina. Tarina kertoo kreikkalaisista mytologian jumalista ja jumalattarista nykypäivän asetelmassa ja keskittyy erityisesti Persefonen ja Haadeksen legendaan. Sarjakuva keskittyy paljon hahmojen sisäisiin ja henkisiin ongelmiin sekä ihmissuhteisiin, joten tässä sarjakuvassa käytetään varsin paljon kuvannollista kerrontaa.

KUVA 10: Lore Olympus hyödyntää emotionaalista symbolismia. (Smythe 2018. Jakso 24)

Esimerkkikuvassa on pystytty oivallisesti kertomaan lukijalle hahmon mielialan liikkeitä, tarvitsematta selittää uudelleen ja uudelleen mistä on kysymys. Me opimme tämän kuvituksen merkityksen, kun päähahmo kokee tilanteen toisen henkilön kanssa hyvin ahdistavana tunteena. Se ei ehkä avaudu kaikille heti alussa, mutta kun päähahmo näkee tämän ahdistuksen aiheuttajan tai jonkin, joka laukaisee ahdistuksen, tämä savumainen kuvitus palaa kummittelemaan taustalle. Tässä vaiheessa lukija yhdistää sen aikaisempaan lukemaansa ja ymmärtää, että nyt ei ole kaikki hyvin ja ollaankin palattu muistoon ja ahdistukseen.

Halusin myös omassa sarjakuvaproduktiossa käyttää tällaista tekniikkaa ja piirsin samankaltaista symboliikka joihinkin sivuihin joita kokosin kuvaan 11, silloin kun näin sen tarpeellisena. Käytin symboolisena merkkinä valkoista säröilyä, joita piirsin emotionaalisiin kohtiin.

KUVA 11: Emotionaalisen symboliikan käyttämistä "Arjen taikajuomassa", toistuen muutamissa sivuissa. (Hyvönen 2019.)

Kun tarina perustuu enemmän ihmiskuvaukseen kuin pelkkään juoneen, ulkoisesti ei ehkä ole paljon näytettävää, mutta hahmojen mielenmaisema voi olla melkoinen näky. (Scott McCloud, näkymätön taide 1994, 132.)

Tällainen tehokeino näkyy varsinkin monissa eurooppalaisissa värisarjakuvissa ja japanilaisissa romanttisissa tai draamasarjakuvissa, joissa ekspressionistisia tehokeinoja on käytetty osoittamaan melkein mitä tahansa kuviteltavissa olevaa tunnetta. Tällaiset voivat olla luonteeltaan hyvinkin vääristäviä, jos ne ovat tarpeeksi vahvoja, niiden tehokeinot saattavat hämärtää kuvaamansa kohdetta. Mutta selkeyden puute ja arvaileminen saattavat saada lukijan osallistumaan ja jopa syventymään enemmän, mikä voi olla hyvä asia. Monet piirtäjät ja tarinankertojat haluavatkin; että lukija ottaisi osaa tarinaan ja pääsisi myös itse työskentelemään lukemansa parissa. (McCloud 1994,133)

Sanat puolestaan ovat tarkempia kuvaamaan mitä hahmo ajattelee ja käy läpi, mutta niistä voi puuttua kuvien välitön emotionaalinen lataus ja ne luottavat sen sijaan vähäiseen, kumulatiiviseen vaikutukseen. Yhdessä sanat sekä kuvat voivat saada ihmeitä aikaan. On siis ehkä helpompaa tekstin avulla saada välitettyä selkeä viesti lukijalle, mutta jos olisi vain se teksti valkoisessa taustassa, eikö se tee kohtauksesta hivenen tylsän? Jopa pelkkä musta väri taustalla, tai värien

skaala tai ekspressionistiset kuvitukset voivat tuoda lisää voimaa kohtaukseen ja vahvistaa tekstiä. Silloin se voi aiheuttaa lukijassakin halutun reaktion.

6.3 Värimaailma

Väreillä on keskeinen rooli sarjakuvissa. Värit saattavat ilmaista yleistunnelmaa, sävyt ja varjot saattavat tuoda lisää syvyyttä ja kokonaiset kohtaukset saattavat perustua käytännössä värille. Väreillä pystytään leikittelemään ja kokeilemaan uusia tapoja luoda tarinaa, yleistunnelmaa ja jopa tuoda hahmojen tunteita esiin. Samanlaisia tehokeinoja nähdään elokuvissa ja televisiosarjoissa.

