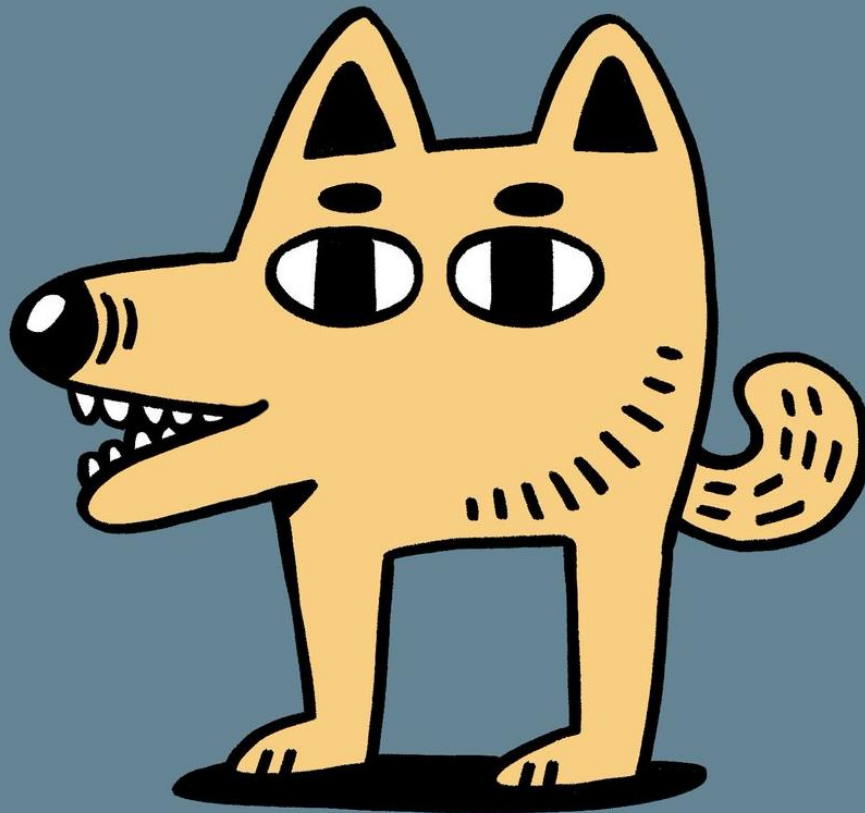


KOIRAKOIRA

SARJAKUVAHAHMON KEHITYS JA PROSESSI
SEKÄ SARJAKUVA-ALBUMIN SUUNNITTELU



BERN LEHTINEN

MEDIASISÄLLÖN SUUNNITTELU

MEDIANOMI

LAB-AMMATTIKORKEAKOULU / MUOTOILUINSTITUUTTI

KEVÄT 2020

Bern Lehtinen

Opinnäytetyö AMK

Lab-Ammattikorkeakoulu, Muotoiluinstituutti

Medianomi

Mediasisällön suunnittelu

Kevät 2020

TIIVISTELMÄ

Tutkin opinnäytetyössäni sarjakuvahahmoni Koirakoiran ja siitä tehtyjen sarjakuvastrippieni tyylin ja yksityiskohtien vakiintumista kolmen vuoden aikana. Dokumentoin Koirakoiraa vuodesta 2017, jolloin piirsin siitä ensimmäiset versiot ja analysoin sen matkaa vuoteen 2020.

Kerron myös itse sarjakuvaprosessista tarkemmin ja käyn läpi työni kaikki vaiheet. Näin lukija pääsee näkemään myös tarkemmin mitä varsinaisesti tapahtuu kun sarjakuvaa piirretään.

Piirsin useita kymmeniä vanhoja sarjakuvastrippejä uudelleen, jotta ne olisivat hyvälaatuisia julkaisua ajatellen. Toivon tulevaisuudessa saavani tehtyä näistä valmiista sarjakuvista albumin, jotta voisin jakaa Koirakoiran tarinaa myös fyysisessä muodossa. Vaikka internet on hyvä julkaisualusta, tuo fyysinen albumi aina oman tunnelmansa.

Halusin raottaa lukijoille hiukan verhoa, joka on ensimmäisen idean ja valmiin sarjakuvan välissä ja onnistuin siinä hyvin. Opin paljon omasta tyylistäni, ajankäytöstä ja yleisesti siitä, kuinka hahmo voi muuttua melko huomaamattomasti aivan uudenlaiseksi. Tehdessäni sarjakuvia uudelleen päädyin käyttämään uutta rutiinia ja vakiinnutin uudet työtavat.

Bern Lehtinen

Bachelor's thesis

Lahti University of Applied Sciences, Institute of Design

Degree program in media

Media content designer

Spring 2020

ABSTRACT

In my thesis I studied how my comic character Koirakoira and the style of the comic strips have changed during the three-year period and how the style has developed to what it is today. I document Koirakoira from the year 2017 when I did the first versions of the character and analyze the development to the year 2020.

I will tell more about the process of making comics and I go through of the work phases. This allows the reader to see in more detail how comics are created.

I remade dozens of old comic strips for them to be ready for a printed comic album. In the future I hope to get a physical copy of the album in order to share Koirakoira's story in a physical form. Although the internet is a great platform to share my work, having a physical version gives the comic the certain feel that I am after.

In this thesis I wanted to show the audience the development of the comic from the first idea to the finalized work and I was successful in doing so. I learned a lot about my own style, time management and how a character can drastically change without the author even realizing it. While redrawing the comic strips I ended up using a new routine and established new working methods.

1. JOHDANTO

1.1 Aihe ja motivaatio

1.2 Tutkimuskysymys

2. ESITTELY

2.1 Sarjakuvat

2.2 Strippisarjakuvat

2.3 Koirakoiran esittely

3. STRIPPIEN TEKO

3.1 Ideointi

3.2 Luonnostelu

3.3 Ääriviivat ja värittäminen

3.4 Teksti

4. PROSESSI

4.1 Hahmon suunnittelu ja kehityskaari

4.2 Sarjakuvien julkaiseminen

4.3 Oheistuotteet

5. LOPPUTULOS

5.1 Työskentelyprosessin arviointi

5.2 Lopullisen työn arviointi

6. LÄHTEET

7. LIITTEET

1. JOHDANTO

1.1 Aihe ja motivaatio

Opinnäytetyön aiheeksi päätin ottaa omat strippisarjakuvani, joista teen tulevaisuudessa myös omakustannealbumin. Käsittelen sarjakuvan päähenkilön ulkonäön muuttumista vuosien aikana, Koirakoiran tarinaa, historiaa ja hahmokehitystä sekä käyn läpi sarjakuvien aiheiden ideointia ja inspiraatiota. Puhun myös digitaalisen piirtämisen työskentelyn eri osista omasta näkökulmastani. Päivitan myös vanhoja sarjakuvia, jotta niitä voisi tulevaisuudessa käyttää sellaisinaan albumissa.

