

KEMI-TORNION AMMATTIKORKEAKOULU

Sarjakuvablogin ilmaisuuden kehittäminen

Nettisarjakuvat uudessa julkaisukanavassa

Kuvailmaisuus sosiaalisessa mediassa: Katin kontit -sarjakuvablogi

Kati Vuopala

Kulttuurialan opinnäytetyö
Kuvataiteen koulutusohjelma
Kuvataiteilija (AMK)

TORNIO 2011

TIIVISTELMÄ

Vuopala, Kati. 2011. Sarjakuvablogin ilmaisun kehittäminen. Nettisarjakuvat uudessa julkaisukanavassa

Opinnäytetyö. Kemi-Tornion ammattikorkeakoulu. Kulttuuriala. Kuvataiteen koulutusohjelma. 34 sivua. Liitteet 1 – 6.

Opinnäytetyöni aiheena on sarjakuvablogin ilmaisun kehittäminen. Opinnäytetyöni liittyy alakohtaiseen tutkimus-, kehitys- ja innovaatiotoimintaan, jonka ajankohtaisena teemana on sosiaalinen media. Laajemmin sen teemana on kuvailmaisu sosiaalisessa mediassa: sarjakuvablogissa. Opinnäytetyöni on oma innovaatio- ja kehittämistyö, ja se on hankkeistettu omana innovaationa.

Opinnäytetyöni teososana on vuodesta 2009 lähtien pitämäni sarjakuvablogi *Katin kontit*. Blogissani olen julkaissut teemoiltaan vaihtelevia sarjakuvamuotoisia merkintöjä: omaelämäkerrallisia tarinoita, mietteitä, asioista, jotka koen merkityksellisiksi. Teososaani tuotin sarjakuvablogimerkintöjä noin 10 kuukauden ajan, jolloin pyrin kehittämään blogini kuvallista ilmaisua hyödyntäen mm. digitaalisen tuottamisen eri keinoja ja blogin julkaisualustana mahdollistamaa ilmaisun avaruutta.

Tutkimuksessani olen tarkastellut nettisarjakuvan ja sarjakuvablogien erityispiirteitä, ja pohtinut sarjakuvablogiympäristön mahdollistamia eri ilmaisun keinoja ja erityisesti mahdollisuutta hyödyntää multimediaa osana omaa ilmaisua sarjakuvablogiympäristössä.

Kehitystyöprosessin lopputuloksena sarjakuvablogini kuvailmaisu hyödyntää erilaisia verkkoympäristön sekä digitaalisen tuottamisen mahdollistamia ilmaisun keinoja entistä monipuolisemmin ja lisää näin sarjakuvablogin kiinnostavuutta. Blogista saatu palaute on kannustanut jatkamaan näiden keinojen hyödyntämistä ja jatkokehitystä tulevaisuudessa.

Asiasanat: sarjakuvat, digitaaliset sarjakuvat, sarjakuvablogit, multimedia, verkkosarjakuvat

ABSTRACT

Vuopala, Kati. 2011. Development of expression of a comic blog. Web comics in a new publishing channel

Bachelor's Thesis. Kemi-Tornio University of Applied Sciences. Business and Culture. Degree programme of Visual Arts. Pages 34. Appedices 1 – 6.

Topic of my Thesis is the development of expression in a comic blog. My Thesis is related to field-specific research, development and innovation activities, with a topical theme of social media. The broader theme of the Thesis is visual expression in social media in a comic blog. This Thesis is an innovation, development work, and has been undertaken as its own innovation.

The works section of my Thesis is about my comic blog *Katin kontit*, which I have been keeping since 2009. In my blog I have been publishing thematically diverse comic formatted entries, i.e. autobiographical stories, thoughts and issues that I find relevant. For my works section I was producing comic blog entries for about 10 months, trying to develop the visual expression of my blog via using different ways of digital production, and the different expression possibilities enabled by the blog as a publishing platform.

In my study I reviewed special features of online comic and comic blogs, and looked at various ways of expression enabled in a comics blog environment, and in particular the possibility of using multimedia as part of my own artistic expression in a comic blog.

As result of the development process the visual expression of my comic blog advantages of different expressive ways enabled in a network environment, as well as ways of expression of digital production, more versatile which made the comic blog more interesting. The feedback of the development has encouraged me to continue advantaging of these resources and further development in the future.

Keywords: comics, digital comics, comic blogs, multimedia, web comics

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

<u>1 JOHDANTO.....</u>	<u>5</u>
<u>2 SARJAKUVA, NETTISARJAKUVA JA SARJAKUVABLOGI.....</u>	<u>6</u>
<u>2.1 Nettisarjakuvan erityispiirteet, muodot ja tuottaminen.....</u>	<u>6</u>
<u>2.2 Blogimuotoisen sarjakuvan erityispiirteet ja blogi mediana.....</u>	<u>7</u>
<u>2.3 Multimedia sarjakuvassa.....</u>	<u>9</u>
<u>3 SARJAKUVABLOGIN KEHITTÄMINEN.....</u>	<u>12</u>
<u>3.1 Kehittämistyön lähtökohdat ja tavoitteet.....</u>	<u>12</u>
<u>3.2 Sarjakuvablogin muotoseikat.....</u>	<u>12</u>
<u>3.3 Blogisarjakuvan lajityyppikokeilut.....</u>	<u>14</u>
<u>3.4 Digitaalisuus työskentelyssä.....</u>	<u>16</u>
<u>3.5 Multimedia sarjakuvablogissa.....</u>	<u>17</u>
<u>3.6 Kokonaisuuden ja kehitysprosessin arviointi.....</u>	<u>20</u>
<u>4 SARJAKUVABLOGI TAITEEN KENTÄLLÄ.....</u>	<u>23</u>
<u>5 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA.....</u>	<u>25</u>
<u>LÄHTEET.....</u>	<u>27</u>
<u>LIITTEET.....</u>	<u>29</u>

1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni tutkii sarjakuvablogiympäristöä ja sen mahdollistamia ilmaisukeinoja. Tarkoituksena on tutkia ja kehittää eteenpäin omaa ilmaisuani jo olemassa olevan sarjakuvablogini *Katin kontit* puitteissa. Tutkimuskysymystä tarkastelen sekä oman taiteellisen tekemisen kautta että aiheeseen liittyvän kirjallisuuden valossa. Pääasiallisina teorialähteinä olen käyttänyt Scott McCloudin teoksia *Sarjakuva-näkymätön taide* (1994) sekä *Reinventing Comics* (2000) ja Juha Herkmanin teosta *Sarjakuvan mieli ja kieli* (1998).

Opinnäytetyöni on hankkeistettu omana innovaatiotyönä, joka liittyy ajan- ja alakohlaiseen tutkimus-, kehitys- ja innovaatiotoimintaan aihealueenaan kuvallinen viestintä sekä kuvataiteellinen ilmaisu sosiaalisessa mediassa: sarjakuvablogissa. Tutkimukseni avulla haluan paitsi kehittää kokeilun kautta omaa tekniikkaani tehdä sarjakuvablogia myös tuoda esiin nettisarjakuvan ja sarjakuvablogin mahdollistamaa ilmaisun avaruutta, erityisesti multimedian hyödyntämistä sarjakuvassa osana taiteen tekemisen digitalisoitumisen jatkumoa.

Teokseni koostuu erilaisista sarjakuvablogimerkinnöistä, jotka on toteutettu vaihtelevin tekniikoin. Pääpainona on digitaalisen tekniikan hyödyntäminen, digitaalinen värittäminen ja muu jatkotyöstö kuvankäsittelyssä (Adobe Photoshop) sekä animoinnin ja äänen hyödyntäminen Adobe Flash -ohjelmalla. Tekemiseni kautta pyrin siis kehittämään paitsi omaa ilmaisuani, myös löytämään ainakin itselleni luontevan keinon hyödyntää verkkosarjakuvan ja sarjakuvablogin mahdollistamia eri ilmaisun keinoja, kuten multimediaa.

2 SARJAKUVA, NETTISARJAKUVA JA SARJAKUVABLOGI

2.1 Nettisarjakuvan erityispiirteet, muodot ja tuottaminen

Tarkastellessamme nettisarjakuvaa suhteessa perinteiseen sarjakuvaan, on hyvä lyhyesti määritellä, mitä sarjakuva on. Kaiken kattavaa määritelmää sarjakuvalle tuskin on olemassa, mutta kiistatonta on se, että sarjakuva on sarja kuvia, kuvasarja. Teksti on jossain määrin toisarvoinen elementti, sillä toiset sarjakuvat toimivat myös tekstittöminä. Scott McCloud määrittelee sarjakuvan harkitussa järjestyksessä oleviksi rinnakkaisiksi kuvallisiksi tai muiksi ilmauksiksi, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma.¹

Digitaalisuuden myötä tilan käsite on muuttunut; siinä missä painotuotteessa sarjakuvan ruudut ovat tilassa rinnakkaisia, tietokonenäytöllä tilan käsite voi olla huomattavasti vapaampi. Sivun fyysisten rajojen kadotessa esimerkiksi sarjakuvasivun kuva-alaan ei tarvitse olla enää paperin kokoinen, vaan sen on mahdollista laajeta jopa äärettömyyksiin joka suuntaan. Ruutujen lukusuunnan ei myöskään tarvitse välttämättä seurata toisiaan totuttuun tapaan (kulttuurista riippuen) vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas, vaan ne voivat edetä miten monimutkaisessa tai yksinkertaisessa muodossa tahansa ja mihin suuntaan tahansa. McCloud kutsuu tätä ääretöntä kuva-alaa termillä ”infinite canvas”.² Mutta kuten McCloud itsekin toteaa, ovat yritykset määritellä sarjakuvaa jatkuva prosessi.³ Uudet mediat ja tekotavat luovat kehittyessään uudenlaisia menetelmiä ja ratkaisuja jatkuvasti ja ilmaisukeinojen välisiä rajoja on risteymien vuoksi entistä vaikeampaa määritellä.