Supersankarisarjakuvissa käytetään kirkkaita päävärejä, ne erottuvat täysin muista sarjakuvista ja siihen on syynsä. Sanomalehtien haalistavaa vaikutusta vastaan ja erottuakseen kilpailijoistaan supersankarit laitettiin aikanaan kirkkaisiin pääväreihin ja ne kamppailivat kirkkaassa päävärien maailmassa. Värit valittiin niiden voiman vuoksi ja niitä käytettiin voimakkaassa kontrastissa toisiinsa, mutta useimmilla sivuilla yksikään väri ei ollut kuitenkaan hallitseva. (McCloud 1993, 188.)

Me olemme oppineet tuntemaan ja näkemään värit tietynlaisina tunteina ja aisteina. Kun näemme ne, me yhdistämme ne johonkin omaan kokemaamme tai siihen, miten olemme oppineet tulkitsemaan värejä. Punaisen voi nähdä rakkauden ja välittämisen värinä, mutta sen voi nähdä myös agressiivisuutena ja intohimon värinä. Sinisen yhdistää usein suruun ja alakuloisuuteen, mutta sen voi myös yhdistää vesielementtiin ja sitä kautta raikkauteen ja puhtauteen. Värejä voi myös käyttää tehokeinoina kerronnan ilmaisussa. Jos halutaan tuoda selvästi esille jokin yksityiskohta, saattaa juuri se olla väritetty huomiota herättävästi ja muu sen ympärillä on väritetty haaleaksi tai tummaksi, jotta lukijan katse osuisi varmasti sinne, minne sen halutaan osuvan. Värejä voidaan siis käyttää myös ohjaamassa katsetta tai huomiota tiettyyn asiaan tai kohteeseen, esimerkiksi hahmoihin kuten kuvassa 12.

Lore Olympus, ep. 65
Webtoon, Rachel Smythe
2019

Lore Olympus, ep. 9
Webtoon, Rachel Smythe
2018

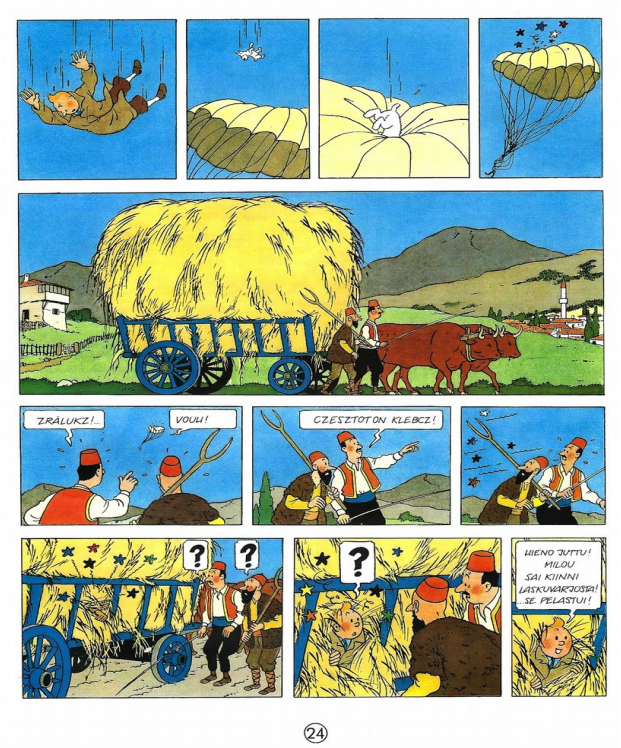
KUVA 12: Kuinka eriväriset, kirkkaat hahmot erottuvat joukosta ja vetävät hyvin huomion. (Smythe 2018-2019. Jaksot 9 ja 65.)

Vaikka sarjakuvien värit olivat vähemmän ekspressionistisia, niihin kuitenkin tuli uutta ikonista voimaa, esimerkiksi tunnettujen supersankarien asujen värit tulivat hyvinkin ikonisiksi ja pelkästään ne värit näkemällä me yleensä yhdistämmme nämä tiettyyn supersankariin, joista tuli tavallaan näiden sankarihahmojen symboleita meidän lukijoiden mielessä. Esimerkiksi punainen, keltainen ja sininen väri yhdistetään supermieheen, sininen, keltainen, harmaa/musta taas Lepakkomieheen. (McCloud 1993, 188.)

Tällaista tehokeinoa voi myös käyttää hyvin hahmosuunnittelussa. Värien käyttö hahmoissa on aivan yhtä tärkeää kuin tarinan ja taustan yleisessä tunnelman luomisessa. Pelkästään jo hahmon värit voivat viestiä, minkä tyyppinen hahmo on kyseessä (hyvä esimerkki on Disney Pixarin animaatioelokuvan Inside-Out hahmot). Jos hahmon yleisvärit ovat kylmänsävyisiä, voi hyvin käyttää lämpimiä värejä kontrastina ja tehokeinona esimerkiksi silmissä, vaatetuksessa tai hiuksissa. Useimmiten tätä keinoa käytetään paljon juuri silmissä, joihin lukijan katse yleensä kohdistuu ensimmäisenä. Lore Olympuksessa varsinkin, kun Haades reagoi voimakkaasti, hänen silmiinsä tulee punainen väri. Se on pieni yksityiskohta, mutta sen huomaa heti, kun väri on nimenomaan silmissä. Väreillä voi viestittää lukijoille paljon, minkälaista tunnelmaa haetaan tai viestiä, miten hahmot reagoivat.

