



OPINNÄYTETYÖ

The Undertow – digitaalinen sarjakuvakirja

Helena Koskinen
2016





The Undertow

digitaalinen sarjakuvakirja

Lahden ammattikorkeakoulu
Muotoiluinstituutti
Viestinnän koulutusohjelma
Graafinen suunnittelu
Opinnäytetyö kevät 2016
Helena Marianna Koskinen

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni on digitaalinen sarjakuvakirja, joka on osittain animoitu. Kirjassa on myös musiikkia. Taivotteenani on harjoitella visuaalista tarinankerrontaa sekä digitaalisen julkaisun rakentamista. Suunnittelin ja tein kirjan käsikirjoituksen, kuvakäsikirjoituksen, piirrookset, värit, animaatiot, kannen ja taiton. Kirjallisessa osuudessa kerron prosessistani vaihe vaiheelta. Tuloksena on 22-sivuinen prototyyppi kirjasta.

Avainsanat:

sarjakuva

digitaalinen sarjakuva

digitaalinen julkaisu

e-kirja

visuaalinen tarinankerronta

ABSTRACT

My graduation project is a partially animated digital comic book. The book also contains music. My goal was to practise visual storytelling and building a digital publication. I did the script, the storyboard, the drawings, the colouring, the animations, the cover and the layout for the book. In the written part I describe the making of the book step by step. The result is a 22-page prototype of the book.

Keywords:

comic

digital comic

digital publishing

e-book

visual storytelling

SISÄLLYS

Tiivistelmä	3
Abstract	4
1 JOHDANTO	6
1.1 Lähtökohdat	7
1.2 Tavoitteet	8
1.3 Termejä	9
2 TAUSTOITUS	10
3 PROSESSI	12
3.1 Käsikirjoitus	13
3.2 Kuvakäsikirjoitus	14
3.3 Hahmosuunnittelu	15
3.4 Tekniikka & visuaalinen tyyli	26
3.5 Animaatio	33
3.6 Musiikki	35
4 PROTOTYYPPI	36
5 ARVIOINTI & YHTEENVETO	39
Lähteet	42
Liitteet	45



1 JOHDANTO

1.1 Lähtökohdat, esikuvat

Opinnäytetyöni on sähköinen sarjakuvakirja, jonka käsikirjoitan, piirrän, väritän ja taitan itse. Sarjakuvassa aion hyödyntää sähköisen muodon tarjoamia erityisominaisuuksia, kuten ääntä ja liikettä.

Sarjakuva on kiinnostanut minua aina. Tintti, Asterix & Obelix, Kamut, Lassi & Leevi, Tenavat ja Krazy Kat olivat suosikkejani ala-asteella. Yläasteella löysin japanilaisen populaarikulttuurin, manga ja animen. Hurahdin niihin täysin. Ne määrittivät monta vuotta visuaalista ulosantiani, kunnes kasvoin niistä tietyllä tavalla ulos. Nykyään pyrin ottamaan niistä vähemmän suorita vaikutteita.

Piirsin lukion nettilehden strippisarjakuvia ja tein kuvataiteen lukiodiplomina sarjakuvan. En ollut kovin ylpeä diplomityöstäni, piirrosjälki oli kömpelöä, ja kerronta ontui. Hautasin haaveet sarjakuvapiirtäjän ammatista ajatellen, että en ole tarpeeksi hyvä. Kiinnostus sarjakuvaan kuitenkin jäi.

Animaatioita olen katsonut pienestä pitäen. Kotoa löytyi pitkä rivi Disneyn ja Pixarin elokuvia ja VHS-kaseteille nauhoitettuja piirrettyjä. En silloin täysin ymmärtänyt minkälainen vaikutus niillä oli minuun, mutta vieläkin ne kiinnostavat ja ovat tärkeitä.

Sähköiset julkaisut, kuten e-kirjat ja -lehdet, ovat vielä minulle enimmäkseen uutta ja ihmeellistä. Opiskelujen myötä ja iPadin ostamisen jälkeen ne ovat kuitenkin tulleet vähän tutummiksi, ja niiden potentiaalin on voinut havaita.

Kesällä 2015 miettiessäni opinnäytetyöaiheittani minulla oli kaksi kiinnostavaa vaihtoehtoa: videopeli-konsepti tai sarjakuva. En halunnut tehdä perinteistä painettua sarjakuvaa, vaan halusin kokeilla jotain muuta. Tulin siihen lopputulokseen, että digitaalisen sarjakuvakirjan tekeminen olisi vielä melko ajankoh-taista, vaikka e-kirjat ja -lehdet eivät enää ole kovin uusi asia. Aloin tehdä muutamia pieniä sarjakuvia itseseni kun ideoita tuli.

1.2 Tavoitteet

Sarjakuvien tekeminen vaatii paljon piirtämistä. On mielenkiintoista tutkia esimerkiksi pitkään jatkuneita mangasarjoja; vertailla piirtäjän kädenjälkeä ensimmäisillä ja viimeisillä sivuilla. Tämä oli taka-ajatukseni ja tavoitteeni kun päätin tehdä sarjakuvan: saisin kehitettyä taitojani tehokkaasti.

Toinen tavoitteeni oli visuaalisen kerronnan harjoittaminen. Mielestäni se on osa graafikon ammattia. Kirjaa tai lehteä suunnitellessa kerronta tosin painottuu hieman eri tavalla kuin esimerkiksi mainoskampanjan tai firman ilmeen (tai sarjakuvan) suunnittelussa. Toisessa kerronta painottuu enimmäkseen välittämään informaatiota mahdollisimman selkeästi ja ymmärrettävästi, toisessa taas tärkein tavoite voi olla kokemuksen luominen kokonaisesta maailmasta. Ja mitpä muutakaan ovat parhaimmat tarinat kuin kokonaisia, toimivia maailmoja, joiden osaksi lukija/katsoja/pelaaja pääsee?

Kolmas tavoite oli tutustuminen sähköisen julkaisun tekemiseen tarkemmin. Halusin kokeilla ja tutkia, millaista on tehdä sähköistä sarjakuvakirjaa. Pyrkimyksenäni oli myös harjaantua digitaalisen julkaisun tekemisessä ja saada lisää tietoa eri julkaisumuodoista.

1.3 Termejä

Sarjakuva, sarja visuaalisia elementtejä tai kuvia, jotka tietyssä järjestyksessä luettuna muodostavat tarinan tai sanoman. ”Rinnakkain asetellut kuvalliset ja muunlaiset kuvat harkitussa järjestyksessä.” (McCloud 1993, 9).

Kuvakäsikirjoitus eli *storyboard* on elokuvan, tv-sarjan tai sarjakuvan käsikirjoituksesta tehty visuaalinen suunnitelma. Kuvakäsikirjoituksen tehtävä on helpottaa tekijöiden työtä tarjoamalla tietoa esimerkiksi kuvakulmista ja kuvakoosta. Kuvakäsikirjoitus on tärkeä vaihe animaatioelokuvien teossa.

Animaatio, kahden tai useamman kuvan sarja toistettuna peräkanaa siten, että kuviin muodostuu illuusio liikkeestä.

Frame on yksi kuva animaatiosta.

GIF eli *Graphics Interchange Format* on ”yleisesti käytössä oleva häviötön bittikarttagrafiikan tallennusformaatti. -- GIF-formaattia käytetään edelleen jonkin verran pienimuotoisten animaatioiden esittämiseen, mihin esimerkiksi JPEG tai PNG eivät kykene” (Wikipedia).

E-kirja on ”sähköisessä muodossa oleva kirjallinen teos. Sähkökirjoja julkaistaan useimmiten Internetissä (aiemmin CD-levyllä). Sähkökirjaa voi yleensä lukea tietokoneelta, älypuhelimista, taulutietokoneilta ja lukulaitteilta, joihin kirja ladataan luettavaksi laitteen näytöltä” (Wikipedia).

Motion comic on sarjakuva, joka on osittain tai kokonaan animoitu. Sarjakuvassa voi olla myös musiikkia ja ääntä.

Sähköinen sarjakuva on sähköisessä muodossa julkaistu sarjakuva. Niitä ovat esimerkiksi sarjakuvablogit.

Digitaalinen sarjakuva voi tarkoittaa samaa kuin sähköinen sarjakuva, tai kokonaan tietokoneella, esimerkiksi Photoshopilla tehtyä sarjakuvaa. Digitaalisen sarjakuvan voi julkaista painetussa muodossa.

App tarkoittaa sovellusta, yleensä puhelimelle tai tablettitietokoneelle suunniteltua sellaista. App-lyhenne tulee sanasta *application*.

2 TAUSTOITUS

Päätettyäni aiheen aloin tutkia, minkälaisia digitaalisia sarjakuvia Suomessa ja maailmalla tehdään. Törmäsin toistuvasti siihen, että ainakin Suomessa motion comic ei ole kovin yleinen muoto sarjakuvalle ja sähköinen tai digitaalinen sarjakuva tarkoitti aina internet-selaimella luettavaa sarjakuvablogia tai nettisarjakuvaa, ei *digitaalista sarjakuvakirjaa*. Suomen suurimmasta viikkojulkaisusta *Aku Ankasta* on olemassa iPad -painos, ja lehdellä on myös oma mobiilisovellus (Wikipedia). Sähköisiä sarjakuvia myydään usein samoissa kaupoissa kuin e-kirjojakin. Kevään aikana digitaalisesta sarjakuvasta on puhuttu vähän enemmän. Sarjakuvakeskuksessa järjestettiin *motion comic* -työpaja ja YLE:n Kulttuuricoctailissa julkaistiin juttu ”Internet myllää Suomi-sarjakuvaa uuteen uskoon”.

Applen App Storesta löytyy sovelluksia joiden avulla voi ostaa ja lukea sarjakuvia englanniksi ja parhaimmille digitaalisille sarjakuville jaetaan erikseen palkintoja. Animoituja sarjakuvia löytyi niitäkin enemmän. Myös sähköisten sarjakuvien historia osoittautui yllättävän pitkäksi. Sähköisiä sarjakuvia on julkaistu jo ennen World Wide Web -järjestelmää (Ahokoivu 2011, 20).

Törmäsin sattumalta Instagramia selatessani Sarjakuvakeskuksen julkaisuun Helsingin Kirjamesseilta 2015: ”Eeva Meltio suunnittelee sähköisen sarjakuvakirjan tekemistä. ”Se mahdollistaa esimerkiksi tarinan kertomiseen liittyvät kokeilut, kuten liikkuvat ruudut ja ääniraidan.” Myöhemmin sain selville, että Meltio oli saanut Koneen Säätiön apurahan projektiin. Otin häneen yhteyttä ja kysyin suostuisiko hän

haastatteluun. Meltio suostui ja kävin tapaamassa häntä tammikuussa. Hänen projektinsa oli tosin vasta alkutekijöissään, joten siitä hänellä ei ollut paljon kerrottavaa, mutta juttelimme digitaalisten sarjakuvien tekemisestä yleisesti. Selailimme liikesarjakuvia ja pohdimme esimerkiksi erilaisten erikoisefektien tarpeellisuutta sarjakuvassa. Sain myös tietoa digitaalisen sarjakuvan tekoon tarkoitetuista työkaluista, mutta olin jo siinä vaiheessa päättänyt käyttää InDesignia kirjani tekoon ohjelman tuttuuden vuoksi. InDesign on tietenkin melko rajoittunut verrattuna liikesarjakuvien tekoon tarkoitettuun sovellukseen, mutta koin ettei minun tarvinnut saada käyttöni kaikkia mahdollisia temppuja ja kikkoja, sillä halusin pitää omassa sarjakuvassani olevat äänet ja liikkeen maltillisina. Jotkut Meltion työhuoneella näkemistäni liikesarjakuvista olivat hiukan vastenmielisiä valtaavan efektikuorrutuksensa takia. Tapaamisen jälkeen sain Meltiolta sähköpostin, johon hän oli koonnut opinnäytetöitä ja aineistoa aiheesta. Niistä oli suunnattomasti apua.

Minua kiinnosti myös se, miten tarinankerronnan tavat muuttuvat siirryttäessä digitaaliseen muotoon. Isoin ero printtiin on tarinan muuttaminen interaktiiviseksi kokemukseksi: lukija voi itse päättää tarinan kulun. Sarjakuvista, joiden juonenkäänneet ovat lukijan valinnan tulosta, ei ole pitkä matka videopeleihin.

Japanista lähtöisin oleva *visual novel* -pelisten kulmakivet ovat staattiset grafiikat, runsaat määrät dialogia sekä pelaajan tekemät valinnat, jotka vaikuttavat tarinaan ja loppuratkaisuun. Näille peleille on itse asiassa tyypillistä sisältää useita erilaisia loppu-

ratkaisuja, parhaimmassa tapauksessa joka ikinen pelaajan tekemä päätös vaihtaa juonen suuntaa, ja lopputuloksena on huomattava määrä erilaisia loppuja. Yleensä tarkoituksena on kaikkien juonien läpipeläminen. Visual novel on tietyssä mielessä todella lähellä interaktiivisen tarinankerronnan sarjakuvaa. Vaikka tarinat, joissa on vaihtoehtoisia loppuratkaisuja, kiinnostavat minua ja olen halukas joskus kokeilemaan sellaisen kirjoittamista, päätin syistä olla käyttämättä interaktiivista tarinankerrontaa sarjakuvassani.

Lähteinä käytin pääasiassa kolmea kirjaa. Ensimmäinen oli Nancy Beimanin kirja *Prepare to Board!*, joka opettaa kuvakäsikirjoituksen sekä hahmojen suunnittelua animaatiota varten. Vaikka samat säännöt eivät välttämättä päde sarjakuviin, kirja sisältää paljon hyviä neuvoja myös sarjakuvapiirtäjälle. Beimanin kädenjälki on nähtävissä mm. Disneyn animaatioelokuvissa *Herkules* (1997) sekä *Aarreplaneetta* (2002), ja hän opettaa nykyään kuvakäsikirjoittamista Sheridan Collegessa (Wikipedia).

Kaksi muuta kirjaa olivat Scott McCloudin *Understanding Comics* sekä *Reinventing Comics*, joista ensimmäinen keskittyy sarjakuvien tekoon ja luonteeseen yleisesti, ja toinen siihen, mihin sarjakuva on menossa ja mihin se voi kehittyä. McCloudin teokset tulivat vastaan joka käänneessä tutkiessani sarjakuvia ja niiden tulevaisuutta, joten ne tuntuivat luonnolliselta ja hyvältä lisältä lukemistoon.

Sähköisinä lähteinä käytin aiheeseen liittyviä opinnäytetöitä, jotka Meltio minulle linkitti sähköpostissaan.

2 PROCESSI

3.1 Käsikirjoitus

Syksyn alussa minulla oli viisi tarinaideaa. Olin aloittanut niiden pohtimisen heti sen jälkeen, kun päätin, että tekisin sarjakuvan opinnäytetyökseni. Varasuunnitelmana oli jonkin sadun tai urbaanilegendan muuttaminen sarjakuvamuotoon, mikäli oma tarinankerrontataitoni osoittautuisi kerta kaikkiaan riittämättömäksi. Ilokseni ja helpotukseksi näin ei kuitenkaan käynyt.

Aiheseminaarin jälkeen pyörittelin näitä viittä tarinankappaletta päässäni, kunnes osa niistä putosi melko vikkelästi pois. Kaksi jäljelle jäävää tarinaa kilpailivat pitkään, ja aloin jo ahdistua päättämättömydestäni. Eräänä iltana istuin kuitenkin alas ja kirjoitin koko rakenteen ylös sekavana, epätasaisena tajunnanvirtana. Pian sen jälkeen pilkkoin tekstin yksinkertaisiksi lauseiksi, joista jokainen vastasi yhtä sivua. Tämä ”lausekäsikirjoitus” toimi kuvakäsikirjoituksen pohjana, ja päättyi lopulta hieman muuttuneena lopulliseen sarjakuvaan.

Tarinan runko perustuu löyhästi vuosiin 2010-2012 omassa elämässäni. Kouluun pyrkiminen ja siinä epäonnistuminen tuntuivat määrittävän kaikkea, mitä tein, ja tulin viettäneeksi runsaasti aikaa miettien omaa itseäni, ja etenkin pelkojani. Välillä todellakin tuntui siltä kuin olisin taistellut valtavaa hirviötä vastaan. Epävarmuus omista taidoistani ja lahjoistani sekä pelko täydellisestä epäonnistumisesta ovat yhä läsnä, tosin koko ajan heikompiina.

Tähän perustuu tarinan päähenkilön ja luuran-ko-hirviön välinen jännite. Päähenkilön epäonnis-

tuessa voittaa hirviö, eli pelko se tulee näkyvämmäksi: ensimmäisellä kerralla sillä on vain pää ja kädet, muu ruumis on savua. Toisella kerralla sillä on yläruumis ja kolmannella, viimeisellä kerralla se on kokonaan näkyvä. Tarinan ollessa vielä kehitysvaiheessa olin ajatellut, että viimeisen taistelun aikana pelko alkaa muistuttaa päähenkilön siluettia ja näin päähenkilö joutuisi loppujen lopuksi taistelemaan itseään vastaan. Jätin idean toteuttamatta, koska mielestäni se monimutkaisti tarinaa liikaa ja muodonmuutosta olisi ollut hankalaa selittää napakasti.

