

# Come to Roost

Sarjakuvaprojektin konseptointi ja aloitus

Jaana Nissinen  
Opinnäytetyö

LAB-ammattikorkeakoulu  
Muotoiluinstituutti  
Viestinnän koulutusohjelma  
Mediasisällön suunnittelu  
Syksy 2020



# Sisällys

<b>Tiivistelmä</b>	3
<b>1. Johdanto</b>	4
1.1 Aiheen valinta	5
1.2 Tutkimuskysymys	6
1.3 Tausta ja haasteet	7
1.4 Aikatauluttaminen	10
<b>2. Taustoitus</b>	11
2.1 Historiaa	12
2.1.2 Digitalisaatio	13
2.2 Suunnittelu	16
2.3 Tausta	18
<b>3. Prosessi</b>	20
3.1 Piirtämisen aloitus	21
3.2 Luonnostelu	22
3.3 Ääriviivat	26
3.4 Väritys	27
3.5 Editointi	29
<b>4. Lopuksi</b>	31
4.1 Arviointi	32
4.2 Lopullisen työn arviointi	33
<b>Lähteet</b>	34
<b>Valmiit sivut</b>	35

# Tiivistelmä

Opinnäytetyönäni toteutan alun sarjakuvaprojektiini Come to Roost, joka on historiallista fantasiaa. Projektiin kuuluu konseptin, hahmojen ja käsikirjotuksen viimeistely sekä itse sarjakuvavivujen piirtäminen alusta loppuun. Valmiiseen kokonaisuuteen kuuluu kaksi sarjakuvan kohtausta eli 18 värillistä sarjakuvavivua.

Kirjallisessa osiossa käyn läpi projektin tekoprosessin alusta loppuun ja avaan ajatuksiani eri valintojen takana hahmojen ominaisuuksista lähtien loppuvaiheen visuaalisiin tekniikoihin saakka. Käyn läpi sarjakuvan historiaa ymmärtääkseni miten formaatti on vuosien saatossa rakentunut ja muuttunut ja mitä sarjakuva pohjimmiltaan edes on.

Tavoite on ymmärtää, mistä tyylikeinoista ja säännöistä sarjakuva koostuu ja miksi, miten ne vaikuttavat omiin työskentelytapoihini ja miten voin parhaiten soveltaa niitä. Päämääränä on tasalaatuinen, yhtenäinen visuaalinen kokonaisuus, josta jatkaa projektia eteenpäin, ja jonka tekemisessä opitut asiat myös vahvistavat alalla tarvittavaa osaamispohjaa ja auttavat muissa graafisissa työtehtävissä.

**Avainsanat:** sarjakuva, hahmosuunnittelu, historia, kuvitus

# Abstract

In my thesis I create the beginning of my historical fantasy comic project, Come to Roost. The work progress includes finishing the concept itself, the character and environmental designs and the manuscript, and most importantly drawing the comic pages themselves from start to finish. The finished work will consist of two separate scenes of the story, comprising 18 full color comic pages.

In the written part I detail and explain the steps of my work and the reasoning and my thoughts behind certain choices, from the details of the designs of the characters to specific visual techniques used in the finished product. I review the history of comics as an art medium to fully understand its origins, how it has evolved through the ages and if it can even be strictly defined.

The goal is to understand the theory of comics, its rules and stylistic features, how they came to be and how to best apply them to my own work. My objective is to create the start of a cohesive, visually appealing comic from which to continue on with the project, and to learn as much as I can while working on it, to further solidify the skillset needed to work in the industry.

**Keywords:** comics, character design, history, illustration



# 1 Johdanto



# 1.1 Aiheen valinta

Opinnäytetyönäni toteutan alun sarjakuvaprojektistani, Come to Roost, sekä selvitän ja kokoan yhteen työvaiheita sen takana. Projektiin kuuluu laajasti myös muuta sarjakuvaa täydentävää sisältöä, kuten kuvituksia ja tietoa sen hahmoista ja universumista. Sarjakuva perustuu itse kehittelemääni maailmaan ja sinne luomiini hahmoihin ja kirjoittamaani juoneen, josta opinnäytetyöhön sisältyy ensimmäiset kohtaukset. Ideat sarjakuvaan ovat pyörineet päässäni jo pitkään, ja tässä onkin oiva tilaisuus potkaista se käyntiin.

Sarjakuvassa päähenkilö, Lovise Sterladius, elää kuin fantasiassa höystetyn pukudraaman idylliä. Hän on rikkaan sukunsa ainut perijä ja lykännyt puolison valitsemista ja perheen perustamista niin pitkään kuin on vain voinut. Suvun tulevaisuuden näin ollessa muutenkin hataralla pohjalla tapahtuu katastrofi, kun Lovise menettää heidän tärkeimmän omaisuutensa, johon uskotaan olevan punottu myös perheen kohtalo. Lovise ottaa kontolleen asian korjaamisen, päätyy monien mutkien ja haasteiden kautta saamaan selville tarkkaan haudattuja salaisuuksia ja joutuu tekemään päätöksiä niin omasta kuin läheistensäkin tulevaisuudesta.

**Kuva 1.** Lovise. Konseptitaidetta. 2019.



## 1.2 Tutkimuskysymys

En ole ennen itse piirtänyt tosissani sarjakuvaa, etenkin pitkäl- listä teosta jossa on näin paljon työtä ja kehiteltävää. Toisaalta juonikuvioiden ja hahmojen suunnitteleminen tulee minulle kuin itsestään, ja sarjakuvatyön eri vaiheet ovat minulle jo valmiiksi tuttuja, joten se tuntuu ominaisimmalta ilmaisuvälineeltä tarinan esittämiseen. Haluan haastaa itseni tarinankertojana ja samalla harjoitella uusia puolia piirtämisestä ja kuvittamisesta. Olenkin jo pitkään halunnut kokeilla tehdä sarjakuvaa, sillä nään sen loistavana tilaisuutena kehittää useaa eri kykyä. Käyttämässäni piirto-ohjelmissa on monia sarjakuvien tekemiseen tarkoitettuja ominaisuuksia, joita en ole edes testannut. Ne voivat auttaa tai vain hämmentää.

Sivu sivun jälkeen piirtäessä tulee väistämättä nopeammaksi ja tehokkaammaksi, sehän on jatkuvaa harjoitusta. On mielenkiin- toista nähdä kehitys kun vertaa sarjakuvahahmoa ensimmäisellä sivulla ja sitten satoja sivuja myöhemmin, kun tekijä on piirtänyt tätä uudestaan ja uudestaan, eri ilmeillä ja eri asennoissa. Sarja- kuva on otollinen hetki huomata, että aivan kaikkeen tarvitsee tehdä tutkimusta ja etsiä mallikuvia. Tekiessä oppii loputtomasti ja sellaisista asioista joita ei muuten tulisi mietittyä. Vaikka tähän menee yllättävän paljon aikaa, tulevaisuuden projekteja ajatellen visuaalisen kirjaston ja yleistiedon kartuttaminen on oikein posi- tiivinen asia.

Projekti on yhdistelmä teemoja ja mietintöjä, joita itse haluaisin

nähdä mediassa käsiteltävän enemmän, käärittynä itselleni mie- luiseen visuaaliseen pakettiin. Haluan ottaa esille asioita kuten luokkaerot, henkinen ja fyysinen väkivalta, kasvatuksen tuottamat traumat ja oman seksuaalisuuden löytäminen. Vaikka miljöö on 1700-luvusta inspiroitunut, se on silti fantasiamaailma enkä rajaa itseäni kuvaamaan vain asioita jotka olivat hyväksytyjä satoja vuosia sitten. Tarkoitukseni on tarinassa tuoda positiivista nä- kyvyyttä myös asioille joihin nykyaikainen lukija voi samaistua, esimerkiksi seksuaalisen suuntautumisen ja sukupuolen moninai- suus sekä kauneusihanteiden kyseenalaistaminen ja rikkominen.

Vaikka kehitystä tapahtuu koko ajan, on länsimaalainen mainstream-media ollut lähes poikkeuksetta hahmojen suhteen kovin samasta muotista tullutta. Tavallinen Hollywood-elokuva on täynnä nuoria, laihoja, kauniita valkoisia heteroita. Tosiasia kuitenkin on että tämä on vain murto-osan ihmisistä kokemus elämästä, ja omissa töissäni haluan juhlistaa kaikenlaisia ihmisiä. Iho-ongelmista kärsivälle henkilölle saattaa olla yllättävän iso asia, että hän näkee mediassa hahmon, jolla on myös akne, mutta asiaa ei esitetä negatiivisesti vaan se on vain osa tämän ulkonäköä. Kai- kennäköiset ja kaikenlaisista taustoista tulevat ihmiset ovat arvok- kaita ja he ansaitsevat nähdä itsensä edustettuna ja kunnioitettuna mediassa.

Tässä siis työni idea: Kuinka luoda tarina, jossa minulle tärkeät asiat saavat arvoisensa kohtelun, ja miten se onnistuu sarjakuvan keinoja mahdollisimman tehokkaasti käyttäen ja täysin digitaali- sesti alusta loppuun.

# 1.3 Tausta ja haasteet

Pohdin hahmo- ja juoni-ideoita päässäni lähinnä visuaalisesti ja dialogin kautta. Tapahtumissa ja miljöissä on kyllä yksityiskohtia enemmän kuin tarpeeksi, että kohtaukset voisi kirjoittaa proosanakin, mutta pienestä asti piirtäneenä minulle on erityisen tärkeää että saan mielikuvani esitettyä kuvallisesti. Minusta on mielenkiintoista, miten paljon hahmoista ja tapahtumista voi kertoa pienillä visuaalisilla vinkeillä, designien yksityiskohdilla ja esimerkiksi kuvakulmilla. Samaan aikaan sarjakuvan keinoilla voi jättää paljon lukijan mielikuvituksen varaan, kun tulkintoja ja lukutapoja on monta.

Sarjakuvaan tulee siis tietenkin dialogia, joka on englanninkielistä. En oikeastaan edes harkinnut tekväni työtä suomeksi, vaan esimerkiksi dialogin pohtiminen tulee minulta luontaisesti englanniksi, varmasti koska luen niin paljon englanninkielistä mediaa kuten juuri sarjakuvia. Lisäksi koska tiedän, että haluan julkaista sarjakuvaani netissä kansainväliselle yleisölle, tuntui loogiselta päätökseltä tehdä työ kokonaan englanniksi sen sijaan että lisätyönä olisin alkanut kääntää suomenkielistä alkuperäistekstiä.

Alusta asti oli selkeää, että halusin toteuttaa työn digitaalisesti. Se on minulle tutuin ja tehokkain työskentelytapa, ja siihen minulla on kaikki tarvitsemani välineet ja tarvikkeet valmiina. Isompi kysymys oli, tekisinkö sarjakuvan tavalliseen A4-formaattiin vai esimerkiksi pitkään, digilaitteen näytöllä skrollattavaksi tarkoitettuun Webtoon-formaattiin. Kummassakin on plussansa ja mi-

nuksensa, ja erilaiset mahdollisuudet visuaaliseen tarinankerrontaan. Päädyin kuitenkin lopulta sivu sivulta ladottuun perinteiseen tyyliin, koska ruutuja luonnostellessani tarina tuntui taipuvan siihen muotoon kuin luonnostaan.

Sarjakuva-ala on muuttunut suuresti maailma digitalisoitumisen myötä. Enää ei tarvita julkaisusopimusta, että voi saada työnsä laajaankin levikkiin. Nettisarjakuvia voi tehdä kuka vain, julkaisu- alustoja on kymmeniä ja nekin ovat ilmaisia. Tämä on myös monelle suuri houkutus ja motivaatio - tuntuu siltä, että jos mukana on vähän tuuria, voi omille töilleen saada massiivisen lukijakunnan melkein ilmaiseksi. Mainetta ja mammonaa. Tosiasia on, että tällainen säätelemätön julkaisujen kenttä myös tarkoittaa, että vain murto-osa sarjoista löytää uskollisen fanikunnan ja loput jäävät keräämään pölyä bittiavaruuteen, ansaitsivat ne sitä tai eivät. On hankala sanoa, mistä menestys sitten johtuu ja onko se kiinni vain sattumasta. Toivoa saattaa, että jos työtään tekee intohimolla ja periksi antamatta, se myös houkuttelee lukijoita enemmän kuin sydämetön rahastus. Tunteella tehty sarja herättää niitä myös lukijassaan.