Nettisarjakuva on siis sarjakuva, jota julkaistaan tai on julkaistu ensisijaisesti internetissä. Taidemuotona se on myös uudehko, mutta siitä huolimatta nettisarjakuvat ovat saavuttaneet samanlaista arvostusta kuin perinteisessä mediassa julkaistut kollegansa.⁴

¹ McCloud 1994, 9

² McCloud 2000, 222-223

³ McCloud 1994, 23

⁴ Wikipedia, Verkkosarjakuva

Tietokoneet ja internet ovat kahdessakymmenessä vuodessa aiheuttaneet merkittäviä muutoksia sekä sarjakuvan teko- ja levittämiprosesseissa. Uusien tekovälineiden (skannerit, sähköiset piirtopöydät, kuvankäsittelyohjelmat) yleistyminen on luonut tilanteen, jossa tietokoneet ja digitaalinen kuvankäsittely ovat osa lähes jokaisen sarjakuvantekijän työtä, ja jossa jokainen sarjakuvan tekemisen vaihe luonnostelusta tekstaamiseen voidaan toteuttaa digitaalisesti. Sen myötä myös julkaisukynnys on madaltunut lähes olemattomaksi. Kuka hyvänsä voi tehdä sarjakuvan ja julkaista sen potentiaalisesti rajattoman yleisön luettavaksi.⁵

2.2 Blogimuotoisen sarjakuvan erityispiirteet ja blogi mediana

Ilmiönä sarjakuvablogi on suhteellisen uusi, minkä vuoksi virallista määritelmää sarjakuvabloggaukselle ei oikeastaan kirjallisuudesta löydy. ”Blogi on verkkosivu tai -sivusto, johon yksi tai useampi kirjoittaja kirjoittaa enemmän tai vähemmän säännöllisesti niin, että uudet tekstit ovat helposti löydettävissä (yleensä sivun yläreunassa), ja niin että vanhat tekstit säilyvät luettavina ja muuttumattomina uusista teksteistä huolimatta. Blogissa on mahdollista julkaista sisältöä tekstin lisäksi myös kuvien, videokuvan tai äänen muodossa. Tiedon esityksessä blogeille tunnusomaista muihin www-sivuihin verrattuna on ajan, linkityksen ja henkilökohtaisen näkökulman painotus.

Muita tunnusomaisia piirteitä blogeille on kommentointimahdollisuus ja kirjoitusten pysyvät verkko-osoitteet (engl. permalinks) ja RSS- tai Atom-syötteet, joiden avulla voidaan helposti ohjelmallisesti seurata ja levittää blogin sisältöä. Mikään yksittäinen piirre ei ole vaadittu tai tee blogista blogia, mutta mitä useampi niistä toteutuu, sen ”blogimaisempi” se on. Blogia on sanottu myös aivan uudeksi mediaksi. Bloggarit seuraavat ja kommentoivat usein muiden kirjoittamia blogeja ja voivat viitata niihin omassa blogissaan.⁶ Sarjakuvaopettaja Keijo Ahlqvist, määrittelee sarjakuvablogin olevan verkkosarjakuvan ja blogin risteys, johon sanottava ilmaistaan sarjakuvamuodossa. Tyyllillisesti sarjakuvablogin luonne voi vaihdella nopeasta ja ilmeikkästä myös varsin viimeistelyyn jälkeen. Aiheet dokumentoivat usein tekijän

⁵ Sinisalo 2007, 27

⁶ Wikipedia, Blogi

elämää ja välittävät tunteuksia. Toisinaan sarjakuvablogi sisältää ns. sepitettä olematta kuitenkaan varsinaista ja tyypillistä nettisarjakuvaa.⁷

Sarjakuvablogien juuret juontavat myös sarjakuvan opiskeluun ja opetukseen, sillä monet sarjakuvablogin pitäjät ovat opiskelleet tai opiskelevat parhaillaan sarjakuvalinjalla, esimerkiksi Limingan tai Oriveden opistossa, joissa kuvapäiväkirjojen pitäminen kuuluu opetusohjelmaan. Erityisesti Limingan kansanopiston sarjakuvalinjan opettaja Keijo Ahlqvist on tutkinut ja kehittänyt verkkomuotoista sarjakuvakulttuuria ja omalta osaltaan kannustanut oppilaitaan sarjakuvablogien pitämiseen ja seuraamiseen. Myös toinen Limingan taidekoulun entinen opettaja, sarjakuvataiteilija Ville Ranta, on vaikuttanut suomalaisten sarjakuvablogien kehitykseen. Ranta julkaisi omaelämäkerrallisia otteita luonnoskirjoistaan netissä jo monta vuotta ennen varsinaisia ensimmäisiä suomenkielisiä sarjakuvablogeja. Suomen lisäksi Ranska on toinen sarjakuvablogien luvattu maa, sen sijaan esimerkiksi englannin- tai ruotsinkielellä niitä on vaikeampi löytää.⁸

Yksi sarjakuvablogin erityispiirteistä on juuri yhteisöllisyyden mahdollisuus. Merkintöjen kommentointi on synnyttämässä uudenlaisen yhteyden sarjakuvantekijän ja yleisönsä välille tekijän kommunikoidessa lukijoidensa kanssa. Yksittäisiin merkintöihin on mahdollista saada nopeaa ja suoraa palautetta. Sarjakuvablogit ovat näin osoittautuneet tehokkaaksi tavaksi kehittää omaa sarjakuvailmaisua.⁹

Blogiympäristön välittömyys luo nähdäkseni kuitenkin lisää yhteisöllisyyttä myös tekijöiden välille; internetissä kiertävät erilaiset haasteet eli meemit, kulttuuriset ja viestinnälliset kopioituvat elementit.¹⁰ Eri aiheet inspiroivat tekijöitä kommentoimaan toistensa merkintöjä omilla merkinnöillään. Tätä piirrettä käsittelen teoksen käsittelyn yhteydessä lisää.

Toisaalta merkintöjen suora tai epäsuora omaelämäkerrallisuus, saattaa luoda ongelmia ja jopa nostaa julkaisukynnystä. Sarjakuvataiteilija Ville Ranta blogimerkintä *Tirkistelijät* kuvaa mm. nimenomaista ongelmaa. Ranta ilmoitti 24.7.2010 nettisivuillaan poistattaneensa bloginsa kommentointimahdollisuuden, koska hän huomasi blogin julkaisukynnyksen nousevan korkeaksi kommenttien vuoksi. Ranta arveli, että

⁷ Sarjakuvan tekowiki, Sarjakuvablogi

⁸ Laitinen 2008, 12

⁹ Laitinen 2008, 18

¹⁰ Wikipedia, Meemi

kommentoinnin poistaminen vaikuttaisi jatkossa hyvällä tavalla siihen, mitä blogissa mitä hän blogissaan julkaisee.¹¹ Blogin vuorovaikutteisuus ja reaaliaikaisuus eivät aina vaikuta positiivisesti, mutta toisaalta samat ongelmat liittyvät muutoinkin taiteen tekemiseen ja julki tuomiseen lähes aina, jos kuvauksen kohteena on ns. tosielämä.

2.3 Multimedia sarjakuvassa

Käsitteenä multimedia on hyvin moniulotteinen, osin ristiriitainenkin, sillä syntyneet käsitteet ja määritelmät muuttuvat usein myös sitä mukaan kuin tekniikka kehittyy. Multimediaan liittyvien käsitteiden rajat tuntuvat myös olevan varsin häilyviä riippuen niiden sovellusyhteydestä.

Yksinkertaisimmin ilmaistuna multimedia on eri medioiden käyttämistä yhdessä tiedon välittämiseen tallennettuna digitaalisessa muodossa. Multimedia rakentuu digitaalisen viestinnän mediaelementeistä, joita voivat olla: teksti, ääni, valokuva, grafiikka, animaatio, video, tietokanta ja online-interaktiot.¹² Kun sovelluksessa käytetään useampaa kuin kahta mediaelementtiä, puhutaan usein multimediasta. Mediaelementtien ohella sovellukseen tarvitaan käyttöliittymä, jonka avulla mediaelementit esitetään. Interaktiivista multimediaa, jossa eri mediaelementtejä yhdistellään ja linkitetään toisiinsa, ja jonka kulkuun katsoja voi vaikuttaa, kutsutaan myös hypermediaksi. Multimedia ja hypermedia ovat siis lähes samoja asioita, mutta multimedia-sana on jo vakiintunut puhekieleen, niin että se sitä käytetään myös puhuttaessa hypermediasta.¹³

Olenaiset erot multimedian ja hypermedian käsitteiden välillä ovat rakenteellisia: multimedia pohjautuu lineaariseen tekstiin, joka etenee ennaltamäärätyjä lineaarisia polkuja, joiden kulkuun katsoja ei siis pääse vaikuttamaan. Hypermedia perustuu sen sijaan hypertekstiin: käyttöliittymäperiaatteeseen, joka mahdollistaa automaattiset ristiviittaukset (hyperlinkit) eri dokumenttien välillä. Tunnetuin esimerkki hypertekstipohjaisesta järjestelmästä on Internetin WWW. Hypermediasta puhutaan siis hypertekstin laajenuksena, jos teksti- ja numeromuotoisen tiedon lisäksi äänitiedostoja, grafiikkaa ja liikkuvaa kuvaa. Olennaista on siis ristiinlinkittyminen. Hypermediassa

¹¹ Ranta, Uutiset

¹² Luukkonen 2000, 24-25

¹³ Keränen, Lamberg, Penttinen 2005, 5-6

eteneminen voi olla myös epälineaarista: käyttäjä voi valita etenemisreitinsä omien assosiaatioidensa mukaisesti.¹⁴

Multimediaa on sinänsä hyödynnetty verrattain vähän nettisarjakuvissa. Medianomi ja sarjakuvantekijä Kristian Huitula on opinnäytetyössään vuonna 2000 perehtynyt sarjakuvan ja multimedian suhteeseen tarkastelemalla empirisenä tapaustutkimuksena CD-ROM-sarjakuvatuotteita sekä internetiä multimedian keskeisenä jakelukanavana. Hänen mukaansa multimedian yhteydessä sarjakuvaa täytyy tarkastella ennen kaikkea ilmaisukeinona; on keskitettävä huomio siihen sisältöön, mikä tälle ilmaisukeinolle on ominaista ja muista ilmaisukeinoista poikkeavaa. Sarjakuvan on ilmaisukeinona mahdollista hyödyntää erilaisia välineitä, olematta silti jotain muuta kuin sarjakuvaa. Kysymys on siis siitä, että uuden teknologian avulla voidaan hyödyntää uuden ilmaisuvälineen ominaisuuksia perinteisempiin ilmaisukeinoihin.