Toinen lievä epäloogisuus tarinassa oli se, että jokaiselle ihmiselle olisi omanlaisensa hirviö taisteltavaksi ja kuitenkin tarinan loppupuolella eksyksissä olleen hahmon hirviötä ei näy missään, kun tämä yrittää auttaa päähenkilöä voittamaan omansa. Koetin korjata tätä lisäämällä kuvakäsikirjoituksen tekstiosuuteen pätkän, joka selittää että eksyksissä ollut hahmo joutui pois pelistä niin nopeasti siksi, että hirviö jota vastaan hän taisteli, ei ollut se, jota vastaan hänen pitäisi taistella. Ajattelin myös, että jos jokaisella ihmisellä on omat pelkonsa ja epävarmuutensa joita vastaan täytyy enemmän tai vähemmän kamppailla, niin osa ihmisistä ei tiedä tai tunnista omiaan. Siksi eksyksissä olleen hahmon hirviötä ei nähdä tarinassa.

Tarinan lopussa päähenkilö lopulta hermostuu hirviölle ja katkaisee sen kaulan. Hirviön ruumis katoaa, mutta pää jää henkiin. Tällä halusin viestittää, että pieni määrä tietynlaista pelkoa ja epävarmuutta on ihan

hyväksi. Se toimii eräänlaisena neuvonantajana ja estää (useimmiten) tekemästä kaikista typerimpiä virheitä. Lisäksi mielestäni on lohduttavaa tietää, että nekin, jotka vaikuttavat itsevarmoilta ja rohkeilta kokevat epävarmoja hetkiä ja epäilevät välillä omia taitojaan.

Yritin alussa etsiä tietoa siitä, miten tarinoita pitäisi kirjoittaa. Selailin Pixarin *22 Rules of Storytelling* ja tarkistin, mitä muistin Aristoteleen runousopista. Huomasin kuitenkin, että sääntöjen ja oppien seuraaminen vain mutkisti käsikirjoittamista, sillä minulla oli jo tarinan runko. Ainut, mitä jäi tehtäväksi, oli sen pukeminen sanoiksi.

3.2 Kuvakäsikirjoitus

Kun ohjaajani oli hyväksynyt käsikirjoituksen, aloin tehdä kuvakäsikirjoitusta eli *storyboardia*. Olin katellut jo aiemmin elokuvien ja tv-animaatioiden kuvakäsikirjoituksia, mutta en ollut erikseen opetellut tekemään sellaista itse. Sarjakuvien, tv-sarjojen ja elokuvien kuvakäsikirjoitukset ovat perusidealtaan samanlaisia; sanat käsikirjoituksesta visualisoidaan kuvasarjaksi. Eroavaisuuksista suurin on sarjakuva-piirtäjän vapaus suunnitella ja rajata ruudut haluamallaan tavalla. Lisäksi sarjakuvan lukija saa itse päättää tahdin lukiessaan (Beiman 2013, 23).

Olin alun perin ajatellut, että tarina kulkisi enimmäkseen kuten useimmissa sarjakuvissa: puhekuplissa olevan dialogin sekä visuaalisen kerronnan avulla. Toinen ohjaajistani kuitenkin kehotti harkitsemaan vaihtoehtoa, jossa ruudut ikään kuin toimisivat ”lausekäsikirjoituksen” kuvituksena. Pidin ajatuksesta joten halusin kokeilla sitä. Päätin sulkea kirjoitetun dialogin kokonaan pois ja yrittää tehdä kaikista puhekuplista animaation avulla viestiviä. Näin animaatio saisi vielä tärkeämmän roolin tarinan eteenpäin viemisessä. Lisäksi huomasin kuvakäsikirjoitusta tehdessäni, että pystyin kertomaan jotain kuvilla ja jotain muuta tekstissä.

Kuvakäsikirjoituksesta tein kolme eri versiota. Ensimmäiseen versioon en vielä piirtänyt kuvia, vaan enemmänkin jaottelin animoituja ja animoimattomia sivuja ja suunnittelin sivujen rakennetta. Tämä versio toimi pohjana seuraavalle, jossa oli jo piirroksia, eli sivujen sommittelua. Toista versiota kuvakäsikirjoituk-

sesta en tehnyt loppuun asti, sillä piirtämäni kuvat olivat mielestäni liian pieniä enkä saanut otetta tarinan visuaalisesta kulusta. Käytin näitä pieniä kuvia vielä pohjana kolmannessa versiossa.

Kolmas ja viimeinen versio kuvakäsikirjoituksesta oli toimiva. Jokainen kuva oli noin A5 -kokoinen joten sommittelua oli helpompi tehdä. Isommassa koossa vaarana oli kuitenkin jäädä hiomaan piirroksia liikaa. Jos huomaisin myöhemmin, että jokin sommitelma ei toimi, olisin tuhannut turhaa aikaa piirroksen hiomiseen. Pystyin kuitenkin pitämään kuvakäsikirjoituksen piirrokset luonnoksina.

Lopullisia sivuja piirtäessäni pitäydyin melko tarkasti kuvakäsikirjoituksessa. Ainut muutos oli sivun kolme ylin ruutu. Kuvakäsikirjoituksessa kuvakulma pysyy samana; lukija on sivulla kaksi ja kolmannen sivun ylimmässä ruudussa päähenkilön takana, katse luurankoon päin. Päätin muuttaa kuvakulman jotta lukija näkisi myös päähenkilön edestä. Lisäksi näin tehdessäni ruudun sommitelmasta tuli parempi. Piirrosten alle lisäsin käsikirjoituksen, siihen tapaan kuten ajattelin sen toimivan valmiissa versiossa.

Kun kuvakäsikirjoitus oli valmis ja olin hyväksyttänyt sen ohjaajillani, siinä oli neljäkymmentäyksi sivua, etukansi ja takakansi mukaan luettuina. Etukannen jälkeen lopulliseen kirjaan tulee eräänlainen valikkoruutu joka toimii sisällysluettelona. Takakan-teen tulisivat tekijätiedot.

3.3 Hahmosuunnittelu

Hahmojen suunnittelu vei jonkin verran aikaa, sillä jouduin piirtämään esimerkiksi päähenkilöstä monta eri versiota, ennen kuin päädyin siihen ulkonäköön, joka tuntui oikealta. Minulla ei ollut mitään referenssiä tai tiettyjä hahmoja, joita halusin tarinani hahmojen muistuttavan, robottia lukuun ottamatta. Oli vain ajatus hahmon luonteesta ja hatara tuntemus siitä, miltä hahmon *pitäisi* näyttää. Esimerkiksi raitahuivisella hahmolla täytyi olla pitkät hiukset.

Halusin hahmojen olevan helposti toisistaan erotuvia sekä yksinkertaisia. Koska tarina on syvemmästä merkityksestään irrotettuna myös melko yksioikoinen, en halunnut hahmojen ja visuaalisuuden ylipäätään alkavan kilpailla tarinan kanssa, vaan pitää ne tasapainossa. Tästä syystä hahmoilla ei edes ole nimiä; en missään vaiheessa kokenut että niitä olisi edes tarvittu.



*Ensimmäiset luonnokset
päähenkilöstä
ja luurangosta.*

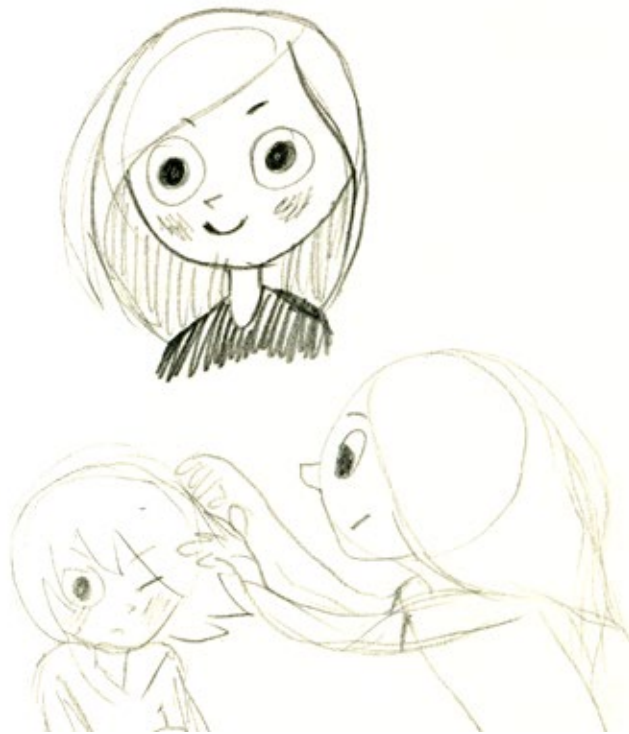
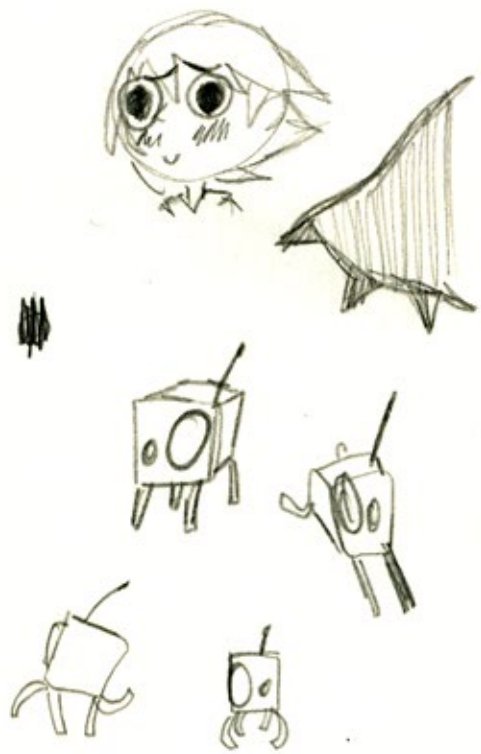
Päähenkilö

Halusin pitää hahmon luonteen ja ulkonäönkin melko yksinkertaisena, jolloin lukijalle jää enemmän varaa kuvitella omia näkemyksiään hahmosta. Siten samaistuminen on helpompaa. Tätä temppua käytetään monesti esimerkiksi videopeleissä, joissa pelaajahahmo saattaa olla jopa täysin puhumaton. Lisäksi yksinkertaisemman hahmon saa piirrettyä nopeammin kuin monimutkaisen, ja hahmo on helpompi pitää dynaamisena.

Hahmon ulkonäköä suunnitellessani halusin vaateuksesta käytännöllisen näköistä. Hahmolla on aseenaan miekka, joten vaatteiden täytyi jotenkin sopia ajatukseen miekankäytöstä. Päähenkilön vaatetuksen suunnittelussa tärkeitä kriteerejä olivat myös piirrettävyys ja tunnistettavuus. Melko pitkälti kaikki päätökset vaatteiden suhteen tein sen perusteella, onko jokin vaatekappale hauskaa piirtää vai ei. Ensimmäisissä luonnoksissa hahmolla on ponchomainen takki. Vähitellen etenemällä jäljelle jäivät saappaat ja huppu. Shortsihaalari oli ennen mekko, mutta koska mekkojen ja hameiden piirtäminen ei ole yhtä mukavaa kuin shortsien, tuli mekosta haalari. Hahmolla on myös vyö miekkaa varten.

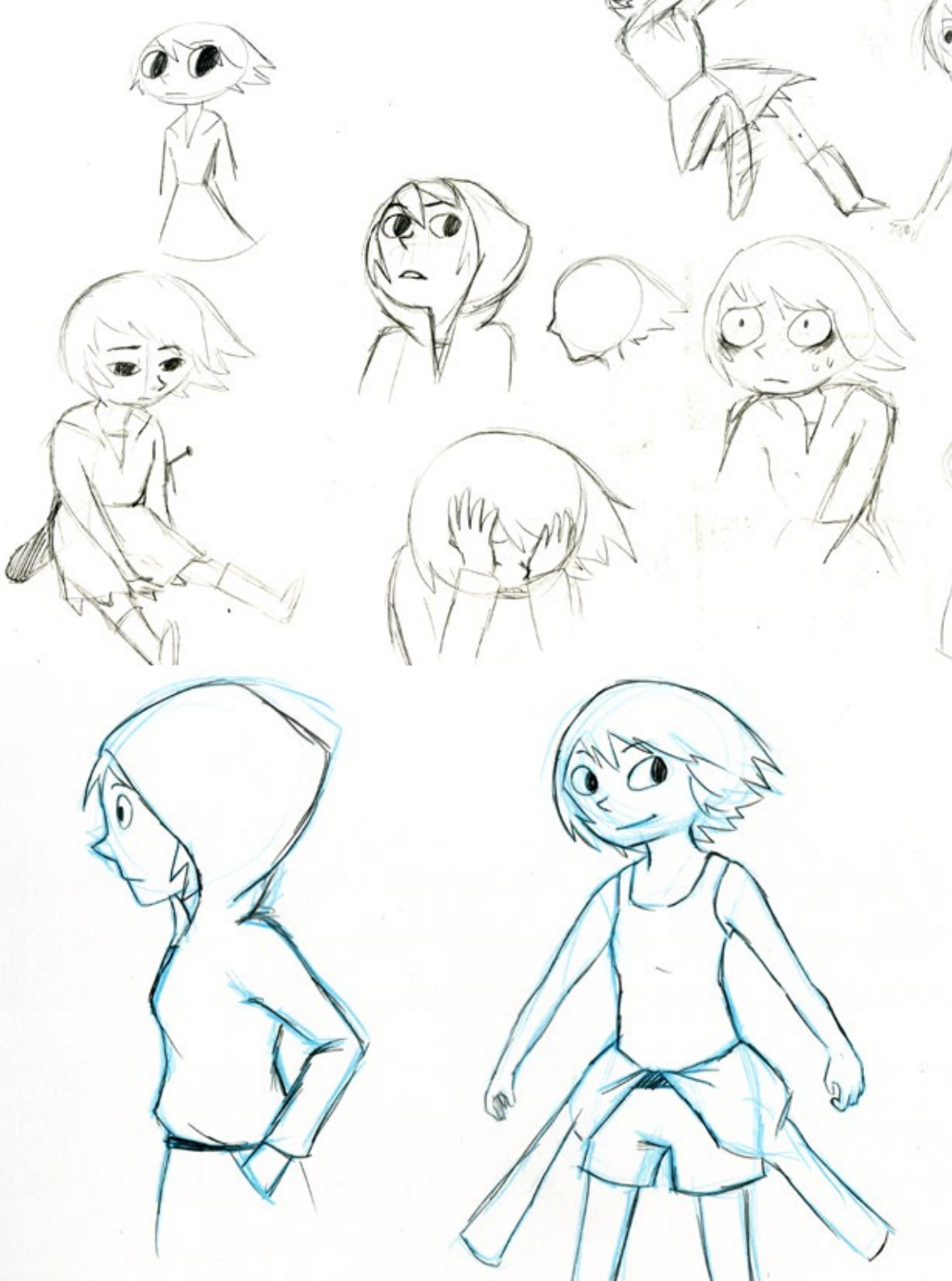


*Luonnoksia
päähenkilöstä.*

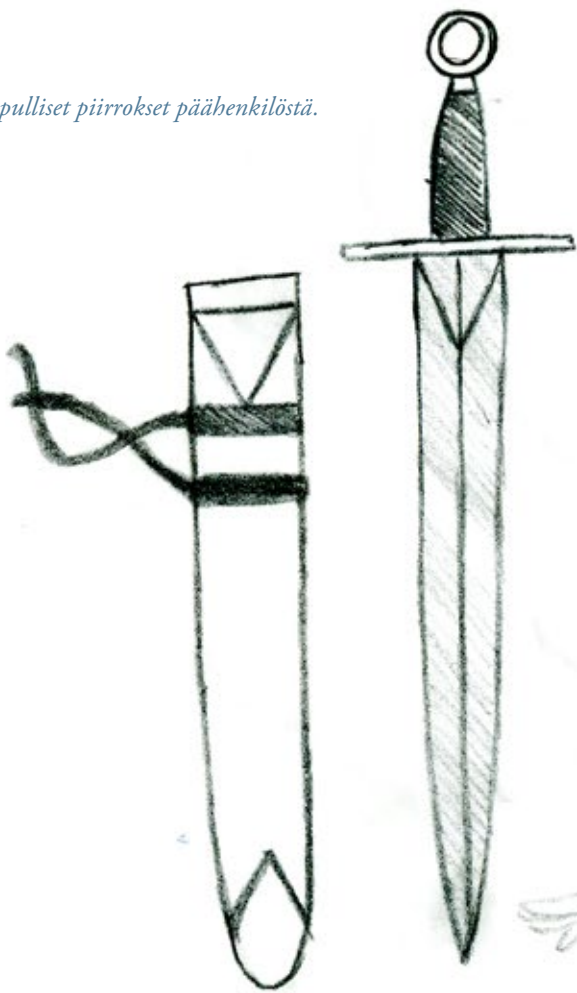


spannava
nde aineisto?





Lopulliset piirrokset päähenkilöstä.



