

HUUMORIN KÄYTTÖ LIIKKUVASSA SARJAKUVASSA

Jauhiainen Jenni

Opinnäytetyö

Kuvataiteilijakoulutus
Kuvataiteilija (AMK)

2025

Kuvataiteilijakoulutus
Kuvataiteilija (AMK)

Tekijä	Jenni Jauhiainen	Vuosi	2025
Ohjaaja(t)	Eija Rajalin		
Työn nimi	Huumorin käyttö liikkuvassa sarjakuvassa		
Sivumäärä	24 + 20		

Opinnäytetyössäni tutkin sarjakuville tyypillisiä huumoriin liittyviä ilmaisemisen muotoja. Tavoitteenani oli saatuja tietoja hyödyntäen toteuttaa lyhyt ja humoristinen liikkuva sarjakuva omilla nettisivuillani.

Tietoperustaosassa otin ensimmäisenä selvää liikkuvasta sarjakuvasta, jonka jälkeen lähdin tarkastelemaan sarjakuvien ilmaisemisen keinoja, kuten henkilöhahmojen rakennetta sekä merkkikielen, vauhtiviivojen, liioittelun ja äänitehosteiden käyttöä.

Teososuudessa mietin, millaisen liikkuvan sarjakuvan tahtoisin tehdä. Tässä minun tuli ottaa huomioon se, että sarjakuvani päätty nettisivuille. Aloitin prosessin tekemällä liikkuvalla sarjakuvalleni kuvakäsikirjoituksen Clip Studio Paint ohjelmalla. Samaa ohjelmaa käyttäen myös piirsin ja animoin varsinaista sarjakuvaa eteenpäin. Nettisivujen tekemiseen käytin Wix-työkalua. Kun sarjakuvan ruudut valmistuivat, latastin ja laitoin ne oikeaan järjestykseen esille.

Avainsanat
Muita tietoja

huumorisarjakuva, liikkuva sarjakuva
työhön liittyy liikkuva sarjakuva omilla nettisivuilla

Degree Programme in Visual Arts
Bachelor of Culture and Arts

Author	Jenni Jauhiainen	Year	2025
Supervisor(s)	Eija Rajalin		
Title	The use of humor in an animated comic		
Number of pages	24 + 20		

In this thesis, I studied the forms of expression related to humor types of comics. My goal was to use the information I acquired to create a short and humorous animated comic on my own website.

In the research part I first learned about moving comics. After that I continued to examine the meaning of expressions in comics, such as the structure of characters and the use of sign language, pacing lines, exaggeration and sound effects.

In the artwork section I thought about what kind of motion comic I wanted to make. Here I had to consider that my comic would end up on a website. I started the process by making a storyboard for my motion comic using Clip Studio Paint and, drew and animated the actual comic using the same program. I used the Wix tool to make the website. When the frames of the cartoon were completed, I uploaded them and displayed them in the correct order.

Keywords humor comic, motion comic
Special remarks the thesis includes motion comic on my own website.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 TIETOPERUSTA	7
2.1 Liikkuva sarjakuva	7
2.2 Henkilöhahmot sarjakuvissa	7
2.3 Sarjakuvan merkkikieli ja äänitehosteet.....	8
2.4 Sarjakuvien vauhtiviivat ja liioittelu	9
3 TEOSOSUUDEN SUUNNITTELU	11
3.1 Hahmot ja taustat	11
3.2 Liikkuvan sarjakuvan kuvakäsikirjoitus	14
4 TEOSOSUUDEN TOTEUTUS.....	16
4.1 Piirtäminen ja animointi.....	16
4.2 Nettisivut sarjakuvalle	17
5 POHDINTA.....	21
LÄHTEET.....	23
LIITTEET	24

1 JOHDANTO

Ajattelen huumorin olevan osa ihmistä ja ihmisyyttä sekä eräänlainen kommunikation muoto. Komedielokuvien tai hauskojen sarjakuvien pariin syventyessä voi myös hetkellisesti päästä irti todellisuuden raakuudesta. Anu Kylvén (2019) on kirjoittanut, että huumori voi myös auttaa hankalien tilanteiden tai elämänvaiheiden yli selviämässä. En siis lainkaan ihmettele, että juuri huumorista, vitsailusta tai nauramisesta on tullut itselleni tärkeä keino selviytyä vaikeuksien keskellä.

Tässä opinnäytetyössä lähden tutkimaan huumoria ja kuinka sitä hyödynnetään sarjakuvissa. Tulen havainnollistamaan tietoperustan pohjalta saatua tietoa toteuttamalla liikkuvan sarjakuvan, koska haluan kokeilla hieman jotain uutta tavallisen animaation sijaan. Sarjakuvamuodossa olevalla kokonaisuudella saan myös annettua katsojalle vapauden tutkia ja edetä haluamallaan tahdilla. Toivon tämän opinnäytetyön lisäävän omaa ja muiden ymmärrystä erilaisista huumorin tavoista, mutta myös yleisesti herättävän ajatuksia sen merkityksestä.

Tutkimuskysymyksiä, joita käytän ja hyödynnän tässä opinnäytetyössä, on kaksi kappaletta. Ensimmäinen niistä pohtii, mikä on liikkuva sarjakuva. Tämä auttaa erityisesti miettiessä, millaisen liikkuvan sarjakuvan itse haluaisin toteuttaa. Toinen tutkimuskysymys on, kuinka huumoria ilmennetään sarjakuvissa. Tarkoituksena on saada käsitystä siitä, millaisin eri tavoin huumori tehdään sarjakuvissa näkyväksi.

Tutkimusongelmani ratkaisemiseksi tulen käyttämään toiminnallista opinnäytettä, koska kyseinen lähestymistapa soveltuu parhaiten omien tutkimuskysymysteni sekä kuvataidealan kannalta toteutettavaksi. Toiminnallisessa opinnäytetyössä esitetään tietoperusta ja siihen suhteutettu toiminnallinen osuus sekä lopullinen tuotos (Salonen 2013, 5). Opinnäytetyöni toiminnallisena osuutena tulen tekemään noin parinkymmenen kuvan mittaisen liikkuvan sarjakuvan, joka kertoo lyhyen tarinan epäonnisesta avaruusoliosta. Tietoperustaosuus käsittelee puolestaan huumorin ilmenemistä sarjakuvissa, mikä toimii täten tietynlaisena ohje-
nuorana myös toiminnalliseen tuotokseeni.

Etsin tietoa huumorin ilmenemisen keinoista muun muassa erilaisista artikkeleista ja kirjoista. Yksi tapa tiedonkeruuseen aiheen tiimoilta on myös löytää konkreettisia esimerkkejä sarjakuvista tai jopa liikkuvista sarjakuvista, joissa käytetään huumoria. Analysoin niitä havainnoiden ja pohtien, minkälaisin keinoin huumoria juuri niissä käytetään tai ilmennetään. Pohdin, löytyykö niistä joitain piirteitä, joita voisin hyödyntää myös omassa sarjakuvassani.

2 TIETOPERUSTA

2.1 Liikkuva sarjakuva

Sarjakuva on tarina, joka kerrotaan peräkkäisten kuvien sekä niissä mahdollisesti olevien tekstien avulla (Hänninen 2024, 10). Sarjakuva mielletään usein vain sen perinteisessä paperilla olevassa muodossa sarjana kuvia, vaikka media on tuonut sille uudenlaisia muotoja. Yksi tällainen on liikkuva sarjakuva (eng. motion comic). Liikkuvissa sarjakuvissa käytetään liikettä imitoivia keinoja, sillä varsinaista liikettä niissä ei ole tai sitä voi olla hyvin vähän. Liikettä voidaan jäljitellä liikuttamalla kuvaa tai joitain yksittäisiä kuvassa olevia osia, mikä jättää kokonaisuuden vielä melko staattiseksi animaatioon verrattuna. (Pitkäsalo 2017, 169.) Esimerkiksi erilaisin zoomauksin voidaan tuoda kuvaa joko lähemmäs tai kauemmas. Haluttua liikettä voidaan myös lisätä vaikkapa vain hahmon käden liikkeisiin. Tavatonta ei ole äänen lisäys, ja niillä voidaan korostaa erilaisia efektejä tai antaa kuvissa esiintyville hahmoille oma ääni (Pitkäsalo 2017, 169).

Liikkuvan sarjakuvan voi yksinkertaisesti ajatella olevan eräänlainen sarjakuvan ja animaation yhdistelmä. Se myös muistuttaa monin tavoin animaatioista ensin tehtävää kuvakäsikirjoitusta (eng. storyboard), joka on graafinen hahmotelma elokuvasta tai animaatiosta. Siinä edetään kuva kerrallaan sarjakuvamaisesti eteenpäin. Ruutujen sisällä on luonnokset kohtauksista sekä tekstit muun muassa mahdollisista dialogeista. Muistiinpanoihin voidaan merkata tarkempaa kuvausta kohtauksen tapahtumista. Kuvakäsikirjoituksen luominen helpottaa lopullisen teoksen rakentamista ja muokkaamista. (Vyond 2023.)

2.2 Henkilöhahmot sarjakuvissa

“Helposti tunnistettava päähenkilö on sarjakuvan suola” (Hänninen & Kemppainen 1994, 80). Olen myös itse huomannut sen, että sarjakuvan pariin on helpompaa palata hahmojen jäätyä jollain lailla mieleen. Huumorisarjakuvissa voidaan käyttää hahmoista todella karikatyyrisiä sekä viitteellisiä fyysisiä rakenteita (Hänninen & Kemppainen 1994, 80). Hahmot usein ovat myös realistisuudesta poiketen lyhyempiä ja pyöreämmän mallisia, mutta varsinaisia sääntöjä huumorisarjakuvan hahmoille ei kuitenkaan ole (Koskela 2010, 82).

Karikatyöri tarkoittaa pilakuvaa, jossa yksinkertaistetaan poistamalla epäolennaisia ja liioitellaan puolestaan tunnusomaisia piirteitä (Ahlqvist & Kutila 1989, 35). Jos jollain on esimerkiksi erikoisen muotoinen nenä, voi se silloin karikatyyrisessä kuvassa olla liioitelluin elementti. Erilaisia viitteellisiä fyysisiä rakenteita voidaan puolestaan kuvata niin, että sormet ovat vain pienet pallot, korvat ja nenä muodostuvat pelkistä kaarista, silmät ovat mustat pisteet tai hiukset muodostuvat erilaisista viivoista. Tämän taustalla on ihmisen psykologinen taipumus mieltää kaikenlaiset yhdistelmät pisteistä ja viivoista ihmisen kasvoiksi. (Hänninen & Kempainen 1994, 80.)

Hyvä esimerkki, missä näkyy huumorisarjakuville ominaisia piirteitä, on Jussi "Juba" Tuomolan luoma Viivi ja Wagner. Viivin hahmossa (kuvio 1) on selkeästi nähtävillä, kuinka kasvot ja hiukset muodostuvat pelkästään eripituisia ja -muotoisia viivoja hyödyntämällä. Tämä kuitenkin riittää luomaan halutun, tässä stripissä ärtyneen, ilmeen. Wagnerilla puolestaan on korostetut sikamaiset piirteet, kuten suipot korvat, iso kärsä, kippura saparo ja sorkkia jäljittelevät jalat. Wagner on Viiviin verrattuna myös lyhyempi, mikä on vain tapa korostaa näiden kahden hahmon eroavaisuuksia entisestään. Toinen on kirjaimellisesti sika, kun taas toinen on tavanomainen ihminen.



