



Go East Go West
viestinnällinen sarjakuvahanke
opinnäytetyö / Lamk
Aki Kotkas
2012

Sisältö

0 Tiivistelmä

0 Abstract

1 Johdanto

2 taustaa

2.1 Sarjakuvantekijän identiteettini

2.2 Sarjakuvan historiaa

2.3 Sarjakuvakerronnan perusteita

2.4 Paras yrittää -albumin kriittinen arvio

2.5 Tavoitteet

2.6 Esikuvat

3 Projektinhallintaa

3.1. Tiimityöskentelyn asettamat haasteet

3.2 Kuvien hallinta

3.3 Kuvakäsikirjoituksen työkalut

3.4 Aikataulun hallintaa



4

4

5

6

6

7

8

10

12

13

14

14

14

15

15

4 Prosessi

4.1 Piirustustyylin valinta

4.2 Piirustustyön käynnistelyä

4.3 Tarinan muotoutuminen

4.4 Sivusommittelun elementit

4.5 Kuvakäsikirjoitus

4.6 Kokeeksi valmis aukeama

4.7 Sisäsivujen fontit

4.8 Viimeinen luonnoskierros

4.9 Tussaus

4.10 Värittäminen

4.11 Taitto

4.12 Valmis sarjakuva

17

17

18

19

20

21

22

23

24

26

27

28

28

5 Lopuksi

5.1 Arvio työstä ja valmiista tuotteesta

5.2 Mitä opin?

30

30

31

Lähdeluettelo

32

0 Tiivistelmä

Opinnäytetyöni on kuvaus tilaussarjakuvan "Go East Go West" prosessista. Kerron lukijalle omasta taustastani, sarjakuvahankkeen luonteesta ja kuvaan suunnitteluprosessin tarinan työstämisestä valmiiseen painotuotteeseen asti. Tavoitteenani on kehittää sarjakuvataiteeni laatua erityisesti visuaalisen tarinankerronnan ja piirustuksellisen ilmaisun, mutta myös graafisen kokonaisuuden suhteen. Käyn myös lyhyesti läpi sarjakuvan historiaa.

Asiasanat: viestintä, sarjakuva, tarina, piirustus, albumi

0 Abstract

My final thesis is a communicational comic album "Go East Go West" and its process. This document focuses on describing essential parts of my background, the nature of this scheme from the creation of the story to the final product. My aim was to develop the quality of my comic art and concentrate on visual storytelling, enhance my drawing abilities and develop graphic design features.

I also go through the history of comics briefly.

Keywords: communication, comic, story, drawing, album

1 Johdanto

Opinnäytetyöni käsittelee viestinnällisen tilaussarjakuvan ”Go East Go West” prosessia sarjakuvataiteilijan näkökulmasta. Vastaavan sarjakuvan tekemisestä olin saanut kokemusta vuonna 2010, jolloin tein Lahden ammattikorkeakoulun liiketalouden osaston kanssa sarjakuvamuotoisen oppaan ”Paras yrittää”, joka kertoi yrityksen perustamisesta. Nyt vuorossa oleva lopputuote tulisi olemaan itsenäinen teos mutta samanaikaisesti myös jatkoa edelliselle sarjakuvalle.

Uudessa hankkeessani minulla oli mahdollisuus uudelleenarvioida tekemäni ratkaisut ja oppia virheistäni – tehdä asiat edellisen vuoden hanketta paremmin. Edellinen sarjakuva olikin hyvä lähtökohta uutta suuntaa määriteltäessä, ja uuden albumin valmistuttua pystyin käyt-

tämään sitä myös onnistumisen mittarina. Tavoitteena oli kehittyä sarjakuvantekijänä uudelle tasolle, ja sen halusin näkyvän selvästi myös lopputuloksessa.

Tämän hankkeen etuna edelliseen verrattuna oli, että sain huomattavaa apua tarinan luomiseen liiketalouden opiskelijaryhmältä. Opiskelijat loivat tarinaa ja hankkivat siihen sisältöä lukuisilta mukana olevilta sidosryhmiltä mutta toimivat myös projektin johdon roolissa. Pystyin siten keskittymään edellistä hanketta paremmin visuaaliseen tarinankerrontaan ja lopputuotteen esteetiikan kehittämiseen.

Uusi sarjakuva käsittelee yrityksen kansainvälistymistä ja siihen liittyviä palveluita Lahdessa. Sarjakuvaa käytetään sekä opetusmateriaalina että yhteistyötahojen markkinointiviestinnällisiin tarkoituksiin, ja siitä julkaistaan (sivu kerrallaan) Etelä-Suomen Sanomissa.

Sarjakuvaopintojen
puitteissa tekemäni
mykkä sarjakuva.



2 taustaa

2.1 Sarjakuvantekijän identiteettini

Olen koulutukseltani taideteollinen muotoilija ja sarjakuvien tekemiseen ajauhin varsinaisesti vasta opiskellessani sarjakuvan tekemistä Lahden muotoiluinstituutissa lukuvuonna 2007 - 2008. Sarjakuvaopinnot toimivat minulle ammatillisena irtiottona – muotoilijana toimiminen ei tuolloin tuntunut mielekkäältä, ja kiinnostukseni kuvitusta ja tarinankerrontaa kohtaan puolestaan oli kasvussa. Ennen opintojani minulla ei ollut kokemusta sarjakuvien tekemisestä, enkä ollut oikeastaan harrastanut sarjakuvien lukemistakaan, ellei mukaan lasketa sanomalehtien sarjakuvastrippejä tai Aku Ankkaa.

Sarjakuvaopinnoissani ehdin tehdä vain rajallisen määrän sarjakuvia. Ne olivat laajuudeltaan suppeita – pisin niistä oli kahdeksan sivun mittainen. Melkein kaikki sarjakuvani olivat omista intresseistäni johtuen mykkiä eli puhekuplattomia, enkä opiskeluaikani joutunut pinnistelemaan tekstinkäytöllisten ongelmien parissa. Tyylini oli melko taiteellinen ja jokseenkin sisäänpäinkääntynyt, tekijän sisäistä maailmaa kuvaava. Kokoavasti voi todeta, että aikaisemmat harjoitustyöni olivat todella kaukana viestinnällisistä ja asiapitoisista tilaustöistä!

Puhekuplien käyttöön syvennyin vasta ”Paras yrittää” -sarjakuvassa, joka oli samalla myös ensimmäinen pitkäkö sarjakuvani. (Tästä eteenpäin viittaan ”Paras yrittää”-sarjakuvaan tai -prosessiin myös nimikkeillä ”edellinen tai aiempi sarjakuva/albumi/versio/hanke”.) Tuossa hankkeessa opettelin puhekuplien käytön lisäksi paljon muitakin sarjakuva-kerrontaan liittyviä ”sääntöjä” sekä värittämiseen liittyviä haasteita, mikä oli hyvää peruspohjatyötä tätä uutta hanketta varten.

Edellisen ja tämän hankkeen välissä olen ruvennut tekemään tilauksesta myös kahta strippiä, mutta en missään nimessä voi sanoa olevani sarjakuvantekijänä millään mittarilla kokenut tekijä.

Kokemattomuuteni pakottaa minut suhtautumaan sarjakuvien tekemiseen nöyrästi, ja joudun vieläkin tekemisen lomassa opettelemaan sarjakuvakerronnan perusasioita. Toisaalta kokemattomuudessani on hyväkin puoli – en ainakaan tee liian monimutkaista sarjakuvaa, jota ymmärtäisivät vain sarjakuvafanaatikot, vaan kerrontani on pakostakin melko yleisparevää ja kikkailematonta.



2.2 Sarjakuvan historiaa (viestinnän näkökulmasta)

Ennen kuin moderni sarjakuvailmaisuus 1800-luvun lopussa kehittyi, oli tehty jo lukematon määrä kuvamuotoisia tarinoita. Tämä johtui paljolti siitä, että kuvia ymmärsivät kaikki ihmiset ja tekstiä vain rajallinen sivistynyt väestö. Sarjakuvallisen ilmaisun alkupistettä ei olekaan helppoa määrittellä, koska itse sarjakuvan määrittelemiseen ei ole aivan yksiselitteinen eikä monille asiantuntijoillekaan selvä asia. (wikipedia.org: Sarjakuva.)

Esimerkkinä varhaisista sarjakuvallisista tarinoista on Bayeux'n seinävaate n. vuodelta 1000 jkr. Tämä Bayeux'n tuomiokirkossa ollut kuvallinen kertomus kertoi tarinan Englannin valloituksesta. (wikipedia.org: Bayeux'n seinävaate.) Sarjakuvamaiseen tapaan on kuitenkin viestitty vieläkin aiemmin: Rooman keisari Trajanus hakkautti pylväaseen spiraalimaisesti nousevan kuvasarjan vuoden 113 paikkeilla kertoakseen tekemistään Daakian valloitusodista. (tiedottaja.fi.) Yhdysvaltalaisen sarjakuvantekijän Scott McCloudin mukaan sarjakuvan juuret ovat niinkin kaukana kuin egyptiläisissä hieroglyfeissä (McCloud 1993).

Ennen kuin sarjakuva löysi nykyisen populaarisen ja viihteellisen muotonsa, kuvallisia tarinoita käytettiin usein viestinnällisiin tarkoituksiin. Edellisiin mainintoihin nähden uudempi, suomalainen esimerkki tällaisesta sarjakuvasta on valistuskertomus Turmiolan Tommista 1850-luvun

lopulta. Turmiolan Tommia voidaan jo pitää ensimmäisenä suomalaisena sarjakuvasankarina (raittiudenystavat.fi).

Nykyajanakin on harrastettu alkoholikasvatusta sarjakuvan keinoin: Alkoissa jaettiin 1990-luvun alussa sarjakuvalehtisiä, joissa alkoholin vaaroista varoitteli itse Harald Hirmuinen. (kvaak.fi)



Tuoreen esimerkin sarjakuvan ahkerastakin hyödyntämisestä erilaisten asioiden selventämiseksi tarjoaa Euroopan unioni. Esimerkiksi suomeksikin ilmestynyt "Myrkyjoen salaisuus" -albumi on sarjakuva Euroopan parlamentin toiminnasta. (tiedottaja.fi) "Uuteen vauhtiin" taas on Euroopan komission työllisyys-, sosiaali- ja tasa-arvoasioiden pääosaston julkaisema sarjakuva, joka perustuu Euroopan sosiaalirahaston aloitteeseen. (ec.europa.eu)

Reportaasisarjakuvat ovat oma lajinsa. Niistä toimii esimerkkinä Guy Delislen "Merkintöjä Burmasta", jossa piirtäjä kuvaa kokemuksiaan maasta, jossa vilisee käärmeitä ja jaloissa räksyttäviä kulkukoiria ja jossa munkit kiertelevät almukkipojensa kanssa. (wsoy.fi)

Sarjakuva toimii myös tietokirjana, oppaana ja oppikirjana. Tietopuolisia sarjakuvia on julkaistu myös suomeksi. Keijo Ahlqvist ja Ari Kutila esimerkiksi tekivät Säteilyturvaoppaan sarjakuvana.



O nnellinen koto-elämä



T ommi menee ensikerran juomatupaan, jossa hänelle sanovat: jopa Tomminkin kerran näkee ihmisten seurassa!



J o teki tekonsa viina. Otti mielen miehen päästä. Raudat jalkahan rakenti.



On tutkittu, että muistaminen ja oppiminen tehostuu, jos tekstiin liittyy kuvainformaatiota. Mutta sarjakuvaa tuskin on hyödynnetty asiassa kylliksi tai oikein. (sarjakuvanteko.fi)

Viestinnällisiä sarjakuvia näyttää olevan tehty koko sarjakuvan historian ajan. Hyvien esimerkkien löytäminen tuntuu kuitenkin haastavalta, mikä johtunee osittain siitä, että monet tällaiset sarjakuvat on tehty eri tahojen sisäistä viestintää varten, eikä niitä siksi löydy helposti esimerkiksi Internetistä tai kirjastoista. Sarjakuvailmaisun viimeaikaisen nosteen luulisi lisäävän sarjakuvan käyttöä myös viestinnässä.

2.3 Sarjakuvakerronnan perusteita

Sarjakuvan oppikirjoja olin kahlannut läpi jo opiskellessani sarjakuvan tekemistä, joten kävin niitä lävitse vain "pikakelauksella". Keskityin sen jälkeen sarjakuvailmaisun keinoihin lukemalla ja silmäilemällä julkaistuja sarjakuvia – arvioimalla itse niissä tehtyjä ratkaisuja ja inspiroitumalla niistä.

Käytin lähteenäni nettikauppa Amazonista saatavia sarjakuvia, koska monista albumeista on sitä kautta luettavissa muutamia näytesivuja.



Rajasin "sarjakuvagenren" koskemaan aikuisille suunnattuja, viime aikoina julkaistuja albumeita, koska tuleva työni tulisi kuulumaan juuri tähän kategoriaan. Kiinnitin huomiota sarjakuviin, jotka vaikuttivat heti toimivilta ja visuaalisesti hienoilta. Tein myös huomioita huonosti toimivista sarjakuvista.

