



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Andrei Haataja

3D:n hyödyntäminen sarjakuvien taustojen piirtämisessä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

3D-animointi ja -visualisointi

Opinnäytetyö

22.1.2021

Tekijä(t) Otsikko	Andrei Haataja 3D:n hyödyntäminen sarjakuvien taustojen piirtämisessä
Sivumäärä Aika	49 sivua + 1 liite 22.1.2021
Tutkinto	Medianomi
Tutkinto-ohjelma	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	3D-animaatio ja -visualisointi
Ohjaaja(t)	Lehtori Jaro Lehtonen
<p>Opinnäytetyön aiheena on 3D-mallinnoksien hyödyntäminen sarjakuvien taustojen kuvittamisessa. Työssä tutkitaan käytännön kokeilun kautta kolmiulotteisten mallinuksien hyödyntämisestä digitaalisesti piirretyn kaksiulotteisen kuvan kanssa.</p> <p>Työssä analysoidaan ja vertaillaan eri taiteilijoiden tapoja lähestyä sarjakuvien miljöiden kuvitusta.</p> <p>Tekijän kohteena on tutkia keinoja parantaa omia työskentelytapoja kuvituksen prosessin ja toteuttamisen suhteen. Pitkät ja intensiiviset työtunnit aiheuttavat helposti fyysisiä rasitusoireita, mikä motivoi uuden lähestymistavan tutkimiseen. Tavoitteena on löytää mahdollisimman tehokas työskentelytapa, ilman että kuvituksen laatu tai sen persoonallisuus kärsisi.</p> <p>Työhön liittyvän käytännönkokeilun prosessin aikana tehtyjä havaintoja on kirjattu ylös dokumentoiden sitä käsitteleviin kappaleisiin. Näiden havaintojen pohjalta on koottu parannusehdotelmia käytännön ja ajattelutapojen kannoilta tulevaisuuden projekteja varten.</p> <p>Opinnäytetyö sisältää yhden kuvallisen liitteen. Liitteessä on esitelty rinnakkain variaatioita yksittäisestä sarjakuvaruudusta.</p>	
Avainsanat	2D, 3D, sarjakuva, digitaalinen, kuvitus, sekatekniikka

Author(s) Title	Andrei Haataja 3D in background illustrating for comics
Number of Pages Date	49 pages + 1 appendices 22 January 2021
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	3D Animation and Visualization
Instructor(s)	Jaro Lehtonen, Principal Lecturer
<p>The goal of the thesis is to study the use of 3D modeling as a tool for illustrating backgrounds in comics. The purpose is to determine if 3D modeling could improve the author's 2D comic making process.</p> <p>The thesis analyzes and compares different artists' approaches to creating background illustrations for their comics. These examples and comparisons are used to help determine what would benefit the development of the author's artistic process the most, without sacrificing the quality of the art and the organic essence that makes it personally appealing to the author. In addition, it is equally important to find a more efficient way to create art, which would save both time and health.</p> <p>In this study, test example panels are also created by using the mixed media of 3D and 2D art. The thesis shows variations of a singular comic panel, vertically placed side by side for comparison purposes.</p> <p>The process is documented and analyzed in the thesis. Based on the previously given information, suggestions for improvement and alternative methods for approaching the creation process are made from a practical angle and based on detailed self-reflection.</p> <p>As a result of the analysis of other artists' work and their working methods, and doing a test example based on these observations, it has become clear that a shift in mentality is necessary for the both productivity and the physical health of the author.</p>	
Keywords	2D, 3D, comic, digital, mixed media

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Miljööön merkitys sarjakuvassa	2
2.1	Taustojen kuvitus sarjakuvissa	5
2.2	Julkaisumuoto	14
3	2D ja 3D rinnakkain	16
4	Konsepti	20
4.1	Referenssiluonnokset	22
5	Mallintaminen	24
6	Renderöinti	27
7	Jälkikäsittely	34
8	Lopputulos	37
9	Yhteenveto	39
	Lähteet	44
	Liitteet	
	Liite 1. Lopputulos	

1 Johdanto

Viime vuosina sarjakuvien lukeminen ja tekeminen oli jäänyt vähemmälle kuin haluaisin. Karkeiden ideoiden päässä pyörittely oli jatkunut sen verran monta vuotta, että oli aika yrittää tehdä asialle jotain, eikä vain enää haaveilla. Aloin pohtimaan syitä sille, miksi en ollut lähtenyt hommaan jo aiemmin, ja kuinka paljon niistä oli jotain sellaista, joihin voisin itse vaikuttaa tietoisilla valinnoilla. Suurimmiksi jarruiksi havaitsin hyvin aikaa vievän työskentelytapani, kokemattomuuteni käsikirjoittamisessa ja terveydelliset rajoitteet.

Ensimmäisen ongelman pystyisin ratkomaan kehittämällä parempia metodeja piirtämiseen ja laskemalla itselleni asettamiani vaatimuksia lopputulosten suhteen, esimerkiksi oppimalla tunnistamaan olennaisten ja epäolennaisten asioiden erot. Muun muassa häiritseekö ketään muuta yksi ylimääräiseksi mieltämäni pikseli sen verran, että se on heiltä kuvaa katsoessa niin huomiota pois vievä tai kerrontaa haittaava, että minun on käytävä jokainen viiva analysoiden läpi. Olen kuitenkin itse muiden teoksia lukiessani huomannut kerronnan sujuvuuden, selkeiden kuvien ja tarinaa edistävän sisällön olevan olennaisempia kuin se, oliko joka ikinen ruutu itsenäisesti toimiva magnum opus. Niin kauan kuin hahmo säilyttää tunnistettavuutensa mittasuhteineen, sen pystyy selkeästi mieltämään olevan jossain lokaatiossa ja interaktiossa maailman, sekä muiden hahmojen kanssa ja paneelin koko sisältö on suhteellisen lyhyessä ajassa tulkittavissa, pysyy teoksen luoma immersio viihdyttävänä ja vahvana. Eritoten maailman uskottavuuden koen itseni kohdalla jopa tärkeimmäksi asiaksi mitä tulee videopeleihin, sarjakuviin, elokuvaan jne., sillä sen ontumista ei voi olla huomaamatta. Näin ollen sen selkeä puutteellisuus pilaa lähes poikkeuksetta koko kokemuksen.

Opinnäytteessäni haluan tutkia sitä, olisiko 3D:stä avittavaa ponnahduslautaa vauhdittamaan ei pelkästään taustan piirtämistä, mutta myös tilan suunnittelua. Kokemattomuuteni molempiin rinnastettuna muuhun piirtämiseen saattaa mahdollisesti olla yksiä itselleni asettamia suurimpia estoja tuumasta toimeen ryhtymiselle.

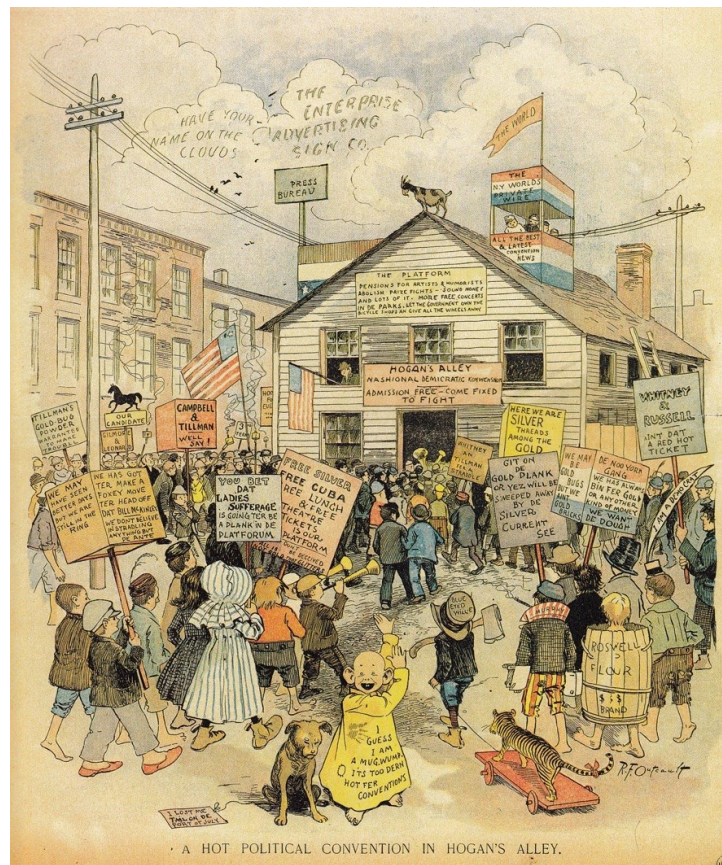
On kuitenkin hyväksyttävä myös se mahdollisuus, etten saa kokeilujeni lopputuloksia istumaan halutulla tavalla omaan taiteelliseen ilmaisuuni ja toivomani tulos voidaan saavuttaa vain perinteisesti upottamalla tuhansia tunteja harjoitteluun vapaalla kädellä piirtäen, täytyy hyväksyä epätäydellisyys. On tehtävä valinta tyylyttelyn osalta niin, että teknisen osaamisen ero hahmojen ja taustojen välillä pienenee. Terveys ja

ajankäyttö on myös syytä ottaa huomioon, ja mukauttaa projektin luonteeseen (intohimo projekti, työprojekti).

Kokeiluna tehty taiteellinen käytännönsuuden 3D -mallintaminen ja mallien renderöinti tapahtuu Maya:n puolella. 2D kuvitus ja jälkikäsitteily on toteutettu digitaalisesti näytöllisen piirtopöydän avulla. Ohjelmina on käytetty valokuvankuvan muokkaukseen pääosin tarkoitettua Adobe Photoshop -ohjelmaa.

2 Miljööön merkitys sarjakuvassa

Kun ajattelemme sarjakuvia, mieleen voi juolahtaa sunnuntaistripit sanomalehdistä, Aku Ankka -lehdet, albumit ja niin edelleen. Olipa sarjakuvan lajityyppi mikä tahansa, vaikkapa humoristinen strippi tai murhamysteeri, niitä yhdistää useimmissa tapauksissa puhekulpat, ja narratiivisesti esitetyt kuvasarjat paneelien sisässä.



Kuvio 1. The Yellow Kid, Outcaltin kuvittamana. Samaista hahmoa piirsi myöhemmin George Luks New York World-lehteen alkuperäisen taiteilijan siirrettyä julkaisemaan Yellow Kidiä toisen lehden kautta (Olson 2020).

Tämän formaatin kannaksi nimetään usein Richard F. Outcault ja hänen New York World -sanomalehdessä vuonna 1895 ensimmäistä kertaa julkaistu "The Yellow Kid" -sarjakuva (Shilling 2016), esimerkiksi nostettu sivu kuviossa 1. Toisten eksperttien mielestä teoksesta tuli sarjakuva vasta, kun kuvitukseen tuli mukaan tekstipuhekuplat (De Weyer 2016). Kaikkien aikojen ensimmäinen toistuvasti sarjakuvissa esiintyvä piirretty hahmo tai edes sarjakuva strippi Yellow Kid ei kuitenkaan ollut, mutta oli vaikuttavassa roolissa taidesuuntauksen kehittymiseen ja suosioon Amerikassa (Olson 1995).

Outcaultin yksittäiset tapahtuma- ja tekstirikkaat kuvitukset muuttuivat strippimäiseen muotoon saaden sarjakuvan elementtejä, joita kuvio 2. esimerkki havainnollistaa. Kokosivun kuvitus vaihtui useampaan pieneen paneeliin. Kaikkien narratiivisten tekstilaatikoiden ja puhekuplien myötä taustat pelkistyivät, ja piirrettyjen elementtien määrä väheni dialogin tieltä.



Kuvio 2. The Yellow Kid sai vasta myöhemmin nykyisemmin sarjakuvalle tyypillisiä piirteitä, kuten puhekuplat.

Parrasvalo kohdistui muutaman hahmon välisen tarinan ja interaktion esittämiseen, ja muutamat tapahtumapaikkaa ilmentävät elementit antoivat kontekstin. Taustalla ja miljöön esittämällä oli silti rooli: kuinka minimalistisessa osassa tahansa. Sen ajottainen tai jatkuva olemattomuus voi tähdentää hahmoa, hahmon reaktiota ja eleitä, tai antaa erityistä painoa kirjoitetulle sanoille.

Koska taustalla on aina oma roolinsa visuaalisessa kerronnassa, voisi sen näin ollen mieltää omanlaisekseen ”hahmoksi” ja käsitellä sitä sellaisena. Miljöön esittely, huoneet ja muut lokaatiot eivät ole tarkoitettu pelkästään niihin sijoittuvien hahmojen etäisyyksien, mittasuhteiden, jossain tilassa ja ajassa olemisen ilmentämiseen – ellei sille tällaista tehtävää erityisesti anna; esimerkiksi jonkinlaisen ilmiön tai toiminnan demonstroimiseen tarkoitettu yksinkertainen havainnollistava kuvitus teoreettisen esityksen yhteydessä. Mutta yleisesti ottaen samalla tavoin kuin todellisessa elämässäkin kertoo tila sen käyttötarkoituksesta, kävijästä tai asukkaasta jotain. Miltä voisi näyttää keskiaikaisen miekka ja kilpi -fantasiamaailmaan sijoittuvan hajamielisen taiteilijapersoonan huone? Hahmoa voi avata paljon näyttämällä vain hänen asumustaan, ilman että narratiivisia laatikoita, puhekuplia tai mitään hahmoja esiintyy paneelissa ollenkaan. Taiteilija on voinut vaikkapa aloittaa useampaa teosta inspiraation iskiessä, jättänyt maaleja paletille kuivumaan, paletin vieressä puoliksi syöty leipä. Huoneen siisteys ja organisoiminen on jäänyt toissijaiseksi taiteenluomisen rinnalla, ”organisoidun kaaoksen” vallitessa huoneessa. Entäpä hänen teoksiensa sisältö? Maalaako hän aatelisten muotokuvia työkseen, onko hän aloittelija urallaan vai jo kokenut konkari? Kuvaan voi vaikuttaa myös dramaattisesti se, kenen vinkkelistä se esitetään. Joku ympäristö voi olla toiselle uhkaava, toiselle miellyttävämpi, ja näitä voi ilmentää kuvassa värien, valojen ja tyyliin avulla. Mahdollisuuksien ja yhdistelmien määrä on lukematon, ja hahmosta voi paljastaa vain sen verran, kuin tekijä itse haluaa.

Taustojen suunnittelu voi tällä tavoin lähestyttäessä alkaa viemään runsaasti enemmän aikaa. Ja jos lokaatiota esitellään useamminkin, eri kulmista, on hyvä omata edes karkea kuva tilasta yleisellä tasolla, jota eri elementit löytävät samoilta paikoilta perspektiivin vaihtuessaakin. Tämä auttaa säilyttämään yhdenmukaisuutta ja hahmottamaan miljööseen sijoitettujen hahmojen asemaa tilassa, tai päinvastoin voidaan tarkoituksellisesti hämärtää lukijan käsitystä näistä rikkomalla sääntöjä.

Ja sääntöjähän löytyy kuvallisen ilmaisun maailmasta. Niitä ei kuitenkaan tarvitse tulkita kahlitsevina rajoittajina taiteelliselle ilmaisulle, vaan apuvälineinä viestin tehokkaampaan

välittämiseen, joita voi hyödyntää haluamallaan tavalla tai toimimalla edellämaitusti niitä vastaan. Herättää erilaisia tunteita ja reaktioita, kun sääntöjä rikotaan yllättävin tavoin.

Aion myös itse hieman rikkoa ”sääntöjä” seuraavaksi uudelleen määrittelemällä termin ”tausta” oman opinnäytetyöni kontekstiin sopivammaksi. Opinnäytetyöni tapauksessa tulen käyttämään sanaa ”tausta” viitatessani kuvassa näkyvään ympäristöön, mukaan lukien etu- ja taka-alalla esiintyvät asiat, kuten kasvit, esineet ja irtaimisto, jonka kanssa hahmo ei ole interaktiossa. Eli esimerkiksi tuoli saattaa vaihtelevasti lukeutua taustaan, riippuen sen merkityksestä ja roolista kuvassa. Kun hahmo on tekemisissä esineen kanssa, esim. ottaa edellisessä ruudussa pöydällä olleen pullon seuraavassa käteensä, luokittelen sen siinä vaiheessa propiksi, en enää taustaan kuuluvaksi elementiksi.

2.1 Taustojen kuvitus sarjakuvissa

Tyylilajilla on eittämättä vaikutus paneeleissa olevien taustojen visualisointiin. Niillä on rooli kerronnassa, ja tämän roolin merkitys, läsnäolo ja esitystapa vaihtelee tarpeen tai erinäisten rajoitteiden mukaan vaihtelevissa määrin. Omat esimerkiksi ottamani kuvitukset eivät tarkoita sitä, etteikö teosten luokitusten sisällä olisi poikkeuksia tai tietoisesti rikottu lajityypeille ominaisia piirteitä.