Kuvio 1. Viivi ja Wagner -strippi 4059 (Tuomola 2012)

2.3 Sarjakuvan merkkikieli ja äänitehosteet

Sarjakuville on vakiintunut oma merkkikieli, josta ei ole olemassa yhtä oikeaa ohjetta niiden tulkitsemiseksi. Sen sijaan näiden erilaisten merkkien ymmärrys kehittyy vain sarjakuvia lukemalla ja vaistonvaraisesti tulkitsemalla. Suurin osa ilmaisukeinoista kuuluu huumori- ja seikkailusarjakuvien piiriin, ja osalla merkeistä

on jo itsessään tarkoitus huvittaa. Erilaiset symboliset kuvat, kaaret ja viivat voidaan silti tulkita monin eri tavoin aina tapauskohtaisesti. (Hänninen & Kemppainen 1994, 81–86.) Esimerkiksi tähdet voivat ilmaista kirjaimellisesti taivaalla olevia tähtiä tai kipua, kaaret puolestaan ilmentävät pilviä tai jonkin asian liikettä ja viivat korostavat valon säteitä tai iskua johonkin. Monitulkintaisuuden riski ja tarinan hankalampi seuraaminen ovat huomattavasti mahdollisempia, jos esitetty symboli on monimutkaisempi (Hänninen & Kemppainen 1994, 86).

Siinä missä elokuvissa on mahdollista rakentaa kokonainen äänimaisema ja hyödyntää erilaisia kuultavia ääniä tehostamaan nähtävää kuvaa, on perinteisillä sarjakuvilla omat keinonsa. Äänen illuusion hyödyntäminen käyttämällä erilaisia tekstejä on sarjakuvan tapa luoda äänitehosteita, jotka esitetään erilaisena sarjakuvan muuhun kirjoitettuun dialogiin tai tarinan kerrontaan nähden. Tyypillisesti äänitehoste on kirjoitettu kokonaan isoilla, graafisesti vahvoilla ja toisinaan jopa liikettä myötäilevillä kirjaimilla, joilla voidaan ohjata lukijan katsetta. (Hänninen & Kemppainen 1994, 81–85.) Esimerkiksi jos lasi tippuu ja rätsähtää rikki, niin äänitehosteessa voi lukea RÄTS. Ilmapallon puhjetessa se pamahtaa, ja silloin siitä kertoo äänitehoste PAM. Äänitehosteita ei suinkaan aina ole tarkoitettu kirjaimellisesti luettaviksi vaan pelkästään havaituiksi, jonka takia niistä saatetaan toisinaan tehdä tarkoituksella myös lukukelvottomia kirjain röykkiöitä (Hänninen & Kemppainen 1994, 85).

2.4 Sarjakuvien vauhtiviivat ja liioittelu

Vauhtiviivat ovat sarjakuvallisia merkkejä, jotka eivät varsinaisesti esitä mitään konkreettista. Ne kuitenkin korostavat liikettä ja sen mahdollista suuntaa. Joskus pitkän liikesarjan nopeutta voidaan vielä korostaa lisäämällä vauhtiviivojen yhteyteen hentoja pysäytyskuvia liikkeen eri vaiheista, jolloin saadaan tehostetuksi myös humoristista vaikutelmaa. Hidasta liikettä voidaan puolestaan ilmentää lyhyillä ja kaarevilla pätkillä, jotka eivät ole varsinaisen liikkeen suuntaisia. (Hänninen & Kemppainen 1994, 80–88.) Aku Ankan jalkojen seudulla (kuvio 2) on nähtävillä eripituisia viivoja, jotka korostavat liikkeen suuntaa eli Akun hyppyä ylöspäin. Käsien ja pyrstön liikettä kuvataan sen sijaan kaarevilla viivoilla, jolloin voidaan ymmärtää niiden liikkeiden olevan hitaampia ja lyhyempiä.



Kuvio 2. Aku Ankka (Sanoma Media 2019)

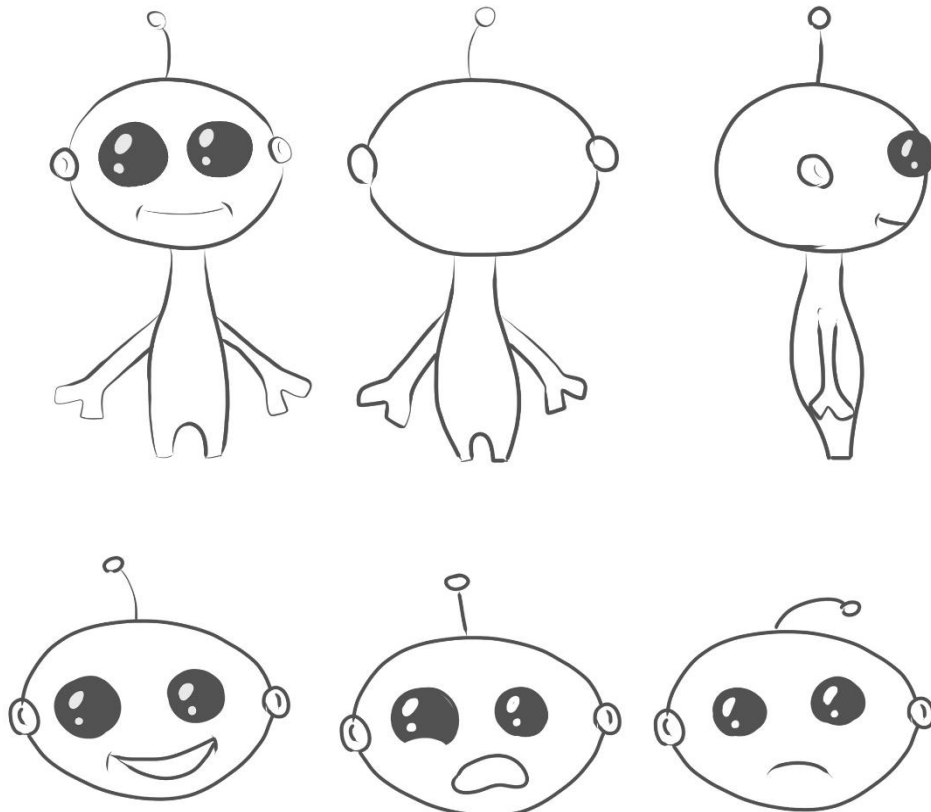
Sarjakuvailmaisussa erilaiset eleet, asennot ja ilmeet ovat liioiteltuja aivan kuten teatterissakin (Ahlqvist & Kutila 1989, 31). Harto Hänninen ja Petri Kemppainen (1994, 88) ovat kirjoittaneet sarjakuvan liioittelun voivan ilmentyä myös hahmoon kiinteästi liitettävän asian korostetulla mukailulla, joka vaihtelee eri tunnetilojen mukaan. Tämä on ominaista paitsi sarjakuville myös piirroselokuville. Kuviossa 2 Aku Ankan lakki lennähtää pois tämän päästä innokkaan hypähdyksen seurauksena, jolloin sen hetkinen innostunut tunnetila korostuu.

3 TEOSOSUUDEN SUUNNITTELU

3.1 Hahmot ja taustat

Tahdon hahmojen ja taustan pysyvän visuaalisuudeltaan tarpeeksi yksinkertaisina, jotta niiden piirtäminen moneen kertaan ei kävisi liian työlääksi sarjakuvaa tehdessä. Piirustustyössä lähdeaineiston eli erilaisten mallina toimivien kuvien käyttö helpottaa ja antaa inspiraatiota prosessille (Koskela 2010, 14). Hahmoja ja muutakin sarjakuvan visuaalista sisältöä suunnitellessa en halunnut käyttää mitään kuvaa suorana mallina, vaan sen sijaan hyödyntää kuvien selailua inspiroitumiseen ja oman mielikuvituksen rikastuttamiseen. Omaa tyyliä kunnioittaen pyrin luomaan hahmoista jollain tapaa pieniä ja söpöjä.

Sarjakuvan päähahmo (kuvio 3) on hieman tohelo ja kömpelö avaruusolio, jolle voi sattua helposti erilaisia kömmähdyksiä. Kaikesta huolimatta se pyrkii pysymään positiivisena ja näkemään asioiden valoisimmat puolet. Ilpo Koskela (2010, 80) toteaa, että sarjakuvan hahmoista kannattaa tehdä mahdollisimman oman tuntuiset. En myönnä sarjakuvan päähahmon luonteen ilmentävän itseäni, mutta en voi sitä täysin kieltääkään.



Kuvio 3. Päähahmon eli avaruusolion hahmotelmaa

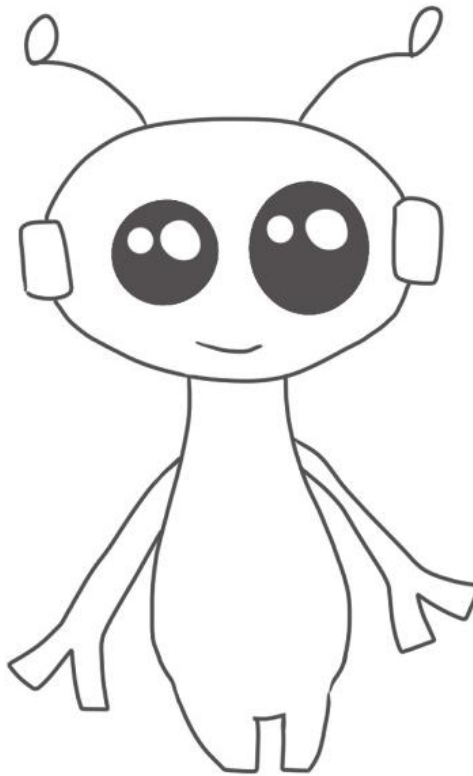
Saadakseni luotua söpöä vaikutelmaa päätin tehdä päähahmolle suuret pyöreät silmät valon kimmellyksen kera. Vartalo on yhtä aikaa melko solakka, mutta vatsan seudulta hieman pyöreähkö. Jalat ovat lyhyet tapit, mutta avaruuden painottomuudessa se ei ole ongelma. Käsien pituus kompensoi jalkojen mittaa. Olen myös omissa kuvitelmissani liittänyt avaruusolennoille aina jonkinlaisen antennin päähän, ja niin päätin tehdä nytkin.

En tahdo päähahmon toheloivan täysin yksin, joten sen vierellä kulkeekin sivuhahmona pieni olio (kuvio 4) todistamassa päähahmon vastoinkäymisiä. Olio on eräänlainen ystävä päähahmon tukena, joka ei kuitenkaan pienen kokonsa takia pysty aina vaikuttamaan asioiden kulkuun. Päähahmon tavoin myös pienellä oliolla on suuret pyöreät silmät. Oliolla ei ole raajoja. Se on hyytelömäinen ja päärynän muotoinen, jonka pään antenni eroaa päähahmolla olevasta olemalla leveämpi.



Kuvio 4. Pienen olion hahmotelmaa

Sarjakuvan lopussa nähdään vielä toinen sivuhahmo, jonka luokse päähahmo kiirehtii. Toisin kuin päähahmolla, on tällä avaruusoliolla (kuvio 5) yhden sijasta kaksi antennia päässä. Myös niin sanotut korvat pään molemmilla puolilla ovat kulmikkaat. Halusin avaruusolioiden olevan ulkonäöllisesti toistensa kaltaiset, mutta kuitenkin pienillä havaittavilla eroilla.