Pyörittelin päässäni muutamaa eri aihetta opinnäytetyöksi, mutta päädyin sitten selkeimpään ratkaisuun, sillä olen jo miltei kahden vuoden ajan julkaissut sarjakuvia juuri tästä hahmosta. Pidän niiden tekemisestä ja halusin ehdottomasti tehdä opinnäytetyön aiheesta, joka on lähellä sydäntäni. Tekeminen ei kuitenkaan ole täysin haasteetonta, josta saan hiukan toistakin näkökulmaa näiden sarjakuvien luomisesta.

Olen jo reilusti yli vuoden halunnut julkaista sarjakuvia jonkinlaisessa fyysisessä muodossa, ja opinnäytetyö on hyvä keino keskittyä kunnolla tekemään kuvamateriaali printtausvalmiiksi asti.

Henkilökohtaisesti minua myös kiinnostaa saada konkreettinen aikajana itselleni hahmoni suunnittelusta ja kehittymisestä. Tällä hetkellä kaikki se informaatio on hajallaan verkossa ja omissa kansioissani. Tämän vuoksi tämän tiedon kerääminen samaan paikkaan tulee varmasti olemaan myös omalta osaltaan hankalaa, mutta palkitsevaa.

1.2 Tutkimuskysymys

Lähdin miettimään tutkimuskysymystä heti Koirakoiran ulkonäkö mielessäni. Tietenkin olisin voinut ottaa myös tarinallisen näkökulman aiheeseen tai vaikkapa pohtia ainoastaan sarjakuvan värejä, mutta tässä pääsen purkamaan parhaiten näkyvintä muutosta. Oikeastaan tutkimuskysymyksestä tulikin kaksiosainen, sillä nämä asiat ovat niin hyvin kytköksissä toisiinsa, että en nähnyt syytä niiden erottamiseen.

“Kuinka teen strippisarjakuvia ja kuinka toistuvasti piirretyn hahmon muotoilu muuttuu vuosien myötä?”

Tutkin opinnäytetyössäni omien strippisarjakuvieni päähenkilön eli Koirakoiran muuttumista ja kehittymistä vuosien aikana. Mukana on vahvasti sarjakuvaprosessi, jota ilman hahmoa ei välttämättä tänä päivänä enää edes olisi.

2. ESITTELY

2.1 Sarjakuvat

Sarjakuva on kerronnallista taidetta, jossa näytetään yhtenäinen tapahtumasarja yksittäisinä ruutuina. Peräkkäiset kuvat muodostavat tarinan. Sarjakuva on helppo erottaa esimerkiksi pilapiirroksista tai kuvakirjoista, vaikka näissä onkin paljon yhtäläisyyksiä.

Sarjakuvalla on paljon samoja kerrontakeinoja kuin elokuvalla, mutta suurin ero niiden välillä on konkreettinen aika. Ääniefektit ja liikkeen kuvaaminen ovat asioita, jotka lukijan pitää kuulla ja nähdä omassa päässään.

"-- Lisäksi puheen ajallisen järjestyksen tunnistaminen on osa sarjakuvan olennaista lukutaitoa. Lukijan pitää älytä myös, mitä tarkoittavat monet kuvaa ja sanaa yhdistävät symbolit, kuten puuta sahaava saha, johon liittyy Z-kirjainten

jono (nukkumista). -- Sarjakuvan lukeminen ei ole välttämättä helppoa."

Nummelin: Sarjakuvan lyhyt historia, 2018

Tekstiä käytetään usein puhekuplien muodossa kuvaamaan puhetta. Tämän lisäksi kuplatyylejä voi olla esim. ajatuskuplat tai piikikkäät kuplat kuvaamassa huutamista tai vihaisuutta.

Sarjakuvia ja niiden tyyliä on yhtä paljon kuin artistejakin niiden takana. Osa käyttää ainoastaan perinteisiä välineitä, mutta suuri osa taiteilijoista on jo siirtynyt piirtämään ja värittämään sarjakuviaan digitaalisesti. Tottakai on myös hyviä esimerkkejä, missä näitä kahta tyyliä voi saumattomasti myös yhdistää.

Pidemmät sarjakuvat vaativat pohjustukseen käsikirjoituksen. Toki ilman käsikirjoitustakin voi alkaa tekemään sarjakuvaa, mutta se muuttuu nopeasti hankalaksi ilman kunnollista punaista lankaa.

Henkilökohtaisissa projekteissa usein sarjakuvataiteilijat tekevät itse itselleen käsikirjoituksen, mutta toisen ihmisen tekemän käsikirjoituksen pohjalta voi myös tehdä esim. Tilaustöitä yrityksille tai yksityishenkilöille.

"Sarjakuvalla on kaksi äidinkieltä, kuva ja sana. Molemmat kantavat tarinaa ja molemmilla on sanottavaa. Tämä takaa huikean joustavuuden ja liikkumavapauden: tekijä voi valita tyyliänsä ja keinonsa isosta työkalupalkista, jossa on monia erityyppisiä sanoja ja kuvia. Sarjakuvan viehättävimpiä puolia onkin sen yllättävyys. Kaikki käy, kunhan se toimii."

Jokinen: Sarjakuva Suomessa: Historiasta, asemasta, kielestä, 2011



Kuva 1. Sivun sarjakuvasta Tiger Tiger, jonka pohja on piirretty käsin, mutta sävyt maalattu digitaalisesti, Petra Nordlund, 2019

Sarjakuvataiteen ”taide”-loppuosan merkityksestä kiistellään yhä, mutta varmaa on, että jokainen meistä on joskus nähnyt tai lukenut sarjakuvia ja ne ovat varmasti vaikuttaneet meistä jokaisen elämään tavalla tai toisella.

Sarjakuvan historia on pitkä ja kirjava. On vaikea hahmottaa sitä valtavaa määrää tekijöitä ja sarjakuvia, jotka ovat mahdollistaneet sen nykyisen muodon ja aseman yhteiskunnassa.

2.2 Strippisarjakuvat

Strippisarjakuvat ovat muutaman ruudun mittaisia sarjakuvia, joissa tapahtumat esitetään yksinkertaisemmin kuin pidemmässä sarjakuvassa ja yleensä ne ovat hauskoja tai vitsikkäitä. Strippisarjakuvissa henkilöhahmoja on yleensä vain muutamia, jotka myös erottuvat toisistaan helposti.

