

MAUVE VIKING

Digitaalisen sarjakuvan työprosessi

Mikael Norri

2021

Mikael Norri
LAB-ammattikorkeakoulu, Lahden kampus
Muotoiluinstituutti
Medianomin koulutusohjelma
Visuaalinen viestintä, Mediasisällön suunnittelu
Oppinäytetyö AMK kevät 2021
Ohjaajat: Veli-Pekka Tuovi, Antti Heinonen
Ryhmä: MES17

TIIVISTELMÄ

Mauve Viking Part 1 on Mikael Norrin käsikirjoittama ja piirtämä digitaalinen sarjakuva, joka on ensimmäinen osa laajempaa tarinaa. Sarjakuvaa ei luotu tietylle taholle vaan se tehtiin omakustanteisesti opinnäytetyötä varten.

Tässä opinnäytetyön kirjallisessa osuudessa on kerrottu lyhyesti tekijän taustasta, opinnäytetyön tyyliin vaikuttaneista inspiraation lähteistä ja itse sarjakuvan tekemisen työprosessista. Lisäksi tekstissä on tiivistetty muiden lukijoiden palaute sarjakuvasta ja lopussa on osio itse tekijän lopullisista ajatuksista projektiin liittyen.

Mauve Viking-sarjakuvan päähahmo on luonnosteltu alunperin käsin kuvittaen. Myöhemmin tekijä siirtyi tekemään päähahmon lisäksi koko sarjakuvan kokonaan digitaalisesti piirtopöytää ja eri Adoben kuvitusohjelmia käyttäen.

ABSTRACT

Mauve Viking Part 1 is Mikael Norri's written and drawn comic which is the first part of a bigger story. The comic was not made for a specific party but instead it was made with self-expense for this thesis.

In this thesis's literal part is narrated shortly about the creator's background, the sources of inspiration that affected the comic's world and the comic's creating progress. In addition there is summarised the feedback of different viewers and in the end there is a part about the creator's final thoughts about the whole project.

The main character of Mauve Viking comic was originally drafted with hand drawing technique. Later on the creator made the main character and the entire comic digitally, using drawing tablet and Adobe's different illustration programs.

SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO	6
1.1. Lähtökohta & tavoite	7
1.2. Aiheen valinta	8
2. AIHE JA INSPIRAATION LÄHTEET	9
2.1. Lyhyesti sarjakuvista	10
2.2. Verkkosarjakuvat	11
2.3. Skandinaavinen mytologia	12
2.4. Futurismi	13
2.5. Cyberpunk	14
2.6. Ammattilaisten sanoin	15
3. SARJAKUVAN TEKO	19
3.1. Työn aloitus	20
3.2. Tarinan ja hahmon luominen	21
3.3. Käsikirjoitus & Hahmot	22
3.4. Storyboard	23
3.5. Yksi osa suurempaa tarinaa	25
4. SARJAKUVAN KUVITTAMINEN	26
4.1 Luonnostelu	27
4.2 Ääriviivat	30
4.3. Värit	31
4.4. Varjot	32
4.5. Puhekuplat	33
4.6. Sarjakuvan viimeistely	34
5. JULKAISEMINEN	36
5.1. Palaute	37
5.2. Vienti eteenpäin	38
5.3. Seuraava vaihe	39
6. LOPPUARVIO	40
Lähteet	42



1 JOHDANTO

1.1. LÄHTÖKOHTA JA TAVOITE

Liikkuva kuva ja visuaalisuus ovat aina kiehtoneet minua. Yläasteella opinto-ohjaajani kehoitti minua perehtymään kiinnostuksen kohteisiini tarkemmin. Hän neuvoi opiskelemaan osa-alueita, joita on mahdollista soveltaa työelämässä tulevaisuudessa, varsinkin luovalla alalla. Tästä inspiroituneena lähdin tavoittelemaan mahdollisuuksia media-alalle.

Lukion ja muutaman vuoden pohdiskelun jälkeen hain Muotoiluinstituuttiin Lahteen vuonna 2017. Päästyäni sisään, aloitin ohjaamisen, tarinankerronnan kuvanmuokkaus-, videoeditointi ja animaatio-ohjelmien opiskelun. Näiden uusien taitojen, oman mielikuvituksen ja inspiroivien ihmisten avustamana olen lähtenyt kehittämään omaa opinnäytetyötäni, digitaalista sarjakuvaa.

Haluan painottaa, että en tehnyt tätä työtä vain itseäni varten. Työ on tarkoitettu sarjakuvia lukeville ja sarjakuvista kiinnostuneille henkilöille ja alan ammattilaisille. Erilaiset lukemani sarjakuvat ja niiden tekijät ovat inspiroineet, naurattaneet, surettaneet ja ennen kaikkea opastaneet oman uravalinnan ja suunnan löytämisessä. Haluan työlläni herättää tunteita ja ajatuksia. Lopputyöni on kiitos sarjakuville ja monille niiden tekijöille.

1.2. AIHEEN VALINTA

Opinnäytetyön aiheen valinta oli haastava. Vaihtoehtoja oli niin monta, mutta pitkän ja huolellisen miettimisen jälkeen päädyin tekemään digitaalisen sarjakuvan. Aihealue on kiinnostava ja kuvallinen kerronta kuuluu vahvasti osaamiseeni ja aihealue on entuudestaan tuttu ja mielenkiintoinen.

Olen oppinut paljon Aku Ankkojen ja Batman-sarjakuvien maailmoista. Kirjojen ja elokuvien tavoin, sarjakuvat voivat viihdyttävyyden lisäksi olla hyvin opettavaisia. Hahmotuskyvyn ja piirustustaidon lisäksi olen oppinut, että elämä ei ole ruusuilla tanssimista ja omien periaatteiden ja tavoitteiden tähden on joskus taisteltava. Halusin soveltaa näitä oppeja Mauve Viking-sarjakuvassani.



Kuva 1: Mikael Norri



2 AIHE & INSPIRAATION LÄHTEET

2.1. LYHYESTI SARJAKUVISTA

Sarjakuvat ovat tarinoita, jotka kertovat tarinaa kuvasarjojen ja puhekuplien avulla. Perinteisesti sarjakuvia luetaan aloittaen vasemmalta yläreunalta ja edetään riveittäin alas vasempaan alareunaan. Japanilaisia sarjakuvia, joista käytetään nimitystä *manga*, luetaan oikealta vasemmalle, eli päinvastoin kuin perinteisissä sarjakuvissa.

Sarjakuvia on erilaisia tyyppilajeja, joita ovat albumit, sarjakuvalehdet ja sanomalehtistriipit. Stripit ovat yleisesti mustavalkoisia ja kolmiruutuisia. Lisäksi ne ovat piirtotyyliltään pelkistettyjä, eli hahmot ja taustat eivät eroa toisistaan merkittävästi. Sanomalehtistriipit perustuvat yleensä vitsiin, mutta jotkut kolmen sarjan kuvat ovat jatkoa laajemmalle tarinalle. Hyvä esimerkki laajemman tarinan stripeistä ovat mm. Mustanaamio. Albumit taas puolestaan ovat sarjakuvakirjoja, jotka pitävät sisällään yhden laajan tarinan tai monen lyhyen sarjakuvan kokoelman.

Sarjakuvan rakenne riippuu hyvin paljon tarinan tyylistä. Jos kyseessä on toiminallinen ja vauhdikas sarjakuva, ruudut ja hahmojen asennot vaihtelevat paljon ruutu ruudulta. Myös kuvakulma on useasti eri puolella toimintasarjakuvissa. Ruutujen kokojen ja rakenteen vaihtelu tuo lisää mielenkiintoa itse tarinaan. Staattisemmat ja yksinkertaisemmat sarjakuvat seuraavat saman ruudun kokoluokkaa.

2.2. VERKKOSARJAKUVAT

Vaikka vielä perinteiset printatut sarjakuvat ovat vahvasti esillä nykypäivänä, eri verkkosivuilla voi julkaista sarjakuvia digitaalisessa muodossa

Sarjakuvataiteilijat voivat itse julkaista omia digitaalisesti tehtyjä sarjakuviaan sosiaaliseen mediaan (esim. Deviantart ja Instagram), blogeihin tai omille nettisivuilleen. Verkkosarjakuvat voi lukea helpommin kuin perinteisiä printattuja sarjakuvia, sillä internet ja älylaitteet mahdollistavat lukemisen melkein missä tahansa.

Hyvä esimerkki sovelluksesta, josta voi lukea verkkosarjakuvia on nimeltään WebComics. Se on laajasti käytetty sarjakuvasovellus erityisesti amerikkalaisten nuorten keskuudessa. WebComics-sovelluksessa japanilaiset mangat ovat hyvin suosittuja ja lisäksi sovelluksessa on omat kategoriat eri tyyllilajeille, esimerkiksi romantiikka, fantasia ja draama.

Digitaaliset sarjakuvat luodaan tietokoneella käyttäen eri kuvittamiseen tarkoitettuja ohjelmia. Itse sovelsin tätä tekniikkaa omassa sarjakuvassani, käyttäen Adobe Photoshop- ja Illustrator-ohjelmaa. Muita hyödyllisiä ja yleisesti käytettyjä piirto-ohjelmia ovat mm. Clip Studio Paint Paint Tool SAI sekä Gimp2.

