

Jussi Pylkäs

KANE OF AKATTAR -SARJAKUVAN TEKOPROSESSI

Prosessin kuvaus

KANE OF AKATTAR -SARJAKUVAN TEKOPROSESSI

Prosessin kuvaus

Jussi Pylkäs
Opinnäytetyö
Syksy 2017
Kuvallinen viestintä
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Viestinnän tutkinto-ohjelma, kuvallinen viestintä

Tekijä(t): Jussi Pylkäs

Opinnäytetyön nimi: Kane of Akattar -sarjakuvan tekoprosessi

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Syksy 2017

Sivumäärä: 36 + 44

Opinnäytetyö Kane of Akattar kertoo 40-sivuisen värillisen tieteisfiktiosarjakuvan valmistusprosessista alusta loppuun. Julkaisua en käsittele, sillä sen menetit ovat vielä minulle epäselvät, ja sitä varten muutoksia todennäköisesti tulee tapahtumaan mahdollisten kielen vaihdosten ja uudelleenkirjoitusten kanssa. Myöskään painoon liittyvät asiat eivät ole ajankohtaisia, ennen kuin olen täysin varma, että haluan painattaa sarjakuvan paperille.

Alussa käsitellään sarjakuvan teoriaa, jossa lähteinä on käytetty kolmea teosta: Scott McCloudin Sarjakuva - näkymätön taide, Will Eisnerin Comics and sequential art, ja Juha Herkmanin Sarjakuvan kieli.

Pääosio käsittää Kane of Akattarin koko luomisprosessin tarinan ja maailman luomisesta hahmojen suunnitteluun, ja lopulliseen sarjakuvan piirtämiseen, värittämiseen, ja tekstaamiseen.

Asiasanat: kuvataide, sarjakuva, käsikirjoitus, piirustus

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Communication programme, visual communication

Author(s): Jussi Pylkäs

Title of thesis: Process of manufacture of the comic Kane of Akattar

Supervisor(s): Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Fall 2017

Number of pages: 36 + 44

The thesis Kane of Akattar shows the process of creating a 40-page long science fiction comic. I won't cover publishing, because it's methods are not yet completely clear for me, and there will probably be changes to the comic later in the future, considering possible language changes and re-writing of dialogue. Printing will also not be covered, since I am not yet sure if the comic will be printed or published as an online comic.

First there is a little introduction to the theory of comics, using three books as a source: Scott McCloud's *Understanding Comics - The Invisible Art*, Will Eisner's *Comics and Sequential Art*, and Juha Herkman's *Sarjakuvan Kieli*.

The main part of the thesis covers the whole creation process of Kane of Akattar, from creating the story and the world, to designing characters, and the final process of drawing, coloring, and lettering the comic.

Keywords: visual art, comics, script, drawing

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	SARJAKUVAN TEORIA.....	7
2.1	Sarjakuvan rakenne ja keinot	7
2.2	Sarjakuvan historia ja kehitys	11
2.3	Sarjakuvan tulevaisuus.....	14
3	PROSESSIN KUVAUS	17
3.1	Tarina.....	17
3.2	Synopsis	18
3.3	Hahmojen luominen.....	19
3.4	Ympäristön luominen	24
3.5	Storyboard	25
3.6	Luonnostelu ja piirtäminen.....	26
3.7	Tussaus	28
3.8	Väritys.....	29
3.9	Tekstaus ja viimeistely.....	31
4	LOPPUPOHDINTA	35
	LÄHTEET	36
	LIITTEET	37

1 JOHDANTO

Olen lukenut, piirtänyt, ja kirjoittanut sarjakuvia koko ikäni, ja pyrin tekemään sitä tulevaisuudessa työkseni joko perinteisesti, tai sovelletusti modernimpaan maailmaan, esimerkiksi tarinan kuljettajana videopeleissä. Koska itse produktio oli minulle tärkeä, ja isoimpia ellei isoin tähänastisista projekteistani, tutkielman aihe oli itsestään selvä. Halusin kuvata oman sarjakuvani valmistusprosessin.

Tutkielman alussa käsitellään lyhyesti sarjakuvan teoriaa sen rakenteen ja historian osalta. Rakenne-osio kattaa sarjakuvan perimmäiset ja tutuimmat keinot ruuduista puhekupliin ja erilaisiin teksti-efekteihin. Historia-osiossa käsitellään sarjakuvan syntyä, sen ikää taiteen ja viestinnän muotona, sen kehitystä aikakausien läpi, ja sen tulevaisuuden mahdollisuuksia. Samalla tarkastellaan hieman sarjakuvan asemaa kulttuurillisesta näkökulmasta, ja sen kehitystä vakavasti otettavaksi ilmaisun muodoksi.

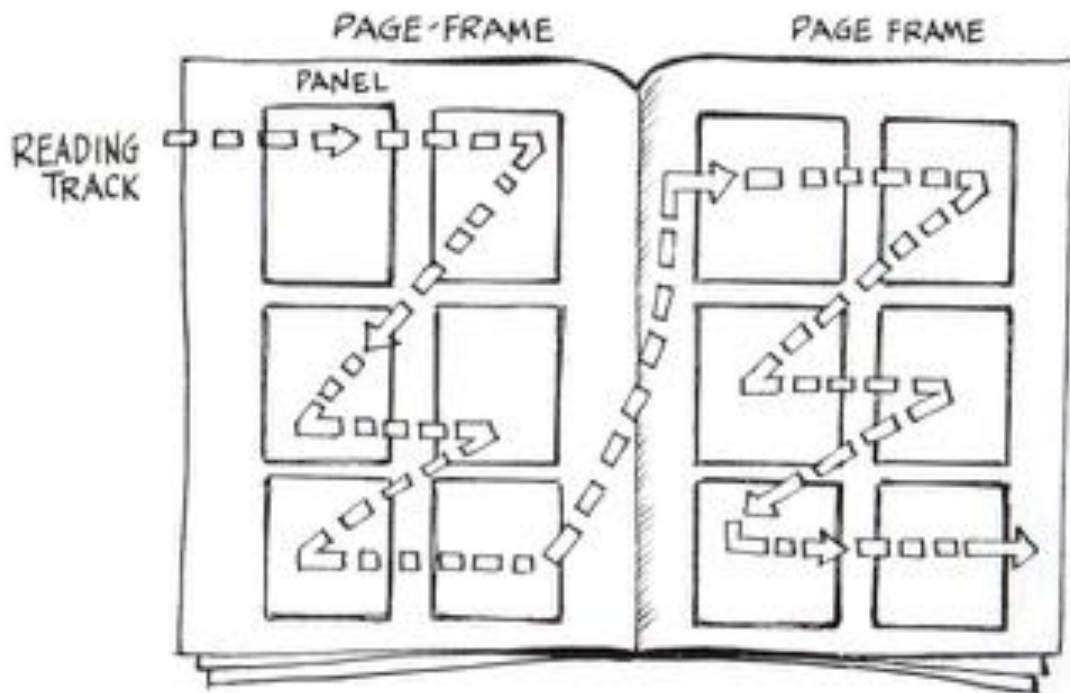
Tutkielmani tarkoitus on esitellä sarjakuvan tekoa, joten sen pääosuus on prosessinkuvaus sarjakuvan valmistamisesta alusta loppuun. Sarjakuvaa voidaan tuottaa monella tyylillä ja työvälineellä, joten tämä on kuvaus vain yhdestä mahdollisesta luomisprosessista. Aluksi kerron itse tarinan kirjoituksesta, hahmojen ja ympäristön suunnittelusta, kuin myös yleisistä huomiostani projektin varhaisessa vaiheessa. Tämän jälkeen käsittelen piirros-prosessia ja väritystä, ja lopuksi sarjakuvan tekstaamista. Itse valmis Kane of Akattar -sarjakuva löytyy liitteenä tutkielman lopusta.

2 SARJAKUVAN TEORIA

2.1 Sarjakuvan rakenne ja keinot

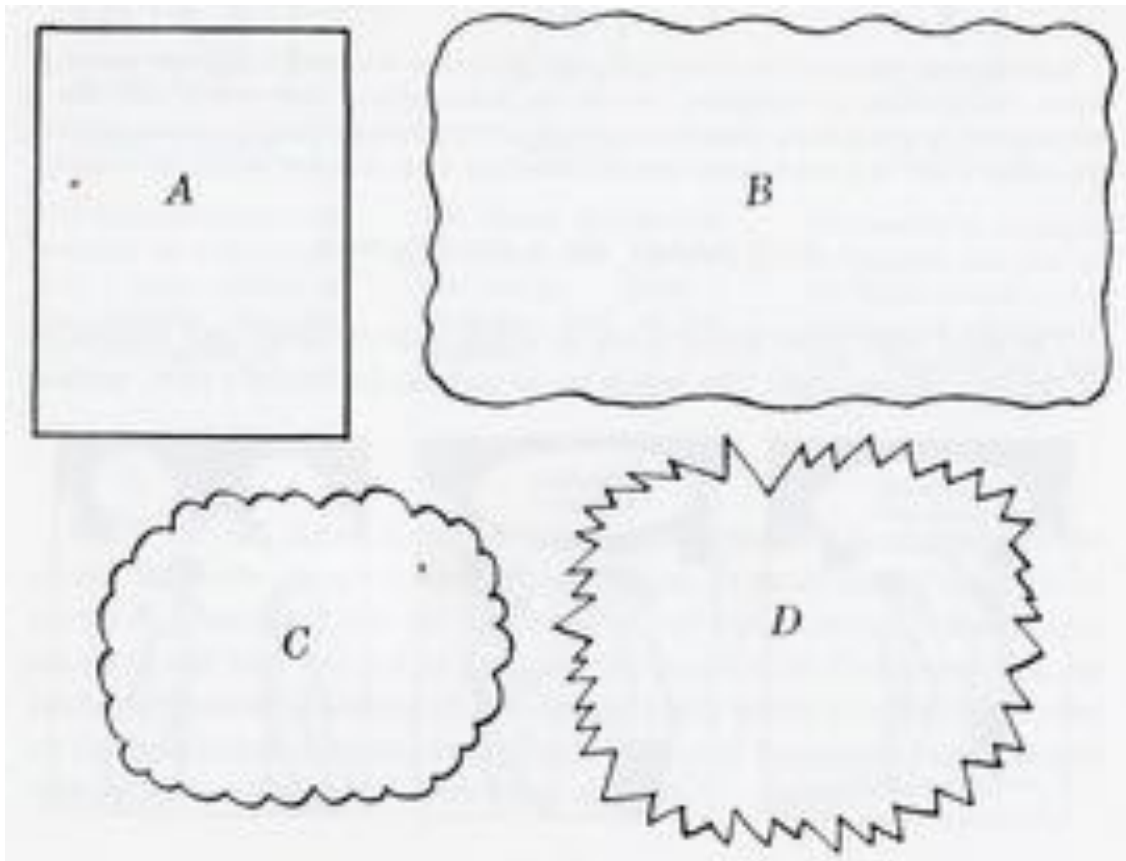
Sarjakuva terminä on laaja yleiskäsite, jonka osien yhteisenä nimittäjänä on vain ilmaisumuoto ja väline. Kirjassaan Sarjakuva - näkymätön taide, Scott McCloud määrittelee sarjakuvan seuraavalaisesti: hallitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma (McCloud 1993, 9). Juha Herkman taas toteaa, että sarjakuvien moninaisuus ja niiden lukuisat erilaiset käyttöyhteydet ovatkin tehneet sarjakuvasta ilmiön, joka pakenee yleismääritelmiä (Herkman 1998, 21). Toisaalta koska sarjakuva kehittyy ja luo itsensä uusiksi jatkuvasti, McCloud on myös sitä mieltä, että sarjakuvan määrittely on jatkuva prosessi ja uusi sukupolvi tulee hylkäämään sen, minkä tämä sukupolvi on hyväksynyt, ja yrittää jälleen kerran keksiä sarjakuvan uudelleen (McCloud 1993, 23).

Sarjakuvaa tutkittaessa ja tulkittaessa täytyy ymmärtää sen kielioppia, jolla yleisesti tarkoitetaan aina alusta asti ruutujen lukusuuntaa, puhekuplien ja erilaisten kerronnallisten efektien yhteistyötä ja sääntöjä. Niinkään yksinkertaiselta tuntuva asia, kuin lukusuunta ei ole kiveen hakattu. Länsimaalaisia sarjakuvia luetaan vasemmalta oikealle (kuva 1), kun taas aasialaista mangaa luetaan oikealta vasemmalle.