Kuvio 5. Toisen avaruusolion hahmotelmaa

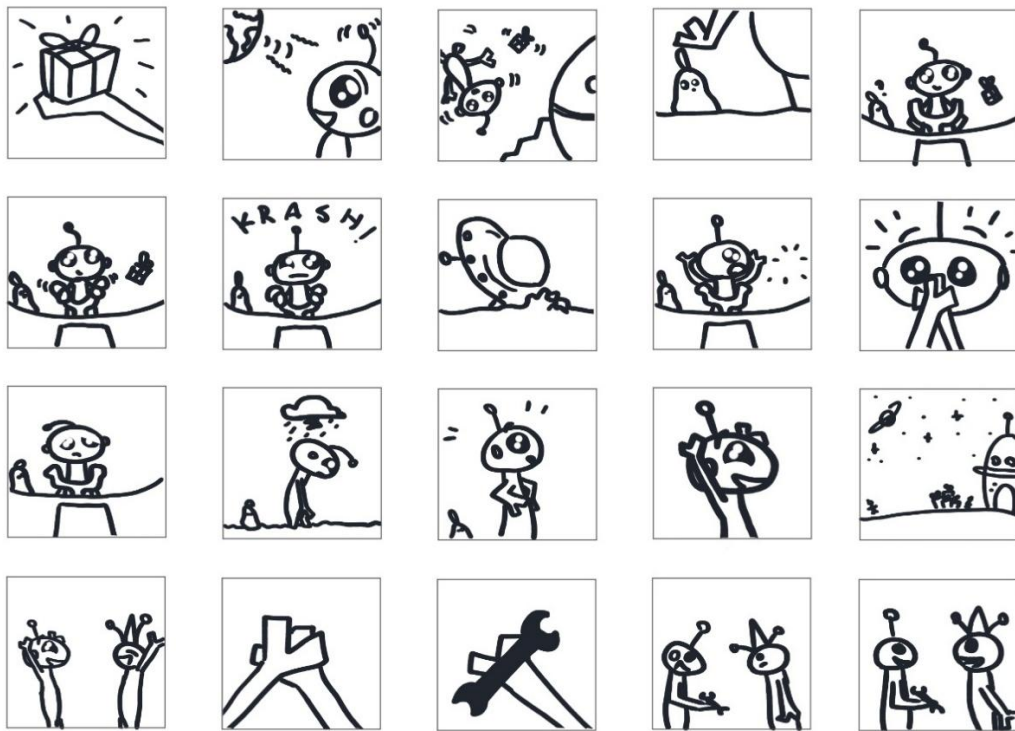
Koska hahmot ovat avaruusolioita, luonnollinen miljöö heille on avaruus. Sarjakuvan tausta on helppo pitää yksinkertaisena. Avaruus on suuri ja nimensä mukaan avara, joten taustalle ei tarvitse keksiä varsinaisesti mitään ylimääräistä. Avaruusalus (kuvio 6) onkin kaikista oleellisin asia taustalla osassa ruuduista.



Kuvio 6. Avaruusaluksen hahmotelmaa ruudusta 5

3.2 Liikkuvan sarjakuvan kuvakäsikirjoitus

Vaikein osa sarjakuvan tekoa on sen ideointi ja käsikirjoitus (Koskela 2010, 10). Minulla oli jo varhaisessa vaiheessa raaka idea avaruusolennosta, mutta ei vielä tiettyä tarinaa. Jotain kommelluksia sille täytyi kuitenkin keksiä. Sarjakuvan tarinan ei tarvinnut olla pitkä, joten heti aluksi päätin rajata ruutujen määrän kuvakäsikirjoituksessa (kuvio 7) alustavasti kahteenkymmeneen. Tein ruudut jo tässä kohtaa myös neliön muotoisiksi, koska halusin ne sellaisena myös valmiiseen sarjakuvaan. Tämä auttoi ruutujen sisällön sommittelua. Kuvakäsikirjoitus syntyi melkein kuin itsestään, kun tarina oli kutakuinkin keksittynä ja sen näkyviin piirtämisen aloitti.



Kuvio 7. Liikkuvan sarjakuvan kuvakäsikirjoitus

4 TEOSOSUUDEN TOTEUTUS

4.1 Piirtäminen ja animointi

Toteutin piirtämisen Clip Studio Paint -ohjelmalla ennen kaikkea siitä syystä, koska kyseinen sovellus on itselleni tutuin ja se on myös hankittuna tietokoneelleni. En siis ollut riippuvainen koulun koneista tai tarpeesta pysytellä koulun lähellä, vaan pystyin piirtämään missä ja milloin vain. Clip Studio Paint -ohjelma on tarkoitettu erityisesti piirtämiseen, mutta sillä on myös mahdollista luoda lyhyitä frame by frame -tyylisiä animaatioita. Olen käyttänyt kyseistä ominaisuutta aiemminkin, joten sekin tuntui tutulta ja turvalliselta.

Kuvakäsikirjoitusta apuna käyttäen lähdin luonnostelevaan ruutuja yksi kerrallaan. Ongelmaksi kuitenkin muodostui tyylin valitseminen, jota päätin lähteä rajaamaan pikkuhiljaa. Ensimmäiseksi tuli valita, tekisinkö sarjakuvasta värillisen vai mustavalkoisen. Selvittääkseni tämän kokeilin tehdä värillisenä sarjakuvan kansikuvan, joka löytyy ensimmäisenä liitteistä. Itseni tuntien värillistä teosta tehdessä jäin liikaa ja liian pitkäksi aikaa pieniin ja turhiinkin yksityiskohtiin. Rajallisen ajan tiedostaen päädyin toteuttamaan sarjakuvan mustavalkoisena, mutta halusin kuitenkin säilyttää kansikuvan värillisenä.

Ihastuin lopulta ajatukseen, missä ruutujen ääriviivatkin olisivat piirrettynä ja rajaamassa kuvaa. Tyyliä päädyin lopulta tussimaiseen ja ääriviivamaiseen tekotapaan, jossa satunnaiset harmaat kohdat tuovat kuviin hieman ulottuvuutta. Sarjakuvan kaikki pysäytetyt ruudut löytyvät liitteistä järjestyksessä. Viimeisenä on myös linkki nettisivuille, josta varsinainen liikkuva sarjakuva löytyy.

Tahdoin liikkuvan sarjakuvani muistuttavan ennen kaikkea sarjakuvaa, vaikka ruuduissa liikettä onkin. Ensimmäisessä ruudussa (kuvio 8) kolmion muotoiset symbolit ovat liikkeessä ja kohdentavat katseen keskellä olevaan lahjapakettiin. Saman tyyppistä liikettä pyrin tekemään muihinkin ruutuihin niin, että liike olisi joko merkkikielellisissä osissa tai hahmon liikkeessä. Tallensin valmiin ruudun GIF-muodossa.



Kuvio 8. Sarjakuvan ensimmäinen ruutu

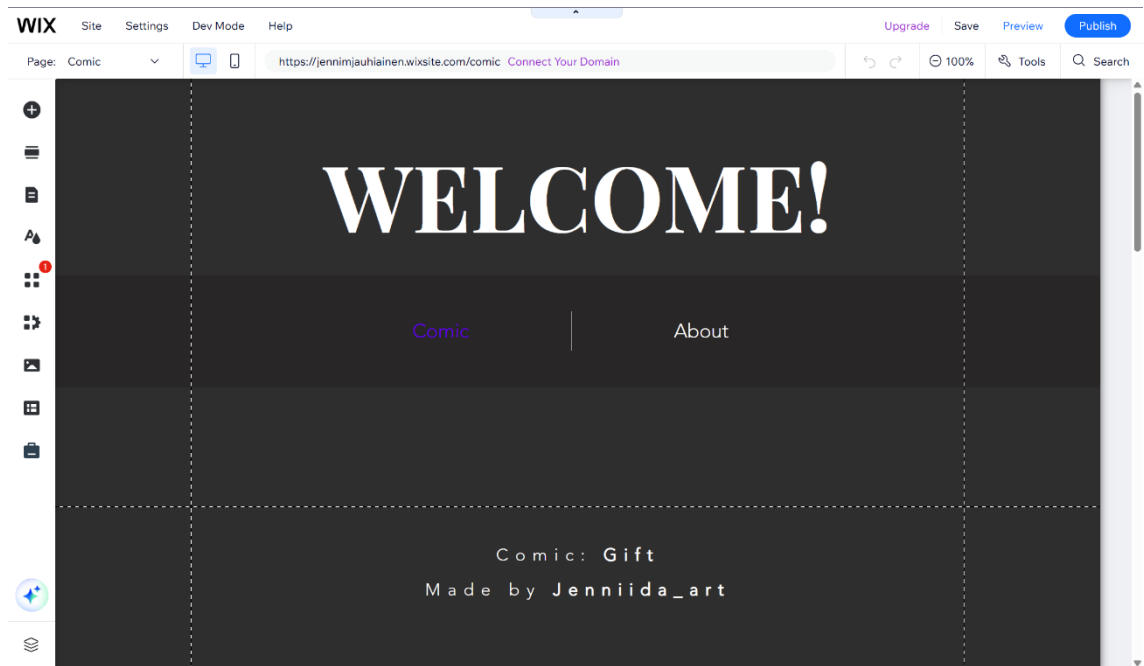
Loppujen lopuksi ruutuja tuli varsinaiseen sarjakuvaan yhteensä kahdeksantoista kappaletta. Päätin jättää kuvakäsikirjoituksessani (ks. kuvio 7 luvussa 3.2) yhdenkymmentä ruudun pois sekä yhdistää ruudut seitsemäntoista ja kahdeksantoista. Koin yhdenkymmentä ruudun toistavan liikaa jo ympärillä olevien ruutujen sanomaa. Ruudut seitsemäntoista ja kahdeksantoista olivat vain luontevaa yhdistää, sillä ne olisivat sisältäneet saman käden liikkeen esineen edestä pois.

4.2 Nettisivut sarjakuvalle

Alusta asti halusin sarjakuvastani sellaisen, jossa katsoja voi edetä omaan tahtiin eteenpäin tai halutessaan vaikka taaksepäin. Sarjakuvalle oli luotava omat nettisivut, minkä päätin toteuttaa itselleni jo tutulla Wix-työkalulla. Minun tuli pohtia,

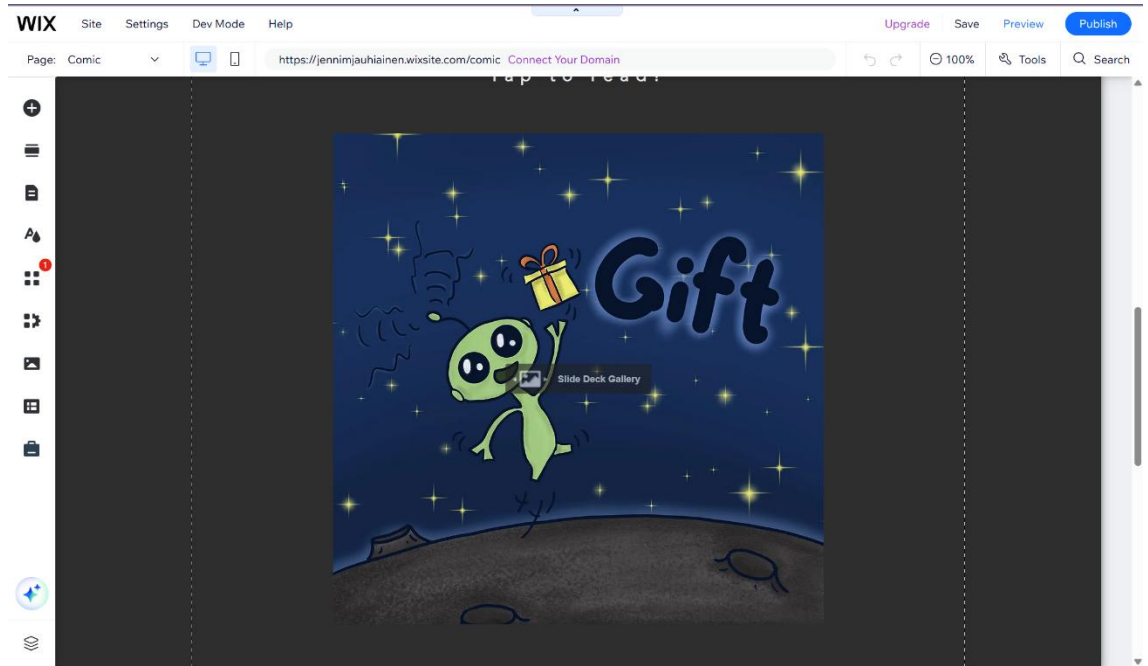
millä kielellä tekisin nettisivut. Sarjakuvallakaan ei ollut varsinaisesti kieltä, vaikka alun kansikuvassa ja lopetusruudussa käytinkin englantia. Jotta sarjakuva ja nettisivut pysyisivät yhtenäisinä, päätin tehdä nettisivujenkin tekstit englanniksi. Näin varmistan, että kielimuuri vaikuttaisi mahdollisimman vähän.