Useille strippisarjakuvat ovat tuttuja sanomalehtien sarjakuva-osiosta, jossa nämä mustavalkoiset sarjakuvat ovat eläneet jo pitkään. Nykyään suurin osa julkaisusta on siirtynyt digitaalisiin muotoihin ja uusia tekijöitä syntyy jatkuvasti. Sosiaalinen media on kasvanut merkitykseltään valtavaksi kaiken sarjakuvan jakamisessa.

Ruutumäärälle strippisarjakuvissa ei ole mitään virallista ohjetta ja joskus koko vitsi tapahtuu yhden laajan kuvan sisällä. Kaksi ruutua riittää joillekin tekijöille, joku saattaa tarvita neljä. Se voi myös vaihdella joka kerta.

Näissä lyhyemmissä sarjakuvissakin voi olla juoni, se ei vain kulje samaan tapaan kuin pidemmissä sarjakuvissa ja juoni ei välttämättä myöskään ole läsnä jokaisessa sarjakuvastripissä, mutta kokonaisuudesta huomaa sitten varsinaisen juonen kulun.

Suosittuja strippisarjakuvia julkaistaan usein myös albumeina, joko kustantamon kautta tai omakustanteena.

2.3 Koirakoiran esittely

Koirakoira on nopeasti vilkaistuna yksinkertaisimmillaan kaksijalkainen koira. Hahmon designissä on kuitenkin myös paljon toistuvia yksityiskohtia, jotka pyrin aina laittamaan sarjakuviin.



Kuva 2. Kuvitus Koirakoirasta, jossa näkyy hyvin pysyvät yksityiskohdat, 2019

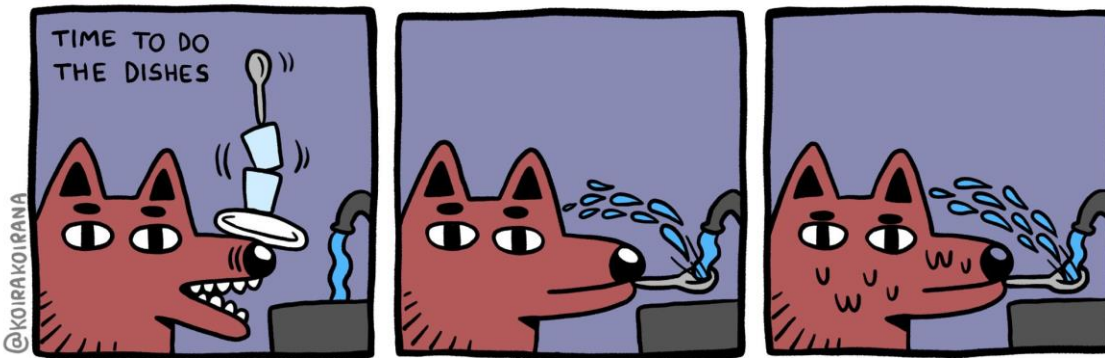
Pitkä kuono, pystyt korvat ja pari jalkoja ovat siluetin perusta. Kiiltävä kirsu on merkitty valkoisella pisteellä ja sen vieressä on kaksi viivaa. Hampaat ovat tasaiset rivistöt sekä ylä-, että alaleuassa. Suuret silmät, joiden pupilli on aina viivamainen, joiden yläpuolella on pallomaiset kulmakarvat. Turkin karvamaisuus näkyy ainoastaan viivoina, joita löytyy kyljestä sekä hännän koko pituudelta. Näin hahmossa on tekstuuria yrittämättä olla realistinen.

Ainoat muuttuvat yksityiskohdat ovat hännän muoto sekä hahmon väritys. Koirakoira voi olla väriltään mitä tahansa, joka tuo mahdollisuuksia sekä

sarjakuviin, että yksittäisiin kuvituksiin. Taustavärien kanssa on helpompaa leikitellä, kun hahmon väriä voi muuttaa myös niiden perusteella.

Käsiä Koirakoiralla ei ole, mikä tuo omat haasteensa jokapäiväiseen elämään. Olen pyrkinyt luomaan vaikutelman, että hahmo elää kuten mekin, kulkee samanlaisissa paikoissa ja käyttää samoja esineitä. Näin hahmoon ja sen tekoihin on helpompi samaistua.

Tämä tietenkin tarkoittaa sitä, että joudun hiukan kikkailemaan asioiden kanssa saadakseni ne toimimaan. Tällaisia on mm. Puhelimella soittaminen, kupista juominen tai vaikkapa ruoanlaitto. Vaikka Koirakoiran ulkonäkö on jonkinlaisen eläimen, tekee se silti täysin samoja asioita kuin me ihmiset.



Kuva 3. Koirakoira kantaa normaalisti asioita kuononsa päällä, 2019

”Silloin kun sankariksi ei haluta ihmishahmoa, ovat eläimet oivia alter egoja ihmismäisine ominaisuuksineen. Lajityypillisistä ominaisuuksista saa lisämausteita.”

Koskela: Uusi sarjakuvantekijän oppikirja, 2018

Onneksi lukijan ei tarvitse nähdä itse tekemistä ymmärtääkseen sen, mitä tapahtuu. Täytyy vain antaa tilanne ja vihjeet tapahtuvasta asiasta, ja ihmismieli yhdistää ne nopeasti toisiinsa. Strippejä tehdessä joutuukin luottamaan lukijan tajuamiseen paljon. Tietenkään kaikki stripit eivät avaudu jokaiselle ihmiselle,

mutta siihen voi silti pyrkiä aina.

Taustat ovat hyvin yksinkertaisia, yleensä korkeintaan kaksivärisiä. Tavaroita ja asioita lisäilen ainoastaan, jos se on tarinankerronnallisesti tarvittavaa.

Vaikka yleinen käytäntö on käyttää puhekuplia strippisarjakuvassa, olen itse päätenyt kirjoittamaan päähenkilön ajatukset ja puheet samalla tapaa, vain leijuvina tekstinpätkinä. Joissain tapauksissa on selvää, että Koirakoira puhuu ääneen, mutta joskus teksti voi olla yhtäläillä hahmon omaa ajatuksenjuoksua.