Kuva 1. Esimerkki länsimaisesta lukusuunnasta. Eisner, Will 1985. Comics & sequential art.

Ruudut itsessään ovat jo kiintoisa konsepti, koska ne ovat enemmän kuin vain raamit, johon kuva on istutettu. Ruudun pohjimmainen tarkoitus toki on vain esittää jokin tapahtuma kuvana, mutta ruudun koko ja muoto vaikuttavat siihen, miten niitä luemme. Esimerkiksi, Will Eisnerin mukaan pitkät, ohuet ruudut, jotka luovat pakatun tunnelman, korostavat mahdollisen tilanteen nousevaa tempoa ja/tai paniikkia (Eisner 1985, 33). Jonkin tapahtuman vaikutusta ja merkitystä voidaan myös korostaa venyttämällä ruutu kokonaisen sarjakuva-sivun kokoiseksi, tai piirtämällä ruutu ääriivoiltaan perinteistä neliötä rävkämmäksi (kuva 2). Ruudun koolla voidaan myös vaikuttaa lukutahdin nopeuteen, ja isompia ja pienempiä ruutuja fiksusti käyttämällä niillä voi luoda tarpeellisia tai draamattisia taukoja, jotka saavat lukijat viivyttämään.



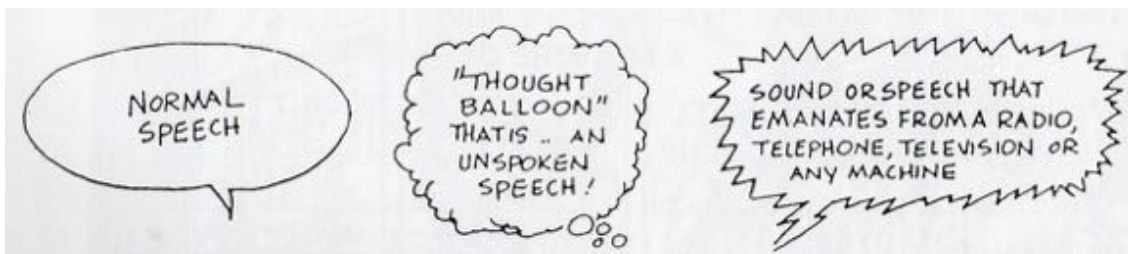
Kuva 2. Esimerkkejä ruudun lukutapaan vaikuttavista efekteistä. Eisner, Will 1985. *Comics & sequential art*.

Sarjakuvan ruutujen kuvissa eri hahmot ja niiden toiminnot esitetään usein lukusuuntaisesti. Kuten McCloud asian esittää, jokainen hahmo on sommiteltu vasemmalta oikealle siinä järjestyksessä, jossa me luemme ne, ja jokainen käyttää ruudussa oman tietyn aikalokeronsa (McCloud 1993, 97). Kuvat eivät tietenkään koostu välttämättä pelkistä hahmoista suorittamassa jotain tarinallista tehtäväänsä, vaan kuvilla voidaan esittää jotain niinkin yksinkertaista, kuin tapahtumapaikkaa ja ympäristöä, tai jotain enemmän tunnelmalliseen tai aistilliseen viittaavaa hetkeä tai olotilaa, kuten hippisaraa valumassa otsalla.

Myös asioiden kuvaamatta jättämistä voidaan käyttää keinona kertoa tarinaa lukijan omaan mielikuvitukseen luottaen. Käyttämällä ruutuja sarjakuvan tekijä voi jättää näyttämättä tietyn hetken tapahtumista, jolloin lukija itse piirtää mielessään tapahtumien kulun, kunhan ruutujen välinen korrelaatio säilyy selkeänä. Esimerkiksi, ruutu jossa käsi puristaa puukkoa, jonka perään on asetettu ruutu, jossa näkyy vain maassa makaava verinen mies. Lukija osaa heti käsittää, että aiemmin nähdyllä puukolla on täytynyt olla tekemistä verisen miehen kanssa, vaikka mitään kontaktia ei

tapahtunut. Näin ruutujen välissä oleva tyhjä tila jää ikään kuin lukijan täytettäväksi, ja vain hän tietää miten mahdollinen puukotus lopulta tapahtui.

Vaikka sarjakuva pääasiallisesti koostuukin ruuduille jaetuista kuvista, erilaisia ilmaisukeinoja sarjakuvassa löytyy paljon, ja niistä todennäköisesti kaikista tunnetuin on puhekupla. Puhekupla on tila, jossa hahmojen dialogi esitetään lukijalle tekstinä. Herkman sanookin, että sarjakuvissa ei voida saada aikaan autenttista liikkeen ja äänen kokemusta, vaan ne on synnyttävä graafisessa muodossa (Herkman 1998, 26). Puhekupla on keksintönä vanha, ja silläkin on erilaisia muotoja. Aikanaan, ennen kuin puhekupla kehittyi nykyään tuntemaksemme "hännälliseksi" tekstipalloksi, se saattoi näyttää hahmojen suusta leijuville paperikääröiltä tai pergamenteilta. Puhekuplalla onkin olennainen osa sen vaikutukseen, sillä samoin kuin ruudun muoto, se määrittää miten ymmärrämme ja luemme sen sisältämää viestiä. Puhekupla voi esimerkiksi kuvastaa hahmon vihaa tai surua muuttamalla säröiseksi ja teräväksi, tai kuplivaksi ja muodottomaksi jos hahmon olo on huono, tai hän on menettämässä tajuntansa. Radiosta, kaiuttimista, tai televisiosta kuuluvia ääniä kuvataan myös usein "sähköisen" näköisellä puhekuplalla (kuva 3). Myös puhekuplalla värillä voidaan vaikuttaa sen, kuten sen sisällä olevan tekstinkin tulkintaan. Puhekupla on myöhemmin kehittynyt myös eri tarkoituksiin, kuin vain hahmojen dialogin toimittamiseen, kuten hahmon ajatusten ilmaisemiseen lukijalle ajatuskuplalla muodossa.



Kuva 3. Esimerkkejä puhekuplalla lukutapaan vaikuttavista efekteistä. Eisner, Will 1985. Comics & sequential art.

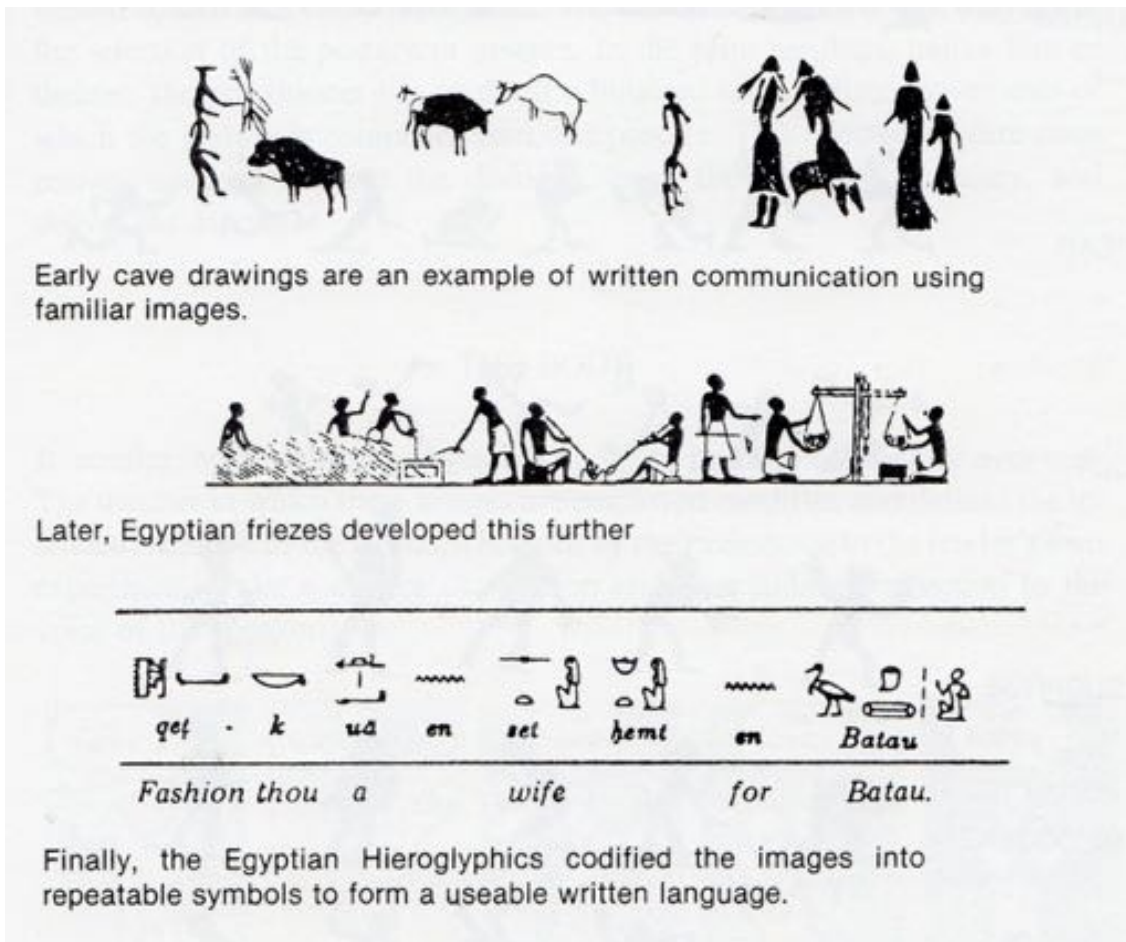
Puhekuplat eivät ole ainoita tapoja äänen graafiseen kuvaamiseen, ja usein erilaiset ääniefektit ovat tärkeä kertova elementti ruudussa. Esimerkiksi räjähdystä tai laukauksia ja näiden tuottamaa ääntä pyritään monesti kuvaamaan visuaalisesti näyttävämmällä tekstillä. Vaikkapa räjähdysten jylisevää pamahdusta voidaan kuvata lihavoituna ja massiivisena tekstinä, jotta se selvästi eroaa visuaalisesti muusta sarjakuvan tekstistä, ja näin se luetaan ikään kuin korkeammalla volyymillä.

Toki ääni ei ole mikään pakollinen asia sarjakuvissa. Tarinaa voidaan kertoa myös pelkästään kuvilla, ja äänen katoamista voidaan myös käyttää tehokeinona sarjakuvassa, jossa muuten on normaalisti puhekupla-dialogia ja muuta äänen edustusta.

Symbolit ja ikonit ovat myös aina olleet olennainen osa sarjakuvien ilmaisua. McCloudin mukaan ne ovat niitä asioita, joita käytämme esittämään käsitteitä, ajatuksia, ja filosofioita (McCloud 1993, 27). Uskonnolliset symbolit ovat hyvin yleisiä sarjakuvissa, ja näin on oletettavasti aina ollut. Sarjakuvaa on voitu käyttää uskonnollisena propagandana, mutta yleisesti nykyään uskonnot ovat usein myös monien sarjakuvien juonen pohjustajina. Esimerkkeinä jälkimmäisestä voidaan mainita vaikkapa Mike Mignolan Hellboy tai Todd McFarlanen Spawn, joissa kristinusko on pohja koko niiden tarinalle ja maailmalle. Supersankari-sarjakuvat ovat myös hyvä esimerkki symboliikasta, sillä hyvin suuri osa maailman ihmisistä tunnistaa nähdessään Batmanin lepakkologon ja Teräsmiehen ässän. Useilla sarjakuvahahmoilla on nykyisin omat symbolinsa ja omat teemaväriinsä, jotka ihmiset usein tunnistavat jo alitajuisesti. Hahmojen usein kirkkaat värikoodit syntyivät McCloudin mukaan sanomalehtien haalistavaa vaikutusta vastaan, jotta supersankarit erottuivat kilpailijoistaan. Hänen mukaansa, koska asujen värit pysyivät ruudusta toiseen samoina, ne alkoivat symboloida henkilöhahmoja lukijan mielessä (McCloud 1993, 188). Ikonisuus on sarjakuvissa tehokas keino nopeuttaa viestintää tekijän ja lukijan välillä.