Elokuvatermistöstä tuttu ”establishing shot”, eli suomeksi avauskuva (Wickstrand 2013), antaa katsojalle kontekstia sille, minne sitä seuraavat tapahtumat sijoittuvat. Tällainen avauskuva esittelee usein yksittäistä rakennusta tai alkaa kauempaa maisemakuvan lailla ja tarkentuu sitten aiemmin mainitusti spesifimpään kohteeseen. Sarjakuvissa tätä näkyy usein esitettynä suuremmissa sivun aloittavassa paneelissa. Havaintojeni mukaan japanilaisen sarjakuvan naispuolisille lukijoille suunnatussa genressä (shōjo manga) on tyypillistä, että tapahtumapaikka näytetään juurikin pelkästään avauskuvassa, sen jälkeen taustat muuttuvat abstrakteiksi tunnetiloja kuvaaviksi symboleiksi, kunnes lokaatio vaihtuu johonkin toiseen. Tällaiseen valintaan päätymiselle on monia syitä: tiukat aikataulut, budjetti, osaamisen taso ja omat preferenssit taiteellisen ilmaisun suhteen.

Manga-sarjakuvataiteilija Ai Yazawan teoksessa ”Nana” saamme nähdä niin piirrettyjä taustoja kuin myös valokuvattuja. Valokuvia hän yhdistää sarjakuvassaan muokaamalla niistä kuvankäsittelyohjelmalla. Tyylillisesti Yazawan piirtämät taustat eivät mukaile

realismia tai omaa vastaavia määriä rasteroituja harmaasävyjä kuin valokuvat, joten kontrasti näiden välillä on silmiinpistävä etenkin kahden erin tyyllillisen valinnan ollessa samalla sivulla. Myös hahmot ovat hyvin tyylliteltäviä, mikä etenkin valokuvissa, joissa esiintyy oikeita ihmisiä, on immersiota rikkovaa (Kuvio 3.).



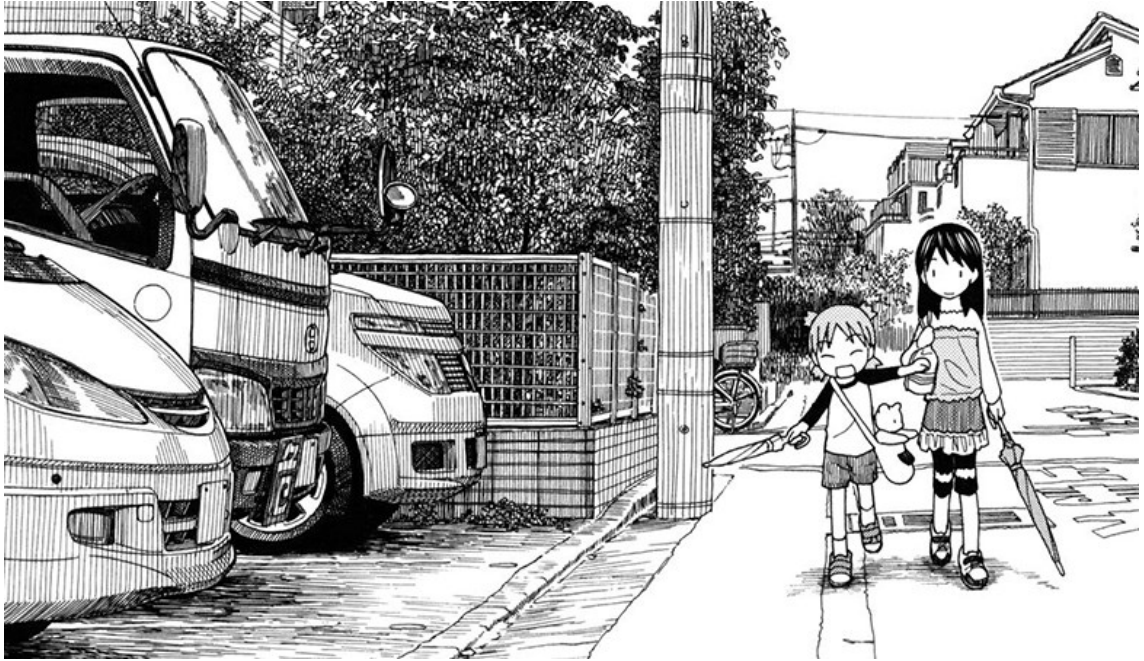
Kuvio 3. Tyyllitellyt hahmot sijoitettuna valokuvattuun miljööseen "Nana" manga-sarjakuvassa.

Vaikka kontrasti piirrettyjen hahmojen ja valokuvatun taustan välillä on suuri ja omaan silmääni häiritsevä, se tekee tehtävänsä lokaation ilmentäjänä. Tunnelman se voi kenties välittää sellaisille katsojille, joille kuvan elementtien tyyllilliset kontrastit eivät ole liian häiritseviä. Yazawan hahmot istuvat omasta mielestäni luonnollisemmin piirrettyihin taustoihin, vaikka usein yleinen vallitseva muotokieli näissä kuvituksissa on täysin suorat viivat, joiden kankeutta on harvoin rikkomassa muunlaisia miljööseen sijoiteltuja elementtejä (Kuvio 4.). Niistä huolimatta pidän uskottavampana ja visuaalisesti miellyttävämpänä tätä ratkaisua kyseisen teoksen tapauksessa kuin valokuvan käyttöä.



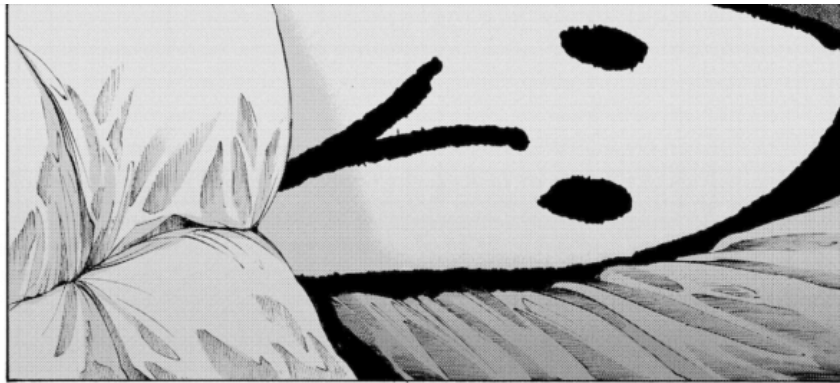
Kuvio 4. Käsiniirretty tausta "Nana" -manga-sarjakuvassa.

Valokuvataustoja käytetään manga-sarjakuvan maailmassa kyllä myös muissakin muodoissa, eriävin lopputuloksien. Joskus ne toimittavat vain referenssin virkaa käsiniirretyille kuvituksille, toisinaan ne piirretään läpi (esimerkkinä kuvio 5.) tai käsitellään eri tavoin kuvanmuokkausohjelmilla. Käsitellyt valokuvat muokataan yleensä istumaan mustavalkoiseen kuvitukseen valöörien kontrasteja hiomalla tai jättämällä niistä vain ääripäät, mustan ja valkoisen, jolloin valokuvaan piirtyy omanlaisensa ääriviivat. Tarvittaessa niitä lisätään käsin, tai poistetaan paikoista, jonne ne eivät syystä tai toisesta sovi visuaalisen miellyttävyyden saavuttamiseksi. Jos harmaan asteikot putsataan pois, voi lisätä erilaisia eri tiheyksiä ja muotoja omaavia rastereita (halftones) implikoimaan värejä sekä valon ja varjon tummuusasteita. Valokuvissa olleet harmaasävyt voi muuttaa myös kuvanmuokkausohjelmalla rastereiksi automaattisesti. Näiden automaattisesti laskettujen rasterikuvioiden muotoa ja tiheyttä voi muuttaa erilaisiksi vaihtelevissa määrin riippuen käytettävän ohjelman ominaisuuksista.



Kuvio 5. Kiyohiko Azuman taidetta sarjakuvasta "Yotsuba&!". Kyseisen paneelin taustan toteutustavasta en saanut vahvistusta, mutta johtopäätöksen läpiirrosta valokuvan pohjalta vedin taustan elementtien täsmällisyyden pohjalta (tiheälehdistöinen puu, perspektiivi, autot) ja käsin piirretyistä viivavarjostuksista. Kuvan lähempi tarkastelu osoitti myös suorissa pitkissä viivoissa olevan käden luonnollista epävakautta. Ottaen huomioon myös, millaisella aikataululla manga-sarjakuvaa yleisesti tuotetaan, on helppo olettaa läpipiirron olevan tehokkaampi tekniikka kuin valokuvan mallista piirtäminen.

Se, kuinka paljon paukkuja valokuva pohjaisen taustan istuttamiseen sarjakuvaansa haluaa laittaa, on mieltymys- ja aikataulukysymys. Se ei aina välttämättä ole nopea oikotie. Taiteilija Inio Asano kertoo haastattelussa käyttävänsä taustojen luomiseen valokuvia, joita hän käy ottamassa muutaman kerran vuodessa itse projektejaan varten. Näitä kuvia hän muokkaa muun muassa aikaisemmin mainitulla tavalla, mutta kokee ylpeyttä ja intohimoa niiden työstämisestä omien standardiensa mukaisiksi. Saadakseen taustat sopimaan kerrontaan haluamallaan tavalla käyttää Asano tunteja valokuvien jälkityöstään ja omiin lisäyksiinsä. Into taustojen työstöön lähti varhaisempien teosten negatiivisesta palautteesta. Sarjakuvassa "Goodnight Punpun" (esimerkiksi nostettu sivu kuviossa 6.) Asano teki tarkoituksellisesti teoksessa esiintyneestä hahmosta äärimmäisen pelkistetyn, jotta sai käyttää enemmän aikaa taustojen parissa (cakes.mu 2013, mangabrogin 2015 mukaan).



Punpun
was...



...doing
well
today.

Kuvio 6. Inio Asanon sarjakuvan taustoissa yhdistyy käsitelty valokuva ja käsinpiirretty jälki.

Vastapainona yksityiskohtaisella kuvituksella sarjakuvanovellien keskuudessa voisi toimia esimerkkinä vaikkapa Frank Millerin ”Sin City”. Hänen uniikki tyylinsä heittää sivuun viivavarjostukset ja rasterit, tukeutuen pelkistettyyn vahva kontrastiseen ilmaisuun. Riisutumpi olemus ei aina tarkoita tietenkään sitä, ettei tällaisen visuaalisen

tyylin toimivaan käyttöön olisi pitänyt nähdä vaivaa: On taito pystyä kertomaan katsojalle viestiä minimalistisin, hyvin tyyliteltyin keinoin, mutta silti saamaan katsoja tunnistamaan, mitä kuvassa on. Tätä avittaa tietysti suuresti se, jos konteksti on entuudestaan tiedossa. Sin Cityn tapauksessa esimerkiksi aika ja paikka, missä tarina tapahtuu, missä hahmot ovat. Tunnistamme asioita, esineitä ja rakennelmia joskus jo pelkästään vahvan siluetin pohjalta. Kuviossa 7. nähtävässä esimerkissä autotien ilmentämiseen on käytetty yksittäinen kaistaviiva, sillä symboli on – teoksen kohderyhmälle vähintäänkin – entuudestaan tuttu. Auton lisäksi edellinen ruutu antaa lisää kontekstia, josta vetää johtopäätös siihen että kyseessä on ulkotila eikä esim. suuren sisätilan lattialle piirtnyt heittovarjo, jolle lankeaa kapea valokaistale. Tätä tukee aikaisemman ruudun dialogi, ja siinä poseerava hahmo, jonka takin helmaa tuuli heittelee.



Kuvio 7. Paneeleita Sin City-sarjakuvanovellista. Frank Miller ilmentää ympäristöä sarjakuvissaan minimalistisin keinoin.

Toisenlaisena mustavalkoisen sarjakuvan esimerkkinä rinnastan Frank Millerin jälkeä Petri Hiltusen sarjakuvan paneeliin (Kuvio 8.), jossa taasen viivaa on käytetty runsaammin. Aiemman Inio Asanon esimerkin sijaan hänen kuvituksessaan ei nähdä rastereita, valokuvan päällepiirtoa tai niihin liittyvää käsittelyä. Hiltusen paneeleissa yksityiskohtien määrä on silti yhtäläillä runsas: esineet ja irtaimisto elävöittävät ruutua, koristekuvioinnit arkkitehtuurista vaatetuksiin kuvaavat aikaansa ja ihmisten eloa. Kuvan

alalaidassa ovat hahmot, joiden näkökulmasta tulkisemme tilannetta. Heidän ympärillään viivojen määrää on vähempi kuin muualla kuvassa, mikä omaan silmääni korostaa kahden hahmon perspektiivistä tulkittavaa hektisyyttä intensiiviseltä näyttävästä tilanteesta. Kuva on vilkas, eikä siitä avaudu kaikki nopealla vilkaisulla, mutta alalaidan hahmot ohjaavat katseellaan lukijan oikeaan suuntaan sommittelun tukemana, minkä jälkeen katse vaeltaa tarkastelemaan paneelin muutakin sisältöä, kokonaistilannetta, taas vahvistaa tunnelmaa. Yksityiskohtainen viivavarjostus sopii historialliseen teemaan, muistuttaen vanhoja kaiverrustekniikalla toteutettuja mustavalkoisia kuvituksia varhaisilta painotekniikan ajoilta.



Kuvio 8. Petri Hiltusen kädenjälkeä sarjakuva-albumilta "Laulu Yön Lapsista", Jalava 2003.

Esitetyissä esimerkeissä taide on tukenut tarinaa tyyliisuuntaukseltaan ja saanut aikaan omalla kohdallani muun muassa mielikuvan siitä, kuinka enemmän yksityiskohtia tarkoittaa vakavampaa ja varttuneemmalle kohdeyleisölle suunnattua materiaalia. Yksinkertaistettu symbolikieli taas nuoremmille lukijoille, tai/ja nopeaan ja selkeään informaation välittämiseen. Nämä eivät tietenkään ole sääntöjä mitä tulee sarjakuvaan ja taiteeseen yleisesti ottaen. Niitä hyödynnetään, mutta myös yhdistellään ja "rikotaan" tietoisesti. Lasten animaatioissa tyylitellystä värikkästä animaatio kuvasta voidaan siirtyä vaikkapa "gross out" stillikuvaan, jossa tarkoituksellisesti voimakas kontrasti tavanomaisesti näkyneen tyylin kanssa on suuri, ilmestyy yllättäen, on huomattavasti yksityiskohtaisempi groteskilla tavalla ja näin ollen omaa shokeeraavan vaikutuksen. Kauhun lajityypissä tätä kikkaa on käytetty myös hyödyksi monesti: Lukijalle tai katsojalle

tarjotaan eteen hyvin tavalliselta tai yltäkylläisen söpöltä näyttävä alkuasettelu. Mediaa kuluttaneet ihmiset ovat tottuneet assosioimaan keskenään tiettyjä asioita, joiden pohjalta syntyy oletus, klisee tai stereotypia. Teos haluaa heidän tuudittautuvan näihin tuttuihin ja turvallisiin mielikuviin, kunnes ruutuun läväytetään jotain, joka on täydellinen vastakohta näille mielikuville visuaalisesti ja sisällöltään.

Kauhun puolelle lipuneesta aiheesta siirryn satumaisen luontevasti seuraavaksi huumorisarjakuvien puolelle. Strippien maailmassa hyödynnetään mainitsemiani selkeän visuaalisen ilmeen ja yksinkertaistetun symbolikielen elementtejä. Strippejä julkaistaan yleensä sanomalehdissä ja koottuina albumeina. Niillä on laaja kohdeyleisö ja omanlaisensa formaatti. Tälle sarjakuvan lajityypille ominaista on yleensä 3 – 4 paneelissa esitettävä humoristinen sketsi. Koska tämän tyyppistä sarjakuvaa tuotetaan niin laajalle yleisölle ja määrällisesti paljon, ajattelen olevan vain luonnollista, että ne ovat usein hyvin vahvasti yksinkertaistettuja tyyllittelyltään – mutteivät liian abstrakteja. Kuviossa 9. Patrick McDonnell piirtää strippisarjakuvaa ”Mutts” (suomeksi ”Kamut”), jossa hän hahmottaa kissoja tunnistettavin symbolein: pitkä häntä, kolmion muotoiset korvat ja raidallinen turkki. Kyseisessä stripissä vitsiä rakennetaan dialogilla, ja punchline on yhdistelmä visuaalista huumoria ja tekstisisältöä (kissat rikkovat neljännän seinän kääntymällä katsomaan ihmislukijaan tuomitsevasti lopussa). Strippi ei teknisesti vaadi paljoa välittäkseen meille sitä viestiä, mitä ajoi takaa: Vitsille oli olennaista, että sen esittävät eläimet. Tunnistamme kuvassa olevan kissoja ja heidän olevan mitä todennäköisemmin ulkona, mitä roskatynnyri ja ruudun alalaidasta puskevat ruohonkorret implikoivat. Taustaa näissä kuvissa ei pahemmin ole, sillä dialogi tarvitsee runsaasti tilaa pienistä paneeleista. Niukuudesta huolimatta se riittää välittämään kaiken tarpeellisen.



Kuvio 9. Strippi Patrick McDonnellin sarjasta ”Mutts”.

Vähäeleisemmän stripin rinnalle nostan toisenlaiseksi esimerkiksi humoristisesta lajityypistä ranskalais-belgialaisen Gaston Lagaffen, suomalaisille tutummin Niilo Pielinen. Yhdelle sivulle mahtuvia "gag-a-day" formaatissa olevia ranskalais-belgialaisia sarjakuvia sanomalehtiin saatiin yleisemmin näkyviin 1900-luvun alussa (Nguyen 2016), mutta lajityyppiin mahtuu "bande dessinée" -taiteessa pienemmänkin paneelimäärän omaavia strippejä. Jälkimmäinen termi kattaa sisällensä myös vakavampia aiheita käsitteleviä tuotoksia. Niilo Pielinen edustaa kevyempää päätä tämän taiteen haarassa, kuvaten fiktionaalisen toimistotyöntekijän kohelluksia.



