

Emilia Musturi

SNAKEBITE NETTISARJAKUVAN TOTEUTUS JA JULKAISEMINEN

Opinnäytetyö

Viestinnän koulutusohjelma

Lokakuu 2016



KYAMK
University of Applied Sciences

Tekijä/Tekijät	Tutkinto	Aika
Emilia Musturi	Graafinen suunnittelija	Lokakuu 2016
Opinnäytetyön nimi		
Snakebite Nettisarjakuvan toteutus ja julkaiseminen		36 sivua 4 liitesivua
Toimeksiantaja		
-		
Ohjaaja		
Lehtori Tarja Brola		
Tiivistelmä		
<p>Opinnäytetyö käsittelee nettisarjakuvan julkaisemista ja nettijulkaisemisessa huomioon otettavia asioita. Huomion kohteena olivat muun muassa sarjakuvan värit, formaatti ja julkaisualustan valinta. Lisäksi työssä käytiin läpi nettijulkaisemisen mahdollisuuksia, kuten interaktiivisuutta.</p> <p>Tutkin myös nettisarjakuvan lukukokemuksen parantamista nettisarjakuvien tekijöille ja lukijoille suunnatun kyselyn avulla. Kyselyyn vastasi noin sata henkilöä. Tuloksista kävi ilmi, että lukijat kiinnostavat ensiksi huomiota itse sarjakuvaan ja sen kiinnostavuuteen. Nettisivuissa yksinkertaisuus on tärkeämpää kuin graafinen ilme, jos niin voidaan taata sivujen sujuva toimivuus.</p> <p>Produktiivisessa osuudessa toteutettiin kuusisivuinen sarjakuva, joka julkaistiin ComicFury-julkaisualustalla. Julkaisualustan ulkoasua mukautettiin sarjakuvan mukaan tavoitteena käyttäjäystävällinen sivusto. Toteutettu sarjakuva on osa kirjoittajan omaa pitkää sarjakuvaprojektia.</p> <p>Tutkimustulokset jäivät odotettua heikommiksi. Nettisarjakuviin keskittyvää kirjallisuutta oli heikosti saatavilla tai tiedot olivat vanhentuneita. Produktiivinen osuus valmistui aikataulun mukaisesti ja vastaa asetettuja tavoitteita, vaikka osasta niistä oli tingittävä teknisistä syistä.</p>		
Asiasanat		
sarjakuva, nettisarjakuvat, sarjakuvailmaisuus, lukukokemus		

Author (authors)	Degree	Time
Emilia Musturi	Bachelor of Visual Communication	October 2016
Thesis Title		
Snakebite Creating and publishin a webcomic		36 pages 4 pages of appendices
Commissioned by		
-		
Supervisor		
Tarja Brola, Senior Lecturer		
Abstract		
<p>The objective of the thesis was to produce six-page comic for web publishing. The comic is part of the writer's personal project.</p> <p>Research focused on requirements of a webcomic, for example colors and format, and reading experience. Part of the research was conducted as a survey which was directed to comic creators and readers. Results indicate that readers prefer simple websites which emphasize comics over the showy graphics.</p> <p>The productive part achieves its goals, though slightly altered because of technical reasons. The research falls a bit short due the lack of source material covering webcomics. However, thesis offers an overview a webcomics as whole and what consider while planning them.</p>		
Keywords		
Comic, webcomics, comic , reading experience		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	LYHYT JOHDATUS SARJAKUVAAN.....	5
2.1	Mitä sarjakuva on?.....	5
2.2	Sarjakuvailmaisu.....	6
3	SARJAKUVA NETISSÄ.....	8
3.1	Nettisarjakuvan historia	8
3.2	Nettijulkaisemisen mahdollisuudet.....	10
3.3	Nettisarjakuva liiketoimintana	13
4	SARJAKUVAPROJEKTI SNAKEBITE.....	16
4.1	Tarina	16
4.2	Hahmo	16
4.3	Miljöö	19
5	SARJAKUVAN TOTEUTUS	19
5.1	Formaatti	19
5.2	Kuvakäsikirjoitus.....	21
5.3	Värit	22
5.4	Typografia.....	23
5.5	Valmis sarjakuva.....	25
6	SARJAKUVAN JULKAISEMINEN	27
6.1	Julkaisualustat	27
6.2	Kysely nettisarjakuvien lukusivuista.....	29
6.3	Snakebite netissä	30
7	LOPUKSI	33
	LÄHTEET.....	34
	KUVALUETTELO	36
	LIITTEET	
	Liite 1. Kysely	

1 JOHDANTO

Pohtiessani opinnäytetyöni aihetta tärkeimmäksi kriteeriksi itselleni nousi projektin mielekkyys. Ennen nykyisiä opintojani opiskelin Oriveden opiston sarjakuvalinjalla ja luen paljon sekä painettua että netissä julkaistavaa sarjakuvaa. Valitsinkin harrastuspohjani perusteella projektikseni oman nettisarjakuvan, *Snakebiten* prologin suunnittelun ja julkaisemisen.

Opinnäytetyöni on muodoltaan produktiivinen ja sen lopputuotteena syntyy visuaalisesti yhtenäinen sarjakuva, joka soveltuu formaatiltaan nettijulkaisuksi. Yksi tärkeimmistä tutkimuskysymyksistäni on nettisarjakuvan lukukokemuksen vaikuttavat osa-alueet. Sarjakuvan lukeminen digitaalisessa muodossa koetaan katkonaiseksi ja vaikeaksi.

Kirjallisessa osuudessa käyn läpi yleisesti sarjakuvan nettijulkaisemisen mahdollisuuksia ja rajoituksia, jotka ohjaavat päätöksentekoaani produktiivisen osuuden aikana. Lähteinä olen käyttänyt alan kirjallisuutta ja artikkeleita. Lisämateriaalia sain kuitenkin nettisarjakuvien lukijoille teettämäni kyselyn tuloksista. Kysely painottui nettisarjakuvan lukukokemuksen parantamiseen ja sen tulokset löytyvät kokonaisuudessaan liitteenä.

Opinnäytetyöni tukee ammatillisen osaamiseni kehittymistä, sillä haluan tulevaisuudessa työskennellä kuvittamisen ja sarjakuvan parissa. Toivon myös aloittelevien sarjakuvien tekijöiden voivan hyödyntää opinnäytetyötäni suunnitellessaan netissä julkaistavaa sarjakuvaa.

2 LYHYT JOHDATUS SARJAKUVAAN

2.1 Mitä sarjakuva on?

Scott McCloud määrittelee sarjakuvan seuraavasti: *”Harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden takoituksena on välittää infomaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma.”* (McCloud 1993, 9)

Määritelmän mukaan sarjakuvan voi katsoa syntyneen tuhansia vuosia sitten, koska esimerkiksi luolamaalaukset ovat kuvasarjoja, joiden tarkoituksena on

välittää informaatiota. Tämän takia sarjakuvan historian läpikäyminen lyhyesti on hankalaa. Sarjakuvat ja sen eri tyyllilajit ovat myös kehittyneet hyvin eri tavoin eri maissa riippuen niiden arvostuksesta. Lisäksi kehitys on myös ollut hyvin riippuvaista teknologiasta ja kaupallisuudesta (McCloud 1993, 186). Sarjakuvat nähtiinkin pitkään pelkästään kaupallisena viihteenä. Sarjakuvasta alkoi kehittyä vakavasti otettava taidemuoto vasta 1960-luvulta eteenpäin underground-liikkeen nostaessa esiin yhteiskunnallisia asioita (Koskela 2016, 12).

Toni Talja ja Marko Kosonen ovat tutkineet sarjakuvan historiaa laajasti opinäytetyössään *Sarjakuvan historia, klassikot, arvo ja tuntemus* (2010). Tutkimuksessaan he käyvät läpi sarjakuvan historiaa Amerikassa, Euroopassa, Japanissa ja Suomessa.

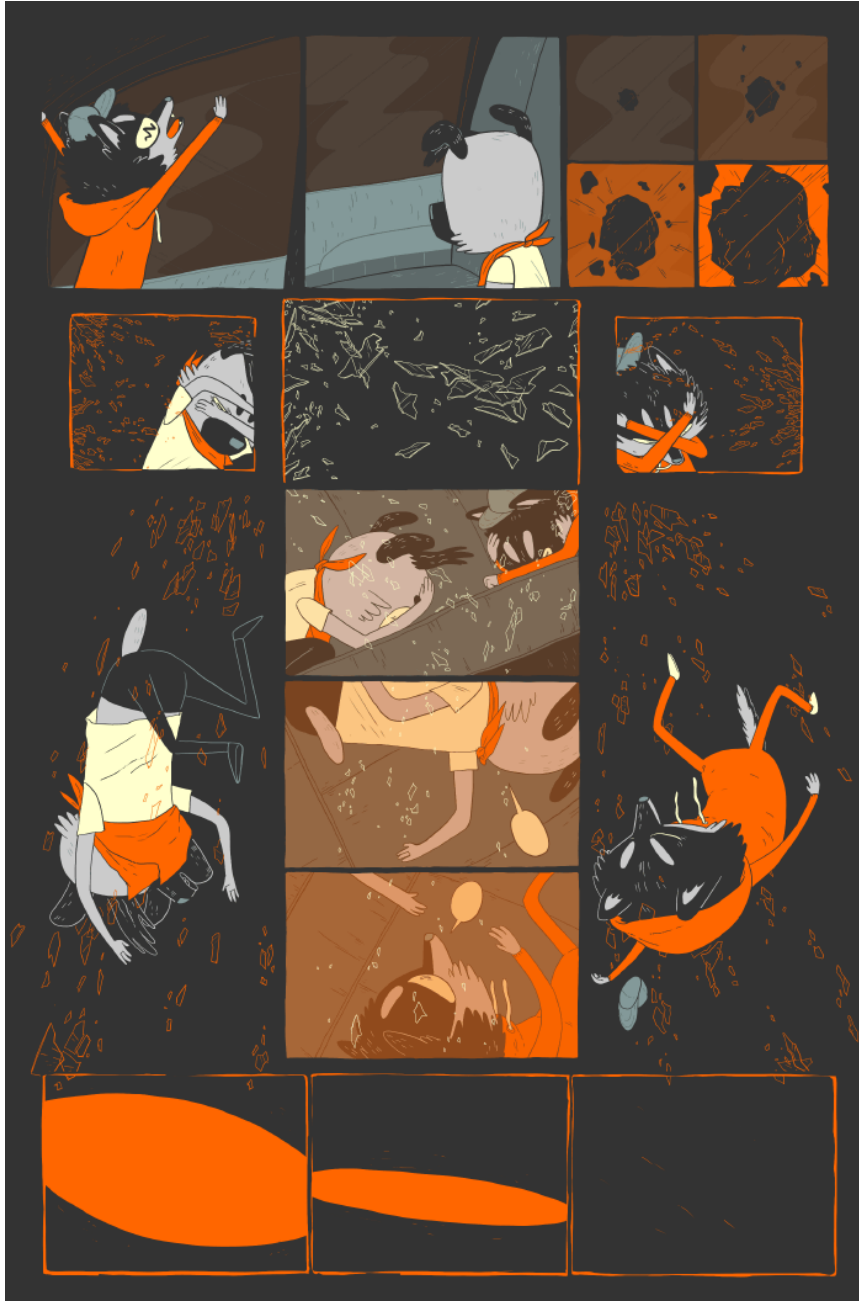
2.2 Sarjakuvailmaisuus

Sarjakuvailmaisuus vaatii tekijältä jatkuvia päätöksiä siitä, mitä ja miten lukijalle esitetään sarjakuvan tapahtumat (McCloud 2006, 37). Mitä informaatiota lukijalle välitetään visuaalisesti ja mitä tekstin avulla? Miten asiat esitetään? Miten tarinaa kuljetetaan ruutujen välillä? Mitä lukijalle jätetään näyttämättä? Näillä päätöksillä voi vaikuttaa siihen, miten lukija tulkitsee sarjakuvan, täydentää ruutujen välissä tapahtuneet muutokset ja miten tarinaa etenee.

Sarjakuvan tulkintaan vaikuttaa myös lukijan osalta sarjakuvien merkkikielen tuntemus. Sarjakuvat hyödyntävät ikoneja, joilla voi kuvata henkilöä, paikkaa tai ajatusta (McCloud 1993, 27). Esimerkiksi hehkulampulla, joka on symbolinen ikoni, voidaan kuvata henkilön saamaa ideaa. Kuvalliset ikonit taas pyrkivät muistuttamaan kuvaamaansa kohdetta, kuten ihmistä, edes jossain määrin. Hahmoista luodaan samaistuttavia ja voimistetaan ikonien merkitystä (McCloud 1993, 30–31).