Ensin tarkastelin sarjakuva-albumien visuaalista kokonaisvaikutelmaa; ruudun ja sivun sommittelutapoja ja niiden sisäistä ja välistä dynamiikkaa, kuvakulmia ja niiden vaihteluita. Kiinnitin myös huomiota piirustus-tyyleihin sekä kuvasymbolien ja -efektien käyttöön, värimaailmoihin ja niin edelleen.

Panin merkille, milloin kuvakulmat toimivat mielekkäästi ja auttoivat minua ymmärtämään niissä kuvatut tapahtumat yksiselitteisesti. Huomasin esimerkiksi, että kuvakulmien raju tai yhtäkkinen vaihtelu sekoitti tilanteen hahmottamista. Tai toisin sanoen: jotta olisin ymmärtänyt näin kuvatut tilanteet, olisi minun pitänyt todella sisäistä jokaisen ruudun asetelma ja siinä olevat henkilöt ennen kuin voin siirtyä seuraavaan ruutuun. Ja vaikka monessa sarjakuvaoppaassa sanotaankin, että lukija voi aina palata ruuduissa taaksepäin hahmottaakseen tilanteen paremmin, en ainakaan itse koe "takaisinkelailua" mielekkääksi vaan koen silloin joko itseni tyhmäksi lukijaksi tai tekijän huonoksi tarinankertajaksi. Kuvia luetaan kuin tekstiä, melko nopeasti siis, niin tarinan pitäisi mielestäni hahmottua selkeästi jo pikaisella silmäilyllä – ainakin silloin, kun sarjakuvalla on selvästi viestinnällinen tehtävä.

Pohdintani johti siihen, että minun tuli varoa liian suuria "kamerankierroja" tai "-siirtymiä", jottei lukija joutuisi sen takia eksyksiin. Muutenkin halusin pitäytyä yksinkertaisessa ja selkeässä kerronnassa, jotta teoksen informatiivinen puoli avautuisi lukijalle hyvin.

Tarinan tai otoksen aloituksessa on omat tapansa, joihin me lukijat ja katsojat tai kuuntelijat olemme tottuneet. Yksi niistä on kuvata tai kuvailla sitä paikkaa, johon seuraavien ruutujen tapahtumat sijoittuvat. Sarjakuvassa se tarkoittaa esimerkiksi yhtä tai useampaa yleiskuvaa tapahtumapaikasta. Saman asian voi tehdä myös kerrontalaatikoilla eli niillä neliönmuotoisilla tekstiruuduilla, joita esimerkiksi Aku Ankkojen jatkokertomuksien ensimmäisissä ruuduissa yleensä on. Itse pidän kuitenkin paljon enemmän kuvallisesta esityksestä, ja olenpa myös huomannut laiskana lukijana jättäväni kerrontalaatikat kokonaan lukematta.

Tein paljon muitakin havaintoja, jotka veivät omaa ymmärrystäni sarjakuvailmaisesta eteenpäin. Monet havainnoista jäivät tietenkin tiedostamattomiksi, hiljaiseksi tiedoksi ja inspiraation siemeniksi.



VASEN SIVU JA YLLÄ

Tutustuin ohjaajani
Christer Nuutisen
neuvosta David
Collierin sarjakuviin.

VASEMMALLA

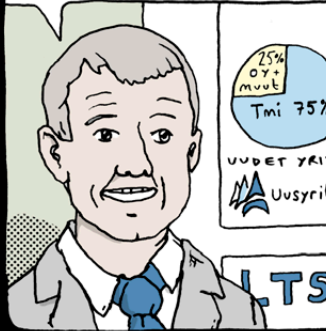
Ville rannan
piirrostyylistä
löytyy kaipaamaani
lennokkuutta ja upeaa
värien käyttöä.

Paras yrittää

Aki Kotkas (piirustus) Sari Suominen, Jaana Loppinen (toim.)

Yrityksen perustajan spurttipäivät

Liiketoimintasuunnitelma eli LTS on yrityksen perustamisvaiheen tärkein työkalu. Tutustukaa www.perustamisopas.fi -sivustoon kunnolla.



Yritysmuoto valitaan vastuusaioiden, eikä, kuten monesti kuulee perusteltavan, verotusasteen perusteella. Osakeyhtiötä ja toiminimiä on yhtiömuodoista selvä enemmistö.



Tein "Paras Yrittää" -sarjakuvan kannen aikamoisella kiireellä, ja se jäikin ilmaisultaan vähän aneemiseksi.

KESKELLÄ
Esimerkki ruutuparin välisestä kömpelöstä sommitelmasta - linjat jatkuvat ikävästi ruudusta toiseen.

OIKEALLA
Toinen heikompi esimerkki: kuvakulman ja naisen asennon muuttuminen vaikuttaa vähän epäloogiselta. Sen lisäksi naisen hahmot leikkaantuvat ikävän symmetrisesti.

2.4 Paras yrittää -albumin kriittinen arvio

Aloitin prosessin arvioimalla "Paras yrittää" -albumin, joka oli edellinen hankkeeni. Koska en ollut lukenut sitä moneen kuukauteen, minun oli mahdollista tarkastella sitä nyt hieman etäämmältä ja siten ehkä myös objektiivisemmin kuin heti julkaisemisen jälkeen.

Päällimmäisenä minua harmitti teoksen "harrastelijamaisuus", eli esimerkiksi se, että hahmot näyttivät liian erilaisilta eri ruuduissa, ja se, että kerronta kuvakulmineen oli visuaalisesti melko monotonista, jäykkää ja toisinaan epätasalaatuistakin. Löysin ikävän rumia virheitä hahmojen asennoissa ja anatomiaassa, joita en ollut ehtinyt tai osannut työn puristuksessa oikaista.

Sivujen sommitelmissa huomasin toistavani monesti samoja kaavoja. Esimerkiksi sivujen ja rivien viimeisissä ruuduissa toistui usein turhan samankaltainen asetelma sivusta toiseen. Se johtui siitä, että olin tiedostamattani rakentanut ruudut samankaltaisista katseen suuntaa ohjaavista elementeistä. Tämä taas johtui kokemattomuudestani – työkalupakistani ei löytynyt riittävän laajaa sivusommitelupalautta.

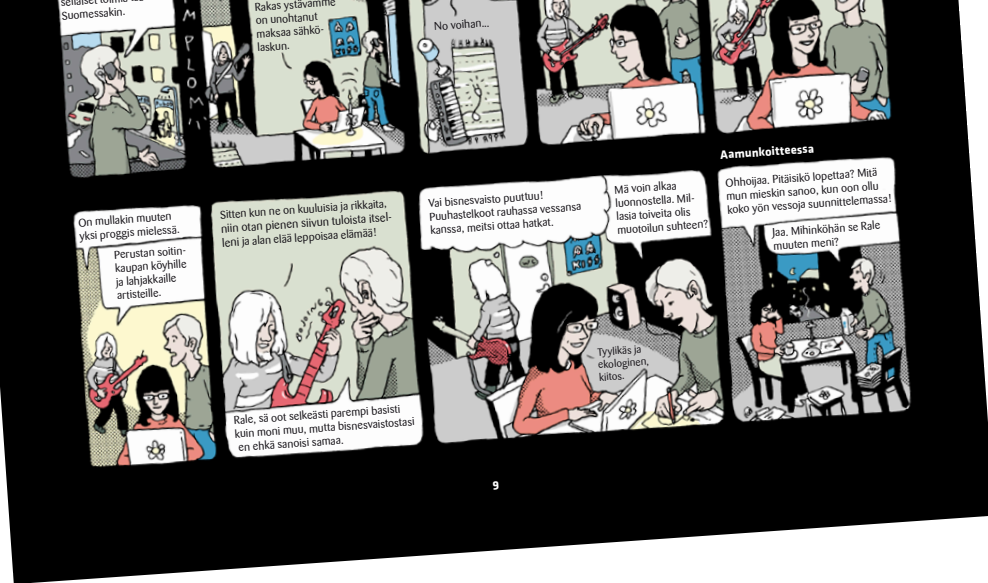
Piirrustuksieni taso vaihtelee. Hyvä piirrosjälki tuntuu näin jälkepäin arvioituna kumpuavan luontevista ja vaihtelevista sommitelmista, kun taas heikompi jälki sitä vastoin heikosta sommitelusta, tylsästä kuvaympäristöstä, huonosta luonnostelusta ja ruutujenvälisestä monotonisuudesta – eli huonosta pohjatyöstä.

Merkittävästi harmittava piirre tässä vihkosessa on nimenomaan se, että se on vain "vihkonen" - ei tukeva ja jo siten vakuuttavampi albumi. Sarjakuva on fyysisenä painotuotteena löysä, lerppu, lärpäke. Tämä johtui liian ohuista ja taipuisista paperivalinnoista sekä sivun horisontaalisesta orientaatiosta ja myöskin pienestä sivumäärästä; sarjakuvassa oli yhteensä 28 sivua.

En pitänyt paperilaadun valintaa visuaalisesti enkä haptisestikaan kovin onnistuneena – puolikiiltävä paperilaatu tuntui jälkikäteen arvioituna vähän luonteettomalta kompromissiratkaisulta, jollainen se aikataulupaineen ohjaamana olikin.

Tein "Paras yrittää" -sarjakuvan etukannen melkoisessa kiireessä ja käytin siinä sen vuoksi sisäsivuille piirtämiäni valmiita kuvia. Sarjakuva-maisuus näyttää jääneen kannessa liian ahtaalle; lehtitelineessä ollessaan se ei kerro loppukäyttäjälleen olevansa sarjakuva, vaikka kannessa olevassa puhekuplassa niin sanotaankin.

Typografisesti kannet näyttävät harrastelijamaisilta. Etukannen tekstielementit tuntuvat hajoavan moneen suuntaan. Sama pätee koko takakanteen, joka on melkoisen kuiva ja ilmaisullisesti heikko. Takakannen fonttikoko olisi voinut vaihdella enemmän ja sommittelu olisi voinut olla ehyempi. Etusivun tekijätiedot ovat kuivan asialliset ja muistuttavat tyyllisesti yliopistomaailman julkaisuja. En itse päättänyt tekijätietojen



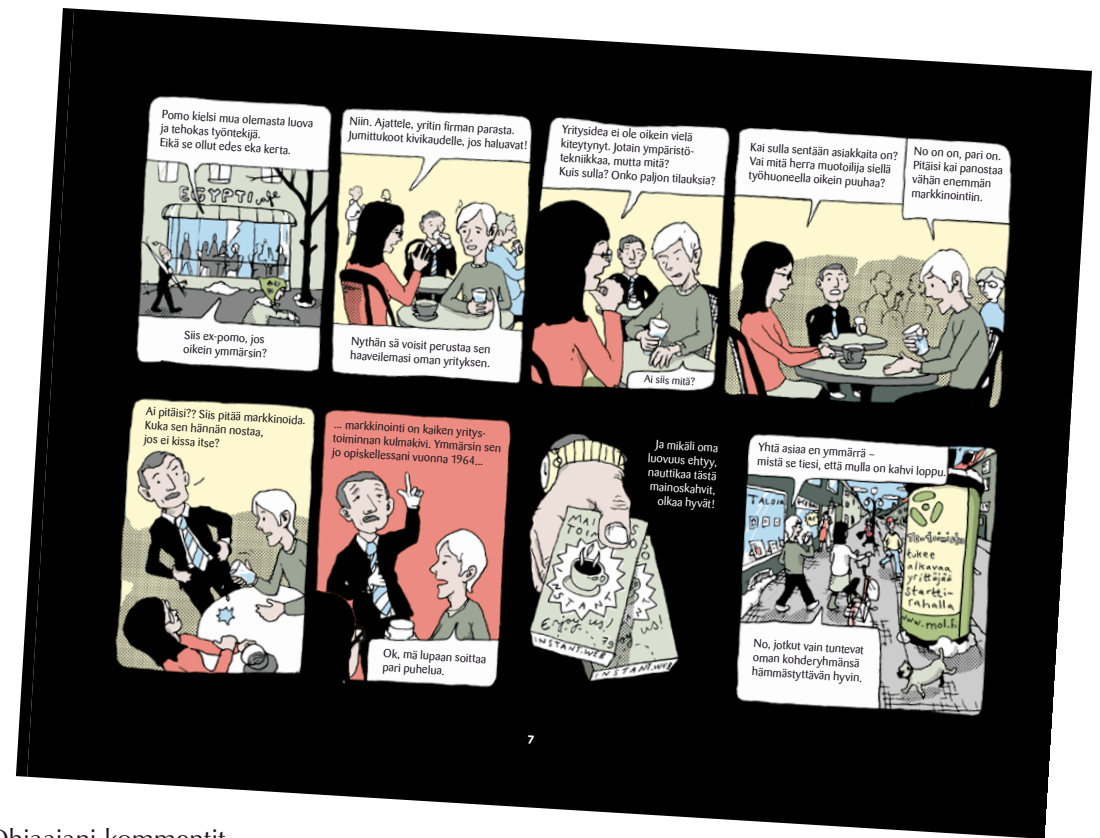
esitystapaa, sillä julkaisun takana oli työryhmä, mutta teoksen taittajana kannan vastuun kansien ulkoasusta kokonaisuudessaan.