Sarjakuvan ollessa tyyliltään yksinkertainen, en kokenut tarvetta tehdä nettisivuistakaan liian monimutkaisia. Pääsivulta (kuvio 9) löytyisi heti tiedot sarjakuvan nimestä ja tekijästä.



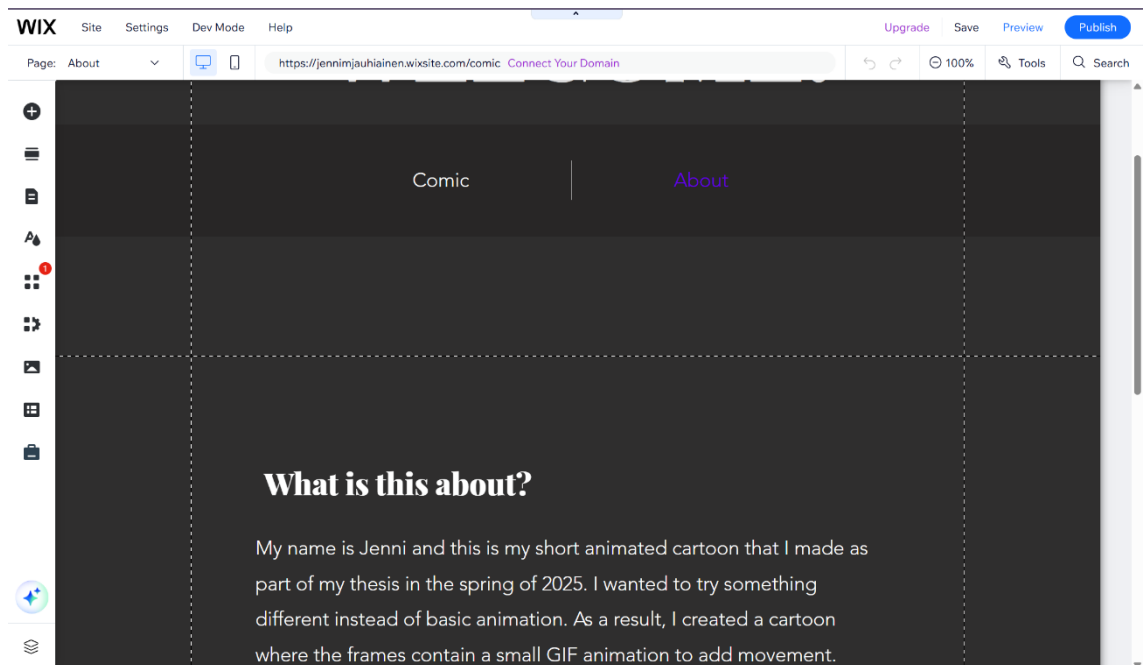
Kuvio 9. Näyttökuva nettisivujen pääsivun alusta

Itse teos (kuvio 10) löytyisi myös pääsivulta. Ajattelin sen olevan paras ratkaisu, koska sarjakuva olisi muutenkin keskiössä näillä nettisivuilla. Liikkuva sarjakuva tulisi näkyviin hieman alaspäin mentäessä.



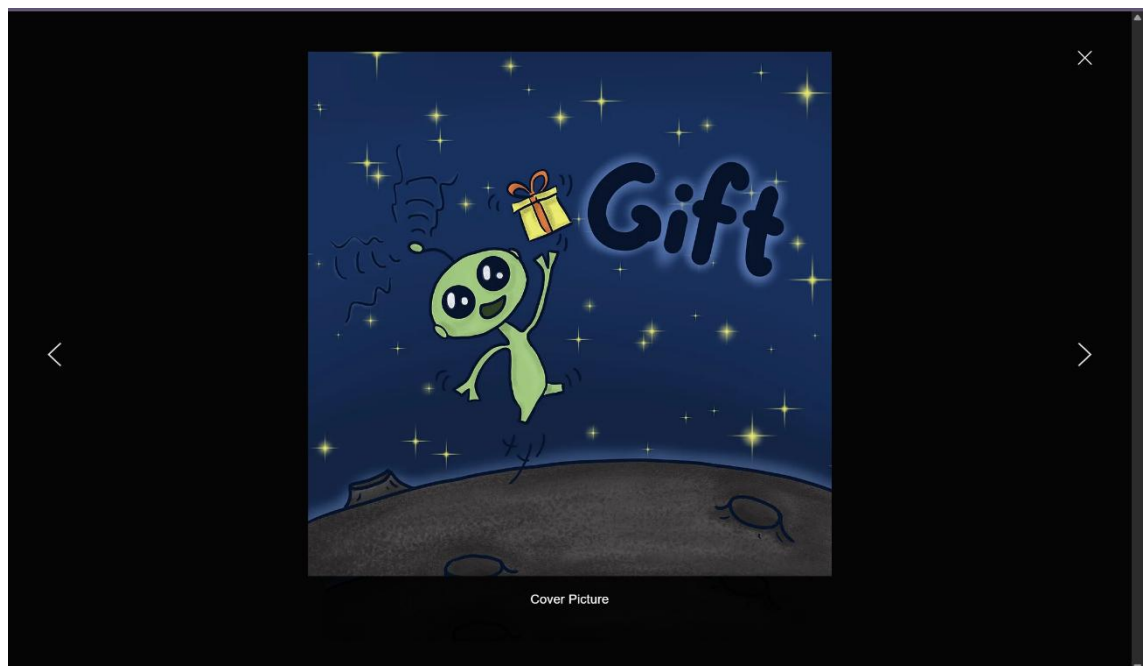
Kuvio 10. Näyttökuvaa nettisivujen pääsivusta alempaa sarjakuvan kohdalta

Toisella sivulla (kuvio 11) olisi puolestaan lyhyt teksti. Se selventäisi hieman, mikä asia nettisivuilla on kyseessä. Kerron siinä muun muassa kuka olen, miksi päätin tehdä liikkuvan sarjakuvan ja milloin se on toteutettu.



Kuvio 11. Näyttökuvaa nettisivujen toiselta sivulta

Sarjakuvan ruudut oli helppo ladata nettisivujen kuvapankkiin, liittää ne sieltä galleriaan ja järjestellä oikeaan järjestykseen. Halutessaan pystyi liittämään tekstiä, joka tulisi näkymään kuvan alapuolella selausnäkyssä (kuvio 13). Lopullisessa versiossa kansikuvaa napauttamalla pääsee selausnäkyyn katsomaan sarjakuvaa. Molemmilla sivuilla näkyvät pienet suuntakolmiot kuvaavat, että niitä klikkaamalla pääsee etenemään seuraavaan kuvaan. Alhaalle halusin lisätä tekstin näkyvästä kuvasta tai ruudun numerosta, jotta sarjakuvaa selatessa olisi helpompi pysyä kärryillä etenemisestä. Oikeasta yläkulmasta ruksin kohdalta on mahdollista poistua selausnäkyästä takaisin pääsivulle.



Kuvio 13. Näyttökuva sarjakuvan selausnäkyästä nettisivuilla

5 POHDINTA

Tutkimuskysymykseni olivat, mikä on liikkuva sarjakuva ja kuinka huumoria ilmennetään sarjakuvissa. Opinnäytetyöni aluksi lähdinkin selvittämään, millainen on liikkuvan sarjakuvan määritelmä. Yleisesti se kaiki mielletään videomuotoiseksi, vaikka tiettyä tyyliä tai tekotapaa ei ole. Lähdin miettimään asiaa siitä, millaisen tahtoisin omasta liikkuvasta sarjakuvastani. Alusta asti halusin, että katsoja pääsisi itse etenemään sarjakuvassa klikkaamalla joko oikeaa tai vasenta reunaa. Liikkeenkin ajattelin olevan ruuduissa GIF-animaation tyylistä eli hieman töksäyttelevää, mutta mielestäni juuri sopivaa omaan työhöni. Videomuotoisessa liikkuvassa sarjakuvassa äänitehosteet voivat olla oleellinenkin osa tarinan kertontaa, mutta en nähnyt sille samanlaista välttämättömyyttä omassa klikkauksin etenevässä sarjakuvassani.

Seuraavaksi lähdin tutkimaan erilaisia sarjakuville tyypillisiä elementtejä. Tässä kohtaa mielessä tuli pitää, että kyseisten ilmaisutapojen tuli ilmentää jollain tavalla huumoria ja olla muullakin tavalla hyödyllistä informaatiota sarjakuvaani ajatellen. Perehdyin siis henkilöhahmoihin, joille ei loppujen lopuksi ollut mitään selkeitä sääntöjä huumorisarjakuvissa. Sen jälkeen merkkikieleen ja äänitehosteisiin, jotka ennen kaikkea selkeyttävät sarjakuvan tapahtumia. Lopuksi perehdyin myös vauhtiviivoihin ja liioitteluun, joiden keskeisenä tehtävänä on kuvata liikettä tai tunnetiloja. Näiden tietojen pohjalta oli helpompaa alkaa suunnittelemaan omaa humoristista liikkuvaa sarjakuvaa.

Ennen sarjakuvan varsinaista aloitusta tein siitä Clip Studio Paint -ohjelmalla suuntaa antavan kuvakäsikirjoituksen, josta näkisi helposti ruutujen tapahtumat ja etenemisen. Vasta kun käsikirjoitus oli valmis, aloitin sarjakuvan ruutujen hahmottelemisen ja piirtämisen samalla ohjelmalla. Ruudut tuli tehdä erikseen ja yksitellen, sekä hyödyntäen frame by frame -animointiin tarkoitettua työkalua. Kun kuva tuli valmiiksi, oli se helppo tallentaa GIF-muodossa. Sarjakuvan ruutuja ollessa muutama valmiina, aloin suunnittelemaan ja luomaan nettisivuja Wix-työkalulla. Päätin pitää ne yksinkertaisina. Aloitussivulla pääsisi heti selailemaan sarjakuvaa ja toisella olisi hieman selvennettynä, mikä asia on kyseessä.