Sarjakuvat myös rakentavat illuusiota ajankulumisesta, tilasta, liikkeestä ja äänestä. Näitä elementtejä kuvataan enemmän tai vähemmän vakiintunein keinoin ja merkein. Liikkeen tuntua luodaan vauhtiviivoilla ja dynaamisilla kuvakulmilla. Äänimaailmaa voi ilmaista typografisilla ääniefekteillä. Lukija myös rakentaa äänimaailmaa sarjakuvan visuaalisten vihjeiden pohjalta (Koskela 2016, 69). Ajankuluntunteeseen voi vaikuttaa muun muassa ruutujen muodol-

la ja koolla. Diagonaaliset muodot ovat dynaamisia ja viittaavat nopeaan toimintaan. Useat samankokoiset ruudut luovat illuusiota ajan hitaasta kulumisesta (kuva 1). Sarjakuvailmaisuu perustuu siis pitkälti abstraktiolle ja ennalta sovituille merkkien merkityksille. Sarjakuvia oppii parhaiten tulkitsemaan niitä lukemalla.



Kuva 1. Jen Leen Thunderpaw–sarjakuvassa on sekä liikkeen että hidastetun toiminnan tun-
tua. Eläin hahmoista on tehty samaistuttavan näköisiä antamalla niille ihmismäisiä piirteitä.
(Lee, J.)

3 SARJAKUVA NETISSÄ

Opinnäytetyöni käsittelee ainoastaan nettisarjakuvaa, eikä siinä oteta huomioon digitaalista sarjakuvaa. Sarjakuvabloggaaja ja tutkija Sean Kleefeld pitää nettisarjakuvan ja digitaalisen sarjakuvan lähtökohtaisena erona on niiden levitys- ja lukutapaa (2011). Digitaaliset sarjakuvat julkaistaan erilaisten lukupalveluiden ja applikaatioiden kautta, josta lukijat voivat ladata ne omalle lukupäätteelleen maksua vastaan. Tällaisia palveluita ovat muun muassa Aku Ankka Lataamo, ComiXology ja VIZ Manga. Nettisarjakuvat eli verkkosarjakuvat puolestaan ovat luettavissa ilmaiseksi suoraan selaimessa. Toisinaan tekijät julkaisevat kokooma-albumeita nettisarjakuvistaan omakustanteina ja joissain harvoissa tapauksissa kustantajien kautta.

3.1 Nettisarjakuvan historia

McCloud uskoi vuonna 2001 ilmestyneessä *Reinventing Comics* -kirjassaan sarjakuvien tulevaisuuden olevan netissä. 1990-luvun puolessa välissä amerikkalainen kaupallinen sarjakuvateollisuus oli kohdannut huippunsa. Alan kasvu oli rakennettu oletukselle, että sarjakuvilla olisi tulevaisuudessa keräilyarvoa, mutta kysyntä ja tarjonta eivät kohdanneet; sarjakuvia julkaistiin paljon laadusta riippumatta (McCloud 1999, 10). Tämä hankaloitti myös itsenäisten sarjakuvataiteilijoiden asemaa, ja tekijät alkoivat etsiä uusia julkaisukanavia.

Ensimmäiset nettisarjakuvat julkaistiin 1990-luvun alkupuolella. Sarjakuvat olivat aluksi hyvin alkeellisia, sillä ne kärsivät hitaista tietoliikenneyhteyksistä ja huonosta käyttöliittymäsuunnittelusta. Multimediaa, kuten ääntä ja animaatiota, hyödyntävät teokset, julkaistiin tämän takia aluksi CD-ROMeina (McCloud 2000, 208).

Sarjakuvastripit soveltuivat formaatiltaan parhaiten esitettäväksi ruudulta, sillä koko tarina on mahdollista esittää yhdellä sivulla. Ensimmäiset kaupallisesti menestyneet nettisarjakuvat olivatkin lähes yksinomaan nörttihumoria sisältäviä strippisarjakuvia (Withrow & Barber 2006, 12). Myös suomalaisena nettisarjakuvan uranuurtajana pidetty Ossi Mäntylahden, Jukka ja Pekka Piiran nettisarjakuva *Sosiaalisesti Rajoittuneet* putoaa samaan kategoriaan. IT-

huumoria käsittelevät sarjakuva on ilmestynyt vuodesta 2000 lähtien ja sillä on 250 000 kuukausittaista lukijaa (Kauppinen 2010).

2000-luvulta eteenpäin nettiin alkoi ilmestymään sarjakuville suunnattuja ilmaisia julkaisualustoja (Atchinson, 2008). Nämä tarjosivat hyvän kasvualustan pidemmille jatkuvajuonisille sarjakuville ja tarjosivat helpon julkaisukanavan uusille tekijöille. Justine Shawnin *Nowhere Girl* -nettisarjakuvaromaani edesauttoi pitkien tarinoiden osuuden kasvua nettisarjakuvista (Garrity, 2011). Shawnin sarjakuva oli suunniteltu hyvin nettijulkaisuksi; sarjakuva oli tehty vaakakuormaattiin ja sivut julkaistiin suurissa erissä, jolloin lukijoiden ei tarvinnut kärsiä hitaasta päivitys tahdistista (kuva 2).



Kuva 2. *Nowhere Girlin* vaakakuva formaatti sopii hyvin esitettäväksi tietokoneen ruudulta. (Shawn, J.)

Nettisarjakuvat alkoivat saada tunnustusta taidemuotona. Vuonna 2005 *Will Eisner Comic Industry Awards* lisäsi uudeksi palkintokategoriaksi digitaaliset sarjakuvat (Atchinson 2008). *Eisner Award* on vuosittain jaettava palkinto ansioituneelle amerikkalaiselle sarjakuvatekijälle.

Tästä huolimatta suosituimmat sarjakuvat olivat pitkään hyvin kapealle kohde-ryhmälle suunnattuja strippisarjakuvia. Teknologian kehitys suosii nykyään internet-meemien kaltaisia sarjakuvia, joita on helppo jakaa sosiaalisessa mediassa (Garrity, 2011). Tämän tyyppiset sarjakuvat soveltuvat hyvin luettaviksi mobiililaitteilta pienen kokonsa vuoksi. Pidemmän formaatin sarjakuvillekin on alkanut ilmestymään sovelluksia, jotka muuttavat sarjakuvan mobiiliystävällisempään muotoon. Yleensä tämä tapahtuu järjestämällä sarjakuvan sivut yhtenäiseksi vertikaalisesti skrollattavaksi sivuksi.

Suomessa nettisarjakuvat ovat puolestaan keskittyneet pitkälti sarjakuvablogit.com -julkaisualustalle, jolla tekijät julkaisevat omaelämäkerrallisia sarjakuvia (Sinisalo 2007, 26). Useat suomalaiset tekijät ovat kuitenkin menestyneet kansainvälisesti pitkällä sarjakuvillaan. Esimerkiksi sarjakuvataiteilija Hanna-Pirita Lehtonen julkaisee korealaisen LINE Webtoonsin kustantamana Immortal Nerd-nettisarjakuvaa.

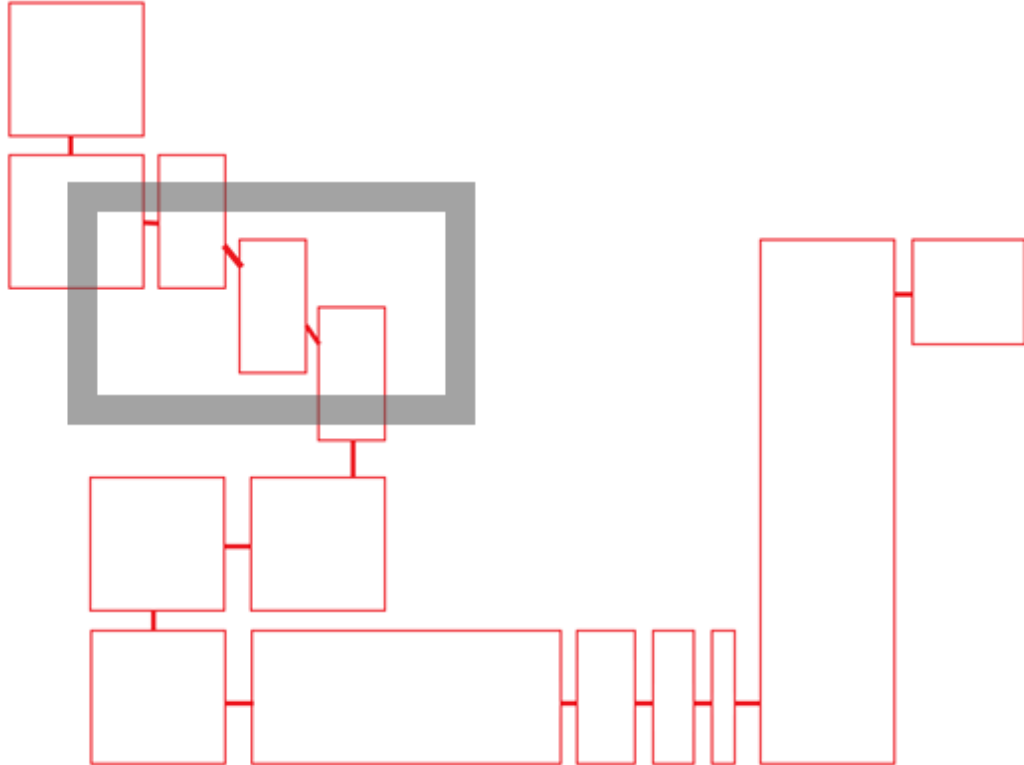
McCloudin kirjaa pidetään nettisarjakuvien perusteoksena, vaikka se onkin jo vanha. Nettisarjakuvista on kirjoitettu varsin vähän tutkimuksia. Suomen sarjakuvaseuran entinen puheenjohtaja Otto Sinisalo sanoo ongelman olevan tuttu viestinnätutkimuksesta, joka laiminlöi internetin ilmiöiden tutkimisen 90-luvulla (Sinisalo 2007, 25). Mutta onko mikään McCloudin väittämistä toteutunut? McCloud esitti muun muassa mikromaksujen yleistyvän, sarjakuvan muuttuvan kokeilevammaksi ja hyödyntävänsä virtuaalitodellisuutta. Osa sarjakuvantekijöistä käyttää mikromaksupalveluita esimerkiksi myydessään PDF-versioita nettisarjakuvistaan ja useat valtavirtasarjakuvat ovat julkistaneet hyödyntävänsä virtuaalitodellisuutta tulevissa sarjakuvissaan (Johnston 2016).

3.2 Nettijulkaisemisen mahdollisuudet

Nettijulkaisemisen ehkäpä suurin etu on sen helppous. Se ei vaadi taloudellista panostusta, kustantajaa ja levittäjää tai koodaustaitoja. Lisäksi tekijöillä on mahdollista tavoittaa kansainvälinen yleisö ja kommunikoida vapaammin lukijoidensa kanssa.

Netissä sarjakuvan formaatilla ei myöskään ole rajoituksia. McCloud kutsuu tämän takia internetiä loppumattomaksi kankaaksi (kuva 3), sillä sarjakuvan koolla, muodolla ja lukusuunnalla ei ole rajoituksia (2000, 222-223). Tämä

avaa uusia mahdollisuuksia sarjakuvan kerronnalle mitä ei ole mahdollista toteuttaa kirjan muodossa.



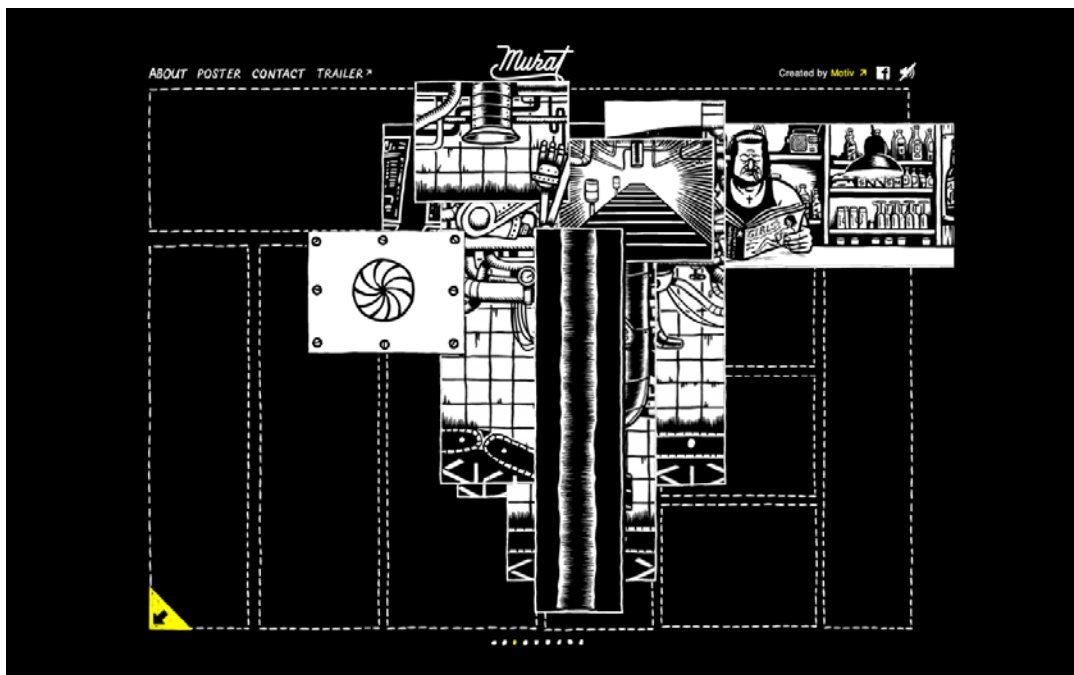
Kuva 3. Loppumaton kangas. Internetissä sarjakuvan muodolla ja lukusuunnalla ei ole rajoituksia. Harmaa laatikko kuvastaa tietokoneen näyttöä (Musturi, 2016)

Teknisesti nettijulkaisu antaa mahdollisuuden hyödyntää animaatiota, ääntä ja interaktiivisuutta. Näitä ja muita elektronisia julkaisutavan mahdollisuuksia hyödyntäviä sarjakuvia kutsutaan myös hypersarjakuviksi (*hypercomics*).

