

Iris Hyvönen

SARJAKUVAN TEKO SEKÄ
MOBIILILAITTEILLE ETTÄ
PAINETUKSI JULKAISUKSI

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

25.4.2019



| | |
|--|--|
| Tekijä Otsikko | Iris Hyvönen Sarjakuvan teko sekä mobiililaitteille että painetuksi julkaisuksi |
| Sivumäärä Aika | 24 + 16 liitteitä 25.4.2019 |
| Tutkinto | Medianomi |
| Koulutusohjelma | Viestinnän koulutusohjelma |
| Suuntautumisvaihtoehto | Graafinen suunnittelu |
| Ohjaaja | Lehtori Juha Pohjola |
| <p>Tässä opinnäytetyössä tekijä yrittää löytää itselleen sopivan työskentelytavan sarjakuvien tekoon jotta ne toimisivat mahdollisimman hyvin sekä painettuina että mobiiliympäristössä. Pidemmän tähtäimen tavoitteena on aloittaa oman verkkosarjakuvan teko, ja tämä opinnäytetyön tarkoitus on suunnitella ja kokeilla työskentelytapaa jottei tekijä hyppää kokemattomuuttaan suden suuhun.</p> <p>Edellämainittu sarjakuvaprojekti ei ole vielä pitkälle suunniteltu, mikä aiheutti jonkin verran rajauksia opinnäytetyön aiheelle. Kun esimerkiksi valmiita hahmoja tai ympäristöjä ei oltu suunniteltu olisi opinnäytetyö tietenkin voinut suunnata niihin, mutta tekijä halusi oppia enemmän käytännön tekemisestä.</p> <p>Lopulta päädyttiin pieneen neljän sivun mittaiseen sarjakuvaan, joka piirrettäisiin sopimaan sekä vieritettäväksi verkkosarjakuvaksi että painettavaksi lehtiseksi. Tekijä päätti käyttää digitaalisia työkaluja piirtämiseen ja tekstaukseen perinteisen kynän ja paperin sijaan.</p> <p>Jotta sarjakuva sopisi sekä mobiiliympäristöön että painettavaksi, sarjakuva luonnosteltiin ensin aukeamittain printtiä varten, jossa tilan käyttö ja lukijan katseen ohjaus on tärkeämpää. Jokainen ruutu luonnosteltiin, tussattiin ja tekstattiin Procreate-ohjelmalla iPadilla, jonka jälkeen ne väritettiin Photoshopissa tietokoneella. Valmiit ruudut järjesteltiin sopimaan erilaisille sivuille painoa ja verkkoa varten.</p> | |
| Avainsanat | Sarjakuva, verkkosarjakuva, nettisarjakuva |

| | |
|--|--|
| Author Title | Iris Hyvönen Making Comics for Both Mobile Devices and Printed Publication |
| Number of pages Date | 24 + 16 appendices 25.4.2019 |
| Degree | Bachelor of Culture and Arts |
| Degree Programme | Media |
| Specialisation option | Graphic Design |
| Instructor | Juha Pohjola, Senior Lecturer |
| <p>This thesis tries to find the most suitable way for the author to create a comic that she could publish in both printed form and as a mobile friendly web comic. The ultimate goal is to start publishing a web comic series, and this thesis tries to plan and try out a work style to see if it suits the author before jumping into the deep end.</p> <p>The aforementioned comic project is not fleshed out in length yet, which set some limitations on which aspects of the comic should be concentrate on, as no pre made characters or properly fleshed out stories are available for use, and creating those assets would have taken this thesis into a different direction than where the author was hoping to go.</p> <p>The author decided to sketch out a 4 pages long comic sequence, which was drawn to fit both scrollable webcomic style and traditional printed media. A decision was made to use digital tools over traditional ones, both in art and lettering.</p> <p>To make the comic work in both mobile and printed environments, the comic was first thumbnailed in spreads for printed media, where space is more limited and guiding the eye of the reader matters more. Each comic panel was sketched, inked and lettered separately using the Procreate program on an iPad before coloring them in Photoshop on PC. Once happy with the panels, they were assembled on different pages fit for both publishing platforms.</p> | |
| Keywords | Comics, web comics |

Sisällysluettelo

| | |
|--|----|
| 1 Johdanto | 1 |
| 2 Aiheen esittely ja rajaus | 1 |
| 3 Tiivistelmä sarjakuvaprojektista | 2 |
| 3.1 Maailmanluonti | 3 |
| 3.2 Taikasysteemi | 4 |
| 3.3 Tarinan teemat | 5 |
| 4 Sarjakuvan formaatti ja julkaisualusta | 6 |
| 5 Sarjakuvan toteutustavan suunnittelu | 11 |
| 5.1 Digitaalinen vs. perinteinen piirtäminen | 11 |
| 5.2 Tekstaus ja typografia | 13 |
| 5.3 Miten saisin sarjakuvan toimimaan sekä paperilla että puhelimella? | 14 |
| 6 Sarjakuvien teko | 15 |
| 7 Lopputulos | 22 |
| Lähteet | 24 |

1 Johdanto

Pyrin tässä opinnäytetyössä siihen että vaikei lukijalla olisi minkäänlaista sarjakuvataustaa hän kykenee ymmärtämään mistä puhun, ja availen käyttämiäni termejä joko lukujen alussa tai sitä mukaa kun niitä tulee vastaan. Vaikka lyhyesti sukellankin eri sarjakuvaformaatteihin ja siihen millaisen lukukokemuksen ne tarjoavat, työni keskiössä on itselleni sopivan työskentelytavan löytäminen ja sen testaaminen käytännössä.

En koe vielä kehittäneeni itselleni vakiintunutta tyyliä tai työskentelytapaa, joten joudun jokaisen projektin alussa kysymään itseltäni mitä haluaisin kokeilla seuraavaksi. En koe että tyylin vaihtelussa on mitään vikaa tai väärää, itse asiassa uskon että se avaa enemmän ovia erilaisiin projekteihin, mutta se myös tarkoittaa että saatan kokemattomuuttani ottaa liian suuren palan purtavaksi kokeillessani jotain uutta ja arvioidessani työn vaativuuden alakanttiin.

Kun aloin kehittääni mielessäni uutta maailmaa ja siihen sijoittuvaa sarjakuvaa, tiesin että projektista olisi tulossa niin pitkä ettei minun pitäisi lähteä siihen suunnittelematta ja kokeilematta mitään. Projekti on vielä niin alkumetreillä että vaihtoehtoja opinnäytetyön aiheelle tuntui olevan loputtomasti, mutta pikku hiljaa karsin joukosta niitä jotka eivät mielestäni tuntuneet graafiseen suunnitteluun sopivalta, tai joita ei vain yksinkertaisesti ollut järkevää suunnitella ensimmäisenä.

Halusin toteuttaa sarjakuvan niin että se toimisi sekä mobiililaitteilla että painettuna paperille, ja tässä työssä tarkastelen hieman molempien formaattien vaatimuksia jotta pystyisin tarjoamaan mahdollisimman hyvän lukukokemuksen riippumatta siitä onko sarjakuva lehtisenä tai pikseleinä.

2 Aiheen esittely ja rajaus

Aiheen valinta oli ehkä suurin ongelmani, kun lähdin tekemään opinnäytetyötä. Kävin hyvin erilaisissa aiheissa, joista ensimmäisillä toivoin saavani jalkani oven väliin pelialalle pyrkiesäni. Lähtiessäni tutkimaan esimerkiksi pikselitaidetta en kuitenkaan tuntenut omaavani tarpeeksi vahvaa pohjaa, jolta rakentaa läpäisytaasoista opinnäytetyötä. En osannut etsiä haluamaani tietoa enkä osannut sanoa, olivatko löytämäni muruset pelialan yleisiä käytäntöjä vai jonkun yksittäisen persoonan henkilökohtaisia mielipiteitä. Vaihdoin aihetta useaan otteeseen mutta seinä tuli aina vastaan, ja heitin raapustukset menemään.

Noin vuosi sitten olin alkanut pyöritellä päässäni sarjakuvaideaa, josta olin kirjoittanut ylös jonkin verran muistiinpanoja tarinan maailmasta ja mahdollisista juonenkäännteistä, mutten mennyt ideatasosta pidemmälle juuri missään aihepiirissä.

Suurin syy tälle oli se, etten vieläkään koe kehittäneeni itselleni vahvaa tyyliä tai työskentelytapaa, jota käyttäisin useimmissa tilanteissa ja jonka tietäisin toimivaksi. Jokainen tähänastinen luonnos oli tyyllisesti hyvin erilainen edellisestä ja kokonaiskuva sekava. En osannut päättää, kuinka realistista sarjakuvaa lähtisin piirtämään. Pelkäsin katuvani liian yksinkertaista tai naivistista piirrostyyliä, jotka ovat minulle tutumpia, toisaalta pelkäsin haukkaavani liian suuren palan, jos menisin realistisempaan ja (ainakin minulle henkilökohtaisesti) työläämpään suuntaan.

Olin viimein oppinut, että tarvitsin opinnäytetyöni aiheeksi jotain, mikä on minulle tärkeä ja kiinnostava aihe, ja aloin pohtia, millaisen opinnäytetyön saisin aikaiseksi sarjakuvaideastani. Paljon asioita oli vielä suunnittelematta ja valinnanvaraa oli paljon, mutta kaikki vaihtoehdot eivät mielestäni liittyneet tarpeeksi suoraan graafiseen suunnitteluun (vaatesuunnittelu, hahmosuunnittelu), jotta olisin ottanut ne opinnäytetyöni keskiöksi.

Jonkin aikaa pyöriteltyäni ideoita aloin miettiä, mikä oli se lopputulos, mihin halusin päätyä. Halusin opinnäytetyössäni olevan toiminnallinen osa ja halusin oppia sen tekemisestä jotain mikä hyödyttäisi minua sitten, kun joskus lähtisin toteuttamaan itse projektia. Aluksi harkitsin jonkinlaista sarjakuva-albumin kannen tekoa, mutta koen, että tällaiset kansitaiteet voivat olla hyvin erilaisia sarjakuvan sisältöön verrattuna, eikä sellaisen tekeminen olisi pidemmällä tähtäimellä opettanut minulle niitä asioita, joihin toivoin löytäväni ratkaisun.

Toinen, parempi ideani oli tehdä aukeama tai pari sarjakuvaa. Pohtisin, millainen voisi olla ideaali työskentelytapani, ja kokeilisin sitä käytännössä ja saisin käytännön kokemusta siitä, sopisiko suunnittelemani työskentelytapa mahdollisesti myös pidemmälle projektille.

3 Tiivistelmä sarjakuvaprojektista

Sarjakuvan perusidea tuli siitä, että satun pitämään taikakoulutarinoista, ja ihmisenä joka tekee sitä mistä tykkää halusin myös itse tehdä sellaisen. Suosikkisarjakuvani taikakoulun genressä ovat Tom Siddellin Gunnerkrigg Court ja LICO:n Refund High School, jotka molemmat ovat inspiroineet minua suuresti. Kaikki varmasti tietävät myös Harry Potterin, joka on myös ollut suuri vaikuttaja nuoruudessani, mutta tässä sarjakuvaprojektissa se inspiroi minua hieman eri tavalla.

3.1 Maailmanluonti

Kun aloin miettimään, millaisen halusin taikakouluni olevan, en halunnut sen olevan mikään vanha linna tai kartano, jossa kaikki toimi taian avulla. Halusin jotain, missä olisi scifi-elementtejä, jotain mikä sijoittuisi tulevaisuuteen. Tästä kehitin idean jossa ihmiskunta pakenee maapallolta rutistettuaan sen resurssit tyhjiin ja yrittää aloittaa alusta jollain kaukaisella paratiisiplaneetalla.