Sarjakuvaruuduissa käyttämäni fontin valitsin mututuntumalta, ja nyt se näyttää silmissäni hieman haljulta. Se ei ole tyylillisesti tarpeeksi yhdenmukainen piirrosjälkeni kanssa, eikä se toisaalta luo sille tarpeeksi vahvaa kontrastiakaan. Fontti ja piirrosjälki ovat eri maailmoista kotoisin.

Väritystä ja väripalettia pidän pääosin onnistuneena ja raikkaanakin, vaikka tietokoneella tehdyt väripinnat voisivat olla jonkin verran eläväisempiä ja hengittävämpiä.

Kaiken kaikkiaan pidän "Paras yrittää" -sarjakuvaa onnistuneena ensimmäisenä sarjakuvahankkeenani, vaikka parannettavaa löytyikin paljon. Ruudut näyttävät paikoin mielestäni oikein hyviltä, ja pari aukeamaakin on toteutukseltaan raikkaita ja toimivia. Siihen nähden, että kyse oli ensimmäisestä pitemmästä ja puhekuplallisesta sarjakuvasta en paljon enempiä uskaltanut toivoakaan.

Loppuyöni ohjaajalta Christer Nuutiselta sain myös palautetta tästä edellisen hankkeen tuotoksestani. Monet hänen ajatuksistaan olivat samankaltaisia kuin omani, vaikkei hän piirrosjälkeni "harrastelijamaisuutta" kommentoinutkaan.



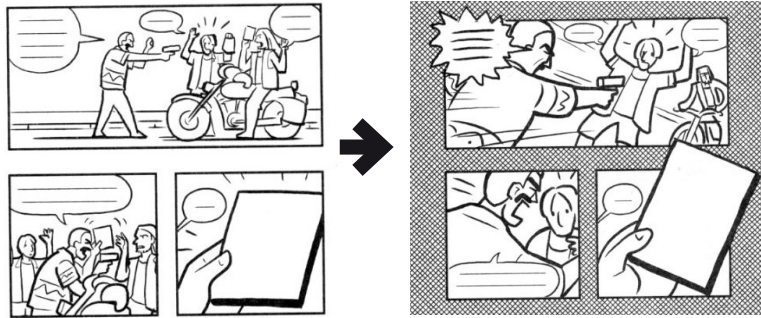
Ohjaajani kommentit

kiteytettynä ovat seuraavat:

- kansi voisi olla visuaalisesti näyttävämpi ja sarjakuvamaisempi
- musta taustaväri vie sarjakuvan ilmavuutta pois, ja se voi olla huono asia silloin kun tekstiä ja asiaa on näinkin paljon
- piirrosjälki on sopivan taloudellinen ja kuvakulmat vaihtelevia, mutta rasteri ja fontti ovat liian mekaanisia ja kovia verrattuna piirustukseen. Olisi hyvä kokeilla suurempaan kokoon, esimerkiksi A3:seen piirtämistä. Voisi myös kokeilla tussiterää, jolloin saisi lisää vaihtelua viivan paksuuteen.
- nyt kun siihen on mahdollisuus, kannattaa uudelleenarvioida ja kehittää sarjakuvatyöskentelyä haluamaansa suuntaan

Suhtauduin ohjaajaltani saamani palautteeseen ja omaan arviointiini vakavasti, jotta voisin onnistua uudessa hankkeessani mahdollisimman hyvin.

TÄLLÄ SIVULLA
Nämä sivut onnistuivat mielestäni hyvin.
Kuvakulmat vaihtelevat sopivasti, vaikka tiukemminkin rajattuja kasvokuvia olisikin voinut vaihtelun vuoksi käyttää.



Scott McCloud esittelee dynamiikaltaan kaksi erilaista tapaa kuvata sama kohtaus. Edellinen albumini näyttää vasemman kuvan tavoin ilmaisultaan hillityltä - ja mielestäni turhan staattiselta.

2.5 Tavoitteet

Työn tilaaja ei juurikaan ottanut kantaa sarjakuvan ulkonäköseikkoihin vaan keskittyi sen välittämään sisältöön. Tilaajan edustajilla ei ollut visiota siitä, minkälaiselta tuotteen tulisi näyttää, mutta he tietenkin tukivat ajatustani tehdä tästä sarjakuvasta vielä edellistä sarjakuvaa laadukkaampi, näyttävämpi ja parempi. Saimme tarinatiimiläisten kanssa suunnitteluun hyvin vapaat kädet tilaajan seurattessa tekemistämme sivusta, puuttuen prosessin kulkuun hyvin vähän.

Reunaehdotuksia tilaajalla kuitenkin oli. Työn piti syntyä osaltani samoilla tuntimäärillä kuin edellisen, ja sivumäärältään sen piti olla jotakuinkin yhtä pitkä. Sisällöllisesti sen piti tyydyttää myös sidosryhmiä – siitäkin syystä, että he sitoutuivat ostamaan osan painotuotteista omiin tarkoituksiinsa.

Aikaani ei uuden hankkeen alussa kulunut sarjakuvan kokonaiskonseptin luomistyöhön, koska se oli tehty edellisen hankkeen puitteissa, eikä sisällön tai käsikirjoituksen tekemiseen, koska siihen oli värvätty opiskelijoista koostuva "tarinatiimi". Pystyin siten keskittymään sarjakuvan visuaalisiin puoliin aivan eri tavalla kuin edellisessä hankkeessa, mikä oli todella hyvä – näinhän siinä paljon kehitettävää. Omat tavoitteeni olivat selkeät: halusin sekä parantaa sarjakuvan esteettistä laatua että kehittää kuvallista tarinankerrontaani sujuvammaksi.

Pyrkimyksenäni oli sisällyttää uuteen sarjakuvaan visuaalista dynamiikkaa, kiinnostavuutta ja vaihtelevuutta ja karsia sellaista epämääräisyyttä ja amatöörimäisyyttä, mitä edellisestä sarjakuva-albumistani löysin. Koska albumin visuaaliseen vaikutelmaan vaikuttaa eniten oma piirustusjälkeni, halusin muuttaa sitä selkeämmäksi ja tasalaatuisemmaksi ja yrittää päästä eroon hahmojen vaihtelevista ulkonäköistä sekä kasvonpiirteiden ja asentojen virheistä. Halusin lisäksi elävöittää sommittelua entistä vaihtelevammilla kuvakulmilla ja ruutuja rikkovilla elementeillä, koska koin edellisen albumin olevan tunnelmaltaan turhan pysähtynyt.

Tavoitteenani oli tehdä sarjakuvasta graafisesti edellistä uskottavamman ja viimeistellympään tuotteen. Päätin pyrkiä tähän esimerkiksi käyttämällä typografiaa tiedostetummin ja keskittymällä suunnittelemaan kannet paremmin kuin edellisessä hankkeessa.

Albumin fyysisen löysyyden tunnelmasta halusin päästä eroon paperivalinnoilla ja uudella sivukoolla, joka ei olisi liian lähellä turhan tuttua ja tylsää A4-kokoa. Mielessäni oli nyt paksumpi ja tukevampi, kompaktimman oloinen pienenä albumi.

Tavoitteenani oli saada selkeämpi rytmi myös sisällön "tiheyteen" eli jakaa tietomäärää epätasaisesti ruutujen ja sivujen suhteen. Halusin toisin sanoen tarjota lukijalle vahvasti informatiivisten jaksosten jälkeen pieniä levähdyshetkiä, joiden aikana tiedotus olisi väljempää, helpommin sulatettavaa tai peräti olematonta.



Minun oli myös pakko panostaa myös projektin hallintaan. Edellisessä hankkeessa opin, että tämän luonteiseen ja kokoiseen projektiin liittyy paljon tekijöitä ja muuttujia, ja kaaos alkaa hallita sitä liikaa ilman hyvää hankesuunnitelmaa ja aikataulutusta tai selkeästi organisoitua aineistokirjastoa. Hallittavaa riittää myös itse sarjakuvan työstämisessäkin. Halusin löytää kaikkiin mahdollisiin "ei luoviin" työvaiheisiin hyvän rutiinin, jolla säästäisin sekä aikaa että hermojeni, ja saisin lopputuloksesta mahdollisimman tasalaatuisen. Halusin muun muassa hallita entistä paremmin papereiden ja kansioiden järjestystä ja saatavuutta sekä rutinoida papereiden skannaustyötä ja kuvankäsittelyä sekä taittoa ja monia muita työvaiheita.

Itselleni asettamiani tavoitteita siis riitti, enkä osannut tai voinut laittaa niitä tärkeysjärjestykseen. Tilaajalle tärkeintä on tietenkin tärkeintä lopputuotteen toimivuus ja sen antama kokonaisvaikutelma. Henkilökohtaisesti minulle tärkeimmiltä seikoilta tuntuivat piirustustyöni laadun parantaminen ja halu saada aikaiseksi esteettisesti ehyt, edellistä näyttävämpi ja toimivampi tuote.

2.6 Esikuvat

Tärkeimpänä esikuvanani pidän "Krampeja ja nyrjähdyskiä" -sarjakuvaa, jonka käsikirjoitus on Pauli Kallion ja kuvitus ohjaajani Christer Nuutisen käsialaa. Kyseisen sarjakuvan kuvittajana on toiminut välillä myös Sami Toivonen, mutta itse pidän nimenomaan Christer Nuutisen kuvitusjäljestä. Voi sanoa, että pidän kaikesta ko. sarjakuvassa. Se on niin sisällöllisesti kuin sarjakuvataiteensakin puolesta sujuvaa ja nautinnollista luettavaa.

Nuutisen piirtämänä krampeja ja nyrjähdyskiä on julkaistu mm. musiikkilehti Rumbassa ensimmäisen kerran 1991 ja Helsingin Sanomissa sunnuntaisin 1993 alkaen kolmen vuoden ajan. Pitkän tauon jälkeistä uudempaa tuotantoa taas edustaa 2008-2009 Suomen kuvalehdessä julkaistut sivun kokoiset "stripit". Lehdissä julkaistuja sarjakuvia on koottu myös albumeiksi. (wikipedia.fi)

Tavoitteenani oli löytää sarjakuvataiteeseeni jotain vastaavaa rentoa tunnelmaa - sellaista joka vetoaisi kohderyhmänäni oleviin nuorehkoihin aikuisiin.

Pidän uusimman Nuutisen albumin (Krampeja ja nyrjähdyskiä nuorten naisten maailmassa, Arktinen Banaani, 2010) intensiivisestä värimaailmasta, vaikka yleensä minuun vetoaa hieman hillitympi värien käyttö.



3 Projektinhallintaa

Tiedostan ja tunnustan heikkouteni: projektien hallinta ei ole parhaita puoliani, vaikka projekteista pääasiallisesti kunnialla suoriudunkin! Aiemmassa hankkeessani työnkulku ei aina ollut sujuvaa ja hallittua – välillä kaaos valtasi sekä työpöydän että mielen, ja aikataululliset paineet saivat minut pomppimaan paniikissa työvaiheiden välillä edestakaisin ja hikoilemaan etsiessäni sekalaisista paperinipuista juuri sitä oikeaa luonnosta jne. Nyt halusin luoda kautta linjan selkeitä työnkuluja ja rutinoida työtapojani, jottei energiaani kuluisi turhiin asioihin.