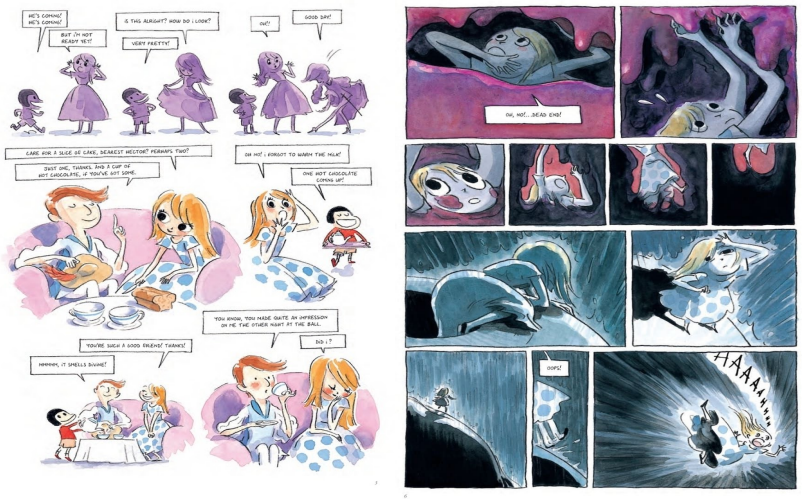
Tällaista päävärien käyttöä nähtiin nimenomaan länsimaisissa supersankaritarinoissa, joissa hahmoista ja heidän tarinoistaan haluttiin tehdä vahvoja. Toisaalla Euroopassa, Tintistä tuttu Hergé taas käytti tasaisia väripintoja ennennäkemättömän hienostuneesti. Hän loi eräänlaisen

muodon demokratian, jossa yksikään hahmo ei ollut vähemmän tärkeä kuin toinen, eli täysin objektiivisen maailman.(Kuva 13.) (McCloud 1993, 189-190.)



KUVA 13: Värit ovat kirkkaat, mutta sekä tausta että hahmot ovat samanvertaisia keskenään. (Hergé 2007 s.24)

Väreillä voi myös salaa kertoa ja viedä tarinaa eteenpäin ilman, että lukija huomaa sitä erikseen ajatella, mutta näkee kuitenkin tunnelman ja jonkin muuttuvan. Beautiful darkness sarjakuva aloittaa ja lopettaa tarinansa käyttämällä tätä keinoa (kuvat 14 ja 15). Aluksi, ensimmäinen sivu alkaa vaaleanpunaisella sivulla, mistä päästään suloisen näköisiin hahmoihin, jotka ovat valkoisessa ja vaaleanpunaisessa ympäristössä, kaikki on vielä avaraa ja mukavaa. Pikkuhiljaa värit alkavat tummua, kun hahmojen tilaa aletaan rajata tummilla väreillä ja paneeleilla.



KUVAT 14 ja 15: Kuinka tarina alkaa suloisessa ja avoimessa värimaailmassa, muuttuen sitten synkemmäksi ja suljetummaksi. (Fabien & Kerascoët 2009, s. 3 ja 6)

Hahmot yrittävät löytää tien ulos, värit tummuvat violettiin sävyyn ja siitä sinisen harmaaseen, lopulta hahmojen löytäessä ulos ulkomaailmaan - sateiseen todellisuudeen, ulos ihmisen ruumiista (kuvat 16 ja 17).

(KUVAT 16 ja 17: Kuinka värimaailma muuttuu ikävämmäksi ja melankolimaisemmaksi, asettaen päähahmot erikoiseen tilanteeseen. Fabien & Kerascoët 2009, s. 7-8.)

Tämä herättää välitöntä kiinnostusta tarinaan ja miten hienosti tässä on värejä käytetty. Kuinka mukavasta ja lämpimän oloisesta teehetkestä hypätäänkin ahtaaseen ja epämukavaan ja siitä

karuun kylmään todellisuuteen. Jopa itse kirjan viimeinen sivu on kokonaan musta. Nimensä mukaisesti, se on pimeästi kaunis sarjakuva täynnä tällaisia kontrasteja.