Digitaalista englanninkielistä sisältöä on helpompi saada tarjottua suuremmalle yleisölle kuin suomenkielistä tai vain painoon tarkoitettua. Tarkoitukseni on suunnata tarina pääasiassa nuorille aikuisille, erityisesti lukijoille, jotka pitävät fantasiasta, historias- ta, myyteistä ja LGBTQ-sisällöstä. Tarinassa ilmenevät teemat ja tapahtumat eivät välttämättä sovi nuorimmille lukijoille, ja toivon että tarinankerronnassa löytyy tarpeeksi syvyyttä, jotta sarjakuva pitää myös pohtivaisemman lukijan mielenkiinnon. Piirtotyylin on tarkoitus heijastaa tätä: valitsin tyylin, joka on semirealistinen mutta yksinkertaistettu. Hahmot näyttävät selvästi oikeilta ihmi-



siltä ja myös käyttäytyvät sen mukaisesti ja maailma on käsinkosketeltava, mittasuhteiltaan todenmukainen. Tunsin, että lastensarjamainen raju tyylytely veisi pohjaa vakavuudelta, jonka haluan tarinasta löytyvän, ja täysin realistinen tyyli olisi liian rajoittava ja saattaisi estää tyylikeinojen käyttämistä ja kuvalla leikittelyä. Päämäärä oli siis löytää kultainen keskitie.

Tyylin toteuttaminen oli myös oma kysymyksensä. En voi sanoa, että normaali tyylini on kovin sarjakuvamainen. Piirrän kovin harkitusti, työstän samoja kohtia uudestaan ja uudestaan ja maalaan ajatuksella. Tätä on hankala taivuttaa sarjakuvaksi, jossa on lähinnä itsensä kiduttamista laittaa ylenpalttinen määrä aikaa ja vaivaa jokaiseen ruutuun, joita lukija katsoo ehkä vain pari sekuntia kipale. Tässäpä siis hyvä keino itseni haastamiselle - vääntää normaaleista työskentelytavoistani sellaiset, että hitaan pohtimisen sijaan teen mahdollisimman tehokkaasti. Päädyin siihen, että teen ääriiviivat siististi mutta normaalia yksinkertaisemmin. Taustoihin saa syvyyttä vaikka abstrakteillakin viivoilla: tarkoitus on luoda vihje siitä, mitä kaikkea ympärillä on, mutta se ei ole pääpointti. Yksinkertaisella, jopa sotkuisella väritystavalla saa nopeasti luotua kohtauksiin oikean tunnelman.

Tiesin heti aluksi, että vaikka olen varma niin tarinasta kuin toteutustavastakin, tulee siitä niin pitkä projekti, että opinnäytetyöhön sisällytän sen suunnittelun ja tukimateriaalin ja itse sarjakuvasta vain alun. Näin tulee esille sekä prosessin tausta, hahmojen ja tarinan konteksti että valmiin teoksen ulkomuoto. Kyseessä on kuitenkin tutkimus ja kokeilu itselleni uudesta tarinankerronnan ja työnteon muodosta, ja vaikka tietotaitoa löytyy, uuden opettelu käytännössä on jännittävää ja aikaavievää ja ongelmia tulee eteen varmasti monia.

Maailmanrakennus on itsessään myös mielenkiintoinen projekti. Rakastan lukea eri kulttuureista, niiden myyteistä ja historiasta, ja näin saan yhdistettyä inspiraationi omaksi kokonaisuudekseen. Näkökulmani on tietenkin väritynyt, ja suosiolla tarinan tapahtumapaikkaa miettiessäni valitsin länsimaalaiset lähteet, joista väisämättä tiedän enemmän. Haluan tietoisesti tuoda esille pohjoismaalaista ja suomalaista kulttuuria ja historiaa omalla twistilläni, ja tässä hetkessä tämä on sopivin valinta, sillä vaikka minulla on pohjaton mielenkiinto myös itselleni kaukaisempiin kulttuureihin, tunnen että minun tulisi tehdä huomattavat määrät taustatyötä voidakseni varmasti kunnioittaa niitä niiden ansaitsemalla tavalla.

Tarinani maailma ei tietenkään ole yksi yhteen oman maailmamme tai sen historian kanssa, mitä en haluaisi laisinkaan. Tarkoitus ei ole, että jos lukija tunnistaa ympäristölle haetun inspiraation lähteen, hän voisi vetää suorat johtopäätökset siitä, kuinka maailma ja sen asukkaat toimivat. Sen sijaan valitsen ja yhdistelen läpi historian asioita eri maista, ja rakennan näin uusia kulttuureja, jotka parhaiten edustavat asioita joiden haluan olevan tarinassa esillä. Mikä paremmin toisi heti mieleen yltykyläisyyden, luokkaerot ja ahtaat sosiaaliset säännöt kuin Ranskan hovi rokokoon ollessa kukkeimmillaan? Tämän lisäksi selkeä ero tuntemamme maailmaan on tietenkin fantasiaelementit. Todellisuus, jossa tarujen hirviöt ja taiat ovat totta, toimii olennaisesti eri säännöillä kuin omamme. Tämä myös antaa minulle kertojana valtavasti vapauksia muokata hahmojen kokemaa maailmaa tavoilla, jotka vahvistavat juonen kulkua. Taian olemassaolo tuo tarinaan omia apukeinojaan, mutta myös yhtä paljon ellei enemmänkin ongelmia ja haasteita.

Pohjimmillaan tarina kertoo siitä, kuinka pitkälle voi mennä noudattaakseen yhteiskunnan ja perheen sääntöjä ja toiveita, vai onko sittenkin uhrauksien arvoista yrittää päästä irti vanhoista kahleista ja päästä elämään omaa elämäänsä. Tarinassa on fantasian, mysteerin ja seikkailun elementtejä, mutta se on hahmovertoinen tutkielma siitä, kuinka ympäristö ja kasvatus voivat saada ihmisen piilottamaan sisimpänsä, ja kuinka oikean tuen ja oman raskaan työn avulla on mahdollista löytää itsensä ja elää vapaasti ja rehellisesti.

**Kuva 2.** Konseptitaidetta. 2020.





## 1.4 Aikatauluttaminen

Projekti on karsittuna ja rajattunakin varsinainen urakka. Luovassa työssä on se hyvä että huono puoli, että se elää ja muuttuu tekoprosessin aikana. Kun pitää tasapainotella juonielementtejä, käsikirjoitusta ja visuaalista toteutusta, koko ajan sisältöä pitää hioa, poistaa, lisätä ja siirrellä. Koskaan ei voi olla aivan varma, että työn senhetkessä muodossa on saanut ajatuksensa siinä toteutettua tehokkaimmalla tavalla. Yksi tärkeä osuus onkin aikatauluttaminen ja suunnittelu, sillä loputtomiin ei tietenkään voi jähkailla. Kun elementti on tehty ja sille varattu aika täynnä, se saa olla valmis.

Iso osa taustalla olevaa työtaakkaa on tietysti sarjakuvan tarina. Jos kyseessä olisi jonkun toisen tekemä lähdemateriaali, jonka vain adaptoisin sarjakuvamuotoon, ei minun itseni tarvitsisi kuin päättää kuinka minkäkin kohdan tulkisen ja esitän. Tässä projektissa taas teen itse kaiken alusta alkaen, ja jo hyvissä ajoin ennen yhdenkään ruudun piirtämistä halusin olla varma, että minulla on selvillä juonen kaari ja mitä millekin hahmolle suurin piirtein tapahtuu. Näiden varjolla aloin tarkemmin suunnittelemaan, mitä alussa haluan kertoa ja miten, ketkä hahmot esittelen ensimmäisenä, mitä asut ja vaatteet kertovat maailmasta ja niin edelleen. Tähän vaiheeseen kuului siis paljon pohdintaa ja tiedonhakua niin tarinankerronnasta kuin esimerkiksi myyttien, muodin ja arkkitehtuurin historiastakin. Vähitellen sain alusta kehitettyä sopivan loogisen jatkumon kohtauksia, joilla asettaa hyvä perustus loppujuonelle.

Päätin aloittaa varovaisesti ja sittenkin tehdä työtä se mielessä pitäen, että se olisi helppo katkaista myös aikasemmasta kohtaa niin, että siitä tulisi yhä tarpeeksi koheesi kokonaisuus. Vaikka työskentely on näin uuden edessä kokeilevaa, tiesin ainakin joitain ohjenuoria joita halusin varmasti noudattaa. Esimerkiksi se, että en tee yhtä sivua kerrallaan, vaan kokonaisuuteen aina yhden vaiheen kerrallaan ja jopa moneen sivuun vuorotellen. Näin kokonaisuus pysyy tasalaatuisempänä kun vaikkapa piirtää kaikki ihmishahmot samaan putkeen. Kun saa luonnokset ja dialogin koko settiin valmiiksi, sen voi jo lukea ja saada kokonaisvaltaisen kuvan tarinan rytmityksestä. Vasta kun lukemalla tietää, että sarjakuva oikeasti toimii sillä tavalla kuin on tarkoittanut, kannattaa alkaa hiomaan piirtojalkeä ja lisäämään puhtaan visuaalista sisältöä.

Suunnittelin tarinan alun niin, ettei siitä tulisi liian montaa sivua, mutta siinä olisi kuitenkin tarpeeksi infoa ja koukku, joka vihjaisi siihen mitä tuleman pitää. Jopa kovin konservatiivisella ruutuajolla tarina kuitenkin helposti paisuu, koska ei loputtomiin asti voi karsia myöskään “täyttöruutuja” tai lukukokemuksesta tulee ahdas ja kiirehtivä. Alusta loppuun on siis kyse jatkuvasta tasapainottelusta ja uudelleenharkinnasta. Helpoimmankaan kautta en halunnut mennä, vaan testata rajojani ja nähdä käytännössä, miten pitkään mikäkin vaihe minulta vie, jotta osaan soveltaa tietoa myös muissa töissä tulevaisuudessa.



# 2 Taustoitus

## 2.1 Sarjakuvan historiaa

Sarjakuva mediana on ollut ja on yhä jatkuvassa muutoksessa. Maasta ja ajasta riippuen sen on käsitetty olevan monta eri asiaa, niin ulkomuodoltaan kuin arvoltaan. Yleisesti voidaan sanoa, että sarjakuva on ajateltu lasten kevyeksi huviksi. (Nummelin, 2018) Jos ensimmäisenä mieleen tulee supersankaritarinat ja Aku Ankka -lehdet, ei ihme jos sarjakuvan käsitteenä leimaa turhaksi ajanvietteeksi, joka ei paljon ajatuksia herätä ja jonka voi lukemisen jälkeen nakata paperikoriin. Nykyään asian aktiivisen ajamisen ansiosta kuitenkin virallistenkin tahojen puolelta tunnustetaan, että sarjakuva on monipuolinen ja tärkeä taiteenala. (Jokinen, 2011)

Pohjimmiltaan sarjakuvan voisi sanoa olevan kronologisessa järjestyksessä esitetty kuvien sarja, joilla on jatkuva narratiivi. Ihmisellä on ollut pyrkimys saada esitettyä tapahtumia ja niiden kulkua symboleilla ja kuvilla aina esihistoriasta asti, kun varhaiset ihmiset loivat luolien seinille kohtauksia metsästysretkistä. Myös antiikin egyptiläiset maalasivat selkeitä ohjeita ja kertomuksia, kuten kirjurin haudasta löytynyt kuvaus vehnän viljelystä ja sen verotuksesta. (McCloud, 1993) Vastaavia, kronologiseen muotoon aseteltuja kuvakertomuksia löytyy ihmiskunnan historian saatosta lukemattomia. Tuttu esitystapa ruutujakoineen tietysti kehittyi vasta viime vuosisadalla, mutta tunnistamme silti periaatteen sarjakuvan kanssa samaksi. Muodolla tai tarkemmilla tyylikeinoilla ei ole niin väliä, sillä sarjakuvaa voi tehdä lukemattomissa muodoissa.