Ilmaisukeinojen välisen integraation vuoksi on kuitenkin vaikeampaa määritellä niiden välisiä rajoja. Esimerkiksi animaation ja sarjakuvan välinen suhde voi muuttua epämääräisemmäksi käyttöympäristön tuomien tilan ja ajan käsitteiden muutoksien myötä. Huitulan antaman esimerkin mukaan sarjakuva voi edetä näytöllä tilasta riippumatta esimerkiksi ainoastaan ajassa, sarjakuvan edetessä lukijan näkökentässä samassa pisteessä näyttöä kuva kerrallaan (vrt. lukijan katseen eteneminen painotuotteessa rinnakkaisesti kuvasta toiseen). Näin ollen sarjakuva lähestyy animaatiota, jossa katsojan näkökenttään ajetaan samaan pisteeseen 24 kuvaa sekunnissa. Ero animaation ja sarjakuvan välillä piilee siinä, ettei pelkästään ajallisestikaan liikkuva sarjakuva pyri mahdollisimman realistiseen liikkeen kuvaamiseen. Toisaalta Huitula korostaa myös, ettei ole olemassa myöskään yksiselitteistä animaation määritelmää suhteessa aikaan ja kuvien vaihtumisnopeuteen: esimerkiksi jo kahden kuvan avulla voidaan antaa vahva vaikutelman tapahtuneesta liikkeestä kuvien välillä.¹⁵

Animaatiolla multimedian tärkeänä osatekijänä on kuitenkin myös laajempi merkitys sarjakuvulle siinä, miten se voi ilmentyä myös yksittäisen sarjakuvaruudun sisällä. Tällöin sarjakuvaruutu voi esim. sisältää vain yhden muusta ympäristöstä irrallisen liikkuvan elementin myös tilassa etenevässä sarjakuvassa. Animaatiolla voi siis

¹⁴ Wikipedia, Hyperteksti, Hypermedia

¹⁵ Huitula 2000

sarjakuvan sisälläkin olla tärkeä osuus ilman, että sarjakuva muuttuisi kokonaisuudessaan animaatioksi.¹⁶

Huitula muistuttaa myös, että vaikka uusi teknologia on mahdollistanut vanhojen ilmaisukeinojen käytön uudella tavalla, on syntynyt myös kokonaan uusia ilmaisukeinoja. Vaikka multimedia hyödyntää vanhojen ilmaisuvälineiden ja -muotojen keinoja soveltaen niitä uuteen käyttöympäristöön, voidaan epäilemättä sanoa että tässäkin tapauksessa kokonaisuus on enemmän kuin vain osiensa summa.¹⁷

Näistä lähtökodista aloin siis miettiä, miksi siis soveltaa multimediaa digitaalisessa viestinnässä ja tässä tapauksessa sarjakuvablogissa? Jos multimedian käytön tekee käyttöliittymään sopivalla tavalla ja välittää kohderyhmälle ennen kaikkea jotain uutta, erilaista, ainutlaatuisena kokonaisuutena, niin onhan se ehdottomasti ainakin kokeilemisen arvoista. Jussi Luukkonen kiteyttääkin multimedian luonteen parhaiten näin: ”Multimedia on viestintää, joka soveltaa digitaalista välineavaruutta erityyppisen tiedon muokkaamiseen, esittämiseen ja välittämiseen halutuille kohderyhmille halutulla tavalla.”¹⁸ Mikä olisikaan kokeelliselle ilmaisumuodolle innovatiivisempi ja parempi kokeiluympäristö kuin blogi?

¹⁶ Huitula 2000

¹⁷ Huitula 2000

¹⁸ Luukkonen 2000, 25

3 SARJAKUVABLOGIN KEHITTÄMINEN

3.1 Kehittämistyön lähtökohdat ja tavoitteet

Lähtökohtana työlleni oli siis jo olemassa oleva sarjakuvablogini *Katin kontit*. Aloitin sarjakuvablogini pitämisen vuonna 2009 lähtiessäni työharjoitteluun. Blogin tarkoituksena tuolloin oli aktivoida kuvapäiväkirjani tekemistä, kehittää ilmaisua ja jollain tasolla kommunikoida “ulkomaailmaan” siinä ohessa. Blogin nimi olikin ensin *Kati seikkailee*, mutta pienen etsikkoajan jälkeen se vaihtui *Katin konteiksi*, joka on mielestäni blogille ominaisempi. Sisällöllisesti merkinnät muistuttivat vielä tuolloin sarjakuvablogeille tyypillisempää omaelämäkerrallista kerrontaa päivittäisistä sattumuksista ja kokemuksista, jotka koin kuvaamisen arvoisiksi. Myöhemmin sisällön suunta on muuttunut pohdiskelevampaan suuntaan ja olen tehnyt merkintöjä asioista, jotka tuntuvat itselleni merkityksellisiltä, dramatisointiin ja tunnelmointiin verhottuna. Sisällöllinen tavoitteeni on jatkaa tällä samalla linjalla lisäämällä kuitenkin dramatiikkaa sekä kiinnittämällä huomiota merkintöjen käsikirjoittamiseen.

Teknisesti tarkastellen ilmaisuni on pääasiassa ollut mustavalkoista (liite 1), alun perin käsin piirrettyä. Sen jälkeen työ on skannattu ja jatkotyöstetty kuvankäsittelyssä. Tavoitteenani on myös lisätä digitaalisen tekemisen osuutta työskentelyssäni: löytää itselle mielekkäitä väritystekniikoita. Tarkoituksena on värimaailmojen kautta lisätä myös merkintöjen kiinnostavuutta.

Kehittämistyöni isoin osa-alue on kiinnittää huomiota blogiympäristön asettamiin rajoituksiin sekä kokeilla sen mahdollistamia ilmaisun keinoja, esimerkiksi multimedian keinoin. Esimerkiksi animaation osalta olen jo aiemmissa merkinnöissäni hyödyntänyt yksittäisiä gif-muotoisia animaatioita. Tekemisen kautta on tarkoitus tutkia helppoja ja mielekkäitä keinoja tuottaa multimediallisia merkintöjä ja kiinnittää huomiota esitystapaan, jotta ne sopisivat blogiin saumattomasti ja olisivat selaajan kannalta miellyttäviä lukea ja kokea.

3.2 Sarjakuvablogin muotoseikat

Katin kontit on osa sarjakuvablogit.com -palvelua, jota ylläpitää Suomen sarjakuvaseura. Sarjakuvablogit.com käyttää WordPress-pohjaista julkaisujärjestelmää. Käyttäjä pystyy CSS-asetuksia muuttamalla vaikuttamaan mm. blogin ns. julkaisualueen fyysiseen leveyteen. Oman blogini leveydeksi olen aiemmin jo määrittänyt 1200 pikseliä, joka jakautuu niin että julkaisutila vie noin 900 pikseliä ja oikealla puolella olevat valikot puolestaan 300 pikseliä. Tämä siitä syystä, että voin julkaista blogissani helposti sekä strippi- että novellimuotoisia sarjakuvia. Näin esimerkiksi vaakasuunnassa enemmän leveyttä syövät kuvat eivät hyppää epäesteettisesti valikoiden päälle. Osa sarjakuvablogin tekijöistä ei kiinnitä tällaisiin seikkoihin huomiota, jolloin lukuelämys kärsii esimerkiksi käyttäjän joutuessa klikkailemaan kuvia uuteen ikkunaan auki.

Käyttöliittymän muoto ja alaspäin rullattavuus ovat tässä mielessä määrittäviä ja rajoittavia tekijöitä blogisarjakuvalla. Blogisarjakuva on sidottu myös tiettyyn kuva-alueeseen, julkaisutilaan. Aiemmin jo esille tullut McCloudin lanseeraama ”infinite canvas” mahdollistaisi kuva-alan laajenemisen joka suuntaan digitaalisessa mediassa ja ruutujen lukusuunnan vapautumisen.¹⁹ Blogia ajatellessa tämä ajatus ei kuitenkaan välttämättä toteudu juuri edellä mainittujen julkaisualueen rajoitusten vuoksi. Esimerkiksi omassa blogissani valikot sijaitsevat oikealla puolella rajoittaen kuva-alaa, jolloin oikealla skrollaaminen muuttuu epämielekkääksi vaihtoehdoksi. Lisäksi vaakasuunnassa skrollaaminen tekisi sivustosta luotaan pois työntävän, etenkin jos käyttäjä joutuisi skrollaamaan sekä vaaka- että pystysuunnassa. Olen tyytyväinen nykyiseen layoutiin, joten en siitäkään syystä lähtenyt muuttamaan asemointia.

Kokeilin kuitenkin käytännössä erilaisten sommitelmien toimivuutta blogissani nykyisen tilan puitteissa. Yleinen kaavani ruutusommitelmallisesti on melko selkeästi allekkain ylhäältä alas etenevä ruutujako. Sovittelin ruutuja kuvankäsittelyohjelmassa monta tuntia koettaen löytää erilaista ja uutta toimivaa ratkaisua perinteisemmän sijoittelun sijaan. Kokeilua havainnollistaakseni ja testatakseni julkaisin kokeilevan [merkinnän](#)²⁰. Lopputulos oli mielestäni toimiva, mutta jouduin tekemään paljon ylimääräistä työtä tekstauksen luettavuuden takia kuvien menettäessä fyysistä kokoaan vaaka-asettelussa.

Nettijulkaisuun ei ole konkreettista originaalisääntöä ja itse piirtämistyö tapahtuu pääosin samalla tavoin kuin paperijulkaisuun. Netissä julkaistava kuva kannattaa tallentaa 72-100

¹⁹ McCloud 2000

²⁰ Vuopala 2010

dpi:n resoluutiolla, jolloin latautuminen ei kestä liian kauan. Tallennusformaatteina yleensä sarjakuvasta riippuen jpg tai png.²¹ Näiden lisäksi olen itse myös silloin tällöin käyttänyt gif-formaattia animoitujen kuvien kohdalla.