Pian ihmiset huomaavat, että heidän uudessa ympäristössään on jotain, mitä he eivät kykene selittämään. Uudella planeetalla onkin Taikaa, jotain mitä ihmiset eivät osaa mitata tai hallita. Voidaan ajatella, että Taika on perusmuodossaan kuin hiukkasia, joita on ympäri planeettaa. Normaalioloissa Taika virtaa hitaasti paikasta toiseen satunnaisesti, ja sitä saattaa keskittyä jonnekin enemmän kuin toisaalle.

Normaalisti Taika virtaa kaiken lävitse planeetalla, mutta joskus se saattaa keskittyä vaikkapa kiveen, kasviin tai eläimeen. Ihmiset alkavat todistaa, kuinka kivenlohkareet uhmaavat fysiikan lakeja ja kuinka eläimet muuttavat muotoaan, koska jokin oli niiden ulottumattomissa. Alkaa esiintyä ihmisiä, joilla on voimia, joita he eivät hallitse.

Kuten ihmiskunta ei ole koskaan ennen (todistetusti) törmännyt mihinkään maagiseen, ei Taika ole myöskään törmännyt älylliseen elämään. Voimakkaat tunteet, erityisesti negatiiviset, vaikuttavat siihen arvaamattomasti. Osaatteko arvata, mikä on täynnä negatiivisia tunteita? Sosiaalinen media.

Ihmiskunta jätti muutossa paljon taakseen saadakseen puhtaan alun. Maasta ei tuotu mukana tuttuja eläinlajeja alkuperäislajien tuhoutumisen pelossa. Tieto, älylaitteet ja teknologia olivat kuitenkin sellaisia, mitä pidettiin tärkeänä säilyttää ja tuoda mukana. Jokaisella ihmisellä on mukanaan ainakin yksi älylaite, jolla kommunikoida muiden kanssa.

Alkaa tapahtua selittämättömiä myrskyjä, räjähdyksiä ja muita katastrofeja, joiden lähteenä tuntuu olevan internetiin (tai miksi sitä uudella planeetalla sitten kutsutaankaan) yhdistetty laite. Ihmiset yrittävät ymmärtää Taikaa ja tutkia sitä, mutta mikään laite ei anna minkäänlaisia tuloksia. Katastrofit tihenevät ja vievät ihmishenkiä. Koko planeetta alkaa muuttua vihamielisen oloiseksi. Epätoivoiset ihmiset alkavat tuhoamaan laitteitaan toivoen sen auttavan tilanteeseen, johon tieteestä ei löydy ratkaisua. Ilmapiiri alkaa muuttua uhkaavaksi niille, jotka vielä nojaavat teknologiaan: heidän laitteensa ovat vaaraksi kaikille. Lopulta päätetään, että kaikesta älyteknologiasta on luovuttava.

Mennään ajassa eteenpäin. Sähkö on osoittautunut liian vaaralliseksi planeetalla, jolla on tuntematon voima, joka voi aiheuttaa virtapiikkejä sattumanvaraisesti. Ihmisillä on käytösään vanhanaikaista teknologiaa, joka toimii käsivoimin, painovoiman avulla, höyryllä tms. mutta kaikenlainen älyteknologia on tiukasti kielletty.

Taikkaa tutkitaan ja havainnoidaan, ja sen käyttäytymistä on kartoitettu. Valtiossa, jossa tarinan taikakoulu sijaitsee, taikureita eli ihmisiä, joiden läpi taika ei virtaa normaalisti, kohdellaan suurimmaksi osaksi kuin normaaleja ihmisiä. Eri valtioissa asiat ovat taikureille paremmin tai huonommin. Tapahtumavaltiossa on alkanut kasvaa ääriyhmä, jonka mielestä Taika on tuhonnut ihmiskunnan mahdollisuuden normaaliin elämään, ja he tekevät parhaansa tuhotakseen kaiken Taikaan liittyvän, toivoen voivansa tuhota itse Taian.

Vaikka taikurit nähdään tapahtumavaltiossa edelleen ihmisinä, he ovat suuri vaara kaikelle ympäristölleen ennen kuin he oppivat hallitsemaan taitonsa. Jokaisen, jonka havaitaan omaavan maagisia kykyjä, on mentävä taikakouluun, kunnes heidät todetaan vaarattomiksi yhteiskunnalle. Teoriassa joku voisi olla koskaan valmistumatta ja pysyä koulussa loppukänsä. Taika ja koulu eivät katso henkilön ikää – Taika tuntuu suosivan nuoria ja lapsia, mutta jotkut ihmiset ovat saaneet taikavoimia vasta kuolinvuoteellaan. Koulussa opettajat, jotka ovat itsekin taikureita, opettavat jokaista yksilöä hallitsemaan voimiaan.

3.2 Taikasysteemi

Brandon Sanderson jakaa taikasysteemit – säännöt jotka rajoittavat tarinan taiankäyttäjää – pehmeään ja kovaan systeemiin. Pehmeässä taikasysteemissä on vaikea sanoa, missä velhojen ja taikureiden rajat ovat, ja he pystyvät tekemään ihmeitä kättään heilauttamalla, joskus arvaamattomin seurauksin. Tähän systeemiin kuuluvat muun muassa Tolkienin Taru sormusten herrasta. Kovassa taikasysteemissä taas on selkeät rajat ja säännöt sille, mitä tarvitaan taikatemppeihin, ja siihen mikä lopputulos on. Sanderson mainitsee kovan systeemin esimerkkinä Hämähäkkimiehen ja muut supersankarit. Vaikka supervoimien saaminen hämähäkin puremasta on hyvin erikoinen lopputulos, siinä on hyvin selkeä sääntö, ja Hämähäkkimiehellä on tietyt kyvyt, joita hän tästä puremasta saa, kuten verkon ampuminen ranteistaan ja hämähäkkivaisto. (Sanderson 2007.)

Sandersin mukaan suurin osa kaikista systeemeistä on kuitenkin näiden kahden ääripään välillä. Yleisintä on että systeemi on suurimmaksi osaksi kova tai pehmeä, mutta tarinaa palvellakseen systeemiin on kirjoitettu myös jonkin verran toista systeemiä. (Sanderson 2007.)

Omassa tarinassani nojaan enemmän kovan systeemin puolelle, ja pyrin siihen että Taialla on tietyt säännöt joita se noudattaa. En kuitenkaan aio uskonnollisesti noudattaa näitä sääntöjä jos niitä rikkomalla saan paremman tarinan, mutta pyrin siihen etten kuitenkaan loisi juoniaukkoja epä johdonmukaisuudella.

Minun maailmassani Taika on määrällinen asia, joka virtaa mielensä mukaan ympäriinsä. Taika voi kehittää itselleen luonteen riippuen sen ympäristöstä, jonka jälkeen se voi takerua eri asioihin. Tähän asti olen kirjoittanut näitä luonteita kolme, mikä on myös hyvin todennäköisesti lopullinen luku.

Ensimmäistä luonnetta kutsun symbioottiseksi. Taika asettuu isäntänsä, yleensä ihmisen tai eläimen, ruumiiseen ja muuttaa sitä tarpeen mukaan. Varsinkin ihmisille tämä on usein hyvin traumaattinen kokemus, elleivät he saa kykyä hallintaansa. Taika voi muuttaa isäntänsä olemusta hyvinkin paljon, vaikkapa jalat räpylöiksi tai korvat pienistä suuriksi, tai huomaamattomammin kasvattaa vaikkapa isännän jalkojen voimaa ja kestävyyttä. Symbioottinen luonne pyrkii siihen, että isäntä selviytyy elossa mahdollisimman pitkään.

Toinen luonne ei ole vielä kunnolla nimetty, koska mikään mitä olen tähän asti keksinyt ei ole tuntunut täysin sopivalta. Erottaakseni sen muista kutsun sitä nyt suodattavaksi luonteeksi. Kuten symbioottisessa luonteessa, Taika asettuu isäntäkehoon, mutta tässä tapauksessa se ei muuta mitään isännän sisällä fyysisesti. Tämä Taika vetää puoleensa lisää taikaa isännän ympäristöstä, kunnes sitä kerääntyy liikaa ja se purkautuu, usein vakavin seurauksin. Monet tämän luonteen taikurit kuolevat purkaukseen ennen kuin he edes tajuaavat omaavansa minkäänlaisia taikavoimia. Opittuaan hallitsemaan voimansa nämä taikurit pystyvät hallitsemaan elementtejä ympärillään.

Viimeistä luonnetta kutsun tällä hetkellä tylsästi psyykkiseksi luonteeksi paremman nimen puutteessa. Kehon sijasta Taika asettuu isäntänsä aivoihin ja muuhun hermostoon ja antaa tälle voimia jotka ei ole niin helposti selitettävissä kuin aiemmat. Taikuri voi saada kyvyn lukea ajatuksia, ennustaa tulevaa, nähdä valheet tai hidastaa aikaa. Voimat vaihtelevat laidasta laitaan ja niihin vaikuttaa Taikurin oma oikea luonne ja maailmankatsomus, esimerkiksi Taikuri joka kokee ajan lineaarisena ei koskaan kykene matkustamaan ajassa taaksepäin.

3.3 Tarinan teemat

Kaikesta taian aiheuttamasta dramatiikasta huolimatta, tarkoitukseni on keskittyä sarjakuvassa koulun oppilaiden ja henkilökunnan ihmissuhteisiin. Pidän romanssista joten sitä

on aivan varmasti luvassa, kuten myös taistelua oman itsen kanssa, jännitystä ja toimintaa. En ole kovin hyvä arvioimaan tällaisia asioita kuten mikä tarinani kohderyhmäni on, mutta jos ajattelen asiaa siltä kantilta, että piirrän sarjakuvaa itselleni, se tarkoittaa että tarina on suunnattu aikuisille jotka pitävät moniulotteisista hahmoista.

Pääluvun alussa mainitsin Harry Potterin ja että se on yksi tarinani vaikuttajista, mutten avannut asiaa vielä enempää. Harry Potter on lapsi, sarjan lopussakin vielä ala-ikäinen poika, jonka kohtalo on pelastaa maailma suurelta pahalta. Potter ystävineen jatkuvasti ratkaisee vaarallisia tilanteita, joissa ihmisiä jopa kuolee.

Minun maailmassani aikuiset eivät katso sivusta kun lapset leikkivät hengellään, vaan ottavat ohjat käsiinsä ja ratkaisevat tilanteet niin, etteivät heidän suojattinsa joudu vaaraan. Haluan että hahmot oppivat että avun pyytäminen ei ole heikkoutta tai toisten häiritsemistä, ja että heidän ei tarvitse kärsiä kriiseistään yksin. Maailmassa jossa on taikaa riittää lapsille varmasti jännitystä muutenkin kuin uhraamalla itsensä yhteisen hyvän vuoksi.

4 Sarjakuvan formaatti ja julkaisualusta

Tässä luvussa esittelen lyhyesti sarjakuvan julkaisualustoja, selitän hieman mitä nämä alustat vaativat sarjakuvulta, jotta lukijan lukukokemus olisi mahdollisimman sujuva, ja kerro hieman päätöksestäni tehdä sarjakuva, joka sopii valitsemilleni alustoille.

Painetulla sarjakuvalla tarkoitan sarjakuvalehtiä ja -albumeita, ovat ne sitten tulleet kustantamon painosta, omasta kotiprintteristä tai ilmestyneet sanomalehden takasivuilla.

Verkkosarjakuvalla tarkoitan sarjakuvaa, jota julkaistaan netissä ja luetaan erilaisilla älylaitteilla, enkä rajaa ulos sarjakuvia, jotka on ensin julkaistu painetussa muodossa. Verkkosarjakuvia on mitä erilaisempia, joissain on jopa animoituja osia, mutta tässä opinäytetyössä tarkastelen lähinnä verkkosarjakuvia Webtoons- ja Smackjeeves-sivustoilta.

