

Sarjakuvaprojekti ammattilaisten työtavoin
Bizarre Crime Investigation Unit

Jesse Ahola
LAB Ammattikorkeakoulu
Muotoilija (AMK)
2022



Tiivistelmä

Opinnäytetyössä uudelleen toteutettiin vanha sarjakuvaprojekti ammattilaisten työtapoja noudattaen. Opinnäytetyön taustatutkimuksessa tutustuttiin eri alan ammattilaisten työtapoihin ja erilaisiin julkaistuihin sarjakuviin, sekä yleisesti sarjakuviin ja mangaan. Opinnäytetyössä analysoitiin vanhaa sarjakuvaprojektia uuden projektin parantamiseksi. Työn tarkoituksena oli oppia uutta sarjakuvien teosta ja osoittaa osaamista ja opituista taidoista.

Opinnäytetyössä päämetodeina käytettiin asiantuntijahaastatteluja, asiantuntijoiden kirjoittamia kirjallisia- ja sähköisiä lähteitä ja ideoiden koeluettamista. Muita metodeja olivat luonnostelu ja benchmarking. Koko työprosessin aikana hyödynnettiin Double Diamond –metodia.

Opinnäytetyön loppuproduktiksi toteutettiin kuusi sivua ja sarjakuvan etukansi. Sarjakuva toteutettiin tulevaa digitaalista julkaisua varten. Sarjakuvan kuusi sivua ei ollut tarpeeksi digitaalista julkaisua varten, joten työtä jatketaan ja julkaistaan tulevaisuudessa.

Avainsanat: Sarjakuva, manga, visuaalinen suunnittelu, digitaalinen taide

Abstract

This thesis is about recreating an old comic project by using same working methods that professionals use. While conducting research for the thesis, alternative working methods of professionals in the field and published comicbooks were found. The old comic project was analysed in the thesis to improve the new project. The purpose of the thesis was to learn more about comics and demonstrate competence in what has already been learned.

The main methods used for the thesis were expert interviews, sources written by experts and have people test read all of the ideas. Other methods used in the process were sketching and benchmarking. The Double Diamond method was utilized throughout the work process.

The final product of the thesis was six pages of the comic and front cover. The comic was made to be published digitally. The six pages were n't enough for the digital release so the project will be continued and released in the future.

Keywords: Comic, manga, visual design, digital art

Sisällysluettelo

1. Johdanto	1
1.1 Aiheen valinta ja taustat.....	2
1.2 Kehittämistehtävä.....	2
2. Taustatutkimus	4
2.1 Sarjakuva ja manga.....	5
2.2 Ammattilaisten työtavat.....	6
3. Sarjakuvan uudistukset	7
3.1 Vanhan analysointi.....	8
3.2 Korjaukset ja perustelut.....	10
3.2.1 hahmojen ulkonäkö.....	11
3.2.2 Hahmojen persoonat.....	15

4. Kansikuva	18
4.1 Benchmark ja luonnostelu.....	19
4.2 Kansikuvan toteutus.....	22
5. Käsikirjoitus	26
5.1 Uudistukset käsikirjoituksessa.....	27
5.2 Kuvakäsikirjoitus.....	29
6. Sivujen työprosessi	33
7. Loppuprodukti	37
8. Lähteet	42

1. Johdanto



1.1

Aiheen valinta ja taustat

Oman sarjakuvaprojektin tekeminen ammatillisin keinoin on oma pitkäaikainen haaveeni. Siksi opinnäytetyössäni teen oman henkilökohtaisen sarjakuvaprojektin ammattilaisten työtapoja noudattaen. Työssäni uudelleen toteutan vanhan sarjakuvaprojektini, jossa vanhasta sarjakuvasta ei jää muuta jäljelle kuin tarinan idea ja hahmot. Loput vanhasta projektista suunnittelen täysin uusiksi.

Uudelleen suunnittelussa otan huomioon vanhasta projektistani löytyvät virheet ja elementit, jotka vaikeuttavat työn tekoa. Tällaisia työn elementtejä täytyy suunnitella uusiksi, jotta työskentelystä tulee sujuvaa. Jos jonkin asian tekeminen on vaikeaa vanhassa projektissa, niin se tulee olemaan haaste uudessakin työssä.

Vanhojen virheiden korjaamisen lisäksi pohditaan uusia ideoita ja mahdollisuuksia, mitä uutta projektiin voisi tuoda. Se on tärkeää, koska muuten työn lopputulos olisi lähes sama kuin vanhassa sarjakuvaprojektissa, mikä tekisi työstä lähes turhan. Siitä syystä on hyvä tuoda esille uusia ideoita ja näkökulmia.

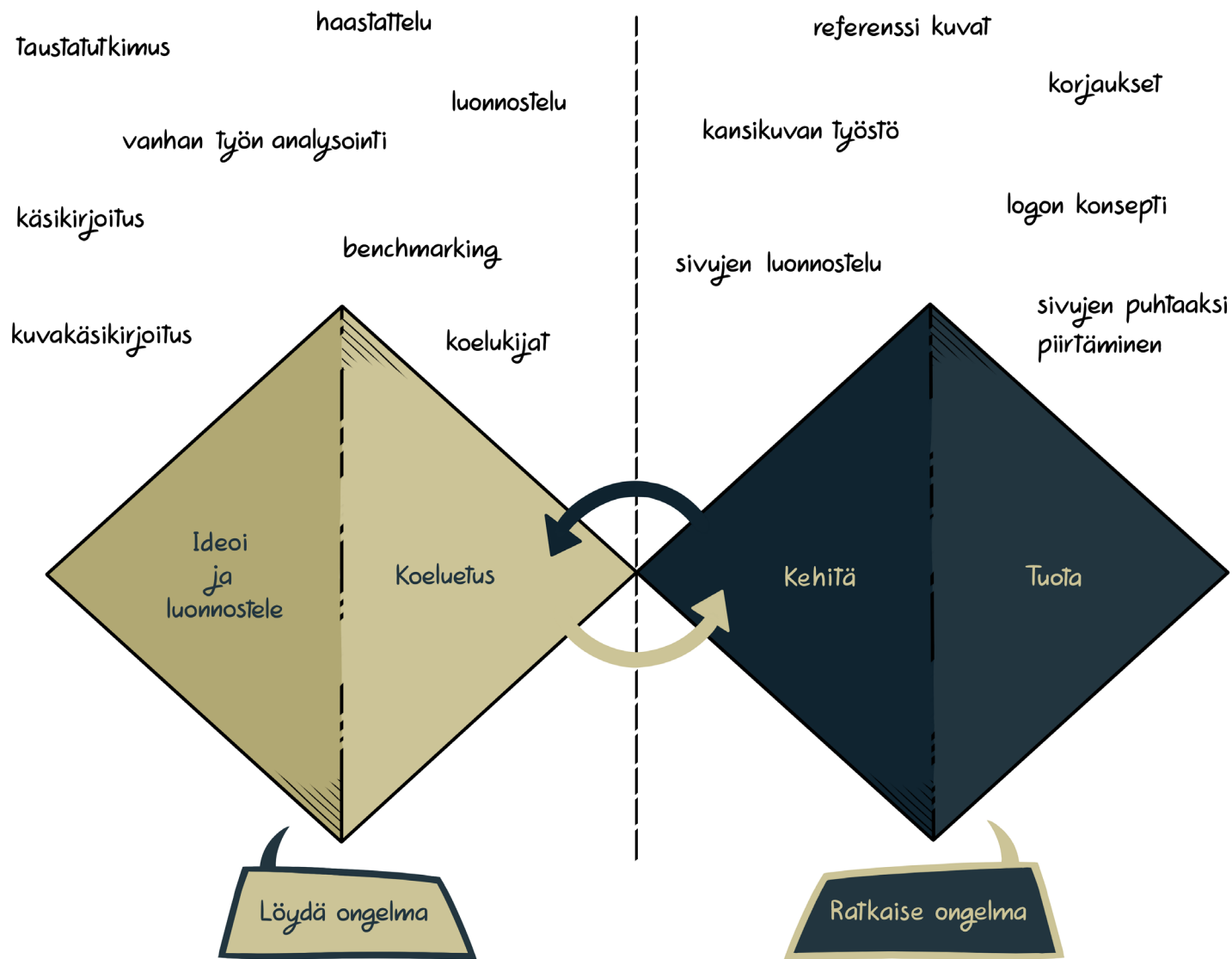
1.2

Kehittämistehtävä

Vanhaan projektiin pohjautuvien kokemusten ja ammattilaisten näkökulmien pohjalta aloitan uuden sarjakuvaprojektin. Projektin tarkoitus on osoittaa muotoilullista osaamistani samalla oppien uutta. Työ kehittää piirtämisen taitojani ja kykyäni kertoa sanoma työn kautta.

Alan ammattilaisilta saan paljon uutta tietoa ja uusia näkemyksiä sarjakuvan tekemisestä. Prosessi pohjautuu Double Diamond –metodiin (Kuva 1.), jossa pyritään neljän työvaiheen välillä. Näitä vaiheita ovat ideointi ja luonnostelu, koeluetus, kehittäminen ja tuottaminen.

Opinnäytetyön tavoitteena on toteuttaa sarjakuvan kansikuva ja kolme aukeamaa valmiita sivuja. Projektin on tarkoitus olla täysin digitaalinen ja julkaistava, kun sivuja on tarpeeksi yhtä lukua varten. Loput sarjakuvasta toteutetaan opinnäytetyön ulkopuolella.



Kuva 1. Double Diamond.

2. Taustatutkimus



2.1

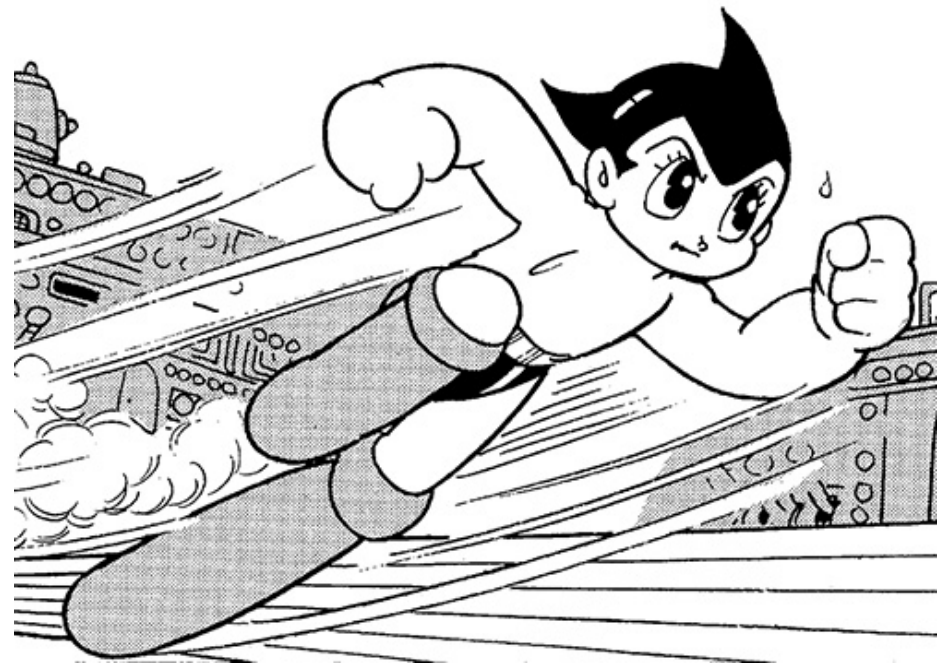
Sarjakuva ja manga

Sarjakuva on sarja kuvia, jotka kertovat tarinan. Sarjakuvan kerronta on elokuvan tapainen, mutta liikkuvien kuvien sijaan kerronta muodostuu staattisten kuvien yhdistämisestä ja niiden välisestä tilasta. Lukija on kykenevä luomaan kuville jatkumon, vaikka kuvat eivät esittäisikään tarinan jokaista pientä yksityiskohtaa. (Mediametka.)

Sarjakuvat yhdistetään usein ajatukseen, että ne ovat lapsille tehtyjä halpoja teoksia, mutta niiden ei tarvitse rajoittua vain siihen. Sarjakuva on tapa välittää tarina tai sanoma lukijalle. Tämä sanoma ja tapa kertoa se on sarjakuvan tekijästä kiinni. Jokaisella on oma makunsa tarinoiden ja tyylin suhteen, joten sarjakuvan mahdollisuudet ovat rajattomat. Tärkeintä on muistaa, että sarjakuvan on kuitenkin onnistuttava kertomaan sanomansa lukijalle, genrestä ja piirustustyylistä huolimatta. (McCloud 2001, 2–6.)

Sana manga on japaninkielinen vastike sarjakuvalle, joka on otettu myös käyttöön Japanin ulkopuolella kutsumanimeksi nimenomaan sarjakuville, jotka on tuotettu Japanissa. Manga on lähtöisin 1800-luvun jälkipuolelta, kun Japani koki tarvetta nykyaikaistua. Tällöin Japani oppi länsimailta käyttää sarjakuvia sanomalehdissä. Toisen maailmansodan jälkeen suurin vaikuttaja modernimpaan mangaan oli Osamu Tezuka, jonka teoksiin kuuluu muun muassa tunnettu manga sarja Astro Boy (Kuva 2.). (Sangatsumanga.)

Aivan kuin sarjakuvat, manga on todellinen monitaidemuoto. Manga muodostuu samoista elementeistä ja omaa samat työvaiheet kuin sarjakuvatkin. Mangaa yleensä tehdään tiimissä, johon kuuluu avustavia piirtäjiä ja käsikirjoittajia tai työ tehdään vähintäänkin tiiviissä yhteistyössä julkaisijan ja kustannustoimittajan kanssa. Jos manga ei ole tehty kaupallisesti, niin silloin tekijä toimii yleensä yksin. (Hayashi 2021, 8.)