Sarjakuvablogeja tarkastellessani olen havainnut saman seikan kuin sarjakuvabloggaaja Reetta Laitinen: tekijöiden piirustustaidot ja sarjakuvakerrontakyvyt vaihtelevat suuresti, eivätkä nopeasti piirretyt ja epäselvästi tekstatut ja skannatut merkinnät aina ole edes kovin lukijaystävällisiä. Laitisen mukaan tärkeintä ei kuitenkaan ole tehdä vaikutusta lukijoihin jäljen hienoudella, vaan vakuuttaa itsensä siitä, että osaa ja jaksaa, sillä blogin pitäminen vaatii pitkäjänteisyyttä. Sarjakuvablogin avulla aloitteleva tekijä motivoituu piirtämään säännöllisesti, harjoittamaan ja kehittämään omaa tyyliään. Lukijoiden palaute ja tunne siitä, että on osa laajempaa yhteisöä, puolestaan rohkaisevat jatkamaan²². Alani ja koulutukseni kannalta näen kuitenkin laadun tärkeämmäksi kuin määrän, ja pyrin työstämään julkaistavan materiaalin mahdollisimman käyttäjäystävälliseksi ja esteettiseksi. Esimerkiksi ellei tekstauksesta saa selvää, muokkaan sitä kuvankäsittelyssä luettavammaksi. Lisäksi tallennan kuvat sopivaan kokoon, jotta ne ovat luettavissa sellaisenaan blogin sivulla, jolloin käyttäjän ei tarvitse erikseen klikata kuvaa isompaan kokoon lukeakseen sitä. Käyttäjäystävällisyyttä tukevien seikkojen esiintuomiseksi lukijoilleni ja muille bloggaajille, tein [asiaa sivuavan merkinnän](#)²³, koska koin asian niin tärkeäksi.

3.3 Blogisarjakuvan lajityyppikokeilut

Yksi blogin erityisominaisuuksista on ”tagittaminen” eli avainsanojen liittäminen merkintöihin. Avainsanat toimivat eräänlaisina hakusanoina ja linkkeinä lukijalle, jota kautta lukija voi tarkastella eri tavalla luokiteltuja merkintöjä. Blogin pitäjä voi näin luokitella teoksiaan, jolloin eri kokonaisuuksia voi tarkastella varsin helposti. Avainsanoiksi voi laittaa vaikkapa tekniikan tai muodon: esim. stripit, novelli, värit, animaatio, merkinnän aihepiiri. Näin ikään on helppo linkittää erilaiset jatkosarjakuvat ja meemit toisiinsa.

²¹ Koskela 2010, 43

²² Laitinen 2008, 19

²³ Vuopala 2010

Erimuotoisten jatkosarjojen toimivuutta blogissa kokeilin sekä stripin että novellimuotoisen jatkosarjan muodossa. Ensimmäinen esimerkki on strippisarja nimeltä [”Fittan.”](#)²⁴, jonka piirsin sarjakuvailmaisun kurssilla annettuun tehtävänantoon ja tarkoituksena oli poikkeuksellisesti tehdä omaelämäkerrallista sarjakuvaa fiktiivisellä hahmolla ja revitellä tyylin ja tekemisen suhteen. Strippisarjan lähtökohtana oli 8 oman elämän käännekohtaa. Aihepiirin ollessa hyvin henkilökohtainen, päätin esittää sarjan hahmot ja tapahtumat mahdollisimman kärjistettyinä ja vapauttaa tekemistä toteuttamalla ne poikkeuksellisen pelkistetyksi sekä uutta tekovälinettä hyödyntäen: piirsin hahmot glitteriliimalla. Sarjana teos kuitenkin toimii mielestäni paremmin nimenomaan kokonaisuutena, jossa isompi kehys on tärkeämpi kuin strippien yksittäiset ”punch linet”. Päätin tämän vuoksi julkaista strippejä kahden kokonaisuuksina, jollaisina ne tuntuivat ajatuksellisestikin toimivan hyvin. Tämä ratkaisu ei kuitenkaan lukijan kannalta osoittautunut loppupeleissä kovin hyväksi. Blogi säilyttää aina tuoreimman merkinnän sivulla ylimmäisenä: jos strippejä on kaksi merkinnässä, eivät ne ole edes käänteisesti kronologisessa järjestyksessä, mikä saattaa hämmentää lukijaa. Tämä ongelma johtuu kuitenkin vain siitä, että kyseinen strippisarja vaatii tiettyä kronologisuutta, ne eivät toimi samalla tavalla sieltä täältä luettuina. Esimerkiksi Anni Nykäsen strippisarjakuva *Mummo* toimii mutkitta blogissakin, koska se on epäkronologinen.

Toinen jatkosarja [”Lennolla”](#)²⁵ oli puolestaan novellimuotoinen, ja poti nähdäkseni jokseenkin samaa julkaisullista ongelmaa. Tämän sarjan julkaisujen välillä oli välillä paljonkin taukoa, joten lisäsin merkinnän alkuun tai loppuun linkin sen edelliseen osaan helpottaakseni lukijoiden seuraamista. Toteutukseltaan tämä sarja oli mustavalkoinen, sillä sarjan ensimmäisen osan olin piirtänyt ja julkaissut ennen opinnäytetyöni aloittamista mustavalkoisena. Mustavalkoisuus liittyy myös tarinan teemaan, dramatiikkaan ja raja-alueilla liikkumiseen.

Kolmas suurempia kokonaisuuksia luovia seikkoja sarjakuvablogimaailmassa havainnollistavat erilaiset kiertävät haasteet eli meemit. Meemi (engl. meme) on siis kulttuurinen ja viestinnällinen kopioituja. Meemin valikoituminen tapahtuu sosiaalisessa tilassa, jossa ihmiset sekä kopioivat toinen toistensa valintoja että haluavat erottua muista.²⁶ Yksi suosituimmista sarjakuvameemeistä on ”50 asiaa minusta/tarinaa

²⁴ Vuopala 2010

²⁵ Vuopala 2010-2011

²⁶ Wikipedia – Meemi

minusta”, jossa tekijät kertovat itsestään 50 asiaa itsestään piirtämällä ja sarjakuvan keinoin. Toisen tekijän merkinnät inspiroivat täten toisia tekijöitä ilmaisemaan samoja tai samankaltaisia asioita itsestään. Itse halusin myös aloittaa tämän projektin, ja varioin sen nimeksi ”[50 seikkaa minusta](#)”²⁷. Sen sijaan että listaisin ja piirtäisin yksittäisillä piirroksilla 50 asiaa, halusin tehdä kuten Milla Paloniemi sarjakuvablogissaan *En vaan osaa!*, eli tehdä kertoa pitemmillä tarinoilla asioita, eli käytännössä sarjakuva per asia. Eteneminen haasteessa on ehkä hidasta, mutta uskon sen olevan vaivan arvoista, kun näitä tarinoita katselee ”vanhoilla päivillensä”. Näiden merkintöjen linkittyminen puolestaan toisiinsa toimii myös tagien avulla vaivatta, eikä merkintöjen välille tule vastaavaa ongelmaa kuin kahden aiemmin mainitun kohdalla, koska jokainen merkintä on itsenäinen tarina eivätkä vaadi julkaisussa kronologisuutta taustalleen.

3.4 Digitaalisuus työskentelyssä

Sarjakuvan tekemisessä on jo pitkään käytetty hyväksi digitaalisia apuvälineitä, vaikka lopputuote onkin ollut painettu sarjakuva. Digitaalista tekniikkaa käytetään apuna niin tussauksessa, värityksessä ja letteröinnissä eli tekstin lisäyksessä. Digitaalisen tuottamisen etu on helppo korjattavuus: vaikka viiva menee pieleen, se on helppo kumota tai kumittaa pois ja piirtää uusi. Tämä korostuu etenkin värityksen yhteydessä. Digitaalisen tuottamisen edellytyksenä ovat luonnollisesti tietyt laitteet: skanneri, sähköinen piirtopöytä ja kuvankäsittelyohjelma. Omaa työskentelyäni varten lainasin koulustamme A3-kokosen Wacom-piirtopöydän.

En ole vielä opetellut työskentelemään niin että työstäisin koko teoksen alusta loppuun digitaalisesti, sillä koen sen olevan niin aikaa vievä prosessi, etten näe sitä kannattavaksi. Pääasiallisesti piirsin siis luonnokset käsin, skannasin puhtaan piirtoviivan, jonka jälkeen väritin ja jatkotyöstin sommitelmallisesti Photoshopissa. Pyrin myös vähentämään työvaiheita piirtämällä suoraan tussilla, jättäen lyijykynäluonnostelun tekemättä, ja korjasin jälkeä mieleisekseni Photoshopissa. Tästä esimerkkinä käy lukukokemusta ja tarinankerronnasta kertova merkintä [Elävien kirjoissa](#).²⁸ Kirjavinkkarit haastoivat Facebookin kautta bloggaajia tekemään kirjallisuusaiheisia merkintöjä Kirjavinkkariviikkojen aikana, josta syntyi siis tämä merkintä. Viestiä tukevana ja

²⁷ Vuopala 2010-2011

²⁸ Vuopala 2010

elävöittäväenä tehosteena käytin ”vinkkaavaa” silmää eli kahden kuvan avulla toteutettua jatkuvaa gif-animaatiota silmän iskusta (liite 3).

Työskentelyni on tiettyssä mielessä aina elävä prosessi. Sarjakuvani syntyvät usein leikkaa/liimaa-periaatteella, sillä korjaan tai vaihdan tekstauksia, jos jokin sanamuoto tai lause alkaa kuvallisen jatkotyöstämisen aikana tökkiä. Värittäessä saattaa kulua useita tunteja, jolloin sanojakin ehtii prosessoimaan ja hiomaan mielessään. Tekstaukset teen tästäkin syystä usein erilliselle paperille, josta skannaan ja yhdistän Photoshopissa.

3.5 Multimedia sarjakuvablogissa

Ennen multimediallisen blogimerkinnän suunnittelua testasin flash-animaation tuomista blogialustaan julkaisemalla vuonna 2008 Multimedian perusteet-kurssilla tekemäni multimediasarjakuvateoksen [Takykardia](#)²⁹ blogissani. Näin varmistin, että blogiin pystyy tuomaan swf-tiedostoja vaivatta, sen tuomiseksi löytyy jopa oma latausvaihtoehtonsa artikkelin julkaisusivulla. Swf-tiedostoa siirtäessä tulee kuitenkin muistaa määrittää latausvaiheessa annettuun kenttään tuotavan tiedoston leveys ja korkeus alkuperäisen tiedoston mukaisiksi, jolloin se näyttyy myös blogissa oikeankokoisena automaattisesti.