3.1. Tiimityöskentelyn asettamat haasteet

Projektiryhmämme sisäinen kommunikaatio osoittautui haasteelliseksi. Osallistuin tarinan kehittelyyn tarinatiimiläisten kanssa siinä missä muu projektiryhmä halusi seurata kuvallisen käsikirjoituksen etenemistä, eli olimme toistemme kanssa paljon tekemisissä. Tarinatiimiläiset edustivat myös projektin johtoa. He olivat liiketalouden opiskelijoita, joille oli määrätty tietyt roolit eli niin projektin johtaminen kuin sisällön ja tarinan luominenkin. Minun roolinani oli toteuttaa tarinan pohjalta sarjakuva. Koska tarinatiimillä ei kuitenkaan ollut draamallista koulutusta, puhumattakaan sarjakuvan käsikirjoittamisen kokemuksesta, jouduimme miettimään yhdessä, miten tarina ja viesti toimivat ja miten ne dramati-

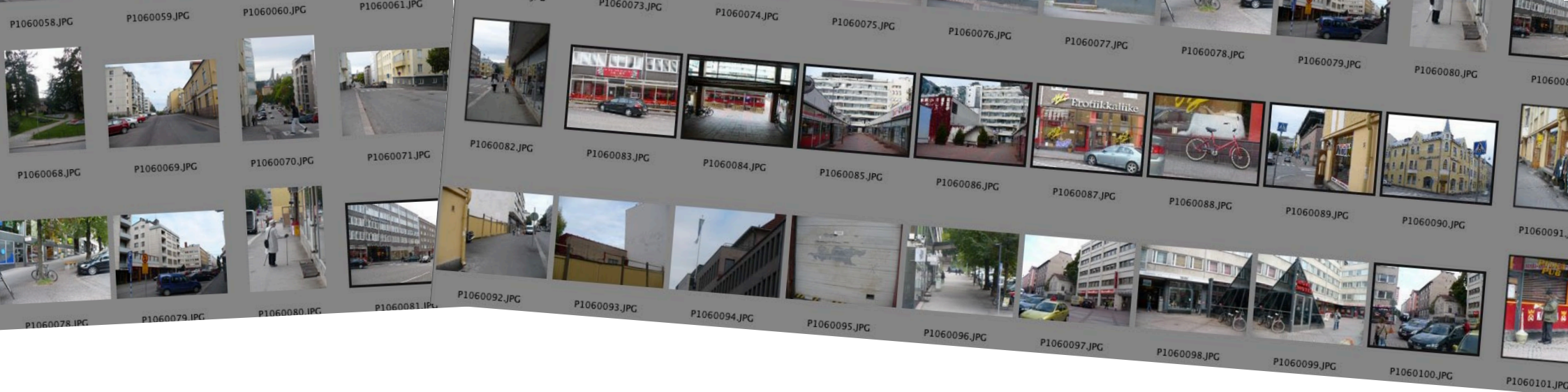
soidaan sarjakuvailmaisuun sopivaksi. Tarinatiimiläisten vahvuutena oli sisällön tunteminen, joten osallistuin mielelläni tarinan kehittämiseen heidän kanssaan paremman lopputuloksen toivossa.

Kommunikointi tiimiläisten kanssa tapahtui pääasiallisesti etänä, koska asuimme eri kaupungeissa. Kommunikoimme pääasiassa verkossa (Lamkin Repussa), missä myös työstimme tarinaa kukin tahoillamme eteenpäin. Latasin muiden nähtäväksi kuvakäsikirjoituksen uusimmat versiot, joita kommentoitiin ahkerasti. Fyysisiä tapaamisia meillä oli muutamaan otteeseen, ja palaveerasimme myös etänä netin ja tietokoneiden välityksellä.

Työskentelytapamme varten kaikki aineisto – melkeinpä jokainen luonnoskin – oli aina digitalisoitava ja ladattava keskustelualueelle. Aineiston oli oltava myös muiden kuin vain itseni ymmärrettävissä. Aineiston hallinnoiminen ja digitaalinen jakaminen vei kaikkiaan paljon aikaa. Sen sijaan, että olisin tehnyt itse kaiken, kului aikaani hyvin paljon pelkkään kommunikoimiseen muiden projektiryhmäläisten kanssa.

3.2 Kuvien hallinta

Näin isossa projektissa oli hallittavana monia käytännön asioita. Käytin paljon kuvareferenssejä, kuten kuvia Lahden ympäristöstä ja yhteistyötahoista. Tällaisia kuvia oli satoja, ja olin ottanut ne pääasiassa edellisen hankkeen yhteydessä. Osan kuvista, erityisesti kun tarvitsin Lahden ulkopuolisia referenssikuvia, olin kaapannut ruudulta Googlen Street-view-palvelun kautta.



Nimesin kansiot selkeästi paikkojen mukaan ja sidosryhmien mukaisiksi, jotta ne olisivat helposti käytettävissä. Kun tarina alkoi olla hahmottunut, lajittelin ne vielä kerran tekemieni sarjakuvasivujen mukaisesti, jotta puhtaanapiirrosvaiheessakin ne olisivat helposti löydettävissä. Käytin myös paljon erilaisia painotuotteita, kuten lehtiä ja mainoksia referensseinä, ja tulostin osan digitaalisista referensseistäni työskentelyäni mukavoittamaan. Lajittelin parhaani mukaan paperiaineistotkin kansioihin, jotteivat ne leviäisi ympäri työskentelypintoja. Melko epäorganisoituneelle luonteelleni tämäkin oli oppimisen paikka!

3.3 Kuvakäsikirjoituksen työkalut

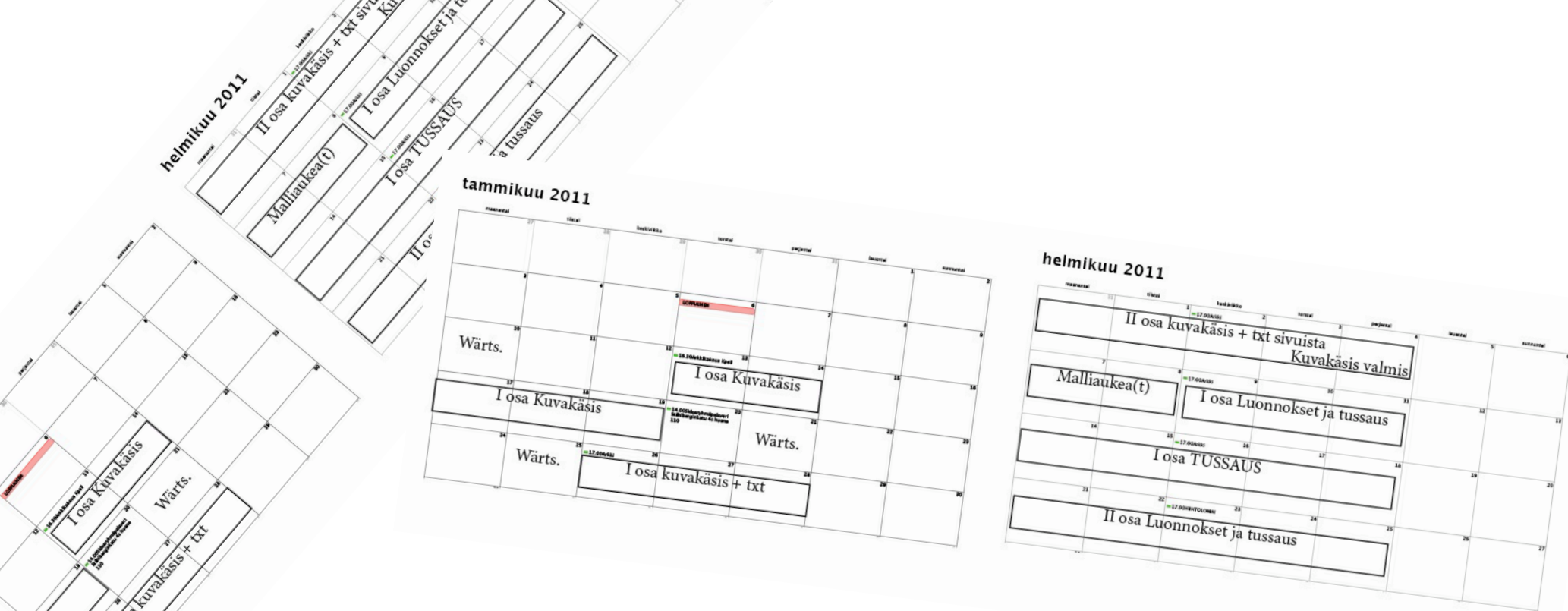
Hyväksi kuvakäsikirjoituksen työkaluksi osoittautui paperin ja lyijykynän lisäksi Indesign. Kokeilin sen käyttöä myös edellisen hankkeen alkuvaiheessa, mutta nyt päivitin koko projektin kaikki vaiheet alusta loppuun samaan Indesign-dokumenttiin. Se osoittautui kohdallani todella toimivaksi työtavaksi, ja lisäksi se tehosti työnkulkua – sain parilla napinpainalluksella digitaalisia vedoksia tiimiläisten tarkistettavaksi. Koko paketti pysyi mukavasti kasassa yhtenä tiedostona. Puhekupliakin aloin muokata samassa Indesign-dokumentissa, mikä tuntui minulle helpommalyä työtavalta kuin se, että niitä olisi työstetty erillisessä tekstitiedostossa – näin kuvan ja tekstin kulkevan aina vierekkäin ja hahmotin tarinakokonaisuuden siten selkeämmin. Mutta koska tiimiläisillä ei kuitenkaan ollut tätä ohjelmaa käytössään, jouduimme käyttämään rinnalla tekstitiedostoa, johon he tekivät osaltaan

muutoksia. Tämä aiheutti paljon työtä, mikä osaltani tarkoitti tekstin leikkaamista ja liittämistä yhdestä dokumentista toiseen, ja välillä pientä sekaannustakin, koska tiedostot eivät olleet automaattisesti synkronoivissa, eikä mistään nähnyt, vastasivatko nämä rinnakkaiset dokumentit toisiaan.

Minulla on tapana piirtää uudet luonnokset (ja tehdä lopullinenkin tussaus) aina vanhojen haalealla printattujen luonnosten päälle, eli en käytä valopöytää mikä on varmaankin sarjakuvantekijöiden keskuudessa se yleisin ja perinteisempi tapa. Siihen taitto-ohjelma tarjosi myös mukavan lisän, koska näin tulosteista automaattisesti aina tekstien vaatiman tilan ja ruudutuksen.

3.4 Aikataulun hallintaa

Minulla oli projektin läpiviemiseen puolisen vuotta työskentelyaikaa, jonka ohella minun piti tehdä joitain toimeksiantoja, suorittaa opintojani eteenpäin sekä saada perheenisäystä ja olla isyyslomalla. Tähän työmäärään nähden aikaa ei tuntunut olevan ainakaan liikaa. Projekti alkoi syyskuussa 2010 ja painokuntoon saamisen deadline oli huhtikuun viimeinen päivä vuonna 2011. Tuon jälkeen sain vielä valmistella sarjakuvan digitaaliseen muodon verkkojakelua ja työstää sen sanomalehtijulkaisua varten vielä kerran erilaiseen formaattiin; sarjakuvahan julkaistiin Etelä-Suomen Sanomissa (ESS) kesällä 2011. Olimme sopineet tilaajan kanssa pitävämme kolme välipalaveria, joissa tilaajan edustajilla oli toiveena nähdä aina tietty määrä uusia valmiita



sarjakuvasivuja. Näin olimme tehneet myös edellisessä toimeksiannossa. Kahdessa palaverissa tapasimme myös sidosryhmän edustajia ja esittelimme heille hankkeen edistymistä. Aikataulut kuitenkin joustivat, eikä valmiita sivuja ollut kahdessa ensimmäisessä palaverissa vielä yhtään. Tämä johtui pääasiassa siitä, että käännöstyö suomesta englanniksi saneli tässä hankkeessa uudenlaisen työjärjestyksen – tarina piti olla valmis, hyväksytty ja lukkoon lyöty tekstien osalta jo hyvissä ajoin, jotta käännöstyöllekin jäisi riittävästi aikaa. Tarina piti siksi tehdä kokonaisuudessaan valmiiksi yhtenä pakettina, ja aikataulu piti päivittää uuden aikataulun mukaiseksi. Käännöstyö lisäsi myös työn määrää, koska jouduin siirtämään tekstit verkkodokumentista kuvakäsikirjoitukseen, muokkaamaan sitä uudelleen puhekupliin sopivaksi ja päivittämään muutokset vielä dokumenttiin. Välillä tekstimäärä tässä työvaiheessa pakostakin piteni, jolloin puhekuplat eivät enää mahtuneet siististi ruutuihin, ja ruutuja ja niissä olevia kuvia oli siksi muokattava. Tämä venytti aikataulua entisestään, ja aikataulut alkoi pahasti lipsua. Lisäksi tein tässä vaiheessa sen virheen,

että päätin unohtaa aika-taulut ja keskittyä pelkkään työntekoon. Koska en suunnitellut uutta aikataulua tarpeeksi ajoissa, huomaisin noin kuukausi ennen deadlinea olevani pahasti jäljessä aikataulusta. Aikataulun venymisestä johtuen sarjakuvan graafiseen viimeistelyyn ja väriytykseen jäänyt aika oli lopulta hyvin lyhyt, vain muutamia päiviä. Onneksi monet työtavat olivat minulle kuitenkin jo tuttuja edellisestä hankkeesta ja pystyin keskittymään hyvin itse asiaan, eli luovaan työhön. Aikataulujen pitämisen suhteen minulla on siis edelleenkin opittavaa. Projektin hallinnasta opin kuitenkin sen, että silläkin tulee olla rajansa – huomasinkin välillä keskittyväni siihen jopa enemmän kuin itse työntekoon. Tiedostojen ja papereiden hallinnoimisesta oli vähällä muodostua kokonaan oma projektinsa, ja huomasin välillä mapittelevani papereita ikään kuin paremman tekemisen puutteessa...