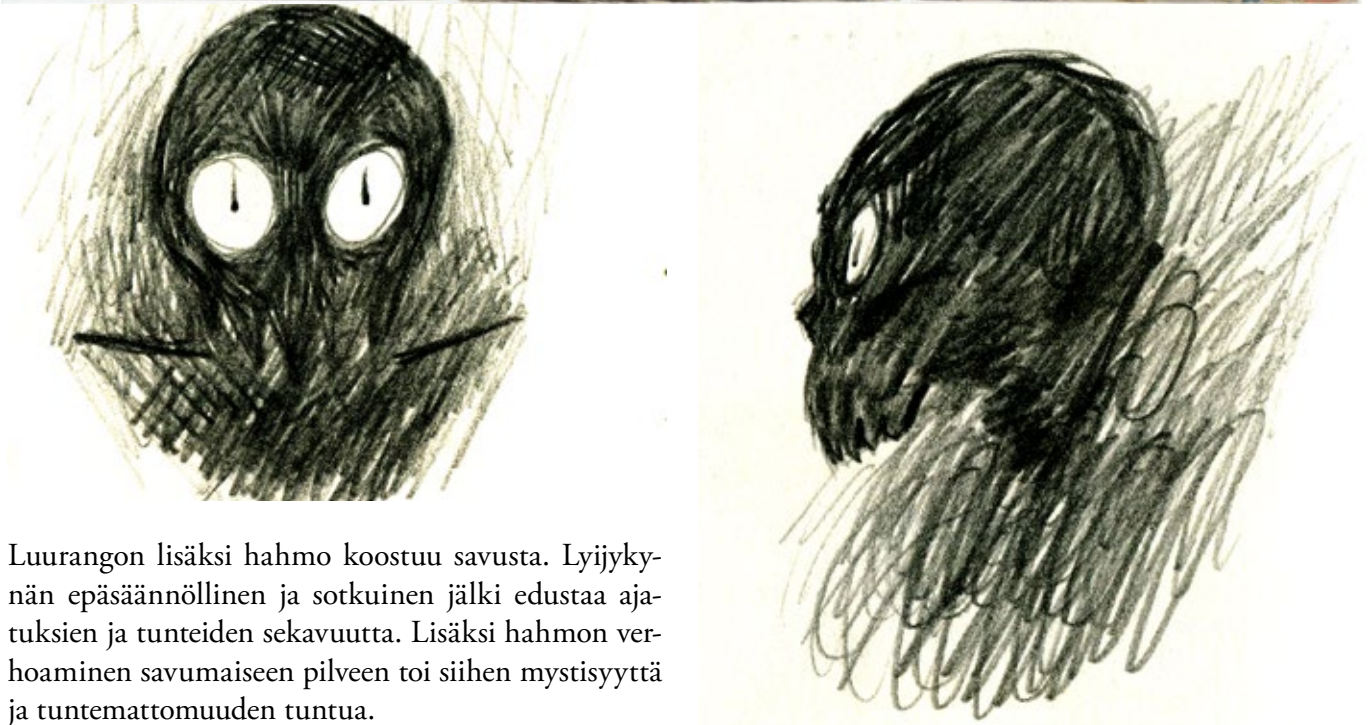
Oikealla: (1) *Takiyasha the Witch and the Skeleton Spectre*.
Alla: Luonnoksia luurangosta.

Luuranko

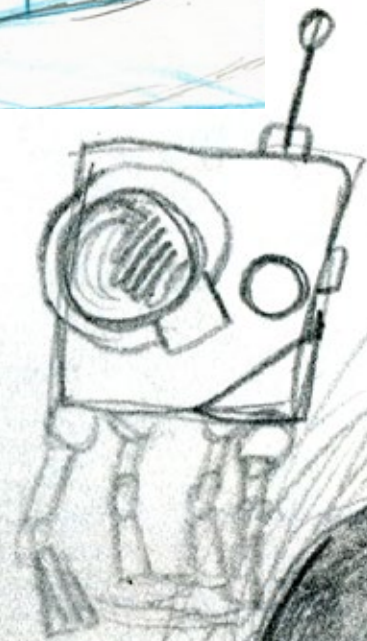
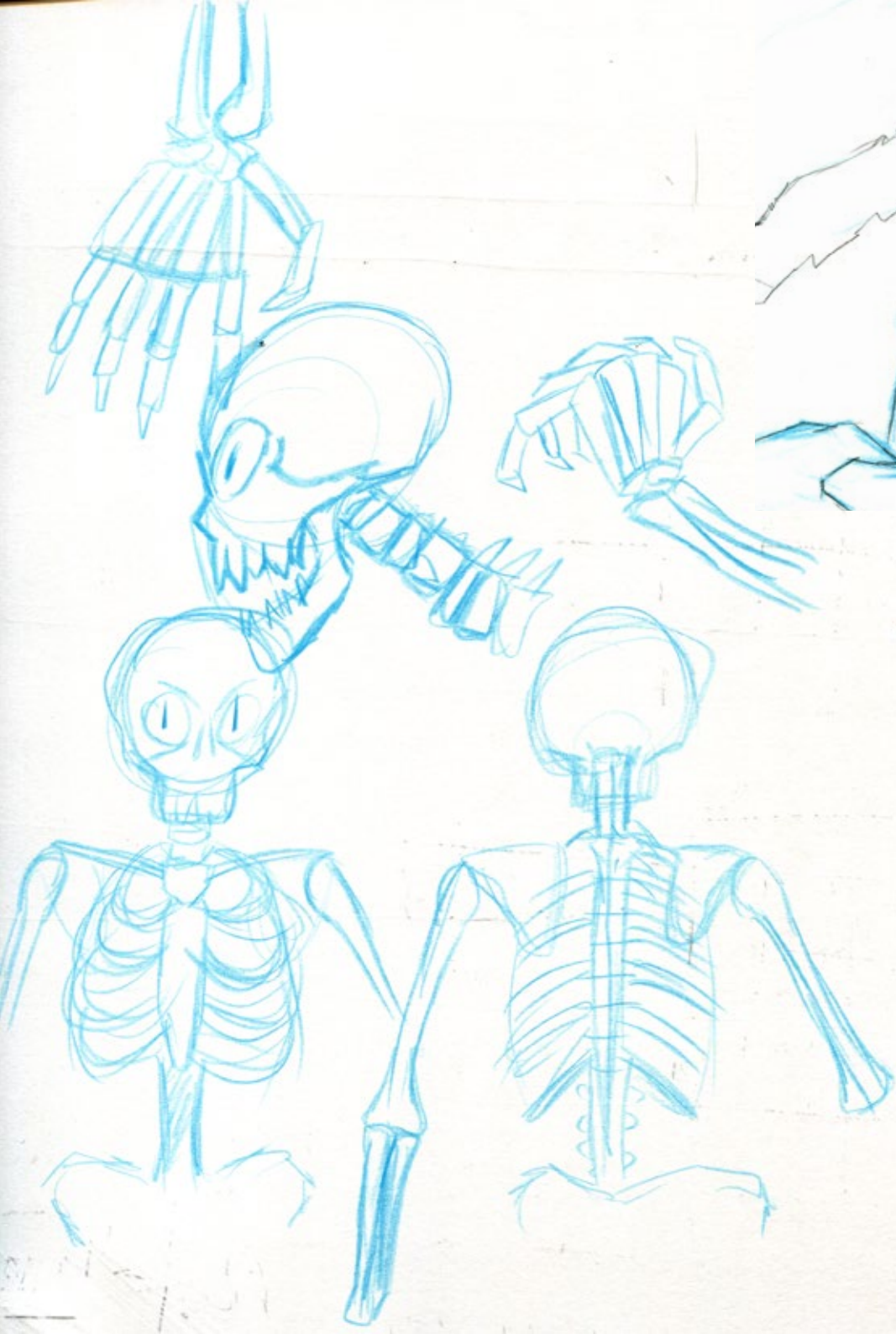
Pelkoa ilmentämään valitsin luuranko-hahmon useasta eri syystä. Luurankoa on käytetty kuvaamaan Kuolemaa jo keskiajalta asti (Wikipedia). Luuranko tuntui siten sopivan ilmentämään myös pelkoa, vaikka se ei tässä tarinassa edustakaan kuolemanpelkoa erityisesti. Luurangot ovat pelottavia, mutta myös ilmeikkäitä. Piirsin ensimmäiset luonnokset ilman mallikuvia luurangoista, mutta valmiita sivuja piirtäessäni katselin kuvia luurangoista ja tyylittelin hahmon ulkonäön lopuksi.

Alun perin idean jättiläismäisestä luurangosta taisin saada Utagawa Kuniyoshin puupiirros *Takiyasha the Witch and the Skeleton Spectre* (n. 1844). Näin kuvan ensimmäistä kertaa kotona melko nuorena selaillessani ukiyo-e -kirjaa. Kuva oli suuressa koossa yksinään yhdellä aukeamalla, ja se teki minuun vaikutuksen.

Päätin jättää luurangolta leukaluun pois. Ensimmäisissä luonnoksissa hahmosta leukaluuta ei ollut. Kokeilin piirtää hahmon leualla varustettuna mutta pidin leuattomasta versiosta enemmän. Lisäksi hahmon ei tarvinnut uskottavasti puhua missään vaiheessa, eikä sen ollut tarkoitus olla täysin anatomisesti oikea versio ihmisen luurangosta. Jättämällä leukaluun pois ajattelin myös tekeväni hahmosta tunnistettavan, ei minkä tahansa luurangon. Lisäsin sille pupillit, jotta sen katseen voisi selvästi suunnata johonkin. Tällöin sain hahmon ilmentämään laajempaa tunneskaalaa, esimerkiksi sarjakuvan sivulla 32: siirtämällä luurangon katsetta sain sen näyttämään välinpitämättömältä.



Luurangon lisäksi hahmo koostuu savusta. Lyijykynän epäsäännöllinen ja sotkuinen jälki edustaa ajatuksien ja tunteiden sekavuutta. Lisäksi hahmon verhoaminen savumaiseen pilveen toi siihen mystisyyttä ja tuntemattomuuden tuntua.

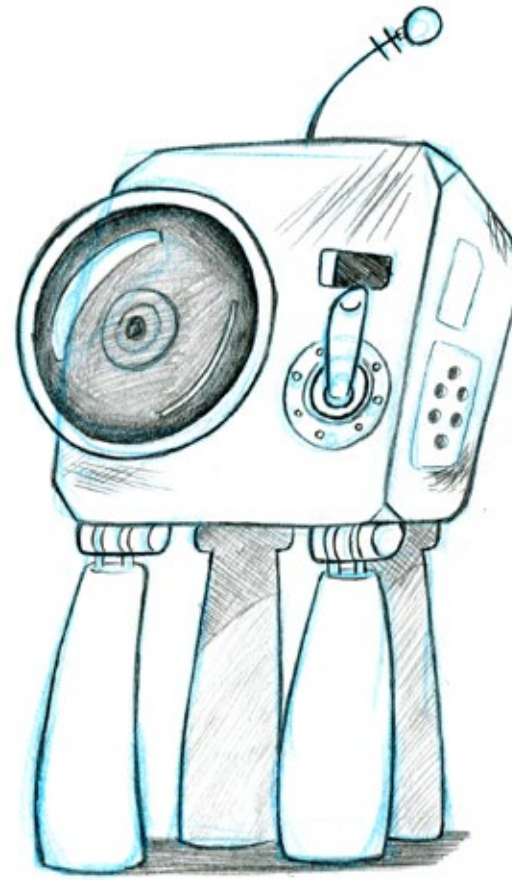


Robotti

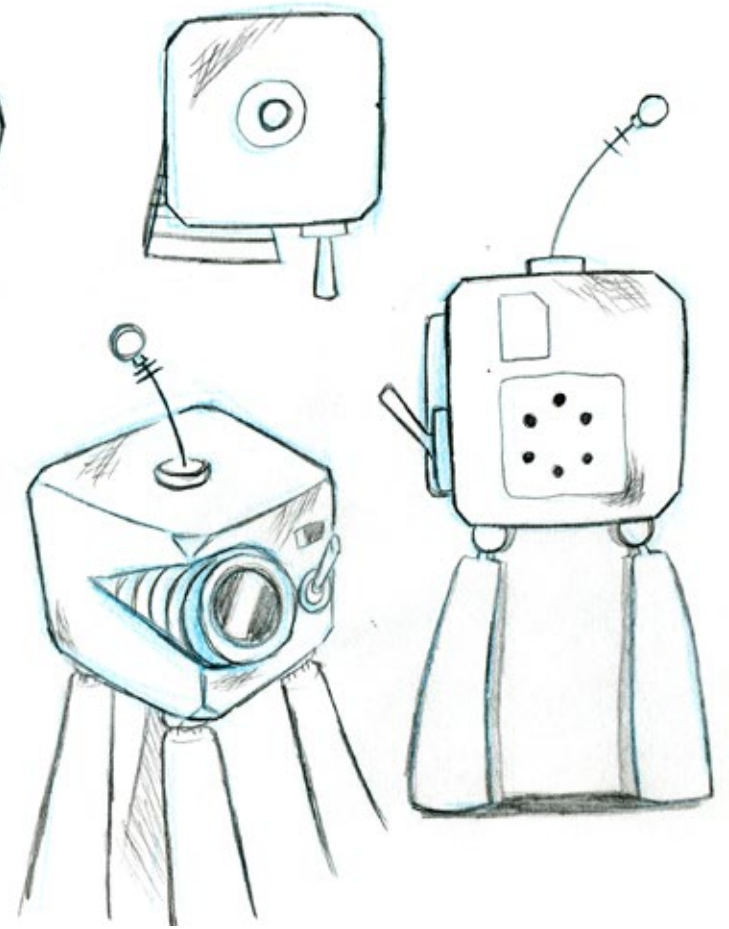
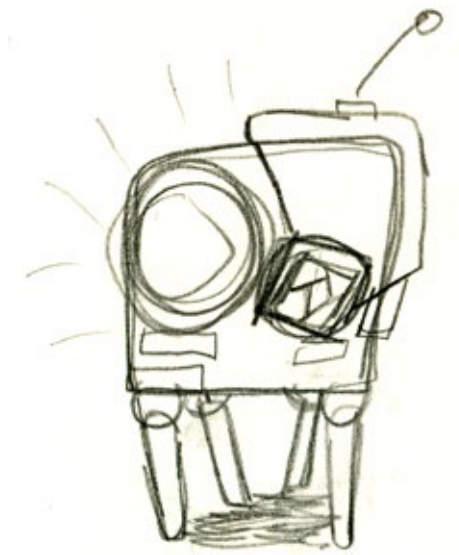
Robotti oli ainut hahmo, johon otin selkeästi vaikutteita. Elottoman esineen elollisuus ja ilmeikkyys kiehtoi Pixarin *Wall-e* -elokuvassa (2008) ja inspiroi piirtäessäni robottia. Hahmon ulkonäkö on saanut vaikutteita japanilaisen Gainax -studion *FLCL* -animaatiosarjassa (2000) olleesta robotista.

Halusin sen olevan vaarattoman näköinen ja sopivasti suloinen, sillä sen tärkein rooli tarinassa oli saada päähenkilö piristymään ja jatkamaan eteenpäin. Jätin hahmon tarinaan, vaikka ohjaajani Christopher kyseenalaisti sen tarpeellisuuden. Keksinkin myöhemmin, että robotin merkitys tarinassa oli toimia muistutuksena siitä, että pahakaan epäonnistuminen ei tee ihmisestä arvotonta. Siksi olin ajatellut, että jotain olennaista jäisi puuttumaan, jos ottaisin hahmon pois. Robotin avulla pysyin myös vähän lämmittämään tarinan tunnelmaa, esimerkiksi laittamaan sen nukkumaan päähenkilön olkapäälle ja myöhemmin herättämään sen äkisti päähenkilön heiluessa. Tällaisia taustalla tapahtuvia, päätarinan etenemiselle yhdentekeviä vitsejä ja tarinoita harrastaa sarjakuvapiirtäjä Don Rosa *Aku Ankka* -tarinoissaan, joista pidän paljon. Myöhemmin tarinan loppupuolella robotti toimii myös jalkoina luurangon irronneelle kallolle.

Robotin toinen silmä on kameramainen linssi ja toinen ”silmiä” ei ole silmä lainkaan, vaan ala-asteen puukäsityöstä tuttu vipukytkin. Hahmolla on myös antenni, koska sen avulla voi ilmaista eri tunnetiloja, esimerkiksi surullisena antenni nuokkuu, yllättyneenä tai säikähtäneenä sojottaa suorana.