En ollut aiemmin juurikaan tehnyt sarjakuvia tai puhumattakaan liikkuvista sarjakuvista. Otin sen alusta asti uteliaana kokeiluna, sillä tarve tehdä jotain muuta perinteisen animaation sijaan oli suuri. Sarjakuvan voisi ajatella olevan helppo ja nopea prosessi, mutta sain pian huomata sen vaativan enemmän taustoitusta ja suunnittelua. Animaatiossa asioita voi tapahtua peräkkäin paljonkin yhden kohtauksen aikana. Sarjakuvassa kyseinen kohta on pilkottuna erillisiin ruutuihin, mikä vaatii miettimään tarkemmin ruutujen sisältöä ja etenemistä.

Myös liikettä tuli miettiä, jotta sarjakuvamaisuus ja humoristinen viesti säilyisi. Pienen liikkeen kanssa tämä oli kuitenkin vielä suhteellisen helppoa, ja en kokenut tarvetta poistattaa esimerkiksi vauhtiviivoja kuvaamasta liikettä. Tällä tavoin koin sarjakuvan pysyvän sarjakuvana liikkeestä huolimatta. Olen tyytyväinen saamaani lopputulokseen, koska tyyli kuvastaa mielestäni hyvin itseäni. Myös kokonaisuudesta tuli juuri sellainen, kuin olin sen alussa ajatellutkin.

Opinnäytetyön tekeminen oli uusi kokemus, vaikka lukion käyneenä kirjoittamisen prosessi oli jo entuudestaan tuttua. Opinkin ennen kaikkea paljon uutta sarjakuvista. Jatkossa, jos päädyn tekemään sarjakuvan tai liikkuvan sarjakuvan, on minulla jo tietoa valmiina. Suunnitelmissa ei kuitenkaan ole tehdä minkäänlaista sarjakuvaa lähiaikoina, vaan sen sijaan keskittyminen tulee painottumaan enemmän sarjakuvien lukemiseen.

LÄHTEET

Ahlqvist, K. & Kutila, A. 1989. Piirrä sarjakuvaa! 2. painos. Sarjakuvakeskuksen julkaisuja n:o 2. Kemi: Sarjakuvakeskus.

Hänninen, H. & Kempainen, P. 1994. Lähtöruutu sarjakuvaan. Helsinki: Yleisradio.

Hänninen, V. 2024. Sarjakuvan paikka – nykysarjakuva suomalaisen taiteen kentällä. Helsinki: Kutikuti ry.

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

Kylvén, A. 2019. Huumori kantaa. Lapsemme-lehti. Mannerheimin Lastensuojeluliitto 15.9.2019 Viitattu 6.2.2025 <https://www.mll.fi/lapsemme-lehti/huumori-kantaa/>.

Pitkäsalo, E. 2017. Ääniä ja liikettä sarjakuvan ja elokuvan hybrideissä. Teoksessa N. Keng, A. Nuopponen & D. Rellstab (toim.) Ääniä, Röster, Voices, Stmmen. VAKKI-symposiumi XXXV11 9, 10.2.2017. VAKKI Publications 8, 169–180. Viitattu 20.2.2025 https://vakki.net/publications/2017/VAKKI2017_Pitkasalo.pdf.

Salonen, K. 2013. Näkökulmia tutkimukselliseen ja toiminnalliseen opinnäytetyöhön. Opas opiskelijoille, opettajille ja TKI-henkilöstölle. Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Viitattu 7.3.2025 <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-216-373-8>.

Sanoma Media 2019. Jippii! Aku Ankan lukijamäärä kasvoi 45 000 lapsella ja nuorella. Tiedote 20.5.2019. Viitattu 9.3.2025 <https://www.akuankka.fi/artikkeli/50/jippii-aku-ankan-lukijamr-kasvoi-45-000-lapsella-ja-nuorella>.

Tuomola, J. 2012. Viivi ja Wagner. Strippi 4059. Viitattu 4.3.2025 <https://viivijawagner.com/category/stripit/>.

Vyond 2023. What is a Storyboard and How Do You Create One? Viitattu 28.2.2025 <https://www.vyond.com/blog/what-is-a-storyboard-and-why-do-you-need-one/>.

LIITTEET

- Liite 1. Sarjakuvan kansikuva
- Liite 2. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 1. ruutu
- Liite 3. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 2. ruutu
- Liite 4. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 3. ruutu
- Liite 5. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 4. ruutu
- Liite 6. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 5. ruutu
- Liite 7. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 6. ruutu
- Liite 8. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 7. ruutu
- Liite 9. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 8. ruutu
- Liite 10. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 9. ruutu
- Liite 11. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 10. ruutu
- Liite 12. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 11. ruutu
- Liite 13. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 12. ruutu
- Liite 14. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 13. ruutu
- Liite 15. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 14. ruutu
- Liite 16. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 15. ruutu
- Liite 17. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 16. ruutu
- Liite 18. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 17. ruutu
- Liite 19. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 18. ruutu
- Liite 20. Sarjakuvan lopetuskuva
- Liite 21. Linkki liikkuvan sarjakuvan nettisivuille

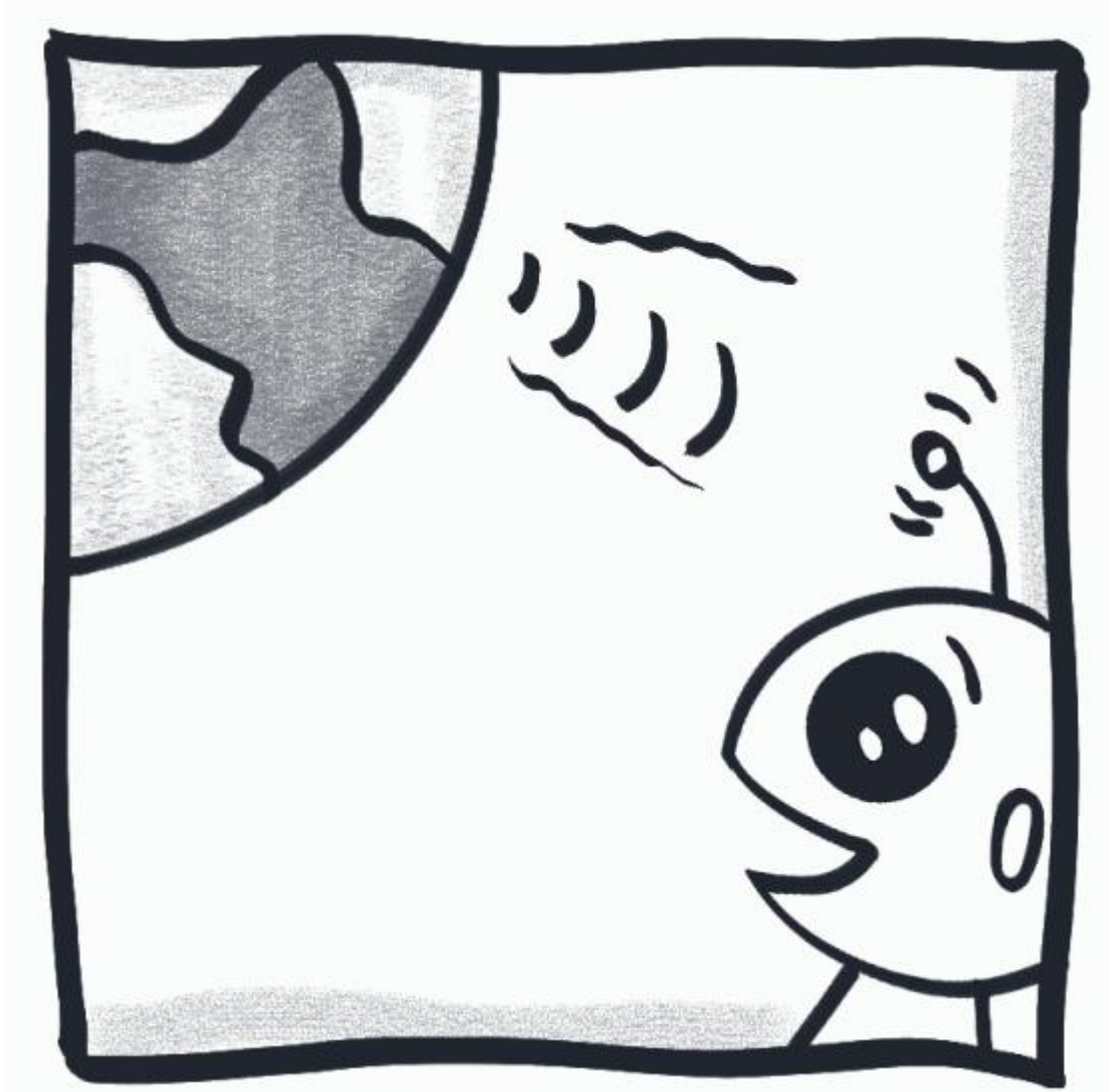
Liite 1. Sarjakuvan kansikuva



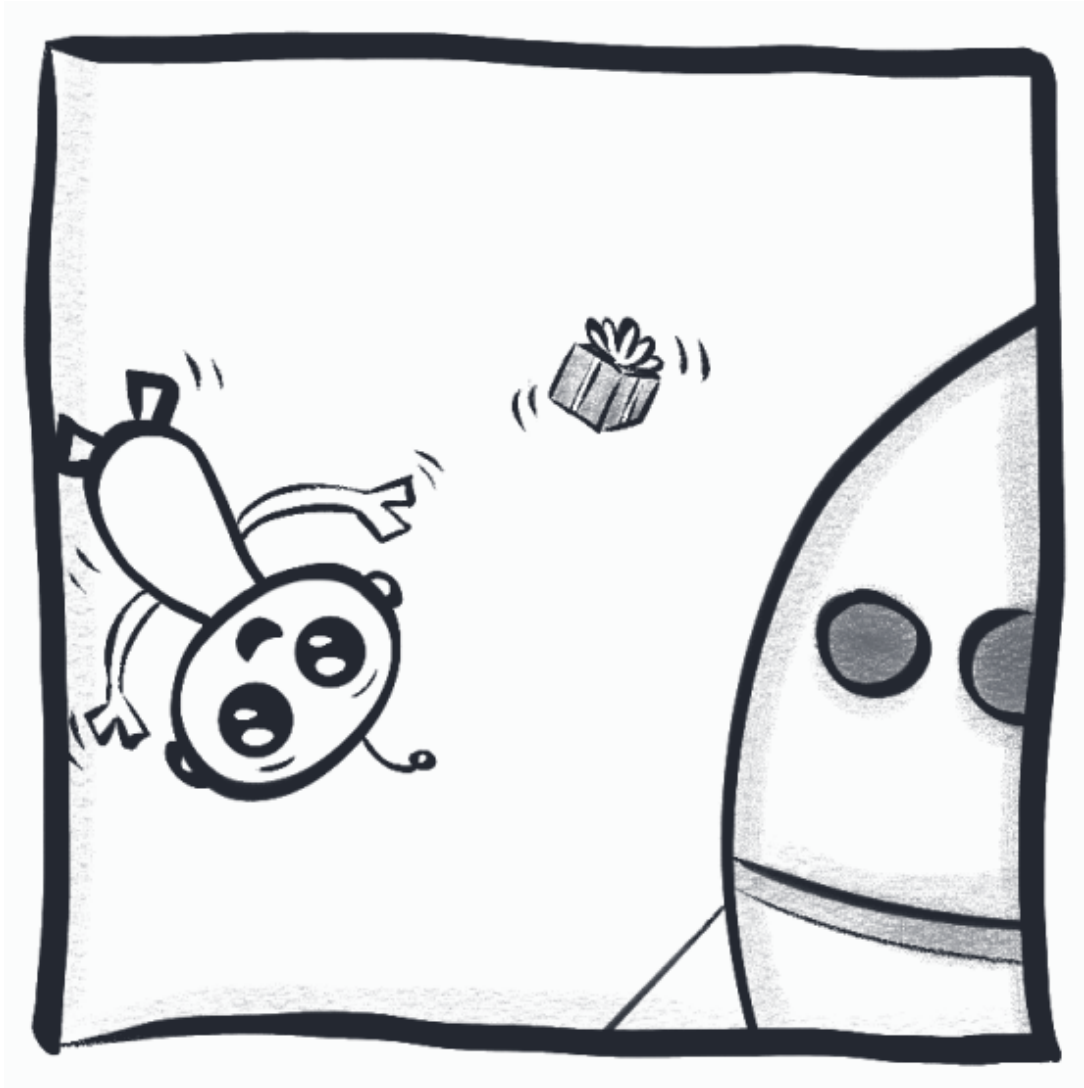
Liite 2. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 1. ruutu