Kuvio 10. Gaston Lagaffe (suomenkielinen julkaisu nimellä Niilo Pielinen) kokosivun strippi.

Tavanomaisen pelkistetyn muutaman ruudun mittaisen sunnuntaistripin sijaan esimerkki sivussa (kuvio 10.) taustalla, sijainnilla ja tilalla on suurempi merkitys vitsin kannalta, kuin kuvio 9. tapauksella. Sen ”punchline”, eli iskulause, on viimeisen ruudun toimistotiloissa oleva valtava mappien ja paperien röykkiö, joiden runsaus korostuu kaikkien paneeliin sovitettujen viivojen määrällä.

2.2 Julkaisumuoto

Olen aikaisemmin maininnut aikataulujen vaikuttavan työhön, mutta omalla kohdallani ajatteleman mahdollinen sarjakuvaprojekti olisi tehty ilman sellaista, omalla vapaa-ajalla intohimoprojektina. Silloin minun ei välttämättä tarvitsisi tehdä samanlaisia kompromisseja kuin tiukan deadlinen kanssa. Myös rasitusvammojen riskit olisivat pienemmät. Huonona puolena on se, että homma saattaa venähtää, kun tiukkoja raameja ei ole.

Pohdin myös alkumetreillä sitä, mihin tarkoitukseen sarjakuvaani teen. Vastaus on että ensisijaisesti itselleni, omista syistä. Tällä tavoin en kokisi esimerkiksi paineita tehdä teosta jollekin tietylle ryhmälle tai henkilölle, mikä vaikuttaa välittömästi omalla kohdallani työni jälkeen ja työskentelyyni. Sen sijaan määrittäisin kohderyhmän myöhemmin (ikäluokitus, lajityyppi), jos lähtisin levittämään tai tarjoamaan sitä kustantajalle. Jos aikoisin julkaista tekelettäni netissä, tekisin homman kokonaan valmiiksi ja asettaisin sivuston automatisoidusti julkaisemaan sivuja määrittelemäni ajankohtina tasaisena syöttönä. Internetissä julkaistessa on toki myös otettava huomioon tuotetun sisällön soveltuvuus palvelun käyttöehtoja vastaavaksi. Mitään pääsääntöistä ja lain tarkasti määrittelevää velvoitetta ei sarjakuville löytynyt omien tutkimuksieni perusteella ikärajojen merkitsemisen suhteen, toisin kuin elokuville tai videopeleille. Ikäluokitus-systeemi vaihtelee julkaisijattain. Ne vaikuttaisivat pikemminkin olevan suositus ja opastava ohjeistus kuluttajalle (Van As 2020). Monien sarjakuvanovellien takakansissa ikärajan numeraalisen merkinnän tai kirjain lyhenteen lisäksi sisällön aiheista varoitetaan avainsanoin juurikin siitä syystä, ettei tarkkaa standardia merkintätavoille ole, ja pelkkä numeromerkintä ei välttämättä avaa kuluttajalle tarpeeksi, ellei hänellä ole valmiiksi osviittaa niiden merkityksestä esimerkiksi elokuvien luokitusten pohjalta.

Vaikken tällä hetkellä hypoteettiselle sarjakuvalleni olekaan tarkoin määritellyt sen kohderyhmää sen henkilökohtaisen luonteen vuoksi (tähän auttaisi valmis käsikirjoitus), on silti loppumaali ja rajoitteet hyvä pitää korvan takana siltä varalta, että myöhemmin

oikeaa kustantajaa tai palveluntarjoajaa lähtee metsästä. Ja vaikka kustantajalle ei levikkiin teosta pitchaisi, saattaa painotaloilla olla omat rajoituksensa sen suhteen, millaista tavaraa he ovat valmiita painattamaan paperille; kaikki eivät printtaa esimerkiksi mitään aikuissisältöä omaavaa materiaalia ja olisikin hyvä kysyä ensin talolta heidän käytännöistään, ennen kuin heille kuvatiedostot lähettää.

Koska toiveenani olisi fyysisen painetun tuotoksen saaminen omiin kätösiini hypisteltäväksi ja hyllyn somisteeksi, ja ehkä mahdollisesti altistaa muita ihmisiä tuottamalleni materiaalille digitaallisesti, on sen taivuttava molempiin julkaisumuotoihin.

Tulin siihen tulokseen, että olisi hyvä idea valita jokin standardikokoluokista ja sommitella sivut niin, että ne taipuisivat muutamaankin eri muotoon tarvittaessa. Esimerkiksi amerikkalaisen sarjakuvajulkaisun koko on 17 cm x 25,9 cm. Tässä standardikoossa julkaisu mahtuu muiden saman kokoisten lajitovereidensa joukkoon hyllylle sujuvasti, mikä on suotavaa silloin, jos teoksellaan haluaa tavoitella laajempaa kohderyhmää tai lisätä myyntiään (Smith 2019). Jos sivujen paneelien sommittelu vastaa enemmän japanilaisen mangan formaattia, voi pohtia, josko sille tyypillinen painetun julkaisun koko istuisi paremmin omaan teokseen, paitsi jos tarkoituksellisesti tai omien preferenssien myötä haluaa rikkoa tuttua kaavaa.

Muutamina nyrkkisääntöinä painoon menevässä tavarassa mainittakoon vähimmäisarvoksi resoluution 300 ppi/dpi (pixels/dots per inch). Työstettävän kuvakoon olisi hyvä olla vähintään yhden kokoluokan arvoa suurempi kuin toivottu painettu lopputulos. Esimerkiksi A4:lle päätyvä kuva tehtäisiin A3-kokoon. Tällä varmistuu siitä, että painetun kuvan laatu ja tarkkuus ovat hyvät.

Huomiotavaa löytyy myös värien ja rastereiden, joillekin englanninkielellä tutummin ”halftones”, käyttö. Pelkäksi nettijulkaisuksi ajatellussa teoksessa on käytössä laaja kirjo RGB-värejä, kun taas painetussa julkaisussa rajoitetummin olevia CMYK värejä. Jälkimmäisen julkaisumuotovaihtoehdon kohdalla on taas hyvä olla kontaktissa painotaloon ja tiedustella, mitä mahdollisuuksia heillä on tarjota vaikkapa kirkkaisiin väreihin, jotka olisi olennaista saada vahvana korostumaan kuvissa, sekä pyytää apua papereiden ja tulostustekniikan valitseminen kanssa.

Mitä tulee yksivärisistä tai pelkästä mustasta koostuviin rasterikuviointeihin, kuvan mittasuhteiden muuttuminen kannattaa testata. Kun kuvaa pienentää samassa

suhteessa alkuperäiseen kokoon, rasterit pitävät samassa suhteessa etäisyyden toisiinsa. Epämääräisemmin kutistettu kuva voi pakata rastereita niin, että ne näyttäytyvät vääristyneiltä. Tämä vääristymäongelma voi ilmetä niin digitaalisessa kuin painetussa julkaisumuodossa. Netissä palveluntarjoajan sivuilla on todennäköisesti aiemmin jo mainitsemani kuvakoon rajoitukset, mutta ne saattavat myös automaattisesti pienentää kuvia mobiiliselainystävällisemmäksi ja luoda esikatseltavia, pieniä ”thumbnail”-kuvia sivustolle ladatuista sarjakuvan sivuista.

3 2D ja 3D rinnakkain

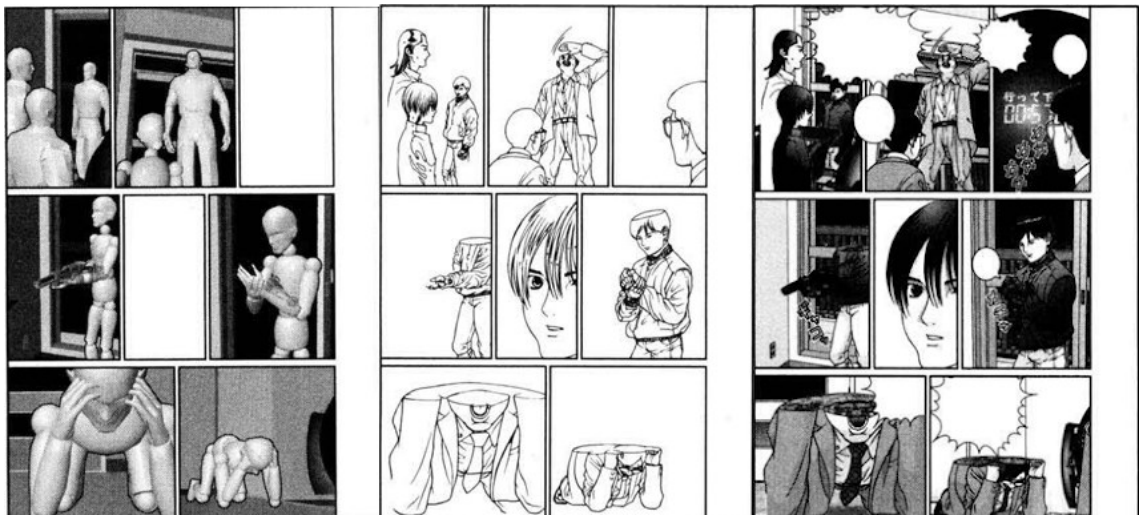
Aiemmin mainitsemassani Asanon teoksessa ”Goodnight Punpun” hahmo ja hänen perheensä ovat ainoat, jotka on kuvitettu tällä kuviossa 6. näkyvällä tavoin, muut henkilöt ovat realistisia toteutukseltaan, kasvonpiirteiden huomattavaa mangamaista tyyllittelyä lukuun ottamatta. Hahmo erottuu siis tarkoituksellisesti ympäristöstään tyyliuuntauksensa puolesta. Olin pohtinut itsekini, josko tietoisesti tekisin selkeästi havaittavan kontrastin taustan ja hahmojen välille – ei tosin ehkä yhtä dramaattista kuin esimerkkitapaus – saadakseni hahmot erottumaan taustoista paremmin helpomman luettavuuden vuoksi. Erityisesti animaatioelokuvien maalatut taustat yhdessä hahmojen kanssa inspiroivat tähän, sillä hyvän taidevastaavan ja taitelijoiden toteuttamana nämä visuaaliselta tyyliiltään toisistaan eriyvät kuvat sointuvat silti harmonisesti hyvin yhteen, tukien toisiaan. Sarjakuvataiteesta en onnistunut löytämään animaatioelokuvaan verrattavissa olevaa esimerkkiä opinnäytetyöni aikana.

Haluan välttyä siltä, että sarjakuvassani näkyisi hahmoissa tai taustojen eri elementeissä selkeä ero siinä, missä kohtaa referenssiä on käytetty ja missä ei. Toivon taiteen miellyttävän yhteneväisyyden ja soljuvuuden vuoksi sen olevan jompikumpi omalla kohdallani. Joko kokonaan kuvan mallia tarkasti mukaillen tehty, tai niin, että referenssi on toiminut vain väljänä suuntaa näyttävänä esimerkkinä, jolloin tyyllittely, muotokieli ja tunteen ovat menneen edellä. Anatominen korrektiuus ja realismi prioriteettien loppupäässä. En halua epätasapainoinen sekatekniikan ja ontuvan toteutuksen sabotoivan luku- ja katselukokemusta.

Koska piirtotyylini on yleisesti ottaen ja opinnäytetyöni käytännön osuudessa hyvin tyyllitelty realismin sijaan, tuo se jo yksinään lisätyötä ja haasteita eteen. Tällä en tarkoita sitä, etteikö realismi olisi itsessään haastava taiteenlaji, vaan sitä, että esimerkiksi referenssit eivät välttämättä käänny aina suoriltaan sellaisenaan omaan työhöni

soveltuvaksi. Minun täytyy pohtia sitä, millainen määrä symboleita on tarpeeksi tuomaan esiin vaikkapa puun materiaalin ilman, että yritän toisintaa piirtovälinein ja teknisin taitoineni sen, mitä näen edessäni. Tyyllitellessäni uusia asioita joudun tekemään toisinaan useamman variaation ja päättämään niiden pohjalta, mitä lähteä jatko jalostamaan. Vastaavanlaista variaatioiden tekemistä ja erilaisia toteutustapoja on toki myös realismin kohdalla tehtävissä, eroavathan esim. hiilipiirros ja pistemaalaus toisistaan suurissa määrin keskenään, vaikka tyyliuuntaus on sama. Tyyllitellessäni yritän hakea rajaa sille, kuinka paljon voin riisua kuvasta vaikkapa sävyasteikoiden implikointia niin, että muoto ja materiaali on silti tulkittavissa (jos edellä mainitut asiat ovat merkityksellisessä roolissa kuvassa).

Tähän mennessä olen nähnyt sarjakuvissa yhdistyneen 3D:n käytön sellaisissa teoksissa, joiden tyyliuuntaus kallistuu realismin puolelle. Tuntuukin luonnolliselta, että tukea sarjakuvataiteeseen on löytynyt 3D:n puolelta tällaiseen tekemiseen: Internetistä löytyy runsaasti valmiiksi tehtyjä, ostettavissa olevia ja ilmaisia mallinnoksia, joita ladata ohjelmiin valmiiksi. Valmiiksi tyylliteltyjä malleja näin ensituntumalta ajatellen tuntuisi olevan vaikea saada istumaan omaan uniikkiin jälkeen sopivaksi, joten on järkeenkäypää hoitaa sen tyyllittely itse. Pienimpienkin nyanssien ero näkyy vahvasti tyyllittelyn taiteen kohdalla, jos soppaan on heittänyt useamman eri taitelijan kädenjälkeä, varsinkin jos heidän inspiraation lähteensä eivät ole samat, tai kunkin teoksen prosessin aikana ei ole suoritettu vertailuja yhdenmukaisuuden tavoittelemiseksi.



Kuvio 11. Hiroya Okun assistentti tekee 3D-mallinnokset sarjakuvasisivun karkean luonnoksen pohjalta, johon poseerataan räsynukkemallit, joiden päälle taiteilija piirtää hahmot. Taustat ovat 3D-mallin pohjalta renderoituja.

Esimerkkinä tähän kohtaan heitän Hiroya Okun ”Gantz” sarjakuvan, Kuvio 11. Hänellä on useampi assistentti apunaan sarjakuvan tekemisessä. Japanilaiselle sarjakuvalle tyypillisiä piirteitä on havaittavissa, kuten korostetun suuret silmät, vaikkakin huomattavasti hillitymmät kuin muissa genren ja sen alalajien edustajissa. Silti mm. hahmojen vaatetukset ja hiukset ovat todellisuutta jäljitteleviä. Teoksen tarkoitus on jäljitellä todellisuutta visuaalisesti, joten taiteilijalla ja hänen assistenteillaan on selkeä yhteinen suunta, mihin tähdätä ja jonka ei olettaisi sen kummempia esittelyjä vaativan. Referenssejä on helposti saatavilla ja runsaasti, valokuvia voi käyttää kaupunkimiljöön omaavissa taustoissa vähäisellä jälkikäsitteilyllä. Valmiita ostettavissa olevia 3D-mallinnoksia löytyy roppakaupalla, ja materiaalia eri pinnoille saa kuvapankeista tai itse ottamalla sen sijaan, että ne täytyisi maalata käsin kaikki kokonaan itse. Tältä osin voi siis 3D:n ja taiteen puolella oikaista, mutta haluttuun lopputulokseen voi olla toisinaan haasteellista päästä, mikä voi ilmetä esim. ei-toivottuna ”outo laakso”, englanniksi ”uncanny valley”-ilmiönä.

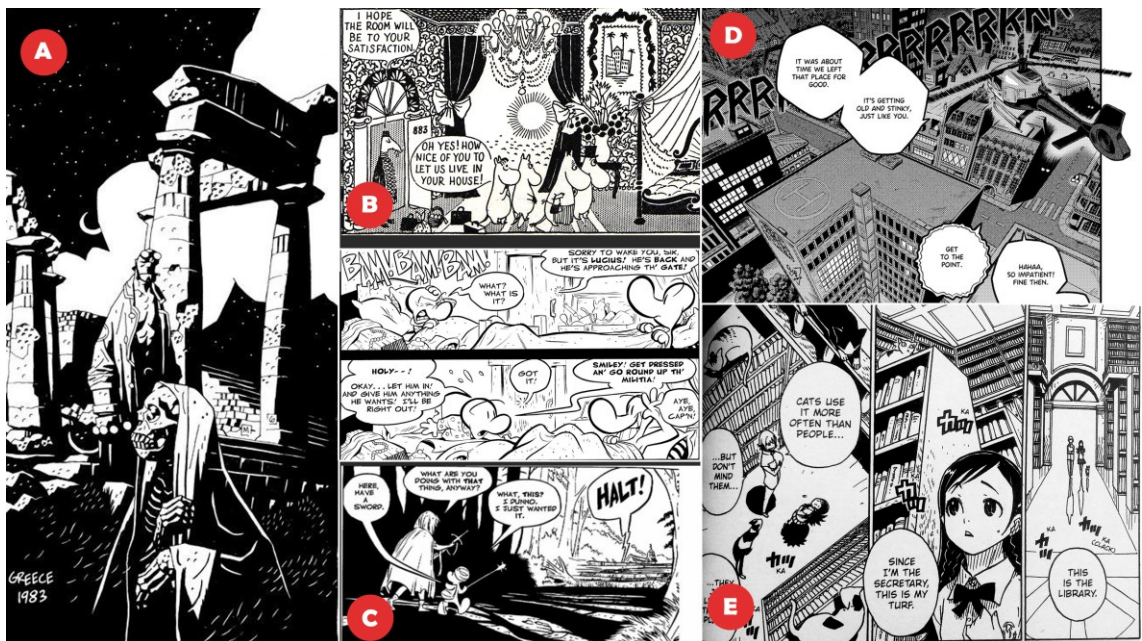
Tutkittuani taustojen eri toteutustapoja mustavalkoisissa sarjakuvissa tulini siihen tulokseen suunnittelu- ja konseptointi vaiheessa, että yrittäisin käyttää samaa tekniikkaa, mikä minua alun perinkin inspiroi lähteä kokeilemaan tätä median yhdistelyä: Japanilaisen manga sarjakuvataiteen tapa yhdistää erittäin tyyliteltyjä hahmoja realistisempaan maailmaan. Referenssejä löytyisi ja saisi helposti otettua, mikä vauhdittaisi työskentelyprosessia, ja hahmot saisi korostettua taustasta tällä tavoin, kun en voinut varsinaisesti tukeutua väreihin.