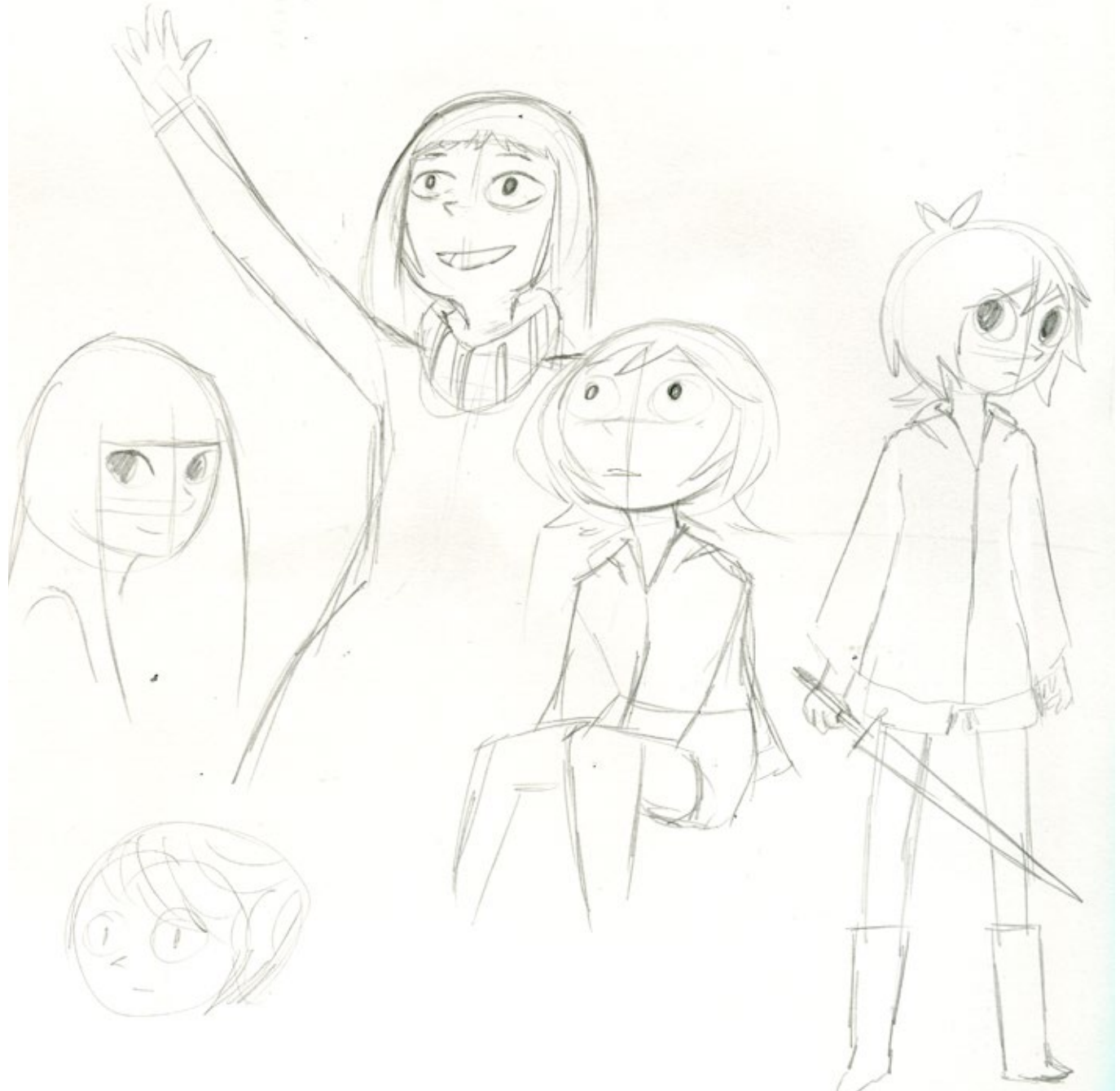


Valmis referenssipiirros.



Raitahuivinen tyttö

Hahmo on kokeneempi ja vanhempi kuin päähenkilö, ja halusin sen jotenkin näkyvän hahmon olemuksesta. Raitahuivisella on työllä pitkä vaalea tukka, josta piti alun perin tulla kellertävän vaalea, mutta väritinkin sen siniseksi sopimaan sarjakuvan värimaailmaan. Tein hahmolle tumman asun vaaleiden hiuksien kontrastiksi.



*Luonnoksia raitahuivisesta tytöstä.
Seuraava sivu: referenssipiirros hahmosta.*

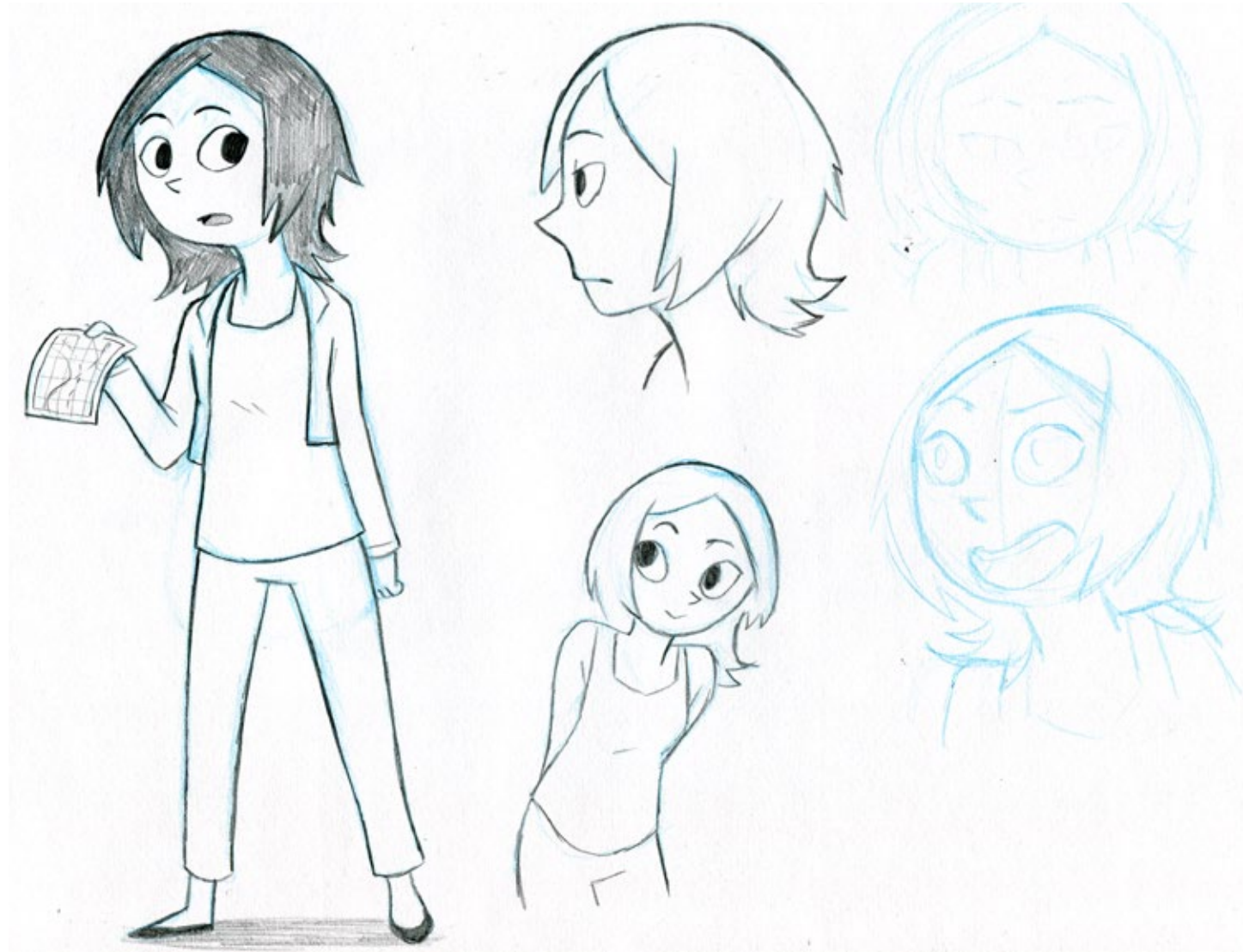


Eksynyt tyttö

Selvästi vähemmän asioista perillä oleva kuin päähenkilö. Tämän hahmon suhteen minulla oli vähiten aavistuksia siitä, miltä sen pitäisi näyttää. Hahmon sopiva ulkonäkö löytyi kuitenkin nopeammin kuin muiden.

Muut henkilöt

Muiden hahmojen suunnitteluun en kuluttanut kovasti aikaa; tarinan alkupuolella esiintyvään joukkoon piirsin vain toisistaan erottuvia vaatetuksia ja hiuksia. Pidin kuitenkin huolen, että nuotion äärellä kinastelevat hahmot löytyvät loogisesti sivun 10 joukosta.



Referenssipiirros ja luonnoksia eksyneestä tytöstä.

3.4 Tekniikka & visuaalinen tyyli

Kuvakäsikirjoituksen valmistuttua aloin piirtää värinäisiä sivuja. Luonnostelin sivut ensin non-photo blue kynällä. Kynää käytettiin aiemmin siksi, että sen jättämä sininen väri ei toistunut filmillä. Nykyään skannerit ja muut laitteet kyllä toistavat sinisen, mutta se on melko helppo saada piiloon (Wikipedia). Lisäksi kynän käyttämisellä saattaa olla psykologinen vaikutus; kun tietää, että sininen jälki jää piiloon on helpompi luonnostella rennosti ja nopeasti.

Olin alun perin ajatellut piirtää liikkumattomat sivut oikealla, fyysisellä lyijytätekynällä ja animoidut sivut digitaalisella lyijykynän jälkeä matkivalla siveltimellä Photoshopissa. Ideana oli saada digitaalinen ja ei-digitaalinen jälki sekoittumaan saumattomasti keskenään. Myöhemmin ajattelin tekeväni koko sarjakuvan digitaalisella lyijykynällä ajan säästämiseksi. Aloin ensin etsiä Photoshopille tarkoitettuja ilmaisia lyijykynää matkivia siveltimiä. Totesin niiden olevan vääränlaisia tarkoitukseeni; en saanut niillä aikaiseksi lähellekään yhtä hyvää jälkeä kuin tavallisella lyijykynällä. Olin aiemmin tehnyt animaatiotestin jonka taustan piirsin Procreate -nimisellä sovelluksella iPadilla. Procreaten lyijykynäsivellin jätti parempaa jälkeä, mutta en halunnut tehdä sillä sarjakuvaa, sillä sen tuntuma styluksella piirrettäessä ei ole yhtä tarkka kuin piirtopöydällä tai tavallisella kynällä paperille piirrettäessä. Procreaten siveltimiä ei myöskään saanut siirrettyä Photoshopiin, joten yritin tehdä sopivan siveltimen itse, huonoin tuloksin. Huomasin myös,

että piirtämällä sivut käsin, kokonaisuus pysyy paremmin kasassa, ja sommitelmaa on helpompi hallita. Lisäksi olin jo siirtynyt piirtämään liikkumattomia sivuja käsin, ja saatuani ne valmiiksi olin melko nopea ja harjaantunut, joten piirsin loputkin prototyyppiin menevät sivut samalla tekniikalla.

Päädyn käyttämään HB 0.9, 0.5 ja 0.3 lyijytätekyniä. Käytin myös grafiittiliitua niissä kohdin missä halusin vähän erilaista tekstuuria, tai missä oli isoja erittäin tummia pintoja.

Valitsin lyijykynän, koska sen jälki yleensä ymmärretään ei-digitaaliseksi, ja sillä saa paljon erilaisia pintoja aikaan. Se on minulle todella tuttu ja pidän sen käyttämisestä. Se myös antaa jonkin verran virheitä anteeksi ja on intuitiivinen ja nopea.

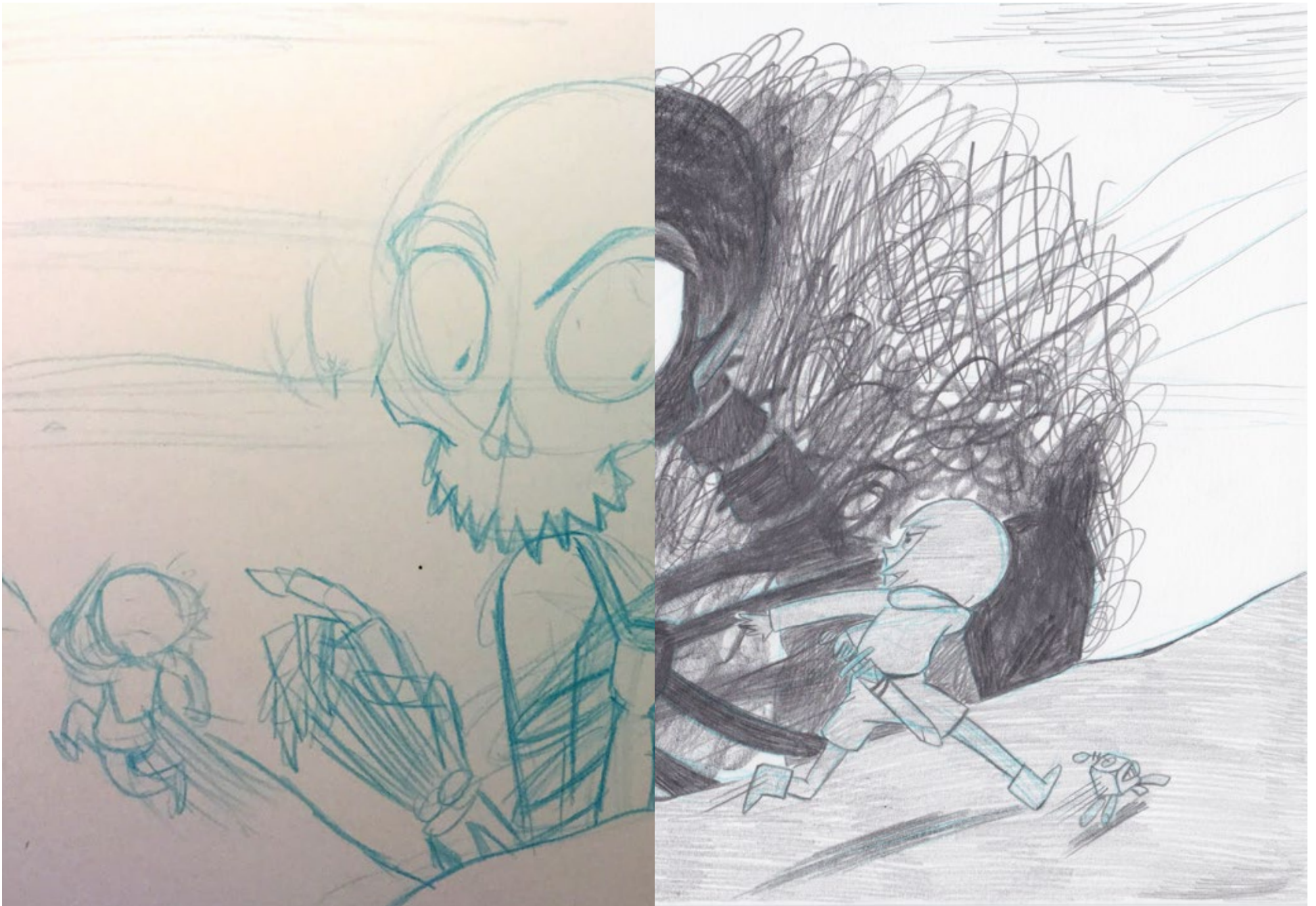
Väritin lyijykynäpiirroksia Photoshopilla. Ensimmäisen värikokeilun tein ohjelman omalla perussiveltimellä, mutta en pitänyt väreistä enkä jäljestä. Toisen värityksen tein siveltimellä, joka on peräisin sivellinpaketista joka oli jaossa tietokoneavusteinen kuvittaminen -kurssilla. Sain siveltimellä aikaan hiukan akvarellimaista jälkeä ja olin siihen tyytyväinen. Lopputulos rajattuine väriskaaloinen oli miellyttävän näköinen yhdistelmä digitaalista ja ei-digitaalista jälkeä.

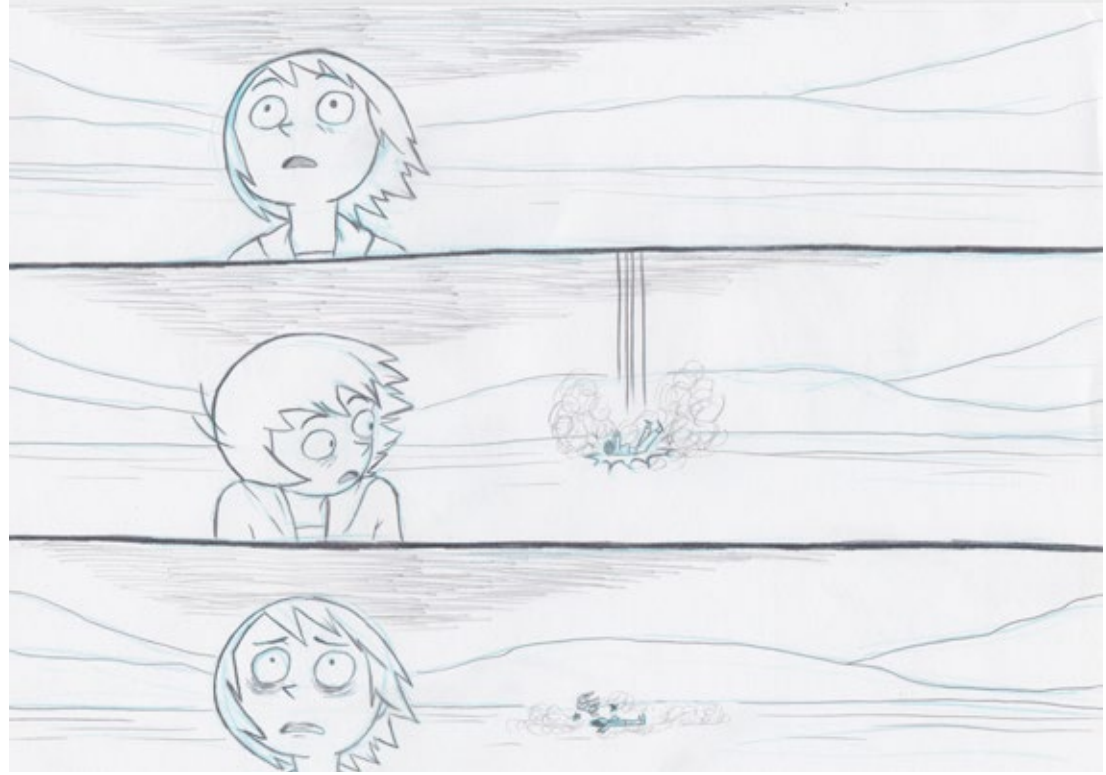


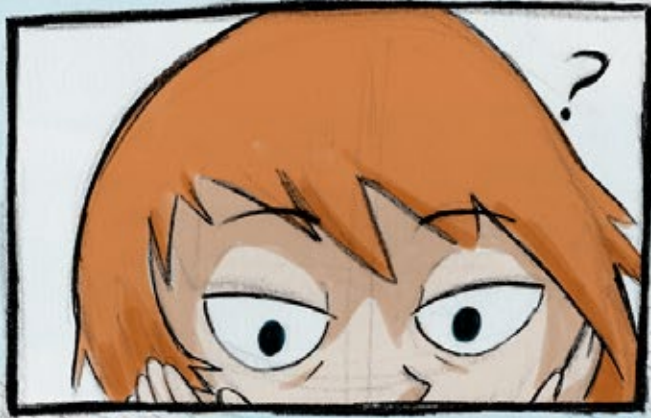
Välineet.