Kuva 2. Astro Boy (tezuka osamu official)



2.2

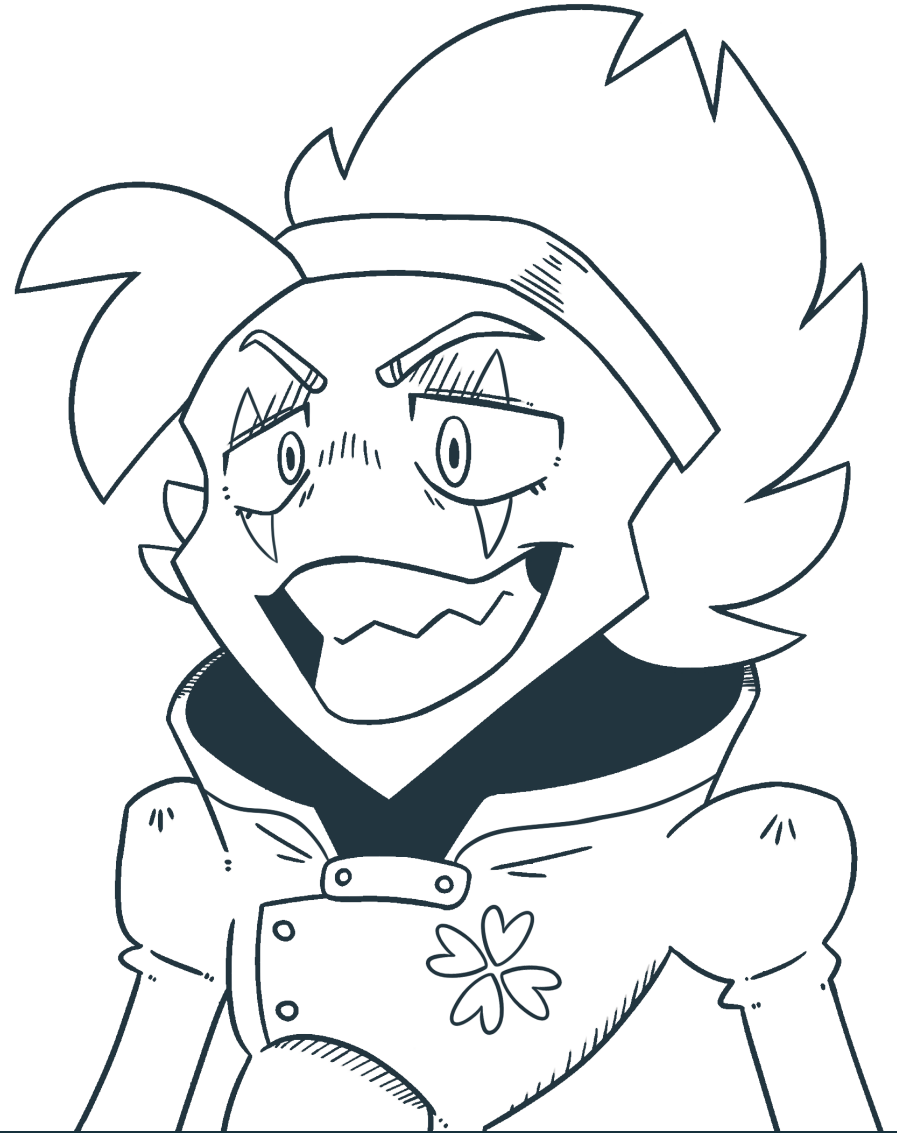
Ammattilaisten työtavat

Päälähteinäni ovat asiantuntija haastattelut, neljä eri alan asiantuntijan kirjaa ja useita sähköisiä lähteitä. Käytössä on myös olemassa olevien kirjojen bencgmarking, josta näkee eri sarjakuvapiirtäjien ratkaisuja eri sarjakuvan elementteihin. Etsin tietoa sekä sarjakuvista, että mangasta, koska oma projektini hakee inspiraatiota molemmista medioista.

Haastattelen sarjakuvan tekijöitä Kaisa ja Christoffer Lekaa. Heiltä saan lukuisia hyviä neuvoja sarjakuvan tekemisen työvaiheista ja rakentavaa palautetta omasta työstäni. Sen lisäksi kokoon pienen tiimin ihmisiä ympäri maailmaa, jotka auttavat ideoiden ja sivujen koelukemisessa (Koskela 2018, 22). Heistä osa auttaa tarkistamalla kielipilliset virheet, koska sarjakuvan kieleksi tulee englanti.

Tarinaideoita voi olla hautumassa useampi kerrallaan, joista vain muutamat päätyvät jatkokehitykseen. Ideoita voi työstää mielessään pitkään ja kun jokin ideoista alkaa olla tarpeeksi kiehtova tekijän mielessä, siihen ideaan kannattaa panostaa. (Koskela 2018, 10.) Tästä syystä valitsen omaksi työkseni vanhan sarjakuvani uudistamisen. Olen työstänyt sen sarjakuvan ideaa muutaman vuoden ja se on edelleen suuri mielenkiinnon kohde itselleni, joten siksi tavoitteenani on aloittaa alusta ja toteuttaa se uudestaan ammattimaisemmin.

3. Sarjakuvan uudistukset



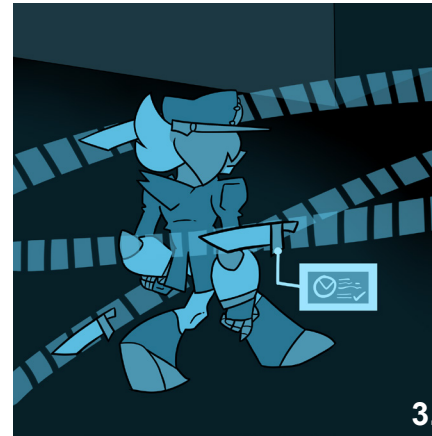
3.1

Vanhan analysointi

Vanhasta sarjakuvaprojektista löytyy paljon virheitä. Useat hahmot muuttavat muotoaan ja ulkonäköään moneen otteeseen. Hahmoista paikoitellen jää puuttumaan yksityiskohtia ja tarina etenee ilman kunnollista päämäärää. Monet sivut ja juonen käännteet ovat improvisoituja, hahmojen motiivit eivät ole tiedossa ja osa sivuhahmoista ovat hädin tuskin mukana tarinassa.

Syy jatkuville hahmojen muutoksille on, että vanhassa projektissa ei ole ollut käytössä kunnollisia hahmo referenssi kuvia. Tällaisia kuvia usein käytetään mallina, kun hahmoja piirretään lopullisille sarjakuvan sivuille. Vanhassa projektissa kaikki hahmot on piirretty ulkomuistista, josta useat virheet johtuvat.

Oheisissa kuvissa (Kuvat 3–8.) näkee, miten esimerkiksi sarjakuvan protagonistia Dougal muuttaa usein muotoaan. Välillä hahmo on laiha, välillä tukevampi, joskus hahmon pää on pyöreämpi ja leveämpi ja joskus se on kulmikas ja ohut. Vasta myöhemmissä sivuissa (Kuva 4.) hahmo alkaa pysymään muodossaan.



Kuva 3. Alkuperäinen sivu 9 ruutu 2.

Kuva 4. Alkuperäinen sivu 24 ruutu 2.

Kuva 5. Alkuperäinen sivu 9 ruutu 4.

Kuva 6. Alkuperäinen sivu 11 ruutu 6.

Kuva 7. Alkuperäinen sivu 4 ruutu 1.

Kuva 8. Alkuperäinen sivu 4 ruutu 2.



Vanhan projektin puhekuplat ovat hyvin kulmikkaita, tilaa vieviä ja teksti ei ole tarpeeksi puhtaasti kirjoitettua. Puhekuplilla on omat värikoodinsa, jotka helpottavat lukijaa tunnistamaan, mikä puhekupla kuuluu kenellekin. Ongelma on, että puhekuplien värit ovat liian kirkkaat ja häiritsevät lukijan silmää, jos ne ovat vastaväristä taustaa vasten tai värit hukkuvat joihinkin tausoihin (Kuvat 9–11.).



Kuva 9. Vanha puhekupla 1.



Kuva 10. Vanha puhekupla 2.



Kuva 11. Vanha puhekupla 3.

Näiden lisäksi vanhasta projektista löytyy muita pienempiä asioita, joita tavoittelen korjaavani uudessa projektissa. Esimerkiksi vanhoissa sarjakuvan sivuissa käytetään mustaa pohjaväriä perinteisen valkoisen sijaan. Ruutujen taustat ja maisemakuvat ovat hyvin yksinkertaiset. On hyvä pitää mielessä, että sarjakuvan taustakuvien on hyvä sopia hahmojen piirustustyyliin ja ettei ne vie liikaa huomiota pois hahmoista. Siitä huolimatta aion lisätä enemmän yksityiskohtia taustakuviin, nostaakseni sarjakuvan laatua. Tarinalla olisi myös hyvä olla sanoma tai kokemus omasta elämästä tuomaan enemmän uskottavuutta lukijalle (Leka & Leka 2021).

3.2

Korjaukset ja perustelut

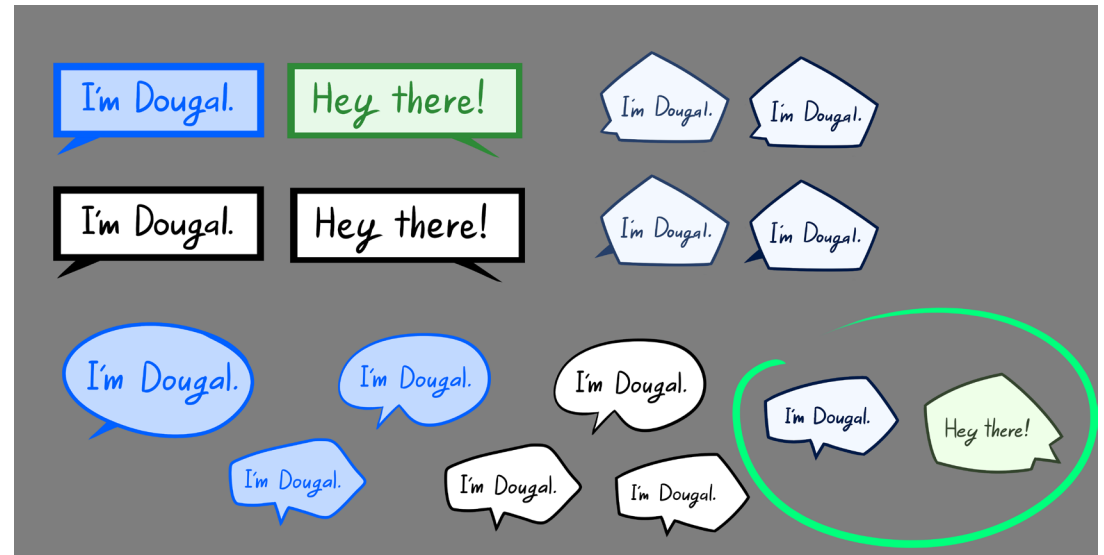
Sanomaksi valitsen läheisen menetyksen ja erilaisia tapoja lähestyä ja työstää sitä. Päätökseni pohjautuu omaan sekä tutkimieni ihmisten kokemuksiin aiheesta, mikä tuo uskottavuutta tarinaan ja hahmoihin. Sarjakuvan tarina on murhamysteeri, joten läheisen kuolema on aihe, joka toistuu tarinassa useaan otteeseen.

Sivujen mustan pohjaväriin päätän korvata perinteisellä valkoisella. Siltä varalta, jos sarjakuvaa joskus painatettaisiin kirjaksi, vaikka projekti on suunniteltu pääosin digitaaliseen käyttöön. Valkoinen sivun pohjaväri kuluttaisi vähemmän mustetta kuin musta pohjaväri ja se on lukijan silmille miellyttävämpi. Päätän tosin käyttää mustaa pohjaväriä tehosteena, esimerkiksi sarjakuvan synkkä teemaisissa kohtauksissa. Tulen hyödyntämään sitä muun muassa sarjakuvaprojektin ensimmäisellä sivulla.

Ruutujen sommittelu ja muotoileminen on tärkeää ottaa huomioon. Joka sivulle aion lisätä vähintään yhden ruudun, joka on muodoltaan tai kooltaan poikkeava muihin ruutuihin. Näin sivuista saadaan lukijalle mielenkiintoisempia, koska samanaisten ruutujen käyttäminen jokaisella sivulla voi käydä uuvuttavaksi lukijalle. (Koskela 2018, 126).

Puhekuplien muoto ja värit vaativat muutoksia. Suunnitteluprosessina piirrän useita erilaisia testiversioita puhekuplista (Kuva 12.). Piirrän eri muodoissa ja testaan, toimisiko värikoodi idea vai täytyykö vaihtaa perinteiseen mustavalkoiseen. Lopulta päädyn käyttämään puhekuplien muotona kaarevista viivoista muodostuvia kulmikkaita muotoja. Väreiksi päätin jatkaa värikoodien käyttöä, mutta kirkkaiden sävyjen sijaan käytän hyvin haaleita värejä. Haaleat värit ovat hyvin lähellä mustavalkoisuutta, jotta ne toimivat paremmin kaikkia taustoja vasten.

Puhekuplien tekstin selkeyttämisessä käytän haastatteluissa saamaani neuvoa. Ei kannata ajatella puhekuplien tekstin tekemistä kirjoittamisena vaan piirtämisenä (Leka & Leka 2021). Se ajattelutapa on suureksi hyödyksi etenkin, jos ei ole tyytyväinen omaan käsialaansa.



Kuva 12. Puhekupla testit.



3.2.1

Hahmojen ulkonäkö

Hahmojen ulkonäölliset muutokset perustuvat omaan kokemukseen kyseisien hahmojen piirtämisestä kolmen vuoden ajalta. Suurin huomaamani ongelma on hahmot ja niiden jatkuvasti muuttuva ulkomuoto. Tätä varten piirrän jokaiselle sarjakuvassa esiintyvälle hahmolle omat referenssikuvat. Referenssikuvista pystyy ottamaan mallia sivuja piirtäessä, jotta sivuilla esiintyvien hahmojen ulkomuoto pysyy samana. Tämä myös ennaltaehkäisee mahdollisten yksityiskohtien puuttumisen. (McDaniel 2021.)

Jotta kullekin hahmolle voi piirtää oman referenssikuvan, täytyy pohdita, onko hahmoissa mitään parannettavan varaa. Usealla hahmoista on elementtejä, jotka joko vaikeuttavat piirtämistyötä tai hidastavat työtä turhaan. Siitä syystä analysoin vanhoja sarjakuvasivuja ja käyn läpi, mitä ongelmia jokaisessa hahmossa on. Opinnäytetyössä käsittelem tarkemmin protagonistin eli päähenkilön ja antagonistin eli protagonistin päävastustajan muutoksia. Sivuhahmoja on useita, joten niiden muutokset mainitaan yleisellä tasolla.

Sarjakuvan protagonistin on yleisesti helppo ja nopea piirtää, mutta sen hattu koituu usein ongelmaksi piirtämis-työssä (Kuva 13., Kuva14.). Se on haastava saada toistuvasti näyttämään hyvältä ja se ei sovi hahmolle, jos otetaan huomioon tarinan konteksti. Tarinassa protagonistin on rikosetsivä, joten stereotyyppinen poliisin hattu ei pue hahmoa ja tämän persoonaa. Pidän hahmon ulkomuodon muuten samana, mutta poistan hatun ja päivitän hahmon nykyiseen piirrostyylini (Kuva 15.).

Kuva 13. Alkuperäinen sivu 21 ruutu 2.



Kuva 14. Alkuperäinen Dougal luonnos.