Alustava suunnitelmani animointien toimimisen ja toteutuksen kannalta multimediamerkinnässäni, oli että animoinnit käynnistyisivät viedessä hiiren kursorin tietyn animaatiota sisältävän ruudun päälle (engl. roll over). Tätä toimintoa harjoittelin ja testasin onnistuneesti julkaisemalla pienen lukijoille suunnatun [joulutervehdyksen](#)³⁰. Teknisesti toteutettuna Flashissä tällainen toiminto toteutetaan luomalla nappisymboli (engl. button), jonka normaalitilaan (up) tuodaan staattinen kuva, napin ”over”-tilaan tuodaan movie clip-symboliksi tehty animaatio, joka asemoidaan täysin samaan kohtaan kuin ”up”-tilassa oleva staattinen kuva.

Multimediasarjakuvaa suunnitellessani suunnitelmallisuus ja käsikirjoittaminen nousivat avainasemaan ennen tuotantoon siirtymistä. Millä keinoin tuottaa multimediallinen sarjakuva? Millainen olisi lukijaystävällinen ja blogiin sopiva esitystapa? Miten välttää sarjakuvan muuttuminen animaatioksi? Mikä on äänen suhde sarjakuvassa? Miten

²⁹ Vuopala 2010

³⁰ Vuopala 2010

mahdollisesti hyödyntää interaktiota? Mitkä multimedia elementit tukisivat ilmaisua oleellisesti tarinan eri vaiheissa?

Interaktiivisuus eli vuorovaikutteisuus on vaikea termi, jolle ei tunnu löytyvän yleispätevää määritelmää. Digitaalisen median kohdalla interaktiivisuudella tarkoitetaan käyttäjän ja ohjelman välistä kommunikointia. Yleensä mainitaan myös katsojan mahdollisuus vaikuttaa teoksen kulkuun ja tehdä valintoja ja parhaimmassa tapauksessa jopa muuttaa teosta.³¹ Tällöin interaktiivisuus edellyttää epälineaarisuutta. Usein interaktioksi ymmärretään myös jotain aivan muuta, käsite sekoittuu nähdäkseni usein osallistavuuteen. Mutta voiko osallistavuuden tulkita interaktion tärkeäksi osaksi, vaikka osallistuja ei konkreettista muuttaisi teosta? Oman näkemykseni mukaan sen voisi, jos lukijan toiminnalla on olennainen merkitys teoksen tulkintaan; lukijalta vaaditaan tiettyjä toimenpiteitä, jotta hän voisi tulkita teosta. Ilman näitä toimenpiteitä, teos ei avaudu sellaisena kuin se on tarkoitettu. Jos käyttäjälle annetaan valta teoksen tiettyjen ominaisuuksien toistumisesta reaaliaikaisesti, vaikuttaa käyttäjä konkreettisesti teoksen olemiseen hetkessä, ja tällä olemisella on omat vaikutuksensa käyttäjään, jolloin näkisin kyseen olevan vuorovaikutuksesta.

Nettisarjakuvissa interaktion mahdollistamisen keinot ovat monimuotoisia; katsojaa voidaan ohjailta siirtymään erilaisten linkitysten kautta esimerkiksi sivulta toiselle, ruudusta toiseen tai käynnistämään eri toimintoja nappien avulla. McCloud arvostelee linkitystä yksittäisestä ruudusta seuraavaan, sillä se on ominaisempaa hypertekstille (multimedialle), muttei sarjakuvulle, koska se rikkoo tällöin luonnollisen kuvien välisen yhteyden, jota hän kutsuu myös spatiaaliseksi yhteydeksi, joka on hänen mielestään osa sarjakuvan syvin olemusta.³² McCloudin ajattelussa korostuu siis vaatimus kuvien rinnakkaisuudesta, hän ei näe ns. yhden ruudun sarjakuvia oikeina sarjakuvina.³³ Itse taas ajattelen multimediasarjakuvan kohdalla, ettei kyse ole niinkään yksittäisistä ruuduista, vaan siitä miten ne esitetään suhteessa toisiinsa ja kuinka ne rakentavat tarinan. Juha Herkman painottaa kerronnallisuuden merkitystä: nimenomaan kerronnallisuus, tarinan esittäminen sarjallisesti kuvien (ja sanojen) avulla on se tekijä, joka erottaa sarjakuvan esimerkiksi muusta karikatyyrikuvien perinteestä, kuten pilakuvista.³⁴ Toisaalta myös McCloud näkee sarjakuvan idean olevan kuvien välisessä tilassa, niiden välisessä

³¹ Salo, Seis maailma, tahdon hypermedian!

³² McCloud 2000, 214-215

³³ Mc Cloud 1994, 20-21

³⁴ Herkman 1998, 22

muutoksessa, joka täydentyy päässämme tarinoiksi.³⁵ Miksi siis lukijan täydentämisprosessi muuttuisi merkittävästi tässä suhteessa ruutujen esitystavan tai median muuttuessa? Itse prosessi on nähdäkseni joka tapauksessa sama, vaikka ruudut eivät olisi yhtäaikaisesti tarkasteltavissa fyysisessä tilassa.

Nostin suunnitteluni lähtökohdaksi kuitenkin ruutujen spatiaalisuuden, jotta se lujittaisi teoksen asemaa sarjakuvateoksena ja siksi toisekseen, että sen toteuttaminen on mahdollista Flashin avulla. Se myös osaltaan ehkäisisi sarjakuvan muuttumista täysin animaatioksi. Lukijan roolin ja näkökulman huomioiminen nousi myös suunnitteluvaiheessa esille mediavalintoja ja toteutustapaa pohtiessa; millä tavoin toteuttaa animaatiot ja äänet, ettei lukija koe sitä häiritseväksi tai tarpeettomaksi, millä keinoin johdatella lukijaa ns. interaktioon sarjakuvan kanssa. Roll overin idean taustalla toimi myös yllätysmomentin tuominen ilmaisuun; lukija joutuu hoksaamaan lukemisen uuden konvention, joka osaltaan lisää elämyksellisyyttä teokseen.

Staattisen kuvan ja tekstin ohella päätin hyödyntää teoksessani myös animaatiota ja ääntä. Idea animoidun liikkeen käyttöön ja animaatioiden käyttäytymiseen lähti sarjakuvamerkinnän sisäisistä teemoista: matkanteosta ja liikkeestä. Animaation toimintatapa heijastelee liikkeen ja matkanteon luonnetta tarinan eri tilanteissa: esimerkiksi seitsemännessä ruudussa animaatio pyörii jatkuvana ja pysähtymättä korostaen viestiä liikkeen jatkuvuudesta ja liikkeen merkitystä itsessään. Ohikiitäviä hetkiä kuvatessa animaatio toimii vuorostaan jälleen roll over-toiminnolla ja toistuu vain kerran niin kauan kuin hiiren kursori on ruudun päällä.

Animoitujen osien ja äänien toimiessa roll overina lukija pystyy periaatteessa lukemaan sarjakuvan sellaisenaan ilman multimediaosia. Vihjeitä siitä että teoksessa on jotain muutakin koettavaa, on kuitenkin annettu riittävästi, esimerkiksi tyhjän tilan kautta, johon ajatuskuplat ilmestyvät animaationa viedessä hiiren ruudun päälle. Viimeistään kiinnittäessään huomion nonstoppina pyörivään animoituun ruutuun lukija herää tutkimaan ja kokeilemaan ruutujen piilotettuja sisältöjä, ellei ole sitä ennen onnistunut osumaan hiirellä jonkun ruudun päälle ja käynnistämään toimintoja. Julkaisuvaiheessa en myöskään halunnut ohjeistaa lukijaa, vaan antaa yllätysmomentille mahdollisuuden.

³⁵ McCloud 1994, 67

Animaation ja äänen lisääminen sarjakuvailmaisuun tuo monin osin muutoksia aikakäsitykseen. Teoksen elementteinä ne sitovat osaltaan lukijan konkreettisesti aikaan. Staattista kuvaa tulkitessa lukija voi tavallaan edetä haluamallaan kuvanlukunopeudella, kun taas ääni ja animaatio luovat tapahtumille tietyt kestot, joihin lukijan täytyy lukutilanteessa mukautua ja suhteuttaa myös täydentämissprosessinsa siihen. Perinteistä sarjakuvaa prosessoidessaan lukija muodostaa aikakäsityksensä niin puhekuplien dialogin, ääniefektien, kuvien muodon kuin niiden koon perusteella.³⁶ Äänien ja animaatioiden toimiessa roll overina näkisin, ettei niillä olisi tarinan aikakäsitykselle suurta vaikutusta; näiden elementtien tarkoituksena on ennen kaikkea havainnollistaa asioita luoden suurempaa kokonaisuutta, antaen mahdollisimman vähän viitteitä ajankulusta kokonaisuutena. Lukijan aikakäsityksen muodostumisen pääpaino säilyy ns. ruutujen välissä ja lukijan mielikuvituksessa.

Äänelle annoin teoksessani sinänsä merkittävän kertojaroolin: elementtinä ääni viestii ainutlaatuisella tavalla tarinan miljööstä. Äänet myös korvaavat sarjakuvalla tunnusomaisia onomatopoeettisia ääniefektejä, ovat visuaalisia ilmauksia siitä, miltä jokin ääni kuulostaisi ja jota olisi muutoin mahdoton esittää painetussa muodossa.³⁷ Äänenkäyttö myös vähentää kirjoitetun tekstin tarvetta. Äänisuunnittelun näkökulmana oli nimenomaan sen roolin merkitys ns. tarinan ulkoisen maailman kertojäänenä. Tarinan kertojan ääni (monologi) on ilmaistu visuaalisesti ja tekstin kautta.

Kaikkien elementtien (kuva, animaatio, ääni, teksti) välisessä vuorovaikutussuhteessa pyrin välttämään ns. tårta på tårta-ilmaisua, jottei multimedian käytöstä tulisi päälle liimattua ja tarkoituksetonta, vaan jokainen elementti olisi mitä suuremmassa määrin merkityksellinen ja jopa korvaamaton. Tarkoituksena luoda jotain, joka olisi kokonaisuutena enemmän kuin osiensa summa.