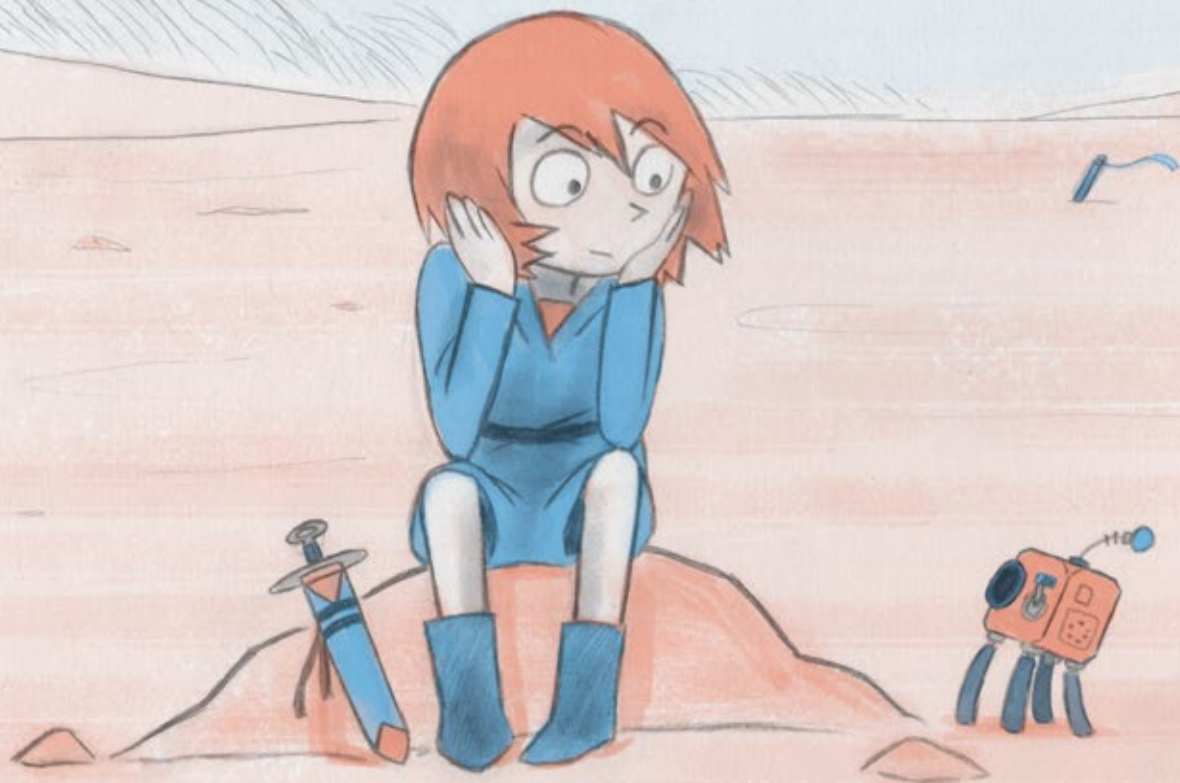


Lopullisten sivujen
piirtämistä non-photo blue -kynällä.









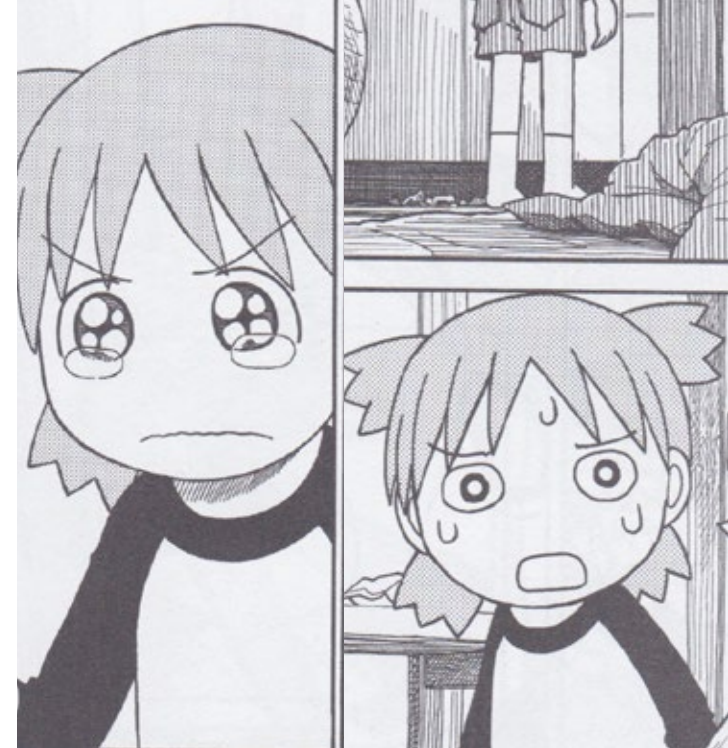
Toinen versio värityksestä. Päädyin käyttämään tätä.



Vasemmalla:
(2) Hergé: Tuhatkaunnon potku.

Oikealla:
(3) Pedrosa: Kolme Varjoa

Äärimmäisenä oikealla:
(4) Kiyohiko Azuma: Yotsuba&! Mangailmeitä.



Piirtäessäni käytin tyyliä jota olen kehittänyt itselleni vähitellen sen jälkeen, kun luovuin ottamasta kaikkia vaikutteita japanilaisista sarjakuvista ja animaatioista. ”Mangatyylä” näkyy piirtämisessäni vieläkin, vaikka ei enää lainkaan yhtä vahvana kuin vuosia aiemmin. ”Mangatyylillä” tarkoitan tietynlaisia asentoja, ilmeitä, kuvakulmia (esimerkiksi useat lähikuvat hahmojen silmistä) ja usein yksityiskohtaisesti piirrettyjä silmiä. Nykyään saan ison osan inspiraatiostani länsimaisesta sarjakuvasta ja animaatiosta.

”Animoitujen hahmojen pitäisi olla uskottavia, ei realistisia. Fysiikan ja painovoiman lait voivat muuttua animaatioissa. -- Visuaalinen liioittelu, karrikoiminen ja tyylielty toiminta ovat paljon mielenkiintoisempia kuin kirjaimelliset tulkinnat luonnollisesta liikkeestä,” (Beiman 2013, 14) Tämä seikka vaikuttaa myös paljon siihen, miten haluan tyyliäni kehittää. Vaikka Beiman puhuukin animoiduista hahmoista, sama pätee sarjakuvahahmoihinkin, kuten Cyril Pedrosan *Kolmessa varjossa* tai vaikka Hergén *Tinteissä*. Vaikka Hergén tyyliä oli paljon realistisia piirteitä, enemmän kuin monissa muissa sarjakuvissa, tyylieltyä ja virkistävää epärealistisuutta oli silti oikea määrä. Tavoitteenani on piirtää eloisia, uskottavia ja ilmeikkäitä hahmoja ja haluan niiden viestivän paljon jo pelkillä kasvoniilmeillä sekä elekielellä, välillä humoristisen liioittelusti, mutta välillä myös hienovärisesti ja aidontuntuisesti.



3.5 Animaatio

Ensimmäiset ideat animaatio-osuuksista olivat gif -animaation kaltaisia, silmukkana toistuvia lisäyksiä varsinaiseen kuvaan, kuten esimerkiksi tuulen puhaltamaa pölyä tai nuotion tuottaman valon epätasaista lepatusta. Tällöin lukija saisi itse määrittää lukutahdin.

Animaatiot tein Photoshopissa. Ohjelma on tuttu ja olen tehnyt sillä muutaman pienen animaation aiemminkin. Kun animaatiot olivat alusta alkaenkin pieniä, eivätkä esimerkiksi sisältäneet liikkuvia kuvakulmia tai mitään muutakaan monimutkaista, katsoin että Photoshop oli sopiva valinta.

Tein animaatio-testin selvittääkseni miten InDesignin Digital Publishing Suite käsittelee videomateriaalia ja saisiniko animaatioita ylipäättään toimimaan ilman apua. Olin aiemmin kuullut, että gif -tiedostojen kanssa tulisi ongelmia ainakin interaktiivisessa PDF -muodossa. Tämä osoittautui todeksi. Renderein tekemäni muutaman framen animaation Photoshopista MP4 -muotoon ja sain sen pienen kappailun jälkeen toistumaan silmukkana ja näkymään iPadilla normaalisti. Näytin tekemäni kokeilun opinnäytetyötapaamisessa ja sain kuulla, että neljän framen animaatio näytti kankeudessaan hyvältä ja sopi tyyliin. Päätin hylätä alustavan suunnitelmani useamman framen animaatioista ja kokeilla pitäytymistä vain muutamassa framessa.

Käytin lopullisten animaatioiden piirtämiseen samaa sivellintä, jolla olin värittänyt valmiit sivut. Jälki erottui juuri sopivasti staattisesta kuvasta, muttei lii-

kaa. Piirsin yhden framen kuvan yhdelle layerille, ja muutin frameissa sitä, mitkä *layerit* olivat näkyvissä. Pystyin myös laittamaan esimerkiksi sateen ja salamman välähdyksen eri layereille, joten kokonaisuutta oli helpompi hallita, kun kuvassa liikkui monta asiaa yhtä aikaa. Eniten frameja on sivulla 9 (6 kpl) ja vähiten esimerkiksi sivulla 13 (3 kpl).

Animaatiolla on kaksi tehtävää sarjakuvassa: tärkein, eli viedä tarinaa eteenpäin ja vähemmän tärkeä tunnelman luominen. Pysin käyttämään animaatiota tarinan kuljettamiseen sen jälkeen, kun olin päättänyt kokeilla tekstin jättämistä pois. Tästä esimerkkinä sivu 15, jossa vanha nainen kertoo muille suunnitelmastaan yllättää hirviöt. Tunnelmaa luovaa animaatiota ovat esimerkiksi sade ja salamointi, sekä tuulessa liehuva kangas.



Sivun 12 frameja.



3.6 Musiikki

Musiikilla on tunnetusti suuri rooli tunnetilojen välittämisessä. Musiikki voi myös kuljettaa tarinaa tehokkaasti eteenpäin. Näistä syistä halusin ehdotomasti liittää musiikkia sarjakuvaani. Valmiiden stock-musiikkien käyttäminen ei kuitenkaan houkuttanut lainkaan, vaan halusin varta vasten tälle sarjakuvalle tehdyn ääniraidan.

Pyysin veljeäni Juhania säveltämään musiikit siksi, että tiesin hänen pystyvän säveltämään tunteisiin vetoavaa musiikkia ja ymmärtämään musiikin roolin tarinankerronnassa. Lähetin hänelle oman version kuvakäsikirjoituksesta, johon olin lisännyt muistiinpanoja musiikista ja tunnelmasta. Ehdotin alun perin pelkkää pianoraitaa, jotta tehtävästä ei tulisi liian työteliästä. Lisäksi uskoin että kokonaisen sinfoniaorkesteri-ohjelman pauhu olisi liian runsas ja mahtipontinen sarjakuvan visuaaliseen tyyliin verrattuna. Juhani kuitenkin ehdotti pianon rinnalle muitakin soittimia, ja sanoi, ettei työmäärä lisääntyisi huomattavasti.

Kehotin Juhania lähettämään varhaisia versioita sävellyksistä mahdollisimman aikaisin, jotta hänen ei tarvitsisi tehdä turhaa työtä hiomalla kappaletta, joka en kelpuuttaisikaan sarjakuvaan. Sain neljä erilaista melodiaa kuunneltavakseni, joita kommentoin, ja lopulta päädyin vaihtoehtoon numero kolme. Siitä kehittyi lopulta tarinan pääkappale *On Our Journeys*.

Keskustelimme paljon kappaleiden paikoista sarjakuvassa sekä siitä, miten kokemuksesta saataisiin mahdollisimman miellyttävä lukijalle. Päädyimme

silmukkana toistuviin kappaleisiin, jotka alkaisivat loputtuaan soimaan uudestaan muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta: sivujen 14-15 välissä on siirtymä, joten musiikki päättyy sivulla 14. Samoin sivujen 22-23 välissä on tärkeä siirtymä, joten musiikki ei soi silmukkana sivulla 22. Olin ensin ajatellut, että vain liikkuvissa sivuissa olisi ääniraita, mutta Juhani ehdotti että musiikkia tai ääntä pitäisi olla jokaisella sivulla. Sivulla 4 on ambient -ääntä ja sivuilla 15-16 on tuulikoneella tai *aeoliphonella* tehtyä ääntä. Valikkosivulla soi pääkappale.

Kappaleet esiintymisjärjestyksessä:

1. On Our Journeys (menu)
2. Facing a Monster (2,3)
3. Defeated (4)
4. Alone and Sad (5)
5. Despite Her Efforts (6,7,8)
6. After a While (9,10)
7. She Becomes Friends (11,12)
8. Strangely Enough (13)
9. Old Lady (14)
10. They Hide and Wait (15-16)
11. They Fight (17-18)
12. Separated (19, 20, 21)
13. Wanders Around (22)

4 PROTOTYYPPI

Päätin tehdä alun perin noin 40 -sivuisesta sarjakuvasta 22 sivun prototyypin ajan säästämiseksi. Kirjan taittamisen halusin tehdä InDesignissa, sillä sen Digital Publishing Suiteen olin tutustunut sähköiset julkaisut -kurssilla, ja halusin harjoitella sen käyttöä lisää. Tiesin, että ohjelmalla pystyi lisäämään musiikkia sekä liikkuvaa kuvaa.

Aiemmin tekemäni animaatiotestin perusteella oletin, että videon lisääminen MP4 -muotoisena, äänen lisääminen MP3 -muotoisena ja molempien toistaminen silmukkana olisi helppo ja varma tapa tehdä kirja, mutta olin väärässä. Testattuani äänen lisäämistä huomasin, että useamman kuin yhden sivun ajan soiva musiikki näytti aluksi mahdottomalta toteuttaa. Kävin läpi useita Adoben ohjesivuja InDesignille ja olin jo luovuttaa, kun huomasin, että overlays -paletista saattoi käskä kappaletta soimaan artikkelin taustalla. Tämä ratkaisi sivunkäännössä pysähtyvän musiikin ongelman, mutta toi ilmoille uuden: MP4 -videotiedosto ei jostain syystä toistunut kappaleen kanssa samalla sivulla. Tutkin vielä, voisiko GIF -muotoa käyttää, mutta esimerkiksi interaktiivinen PDF ei tue sitä. Lisää ohjesivuja lueskeltuani sain selville, että Adoben Edge Animate -ohjelman tiedostomuoto OAM toimisi Digital Publishing Suitessa. Tein siis seuraavan testin: tallensin Photoshopissa tekemäni animaation GIF -muotoon, vein sen Edge Animateen, muunsin sen siellä OAM -muotoon ja vein edelleen InDesigniin. Nyt musiikki ja animaatio alkoivat toistua molemmat heti, kun sivu latautui ja kappale jäi soimaan vaikka sivua käänsi. Seuraavaksi ongelmaksi ilmaantui kuitenkin se seikka, että taustalla soiva kappale ei alkanut uudestaan päätyttyään. Kamppailin asian kanssa, mutta vaikka laitoin loop -ominaisuuden päälle, kappaleet eivät soineet silmukalla. En myöskään löytänyt InDesignista mitään ta-

paa, jolla saisin kappaleet alkamaan ja sivua käännettäessä loppumaan matalammalla äänentasolla, jotta musiikin kulku olisi sujuvampaa. Sen voisi kuitenkin korjata muokkaamalla kappaleita erikseen.

Päädyn myös hylkäämään kaikki toiveet sarjakuvan julkaisemisesta interaktiiviseen PDF -muotoon, se kun ei GIF -tiedostojen lisäksi tue musiikin soimista silmukkana. Vaihtoehtoina olivat siis EPUB -tiedosto tai kokonaan oma sovellus sarjakuvalle. Sain äännet ja animaatiot toimimaan parhaiten foliona, jolle täytyy tehdä joko oma katselusovellus tai käyttää Adobe Content Vieweriä. EPUB -muodossa on se etu sovellukseen nähden, että EPUB -tiedostoja voi avata millä tahansa laitteella PDF:n tapaan, jos laitteessa on tiedostoa lukeva ohjelma, esimerkiksi Applen iBooks tai Firefoxiin ja Chromeen saatavat laajennukset. EPUB -tiedostoa, eli e-kirjaa voisi siis myös jakaa aivan kuten mitä tahansa muuta tiedostoa, mikä kuulosti paremmalta kuin oman sovelluksen tekeminen. Testasin e-kirjaa iBooksilla ja se enimmäkseen toimi, muutamia vikoja lukuun ottamatta. Musiikkilinkit näkyivät play- ja pause-nappuloina, musiikki ei jatkanut soimistaan sivunkäännön jälkeen. Myös testiksi tekemäni valikko- ja sisällysluettelosivut toimivat vain osittain, mutta se näytti olevan korjattavissa. Kuitenkin ladattuani kirjan iPadiin ja avattuani sen iBooksilla musiikit toistuivat oikein silmukkana, mutta animoidut sivut olivat kadonneet kokonaan ja ohjelma jähmettyi välillä paikoilleen täysin. Hämmennystäni syvensi vielä Chromen Magic Scroll -e-kirjanlukijan kokeilu, jonka versio kirjasta oli täydellinen kaaos: tekstielementit valikkosivuilta valuivat pois paikoiltaan, osa sivuista oli oikean ko-koisia, osa ei, mutta koko komeuden kruunasi joka ikisen kappaleen alkaminen samaan aikaan.