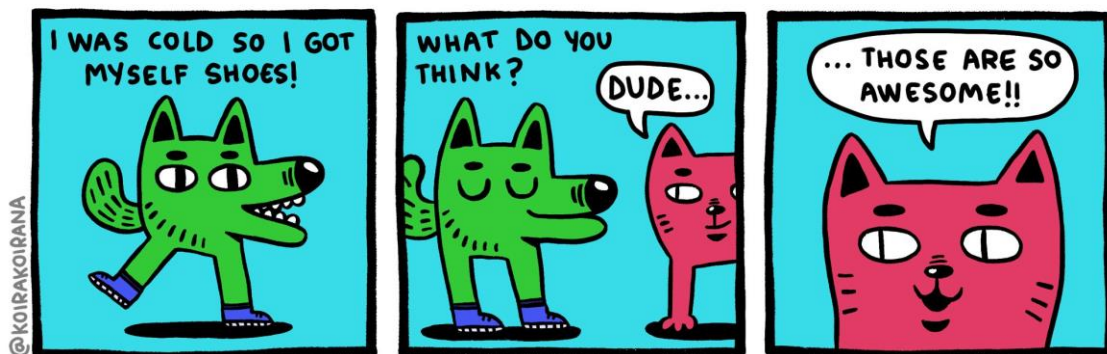
Koirakoira on nihilistinen, ahdistunut ja stressaantunut, mutta pyrkii joskus myös ajattelemaan positiivisesti. Tunteitaan Koirakoira näyttää ilmeillä ja eleillään. En juurikaan liioittele sen piirteitä, vaikka se onkin myös usein sarjakuvien tehokeino.

”Sana ”ei” voidaan sanoa sarjakuvassakin eri tavoin, se voi tarkoittaa myös myöntymistä. Käytä semioottisia eleitä: pään rapsutus, hartioiden heilautus, käsien liikkeet, nojaaminen, erilaiset seisomis- ja istumistavat. Ne ovat kulttuurirajoista riippumattomia.”

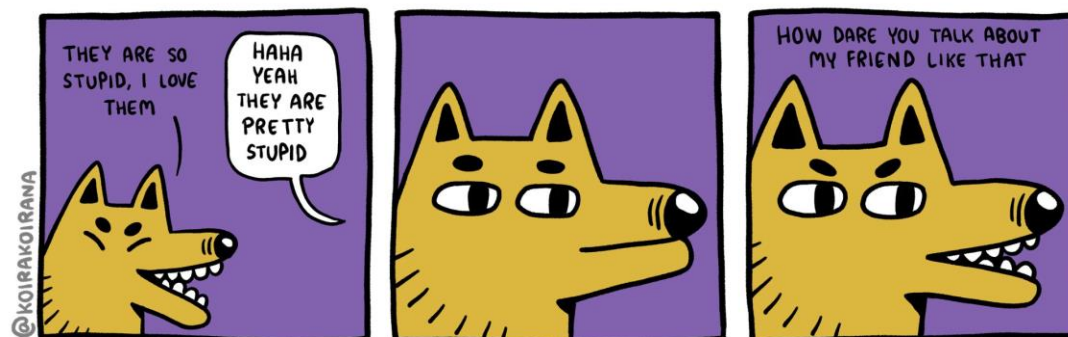
Koskela: Uusi sarjakuvantekijän oppikirja, 2018



Kuva 4. Sarjakuva, missä teksti voi olla puhuttu ääneen, mutta se saattaa olla myös Koirakoiran omaa päänsisäistä dialogia, 2020



Kuva 5. Hahmot selkeästi keskustelevat ääneen ja kuulevat toisensa, 2020



Kuva 6. Sarjakuvan toinen osapuoli on ruudun ulkopuolella, mutta hänet tunnustetaan erilliseksi henkilöksi erilaisen puhekuplan ansiosta, 2019

3. STRIPPIEN TEKO

3.1 Ideointi

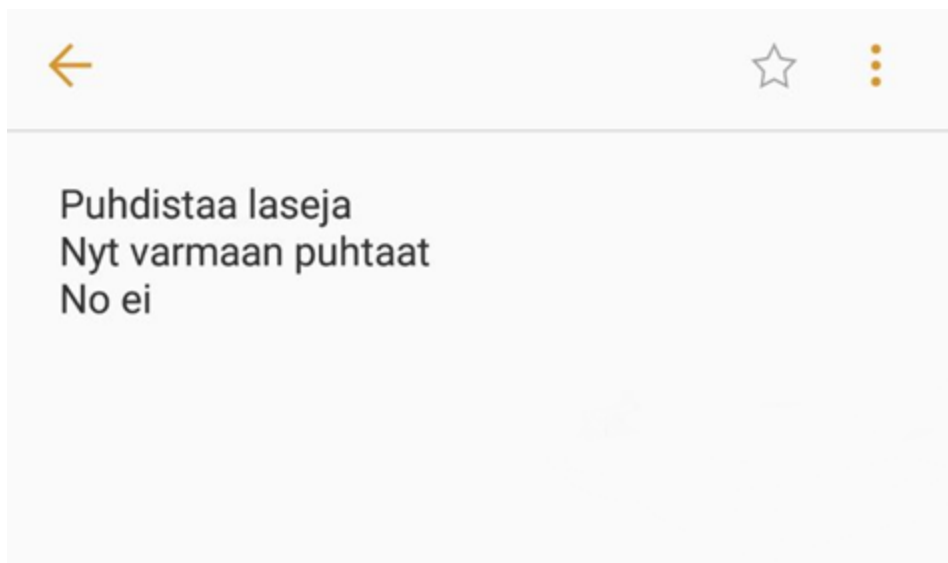
Strippien ideat voivat tulla missä tahansa ja mistä tahansa, mutta useimmat liittyvät omaan elämään, ajatuksiini ja kohtaamini arjen haasteisiin. Näistä aiheista on henkilökohtaisesti helppo lähteä tekemään sarjakuvaa, mutta sen on avauduttava myös muille. Pysin tekemään lukijoille samaistuttavaa materiaalia.

Kirjoitan ideoita ylös niitä saadessani, joten harvemmin olen joutunut tilanteeseen, missä minulla ei ole ollut minkäänlaista ajatusta seuraavasta sarjakuvasta. On kuitenkin ollut lyhyitä kausia, jolloin aivot tuntuvat täysin tyhjiltä ideoista ja tämän vuoksi yritän tehdä etukäteen valmiita sarjakuvia varasuunnitelmiksi.

”On noloa, jos hienon ja kauniisti piirretyn sarjakuvan ideat loppuvat seitsemänten tai kahdeksanteen strippiin. Jos ideat riittävät noin sataan strippiin, voit olla tyytyväinen.”