Meidän tuntemamme sarjakuvan käsitys syntyi 1800-luvulla ja se eli alkuperäisessä, painetussa muodossaan suurimman suosionsa aikaa 1900-luvun keskivaiheilla. Sitä voikin kuvailla melkein pä elokuvan sisarukseksi, joka syntyi myös samoihin aikoihin, ja ne ovat muotoutuneet ja kehittyneet rinta rinnan nykypäivään asti. Kummatkin ovat visuaalisen tarinankerronnan tapoja, niissä käytetään samankaltaisia tyyli- ja kerrontakeinoja. Niin liikkuvassa kuvassa kuin sarjakuvassakin mietitään kuvakulmia, kameran liikettä, rajausta, leikkauksia ja niin edelleen. Toisaalta elokuva on yksi kokonaisuus, joka on ison työryhmän yhteistyössä luoma, sarjakuva taas voi olla yhdenkin ihmisen luomistyön tulos.

Vaikka sarjakuvaa ei ole aina pidetty kovinkaan korkea-arvoisena taidelajina, on sitä kritisoitu ja jopa pelätty. Varsinkin tietyissä länsimaissa kuten Yhdysvalloissa on yritetty rajoittaa sarjakuvia, niiden myyntiä ja mitä niissä saa esittää. Päättäjien hädän syynä on ollut muun muassa että lapset ja nuoret saavat huonoja vaikutteita sarjakuvista, jotka kuvaavat moraalittomia tekoja kuten rikoksia ja esiaviollista seksiä. (Tarbox & Abate, 2017) Suomessa alan rajoittaminen ei ole ikinä edennyt lakipykäliin asti, vaikka asiasta on täälläkin vuosien saatossa keskusteltu kiivaasti. (Kauranen, 2011)

Sarjakuvalle on siis annettu kautta aikojen paljon valtaa. Sen keinoilla on myös kritisoitu päättäjiä ja levitetty propagandaa. Ehkä tunnetuin esimerkki on Marvel-kustantamon Captain America, joka luotiin toisen maailmansodan aikaan. Sen sijaan yllätyksenä monelle saattaa tulla, että Hergén Tintti-sarjakuvat olivat alunperin vanhoilliskatolilaisen, fasisin Le Vingtième Siècle -lehden tilaamaa propagandaa. Ensimmäiset Tintti-seikkailut ovat erittäin konservatiivisia ja monesti ainakin nykylukijan silmään täysin rasistisia. (Nummelin, 2018)

Vastakohtana isojen kustannusyhtiöiden lehdille, joihin valtiolimet ovat pystyneet vaikuttamaan, on ollut underground-liike. Niin sanotusti sääntöjenvastaisissa sarjakuvissa käsiteltiin aiheita ronskisti laidasta laitaan ja niitä julkaistiin hissukseen kädestä käteen jakamalla. Ilman pomoja käskemässä ja kieltämässä myös vähemmistöjen edustajat pystyivät luomaan tarinoita, jotka kertovat heidän omista kokemuksistaan. Toisaalta myös avoimen rasistiset ja seksistiset piirtäjät pääsivät julkaisemaan tuotoksiaan ja tulivat myös suosituiksi. (Nummelin, 2018)

Itse kaupallinen sarjakuva-ala oli länsimaissa pitkään valkoisten miesten leikkikenttä, kuten lukemattomat muutkin. Naispuolisia ja erilaisiin vähemmistöihin kuuluvia hahmoja oli suhteessa vähän ja ne jäivät yksiulotteisiksi ilman monikulttuurisia kirjoittajia, ja samat stereotypit olivat valloillaan kuin muussakin valtaviertamediassa. (Whaley, 2016) Esimerkiksi supersankaritarinoissa naishahmoissa tärkeintä on pitkään tuntunut olevan ulkonäkö, ja niiden funktio on ollut olla seksuaalisen kiinnostuksen kohteena sekä toisille (mies)hahmoille että oletetulle yleisölle, heteromiehille. (Robbins, 1999) Lukijakunnan laajentuessa ja yhteiskunnan kehittyessä vähemmistöjen osuus ja edustuksen laatu myös sarjakuvissa on onneksi parantunut, ja yleisön jatkuva painostus asioiden jatkuvaan parantamiseen toivottavasti varmistaa, että muutos jatkuu positiivisena.

### 2.1.2 Digitalisaatio

Digitalisaatio ja internet toi suuria muutoksia sarjakuviin, niiden tekemiseen ja julkaisuun. Digitaalisen sarjakuvan tekemisen keinot ovat monet, ja kokonaisen sarjakuvanovellin voi tehdä täysin

digitaalisesti. Traditionaalisin keinoin kynitys on toki matalampi, kun ainoa asia, minkä aluksi tarvitsee on kynä ja paperia. Digi-työssä tietokoneen lisäksi tarvitaan lisälaitteita, ohjelmia ja uudenlaista tietotaitoa. Se kuitenkin avaa monenlaisia ovia ja tarjoaa keinoja tehdä kokemuksesta täysin omannäköisensä.

Tekemisvaiheessa tietotekniikka tekee prosessista helpomman muokata. Piirtojälkeä voi siirrellä, suurentaa ja tehdä uusiksi tuhoamatta jo tehtyä työtä toisin kuin paperilla viivaa kumittaessa tai valkomaalilla peittäessä. Ostetun maalipaletin rajoitteiden sijaan värin voi valita piirto-ohjelmassa ajatuksen tarkkuudella ja sitä voi säätää lennosta. Ei tarvitse pelätä, että vahingossa läikyttää paperille mustetta ja pilaa koko sivun vaan digitaalisen tiedoston voi varmuuskopioida ja aina voi palata edelliseen vain nappia painamalla. (Koskela, 2018) Julkaisukin on vain parin klikkauksen urakka, kun kuvatiedoston voi ladata lukemattomille eri alustoille ja sosiaaliseen mediaan omalla aikataululla. Vaikka kustantamon päättäjät eivät näkisi työssä potentiaalia syystä tai toisesta, voi sama sarjakuva löytää suosion internetissä.

Kun sarjakuva vapautetaan fyysisen A4-sivun kahleista ja siirretään rajattomaan bittiavaruuteen, herää myös kysymys, tarvitseeko perinteisiä tekemisen tapoja ja sääntöjä enää noudattaa. (McCloud, 2000) Tavallisen sivu sivulta -formaatin ja strippisarjakuvien lisäksi netissä valtavan suosittuja ovat ns. Webtoon-sarjakuvat, jotka luodaan luettavaksi ylhäältä alas yksi ruutu kerrallaan esimerkiksi kännykän näytöllä vierittäen. Tällainen tavallisesta poikkeava formaatti luo myös uusia tyylikeinoja, joita voi hyödyntää luodakseen täysin erilaisen lukukokemuksen kuin sivuja kääntämällä. (Shivener, 2019)

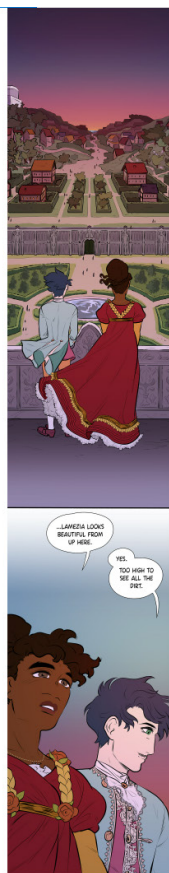


Tosiasia on, että ihmisten tavat lukea ovat muuttuneet. Nettisarjakuvia voi lukea ilmaiseksi ja ne sopivat ajanvietteeksi missä ja milloin vain. On siis vain fiksua suunnata ne helposti luettavaksi laitteella, joka suurimmalla osalla on aina käden ulottuvilla - kännykällä. Tavalliseen A4-kokoon tehdyt sarjakuvasivut näkyvät kännykän näytöllä liian pieninä ja puhekuplat lukeakseen lukijan pitäisi aina pienentää ja suurentaa kuvaa saadakseen mitään selvää. Webtoon-formaatti on helppo ja nopea lukea laitteesta huolimatta, mikä antaa sille etulyöntiaseman nykyaikaisessa hektisessä yhteiskunnassa.

Internet voi tehdä sarjakuvaprojektista myös ennennäkemättömän sosiaalisen, vuorovaikutteisen prosessin. Yleensä nettisarjakuvia julkaistaan sivu kerrallaan, ja lukijat voivat kommentoida sitä heti. Tekijä voi keskustella faniensa kanssa ja nähdä reaaliajassa, miten hänen työnsä on vastaanotettu. Palautteen perusteella hän voikin tarpeen mukaan tehdä muutoksia ja tietää tulevaisuutta varten mikä on tehnyt suurimman vaikutuksen ja missä voi ehkä parantaa. (Tarbox & Abate, 2017)

Digilaitte tarjoaa myös muunlaisia mahdollisuuksia kaksiulotteiseen paperiin verrattuna. Esimerkiksi tabletti näyttää kuvia, mutta myös videota ja toistaa ääntä. Miksei siis näitäkin voisi lisätä sarjakuvaan ja tehdä siitä kunnan multimediakokemuksen? Jos tarinankerronnallisesti tuntuu rajoittavalta, että sarjakuva on vain rivi staattisia kuvia, ei digisarjakuvassa tarvitse näin olla. Ruutuihin voi lisätä animaatioita ja ääniefektejä tai lukukokemusta voi tehostaa taustamusiikilla. Hahmot ja maailmat heräävät henkiin aivan uudella tavalla. Tästä herää diskurssi, mikä enää edes on sarjakuvaa, kun kaikki sen rajat paukkuvat digitaalisessa maailmassa. (Wilde, 2015) Traditionaalisella printtimedialla on paik-

kansa kulttuurissamme ja oma uniikki viehätöksensä, mutta vain aika näyttää, mihin suuntaan sarjakuva formaattina tästä etenee. Mahdollisuudet ovat rajattomat.



Vasemmalla. Kuva 3. Heir's Game. Digitaalinen Webtoon-sarjakuva. Nousiainen, S. 2020.  
 Yllä. Kuva 4. Kochab. Digitaalinen sarjakuva. Webb, S. 2020.



## 2.2 Suunnittelu

Idean, juonen ja hahmojen taustojen suunnitteluun meni aikaa, mutta mielenkiintoinen, samanaikainen vaihe oli myös visuaalinen kehittäminen. Pohdin yhtä aikaa, millaisia visuaalisia vaikutteita halusin maailmaan ja hahmoille, jotta paikat ja ihmiset tuntuivat osalta ympäristöään ja että eri designelementit myös kertoisivat tarinoita takanaan. Sarjakuvassa asetetaan vierekkäin 1800-luvun pukeutumistavat ja fantasiamaailman vapaus. Lovisen ja muiden aatelisten vaatteet ovat kuin univormuja, tarkkaan määriteltyjä. Päivällä Lovisella on yksinkertaisempi Robe a l'Anglaise, suojaava hattu ja peittävä fichu-huivi, iltajuhliin hänelle taas puetaan koristeellinen ja antava Robe a la Francaise -tyyppinen mekko joka suorastaan vaatii huomiota. Vaatteilla viestitetään omaa asemaa yhteiskunnassa, mitä tavoittelee tai taistelee vastaan. Ylhäisön sääntöjen ulkopuolella taas pukeutuminen on vapaampaa ja hou- suja käyttävät naisetkin saavat korkeintaan pistäviä katseita.