Totesin, että digitaalisen kirjan julkaiseminen on

aivan eri lukunsa sellaisen tekemiseen verrattuna ja päätin jättää sen vain pohdintatasolle etenkin, kun olin tekemässä vasta prototyyppiä sarjakuvasta. Päätin, että Content Viewerillä luettava versio oli riittävän lähellä tavoittelemaani lopputulosta. Lopullisen, täysin valmiin sarjakuvan tekisin kuitenkin edelleen e-kirjaksi, enkä omaksi sovellukseksi.

Vaikka olenkin tehnyt prototyypin ensisijaisesti iPadia ajatellen sen hyvän soveltuvuuden takia, – iso ruutu ja laitteen sopiva koko sopivat mielestäni paremmin kirjojen ja lehtien lukemiseen kuin puhelin pienine näyttöineen tai kannettava tietokone, puhumattakaan tavallisesta tietokoneesta, jota ei taatusti voi ottaa vaikka sänkyyn tai nojatuoliin mukaan kuten fyysisen kirjan tai lehden voi – mahdollisuus lukea sarjakuva millä tahansa laitteella toisi sille lisää lukijoita.

Tehdessäni sarjakuvaa kuvien mukana juokseva teksti alkoi muodostua ongelmaksi. Ne eivät sellaisinaan olleet hyviä, sillä ne vain toistivat kuvien tapahtumia. Seikan huomasi paremmin kun sivut oli piirretty valmiiksi. Keskustelin asiasta ohjaajani kanssa ja päätin kokeilla tekstien jättämistä kokonaan pois ja antaa animaation ja musiikin kuljettaa tarinaa. Ohjaaja ehdotti, että luetutan sarjakuvan muutamalla henkilöllä, jotka eivät tunne sen tarinaa ja kysyn heidän tulkintansa tarinan kulusta. He kommentoivat sarjakuvaa seuraavasti: alussa, ennen ensimmäistä ruutua olisi hyvä olla pieni selventävä teksti, joka kertoisi lukijalle alkutilanteen, vähän samaan tapaan kuten *Star Warsissa*: ”A long time ago, in a galaxy far, far away...” Tarinaa oli muuten helppo seurata, mutta vanhan naisen sanomisten ymmärtäminen suunnitelmaksi tuotti vaikeuksia. Muutenkin kohtaus, jossa hahmot juttelevat nuotiotulen äärellä oli epäselvin. Animaatiota toivottiin enemmän esimerkiksi taistelukohtauksiin ja nuotioon. Olin jättänyt osan

sivuista animoimatta, sillä ajattelin staattisten sivujen rauhoittavan ja tasapainottavan kokemusta. Taistelukohtaukset olin jättänyt animoimatta siksi, että arvelin niiden olevan liian haasteellisia minun taidoilleni ja siten niiden tekemiseen olisi kulunut liikaa aikaa. Prototyypin sisällysluettelosta ja tekijätietojen sivulta pitäisi myös päästä kätevästi ja selkeästi alkuun. Sisällysluettelo voisi myös olla suppeampi kohtausluettelo.

Aloin miettiä nimeä vasta sitten, kun sarjakuvan prototyyppi oli melkein valmis. Tarinan työnimi oli ollut ”Wasteland” tapahtumapaikan takia, mutta mielestäni se ei sopinut enää sen jälkeen, kun tarina oli alkanut muuttua näkyväksi kuvakäsikirjoituksen avulla. Myös valmiiden musiikkien kuuleminen tarkensi tarinan tunnelmaa siten, että työnimi ei enää tuntunut sopivalta.

Siinä missä hahmot eivät selkeästi tarvinneet nimeä, sarjakuva ehdottomasti tarvitsi. Tein käsikirjoituksen englanniksi, koska siten digitaalisella sarjakuvallani olisi paremmin mahdollisuuksia tulla luetuksi ympäri maailmaa. Nimenkin täytyi siis olla englanniksi. Ensimmäiset nimi-ideat olivat mielestäni todella huonoja, mutta koen että ne täytyi käydä läpi ennen kuin pääsisin johonkin parempaan vaihtoehtoon. ”Atelophobia” tarkoittaa pelkoa epätäydellisyydestä tai siitä, ettei ole riittävän hyvä (Wikipedia), ja se oli ensimmäinen nimi, joka mieleeni tuli. En pitänyt sitä hyvänä sillä se oli liian alleviivaava. Seuraavat ehdotukset ”The Sword and the Bone”, ”Shadow of Doubt”, ”The Fear” ja ”Never Fear” olivat kaikki liian kömpelöitä tai mielikuvituksettomia. Halusin nimellä olevan syvempää merkitystä, vähän samaan tapaan kuin luurankohahmo edusti pelkoa tai robotin omanarvontunnetta. Päädyin pitkän pohdinnan jälkeen nimeen ”The Undertow”, joka on suomeksi paluuvirtaus tai aaltojen imu, ja tarkoittaa aaltojen

hajoamisalueella merelle päin suuntaavaa virtausta. Sana tarkoittaa myös pohjavirettä. Tarinan nimessä pohjavire merkitsee epävarmuutta, joka tuntuu vievän mukanaan kohti syviä vesiä; täydellistä, katastrofaalista epäonnistumista. Täysin vaaraton paluuvirtaus sekoitetaan usein virheellisesti ristiaallokkoon, rip current, joka saattaa aiheuttaa kokemattoman uimarin kulkeutumisen kauemmaksi rannasta ja mahdollisesti jopa hukkumisen (Wikipedia). Paluuvirtaus ei kuitenkaan voi oikeasti viedä mukanaan, joten tunne huuhtoutumisesta merelle on valheellinen, samoin kuten tunne sellaisesta epäonnistumisesta josta ei voisi selvitä.

Kannesta oli useita erilaisia versioita mielessäni jo melko varhaisessa vaiheessa. En kuitenkaan luonnostellut mitään ennekuin sarjakuva oli visuaalisesti täysin valmis. Monet miettimistäni versioista putosivat automaattisesti pois kun sarjakuvan tekeminen eteni. Niitä olivat esimerkiksi yksi versio, jossa oli päähenkilö ja koko muu hahmokaarti, toinen versio, jossa oli miekka ja pääkallo, sekä kolmas, joka muistutti vanhaa kirjan kantta. Päädyin kuitenkin versioon, jossa luurangon käsi kurkottaa pimeydestä valoon, koska se sopi nimen merkitykseen epävarmasta pohjavireestä, josta pelko nousee välillä hallitsevaksi tunnetilaksi.

5 YHTEENVETO & ARVIOINTI

Opinnäytetyössäni olen tyytyväinen mukavuusalueeni ulko- ja sisäpuolella olemisen tasapainoon. Sain opetella uutta, mutta sain myös vain piirtää. Lisäksi sain työmäärän pidettyä järkevämmissä mittasuhteissa, kuin jos olisin tehnyt vaikka kokonaan animoidun lyhytelokuvan, jolloin minun olisi täytynyt opetella paljon enemmän uutta ja tehtävää olisi ollut reippaasti enemmän. Kevyesti animoituun sarjakuvaan käytin taitoja ja tietoa jota minulla jo oli, mutta yhdistelin niitä tavalla, jota en ollut tehnyt aiemmin.

Siitä huolimatta, että yritin pitää sarjakuvan sivumäärän maltillisena, huomasin kevään edetessä ajan hupenevan nopeammin kun olin osannut odottaa. Tarina, hahmojen suunnittelu sekä erityisesti kuväksikirjoitus vaativat paljon aikaa kypsyäkseen ja äänen lisäämisessä tuli, odotettavasti kylläkin, mutkia matkaan. Jouduin tämän takia muuttamaan suunnitelmaa ja tekemään vain puolet kirjasta valmiiksi, mutta en pidä sitä kovin isona takaiskuna. Sain kuitenkin paljon lisää tietoa digitaalisten julkaisujen toiminnasta opettelemalla ja kokeilemalla konkreettisesti, mikä toimii ja mikä ei. Tällainen tapa tietenkin vei paljon aikaa, mutta kun tavoitteena ei ollut valmis myytävä tuote, koin, että sain rauhassa tutkia ei vaihtoehtoja. Tahdon kyllä tehdä kirjan loppuun joskus, ja säveltäjäkin on halukas tekemään musiikit viimeiselle sivulle asti.

Olen prototyyppeihin erittäin tyytyväinen ja työskentelyyni melko tyytyväinen. Prototyypistä tuli lähes täysin sellainen kuin olin ajatellut; ainoat kömpelyydet tuntuivat johtuvan ohjelmien asettamista rajoitteista, esimerkiksi musiikin toistuminen oikein. Työskentelyni oli pitkäjänteistä ja ratkoin paljon ongelmia

etenkin sarjakuvan taittamisvaiheessa. Animoinnista itsestään sekä animaatioiden ja musiikkien lisäämisestä sarjakuvaan minulla oli alussa vain teoria. En ollut itse animoinut paljoakaan ennen tätä projektia ja sähköisten julkaisujen kurssilla en ollut lisännyt ääntä tai videota harjoitustyöhöni lainkaan, sillä Digital Publishing Suiten ja digitaalisen julkaisun perusteiden opetteluun oli mennyt omat resurssinsa. Kaikkine osineen tämä projekti on laajin tekemäni, joten myös se opetti paljon. Lisää opittavaa olisi vielä aikatauluttamisesta, tosin uskon sen taidon paranevan ajan kuluessa itsestään. Työvaiheet kuten kuväksikirjoittaminen ja hahmosuunnittelu vain veivät aikaa, ja olisin niissä varmasti nopeampi jos olisin tehnyt niitä enemmän.

Tavoitteeni kehittää piirtämistäni täyttyi, vaikka neljäkymmentä sivua onkin melko vähän siihen tarkoitukseen. Viiva on rennompaa ja luontevampaa kuin aiemmin. Koen myös oppineeni visuaalisesta tarinankerronnasta jotain. Koelukijoiden kommentit auttoivat paljon, vaikka en enää tehnytkään muutoksia prototyyppeihin. Lopullista tuotosta voisin hioa kommenttien perusteella lisäämällä sivuja ja animaatioita niin, että tarina kulkisi vain äänen ja kuvan avulla. Lisää tutkittavaa digitaalisen ja painetun tarinankerronnan eroista saisin, jos tekisin samasta sarjakuvasta vielä printtiversiön.

Kiitokset:

Kaisa ja Christoffer Leka

Penni Osipow

Juhani Koskinen

Eeva Meltio

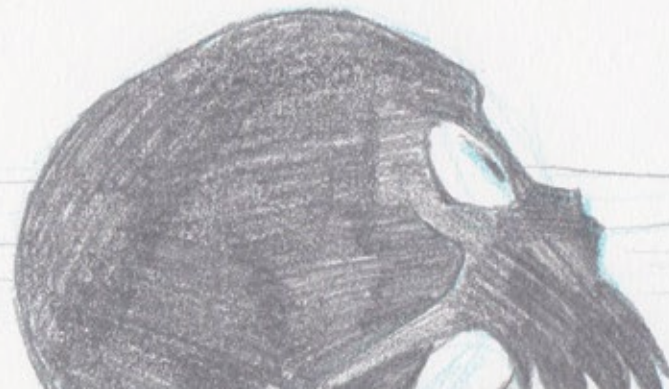
Ainoliisa Koskinen

Tiia Forselius

Sara Halkola

Henri Laakso

sekä 05GR12 -luokka



Lähteet

Kirjallisuus

Beiman, N. 2013: Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts, second edition.

New York. Focal Press, Taylor & Francis Group.

s. 32: ”Animated characters should be believable, not realistic. The laws of gravity and physics may change in animation. -- Visual hyperbole, caricature, and stylized action are much more interesting than literal renditions of natural motion,”

McCloud, S. 1993: Understanding Comics, The Invisible Art. Northampton, MA. Kitchen Sink Press.

s. 9: ”Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence.”

McCloud, S. 2000: Reinventing Comics, How Imagination and Technology Are Revolutionizing and Art Form. New York. HarperCollins.

Sähköiset

Ahokoivu M. 2011: Verkosta paperille – Sarjakuva sähköisesti ja painettuna. Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Haettu 30.4.2016 <http://www.theseus.fi/handle/10024/27649>

Veijalainen R. 2013: Liikkuva kuva ja ääni digitaalisessa sarjakuvassa: säilyttäen sarjakuvamainen pysähtynyt hetki. Metropolia Ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö. Haettu 30.4.2016 <https://www.theseus.fi/handle/10024/56213>

Wikipedia: Aku Ankka (lehti), haettu 25.4.2015
https://fi.wikipedia.org/wiki/Aku_Ankka_%28lehti%29

Wikipedia: GIF, haettu 25.4.2016 <https://fi.wikipedia.org/wiki/GIF>

Wikipedia: Sähkökirja, haettu 25.4.2016
<https://fi.wikipedia.org/wiki/S%C3%A4hk%C3%B6kirja>

Wikipedia: Kuolema (henkilöitymä), haettu 23.4.2016
https://fi.wikipedia.org/wiki/Kuolema_%28henkil%C3%B6itym%C3%A4%29

Wikipedia: Non-photo blue, haettu 17.4.2016
https://en.wikipedia.org/wiki/Non-photo_blue

Wikipedia: Undertow (water waves), haettu 26.4.2016
https://en.wikipedia.org/wiki/Undertow_%28water_waves%29

Wikipedia: Atelophobia, haettu 26.4.2016
<https://en.wikipedia.org/wiki/Atelophobia>

Wikipedia: Rip current, haettu 26.4. 2016
https://en.wikipedia.org/wiki/Rip_current

Kuvat

1. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/1a/Takiyasha_the_Witch_and_the_Skeleton_Spectre.jpg
2. https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/1/1e/Calculus_savate.png
3. Pedrosa, C. 2007: Kolme Varjoa. Helsinki. WSOY.
4. Azuma, K. 2010: Yotsuba&! vol. 10. Helsinki. Punainen Jättiläinen.