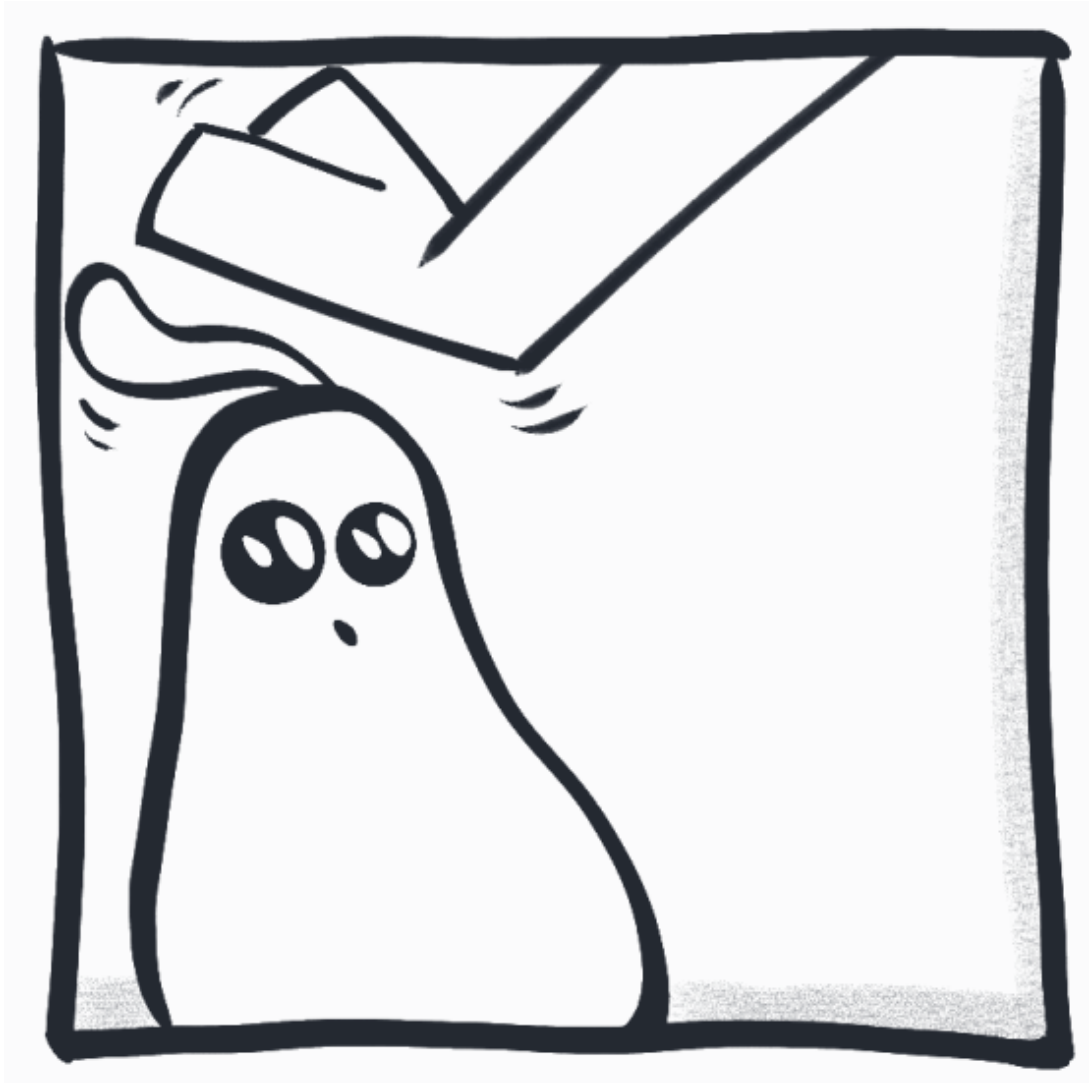
Liite 3. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 2. ruutu



Liite 4. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 3. ruutu



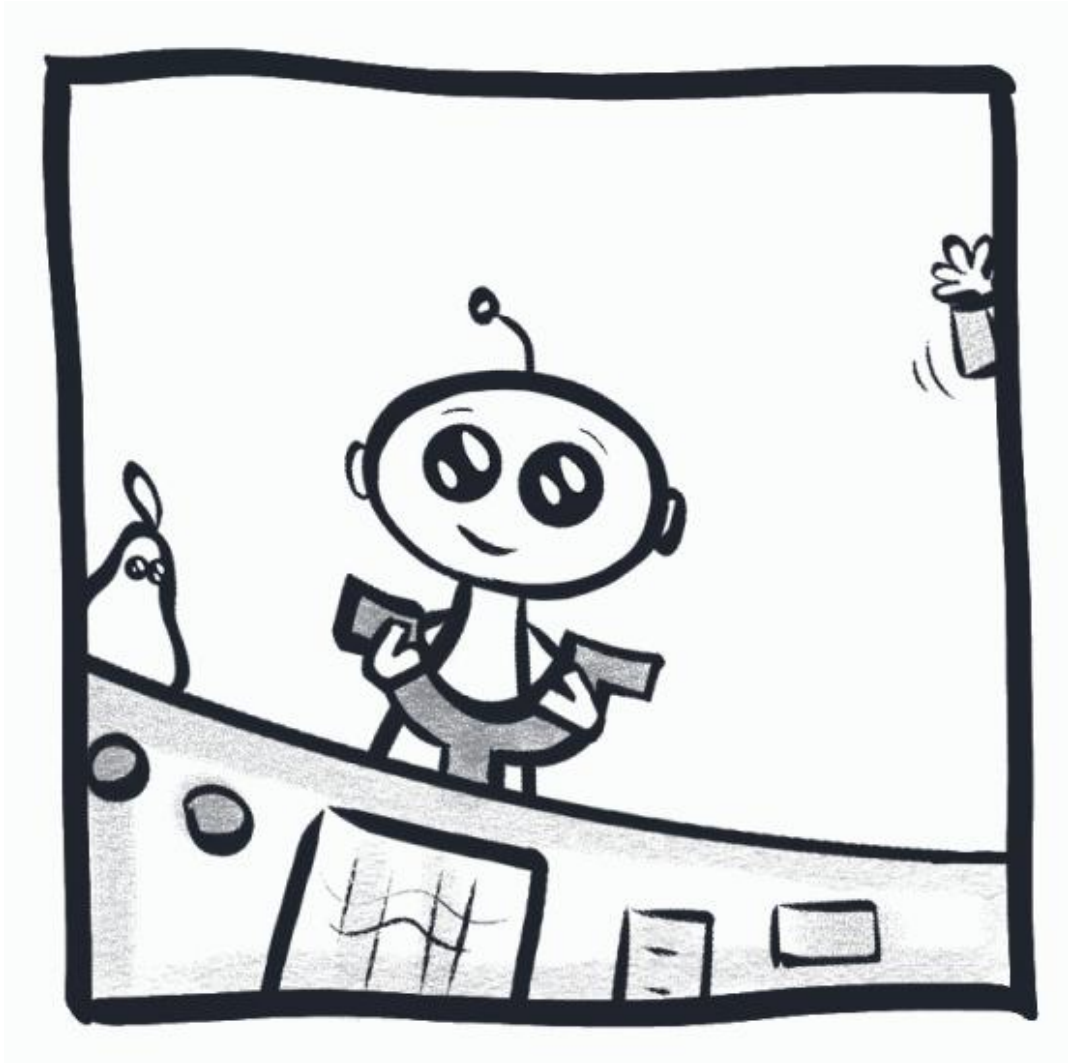
Liite 5. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 4. ruutu



Liite 6. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 5. ruutu



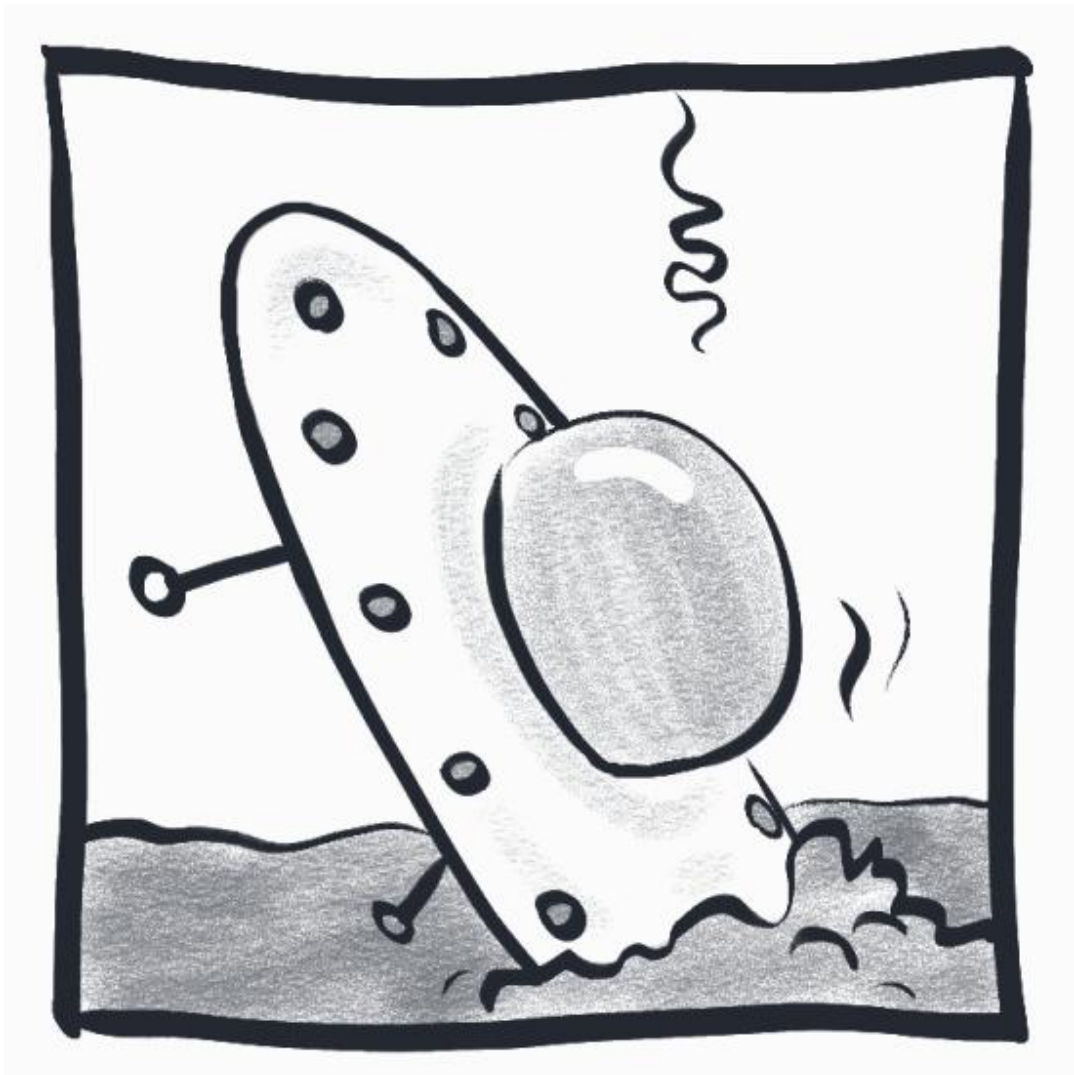
Liite 7. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 6. ruutu