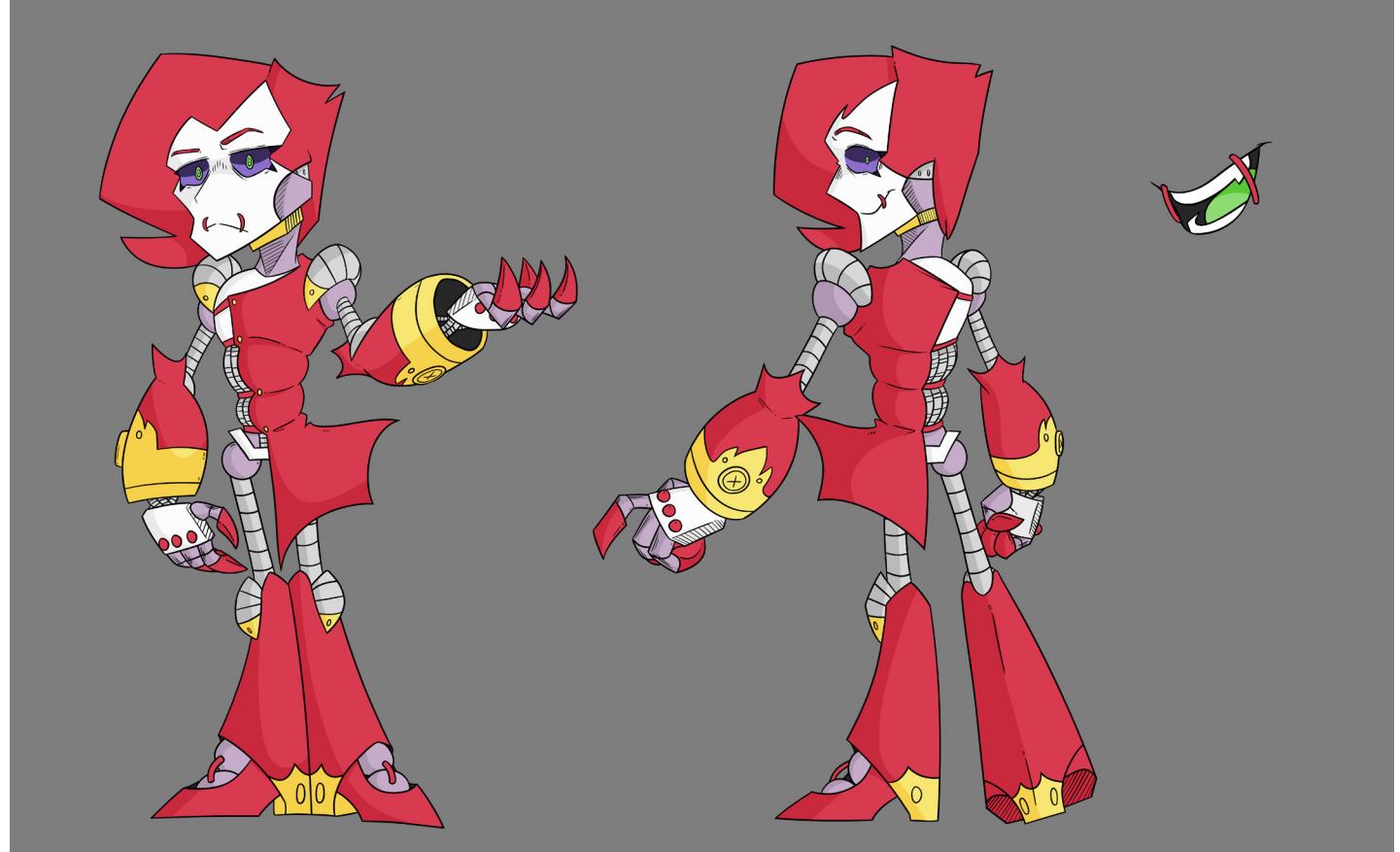
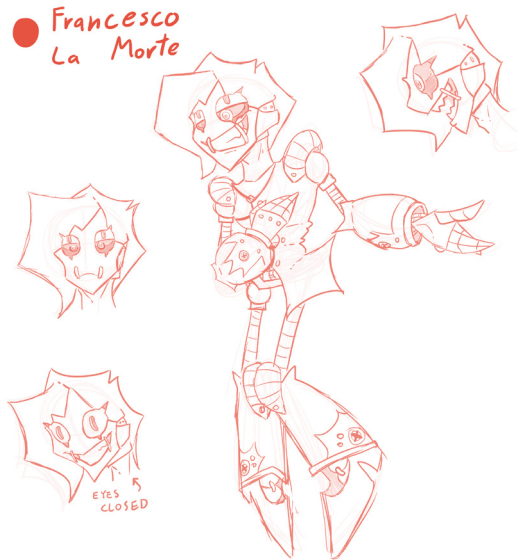
Kuva 15. Dougal referenssi kuva.

Sarjakuvan antagonistissa on aivan liikaa turhia yksityiskohtia ja sen kasvoille on haastavaa piirtää mitään ilmeitä (Kuva 16., Kuva 17.). Hahmon kuuluu kyetä erilaisiin ilmeisiin, joten annan sille hieman realistisemmän silmänmuodon ja kulmakarvat, jotta ilmeiden piirtäminen helpottuu (Leka & Leka 2021). Yksinkertaistan hahmon vaatteita ottamalla turhia yksityiskohtia pois (Kuva 18.). Tosin tarinan kontekstissa antagonistin kuuluu olla tarinan maailman standardeilla kummallisen näköinen, mutta kun sarjakuvan hahmot ovat jo muutenkin outoja, niin täytyy säilyttää osa turhilta vaikuttavista yksityiskohdista.

Kuva 16. Alkuperäinen Francesco design.

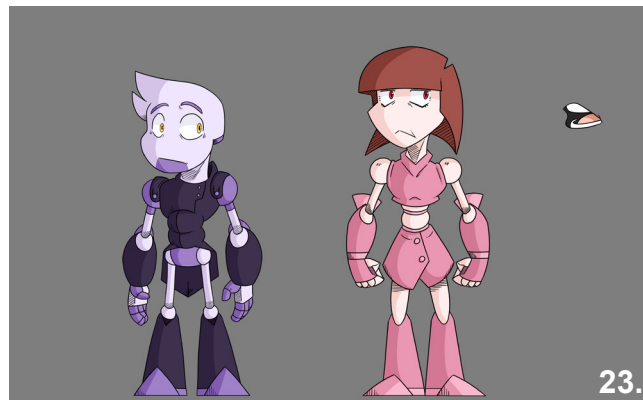
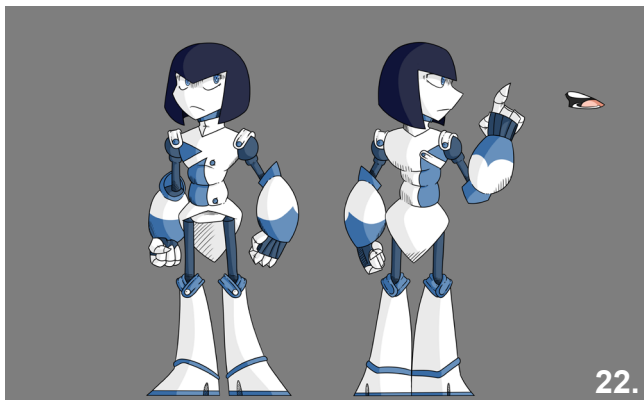


Kuva 17. Alkuperäinen Francesco luonnos.



Kuva 18. Francesco referenssi kuva.

Sarjakuvan sivuhahmoilla (Kuvat 19–23.) esiintyy samoja ongelmia. Osalla on liikaa yksityiskohtia, osalla on haasteita tuovia elementtejä ja osalla täytyy pienentää tai muuttaa täysin väriskaalaa. Hahmojen on myös kyettävä erilaisiin asentoihin, joten parantelin muutaman sivuhahmon anatomiaa (Leka & Leka 2021). Osa hahmoista (Kuva 22., Kuva 23.) ei esiinny ensimmäisessä kolmessa aukeamassa, mutta toteutan niille referenssi kuvat kaiken varalta, jos käytän niitä kansikuvassa.



Kuva 19. Guido referenssi kuva.

Kuva 22. Dionigi referenssi kuva.

Kuva 20. Kelly referenssi kuva.

Kuva 23. Sivuhahmojen referenssi kuva.

Kuva 21. Edward referenssi kuva.

Kuva 24. Francesco varjo referenssi kuva.



3.2.2

Hahmojen persoonat

Sarjakuvan hahmoille on hyvä kirjoittaa lihaa luiden ympärille. Tällä tarkoitetaan, että on hyvä kirjoittaa perustietoa ja ominaisuuksia hahmoista. On myös tärkeää kirjoittaa itselleen ylös tietoa, mikä ei edes välttämättä tule sarjakuvassa esille, koska tätä tietoa käytetään hahmon persoonallisuuden määrittämiseksi. Hahmon persoonallisuus määritellään, koska se vaikuttaa siihen, miten hahmo tulee tarinassa käyttäytymään. (Koskela 2018, 10–11.)

Hahmon tietojen kirjoittamiseen sisältyy myös hahmon historia ja motiivit. Kaikista hahmon tiedoista on hyödyllistä tehdä historiataulukko, joka auttaa säilyttämään hahmojen käyttäytymisen johdonmukaisena. Tällainen johdonmukaisuus on tärkeää, koska lukija hämmentyisi, jos esimerkiksi tarinan hahmo on todettu olevan epäurheilullinen, mutta yllättäen tappelussa hahmo onkin ketterä. Hahmon historiataulukko auttaa visualisoimaan hahmon aineettomia piirteitä. Näiden piirteiden kuuluu näkyä lukijalle nähtyään hahmon ensikertaa. Tästä syystä historiataulukon kuuluisi antaa suuntaa, miten hahmo piirretään. (Araki 2019, 59–62.)

Oman sarjakuvani hahmoja varten päädyn tekemään hahmokortit (Kuvat 26–31.), inspiroituneena Hirohiko Arakin historiataulukosta (Kuva 25.). Hahmokortteihin kirjoitan kunkin hahmon perustiedot. Näihin tietoihin kuuluu hahmon nimi, luonne, luonteeseen vaikuttavat tekijät, kyvyt ja ammatti.

Character History				Employment / School	Economic Status/Behavior	Pets / Plants
Name / Nicknames		Age		Personality	Cheerful/Gloomy? Humorous/Volent? Active/Sociable? Intellectual? Verbose? Expressive? Weaknesses / Worries / Unusual Traits	What is distinctive about them?
Birthdate / Birth sign		Blood type	Sex			
Height		Weight	Birthplace	Special Skills (Abilities)	Nimble? Sports / Dance Martial arts, guns Driving Language study / other certifications	Strengths and Weaknesses
Eyesight / Colorblindness / Wears glasses?		Handedness	Hair color / Eye color			
History of surgeries / Cavities / Illnesses		Type of Voice		Hobbies	Music / Newspapers Books / Magazines Movies Creative Pursuits Collections Favorite / Least favorite color Performer / Colleague Décor / Fashion Location People Favorite stores, brands favorite things Wears necklaces, rings? Tastes / Drugs	Others
Scars, Burns / Skin damage Birthmarks, Tattoos		Race				
Other distinctive physical characteristics		Religion		Recreations (Likes / Dislikes)	Food Clothing Shelter	Habit / Passion / Obsession
Criminal record / Awards / Education		Relationships (incl. behavior)				
Formative experiences as an infant / young child (including who involved)		Family relationships (incl. behavior)		Favorite Phrases	Wine / Food Supernatural abilities, attuned to spirits? Fortunes / Accent / dialect Sixth sense for certain things, etc.	
Sexual history / Lovers / Thoughts toward romance / Married?		Problems relationships				
People the subject looks up to / People the subject hates		Dreams for the future				
Fears		Personality traits / favorite sayings, habits				

Kuva 25. Character history (Araki 2019, 60–61.)





Nimi: Dougal

Luonne:

- Hyvä sydäminen, ottaa työnsä vakavasti, näkee mahdollisuuden myös huonommissa kyyvyissä.

Vaikutukset luonteeseen:

- Isosiskon menetys, etsii tämän mahdollista murhaajaa.
- Läheisten tuki.

Kyky: Nähdä asioiden informaatiota.

Ammatti: Poliisi/etsivä

26.



Nimi: Edward Woodward

Luonne:

- Kömpelö, hieman hassutteleva, mutta ottaa työn vakavasti, uskoo kykynsä olevan hyödytön, suuri luottamus Dougaliin.

Vaikutukset luonteeseen:

- Dougalin luottamus häneen ja hänen "hyödyttömään" kykynsä.

Kyky: Tuottaa puulankkuja vartalollaan.

Ammatti: Poliisi/etsivä (Dougalin partneri)

27.



Nimi: Kelly Conner

Luonne:

- Hyvä sydäminen, ottaa työnsä vakavasti, huolehtivainen, puhelias.

Vaikutukset luonteeseen:

- Huolestunut Dougalista, ettei tee työtään koston siskon puolesta.

Kyky: -

Ammatti: Kommunikaatio operaattori

28.



Nimi: Guido Geluk

Luonne:

- Karu luonne, mutta sisimmiltään hyvä sydäminen, äkkipikainen, omatoiminen, puhuu suorasti, omaa huumorintajua.

Vaikutukset luonteeseen:

- Luottamusongelmia
- Haluaa kostaa murhaajalle

Kyky: Heittää tai ampuu asioita lähes 100% tarkkuudella.

Ammatti: Entinen sirkustyöntekijä, nykyinen "gangsteri"

29.



Nimi: Dionigi Sciogliere

Luonne:

- Hyvä sydäminen, ottaa työnsä vakavasti, miettiä, moniosaava, avulias, utelias, tutkimuksellinen.

Vaikutukset luonteeseen:

- Oppipojan menetys.
- Tapana tehdä kaikki ammatillisesti.

Kyky: Voi sielullaan muovata ympäristöä ja esineitä.

Ammatti: Freelancer yksityisetsivä

30.



Nimi: Francesco La Morte

Luonne:

- Vainoharhainen, trauman aiheuttama järjen menetys, laskelmoiva, introvertti. Haluaa päästä eroon jokaisesta "silminnäkijästä".

Vaikutukset luonteeseen:

- Vahingossa surmasi rakkaansa.
- Jokainen, joka näkee hänen kasvonsa on hänen mielestään silminnäkijä.
- Ei halua surmata Dougalia, koska hänessä on jotain tuttua, jota Francesco ei ymmärrä.

Kyky: Tuhota kaiken, mihin koskee. Muokata ympäristöä.

Ammatti: Karkulainen laitokselta.

31.

Kuva 26. Dougal persoonakortti.

Kuva 27. Edward persoonakortti.

Kuva 28. Kelly persoonakortti.