Animaatiolla ja musiikilla voi vahvistaa sarjakuvan tunnelmaa. Jen Leen *Thunderpaw: In the Ashes of Fire Mountainin* lähes jokainen ruutu on animoitu. Animaatio on kuitenkin tarkoituksenmukaista eikä häiritse lukukokemusta. Animaatiot ovat osa tarinan kerrontaa; ne elävöittävät hahmojen tunnetiloja ja antavat vahvemman liikkeen tunnun sarjakuvalle. Animaatioita nettisarjakuvaa varten voi toteuttaa esimerkiksi GIF-kuvina tai Adobe Flash Playerin avulla.

Äänen käyttö sarjakuvien yhteydessä on hankalampaa, varsinkin jos äänet liittyvät tiettyyn ruutuun sarjakuvasta. Jokainen lukija lukee sarjakuvaa eri nopeudella. Äänet saattavat myös häiritä niitä lukijoita, jotka kuuntelevat omaa musiikkiaan. En onnistunutkaan löytämään yhtään nettisarjakuvaa, joka käyttäisi onnistuneesti pelkästään musiikkia sarjakuvan lisäksi sivuillaan. Interaktiiviset sarjakuvat puolestaan hyödyntävät lähes poikkeuksetta musiikkia.

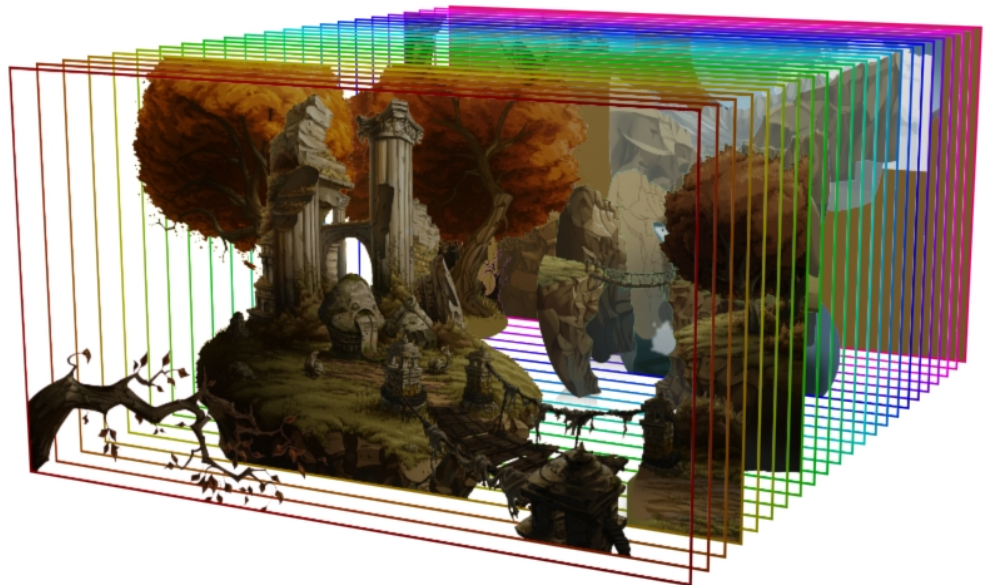
Interaktiivisia sarjakuvia lukiessa lukijan on suoritettava tiettyjä toimintoja edetäkseen tarinassa tai löytääkseen piilotetun ominaisuuden. Tsekkiläisen sarjakuvakollektiivi Motiv:n *Murat*-sarjakuvassa (kuva 4) lukijaa aktivoidaan muun muassa järjestämään sarjakuvan ruutuja oikeaan järjestykseen ja etsimään piilotettuja animaatioita. Animaatiot aktivoituvat hiiren painalluksella.



Kuva 4. Murat sarjakuvassa edetäkseen lukijan on muun muassa koottava sarjakuva oikeaan järjestykseen. (Motiv, 2014)

“Valitse oma seikkailus” on toinen interaktiivisen sarjakuvan tyyppi. Tällöin lukija pääsee vaikuttamaan tarinan kulkuun. Tekijät voivat lähestyä tätä kahdella eri tapaa. Sarjakuvalle voi suunnitella vaihtoehtoisia tarinakaaria, joita lukijat voivat käydä lävitse haluamassaan järjestyksessä. Vaihtoehto on työläs, sillä kaikki mahdolliset tarinapolut on piirrettävä. Toinen vaihtoehto on järjestää ajoittain lukijakysely, jonka tulos ratkaisee tarinan kulun.

Animaation, äänen ja interaktiivisten elementtien käytön pitää olla tarkoituksenmukaista. Hyvä esimerkki tästä on Saizen Median multimediasarjakuva *Soul Reaper*. *Soul Reaper* hyödyntää animaatiota, musiikkia ja ääninäyttelyä. Sivusto liikkuu automaattisesti alaspäin kertojääänen ja taustamusiikin mukana. Lukija voi myös itse määrittellä lukunopeutensa, sillä kertojäänet ja musiikin voi ottaa pois päältä. Animaatiot on toteutettu syvyysvaikutelman luomiseen tarkoitetulla parallaksiefektillä. Parallaksiefekti syntyy, kun kuvan eri tasot liikkuvat eri vauhtia (Hamon 2010). Kuvien liike on yhteydessä kursorin sijaintiin.



Kuva 5. Parallax efekti saadaan aikaan liikuttamalla kuvan eri tasoja eri nopeudella. Oheinen poikkileikkauskuvana on *The Whispered World* – pelistä. (Claas Paletta, PR & New Business Manager of Daedalic Entertainment GmbH)

3.3 Nettisarjakuva liiketoimintana

Digitaalinen julkaiseminen mullisti musiikin ja elokuvien kulutuksen iTunesin ja Netflixin kaltaisten palveluiden kautta. Sarjakuville ei käynyt samoin, vaikka erilaisia mobiilisovelluksia sarjakuvien lukemiselle on olemassa. Nettisarjakuvien julkaisualustoista LINE Webtoonsilla ja Tapasticilla on omat sovelluksensa. Valtavirtasarjakuvien kohdalla printti ja digijulkaisut näyttävät elävät rinnakkain. Esimerkiksi Diamond Comics levittäjän digi- ja printtijulkaisut ovat

myynnillisesti tasavertaisia; molempien myynti oli noin 100 miljoonan dollarin luokkaa vuonna 2014 (DiChristopher 2016)

Nettisarjakuvat ovat yleensä luettavissa ilmaiseksi, joten harva lukija on valmis maksamaan sisällöstä. *How to Make Webcomics* -kirjassa nettisarjakuvista tai niiden oheistuotteista maksavien lukijoiden määräksi arvioidaan 5–10 % koko sarjakuvan lukijakunnasta (Guigar ym. 2008. 133). Tekijät voivat kuitenkin yrittää ansaita esimerkiksi mainostulojen, ladattavien lisämateriaalien tai erilaisten oheistuotteiden myynnin avulla. Näiden keinojen kannattavuus kuitenkin riippuu lukijakunnan koosta ja laadusta; Sarjakuvia usein lukevan voi olettaa olevan kiinnostunut kuluttamaan rahaa lisämateriaaleihin todennäköisemmin kuin satunnaisen selailijan.

Joukkorahoituskampanjat, kuten Kickstarter, ovat kasvattaneet suosiotaan viime vuosina. Tekijät keräävät niissä usein rahaa kokoamakirjan julkaisemiseen. Patreon-sivuston kautta lukijat voivat puolestaan lahjoittaa tekijöille kuukausittain pienen summan, joka usein takaa tasaisemman päivitystahdin ja lisämateriaalia tukijoille. Ulkomaiset joukkorahoitussivustot eivät usein ole Suomen lainsäädännön mukaisia, koska joukkorahoituskampanjoissa tukijat voivat lahjoittaa hankkeelle rahaa ilman mitään vastinetta. Tällöin on Suomen lain mukaan kyseessä rahankeräys, johon tarvitaan viranomaisen myöntämä rahankeräyslupa (Böhm 2012). Mesenaatti.me on Suomen lain mukainen joukkorahoitussivusto. Sivuston avulla ei ole rahoitettu yhtään nettisarjakuvaa lokakuuhun 2016 mennessä.

Nettiin on myös syntynyt perinteisen kustannustoiminnan kaltaisia yrityksiä, kuten Hiveworks. Hiveworks on nettisarjakuvien julkaisija, jonka päämääränä on auttaa tekijöitä saamaan elantonsa sarjakuviansa kautta ja julkaista laadukasta sarjakuvaa (Anello 2015). Hiveworks maksaa tekijöille uuden sisällön tuottamisesta sekä tarjoaa apua muun muassa teosten markkinoimisessa, nettisivujen toteuttamisessa ja tuotteistamisessa. Sivuston kannattavuus perustuu mainoksista ja oheistuotteiden myynnistä saataviin tuloihin. Oma sarjakuvaa voi tarjota julkaistavaksi portfoliohaun ollessa auki. Osa Hiveworksin julkaisemista sarjakuvista onkin ilmestynyt aikaisemmin itsenäisesti, kuten Petra Nordlundin *Prague Race*, ja saanut koottua itselleen varteenotettavan lukijakunnan ennen siirtymistä Hiveworksiin. Sivuston toimitusjohtaja Isabelle Melançon kertoo The Absoluten haastattelussa, että he hakevat laadukkai-

ta sarjakuvia ja korkean työetiikan omaavia tekijöitä sarjakuvan genreen tai tyyliin katsomatta (Anello 2015).

Netti toimii kuitenkin hyvin esimarkkinointivälineenä omakustanteelle tai kustantajan julkaisemalle kirjalle. Sarjakuva-Finlandia palkitun Milla Paloniemen *Kiroileva siili* on mainio esimerkki tästä, sillä se on ensimmäinen kaupallisesti menestynyt suomalainen nettisarjakuva. Sarjakuva ilmestyi aluksi blogisarjakuvana, josta kuvat lähtivät leviämään ympäri nettiä (Sinisalo 2007, 26). Omakustanteinen *Kiroileva siili* -albumi julkaistiin Helsingin sarjakuvafestareilla 2005 ja vuodesta 2007 eteenpäin kirjoja kustansi Sammakko. Sarja myös kaupallistettiin tehokkaasti, ja siilin kuvat esiintyivät t-paidoissa, mukeissa ja toimistotarvikkeissa.

Tarkemmin nettisarjakuvaa liiketoimintana on tutkinut Minna Sundberg Aalto-yliopiston opinnäytetyössään *Nettisarjakuvien taloudelliset mahdollisuudet* (2013). Opinnäytetyöstä käy ilmi, että menestyvän sarjakuvan pohjana on laaja lukijakunta, joka lukee sarjakuvaa rutiininomaisesti. Tämän takia Sundberg painottaakin nopean päivitystahdin ja sarjakuvan ympärille syntyvän yhteisön tärkeyttä.

Sundbergin pohjatyö on kannattanut. Hänen sarjakuvansa *Red Tails Dream* ja Hiveworksin julkaisema *Stand Still Stay Silent* ovat yksiä kansainvälisesti menestyneimpiä suomalaisia sarjakuvia. Molempien sarjakuvien painoversiot on rahoitettu joukkorahoituksella, ja rahoitus mahdollisti sarjakuvien työstämisen täyspäiväisesti (Koskela 2016, 171). Sundberg palkittiin ensimmäisenä suomalaisena Silver Reuben palkinnolla *Stand Still Stay Silent* -sarjakuvastaan (Koppinen 2015). Reuben-palkinto on tunnustus merkittävästä saavutuksesta kuvittamisen ja sarjakuvataiteen saralla, joka jaetaan vuosittain USA:ssa.