Shigehisa Kuriyaman haastattelema Scott McCloud selittää että nykypäivän sarjakuvat ovat muotoutuneet teknologian rajoitusten puitteissa, sen päätöksen seurauksena, että sarjakuvan haluttiin mahtuvan paperille. Ennen tällaisia teknologian rajoituksia idea määräsi tarinan muodon, joka oli usein jatkuva kuvasarja alusta loppuun. Tällaisia ovat mm. Bayeux'n seinävaate ja Trajanuksen pylvä. (Harvard University 2018.)

McCloudin mainitsema Bayeux'n seinävaate on noin 50 senttiä korkea ja lähes 69 metriä pitkä kuvaus Normannien Englannin valloituksesta joka tapahtui vuosina 1064–1066



Kuvio 1. Pätkä Bayeux'n seinävaatetta (Evening Standard 2018).



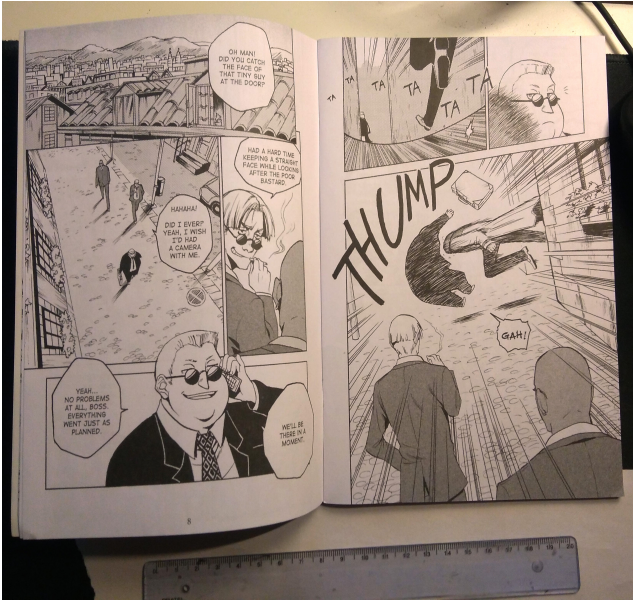
Kuvio 2. Trajanuksen pylväs, jossa kaiverrus kiertyy pylvään ympäri (Ancient History Encyclopedia Limited 2013).

(Unesco 2006). Trajanuksen pylvästä kiertää taas noin 200 metriä pitkä kuvaus Daakian sodista vuosilta 101–102 ja 105–106 (Ulrich 2018). Molemmissa teoksissa tarina jatkuu katkeamatta alusta loppuun, mutta väittäisin että näistä kahdesta seinävaate on käyttöliit-
tymältään käyttäjäystävällisempi.

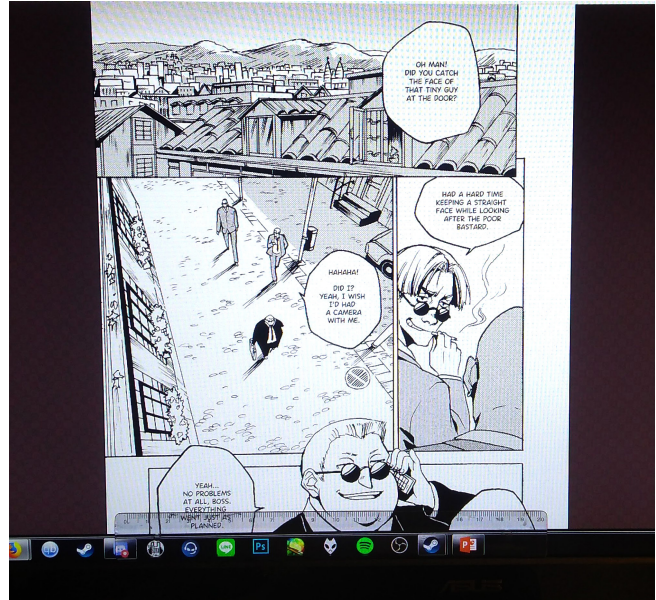
Bayeux'n seinävaatteen "lukeakseen" tarvitsee vain seurata ripustettua teosta sen vasemmasta päästä oikeaan. Tällä hetkellä Trajanuksen 30-metrinen pylväs seisoo keskellä aukiota, ja aikanaanakin sen ollessa kolmen erillisen rakennuksen ympäröimä jokaisesta rakennuksesta näkyi vain yksi sivu pylvästä (Ulrich 2018). Alkuperäinen pylväs ei siis ole mikään helppo lukukokemus, mutta nykypäivän ihmiset pystyvät nauttimaan elämäyksestä helposti valokuvien tai valosten kautta.

Tällainen jatkuva tarinallinen kuvasarja ei siis ole mikään uusi keksintö, mutta moni verkko-sarjakuva on edelleen samassa sivuformaattissa kuin painetut sarjakuvat. Onneksi ainakin

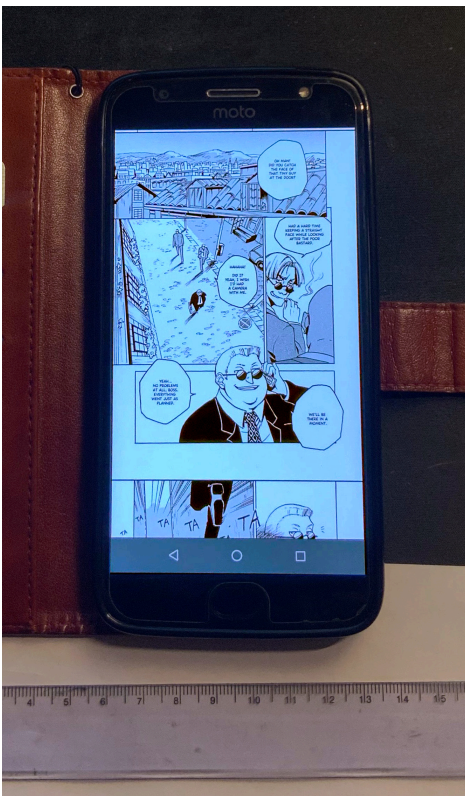
Webtoon ja Tapas-sivustot keskittyvät ylhäältä alaspäin jatkuvaan vieritettävään formaattiin, jolloin lukija ei joudu keskeyttämään lukukokemustaan jatkuvasti lataukseen seuraavan sivun. Sarjakuvat jotka on tehty näitä sivustoja varten ovat myös helppolukuisia älypuhelimilla, mitä kaikki verkkosarjakuvat eivät ole.



Kuvio 3. A5-kokoon painettu aukeama. 8. sivun ensimmäisen ruudun puhekupla on fyysisesti noin 31 mm leveä.



Kuvio 4. Phantomland sivu 8 Smackjeeves-sivustolla. 24 tuuman näytöllä sivun ensimmäisen ruudun puhekupla on fyysisesti noin 46 mm leveä.



Kuvio 5. Phantomlandin sivu 8 Webtoons-sovelluksessa, puhelin pystyasennossa. Ensimmäisen ruudun puhekupla on 5,5 tuuman näytöllä noin 19 mm leveä.



Kuvio 6. Phantomlandin sivu 8 Webtoons-sovelluksessa, puhelin vaakaa-asennossa. Ensimmäisen ruudun puhekupla on 5,5 tuuman näytöllä noin 23 mm leveä.

Taulukko 1. Yllä olevissa kuvissa esiintyvät tulokset koottuna kaavioon, sekä lukuetaisytyeni jokaiseen alustaan.

| Alusta | 8. sivun ensimmäisen puhekuplan koko viivaimella mitattuna | Lukuetaisyys alustaan |
|---|--|-----------------------|
| Painettu sarjakuva A5 | 31 mm | 30 cm |
| Smackjeeves-sivusto 24 tuuman näytöllä | 46 mm | 50-100 cm |
| Webtoons-sovellus 5,5 tuuman näytöllä, pystyasento | 19 mm | 30 cm |
| Webtoons-sovellus 5,5 tuuman näytöllä, vaaka-asento | 23 mm | 30 cm |

Avaan hieman edellistä väitettäni helppolukuisuudesta. Helppolukuisuudella tarkoitan tässä tapauksessa sitä, onko sarjakuvan taide loppuformaattissa selkeää sekä typografian selkeyttä. Painetulle leipätekstille kirjaintyyppistä riippuen pistekoko 8–12 on yleensä sopiva, ja harvemmin on edes tarvetta mennä koon 10 yli (Smith 2014). Verkkoympäristöön kokoa on kuitenkin kasvatettava 16 pisteeseen asti, jolloin teksti näytöllä on lukuetaisyys huomioiden suunnilleen samankokoista kuin pistekoon 10 painettu teksti (Tennant 2011). Jos siis haluaa että sarjakuvan teksti on miellyttävää lukea sekä verkossa että printtinä, tulisi molemmissa versioissa olla erikokoiset tekstit. Yhdelläkin koolla varmasti pärjää, mutta se saattaa näyttää joko liian isolta tai liian pieneltä lukulaitteesta riippuen.

Näytän esimerkkinä (kuvat 3–6) hieman Maaria Laurisen sarjakuvaa Phantomland, joka on luettavissa niillä verkkosarjakuvasivustoilla (Smackjeeves, Webtoons), joita itse käytän eniten. Omistan neljä ensimmäistä lukua myös painettuina lehtisinä. Mainituissa kuvissa on jokaisessa vertailun vuoksi viivain, ja kokosin taulukkoon ensimmäisen ruudun puhekuplan leveyden jokaisella lukualustalla.

Yksi laite jota en tässä vertailussa käyttänyt on tabletti. Tabletteja on hyvin erikokoisia, joista suurimmat voi rinnastaa pieneen näyttöön ja pienimmät suurikokoiseen puhelimeen. Vertailin vain niitä lukualustoja joita itse käytän.

Laurinen käyttää sarjakuvassaan Päivi Toikan Ames-kirjasintyyppiä. Kirjasinkoko vaihtelee hieman sarjakuvan sisällä, joskus tyylikeinona ja joskus tilan vaatimusten mukaan, mutta

pääasiassa pysyy samana. Kirjasintyyppi on yleisesti hyvin selkeä lukea. Sarjakuva on selkeästi piirretty niin että se sopii A5-kokoiselle sivulle, eikä verkkojulkaisu eroa mitenkään painetusta.

Painettuna lehtisenä Phantomland toimi täydellisen hyvin. Smackjeeves-sivustolla sarjakuva on suurempi kuin fyysinen kopio, enkä pystynyt lukemaan kokonaista sivua ilman että vieritin sivua alaspäin. Hahmojen puhe oli edelleen hyvin luettavissa. Sarjakuvan sivut latautuivat nopeasti, mutta jouduin lataamaan niistä jokaisen erikseen. Nopealla internetillä tämä ei ole kovin suuri ongelma, mutta joillekin käyttäjille sivut saattavat latautua hitaasti. Puhekuplat ovat varsin suuria verrattuna painettuun lehteen mutta lukuetaisyyden ollessa suurempi ne ovat vielä täysin mukavuusalueellani.

Ongelmia alkaa ilmaantua kun luen sarjakuvaa Webtoons-sovelluksessa älypuhelimella. Puhelimen ollessa pystyasennossa puhekuplat ja niiden tekstit alkavat olla turhan pieniä luettaviksi, ja joudun tihrustamaan jonkin verran lukiessani. Myös sarjakuvan taide alkaa kärsiä. Rasterit eli pienillä pisteillä tehdyt harmaasävyt alkavat sulautua yhtenäisiksi värialueiksi, ja pintojen yksityiskohdat katoavat. Puhelimen kääntäminen vaakatasoon ei varsinaisesti auta. Puhekuplat ovat jälleen luettavan kokoisia mutta pitkänomaiset ruudut vaikeuttavat lukemista. Pahimmillaan joudun vierittämään sarjakuvaa ylös alas pystyäkseni lukemaan jokaisen ruudun.