Tutkin myös tarkemmin viivan käyttöä, rasterien sekä mustaksi tussattujen alueiden määrää paneelien sisällä: mikä teki näistä sarjakuvista sellaisia, ettei minulle niitä lukiessa koskaan ollut jäänyt sellaista epäselvyyttä, mitkä viivat luen hahmoksi ja mitkä taustaksi takakannen suljettuani.

Kuvioon 12. olen kerännyt useamman esimerkin siitä, millaista tasapainoa ja luettavuutta toivoisin omissa sarjakuvavuorokuvissani olevan. Mitä vähemmän rastereita ja tasaisia tai liukuvärjättyjä harmaasävyjä, sen parempi; Haluaisin oppia vahvempaan tyylittelyyn mahdollisimman vähin elementein niiden dramaattisuuden vuoksi ja siksi, ettei minun

tarvitsisi taistella harmaasävyjen määrän kurissa pitämisen kanssa ja käyttää tuhattomasti aikaa rasterikuvioiden harmonisen tasapainon etsiskelyyn.

Pidän Mike Mignolan runsaskontrastisia sarjakuvia väkevinä taidonnäytteinä siitä, kuinka tehokkaasti pelkkää mustaa ja valkoista voi käyttää. Mustetta on kulunut pinta-aloja vallitseviin varjoihin, ja pienin keinoin Mignola kuvaa eri materiaalien tekstuuri eroja. Siitä huolimatta sivut olivat minulle, hänen taiteellensa aikoinaan ensimmäistä kertaa kohdanneelle lukijalle, suhteellisen vaivattomasti tulkittavissa mustavalkoisinakin julkaisuina. Viivojen paksuus ei myöskään vaihtelee taustaelementtien ja hahmojen kohdalla samalla tavoin, kuin ei Tove Janssonin tai Yuji Iwaharan sarjakuvataiteen tapauksissakaan.

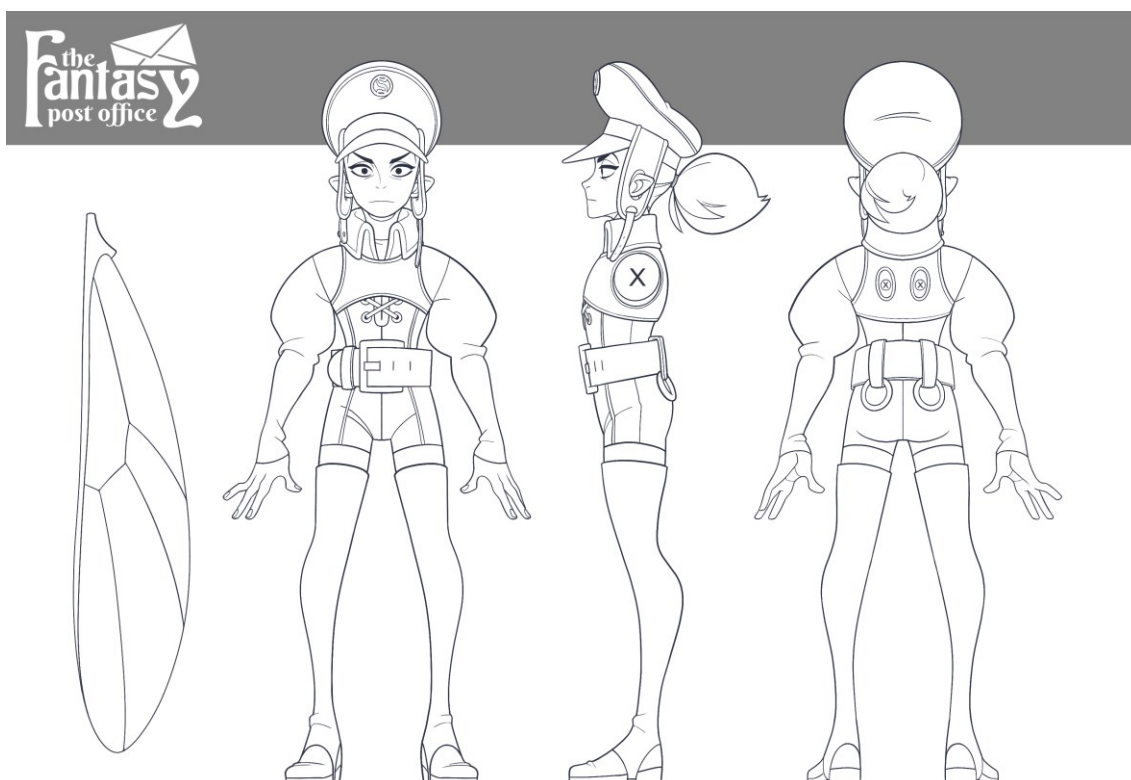


Kuvio 12. A. Hellboy, 1998, Mike Mignola. B. Moomins on the Riviera, 2014, Tove Jansson. C. Bone, 1994, Jeff Smith. D. Phantomland, 2015, Maaria Laurinen. E. Cat Paradise, 2007, Yuji Iwahara.

Ideaali lopputulos olisi esimerkkitapauksien kaltaiset visuaalisesti miellyttävät paneelit, kenties jo sarjakuvia aikaisemmin kuluttaneille lukijoille, joiden vuoksi minun ei tarvitsisi kainostella sarjakuvataiteen uniikin merkikielen mahdollista käyttöä helposti lähestyttävyyden vuoksi.

4 Konsepti

Muutamaa ideaa päässä pyöriteltyäni päädyin valitsemaan aihekseni fantasiamaailmaan sijoittuvaan postitoimistoon, jota pyörittäisivät pääosin pienet siivekkäät humanoidit keijukaiset. Kuviossa 13. on piirros keijuhahmosta univormussa, jonka tein projektia varten. En ollut henkilökohtaisesti itse törmännyt postitoimiston konseptiin perinteiseksi luokiteltavan fantasiafiktion yhteydessä samalla tavoin, kuten vaikkapa esimerkiksi tavernaan tai taikaesinepuotiin.



Kuvio 13. Referenssikuvaa postitoimistossa työskentelevälle keijukaishahmolle.

Interiöörin suunnittelu ja piirtäminen ovat minulle tutkimatonta aluetta, ja pohdin, mistä suunnasta sitä lähestyä. Päätin kasata inspiraatioksi moodboardin eli tunnelmataulun, johon kokosin sellaista muotokieltä ja yleistunnelmaa, joka miellytti omaa silmääni. Sen inspiroimana lähtisin yhdistelemään erinäisiä elementtejä ja ideoita keskenään. Vaikuttavimpana lähteenäni oli jugend eli art nouveau -tyylisuuntauksen orgaaniset, kaarevat ja koristeelliset muodot arkkitehtuurissa. Muotokieltä hain myös käyttöesineistä, kuten huulipunapukoista ja hajuvesipulloista, sekä erilaisista toimistotilojen huonekaluista ja luksusesineistöstä. Herkkä luonnonläheisyys

koristekuvioinneissa korostui keinotekkoisten rakennelmien ja muotojen rinnalla, ja päinvastoin. Halusinkin juuri ilmentää astetta kehittyneemmän teknologian olemassaoloa tässä fantasiamaailmassa, kuitenkin menemättä steampunk-lajityypin puolelle. Edellä mainittu on fiktion genre, jossa yhdistyy 1900-luvun teknologia sekä 1800–1900-lukujen estetiikka, mm. Englannin viktoriaaninen aikakausi. Höyryvoima on genren keskiössä. Omassa fantasiamaailmaan sijoittuvassa ympäristössäni haluan käyttää jonkinlaista magiaa energialähteenä, minkä haluan myös näkyvän yleisessä muotokielessä.

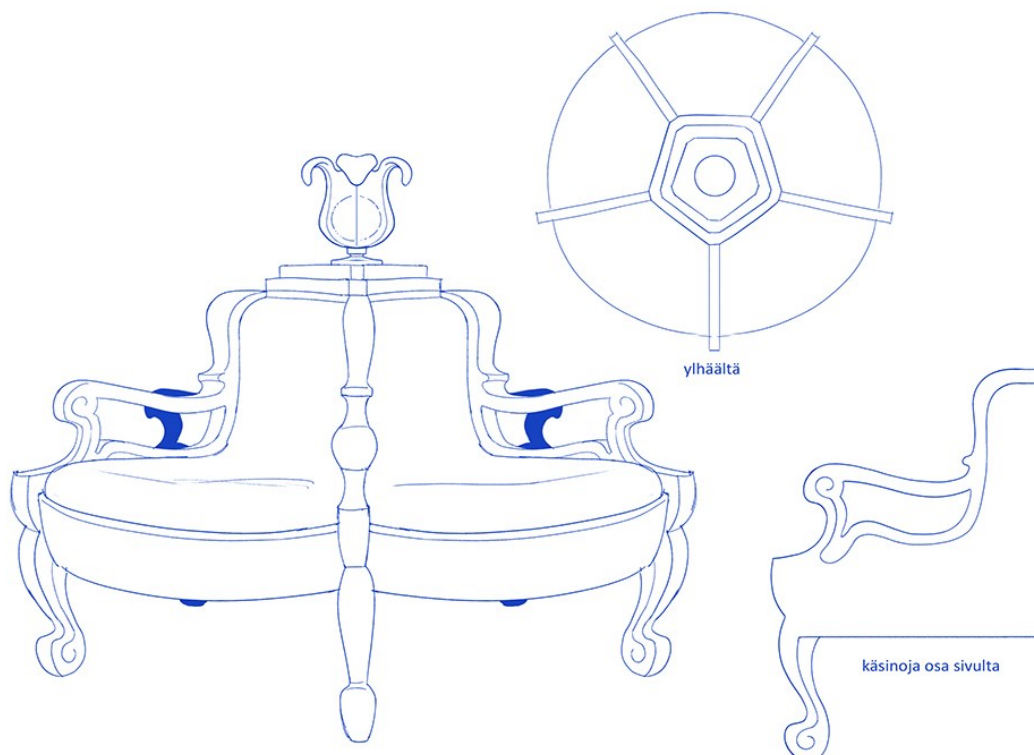
Koska minulla ei ollut tietoa siitä, miten postitoimisto ja lajittelukeskus toimivat, perehdyin niihin myös pintapuolisesti, jotta tietäisin mitä tilassa olisi hyvä olla. Mietin myös sitä, miten jotkin asiat kääntyisivät fantasiamaailmaan istuvaksi. Luovuin mm. postimerkeistä, minkä sijaan kirjeet sinetöitiin värikoodatuilla vahoilla, minkä perusteella niiden kuljetustavat eroteltiin. Tämä taas johti siihen, että jouduin miettimään, minkälainen mahdollinen esillepano tilassa olisi näille kynttilän muodossa oleville sinetöinti vahoille.

Oli tärkeää myös ottaa huomioon ketkä tilaa käyttivät. Fantasiamaailmaani oli tarkoitus elävöittää jos minkä kokoiset, muotoiset ja näköiset humanoidit, sekä erilaiset hybridit, kuten esim. kentauri tai lamia. Asiakkaana oli laaja skaala erilaisia olentoja, joten tein kaksoisovet, joista mahtuu paremmin sisään. Vuoronumero kuulutetaan, mutta myös näytetään flip-kellomekaniikalla toimivan taulun avulla. Keijut palvelevat turvallisesti palvelutiskillä turvalasin takaa. Alkuvaiheessa aikomukseni oli myös suunnitella heidän matkaavan tilasta toiseen ja ulos rakennuksesta pneumaattisen putkipostin kaltaisissa putkistoissa. Lopulta päätin jättää tämän putkiverkoston kirjeidenjakelu tilaan aiheenani olevan asiakaspalvelu tiloihin sijoittamisen sijaan, vaikka erinomainen elementti se olisi ollut juurikin 3D-kuvan rendauskokeilujani varten muotonsa ja pitkien linjojensa puolesta.

Muun muassa tällaisten yksityiskohtien pohtiminen on itselleni se suola, joka syventää immersiota. Koin olennaiseksi niiden miettimisen ja suunnittelemisen uskottavasti toimivaksi sarjakuvan maailman säännöillä. Sitä, kuinka suuren ketjureaktion jotkin yksittäiset esineet saivat aikaan, en ollut osannut aavistaa, mikä johti arvaamattomaan aivotyön, suunnittelun ja toteutuksen määrään. Kohtasin ne kuitenkin mieluummin tässä vaiheessa prosessia kuin mahdollisesti silloin, jos sarjakuvalle olisi määritetty tietynlainen julkaisutahti tai deadline. Siinä vaiheessa ”tuotantoputkea” olisi ihanteellista, jos kaikki elementit olisivat kasassa, designit suunniteltu hahmoista miljöisiin, ja työtunnit voisi keskittää tarinan kuvitukseen konsepteissa junnaamisen sijaan.

4.1 Referenssiluonnokset

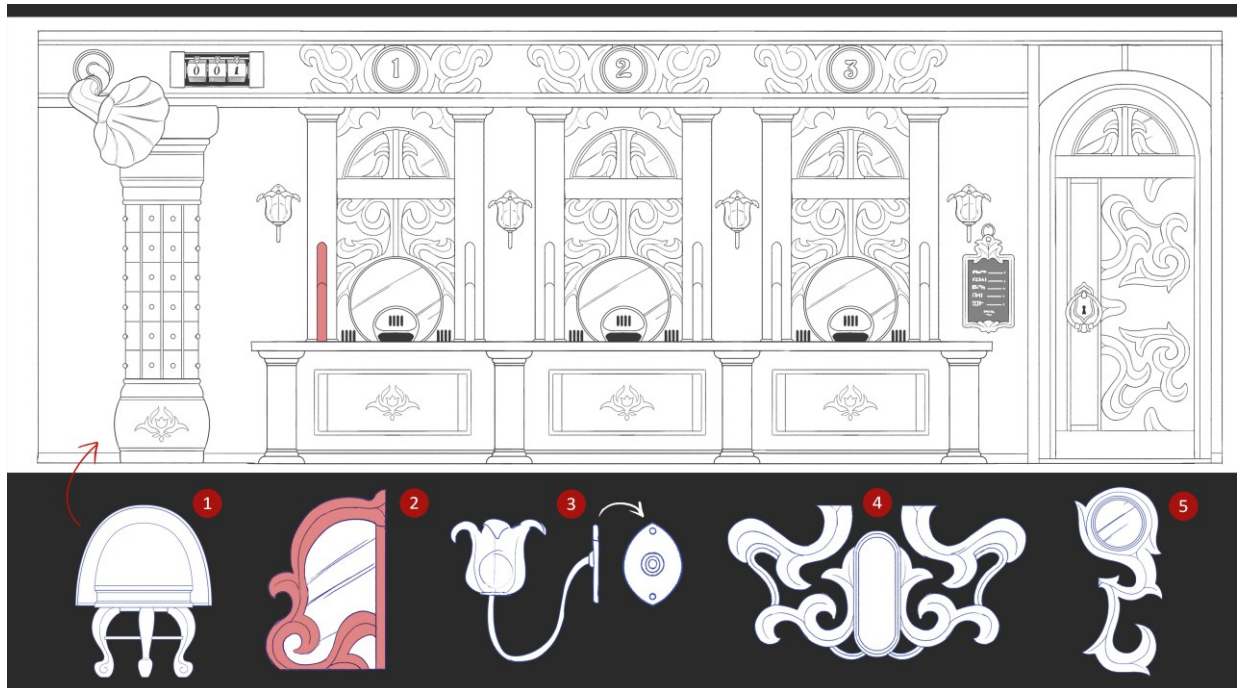
Tuntui hurjalta lähestyä kertaheitolla suurta huonetilaa, joten lähdin määrittelemään yleistä muotokieltä suunnittelemalla aluksi yhden esineen, johon pohjaisin myöhemmin kaiken muun tilassa olevan. Piirsin tuolin, viiden istuttavan pyöreän sohvatuolin, jossa oli pääosin pyöreitä muotoja, mutta muutamia kulmia tuomassa variaatiota rytmiin (Kuvio 14.).



Kuvio 14. Luonnos borne settee -sohvasta postitoimiston aulassa, joka toimi myöhemmin referenssinä 3D-mallinokselle. Tuolissa yhdistyy viktoriaalinen keskustelutuoli, sekä art nouveaun tyyliuuntaus keskellä olevassa kukan muotoisessa valaisimessa.