Hahmoa suunnitellessa vaikein osuus on tämän ulkonäön luk- koon lyöminen. Omassa kokemuksessani yleensä minulle tulee hyvin selkeä mielikuva hahmon luonteesta ja ulosannista, mutta vaikeampaa on saada piirrettyä tähän sopivat piirteet. Lovisen ul- konäkö on tarkkaan mietitty, niin minun puolestani kuin tarinan sisäisestikin. Piirteiltään hänen on tarkoitus olla hillitty, kaunis ja miellyttävä, juuri kuin häneltä edellytetäänkin. Metodini oli vain piirtää hänet uudestaan ja uudestaan jotta sain hiottua hänen kasvopiirteensä oikeanlaisiksi. Suurimmat inspiraatiot Lovisen designille ja ns. tunnelmalle olivat tiettynä 1700-luvun muotokuvat

sekä Keira Knightley The Duchess -elokuvassa ja hänessä on ripa- us etelä-korealaista laulajaa Ireneä. Sosiaalisen asemansa ansiosta Lovise joutuu harkitsemaan jokaista ulkonäköpäätöstä tarkkaan. Tarinan edetessä myös Lovisen ulkonäkö tulee peilaamaan hänelle tapahtuvia muutoksia, koska visuaalisessa mediassa hahmodesign ja sen kehitys on tärkeä keino viestittää myös hahmojen sisäisiä ajatuksia.

**Kuva 5.** Ruutukaappauksia The Duchess -elokuvasta.







**Kuva 6.** Lovisen vanhempien suunnittelua. Konseptitaidetta. 2020.



**Kuva 7.** Robe à l'Anglaise -mekko, ajalta n. 1790-1794.  
Atelier Nostalgia. 2019.

## 2.3 Tausta

Koko projekti lähti kahden päähahmon keksimisestä. Katson paljon historiallisia pukudraamoja ja aloin miettimään, millaisen itse tekisin. Mistä elementeistä pidän, mitä taas ei näy tarpeeksi. Ensimmäinen ajatukseni oli, että haluaisin tarinan käsittelevän nimenomaan päähenkilöä, joka on lesbo. Historiallinen draama genrenä, kuten valtavirtamedia yleisestikin, on hyvin heteronormatiivinen vaikka LGBTQ-ihmisiä on ollut olemassa niin pitkään kuin ihmisiä yleensäkin. Nykyään asiat ovat toki hitaasti muuttumassa, vaikka naisvetoinen elokuva Hollywoodissa on yhä outo, uhkarohkea päätös.

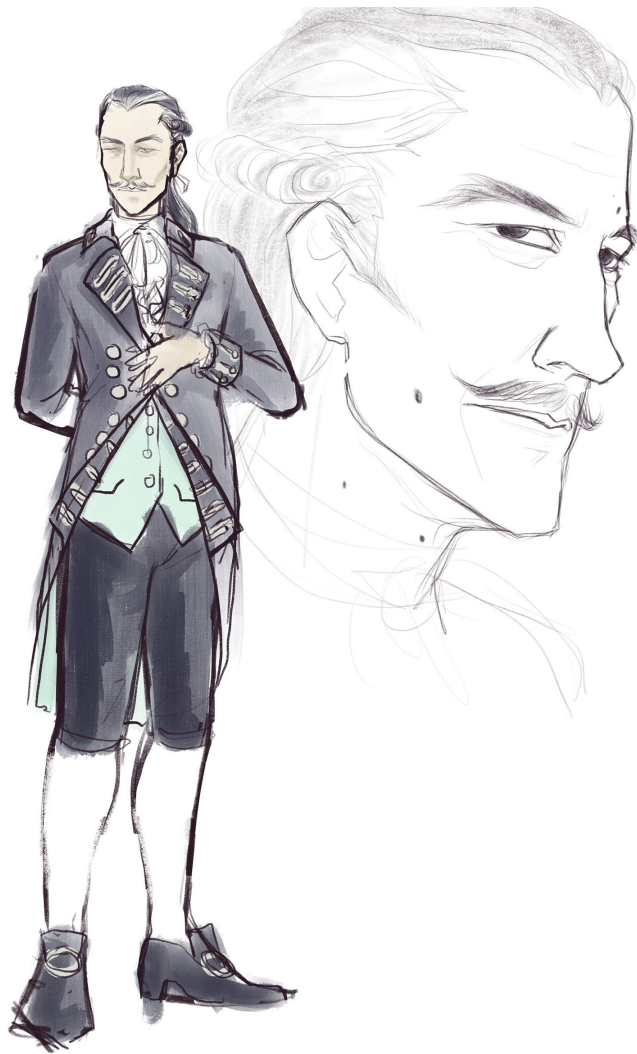
Omaan niskaan eivät ole keski-ikäiset johtajat hengittämässä, joten halusin tehdä juuri sellaisen projektin kuin itse haluan, juuri niistä asioista mistä itse haluaisin lukea, ja välittämättä siitä mikä ehkä purisi parhaiten johonkin hypoteettiseen yleisöön joka ei ehkä ikinä löytäisi koko sarjakuvaa. Halusin päästä hahmojen kautta käsittelemään itselleni läheisiä ajatuksia ja kokemuksia, nimenomaan hahmovetoisen tarinankerronnan keinoin, ja alusta asti tärkeää oli miettiä, miten hahmot kehittyisivät ja muuttuisivat matkansa aikana.

Valitsin siis alkuasetelmaan kaksi päähahmoa: hyväosainen aatelinen Lovise, joka näyttölee kiltisti osansa vaikka salaa kaipaa elämältään jotain lisää, ja kaidalta tieltä harhautunut kapinallinen sielu Riona joka seuraamuksista välittämättä tekee mitä lystää ja laittaa asiat kerrasta mullin mallin. Nämä kaksi ovat varsinkin

alussa monella tavalla toistensa vastakohtia, ja tarkoitukseni on, että he työntävät toisiaan eteenpäin, antavat toisilleen erilaisia näkökulmia asioihin ja vähitellen tajuavat olevansa yllättävän samanlaisia. Kummallakin on ennakkoluuloja, huonoja tapoja ja omia ongelmiaan, joiden vuoksi he tekevät huonoja päätöksiä. Mielenkiintoisinta on yrittää tehdä hahmoja, joista lukija pitää vaikka he tekevät objektiivisesti pahoja asioita. Palkitsevinta olisi lisäksi luoda antagonistia, joka päämäärästään huolimatta ei herätä lukijassa pelkästään inhoa vaan myös mielenkiintoa.

Punainen lanka oli siis hahmokehitys. Halusin että tarinan käännekohtat ovat asioita, jotka muuttavat hahmoja pysyvästi. Vietinkin paljon aikaa miettien tarinan miljöötä ja maailmaa, jotta tietäisin miten siellä kasvaminen olisi muokannut hahmoa, miten he reagoisivat ympäristöönsä ja päinvastoin. Mikä on hyväksytyä, mikä ei, millaisia mahdollisuuksia ja uhkia eri lähtökohdista kotoisin olevilla ihmisillä on? Koska kyseessä on vieläpä fantasia-maailma, voisi maailmanrakennukseen upottaa loputtomasti aikaa. Keräsin infoa ja inspiraatiota ja kokosin yhteen ainakin tärkeimpiä asioita: maantieteelliset piirteet, eri kulttuurien piirteitä, uskontoja ja myyttejä. Kunhan tiedossa on isoimmat asiat, jotka vaikuttavat tarinan kulkuun, yksityiskohtia voi hioa kun ne tulevat ajankohtaisiksi.





**Yllä. Kuva 8.** Lordi Achren, tarinan antagonisti. Konseptitaidetta. 2020.

**Oikealla. Kuva 9.** Riona, myöhemmin esiteltävä hahmo.  
Konseptitaidetta. 2020.





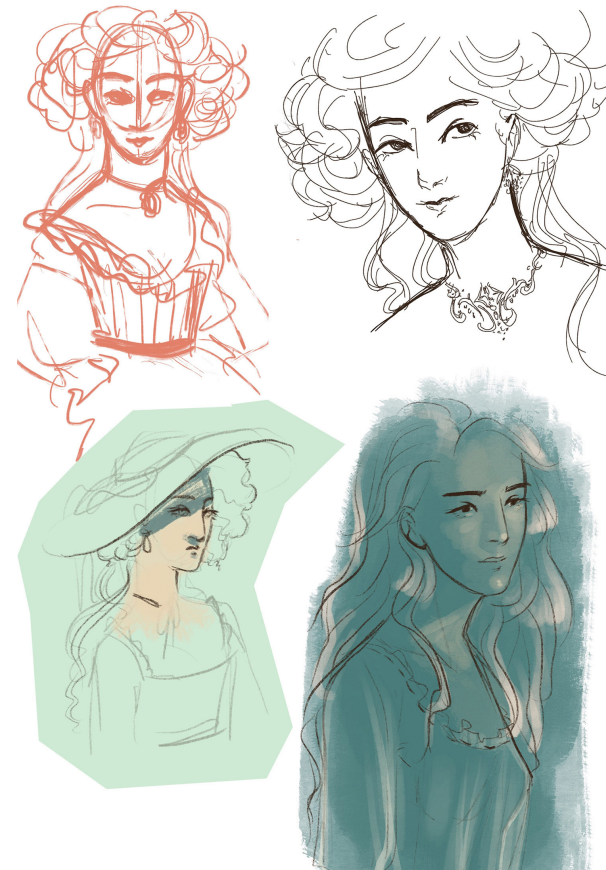
# 3 Processi

# 3.1 Piirtämisen aloitus

Päätin, että aivan alussa fiksuinta olisi keskittyä vain Lovisen esitelyyn. Tällä tavoin lukija saa luoda mielikuvaa maailmasta hänen silmiensä kautta, ennen kuin juoni polkaistaan kunnolla liikkeelle ja alkaa näkyä myös Loviselle tuntemattomia puolia maailmasta. Halusin näyttää, miten ympäröivät ihmiset näkevät Lovisen ja mitä häneltä odotetaan, vaikka se ei ehkä ole mitä hän itse haluaisi tehdä. Tämä on hänen lähtökohtansa, turvallinen mutta epämiellyttävä valmiiksi päätetty polku, joka alkaakin pian murentua jalkojen alta.

Mietin ensimmäisiä kohtauksia melko intensiivisesti. En oikeastaan käsikirjoittanut niitä erikseen, vaan tein muistiinpanoja ja siirtelin, poistin ja lisäsin asioita sen mukaan mikä tuntui tärkeimmältä. Dialogi syntyi pitkälti samalla tekniikalla, kun vain kuvittelin kohtaukset, ikään kuin annoin vain hahmojen puhua, kirjoitin repliikit ylös ja editoin. Kirjoitin hyvin pääpiirteittäin, miten kohtaukset etenevät, lisäsin niihin tärkeimmät dialogipätkät ja sitten vähitellen pilkoin niitä osiin sivujakoa ajatellen. Pyöritin kohtauksia päässäni kuin filminauhaa tai kuvakäsikirjoitusta ja laitoin ylös minkä näköisiä ruutuja haluaisin ja tarvitsisin.

Käytin tässä pohdintavaiheessa useaa eri työkalua ja sovellusta. Kirjoitin ylös ajatuksia ja laitoin talteen inspiraatiolinkkejä Google Keep -palveluun, kirjoitin pidempiä muistiinpanoja iPadini Notes-sovellukseen ja piirsin Procreate-sovelluksessa. Lisäksi testasin esimerkiksi Aeon Timeline -ohjelmaa. Kaikki oli siis alusta alkaen



**Kuva 10.** Lovise. Konseptitaidetta. 2020.

hyvin digitaalista. Kaikki materiaali oli kätevästi yhdellä laitteella aina mukana ja pystyin työskentelemään missä vain.





Kuva 11. Ensimmäisiä thumbnail-luonnoksia. 2020.

### 3.2 Luonnostelu

Aloitin luonnostelun tekemällä pienet thumbnail-versiot sivuisista. Asettelin tyhjiin sivujen jonoon hetket, jotka näin päässäni selkeimmin, ja jätin toiset vielä tyhjiksi. Tiivistin kerrontaa niin paljon kuin pystyin ja mietin, miten mahdollisimman pienellä ruutumäärällä saisin kaiken tärkeän esitettyä. Sitten luonnostelin nopeasti kaikki sivut putkeen ruutujako ja -asettelu tärkeimpänä kriteerinä. Olin myös varovainen etten innostuisi suunnittelemaan liian kunnianhimoisia shotteja, joiden tekemiseen menisi liikaa aikaa. Kun olin saanut joka sivun luonnosteltua, kirjoitin niihin myös dialogin, jotta voisin lukea raakaluonnokset alusta loppuun ja nähdä, miten hyvin olin onnistunut rytmityksessä. Lisäksi kun jo tässä vaiheessa mietin, mihin puhekuplat tulisivat, säästin itseltäni turhaa työtä kun pystyin jättämään tussatessa tyhjäksi alueet jotka jäisivät joka tapauksessa niiden peittoon.