3.6 Kokonaisuuden ja kehitysprosessin arviointi

Blogiani voi kokonaisuudessaan tarkastella osoitteessa:

<http://absurdia.sarjakuvablogit.com/>. Kehitystyön aikana tuotettuja merkintöjä voi myös tarkastella ”[oppari](#)” avainsanan alta. Lopputuloksena saavutin työlläni mitä halusinkin: enemmän digitaalisesti tehtyä, värillisiä, enemmän animointia hyödyntäviä ja lisäksi

³⁶ Huitula 2000

³⁷ Herkman 1998, 43

multimediallisia blogimerkintöjä. Prosessina kehitystyö eteni kokonaisuudessaan suunnitellusti lähtien liikkeelle muotokokeiluista, digitaalisen työstämisen lisäämisellä ja värien käytön asteittaisella lisäämisellä harmaasävyistä, yhden tehostevärien käytöstä (liite 2), käsin värityksen kautta täysin digitaaliseen väritykseen.

Se miten sarjakuvablogini jatkaa ja kehittyy tästä eteenpäin jää toistaiseksi avoimeksi: esimerkiksi multimedian hyödyntäminen vaatii tiettyjä välineresursseja, joita minulla ei koulutukseni päättymisen vuoksi ole henkilökohtaisesti saatavilla: laitteistosta äänitallennin, ohjelmistoista Adobe Flash. Mutta kuten sanottu: tahto keksii keinot. Multimediallisia sarjakuvia voisi äänen kannalta jatkossa tuottaa esimerkiksi käyttäen teostovapaata äänimateriaalia, jota löytyy erilaisilta sivustoilta internetistä. Adobe Flash-ohjelmiston pystyy halutessaan korvaamaan vastaavalla ilmaisohjelmistolla. Seuraava jatkotoimenpide voisi olla perehtyä näihin ilmaisohjelmiin, ja tutkia niiden formaattien hyödyntämistä blogissa.

Blogi on ennen kaikkea sosiaalinen media. Palautetta sain kehitystyön aikana eniten värien käytön lisäämisestä positiivisessa mielessä, mikä kannustaa jatkamaan ja panostamaan värillisten merkintöjen tekemiseen jatkossakin entistä enemmän. Oma sähköinen piirtopöytä on hankintalistalla, joten työskentelyn mielekkyys ja mahdollisuus säilyy.

Palautetta merkinnöistäni sain myös blogin ulkopuolella, sillä blogimerkintöjä pystyy helposti jakamaan sosiaalisessa mediassa, mm. yhteisöpalvelu Facebookin NetworkedBlogs-aplikaation kautta, joka julkaisee automaattisesti linkin blogin päivittyessä käyttäjäprofiilini seinälle ja sitä kautta Facebook-kaverieni uutissyötteeseen (liite 4). Lisäsin myös blogiini Facebookin ”tykkäämis-nappulan” (engl. like-button), jonka avulla Facebookin käyttäjät voivat ilmaista, jos tykkäävät jostain tietyistä merkinnästä (liite 5).

Tämän lisäksi palautetta blogistani sain muissa sosiaalisissa tilanteissa, eli lähinnä lähilukijakunnalta, kuten kavereilta ja tuttavilta, kasvotusten keskustellessa sekä internetin välityksellä. Näissä tilanteissa olen usein pyytänyt ja kannustanut heitä kommentoimaan merkintöjä myös itse blogissa, mutta ilmeisesti jotkut kokevat ns. julkiseen kommentoimiseen jonkinlaista kynnystä. Itse uskoisin, että jos nämä ihmiset

rohkenisivat kommentoida merkintöjä, ruokkisi se osaltaan ns. tuntemattomien kävijöiden kommentoimista. Toisaalta anonyymisti kynnys kommentoida on pienempi?

Suunnitellessani projektin kehityskaarta ajattelin päivitystahtini tiivistyvän ja muuttuvan säännöllisemmäksi, mutta näin ei kuitenkaan käynyt. Koska merkintäni eivät teemaltaan ole päivittäistä arjen kuvausta, on merkintöjen syntyminen päivitystahti pysynyt ennallaan, ellei jopa hidastunut. Multimediallisen merkinnän tekeminen vaati paljon aikaa esituotantovaiheeseen kaikkineen, koska tekotavan piti olla vahvasti perusteltu tutkimuksen kannalta sekä yleisön kannalta. Lisäksi työstettävän materiaalin määrän kasvaessa vaati se myös ajallisesti enemmän resursseja.

Viimeisenä toimenpiteenä lisäsin blogiin uudeksi yläbannerikuvaksi väritetyn ja modifioidun version edeltäjästään (liite 6). Uudistettu yläbanneri symboloi henkilökohtaisesti työprosessin saamista päätökseen tältä erää.

4 SARJAKUVABLOGI TAITEEN KENTÄLLÄ

Sarjakuvan tie suositusta ja monipuolisesta populaarikulttuurin lajista omaehtoiseksi ja persoonalliseksi taidemuodoksi on ollut pitkä. Nykyään populaarisarjakuva ja taidesarjakuva elävät suhteellisen sovussa rinnakkain.³⁸ Suomalainen sarjakuva juhlistaa 100-vuotista taipalettaan vuonna 2011 ja elää selkeästi nousukautta. ”Vuosikymmenten aikana tuotetut teokset ovat muokanneet maamme visuaalista kuvaa. Kansainvälistyminen ja ulkomaalaiset palkinnot, kasvavat myyntiluvut, alan naisistuminen ja uudet harrastajasukupolvet pitävät huolen siitä, että maamme sarjakuva on taiteellisesti monimuotoisempaa kuin koskaan historiansa aikana.”³⁹ Juhlavuoden näyttely ”Rymyä, raikua, ärräpäitä – Vuosisata suomalaista sarjakuvaa” esittelee kotimaisen sarjakuvan kehitystä, vuosikymmenten mielenkiintoisimpia tapahtumia ja taiteilijapersoonia, sarjakuva-alan kansainvälistymistä sekä historiallisia tekijöitä, hahmoja ja julkaisuja. Tarkoituksena on tehdä tunnetuksi suomalaisen sarjakuvan historiaa ja nykypäivää suurelle yleisölle. Näyttely esittelee myös animaatioita sekä sarjakuvablogeja, ja *Katin kontit* on yksi monista näyttelyssä esitellyistä blogeista. Näyttely on esillä 10.2.-15.10.2011 Kansalliskirjaston Kupoli-salissa, Helsingissä.⁴⁰

Katin kontit on myös aikaisemmin saanut kunnian toimia sarjakuvablogit.comin Kuukauden blogina kesä-elokuussa 2010. Blogi on ollut osallisena myös *Päivityksiä*-sarjakuvabloginäyttelyssä, joka esitteli kymmenen nuoren sarjakuvablogin tekijän merkintöjä originaalien ja printtien muodossa. Näyttely oli esillä Helsingin sarjakuvakeskuksella huhtikuun, Kemin 29. sarjakuvapäivien ajan Kemin kulttuurikeskuksessa toukokuussa sekä Cosmic Comic Cafessa Turussa kesäkuussa 2010. Lajissaan blogini voisi sanoa olevan tunnustettu, vaikka sen todellista lukijamäärää ja suosiota on vaikea mitata, vaikka kävijämäärää pystyy tarkkailemaan näennäisesti kävijälaskurin avulla.

Jos ajatellaan sarjakuvablogeja taiteen kentällä ja niiden kehitystä, on blogini luultavasti tämän kehitystyön myötä mahdollisia edelläkävijöitä erityisesti multimediallisen hyödyntämisen suhteen osana ilmaisua. Multimediaa on hyödynnetty sarjakuvailmaisissa likipitään sitä mukaa kuin tekovälineet ja julkaisuvälineet ovat kehittyneet niin

³⁸ Hänninen 2010, 15

³⁹ Lyhykäinen 2010, 27

⁴⁰ Kansalliskirjasto, Rymyä, raikua, ärräpäitä. Vuosisata suomalaista sarjakuvaa.

verkkojulkaisussa kuin CD-ROM- ja DVD-julkaisuissa, mutta blogimaailmaan sen hyödyntäminen ei ole vielä juurtunut. Itse uskon ja toivon blogien ilmaisun monipuolistuvan sitä mukaan kuin harrastajasukupolvi mahdollisesti alan koulutuksen myötä pääsee kiinni tekniikkaan ja tuotantovälineisiin. Tämän työn myötä toivon myös multimedian hyödyntämisen tulevan säännölliseksi osaksi omaa ilmaisuani.

Tutkimukseni aikana perehdyin moninaisten nettisarjakuvien lisäksi niihin liittyviin tutkimuksiin. Turun ammattikorkeakoulun taideakatemia viestinnän koulutusohjelmasta valmistuneen medianomi Anna Stenmanin opinnäytetyö vuodelta 2006 ”Sarjakuva uudessa mediassa” käsitteli laajasti digitaalisia sarjakuvia ja julkaisemista internetissä. Teososaan pystyy myös tutustumaan tekijän kotisivuilla. Vaikka Stenman käsittelee kirjallisessa työssään multimedian hyödyntämistä ei itse teososa sisällä multimedia elementtejä, kuten esimerkiksi animaatiota. Hän päätyi teososassaan tutkimaan ainoastaan sarjakuvan julkaisemista netissä.⁴¹ Stenman oli prosessinsa aikana pohtinut paljon samoja kysymyksiä mm. multimediallisuuden suhteen kuin minäkin, mutta hänellä ei ollut intressejä digitaaliseen tuottamiseen. Tämä innoitti puolestaan minua keskittymään kehitystyössäni juuri multimedian hyödyntämiseen blogiympäristössä.