2.3. SKANDINAAVINEN MYTOLOGIA

Skandinaavisella mytologialla tarkoitetaan rautakaudella ja viikinkiaikana olleita uskomuksia ja myyttejä, johon kuuluivat kertomukset jumalista, jättiläisistä, käärmeistä ja susista. Tarinoihin mahtuu myös kertomuksia maailma alusta, sen rakenteesta ja lopusta. Edda on Islannissa alkunsa saanut runouden muoto, jossa kerrotaan viikinkiuskosta ja kulttuurista. Teos laadittiin, kun kristinusko levisi ympäri Eurooppaa ja myöhemmin asettui myös Islantiin. Sana ”Edda” tarkoittaa ”Suurta isoäitiä”, joten vanhoja skandinaavisia myyttejä kuvaillaan Suuren isoäidin kertomuksiksi.

Tunnettuja hahmoja skandinaasisesta mytologiasta ovat mm. Odin, Freija, Thor, Tyr, jättiläissusi Fenris sekä Maailmankäärme Jörmungadr. Skandinaavisista jumalista ja hahmoista on tehty Hollywood- elokuvia ja sarjoja. Thorin hahmo seikkailee myös sarjakuvahahmona Marvelin sarjakuvissa ja vuodesta 2012 lähtien *Mavel*-elokuvissa supersankarihahmona. Tuotantoyhtiö *Ashford Studios* loi sarjan *Viikingit*, joka on dramatisoitu kertomus tunnetun viikinki Ragnarin, elämästä ja tämän jälkipolvista.

Mauve Viking-sarjakuvan päähahmon, *Pinkyn* ulkoinen olemus ja luonne ovat saaneet vaikutteita Thorista sekä Ragnarista, mutta varsinainen skandinaavinen mytologia on ollut hahmon luomisessa suurempi vaikuttaja. Myös Samurai Jack on vaikuttanut *Pinkyn* luonteeseen. Jackin tavoite on päästä tulevaisuuden maailmasta takaisin omaan aikaansa. Mauve Vikingin ensimmäinen osa ei vielä avaa tarinaa täysin, mutta *Pinkyn* tavoite on samankaltainen.

2.4. FUTURISMI

Kyseessä on alun perin italialainen, kirjallisuudesta alkunsa saanut uudistusliike. Myöhemmin liike levisi kirjallisuudesta muille taiteenaloille kuten musiikkiin ja kuvataiteisiin. Liikkeen tavoitteena oli luoda täysin uutta ja vallankumouksellista kulttuuria ja taidetta, joka syrjäyttäisi vanhan ajan taideihanteet. Niin sanotut ”futuristit” olivat kiinnostuneita modernista elämästä ja sen mukana tuomista koneistosta ja nopeista liikkeistä.

Futurismi-kuvataiteilijat kokivat vanhan taiteen pysähtyneenä. Täten haluttiin luoda taiteen tyyli, jossa olisi jatkuvaa liikettä. Hyvä esimerkki futuristisesta taiteilijasta on italialainen taidemaalari ja kuvanveistäjä Umberto Boccioni (1889–1916), jonka yksi tunnetuimmista töistä on *Jatkuvuuden ainutkertaisia muotoja tilassa* (*Forme uniche della continuità nello spazio*).

Etsin tietoa tulevaa sarjakuvaani varten ja millaisia tyyliä se pitäisi sisällään. Vastaan tuli käsite ”futurismi”. Vaikka sarjakuvani ei täysin seuraa alkuperäistä futuristista taideideologiaa, aihealue viittaa futurismiin. Mauve Viking Part 1 sijoittuu tapahtumakohtaisesti tulevaisuuden scifi-maailmaan, jossa kuvitteelliset koneet, tekniikka ja nopea liike ovat vahvasti esillä.

2.5. CYBERPUNK

Cyberpunkilla tarkoitetaan kulttuuria ja tyyliä. Cyberpunk on tyyliä, joka yhdistää science fictionin ja kuvitteellista, edistyneitä teknologioita, dystooppisessa ja urbaanisessa tulevaisuudessa tai ulottuvuudessa.

Tyypillisessä cyberpunk-tarinassa on kaksi eri puolta. Toisessa puolella on voimakas ja vaikutusvaltainen suuri korporatio, henkilökohtainen militaristinen voima tukena, kun taas toisella puolella on synkkä ja lainvastainen alamaailma, täynnä väkivaltaa ja epäjärjestystä. Molempien puolien välissä tempoilee edestakaisin politiikka, korruptio ja vastarinta-ajattelu.

Cyberpunkilla on ollut suuri merkitys *Mauve* Viking-sarjakuvan visuaalisen ilmeen luomisessa. Värit, hahmot, atmosfääri ja teknologia ovat saaneet vaikutteita Cyberpunkista. Pinky seikkailee kuvitteellisessa, sci-fi-tyylisessä tulevaisuuden kaupungissa, *Neon City:ssä*. Hahmot tarinassa eivät ole ihmisiä, vaan muiden planeettojen ja ulottuvuuksien olentoja. Yhdellä hahmoista on robottikäsi, joka on saanut idean cyberpunk-maailman metallisista prosteettirajoista, joilla korvataan amputoidut ruumiinosat. Lisäksi yksi hahmoista on kokonaan robotti, joka taas on hyvin yleisesti käytetty hahmomuoto tulevaisuuteen ja cyberpunk-maailmoihin perustuvissa teoksissa.

2.6. AMMATTILAISTEN SANOIN

Opinnäytetyötäni varten olen haastatellut kahta sarjakuva-alan ammattilaista, jotta ymmärtäisin paremmin sarjakuvien tekemisestä ja miksi ne ovat tärkeä tarinankerrontamuoto.

Sami Makkonen

Ensimmäinen haastateltavani oli kansainvälisesti tunnettu sarjakuvataiteilija *Sami Makkonen*. Valmistuttuaan Tarton yliopistosta 2003, Makkonen on tehnyt sarjakuvia pääsääntöisesti Yhdysvaltoihin ja Suomeen.

Makkosen mielestä sarjakuva on taiteista hienointa, ja se voi olla myös yksi vaativimmista taiteen lajeista; Jos sarjakuvan jokaisen osa-alueen työstön ottaa tosissaan ja yrittää hioa ne huippuunsa.

Makkosen mukaan suomalaisessa nykysarjakuvassa on trendi, jossa pyritään tuuttaamaan ja opettamaan. Lukijaa pidetään helposti "vähempiarvoisena", jolle taiteilija opettaa asioita.

Makkonen jatkaa kertoen, että taiteilijan tehtävä ei ole esittää valmiita vastauksia, vaan ennemminkin kysyä ja kyseenalaistaa. Tekijän täytyy tietää ja pystyä perustelemaan itselleen jokainen pieninkin yksityiskohta taiteessaan, mutta ei pidä lähteä tuuttaamaan valmiiksi pureskeltua sanomaa.

Makkosta inspiroivat taiteilijat, jotka uskaltavat rikkoa rajoja ja tehdä taidettaan muitten mielipiteistä piittaamatta. Vain siten voi syntyä keskustelua ja kenties jotain uutta.

Makkonen ei itse halua tarjota lähtökohtaisesti kaikille jotain. Hänen mielestään tämäkin tuntuu olevan trendi esim. Hollywood-leffateollisuudessa, mutta se johtaa vain kaiken puuroutumiseen. Kaikista teoksista tulee liian samankaltaisia. Pitää olla oma selkeä visio siitä mitä haluaa tehdä, ja sen jälkeen se pitää uskaltaa toteuttaa.



Kuva 2: Sami Makkonen

Kaisa Leka

Toisena haastateltavana oli sarjakuvataiteilija *Kaisa Leka*. Kaisa valmistui Lahden Muotoiluinstituutista medianomiksi, graafiseksi suunnittelijaksi ja hän on julkaissut yhdessä puolisonsa ja työparinsa Christoffer Lekan kanssa sarjakuvia vuodesta 1999. Kaisan tunnetuimpia teoksia ovat mm. amputaatiosta kertova *I Am Not These Feet* (2003) ja pyörämatkasta New Yorkista San Franciscoon kertova *Imperfect* (2017). Hänet on palkittu töistään mm. Puupäähatulla ja Sarjakuva-Finlandialla.

Lekalle sarjakuva on tapa saada hänen äänensä kuulumaan yhteiskunnassa, pyrkiä vaikuttamaan ihmisiin tarinoiden kautta. Leka on ollut aktiivinen myös kunnallispolitiikassa ja järjestötoiminnassa, mutta tullut siihen tulokseen, että sarjakuva on hänelle paras tapa muuttaa maailmaa.

Lekan töiden keskeisiä teemoja ovat vammaisuus ja henkisyys, tarkemmin sanottuna hindulainen filosofia ja mytologia, hän tarkentaa. Toisissa sarjakuvissa nämä teemat nousevat suoremmin esiin ja toisissa ovat enemmän rivien välissä, mutta kuitenkin aina jollakin tavalla läsnä. Leka jatkaa, että asiakastöissä tietysti asiakas määrittelee sarjakuvan sanoman, mutta Leka on tarkka siitä, että hän ottaa vastaan vain omaa arvomaailmaani vastaavia töitä.