Sarjakuvissa jotka on luotu puhelimella luettaviksi ei ole juurikaan ongelmia kun siirrytään suurempiin näyttöihin. Itse ärsyynyn hieman siitä että tietokoneella lukiessani näytöllä on vain noin kaksi ruutua näkyvissä kerrallaan joiden välissä on paljon tyhjää tilaa, ja joidenkin sarjakuvien tekstien pistekoko on varsin suurta, mikä tarkoittaa sitä että sivua joutuu vierittämään alas taukoamatta. Sen sijaan kun tällainen sarjakuva yritetään saada painettavaan muotoon joutuukin tekemään paljon päätöksiä. Vieritettävissä sarjakuvissa on usein paljon tyhjää tilaa ruutujen välillä, ja sen pitäminen painettaessa tarkoittaa käytännössä tyhjää maksamista. Formaattissa on yleensä korkeintaan kaksi ruutua rinnakkain ja lukijan silmää johdatellaan ylhäältä alaspäin, mikä tarkoittaa että muutoksia joutuu tekemään jos ruutuja haluaa useamman rinnakkain, ellei halua tehdä harvinaisen muotoista pitkää ja kapeaa kirjaa.

Millainen sarjakuvani pitäisi siis olla jotta se olisi sekä hyvä mobiilisarjakuva että hyvä sarjakuva-albumi? Jos taiteilija tekee päätöksen ettei sarjakuvan tarvitse olla luettavissa puhelimella voi sarjakuvan suunnitella painoa varten ja se taipuu vielä hyvin tietokoneille ja ainakin suuremmille tableteille, kuten Laurisen Phantomland. Itse kuitenkin halusin että sarjakuvani olisi mahdollisimman helposti saatavilla mahdollisimman laajalle yleisölle, jolloin

sarjakuvan toimivuus puhelimella oli tärkeää. Halusin siis kaksi ääripäätä, ja joutuisin keksimään keinon saavuttaa ne.

5 Sarjakuvan toteutustavan suunnittelu

Tässä luvussa keskityn eri päätöksiin, joita tein koskien itse testisarjakuvan tekoa. Tarkoitukseni on kokeilla, miten suunnittelemani prosessi toimii käytännössä, ennen kuin hyppään suurempaan projektiin. Koin tämän erityisen tärkeäksi, koska en koe juurtuneeni mihinkään tiettyyn työskentelytapaan, jonka tietäisin itselleni sopivaksi, vaan vaihtelen tyyliäni ja työskentelytapani projektista toiseen.

5.1 Digitaalinen vs. perinteinen piirtäminen

Digitaalisella piirtämisellä tarkoitan tietokoneella piirtämistä: piirtäjä piirtää sarjakuvan tietokoneella tai jonkinlaisella älylaitteella piirto-ohjelmassa, yleensä jonkinlaisen styluksen avulla. Lopputuloksena on digitaalinen tiedosto.

Perinteisellä piirtämisellä tarkoitan lähes kaikkea, mikä ei sovi ylempään kategoriaan: piirtäjä piirtää sarjakuvan paperille tai muulle valitsemalleen pohjalle vaikka kynällä, siveltimellä tai liimaamalla kollaasin sanomalehtileikkeistä. Lopputulos on jotain käsin kosketeltavaa, mutta käytännössä julkaisua varten se on muutettava digitaaliseen muotoon vaikka skannaamalla.

Näiden kahden yhdistelmää kutsun sekamediaksi. Piirtäjä käyttää molempia edellä mainittuja tapoja, ja lopputulos voi olla kumpi tahansa.

Perinteinen media tarjoaa lähes rajattoman määrän eri tapoja piirtää sarjakuvaa värikynästä ja liiduista tusseihin, maaleihin ja musteisiin, mutta nämä työkalut kuluvat ja maksavat rahaa. Laadusta ei aina tarvitse maksaa maltaita, mutta suurempiin töihin ja pidempiin projekteihin kuluu auttamatta materiaaleja. Pahimmassa tapauksessa valmistaja lopettaa jonkin materiaalin valmistuksen kesken projektin ja työ pitää saattaa loppuun jollain toisella keinolla. Valmiiden töiden säilytys vaatii tilaa.

Saadakseni paremman kuvan siitä, kuinka molemmat mediat sopivat minulle, listasin taukkoon plussia ja miinuksia auttamaan päätöksenteossa.

Perinteisen piirtämisen puolelle listautui enemmän pykälää kuin digitaalisen, mutta digipuolen listaukset tuntuivat päässäni painavammilta, varsinkin rajaton korjausten määrä

Taulukko 2. Käsien ja koneella piirtämisen plussia ja miinuksia.

| käsien | | koneella | |
|--|---|---|--|
| + | - | + | - |
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Luonnostelu sujuvaa ▪ Vesiväreillä ja paperilla kaunis tekstuuri ▪ Käsien tekstääminen on kivaa ▪ Tussaaminen? Musteella? Kynällä? Siveltimellä? Terällä? Muulla kuin mustalla? | <ul style="list-style-type: none"> ▪ En omista tällä hetkellä skanneria ▪ En kykene ostamaan lähitulevaisuudessa skanneria ▪ Joutuisin kuljetamaan sivuja skannatakseni - vaurioitumisvaara ▪ Materiaalit maksaa ▪ Ei valopöytä - luonnokset pitää kumittaa ▪ Käsien tekstääminen vie aikaa | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Rajaton määrä korjauksia ▪ Ei maksa mitään ekstraa ▪ Työkalut taustojen tekemiseen nopeasti ja helposti | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Luonnostelu epäintuitiivista ▪ Työskentely ei ole mieluisaa wacomilla ▪ Näytöt kalibroitu päin puuta |

houkutteli huonoa itsetuntoani. Miinuspuolella kuitenkin paistoi kohta "Työskentely ei ole mieluisaa Wacomilla". Tällä viittasin piirtopöytäni, ja työskentelytapaan, jossa tuijotan tietokoneen näyttöä samalla kun käteni piirtää sokeasti pöydällä. Antipatiani tätä työskentelytapaa kohtaan oli johtanut siihen, että piirtelin vapaaehtoisesti enää harvakseltaan ja pakon edessä vitkuttelin työn aloittamista.

Kun mennään ajassa hieman eteenpäin, en vielä kukaan ollut päässyt sopuun itseni kanssa siitä kuinka halusin piirtää kymmeniä tai mahdollisesti satoja sivuja sarjakuvaa. Tällöin sähköpostiini sattui tulemaan tarjous, josta en voinut kieltäytyä, ja hankin itselleni iPadin ja Apple-kynän, käytännössä vain ja ainoastaan siitä syystä että Apple on ominut itselleen Procreate-ohjelman, johon olin tykästynyt jo pienellä kokeilulla.

Pienen testailun jälkeen Procreaten käyttö alkoi sujua. Piirtäminen tuntui yhtä mukavalta kuin tavalliselle paperille piirtäminen, mutta kaikkien digitaalisten herkkujen kanssa. Tein päätöksen edetä digitaalisella piirtämisellä, ja pitkästä ajasta päätös ei tuntunut siltä että katuisin sitä myöhemmin.

5.2 Tekstaus ja typografia

Oman kokemuksen mukaan tekstaus jätetään yleensä sarjakuvien tekoprosessin loppupäähän, etenkin jos tekstauksen tekee joku muu henkilö kuin piirtäjä. Tämä on sääli, sillä se johtaa helposti negatiivisiin konnotaatioihin piirtäjille, jotka eivät pidä tekstauksesta: suurin osa urakasta on jo valmiina, sarjakuvan julkaisu niin lähellä, ja vielä pitäisi kirjoittaa pitkät pätkät dialogia, joka johtaa rannekipuihin ja näyttää lopulta harakanvarpailta? Parempi käyttää valmista kirjasintyyppiä niin homma hoituu nopeammin.

Vaikka sarjakuvaan löytäisi mitä sopivimman kirjasintyyppin, siihen saa vaihtelua tasan niin paljon kuin kirjaintyyppillä on leikkauksia. Mikäli piirtäjä ei ole jättänyt dialogille tarpeeksi tilaa, joutuu taittaja etsimään kiertoratkaisuja tilan puutteelle, pienentämään kirjasinta tai pahimmillaan litistämään sitä kokoon saadakseen kaiken mahtumaan. Ja silti käytössä oleva scriptikirjaintyyppi ei lihavoitunakaan saa luotua uhkaavaa tunnelmaa, kun massiivinen robotti uhoaa tuhoavansa kaiken elämän maapallolta. Pitäisikö etsiä lisää kirjaintyyppjeä eri tilanteisiin?

Abel ja Madden toteavat, että vaikka tekstauksen tarkoitus on sanojen lailla viestintä, osa tekstauksen viestinnästä on kosmeettista. Se, miltä tekstaus näyttää, kertoo siitä maailmasta missä sanat elävät. Kirjaimia ei kirjoiteta vaan piirretään, ja kun ne piirtää sama käsi joka piirtää taiteen sopivat nämä osaset yhteen saumattomasti. (Abel & Madden 2008, 88.)

Tämä on syy miksi itse suosin käsin tekstaamista, vaikkei minulla ole mitään koneella latomista vastaan. Teksti vain sopii taiteeseen paremmin. Pieniä nyansseja dialogin sävyssä on helppo tuoda esiin muuttamalla sitä, miten kirjaimet piirtää. Tekstauksen voi tuoda prosessiin aiemmin kun piirtäjä itse hoitaa sen, mikä vähentää päälle liimaamisen tuntua. Dialogi on kuin hahmojen puhumaa (Abel & Madden 2008, 88). Ja mikä parasta, ei tarvitse huolehtia mahdollisista lisensseistä, jos sarjakuva on kaupallinen.

Kaiken edellä mainitun jälkeen lienee helppo päätellä, että kallistun omassa projektissani käsin tekstaamisen puolelle. Tulevaisuuden minä sattaa kirotta minua ranteen jomotuksen takia, mutta tiedän lopputuloksen olevan yhtenäisempi ja minulle paljon mieluisampi, kun työssä on vain oman käteni jälkeä. En usko olevani lähelläkään samaa tasoa kuin ammattilaistekstaajat, mutta olen tehnyt sitä tarpeeksi oppiakseni ehkä tärkeimmän asian tekstauksesta.

Sarjakuvan tekstaaminen ei ole käsin kirjoittamista vaan piirtämistä (Abel & Madden 2008, 88). Tekstaaminen vaatii keskittymistä ja jokainen kirjain piirretään huolellisesti paikalleen

(Koskela 2010, 65). Vaikka käsin kirjoittaminen ja tekstaaminen täydentävät toisiaan, on tekstaaminen niin erillinen taito, että henkilö jolla huono käsiala voi olla mainio tekstaaja (Palacios 2016). Käytännössä tekstaaja luo sarjakuvalle omat kirjaintyyppinsä, joiden kirjaimia hän piirtää puhekupliin yhä uudelleen.

Sarjakuvissa on kuitenkin myös muuta tekstiä kuin mitä itse ruuduissa löytyy. Verkkosarjakuvissa niihin kiinnittää vähemmän huomiota, koska ne ovat usein sivun ulkopuolella, mutta sarjakuvakirjoissa tekstiä on myös kirjan kansissa ja sisäisivuilla. Näissä teksteissä voi olla mitä tahansa kustannustiedoista taiteilijan esipuheeseen. Myös nämä tekstit luovat oman osansa sarjakuvan tunnelmaan. Teoriassa taiteilija voisi kaikki nämäkin tekstit tekstata käsin, mutta varsinkin jos teksti on sellaista mikä päivittyy usein lienee parempi löytää kirjasintyyppi jota käyttää tarvittaessa.