Koskela: Uusi sarjakuvantekijän oppikirja, 2018

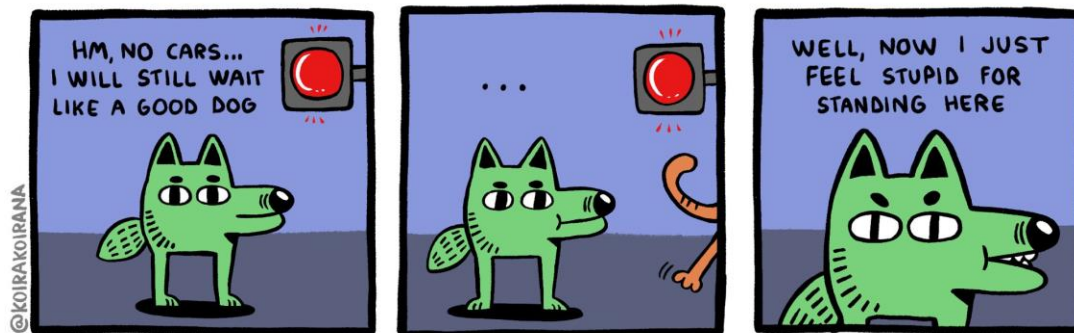
Pysin aina pitämään ideat tarpeeksi yksinkertaisina, jotta ne mahtuvat hyvin kolmelle ruudulle ja ovat yhä hyvin ymmärrettävissä. Joskus tämä on todella hankalaa ja olen joutunut myös jättämään joitain sarjakuvia piirtämättä kokonaan tilanpuutteen vuoksi. Olen kuitenkin ollut tyytyväinen päätökseeni pysyä kolmen ruudun sarjakuvissa, sillä kokonaisuutena kaikki stripit näyttävät hyviltä.



Kuva 7. Yksi puhelimesani olevista muistiinpainoista



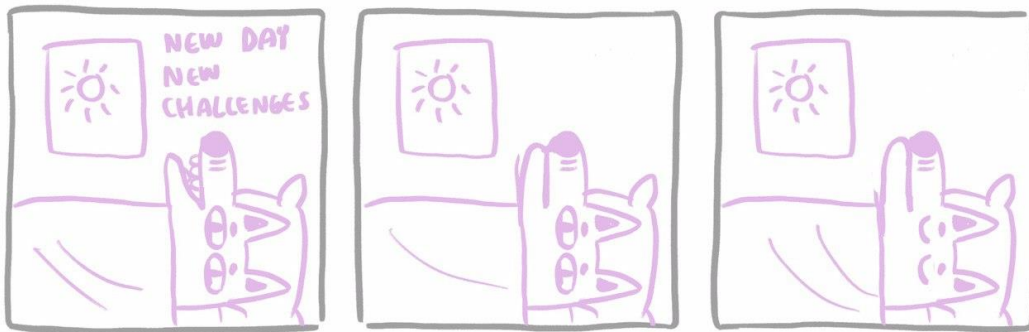
Kuva 8. Lopullinen versio ideasta sarjakuvan muodossa, 2020



Kuva 9. Oman elämän kokemuksia siirrettynä Koirakoiran kokemuksiksi, 2019

3.2 Luonnostelu

Sarjakuvien luonnostelu on yleensä helpoin osuus, sillä yleensä jo tässä vaiheessa minulla on selkeä mielikuva siitä, miten haluan tuoda tarinankaaren esille. Tietenkin myös poikkeustilanteita löytyy. Esimerkiksi joskus tiedän vain epämääräisesti idean, josta haluan tehdä stripin. Tällöin joudun pidempään testailemaan kuvakulmia, ilmeitä tai eleitä.



Kuva 10. "Good morning."-strippisarjakuvan luonnos, 2020

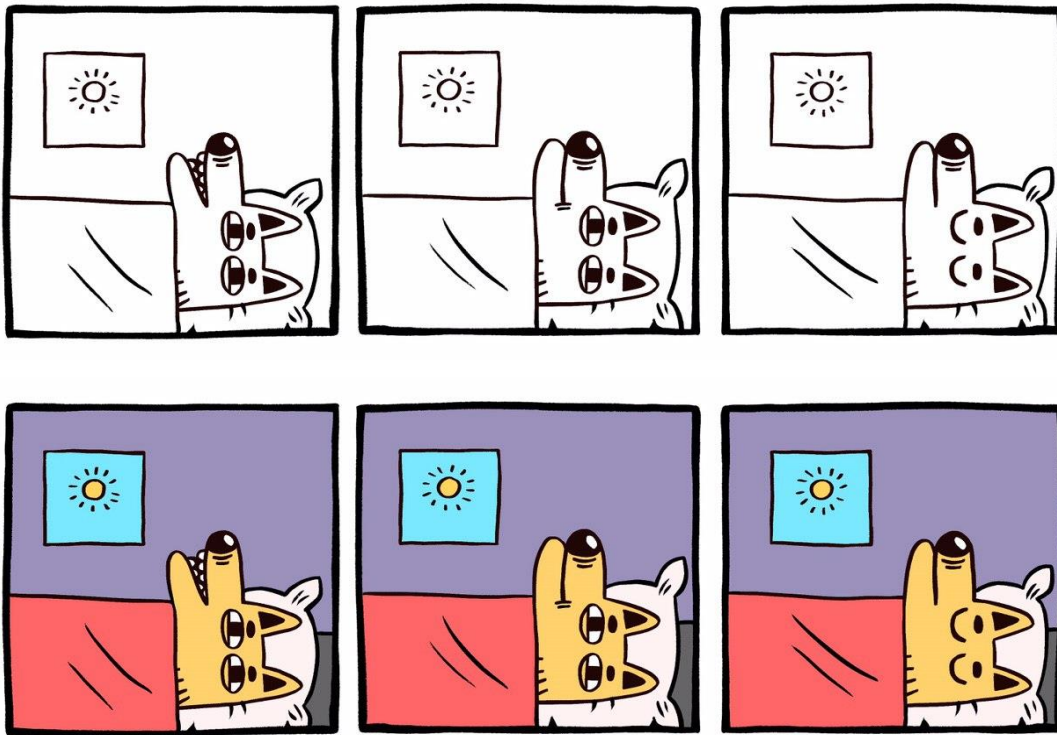
Joskus ajatuksissani päädyn myös tekemään hyvin yksityiskohtaisia luonnoksia. Näiden perusteella on helpompi tehdä ääri viivoja, mutta tällöin harvoin tulen muuttamaan mitään lopulliseen sarjakuvaan. Se voi olla hyvä asia, mutta sotkuisemmissa luonnoksissa on aina helpompi muuttaa tarinan yksityiskohtia ja joskus tällaiset oivallukset tekevät lopputuloksesta hauskemman tai helpommin luettavan.

3.3 Ääri viivat ja värittäminen

Henkilökohtaisesti tämä on kaikkein miellyttäväin osa koko prosessia. Ääri viivoja laittaessa luonnos todella tuntuu heräävän eloon. Noin puolet kaikista stripeistä piirsin sillä brushilla, joka tuntui mukavalta juuri silloin. Myöhemmin olen tajunnut, että on paljon helpompaa pitää tietyn kokoinen työkalu käytössä

kaikissa sarjakuvissa. Hahmot ja tausta on tietyllä brushilla, ja sarjakuvien reunat on hiukan paksummalla versiolla siitä. Ruutujen reunat olen aina halunnut piirtää itse, sillä minusta se antaa orgaanisemman tunning ruutuihin. Ne olisi helppo tehdä täydellisen neliöiksi, mutta se ei sovi sarjakuvan tunnelmaan.