6.4 Tarinallinen tulkinta ja hahmot

Myös pelkkä hahmojen olemus, visuaalinen ilmiasu on luonnollisesti usein ratkaiseva kerronnallinen tekijä sarjakuvissa. Henkilöhahmot ovat rakennelmia, jotka lukija muotoilee tekstien antamien vihjeiden perusteella. Tämän ajatuksen mukaan sarjakuvahahmot muodostuvat siis ensinnäkin sarjakuvan ilmaisukielestä ja toiseksi lukijan tuosta kielestä tuottamista merkityksistä - sikäli kun näitä kahta voi erottaa toisistaan. (Herkman 1998, 126.)

Kirjaa lukiessa meidän ainoat vihjeet hahmojen ulkonäöstä on pelkästään tekstissä siitä, mitä kertoja kertoo tai muut hahmot kuvailevat toisiaan. Tässä tapauksessa lukija luo omat mielikuvansa ja näkee hahmon mielessään tekstin avulla. Sarjakuvassa me näemme kuitenkin hahmot selkeästi ja juuri niin miten tekijä on halunnut luoda hahmon. Aivan alussa, kun lukija tutustuu hahmoon, hän ei tunne sitä hyvin. Kuitenkin peruspiirteet ovat näkyvissä; sukupuoli, kehonrakenne, vaatetus, pituus, ikä, asento ja olemus ym. Vaikka hahmo ei olisi sanonut sanaakaan, lukija voi kuitenkin näistä jo päätellä ja luoda oman mielikuvansa hahmosta.

Henkilöhahmojen rakentamisesta koostuu piirreteoria, jonka mukaan lukija tulkitsee hahmoa tämän piirteiden perusteella: hahmon eri piirteet ovat lukijalle vihjeitä, joiden avulla muodostetaan kuva hahmoon sisältyvistä merkityksistä. Tämän käsityksen mukaan henkilöhahmot ovat siis eräänlaisia piirteiden paradigmoja. Hahmo koostuu erilaisista “piirrevarastoista” poimituista yksityiskohdista, ja nämä piirteet on liitetty toisiinsa. (Herkman 1998, 126.)

Sarjakuvan kieltä tutkineen Ulrich Krafftin mukaan (1978, 30-34), sarjakuvahahmot ovat varsinaisia merkkejä ja niiden erilaiset rekvisiitat, kuten vaatteet ja muut varusteet ovat puolestaan niin sanottuja osoittimia. “Osoittimet” ovat alisteisia sille “merkille”, jonka yhteydessä ne esiintyvät ja ne myös lopulta muodostavat tulkintakehyksen, jossa sarjakuvahahmo rakentuu. Esimerkiksi Akun ja Roopen välinen ero rakentuu tämän käsityksen mukaan ankan hahmoon eli “merkkiin” lisätyistä “osoittimista”: Akun kohdalla merimiesasusta ja lakista, Roopen kohdalla silinterihatusta, silmälaseista, takista, poskitöyhdöistä ja damaskeista (Herkman 1998, 126.)

Samaa näemme muissakin tunnetuissa sarjakuvissa, muun muassa Muumeissa, jotka erottaa mustavalkosarjakuvassa heidän vaatteiden ja rekvisiitan avulla; Muumipapan silinterihattu, Muumimamman esiliina ja laukku, Niiskuneidin otsatukka ja nilkkarengas ja Muumipeikon ollessaan ilman mitään. Jos nuo kaikki “osoittimet” ottaisi pois, kaikki muumit näyttäisivät samoilta ja niitä olisi hankalampi erottaa, saati yhdistää johonkin piirteeseen, minkä lukija tietää ja samaistuminen hahmoon olisi miltein mahdoton. Tähän samaan kategoriaan menisi myös muun muassa smurffit, marsupilamit, barbapapat ja omat hahmoni. Kuvassa 18 on sarjakuvani päähahmot, joihin käytin samaa hahmomallia mutta pienillä lisäyksillä ja muutoksilla pystyy erottamaan hahmot toisistaan.

(KUVA 18: Sama hahmomalli, mutta pienillä eroilla voi tehdä suuriakin eroja ja erottaa hahmot toisistaan tunnistettaviksi. Hyvönen 2019.)

Sarjakuvahenkilöön kiinteästi liittyvä esineistö voi myös mukailla ja korostaa henkilön tunnetiloja. Hattu voi esimerkiksi liikkua takaraivolta silmille tunnelman mukaan, vaikka kukaan ei siirrä sitä tietoisesti. (Hänninen & Kemppinen 1994, 88.)

Hyvä esimerkki tästä on Asterix ja hänen gallialaiskypäränsä. Kypärän siivet toimivat melkein kuin koiran korvina kuvaamaan Asterixin tunnetiloja yhdessä hänen ilmeidensä kanssa. Kun hän on iloinen tai innoissaan, siivet ovat täysin pystysuorassa. Kun hän on vihainen, murjottaa tai on surullinen, siivet ovat alhaalla. Vaikka hänen ilmeilläänkin pystyisi ilmaisemaan hänen tunnetilaansa, silti hänen kypäränsä siivet tuovat loistavaa lisävahvistusta niihin ja hauskan tavan ilmaista ne lukijalle.