Tällaisen kirjasimen tai parin valinta on minullakin vielä edessä, mutta sitä varten tarvitsen enemmän materiaalia johon pohjaan päätökseni. Kokonaisen kirjasintyyppin suunnittelu olisi itse asiassa ollut minulle hyvinkin mieleinen opinnäytetyön aihe, mutta ennen kuin saan ainakin jonkinlaisia testisivuja aikaiseksi on mahdollista että saisin aikaiseksi jotain mikä ei lopulta sopsikaan projektiin. Vaikkei tällainen tulos olisikaan varsinaisesti turha jos tekisin tarpeeksi hyvää jälkeä ja lopputuotteen jonka jakaisin muidenkin käyttöön, menee omaa pirtaani vastaan tehdä sama asia kahdesti, jos voin sen tehdä kerralla kunnolla.

5.3 Miten saisin sarjakuvan toimimaan sekä paperilla että puhelimella?

Kuten neljännessä luvussa pohdiskelin, puhelimelle suunnattu vieritettävä sarjakuva ei käänny suoraan printtiin, eikä perinteinen sarjakuva-albumi ole yleensä helposti luettava puhelimella. Halusin molempien sarjakuvien olevan erinomaisia lukukokemuksia, ja päädyin ratkaisuun jossa piirrän jokaisen ruudun yksitellen, joista sitten kokoan sivut verkkoon ja painoon erikseen. Kuulostaa työläältä, mutta vain kokeileminen kertoo onko se sen arvoista.

Koska mobiiliformaatissa lukijan katsetta voi johdatella oikeastaan vain alaspäin, päätin luonnostella sarjakuvan aukeamittain A5-paperille sopivaksi, jolloin minulla olisi ruutujako printtiä varten. Tämän luonnostelun jälkeen piirtäisin jokaisen ruudun erikseen tarvittua suurempaan kokoon, joista rajaisin ja skaalaisin kuvat kummankin formaatin sivuihin sopiviksi. Webtoons-sivustoa varten tekisin 800 pikseliä leveän tiedoston, joka olisi niin pitkä kuin tarina vaatisi, jonka leikkaisin pienempiin osiin sivustolle lataamista varten. (Huomautuksena etten ole lataamassa tämän opinnäytetyön lopputulosta mainitulle

sivustolle, mutta jatkoa ajatellen halusin tehdä sarjakuvani heidän sivustolleen sopivaksi oppiakseni kuinka toimia sen kanssa.)

Puhekuplat ovat tärkeä osa lukijan katseen ohjaamista, joten ne eivät voi olla täysin samoissa paikoissa molemmissa formaateissa, mikä tarkoittaa että niiden osoittavat hännät olisivat myös erilaiset. Päätin tämän pohjalta tekstata ja piirtää puhekuplat erilliseen tiedostoon josta voisin leikata ne molempiin sivuihin sopiviksi. Efektit ja muut ei-tärkeät tekstit piirtäisin suoraan kuviin.

6 Sarjakuvien teko

Tässä luvussa raportoin opinnäytetöni toiminnallisen osuuden, kahden aukeaman pituisen sarjakuvan teon.

Koska itse sarjakuvaprojektini ei ole vielä niin pitkällä, että minulla olisi suunniteltuja hahmoja, paikkoja tai tarkkoja tapahtumia, päätin vetää hatustani jotain mikä antaisi kuvan tästä maailmasta, joka on vielä vain pääni sisällä, jokin pieni katsaus ihmiskunnan arkeen kun kaikki on mennyt pieleen.



Kuvio 7. Valmis kuvakäsikirjoitus, jossa muistiinpanoja jatkoa varten. Aukeamat ovat päällekkäin, jolloin sivut yksi ja kaksi ovat yllä, ja sivut kolme ja neljä alla.

Jossain vaiheessa päähäni tupsahti ajatus konfliktista. Maailmassani on joukko ihmisiä, joiden mielestä kaikki olisi paremmin, jos Taikaa ei olisi olemassa, ja he tekevät kaikkensa päästäkseen siitä eroon. Heidän on helppo aiheuttaa jonkinlainen konflikti. Mutta kenen kanssa? Osa näistä radikaaleista, tai terroristeista, haluaa tuhota kaiken Taikaan liittyvän. Osa heistä yrittää kuitenkin oppia lisää Taiaista, sillä miten he saisivat tuhattua mitään ymmärtämättä sen heikkouksia? Teknologian petettyä suuri määrä ihmiskunnan tiedosta vain tuhoutui, mutta jotkin yksilöt ottivat elämäntehtäväkseen säilyttääkseen ja kerätäkseen niin paljon tietoa kuin mahdollista. Terroristit menisivät tällaisen henkilön luo, toivoen löytävänsä jotain, mikä kertoisi heille Taiaista ja sen heikkouksista.



Kuvio 8. Vasemmalla karkea luonnos jonka pohjalta piirsin oikeanpuoleisen ruudun.

Pahiksilla pitää aina olla jonkinlainen johtohahmo matkassa, eikä tällainen hahmo liiku ympäröivänsä ilman paria köriläistä. Joten hahmoja olisi ainakin keräilijä, pomo ja muutama kylkiäinen. Ajattelin että konflikti voisi tulla siitä että joku näkisi jotain mistä ei pidä. Jokainen ihminen on menettänyt jonkun läheisistään Taian takia, ja ajattelin että yksi köriläistä voisi menettää hermonsä huomatessaan keräilijän pöydällä keskeneräisen kirjan, joka on nimetty "The Beauty of Magic" eli "Taian kauneus." Kuinka kukaan voisi kehdata pitää massatuhoavaa voimaa kauniina?

Tätä ideaa lähdin viemään aluksi paperille, jolle aloin kirjoittamaan dialogia englanniksi. Tein tätä noin puolentoista sivun verran, jonka jälkeen nappasin iPadin ja aloin raapustella kuvakäsikirjoitusta Procreate-ohjelmassa. Halusin nähdä, miten paljon tarinaa pystyisin soveltamaan kahteen aukeamaan ennen dialogin viimeistelyä. Kuvakäsikirjoitusta tehdessäni suunnittelin karkeasti tarinan hahmoja. Keräilijä sai harottavan tukkapehkon, pienet lasit ja kepin. Piirsin pomon taakse kaksi alaista, joista klassisesti tein toisesta pidemmän ja hoikan

Normal bush size 21/4
OH... YES!

OH, YES! MY COLLECTION OFFERS A WIDE VARIETY OF TAKES ON THE SUBJECT!

I HEARD THAT YOU'RE THE MOST DEDICATED INFORMATION GATHERER OF THE CONTINENT, AND THE RUMOURS SEEM TO BE TRUE!

OH, PERSONALLY I'D GO WITH THE OLDEST! MY AGE IS THE ONLY HEADSTART I HAVE ON THE OTHERS!

THE INFORMATION OUR ANCESTORS BROUGHT WAS IN DIGITAL FORM. WHERE DID ALL THESE BOOKS COME FROM?

AS SOON AS WE REALIZED THAT MAGIC WAS NOT HAPPY ABOUT OUR TECH, SOME PEOPLE STARTED PREPARING FOR THE WORST.

OF COURSE, SO MUCH WAS LOST, BUT IT'S AMAZING HOW MUCH HAS SURVIVED IN OUR STORIES, CULTURE, SONGS, YOU NAME IT! WE'RE JUST TRYING TO RECORD ALL OF THAT BEFORE THAT 'DO GETS LOST IN TIME.

AND EVEN BEFORE THE FALL, THERE IS JUST SOMETHING... INVITING ABOUT THE PHYSICAL BOOKS.

PEOPLE WERE MAKING BOOKS AS A HOBBY!

WE'VE ALL LOST SO MUCH...

EACH ONE OF US HAS LOST SOMEONE TO THE MAGIC...

BRUNA, DON'T...

THIS VOLATILE, SICK JOKE, THAT DOOMED US INTO A NEW DARK AGE...

WHERE ANY GIVEN MOMENT COULD BE OUR LAST...

...AND HE CALLS IT BEAUTIFUL.

HOW DARE HE SAY THAT?!

BRUNA...

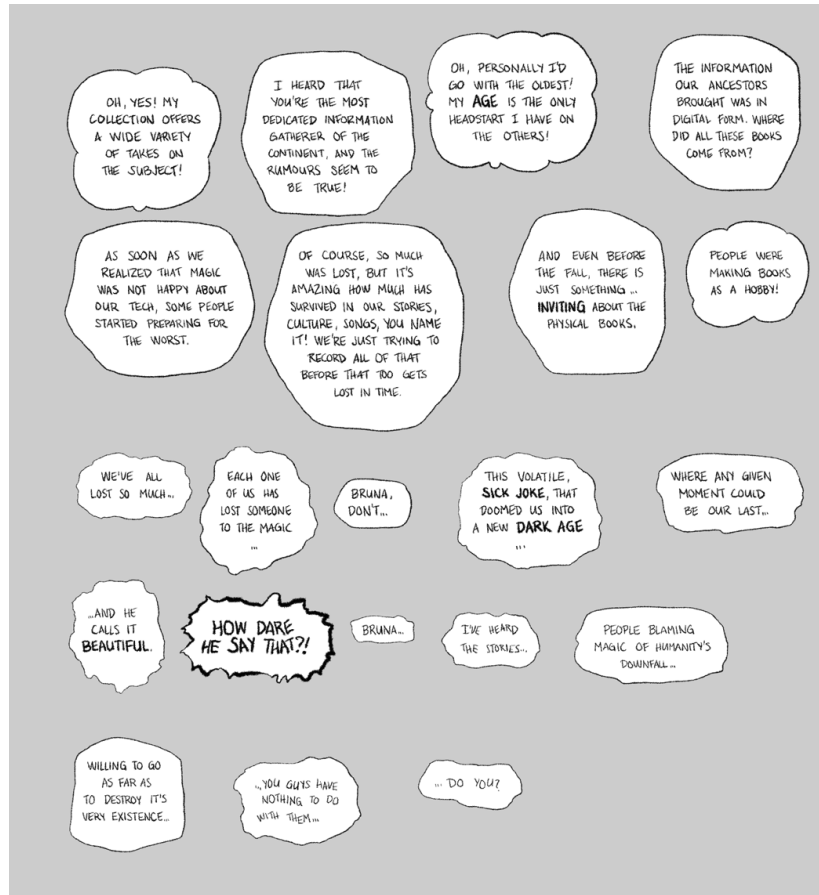
I'VE HEARD THE STORIES...

PEOPLE BLAMING MAGIC OF HUMANITY'S DOWNFALL...

WILLING TO GO AS FAR AS TO DESTROY IT'S VERY EXISTENCE...

...YOU GUYS HAVE NOTHING TO DO WITH THEM...

... DO YOU?



Kuvio 9. Vasemmalla valmis tekstaus viivastossa. Oikealla valmiit puhekuplat.

ja toisesta lyhyemmän ja paksumman. Kontrastiksi ja keräilijän hämäämiseksi tein pomosta siron ja pienen.

Tussaamisella, englanniksi inking, voidaan tarkoittaa jonkinlaista tussin tai musteen käyttöä, mutta tässä yhteydessä tarkoitan sillä viivapiirroksen tekoa. Suunniteltuani, miltä ruutujako näyttää painetussa ympäristössä, tein jokaiselle ruudulle oman A4-kokoisen tiedostonsa, johon sovittelin ruudun luonnoksen. Ruudusta riippuen tein joko toisen, tarkemman luonnoksen, tai hyppäsin suoraan tussaamiseen. Mitä enemmän aikaa käytin luonnosten tekoon sitä jäykemmiltä ja staattisemmilta kuvat tuntuivat, ja loppupeleissä yritin luonnostella mahdollisimman vähän yksityiskohtia. Lisäsin yksityiskohtaisempia luonnoksia vain tarpeen mukaan, yleensä käsiä varten.