Sundberg onkin hyvä esimerkki siitä, että nettisarjakuvalla on mahdollista elättää itsensä. Tämä kuitenkin vaatii suunnitelmallisuutta sarjakuvan markkinoinnin, lukijakunnan ylläpitämisen ja erilaisten liiketoimintamallien hyödyntämisen sekä tietenkin mielenkiintoisen tarinan.

4 SARJAKUVAPROJEKTI SNAKEBITE

4.1 Tarina

Snakebite on pitkä, jatkuva juoninen sarjakuva, jota olen työstänyt Helsingin Sarjakuvakeskuksen Syventävällä käsikirjoituskurssilla syksyllä 2016. Sarjakuva perustuu löyhästi Lemminkäisen tarinaan ja käsittelee muun muassa menetystä ja väärin päätösten seurauksia

Opinnäytetyötäni varten olen tehnyt sarjakuvan prologin. Prologi pohjustaa sarjakuvaa kertomalla varsinaista tarinaa edeltävistä tapahtumista, jotka vaikuttavat sen kulkuun. Prologin tavoitteena on herättää potentiaalisten lukijoiden mielenkiinto nostamalla esiin kysymyksiä hahmoista ja maailmasta. Prologissa nuori nainen lähtee noutamaan Tuonelasta lastaan, mutta joutuu käärmeen kiroamaksi. Sarjakuva pohjautuu seuraavaan tekstiin:

I'm sorry for what I'll do

*I'll cross the Tide
to the land of dead
for I must reclaim
what once was mine*

And was forcefully taken from me.

*The Dead and snakes will be my guide
as I will reclaim what once was mine
no matter the price*

For I am your mother

Päämääränäni on aloittaa *Snakebite*-sarjakuvan päätarinan viikoittainen julkaiseminen tammikuussa 2017. Sarjakuvan on tarkoituksena toimia harjoitusprojektina ennen kunnianhimoisempien sarjakuvien aloittamista. Haaveenani on pystyä elättämään itseni tulevaisuudessa kuvittamisella ja sarjakuvalla.

4.2 Hahmo

Prologissa esiintyvät vain yksi ihmishahmo, tuonelta lastaan noutava äiti. Sivuhahmoina sarjakuvassa voidaan pitää käärmettä ja kuolleita. Keskityin äidin

hahmon kehittämiseen, sillä käärmeen olomuodossa ei ollut mitään tavallista poikkeavaa. Haamut taas tulivat mukaan sivujen tussausvaiheessa. Aluksi sarjakuvan päähenkilön oli tarkoitus kulkea yksin Tuonelassa, kunnes sauva muuttuisi käärmeeksi. Halusin kuitenkin tuoda selvemmin ilmi miljöötä ja haamut olivat tähän tarkoitukseen sopivia. Pääkallojen ja luurankojen lisääminen ympäristöön olisi ollut vielä kliseisempää.

Halusin pitää hahmosuunnitelmani yksinkertaisena, mutta tunnistettavan näköisinä. Yksinkertaiset hahmot on helppo piirtää nopeasti uudelleen lähes samannäköisenä. Ulkonäöltään tunnistettavat hahmot puolestaan auttavat lukijaa erottamaan hahmot toisistaan. Tunnistettavuutta voi lisätä varioimalla hahmojen ruumiinrakennetta, kasvoja ja pukeutumistyyliä. Ihannetapauksessa hahmot ovat erotettavissa toisistaan pelkän siluetin perusteella (Kurtz ym 2008, 19). Hahmoni perustuukin yksinkertaisille muodoille. Äidin hahmon pystyy hahmottelemaan nopeasti käyttäen hyödyksi kolmioita.



Kuva 6. Äidin hahmosuunnitelma. Hahmomalli on helposti jaettavissa kolmion muotoisiin osiin (Musturi, 2016)

Hahmon oli alun perin tarkoituksena pukeutua näyttävään haarniskaan, lähteehän hahmo hakemaan lastaan Tuonelasta. Liehuvat kankaat olivat kuitenkin visuaalisesti viehättävämpiä, joten hahmon asu koostuu kerroksittaisista viitoista. Sama liehuvuus toistuu kuolleiden kaavuissa ja käärmeen muodossa. Hahmon asu ja värimaailma kokivat vielä pieniä muutoksia sarjakuvan piirtövaiheessa, jotta hahmo olisi istunut paremmin sarjakuvaan.

Tunnistettavan ulkonäön lisäksi hahmolle on annettava luonne ja motiivi, joidenka perusteella hahmo toimii. Aktiiviset hahmot kuljettavat tarinaa eteenpäin. Hahmojen päätökset, reaktiot ja kanssakäymiset muiden hahmojen kanssa kertovat hahmosta lukijalle (Abel & Madden 2008, 143). Opinnäytetyötäni varten toteuttamani sarjakuva on lyhyt eikä sisällä hahmojen välistä dialogia. Prologin hahmo rakentuukin täysin tämän teoille, sisäiselle monologille ja siihen, miten lukija tulkitsee tapahtumat.

4.3 Miljö

Miljöillä eli tarinan tapahtumien ympäristöllä voi kertoa paljon tarinan maailmasta. Millainen on maailman luonto? Miten talot tai muut asumukset on rakennettu? Mihin aikakauteen tapahtumat sijoittuvat? Miten kulttuuri näkyy ympäristössä?

Snakebiten miljöönä on fantasiamaailma, joka on saanut vaikutteita suomalaisesta luonnosta ja mytologiasta. Aikakautena on määrittelemätön menneisyys. Itse prologin tapahtumapaikkana toimii Tuonen joki ja Tuonela. Ympäristö on kuvattu viitteellisesti tarkoituksella. Sarjakuva etenee ja vaihtaa ympäristöä nopeasti, joten välttääkseni liian sekavuuden painotin sarjakuvassa enemmän hahmon toimintaa.

5 SARJAKUVAN TOTEUTUS

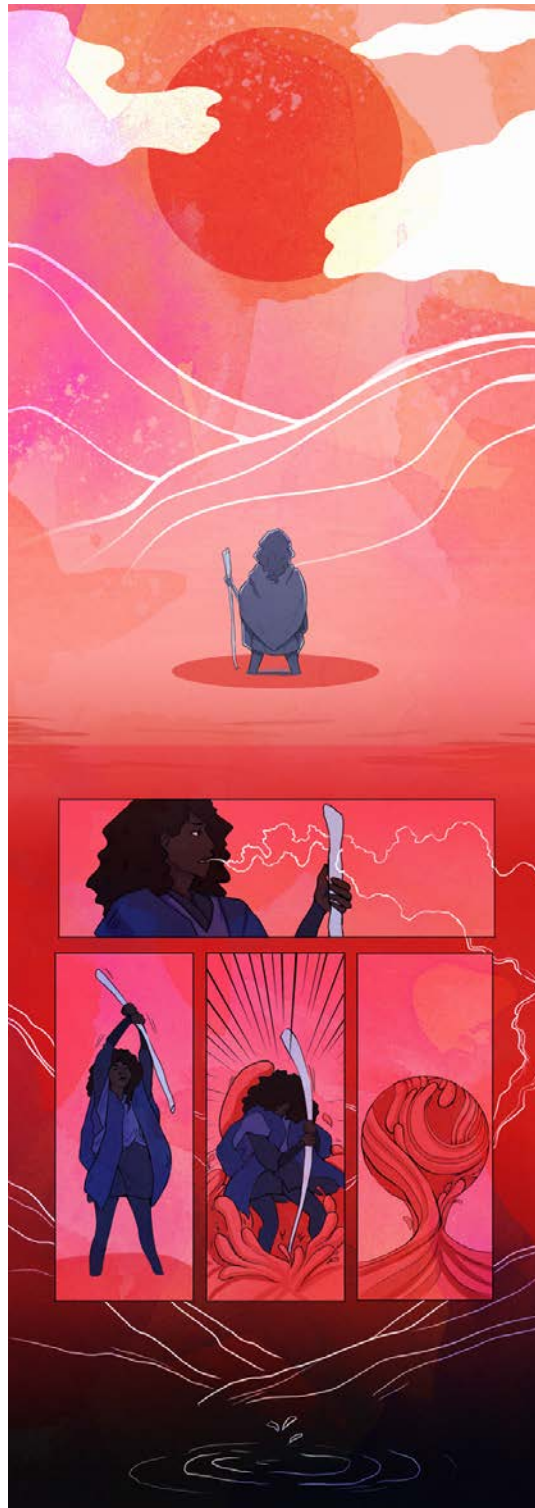
5.1 Formaatti

Mainitsin nettisarjakuva formaatin rajattomuudesta luvussa 2.2.1. *Nettisarjakuvien mahdollisuudet*. Teknisestä näkökulmasta nettisarjakuvaa suunniteltaessa olisi kuitenkin hyvä ottaa huomioon, kuinka paljon lukija näkee sarjakuvasisivusta saapuessaan sivustolle. *How to make webcomics* -kirjassa todetaan, että sivun olisi hyvä olla suurimmilta osin näkyvissä (2008, 77). Näin lukijan ei tarvitse skrollata sivua alaspäin, ja huomio kiinnittyy heti ensimmäiseksi itse sarjakuvaan. Tämä ajattelumalli liittyy perinteisten sanomalehtien taittamiseen, jossa kaikista huomionarvoiset asiat asetellaan sivun keskelle syntyvän taitteen yläpuolelle. Sarjakuvasisivun kohdistaminen taitteen yläpuolelle ei ole kuitenkaan aina mahdollista, sillä julkaisualustat voivat rajoittaa sarjakuvasisivun asemoimista ja kokoa. Lisäksi kokoon vaikuttaa myös lukijan oman näytön kuvasuhte ja tarkkuus.

Sarjakuvan formaattia pohtiessa voi miettiä, miten sivun muoto vaikuttaa tarinan tunnelmaan, ruutujen sommitteluun ja rytmitykseen. Aluksi suunnittelin prologia yhdeksi yhtenäiseksi sivuksi, jota lukija vierittää ylhäältä alas. Valitettavasti harvat julkaisualustat tukevat tämän tyyppisiä sarjakuvia ilman, että

kuva olisi pilkottu useaksi erilliseksi kuvatiedostoksi. Tällöin erillisten kuvien väliin jäi tyhjää tilaa.

Päädyin lopuksi suunnittelemaan sarjakuvani 300dpi:n tarkkuudella 2480x3508 pikselin kokoon, joka vastaa kuvasuhteeltaan A4:sta. Nettijulkaisua varten pienensin kuvan 800 pikselin levyiseksi, mitä suositeltiin ComicFuryssa sarjakuvasivun maksimileveydeksi. Laskin myös kuvan tarkkuuden 72dpi:hin, mikä on nettijulkaisulle sopiva.

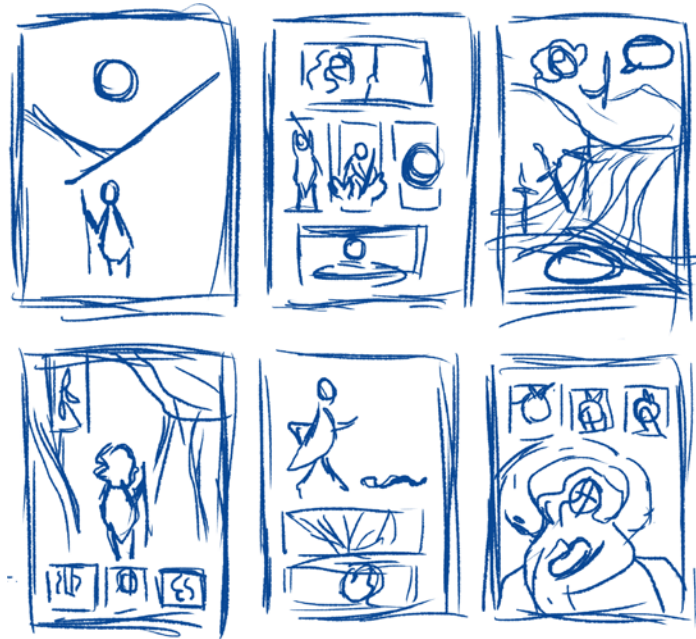


Kuva 7. Suunnittelin sarjakuvani formaatiksi alun perin pitkää yhtenäistä sivua, mutta teknisistä syistä jouduin muuttamaan sarjakuvani yleisempään A4-formaattiin. (Musturi 2016)

5.2 Kuvakäsikirjoitus

Kuvakäsikirjoituksen tarkoituksena on selvittää, miten tarina esitetään visuaalisesti. Kuvakäsikirjoituksessa suunnitellaan kuvan rajaus, kuvassa näkyvät elementit, kuten hahmot, esineet, miljöö ja puhekuplat sekä niiden sommittelu. Tämä helpottaa sarjakuvan tarvitseman tilan arviointia, kerronnan rytmittämistä ja sivun selkeyttä. Ruutujen sommittelu sivulla ja ruutujen sisäiset elementit ohjaavat lukijan katsetta. Katseen tulisi kulkea koko sivun läpi luontevasti.