Koirakoiralla ei ole itsellään käytössä lainkaan puhekuplia, mutta kaikki muut hahmot käyttävät niitä. Näin pyrin näyttämään selkeästi puhujan, sillä muut hahmot ovat useimmiten ruutujen ulkopuolella.



Kuvat 11 ja 12. "Good morning."-strippisarjakuvan ääriviivat ja värit, 2020

3.4 Teksti

Päätin jo ensimmäisten strippien julkaisemisen jälkeen, että haluan kirjoittaa sarjakuvien tekstit itse. Testasin useampia vaihtoehtoja fontiksi, mutta mikään ei tuntunut omalta ja tulin lopulta siihen tulokseen, että oma käsialani on tarpeeksi selkeää. Koska puhekuplia en käytä päähenkilöllä, on tekstien asettelu ollut

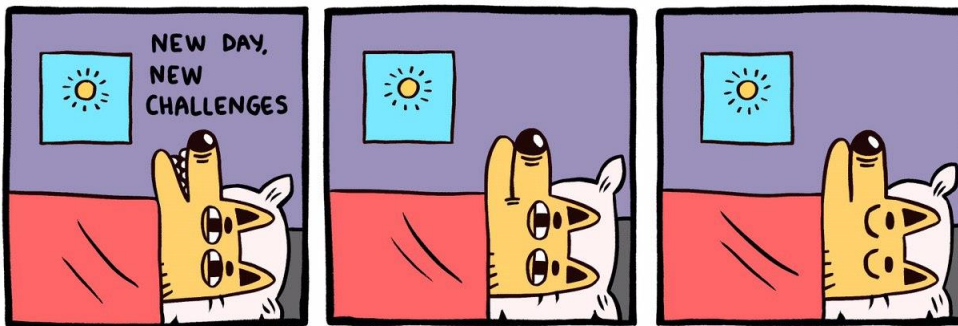
yleensä melko kivutonta. Tärkeintä on, että lukija saa selvää tekstistä ja tämän vuoksi käytän myös tikkukirjaimia tekstissäni. Olen myös huomannut, että kirjoittamastani tekstistä on tullut tasaisempaa ja omasta mielestäni parempilaatusempaa jokaisen piirretyn sarjakuvan myötä.

”Ainoa ja tärkein vaatimus tekstille on, että se on luettavaa. Jos lukukokemus häiriintyy tekstin vaikean ymmärrettävyyden johdosta, hyppää lukija helposti ruudun tai jakson yli, tai pahimmassa tapauksessa lopettaa lukemisen kokonaan.”

Koskela: Uusi sarjakuvantekijän oppikirja, 2018

Tiesin jo ensimmäistä sarjakuvaa tehdessäni myös sen, että pääasiallisena kielenä tulen käyttämään englantia. Harkitsin hetken ajan myös, että kääntäisin strippejä suomeksi, mutta kiinnostus siihen lopahti parin käännöksen jälkeen. Ajattelin myös loogisesti alusta alkaen, että mahdolliset markkinat tulisivat olemaan suuremmat valtakielellä, kun taas Suomessa on vain kourallinen ihmisiä verrattuna tähän.

Sarjakuvastripit on suunnattu noin 20-30-vuotiaille nuorille ihmisille, joten luotin alusta alkaen siihen, että sarjakuvissa käyttämäni yksinkertainen englantia on suhteellisen helppoa tälle ikäryhmälle, huolimatta siitä mistä he ovat kotoisin.



Kuva 13. ”Good morning.”-strippisarjakuvan lopullinen muoto ja teksti, 2020

Pyrin siihen, etten tee tekstipainotteisia sarjakuvia, sillä suuri määrä tekstiä tekee helposti stripistä painavan ja ahtaan tuntuisen. Pidän myös vanhasta sananlaskusta ”kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa”, sillä teen aina mielummin kuvan kuin selitän asioita tekstillä.

4. PROSESSI

4.1 Hahmon suunnittelu ja kehityskaari

Ensimmäiset kuvat Koirakoirasta ovat vuodelta 2017, jolloin piirtelin motivoivia koiria koulukurssilla ryhmäni jäsenille. Silloin koiralla oli vielä neljä jalkaa ja yksityiskohdat vaihtuivat piirroksesta riippuen.

Hahmon nihilistinen olemus oli kuitenkin tullut jäädäkseen heti ensiaskelista, sillä ensimmäisissä kuvissa tämä hymyilevä koira kertoi synkkiä ja omituisia faktoja elämästä. Hitaasti nämä valkoiselle paperille piirretyt koirat löysivät itsensä myös ympäri koulua ja kampusta.



Kuva x: Kampukselta löytynyt Koirakoira, 2018

Piirtelin tätä hahmoa niin paljon koulussa, että päätin lopulta tehdä sille luokkakaverien rohkaisusta tunnukset Twitter-alustalle. Ensimmäinen ongelma oli nimi, mutta päätin pitää työnimikkeeni eli Koirakoiran. Se ei ollut liian vaikea tai liian pitkä, sekä helppo muistaa. Aluksi kuvien päivittäminen tilille oli hidasta, sillä tein vain yksittäisiä kuvia hahmosta epätasaisessa aikataulussa. En juurikaan miettinyt, että koskaan saisin aktiivista katsojakuntaa hassulle sivuprojektilleni.

Tässä vaiheessa Koirakoiran evoluutiota päätin lopullisesti tipauttaa neljästä jalasta kaksi pois, sillä se näytti paremmalta ja omaperäisemmältä.

Koirakoiran tärkein läpimurto tapahtui Twitterissä, kun elokuussa 2018 julkaisin hetken mielijohteesta tehdyn pienen strippisarjakuvan. Tilini pienen katsojakunnan tiedostaen en lainkaan osannut odottaa sitä montaa kymmentä jakoa, jota hassu sarjakuvani lopulta sai.

Luultavasti en olisi edes harkinnut sarjakuvien jatkamista, jollen olisi saanut niin paljon positiivista huomiota tälle ensimmäiselle sarjakuvajulkaisulleni. Tämä kuitenkin inspiroi niin paljon, että seuraavan viikon ajan tein joka ikinen päivä yhden sarjakuvan. Sain kymmeniä uusia seuraajia.



Kuva 14. "Origin story"-sarjakuva, 2017

Hyvin nopeasti aloin ottamaan sarjakuviin esimerkkejä omasta elämästäni. Asioita mitä näin, tunsin ja tein. Samaistuttavia asioita elämän pienistä ala- että ylämäistä.

Ystäväni antoivat myös ideoita tahattomasti tai tarkoituksella, jotka oli helppo muotouttaa yksittäisiin sarjakuviin.