2.2 Sarjakuvan historia ja kehitys

Scott McCloudin mukaan sarjakuva taiteen lajina on vuosisatoja vanha, mutta sitä pidetään edelleen uutena keksintönä (McCloud 1993, 151). Sarjakuvan historia yltääkin todennäköisesti kauemmas, kuin yleisesti osaamme mieltää. Jo Egyptin hieroglyfejä voidaan pitää sarjakuvana, sillä ne ovat käytännössä järjestyksessä olevia kuvia, jotka kertovat tarinan, kun ne luetaan oikeassa järjestyksessä. Myös keskiajalta löytyy erilaisia historiallisia tapahtumia kuvakertomuksina esitettynä, ja sarjakuvan yleisin kerrontateknikka, puhekupla, oli jo tuolloin tuttu. Ja jos kaikenlaista kuvakerrotaa, tai kommunikaatiota kuvan keinoin voidaan ajatella sarjakuvana, on se keksintönä jo muinainen, ottaen huomioon luolapiirroukset (kuva 4).



Kuva 4. Esimerkkejä muinaisista kuvakommunikaatiosta. Eisner, Will 1985. Comics & sequential art.

Sarjakuvan synnyinaikaa on äärimmäisen vaikea arvioida, eikä se todennäköisesti tulekaan ikinä selviämään. McCloud nostaa mahdollisiksi esimerkeiksi muun muassa Trajanuksen pylvään, kreikkalaiset maalaukset, ja japanilaiset kirjakääröt, ja hänen mukaansa näitä kaikkia tulisi tutkia. McCloudin mukaan kuitenkin yksi tapahtuma on sarjakuvan historiassa yhtä tärkeä, kuin kirjoitetun sanan historiassa: kirjapainotaidon keksiminen (McCloud 1993, 15). Tämä olennaisesti helpotti sarjakuvien massatuotantoa, ainakin sillä tasolla mitä tuotannon tasosta voidaan yleisesti tuolta ajalta ymmärtää. Sarjakuvilla tai niiden kaltaisilla kuvakertomuksilla onkin voinut aikoinaan olla paljon annettavaa, sillä iso osa normaaleista kansalaisista oli lukutaidottomia, ja kuvat helpottivat viestin omaksumista esimerkiksi uskonnollisissa pamfleteissa. Sarjakuvaa on voitu myös käyttää poliittisessa mielessä viihteen ohella. McCloud toteaaakin, että sarjakuvan historian kaikkiin puoliin on vaikuttanut kaupallisuus, ja rahalla on valtava merkitys siihen mitä nähdään ja mitä ei (McCloud 1993, 186).

Sarjakuvaa on käytetty viestimenä kauan, ja Juha Herkman antaa tälle kolme tärkeää syytä: Ensimmäiseksi, sarjakuva on aina ollut kohtuullisen nopea ja halpa esittämisen tapa, joka ei välttämättä tarvitse tuekseen isoa työryhmää, instituutiota, tai teknologiaa. Tämän vuoksi sarjakuvaa on voitu käyttää moninaiisiin tarkoituksiin eri yhteyksissä. Toiseksi, sarjakuvan kuvastoissa reagoidaan nopeasti ajan muutoksiin, ja niissä näkyy erinomaisesti oman aikakautensa kulttuuri ja vaikutteet, ja monesti tietyt aatteet ja ajatukset saattavatkin näkyä sarjakuvissa, ennen kuin ne ovat valtavirtaa. Kolmanneksi, sarjakuvilla on suuri suosio kautta maailman, ja ne vaikuttavat monien ihmisten elämään (Herkman 1998, 12). McCloudin mukaan sarjakuva on myös tarjonnut kirjoittajille ja piirtäjille valtavat voimavarat, tarjoamalla uskollisuutta, kontrollia, ja mahdollisuutta tulla kuulluksi laajalti tarvitsematta pelätä kompromisseja (McCloud 1993, 212).

Nykyaikaisen sarjakuvan isäksi McCloud mainitsee Rodolphe Töpfferin, jonka 1800-luvun alkupuolen kevyesti satiiriset kuvakertomukset käyttivät hyväkseen pilapiirroksia ja ruutuja, ja esittivät ensimmäisenä Euroopassa sanojen ja kuvien toisistaan riippuvaisen yhdistelmän (McCloud 1993, 17). Sarjakuva on kehittynyt aikojen saatossa moniin eri suuntiin ja kategorioihin. Strippisarjakuvia alettiin julkaista sanomalehdissä 1900-luvun alussa. Sarjakuva oli pitkään lähes yksinomaan kariatyyristä ja koomista, kunnes 1929 Tarzanin tyyliset sankarihahmot yleistyivät. Tällaisten uusien tuulten mukana myös pitemmät novellisarjakuvat syntyivät 1930-luvulla. Samoihin aikoihin syntyivät myös sarjakuvalehdet. Länsimaissa kaikille tutuimmaksi ovat tulleet erilaiset supersankari-temaiset sarjakuvat 60-luvun puolivälistä asti, jolloin McCloudin mukaan Jack Kirbyn ja Stan Leen vahvasti designilla tuetut, todellisen tuntuiset hahmot valtasivat ikonisten muotojen keskikentän sarjakuvissa. Nykyäänkin monet amerikkalaisen valtavirran sarjakuvat seuraavat Kirbyn jälkiä tarinankerronnassaan (McCloud 1993, 55). Sarjakuva otti 1960-luvulla myös askeleen vakavammin otettavaan rooliin taiteessa ja kulttuurissa, jolloin Amerikassa syntyi underground-sarjakuva muiden muassa Robert Crumbin toimesta. Underground-sarjakuvat käsittelivät julkisuudessa kiellettyjä puheenaiheita sekä raskaampia teemoja, vieden sarjakuvaa kauemmas lasten viihteestä. Nyky-sarjakuvan kehitykseen usein yhdistetäänkin Amerikka, koska siellä sarjakuvateollisuus kehittyi muuta maailmaa vahvemmin jo 1910-luvulla.

Sarjakuvien poikkeuksellisen väkivaltaisen, verisen, ja häiritsevän sisällön takia, 1954 Amerikassa perustettiin CMAA, eli Comic Magazine Association of America, jonka tehtävänä oli säädellä sarjakuvien sisältöä sen ajan yleisen kritiikin raameissa. CMAA noudatti ohjeistuksessaan 1930-luvun Hollywoodilta perittyä vanhaa säännöstöä, joka kielsi liian graafiset väkivallan kuvaukset ja kaksi-

mieliset vihjailut. Tämän säätelyn perusteeksi mainittiin usein lapsien ja nuorempien lukijoiden suo-
jelu, sillä tähän aikaan lapset ja nuoret olivat sarjakuvien suurin kohdeyleisö. Myös auktoriteetti-
hahmojen, kuten poliisien, tuomareiden, ja hallinnon virkamiehien pilkkaaminen ja esittäminen ky-
seenalaisessa tai huonossa valossa oli kiellettyä. Esimerkiksi, joka tilanteessa vaadittiin "hyvän"
voittoa "pahuudesta", ja sellaisten puhuttavien asioiden näyttämistä kuten mahdollisen virkavallan
kuolemista rikollisten toimien kautta, tuli välttää. Myös kidnappausta tai piilotettuja aseita kuvaavaa
materiaalia rajoitettiin. Sarjakuvissa ei saanut esittää vampyyrejä, ihmissusia, tai zombeja, ja
"kauhu" tai "terrori" -sanoja ei saanut enää käyttää sarjakuvien nimissä. Ennen kyseistä säädäntöä,
joidenkin kaupunkien valtuustot, kuten Oklahoman, Houstonin, ja Teksasin, olivat jo kieltäneet joi-
tain sarjakuvia ja järjestäneet julkisia sarjakuvan polttoja.

Vaikka sarjakuva onkin nykyään levinnyt ympäri maailmaa ja sen arvo ilmaisukeinona on noussut
jatkuvasti, sen taiteellinen arvostus oli pitkään ansaittua alhaisempi. Herkmanin mukaan sarjakuva
on aikoinaan leimattu massa- ja lastenkulttuuriksi, mikä on vaikuttanut sen kulttuuriseen arvoon, ja
sarjakuvan asema kulttuurin kentällä onkin ollut tiettyssä mielessä television kaltainen (Herkman
1998, 10). Pitkään ajateltiin, että sarjakuva on lapsille ja lapsenmielisille, ja McCloudin mukaan
enimmän aikaa sanalla "sarjakuva" on ollut negatiivisia konnotaatioita, ja moni sarjakuvan tekijöistä
aikoinaan halusi tulla tunnetuksi erilaisella ammattinimellä leiman välttämiseksi (McCloud 1993,
18). McCloudin mukaan on myös perinteisesti ajateltu, että todella suuret kuvataideteokset ja kir-
jallisuus ovat mahdollisia vain, jos ne ovat kaukana toisistaan, ja sanoja ja kuvia yhdessä pidettiin
massojen viihteenä (McCloud 1993, 140). Massojen viihdettä sarjakuvat toki ovat edelleen, mutta
tämä on mahdollistanut niiden laajaan tietoisuuteen tulemisen, ja antanut niille nykypäivänä vaka-
vammin otetun taiteen aseman. Monia sarjakuvia pidetään nerokkaina sanan ja kuvien yhdistel-
mänä, ja sarjakuvien pohjalta tuotetaan nykyään jatkuvasti elokuvia. Hyviä esimerkkejä ovat
vaikkapa Alan Mooren sarjakuvien pohjalta tehdyt Watchmen, V for Vendetta, ja League of Extra-
ordinary Gentlemen, tai Frank Millerin Sin city ja 300.

2.3 Sarjakuvan tulevaisuus

Sarjakuva elää nyt vahvempana kuin koskaan, ja se kehittyy jatkuvasti. McCloudin mukaan, jos
katsotaan sarjakuvan monimuotoista menneisyyttä, sarjakuvan tulevaisuutta on käytännöllisesti
mahdotonta ennustaa nykyhetken standardeja käyttäen (McCloud 1993, 21).

Tietokoneet ja moderni teknologia mahdollistavat sarjakuvalle jatkuvasti uusia keinoja esittää tarinaa, liikettä, tai ääntä, ja näin sarjakuvan määritelmä vaikkapa videon välillä hämärtyy jatkuvasti enemmän. Nykyään tietokoneella luettavaksi on olemassa sarjakuvia, joiden ruudut on animoitu, ja mahdolliset puhekuplat luettu ääneen. Eli sarjakuvan perinteiset rajoitukset, liikkeen ja äänen esittäminen, ovat väistyneet, mutta nämä tuotokset ovat säilyttäneet nimessään sarjakuvan, vaikka sen esitystavat ovat kehittyneet sarjakuvan perinteisen käsityksen ulkopuolelle. Myös interaktiiviset sarjakuvat, joissa lukija itse tekee päätöksiä ja vaikuttaa sarjakuvan tarinan kulkuun ja etenemiseen, kasvattavat jatkuvasti suosiotaan. McCloud pitääkin lukijan osallistumista tärkeänä kysymyksenä ilmaisuvälineissä, ja sanoo sen olevan iso osa sarjakuvan roolin määrittelemistä jatkossa (McCloud 1993, 106).

Sarjakuvat ovat myös vastavuoroisesti vaikuttaneet moderneihin viestintävälineisiin. Nykyiset elokuvat pohjautuvat monesti sarjakuviin, ja videopelit käyttävät usein sarjakuvia kerronnassaan. Usein sarjakuvalla tarinan välittäminen interaktiivisessa pelissä on tyylikeino, mutta sen tuotannon suhteellisesti pienempi kustannus ja siihen vaadittu aika ovat tehneet sarjakuvasta suosittua myös pienemmän budjetin videopelien kesken.

Videopelien ja elokuvien lisäksi sarjakuvilla on ollut tietystä perspektiivistä valtaava vaikutus perinteisemmässäkin viestintävälineissä, kuten kirjallisuuden parissa, sillä useista kirjoista on tehty sarjakuvia jo pitemmän aikaa. Uskonnollisia kirjoja käännetään myös usein sarjakuviksi esimerkiksi lukemisen ja lukijalle tarkoitetun viestin sisäistämisen helpottamiseksi.