Kuvakäsikirjoitus ja luonnostelu vievät yleensä eniten aikaa, vaikka ovatkin prosesseina varsin suoraviivaisia. Sivuihin on helpompia tehdä muutoksia ennen siirtymistä luonnosten tussaamiseen. Piirrän kuvakäsikirjoitukseni pieneen kokoon, jotta aikaa jää eri vaihtoehtojen kokeilemiselle. Kuvakäsikirjoituksen ei tarvitse olla kaunis. Yleensä kuvakäsikirjoituksen suunnitelmat kuitenkin muuttuvat luonnosteluvaiheessa. Mikä toimii pienessä koossa ei välttämättä toimi suurennettuna.



Kuva 8. Kuvakäsikirjoitus on nopea tapa selvittää sarjakuvan kerrontaa, vaikka ne näyttävätkin usein lapsellisilta. (Musturi, 2016)

5.3 Värit

Tietokoneen näytöt käyttävät RGB-värijärjestelmää, eli näytön värit muodostuvat punaisesta, vihreästä ja sinisestä valosta, joten kuvatiedostoja voi työstää kyseisessä väritilassa. *The Webcomics Handbook*issa Guigar suosittelee kuitenkin käyttämään CMYK-värijärjestelmää, mikäli haluaa myöhemmin painattaa sarjakuvansa (2013, 80). CMYK-värijärjestelmän perusvärejä syaania, magentaa, keltaista ja mustaa käytetään neliväripainossa. CMYK pystyy toistamaan vain muutamia tuhansia värejä, kun taas RGB-värijärjestelmän kohdalla puhutaan miljoonista väreistä. RGB-värit eivät siis välttämättä toistu oikein painettaessa.

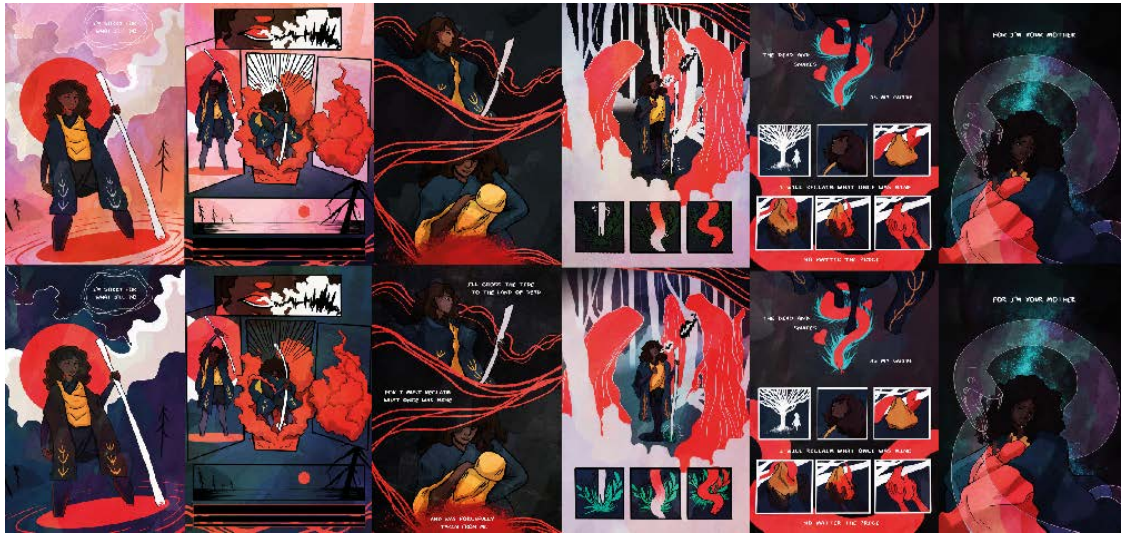
Värit saattavat myös toistua eri tavoin eri näytöillä. Sarjakuvan lukijoiden näyttöjen kontrasti, väritasapaino ja värilämpötila voivat vaihdella. Sarjakuvan tekijä ei pysty tietenkään vaikuttamaan tähän. Tietenkin tietokoneella värittäessä tai muokatessa skannattua sarjakuvaa on hyvä pitää huolta, että oma näyttö kalibroitu. Tällöin näyttö toistaa värit mahdollisimman hyvin.

Sarjakuvan värejä valikoidessa voi pohtia, minkälaisen tunnelman haluaa välittää lukijalle? Onko väreillä symbolista arvoa sarjakuvassa? Mitä asioita haluaa korostaa sivulla? Millä väreillä on mahdollista luoda hyvä kontrasti taustojen ja hahmojen tai liikkuvien tai liikkumattomien kohteiden välille? Tietenkin on hyvä huomioida valitsemansa julkaisualustan värimaailma ja sarjakuvan istuvuutta nettisivuille. Valitsin sarjakuvaan enimmäkseen neutraaleja värejä kuten harmaan ja sinisen eri sävyjä sekä niitä tasapainottamaan oranssiin vivahdavan punaisen. Lisäväreinä käytin keltaista ja syaania, jotka tuovat sivuihin lisää kontrastia. Elävöitin tasaisia väripintoja lisäämällä niiden päälle vesiväritekstuureja.



Kuva 9. Sarjakuvani väripaletti (Musturi, 2016).

Pyrin korostamaan väreilläni pääasiassa sarjakuvan iltahämärän enteellisen tunnelman luomiseen. Käytin myös värejä luomaan kontrastia kahden miljööön, elävien maailman ja tuonelan välillä. Aluksi harkitsin harmaan ja sinisen dominoivan sarjakuvan alkua yhtenäistääkseni sarjakuvaa. Lopputulos oli kuitenkin tylsä ja muita sivuja vaaleampi neljäs sivu korostui liikaa (kuva 10).



Kuva 10. Vertailussa sarjakuvan alun kaksi eri väri vaihtoehtoa. Ylhäällä lopulliset sivut. (Musturi, 2016).

Pohdin väreille myös symbolisia ominaisuuksia. Esimerkiksi hahmon keltainen asu kuvastaa toivoa synkässä tilanteessa. Väri myös yhdistää kaksi hahmoa, äidin ja lapsen. Punaisen väriin voi yhdistää elämän ja voiman sekä väkivaltaisuuden ja kuoleman. Väri yhdistyy siten vahvasti käärmeeseen. Tämä on tietenkin vain hiljaista tietoa, mikä ei välttämättä välity lukijalle.

5.4 Typografia

Sarjakuvan yleisiä typografiasia elementtejä ovat puhekuplan sisäiset tekstit eli dialogi, kertojateksti ja ääniefektit. Typografisesti sarjakuvani on yksinkertainen. Se sisältää vain yhden hahmon pääsisäistä dialogia, jolloin puhekuplille ei ollut tarvetta. Sarjakuvan toteavan kerronnan takia en myöskään käyttänyt ääniefektejä tarinan äänimaailman luomiseen. Mielestäni ne eivät olisi sopineet sarjakuvani tunnelmaan vaan olisivat vaikuttaneet koomisilta.

Sarjakuvissa suositaan usein tekstausta, jolloin teksti tuotetaan käsin piirtämällä (Koskela, 71). Jälki on näin elävämpää ja erilaisilla tekstaustyyyleillä voi luoda tekstiin vivahteita. Tekstaus istuu usein myös luonnollisemmin piirrosten sekaan kuin tietokonefontit. Fonttien kirjakkeista puuttuva vaihtelu voi olla ristiriidassa piirrosjäljen kanssa. Päädyin kuitenkin oman sarjakuvani kanssa valitsemaan valmiin fontin, joka jäljittelee käsintekstausta. Oma tekstaukseni on vielä jäykkää ja paikoitellen epäselvää. Valitsemani kirjaisin on Catriona DiNeron suunnittelema *Art Class*, jonka rosoisuus sopii mielestäni sarjakuvani ilmeeseen (kuva 11). Omaan käsialaani pohjautuva fontti puolestaan olisi vaatinut paljon työtä muun muassa kirjainvälistyksen osalta.



Lorem ipsum
 dolor sit amet

**Lorem ipsum
 dolor sit amet**

Kuva 11. Vasemmalla omaan käsialaani pohjautuva fontti, jota en käyttänyt kirjainten huonon välistyksen takia. Välistyksen korjaaminen olisi vaatinut paljon aikaa. Lisäksi viivat ovat liian heikkoja tummilla taustoilla. Oikealla puolestaan sarjakuvassa käytettävä *Art Class* -fontti.

Tekstin luettavuus on tärkeintä, vaikka typografia on yksi sarjakuvan esteettisistä tekijöistä. Tekstiä latoessa on huomioitava tarpeeksi suuri kirjasinkoko, rivivälistys ja tasainen kirjainvälistys. Nettisarjakuvissa oikean fonttikoon valitseminen on hankalampaa verrattuna painotuotteeseen. Kirjainten koko riippuu muun muassa lukijan näytön resoluutiosta. Oikean koon valitsemiseen vaikuttaa myös kyseisen kirjasinlajin pienaakkosten korkeus eli x-korkeus. Sarjakuvassani päädyin muutaman kokeilun kautta 26pt:n kirjasinkokoon. Tärkeää on myös, että tekstit istuvat hyvin niille varattuun tilaan eivätkä mene liian lähelle esimerkiksi puhekuplien tai sivujen reunoja.

On myös hyvä pohtia, käyttääkö sarjakuvassaan vain suuria kirjaimia eli versaalia vai pienaakkosia eli gemenaa. Versaalia pidetään perinteisenä sarjakuvan tekstaustyylinä, sillä karkealla painopaperilla leviävä muste saattoi tukkia pienaakkosten sisuksen (Koskela 2016). Netissä ei tätä ongelmaa ole. Versaalit voivat hankaloittaa lukemista, sillä samankorkuisista kirjaimista koostuva teksti muodostaa tasaisen pinnan. Pienaakkosten kirjainmuotojen ja siten sanojen välisen tyhjätilan vaihtelut tekevät tekstistä helppolukuisempaa (Abel & Madden, 89).

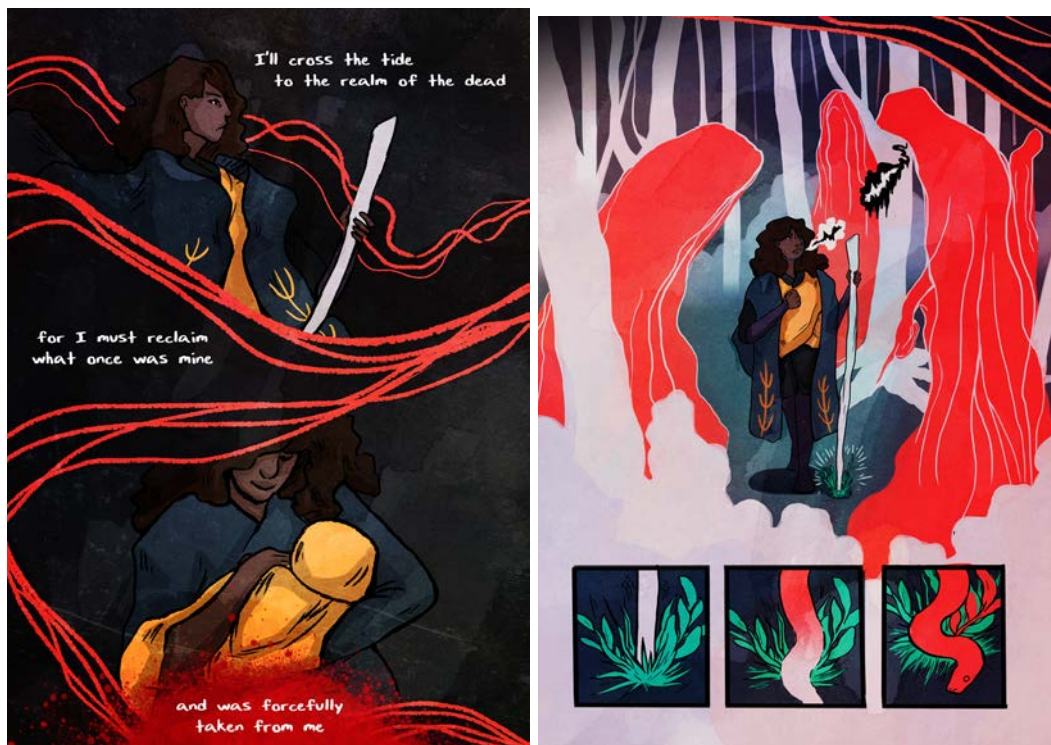
5.5 Valmis sarjakuva

Tähän lukuun olen koonnut lyhyitä huomioita sarjakuvastani. Sarjakuvan ensimmäinen repliikki päätyi nettiversiossa omaksi sivukseen. Repliikki *”I’m sorry for what I’ll do”* sisältää itsessään vahvan kysymyksen ja toivottavasti kannustaa lukijaa lukemaan sarjakuvaa eteenpäin; tarinat rakentuvat kysymyksille. Kirjallisessa osuudessa olen kuitenkin yhdistänyt sen alkuperäisen suunnitelman mukaan ensimmäisen kuvan yhteyteen pitääkseni sivumäärän järkevänä. Sarjakuvan ensimmäinen sivu esittelee sarjakuvan tunnelman, miljööän ja hahmon. Kallistettu kuvakulma tuo dynaamisuutta muuten staattiselle sivulle.