Lars Peterson (1984, 25-26) puolestaan väittää, että hahmoissa on kyse nimenomaan soveltamisesta ja tulkinnasta, me näemme mieluiten sitä, mitä olemme tottuneet näkemään tai mitä haluamme nähdä. Hahmot ja niiden piirteet ovat kulttuuri- ja kontekstisidonnaisia ja perustuvat usein konventioille. Tämän vuoksi myös epätavalliset, kulttuurisista poikkeavat piirteet voivat saada korostetun merkityksen, koska niiden kohdalla havahdutaan helpommin kysymään piirteen merkitystä. (Herkman 1998, 127.)

Sarjakuvahmot voi nähdä ihmisen peruspiirteiden ikoneiksi, kuten jotkut sarjakuvataiteilijat ovatkin tehneet (esimerkiksi Scott McCloud 1994, 30-46.), jolloin hahmojen konkreettinen piirrosasu vastaa psykologiassa eriteltyä hahmojen havaitsemista. Sarjakuvahahmot muodostuvatkin tavallisesti joistakin yksinkertaisista ja pelkistetyistä, mutta voimakkaasti erottuvista piirteistä, jotka lukija tunnistaa ja pystyy tulkitsemaan nopeasti, mikä edesauttaa erityisesti hahmojen arvioimista ja niiden tunnetilojen välitöntä tunnistamista. (Herkman 1998, 127.)

Hyvä keino tutkia sarjakuvahahmoja on tarkastella niiden kärjistettyjä piirteitä. Kärjistämistä voi tapahtua kahdella tasolla, sekä hahmojen kuvauksessa, että niiden asennoitumisessa suhteessa toisiinsa. Hahmojen avulla rakennettujen vastakkainasettelujen etsiminen onkin yksi keino päästä sisälle sarjakuvan merkitysmaailmojen muotoutumiseen. Hahmojen vastakkainasettelut liittyvät yleensä mies/nainen, musta/valkoinen, hyvä/paha, ja sankari/roisto pareihin. (Herkman 1998, 127-128.)

Oppositioparit toimivat sarjakuvan maailmaa jäsentävinä ja ennen kaikkea sen tulkintaa helpottavina tekijöinä, kuten Roopen ja Akun erottaminen toisistaan. Meidän on helppo liittää Roopeen ja Akuun tiettyjä ominaisuuksia pelkästään heidän ulkoisten olemustensa perusteella, jotka ovat hyvin pelkistettyjä. Roopen pulisongit erottavat hahmon paitsi fyysisesti muista ankoista, ne viestivät ennen kaikkea iästä ja arvovallasta. Hänen silinterihattunsa ja kävelykeppinsä toimivat vastaavasti merkkinä hänen varakkuudestaan. Tällä tavoin merimiespukuun pukeutunut Aku asettuu yhdellä silmäyksellä binaarisiin oppostiosuhteisiin Roopen kanssa: Aku on köyhä, kokematon ja nuori, kun taas Roope on rikas, kokenut ja vanha. (Herkman 1998, 128.)

Hahmojen suunnittelun avulla voi antaa lukijalle paljon viestejä minkälaisesta hahmosta on kysymys, ilman että siitä tarvitsee kertoa erikseen. Sama vaikuttaa myös meidän jokapäiväisessä elämässämme, kun satumme näkemään jonkun henkilön, joka kiinnittää huomiomme. Näemme, miltä hän näyttää, miten hän pukeutuu ja miten hän käyttäytyy ja teemme niiden perusteella johtopäätöksiä. Hahmosuunnittelulla pystyy leikittelemään hyvinkin paljon, kun alkaa ensin pohtimaan minkälaisesta hahmosta on kyse, minkälainen persoona, mistä tämä pitää, mistä tulee, miten tämän kaiken saisi piirtämällä näkymään hahmon ulkonäössä ja kehonkielessä.