Leka lukee paljon, sekä sarjakuvia että kirjoja ilman kuvia, ja hän inspiroituu monista erilaisista tarinoista. Hän kertoo, että välillä inspiraatio syntyy hienoja tarinankertojia kohtaan tuntemastastaan ihailusta, välillä maailman epäoikeudenmukaisuuden aiheuttamasta kiukusta.

Leka sanoo, että sarjakuva on erinomainen tapa tutustua eri kulttuureihin. Tekijän on toki pohdittava tarkkaan suhdettaan käsiteltävään teemaan, halvat vitsit vähemmistöistä tai toisista kulttuureista ovat lukijankin näkökulmasta ajanhukkaa verrattuna vakavasti ja kunnioituksella tehtyyn teokseen.

Vanhoja suomalaisia tarinoita kuten Kalevalaa uudelleen tulkittaessa mieltäisin, onko mahdollista tuoda teokseen uusia näkökulmia esimerkiksi tarkastelemalla niiden sukupuolirooleja. (Leka, 2021.)



Kuva 3: Kaisa Leka



3. SARJAKUVAN TEKO

3.1. TYÖN ALOITUS

Syyskuussa aloin käymään rästissä olevia kurssejani Lahden kampuksella, jotka olivat jääneet hyvän työharjoittelupaikan takia suorittamatta. Syksy 2020 oli hyvin kiireinen rästikurssien ja opinnäytetyön suunnittelun vuoksi. Selvisin kuitenkin ajallaan kaikista tehtävistä kunnialla läpi.

En ollut tyytyväinen opinnäytetyön tekstiosuuteen vuoden 2020 puolella, sillä joulupyhien jälkeen lukiessani tekstiä jouduin kirjoittamaan monet asiat uudestaan. Vasta vuoden 2021 tammikuussa alkoi varsinainen työskentely ja parempi perehtyminen opinnäytetyöhön.

Aloitin taustatutkimuksesta. Listasin asioita, joita tarvitsen projektiani varten; minkälaisen tarinan kerron, mitä kaikkia työkaluja tarvitsen, paljonko aikaa menee yhden osa-alueen tekoon ja millaisen kokonaisuuden haluan saada lopputuloksesta. Suunnitteluun ja hahmottelemiseen kuuluvat tietysti moodboard, käsikirjoitus sekä kuvakäsikirjoitus sarjakuvalle. Välipalautteiden saaminen työskentelyn ohessa oli hyvin rakentavaa ja helpotti työskentelyä. Sain lisättyä sarjakuvan tekoon asioita, joita en olisi välttämättä itse tajunnut lisätä ilman ohjaamista.

Sain pääosin tarvittavan informaation eri verkkosivuilta, mutta Lahden pääkirjastosta löytyi muutama hyödyllinen teos liittyen sarjakuvien tekemiseen ja historiaan. Teokset on lisätty lähdeluetteloon, tämän kirjallisen osuuden loppuun.

3.2. TARINAN JA HAHMON LUOMINEN

Aloin ideoimaan tulevaa sarjakuvaani jo keväällä 2020. Silloin kävin mielessäni ideaa futuristiseen maailmaan sijoittuvasta palkkionmetsästäjästä, joka joutuu syystä tai toisesta konfliktiin toisen osapuolen kanssa. Palkkionmetsästäjä muuttui myöhemmin vielä ennalta-arvaamattomammaksi hahmoksi, ja hahmon motiivi tekoihin muuttui mysteeriksi. Hahmojen lopullisten motiivien ei kuulu paljastua heti ensimmäisessä osassa, vaan vasta myöhemmin tarinan edettyä riittävän määrän.

Ensimmäinen versio päähahmosta oli enemmän yhdistelmä Samurai Jack-maailman visuaalisuutta ja Star Wars-palkkoinmetsästäjien luonnetta. Hahmo on luotu Adobe Illustrator-ohjelmaa käyttäen.

Halusin tehdä hahmosta enemmän ilmeikkäämmän ja syvällisemmän, joten tämä kyseinen länkkäri-tyyppi meni vaihtoon. Aion käyttää kyseistä hahmoa vielä tuelvaisuudessa muissa potentiaalisissa projekteissa. Hahmon nimi on *Bruto* ja hänet tullaan vielä kohtaamaan!



Kuva 4: Mikael Norri

3.3. KÄSIKIRJOITUS & HAHMOT

Tarkoitus oli aloittaa käsikirjoittamisesta, mutta olin jo aikaisemmin luonnostellut tarinalleni päähahmon. Luonnos auttoi tarinan käsikirjoittamisessa ja näin mielessäni tarinan kulun selkeämmin.

Päähahmo ja tarinan sankari sai nimekseen *Pinky*. Nimi on tarkoituksensa mukaisesti enemmänkin herjaava, mikä viittaa hahmon vaaleanpunaiseen ja purppuran sävyiseen ihonväriin. Hiustenväri on turkoosi ja vaatekokonaisuus koostuu kevyestä haarniskasta ja pitkästä ruskeasta viitasta. Katsoin mallia eri sarjakuvapiirtäjien käsikirjoituksista ja sain idean niistä omalle, 8-sivuiselle sarjakuvalleni.

Tarinan nimi oli aluksi *Neon Viking*, mutta myöhemmin sarjakuva sai nimekseen *Mauve Viking*. *Neon* sanaa on käytetty jo muutamissa tunnetuissa sarjakuvissa (*Neon Genesis Evangelion* ja *Neon Wasteland*.), joten halusin luoda enemmän ainutlaatuisemman tarinan. *Mauve* on suoraan suomeksi käännetty *malvan väri*, joka sopii myös paremmin sarjakuvani päähahmoon.

Kolme muuta hahmoa, jotka esiintyvät sarjakuvassa ovat ns. ”pahiksia”. Pahiksen suurin tavoite tarinassa on estää päähahmoa saavuttamasta tämän lopullista tavoitetta. Molemmat osapuolet yrittävät edistää omia etujaan, mutta vain toinen puoli voi voittaa. Seuraa konflikti, joka päättyy pahisten häviöön.

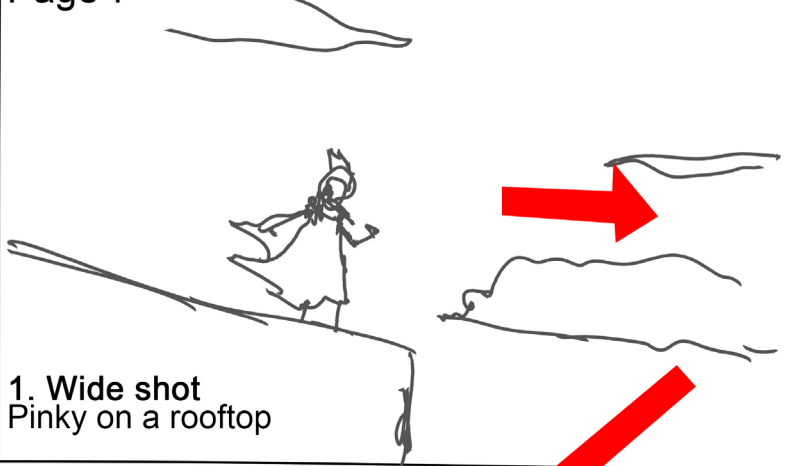
3.4. STORYBOARD

Storyboard, eli kuvakäsikirjoitus on sarjakuvan, elokuvan, ja animaation käsikirjoitukseen perustuva kuvasuunnitelma, jossa tapahtumat esitetään sarjakuvatyyllillä ruutuja ja piiroshahmoja käyttäen. Kuvakäsikirjoituksen ja sarjakuvan ero on, että pelkkä kuvakäsikirjoitus on hyvin raaka versio itse tarinasta ja siinä ei nähdä kaikkea mitä lopullisessa versiossa esiintyy. Lopullisessa sarjakuvan versiossa on mukana muita elementtejä, kuten esimerkiksi taustahahmoja, katuvaloja, kadulla levinneitä roskia, julisteita ja värejä.

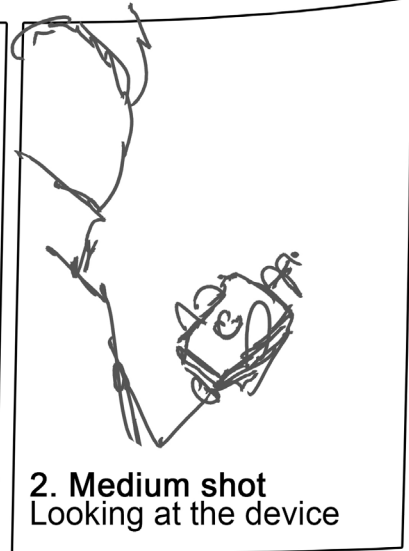
Kuvakäsikirjoituksen laatiminen on tärkeä osa, kun aloitetaan tekemään sarjakuvia ja animaatioita. Ensimmästä kertaa, kun olen päässyt tekemään storyboardia, oli 2. opiskeluvuoden keväällä, kun teimme omat lyhytaniaatiomme. Kuvakäsikirjoitus loi paremman kuvan tulevasta, lopullisesta animaatiosta. Aikaa kuluu myös vähemmän, kun kuvakäsikirjoitus näyttää hahmojen liikkeit. Oman storyboardin laadin Adobe Photoshop-ohjelmalla.