Tussatessani ruutuja aloin miettiä hieman kuinka lopulta toteutan sarjakuvan värityksen. Tähän mennessä en ollut kovin tyytyväinen Procreaten alueenvalitsemistyökaluihin, ja päätin suorittaa ainakin perusvärien laitton PC:llä tabletin sijaan. Sen sijaan, että kuluttaisin aikaa siihen, että yrittäisin löytää nopeimman tavan värittämiseen vielä hieman vieraassa ohjelmassa, päätin käyttää tuttua ja turvallista Photoshopia.



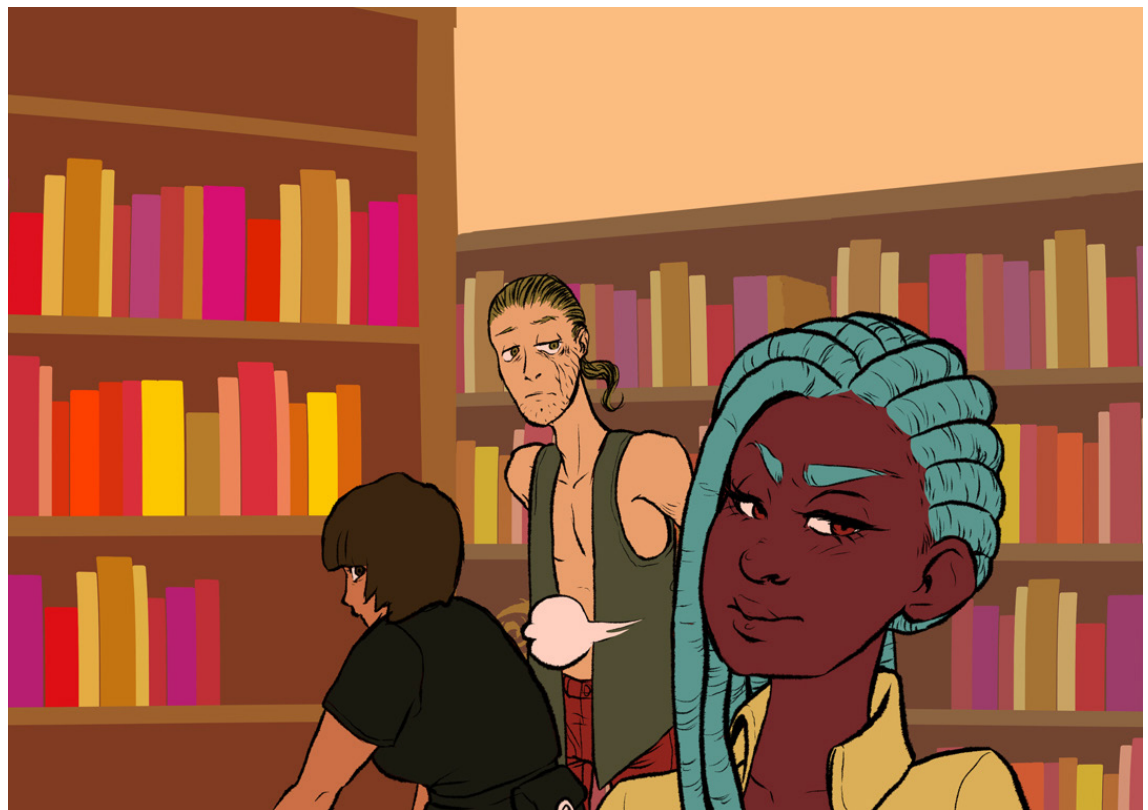
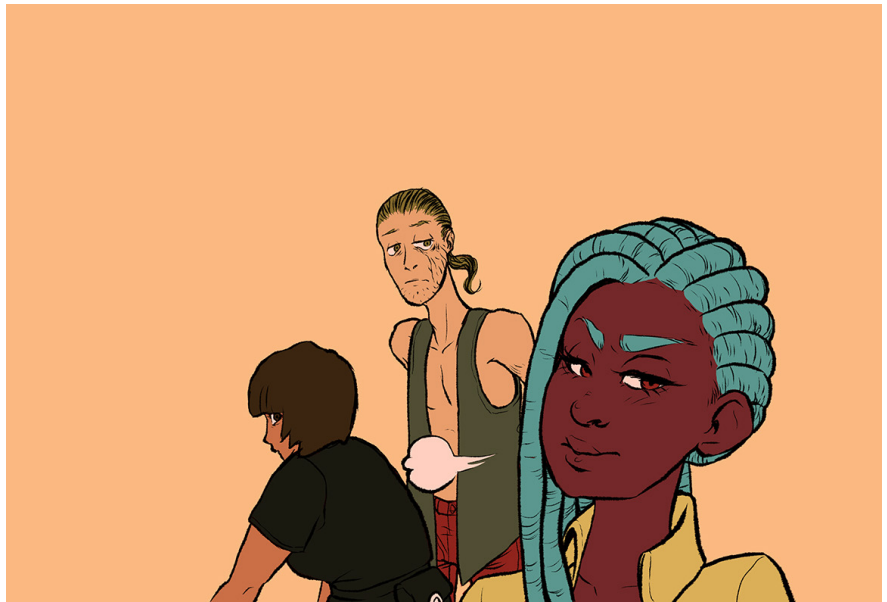
Kuvio 10. Vasemmalla ruutu johon en ollut tyytyväinen monesta syystä. Oikealla sama ruutu piirrettynä uudelleen.

Tässä vaiheessa aloin miettiä, kuinka tarkalleen toteutan tekstausten. Halusin tehdä sen samassa ohjelmassa missä tussasin piirroksia, jotta puhekuplat sopisivat mahdollisimman hyvin taiteeseen. Jotta tekstausta olisi tasaista, tarvitsin sitä varten tarkan viivaston, enkä vielä tiedä onko sellaista mahdollista tehdä Procreatessa. Aikaa säästääkseni tein viivaston valmiiksi Photoshopissa ja jatkoin tekstausta Procreatessa.

Tekstausta sujui kivuttomasti, joskin jouduin välillä muistuttamaan itseäni hidastamaan sen verran, että piirsin jokaisen kirjaimen tarkasti. Olen myös huono seuraamaan luonnoksia ja apuviivastoja ja ajoittain jouduin muistuttamaan itseäni, että kirjainten tulisi ylettyä viivasta viivaan, poikkeuksena sellaiset kirjaimet, jotka tyllyydestä piirsin vinksalleen tai lihavammin. Piirrettyäni tekstin ympärille kuplat hyppäsin jälleen takaisin Photoshopiin lisätäkseni kupliin valkoiset taustat. Tein tämän valitsemalla taikasauvalla kuplan sisällön, kasvattamalla valittua aluetta yhdellä pikselillä ja värittämällä kuplien sisustat. Procreatessa en löytänyt tapaa jolla olisin saanut kasvatettua valittua aluetta samalla lailla.

Saatuani tekstaukset valmiiksi minulla ei ollut enää mitään muuta millä olisin voinut viivyttää viimeisten ruutujen tussaamista. Muutamia ruutuja eivät millään näyttäneet siltä miltä olisin halunnut, mutta muistutin itseäni etten pyrkinyt tällä kertaa täydellisyyteen. Piirsin viimeiset ruudut loppuun ja piirsin muutaman ruudun osittain uudestaan, ja siirryin PC:lle viimeistelemään sarjakuvat.

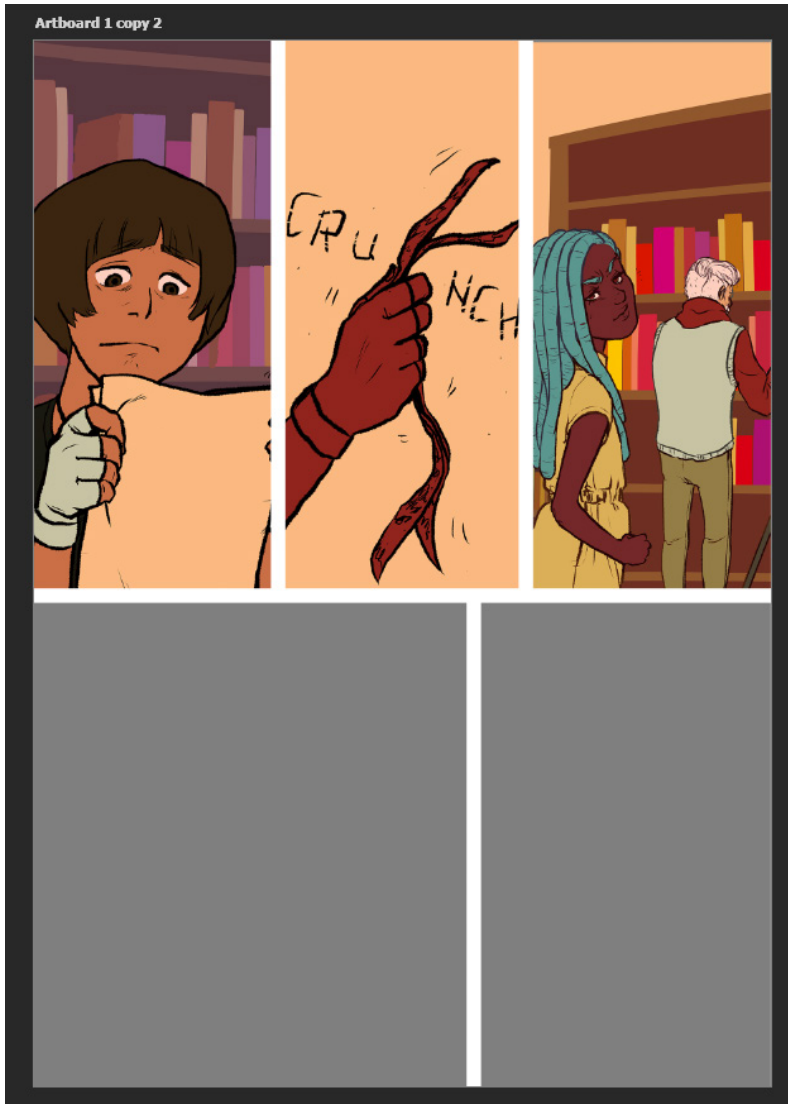
Kuvio 11. Väritetty mutta taustaton ruutu.



Kuvio 12. Ruutuun lisätty tausta.

Aikaa ei enää ollut kovin paljoa jäljellä, ja mietin hetken josko sittenkin tekisin sarjakuvasta harmaasävyisen värillisen sijaan. Käytännössä värittämiseen olisi mennyt suunnilleen yhtä paljon aikaa molemmissa tapauksissa, mutta harmaasävyjen kanssa minun ei tarvitsisi miettiä kuinka värit sopivat yhteen, saatika sitä teenkö sarjakuvan CMYK- vai RGB-profiiliin.

Itsepäisyyttäni päätin mennä eteenpäin väreillä. Rehellisesti en vain viitsinyt vaihtaa kuvien väriprofiilia RGB:stä CMYK:iksi, mikä tarkoittaa että sarjakuvaa tulostettaessa on vaarana



Kuvio 13. Ruutujen asettelu paikalleen harmaiden objektien päälle Clipping mask-komennolla.

että osa väreistä kulahtaa. Väritys sujui suurimmaksi osaksi mutkattomasti. Olin pyrkinyt tussatessani siihen että voisin väritysvaiheessa käyttää taikasauva-työkalua mahdollisimman paljon, ja jouduin hidastamaan yksityiskohtien takia vauhtia vain siellä täällä.