Kuva 12. Sivut 1 ja 2 (Musturi, 2016)

Sivuilla kaksi ja kolme pyrin luomaan liikkeen tuntua vinoilla ruuduilla sekä vauhtiviivoilla. Mustat, kapenevat ruudut sivun lopussa kuvastavat paikassa ja ajassa tapahtuvaa muutosta. Tämä kuvaustapa on ainakin yleisesti käytössä japanilaisessa sarjakuvakerronnassa. Kolmas sivu puolestaan toimii linkkinä kahden eri miljööön välillä ja eroaa siten ruutusommitelullaan hieman muista sivuista. Sivulla paljastetaan hahmon tavoite ja motiivi.

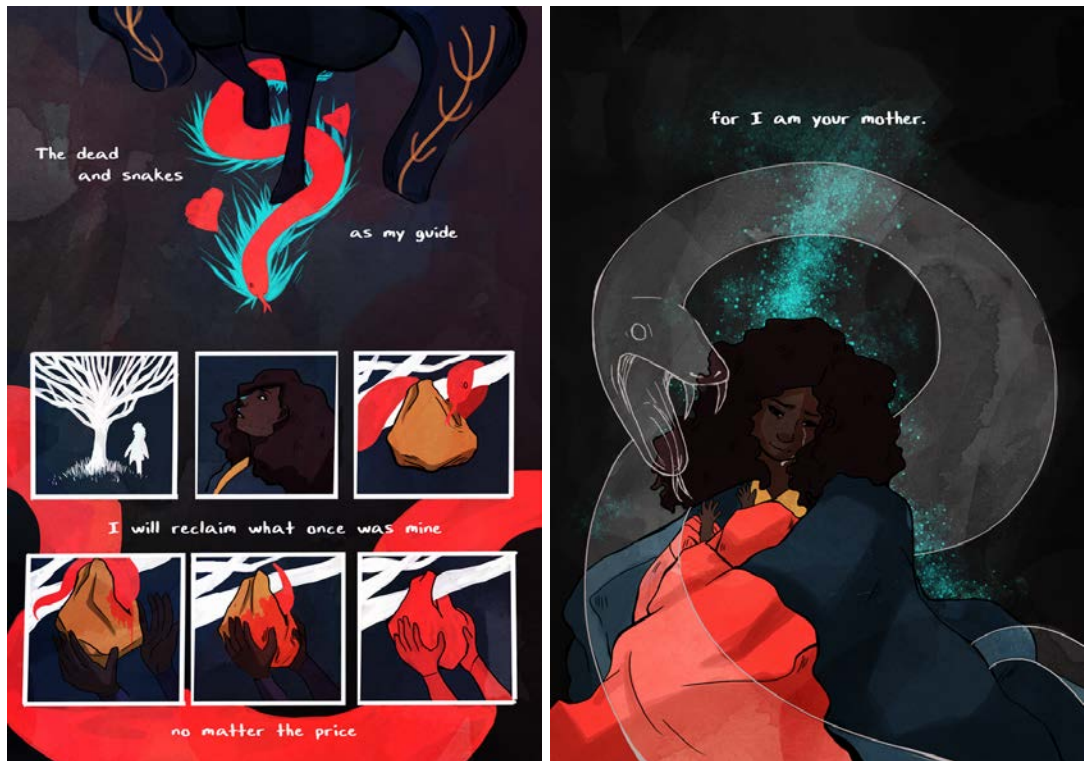


Kuva 13. Sivut 3 ja 4 (Musturi, 2016)

Neljännellä sivulla vaihtunut kohtaus ja miljöö pohjustetaan jälleen suurella kuvalla. Hahmot kommunikoivat myös keskenään, vaikka lukijalle keskustelun lopputulos selviää kuvien avulla. Tästä eteenpäin ruutujen muoto vakiintuu nelioiksi. Tarkoituksena on luoda Tuonelan uneliaan rauhallinen rytmi. Tätä vahvistaa myös hahmon liikkeiden tarkka kuvaus, kun tämä kurkottaa puiden oksalla roikkuvaa nyyttiä sivulla viisi.

Sarjakuva päättyy kokosivun kuvaan. Tavoittelin dramaattista loppua, joka herättäisi lukijassa lisää kysymyksiä, kuten miksi lapsen kasvoja ei näytetä tai miten käärme vaikuttaa tulevaisuuden tapahtumiin. Loppua olisi voinut ehkä pohjustaa paremmin, sillä viimeisten sivujen ruutujen välillä tapahtuva muutos

on suuri. Toisaalta prologin tarinassa on suhteellisen vähän tapahtumia, joten liiallisesta selittämisestä olisi voinut myös olla haittaa.



Kuva 13 . Sivut 5 ja 6 (Musturi, 2016)

6 SARJAKUVAN JULKAISEMINEN

6.1 Julkaisualustat

Julkaisualustat tarjoavat helpon tavan julkaista nettisarjakuvaa ilman kokemusta sivuston koodaamisesta. Useimmat julkaisualustat ovat lähtökohtaisesti ilmaisia, mutta sisältävät usein kolmannen osapuolen mainoksia. Nettisarjakuvien ilmaisia julkaisualustoja ovat muun muassa Comic Genesis, ComicFury, Tapastic, Smackjeeves ja LINE webtoons.

Julkaisualustat tarjoavat tekijöille valmiita ulkoasuja, jotka imitoivat painetun sarjakuvan lukukokemusta; sivut esitellään yksi kerrallaan. Kännyköiden näyttöjen kasvaessa ja tablettien yleistyessä, osa julkaisualustoista käyttää mobiilystävällisempää lukusivustoa. Esimerkiksi Tapastic-sivustolla sarjakuvat esitetään vertikaalisesti rullattavalla sivulla luku kerrallaan.

Ulkoasujen mukautettavuus vaihtelee palveluntarjoajan mukaan. Tapastic -alustalla käyttäjät voivat muuttaa ainoastaan yläbannerin kuvan. ComicFurys-ssa ulkoasua voi puolestaan mukauttaa HTML:llä ja erillisellä CSS-tyylitiedostolla. HTML (*Hyper Text Markup Language*) määrittää sivun rakenteen ja merkitsee sivun sisällön, kuten tekstin ja kuvat. CSS (*Cascading Style Sheets*) puolestaan sivun elementtien tyylin. CSS:llä voidaan esimerkiksi määrittää sivun fontin väri, koko ja leikkaus.

Sarjakuvaa voi myös julkaista blogialustojen kautta, jotka mahdollistavat sarjakuvasivujen helpon arkistoinnin ja tagien käytön. Blogialustat soveltuvat parhaiten lyhyille sarjakuvaformaateille, koska sivustojen ulkoasut ja navigointi ovat lähtökohtaisesti suunniteltu blogipostauksille; sivustolla vierailija näkee uusimman sivun ensimmäisenä. WordPressin ilmaisversio tarjoaa sarjakuville tarkoitetun *Panel*-ulkoasun. Myös suomalainen omaelämäkerrallisten sarjakuvien julkaisualusta Sarjakuvablogit.com on WordPress-pohjainen sivusto.

Julkaisualustojen suurin etu verrattuna omalla sivutilalla oleviin sivuihin on yhteisöllisyys. Sarjakuvia on helppo kommentoida, jakaa ja seurata, sillä lukijatkin voivat luoda oman käyttäjätunnuksensa julkaisualustan sivuille. Kohdeyleisön on näin helpompaa löytää sarjakuva julkaisualustan sisäisellä haulla, kuin googlen kautta. Lisäksi muun muassa Tapasticilla ja LINE Webtoonsilla on omat sovelluksensa, jolloin sarjakuvia pystyy lukemaan paremmin mobiililaitteilla.

Tekijöiden on myös nopeampaa päivittää sarjakuvaa valmiille pohjalle. Aikaa jää enemmän itse sarjakuvan tekemiselle. Sarjakuvasivujen hallinta on myös helpompaa. Julkaisualustat linkittävät uudet sivut automaattisesti edellisiin sivuihin että arkistoon. Tietenkin oman nettisivujen tekeminen antaa suuremman vapauden sivuston ulkonäön ja toimivuuden suunnittelulle. Sivuston rakentaminen ja toimivuuden testaaminen eri selaimilla, resoluutioilla ja mobiililaitteilla on työlästä. Lisäksi kotisivutila ja verkkotunnus maksavat.

Julkaisualustat saattavat tosin asettaa rajoituksia sarjakuville. Osa julkaisualustoista rajoittaa kuvien tiedostomuotoa ja kokoa, mikä saattaa sulkea pois animaation tai erikoisempien formaattien käyttöä. Sisällöllisesti sarjakuvia rajoitetaan vähän. Teokset saavat yleisesti sisältää hyvän maun ja paikallisten lakien rajoissa toteutettua aikuisille suunnattua materiaalia.

Päädyin julkaisemaan sarjakuvani ComicFury -julkaisualustalla. Perusteluina tälle olivat ulkoasun muokattavuus ja mainosten puuttuminen. En pitänyt kotisivutilan ostamista vielä kannattavana pelkkää prologia varten, vaikka se olisi-kin mahdollistanut alun perin suunnittelemani sarjakuvaformaatin käytön.

6.2 Kysely nettisarjakuvien lukusivuista

Toteutin opinnäytetyötäni varten kyselyn, jossa keskityin nettisarjakuvan lukusivuston käytettävyyteen. Nettisivujen suunnittelusta löytyy paljon lähteitä ja toimivan suunnittelun pääsäännöt pätevät myös nettisarjakuvien lukusivustoihin; tärkeimpien asioiden on noustava sivulta, sivuston on toimittava loogisesti ja vastattava käyttäjän oletuksia (Toivanen 2015). Halusin kuitenkin selvittää, mihin asioihin kannattaisi kiinnittää huomiota suunnitellessa lukusivustoa sarjakuvallenne. Mikä ärsyttää lukijaa? Mihin lukijat kiinnittävät huomiota?

Toteutin kyselyni google formsin avulla ja jaoin linkin kyselyyn omassa sosiaalisessa mediassani sekä ComicFury-julkaisualustan keskustelufoorumilla. On siis oletettavaa, että kyselyyn vastanneet ovat joko nettisarjakuvien lukijoita tai tekijöitä. Kyselyyn vastasi reilun kuukauden aikana 74 henkilöä. Kysely koostui sekä avoimista että monivalintakysymyksistä. Kysymykset ja vastaukset, vapaamuotoisia kommentteja lukuun ottamatta, ovat nähtävissä liitteissä.

Valtaosa kyselyyn osallistuneista lukee nettisarjakuvia pääsääntöisesti tietokoneella. Vastausten perusteella lukijat kiinnittävät ensimmäiseksi huomiota itse sarjakuvan tyyliin ja laatuun. Toiseksi eniten lukijat huomioivat sivuston helppokäyttöisyyden ja yleisen visuaalisen ilmeen. Lukijan olisi siis pystyttävä päättelemään heti sivuille tultuaan, onko sarjakuvaan tutustuminen vaivan arvoista. Etusivu toimii nettisarjakuvan kantena. Tämän takia olin yllättänyt, että vastaajat eivät karsastaneet julkaisualustojen valmisulkoasujen käyttöä. Valmisulkoasut ovat pääsääntöisesti graafisesti mitään sanomattomia, tai jollain asteella huonosti suunniteltuja, esimerkiksi liian suurikontrastisia.

Helppokäyttöisyydessä tärkeimmäksi elementiksi nousi helppo navigoiminen itse sivustolla ja sarjakuvasivujen välillä. Kyselyyn vastanneista yli puolet piti mahdollisuutta navigoida vanhimman ja uusimman sarjakuvasivun välillä, se-

kä sivuarkistoa erittäin tärkeänä. Lisäksi vastaajista pitivät mahdollisuudesta navigoida sivujen välillä nuolinäppäimiä käyttämällä. Yritin tämän takia selvittää, miten nuolinäppäin navigointi lisätään sivuille, mutta tuloksetta.

Vastaajia häiritsivät hankalan navigoinnin lisäksi liian täyteen ahdetut sivustot, sekä hitaat latausajat. Kysymykseen sarjakuvan kommentointimahdollisuudesta ja lisätiedon saamisesta, kuten tekijöistä ja hahmoista, tuli enimmäkseen neutraaleja vastauksia. Oletettavasti nämä nettisarjakuvan aspektit tulevat tärkeämmäksi lukijakunnan kasvaessa.