"Mauve Viking"

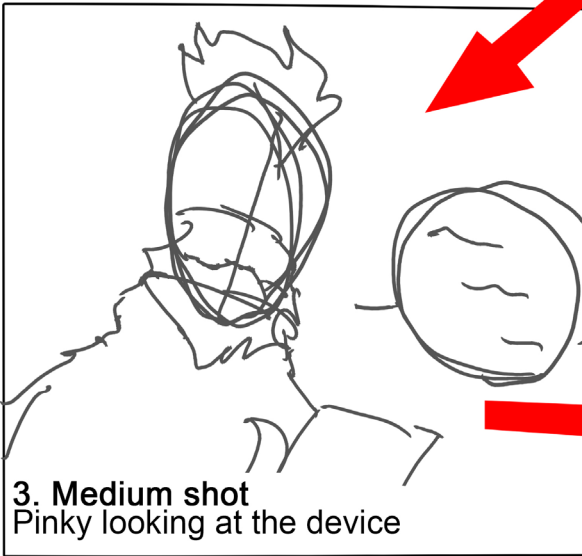
Page 7



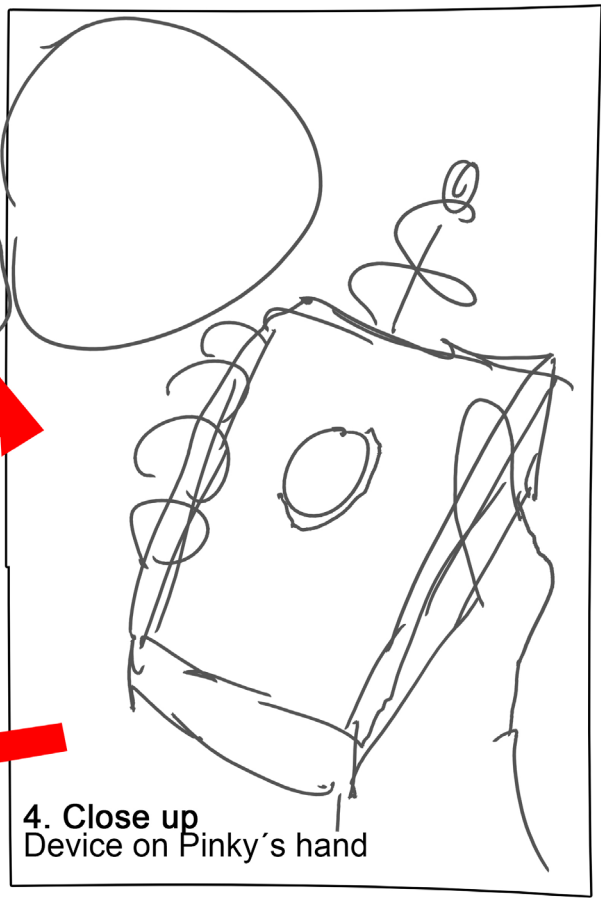
1. Wide shot
Pinky on a rooftop



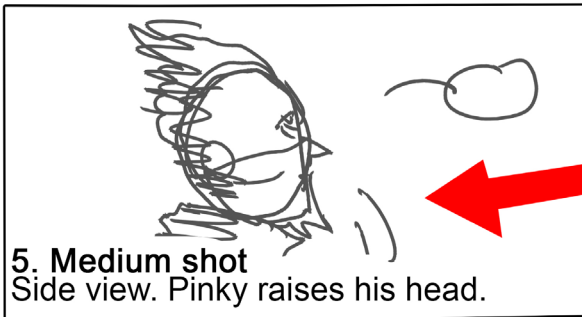
2. Medium shot
Looking at the device



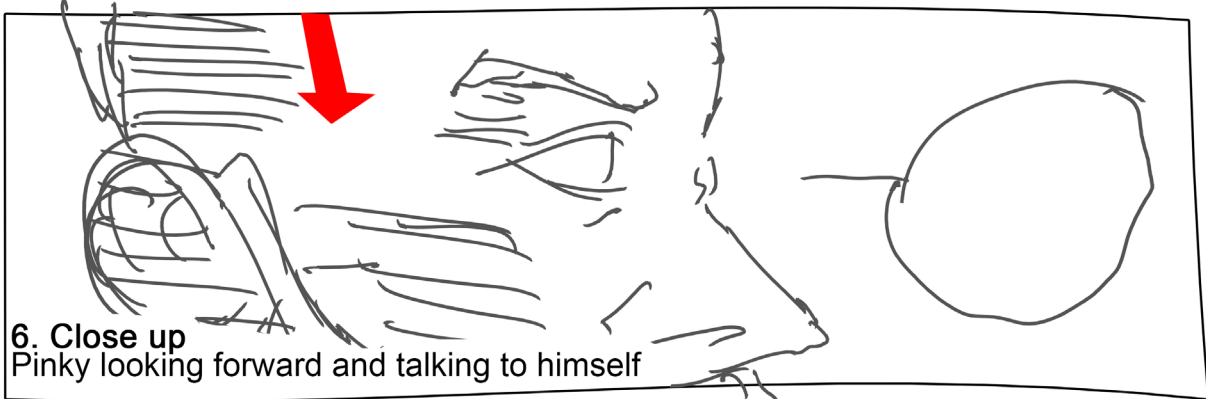
3. Medium shot
Pinky looking at the device



4. Close up
Device on Pinky's hand



5. Medium shot
Side view. Pinky raises his head.



6. Close up
Pinky looking forward and talking to himself

3.5. YKSI OSA LAAJEMPAA TARINAA

Mauve Viking: Part 1 on pilottiosa tulevasta, laajemmasta tarinasta, jota jatkan opiskelujen jälkeen.. Ensimmäistä osaa tehdessäni olen saanut itsevarmuutta piirtopöydän ja kuvitusohjelmien käyttöön, joka nopeuttaa sarjakuvan tekemistä jatkossa.

Uskon saavani seuraavan osan valmiiksi syksyn 2021 puolella. Jatkan tarinaa ja yritän saada sarjakuvan esille suuremmalle yleisölle luettavaksi. Piirtäminen ja sen avulla kerrottu tarina on tähän asti ollut enemmän harrastus, mutta koen mahdolliseksi tehdä sitä myös työkseni. Tunnetuksi sarjakuvataiteilijaksi on haastavaa tulla, mutta muutama jo sarjakuvani lukenut on kiinnostunut jatko-osista.

Medianomin ammatissa yksi tärkeimmistä asioista on tulla tunnetuksi eri yhteisöissä. Jo se, että olen saanut palautetta työstäni alan ammattilaisia on hyvä alku. Mauve Viking-sarjakuvassa on paljon potentiaalia tulla suosituksi cyberpunkista ja scifistä kiinnostuneiden lukijoiden keskuudessa.