Olin jo ennen itse piirtämisen aloittamista miettinyt kohtauksien etenemistä niin tarkkaan, että olin heti melko tyytyväinen. Joitain sivuja ja tiettyjä ruutuja piti siirrellä useampaan kertaan, mutta suurimmaksi osaksi kaikki lokahti hyvin paikoilleen. Nyt kun tiesin, keitä kaikkia hahmoja sivuilla näkyy ja olin saanut vähän kiinni heidän käyttäytymisestään, tein hahmosuunnitelmat loppuun. Suunnittelin muun muassa kaikkien asut tarkkoja referenssikuvia käyttäen ja kokosin myös kasan yksityiskohtaisia, juuri oikeista kuvakulmista kuvattuja esimerkkejä aikakaudelle sopivista huonekaluista ja arkkitehtuurista. Etsin malliksi maalauksia 1700-luvun kaupunkien katunäkymistä ja kartanoiden sisustuksesta.



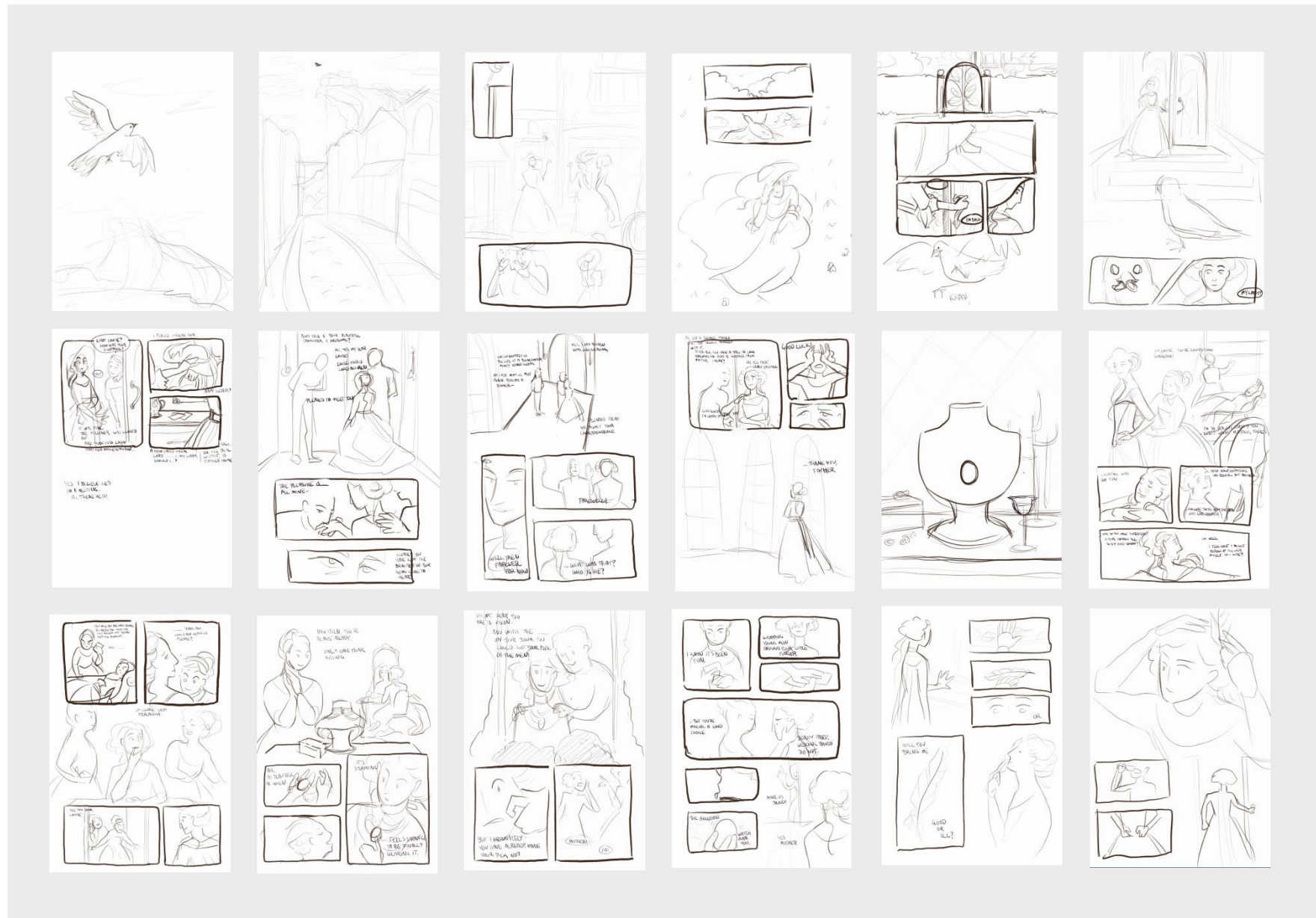
Ennen ääriiivoja tein myös tarpeen mukaan tarkemman luonnoksen, jossa kiinnitin enemmän huomiota yksityiskohtiin ja mitasuhteisiin. Toinen luonnos on periaatteessa ylimääräinen työvaihe, joten yritin olla käyttämättä siihen liikaa aikaa. Jos sarjakuvan piirtäminen tulisi jo selkärangasta, voisi lopullista ääriiivaa tehdä suht raa'anakin luonnoksen päälle, mutta omassa tapauksessani piti tehdä tukevampi perustus että jäljestä tuli tarpeeksi tasokasta. Taustojen luonnosteluun kiinnitin myös erityistä huomiota, koska piti varmistaa että perspektiivi toimi ja tyyli pysyi tarpeeksi yhtenäisenä. Ihmisiä piirtäessä on helpompi ottaa vapauksia ja vähän tyyliä ilmeitä ja asentoja.



Kuva 12. Ensimmäisiä thumbnail-luonnoksia. 2020.



Kuva 13. Lisää thumbnail-luonnoksia. 2020.



Kuva 14. Tarkemmat luonnokset kaikista sivuista dialogineen. 2020.

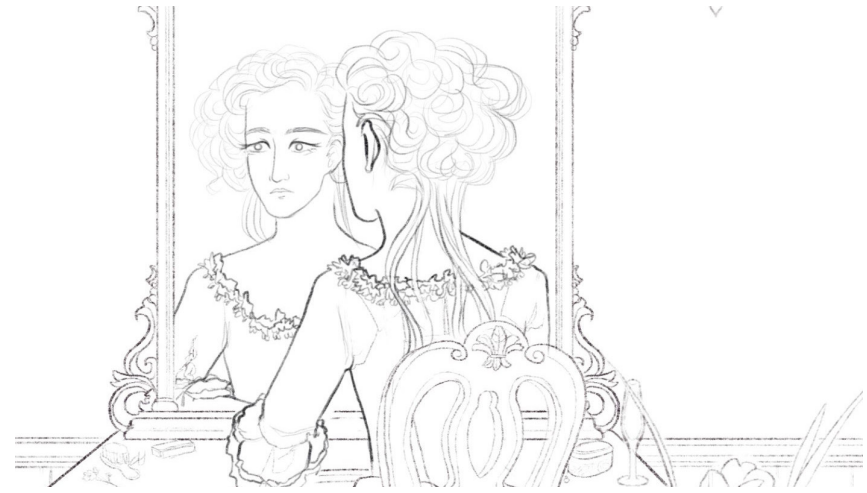


## 3.3 Ääriviivat

Tähän mennessä olin työskennellyt samassa tiedostossa, jossa jokainen luonnossivu oli omalla tasollaan eli layerilla. Kun siirryin ääriviivojen tussaamiseen, kopioin jokaisen sivun omaan tiedostoonsa. Varmistin myös, että jokainen tiedosto eli kanvaasi tuli luoduksi samoilla tietyillä asetuksilla, eli A3-kokoisena ja 320 dpi -resoluutiolla. Tässä koossa sivut tulostuvat varmasti täydellä laadulla, varsinkin kun ne pienennetään A4- tai A5 -kokoisiksi. Päätin myös tietyn brushin eli siveltimen, jota käyttäisin tussaamiseen samoilla asetuksilla alusta loppuun (Procreaten 6B-lyijykynäsivellin) jotta jälki pysyisi tasaisena.

Olin valmistautunut siihen, että ääriviivoihin menisi melko pitkä aika, koska halusin että ne ovat kuvituksen pääosassa. Valitsin tehdä melko pientä, tarkkaa ja yksityiskohtaista jälkeä. Tein ääriviivoja sivu kerrallaan, ensin hahmot ja sitten taustat. Hahmojen piirtäminen on minulle tutumpaa ja mielekkäämpää ja myös nopeampaa, ja taustojen kanssa taas piti työskennellä järjestelmällisemmin jokainen elementti kerrallaan. Käytin Procreaten perspektiivityökalua ja erilaisia viivaimia, jotta sain taustojen rakennuksiin ja esineisiin suorat, tasaiset viivat. Lopuksi lisäsin vapaasti yksityiskohtia ja koristeita. Koko prosessin ajan käänsin kanvaasia säännöllisesti ”ympäri” horisontaalisesti, jotta sain uutta näkökulmaa piirrokseseen.

Hahmojakin piirräessä tein tietyt asiat ”osissa”. Varsinkin toisessa kohtauksessa piirsin ensin hahmot itsessään useammalle sivulle,



**Kuva 15.** Yksityiskohta ääriviivoista. 2020.

sitten palasin tekemään yhdessä satsissa esimerkiksi Lovisen monimutkaisen kaulakorun. Näin yksityiskohtia ei tarvinnut muistella joka sivulla uusiksi. Tein taas viimeisenä taustat, ja sitten vielä palasin tarkistamaan jokaisen sivun aina tietty yksityiskohta tai koriste mielessä, olinko muistanut piirtää sen oikein. On yllättävän helppoa unohtaa miten päin jokin kirjailu menee tai montako sormusta hahmolla oikein onkaan kun näitä detaljeja pitäisi pitää mielessä samaan aikaan kymmeniä.

Kun designit ja ympäristöt pysyivät varmasti yhtenäisinä, pidin pidemmän tauon tekemisestä. Halusin että sen sijaan että tuijotan samoja ruutuja päivästä toiseen, jätän ne hetkeksi ”marinoitumaan” ja katson mitä mieltä olen kun nään ne uudestaan. Sitten kävin vielä sivut läpi, siistin viivoja ja tarpeen mukaan muokkasin ruutuja, suurensin hahmojen piirteitä, tehostin ilmeitä ja korjasin mittasuhteita.

## 3.4 Väritys

Värittäminen on potentiaalisesti hyvin suuritöinen osuus, joten päätin alusta asti että virtaviivaistaisin vaiheen parhaani mukaan. Ensin päätin taustaväriin. Päiväkohtauksiin vaaleaa sinistä, sisätilaan tummempaa, ja kynttilöiden valaisemaan iltaan lämmintä punaista. Sitten tein joka sivuun pohjavärit sekä hahmoille että taustaelementeille kuten huonekaluille, ns. flat colors. Piirto-ohjelman työkaluja käyttämällä pystyin näin varmistamaan, että itse sävyt eivät leviä ääriviivojen ulkopuolelle joten ei ollut tarvetta olla pikkutarkka. En muutenkaan halunnut tavoitella millintarkkaa lopputulosta, vaan rohkeasti käytin värejä päällekkäin ja rajat saivat sekoittua. Tein sävyjä niin päin, että pohjaväri oli tummempi, ja väritin sen päälle valoisaa aluetta yhden tai kaksi kerrosta. Näin tärkeimmäksi, että valon ja varjon alueet erottuisivat. Käyttämäni brush (Procreate Larapuna) tuo kaunista väri vaihtelua ja tekstuuria jo pienellä kerrostuksella, mikä lisää kuvitukseen mielenkiintoisia vivahteita lähes vaivattomasti.