Kuva 29. Guido persoonakortti.

Kuva 30. Dionigi persoonakortti.

Kuva 31. Francesco persoonakortti.

Jokaisella sarjakuvan hahmolla on oma erikoiskykynsä, jotka on kirjoitettu hahmokortteihin. Suurin osa kyvyistä ovat visuaalisia, joten niiden visuaalinen ulkonäkö täytyy suunnitella. Päädyn tekemään niille samanlaisen referenssi kuvan (Kuva 32.), kuin aiemmin hahmoille tein.

Referenssi kuvaan sisältyy myös sarjakuvan hahmoille kuuluvia objekteja, kuten veitsi ja lamautin. Osa referenssi kuvan visuaalisuista kyvyistä ovat joko liian pieniä tai niiden värit sulautuvat toisiinsa, joten kuvien viereen lisätään kuvissa käytetyt värit pieninä ympyröinä. Väriympyröiden tarkoitus on helpottaa oikeiden värien käyttöä lopullisissa kuvissa.



Kuva 32. Kyky referenssi kuvat.

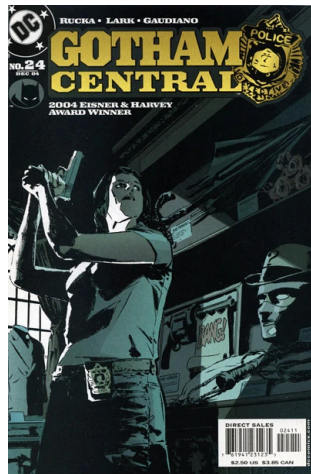
4. Kansikuva



4.1

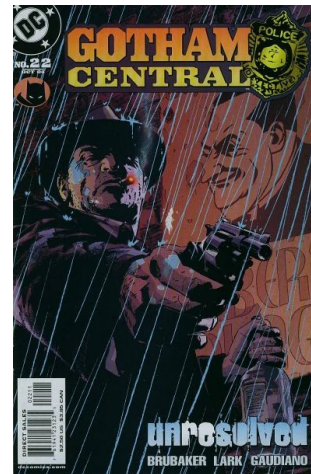
Benchmark ja luonnostelu

Käyn läpi useita eri sarjakuvien ja mangakirjojen kansikuvia. Osa etsimistäni kansikuvista on kirjoista, jotka käsittelevät samoja teemoja, kuten oma projektini ja osa on kirjoista, joiden kansikuvat voisivat sopia projektin teemaan. Etsin teemaltaan synkkiä ja arvoituksellisia kansikuvia, joita manga kirjallisuudessa tiedän useita, mutta sarjakuvissa tietämykseni ei ole yhtä kattava. Tästä johtuen omien etsintöjen ohella saan myös tukea tuntemaltani amerikkalaiselta sarjakuvakeräilijältä. Kuvailen omaa projektiani tuntemalleni keräilijälle, minkä pohjalta hän ohjaa minua oikeaan suuntaan antamalla teemaan sopivien sarjakuvasarjojen nimiä. Näihin nimiin kuuluu muun muassa Gotham central ja Locke & key, joista valitsin hakea inspiraatiota (Kuvat 33–37.).



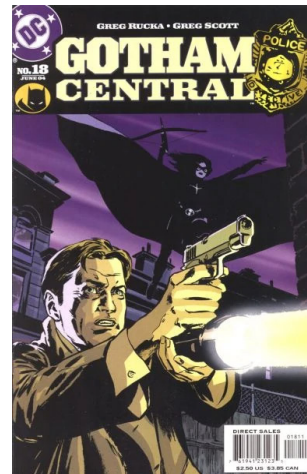
33.

Kuva 33. Gotham Central vol 1 #24 (Rucka 2004c)



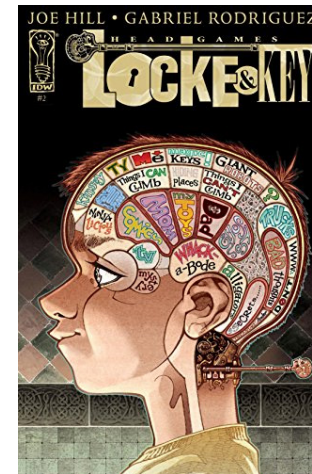
34.

Kuva 34. Gotham Central vol 1 #22 (Rucka 2004b)



35.

Kuva 35. Gotham Central vol 1 #18 (Rucka 2004a)



36.

Kuva 36. Locke & Key: Head Games #2 (Hill 2009)



37.

Kuva 37. Locke & Key: Small World deluxe edition (Hill 2017)

Manga kirjallisuudesta valitsen inspiraation lähteeksi kirjoja, joita olen itse lukenut (Kuvat 38–42.). Osa kirjoista valitaan sisällön ja saman henkisen teeman perusteella. Toinen osa kirjoista valitaan vain kansikuvan perusteella. Mikään kirjoista ei suoranaisesti liity rikosmysteeri teemaan, mutta kaikkien kansissa on synkkyyttä ja mystisyyttä, mitä tavoitelen oman sarjakuvaprojektin kansikuvassa. Oma piirustustyyliini on enemmän perinteiseen mangatyyliin viittaava kuin länsimaiseen sarjakuvatyyliin, joten manga kirjallisuuden kansikuvista saa enemmän omaan tyyliini sopivia ideoita ja inspiraatiota.



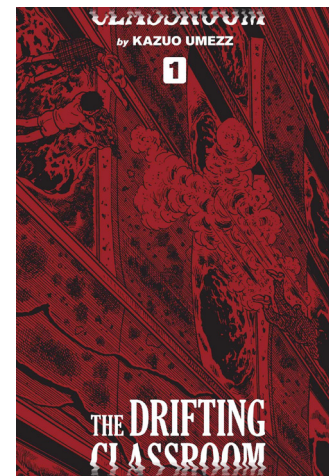
38.



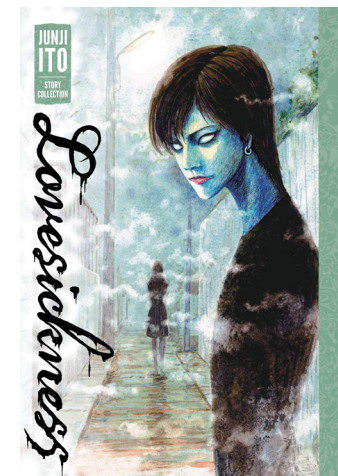
39.



40.



41.



42.

Kuva 38. Judge 1 (Tonogai 2021)

Kuva 39. My Hero Academia 16 (Horikoshi 2021)

Kuva 40. Utsubora: The Story of a Novelist (Nakamura 2013)

Kuva 41. The Drifting Classroom: Perfect Edition vol 1 (Umezz 2019)

Kuva 42. Lovesickness: Junji Ito Story Collection (Ito 2021)

Analysoin vanhoja kansikuvatestejä, jotka on alun perin tehty alkuperäistä sarjakuvaprojektia varten. Tavoitteena on tuoda enemmän esille tarinan rikosmysteeri teemaa, mikä ei näyttäyty vanhoissa kansikuvissa (Kuva 43., kuva 44.). Siksi vanhoista kansikuvista päädyn säilyttämään vain sarjakuvan nimen Bizarre crime investigation unit.



Kuva 43. Alkuperäinen kansikuva 1.



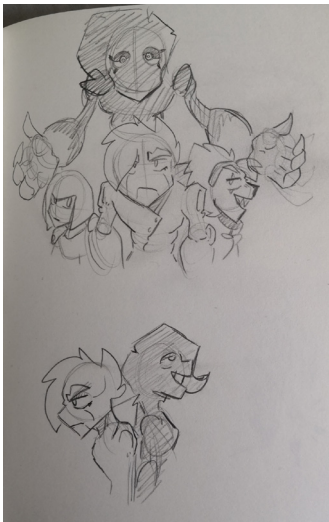
Kuva 44. Alkuperäinen kansikuva 2.

4.2

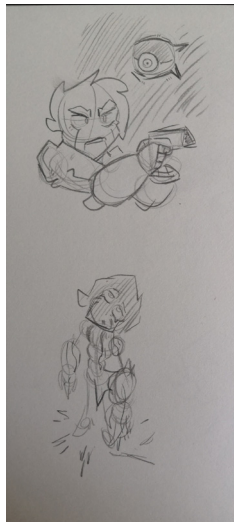
Kansikuvan toteutus

Löytämieni kansikuvien pohjalta ideoin kansikuvaa omalle sarjakuvalleni. Näistä ideoista piirrän useita luonnoksia. Järjestän pienimuotoisen äänestyksen luotettavien henkilöiden kesken, minkä lopputuloksena valitsen kaksi eniten ääniä saanutta luonnosta jatkokehittämiseen.

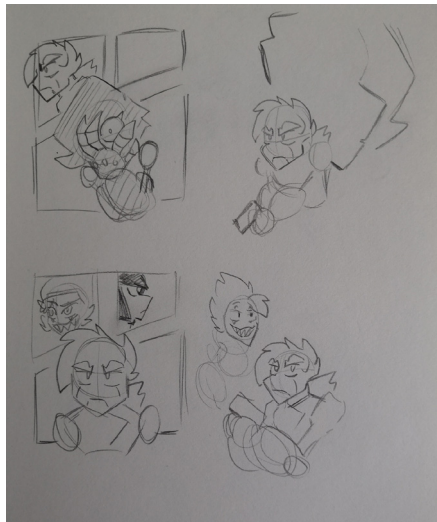
Kuva 45. Kansikuva luonnokset 1.



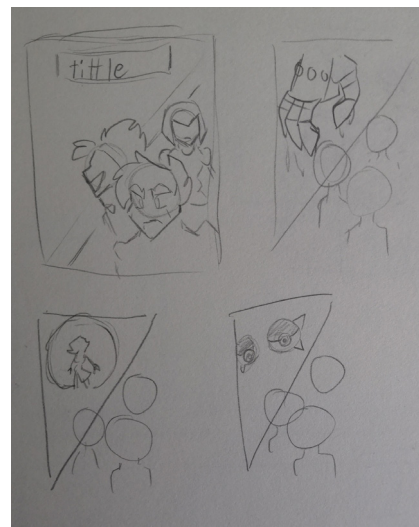
Kuva 46. Kansikuva luonnokset 2.



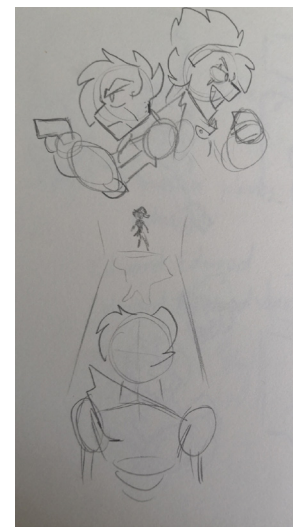
Kuva 47. Kansikuva luonnokset 3.



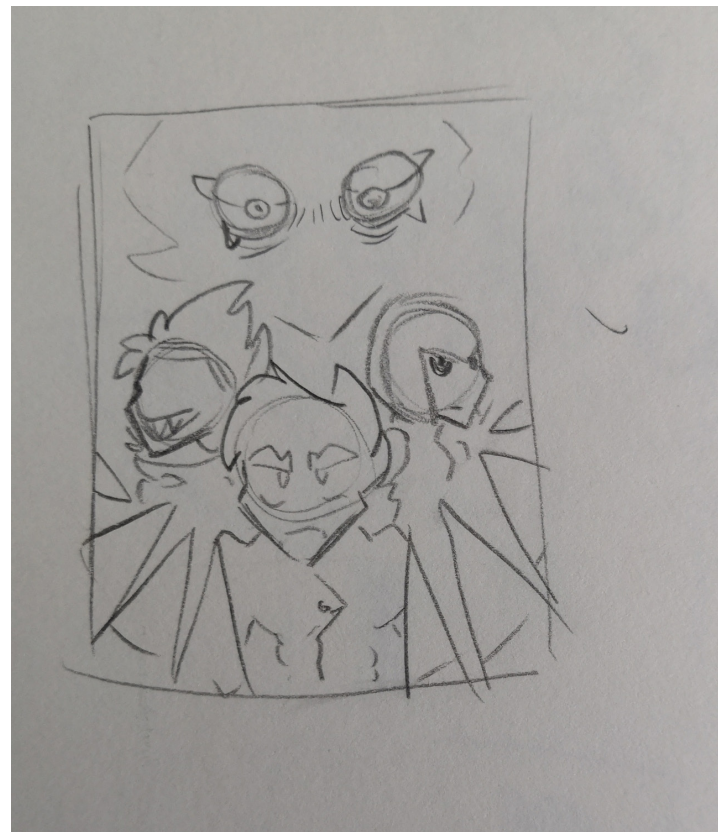
Kuva 48. Kansikuva luonnokset 4.



Kuva 49. Kansikuva luonnokset 5.



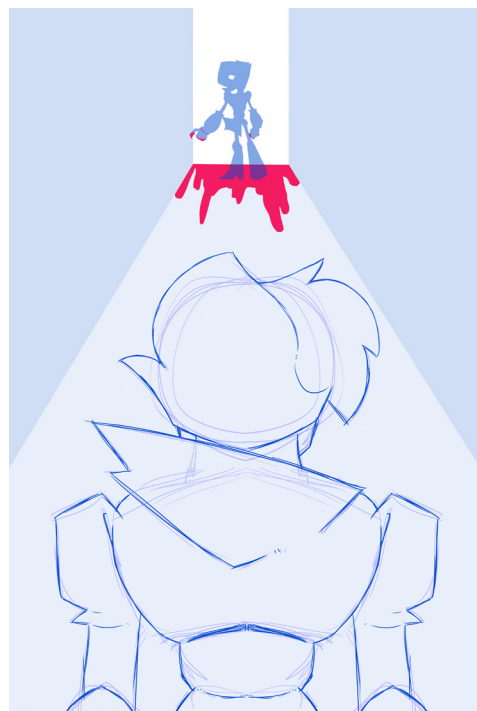
Kuva 50. Kansikuva luonnokset 6.



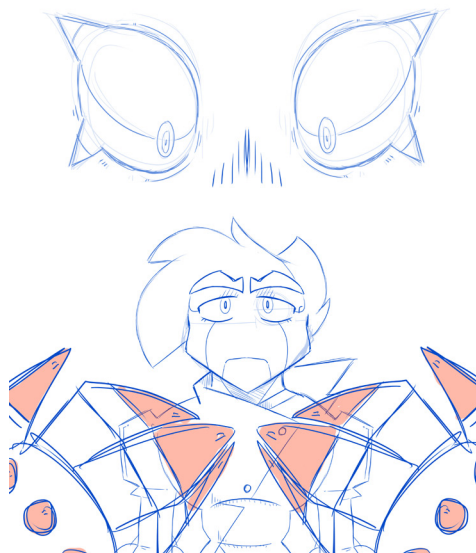
Niistä kahdesta karkeasta luonnoksesta piirrän tietokoneella puhtaammat digitaaliset luonnokset (Kuvat 51–54.). Äänestyksen yhteydessä tulee esille kommentteja, jotka vaikuttavat seuraavaan työprosessiin. Kommenttien perusteella teen molemmista luonnos ideoista kaksi erilaista variaatiota. Järjestän uuden äänestyksen, jossa lopullinen kansikuva valitaan.