Saatuani tuolin konseptoitua ryhdyin soveltamaan sen muotokieltä huoneen muihin osiin ja elementteihin. Se tuli määrittämään tilan yleistunnelman. Halusin tilaan jotain kasvien maailman tuomaa herkkyyttä muodoiltaan. Pääsin visuaalisesti suhteellisen miellyttävään lopputulokseen tekemällä ornamentti kuvioista dynaamisia muodoiltaan ja pitämällä ne loiva kaarisina. Koska nämä ornamenttikuviot olivat melko suuripinta-alaisia, auttoivat ne minua välttämään tekemään niiden sommittelusta liian tiheää ja elementtien määrästä tilassa liian runsasta. Tämän myötä minun ei tarvitsisi käyttää niiden käsittelyyn tuhattomasti aikaa mallinnus, jälkikäsittely tai piirtämisvaiheessa.

Toisinaan vähempi on parempi. Olennaisimpana kuitenkin omassa tekemisessäni yritin keskittyä siihen, mikä on ”riittävä”. Sekä omilla standardeillani, että mitä kuvittelin lukijan tarvitsevan saadakseni välitettyä sen, mitä toivoin kuvasta välittyvän ulkopuolisen silmiin. Kuviossa 15. on nähtävissä mallinnokselle referenssinä toiminut piirrokseni.



Kuvio 15. Neljäs versio palvelutiskistä päätyi lopulliseksi designiksi. Kuvan alareunassa tummalla pohjalla 1. Vaihtoehtoinen näytteillepano huonekalu vetolaatikollisen hyllyn tilalle, 2. Pieni väliseinä tiskillä, 3. Seinälamppu, 4. ja 5. Seinäpeilejä.

Lisäsin palvelutiskille lyhtyjä, jotka olivat varjostimeltaan identtiset tuolissa olevan kanssa. Halusin tällä yhdistää tilassa olevia osia keskenään entisestään. Tiskien molemminpuolin oli aluksi ovet, mutta päädyin vaihtamaan toisen niistä pois, joka ei välttämättä ollut hyvä idea. Halusin kutienkin tilaan jotain variaatiota rytmiin, enkä sen olevan vain täysin peilattu. Toiseen reunaan mietin useampaa eri vaihtoehtoa ja päädyin puoliympyrän muotoiseen, korkeaan vetolaatikolliseen hyllyyn, jonka ajattelin olevan suhteellisen helppoa ja nopeaa toteuttaa 3D:nä (juonipaljastus: ei ollut).

Tarkoitukseni oli aluksi mallintaa vain seinä, jolla palvelutiski oli, sekä sen edustalla olevat muutamat huonekalut vain testatakseni, minkälaista jälkeä 3D-ohjelma saisi aikaan. Ehdotuksien myötä päädyin kuitenkin mallintamaan koko tilan, ja niinpä piirsin referenssinä toimivat luonnokset myös ulko-oven seinälle palvelutiskiä vastapäätä (kuvio 16.) sekä muutaman tilaan sopivan huonekalun lisää.



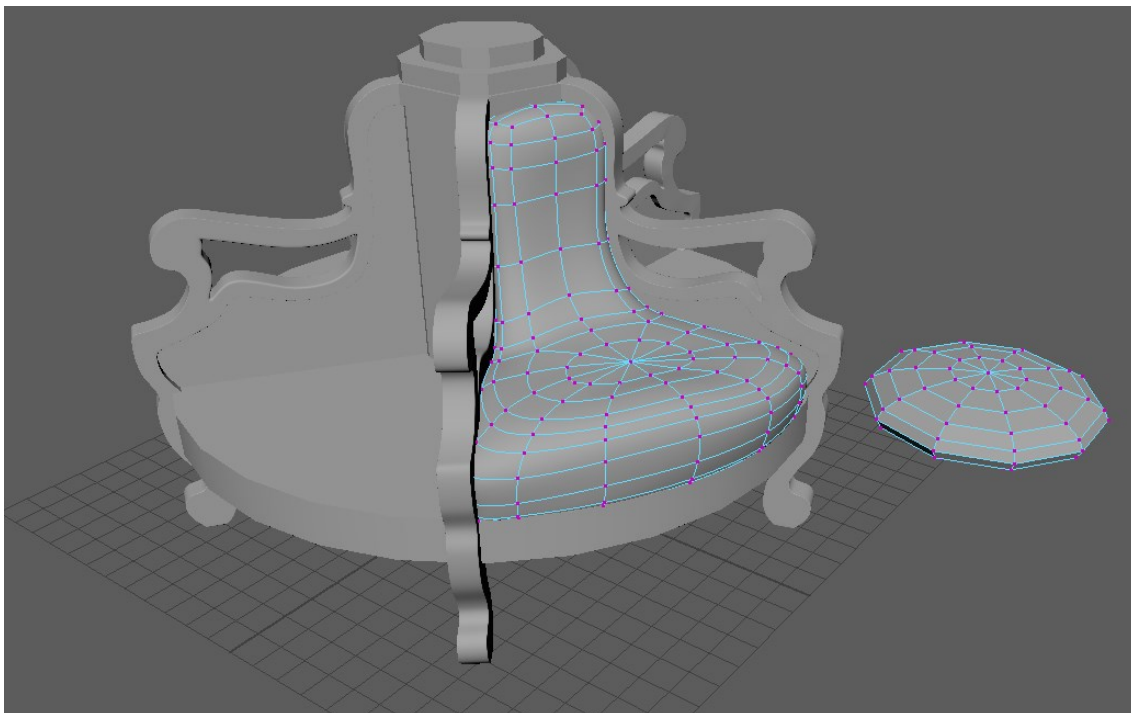
Kuvio 16. Palvelutiskin vastapäinen seinä, jolla ulko-ovi keskellä ja ikkunat sen sivuilla. Raskaat pitkät verhot tulisivat rikkomaan muuten hyvin geometrisen kulmikasta ikkunoiden aluetta.

Ulko-ovelliselle seinälle heitin suoraan aikaisemmin tehdyltä palvelutiskiltä ornamenttimäiset koriste-kuvioinnit, pylväät ja katon rajassa kulkevat paksut listat. Listat katkeavat hieman tönkösti ovien tienoilla päädyistään, mikä näkyi myöhemmin selkeästi vasta mallintamisvaiheessa, mutta päädyin pitämään ne siitä huolimatta, vaikka loppuun miettimistä olisivatkin kaivanneet. Tässä vaiheessa koin tärkeämmäksi prioriteetiksi saada referenssi piirrokset tilan valmiiksi saamiseen, kuin interiööri suunnittelun hiomisen vastaamaan omia, sekä itseni olettamia ulkopuolisia standardeja vastaaviksi.

5 Mallintaminen

Käytin mallintamiseen Autodesk Maya nimistä ohjelmaa, joka on 3D-mallinnus ja animointiohjelmisto ammattilaiskäyttöön.

Mallinsin ensimmäisenä tuolin. Tuntui omalla kohdalla luontevimmalta aloittaa jostain pienemmästä yksittäisestä kappaleesta aluksi samalla tavoin, kuin konseptointi vaiheessa ja uutta kokeillessa. Tämän myötä pystyin uudestaan tutustumaan Mayan työkaluihin ja pätkäilemään, miten lähestyä erilaisten muotojen rakentamista (Kuvio 17).

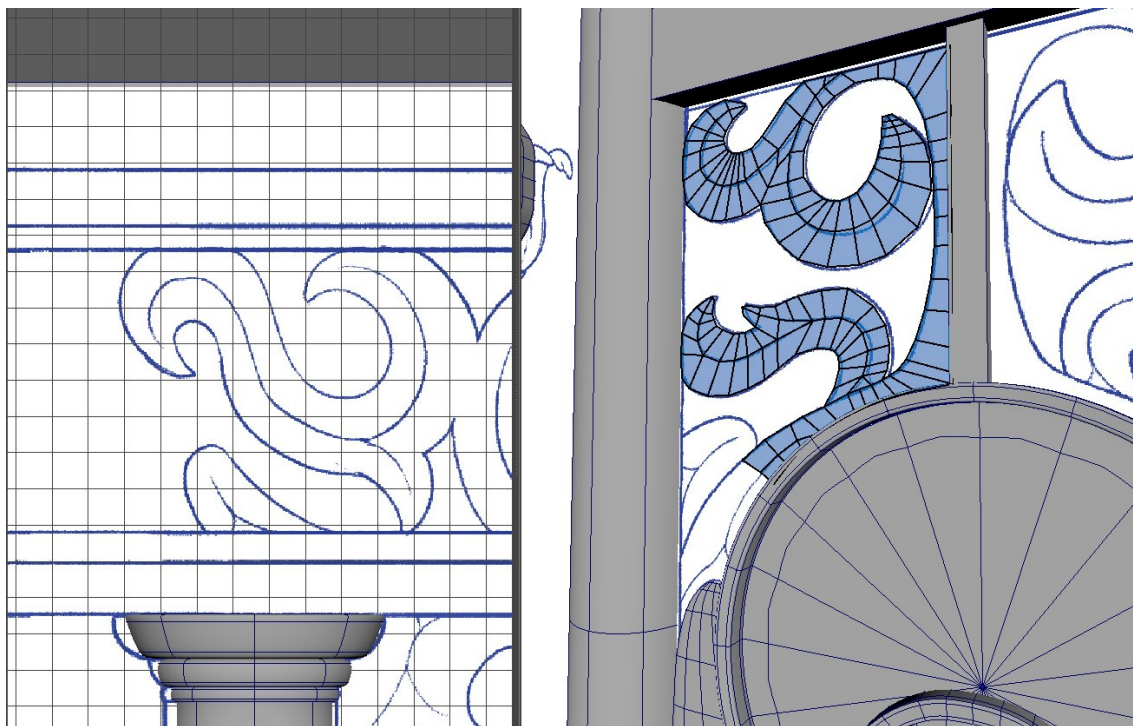


Kuvio 17. Istuintyyny on tehty valmiista "Sphere Shape" primitiivimuodosta, jonka "Soft Selection" valinta ominaisuuden avulla muotoilin uudestaan selkänojan ja istuinalustan yhdistäväksi yhtenäiseksi kappaleeksi. Ratkaisuun päädyin sen jälkeen, kun olin yrittänyt rakentaa sitä ensiksi laatikko muodosta aloittaen huonoin tuloksin.

Koska tarkoitukseni oli käyttää 3D-mallinoksia still-kuvia varten täysin omaan käyttötarkoitukseeni, en jäänyt siistimään mallien topologiaa muuta kuin sen verran, kuin oli tarpeellista rendauksen lopputuloksen kannalta. Riitti, että tiedoston sai auki, ja että mallinnoksien muodot ilmentyivät kuvissa sellaisina kuin tarvitsin, oli niiden takana mitä kammottavimpia salaisuuksia sitten hyvänsä. En tiennyt mikä olisi mahdollisimman optimoitu tapa lähestyä mallintamista, joten päätin edetä tavalla, joka tuntui itsestäni loogisimmalta; tein ensin tuolin rankana toimivan puumateriaali-osat, sen jälkeen tyynyt, ja viimeiseksi koristeellisen kukkaislampun, jonka oli tarkoitus alun perin olla vaihtoehtoinen lisäys, mikäli huonekalu näytti persoonattomalta ilman sitä.

Kun tuoli oli valmis, siirryin rakentamaan huonetta. Käytin tuolia referenssinä muiden elementtien mittasuhteille. Lähestyin huoneessa olevien ornamenttikuvioiden ja kaiverrusten mallintamista erillä tavoin, kuin muita elementtejä tähän asti. Tuolin jalkaa tehdessä olin huomannut, kuinka haastavaa oli saada yksityiskohtaista kaiverrusta uurettua siihen enää, kun jalka oli hiottu jo sellaiseen muotoon, millaisena halusin sen piirtyvän rendattuun kuvaan. Niin pientä yksityiskohtaa oli vaikea saada ujutettua monimutkikkaammaksi päätyneen geometrian sekaan ilman, että siitä olisi seurannut

wireframen sotkeva dominoeffekti. Niinpä tein palvelutiskin ornamentit Quad Draw -työkalulla (kuvio 18). Luonnokseni oli heijastettuna 3D-objektien taakse referenssinä. ”Piirsin” Quad Drawilla luonnosta mukaillen manuaalisesti polygoneja. Tähän liittanaan kuvioon käytin sitten ”Extrude” ominaisuutta, jolla sain sille kolmiulotteisen syvyyden.

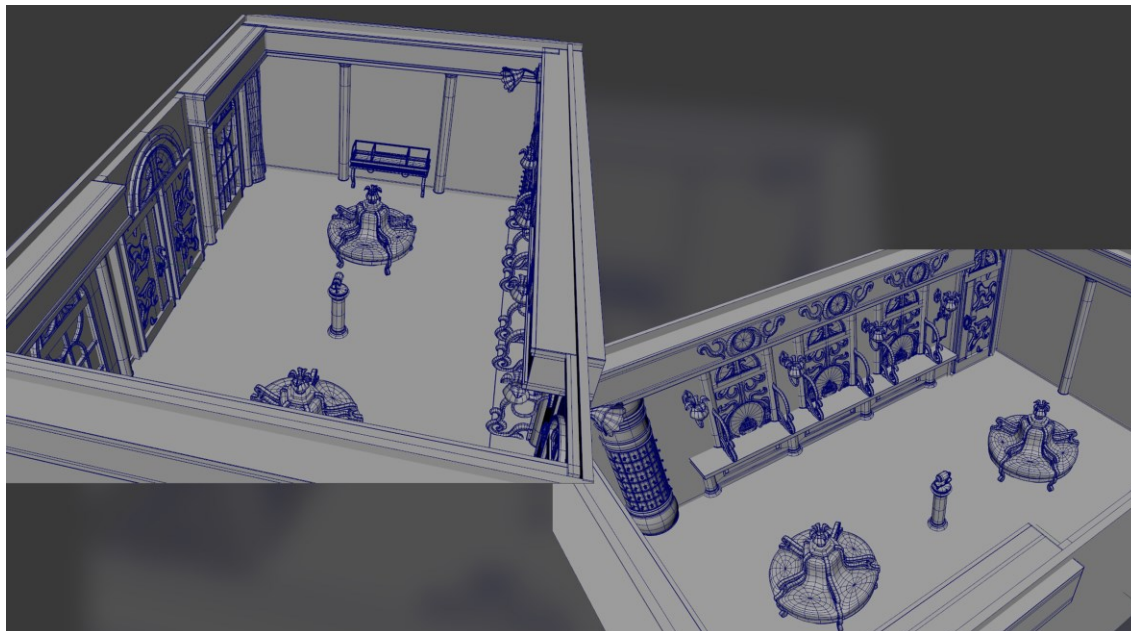


Kuvio 18. Quad Draw-työkalulla ”piirtäminen” tuntui helpoimmalta tavalta lähestyä ornamentin kaltaisen kaarevista linjoista muodostuvan kappaleen mallintamista.

Mallintamisosuuden laajentumisen myötä tietysti työmäärä kasvoi ja aikataulu venyi, mutta itse tekeminen oli nopeampaa alkumetreihin verrattuna.

Tilaa elävöittääkseni tein lisää huonekaluja konseptiluonnoksiin perustuen. Yksinkertaisista muodoista huolimatta mallinoksiin ilmaantui mielenkiintoinen kirjo erilaisia ongelmia, joiden korjaaminen vei paljon aikaa. Ne oli kuitenkin olennaista saada kuntoon, sillä ne vääristivät mallinnoksia ”Smooth Mesh” -muodossa, joka siloittelee työskentelynäkymässä olevan mallinnoksen wireframen pehmeämpi kulmaiseksi esikatselua varten. Vääristymää oli siinä määrin, että se näkyisi rendatussakin kuvassa. Perfektionismini lisäksi halusin saada ongelmat selvitettyiksi, tietää mistä ne tulivat, kuinka ratkaista ja välttää niitä jatkossa.

Ongelmista huolimatta sain mallinnetun tilan sellaiseen kuntoon, että koin siellä olevan vähimmäismäärän irtaimistoa ja muita elementtejä, jotka riittäisivät antamaan tarpeeksi tilan ja elävyyden tuntua. Kuviossa 19. on kuvakaappauksia huoneesta.



Kuvio 19. Yläkulmasta otettuja kuvakaappauksia valmiiksi mallinnetusta tilasta. Objekteja on ronskisti upotettu toistensa kanssa sisäkkäin, ja sinisellä piirtyvä "wireframe" ei ole optimoitu vastaamaan toimivuudeltaan ja siisteydeltään esimerkiksi pelimoottoreihin vietävien mallinnosten luokkaa.

Mahdollisia mattoja tai lattian pintamateriaaleja, kuten laattoja tai lankkuja en aikataulu syistä lähtenyt tekemään, sillä näiden ajattelin olevan suhteellisen helppoja lisätä jälkikäsitteilyssä piirtämällä ne manuaalisesti käsin.

6 Renderöinti

Renderöinti on monella erilaisella sanaväännöksellä kulkeva nimitys prosessille, jossa 3D-grafiikan yhteydessä viitataan ohjelman toteuttavan kuvaan värejä, pintakuviointeja ja valon heijastuksia kolmiulotteisen vaikutelman aikaansaamiseksi (Sanastokeskus 2005). Sanalla "renderöinti" viitataan omassa tekstissäni edellä mainittuun prosessiin, ja sillä tuotettuun valmiiseen kaksiulotteiseen kuvaan, jota pystyn jatkokäsittämään esim. Photoshopissa, sanalla "rendaus".

Mayaan on sisältynyt vuodesta 2019 oletuksena latauksen yhteydessä Arnolds renderöintiapplikaatio, joten koin luontaiseksi tehdä renderöinnin sen avulla.