Sarjakuvien lukusivustojen suunnitellessa on siis otettava huomioon helppokäyttöisyys ja kiinnostava visuaalinen ilme, joka ei kuitenkaan haittaa sivuston latausaikoja tai häiritse lukukokemusta. On oletettavaa, että lukijat pitävät tyyppillisten nettisarjakuvien lukusivustojen ulkoasua helppokäyttöisinä, sillä niihin on totuttu. Muutamit vastaajat myös kommentoivat uusien mobiiliympäristöön suunniteltujen sivustojen olevan lähinnä ärsyttäviä, vaikka ne mielestäni saattavat toimia tiettyjen sarjakuvien kohdalla. Lukusivustoja tulisi kehittää aina sarjakuvan formaatin ehdoilla ja pyrkiä mahdollisimman luonnolliseen lukukokemukseen, vaikka sillä saralla on hankala kilpailla painetun sarjakuvan kanssa. Valitettavasti tämä osio ei kyennyt vastaamaan kysymykseen, miten lukusivustoja tulisi jatkossa kehittämään.

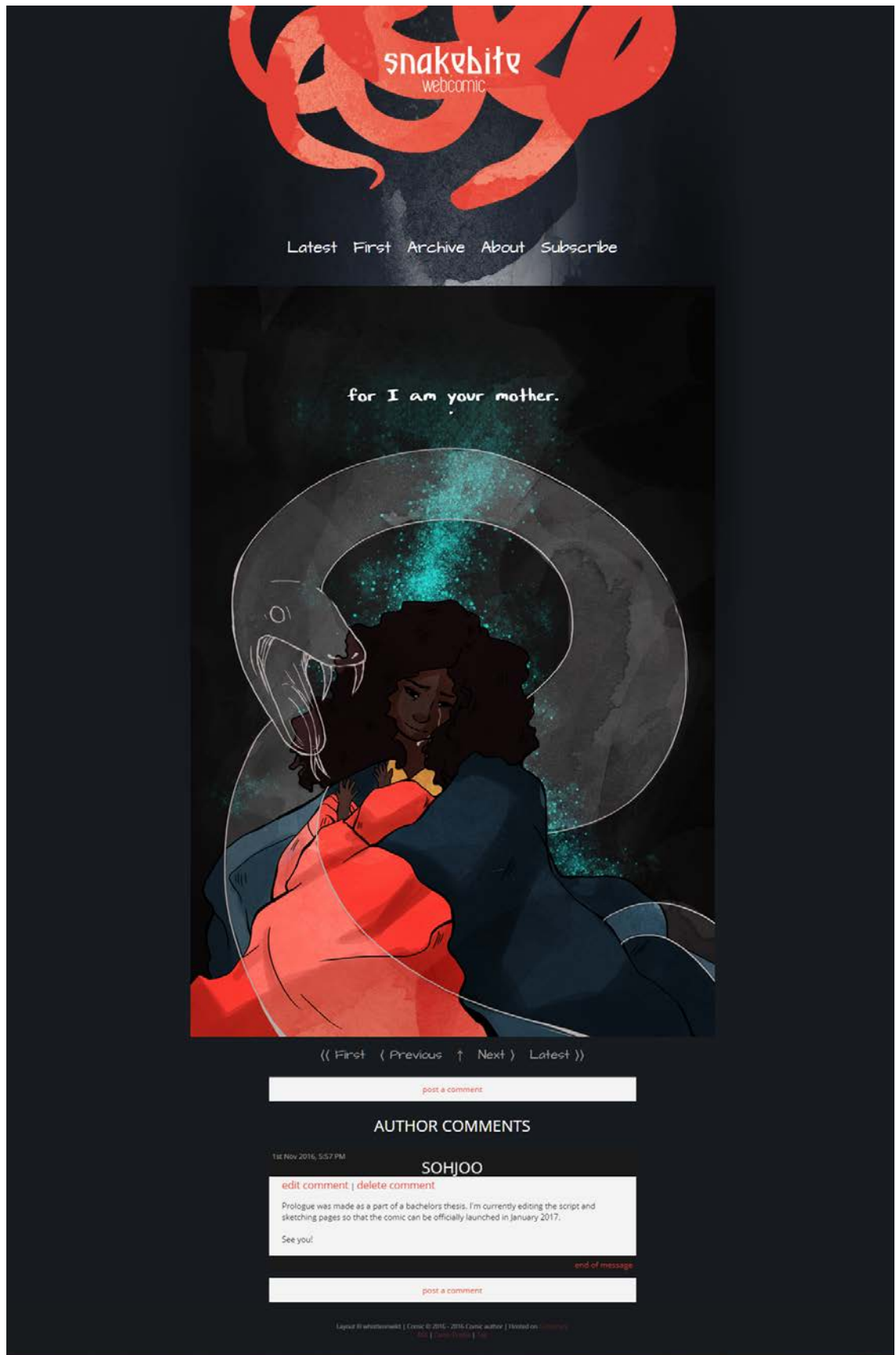
6.3 Snakebite netissä

Sarjakuvan nettisivujen toteutus ei sujunutkaan oletusteni mukaisesti aikataulun ja teknisten rajoitusten vuoksi. Sarjakuvan toteuttaminen ja kirjallinen osuus veivät yllättävän paljon ajastani. Ilmaisten julkaisualustojen rajoitukset puolestaan määräsivät, kuinka paljon pystyin vaikuttamaan sivustoni ulkoasuun. Aion kuitenkin tulevaisuudessa hyödyntää kyselyni tuloksia jatkaessani sarjakuvaani tammikuussa 2017.

Julkaisin Snakebite-sarjakuvan ComicFury-julkaisualustalla 28.10.2016. Mukautin julkaisualustan tarjoamaa valmista ulkoasua sarjakuvaani soveltuvaksi HTML:n ja CSS:n avulla. Mukauttaminen koostui lähinnä pienten yksityiskohdien, kuten fonttien, bannereiden, taustan ja painikkeiden muokkaamisesta. Toteutin sivustolle myös yksinkertaisen yläbannerin, jossa näkyy sarjakuvan tämän hetkinen logoluonnos. Selkeälinjaisen ja kulmikkaan logon on tarkoi-

tuksena luoda kontrastia muuten sarjakuvan käsintehdylle-yleisilmeelle. Uudet fontit löysin Google Fonts-palvelusta. Käytin navigaatiossa Permanent Marker-fonttia, joka toimi hyvin yksinkertaisen Open Sansin kanssa.

Valmiin ulkoasun mukauttaminen vähensi työmäärääni huomattavasti. Luotan myös sivuston toimivuuteen enemmän, kuin jos olisin itse rakentanut sivut arkistoiheen ja kommenttikenttineen. Sarjakuvani on saatavissa osoitteesta <http://snakebite.webcomic.ws>



Kuva 16 . Kuvankaappaus nettisivuista

7 LOPUKSI

Opinnäytetyöni oli yllättävän työläs, minkä takia suunnittelemani aikataulu ei toteutunut. Sarjakuvan työstämiseen vaikuttivat budjetin olemattomuus, minkä takia sarjakuva oli julkaistava ilmaisalustalla. Tämä puolestaan johti siihen, etten voinut vaikuttaa nettisivujeni ulkonäköön kovinkaan laajasti

Käytin mielestäni myös liikaa aikaa kirjallisen osuuden työstämiseen ja lähteiden etsimiseen. Olin yllättynyt siitä kuinka vähän nettisarjakuvista on kirjoitettu. Lähteet käsittelivät lähinnä erilaisia Photoshop-tekniikoita ja painottivat strippiformaattia. Sarjakuvaa yleisesti käsittelevää kirjallisuutta löytyi puolestaan ehkäpä vähän liikaa, ja kaiken olennaisen mahdollistaminen opinnäytetyöhöni oli hankalaa. Toivon kuitenkin antavani kattavan kuvan nettisarjakuvista ja työskentelyprosessistani.

Sarjakuvien tekeminen painotuotteeksi oli minulle ennestään tuttua Oriveden opiston ajoilta. Sarjakuvan tuottaminen nettiin sisälsi omia haasteita, esimerkiksi värien ja formaatin suhteen. Olen kuitenkin tyytyväinen sarjakuvani yleisilmeeseen, joka on yhtenäinen ja vastaa tarinan tunnelmaa. Nettisivuissa on vielä parantamisen varaa. Onneksi kyseessä on jatkuva projekti, jonka työstämistä jatka vielä pitkään. Koen pystyväni hyödyntämään opinnäytetyöni aikana saamiani tietoja sarjakuvani kehittämisessä.

LÄHTEET

Abel, J. & Madden, M. 2008. Drawing words and writing pictures. 1. painos. New York: First Second.

Anello, M. 2015. The Buzz on Hiveworks: A new resource for webcomics creators. The Absolute 2.3.2015. Saatavissa: <http://theabsolutemag.com/22834/longreads/the-buzz-on-hiveworks-a-new-resouce-for-webcomic-creators> [viitattu 25.8.2016].

Atchinson, L. 2007. A Brief History of Webcomics. Sequential Tart 7.1.2008. Saatavissa: <http://www.sequentialtart.com/article.php?id=850> [viitattu 28.10.2016].

Böhm, J. 2012. Joukkorahoitus kompastui Suomessa – lakiin ei ole tulossa muutoksia. Suomen kuvalehti 21.9.2012. Saatavissa: <http://suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/joukkorahoitus-kompastui-suomessa-lakiin-ei-ole-tulossa-muutoksia/> [viitattu 12.9.2016].

Cabeal, D. 2015. A Interview with Junkoo Kim creator of LINE Webtoon. Comic Bastards 27.2.2015. Saatavissa: <http://www.comicbastards.com/comics/an-interview-with-junkoo-kim-creator-of-line-webtoon> [viitattu 5.9.2016].

DiChristopher, T. 2016. Comic books buck trend as print and digital sales flourish. CNBC 2.6.2016. Saatavissa: <http://www.cnbc.com/2016/06/05/comic-books-buck-trend-as-print-and-digital-sales-flourish.html> [viitattu 15.9.2016].

Enzo. 2015. Putting the web in webcomics. Make webcomics 2.9.2015. Saatavissa: <http://makewebcomics.com/article/putting-the-web-in-webcomics/> [viitattu 4.9.2016].

Garrity, S. 2011. The History of Webcomics. The Comics Journal 15.7.2011. Saatavissa: <http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/> [viitattu 28.10.2016].

Guigar, B. Kellet, D. Kurtz S & Straub, K. 2008. How to make webcomics. California: Image comics.

Johnston, R. 2016. The Launch of virtual reality on oculus for transformers, GI Joe and more. Bleeding Cool 7.10.2016. Saatavissa: <http://www.bleedingcool.com/2016/10/07/the-launch-of-virtual-reality-comics-on-oculuus-for-transformers-gi-joe-and-more/> [viitattu 28.10.2016].

Kauppinen, J. 2010. Sosiaalisesti rajoittuneet -nettisarjakuva suuntaa ulkomaille. Dome.fi 22.9.2010. Saatavissa: <http://dome.fi/pelit/ajankohtaista/sosiaalisesti-rajoittuneet-nettisarjakuva-suuntaa-ulkomaille> [viitattu 28.10.2016].

Kleefeld, S. 2011. Kleefeld on webcomics #1: Webcomics, a primer. MTV news 2.4.2011. Saatavissa: <http://www.mtv.com/news/2620649/kleefeld-on-webcomics-1-webcomics-a-primer/> [viitattu 5.8.2016].

Koppinen, M. 2015. Suomalainen sarjakuvataiteilija sai alan korkeimman palkinnan Yhdysvalloissa. Helsingin Sanomat 7.6.2015. Saatavissa: <http://www.hs.fi/kulttuuri/a1433640814475> [viitattu 12.9.2016].

Koskela, I. 2016. Uusi sarjakuvantekijän oppikirja.

McCloud, S. 1993. Sarjakuva – Näkymätön taide.

McCloud, S. 2000. Reinventing comics.

McCloud, S. 2006. Making comics. Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels.

Sinisalo, O. 2007. Nettisarjakuva - Uusi pienlehti?. Sarjainfo 137, 24–27.

Sundberg, M. 2013. Nettisarjakuvien taloudelliset mahdollisuudet. Aalto yliopisto 2013. Saatavissa:

https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/10338/optika_id_785_sundberg_minna_2013.pdf?sequence=1 [viitattu 12.9.2016].

Toivanen, A. 2015. Hyvä käyttöliittymä – 10 muistisääntöä. Graafinen.com 12.2.2015. Saatavissa: <http://www.graafinen.com/suunnittelu/digi/hyva-kayttoliittyma-10-muistisaantoa/> [viitattu 20.10.2016].

Withrow, S. & Barber, J. 2005. Webcomics. Tools and techniques for digital cartooning. Lewes: The Ilex press limited.