LIITTEET

*Prototyyppi ilman
musiikkia ja animaatiota*

Kuvakäsikirjoitus

Prototyypistä pois jääneet sivut



THE
UNDERTOW

HELENA KOSKINEN

read

credits

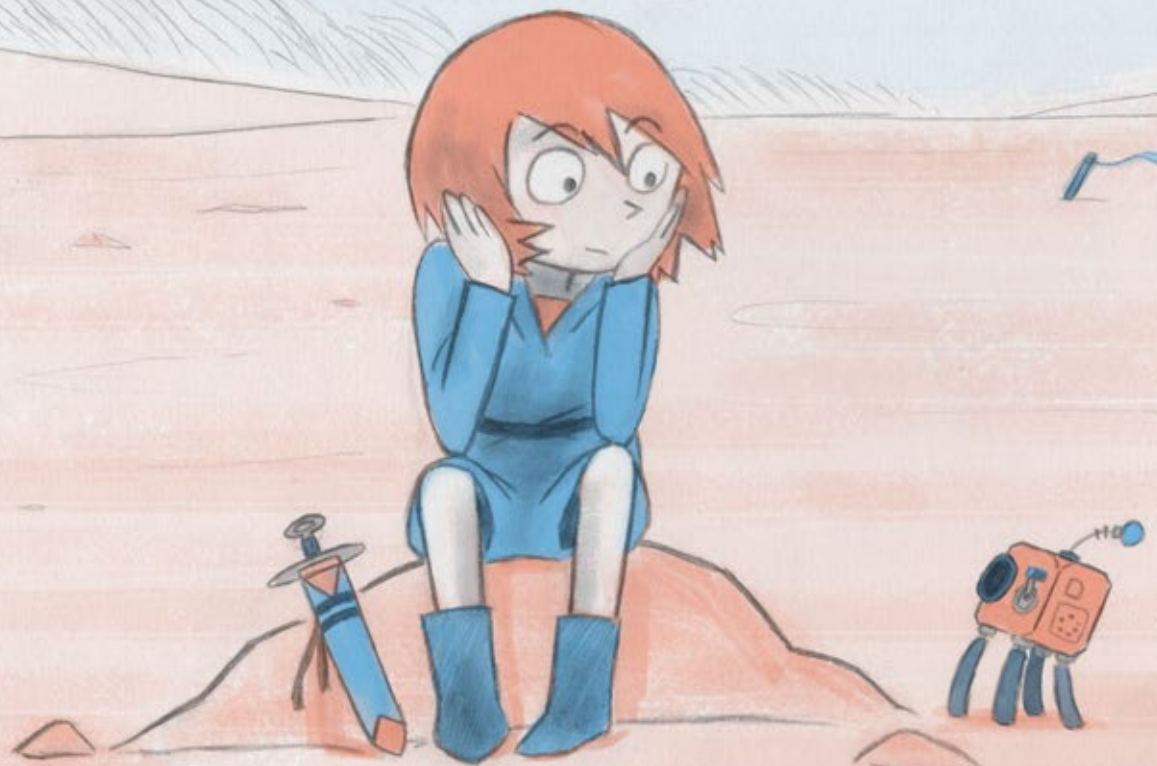
pages

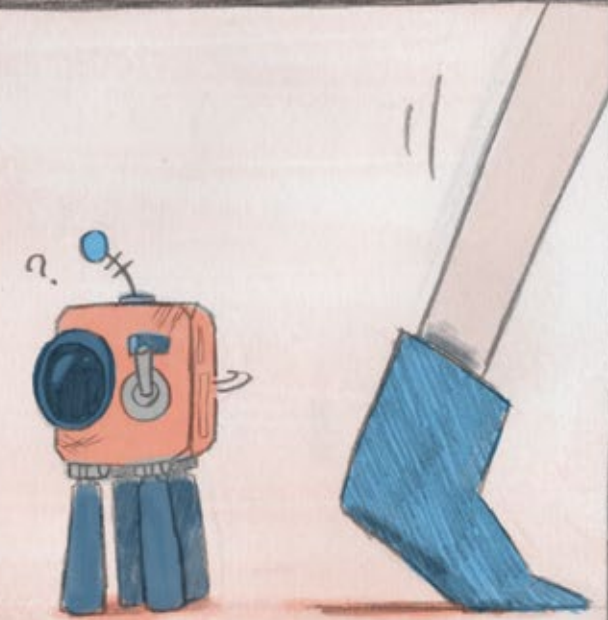
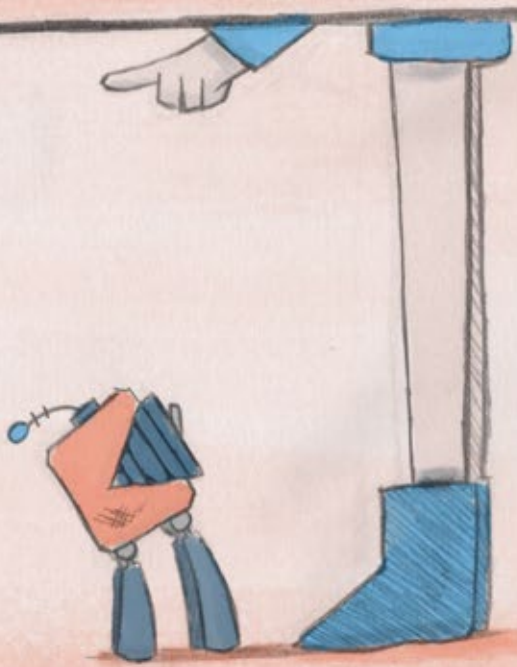
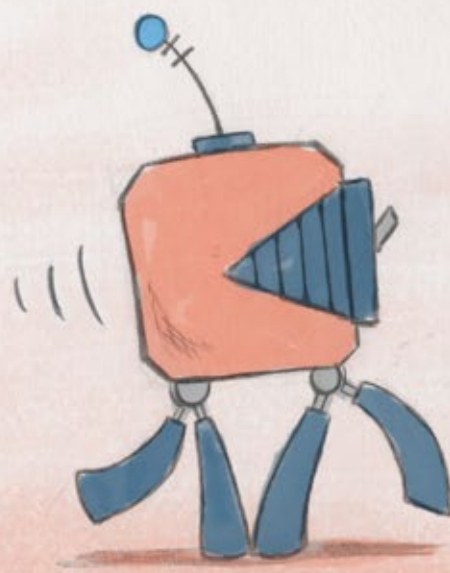
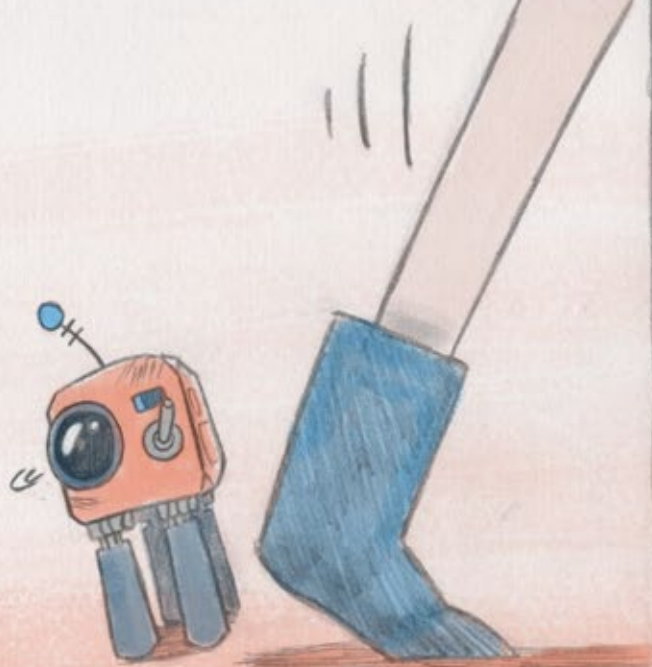


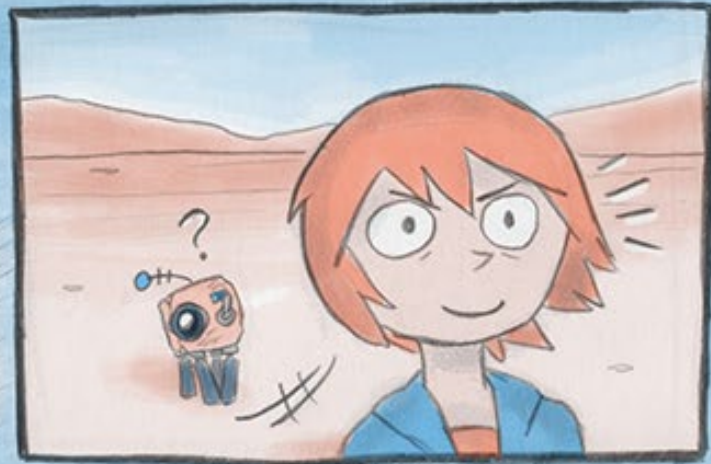
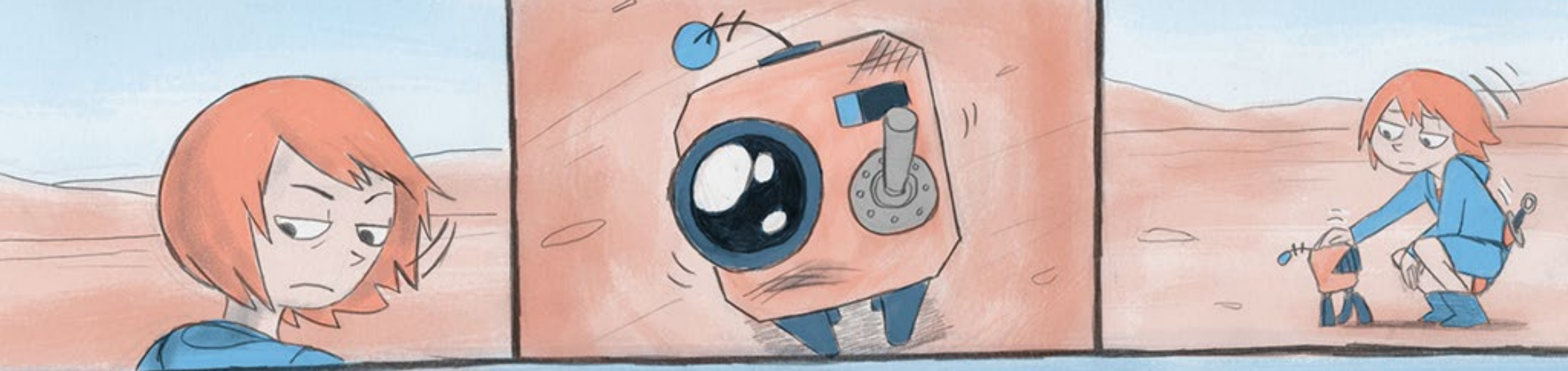




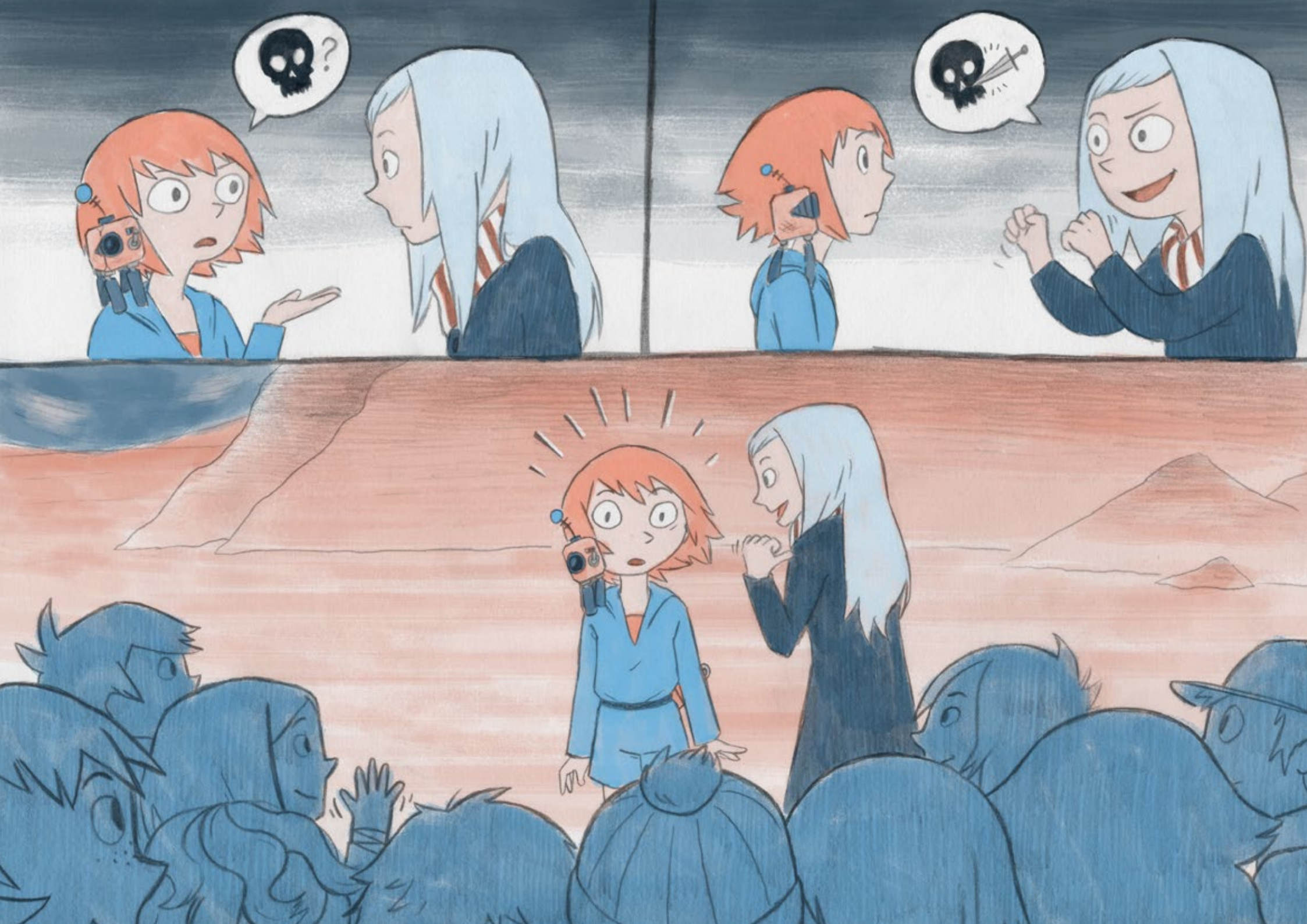


































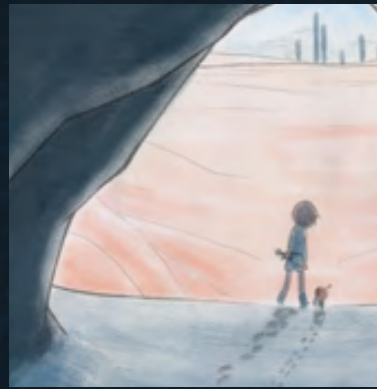
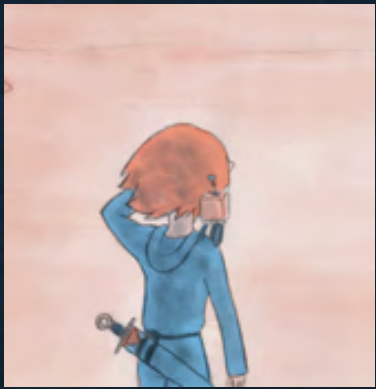


story and art

Helena Koskinen

music and sounds

Juhani Koskinen



Title



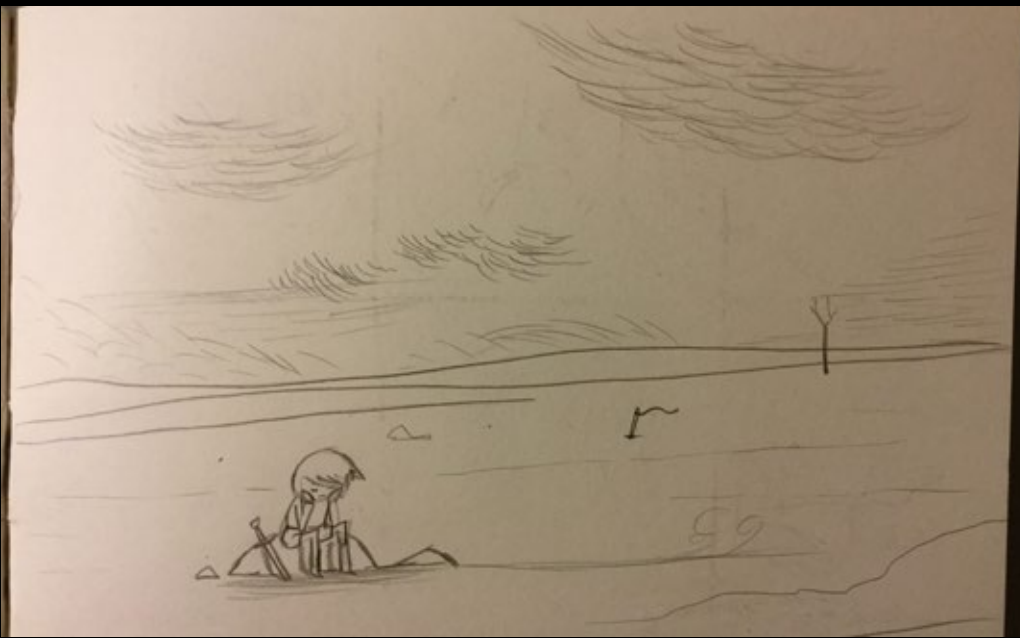
A girl is facing a terrible monster.
animated: lightning, rain, smoke around the monster



The girl is defeated,



but she manages to escape from the monster.
animated: monster looking around

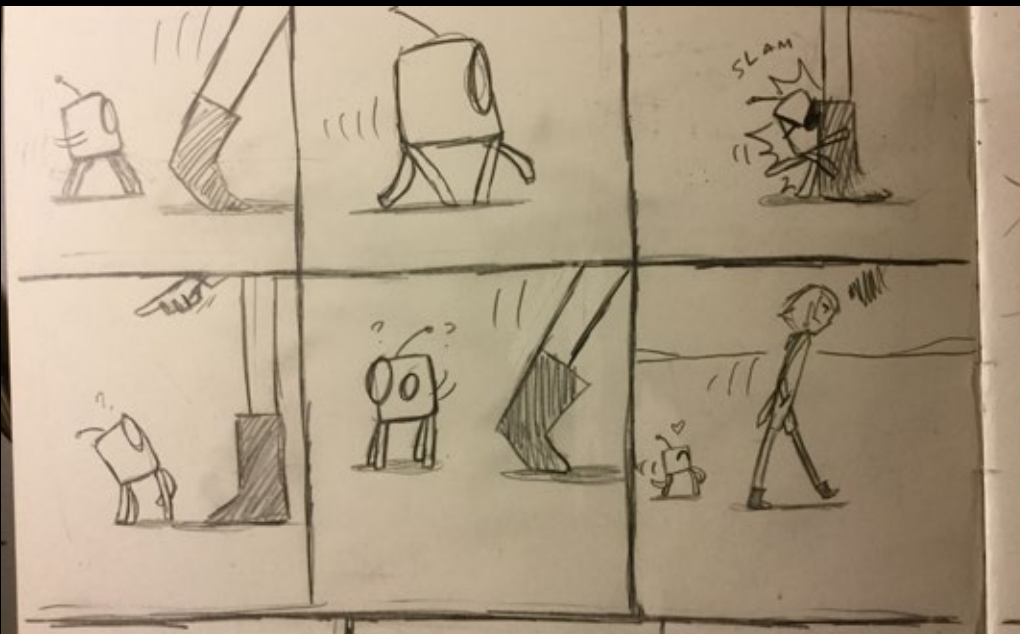


The girl is alone and sad.

animated: dust blown around by wind, cloth on the stick in the background



She meets a small robot.