Internetillä on ollut valtava vaikutus sarjakuvien yleistymiseen vielä ennestään, sillä se tarjoaa sarjakuvan tekijälle mahdollisuuden esitellä työtään ja tulla nähdyksi ilman merkittäviä vaadittuja resursseja. Tekijä ei tarvitse sen suurempaa tuotannollista verkostoa ympärilleen, koska internetissä sarjakuvien julkaiseminen ja massojen saavuttaminen on helpompaa kuin vastaavasti fyysisten sarjakuvien parissa. Nettisarjakuvat (kuva 5) ovatkin nykyään yleinen ja suosittu ilmiö, ja monesta näistä on painettu perinteinen albumimuodossa luettava sarjakuva vasta kauan sarjakuvan alkuperäisen netissä ilmestymisen jälkeen.



Kuva 5. Suosittu nettisarjakuva, Cyanide & Happiness. Cyanide & Happiness, Explosm net, 2017.
<<http://explosm.net/comics/4702/>>. Viitattu 5.11.2017.

3 PROSESSIN KUVAUS

3.1 Tarina

Kane of Akattarin tarina syntyi oikeastaan jo ollessani lukiossa, en vain tiennyt sitä silloin. Itse asiassa silloin koko Kane-hahmoa ei ollut olemassa. Piirtelin satunnaisiin kouluvihkoihin kuvia erilaisista roboteista ja kyborgeista, joilla oli päällään kirkollisia vaatteita ja ikonografiaa paavin hatusta ristien muotoiseen plasmamiekkaan. Keksin näille "paaviroboteille" eri aseita ja niihin liittyviä nimiä, ja kuvittelin ne taisteluissa jossain oudossa uskonnollisessa gladiaattori-ottelussa. Robotit yleensäkin eivät ole mitään samaistuttavimpia hahmoja, ja kun niiden koko olemus kiteytyy jotenkin aseisiin mitä niillä on käsissään, ne ovat ilmiselvästi pahiksia. Tämän takia tarinaan selvästi tarvittiin myös jonkinlainen normaalimpi, samaistuttava protagonistista. Ihminen kenties? Sankarin lisäksi tarina tarvitsisi toki myös jännittävän tapahtumapaikan ja paljon muuta. Kuvittelin koko ajan jostain syystä että tarinan maailmaan kuului vähintään alieneita ja avaruus-meininkiä. Tämän jälkeen koko tarina unohtui kymmeneksi vuodeksi.

Kane of Akattar heräsi uudelleen henkiin lähinnä oman jahkailemiseni takia. Olin ajatellut kirjoittaa ja piirtää sarjakuvan opinnäytetyökseni jo pitkään, mutta yhtäkkiä minulle selvisi, että jos haluan nyt sen ehtiä aloittamaan, käsikirjoituksen on oltava valmis muutamassa päivässä. Ei tietenkään koko käsikirjoituksen, mutta yleistarinan täytyi olla selvä. Koitin kaivella vanhoja omaksi huvikseni kirjoittamiani käsikirjoituksia ja selasin monta vihkollista vanhaa konseptitaidetta, kun silmäni osuivat noihin vanhoihin lukio-aikaisiin "paavi-roboteihin". Tarina alkoi muistua uudelleen mieleeni, ja aloin kirjoittamaan ja piirtämään sille lihaa robottiluiden ylle. Tarinan täytyi kuitenkin olla nopeasti valmis, joten en paneutunut alustavasti hahmoihin vaan yleiskuvaan.

Meillä on sankari, oletettavasti ihminen, joka joutuu vastoin tahtoaan osallistumaan outoon gladiaattori-otteluun muiden planeettojen olentojen kanssa, ja kaikkea tätä ohjailee outo roboteista tai kyborgeista koostuva kristinuskon värittämä kultti. Nämä olivat tarinan hahmottavat piirteet, ja niille oli tarpeeksi helppo keksiä nopeasti käsikirjoitus, koska kaikki pohjamateriaali perustui oikeastaan tarinallisesti yhteen kohtaukseen. Seuraavaksi oli aika luoda hahmot. Päähenkilö aiheutti kieltämättä eniten päänvaivaa, mutta loppujen lopuksi sen luominen oli aika nopea prosessi. Alienit ja

hirviöt ovat minulle tuttua hommaa, joten niiden keksiminen oli nopeaa, ja minulla oli jo valmiiksi vanhoja suunnitelmia pääpahiksista.

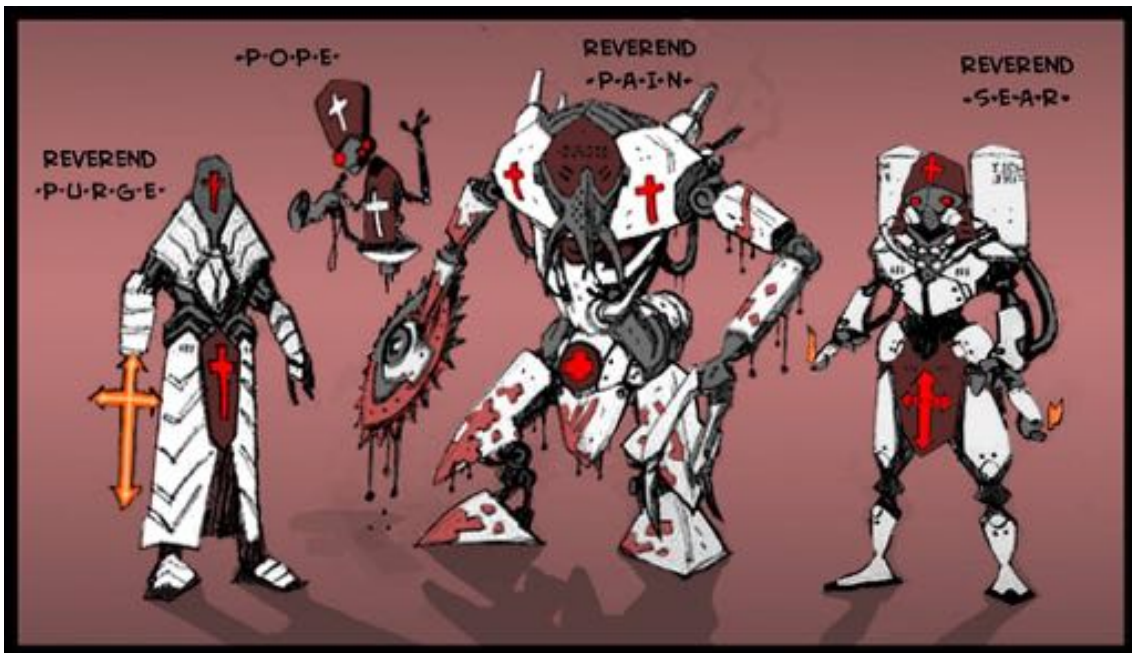
Päähenkilö tarvitsi konfliktin, ja koko tarina päätyikin olemaan sitä alusta loppuun. Halusin että tämä tarina olisi sellainen jota voi jatkaa, joten annoin sen loppua cliffhangeriin. Tämä tarjosi minulle myös tilaisuuden kokeilla keksiä tarinan yksityiskohtia sitä mukaa kun piirsin sitä, ja koska olen luonne, joka helposti kyllästyy kaavan seuraamiseen, tämä kuulosti mukavalta mahdollisuudelta ja haasteelta. Alkuperäisten suunnitelmien mukaan sarjakuvan pitikin olla vain 26 sivun mittainen, mutta lopullinen tulos on kansineen 44 sivua pitkä.

3.2 Synopsis

Tarinan päähenkilö Kane herää sellistä oudolla avaruudessa kelluvalla uskonnollisella areena-areenalla, nimeltä Purgatory. Kane raahataan areenalle jossa kristillisen/kirkollisen näköiset robotit vetävät jonkin tyylistä gladiaattoririnkiä, oudoilla ja vääristyneillä tavoilla kristinuskuon vedoten. Otteuiden jälkeen Kane on viimeinen ottelijoista hengissä, ja hänelle luvattu "ikuisen vapauden" palkintonsa paljastuukin jättimäiseksi hohkaavaksi/palavaksi koneristiksi, johon hänen halutaan astuvan sulauttamaan voitokas sielunsa Purgatorya pyörittävään "jumalkoneeseen". Oikeasti tämä kaikki on todennäköisesti hölynpölyä, sillä paavirobotti ja muut hänen seuralaisensa vaikuttavat olevan varsin pihalla minkään maailman jumaluuksista. Kane kieltäytyy kyseenalaisesta kunniasta ja päätyy taistelemaan paavirobotin käytyreitä vastaan. Kane voittaa taistelun, jonka päätteeksi paljastuu, että paavirobotti onkin älykäs, puhuva kultakala, joka luotiin aikanaan eräänlaiseksi pilkaliseksi maskotiksi asemalle. Kala tappoi kiitokseksi/kostoksi koko Purgatoryn henkilöstön, ja ryhtyi vetämään outoa uskonnollista vedonlyöntirinkiä. Kala ylikuormittaa Purgatoryn ytimen, ja aikoo viedä kaikki mukanaan nyt, kun häntä ylläpitänyt robottipuku on hajonnut. Kane tallaa kultakalapahiksen kuoliaaksi, jonka jälkeen hän lähtee etsimään pakokeinoja asemalta. Kane törmää vahingossa aseman hangaariin, jossa ensimmäisen ottelun osanottajan elävä avaruusalus nappaa hänet sisäänsä, ja lähtee kuljettamaan häntä toiseen aurinkokuntaan Purgatoryn räjähtäessä valopalloksi taustalla.

3.3 Hahmojen luominen

Kuten kerroin tarinan luomisessa, ensimmäiset hahmot jotka suunnittelin, olivat itse asiassa tarinan antagonistit. Tämä on minulle yleistä, sillä pidän paljon enemmän demoneiden ja hirviöiden kuin "hyviksien" piirtämisestä. Tarinan selkeät pää-antagonistit olivat niin kutsutut "paavirobotit" (kuva 6), jotka oikeastaan myös synnyttivät koko sarjakuvan alunperinkin.



Kuva 6. Vanhojen luonnosten pohjalta nopeasti tehty mutta parannellut konseptikuvat "paavirobotista". Pylkäs, Jussi 2017. Kane of Akattar.

Reverend tarkoittaa pastoria, ja se sana on jostain syystä kummitellut päässäni lukiosta asti. Olin alunperin nimennyt robotit todennäköisesti nopeasti, lähinnä niiden kantamiin aseisiin perustuen. Reverend P.U.R.G.E., puhdistuksen pastori, oli ensimmäinen ikinä suunnittelemistani robottipaa-veista. Nimi ei sinänsä ole verrattavissa ristin muotoiseen plasmamiekkakäteen, ellei sitä venytä johonkin uskonpuhdistuksen ja väkivallan käsitteeseen, mutta minusta se sopi, enkä alkanut tais-telemaan valmiin konseptin kanssa pitemmälle. Reverend P.A.I.N. on kivun pastori, joka heijastuu varsin kokonaisvaltaisesti hahmossa, jonka käsi on sirkkeli ja toinen käsi teriä. Myöhemmin päätin vaihtaa sirkkelin toiseksi pariksi jättimäisiä teriä symmetria- ja toimivuussyistä. Reverend S.E.A.R. oli viimeinen hahmo, jonka suunnittelin, ja sen alustava persoona kiteytyi lähinnä lauseeseen "jokainen tarina tarvitsee liekinheittimen". Näiden hahmojen johtaja oli pienempi, leijuva, paavin hatun omistava robotti, joka onkin ominaisesti nimetty P.O.P.E.:ksi, eli paaviksi. Robottien nimet eivät ole

akronyymejä pisteiden käytöstä huolimatta, ne vain näyttivät kirjoitusmuodoltaan tuolla tavalla minusta hienoilta lukioikäisenä, ja tänäkin päivänä. Ehkä se lisäsi hahmojen konemaisuutta. Yksinkertaistin myös hahmojen haarniskoita (kuva 7), jotta niiden piirtäminen olisi helpompaa.



Kuva 7. Robottipaavin ja -pastoreiden lopulliset ulkonäöt. Pylkäs, Jussi 2017. Kane of Akattar.

Mutta sitten päätin, etteivät ne olekaan koneita, vaan lähinnä koneiden ylläpitämiä orgaanisia olentoja. Toisin sanoen kyborgeja. P.O.P.E. muuttui jostain syystä päässäni kultakalaksi, ja jossain vaiheessa käsikirjoitus selitti enemmän kristinuskon ja kalan symbolista yhteyttä. Jälkimmäinen jäi pois, mutta minusta oli tarpeeksi hauska idea, että oikeasti koko tarinan pää-antagonistina toimisi niinkin yksinkertainen otus kuin kultakala. Tämä antoi myös koomisen paljastuksen sarjakuvan loppua ajatellen. Muita pastoreita en suunnitellut sen enempää orgaanisessa muodossaan, koska en ikinä aikonut näyttää niitä enempää kuin haarniskoissaan tai luurankoina. Tämä oli osittain sen syytä, että halusin säilyttää itselleni jonkinlaisen luomisen hetken, kun alan piirtämään ruutuja jotka mahdollisesti viittasivat hahmojen oikeaan ulkonäköön metallikuoren alla (kuva 8).