Kuva 6: Mikael Norri



4. SARJAKUVAN KUVITTAMINEN

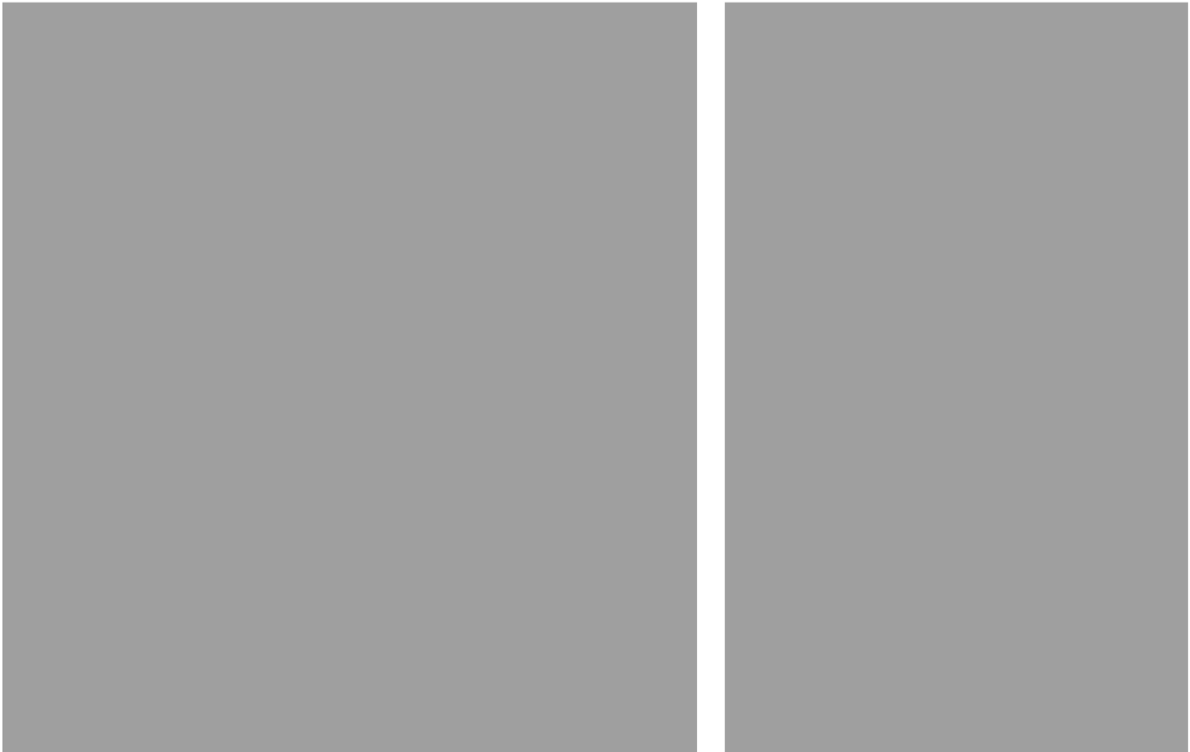
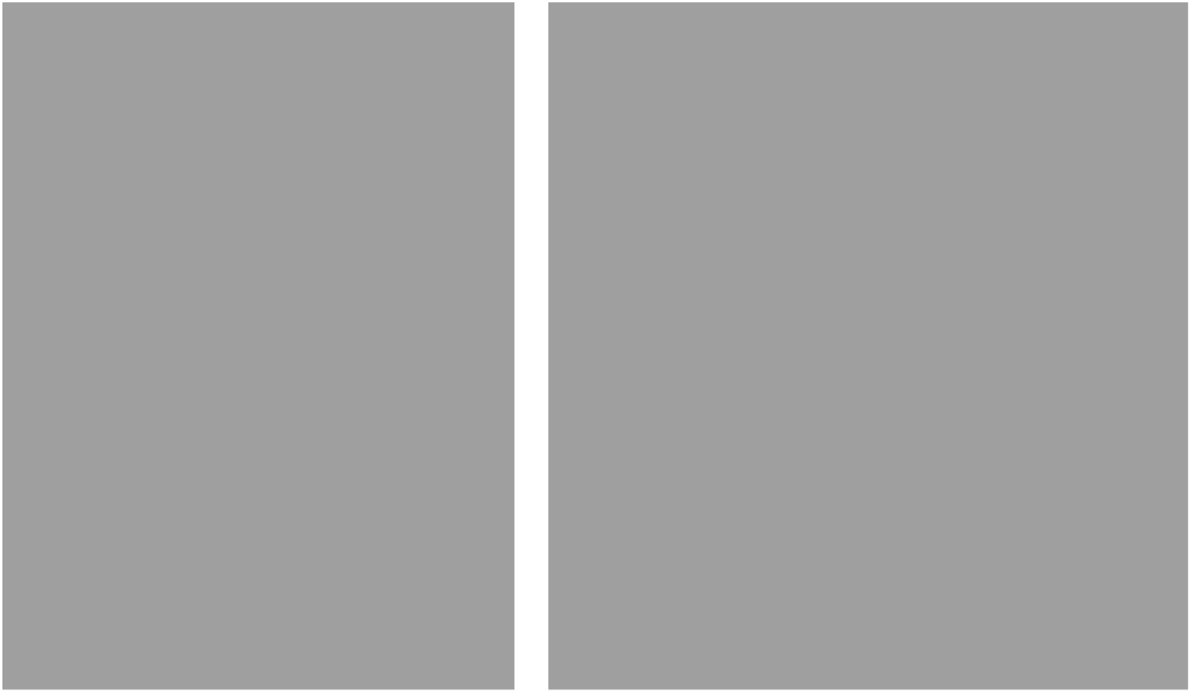
4.1. KUVITTAMINEN

Käsikirjoituksen jälkeen aloitin sarjakuvan kuvittamisen. Hahmottelin tarinan elementtejä piirustusvihkooni käsin piirtäen ja myöhemmin siirryin työskentelemään piirustuspöydän ja tietokoneen ääreen. Piirtäminen piirustuspöydällä ei ollut kovin tuttua puuhaa, mutta työn edetessä, siitä tuli helpompaa ja työ eteni nopeammin.

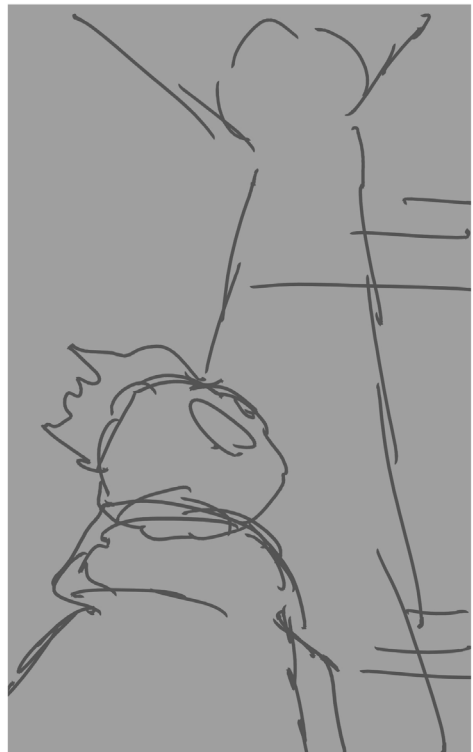
Loin Photoshopilla 8 tasoa (layer), joihin piirsin kuhunkin sarjakuvaruudut. Jokaisen ruutujen layerit siirsin omiin kansioihinsa. Jokaiselle sarjakuvan sivulle on oma kansio, joihin lisäsin tausta-, hahmotus-, muste-, väri-, varjostus-, puhekupla- ja tekstilayerit, joita työstin vuorotellen sivu kerrallaan.

Aloitin ensimmäisen sivun hahmotus-layerista. Tämä vaihe oli kaikkein haasteellisin. Sarjakuvaa suunnitellessa digitaalisesti piti miettiä tarkalleen hahmojen asennot ja ilmeet tarinassa. Hahmottelusta saa selkeämmän kokonaiskuvan tarinasta käsikirjoituksen lisäksi.

Piirsin hyvin nopealla tahdilla sarjakuvaruutuihin tikku-ukkomaiset raakaverisot käsikirjoituksen mukaan. Piirsin hahmotelmat jokaisen sivun omiin hahmotus-layereihin.



Kuva 8: Mikael Norri

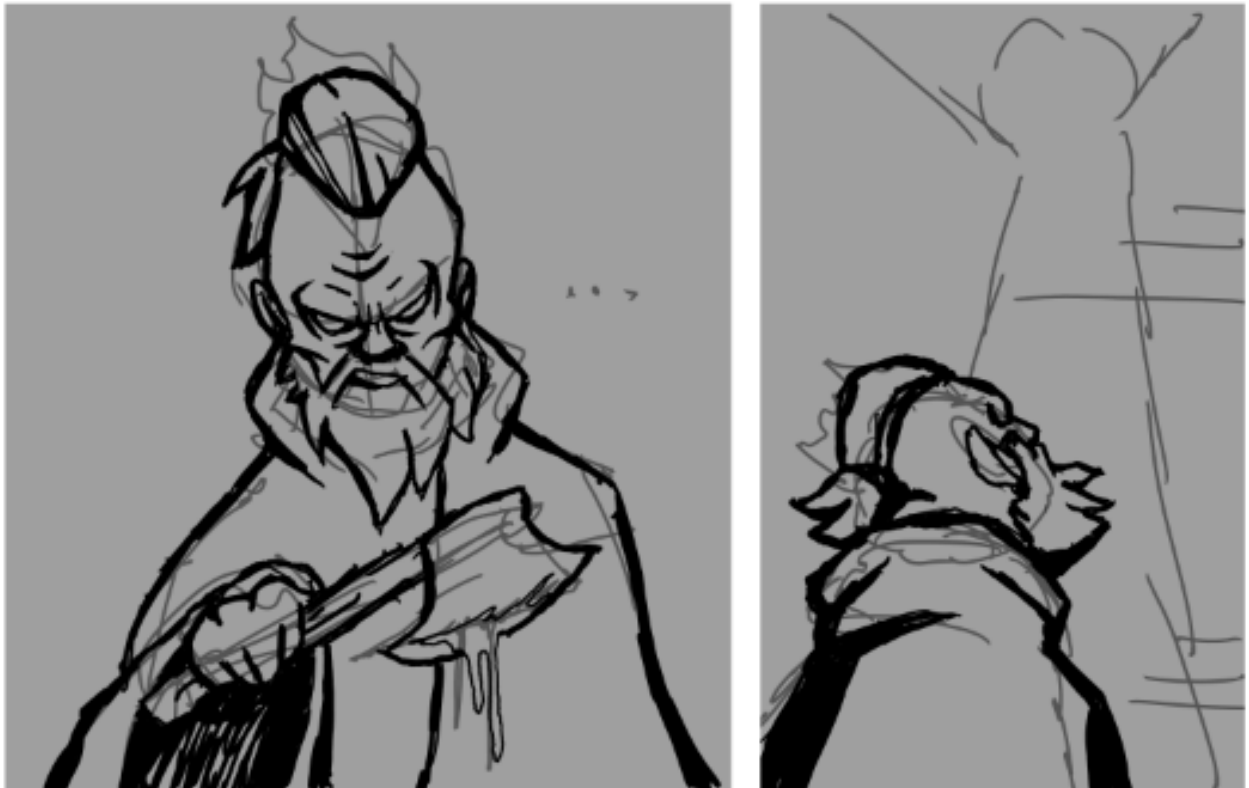


Kuva 9: Mikael Norri

4.2. ÄÄRIVIIVAT

Piirto-osuus oli yllättävän haastava. Halusin aluksi sarjakuvastani tyylikkäällä tavalla epäsiistin, kuten joissakin sarjakuvissa on tyylinä. Hioin ääriviivoja kuitenkin siistimmäksi ja sarjakuvasta tuli näyttävämpi ja se sopii paremmin omaan tyyliini. Kun sarjakuva on piirretty puhtaaksi, hahmojen kasvonpiirteet näkee tarkemmin ja tarinan kulku on selkeämpää.