Nykyisin useat nettisarjakuvat on tehty mm. Flash-ohjelmistoa hyödyntäen. Tampereen ammattikorkeakoulussa vuonna 2009 viestinnän koulutusohjelman yhtenä Monimediaprojektin tuotoksena syntynyt [Mieliteko](#)-nettisarjakuva on harvinaisen monimediainen. Se on ennen kaikkea interaktiivinen sarjakuvan, jossa käyttäjä voi edetä useampaa polkua pitkin tarinassa. Ääni, animaatio ja videokuva elävöittävät jännittävää ja omalaatuista tarinaa jopa hämmäntäväksi kokonaisuudeksi useine juonenhaaroineen. Tapaus on erittäin kiinnostava ja vie nettisarjakuvan konseptin sellaiseen ääripäähän, jossa voimme alkaa jo tosissaan pohtia onko kyseessä enää sarjakuva vai monimediahybridi, jonka ilmaisun osana sarjakuva on. En lähtenyt spekuloidaan asiaa kuitenkaan sen kummemmin vaan keskityin teoksen toimintatapoihin äänen käytön ja animaation suhteen, miettiessäni oman multimediasarjakuvani tuotantoa.

⁴¹ Stenman 2006

5 JOHTOPÄÄTÖKSET JA POHDINTA

Julkaisuväylänä sarjakuvablogi mahdollistaa periaatteessa samoja ilmaisun keinoja kuin mitä muille verkkosarjakuvillekin on mahdollista tiettyine tapauskohtaisine rajoituksineen, mm. julkaisualueen suhteen. Sarjakuvablogi mahdollistaa monimuotoisen ilmaisun avaruuden tukemalla eri tiedostomuotoja. Blogi antaa julkaisualustana myös oivallisen pohjan multimedian hyödyntämiselle osana sarjakuvailmaisua, myös niin ettei multimedia kuitenkaan ole ns. itsetarkoituksellista ja pääroolissa, vaan sulava osana sarjakuvailmaisua ja sitä palvellen.

Tämän kehitystyön myötä oma tekemiseni on saanut huomattavasti uutta motivaatiota ja suuntaa sekä tarvetta tuottaa entistä monipuolisempaa sarjakuvaa. Jatkokehitys on kuitenkin osittain tekovälineistä kiinni.

Yleisellä tasolla sarjakuvablogien ja nettisarjakuvien tulevaisuus on toistaiseksi avoin. Sarjakuvabloggaaja Reetta Laitinen arvelee, että seuraava vaihe sarjakuvablogien kehittämisessä voisi olla askel yhä yhteisöllisemmän sarjakuvablogimaailman suuntaan, jossa esimerkiksi blogien kommentointi voisi tapahtua sarjakuvamuodossa.⁴² Oman näkemykseni mukaan näin voisikin käydä, sillä tekijät ottavat jo merkinnöillään kantaa toisten tekijöiden merkintöihin. Se miten blogeja voisi kommentoida sarjakuvamuodossa suoraan kyseiseen blogiin, on vielä teknisesti auki.

Omalta osaltani toivon ja haaveilen tekijäkunnan osaamisen kehittyvän ja monimuotoisemman blogisarjakuvan ja nettisarjakuvan lisääntyvän. Itse aion pitää tämän kehityssuunnan puolesta ovea auki ja oman taiteellisen tekemiseni kautta pyrkiä inspiroimaan myös muita tekijöitä sekä mahdollisesti jakamaan informaatiota tekotapojen suhteen. Lisäksi näkisin sen ainakin ylläpitävän ja hyödyttävän omaa alaan liittyvää osaamistani, vaikka kyse onkin harrastustoiminnasta.

Internetissä rönsyää myös mitä monimuotoisinta verkkotaidetta, jonka tekijyydestä ei aina välttämättä koskaan päästä selvyyteen. Hiljattain törmäsin mm. [Fingertanssi](#)-nimiseen teokseen, jossa Pertti Jarlan Fingerpori-strippiin oli lisätty taustalle musiikki ja viimeiseen ruutuun nonstop-animaatio. Teos toimii html-sivulla, johon on linkitetty

⁴² Laitinen 2008, 19

animoitu gif, ja musiikki toistuu upotettuna YouTube-videopalvelun kautta. Onkin kerrassaan mielenkiintoista nähdä, millaisia teoksia tämän teoksen inspiroimana mahdollisesti syntyy.

Sarjakuvablogeja, jotka hyödyntäisivät muita mediaelementtejä ilmaisussaan on tällä hetkellä hyvin vähän. Kaikki sarjakuvabloggaajat eivät ole niin yksioikoisia sen suhteen mitä he julkaisevat blogissaan, mutta itse olen pyrkinyt julkaisemaan lähes poikkeuksetta sarjakuvia yksittäisten kuvien sijasta. Monet tekijät ovat julkaisseet yksittäisiä gif-animaatioita tai yksittäisiä musiikkivideoita tai animaatioita upotettuna YouTube:n kautta. Fingertanssi-teoksen pohjalta ajateltuna näistäkin aineksista saisi pienen koodaukseen perehtymisen avulla kehitettyä sarjakuvablogiin uutta, mielenkiintoista ja kokeilevaa sisältöä, joka olisi kuitenkin sarjakuvaa.

Tarkastellakseni multimediasarjakuvan mahdollista kehityskaarta arvelisin sen uuden areenan olevan ensisijaisesti Internetissä. CD-ROM- ja DVD-julkaisut eivät käsittääkseni ole herätelleet sarjakuvaa kuluttavan osapuolen mielenkiintoa siinä määrin, että kaupallista menestystä olisi tullut nimeksikään. Erilaisten digitaalisten lukulaitteiden yleistyessä ja jalostuessa myös multimediasarjakuvan uusi kaupallinen potentiaali jää varmasti vielä nähtäväksi.

Sarjakuvablogien avulla ei voi suoranaisesti sanoa kenenkään ansaitsevan vielä rahaa ainakaan Suomessa. Sen sijaan voisi sanoa, että välillisesti blogien ansiosta on maassamme julkaistu viime vuosina useita sarjakuva-albumeita, jotka ovat nauttineet suosiota ensin blogimuotoisena. Milla Paloniemeltä on julkaistu jo kaksi blogimateriaalista koostettua sarjakuva-albumia *En vaan osaa!* (2008) sekä *En vaan osaa! II* (2010). Muita blogilähtöisiä tuotoksia ovat mm. Johanna ”Jupu” Kallion *Baarien nainen* (2009) ja Anni Nykäsen *Mummo* (2010). Julkaisukanavana blogi antaa tekijälleen mahdollisuuden markkinoida myös muita tuotoksiaan omakustanteista omaan ammatillisiin taitoihinsa: blogin yhteyteen voi kätevästi lisätä esimerkiksi CV:n.

Toisaalta taas sarjakuvablogilla on ehkä eniten annettavaan, kun sen tekemisen taustalla ei häily yhtään enempää, kuin sen luonteelle on ominaista: toimia sarjakuvatekijän leikkikenttänä, jossa tekijä voi vapaasti ilmaista itseään, kokeilla ja kehittää ilmaisuaan sekä olla vuorovaikutuksessa lukijoiden kanssa.

LÄHTEET

Aineistolähteet

Vuopala, Kati 2010-2011. Katin kontit -sarjakuvablogi.
<<http://www.absurdia.sarjakuvablogit.com>>

Teorialähteet

Huitula, Kristian 2000. Sarjakuvan suhde ääneen ja multimediaan. Tampereen ammattikorkeakoulu, taide ja viestintä /TTVO. Luettu ja tallennettu 8.2.2011.
<http://www.huitula.com/sarjakuva_ja_multimedia.htm>

Keränen, Lamberg, Penttinen 2005. Digitaalinen media. Docendo Finland Oy, Jyväskylä.

Koskela, Ilpo 2010. Sarjakuvatekijän oppikirja. Arktinen banaani, Helsinki.

Laitinen, Reetta 2008. Sarjakuvablogien arjen sankarittaret. Teoksessa Kotimaista naissarjakuvaa (toim. Miia Vistilä). BTJ Kustannus, Helsinki, 11-19.

Luukkonen, Jussi 2000. Digitaalisen median käsikirjoitusopas. Oy Edita Ab, Helsinki.

McCloud, Scott 1994. Sarjakuva – näkymätön taide. The Good Fellows Ky, Helsinki.

McCloud, Scott 2000. Reinventing Comics – How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form. New York: HarperCollins Publishers Inc.

Salo, Heikki. Seis maailma, tahdon hypermedian! Luettu ja tallennettu 20.3.2011.
<<http://www.oeoe.fi/cjhekksa/maailma/tahdon4.html#Hypermedia%20ja%20hypertaide>>

Sinisalo, Otto 2007. Internet toimii strippisarjakuvan koelaboratoriona. Teoksessa Ulkomaisia sarjakuvatekijöitä 2 (toim. Ville Hänninen), BTJ kustannus, Helsinki, 27-29.

Muut lähteet

Hänninen, Ville 2010. Professori Itikaisen perillisiä. Sarjainfo 4/2010 n:o 149, 9-15.

Kansalliskirjasto. Rymyä, raikua, ärräpäitä. Vuosisata suomalaista sarjakuvaa. Luettu 13.3.2011.
<<http://www.kansalliskirjasto.fi/kulttuuritoiminta/tapahtumat/1295261683412.html>>

Lyhykäinen, Laura 2010. Suomalaisen sarjakuvan satavuotisjuhla. Sarjainfo 4/2010 n:o 149, 27.

Mieliteko 2009. <<http://mieliteko.pakotie.org/>>

Nykänen, Anni 2009-2011. Mummo-sarjakuvablogi.
<<http://www.mummo.sarjakuvablogit.com>>

Oranse. Fingertanssi. Luettu 20.3.2011. <<http://misc.oranse.net/fingertanssi.htm>>

Paloniemi, Milla 2008-2011. En vaan osaa!-sarjakuvablogin 50 tarinaa minusta.<<http://norpatti.sarjakuvablogit.com/tag/50-tarinaa-minusta/>>

Ranta, Ville 2010. Tirkistelijät. Luettu 20.3.2011.
<<http://www.villeranta.com/blogi/tirkistelijat>>

Ranta, Ville 2010. Luettu ja tallennettu 20.3.2011. <<http://www.villeranta.com/uutiset>>

Vapaa tietosanakirja Wikipedia. Hakusanat:

- blogi. Luettu 14.3.2011. <<http://fi.wikipedia.org/wiki/Blogi>>
- hypermedia. Luettu 14.3.2011. <<http://fi.wikipedia.org/wiki/Hyperteksti>>
- hyperteksti. Luettu 14.3.2011 <<http://fi.wikipedia.org/wiki/Hypermedia>>
- meemi. Luettu 6.2.2011. <<http://fi.wikipedia.org/wiki/Meemi>>
- sarjakuvablogi, Sarjakuvantekowiki, Ahlqvist, Keijo. Luettu 8.2.2011.
<<http://www.sarjakuvanteko.fi/wiki/index.php?title=Sarjakuvablogi>>
- verkkosarjakuva. Luettu 8.2.2011. <<http://fi.wikipedia.org/wiki/Verkkosarjakuva>>

LIITTEET

Kehitystyön alkuvaihe

Liite 1

Katin kontit » Blogin arkisto » Bathwater - Mozilla Firefox

Tiedosto Muokkaa Näytä Sivuhistoria Kirjanmerkit Työkäluet Ohje

http://absurdia.sarjakuvablogit.com/2010/01/04/bathwater/

Katin kontit » Blogin arkisto » Bathw...