Kuva 51. Kansikuva digitaalinen luonnos 1.



Kuva 52. Kansikuva digitaalinen luonnos 2.



Kuva 53. Kansikuva digitaalinen luonnos 3.

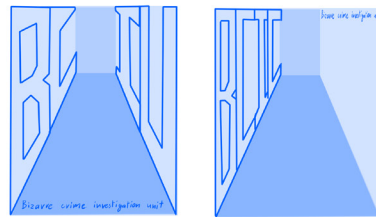


Kuva 54. Kansikuva digitaalinen luonnos 4.

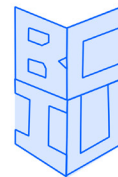
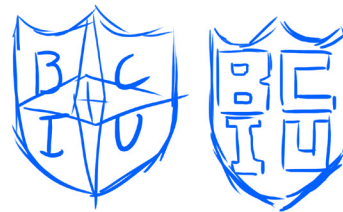
Ennen lopullisen sarjakuvan kannen piirtämistä on suunniteltava sarjakuvalle logo. Tarkastelen millä visuaalisin keinoin olemassa olevien kirjojen nimiä on kirjoitettu tai joissain tapauksissa piirretty. Näiden pohjalta piirrän erilaisia luonnoksia ideoistani (Kuva 55.).

Ensin kokeilen, jos sarjakuvan nimen voisi yksinkertaisesti kirjoittaa kansikuvan päälle. Tämä vaihtoehto ei tunnu sopivalta, joten seuraavaksi pohdin, jos nimen lyhenteellä BCIU voisi leikitellä. Testaan piirtämällä sitä eri muotoihin tai jos sen saisi osaksi taustakuvan kuvaa. Vaihtoehtona tämä on luovempi kuin tavallinen teksti, mutta tämäkään ei pue kansikuvaa tarpeeksi hyvin. Sarjakuvan aiheen ollessa rikosmysteeri, kokeilen jos nimen voisi muuttaa enemmän logon muotoon, kuten esimerkiksi poliisimerkiksi tai poliisileimaksi. Lopulta päädyn valitsemaan leima idean.

Bizarre crime investigation unit
BCIU

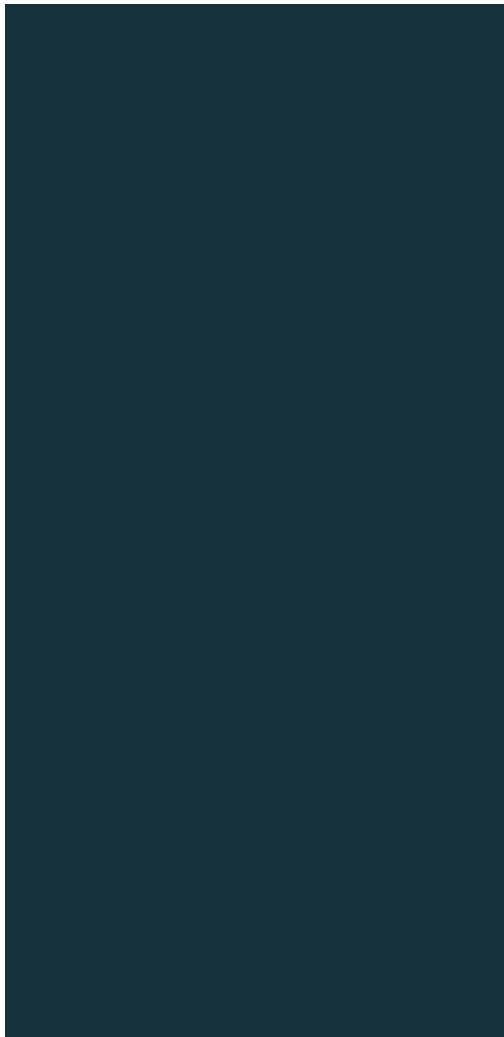


Bizarre Crime
Investigation Unit

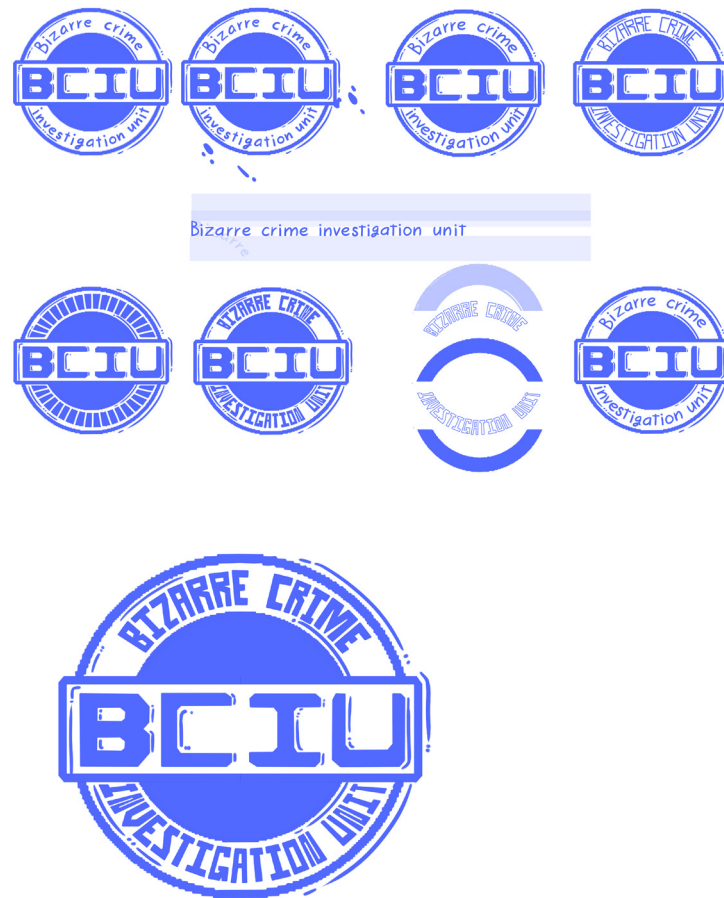


Kuva 55. BCIU logo luonnokset.

Leima ideasta piirrän lukuisia versioita, joista jokaisella uudella piirroksella pyrin parantamaan edeltäviä versioita. Mikään leima logo versioista (Kuva 56.) ei täysin täyttä vaatimuksiani, ja ajan vähetessä päädyn jättämään logon konseptitasolle (kuva 57.). Sarjakuvaa ei kuitenkaan julkaista vielä opinnäytetyön aikana, joten logon ei tarvitse olla vielä lopullinen. Seuraavaksi piirrän kansikuvan puhtaaksi ja asetan logon viimeisimmän version valmiiseen kansikuvaan (kuva 58).



Kuva 56. BCIU logo testit.

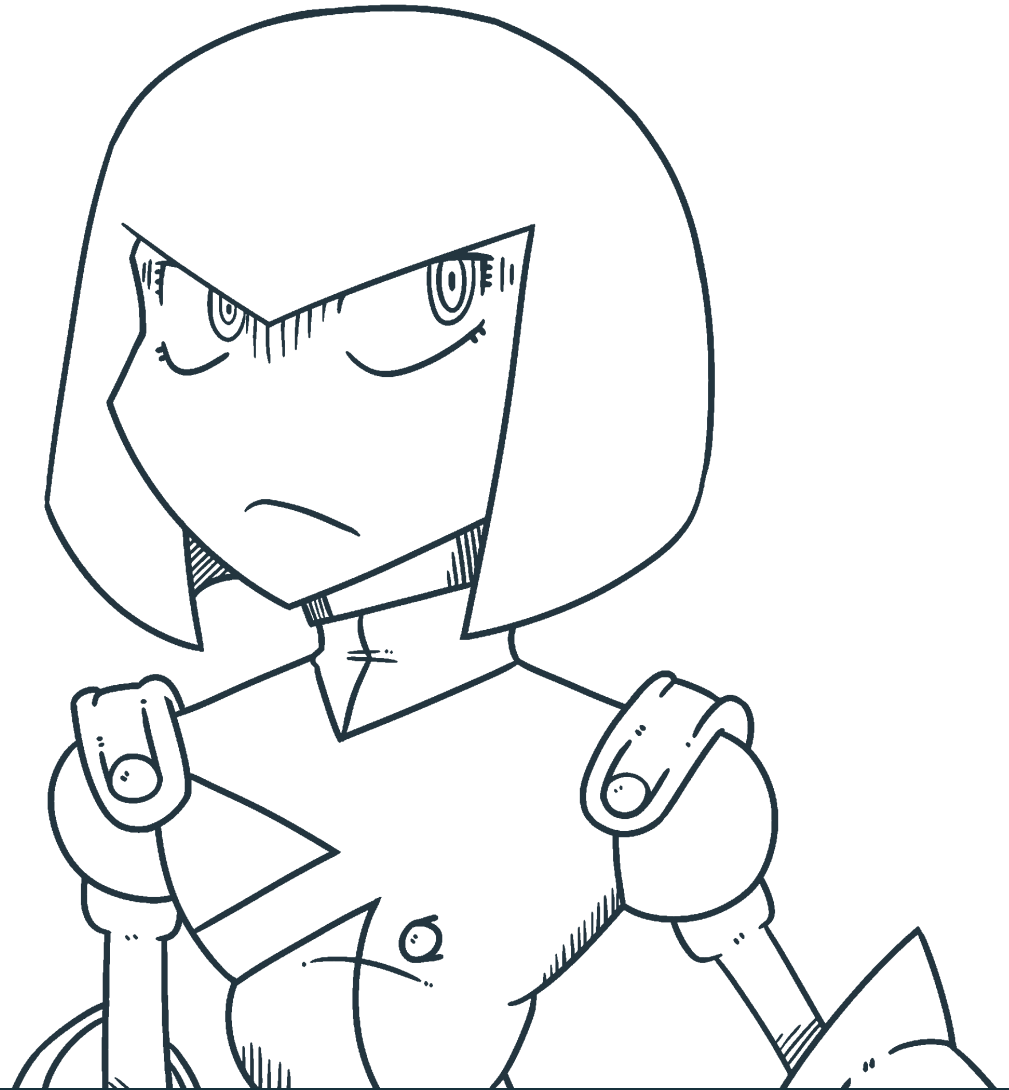


Kuva 57. BCIU Logo konsepti.



Kuva 58. BCIU kansikuva.

5. Käsikirjoitus



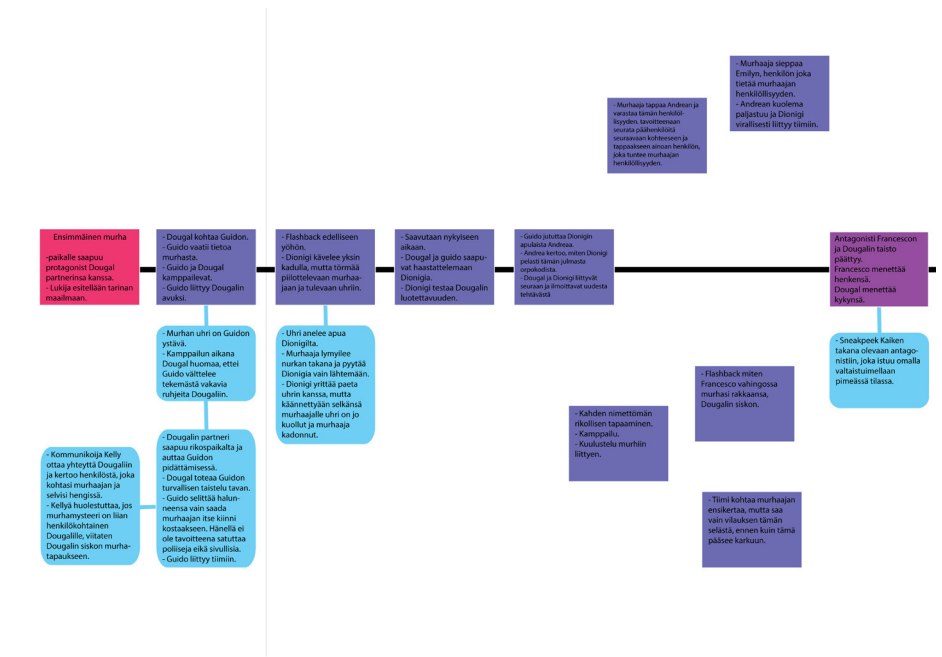
5.1

Uudistukset käsikirjoituksessa

Koska työn tavoite on uudelleen toteuttaa vanha sarjakuvaprojekti, aion säilyttää juonen idean samana. Sarjakuvan alku ja loppu tulevat olemaan lähes identtiset verrattuna vanhaan projektiin, mutta kaikki sen välillä tulee muuttumaan. Juonellisesti saatan säilyttää muutamia kohtauksia vanhasta projektista, mutta tarinankerronnan kannalta piirrän nämä kohtaukset eri tavalla verraten vanhaan projektiin. Syy tähän on se, että juonen kannalta nämä vanhat kohtaukset toimivat uudessa käsikirjoituksessa, mutta tarinankerronta ei välittyisi toivomallani tavalla, jos piirtäisin näiden kohtausten sivut samanlaisiksi kuin vanhat sivut.