Kuva 8. P.O.P.E. paljastuu kultakalaksi, ja pastoreiden orgaaniset muodot näytettynä vasta hahmojen kuolemisen yhteydessä. Pylkäs, Jussi 2017. Kane of Akattar.

Paavirobottihahmojen ei ollut ikinä tarkoitus kantaa ristiä päällään muuten kuin satiirisessa mielessä, niinpä kirjoitin hahmot sellaisiksi, ettei niillä ollut juuri mitään oikeaa käsitystä kristinuskosta. Tässä vaiheessa päätin, että kaikille sarjakuvan hahmoille, paitsi päähenkilölle, kristinusko on lähinnä joku kuulopuheina levinnyt kultti, joka ei edusta enää minkäänlaisia arvoja, vaan on enemmän outo, lievästi uskonnolla väritynyt vedonlyöntirinki.

Seuraavaksi oli vuorossa päähahmon luominen, tarvitsihan tarina sankarin. Päätin että päähahmo on ihminen lähinnä lukijan samaistuttavuuden takia, mutta lisäksi koska on aina hyvä harjoitella ihmisen piirtämistä (kuva 9). Kane of Akattar on sinänsä hauska nimi sarjakuvulle, sillä koko Akattarista ei mainita koko sarjakuvassa mitään. Akattar on päähenkilön, Kanen, kotiplaneetta, ja nimi lähinnä tarttui mukaan tyylyisistä. Kane on vain normaali nimi, josta satun pitämään. Kanen historiaa ei myöskään sarjakuvassa näytetä, vaikka sellainen onkin minulla mielessä jatkotarinaa tai prologia varten. Kane on kuitenkin pitkän linjan avaruussoturi, ja maailma jossa hän elää on futuristinen, joten halusin antaa näillä seikoilla päähahmolleni jonkinlaisia kykyjä. Samalla halusin tehdä jotain huomion arvoista Kanen ulkoiselle muodolle, jotta tämä ei näyttäisi aivan liikaa tavalliselta ihmiseltä. Näistä seikoista muodostui kasvotatuointi ja saman tyylinen käsitatuointi, joista jälkimmäinen päättyi kirjoituksessa myös Kanen pään sisällä asuvan tekoälyn ohjaamaksi naniittiaseeksi. Tuo tekoälykin päättyi isommaksi osaksi sarjakuvaa lähinnä sen mahdollistamien tulevien juonikuvioiden takia, mutta se oli myös hyvä pohja esitellä eri hahmoja ja niiden ominaisuuksia ilman erillistä kertojaaäntä tai infolaatikoita.



Kuva 9. Kanen ensimmäiset luonnokset väritettyinä. Pylkäs, Jussi 2017. Kane of Akattar.

Halusin myös, että päähenkilöllä on jonkinlainen päälle kasvava haarniska (kuva 10), koska se pitäisi hahmon tunnistettavissa jatkuvuuden kannalta, ja antaisi päähenkilölle kyvyn kestää normaalia ihmistä enemmän rankaisua taistelussa. Se myös antaisi Kanen erottua omalla värikoodillaan helpommin, jota avusti jo aiemmin mainittu kasvojen ja käden tatuointi.



Kuva 10. Kanen haarniskan ensimmäinen luonnos ja ja lopullinen ulkoasu. Pylkäs, Jussi 2017. Kane of Akattar.

Sarjakuvan muut hahmot oli helppo keksiä, ja kolmeen tärkeimpään, alien-gladiaattoriottelijaan, yhdistelin lähinnä asioita, joita tykkään piirtää. Loin myös jokaiselle näistä hahmoista oman maailman, koska suunnittelin tarinan jatkuvan pikkuhiljaa jokaiselle niistä tämän osan jälkeen. Halusin yhden alieneista olevan mustekalamainen tai muuten merellinen, koska tykkään piirtää merten olentoja ja muita lonkeroisia H.P. Lovecraftin inspiroimia hirviöitä. Tästä syntyi Kraken-Jake, mustekalapäinen merimies. Seuraavaksi halusin jonkin hyönteismäisen olennon, ja päädyin valitsemaan perinteisen koppakuoriaisen näköisen humanoidin, Insectoid Larryn. Kolmas alien oli pitemmän aikaa kysymysmerkki, ennen kuin mietin perinteisiä pop-kulttuurin reptiliaaneja, eli liskomiehiä, ja päätin tehdä niistä oman, enemmän matelijamaisen version. Tämä viimeinen hahmo ei saanut mitään sen hauskeempaa lisänimeä, koska sen oli tarkoitus olla kolmesta alienista vakavin. Nimesin sen alunperin Nagathaksi huonon vitsin takia joka ei ollut hauska lopulta edes minusta, joten nimi muuntui lopulta muotoon Nagas. Näillä kolmella hahmolla on yhteistä se, että vaikka ne ovat avaruuden muukalaisia, ne ottavat paljon ulkonäköönsä kotiplaneettamme eläimistä (kuva 11). Niiden nimet ovat myös tarkoituksellisesti outoja ja Maalle tyypillisiä, kuten Jake ja Larry, ihan koska se oli minusta hauskaa. Jossain vaiheessa suunnittelin kokonaista tarinan pätkää, jossa kerrottiin, kuinka kaikenlaiset avaruuden otukset ovat käyneet maapallolla jo tuhansia vuosia, ja meidän ny-

kyiset nimemme ovat vain väännöksiä muinaisten avaruuden matkaajien nimistä. Tämä selitti jokseenkin myös sitä, kuinka alienit tiesivät kristinuskosta. tilan puutteen ja aikataulun takia tämä juonihaara jäi kuitenkin kokonaan koskemattomaksi.



Kuva 11. Kraken-Jaken, Insectoid Larryn, ja Nagasin alkuperäiset luonnokset ja lopullinen ulkomuoto. Pylkäs, Jussi 2017. Kane of Akattar.

3.4 Ympäristön luominen

Koska kyseessä oli alustavasti suhteellisen lyhyt tarina, halusin että tapahtumapaikka pysyy mahdollisimman pitkään samana. Yleisesti osaan parhaiten piirtää keskiaikaisen oloista temppeleimäisempää ja tieteisfiktioista tuttua avaruusalusarkkitehtuuria, joten ei ollut vaikeaa yhdistää näitä omaksi kokonaisuudekseen. Nämä ovat yleisesti myös asioita joita tykkään piirtää, joten aihepiirin säilyttäminen itselleni mieleisenä ainakin auttaa motivaatiossa sarjakuvan loppuun saattamiseen, vähintään piirtämisen puolelta. Kristinusko oli helppo tuoda esille erilaisilla enkelipatsailla ja totta kai ristin eksessiivisellä käytöllä (kuva 12). Joka tapauksessa tämä puoli näkyisi paaviboteissa ja yleisön jatkuvassa hurraamisessa/huutamisessa.



Kuva 12. Avarusasema Purgatory, sen sisältämä "kristillinen" areena, ja sen vankityrmä. Pylkäs, Jussi 2017. Kane of Akattar.

Koska koko tarina muutamaa ensimmäistä ja viimeistä sivua lukuunottamatta tapahtuu samalla areenalla, minun ei juuri tarvinnut suunnitella muita alueita kovin tarkasti, koska niitä nähtäisiin vain parissa ruudussa. Päätinkin etten tee niistä alustavasti kovin tarkkoja luonnoksia, vaan piirrän niitä siten, miten sillä hetkellä haluan. Näin piirtäminen pysyisi luovana työnä, ja minulle jäisi enemmän vapauksia toteuttaa tiettyjä kuvakulmia ja muutoksia halutessani.

3.5 Storyboard

Storyboard tarkoittaa käsikirjoitusta piirrettyinä kuviksi sarjakuvan tyyliin, joka määrittelee sarjakuvan ruudut ja niiden tapahtumat sivu kerrallaan (kuva 13). Samaa prosessia käytetään yleisesti myös elokuvien ja videopelien käsikirjoituksen visualisoinnissa. Storyboardaus on ainakin minulle sarjakuvan työstöprosessin tärkein osa. Käsikirjoitusta lukiessa sen voi helposti tiivistellä haluamaansa sivumäärään tekstin pohjalta, mutta kun alat piirtää noita sivuja, huomaat ettei kaikki välttämättä toimikaan niin helposti. Jotkut ruudut tarvitvat toimiakseen tilaa enemmän kuin niille aluksi antoi huomiota, ja jotkut simppeleitkin toiminnot saattavat muuttua yhdestä ruudusta kolmeksi selvyiden tavoittelun takia. Joskus myös olen aliarvioinut dialogille tarvittavan tilan määrän, ja mahdollinen tekstinpätkä täytyy jakaa useampaan puhekuplaan useammalle ruudulle, jottei yksi ruutu olisi täysin tukossa tekstiä. Nämä asiat näkyvät selvästi jo siinä, kuinka alustavasti sarjakuvan piti olla suunnilleen 26 sivua pitkä, mutta siitä tulikin 40-sivuinen kun storyboardaus oli valmis.



Kuva 13. Kane of Akattarin ensimmäisten viiden sivun storyboardit. Pylkäs, Jussi 2017. Kane of Akattar.

3.6 Luonnostelu ja piirtäminen

Yleisesti ottaen kun piirrän sarjakuvia, sivun luominen alkaa ruutujen rajaamisella, jota helpottaa huomattavasti se, että ruudut on jo kertaalleen piirretty storyboardissa, vaikkakin yksinkertaisesti. Ruudut on helpompi hahmottaa sivulla, kun on jotain mihin verrata niiden suhteellista kokoa toisiinsa. Yleensä pyrin piirtämään ruutujen rajat haaleasti, koska silloin tällöin piirräessä tulee idea joka hieman poikkeaa alkuperäisestä storyboardista, ja tällöin on hyvä, että ruutujen rajaviivoja voi helposti kumittaa ja muokata vielä myöhemmin.

Ruutuja täyttäessä piirrän tärkeät ja etualalla olevat hahmot ensin, ja pyrin varjostamaan ne saman valonlähteen kanssa. Koska käytän paljon mustaa, tämä on tärkeää, jotta voin piirtää taustat hahmojen varjot huomioon ottaen, koska taustojen varjot saattavat muuten helposti sekoittaa hahmoin. Toki nämä erotukset on helppo tehdä huomattavaksi väreillä, ja vaikka väritänkin lähes aina sarjakuvani, haluan että ruudusta erottaa mitä siinä on ilmankin värejä. Isoja mustia alueita en kuitenkaan ala lyijykynällä värittämään luonnos- ja piirrosvaiheessa, vaan merkkään ne pienillä rukseilla. Tussatessa tiedän kyllä mitkä alueet olen tarkoittanut mustiksi, mutta alueiden ruksittaminen helpottaa ja nopeuttaa hahmojen valoalueella taustasta erottamista. Väliillä myös tykkään valmiin sivun kontrastit huomioiden käyttää täysin mustaa taustaa, joka puskee kaiken lukijan huomion hahmoon sen keskellä.

Kun hahmot ja taustat on suunnilleen piirretty valmiiksi, lisään viimeiseksi erinäisiä efektejä tilanteesta riippuen. Näitä voivat olla huomio- tai vauhtiviivat, kipinät, veriroiskeet, tai muut pienet ilmassa leijuvat hiukkaset (kuva 14). Puhekuplat ja tekstilaatikot jätän pois kokonaan piirtovaiheessa, koska teen ne nykyisin tietokoneella jälkeinpäin. Tämä on nopeampaa loppujen lopuksi, mutta johtaa välillä tilanteisiin joissa sarjakuvaa tekstittäessä huomaa, että tilaa esimerkiksi dialogille ei olekaan tarpeeksi, kun sitä ei ollut alustavasti mitannut puhekuplalla. Tosin, koska tämä oli minun kirjoittamani tarina, minun ei tarvinnut niin huolehtia tästä, koska pystyin jälkeinpäin muuttamaan dialogia sovittaakseni tekstit paremmin ruutuihin.