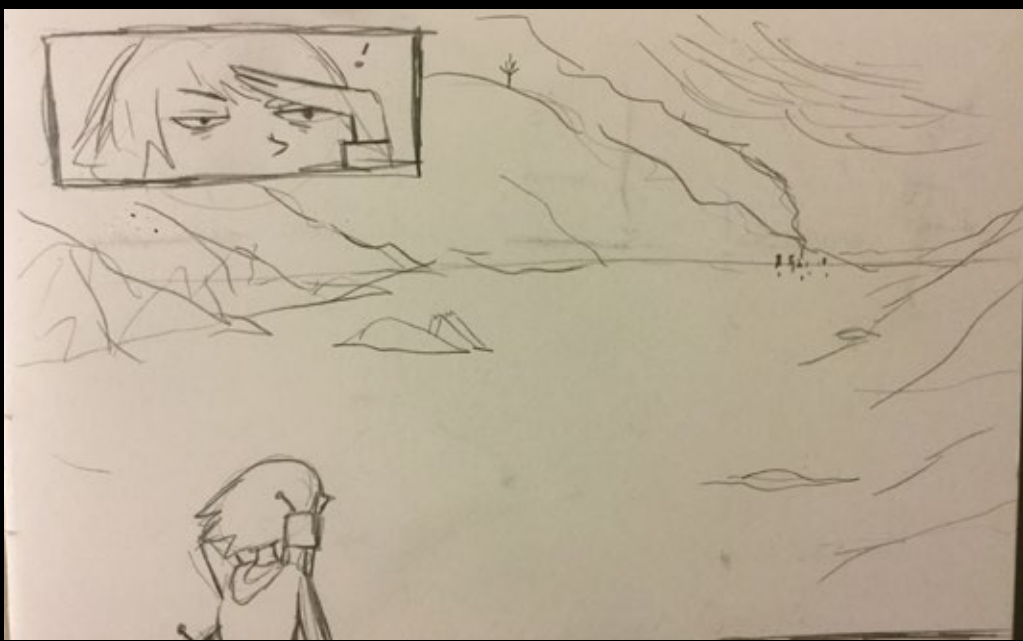


Despite the girl's efforts to get rid of the robot, it keeps following her.



This makes the girl lighten up a little and become determined to defeat the monster.

animated: girl and robot running



After a while the girl and the robot spot a group of people.



It turns out the group wants to defeat the monster too.



The girl becomes friends with some of those belonging to the group.



The members tell stories about the monster.
The girl listens.

animated: bubbles describing monsters

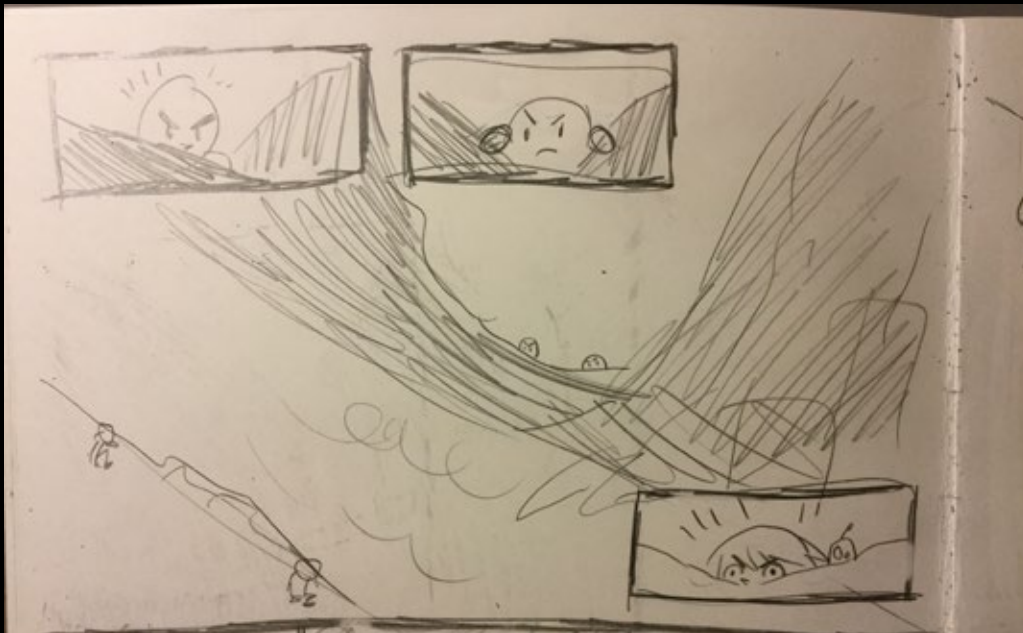


Strangely enough, no one seems to know exactly what does the monster look like. Their descriptions contradict each other.



An old lady comes up with a plan. They will ambush the monster and defeat it together.

animated: old lady's speech bubbles describing the plan

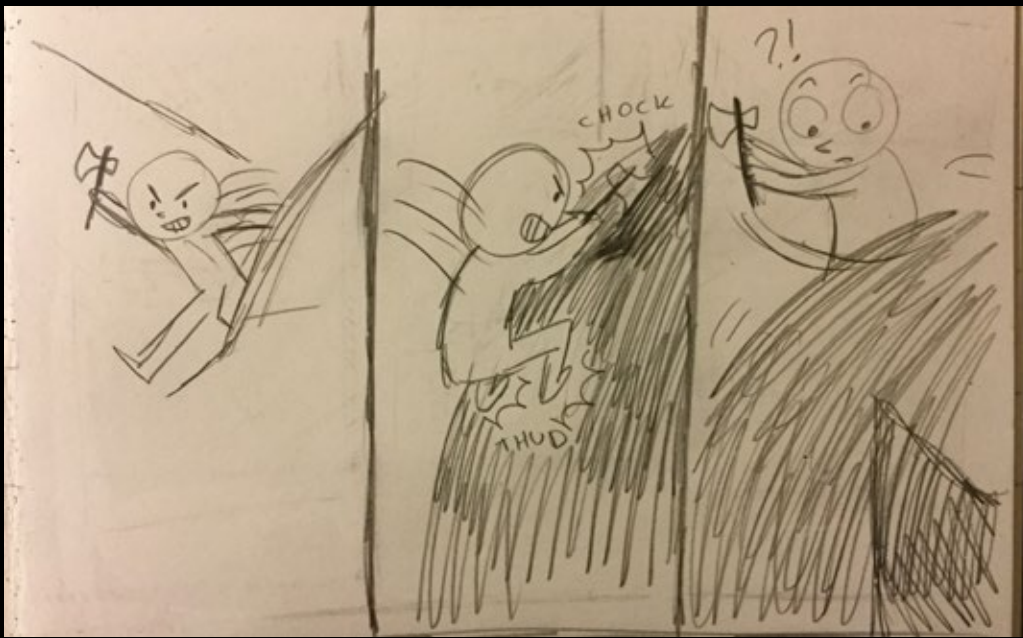


The next day they hide and wait.

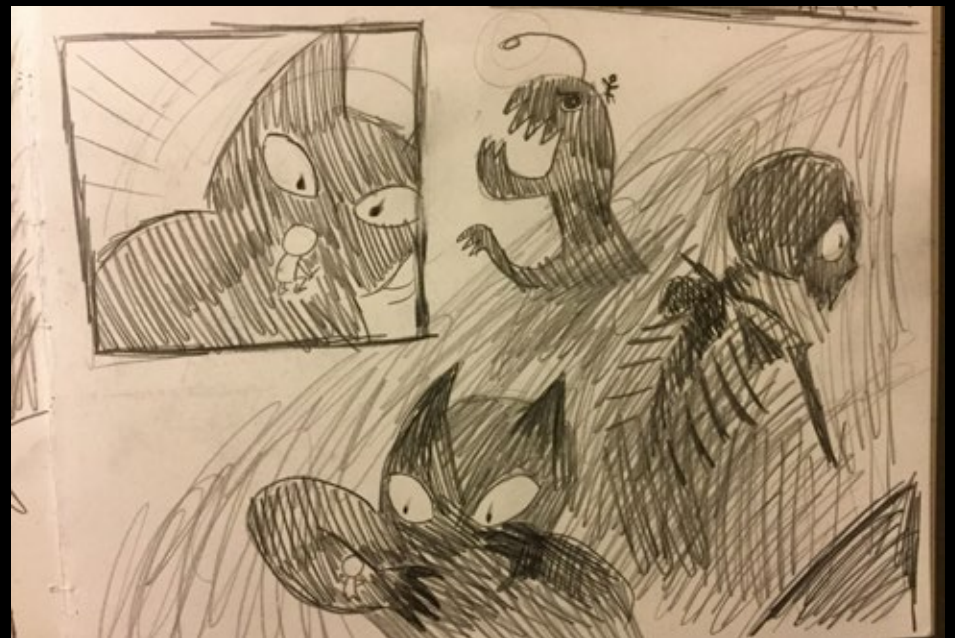
animated: wind blowing the dust around



The monster arrives.



They fight.



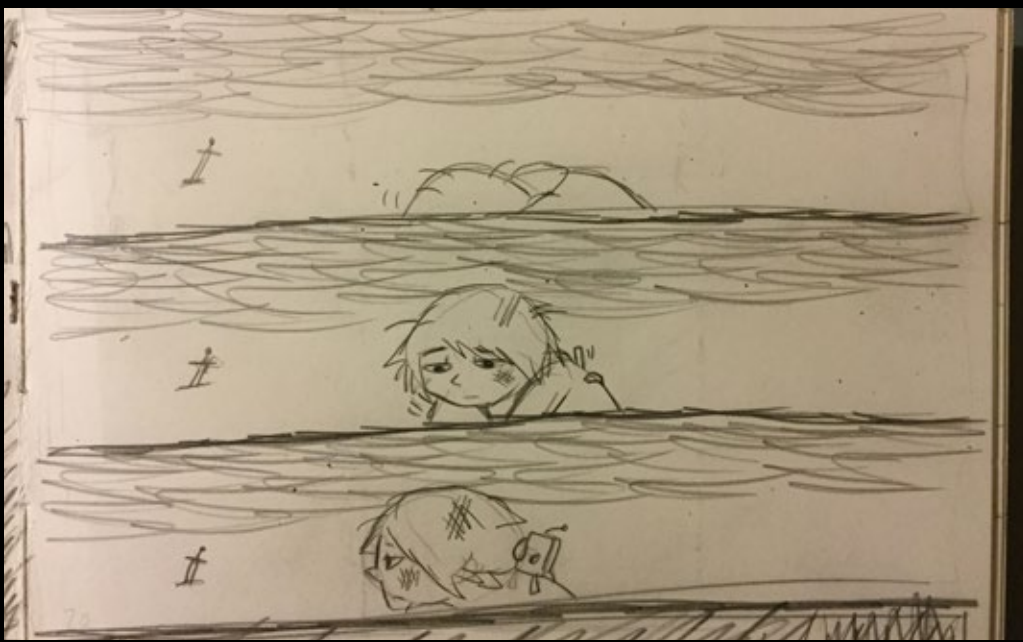
It turns out there is not one, but many monsters.
animated: monsters' smoke/steam and the light in their eyes



The girl is separated from the group.



They are defeated,
animated: monsters slowly walking away, mist



but the girl escapes yet again.



The girl wanders around with the robot.



They meet a person who appears to be lost.



The person tells them that they also want to defeat the monster.
The person has never even seen it before and is desperate.



The girl tells the person about the many monsters she saw and that everyone has their own monster to fight. The lost person becomes even more desperate.

animated: Speech bubbles



The girl feels empathy towards the person and says she'll help. The lost person is very grateful.



They decide they will fight the monster together, while the girl gets more certain they'll never win.

animated: Person swinging dagger/sword, running in the background



The next morning they start tracking down the monster.



They find the monster.
animated: monster's smoke



The monster sees them and taunts them.



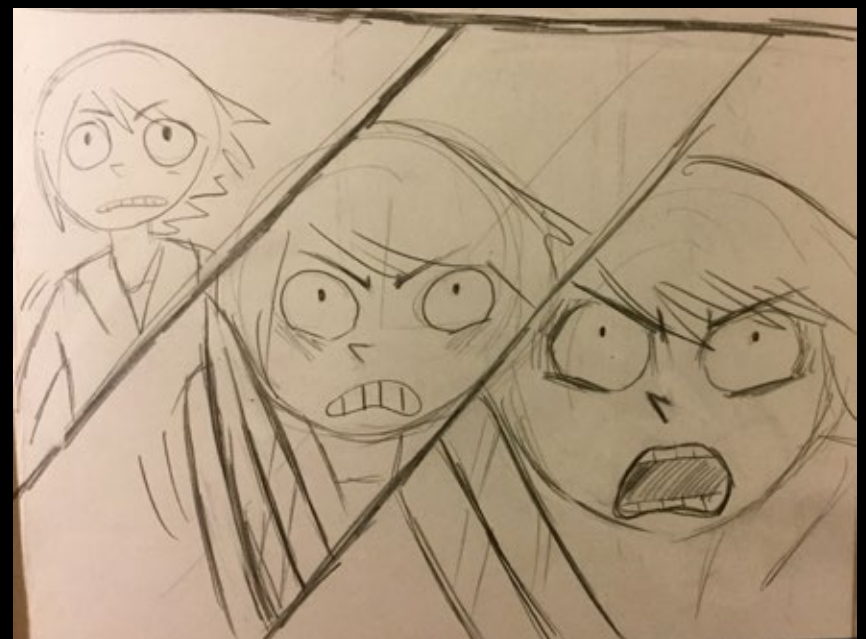
They start fighting.



The lost person gets defeated quickly, because the monster she is fighting isn't hers.



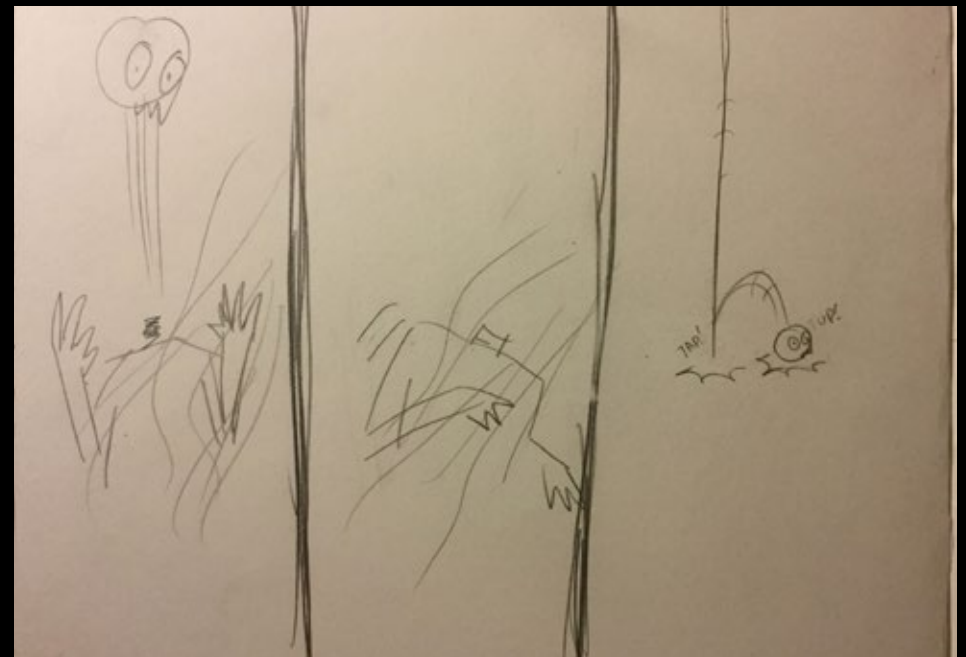
The girl gets desperate at first,



but then she gets really angry at the monster



and cuts it's head right off.
animated lineart/ the whole frame is in motion but
the moment itself is suspended in time



The monster is defeated but it's head remains alive.

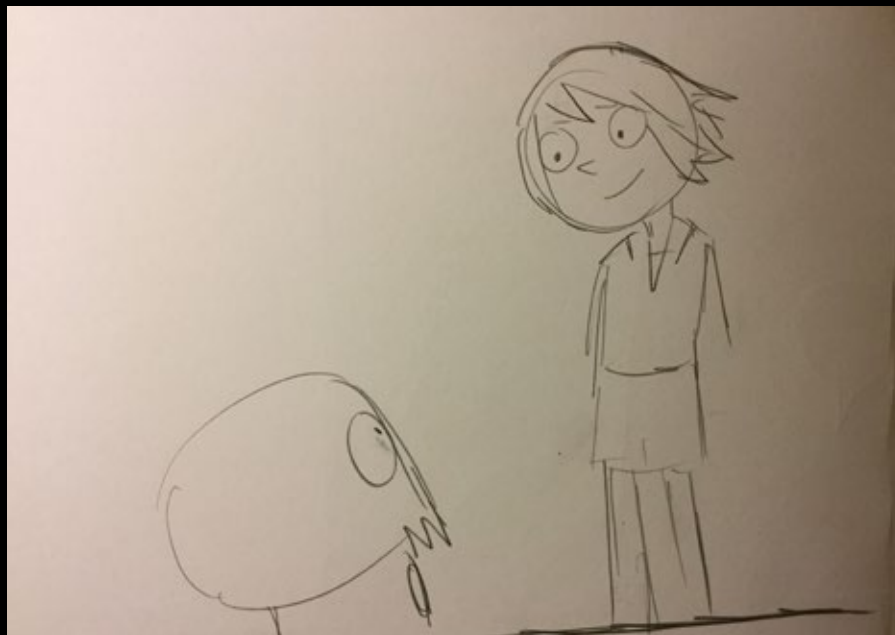


The head explains the girl that it has to stay with her, but she doesn't have to fight anymore. The head wishes to help the girl continue her journey.

animated: monster's speech bubbles



The girl reluctantly agrees.



They decide to travel together and help people defeat their monsters.



The End.

animated: wind