Sarjakuva rajoittaa paljon sitä, mitä pystyy näyttämään hahmon liikkeistä ja tekijän pitääkin hieman kikkailla kuvituksella tehdäkseen hahmon liikkeet lukijalle selkeiksi, toisin kuin elokuvissa, missä kaikki näkyy selvemmin. Sarjakuvat antavat mahdollisuuden liioitetulle elekielelle ja ilmeilylle, mikä taasen live action-elokuvissa näyttäisi pikemminkin epäluonnolliselta ja hassulta. Tämä on yksi sarjakuvan ja animaation vahvuuksia mediassa, asia mitä on hankalampi käyttää elokuvateollisuudessa ja televisiossa. Koska kuvitettu tarina on rajoitteinen, sen heikkouden vuoksi tätä liioiteltua elekieltä ja ilmeitä voi hyödyntää paljon sarjakuvassa. Se antaa myös runsaasti mahdollisuuksia esittää tarinaa ja sen hahmoja lukijalle. Ele- ja kehonkieli ovat piiloviestintää siitä, minkä tyyppisistä hahmoista ja persoonallisuuksista on kyse. Jopa hahmojen hartioiden asento voi vaikuttaa siihen, mitä se kertoo hahmosta. Onko tämä hyvällä tavalla rento vai sittenkin laiska? Entäpä kävelytyyli? Jos me tarkastelemme ympärillämme olevia ihmisiä, kaikilla on oma rytminsä ja kehonkielensä ja jo ne kertovat meille huomaamattamme paljon informaatiota henkilön persoonallisuudesta. Ja nimenomaan sarjakuvissa näitä on hyvä liioitella, että saa näkyviin selkeästi hahmojen olemuksen ja heidän luonteensa. Toki sillä on merkitystä, kuinka realistista tarinaa haluaa tehdä. Ovatko hahmot tekijän itse keksimässä fantasiamaailmassa, ja minkälaiset käytännöt/säännöt niistä löytyy. Myös elinympäristö vaikuttaa paljon siihen, miltä hahmo näyttää, tai millaiseksi hän on alkanut muotoutua.

7. POHDINTA

Tutkimukseni tarkoituksena on pohtia tarinankerrontaa kuvin sarjakuvassa. Miten tarinaa voidaan tuottaa ymmärrettävästi pelkkien kuvien avulla ilman tekstiä. Kirjallisuuden lisäksi käytin opinnäytetyöni toteutuksellista osuutta, joka on piirtämäni sarjakuva. Työssäni osoitan, että tarinan eteenpäin viemiseen on paljon kuvituksellisia keinoja. Sarjakuva toimiin mainiosti myös ilman tekstiä. Kuvien merkitys nykypäivän viestinnässä on korostunut entisestään niin mainonnassa kuin digimaailmassa, hyvää visuaalista lukutaitoa tarvitaan ja sarjakuva on yksi esimerkki siitä.

Tämä aihe kiinnosti minua, sillä lapsena pidin lukemisesta todella paljon. Tosin se oli välillä uuvuttavaa ja hankalaa. En välttämättä aina ihan ymmärtänyt mitä tarinoissa tapahtui tekstin perusteella. Pidin siitä, jos tekstin lisäksi oli kuvitusta. Kuvat helpottivat ymmärtämään tarinaa paremmin, ja itse kuvitukset olivat toisinaan upeaa katseltavaa.

Siirtyessäni sarjakuviin ja nähdessäni Aku Ankat, Asterixit, Marsupilamit, Lassi ja Leevit ja monet muut tutut länsimaalaiset sarjakuvat ne saivat minut todella innostumaan. Niiden avulla ymmärsin, ettei tarinaa tarvitse kertoa vain ison tekstimuurin ja ehkä yhden kuvan avulla, vaan pystyy yhdistämään nämä kaksi taiteenlajia. Opin nopeasti, miten sarjakuvia pitäisi lukea, koska tekstiä oli suhteellisesti vähemmän, mutta oli myös itse kuvitus, joka kertoi paljon.

Hyvä esimerkki on Marsupilami sarjakuvat, niissä päähahmoina on harvinainen viidakkolaji pitkine häntineen, ja jotka eivät puhu vaan ääntelevät eläimellisesti ja kertovat eleillään ja liikkeillään tunnetiloistaan, suunnitelmistaan ja tekemisistään. Rakastin tätä sarjakuvaa lapsena, ymmärsin tarinaa hyvin pelkkien kuvien avulla, eikä minulla ollut ongelmia sen tulkitsemisessa. Näiden hahmojen eleet olivat yksinkertaisia, kuten esimerkiksi vatsan hierominen viittasi nälkään, käsi korvalla tarkoitti, että hahmo kuuntelee jne. Se oli lähellä viittomakieltä, mitä on kansainvälisesti helppo ymmärtää. Sarjakuvat todistivat minulle, että tarina ja kuvitus täytyvät tehdä yhteistyötä ollakseen sarjakuvia.

Sarjakuvien lukemista ja piirtämistä jatkoin aikuisenakin ja hakeuduin Limingan taidekouluun sarjakuvalinjalle. Rakkauteni tätä lajia kohtaan vain vahvistui. Kokeilin erilaisia

sarjakuvaformaatteja ja hakeuduin lopulta Japaniin vaihtoon, jossa tutustuin paremmin japanilaiseen sarjakuvaan. Siellä lopullisesti ymmärsin sarjakuvan mahdollisuudet ja voiman.