Kuva 14. Kaksi valmista lyijykynä-sivua efekteineen. Pylkäs, Jussi 2017. Kane of Akattar.

Silloin tällöin jätän joitain kohtia ruuduissa hieman epäselviksi ja piirrän niille lähinnä nopeat pohjat, jotta voin tussaus-vaiheessa piirtää tuon tietyn kohdan tarkemmin. Syynä tähän on lähinnä halu jättää edes jonkinlainen luomisen tunne itse tussausvaiheeseen, ettei se muutu liian monotooniseksi kopioinniksi. Joskus taas itse piirretty kohta menee liian epäselväksi, kaikenlaisten valo- ja varjoviivojen sekamelskaksi, ja päätän että osaan hahmottaa tuon kohdan tarkemmin, kun saan ensimmäiset tussiviivat pää-ääriviivoiksi.

3.7 Tussaus

Tussaamisella tarkoitetaan niin kutsuttua "inking" työvaihetta, jossa valmiin lyijykynä-jäljen päälle piirretään tarkempi ja lopullinen versio tussilla tai musteella eri apuvälineitä käyttäen. Tussaus oli ehdottomasti projektin haastavin ja aikaavievin osa, vaikka se onkin minulle tuttua. Sen pahin puoli onkin kuinka hidasta se on, ja se yleisesti tuntuu siltä että piirret joutuu toiseen kertaan. Tussaamisessa on myös minulle se paha puoli, etten käytä korjauslakkaa, joten joudun olemaan entistä tarkempi työskennellessäni, ja tämä hidastaa prosessia. Otan kuitenkin huomioon tussaamisen ja työn lopullisen jäljen väritettynä jo lyijykynä-vaiheessa, joten minulla on selkeä ajatuskartta siitä, miltä haluan tussatun sivun näyttävän. Tämä jokseenkin hidastaa ja nopeuttaa prosessia paikoittain, sillä joidenkin sivujen kohdalla minulla on selvä visio ja se valuu tussista ulos kuin luonnostaan, ja joskus taas taistelen koko päivän kohdatakseni alkuperäisen suunnitelmani.

Huomion arvoinen asia on myös alkuperäisen lyijykynäjäljen pois pyyhkiminen pyyhekumilla, kun sivun tussaus on valmis (kuva 15). Tämäkin osio saattaa viedä yllättävän paljon aikaa, koska minun täytyy varoa etten vahingossa repäise tai taita sivua kumittaessani sitä. Sinänsä tämä osio ei olisi pakollinen, sillä usein lyijykynäjälki jää sen verran haaleammaksi kuin tussijälki, että se katoaa viimeistään sivun musta- ja valkotasojen säätämisessä koneella. Joskus tosin saatan huomauttamattani tai vahingossa painaa lyijykynää niin lujasti, että jälki on myöhemmin pakko kumittaa tussauksen alta jottei se päädy lopulliseen sivuun vielä taso-säätöjen jälkeenkin.



Kuva 15. Kaksi sivua tussattuina, ennen kuin lyijykynäjälki on kumitettu. Pylkäs, Jussi 2017. Kane of Akattar.

Tussaaminen on vielä tänä päivänä ajankohtaista, mutta tämän projektin jälkeen olen itsekin alkanut harkita siirtymistä täysin digitaalisen sarjakuvan tekoon, lähinnä koska se on huomattavasti nopeampaa. Kuten aiemmin sanoin, tussatessa kaikki täytyy periaatteessa piirtää toiseen kertaan, mutta tietokoneella tehdessä erillistä tarvetta tussaamiselle tai "inkkaamiselle" ei ole.

Joskus päädyn vielä tietokoneella muokkaamaan tussausjälkeä, esimerkiksi virheiden sattuessa. Tällaisia voivat olla hieman yli-vedetyt viivat tai levinnyt muste. Päädyn itseasiassa kokonaan kääntämään yhden ruudun Kane of Akattarista horisontaalisesti, koska olin ajatuksissani piirtänyt vedettävän ketjun väärään käteen yhdelle hahmoista. Loppujen lopuksi kuitenkin hyvin harvoin päädyn enää muokkaamaan tussausjälkeä tietokoneella tasoja lukuun ottamatta.

3.8 Väritys

Hoidan nykyään värittämisen simppelisti Photoshopilla, lähinnä vain luoden kertovan tason alkuperäisen sivun päälle joka antaa minun värittää kaiken ei-mustan alueen päälle. Käytän harvemmin erikoisia efektejä värikyseen, ja tähän sarjakuvaan en lainkaan, koska ne eivät juuri

sovi piirtotyyliini, ja joko tekevät ruuduista liian sekavia tai vievät huomion muusta taiteesta. Pysin käyttämään mahdollisimman pitkään tasaisia väripintoja ilman varjostuksia, mutta ennenpitkää päädyn aina varjostamaan vaikkapa piirtämieni ihmisten ihoa ja muita vastaavia alueita. En kuitenkaan ikinä pyri täysin realistiseen varjostukseen, koska sarjakuvani ovat jo valmiiksi niin täynnä mustaa pintaa, että liian varjostetut alueet alkavat upota taustaan, eivätkä yksinkertaisesti näytä tyyliin sopivalta.

Ennen värittäminen oli minulle vaikein pala, koska yleisesti työskentelin vain musta-valkoisten sarjakuvien parissa. Koska minulla ei silloin ollut mahdollisuutta värittää töitani tietokoneella, saatoin silloin tällöin kokeilla puuvärejä tai tusseja värikyseen, mutta hyvät väritussit ovat kalliita ja puuvärien jälki jättää toivomisen varaa. Kun lopulta sain tilaisuuden värittää tietokoneella, jouduin opettelemaan tovin jos toisenkin värien käyttöä, koska aiempaa kokemusta löytyi vain liian kirkkaiden tussivärien kanssa. Tämä näkyy vieläkin siinä, että jos en ole hetkeen värittänyt mitään ja aloitan sen kylmiltään, värit ovat monesti liian räikeitä ja päädyn joko desaturimaan niitä, tai värittämään koko homman uudelleen alusta. Näin kävi tälläkin kertaa, sillä kerkesin värittää ensimmäiset kymmenen sivua sarjakuvasta ihan hyvällä tahdilla, mutta katsoessani jälkeä myöhemmin, tajusin että jokainen sivu näytti väriensä puolesta sateenkaari-oksennukselta tai yliajettulta klovnilta. Ongelma läpsäisi minua naamaan ensimmäistä kertaa 5. sivulla, jossa on sarjakuvan kaikkien hahmojen lisäksi paljon erilaisia avaruuden muukalaisia yleisönä, ja halusin aluksi käyttää niihin kaikkiin erilaisia väriteemoja jotta ne erottuvat toisistaan. Lopputulos tästä oli äärimmäisen sekavan oloinen kokonaisuus, joka tuntui enemmän lasten värikykirjalta. Päätin siis palata alkuun ja kokeilla värikyä erilaisella lähestymistavalla (kuva 16).



Kuva 16. 5. sivu ja sen ensimmäinen ja lopullinen väritys. Yleisö erottuu tarpeeksi taustasta, eikä se ole ylliräikeä kuten ensimmäinen versio. Pylkäs, Jussi 2017. Kane of Akattar.

Lähdin uuteen väritys-yritykseen sillä pohja-ajatuksella, että jokaista sivua varten on maksimissaan 3 eri pääväriä, joita sitten voi sekoitella päällekkäin eri sävyjen saamiseksi. Kirkkaat värit säästäisin lähinnä erilaisiin valoefekteihin, kuten tuleen, laaseriin, ja plasmaan. Halusin, että sivujen päävärit ovat tunnistettavissa nopealla vilkaisulla, ja niiden jatkuvuus toisella sivulla oli myös tärkeää. Koitin myös tummentaa lähes kaikkia värejä, mutta samalla tasapainoilla sen kanssa, etteivät ne olisi liian tummia mahdollista painoa varten. Pyrin myös erottamaan Purgatoryn eri alueita erilaisilla väriteemoilla. Alun vankityrmällä ja selliosastolla on violetihtava ja sinertävä sävy, ja lopun alushangaarilla on kirkkaampi, violetihtava ja pinkki sävy. Näitä jakaa sarjakuvan pääalueen, areenan, oranssihtava ja ruskehtava värimaailma.

3.9 Tekstaus ja viimeistely

Kun väritys on lopulta valmis, on aika tekstata sarjakuva. Tekstaamisella, eli "letteröinnillä", tarkoitetaan puhekuilien muotoilua ja niiden täyttämistä dialogilla mahdollisimman helposti luettavaan muotoon. Koska Kane of Akattaria ei ollut vielä tarkoitus laittaa painoon, tekstaukseni oli nopeammin tehty kuin normaalisti, sillä sen oli tarkoitus olla vain luettavassa, ei lopullisessa ja huolitellussa muodossa. Syitä tähän on useampi. Kun teen sarjakuvia, kirjoitan ne aina alusta

lähtien englanniksi, sillä se on jostain syystä minulle helpompi kieli sarjakuvissa, todennäköisesti koska lähes kaikki sarjakuvat mitä itse luen ovat englanniksi. Koska en tekstausvaiheessa ollut vielä varma kielestä, päätin pysytellä englannissa, mutta jos haluan saada Kane of Akattarin kustannettua Suomessa, joudun todennäköisesti tekstaamaan sarjakuvan kuitenkin kokonaan uudelleen. Myös kielenkäyttöni oli toinen syy pitää teksti alustavasti vain lukukelpoisena, koska voi olla että joudun myöhemmin ottamaan pois erinäisiä kiro sanoja jos lukijakunnan oletetaan olevan nuorempaa. Itseäni eivät toki lapsenakaan kiro sanat sarjakuvissa haitanneet, mutta potentiaalinen kustantaja voi olla hyvin eri mieltä asiasta.

Kun aloitan tekstauksen, kirjoitan dialogin pätkät ja muut tekstit kirkkaalla värillä uudelle tasolle sarjakuva-sivun päälle. Käytän kirkasta väriä siksi, että puhekuplia muotoillessani erotan missä kaikkialla tekstin kuuluu olla. Musta teksti katoaa tummaan taustaan ja siitä on vaikea arvioida tarvittavaa puhekuplan kokoa. Yleisesti ottaen koitan myös pitää dialogin pätkät tarpeeksi lyhyinä ja ytimekkäinä, etteivät ne vie liikaa tilaa ruudulla ja peitä kaikkea piirtämäni. On myös lukijaa ajatellen tärkeää, etteivät tekstipätkät ole liian pitkiä. Lukija kuitenkin haluaa sarjakuvan, ei romaania. Liian isot puhekuplat myös näyttävät hölmöiltä sivulla ja huonontavat yleistä tarinankuljetusta. Koska kuitenkin jouduin tekemään sarjakuvassa paljon kaikenlaisia esittelyjä ja taustatarinoita, tarvitsin enemmän dialogia kuin yleensä tykkään käyttää. Koitin kuitenkin välttää liian isoja tekstiköntejä jakamalla isompia dialogin pätkiä useampaan puhekuplaan ja ruutuun. Tekstipätkien jakaminen useampaan puhekuplaan helpottaa sujuvaa lukemista ja laittaa pieniä patoja dialogitulvan keskelle, täten teksti rullaa paremmin luettaessa ja lukija pitää pienen tauon puhekuplien välillä.