Liite 8. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 7. ruutu



Liite 9. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 8. ruutu



Liite 10. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 9. ruutu



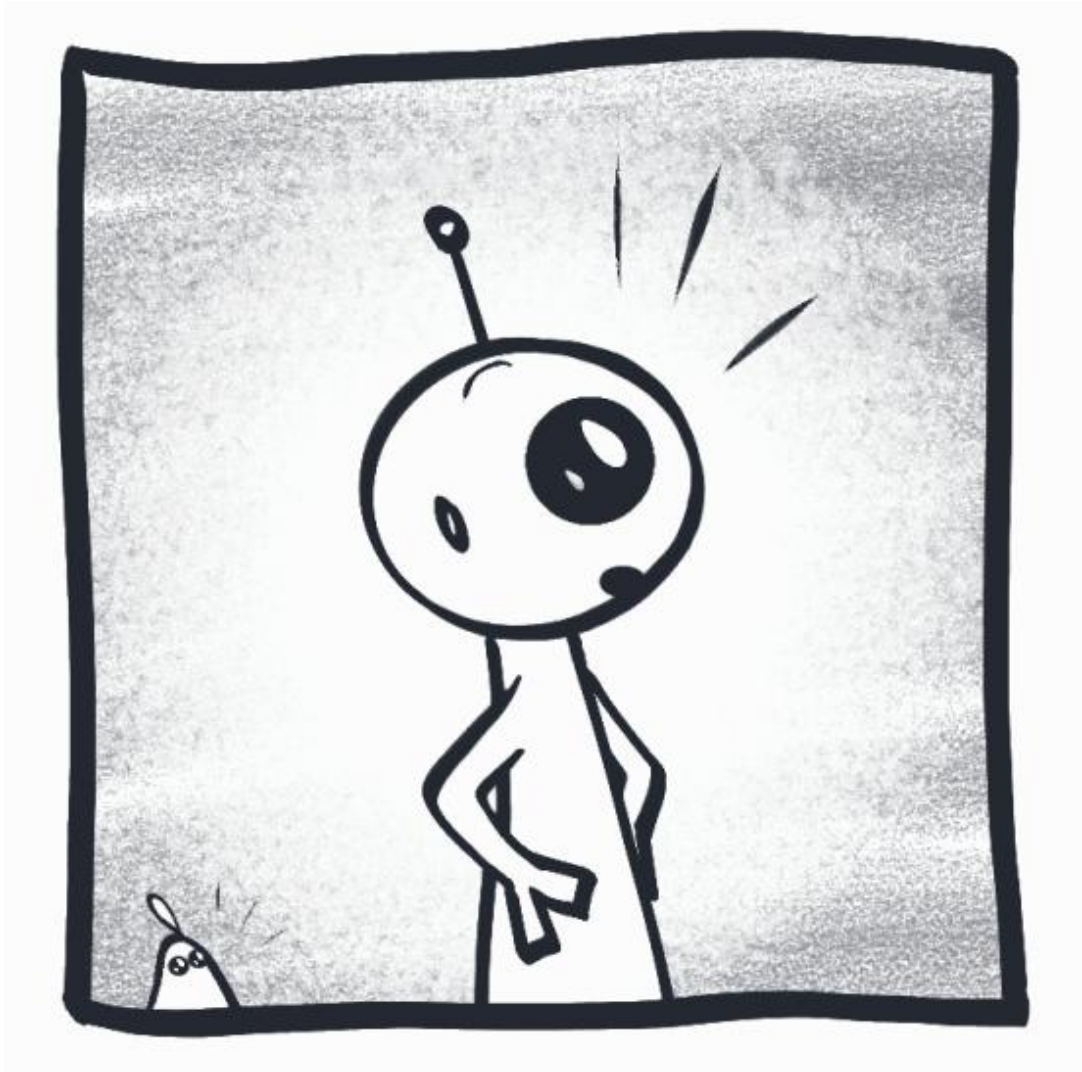
Liite 11. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 10. ruutu



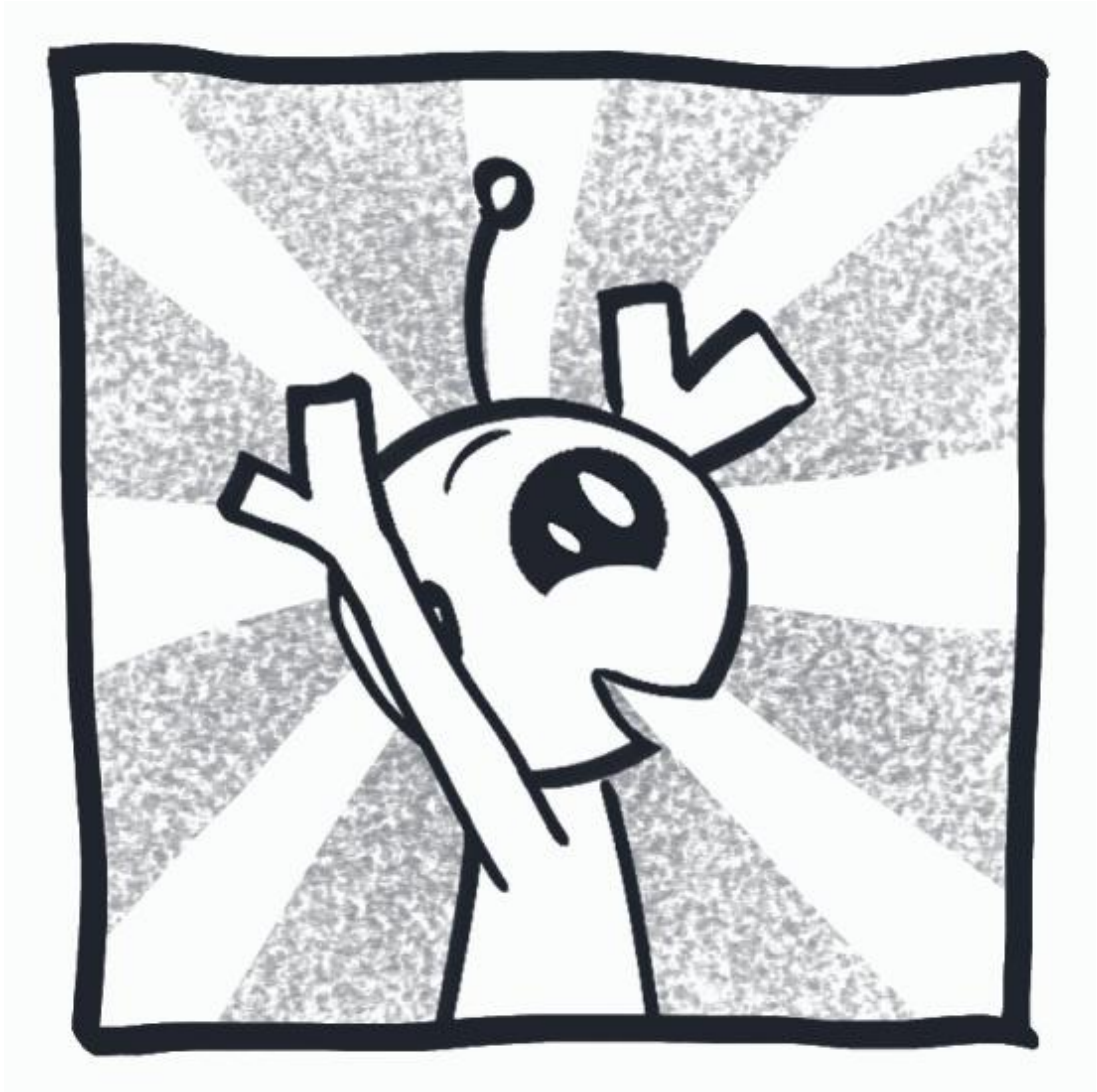
Liite 12. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 11. ruutu



Liite 13. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 12. ruutu



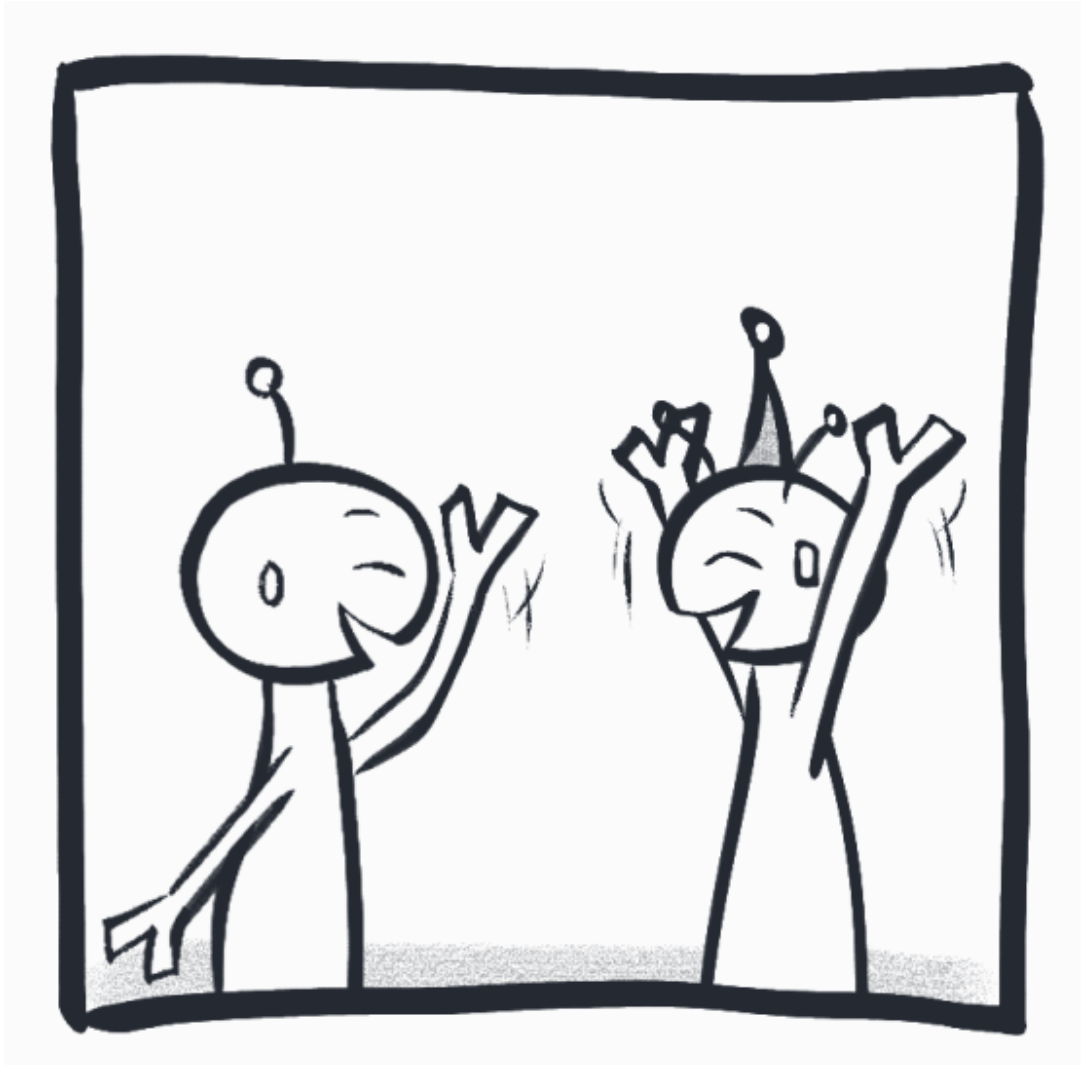
Liite 14. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 13. ruutu