Taustat eivät ole vahvuuteni. Kun piirrän huvikseni piirrän ihmisiä ja humanoideja olentoja, ja kuvissani on harvemmin taustoja. Kun piirrän sarjakuvia, luonnostelen yleensä vain tärkeimmät asiat taustoissa, kuten asiat joita hahmot koskettavat, paikalleen. Lopun taustan piirrän paikalleen jälkikäteen, mikä ei aina ole paras ratkaisu mm. perspektiivin kannalta. Taustat joissa ollaan luonnossa ovat suosikkejani, koska voin piirtää suurimman osan taustasta luonnostelematta vapaalla kädellä, ja virheet ovat pieniä onnellisia onnettomuuksia. Sen sijaan taustat joissa ollaan sisätiloissa, kuten tässäkin sarjakuvassa, tuottavat minulle harmaita hiuksia.

Printtiversioiden tallentaminen oli yksinkertaista, tallensin jokaisen tiedoston artboardin TIF-muotoon. Mobiiliversiota varten jouduin vielä pilkkomaan sivun pienemmiksi, 800 x 1280 pikselin kokoisiksi paloiksi. Tämä on Webtoonin käyttämä tiedostokoko, ja heidän ohjeistuksensa mukaan tallensin kuvapätkät JPEG-muotoon.

Molemmat sarjakuvat löytyvät työn liitteistä, kuten myös linkki verkkoversioon josta sarjakuva on luettavissa sille tarkoitetulla tavalla.

7 Lopputulos

Kolme vuotta prosessiin meni, mutta viimein opinnäytetyö on kirjoitettu kasaan. Opin paljon sellaista itsestäni mitä ei työssäni juurikaan näy, omasta oppimisestani ja jaksamisestani. Yritin pitkään tehdä tutkielmaa, josta olisi hyötyä myös muille ja joka auttaisi minua työllistymään valmistumisen jälkeen, siitä huolimatta etten ole koskaan kirjoittanut pitkää asiatekstiä, ja jouduin ottamaan askeleen taaksepäin kertoakseni siitä, mistä tiedän paljon jo ennestään oppiakseni, kuinka akateemista tekstiä kirjoitetaan.

Työni tutkimuskysymys tuntui elävän koko opinnäytetyön prosessin ajan. Tiesin suunnilleen mihin halusin päätyä, mutta mitä enemmän kirjoitin ylös, sitä enemmän huomasin, ettei työni otsikko vastannut sisältöä. En kuitenkaan tuntenut missään vaiheessa eksyneeni kauas siitä mihin tähtäsin, mistä joku, joka lukee akateemisia tekstejä enemmän, saattanee olla eri mieltä. Pääsin kuitenkin sinne minne halusin, vaikkei piirtämäni kartta lopulta ollutkaan kovin tarkka.

Huolimatta siitä että tunsin koko ajan olevani oikealla tiellä pelkäsin jatkuvasti alisuoriutumista, mikä saattaa kuulostaa hassulta koska päämääräni ei koskaan ollut saavuttaa mitään muuta kuin läpäisyyn vaadittava taso. Luulen, että pelkäsin, että tähtäämällä matalalle saattaisin osua huti vielä matalammalle, enkä saisi läpäisevää arvosanaa. Yritin siis saada mahdollisimman hyvän työn aikaiseksi niillä voimilla mitä minulla oli.

Moitin itseäni siitä kuinka eri asiat olisivat sarjakuvassa paremmin jos olisin varannut niiden suunnitteluun enemmän aikaa, ja vaikka tämä on osittain totta, en kiinnittänyt noihin osiin huomiota, koska ne eivät olleet työni keskiössä. Esimerkiksi tekstaukseni on ainakin luettavaa mutta kirjainten muodot eivät ole huolella harkittuja. Toisaalta kirjainmuotoilusta saisi oman opinnäytetyönsä, eikä ole realistista että olisin syventynyt jokaiseen yksityiskohtaan mikä sarjakuvasta löytyy. Yritän siis kritisoida niitä kohtia joihin oikeasti panostin, tai joihin minun jälkikäteen ajateltuna olisi pitänyt panostaa.

Olen erittäin tyytyväinen siihen miltä sarjakuvan mobiiliversio näyttää. Nopea vastaus ystävilteni vakuutti että puhekuplien koko on hyvä, itse olen tuijottanut ruutuja niin kauan etten enää osaa oikein sanoa. Printtiversiossa en ole yhtä tyytyväinen puhekupliin, ja jäin kaipaamaan kuplien ympärille paksumpaa viivaa. Myös muutaman puhekuplan paikan olisin voinut miettiä paremmin. Kirjoitusvirheitä lukuun ottamatta itse tekstauksessa ei näy ongelmia.

Laittaessani ruutuja paikalleen tajusin, että olin piirtänyt ruutujen reunoille liian vähän tilaa. Jouduin jatkuvasti skaalaamaan ruutuja niin, että ne olivat hyvin täysiä. Vika on todennäköisesti luonnosvaiheessa, ja jatkossa minun on muistettava antaa asioille enemmän tilaa hengittää.

Sarjakuvassa on myös tyhmiä virheitä. Koska loin hahmot suoraan ruutuihin minulla ei ollut mitään kunnollista mallia josta tarkistaa yksityiskohtia, jonka seurauksena eräässä ruudussa keräilijän niskahiukset on ajeltu lyhyeksi nutturan alta. En myöskään ehtinyt käydä tulos-tamassa printtiversiota paperille, joten joudun tyytymään siihen miltä se näyttää ruudulla.

Yleisesti olen hyvin tyytyväinen suunnittelemaani työtapaan, ja jatkossa yritän vähentää tarvetta hyppiä PC:n ja iPadin välillä ja tehdä suurimman osan työstä tabletilla. Pidin siitä että työstin yhtä ruutua kerrallaan, se rauhoitti mieltäni jotenkin. Sen sijaan että työstin jotain suurta urakkaa piirsinkin vain yhtä yksittäistä kuvaa.

Lähteet

Abel, Jessica & Madden, Matt 2008. Drawing Words & Writing Pictures. New York, First Second.

Harvard University 12.10.2018. A Conversation with Scott McCloud || Radcliffe Institute. Youtube. <<https://youtu.be/044MART1uOM>> (Katsottu 18.3.2019) Pituus 27:39

Koskela, Ilpo 2010. Sarjakuvantekijän oppikirja. Helsinki, Arktinen Banaani.

Laurinen, Maaria 2009. Phantomland 1. Omakustanne. <<http://phantomland.smackjeeves.com/>> <https://www.webtoons.com/en/challenge/phantomland/list?title_no=218899>

Palacios, Daniel 2016. Handwriting vs. Hand Lettering. Highpulp. <<http://highpulp.com/2016/handwriting-vs-hand-lettering/>> (Luettu 28.3.2019)

Sanderson, Brandon 2007. Sanderson's First Law. Brandon Sanderson. <<https://brandon-sanderson.com/sandersons-first-law/>> (Luettu 18.4.2019)

Smith, Matt 2014. What font size should you use for body copy text and why? Edgee. <<http://www.edgee.net/what-font-size-should-you-use-for-body-copy-text-and-why/>> (Luettu 21.4.2019)

Tennant, D Bnonn 2011. 16 Pixels Font Size: For Body Copy. Anything Less Is A Costly Mistake. Smashing Magazine. <<https://www.smashingmagazine.com/2011/10/16-pixels-body-copy-anything-less-costly-mistake/>> (Luettu 22.4.2019)

Ulrich, Roger 2018. Overview. Trajan's Column in Rome. <<http://www.trajans-column.org/>> (Luettu 4.4.2019)

Unesco 2006. Memory of the world register, Bayeux Tapestry. <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CI/CI/pdf/mow/nomination_forms/44+France+-Bayeux+en.pdf> (Luettu 1.4.2019)

Kuvalähteet

Kuva 1. Evening Standard 2018. Bayeux'n seinävaate. <<https://www.standard.co.uk/go/london/arts/bayeux-tapestry-facts-five-things-you-may-not-have-known-a3743406.html>> (Luettu 1.4.2019)

Kuva 2. Ancient History Encyclopedia Limited 2013. Trajanin pylvä. <<https://www.ancient.eu/image/1271/detail-trajans-column/>> (Luettu 1.4.2019)

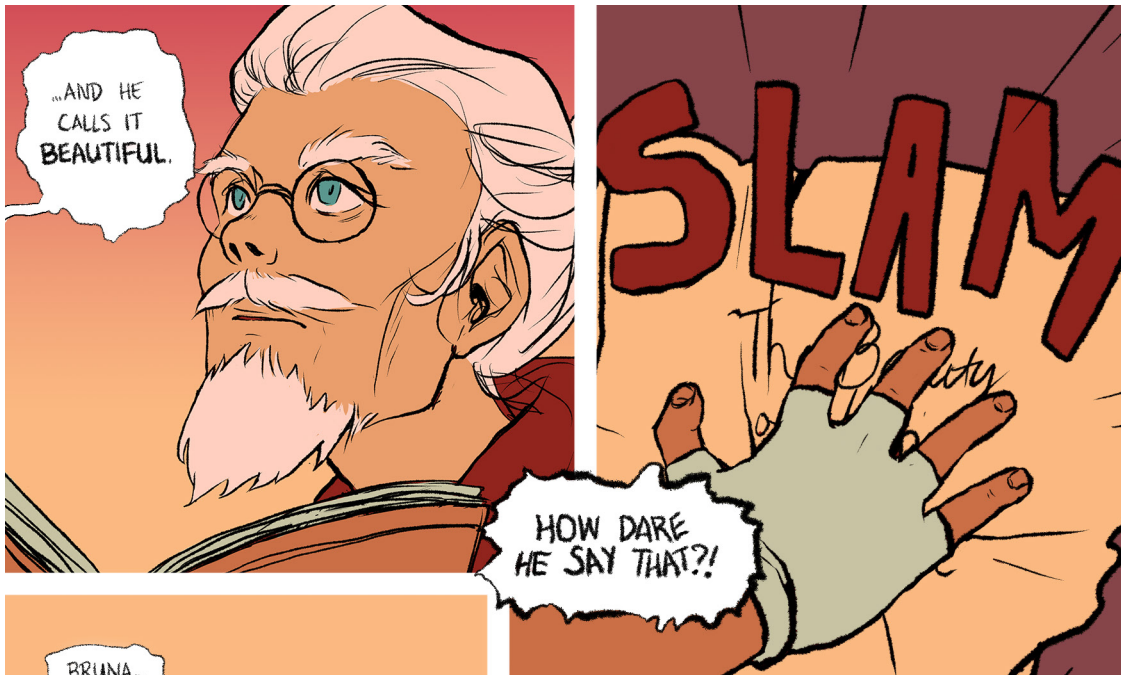
Kuvat 3-14. Iris Hyvönen 2019.