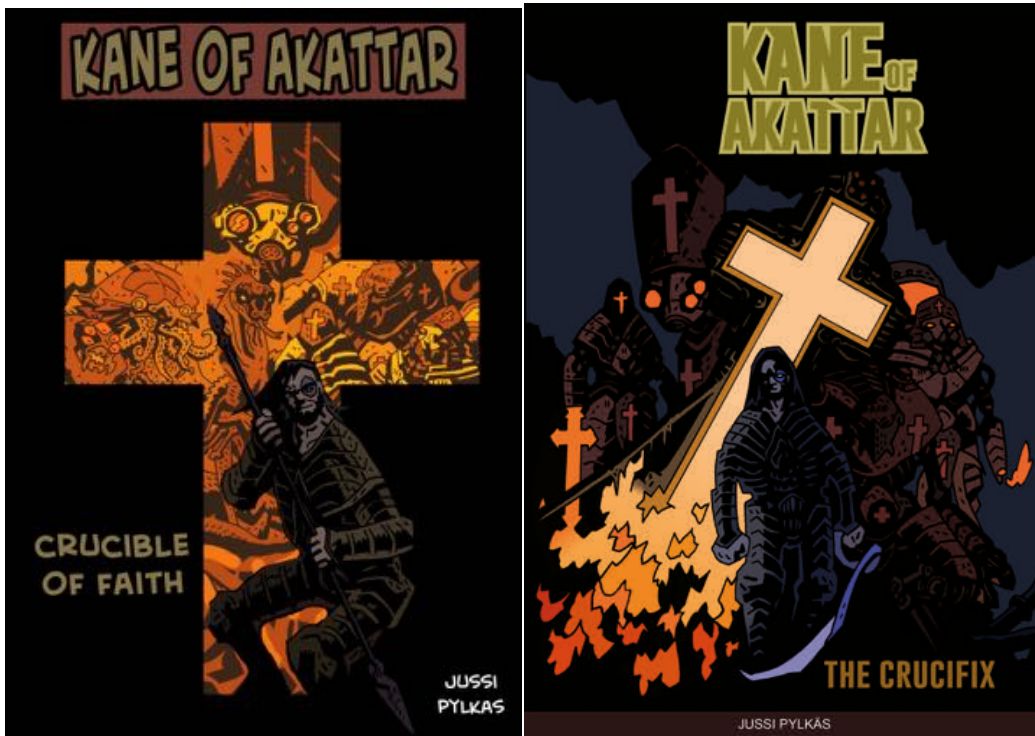
Lukemista voidaan myös helpottaa lihavoimalla tiettyjä sanoja, esimerkiksi huudahduksia, ja näin saadaan myös korostettua ja painotettua tiettyjä asioita hahmojen puheessa. Ääniefektien tekstaamisessa pyrin pitämään tekstin tarpeeksi yksinkertaisena ja luettavana ilman suurempia efektejä, yleisesti vain muutan tekstin tai sen ääri viivojen väriä mahdollisesti äänen lähteeseen sopivammaksi.

Tekstatessani pyrin aina valitsemaan fontin, joka koostuu vain pölkkykirjaimista, sillä erotuksella, että i-kirjaimesta on myös erilainen caps lock-versio. Tämä on tärkeää englantia kirjoittaessa, koska sana "minä" ("I") täytyy erottaa normaalista fontista (kuva 17). Yleisesti tätä pidetäänkin ensimmäisenä huomattavana erona amatööri- ja ammattilaistekstaajien työssä.



Kuva 17. Esimerkki "I" sanan erosta normaaliin i-kirjaimeseen, ja ääniefekti jonka väri on muutettu vastaamaan sen lähdeä. Pylkäs, Jussi 2017. Kane of Akattar.

Kun puhekuplat ja tekstaus ovat valmiita, lopuksi teen kannet sarjakuvalle. Jätän tämän yleensä viimeiseksi hommaksi, koska siinä vaiheessa tiedän mitä haluan kannessa näkyvän, ja tuntuu helpommalta ja inspiroivammalta tehdä kannet kun itse sarjakuva on jo valmis. Voin myös käyttää valmista värimaailmaa suoraan sarjakuvasta jos koen sen tarpeelliseksi. Samalla vältyn tällä myös lisätyöltä, koska täten minun ei tarvitse värittää kanttakin uusiksi, jos päätän muuttaa värejä jälkeinpäin. Yleensä kannen kanssa piirrän muutaman nopean luonnoksen, jotka ovat kaikki erilaisia, jotta voin verrata niitä vierekkäin ja päättää mikä on relevantein itse sarjakuvalle (kuva 18). Sarjakuvan nimi voi myös muuttua jonkin verran tai kokonaan alustavista suunnitelmista, joten on parasta jättää kannen tekstaus viimeiseksi hommaksi. Myös itse logon suunnittelu ottaa aikansa, mutta on hyvin mahdollista, että joudun tekemään sen vielä kokonaan uudestaan jos sarjakuva halutaankin suomeksi.



Kuva 18. ensimmäinen nopea ja hylätty kansiluonnos pikaisesti Photoshopilla kasattuna, ja valmis lopullinen kansi. Pylkäs, Jussi 2017. Kane of Akattar.

4 LOPPUPOHDINTA

Koen Kane of Akattarin suhteellisen onnistuneeksi tavoitteisiini nähden. Loppujen lopuksi tärkein päämääräni oli todistaa itselleni kykeneväni tekemään pitemmän sarjakuvan alusta loppuun asti, ja testata kuinka kauan mikäkin prosessi vaati minulta aikaa, jotta osaan tulevaisuudessa suunnitella ajankäyttöni paremmin. Toisaalta, halusin myös näyttää kuinka monta askelta valmiiseen sarjakuvaan on, ja kuinka paljon työtä se vaatii. Yleensä minusta tuntuu, että ihmiset jotka eivät itse ole ikinä koettaneet piirtää sarjakuvaa, olettavat, että se syntyy sormia napsauttamalla. Silti olin jollain tasolla itsekin unohtanut kuinka suuri urakka sarjakuva onkaan, joka näkyi aikataulun huomattavassa venymisessä. Prosessinkuvausta kirjoittaessani tajusin uudestaan kuinka monta asiaa sarjakuvan tekoon liittyy, ja oli hauska huomata kuinka monta päätöstä valmistusprosessissa tuli tehtyä lähinnä alitajuisesti. Sarjakuvaa jälkeensä analysoidessani huomaan erilaisia tyylikeinoja ja yksityiskohtia jotka vaikuttavat suunnitelluilta, mutta ovat lähinnä syntyneet huomaamattani.

Mahdollista jatkoa sarjakuvalle en ole vielä pohtinut tarkemmin. Tarkoitin täällä lähinnä julkaisuun liittyviä asioita, sillä tarinallisesti minulla on paljon jatkettavia reittejä useaankin jatko-osaan, ja sarjakuvan avoin aloitus antaa oivan tilaisuuden prologi-tarinalle. Alusta asti suunnitelmassani oli tehdä sarjakuva sen laatuiseksi, että vaikken päätyisi koskaan julkaisemaan sitä, voisin käyttää sitä eräänlaisena portfoliona. Vaikkakin se on liian pitkä nopealle selailulle, se kuitenkin kuvastaa osaamistani eri osa-alueilla, kuten hahmonsuunnittelussa, tarinan kirjoituksessa, ja värityksessä. Voi myös olla, että julkaisen Kane of Akattarin ensimmäisen osan ilmaiseksi internetissä, ja päätän mahdollisen lukijamäärän ja palautteen myötä teenkö sille jatkoa. Jossei muuta, tämä ainakin toisi jonkin verran näkyvyyttä.

LÄHTEET

Cyanide & Happiness 2017. Explosm net. <<http://explosm.net/comics/4702/>>. Viitattu 5.11.2017.

Eisner, Will 1985. Comics and Sequential Art. Poorhouse Press.

Herkman, Juha 1998. Sarjakuvan kieli ja mieli. Vastapaino.

McCloud, Scott 1993. Sarjakuva - Näkymätön taide. New York: Harpercollins Publishers, Inc.

Pylkäs, Jussi 2017. Kane of Akattar. Oulu: Oulun ammattikorkeakoulu.



GREETINGS,
READER, AND
WELCOME!

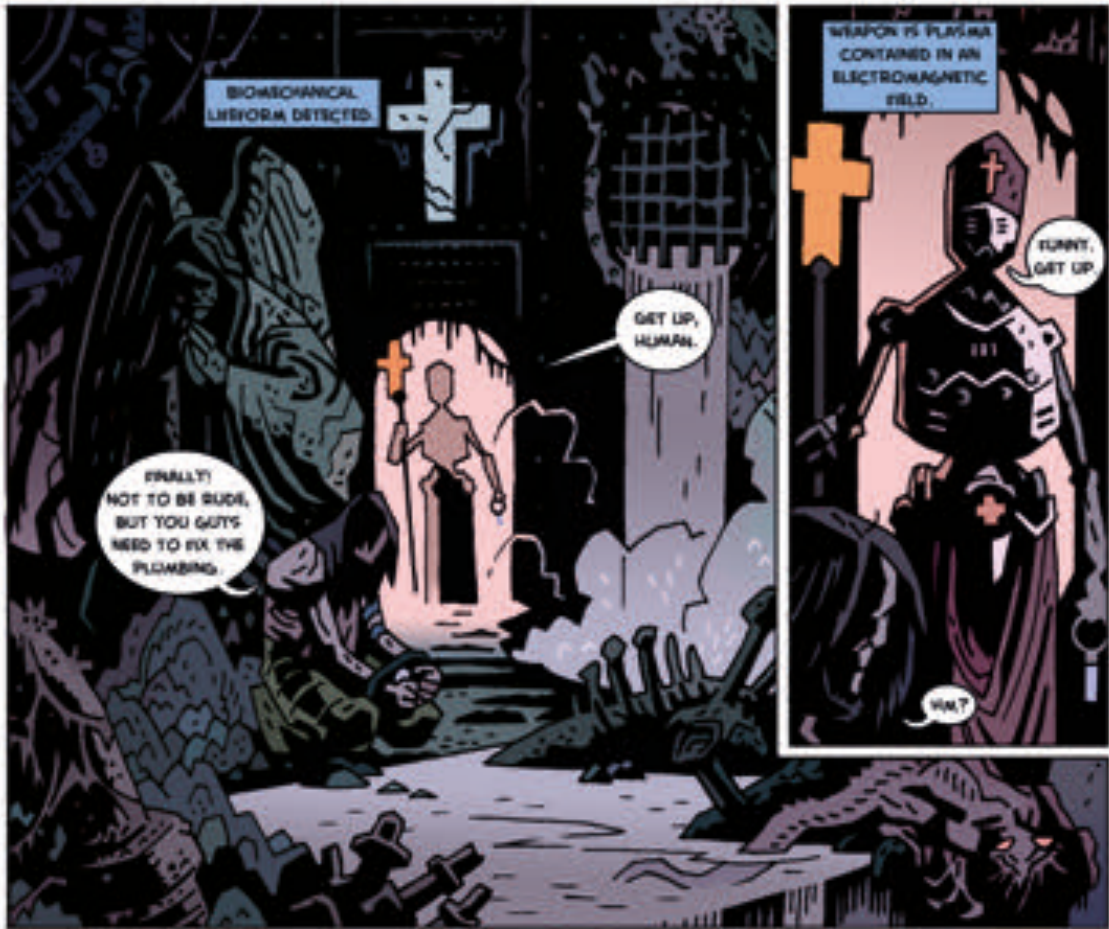
OUR HERO,
KANE, HAS BEEN
LAYING IN CRYO-SLEEP
INSIDE A STASIS POD
FOR A LONG TIME,
DRIFTING THROUGH
SPACE.



NOW,
THE POD HAS FINALLY
BEEN FOUND AND KANE HAS
BEEN THROWN INTO A CELL ON
A MYSTERIOUS SPACE STATION!
BUT WHAT AWAITS HIM?
READ ON AND FIND OUT!

















THIS IS OUR FAMOUS ARENA, PURGATORY!

AND I AM YOUR HOST, P.O.P.E.I!



AND TO ENSURE YOUR CO-OPERATION IN OUR GRAND GAME, THERE ARE ALSO MY ASSOCIATES--

REVEREND FUDGE, REVEREND PAIN, AND REVEREND SEAD!



978

OOOKAY. KILLER ROBOTS. WEIRD ALIEN DEATHMATCH BETTING RING. GOTCHA.



AND THESE BORKS?



OH MY NO! NOT BORKS! YOU DO NOT RECOGNIZE THEM?

TECHNICALLY, THEY ARE NOT EVEN OUR PRISONERS, LIKE YOU!

THEY ARE MOST HONORED VOLUNTEERS!

EACH A LEGEND IN THEIR OWN SOLAR SYSTEM!

ERR...



OH, HOW UNCIVILIZED!

THESE ARE YOUR YELLOW CONTESTANTS!

WE HAVE COME TO SEEK ETERNAL GLORY!



THEY ARE ALL--

THIS ALREADY SOUNDS REALLY DUMB.



RHEW!

SOME MANNERS, PLEASE!

STOP INTERRUPTING ME WHILE I AM TRYING TO WORK!



THANKS, ASSHOLE.

HEY!