Yhteensopivuusongelmat objektien ja renderöintiapplikaation kanssa tuli minimoitua, kun tein kaiken 3D:hen liittyvän saman ohjelman sisällä.

Renderöintivaiheeseen siirryin samoin tein mallinnoksien valmistuttua. Haluamani lopputulos oli selkeästi mielessä. Avainsanoilla internetissä hakemalla yritin selvittää, kuinka voisin saavuttaa toivomani lopputuloksen.

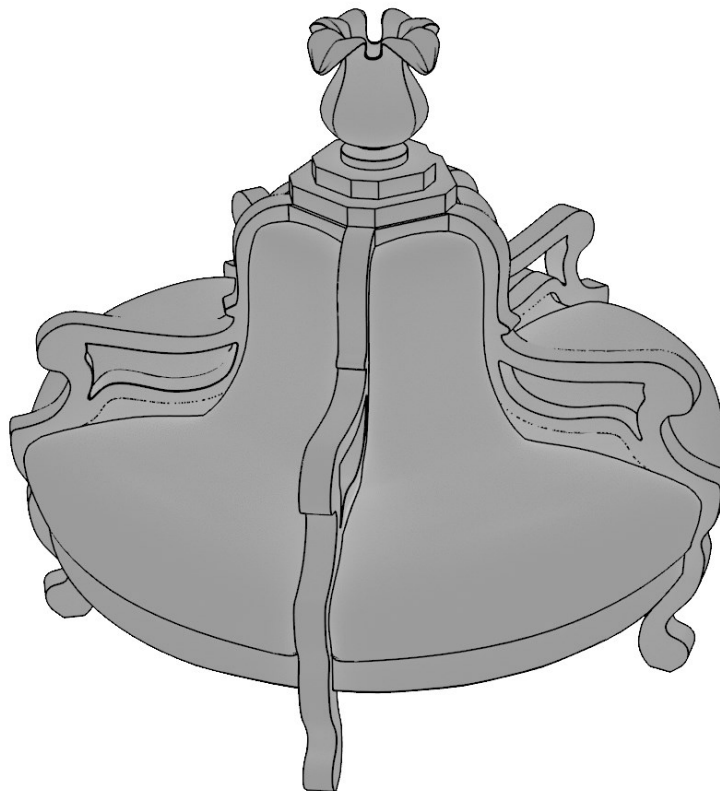
Päädyin käyttämään Mayassa nykyisin olevaa Arnold -renderöintimoottoria, ja sen AiToons shader -ominaisuutta, joka jäljittelee kaksiulotteisen animaation jälkeä ääriviivojen ja pelkistettyjen kovareunaisten varjojen avulla.

Tarvitsin vain ääriviivat omaa käyttötarkoitustani varten. Valmiiksi laskelmoiduista varjoista ei tosin olisi ollut haittaa referenssi käyttöön.

Testasin renderöimistä ensin yksittäiseen tuoliin.

Loin "Hypershade"-ikkunassa tarvittavan materiaalin (aiToon Material) objektille. Tämän jälkeen renderöintiasetuksissa siirytään Arnold -kohtaisiin asetuksiin sen omalle välilehdelle. Sieltä löytyy häntäpäältä osio nimeltä "Filter". Sen sisältä avautuvista vaihtoehdoista täytyy valita "Contour", jotta ääriviiva (edge) saadaan näkymään renderöinnin esikatselussa sekä itse varsinaisessa Mayasta tallennettavasta kuvatiedostossa, jota kuvankäsittelyohjelmilla jatkotyöstetään.

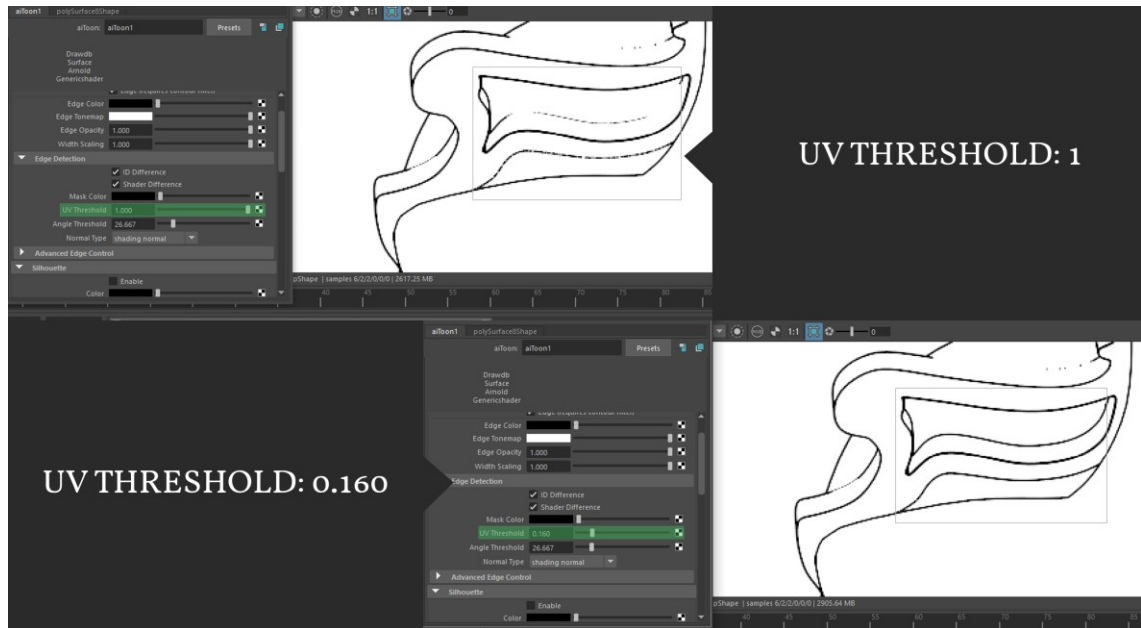
Paksuus viivoille, jotka "Countour" -filtterillä saadaan aikaan, voidaan säätää samasta paikasta. Käytin itse oletus asetusta (1). Sitä suurempi luku kasvattaa myös renderöintiäikää. Kuviossa 20. ensimmäinen rendaus tuoli-objektista.



Kuvio 20. Ensimmäiseen testirendaukseen tuli harmaa pohjaväri vahingossa mukaan. Pohjaväriin näkyvyyttä ja väriä voi muuttaa materiaalin asetuksista.

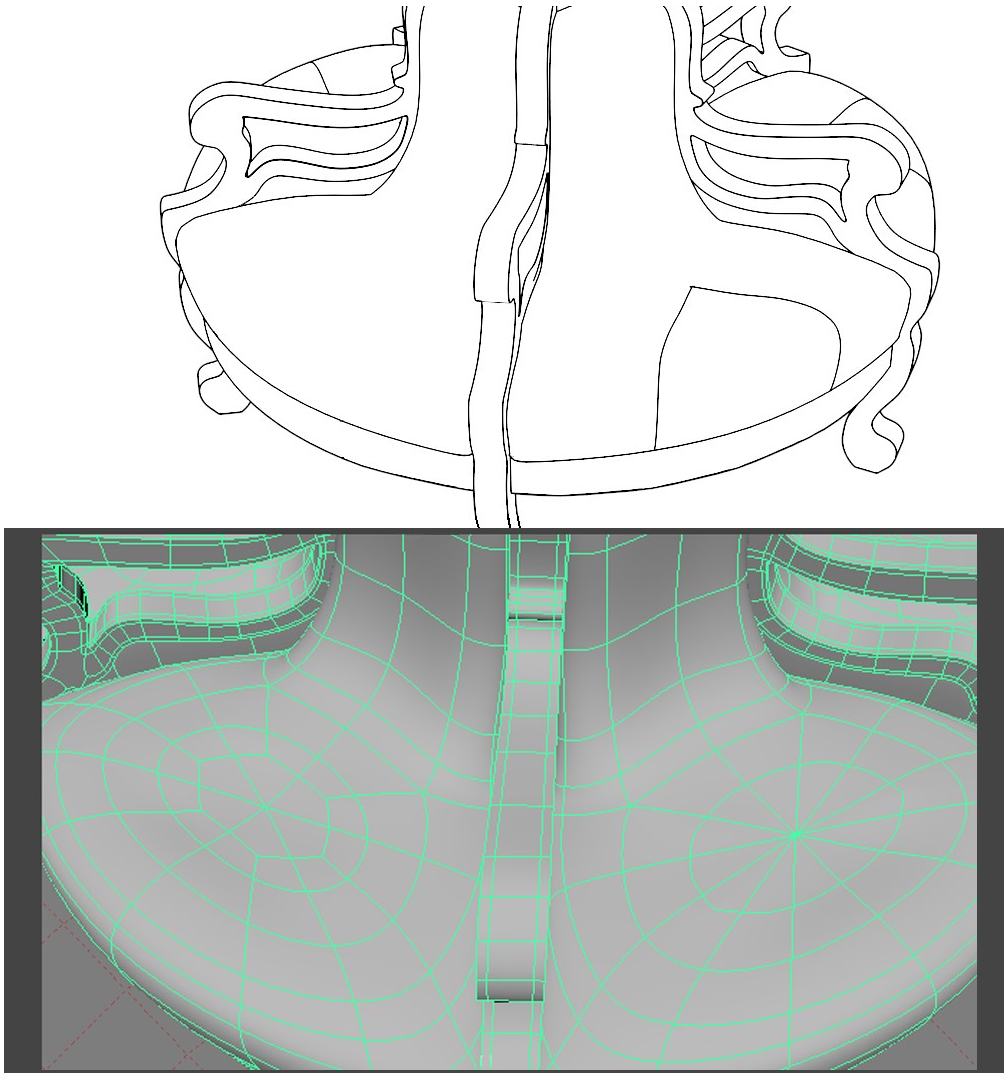
Ensimmäisessä kokeilussani huomasin tietysti harmaan pohjaväriin olemassaolon sekä viivojen katkonaisuuden. Harmaa oli renderöitynyt mukaan, koska en ollut säätänyt materiaalin asetuksista "Base" -osiosta sen arvoa ("Weight") nolla-lukemaan. Tehtyäni muutoksen sain myöhempisiin rendauksiin vain ääri viivat, kuten olin toivonut, ilman minkäänlaisia muita ekstraplementtejä.

Korjatakseni viivojen katkonaisuutta, säädin materiaalista "UV Threshold" -asetusta, joka piirtää sitä enemmän ääri viivaa, mitä pienempi arvo asetetaan. Kuviossa 20. havainnollistan kahden eri lukeman tekemää eroa rendauksen esikatselukuvaan.



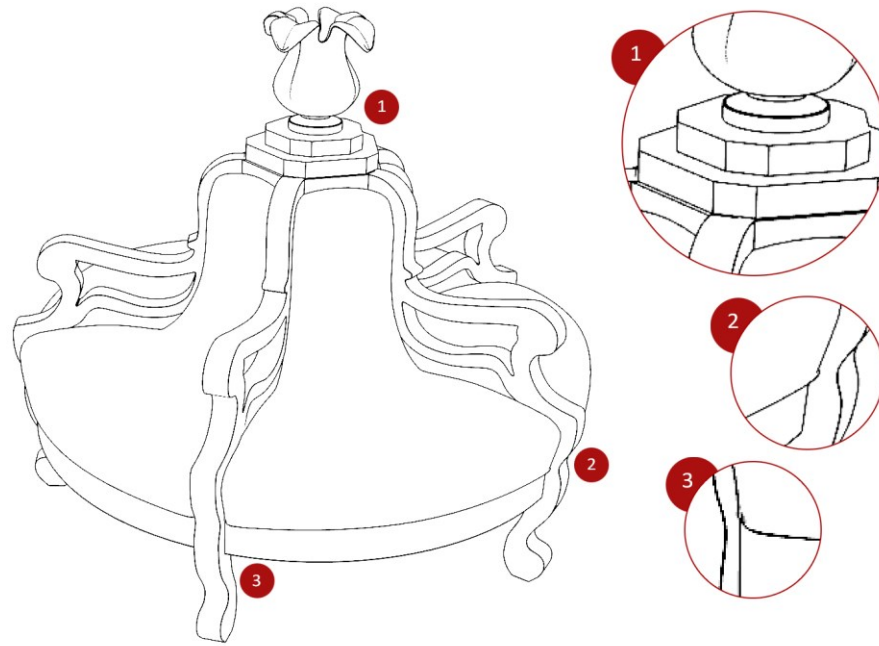
Kuvio 21. Vihreällä korostettu aiToon-materiaalin ”UV Threshold” asetusta, jota säätämällä sain korjattua katkoviivoja.

”UV Thresholdin” alla on asetus, ”Angle Threshold”. Sen arvoa säätämällä voi vaikuttaa siihen, miten viiva tulkitsee vierekkäisten pikseleiden kulma eroja polygonin muodoissa. Pienemmällä arvolla saa rendaukseen piirtymään enemmän viivoja. Tätä lukua muokkaamalla sain huomata seuraavissa rendauskuvissa (Kuvio 21.) mallinnoksen edgejä piirtyvän paremmin, mutta myös uusia viivoja ilmestyi yllättäviin ja ei-toivottuihin paikkoihin. Istuintyynyyn piirtyi juustolohkon näköinen pala. Jouduin palaamaan muokkaamaan objektia saadakseni ne pois ja säilyttääkseni muut hyväksytysti näkyvät ääriviivat.



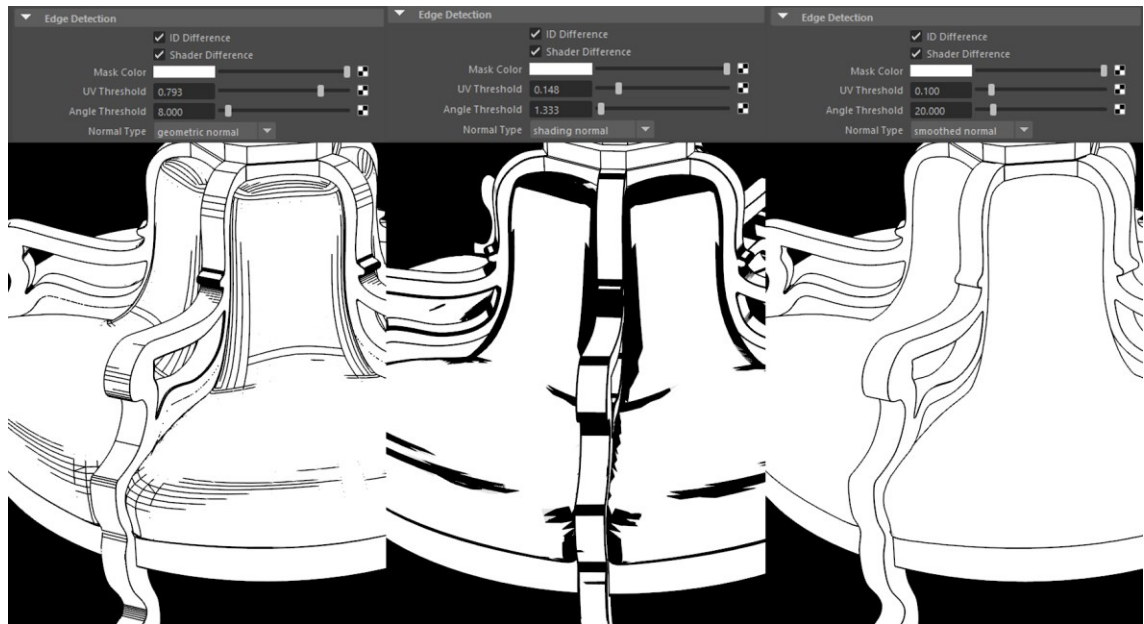
Kuvio 22. Viivat piirtyivät suhteellisen tasaisen näkyvästi kaikkialle, mutta istuintyynyissä oli edgejä, jotka pongahtivat esiin "Angle Threshold" asetusten lukuarvoa vähentämällä. Koska jälki oli muulta osin toivottua, pidin asetukset, ja muokkasin mallinnosta. Vasemman puoleisessa istuimessa korjattu topologia.

Korjattuani tuolin ilmeni seuraavissa rendauksissa vielä muutamia esteettisiä ongelmakohtia. Totesin ajan uupumisen vuoksi, niiden merkittävydestä kokonaisuuteen ja kuvan käyttötarkoituksen huomioon ottaen, virheiden sopivan jälkikäsittelyssä siloiteltaviksi. Näitä virheitä ovat Kuviossa 22. nähtävät paksummat viivat ja vääristymät objektin ollessa "Smooth Mesh" -muodossaan.