Seuraava suuri muutos tapahtui jo lokakuussa 2018, kun sarjakuvani ”Time is hard.” sai todella paljon huomiota Twitterissä, ja tuhansien jakojen jälkeen olin saanut uskomattoman paljon uusia seuraajia lyhyessä ajassa. Tämän jälkeen seuraajia on hitaammin mutta suhteellisen tasaisesti tullut lisää.



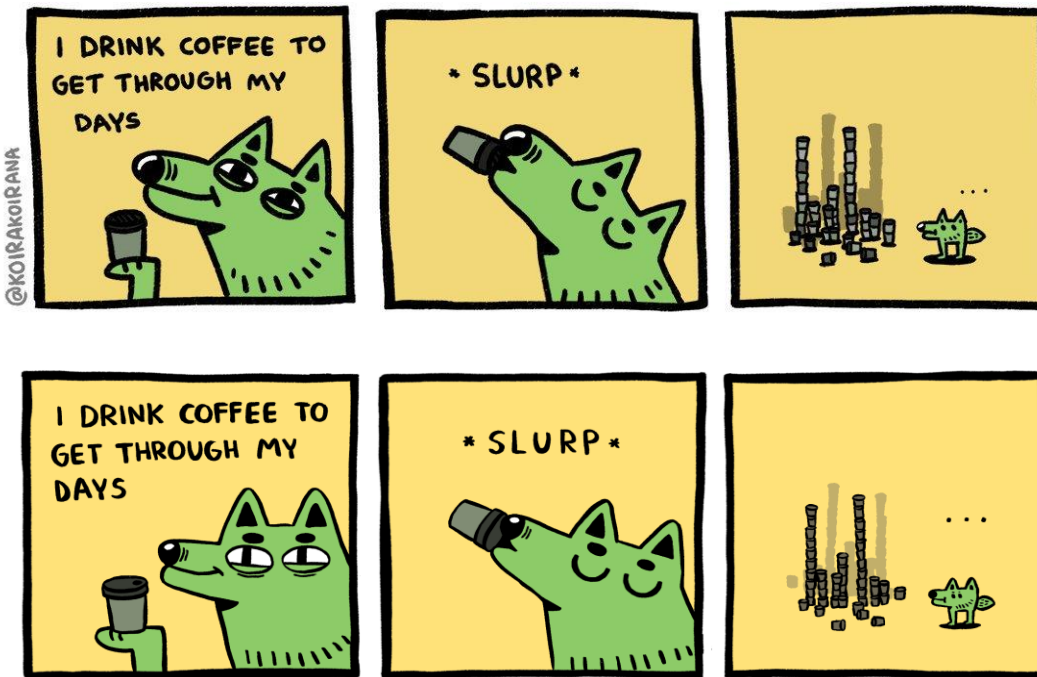
Kuva 15. ”Time is hard”-sarjakuva, 2018

Viimeistään silloin päätin, että olisi aika panostaa aivan uudella tavalla hahmon ulkonäköön ja sarjakuviin sekä suunnitella parempi julkaisuaikataulu globaalisti. Aloin laajentamaan Koirakoira muillekin julkaisualustoille ja aktivoitin niissä, joihin olin jo tehnyt tunnukset aikaisemmin. Alusta asti tarkoituksena oli saada hyvä pohja brändille, johon aloin keskittymään nyt entistä vahvemmin.

Kuukausi kuukaudelta Koirakoira kehittyi. Osa yksityiskohdista pysyi samana, mutta osa vaihtui ja muotoutui vähitellen yksinkertaiseksi kokonaisuudeksi, jota hahmo tänäkin päivänä on. Tämä muutos on ollut kuitenkin hyvin hidas, jonka vuoksi on ollut hyvin mielenkiintoista jälkikäteen vertailla hahmosta piirrettyjä kuvia.

Opinnäytetyötä varten aloin piirtämään täysin uudelleen ensimmäisen vuoden sarjakuvia, sillä tyyli on jo nyt niin hyvin vakiintunut, etten enää hirveästi pidä niissä käytetystä vanhasta tyylistä. Huomasin myös albumia harkitessani, että ne olivat myös digitaalisesti kooltaan liian pieniä painettavaksi hyvällä laadulla.

Kaikissa muutos ei ole aivan valtava, mutta olen silti itse todella tyytyväinen, että olen piirtänyt ne uudelleen.



Kuvat 16 ja 17. Alkuperäinen "Coffee"-strippi, 2019 ja uudelleen piirretty versio, 2020

Uudet sarjakuvat pysyvät tarinaltaan ja kuvakulmiltaan samoina, mutta päivitän hahmon nyt muuttumattomaan ulkonäköön ja saatan hiukan muokata värimaailmaa omaan silmään nähden paremmaksi. Keskityn myös paremmin tekstin ulkonäköön niin, että se ei vaihtelee kooltaan kovinkaan paljoa.

Uusin lisäys sarjakuvieni maailmaan on uusi hahmo nimeltään Kissakissa. Toin sen mukaan sarjakuviin 2019 ja 2020 vuoden vaihteessa, sillä toisen hahmon konkreettinen läsnäolo antaa paljon uusia mahdollisuuksia sarjakuviin.

Suunnittelin uuden hahmon niin, että se sopii tyyliltään ja tunnelmaltaan hyvin tähän maailmaan. Käytin paljon samoja elementtejä kuin päähenkilössäkin.



Kuva 18. Ystävänäpäivätervehdys seuraajilleni, jossa on mukana myös Kissakissa, 2020

4.2 Sarjakuvien julkaiseminen

Pääasiallinen julkaisukanavani on ollut Twitter. Kun aloin julkaisemaan sarjakuvia, tein aluksi joka päivä yhden stripin noin viikon ajan. Tämän jälkeen olen pyrkinyt julkaisemaan yhden sarjakuvastripin viikossa ja se on tuntunut hyvältä aikataululta tähän päivään asti.

Tämän lisäksi päivitän itse sarjakuvaa Tumblr-blogisivustolle ja saan myös apua muilta ihmisiltä Instagramin ja WEBTOON-sivuston päivittämisten kanssa. Vaikka päivittämisten takana saattaa olla joku muu, olen tietoinen kaikesta mitä sivustoille ladataan ja olen piirtänyt itse jokaisen sarjakuvan alusta loppuun.

4.3 Oheistuotteet

En edes ollut harkinnut tekeväni Koirakoirasta kuin yksittäisiä sarjakuvastrippejä ja hauskoja piirroksia kampukselle, mutta kun minulle ehdotettiin jossain vaiheessa, että lähtisin mukaan avaimenperien kimppatilaukseen muutamien muiden suomalaisten kanssa, tartuin tilaisuuteen.