Tutkielman aiheen hahmottuessa mielessäni aloin etsimään alan kirjallisuutta. Pettymyksekseni huomasin, ettei sitä ole paljon, vaikka sarjakuvaformaatti on tullut entistä suositummaksi vuosien saatossa ja kiinnostusta löytyy. Sarjakuvan teon oppaita on laajalti niin kotimaisia kuin ulkomaisia, mutta itse analysoimisesta ja tutkimisesta niukalti. Sitten kun jotakin löytyi, varsinkin suomenkielisiä tai suomalaisten tekemiä, ne ovat yleensä vuosia sitten tehtyjä, eikä juuri tähän päivään päivitettyjä. Kyllähän näistäkin oli hyötyä ja ne saivat minut pohtimaan aihetta, mutta itse sarjakuva, sen kulttuuri ja se kuinka niitä nykyään julkaistaan, on kehittynyt ja muuttunut paljon viime vuosien aikana. Sarjakuva on mediana ottanut suuren harppauksen digiaikaan. Olisi kyllä hyvä, jos saataisiin uutta näkökulmaa nykypäivän sarjakuville ja niiden julkaisuun.

Parhaimmat ja perusteellisimmat teokset aiheesta ovat varmasti McCloudin tekemiä. Niistä huokuu hänen innostuksensa kyseiseen aiheeseen ja kuinka elävästi ja innostavasti hän tuo näkemyksiään esiin ja näyttää esimerkkejä. Hän ei esitä absoluuttisia totuuksia, vaan tuo esiin mitä on itse oppinut ja minkä kokenut hyväksi. Mielenkiintoista oli vertailla eri kirjoittajien mielipiteitä, analysoida ja pohtia niitä, sekä kokeilla teoriaa käytännössä.

Tutkielman välissä tein omaa sarjakuvaani. Olin kerännyt yhteen itse materiaalin ja lähteet, tutkinut niitä ja halusin hyödyntää ja testata niitä omassa produktiossani. Koin tämä mielekkäänä itseni kannalta. Halusin perehtyä aiheeseen ensin teoriassa ja tutkia niin kirjallisuutta kuin itse sarjakuvia, miten sarjakuvissa on toteutettu näitä tekniikoita visuaalisesti tarinankerronnassa ja sitten itse kokeilla miten ne toimii.

Oman produktioni lisäksi tein muutamia irrallisia ja pieniä sarjakuvia testimielessä teorioista, joita en joko pystynyt käyttämään produktiossani tai joihin en vain ollut törmännyt aikaisemmin. Vaikka olen harrastanut sarjakuvien tekemistä vuosia, kyllä tämä kokemus ja itse tutkielmassa käydyt aiheet herättivät uusia näkökulmia sarjakuvaan. Osaan aiheista olin tutustunut, mutta kyllä uuttakin löytyi esimerkiksi värimaailman hyödyntäminen sekä kamerakulmat olivat tuttuja, mutta näiden aiheiden syventäminen ja todella tietoinen käyttäminen sarjakuvissa vahvistivat osaamistani. Mielenkiintoista uutta oli myös esim. emotionaalinen symboliikka, mitä varovasti ja harkitusti käytetään tarinassa sitä mukaa kun se vie lukijaa mukaansa hahmon ajatusmaailmaan. Myös lisätieto paneelien käytöstä ajan ilmaisuun ja niiden rajojen rikkomisesta oli mielenkiintoista.

Luinkin sitten erilaisia länsimaisia sarjakuvia ja halusin löytää näitä aiheita, analysoida niitä. Aloin lukemaan paljon tarkemmin itse kuvituksia ja jopa palasin aina ensimmäisiin sivuihin nähdäkseni, mitä asioita on muuttunut ja mitä on pidetty samana. Jos vertaa vaikka sarjakuvan ensimmäistä sivua viimeiseen sivuun, voi nähdä paljonkin eroja visuaalisessa ja tarinallisessa kehityksessä.

Loppupäätelmänä voisi todeta, että sarjakuvan tarinoita voi hyvin tuoda esiin pelkän kuvituksen avulla. Sarjakuvan hahmojen tunnetiloja, olemusta ja käyttäytymistä pystyy esittämään ilman sanoja. Tietoa ympäristöstä pystyy välittämään pelkästään kuvilla. Hahmojen tunnetiloja voidaan kertoa värin, ilmeen, paneelin koon tai kuvakulman keinoin. Ajan kulumista ja paikan vaihtoa voi kuvata miettimällä, mitä jättää tai ottaa pois paneelien sisältä. Sarjakuvan kieli on moninaista ja rikasta, ruutujen väli kertoo usein enemmän kuin itse ruutu. Sarjakuvan tekemisen oletetaan usein olevan helppoa, mutta se, saako siitä tarinallisesti ymmärrettävää, sujuvaa ja kiinnostavaa on yllättävän haastavaa. Tarvitaan paljon luovaa ajattelukykyä ja ideointia sekä jatkuvaa tutkimista aiheen parissa. Ei ole väliä, minkä tasoinen piirtäjä ja kuvittaja on, kunhan on onnistunut tuomaan idean luovasti ja kiinnostavasti esiin.