VASEMMALLA
reippaampaa ja
luonnosmaisempaa
tyyliäni
ALLA
hitaammin
syntyvää, rösoistä
piirustustyyliäni

4 Prosessi

4.1 Piirustustyylin valinta

Tavoitteissani pohdin jo jonkin verran piirustustyyliini liittyviä tavoitteita. Edellisen albumin ”pehmeämuotoisen rautalankaviivani” arvioin toimivaksi, vaikkakin hieman liian jähmeäksi, jäykäksi tai staattiseksi. Tavoitteenani oli saada viivastani rennompaa tai vapautuneempaa. Mietin myös muitakin käyttämiäni piirustustyyliäni, kuten rösoisempää lastenkirjan kuvitustyyliäni tai luonnosmaisempaa lehtikuvitustyyliäni. Totesin edellisen olevan liian hitaan ja työlään piirtämistavan ollakseen mielekäs valinta näin pitkään produktioon. Lehtikuvitustyyliini suurpiirteisyyttä taas olisi ongelmallinen esimerkiksi hahmojen tunnistettavuuden kannalta – esimerkiksi kasvoja en osaa piirtää tällä tyylillä riittävän täsmällisesti. Pohdinnan ja kokeiluiden jälkeen päätin pitäytyä edellisen albumin tyylissä, mutta yrittää saada siitä hieman rennompaa, vapautuneempaa ja dynaamisempaa.



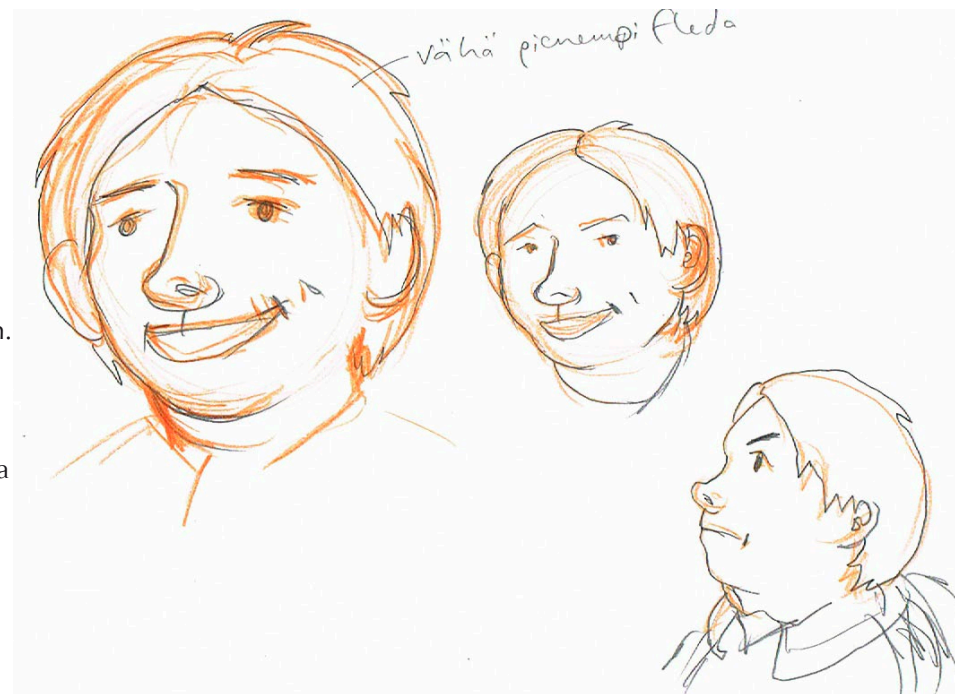
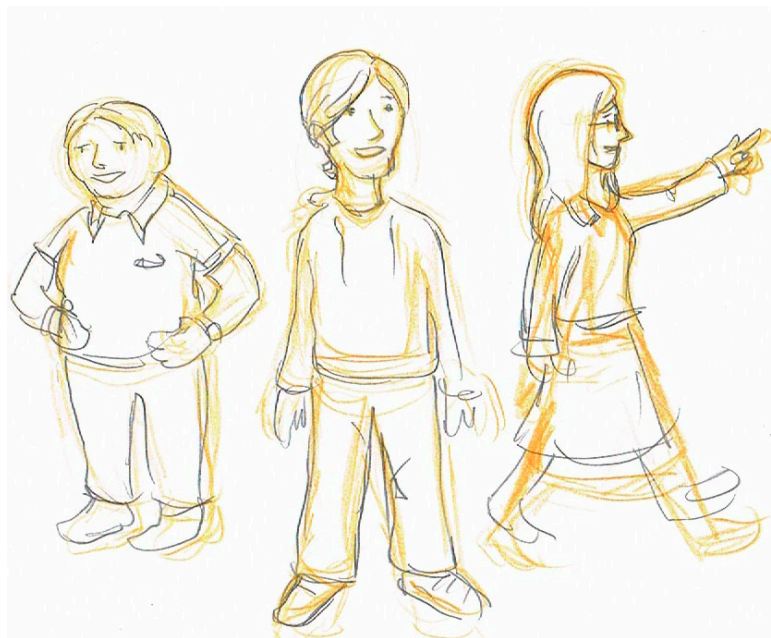


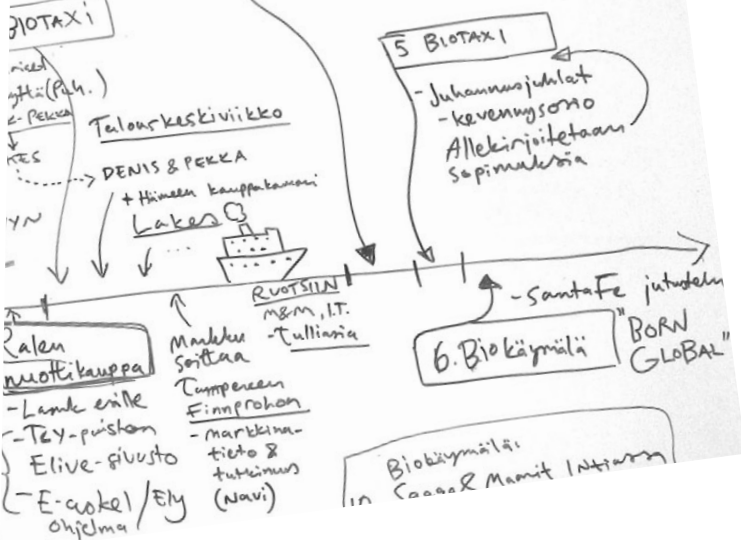
4.2 Piirustustyön käynnistelyä

Aloitin piirustusprosessin tekemällä lukuisia luonnoksia jo tutuista hahmoista. Aiemman sarjakuvan tekemisestä oli kulunut jo sen verran aikaa, että minun piti palauttaa mielikuviani hahmojen ulkonäkö.

Lisäksi päätin tutkia, miltä heidän tulisi parhaimmillaan näyttää, jotten toistaisi samoja rumia virheitä kuin edellisen sarjakuvan huonommissa ruuduissa. Kokosin leikekirjan edellisen sarjakuvan onnistuneista ja epäonnistuneista hahmojen kuvista ja pohdin, miksi toiset niistä toimivat ja toiset taas eivät. Kirjoitin muistiini esimerkiksi kasvonpiirteiden ominaisuuksia, jotka tekivät kustakin hahmosta selkeästi tunnistettavan.

Piirsin suurehkoja ja nopeita luonnosmaisia tutkielmia, jotta tavoittaisin tärkeiden kasvonpiirteiden merkityksen. Kirjoitin myös itselleni yksinkertaisia ohjesääntöjä, kuten: "korosta Jarkon leukaa ja hiusten jakausta", jotta asiasta ei olisi minulle mitään epäselvyyttä. Huomasin jo edellistä sarjakuvaa tehdessäni, että ei ole helppoa luoda ehyttä hahmoa ja piirtää sitä ruudusta toiseen saman näköisesti. Hahmon piirtämistä pitää harjoitella paljon, ja jokaisesta hahmosta on luotava niin tuttu, että se omassa mielessä muuttuu melkein eläväksi ihmiseksi.





Pianopaviljongilla

Siirrytään pianopaviljongille. Kerrotaan kuulumisia: Jarkon lamppukisa, M&M kv-ajatukset, Ralen nuottikauppaan tulleet kv-kyselyt.

Palkka: Paviljongin terassilla
 Vuodenaika/kello: 18-20
 Säätötila/tunnelma: Aurinko alkaa vähän laskea
 Tapahtuma: jutellaan, juodaan Markku syö sämpylän
 Huomioita/ideoita: Joku huoneita arkkitehdin olevan ruosalainen (!). Jarkko kertoo et yrityshautomoon tyystyvä Lamppukisan piansela työ englanniksi. M&M kertoo Lahdessa ja Hgissä on jo toiminna. autot on tilat gaporesta. Ulkomailta tilat liittä joutan hauskan ha ensimmäisessä autossa väärellä puolella. Rale ke nuottikauppaan on talle ulkomailta, erityisesti v nuoret ovat innos

4.3 Tarinan muotoutuminen

Hankkeen varsinainen työstövaihe käynnistyi osaltani saatua alustavan tarinan tutkailtavaksi loka-marraskuun vaihteessa. Tapasin pian tämän jälkeen tiimiläiset, ja pohdimme yhdessä tapahtumia, niiden kulkua ja järjestystä. Piirsin taululle tarinan aikajanan selkeyttämään tarinan senhetkistä tilannetta. Sitten sommittelin tarinan taitto-ohjelmalla sarjakuvan sivupohjalle, jotta voisimme arvioida tarinan sisällön rytmiä ja toimivuutta todellisessa formaatissa. Kommentteja vaihdettiin ja tekstiä muokattiin ja sommiteltiin yhä uudelleen ja uudelleen.

Pelkkä tekstien asettelu antoi jo näkemyksiä siitä, miltä kukin sivu voisi visuaalisesti näyttää, ja jopa siitä, mitä kussakin sarjakuvaruudussa voisi olla. Aloitin piirtämisen skissailemalla nopeita postimerkin kokoisia ruutuja ja sivusommiteluita. Lisäksi tuijotin paljon tyhjään paperiin, kuvittelin mielessäni, miltä sivut voisivat näyttää, ja kirjoitin ajatukseni muistiin. Työtapa tuntuu itselleni hyvin hedelmälliseltä – epämääräiset luonnokset ja ajatukset mahdollistivat tarinan visuaalisen kehittymisen vielä mihin tahansa suuntaan.

Päätöksiä piti kuitenkin tehdä kuvasisältöjen suhteen, ja pian vein ensimmäiset hyvin karkeat sivusommitelut verkkoon muiden nähtäviksi. Kommentointi Repussa alkoi, ja tarinaa ja käsikirjoitusta kehitettiin yhdessä ja erikseen. Palavereita ja etäpalavereita pidettiin. Sivuja poisteltiin, monia kohtia tiivistettiin ja toisille taas annettiin enemmän tilaa. Oma pyrkimykseni luoda tarinaan informaatioähkyyä lieventäviä sisällyksettömiä taukoja piirtämällä esimerkiksi hahmojen rentoa "hengailua" tms. ei ottanut tuulta purjeisiinsa, sillä muu projektiryhmä halusi varata kaiken tilan varsinaiseen tiedonvälitykseen. Tässä kohdin jouduin lähes kokonaan luopumaan omasta näkemyksestäni ja taipumaan tilaajan tahtoon.

Tarinan ja luonnosten taso alkoi vaihdella sarjakuvan edetessä sivulta toiselle. Alku oli luonnollisesti viety pidemmälle, kun taas lopussa oli vielä aukeamia, joissa oli pelkkiä avainsanoja tarinan tapahtumista. Jaoimmekin jo melko alkuvaiheessa tarinan kahtia ja keskityimme ensiksi ensimmäisen osan kehittämiseen. Koko tarina olisi ollut liian suuri ja työläs pala hallita yhdellä kertaa. Lisäksi tarinan loppu oli toistaiseksi vielä avoin

VASEMMALLA
 Luonnos tarinan aikajanasta.
 KESKELLÄ
 Ensimmäisiä hyvin viitteellisiä sivuhahmoitelmia.
 OIKEALLA
 Sivun Indesign dokumentista johon sijoitin ensin tekstimuotoiset tapahtumat ja määrittelin mm. sivukohtaisesti tarinan säätiedot.



4.4 Sivusomittelun elementit

Edellisessä hankkeessa päädyin vaakamalliseen, kaksiriviseen sivumuotoon. Se vaikutti helpommin hallittavalta muodolta kuin pystymallinen, tyypillisempi sarjakuva-albumin muoto. Ajattelin, ettei pieni rivimäärä aiheuttaisi paljon sivun sisäisiä sommitellullisia ongelmia (tämä oli puhdasta mutu-tuntumaa, kaksi riviä kun on vähemmän kuin kolme) ja että sarjakuvaa olisi siitä johtuen rauhallisempi lukea. Ratkaisu tuntui sopivan myös paremmin ruudulta katsottavaksi ja ruudulla työstettäväksi. Osittain samoista syistä hylkäsin pystymallisen sarjakuvaformaatin tässäkin hankkeessa. Minulla riitti muutenkin tekemistä ja opittavaa ilman sivuformaatin uudistustyötä.

Sivun muotoa ja ruutujen määrää sekä niiden muotoilua ohjasivat ESS:n toiveet. Edellistä versiota oli kuulemma ollut hankala mahduttaa lehteen, ja siksi he toivoivat ruutumäärän muuttamista pienemmäksi. Päädyin neliömäiseen muotoon. Sain siten karsittua helposti sivun reunimaiset ruudut pois, mikä toisaalta antoi lisää tilaa tekstille piirrosten yläpuolelle. Tekstiä tähän sarjakuvaan näytti tosiaan tulevan paljon! Sivun ruutumäärää vähentämällä sain myös kasvatettua albumin paksuutta.