En aluksi tiennyt mitä olisin piirtänyt, kunnes sain idean erivärisistä Koirakoirista. Näiden jälkeen tulostin ensimmäiset tarrat koulun tulostimella lisämateriaaliksi taidekujapöydälle myytäväksi.



Kuvat 19 ja 20. Ensimmäinen avaimenperä, 2017 (vas.) ja nykyinen muoto, 2019

Ensimmäisten tarrojen jälkeen kaikki lisämateriaali on tehty kahdella jalalla kulkevasta Koirakoirasta. Tarrat ovat myös nykyään suurempia ja parempilaatuisia vinyylitarroja ja olen myös laajentanut muihin oheistuotteisiin joita olen myynyt erilaisissa tapahtumissa. Ajan kuluessa käyttämistäni materiaaleista on tullut laadukkaampia ja piirroksista parempia.



Kuvat 21 ja 22. Puinen pinssi (vas.), 2020 ja emalipinssi, 2019

5. LOPPUTULOS

5.1 Työskentelyprosessin arviointi

Aloitin opinnäytetyön kirjoittamisen hitaasti helmikuun alussa. Myönnän, että aloittaminen on itselleni kaikissa projekteissa aina hankalinta. Olisin voinut kirjoittaa jo tammikuussa, mutta yhtäkkiä kuukausi olikin ohitse. Onneksi kirjoittamisen aloitettuani sitä oli paljon helpompi jatkaa.

Olisin ehdottomasti voinut tehdä itselleni tarkemman aikataulun, jota noudattaa. Näin olisin saanut töitä tehokkaammin tehtyä, eikä olisi tarvinnut loppupuolella stressata ajankäytöstä niin paljoa. Yllätin kuitenkin itseni useampana päivänä huomaamalla haluavani kirjoittaa lisää jostain aiheesta.

Onnekseni miltei kaikki dokumentissa käyttämäni kuvat ovat omiani tuotoksiani, joten tämä helpotti omalta osaltaan työskentelyä. Toisaalta jouduin myös kaikki ne tässä nähtävät sarjakuvat piirtämään uudelleen, joka vaati tuntikausia työskentelyä niiden parissa. Onneksi piirrän tätä sarjakuvaa mielelläni yleensä vaikka jonain päivinä oli niin kyllästynyt katsomaan Koirakoiraa, että piirtäminen ei meinannut ottaa onnistuakseen lainkaan. Näinä päivinä keskityin sitten erityisesti tekstin tuottamiseen.

Yllätyin myös siitä, että vaikka omassa opinnäytetyössäni ei ollut kuin murto-osa kirjojen lukemista ja tiedon hankkimista, henkilökohtaisen näkökulmankin kirjoittaminen voi olla todella aikaavievää ja hankalaa.

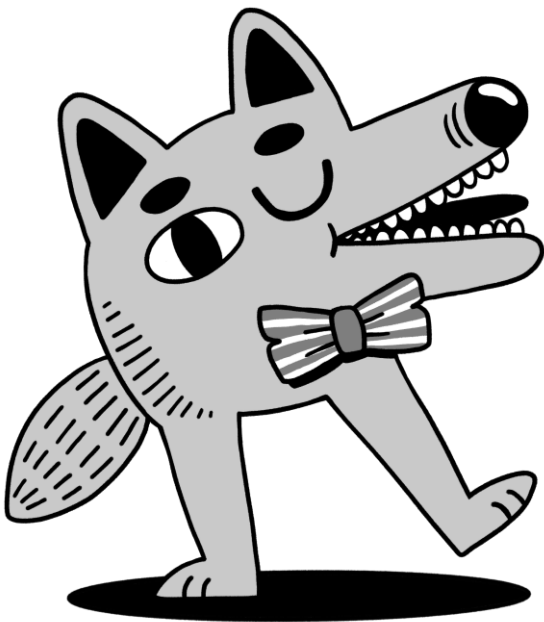
Henkilökohtaisten syiden ja opinnäytetyön loppupuolella tapahtuneen virustartunnan ja sen tuomien poikkeusolojen vuoksi koko arki kääntyi pääläelleen ja työskentely hidastui drastisesti. Onneksi alkusäikähdystä kesti vain hetken ja sain hitaasti tehtyä huhtikuuhun mennessä tämän loppuun.

5.2 Lopullisen työn arviointi

Koen onnistuneeni asettamissani tavoitteissa ja olen suhteellisen tyytyvänen opinnäytetyön lopputulokseen. Tietenkin yksittäisiä asioita olisi voinut tehdä paremmin, mutta koskapa ei parantamisen varaa olisi. Sain kuitenkin tuotua esille kaiken sen, mitä suunnittelin.

Kaksi vuotta sarjakuvaa ja sen hahmon kehittymistä tiivistettynä tämän kokoiseen dokumenttiin oli haaste, mutta otin sen mielelläni vastaan ja tein parhaani saadakseni siitä helposti luettavan, mutta informatiivisen. Sain myös piirrettyä kymmeniä sarjakuvia uudelleen, josta olen todella iloinen.

Vaikka olisin halunnut jonkinlaisen fyysisen version sarjakuva-albumista, Koronaviruksen aiheuttamien erityistoimenpiteiden vuoksi päätin pitkän harkitsemisen jälkeen pysytellä ainoastaan digitaalisessa versiossa. Tottakai tämä harmittaa, mutta en silti haudaa unelmiani albumista tähän yhteen vastoinkäymiseen ja varmasti tulevaisuudessa käsissäni on kovakantinen albumiversio sarjakuvistani.



Kuva 23. Max Sarinin päällä Linnanjuhlissa olleen takin yksi kuvituksista, 2019

6. LÄHTEET

KIRJAT

Koskela, I., 2018. Uusi sarjakuvantekijän oppikirja, Uudistettu laitos, Arktinen Banaani [Viitattu 15.1.2020]

Nummelin, J., 2018, Sarjakuvan lyhyt historia, Vantaa: Avain [Viitattu 2.2.2020]

Jokinen, H. 2011., Sarjakuva Suomessa: Historiasta, asemasta, kielestä, Helsinki: BTJ Finland Oy [Viitattu 18.2.2020]

KUVAT

Kuva 1. Siviu sarjakuvasta Tiger Tiger, jonka pohja on piirretty käsin, mutta sävyt maalattu digitaalisesti. Nordlund, P. 2019

Kuvat 2-23. Erinäisiä kuvia Koirakoirasta ja sen valmistusprosessista. Lehtinen, B. 2017 - 2020

WWW

<http://www.kvaak.fi/>

<https://sarjakuvaseura.fi/fi/>

<http://maxsarin.com/portfolio/itsenaisyyspaiva-2019/>

7. LIITTEET

Päivitetty digitaaliset versiot albumiin tulevista sarjakuvista.