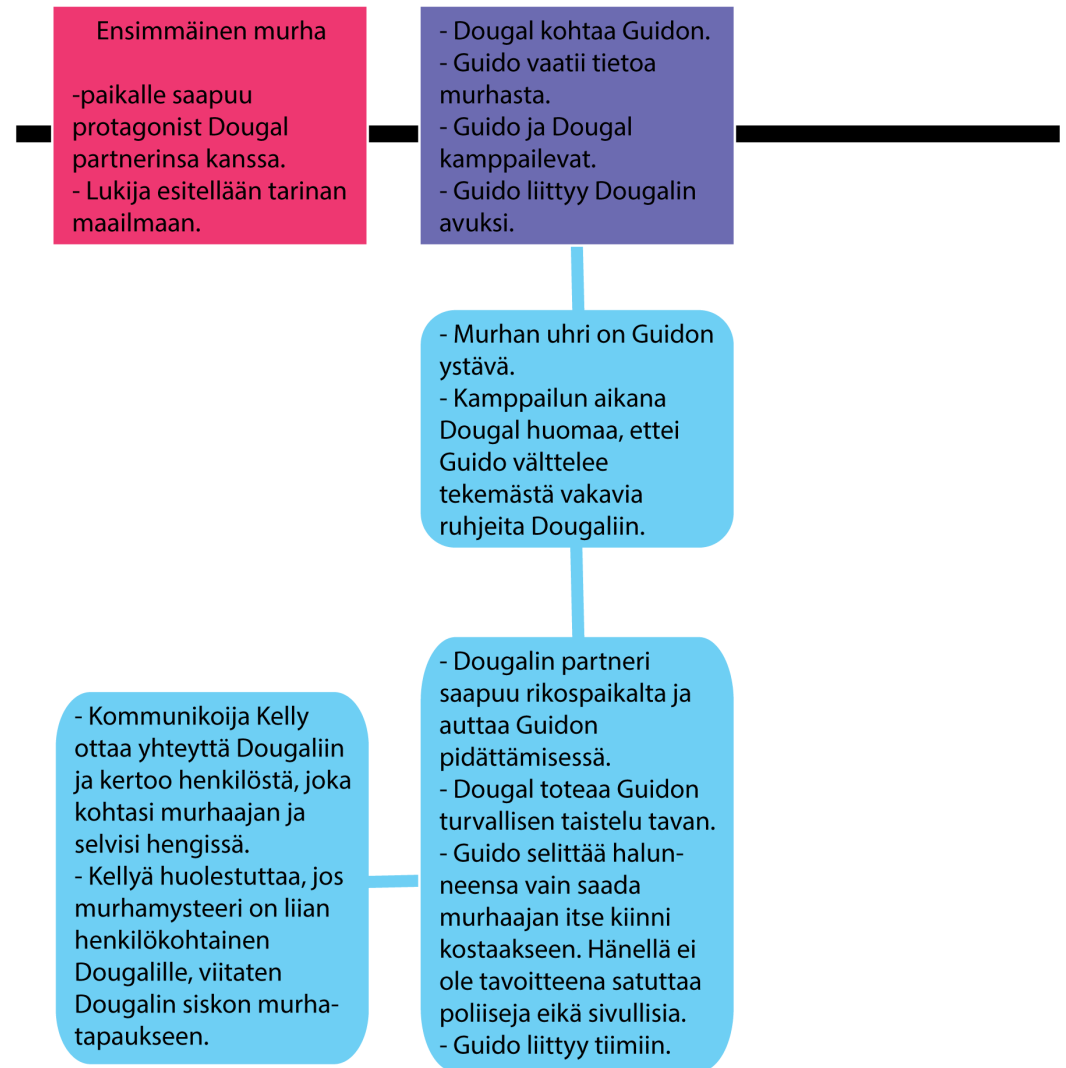
Koeluetan kaikki juoni ideani luotettavien henkilöiden kanssa. Se on tärkeää, koska jos lukija ei saa kiinni ideasta, niin idea vaatii muutoksia (Koskela 2018, 22). Koelukijoihin kuuluu sekä suomalaisia, että ulkomaalaisia ihmisiä, mikä auttaa testaamaan ideoiden ymmärrettävyyden eri maissa ja kulttuureissa. Koelukijoiden kommentit tuovat esiin hyvää kritiikkiä ja tuovat usein esiin uusia mahdollisia ideoita.

Käsikirjoitus prosessin avuksi tein Adobe illustrator -ohjelmistolla aikajanana (Kuva 59.). Tällä aikajanalla näkyy juonen alku ja loppu ja niiden välillä kaikki kohtaukset erillisinä sinisinä laatikkoina. Konkreettisesti aikajanalla on se etu, että tarpeen salliessa voin lisätä uusia ideoita ja kohtauksia käsikirjoitukseen tai vaihtaa vanhojen kohtauksien paikkoja. Näin käsikirjoitusta on helppo muokata halutessaan.



Kuva 59. Käsikirjoitus.

Opinnäytetyötä varten käsikirjoitan yksityiskohtaisesti vain siihen pisteeseen asti, mitä ehdin tämän projektin aikana tuottamaan (Kuva 60.). Tällä hetkellä ei ole tarvetta käyttää aikaa koko tarinan käsikirjoituksen hiomiseen, koska se veisi turhaa aikaa opinnäytetyön tekemiseltä. Riittää, että tiedossa on miten tarina alkaa ja loppuu (Leka & Leka 2021). Kirjoitan myös yksityiskohtaisesti, mitä tarinassa tapahtuu niillä sivuilla, jotka tuotan opinnäytetyötä varten.



Kuva 60. Käsikirjoituksen alku.

5.2

Kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoituksessa on tarkoitus ideoida, miltä sivut tulevat näyttämään. Mitä missäkin ruudussa tapahtuu ja miten kaikki elementit lopulta rakentuvat yhteen. Yksinkertaisimmillaan kuvakäsikirjoitus on käsikirjoitus kuvien muodossa. Omassa kuvakäsikirjoituksessa käytän apuna tekemääni aikajanaa. Aikajanalta näen, mitkä kohtaukset täytyy piirtää ja missä järjestyksessä.

Ensimmäisen sivun täytyy napata lukijan mielenkiinto. Sivun ensimmäinen ruutu on tärkein, koska se määrittää lukijalle kuka tekee mitä, milloin, missä, miksi ja miten. Piirustustyyli on myös valittava tarkkaan, sillä erilaiset piirustustyyliet vetoavat eri lukijoihin. Ensimmäisessä sivussa on myös hyvä olla huomiota herättävä dialogi eli vuoropuhelu. On mietittävä, millainen dialogi saisi lukijan jatkamaan seuraavalle sivulle. (Araki 2019, 21–26.)

Koska alkuperäisen projektin ensimmäinen sivu noudattaa Hirohiko Arakin kirjan neuvoja, käytän sitä uuden projektin ensimmäisen sivun kuvakäsikirjoituksena. Kun ensimmäinen sivu tulee olemaan lähes identtinen alkuperäiseen sivuun (Kuva 61.), niin minun olisi turhaa tehdä sille erillistä kuvakäsikirjoitus luonnosta. Uutta sivua varten tulen päivittämään ruutujen taustakuvat, koska lakuperäisen sivun taustakuvat ovat liian yksinkertaiset.

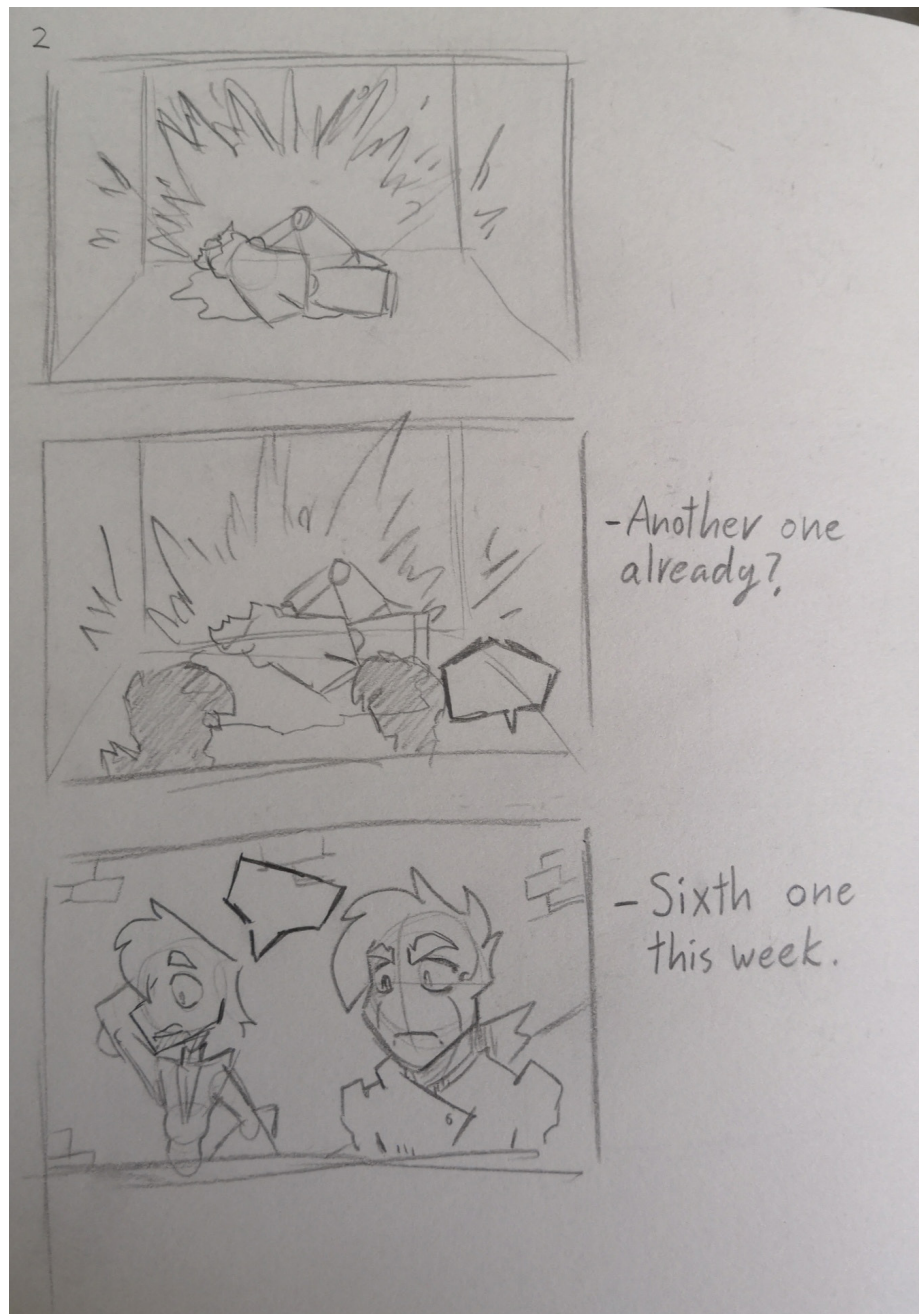


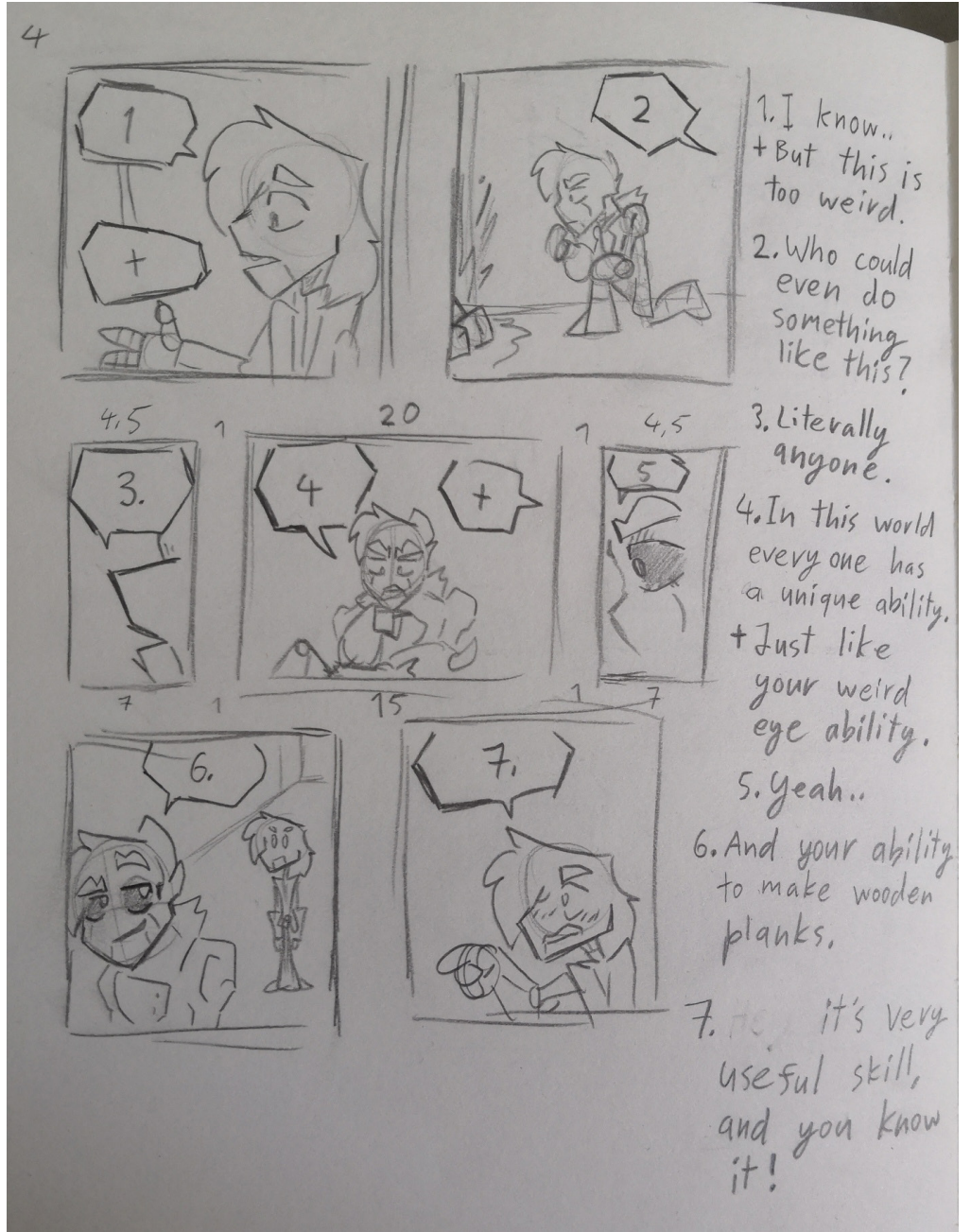
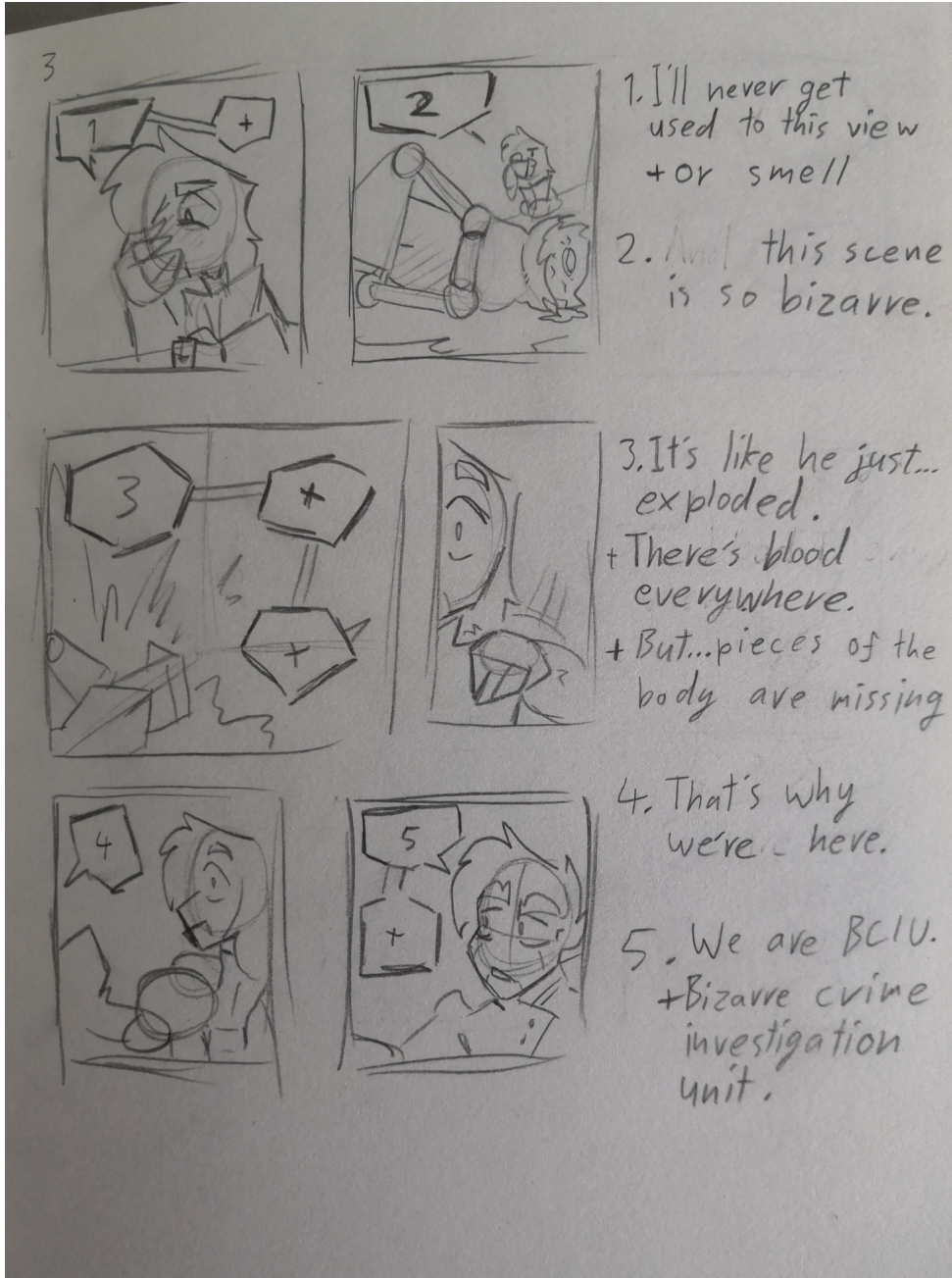
Kuva 61. Alkuperäinen sivu 1.