Lisäsin kaikkiin sarjakuvan sivuihin ääriviiva-layerit. Varsinaisen hiomisen tein, kun kaikkiin sivuihin oli lisätty värit ja varjostukset. Myös taustalla oleviin rakennuksiin lisäsin ääriviivat vasta, kun hahmoilla oli omat ääriviivat



Kuva 10: Mikael Norri

4.3. VÄRIT

Ennen varsinaisten värien lisäämistä, väritin väritettävät alueet harmaalla. "Harmaan alueen" layerit toimivat väritysalueena, jotta värit eivät vahingossa mene ääriviivojen yli kun värien lisääminen alkaa.

Seuraavaksi käytin Photoshopin *selection-tool*:ia, jolloin valitsin harmaan alueen layereiden kohdat ja loin sen päälle uuden layerin, johon lisäsin värit. Tällä tavalla sarjakuvahahmoja värittäessäni en vahingossa värittänyt ääriviivojen yli vaan värittäminen tapahtui harmaalla alueella.



Kuva 11: Mikael Norri

4.4. VARJOT

Kun hahmot oli väritetty, aloin tekemään tarvittavia korjauksia ääri viivojen ja värien kanssa, samaan aikaan kun lisäsin hahmoille varjostukset. Tässä kohtaa näin myös tarpeelliseksi poistaa jokaisen sarjakuvasivun luonnostelu-layerit. Luonnostukset veivät turhaan tilaa ja niistä oli otettu tarpeelliset kopiot opinnäytetyön raportointia varten.



Kuva 12: Mikael Norri

4.5. PUHEKUPLAT

Puhekuplat loin Pen Toolilla, eli kynätyökalulla jokaisen sivun kansion omalle layereille. Kun kuplat ovat omissa layereissa, niitä on helpompi siirtää ja muokata. Jo olemassa olevan kuplan voi myös kopioida ja käyttää toisessa ruudussa erillisenä puhekuplana.

Aluksi aion piirtää brush-työkalulla puhekuplat, mutta pen-toolilla tehtyä muotoa on helpompi muokata jälkikäteen haluamaansa muotoon. Lisäksi teksti helpompi kirjoittaa puhekuplaan, koska se asettuu Photoshopissa muodon, eli shapen sisäpuolelle automaattisesti.

Fontin valitseminen vei hieman aikaa, sillä tyylikkäitä ja helppolukuisia fontteja on vaikea löytää. Etsin mahdollisimman edullisen, sarjakuvamaisen fontin ja asettelin sen omaan teokseeni. Se on selkeä ja samalla leikkisä.



Kuva 13: Mikael Norri

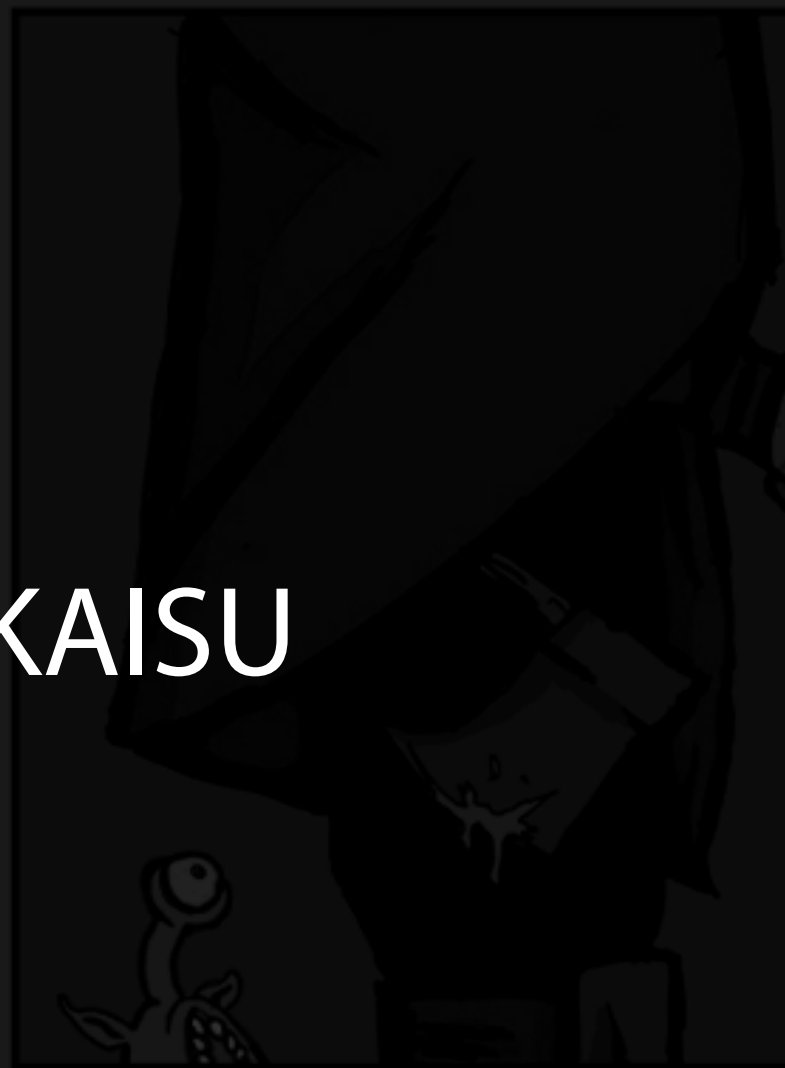
4.6. SARJAKUVAN VIIMEISTELY

Halusin tehdä sarjakuvastani tyylikkäällä tavalla epäsiistin, mutta tein korjauksia enemmän kuin olin työn alussa ajatellut tekeväni. Korjaukset toivat kuitenkin sarjakuvaan enemmän puhtautta ja ne tekivät siitä paljon paremman näköisen. Olen tyytyväinen, etten jättänyt kuvallista hiomista vähemmälle.

Korjausten jälkeen tein kansikuvan. Mauve Viking Part 1- kansikuva pohjautuu Pinky-hahmon ensimmäiseen luonnokseen, jonka tein jo syksyllä. Sarjakuvan logo on saanut vaikutteita 80-luvun animaatiotarjoista. Salamet Pinky-hahmon ympärillä korostavat Pinkyn hahmo-ominaisuuksia.



Kuva 14: Mikael Norri



5. JULKAISU



5.1. PALAUTE

Sarjakuvan valmistuttua, laitoin sen muutamalle tutulle jakoon luettavaksi. Joukossa oli henkilöitä, jotka omaavat kokemusta graafisesta suunnittelusta ja visuaalisesta tuotannosta, mutta lukijoina oli myös niitä, jotka nauttivat lukea sarjakuvia hvin vuoksi.

Sain rakentavaa palautetta eri ihmisiltä koskien sarjakuvan verbaalista ja visuaalista puolta, esimerkiksi joitakin hahmojen lauseita olisi voinut muuttaa toiseen muotoon ja taustalle olisi hyvä lisätä hiukan enemmän yksityiskohtia. Opinnäytetyön varsinaiseen palautusajankohtaan oli vielä riittävästi aikaa, joten pieniä muutoksia ja korjauksia pystyin tekemään.

Kaiken kaikkiaan moni vaikutti pitävän sarjakuvasta. Tarina toimi hyvin, värimaailma on rohkea ja hahmot ovat monipuolisia ja viihdyttäviä. Moni oli myös kiinnostunut lukemaan seuraavan osan Mauve Viking-sarjasta. On hienoa, että moni haluaa lukea myös sarjakuvan seuraavan osan.

5.2. VIENTI ETEENPÄIN

En tavoittele suurta lukijaryhmää, vaan haluan jakaa sarjakuvan luettavaksi mahdollisimman monelle aiheesta kiinnostuneelle henkilölle. Raha ja kuuluisuus eivät ole päätavoitteena sarjakuvan piirtämisessä. Piirtäminen on enemmänkin harrastus, mutta on hienoa jos voin viihdyttää sillä muita ihmisiä.