Perusväriytyksen valmistuttua seuraavaksi halusin vielä vahvistaa lopputulosta ja korostaa valoja ja varjoja. Tämän tein käyttämällä tasosuodattimia (layer blending). Lisäsin suuripiirteisesti kirkkautta käyttämällä vaaleaa väriä ja add-tasosuodinta, tummuutta taas lisäämällä syvää sinistä vivid light -tasolle. Tässä vaiheessa halusin erityisesti vahvistaa eri materiaalien ominaisuuksia, kuten metallin ja lasin voimakasta kiiltoa ja heijastuksia.

**Kuva 16.** Pelkät pohjavärit. 2020.







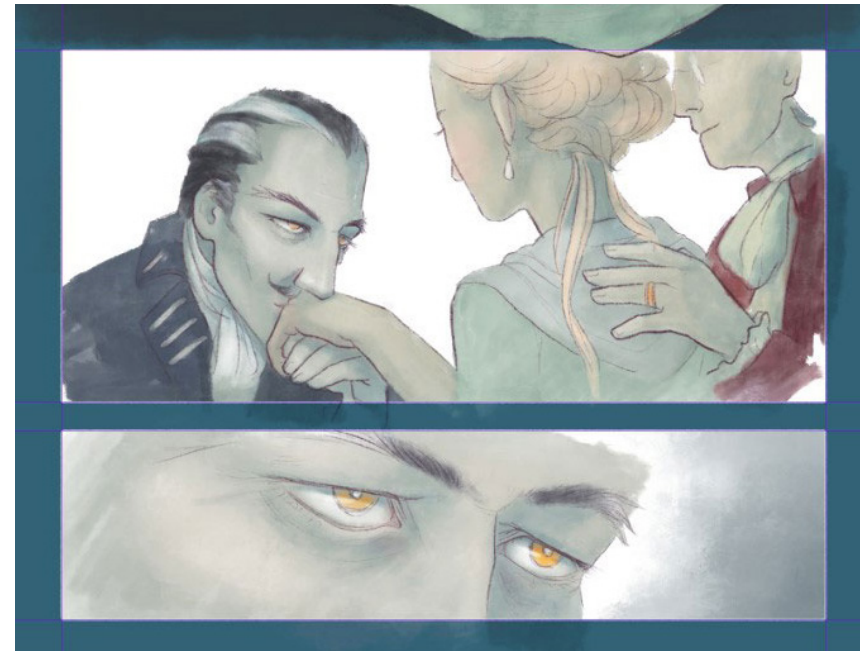
Kuva 17. Ennen ja jälkeen. 2020.



## 3.5 Editointi

Värien ollessa valmiit sivut olivat vielä melko sekalaisia, yhteen sulautuvia kokonaisuuksia. Oli siis aika tehdä lopullinen ruutu-jako ja siivous. Harkitsin erilaisia toteutuksia: paksut vai ohuet ruutujen ääriviivat, mustat vai valkoiset, ehkä ei ääriviivoja ollenkaan, ja niin edelleen. Liian pitkälle jahkailulle tai testeille ei ollut sijaa, joten siirryin Clip Studio Paint -ohjelmaan ja käytin sen sarjakuvaruututyökalua melko yksinkertaisin asetuksin. Sen käyttäminen on helppoa: ensin suunnittelin ruutujen rajat ja vedin niiden mukaan suuntaviivat, sitten vain tein työkalulla sopivat ruudut. Ohjelma itse tekee tällöin joka ruudulle oman kansion ääriviivoineen, maskeineen ja taustatasoineen, johon sitten siirsin oikean sisällön. Tämä helpotti viimeistelyä ja asettelua, koska ruutua pystyi siirtämään kokonaisuutena, mutta myös pelkästään sen sisältöä oli mahdollista esimerkiksi suurentaa kätevästi ja siististi sen rajojen sisällä.

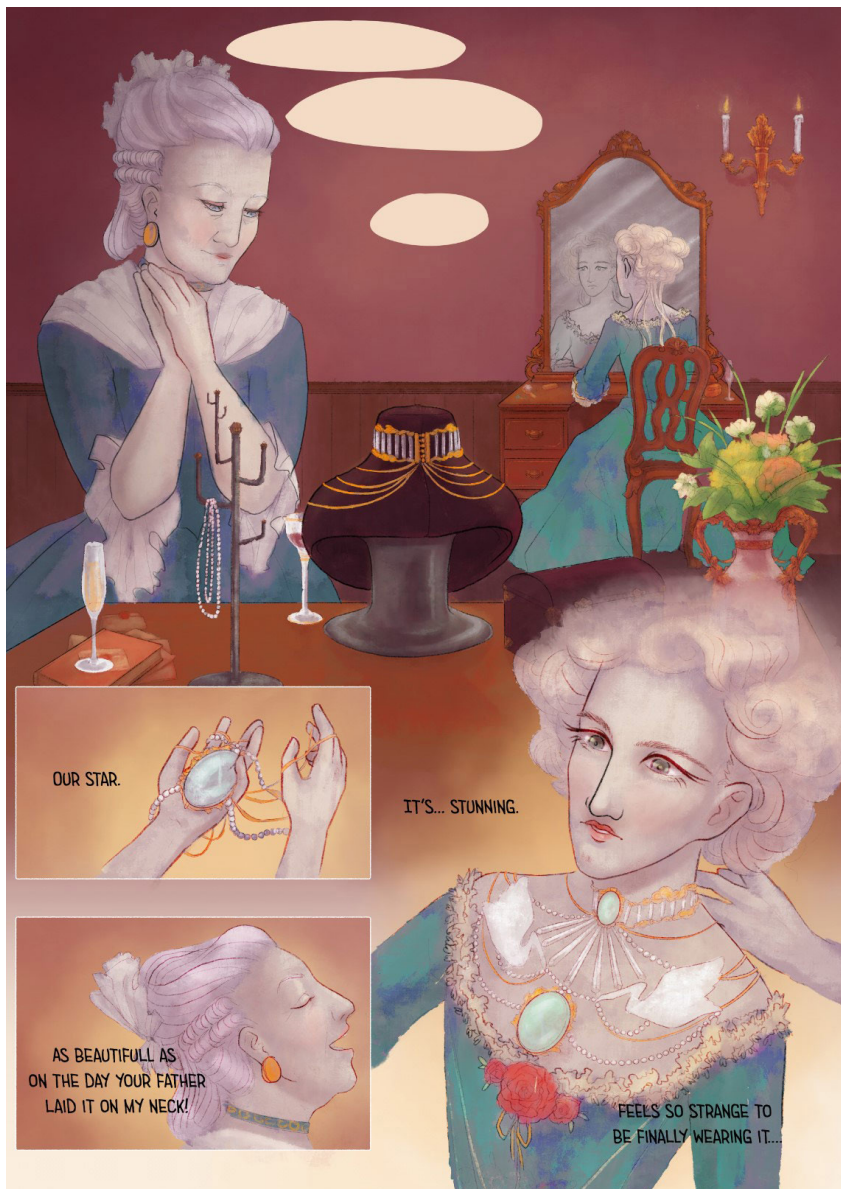
Ruutujen, viimeisten sommittelujen ja taustasävyjen jälkeen lähestyttiin jo loppua. Tekstit asetelin paikoilleen Photoshopissa, sillä halusin käyttää nimenomaan Adobe Fontsin kautta tarjottua Blambot ImaginaryFriend BB -kirjasintyyppiä. Kirjoitin siis repliikit suunnilleen paikoilleen, kiinnittäen huomiota vapaan tilan määrään ja rivitykseen, että kuplista tulisi mahdollisimman tasaisen kokoisia. Itse kuplagrafiikat tein taas Clip Studio Paint -ohjelmassa, jossa on sillekin oma työkalunsa. Piirsin vapaalla kädellä yksinkertaiset, yksiväriset, ääriviivattomat ellipsit ja palasin vielä Photoshopiin korjaamaan niiden muotoja liquify-filteriä



**Kuva 18.** Editointia. Ruudut aseteltu, taustat puuttuvat. 2020.

käyttäen. Halusin myös varmistaa, että hahmojen repliikit erottuvat helposti toisistaan, joten väritin joka hahmon puhekuplat eri värillä.

Aivan viime silauksena toin sivut Adobe Lightroom-ohjelmaan ja valmiita säätöjä mukaillen vielä vahvistin sävyjä ja kirkastin yleisesti ottaen sivujen ilmettä. Ja näin oli viimeinenkin osuus ohi ja sivut valmiina yhteen pakettiin nidottavaksi, minkä tein Adobe InDesignissä. Kaikki 18 sivua yhdessä pdf-tiedostossa, helposti luettavissa.



Kuva 19. Puhekuplien lisääminen. 2020.



# 4 Lopuksi



# 4.1 Arviointi

Tekemiseni oli hidasta ja hapuilevaa ja tapahtui pienissä osissa. Tämä on tietenkin odotettavissa, kun sarjakuva formaattina näin alusta loppuun itse tehtynä oli minulle uusi. Vaikka ns. passiivista tietoa riittää, oli eri asia kun joutui itse selvittämään joka vaiheen parhaan toteutustavan pieniin yksityiskohtiin asti. Ilman entistä kokemusta varsinkin näitä työkaluja käyttäen oli myös väistämättä, että edetessä tuli monta tajuamista, miten aikaisemman vaiheen olisi voinut tehdä tehokkaammin. Opin jatkuvasti niin sarjakuvasta formaattina kuin omista työskentelytavoistanikin.

Aloittaminen on tietenkin aina vaikeinta, varsinkin kun edessä on suuri tuntematon. Sisällön pohtiminen ja mitä jos -ajatusleikit ovat hauskoja, ja minulle on tärkeää miettiä sisältö alusta loppuun jotta on kunnan vakaa perustus minkä päälle alkaa rakentaa jotain konkreettista. Toisaalta epävarmuus siitä, onko vieläkin kasassa jotain tarpeeksi hyvää, mihin alkaa käyttää aikaa ja vaivaa, viivästytti itse piirtämisen aloittamista. Haluaisin tarttua toimeen ripeämmin, ja toivon että kokemus tuo myös itsevarmuutta.

Itsevarmuuden puute viivästytti myös muita osia, kun jokainen iso vaihe tuntui askeleelta tuntemattomaan. Ratkaisu oli vain yksinkertaisesti jatkaa eteenpäin ja katsoa mitä tapahtuu, miettimättä joutuisiko tehdyn työn heittämään roskiin. Näin ei onneksi missään vaiheessa käynyt, vaikka koko ajan opin, mitä voisi tehdä toisin. Nyt tiedän, että sen sijaan että (osittain ohjelman rajoituksista johtuen) teen sivut melkein pä yhtenä kokonaisuutena,

parempi on tehdä joka ruutu erillisenä, muista riippumattomana, jotta niitä ei tarvitse jälkikäteen joutua leikkaamaan osiin.

Tekstiosion tuottaminen tuotti ajoittain päänvaivaa. Olen tyytyväinen, että tekemiseni painottui käsin tekemiseen, ja sen sijaan, että kaikki olisi tekstiä ja teoriaa, sain lukea monipuolisesti lähdemateriaalia joka toi uusia näkökulmia myös itse sarjakuvan piirtämiseen. Sarjakuvan historiasta ja teoriasta lukeminen sai eri merkityksen, kun huomasin miten se pätee myös omaan työhöni. Tämän jälkeen oli helpompaa kirjoittaa aiheesta myös asiatekstiä.

Ajankäyttö oli minulle vaikein osuus koko projektia, minkä näkee myös sen viivästymisestä. Henkilökohtaisista ja terveydellisistä syistä tekeminen oli usein hyvin hankalaa, ja vuoden 2020 poikkeusolot toivat siihen omat vaikeutensa. En osannut kunnolla arvioida, paljonko aikaa mihinkin osioon menisi. Vähitellen löysin itselleni sopivan työskentelytavan: pienissä sprinteissä, pitkillä tauoilla välissä, jotta saisin projektiin etäisyyttä. Näin lopulta pääsin maaliviivan yli.