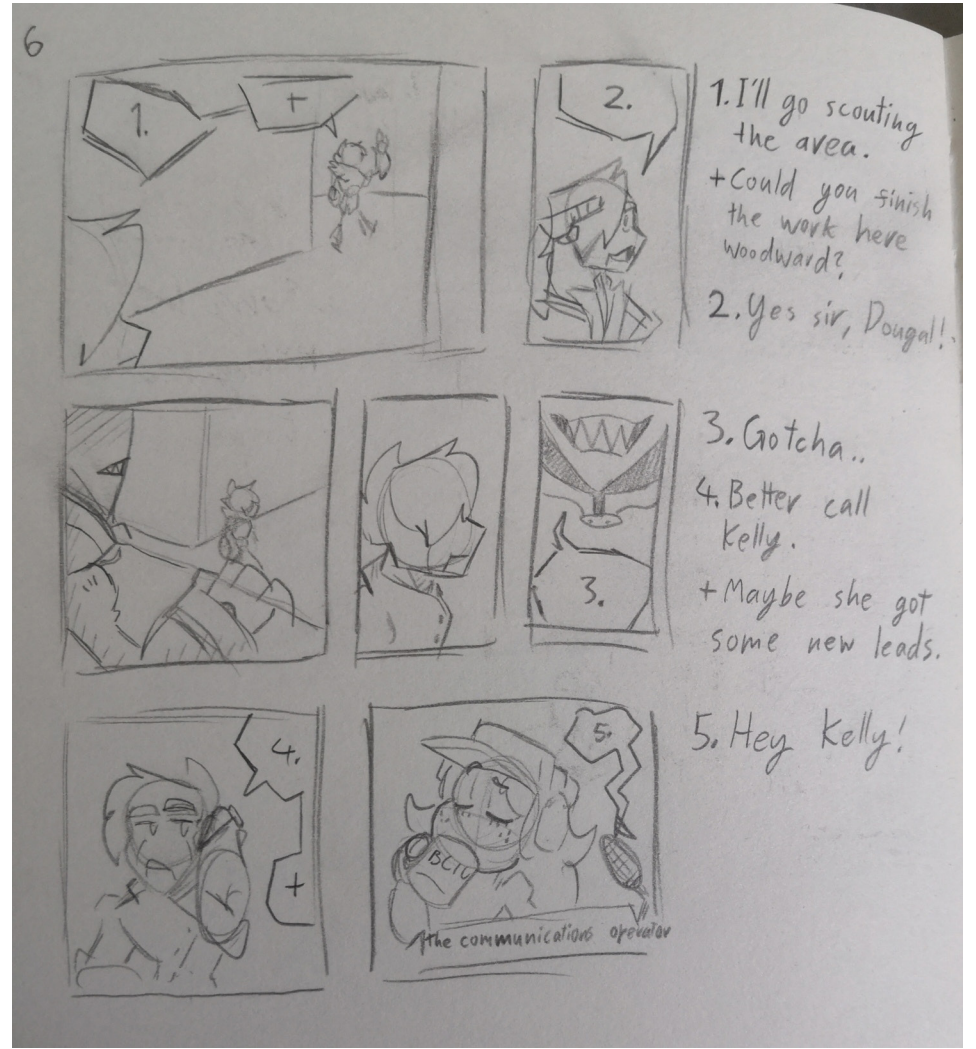
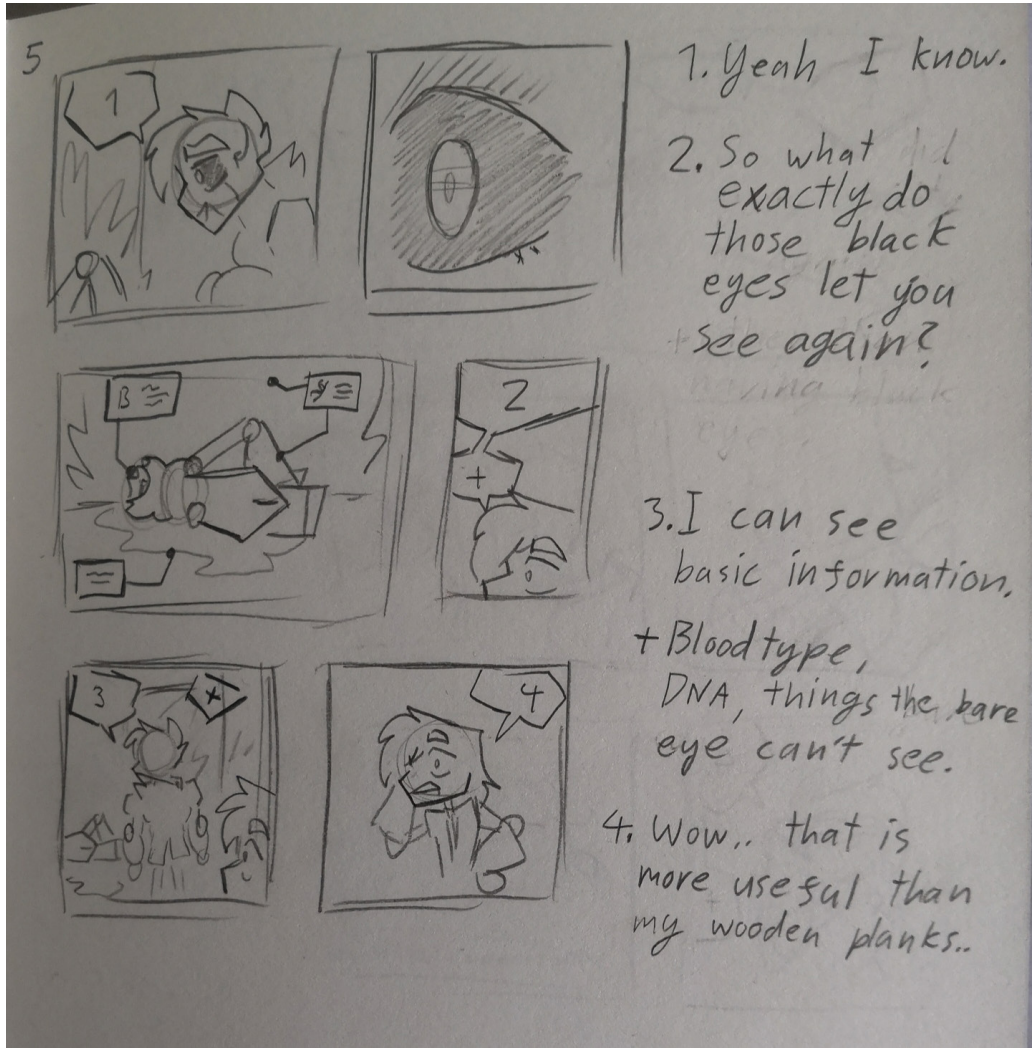
Lopuille sivuille luonnostelen omat kuvakäsikirjoitukset (Kuvat 62–66.). Niissä suunnittelen, minkä kokoiset ja muotoiset ruudut haluan ja suunnittelen kunkin hahmon repliikin. Koska sarjakuvan kieli on englanti, pyydän kahta ulkomaalaista ystävääni tarkistamaan kaikki puhekuplat kirjoitusvirheiden varalta. Toinen heistä keskittyy kieliopillisiin virheisiin ja toinen keskittyy lauseiden toimivuuteen kontekstiin nähden.

Ystäväni koelukiessa kuvakäsikirjoituksia, saan myös viimehetken kommentteja ja kritiikkiä tarinasta ja sivuista. Esittelen myös kuvakäsikirjoitusta muille luotettaville kontakteille varmistaakseni tarinan ja sivujen sommittelun toimivuuden. Kontaktien mielestä tarinan kerronta ja sivut toimivat, joten en tee niihin paljoa muutoksia.

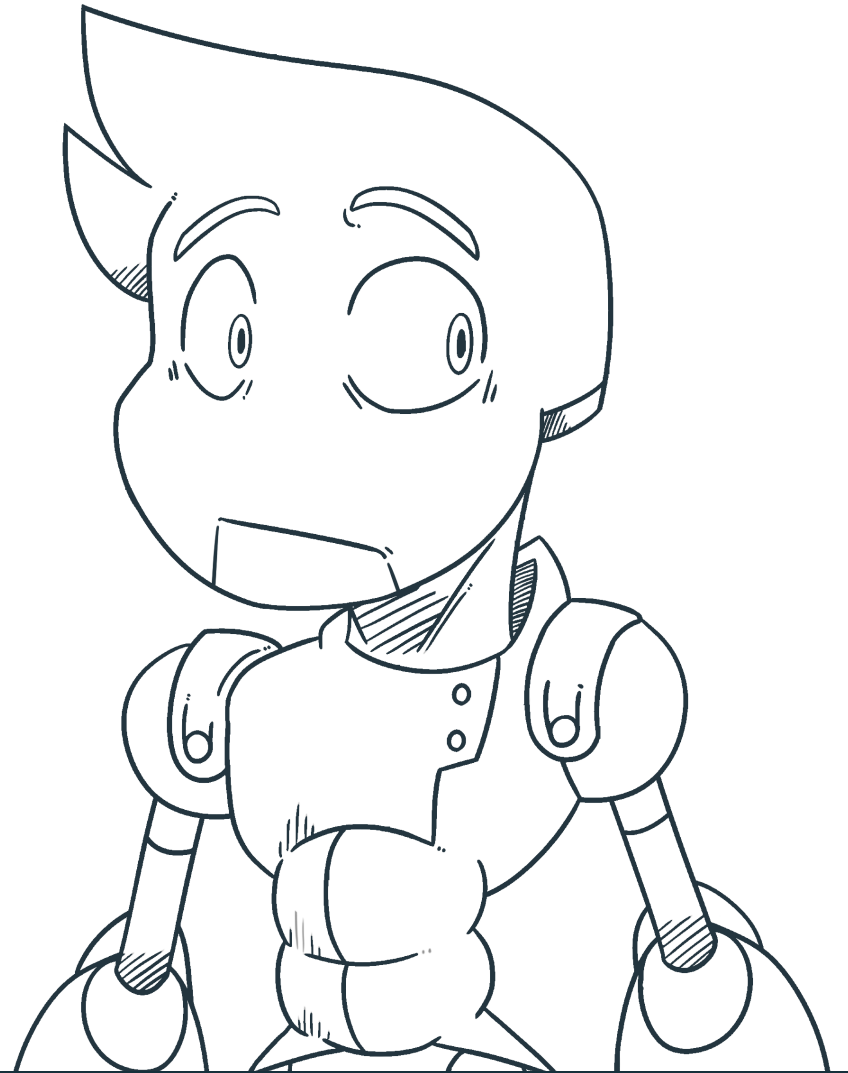
Kuva 62. Sivun 2 kuvakäsikirjoitus.