Olen käynyt läpi vaihtoehtoja, miten saisin sarjakuvan esille mahdollisimman monelle muulle lukijalle. Suosittuja nettisivustoja, joihin harrastajat ja aloittavat sarjakuvataiteilijat julkaisevat sarjakuviaan ovat mm. Deviantart, Instagram, Reddit, Imgur, Webtoons ja 9Gag. Redditissa monet aloittelijat julkaisevat itsetehtyjä sarjakuviaan. Kyseisellä sivustolla moni aloitteleva taiteilija on saanut teoksillaan osakseen kiinnostuneita lukijoita ja myöhemmin aktiivisia faneja.

Helsingin sarjakuvamessuihin osallistuminen on hyvä tapa saada omia töitä esille. Messuihin osallistuu ammattilaisia ja eriintohimoisia sarjakuvafaneja, joten harkitsen osallistumista vuoden 2021 järjestettävään messutapahtumaan, jos sellainen toteutuu tänä vuonna.

Muutama tuttuni neuvoi myös perustamaan sarjakuvaa varten oman blogin. Vaihtoehtoja on siis monia. Ajattelin aloittaa julkaisemalla sarjakuvan aiemmin mainituille sivustoille ja myöhemmin perustan mahdollisesti sarjakuvalle oman blogin.

5.3. SEURAAVA VAIHE

Mauve Viking-sarjakuvasta tulee mahdollisesti tulevaisuudessa lyhytanimaatio. Vuonna 2020 keväällä koulussa tein 5 minuutin pituisen animaation *Olio*. Pidin kyseisestä tehtävänannosta ja toivoinikin tekeväni uuden lyhytanimaation, jossa käytän itse luotuja hahmoja ja tarinaa.

Se mikä kannustaa tekemään Mauve Viking-animaatiota on halu oppia animointia. Koulun aikana olen oppinut hyvin käyttämään After Effects-ohjelmaa ja nyt on hyvä tilaisuus viedä omat taidot uudelle tasolle. Animointia voi oppia monilla eri tavoilla ja pyrin mahdollisten avoimien korkeakoulukurssien ja eri Youtube-tutoriaalien kautta opettamaan itseäni päteväksi animaattoriksi. Se on kuitenkin yksi suuri osa-alue ammatissani, josta on paljon hyötyä tulevaisuudessa.



Kuva 15: Mikael Norri



6. LOPPUARVIO

Kun mietin lopputyötäni ja työprosessia, tulee haikea olo. Työni lopputulokseen olen hyvin tyytyväinen. Joitakin asioita olisi voinut tehdä toisin ja vähän paremmin, mutta sovellan näitä ajatuksia seuraavissa, tulevissa töissäni.

Tämä työ opetti paljon ja toi esille uusia osa-alueita sarjakuvamaailmaan liittyen. Sarjakuvien lukijoita ja tekijöitä on monia hyvin erilaisia tyyppisiä. Myös sarjakuvan tyyllilajeja on montaa eri sorttia ja kaikille on tarjolla jotakin.

Oli hyvin mielenkiintoista olla yhteydessä alan ammattilaisiin ja kuulla heidän ajatuksiaan ja mielipiteitä. Kaksi vähän erilaista tekijää korostavat mielestäni hyvin sarjakuvamaailman monipuolisuutta. Sain paljon hyviä neuvoja liittyen tulevaisuuteen kyseisiltä taiteilijoilta. Haluaisin tulevaisuudessa olla tekemisissä muiden ammattilaisten kanssa myös kansainvälisellä tasolla.

Itse sarjakuvien suurkuluttajana ja intohimoisena kuvataiteiden harrastajana en lue pois sitä vaihtoehtoa, että tulevaisuudessa piirtäisin muitakin sarjakuvia. Olisi mahtavaa päästä tekemään työkseen jotakin, josta nauttii.

LÄHTEET

NETTILÄHTEET

A Brief History of Comics and Graphic Novels, Medium, <https://medium.com/publiclibrarysg/a-brief-history-of-comics-and-graphic-novels-de096c09b8b3>.
Luettu 21.12.2020.

Comics: Comic Books, Illustrationhistory, <https://www.illustrationhistory.org/genres/comics-comic-books>

Futurism, Britannica, <https://www.britannica.com/art/Futurism>.
Luettu 12.1.2021.

Norse Mythology, Ancient, https://www.ancient.eu/Norse_Mythology/.
Luettu 2.1.2021.

Samurai Jack, Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Samurai_Jack.
Luettu 4.1.2021.

Thor, Marvel, <https://www.marvel.com/characters/thor-thor-odinson>.
Luettu 4.1.2021.

Viikingit hakivat Suomesta turkiksia ja orjia – osalla suomalaisista virtaa suonissaan viikinkien veri, Maaseudun Tulevaisuus, <https://www.maaseuduntulevaisuus.fi/kotimaa/artikkeli-1.1134090>.
Luettu 2.1.2021.

What is Cyberpunk?, Neondystopia, <https://www.neondystopia.com/what-is-cyberpunk/>.
Luettu 3.2.2021.

KIRJAT

Ahokoivu, Mari: Sarjakuvatekijän opas. BTJ Kustannus 2007.

Makkonen, Sami: Kalevala. Otava 2019.

Nummelin, Juri: Sarjakuvan lyhyt historia. Avain 2018.

KUVALUETTELO:

Kuva 1: Norri 2018, Batman-kuvitus. Viitattu 18.4.2021

Kuva 2: Makkonen 2021, Valokuva. Viitattu 18.4.2021

Kuva 3: Leka 2021, Kaisa Lekan omakuva. Viitattu 18.4.2021

Kuva 4: Norri 2020, Bruto. Viitattu 5.4.2021

Kuva 5: Norri 2021, Mauve Viking-storyboard page 7. Viitattu 5.4.2021

Kuva 6: Norri 2021, Benny the Butche-konsepti. Viitattu 5.4.2021

Kuva 7: Norri 2021, Pinky-konsepti. Viitattu 5.4.2021

Kuva 8: Norri 2021, Mauve Viking-sarjakuvaruudut. Viitattu 18.4.2021

Kuva 9: Norri 2021, Mauve Viking-sarjakuvan luonnos. Viitattu 18.4.2021

Kuva 10: Norri 2021, Mauve Viking-sarjakuvan ääriviivat. Viitattu 18.4.2021

Kuva 11: Norri 2021, Mauve Viking-sarjakuvan väritetty osuus. Viitattu 18.4.2021

Kuva 12: Norri 2021, Mauve Viking-sarjakuvan varjostus. Viitattu 18.4.2021

Kuva 13: Norri 2021, Mauve Viking-sarjakuvan puhekuplat. Viitattu 19.4.2021

Kuva 14: Norri 2021, Mauve Viking Part 1-sarjakuvan etukansi. Viitattu 19.4.2021

Kuva 15: Norri 2021, Mauve Viking Part 1-sarjakuvan viimeisen sivun kuvakaappaus. Viitattu 19.4.2021

MN




MAOUT
VIKING

PART 1

NEON CITY



HAD
ENOUGH
ALREADY?



I'M GOING TO
ASK THIS...

ONCE MORE,
PINKY!



TELL US WHERE YOU HID THE STOLEN DEVICE

AND THE BEATING STOPS.

WE'LL EVEN LET YOU JOIN OUR CREW!



THAT IS IF YOU ASK NICELY!

SO PINKY...



WHAT DO YA SAY?

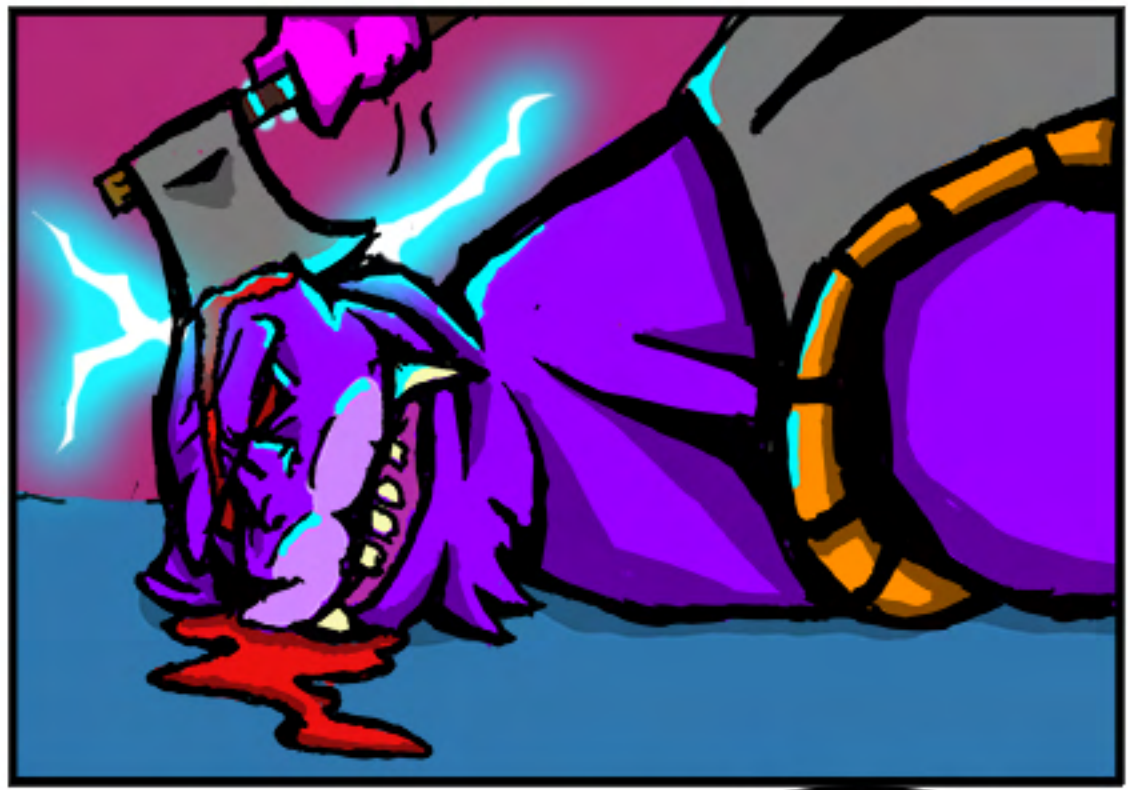
LET ME HEAR YOU WHIMPER:

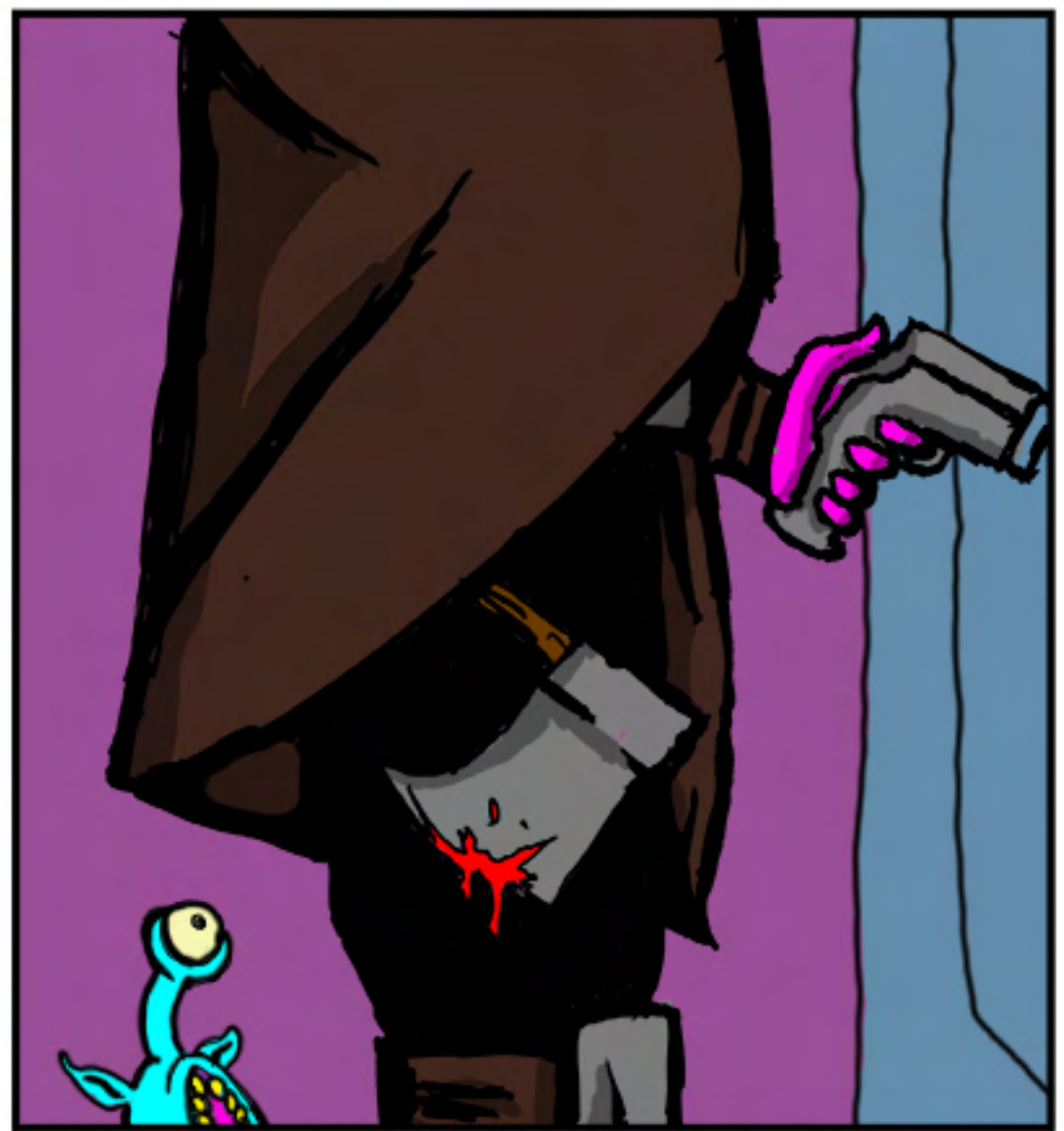
"PLEASE!"











LATER THAT MORNING.



NOW THEN...



YOUR LAST OWNER TOLD ME



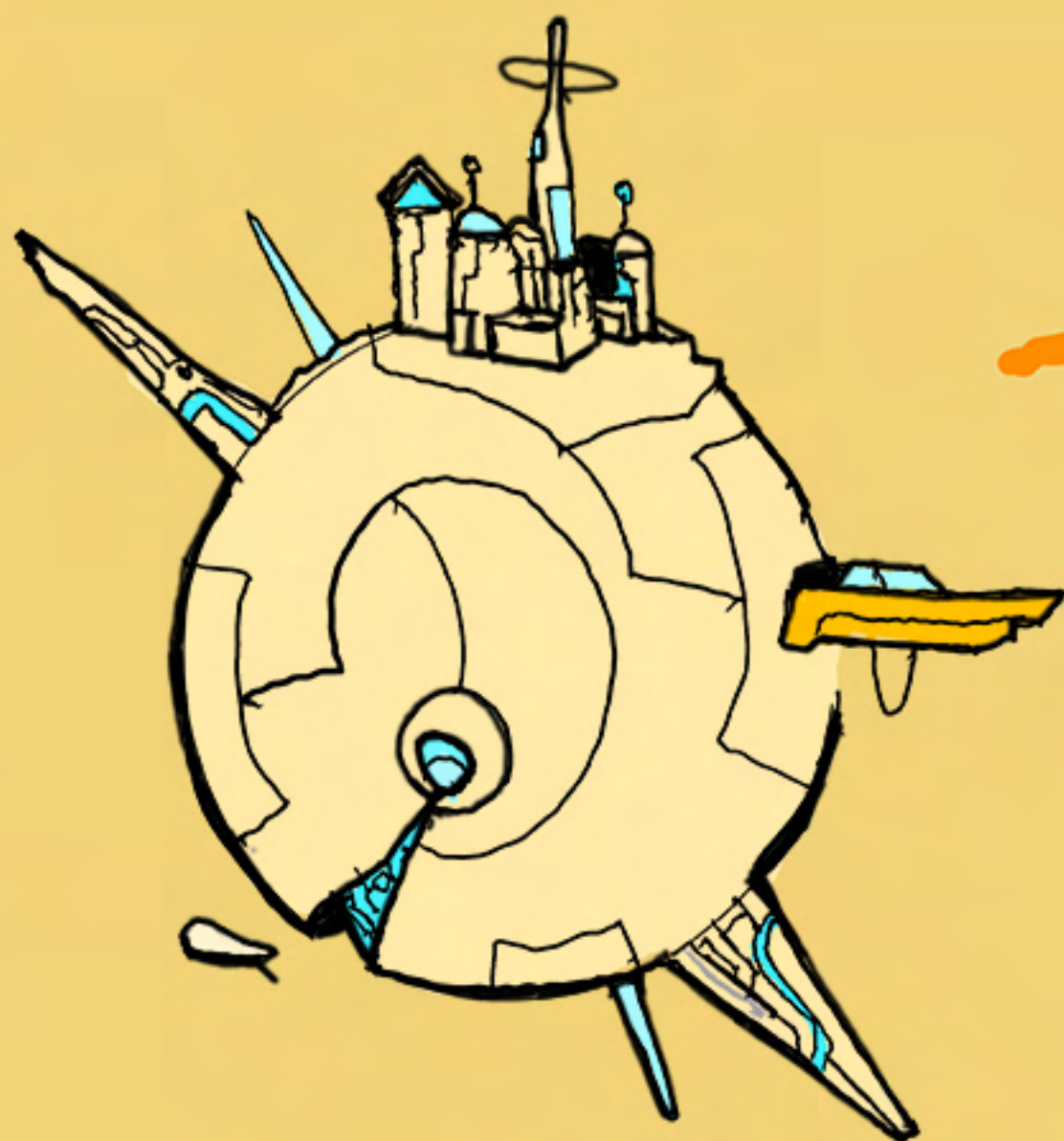
THAT YOU CAN OPEN PORTALS TO DIFFERENT WORLDS.

DIFFERENT WORLDS AND DIFFERENT DIMENSIONS, IF I CAN GET YOU FIXED.



MAYBE YOU CAN EVEN GET ME HOME...





I'D
LIKE THAT.

END OF PART 1.