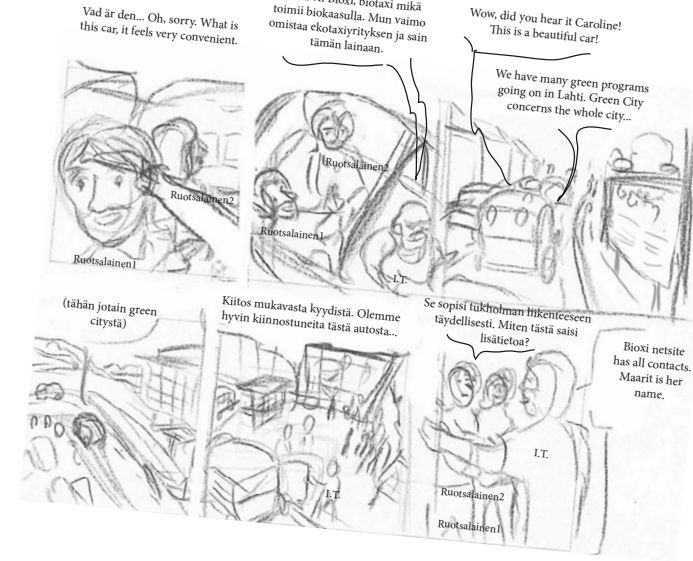
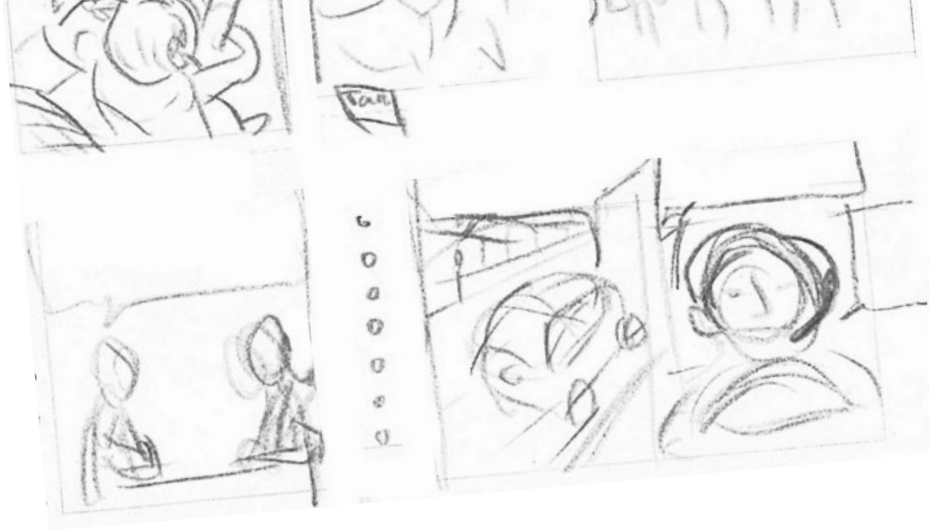
ESS helpotti entisestään ruutujen sommittelua, kun se ilmoitti haluavansa julkaista sarjakuvan yhdelle riville "pötköön". Koska en tästä johtuen voinut tehdä korkeita kahden rivin korkuisia ruutuja, minun piti

keskittyä luomaan sivuihin visuaalista vaihtelua muilla keinoilla, kuten kuvakulmilla ja leveyssuuntaisilla ruutukoon vaihteluilla. Päätin kuitenkin rikkoa tätä suunnitelmaa parilla tunnelmasivulla, jotka voitaisiin jättää kokonaan julkaisematta sanomalehdessä.

Sivun elementtien, kuten otsikoinnin ja puhekuplien, sommittelemista suunnittelin samalla kun työstin käsikirjoitusta eteenpäin. Kokeilin puhekuplien piirtämistä kokonaan ruutujen ulkopuolelle. Näin en ole nähnyt sarjakuvissa koskaan tehtävän, mutta ajattelin, että sillä tavalla puhekuplat eivät leijuisi epämääräisesti kuvien päällä häiritsemässä kuvasommittelua. Ajatus tästä oli kehkeytynyt edellistä sarjakuvaa työstäessäni, mutten uskaltanut ja ehtinyt sitä silloin kokeilla.

Kokeilun tulokset eivät kuitenkaan toimineet. Kun puhekuplat olivat kuvista irrallaan, ei niitä enää yhdistänyt puhujan ääneksi, vaan ikään kuin irralliseksi ääniraidaksi. Olo oli vastaava kuin katselisi televisiota, jonka kaiuttimet ovat liian kaukana kuvasta.

Pidin kokeiluissani kuitenkin siitä, että ruutujen yläreuna rikkoontui niissä, ja sivusommitelmaan tuli tämän ansiosta uudenlaista elävyyttä. Kokeilin seuraavaksi kompromissia: osa, noin puolet, puhekuplasta kuvan päälle ja loput kuvapintaa rikkomaan. Tämä kokeilu toimi yllättävän hyvin, ja ohjaajani oli kanssani samaa mieltä. Kun keksin vielä antaa kuplien tarpeen tullen soljua kuvapinnalle, olin tyytyväinen tuloksiin. Ne eivät näyttäneet väkisinväännettyiltä ja liian orjallisesti luomaani sääntöä noudattavilta ja toivat sivun yleisvaikutelmaan elävyyttä.



Ketä: IT ja ruotsalaiset bisnesmiehet (toinen on nainen)
 Paikka: Biotaxi, sibelialasto
 Vuodenaika/kello: sama ilta
 Säätila/tila/tunnelma: Hattarapilvet ja aurinkoa
 Tapahtuma: IT kuskaa firman vieraita sibelialastolle. Vieraat ovat ruotsissa jotenkin mukana liikennebisneksessä.
 Huomioita/ideoita: Victoria -julistite tms. sibelialaston ikkunalla. IT voisi pudottaa vieraat katoksella (Kengo kuma*).

Tarinan selkeyttämisen vuoksi jokainen sivu päätettiin väliotsikoida. Väliotsikkojen tarve tuntui olevan erityinen sanomalehdessä, koska siinä tarina julkaistaan vain pala kerrallaan. Väliotsikoinnin avulla albumiinkin saatiin myös uusi ominaisuus – lukija voisi aloittaa lukemisen luontevasti milältä tahansa sivulta tai lukea sitä sieltä täältä sivun kerrallaan.

Edellisessä albumissa otsikointi, niillä sivuilla kuin sitä ylipäänsä oli, näytti vaisulta, ja pienestä koostaan johtuen sitä tuskin huomasikaan. Nyt halusin korostaa otsikointia ja luoda siitä uuden sivuelementin. Tässäkin asiassa ESS:n toiveet tekivät suunnittelun helpoksi – otsikon pitäisi mahtua samaan pötköön ruutujen kanssa. Jotta otsikko ei veisi tarinalta liikaa tilaa, päätin sijoittaa sen ensimmäisen (kuvitteellisen) kapean ruudun kohdalle pystysuuntaisesti.

Jokaiselle sivulla oli päätetty esitellä yksi yhteistyötaho. Koska kaikki haluttu perusinformaatio ei mahtunut puhekupliin, tuli sille löytää oma, tarinasta irrallinen paikkansa. Ensimmäisessä suunnitelmassa se sijoitettiin sivun alalaitaan kuvien alle, mutta siitä luovuttiin ESS:n taitto-vaatimuksien takia. Infolaatikoiden paikaksi määräytyi tämän vuoksi viimeinen ruutu, jolloin ne mielletäisiin ehkä myös helpommin osaksi tarinaa – ja ne tulisivat sen takia helpommin luetuiksi.

4.5 Kuväkäsikirjoitus

Kun muotoseikat ja tarina olivat päällisin puolin hahmottuneet, sain pitää tauon – olin kolmisen viikkoa isyyslomalla, jota seurasi sopivasti viikon mittainen joululoma. Pieni tauko teki hyvää tähänkin prosessiin, koska pystyin sen jälkeen katsomaan tarinaa ja kokonaisuutta taas hieman tuoreemmin silmin.

Jatkoin käsikirjoituksen hiomista. Se piti saada esiteltävään kuntoon palaveriin, jossa se esiteltäisiin sidosryhmille. Tätä varten yritin saada jokaiselle sivulle ymmärrettävät luonnokset, mikä käytännössä tarkoitti toista luonnoskierrosta. Käsikirjoitustimmme teki töitä ja piti yhteyttä, ja saimme kuväkäsikirjoituksen luonnosmuotoon ja puhekuplineen valmiiksi paria aukeaa lukuun ottamatta. Saamassamme palautteessa oli paljon kehitettävää, mutta sidosryhmät pitivät tarinaa kuitenkin päällisin puolin onnistuneena, ja prosessi jatkui. Tässä vaiheessa työskentely oli silkkaa puurtamista – tarinaa hiottiin yhä, ja minä pääosin keskityin kuvien, sivujen ja ruutujen toimivuuteen tarinan ja sommittelujen suhteen.

Sain kuväkäsikirjoituksesta palautetta myös ohjaajaltani, joka totesi edellisestä sarjakuvasta tutun meiningin jatkuvan – paljon asiaa mutta sujuvassa muodossa. Työskentelyäni ohjaajani arvioi sujuvaksi; edellisen

VASEMMALLA
 Ensimmäiset varsinaiset
 luonnokset olivat hyvin
 nopeita.
 OIKEALLA
 Työryhmää ja
 sidosryhmän edustajia
 varten luonnoksien
 piti olla paremmin
 hahmoitettavia.

Tori ja ITn uutinen

After a couple of days.

CleanDesing on pätkinäku-
oressa cleantechin ja käyt-
täjäälähtöisen teollisen muotoilun
yhdistämistä.

Jaa... voisiko Cle-
an-Design sopia
jotenkin meidän
biotaxiryityksen
kehittämiseen?

Kyllä, mietinkin jo erästä hyvin hienoa
tuotetta mille etsimme käyttösovel-
luksia: nanoteknologiaalla tehty
autonpinnoite. Biotaxia ei siis tar-
vitsisi käyttää pesussa joka sisältää
kemikaaleja auton puhdistamiseksi-
haitta ympäristölle pienenee.

Upeaa. Tästä lähde-
tään liikkeelle. Kiitos
sulle Riikka!

(CleanDesignin
logo esille ekaan
ruutuun)



Kotimatalla I.T. soittaa

IT: Oh, I forgot to tell you. Ne ruotsalaiset oli tosi kiinnostuneita Bioxin viemisestä tukholmaan

Häh? Vaut How could you forget it??

Mut sehän on FANTASTISTA!

Markku, IT kertoi että ne ruotsalaiset vieraat olisi kiinnostuneita... ne haluaisi sen Biotaxin tukholmaan! Ihän mielelläni!

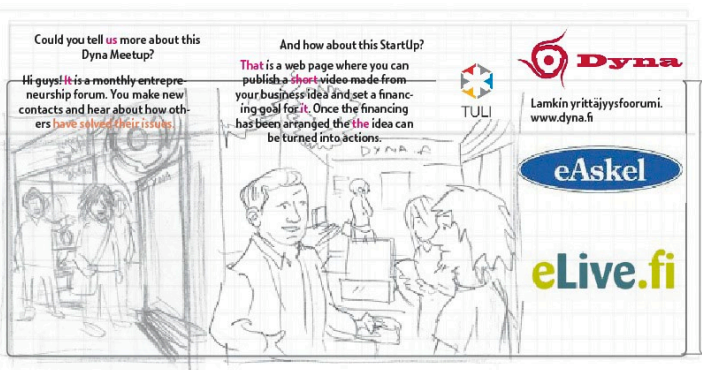
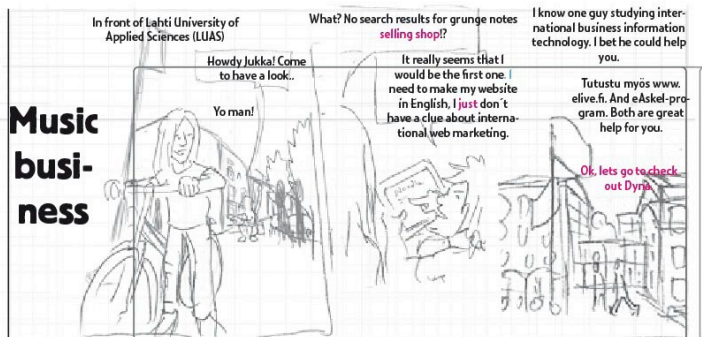
Markku: No, mähän sanoin että mulla on hyvät bisnesmie-
vaistot!

i: LTYP /
Cleantech

"CleanDesign koostuu kolmesta tärkeästä osiosta, jotka ovat ympäristöresurssit, vähemmän kuluttavat teknologiat pelkistys, materiaaliavusteinen tuotekehitysprosessissa "material karma" ja ympäristöteknologiatuotteiden muotoilu.