Sarjakuvassa jokin yhdessäkin kuvassa tai paneelissa voi herättää samaistumisen tunteen tai tunnereaktion. Lukija pääsee näin paremmin mukaan tarinaan ja ymmärtää omalla tulkinnallaan mitä tarinassa tapahtuu. Tekijällä on ollut jokin tietty ajatus valmiina, mihin hän on pyrkinyt kuvituksellaan, mutta jokainen ihminen tulkitsee asiat omien kokemusten ja tunteiden perusteella. Samalla lailla me tulkitsemme maalauksia ja muita taiteenlajeja, niiden viestejä ja sanomaa. Taiteessa ei ole olemassa vain yhtä tarinaa. Taide voi viedä meidät mitä ihmeellisimpiin maailmoihin.

LÄHTEET

Ahlqvist, Keijo & Kutila, Ari 1988. Piirrä sarjakuvaa! Kemi; Kemin Kulttuurilautakunta.

Gravett, Paul 2007. Sarjakuvaromaani ja miten se voi muuttaa elämäsi. London; Aurum Press Limited

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

Hänninen, Harto & Kemppainen, Petri 1994. Lähtöruutu sarjakuvaan. Mikkeli, YLE

Jokinen, Heikki 2011. Sarjakuvalla on kaksi äidinkieltä. Teoksessa Heikki Jokinen (toim.) Sarjakuva Suomessa. Helsinki: BTJ Finland Oy

Jokinen, Heikki & Pulkkinen Kalervo 1996. Suomalaisen sarjakuvan ensyklopedia. Tampere: City-Offset Oy.

Koskela, Ilpo 2010. Sarjakuvantekijän oppikirja. Porvoo: WS bookwell Oy

Manninen, Pekka A, 1995. Vastarinnan välineistö, sarjakuvaharrastuksen merkityksiä. Tampere: Tampere university press.

Manninen, Pekka A. 1996. Whammo! Sarjakuvan kieli ja sarjakuvajulkaisut länsimaisessa kulttuurissa. Teoksessa Juha Herkman (toim.) Ruutujen välissä. Tampere: TUP

McCloud, Scott 1994. Sarjakuva - näkymätön taide. Suom. Jukka Heiskanen. Helsinki: Good Fellows.

Mikkonen, Kai 2005. Kuva ja sana, kuvan ja sanan vuorovaikutus kirjallisuudessa, kuvataiteessa ja ikonoteksteissä. Tampere: Tammer-Paino Oy

Nummelin, Juri 2018. Sarjakuvan lyhyt historia. Vantaa: Avain.

Waugh, Clauton 1947. The Comics. New York: MacMillan.

Kuvalähteet

Don, Rosa 2011. Aku Ankka, Temppeliherrojen kätketty kruunu ja muita Don Rosan parhaita. Suom. Aku Ankan toimitus ja Sanoma Magazines Finland. Bookwell Oy, Porvoo 2011. © Disney

Hergé 2007. Tintin seikkailut Kuningas Ottokarin valtikka (Le sceptre D'Ottokar). Suom. Heikki ja Soile Kaukoranta. Helsingin kustannusosakeyhtiö Otava. Painettu EU:ssa 2007. © Casterman editions 1939.

Hyvönen, Ida 2020a. Arjen taikajuomaa. Opinnäytetyön taiteellinen osuus. Tekijän hallussa.

Hyvönen, Ida 2020b. Sarjakuvapiirrokset. Tekijän hallussa.

Jarla, Pertti. Fingerpori. Puhekuplattoman Fingerporin taustalla on auto nimeltä Keltainen yllättäjä – Omistaja Keijo Kallunki kertoo tarinan käänteet. HS 2018, viitattu 11.12.2019.

Ranta, Ville 2008-2010. Kajaani. Asema Kustannus.

Schulz, Charles M. 2016. Tenavat parhaat sarjat 1960-1969. Suom. Juhani Tolvanen. Interpress, Unkari. © Peanuts Worldwide LLC.

Smythe, Rachel 2018-2019. Lore Olympus. © Webtoon, viitattu 13.12.2019.

Vehlmann, Fabien & Kerascoët 2009. Beautiful Darkness (Jolies ténèbres). Drawn and Quarterly 2014.