## 4.2 Lopullisen työn arviointi

Perfektionisti ei ole koskaan tyytyväinen. Voin kuitenkin sanoa, että olen erittäin iloinen saatuani projektin päätökseen kaiken sen päänvaivan ja stressin jälkeen, joka sitä on seurannut. Alun suurista suunnitelmista väistämättä moni karsiutui, mutta kaiken huomioon ottaen lopputulos on mielestäni hyvä. Tämä on vain projektien todellisuus: skaalan on oltava mahdollisimman tiivis, että valmiiksi tekeminen on mahdollista järkevässä ajassa. Itse tarinan kunnolla esille tuomiseksi olisi ollut mahtavaa tehdä vaikka kuinka monta sivua lisää, mutta jälkikäteen ajateltuna tämä oli mielestäni sopiva haaste.

18 värisivua sarjakuvaa on paljon. Varsinkin tällaisella tyyllillä, ei vain yksinkertaisilla muodoilla. Olen siis ylpeä, että ne tulivat tehtyä. Sivuihin näkee ominaisen tyylini ja vahvuusalueeni piirtäjänä. On ruutuja, joihin olen käyttänyt enemmän vaivaa, ja ruutuja, joita olen simplifikoanut. Tämä toivottavasti tuo esille, että pystyn priorisoimaan sitä, mikä on teoksen kokonaisuuden kannalta tärkeää. Sarjakuva on myös paljon muuta kuin piirroksia: sivuissa yhdistyy eri digitaalisten työkalujen osaaminen, väriteorian tuntemus, sommittelun teoria ja jopa englannin kielen ja dialogin kirjoittamisen taito. Näin ollen projekti kokonaisuutena on hyvä näyttö siitä, mitä osaan, ja myös itselleni perinpohjainen selvitys siitä, mitä haluan tehdä tästä eteenpäin.



# Lähteet

## Kirjalliset

- Nummelin, J. 2018. Sarjakuvan lyhyt historia. Suomi: Avain.
- Koskela, I. 2018. Uusi Sarjakuvantekijän Oppikirja. Suomi: Arktinen Banaani.
- Jokinen, H. 2011. Sarjakuva Suomessa. Suomi: Avain.
- Abate, M. & Tarbox, G. 2017. Graphic Novels for Children and Young Adults: A Collection of Critical Essays. Yhdysvallat: University Press of Mississippi.
- Kirchoff, J. & Cook, M. 2019. Perspectives on Digital Comics: Theoretical, Critical and Pedagogical Essays. Yhdysvallat: McFarland & Company, Inc.
- Whaley, D. 2016. Black Women in Sequence: Re-inking Comics, Graphic Novels, and Anime. Yhdysvallat: University of Washington Press.
- Robbins, T. 1999. From Girls to Grrlz: A History of Women's Comics from Teens to Zines. Yhdysvallat: Chronicle Books.
- McCloud, S. 1993. Understanding Comics: The Invisible Art. Yhdysvallat: HarperCollins.
- McCloud, S. 2000. Reinventing Comics: The Evolution of an Art Form. Yhdysvallat: William Morrow Paperbacks.
- Stowell, L. & Cox, A. 2019. The American Duchess Guide to 18th Century Beauty. Yhdysvallat: Page Street Publishing.
- Stowell, L. & Cox, A. 2017. The American Duchess Guide to 18th Century Dressmaking. Yhdysvallat: Page Street Publishing.

## Verkkolähteet

- Wilde, L. 2015. Distinguishing Mediality: The Problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics. Artikkel. Eberhard-Karls University of Tuebingen. [viitattu 11.11.2020] Saatavissa: <https://semioticadaimagem.files.wordpress.com/2016/04/386-658-1-pb.pdf>
- **Kuva 4.** Webb, S. 2016-2020. Kochab. [viitattu: 15.3.2020] Saatavilla: <https://www.kochab-comic.com/>
- Tanner, V. & Baum, E. 2016-2020. Heart of Gold. [viitattu: 16.3.2020] Saatavilla: <https://heartofgoldcomic.com/>
- **Kuva 3.** Nousiainen, S. 2018-2020. Heir's Game. [viivattu: 20.11.2020] Saatavilla: [https://www.webtoons.com/en/drama/heirs-game/s3-episode-90-pretenses-and-etiquette/viewer?title\\_no=1445&episode\\_no=95](https://www.webtoons.com/en/drama/heirs-game/s3-episode-90-pretenses-and-etiquette/viewer?title_no=1445&episode_no=95)
- **Kuva 9.** Atelier Nostalgia. 2019. Femmes Fatales in the Gemeentemuseum. [viitattu: 16.3.2020]. Saatavilla: <https://ateliernostalgia.wordpress.com/2019/03/07/femmes-fatales-in-the-gemeentemuseum/>

## Muut

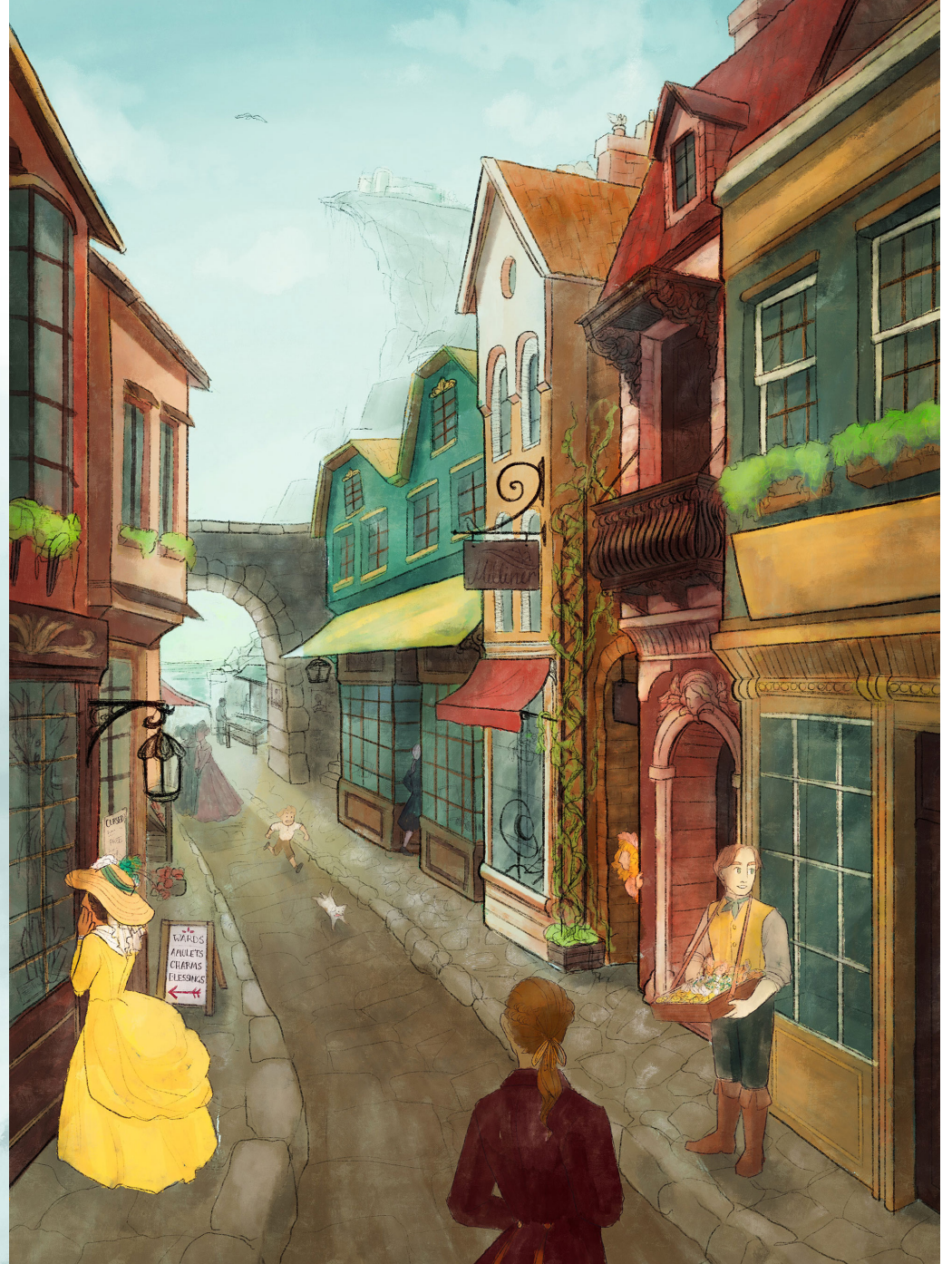
- **Kuva 5.** The Duchess. 2008. Ohjaaja: Saul Dibb. Elokuva. Qwerty Films & Magnolia Mae Films.

Valmiit sivut

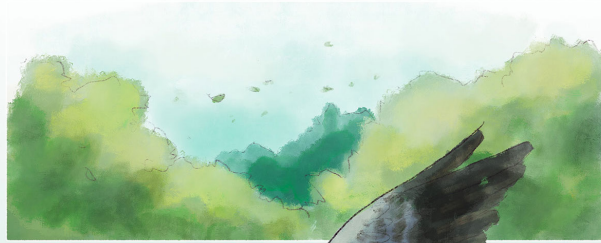




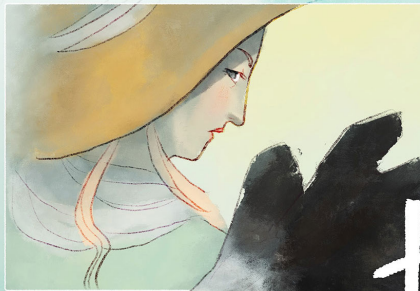
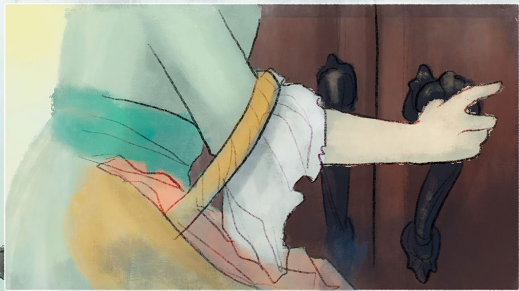
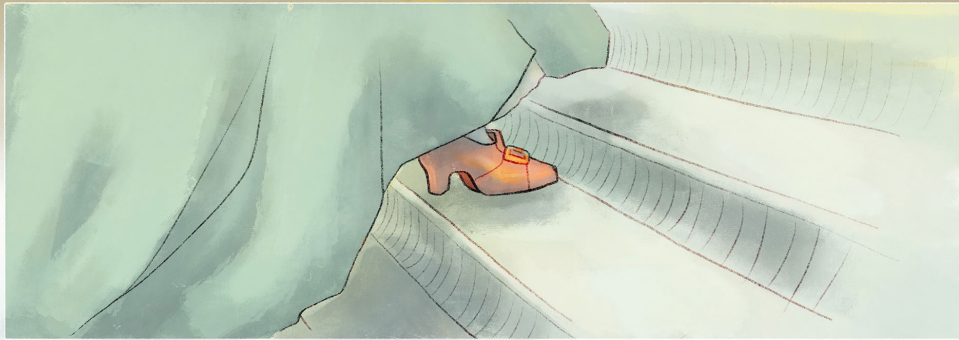
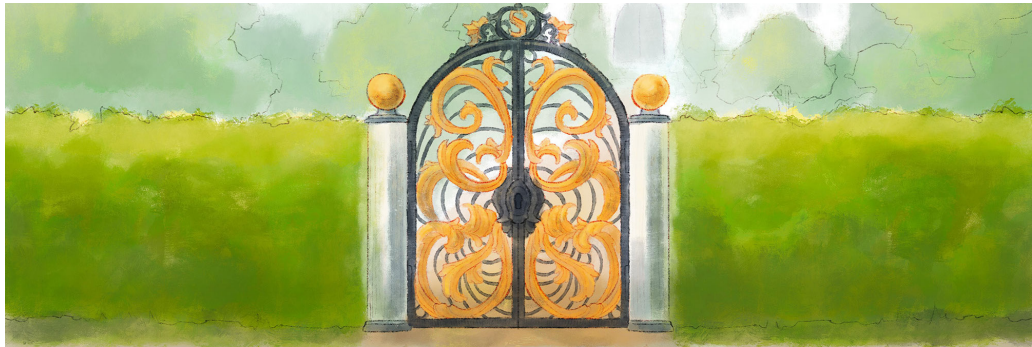
Come  
TO  
Roost