Lahden seudulla on CleanDesign Center, joka on tehokas osaamisen keskittymä.

Lahden tiede- ja yrityspuisto hoitaa Lahden seudun ympäristökluusteria ja on yhteyslinkki cleantech Finlandiin.



Luonnoksia prosessin
keskivaiheilta - ruutujen
sisältö on pääosin selvillä.

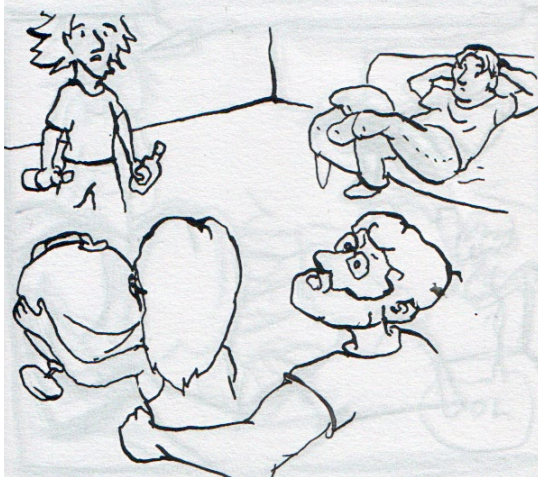
sarjakuvan kanssa vietetty aika näkyy tässä suurempana varmuutena ja sujuvuutena. Ohjaajani mukaan tekstejä olisi hyvä lyhentää, jotta yleisvaikutelma kevenisi, ja hän kehotti tekemään asialle jotain, jos se vain olisi mahdollista.

Otin ohjaajani neuvoista vaarin ja tekstien lyhentämisestä kopin ja editoin omavaltaisesti tekstejä jonkin verran lyhyemmiksi. Tarinatiimi ei ollut kuitenkaan kaikkiin muutoksiin tyytyväinen, koska he katsoivat asiaa omasta ja sidosryhmien näkökulmasta. Monet tekstit jäivät mielestäni edelleen liian pitkiksi. Niiden lyhentämisestä en enää viitsinyt kantaa huolta vaan keskityin entistä tiukemmin omaan vastuualueeseen eli tekemään visuaalisen puolen hyvin.

4.6 Kokeeksi valmis aukeama

Vaikka osa sivuista oli piirustuksen osalta viellä alkutekijöissään oli ensimmäinen aukea luonnosteltu niin hyvin, että tein sen valmiiksi. Halusin saada varmuuden tyylini toimivuudesta, ja minulla oli tarve nähdä jotain valmista. Halusin kokeilla tässä vaiheessa erilaisia piirrostekniikoita, esimerkiksi ohjaajani ehdottamaa tussikärjellä piirtämistä, jotta voisin saada viivaani lisää elävyyttä.

Tussikärjellä piirtäminen osoittautui epämiellyttäväksi. En mitenkään saanut piirretyksi ilman että kärki tuntui raastavan paperia ikävästi. Kynä

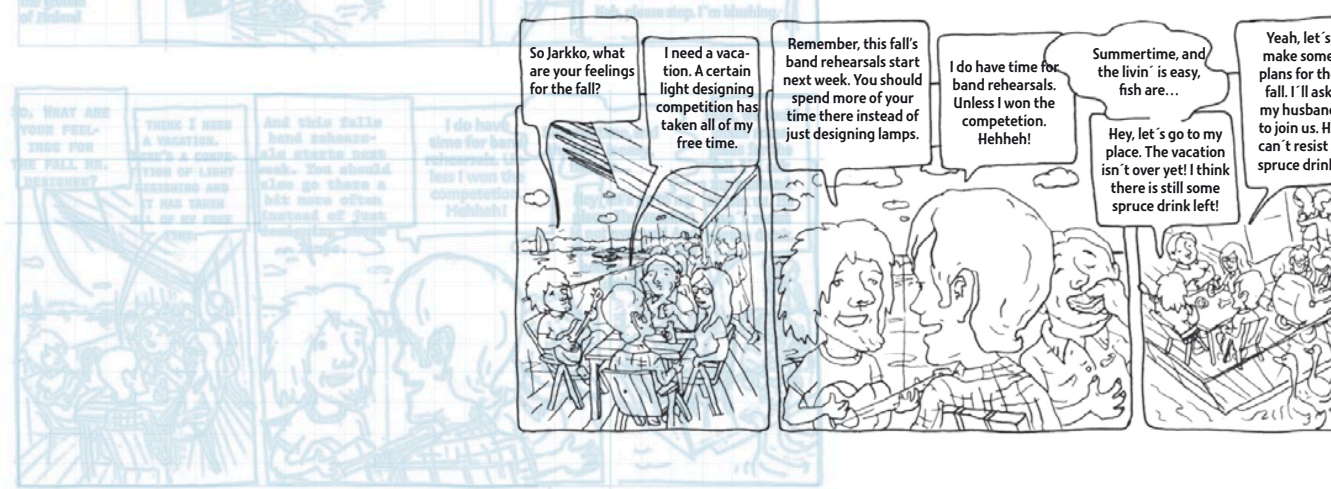


tuntui vievän miestä, eikä toisin päin. Kokeiltuani myös sivellintä yhtä heikoin tuloksin oli palaaminen lyijykynän pariin suorastaan juhluvaa.

Lyijykynällä piirtäminen tuntui nyt niin hyvältä, etten viitsinyt vaivata enää päätäni välineiden valinnalla. Vaikken saanut lyijykynällä tehtyä samanaikaisesti selkeää ja rentoa viivaa (mustaa viivaa piirtääkseni minun on painettava kynää epäluonnollisen kovaa, mikä jäykistää ilmaisuja ikävästi), päätin nyt kallistua näistä rennompaan ilmaisuun ja saada kuvakerronnan siten ilmavammaksi.

Kun olin piirtänyt kuvat, kokeilin kopioiden päälle ruutujen ja puhekuilien piirtämistä. Se on haastavaa, sillä suoran viivan piirtäminen tuntuu minulle helposti väkinäiseltä. Lähdin ehkä hieman insinöörimäisesti hakemaan niille oikeaa muotoa. Kokeilin kumpaakin ääripäätä – tiukan suorakulmaista ruudukkoa ja orgaanista, vapaamuotoista alueiden jakamista. Oli mielenkiintoista huomata, että hyvältä näyttävä ratkaisu oli tehty vasta, kun jätin tyylin tietoisesti määrittelemättä. Kokeilujen jälkeen parhaalta näytti oma tuttu keskitie, kun en enää yrittänyt liikaa.

Yhdistin piirroksen ja piirretyt ruudut koneella ja näytin lopputuloksen ohjaajalleni. Ensimmäisen sivuni piirrosta hän piti mukavana, ja hän suositteli mahdollisuuksien mukaan kirjoittamaan tekstit käsin, koska se tukisi piirrostyyliäni.



Tulostan tussauksieni pohjalle haaleat, mutta tarkasti piirretyt luonnokset. Tussattuani ja skannattuani kuvan, poistan ne näkyvistä Photoshopin avulla.

Vaikuttaa siltä, että ennen joka ikistä toimeksiantoaani kyseenalaistan omat totut tapani ja haluan kokeilla jotain muuta: uutta ja raikkaampaa ilmaisua. Aina palaan kuitenkin takaisin vanhaan, totuttuun tapaan – pitkälle vietyyn luonnosteluun, lyijykynään ja Photoshopiin. Niin kävi nytkin. Totesin, etten ehdi tai kykene oppimaan uutta piirustusjälkeä paineisen aikataulun alla.

Edellisessä sarjakuvassa opin sen, että pystyin piirtämään kaikista rennoimmin ja saamaan kaikista hienointa jälkeä aikaan silloin, kun pohjalla on hyvin pitkälle viety luonnos. Silloin vasta pystyin vapauttamaan viivan piirtämisen ”oikein” piirtämisen kahleista, ja se alkoi näyttää kaikin puolin toimivalta. Siihen ajattelin panostaa nytkin, ja niin oli taas aika hyväksyä omat tutut työtapani ja aloittaa puurtaminen.

4.7 Sisäsivujen fontit

Kokeilin aluksi sivukohtaisen otsikoinnin piirtämistä käsin, mutta lopputulos oli kaukana kauniista tai tasalaatuisesta. Aloin tästedes sommitella otsikkoa tietokonefontein.

Olin prosessin aikana kokeillut puhekupliin useita fontteja, mutten ollut vielä löytänyt tarpeeksi istuvaa. Pidän konekirjoitusmaisesta fontista, mutta ajattelin sen olevan liian ”undergroundmainen” näin kaupallishenkiseen sarjakuvaan.

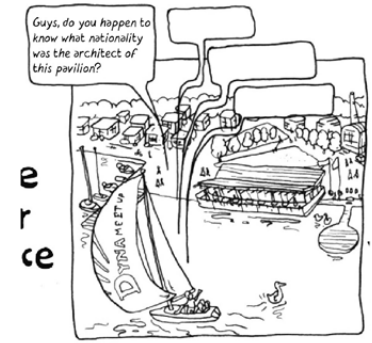


This is manually "condensed" of the best looking but too 'airy' font. (characters are too wide... takes spa

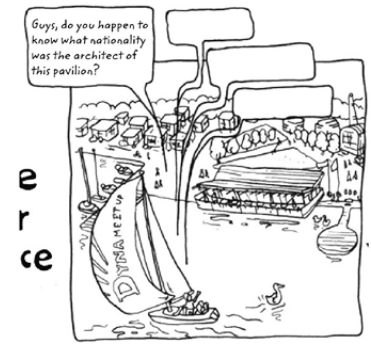
original is here

Guys, do you happen to know what nationality was the architect of this pavilion?

r
ce



This one I made. I think it is pretty ^{readable} even because of the x-height



This one I would choose. Problem is low x-height and that it is slightly light. (→ I might add thin outlines)

VASEMMALLA Kokeilin monia fontteja, kunnes päätin kokeilla fontin tekemistä itse.

OIKEALLA Keskiruudussa on itse tekemäni kirjasin, oikealla valitsemani kirjasin Zemke hand. (Kommentoinnit tein kysyäkseni typografianopettajani mielipidettä asiasta.)

Ohjaajani neuvoista käsin lähdin nyt miettimään tekstien käsinkirjoittamista. Totesin sen kuitenkin heti alkuun olevan liian suuritöinen, eikä käsialani pienten kokeiluiden jälkeen edes tuntunut tarpeeksi tasaiselta ja hallitulta.

Seuraavaksi kokeilin omaan käsialaani perustuvaa fontin tekemistä, joka takaisi ainakin tasalaatuisuuden ja tekstin nopean muokkaamisen. Löysin internetistä sivuston (www.yourfonts.com), jonka sovelluksessa pystyisi generoimaan skannatusta käsialasta fontin parilla napin painalluksella. Se vaikutti kiinnostavalta, joten kokeilin sitä saman tien. Otin kokeilun tuloksesta ruutukaappauksen ja sijoitin sen dokumenttiin omalle paikalleen. Se näytti lupaavalta (myös ohjaajani mielestä), joten työstin oman fontin melkein valmiiksi asti. Typografianopettajani Jürgen Sanidesin kriittiset kommentit saivat minut kuitenkin pikkuhiljaa luopumaan fontistani ja etsimään netistä jotain laadukkaampaa tilalle.