Kati seikkailee ja takertuu pikkuseikkoihin.

Etusivu Info



Katin kontit

Bathwater

4.01.2010 - 22:43 / absurdiä



On oita

ja on aamija...

...kun ei vain pääse ylös.

Valmis

RSS syöte
RSS syöte kommentteista

Kiipittäminen

Viimeisimmät raapustukset

Elämä on. Toisinaan.
Oi Nancy,
Too close to see
Nurgalla puolella
Kis kis, ää ihme sinne.

Arkisto

- maaliskuu 2011
- helmikuu 2011
- tammikuu 2011
- joulukuu 2010
- marraskuu 2010
- lokakuu 2010
- syyskuu 2010
- elokuu 2010
- heinäkuu 2010
- kesäkuu 2010
- toukokuu 2010
- huhtikuu 2010
- maaliskuu 2010
- helmikuu 2010
- tammikuu 2010
- joulukuu 2009
- marraskuu 2009
- lokakuu 2009
- syyskuu 2009
- elokuu 2009
- heinäkuu 2009
- kesäkuu 2009

Kategoria

- helsinki
- seini

Liite 1: Ruutukaappaus blogini kuvailmaisusta ennen kehitystyön alkua

Katin kontit » Blogin arkisto » Taiteilijakoti Vuopala - Mozilla Firefox

Tiedosto Vuokkaa Lisäytä Sivuhistoria Kirjamerkit Työkakut Ohje

http://absurdia.sarjakuvablogit.com/2010/06/10/taiteilijakoti-vuopala/

Katin kontit » Blogin arkisto » Taiteilijakoti Vuopala

10.06.2010 - 12:00 / absurdia

Bussia odotellessa:

RSS syöte
RSS syöte kommentteista

Kirjoita tähän

Viimeisimmät raapustukset

Elämä on. Toisinaan.
Oi Nancy.
Too close to see
Nurjalla puolella
Kis kis, älä lähre sinne..

Arkisto

- maaliskuu 2011
- helmikuu 2011
- tammikuu 2011
- joulukuu 2010
- marraskuu 2010
- lokakuu 2010
- syyskuu 2010
- elokuu 2010
- heinäkuu 2010
- kesäkuu 2010
- toukokuu 2010
- huhtikuu 2010
- maaliskuu 2010
- helmikuu 2010
- tammikuu 2010
- joulukuu 2009
- marraskuu 2009
- lokakuu 2009
- syyskuu 2009
- elokuu 2009
- heinäkuu 2009
- kesäkuu 2009

Kategoria

- helsinki
- kemi

Valmis

Liite 2: Asteittaista värien käytön lisäämistä

Katin kontit » 2010 » marraskuu - Mozilla Firefox

Tiedosto Muokkaa Näytä Sivuhistoria Kirjanmerkit Työkalut Ohje

http://absurdia.sarjakuvablogit.com/2010/11/

Katin kontit » 2010 » marraskuu

Ja sitten mä jatkan sitä samaistumisen ketjua, jumi tälläkin hetkellä luon jotain samaistettavaa..

SOME STORIES JUST HAVE TO BE TOLD.

Ihminen voi olla määrätty toistamaan virheitään, oli ne sitten omia tai toisten..

..mutta pidetään sivut auki.

Kirjaviinkearivien kunniaa! Vinkeään teille samaistettavaa:

- Kati Kovács: Kuka polkaa Nenuan Ahnania?
- Ville Ranta: Paratösisarja
- Petteri Tikkanen: Eero
- Jeffrey Brown: Haparointia
- Emma Vekka: Yksi kiinnitys ja muut

Valmis

Liite 3: Tekniikoiden yhdistelyä ja animointia. Animoitu vinkkaava silmä gif-muodossa.

The screenshot shows a Firefox browser window displaying the Facebook profile of Kati Vuopala. The browser's address bar shows the URL <http://www.facebook.com/#!/profile.php?id=531753970>. The Facebook interface includes a search bar, a profile picture of Kati Vuopala, and a navigation menu on the left with options like Wall, Info, Photos (106), Notes, and Friends (211). The main content area displays several posts:

- Post 1:** A post by Kati Vuopala from February 28, 2012, at 00:04, shared via NetworkedBlogs. It features a drawing of a hand holding a pen and the text "Oi Nancy. source: Katin kontit link: Full Artide...".
- Post 2:** A post by Kati Vuopala from February 27, 2012, at 13:48, about dementia. The text reads: "Dementia päivää taas, eissaatana..Hyvähän se on laskuja maksaa, kun ei muista tunteksiaan. Eikä niitä ole ylhäällä missään muualla kuin mun päässä vain. Tatsakone synttärilahjaks plis..". It includes a comment from Napa Marine: "Napa Marine likes this." and two other comments from Aino Sutinen and Kati Vuopala.
- Post 3:** A post by Kati Vuopala from February 26, 2012, at 19:29, with the text "being Kati Vuopala. It's a full-time job." It includes comments from Keijjo Ahlqvist and Markku Kesti.

At the bottom of the page, there is a list of friends:

- Jyrki Vainio
- Ville Hänninen
- Anni Nykänen
- Terhi Ekebon
- Vesa Kataisto
- Salla Nevala
- Jussi Kaloinen

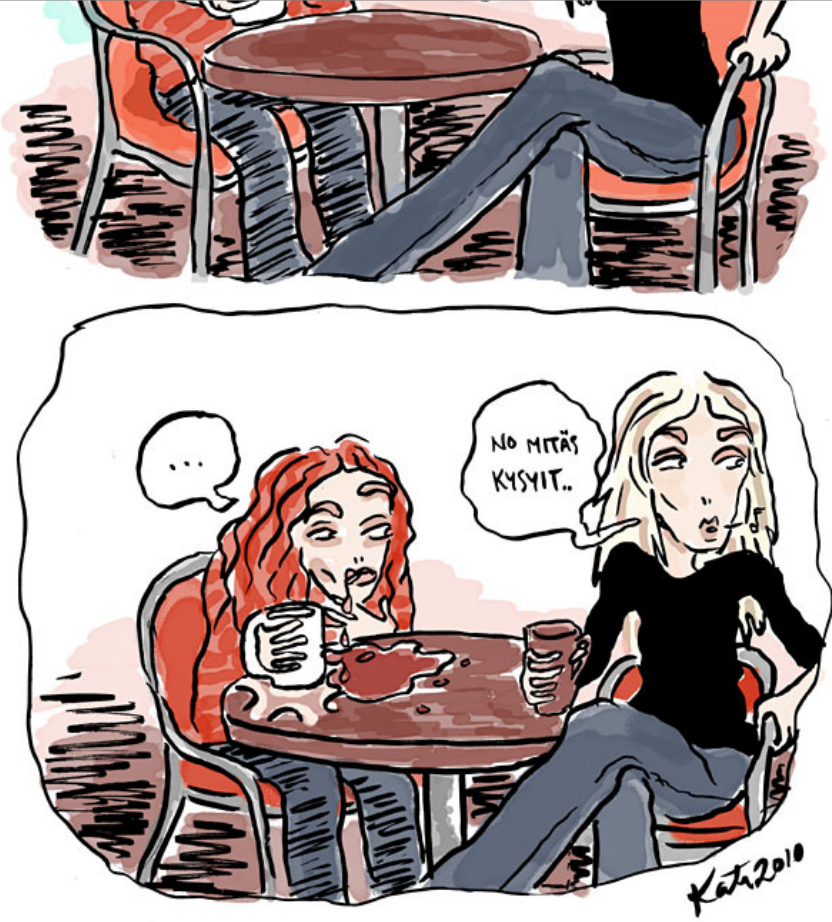
Liite 4: Networked blogs-aplikaation toimintaa Facebookissa


Katin kontit » meemit - Mozilla Firefox

Tiedosto Muokkaa Näytä Sivuhistoria Kirjanmerkit Työkalut Ohje

http://absurdia.sarjakuvablogit.com/tag/meemit/

Katin kontit » meemit



Tykkää  Ilpo Koskela ja Majastina Vilenius tykkäävät tästä.

Tagit huonot vitsit, in colors, meemit, oppari, viäntel kiäntel.

(1) kommentti

Valmis

Liite 5: Facebookin 'like'-liitännäisen toimintaa blogissani

Katin kontit » Blogin arkisto » Elämä on. Toisinaan. - Mozilla Firefox

Tiedosto Muokkaa Näytä Sivuhistoria Kirjanmerkit Työkäluut Ohje

http://absurdia.sarjakuvablogi.com/2011/03/01/elama-on-toisinaan/

Katin kontit » Blogin arkisto » Elämä...

Kati seikkailee ja takertuu pikkuseikkoihin. Etusivu Info



Elämä on. Toisinaan.

1.03.2011 - 12:03 / absurdia.



Valmis

RSS syöte
RSS syöte kommentteista

Viimimmät raapustukset

Elämä on. Toisinaan.
Oi Nanoy.
Too close to see
Nurjalla puolella
Kis kis, älä lähre sinne..

Arkisto

- maaliskuu 2011
- helmikuu 2011
- tammikuu 2011
- joulukuu 2010
- maaliskuu 2010
- lokakuu 2010
- syyskuu 2010
- elokuu 2010
- heinäkuu 2010
- kesäkuu 2010
- toukokuu 2010
- huhtikuu 2010
- maaliskuu 2010
- helmikuu 2010
- tammikuu 2010

Liite 6: Ruutukaappaus blogini kuvailmaisusta kehitystyön jälkeen