Printtiversio sarjakuvasta









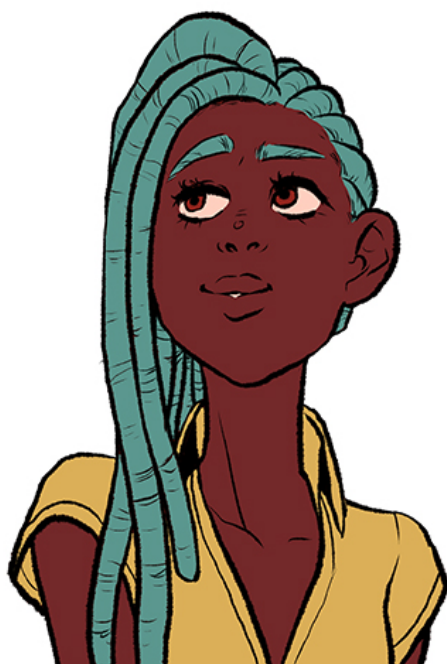
Sarjakuvan mobiiliversion sivupalat

Lukeaksesi sarjakuvan verkossa käy osoitteessa <https://ridingnope.github.io/thesis/>



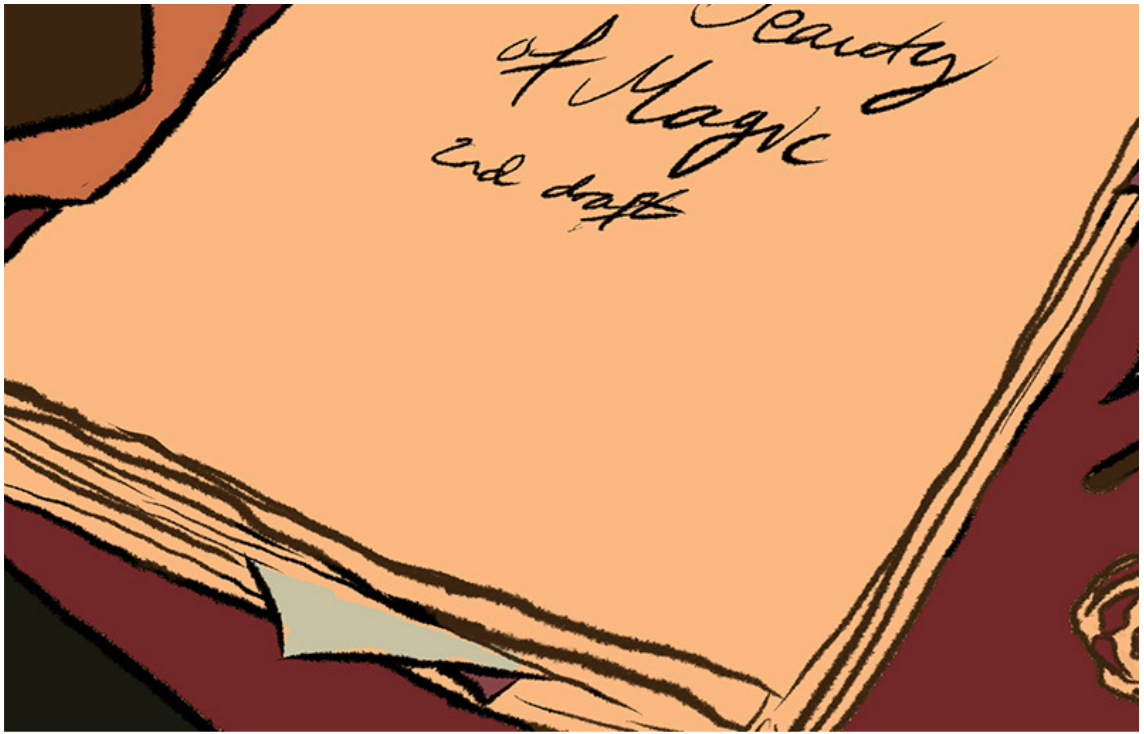


AS SOON AS WE
REALIZED THAT MAGIC
WAS NOT HAPPY ABOUT
OUR TECH, SOME PEOPLE
STARTED PREPARING FOR
THE WORST.



OF COURSE, SO MUCH
WAS LOST, BUT IT'S
AMAZING HOW MUCH HAS
SURVIVED IN OUR STORIES,
CULTURE, SONGS, YOU NAME
IT! WE'RE JUST TRYING TO
RECORD ALL OF THAT
BEFORE THAT TOO GETS
LOST IN TIME.



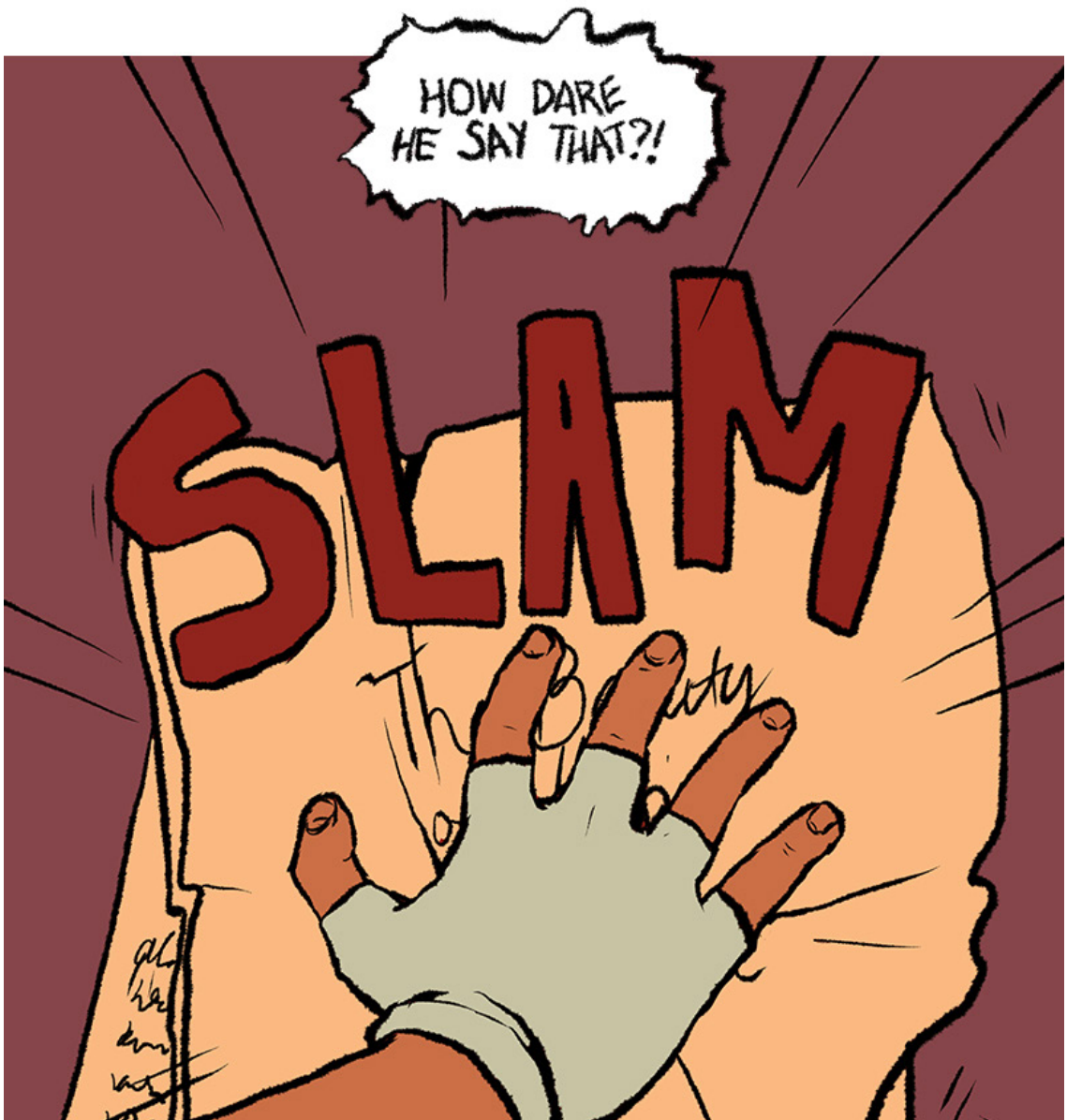
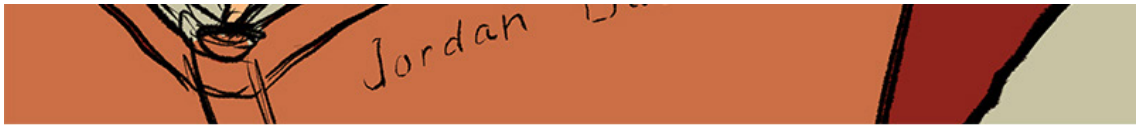


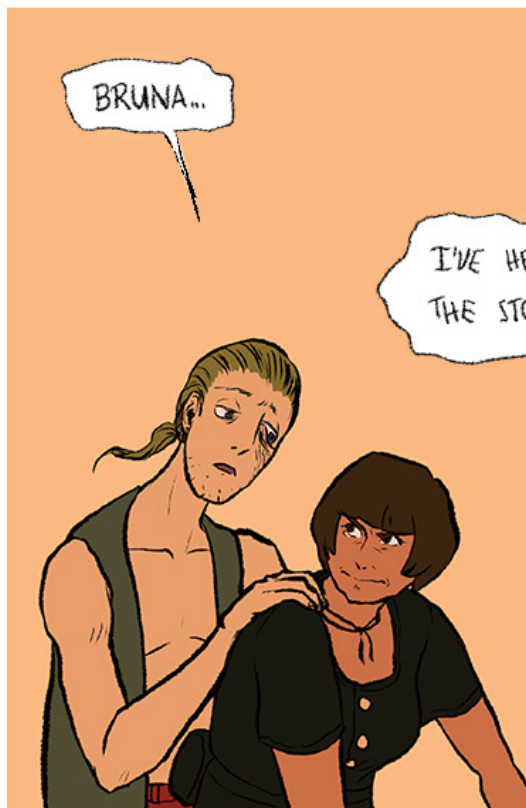
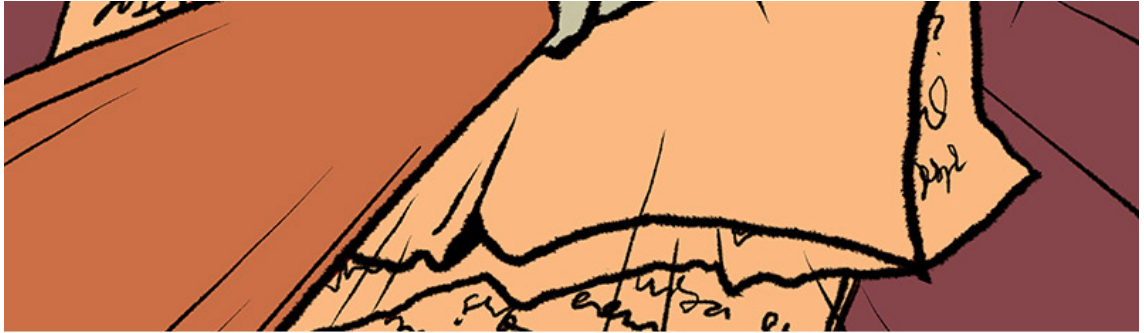












WILLING TO GO
AS FAR AS
TO DESTROY IT'S
VERY EXISTENCE...



Opinnäytetyössä mainittuja ja mainitsemattomia inspiraation lähteitä

Tom Siddellin Gunnerkrigg Court (taikakoulusarjis)

<https://www.gunnerkrigg.com/>

LICO:n Refund High School (taikakoulusarjis)

https://www.webtoons.com/en/drama/refundhighschool/list?title_no=1360

Maaria Laurisen Phantomland (kotimainen sarjakuva joka inspiroi aina kun luen sitä)

https://www.webtoons.com/en/challenge/phantomland/list?title_no=218899

<http://phantomland.smackjeeves.com/>

<https://tapas.io/episode/1374801>

Ilmeisesti ei enää saatavilla albumeina.

Guild Wars 2 pelin splash artit

<https://www.guildwars2.com/en/media/concept-art/>

Juan Díaz Canalesin ja Juanjo Guarnidon Blacksad-sarjakuvat

Joannan/Bluen Pokemonit

<http://bluekomadori.tumblr.com/>

Karina Farekin sarjakuvat ja piirrokset (varsinkin kaikki Overwatchiin liittyvä)

<http://dilfosaur.tumblr.com/>

Päivi Toikan Ames-fontti

<http://purastik.net/ames/>