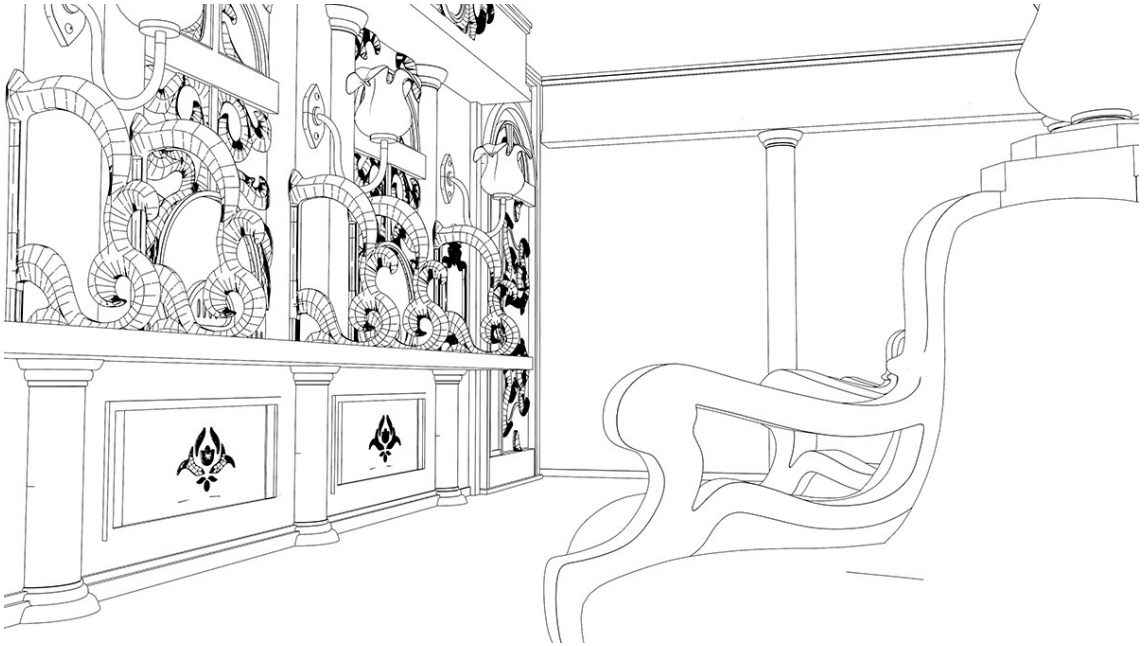
Kuvio 23. Pieniä kauneusvirheitä tuli bongattua lisää mallinnoksesta rendatuissa kuvissa, mitä ei itse tekemisen aikana tullut huomanneeksi ennen kuvan ottoa. 1. Kaksi viivaa piirtyneinä hyvin lähekkäin rendautuneesta kulmasta päätyneet näyttämään yhdeltä paksulta viivalta, 2. ja 3. 3D-mallinnoksessa vääristymää.

Tähän mennessä olin renderöinyt tuolia ”Normal Type” -asetuksella ”Smoothed Normals”. Sen avulla sain objektin geometrian renderöitymään siloiteltuun muotoonsa, joka huomioi vahvimmat muodoissa tapahtuvat vaihtelut ja kulmat jotka olisin käsin myös piirtänyt. Kuviossa 24. on esimerkkejä kahdesta muusta samaisen pudotusvalikon takaa löytyvästä vaihtoehdoista, joiden asetukset olen kuhunkin kuvaan tarkoituksellisesti vetänyt äärimmilleen niiden välisten erojen korostamiseksi.



Kuvio 24. Oikeanpuolimmainen "Smoothed Normal" on asetuksineen se, jolla renderöin tuolin.

Etenin käsittelemään tilan muita objekteja olettaen, että kopioimalla tuoliin tekemäni materiaalin ja sen asetukset saisin vastaavanlaista jäljen toistumaan muuallekin. Ensimmäisten rendauksen tehtyäni sain kuitenkin huomata, ettei näin ollut. Yksinkertaiset primitiivimuodoista tehdyt objektit, kuten pylväät ja pöytätasot, näyttivät suhteellisen hyväksyttäviltä muutamia pituutta tai leveyttä halkovaa viivaa lukuun ottamatta, mutta omat "Quad Draw" -työkalulla tekemäni ornamenttiobjektit räjähtivät silmille poikkeavuudellaan (kuvio 25.). Kuvasta voi havaita, kuinka näiden objektien "wireframe" renderöityi selkeästi mukaan. Wireframe on visuaalinen esitystapa 3D-mallille, joka piirtää mallin "edge"-viivoja, jotka koostavat neliöitä tai kolmioita, joista malli muodostuu. Koska tarkoitukseni ei ollut esitellä niin sanotusti mallini rakennetta, vaan sen siloista ulkokuorta, täytyi näille tehdä jotain renderöinti vaiheessa tai jälkikäsitteilyssä.

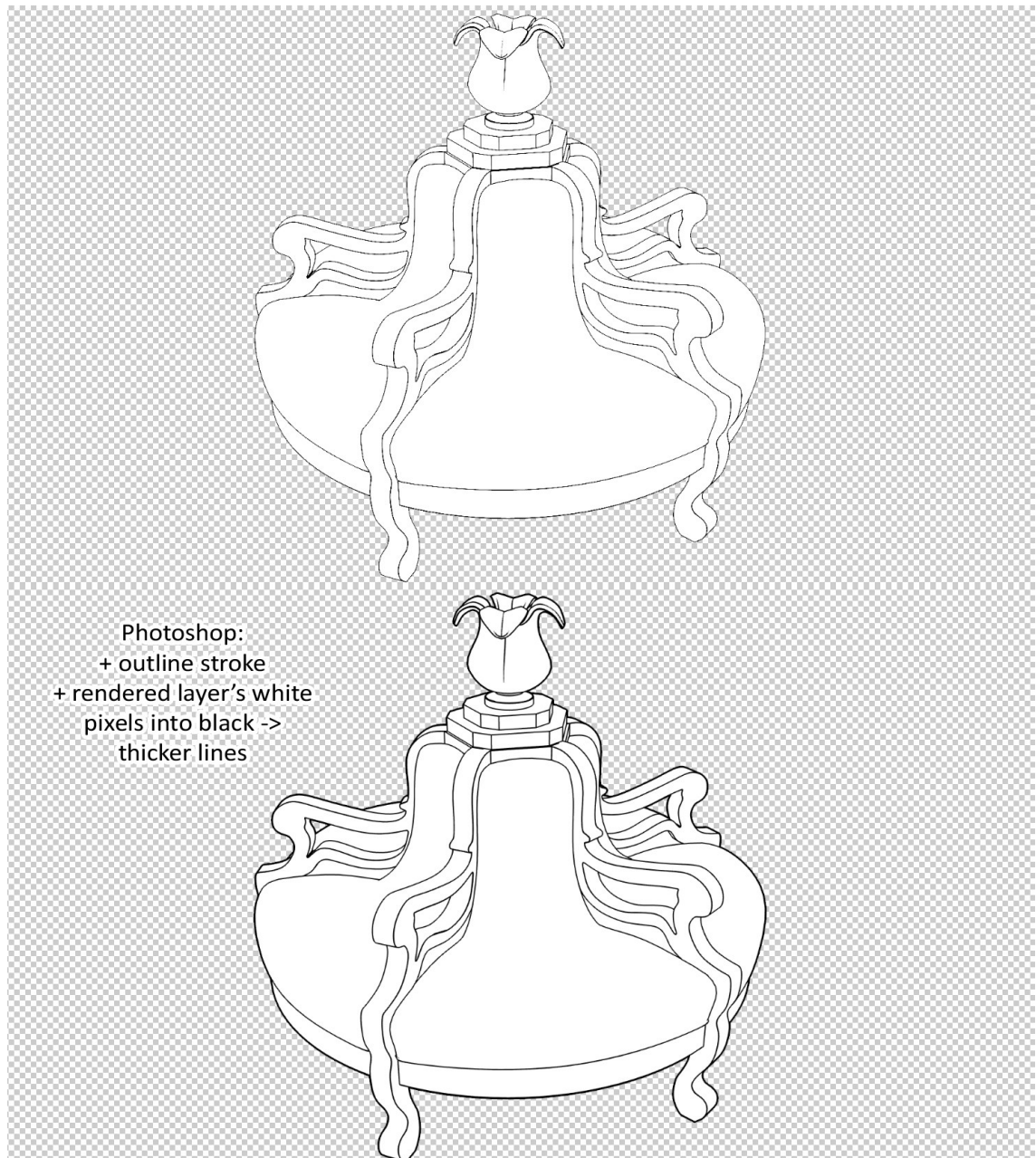


Kuvio 25. Palvelutiskin koristeelliset objektit hyppäävät esiin kuvasta wireframen kokonaisuudessaan korostaneella viivalla.

Näitä ornamenttimuotojen ylimääräisten viivojen piirtymistä yritin lähteä selvittämään ensin objektin materiaalia tutkimalla ja säätelämällä asetuksia eri ääripäihin. Toiveeni oli saada muodon reunat ja keskellä oleva korotettu linja piirtymään, mutta poikittaiset viivat katoamaan. Jälkimmäiset sain kadotettua viemällä asetukset äärilukemiin, mutta tämä jätti jälkeensä vain muodon ulkoreunat näkyviin. Koin tämän kuitenkin helpommin ja nopeammin korjattavaksi jälkikäsitellyssä kuin useamman poikkiviivat pyyhkimisen pois pikselin tarkkuudella.

7 Jälkikäsitely

Siirryin Mayan puolelta Adobe Photoshop CC:hen, joka valokuvankäsittelyohjelmana tunnetaan, jota itse käytän myös monen muun taiteen harrastajan ja ammattilaisen tapaan piirtämiseen. Kuvat Mayasta olin renderöinyt TIFF-tiedostomuotoon, jota Photoshop tuki. Halusin käyttökelpoisen kuvan olevan mahdollisimman vähän pakatussa muodossa ja Windowsissani thumbnail-näkymässä esikatseltavissa, mitä Photoshopin oma tallennusmuoto ei ollut automaattisesti ilman ohjelmallisia lisähankintoja käyttöjärjestelmään.

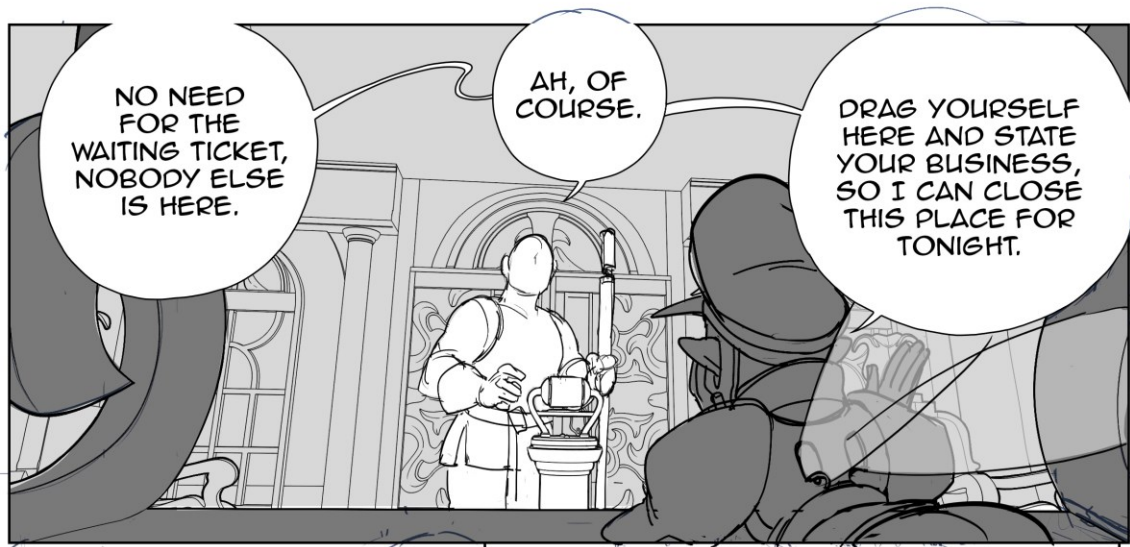


Kuvio 26. Vertailussa käsittelemätön (yllä) ja käsitelty (alla) versio tuolin rendatusta kuvasta.

Vasta Photoshopissa, kun asetin rendatun viiva-layerin alle yksivärinen tumman layerin, sain huomata, kuinka mustien ohuiden viivojen ympärillä oli paljon välöörin eri asteita aina valkoiseen asti. Kun tummensin ääri viivojen layeria, viivan rosainen olemus muuttui samalla pehmeämmäksi levenemisen lisäksi. Kuviossa 26. vertailukohteena oleva alimmainen käsitelty kuva tuolista sopisi paremmin yhteen oman piirtotyylini kanssa, mutta ohuemman viivan plussana pidin tässä vaiheessa sitä, että se nimenomaan auttaisi mieltämään esineen taustaelementiksi eriävällä viivanpaksuudellaan, joka myös

avittaisi etäisyyden ilmentämisessä (paksuviivaisempi hahmo etualalla, ohuempi viivaisemmat elementit taka-alalla).

Tein nopean luonnoksen sarjakuvasivusta keksiäkseni erilaisia kulmia, joista ottaa kuvia mallinnetusta tilasta paneeleja varten. Kuviossa 27. on kyseiseltä sivulta yksi ruutu. Kokeilin, josko pelkkien viivojen paksuuden vaihtelu etäisyyden ilmentämiseen olisi riittävä kuvan helpompaan tulkitsemiseen, mutta todettuani sen epätoimivaksi, lisäsin vielä paljon välttelemäni harmaasävyt. Jälkimmäisten käyttöä olin alun alkaenkin kovasti halunnut välttää johtuen siitä, etten mielestäni osannut käyttää niitä tyylikkäästi, tehokkaasti ja harkitusti. Harmaasävyjen käyttö ei myöskään ikinä pysy omissa hyppysissäni vain muutamassa, vaan päädyn lopulta aina ”värittämään” kuvan kaikki elementit ja hahmot niillä, sitten lisäämään varjot ja valot, mikä vie paljon aikaa. Ja liiallinen ajankäyttö yhden sivun parissa oli nimenomaan niitä ongelmia, joihin halusin löytää ratkaisuja.



Kuvio 27. Sarjakuvaruudun testaus. Karkea luonnos hahmoista sijoiteltuna rendattuun kuvaan. Etualalla olevan palvelutiskin elementteihin sekä keskivaiheilla olevien tuolien ulkoreunojen päälle on käsin piirretty paksummat viivat. Etualan kaarevista koristeellisista väliseinäelementeistä katosi renderöidessä keskiviivat, jotka lisäsin myös käsin Photoshopissa.

Harmaasävyvärityksen lisäksi sain huomata, kuinka aikaa vievää oli myös rendattujen kuvien ääriviivojen uudelleen piirtäminen, kun halusin korostaa asioita paksummalla viivalla. Käsin manuaalisesti koneen tekemää tarkkaa, täsmällistä viivaa imitoidakseni käytin Photoshopin sivellinvetoja vakauttavaa ”Smoothing” -ominaisuutta, jonka prosentuaalista arvoa suurentamalla efektistä tulee sitä vahvempi. Sivellinvedon

tekemää viivaa ikään kuin ”raahataan” perässä, jolloin sen vakautta, painetta ja suuntaa on helpompi kontrolloida. Tästä hyödyllisestä ominaisuudesta huolimatta touhu oli työlästä ja vetoja ja korjauksia oli tehtävä useita. Maksimiresoluutio, jolla pystyin työskentelemään koneellani (A4 kuvakoko, 300 resoluutio) ei ollut kovin anteksi antava, mitä tuli ylimääräisiin pikseleihin. Jos en saanut yhtenevää viivaa vedettyä vaan jouduin jakamaan sen kahteen enkä saanut asetettua sivellintä täsmälleen siihen kohtaan ja saman paksuisena kuin edellinen oli päättynyt, sen näkyvyys pisti silmääni. Tekemäni käsittelyt täydellisen tasapaksuun ja vakaaseen rendattuun viivaan erottuivat häiritsevästi, eivätkä olleet omaan makuuni tyylikäs sekateknikka lopputulokseltaan.

Tämän myötä päädyin piirtämään käsin rendatun kuvan päälle. Olin halukas näkemään paistaisiko 3D-mallinoksieni lievä kankeus ja niiden mukaileminen piirroksistani läpi. Perfektionistisen perspektiivini mukaan kyllä paistoi, mutta pidin tästä jäljestä hahmoni kanssa rinnastettuna silti enemmän kuin rendatun viivan kanssa yhdistettynä.

8 Lopputulos

Useiden tuntien jälkeen sain aikaiseksi paneelin, joka on nähtävissä kuviossa 28. Kokeilin tähän paneeliin erilaisia tapoja korostaa hahmoa sekä etualan elementtejä taustasta tutkiakseni, miten saisin hyväksyttävältä näyttävän lopputuloksen aikaiseksi luettavuuden ja visuaalisen miellyttävyyden kannalta. Nämä kokeilut löytyvät Liitteestä 1. vertikaalisesti peräkkäin aseteltuna.

Kuten aikaisemmin totesin, päädyin piirtämään paneelin kokonaan käsin sen sijaan, että olisin upottanut rendattua kuvamateriaalia sen sisään. Koin tämän luovan yhtenäisemmän kokonaisuuden.

Ensimmäiseksi silmiin pistänevät rasterit, joita aikaisemmin suunnittelu vaiheessa toivoin pystyväni välttämään. Totesin pelkän tasaisen harmaasävyn näyttävän elottomalta ja kömpelöltä kuvassa. Olin hyvää vauhtia sen käytön myötä menossa siihen suuntaan, että ”värittäisin” koko paneelin harmaasävyillä. Itseni tuntien epävarmuus olisi iskenyt ja olisin alkanut hioa näitä harmaasävyjä vielä lisäämällä varjot ja valot pinnoille. Niinpä päädyin rasterikuviointiin, jonka koin olevan siedettävämpi ratkaisu, kuin tasainen harmaa. Valikoitujen pintojen rasteroinnin lisäksi koin tarpeelliseksi ilmaista eri materiaalien eroja hienovaraisin keinoin, jotta kuvasta olisi voinut helpommin tulkita myös sen, missä mikäkin elementti päättyy ja alkaa, kuten seinät. Palvelutiski on niin

sanotusti upotettu seinään, mutta halusin tuoda sille syvyyttä, sekä helpottaa hahmottamaan tilaa varjostamalla nurkkia ja kulmia viivoilla. Näitä viivoja olisi voinut käyttää ehkä vielä harvemmassa määrin. Paneelissa on vähän täysin mustaa pinta-alaa, mistä johtuen ruudun läpi kulkeva kattorajassa oleva elementti, ja ratkaisuni sävyttää sen varjoon jäävä alapuoli on turhankin silmiinpistävä. Parempi ratkaisu olisi saattanut olla käyttää viivavarjostusta tähänkin osaan, mutta koin tekniikkani olevan sen verran hakusessa vielä, etten näin suureen pinta-alaan uskaltanut sitä vielä käyttää. Siksi mustan länttääminen alueelle tuntui luontevimmalta ratkaisulta piirtäessä.