NOW, SHUT UP AND LET ME INTRODUCE--



"INSECTO: LADY!
FIRSTBORN OF HIVE
QUEEN BARBARA: THE
HERO OF THE
BATTLE OF KUK'WI"



LADY?
BARBARA?



"KRAKEN-JACK! THE INVADOUS
SHERIFF OF THE DEEP PRAIRIE!
LAW OF ABYSSA!"



JACK?
WHAT IS UP
WITH THESE
NAMES?



"NAGAS, THE SLITHERING
DEATH CONQUEROR
OF REPTILON!"



SUCH FANCY
TITLES!
"BOG THE INSECT!
SQUIDFACE! SNAKE
WITH ARMS!"
GIVE ME
A BREAK.



PUNY MAMMAL, HOW DARE YOU?!

LITTLE MONKEY!

WHAT MAKES A GERM LIKE YOU THINK YOU CAN TALK TO US LIKE THAT?



MONKEY? GERM?

YOU SCALY MORK! YOU HAVE ANY IDEA WHO I AM?

I'LL TELL YOU, YOU LITTLE--



AHEM!

PLEASE LET THE PROFESSIONAL ANNOUNCER DO THE INTRODUCTIONS

SH, SHE BETTER BE A LOT OF FANCY TITLES IN THERE...



THIS HERE IS A RANDOM SPACE-HOBO WE FOUND DRIFTING IN A BROKEN STAGIS POD IN THE SIXX SYSTEM

NOW OUR PRISONER, AND FINAL CONTESTANT!

THAT'S IT? NONE OF YOU KNOW ME? I--

HOW LONG WAS I IN STAGIS?

NO, FORGET IT. WHAT'S THE POINT OF ALL THIS SHIT?



SIMPLE. YOU FIGHT EACH OTHER

UNTIL ONLY ONE STANDS

FOR THE GLORY OF GOD!

AH, EN

AH, EN

AH, EN

WAIT, WHAT?



GOD?

WWT, YOU ARE DOING A WHOLE CHRISTIAN-THING HERE. BUT YOU ARE EXTRATERRESTRIAL ALIENS!

TO BE HONEST, I DON'T EVEN GET HOW YOU KNOW ABOUT CHRISTIANITY.



THE HUMAN KNOWS NOTHING.

IT IS A SIMPLE CREATURE.

IT DOES LOOK TASTY, THOUGH.

THE HUMANS NEVER WERE WORTHY OF GOD'S LIGHT!



ARE YOU GUYS IN ON THIS WHOLE CHRISTIANITY THING AS WELL?

YOU'RE ALIENS!

CHRISTIAN ALIENS!

SYN, HOW LONG WAS I FROZEN BEFORE I WAS BROUGHT HERE?

APPROXIMATELY 200 YEARS.

WHAT? WHY DIDN'T YOU TELL ME?

YOU DIDN'T ASK.



AA, BUT CHRISTIANITY IS THE OLDEST OF RELIGIONS!

AND THE MOST WIDESPREAD!

SUBTLY YOU KNOW THIS?

THIS MAKES NO SENSE.



IT DOESN'T HAVE TO.

IT'S RELIGION!



BUT-- WHAT ABOUT THIS WHOLE BETTING-DEATHMATCH-GLORY-ARENA THING?

DON'T YOU THINK JESUS WOULD HAVE A PROBLEM WITH THIS?

I MEAN, YOU KNOW, THE BIBLE AND STUFF!



WHO'S JESUS?

WHAT'S A BIBLE?



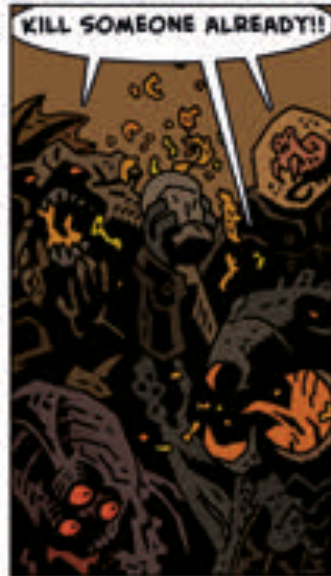
OH, FOR--

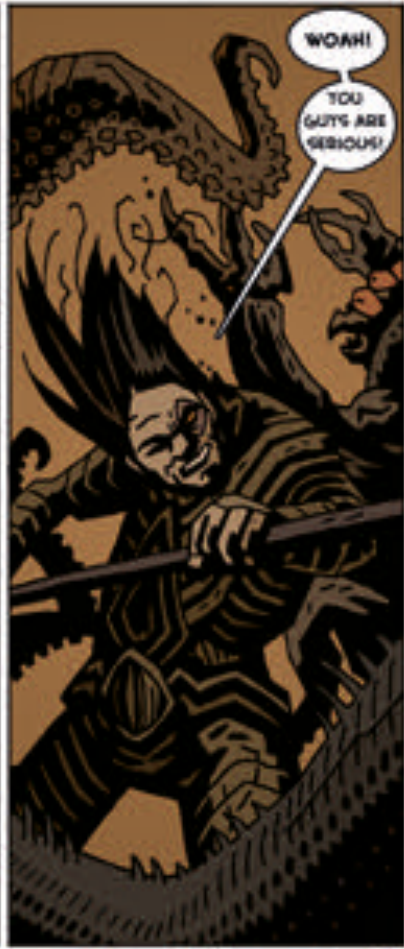
YOU KNOW WHAT? I SHOULDN'T EVEN BE SURPRISED AT THIS POINT.

THIS IS ALL MINE.











ARGH!
THE
MONKEY
SHANKED
ME!



HEY!
LET ME
GO!

COME HERE,
YOU LITTLE
CRETINI!



HAHA! I'VE
GOT YOU
NOW!

YOU AIN'T
GOT SHIT,
BUG-BOT!



STN---



SHIT

--REFORM
WEAPON!

REFORMING



HNGHH!

YES!

SHLUCK

















I-- WHAT THE HELL?

HOW IS DYING IN AGONY ANYWHERE NEAR DIVINE GLORY??



WELL, TO BE PERFECTLY HONEST, WE THINK IT WAS ORIGINALLY USED TO PUNISH SINNERS AND THE LIKE.

BUT HEY, YOU GET TO MEET GOD!

IT'S THE ULTIMATE REWARD!



I DIDN'T SIGN UP FOR THAT! I THOUGHT THERE WAS SOME REAL REWARD!

I WAS ALSO MISINFORMED! THERE IS NO GLORY IN THIS!

RAMD-MART!



YOU GUYS AREN'T DEAD?

GODDAMNIT, DO ALL OF YOU REGENERATE?



MORE OR LESS.

MAKES TOURNAMENTS LIKE THIS FAR EASIER.

MMMF.



OH SCREW THIS!

YOU'RE ALL INSANE! I'M GETTING OUT OF HERE!



I THOUGHT YOU MIGHT SAY THAT--

BUT THERE MUST BE A SACRIFICE.

SEVERING HEAD?

RIGHT.

VREEEEEE









YOU WILL GET INTO THE CRUCIFIX, DEAD OR ALIVE!



FOR HIS GLORY!



SHIT, TIME TO IMPROVISE!

STN, GET THE END OF THE WEAPON AND DISLodge IT, NOW!

THWAP!

HUH?



GAH!

WHAT FOUL TRICKERY IS THIS? I CANNOT SEE!



HEY, PURGE! CATCH!

OH NO NO NO NO NO--





SEAR?

WHERE ARE YOU GOING?

FFOOOMM

BRAMM

PURGET

ARE YOU--

THAT'S WHAT YOU GET FOR NOT LOOKING WHERE YOU STICK YOUR PLASMA BLADE!

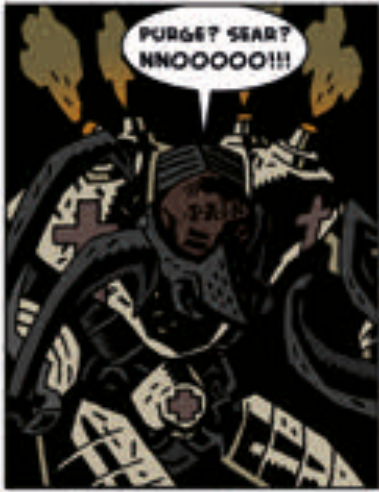
SACRILEGE!

I--

WH- I-- HE-- GUN-- KILLED ME--

HERESY!

KILL THE HUMAN!







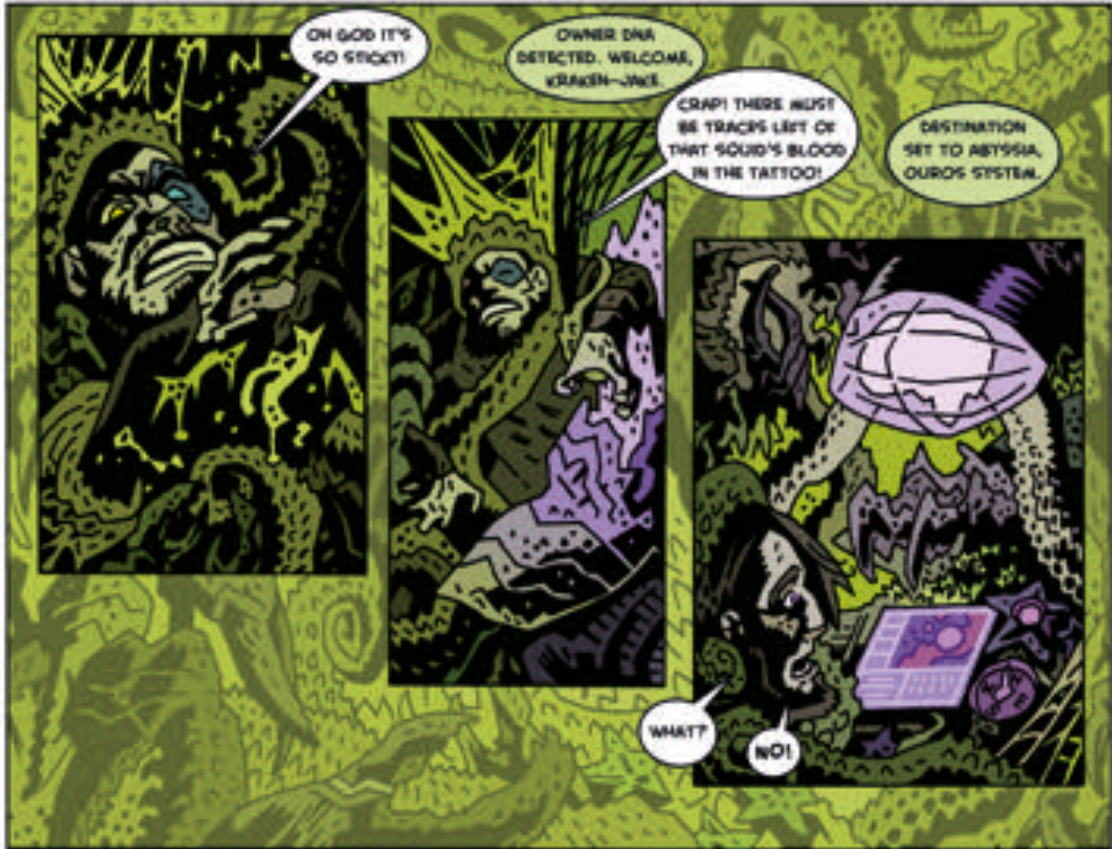
















GASP!

PURGATORY WENT BOOM AND KANE'S FUTURE SMELLS LIKE FISH BUT NOT IN A GOOD WAY!

BUT WHAT HAPPENS NEXT? WILL THE EVIL SQUID SPACESHIP TAKE OUR HERO TO ABYSSIA, THE FEARED AQUATIC HOME PLANET OF KRAKEN-JAKE? AND WHAT HORRORS LURK IN THE SHADOWS OF ABYSSIA'S DARK DEPTHS? HELL, WILL THEY EVEN GET THERE BEFORE SOME OTHER DAMN SPACE HORROR REARS IT'S HEAD?

I HAVE NO IDEA! BUT I CAN'T WAIT TO FIND OUT!

THE END.
FOR NOW.



For a long time, Kane of Akattar has been drifting through space in a cryosleep inside a derelict stasis pod. But now, some probably evil dudes have found him and tossed him into a cell on an ancient and suspiciously religious space station. How long was he in sleep inside that darn pod? Who are his captors? And what do they want from him? I mean, what the heck is going on?

All of these questions will be answered here!