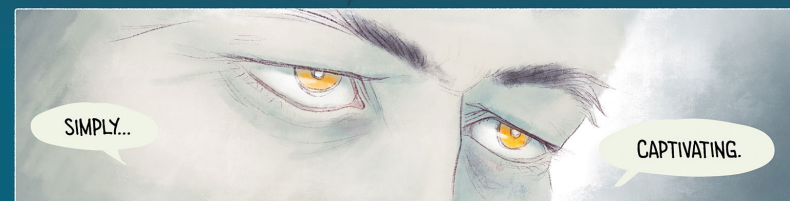
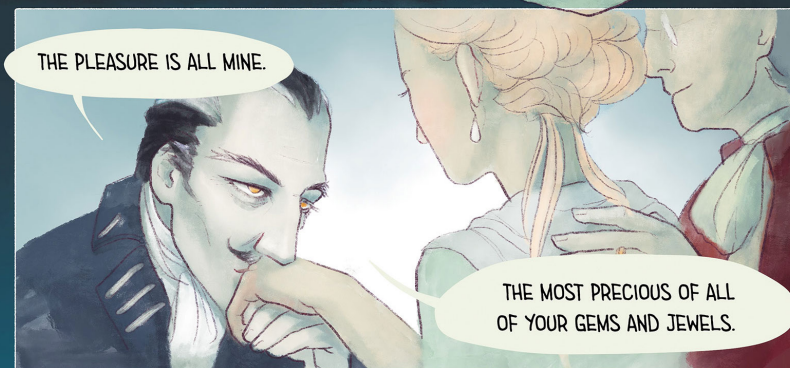
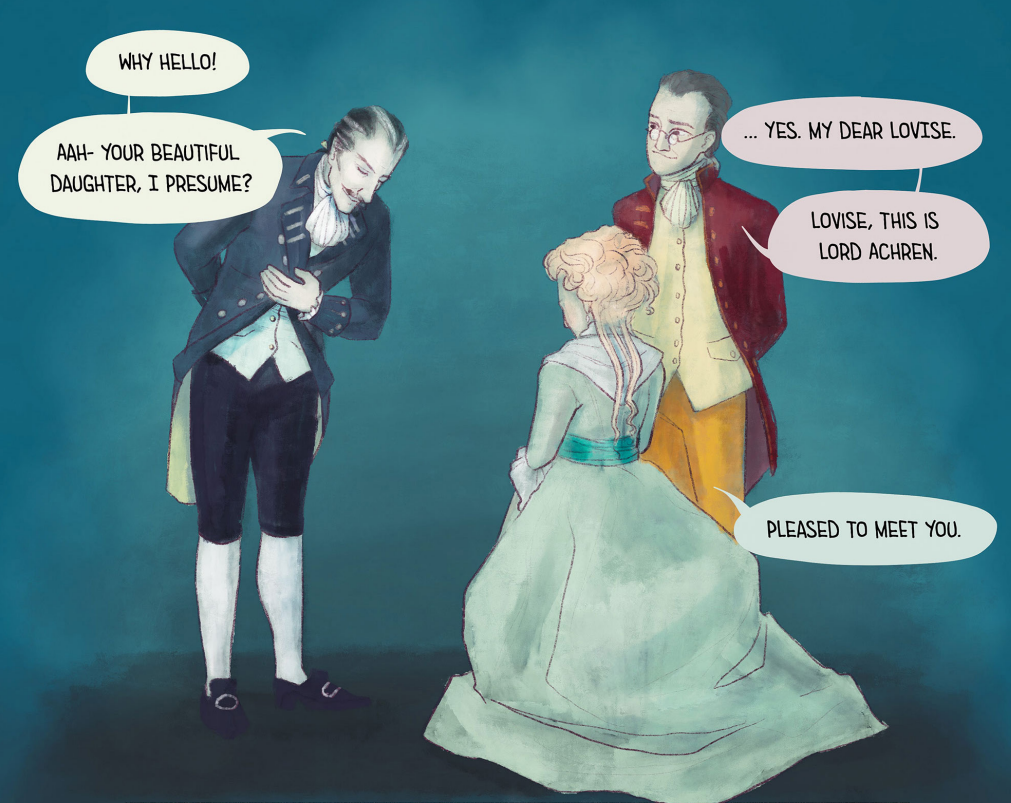




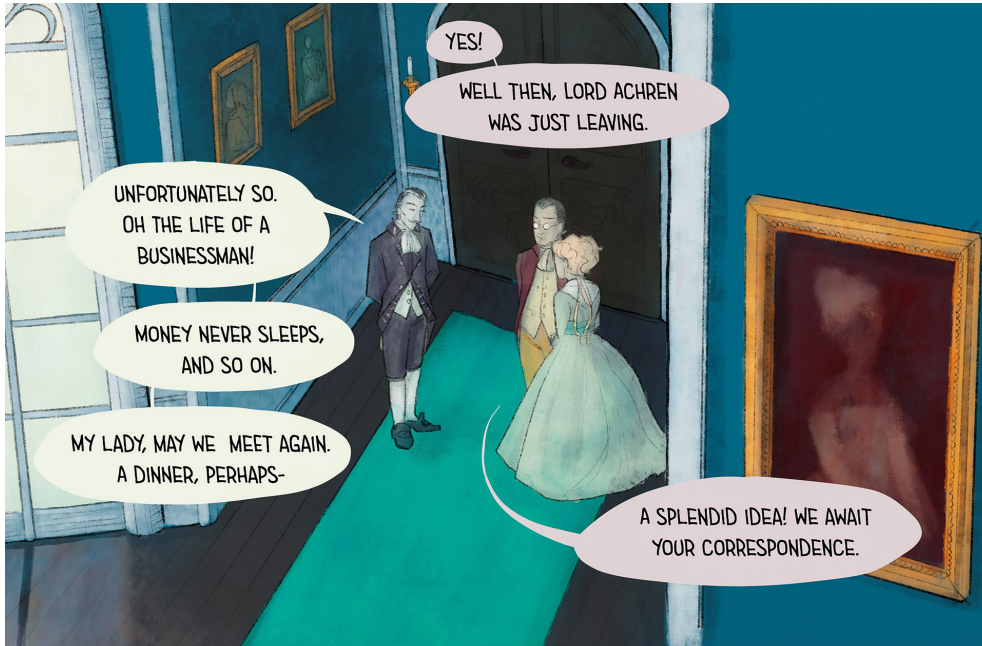












YES!

WELL THEN, LORD ACHREN WAS JUST LEAVING.

UNFORTUNATELY SO. OH THE LIFE OF A BUSINESSMAN!

MONEY NEVER SLEEPS, AND SO ON.

MY LADY, MAY WE MEET AGAIN. A DINNER, PERHAPS-

A SPLENDID IDEA! WE AWAIT YOUR CORRESPONDENCE.



AFTER ALL, YOU HAVE A BALL TO LOOK FORWARD TO. AND A SURPRISE?

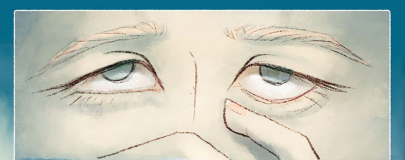
OH. MATTHIS. EXCITING...

GOOD, GOOD! GLAD TO HEAR.

MMH.



UUUUUUUGH.



...YES.

WELL. FAREWELL. FOR NOW.



FAREWELL!



... WHAT WAS THAT? WHO IS HE?

OH, JUST A BUSINESS PARTNER. DON'T YOU TROUBLE YOURSELF WITH IT!

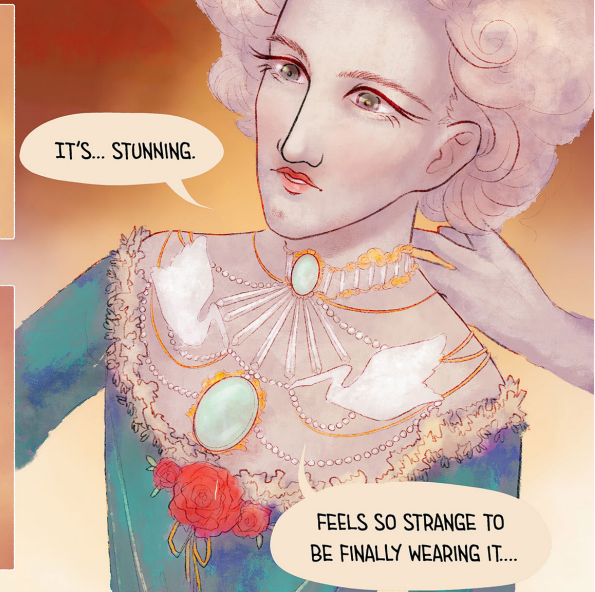
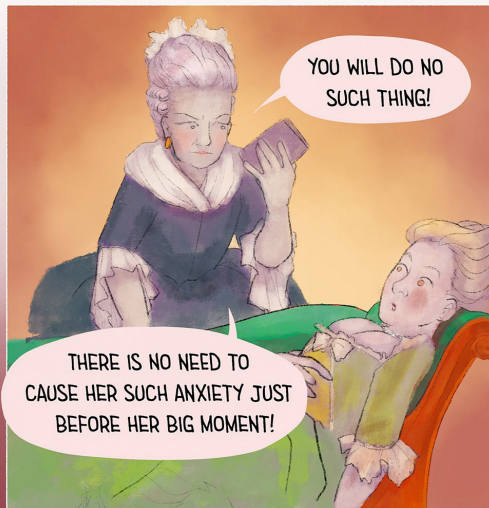


WHAT AM I GOING TO DO?









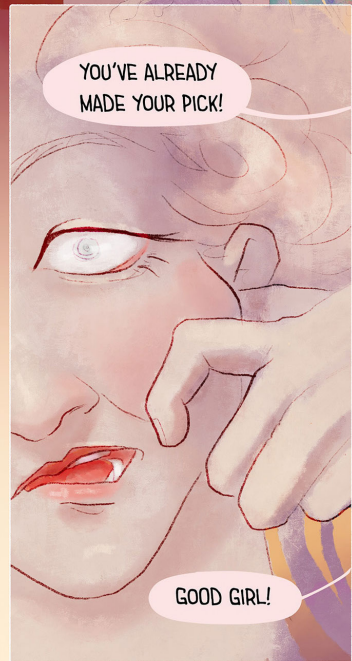




OH, MY DEAR,  
YOU ARE A VISION!

AND WITH OUR STAR ON YOUR  
BOSOM YOU COULD HAVE YOUR PICK  
OF ALL THE MEN...

BUT, FORTUNATELY...



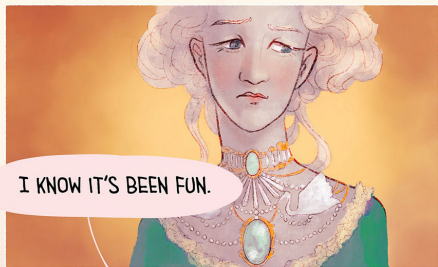
YOU'VE ALREADY  
MADE YOUR PICK!

GOOD GIRL!

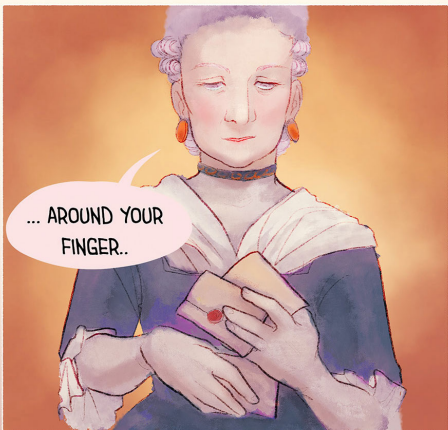


**MOTHER!!**

HA!



I KNOW IT'S BEEN FUN.



... AROUND YOUR  
FINGER..



WRAPPING YOUNG MEN...



BUT YOU'RE  
MAKING A GOOD CHOICE.



BEAUTY FADES...  
WEDDING BANDS DON'T.

MAKE US PROUD.



THE ANCESTORS  
WATCH OVER YOU.