Kuvio 28. Parhaimmaksi mieltämäni versio testiksi tehdystä paneelista.

Rastereilla havainnollistetut varjot huoneen seinillä ja palvelutisin pöytälevyn alla eivät jäljittele mitään loogista kaavaa; teen ne aina silmämääräisesti ja laitan sinne, missä koen niiden olevan mielestäni kiva katsella. Olisin halunnu iskeä 3D-mallinnettuun tilaan jonkin valonlähteen ja käyttää ohjelman laskemia varjoja referenssinä, ajatellen sen nopeuttavan piirtämisprosessia, mutta ajanpuutteen vuoksi tämä jää tulevaisuuden kokeiluihin.

Mallintamisvaiheessa en myöskään ollut ottanut huomioon vuoronumerolappu telineessä olevaa lappurullaa tarpeeksi hyvin. Olin laittanut telineeseen yksinkertaisen lieriön. Laput näyttivät katkoviivoineen vessapaperiarkilta ollessaan suorakaiteen muotoisia, joten napsin niistä kulmat pois piirroksessani, toivoen saavan niihin tällä tavoin erilaista tuntua. Tällaisen monikulmaisen muodon piirtäminen vain oli yllättävän

hankalaa omille taidoilleni ja kolmiulotteiselle hahmotuskyyvylleni ja olisikin ollut suuri siunaus, jos olisin mallintanut tämän 3D:nä. Tämä lippulappusähläys herätti minussa seuraavaksi kysymyksen, jota en ollut tullut ajatelleeksi projektiin lähtiessäni:

Mitä teen siinä vaiheessa, kun taustaelementti muuttuu propiksi? Kuinka paljon minun tarvitsisikaan kaiken kaikkiaan mallintaa 3D:nä, jotta erinäiset esineet ja asiat sointuisivat toisiinsa? Pistäisikö se silmään, jos hahmon vyönsolki ei olisikaan täysin perspektiivissä, mutta vaikkapa taustalla seinään nojaava miekka sen sijaan näyttäisi olevan ihan kunnossa?

Aloin pohtia sitä, kuinka paljon samanlaista epävarmuutta, täydellisyyden tavoitteilua tästä koituisi, kuin mitä minulla oli jo rasterien, harmaasävyjen ja viivankäytön kanssa. Mihin vedän rajan sen kanssa, mikä on 3D-mallintamisen prosessin käymisen arvoista ja mikä ei? Kysymyksiä, joita minun tulisi puntaroida ja avalla itselleni tulevaisuudessa ehdottomasti.

Kuten on saattanut välittyä pohdintojeni pohjalta, kritisoitavaa löydän töistäni helposti. Tasapainon vuoksi mainitsen seuraavaksi asioita, joihin testauksessani olin tyytyväinen. Ensinnäkin olin ilahtunut siitä, että sain sarjakuvapaneelin aikaiseksi. Tyhjän paperin kammo oli jollain tasolla selätetty, ja tämä oli hyvä osoitus itselleni siitä, että saan ja pystyn tekemään sarjakuvaa, kuka vain voi. Oli hyvä veto piirtää tausta rendauksen pohjalta sen sijaan, että käyttäisin Mayan rendausohjelman piirtämään viivaa sellaisenaan. Pidän enemmän siitä inhimillisestä tunnusta, mitä ihmisen kädenjäljestä syntyy. Se tekee mielestäni kuvista helpommin lähestyttäviä ja karismaattisempia. Omat epätäydellisyydet on tosin vielä tällä hetkellä vaikeampi hyväksyä, ja ne ovat huomattavasti häiritsevempiä kuin jonkun muun tekemänä.

Kaiken kaikkiaan tuntui hyvältä päästä vuosien jälkeen kokeilemaan jotain, joille olin itse luonut henkisellä tasolla paljon esteitä ja johon minulla ei aikaisemmin ollut työkaluja, kuten 3D-ohjelma ja sen käyttämiseen vaadittava tieto.

9 Yhteenveto

Pääsin kokeilemaan jotain, mistä olin pidemmän aikaa haaveillut. Pystyn kuvittelemaan hyödyntämään 3D-mallinuksia referenssi mielessä, mutten välttämättä oman taiteeni kohdalla käyttämään renderöityjä kuvia taustoina sarjakuvissani.

Koneen tekemä jälki ja muodot olivat täsämällisiä, täydellisiä, kun taas oma kädenjälkeni ja viivani inhimillisen epätäydellistä. En halunnut samanlaista kliinistä ilmettä hahmoihini kuin taustoissa oli. En pitänyt siitä, mihin suuntaan mallintamisen osuus sarjakuvan tekemisessäni olisi tällä menolla lähtenyt; tulisin mallintamaan kaikki esineet ja asiat paitsi hahmot, jos haluaisin kaikesta tulevan näin tarkkaa ja täydellistä. Aloin kaivata sitä orgaanisuutta ja silottelemattomuutta, mikä muiden töissä tekee niistä niin karismaattista, uniikkia ja helposti lähestyttävää.



Kuvio 29. Sagassa piirtojälgjen rosoisuus korostuu erityisesti vektorigrafiikkaisten puhekuplien kanssa rinnastettuna.

Omiin tarpeisiini, taitotasooni ja preferenssiini sopisi myös työskentely yhden tai useamman muun henkilön kanssa, jolloin työtehtäviä voisi jakaa. Aivoriiheily yhteistyöhenkilön kanssa auttaa tarkastelemaan työtä sellaisista kulmista, joille on itse tullut sokeaksi puurtaessaan saman työn äärellä pitkän aikaa. Voisin myös todennäköisemmin saavuttaa paremman tason sisällön puolesta visuaalisesti ja tarinallisesti tällä tavalla. Näin pääasiallisena piirtäjänä pitäisin positiivisena sitä, että tasainen laatu tekisi teoksesta yhtenäisemmän kokonaisuuden. Kuviossa 29. esimerkki Saga-sarjakuvassa olevasta ruudusta, jossa esitetty sisältö välittää oleellisen. Koska toteutustapa on yhtenäinen joka sivulla, se tuntuu tarkoitukselliselta, enkä tunne jääväni taiteellisesti paitsi jostain paremmasta taiteilijan vaivannäön puutteen vuoksi.

Toisena esimerkkinä nostan vielä kuviossa 30. Pietschin sarjakuvanovellit, joissa rosainen viiva ja värialueet epätäydellisyyksineen jälleen kerran suorittavat sen verran kuin tarvitsee. Purppuran värinen, suuri lierillinen ja suippokärkisen maagin hattu muuttaa muotoaan ja sen lierit ovat useammalla luonnosmaisella viivalla ilmennetyt, mutta lukijan mieli tulkitsee viivojen joukosta silmien pyyhkiessä yli ruudun sen, mikä tuntuu järkeenkäyvältä ja vastaa eniten mielikuvaa siitä hatun lieristä, jonka haluaa nähdä. Valkopartaisen Merle-hahmon kulmakarvojen muoto vaihtelee joka kerta, mutta lukijana oletan niiden olevan kutakuinkin symmetriset piirroksista huolimatta, sillä aikaisemmin tulkitsemieni kuvien perusteella niiden mahdollista merkittävää eroavaisuutta ei ole korostettu taiteen tyyliin istuvalla tavalla millään erityisellä tavoin.



Kuvio 30. Carey Pietsch on yhden henkilön voimin kuvittanut useamman sadan sivun sarjakuvanovelleja McElroy'den pöytäroolipeli podcasteihin perustuen.

Tällaista itsevarmuutta toivoisin itsellenikin kehittyvän, sekä luottoa itseeni ja lukijaan. Toki en voi olla vastuussa siitä, miten kukakin taiteeni tulkitsee, eikä siitä ole aina haittaa, jos haluamani viesti ei tule ilmi tai se tulkitaan toisin. Niin kauan kuin on kyse kulmakarvojen ja silmien kokoluokan vaihtelevuudesta, eikä vaikkapa jonkin poliittisen näkemyksen esiin tuomisen kanssa, jonka väärintulkinnalla voisi olla mittavampia vahingollisia seurauksia.

Kun tutkin mikä yhdistää ihailemieni taiteilijoiden kädenjälkeä tulin siihen tulokseen, että se oli varmuus kädenjäljessä ja omassa tekemisessään, joka taiteesta välittyi minulle sitä katsoessa. Ei korrekki anatomia, symmetria tai täsmällisyys.

Tekninen taito karttuu ajan kanssa hienomotoriikan karttuessa, ja tyyliuuntaus tai tyyllittely saattaa muuttua myös sen myötä. Tämä ei todellakaan ole huono asia, päinvastoin, mutta pidän sitä ei-toivottuna seuraavassa esimerkin kontekstissa: Pakerran muutaman kymmenen sivun parissa kuukausi tolkulla ja julkaisen nämä sivut yhtenä kokonaisuutena, lukuna, vaikkapa nettiin. Lukija tulee suurella todennäköisyydellä lukemaan tämän yhdeltä istumalta, jolloin hänelle tämä visualisoitu taiteellinen kehitys ja muutos näkyy hyvin dramaattisesti ja lyhyen aikavälin sisällä. Näin ollen, vaikka taide kehittyisi parempaan, se vie huomiota pois itse sisällöltä ja kokonaisuudelta, rikkoen virtaviivaisuutta. Prosessin nopeuttaminen auttaisi tässä asiassa ja motivoisi jatkamaan projektin parissa.

Idealisena tilanteena pitäisin sitä, jos minulla olisi käsikirjoittaja jonka työ kuvittaa, tai tekisimme skriptin yhdessä, sekä hänen lisäkseen henkilö, joka auttaisi taustojen piirtämisessä ja/tai mallintamisessa tai ottaisi ilolla taustojen kuvituksen kokonaisuudessaan omaksi vastuualueekseen.

Esimerkiksi en itse ollut varma enää testikuvan valmiiksi saatuani, olinko korostanut hahmoa tarpeeksi taustasta, hukkuivatko puhekuplan hännät taustojen viivoihin tai miten helppo ruutua oli lukea yleisesti ottaen. Sokeus omaa työtäni kohtaan kasvoi, ehkä myös potentiaalisen lukijan aliarviointi visuaalisen viestin tulkinnan osalta siinä samalla.

Jossain kohtaa aloin myös muistella sitä, millaista jälkeä sarjakuvataiteilijat tekivät pidemmän aikaa jatkuneiden teoksien ja striippijulkaisujen alkutaipaleilla verrattuna viimeisimpään tuotokseen. Näitä tuntui lähes kaikissa itseni kohtaamissa tapauksissa yhdistävän pelkistyminen. Taiteilija oppii ehkä ilmaisemaan samoja asioita vähemmällä viivoilla, joka on aikaa säästävää, mutta voi myös nopeuttaa kuvan tulkitsemista etevästi tyylliteltynä. Olen myös törmännyt siihen, kuinka tällainen tyyliuuntauksen ja teknisen toteutuksen muutos jakaa mielipiteitä, nähden kuinka viivoja vähentänyt tyyllittely mielletään yleensä tavallisen lukijan silmissä laiskuudeksi. Itse ajattelen sen olevan taidon ja kokemuksen karttumista; taiteilija osaa erottaa kokemuksen myötä, mikä on olennaista ja mikä ei. Tasapainoilua aikataulujen ja oman terveydellisen hyvinvoinnin kanssa.

Oma epävarmuuteni sarjakuvien tekemiseen liittyy luultavasti juurikin tähän. En kykene luottamaan siihen, mikä on riittävää, ennen kuin olen kokeillut epämukavuuteni ja terveyden rajojani. Vasta silloin olen ollut kykenevä hahmottamaan, mikä on ollut uhrauksien väärä. Terveyden kohentuessa rimakin nousee, kunnes se taas työn myötä menee, oli se sitten pää tai kädet ensin.

Uskon, että ääripäissä käyminen auttaa hahmottamaan omia rajoja, piirtämisen ja omien projektienkin suhteen. Tulen laskemaan itselleni rimaa luultavasti sitten, kun huomaan pärjääväni vähemmällä: yhdenmukaisuus ja luettavuus on olennaisempaa. Jokaisen viivan ei tarvitse olla jokaiselta pikseliltään hiottu. Jokaisen ruudun ei tarvitse olla oma magnum opuksensa. Kerronallisesti toimivan ja visuaalisesti miellyttävän kokonaisuuden aikaansaamiseksi on tehtävä kompromisseja, opittava hahmottamaan missä vaiheessa jättää hiominen ja siirryttävä eteenpäin.

Valmis, ei täydellinen.

Lähteet

Olson, Richard 1995. History of Comics Begins with Yellow Kid. News.osu.edu. <<https://news.osu.edu/history-of-comics-begins-with-yellow-kid/>> (luettu 1.2.2020)

Olson, Richard 2020. George Luks: The "Other" Yellow Kid Artist. Hoganmag.com. <<https://www.hoganmag.com/blog/george-luks-the-other-yellow-kid-artist>> (luettu 8.6.2020)

De Weyer, Geert 2016. The History of Belgian Comics / Part 1. Europecomics.com. <<http://www.europecomics.com/history-belgian-comics-part-1/>> (luettu 6.6.2020)

Mangabrog (nimimerkki) 2015. A Tour Through Inio Asano's Workspace. Wordpress-blogi 20.5.2016. Mangabrog.wordpress.com. <<https://mangabrog.wordpress.com/2015/08/17/a-tour-through-inio-asanos-workspace/>> (luettu 6.6.2020)

Smith, Adam 2019. An Easy Guide to Printing Your Own Comics. Indiecomix.net. <<https://indiecomix.net/2019/06/an-easy-guide-to-printing-your-own-comics/>> (luettu 9.6.2020)

Van As, Trevor 2020. What's The Deal With Comic Book Age Ratings? Howtolovecomics.com. <<https://www.howtolovecomics.com/2020/02/10/comic-book-age-ratings/>> (Luettu: 18.6.2020)

Sanastokeskus TSK ry 2005. Tietotekniikan Termitalkoot. Tsk.fi. <http://www.tsk.fi/tsk/termitalkoot/haku-266.html?page=get_id&id=ID0162&vocabulary_code=TSKTT> (luettu 10.3.2020)

Wickstrand, Harri 2013. Mediasanasto. Issuu.com. <<https://issuu.com/harriwickstrand/docs/mediasanasto/37>> (luettu 10.3.2020)

Nguyen, Amy 2016. The Story Of Bandes Dessinées. TheCulturetrip.com. <<https://theculturetrip.com/europe/france/articles/the-story-of-bandes-dessinees/>> (luettu 10.8.2020)

Kuvalähteet

Kuvio 1. Outcault, Richard. <http://mparaschos.com/Courses/yk_files/convention.jpg>

Kuvio 2. Outcault, Richard. <<http://www.europecomics.com/assets/uploads/2016/10/3.jpg>>

Kuvio 3. Yazawa, Ai. 2008. Nana osa 2. Helsinki: Egmont Kusannus Oy Ab

Kuvio 4. Yazawa, Ai. 2011. Nana osa 17. Helsinki: Egmont Kusannus Oy Ab

Kuvio 5. Azuma, Kiyohito. 2003. Yotsuba&!. Japani: MediaWorks
<<https://mymodernmet.com/wp/wp-content/uploads/2017/05/kiyohiko-azuma-01.png>>

Kuvio 6. Asano, Inio. Goodnight Punpun. 2017. <<https://yattatachi.com/wp-content/uploads/2018/06/Goodnight-Punpun-4-699x1024.png>>

Kuvio 7. Miller, Frank. 2005. Sin City 3 Kohtalos Tappo. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy

Kuvio 8. Hiltunen, Petri. 2003. Laulu Yön Lapsista. Helsinki: Kustannus Oy Jalava

Kuvio 9. McDonnell, Patrick. Mutts. 1994. <<https://mutts.com/product/strip-100819/>>

Kuvio 10. Franquin, André. Gaston LaGaffe. <<https://i.pinimg.com/originals/9b/6a/da/9b6ada6cd91af3d2b6cf57b67c6e6bad.jpg>>

Kuvio 12. Mignola, Mike. 1993. Hellboy. <<http://artofmikemignola.com/Art>>

Kuvio 12. Laurinen, Maaria. 2015. Phantomland #4.

Kuvio 12. Iwahara, Yuji. 2007. Cat Paradise Vol. 1. United States of America: Yen Press

Kuvio 12. Jansson, Tove. 2014. Moomins on the Riviera. Helsinki: Wsoy

Kuvio 29. Vaughan, Brian, Staples, Fiona. 2014. Saga, Ensimmäinen Kirja. Helsinki: Like

Kuvio 30. McElroy, Clint, McElroy, Griffin, McElroy, Justin, McElroy, Travis & Pietsch, Carey. 2018. United States of America: First Second

Vertailu