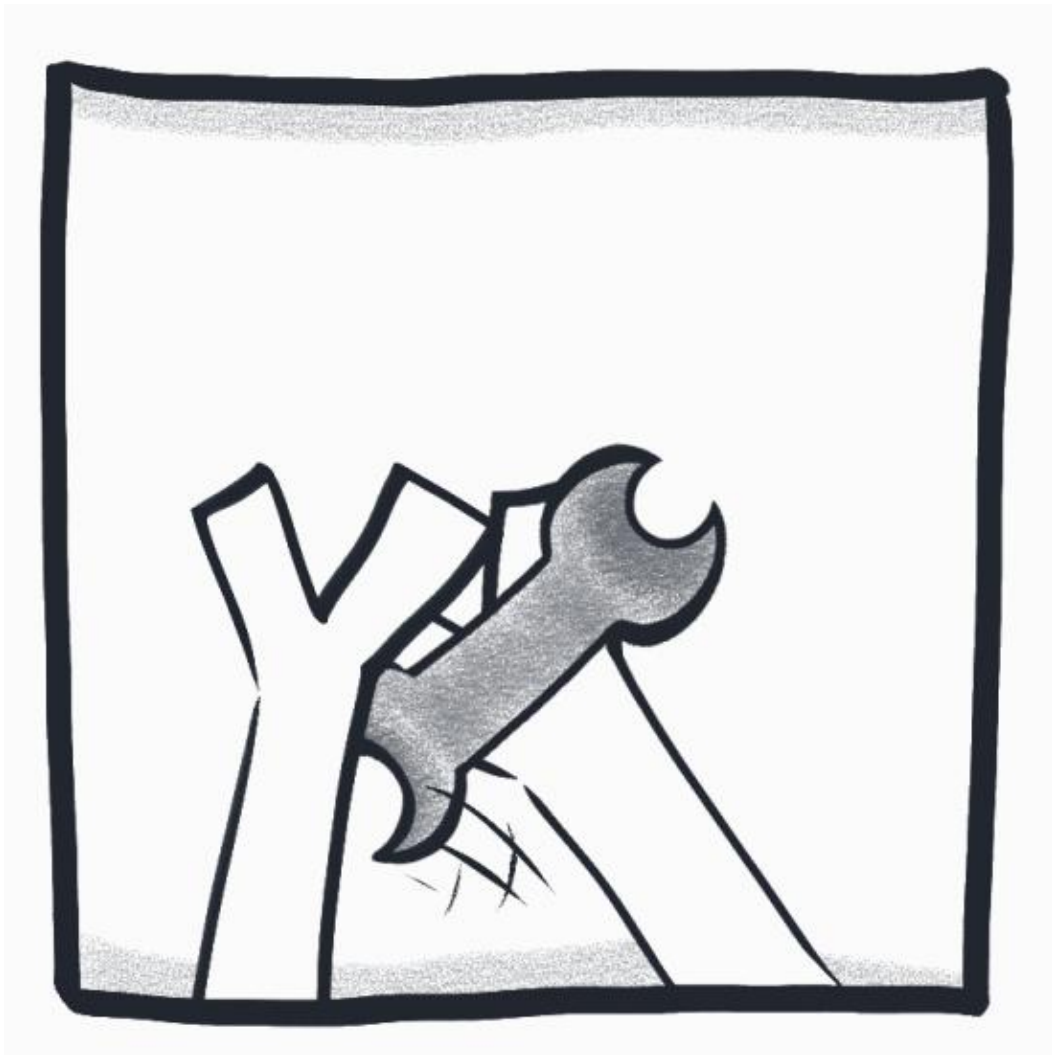
Liite 15. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 14. ruutu



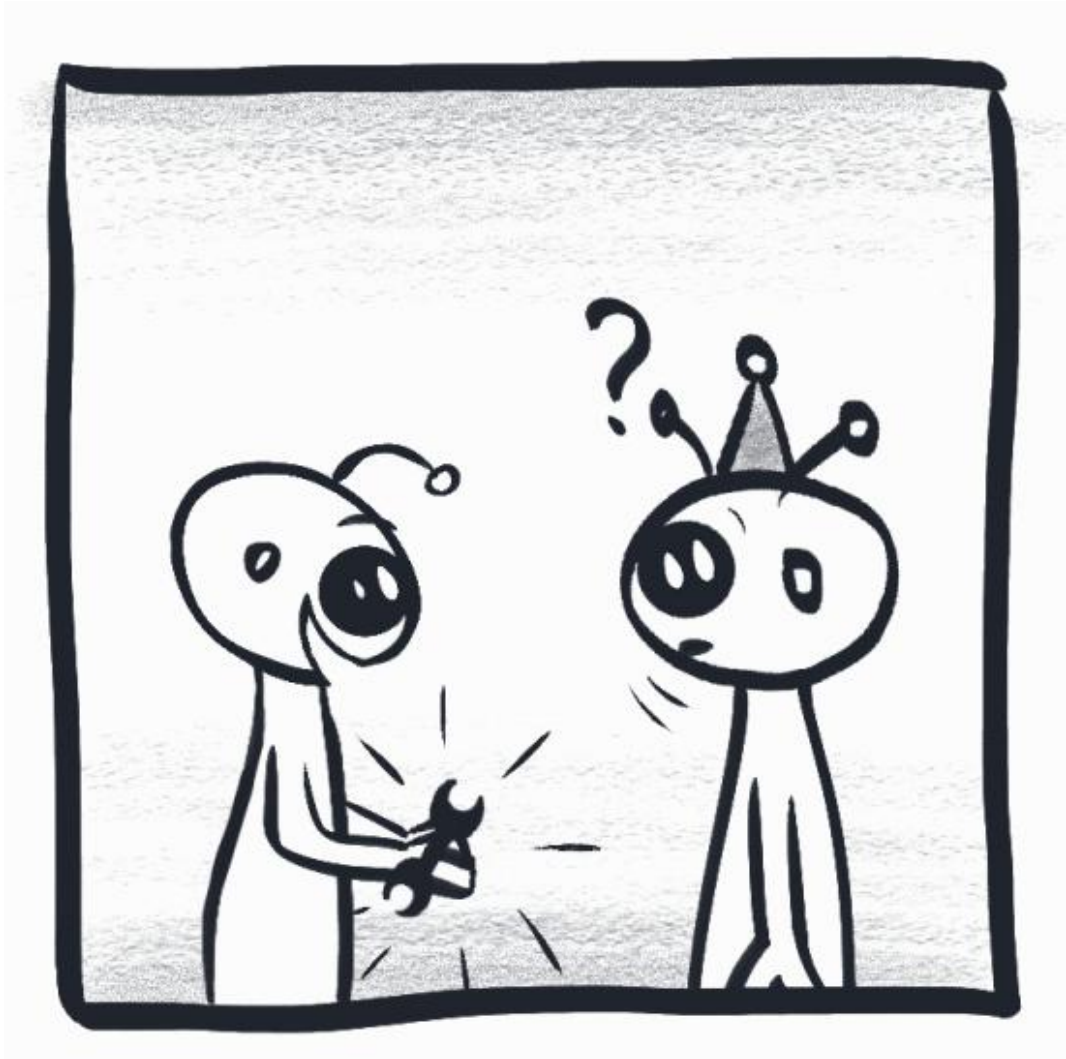
Liite16. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 15. ruutu



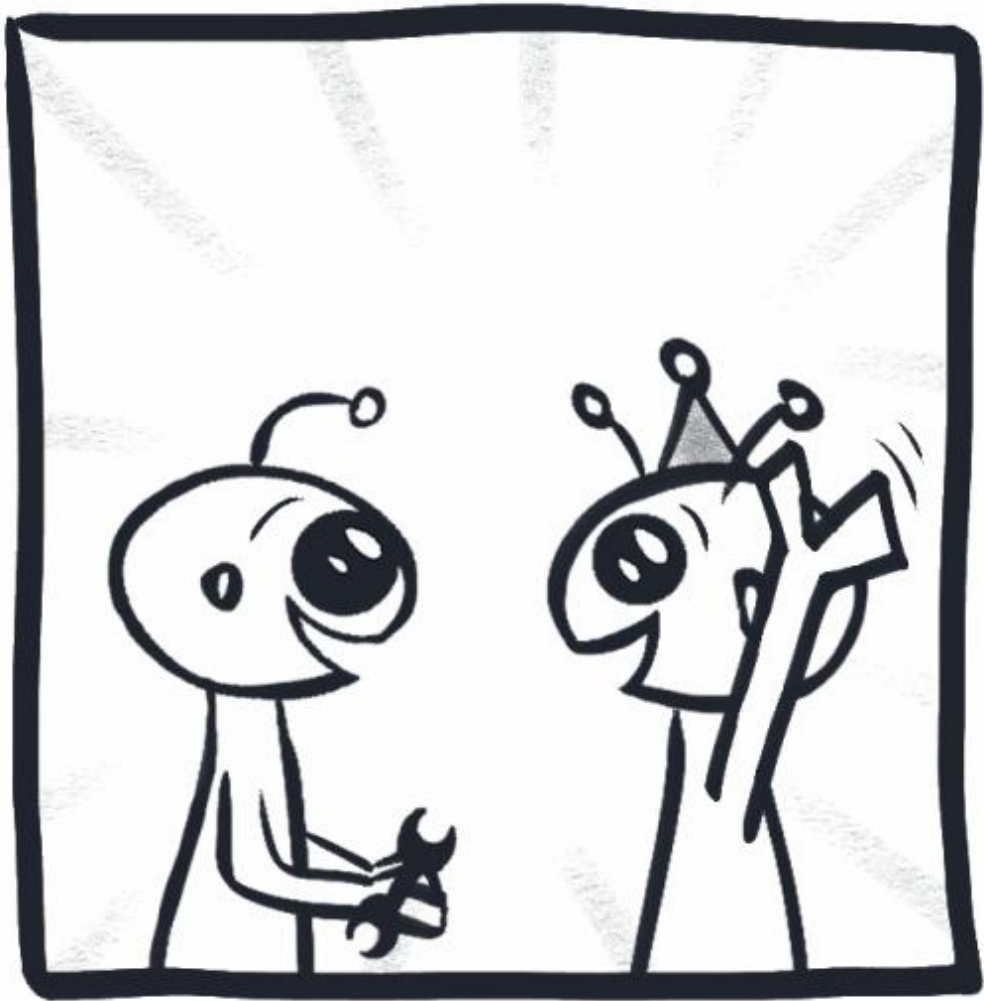
Liite 17. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 16. ruutu



Liite 18. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 17. ruutu



Liite19. Valmiin sarjakuvan pysäytetty 18. ruutu



Liite 20. Sarjakuvan lopetuskuva



Liite 21. Linkki liikkuvan sarjakuvan nettisivuille

<https://jennimjauhiainen.wixsite.com/comic>