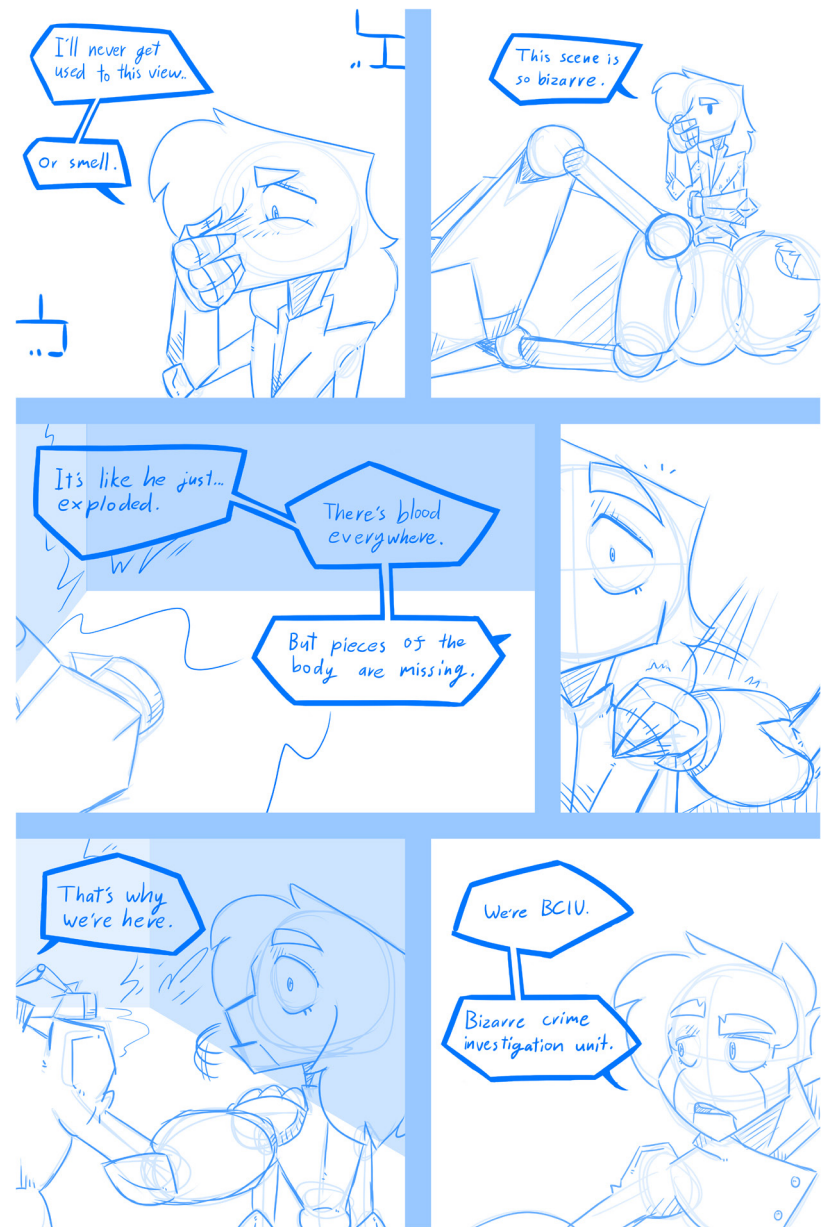




6. Sivujen työprosessi



Sivun työstäminen alkaa digitaalisen luonnoksen piirtämisestä (Kuva 67.). Luonnostelen jokaisen ruudun erillisinä tiedostoina ja asetan luonnostellut ruudut omille paikoilleen sivussa. Tässä vaiheessa tarkastan, toimiiko sivu sellaisenaan. Jos on korjattavaa tai varaa hienosäädölle, teen muutokset luonnoksiin ennen puhtaaksi piirtämistä.



Kuva 67. BCIU sivun 3 luonnos.

Seuraavaksi luonnostellut sivut piirretään puhtaaksi. Sivujen piirtäminen tehdään Pain Tool Sai –piirto-ohjelmalla. Avaan kunkin ruudun oman tiedoston erikseen (Kuvat 68–73.) ja työstän niitä, sen sijaan, että piirtäisin suoraan sivuun, johon ruutujen luonnokset on sommiteltu. Työn voisi piirtää puhtaaksi suoraan lopullisen sivun tiedostolle, mutta työtapoja on monia ja tämä on itselleni luontevin tapa.

Puhtaaksi piirtäminen alkaa mustien ääriviivojen piirtämisestä. Taustakuvisa en käytä perinteisiä ääriviivoja, joten tässä työvaiheessa piirretään ääriviivat vain hahmoille ja mahdollisille objekteille. Seuraava työvaihe on hahmojen väritys. Värit otetaan aiemmin tehdyistä referenssi kuvista ja värityksen jälkeen tarkistetaan huolellisesti, ettei mitään jää värittämättä. Seuraavaksi piirretään varjostukset, joiden värit saadaan myös otettua tehdyistä referenssi kuvista. Varjostaessa on otettava huomioon kohtauksen valonlähteen sijainti. Varjojen lisääminen tuo kohtaukseen enemmän realistisuutta ja varjojen avulla eri muodot saavat kolmiulotteisen tunteen. Lopuksi väritetään ja varjostetaan taustakuva ja piirretään puhekuplat.



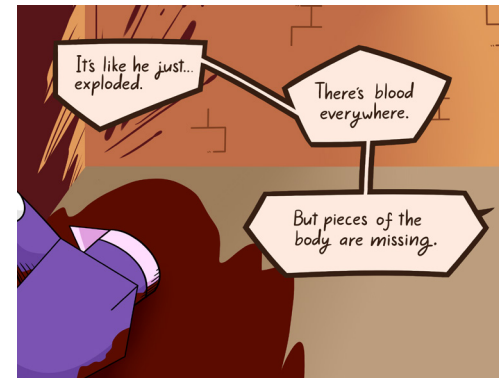
Kuva 68. BCIU sivu 3 ruutu 1.



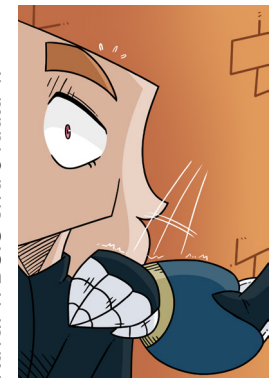
Kuva 69. BCIU sivu 3 ruutu 2.



Kuva 70. BCIU sivu 3 ruutu 3.



Kuva 71. BCIU sivu 3 ruutu 4.



Kuva 72. BCIU sivu 3 ruutu 5.



Kuva 73. BCIU sivu 3 ruutu 6.



Seuraavaksi puhtaaksi piirretyt ruudut asetellaan sivulle niille paikoille, joihin luonnokset on aseteltu. Sitten luonnokset piilotetaan ruutujen alta ja lisätään sivun pohjaväri, joka on musta tai valkoinen riippuen sarjakuvan kohtauksesta. Lopuksi valmiin sivun tiedosto muutetaan PNG-tiedostoksi (Kuva 74.).



Kuva 74. BCIU sivu 3.

7. Loppuprodukti



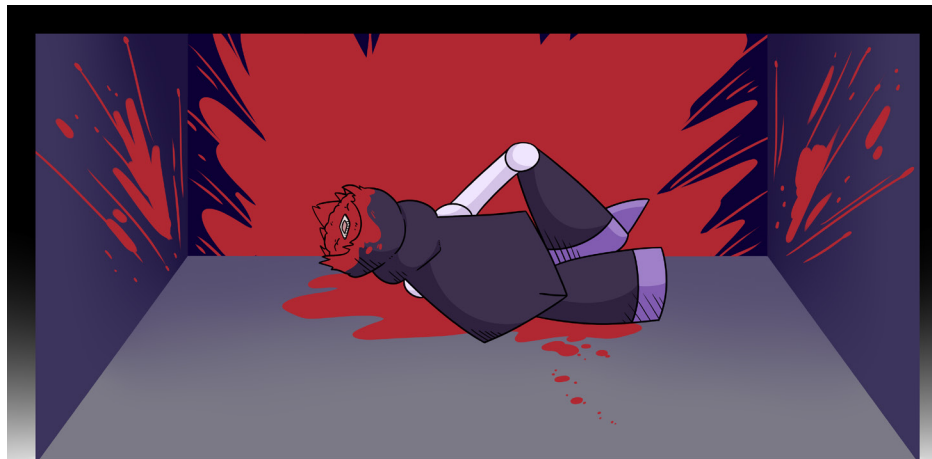
Loppuproduktina on kuusi sarjakuvan sivua ja etukansi digitaalisesti piirrettynä (Kuvat 75–81.). Kansikuva on konsepti tasolla ajan loppumisen ja logon haasteiden takia. Sarjakuva on digitaalista julkaisua varten, mutta sitä ei vielä julkaista opinnäytetyön aikana. Suunnitelmana on julkaista luku kerrallaan, mutta kuusi sivua ei riitä yhdeksi luvuksi, joten julkaisu tehdään opinnäytetyön jälkeen, kun sivuja on riittävästi.

Sarjakuva on rikosmysteeri, mikä kertoo salaperäisistä murhista ympäri kaupunkia, mitä protagonistin etsivä Dougal kumppaneineen yrittävät selvittää. Sarjakuvan tyyli on inspiroitunut sekä japanilaisesta mangasta, että länsimaisista sarjakuvista ja on kieleltään englanti. Sarjakuva on suunnattu lukijoille, joita kiinnostaa rikosmysteeri tarina sarjakuvan muodossa. Sarjakuvaa suosittelen nuorille aikuisille tarinan veristen kohtausten ja synkkien teemojen takia.

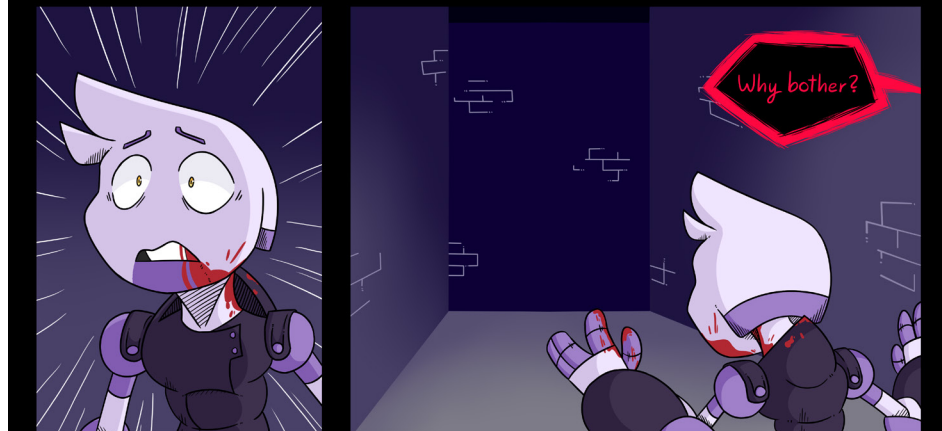


Kuva 75. BCIU kansikuva.

Zesse Ahola



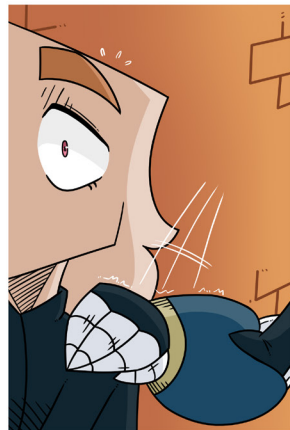
Kuva 77. BCIU sivu 2.



76.

Kuva 76. BCIU sivu 1.

77.

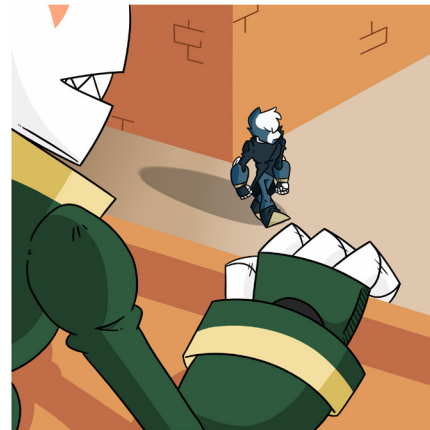
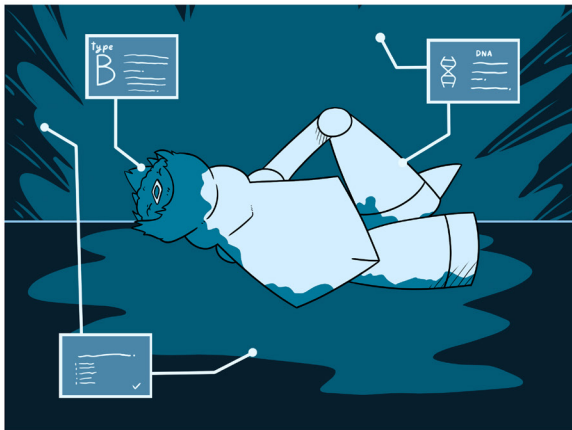
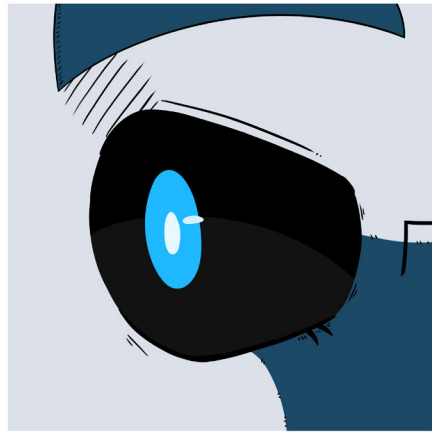


Kuva 78. BCIU sivu 3.

78.

79.

Kuva 79. BCIU sivu 4.



Kuva 80. BCIU sivu 5.

80.

81.

Kuva 81. BCIU sivu 6.



8. Lähteet

Kirjalliset lähteet

Araki, H. 2017. Manga in theory and practice: The craft of creating manga. San Francisco: Viz media.

Hayashi, H. 2021. Piirrä mangaa koululaiselämää. Helsinki: Nemo.

Koskela, I. 2018. Uusi sarjakuvantekijän oppikirja. Helsinki: Arktinen Banaani.

Leka, C. & Leka, K. 2021. Sarjakuvataiteilijat. Haastattelu 17.11.2021.

McCloud, S. 2001. Understanding Comics. New York City: William Morrow Paperbacks.

McDaniel, C. 2021. Things you need to know about creating a character reference sheet. Adazing. Viitattu: 8.4.2022. Saatavissa <https://www.adazing.com/character-reference-sheet/>

Mediametka. Sarjakuvan perusteet. Viitattu 7.4.2022. Saatavissa <https://mediametka.fi/oppimateriaali/sarjakuvan-perusteet/>

Sangatsumanga. Mitä on manga. Viitattu 7.4.2022. Saatavissa <https://www.sangatsumanga.fi/mangainfo/mita-on-manga/>

Kuvalähteet

Araki, H. 2017. Manga in theory and practice: The craft of creating manga. San Francisco: Viz media.

Hill, J. 2009. Locke & Key: Head Games #2. San Diego: IDW Publishing.

Hill, J. 2017. Locke & Key: Small World deluxe edition. San Diego: IDW Publishing.

Horikoshi, K. 2021. My Hero Academia 16. Helsinki: Sangatsu Manga.

Ito, J. 2021. Lovesickness: Junji Ito Story Collection. San Francisco: Viz media.

Nakamura, A. 2013. Utsubora: The Story of a Novelist. New York: Vertical.

Rucka, G. 2004a. Gotham central vol 1 #18. Burbank: DC Comics.

Rucka, G. 2004b. Gotham central vol 1 #22. Burbank: DC Comics.

Rucka, G. 2004c. Gotham central vol 1 #24. Burbank: DC Comics.

Tezuka, O. Astro Boy. Viitattu 13.4.2022. Saatavissa <https://tezukaosamu.net/en/manga/291.html>

Tonogai, Y. 2021. Judge 1. Helsinki: Tammi.

Umezz, K. 2019. The Drifting Classroom: Perfect Edition vol 1. San Francisco: Viz media.