KUVALUETTELO

Kuva 1. Jen Leen Thunderpaw – sarjakuvassa on sekä liikkeen että hidastetun toiminnan tuntua. Eläin hahmoista on tehty samaistuttavan näköisiä antamalla niille ihmismäisiä piirteitä. Lee, J. Saatavissa: <http://thunderpaw.co/comic/ch1/0105.html> [viitattu 20.10.2016].

Kuva 2. Nowhere Girlin vaakakuva formaatti sopii hyvin esitettäväksi tietokoneen ruudulta. Shawn, J. Saatavissa: <http://www.nowheregirl.com/episode/01/10.html> [viitattu 20.10.2016].

Kuva 3. Loppumaton kangas. Internetissä sarjakuvan muodolla ja lukusuunnalla ei ole rajoituksia. Harmaa laatikko kuvastaa tietokoneen näyttöä. Musturi, E. 2016

Kuva 4. Murat sarjakuvassa edetäkseen lukijan on muun muassa koottava sarjakuva oikeaan järjestykseen. Motiv, 2014. Saatavissa: <http://www.nonstopbar.com/> [viitattu 20.10.2016].

Kuva 5. Parallax efekti saadaan aikaan liikuttamalla kuvan eri tasoja eri nopeudella. Oheinen poikkileikkauskuva on *The Whispered World* –pelistä. Claas Paletta, PR & New Business Manager of Daedalic Entertainment GmbH. Saatavissa <http://www.netzwelt.de/gallery/the-whispered-world/100-0297.jpg.html> [viitattu 2.10.2016].

Kuva 6. Äidin hahmosuunnitelma. Hahmomalli on helposti jaettavissa kolmion muotoisiin osiin. Musturi, E. 2016.

Kuva 7. Suunnittelin sarjakuvani formaatiksi alun perin pitkää yhtenäistä sivua, mutta teknisistä syistä jouduin muuttamaan sarjakuvani yleisempään A4-formaattiin. Musturi, E. 2016.

Kuva 8. Kuvakäsikirjoitus on nopea tapa selvittää sarjakuvan kerrontaa, vaikka ne näyttävätkin usein lapsellisilta. Musturi, E. 2016.

Kuva 9. Sarjakuvani väripaletti. Musturi, E. 2016.

Kuva 10. Vertailussa sarjakuvan alun kaksi eri väri vaihtoehtoa. Ylhäällä lopulliset sivut. (Musturi, 2016).

Kuva 11. Vasemmalla omaan käsialaani pohjautuva fontti, jota en käyttänyt kirjainten huonon välistyksen takia. Välistyksien korjaaminen olisi vaatinut paljon aikaa. Lisäksi viivat ovat liian heikkoja tummilla taustoilla. Oikealla puolestaan sarjakuvassa käytettävä Art Class-fontti. Musturi, E. 2016.

Kuva 12. Sivut 1 ja 2. Musturi, E. 2016.

Kuva 13. Sivut 3 ja 4. Musturi, E. 2016.

Kuva 14 . Sivut 5 ja 6. Musturi, E. 2016.

Kuva 15 . Kuvankaappaus nettisivuista. Musturi, E. 2016.

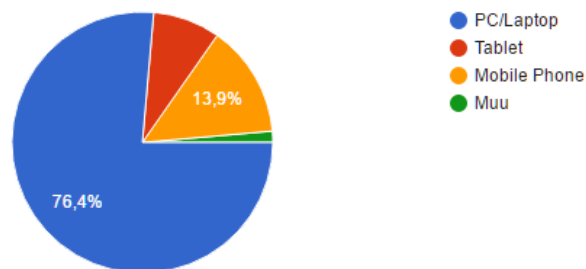
Design and UI of a Webcomic Site

Hi!

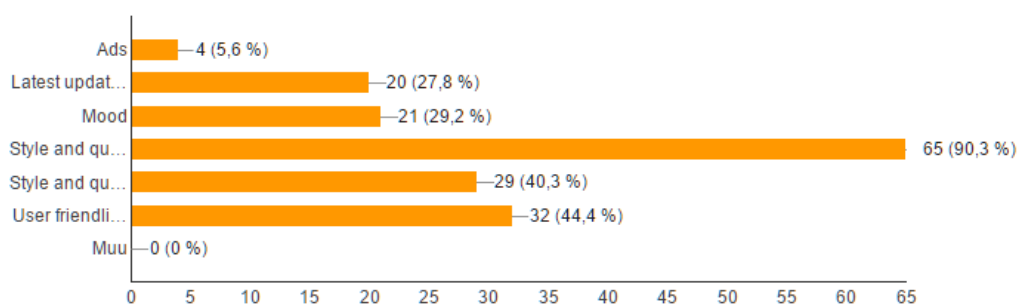
I'm currently doing research for my Bachelors Thesis about what makes reading a webcomic a pleasant/unpleasant experience. I concentrate mainly on the design and UI of a website in this survey. The survey is anonymous and the information is only used in my Bachelors Thesis.

Thank you for your time!

Which device do you use mostly to read webcomics? (72 vastausta)

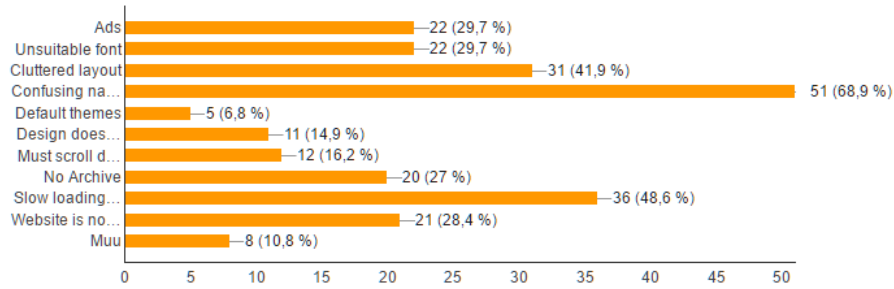


What things you pay attention to first in a website of a webcomic? (72 vastausta)



Ads	4	45,6%
Latest update date	20	27,8%
Mood	21	29,2%
Style and quality of comic	65	90,3%
Style and quality of website	29	40,3%
User friendliness	32	44,4%

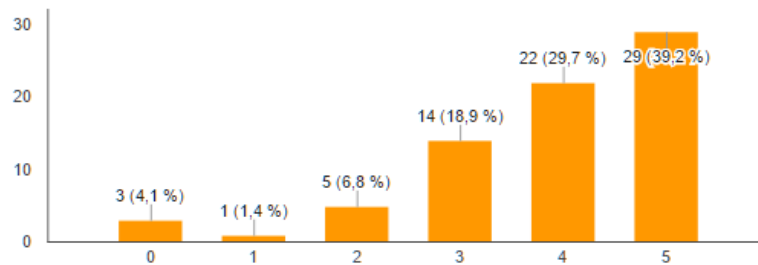
What three (3) things annoy you the most in a webcomic sites? (74 vastausta)



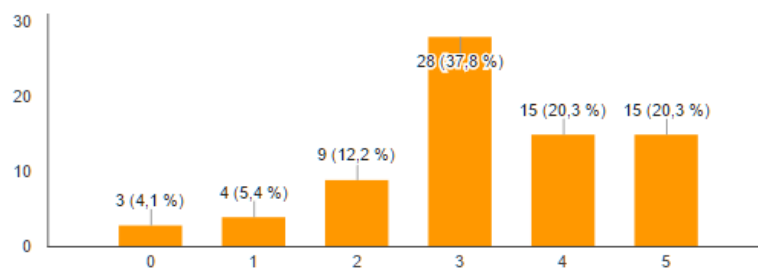
Ads	22	29,7%
Unsuitable font	22	29,7%
Cluttered layout	31	41,9%
Confusing navigation	51	68,9%
Default themes	5	6,8%
Design doesn't match the comic	11	14,9%
Must scroll down to read entire comic	12	16,2%
No archive	20	27%
Slow loading time	20	27%
Website is not responsive	21	28,4%
Other	8	10,8%

On scale 0 to 5, how important do you find the following features?

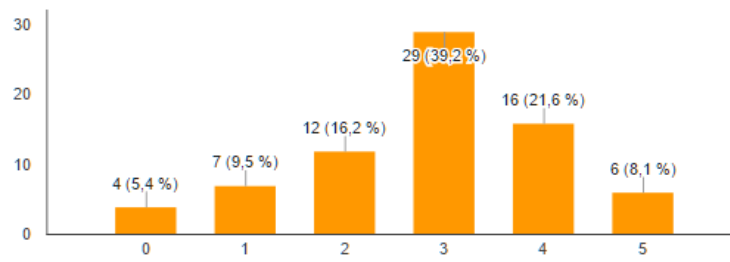
Archive (74 vastausta)



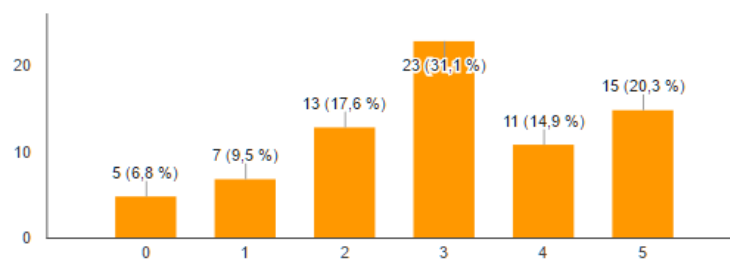
About -page (74 vastausta)



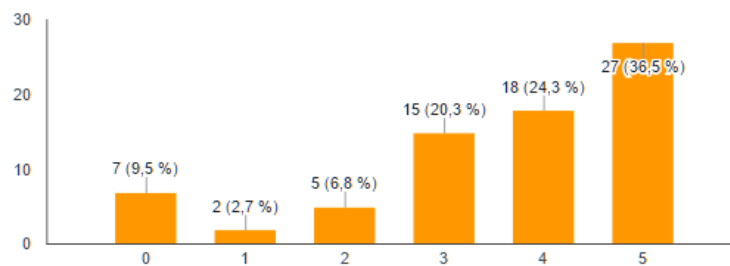
Cast-page (74 vastausta)



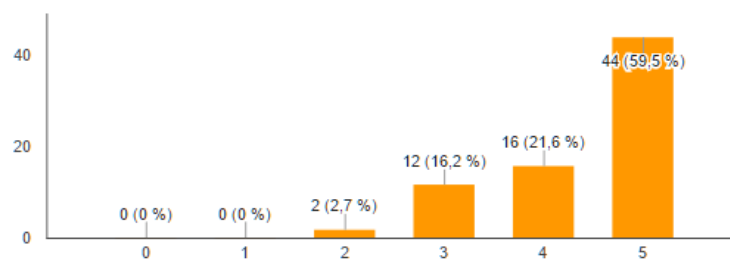
Comment section (74 vastausta)



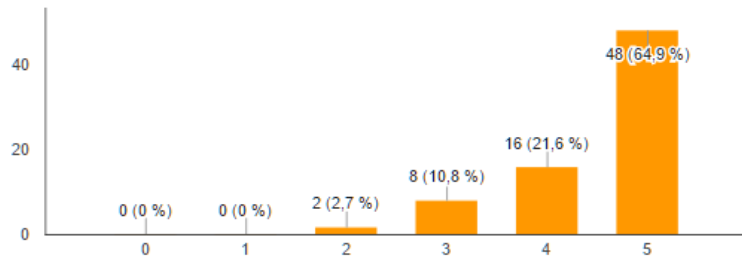
Navigating with the arrow keys (ie. changing page) (74 vastausta)



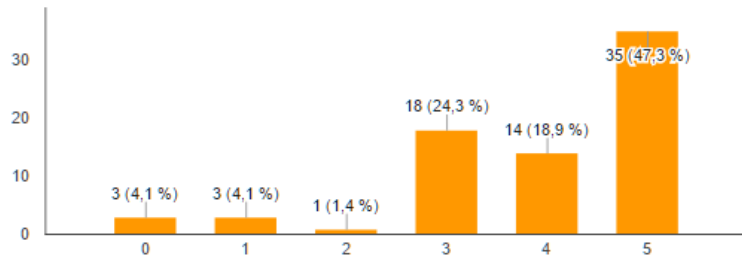
First Comic-link (74 vastausta)



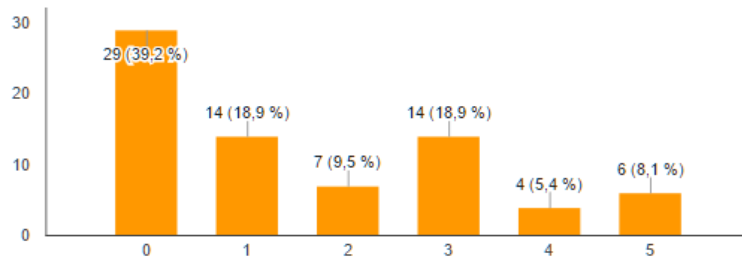
Latest Comic -link (74 vastausta)



Responsive site (74 vastausta)



RSS feed (74 vastausta)



Zooming in/out of the comic page (74 vastausta)