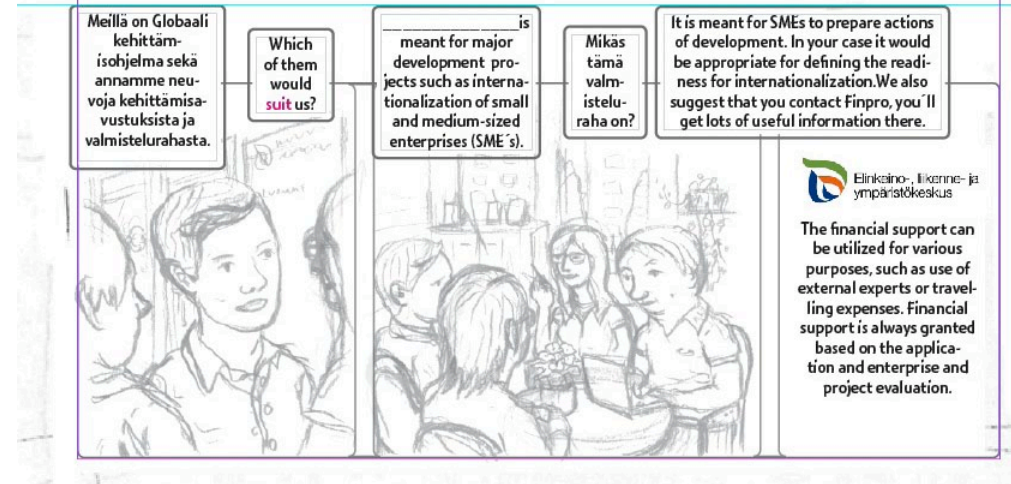
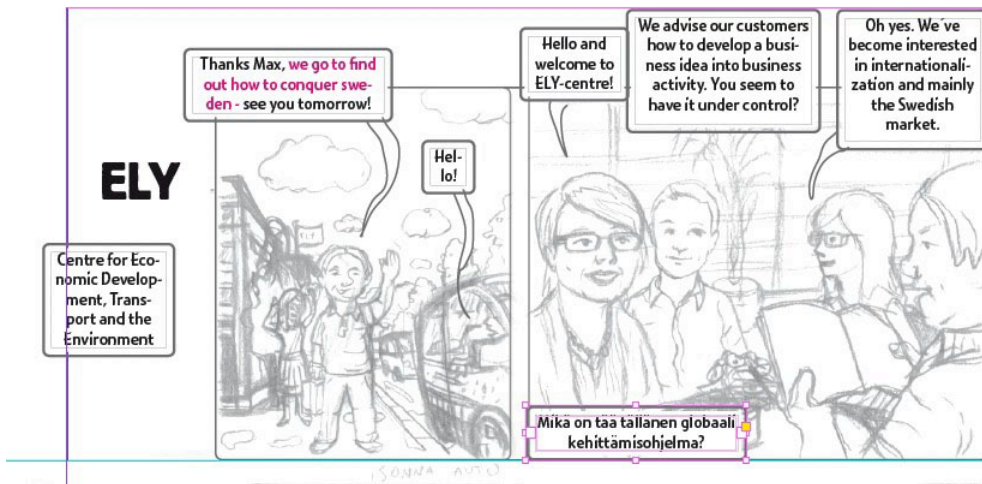
Etsin opettajani kehotuksesta sopivaa scriptia tai käsinkirjoitettua fonttia. Tein lupaavimmista heti kokeita ruutukaappauksien kautta. Yksi fonteista, ITC Zemke Hand, osoittautui olevan selvästi ylitse muiden niin visuaaliselta tyyliltään kuin luettavuudeltaankin. Fontti oli niin lähellä omaa tyyliäni, että ohjaajani luuli sen olevan minun itseni tekemä. Fonttiongelma oli vihdoin ratkaistu.

Useiden kokeiluiden jälkeen päädyin otsikoinnissa jo minulle entisestään tuttuun Block-fonttiin. Pidän kirjasiemen käsinpiirretystä ja sympaattisesta luonteesta, ja se sopi myös piirustuksieni pariin. Sain sen avulla luotua myös graafista jämäkkyyttä ja kontrastia sivuille ilman, että se pomppasi liian erityylistenä esille.

4.8 Viimeinen luonnoskierros

Kun lopulliset vuorosanat olivat valmiit, ladin ne oikeille paikoille. Puhekuplat olin piirtänyt vasta karkeasti tai jättänyt ne kokonaan piirtämättä, koska puhekuplatestit olivat eläneet tähän saakka vielä paljon. Keksinkin piirtää ruutujen lisäksi puhekuplien luonnokset Indesignin avulla. Tämä huojensi mieltäni, koska suorien laatikoiden piirtäminen käsin ei luonnistu minulta helposti. Kehystäessä tekstilaatikot sain nyt tussaukseni pohjaksi täydelliset viivaluonnokset.

Tein Indesignilla puhekuplien "puhujaviivatkin" oikeille paikoilleen samalla ohjelmalla, jottei niiden sijoittelua tarvitsisi enää tussausvaiheessa arpoa. Tällä kertaa pyörästin myös ruutujen kulmat jo koneella, ja sain tussausaiheita varten siten melkein täydellisen luonnospohjan.



The financial support can be utilized for various purposes, such as use of external experts or traveling expenses. Financial support is always granted based on the application and enterprise and project evaluation.

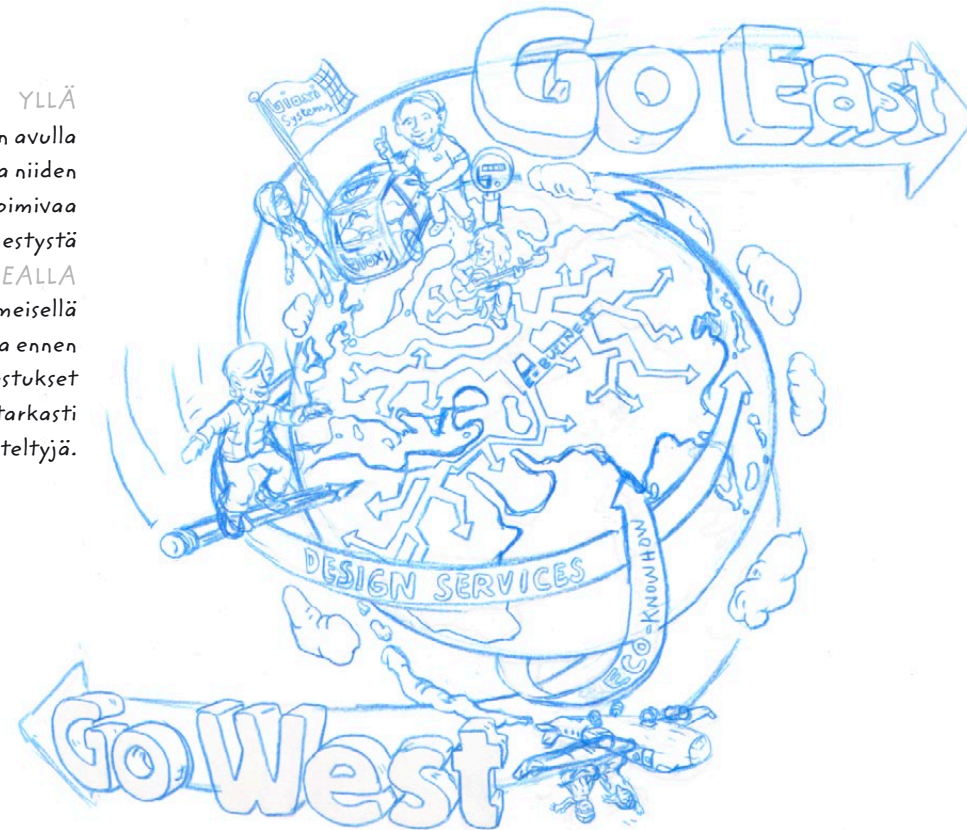
Kun viimeisimpien sivujen sisältö ja tarina varmistui, työstin ne nopeasti samaan vaiheeseen muiden kanssa. Projekti eteni piirrostyön osalta työläimpään vaiheeseen: viimeiselle luonnoskiirrokselle, jolloin kuvaan pitää piirtää kaikki yksityiskohdat oikein. Piirsin tapahtumaympäristöihin kaiken mahdollisen mallikuvista. Tussausvaiheessa väärinpiirrettyjä kohtia ei enää voi korjata ilman, että piirrosjälki alkaa kärsiä.

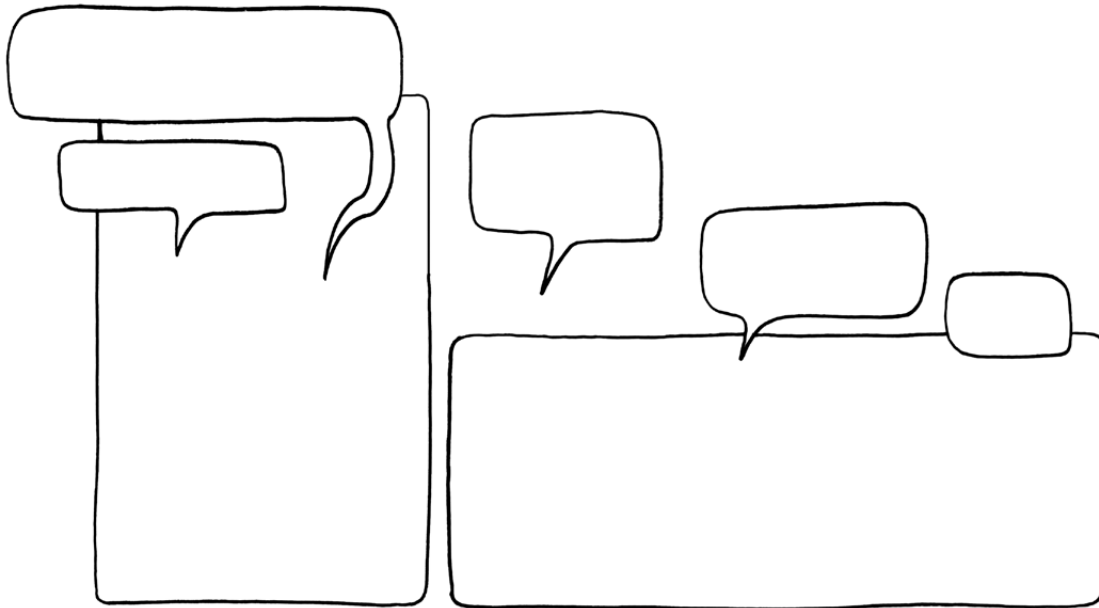
Jokaiseen ilmeeseen, vaateen laskostumiseen ja puun lehteen piti ottaa selvä kanta. Onneksi edellisen kierroksen luonnokset olivat jo niin selkeitä, ettei luonnosteluun kulunut ikuisuutta.

Tässä hankkeessa tein viimeiset luonnokset isoon (A3) kokoon ja sain piirustusjälkeeni näyttävyyttä ja lennokuutta. Tuntui, että sain paljon aikaa ja työskentelyssäni oli uudenlaista tekemisen meininkiä. Myös lähestyvistä deadlineista johtuvat päiväkohtaiset tavoitteet pakottivat nopeaan työskentelyyn.

Valmiiden luonnosten jälkeen seurasi sidosryhmien toinen palautekierros. Seurasi paljon pientä muutettavaa ja lisättävää, muttei onneksi enää mitään todella suurta. Pienetkin muutokset olivat kuitenkin työläitä, koska esimerkiksi pari lisäsanaa puhekuplaan merkitsi joskus sitä, että puhekupla siirtyi kuvan päälle ja kuvaa piti siksi hieman muuttaa.

YLLÄ
Etsin Indesignin avulla
puhekuplille ja niiden
"puhujaviivoille" toimivaa
järjestystä
OIKEALLA
Viimeisellä
luonnoskiirroksella ennen
tussausta piirrustukset
olivat tarkasti
määriteltynä.





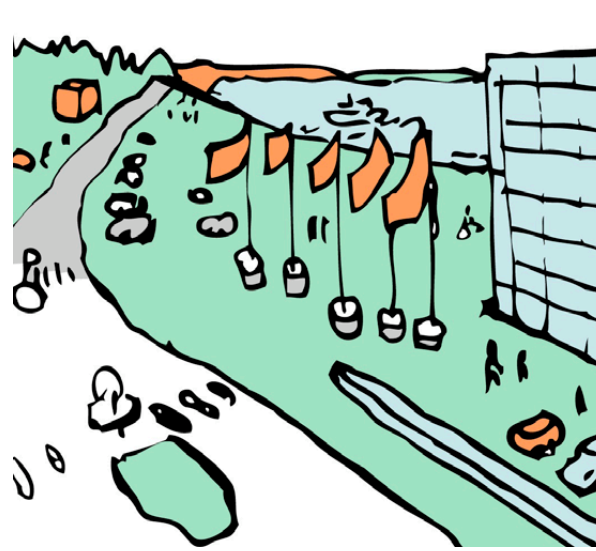
4.9 Tussaus

Aloitin viivojen tussauksen. Työ kulki rivakasti eteenpäin, kun tiesin tarkalleen, mitä minun tuli tehdä. Sain nopeutettua työskentelyäni, kun tein viivat reippaammin ja luonnosmaisemmalla otteella, ja sain ilmaisuuni samalla myös kaipaamaani vapautuneisuutta. Pitkälle viemäni luonnostelu varmisti sen, että pystyin nyt keskittymään täysillä piirtämiseen, eikä minun tarvinnut enää epäröidä esimerkiksi ilmeiden ja asentojen onnistumista.

Piirsin kuvat valmiiksi ilman puhekuplia ja ruutuja. Halusin piirtää ne vasta viimeiseksi, koska kaikki sidosryhmät eivät vielä olleet hyväksyneet tekstien lopullista muotoa, ja puhekuplien koko saattaisi siksi vielä muuttua. Samalla tuntui luontevalta piirtää myös ruutuviivat ja yhdistää ne sitten myöhemmin tietokoneella. Työtapa oli hidaskin ja työläs, mutta se antoi paremmin tilaa mahdollisille muutoksille ja korjauksille.

Tussausten skannaus ja yhteensijoittelu vaati omanlaisensa työnkulun, jota yritin tehostaa parhaani mukaan erilaisilla Photoshopin automaatiotoiminnoilla ("actionseilla"). Ne toimivat hyvin ja säästivät minulta rutkasti aikaa. Piirsin seuraavaksi kannet ja ladin julkaisu- ja tekijätiedot karkeasti paikoilleen. Työ oli nyt typografiaa ja väritystä vaille valmis, ja se hyväksyttiin vielä kerran sidosryhmillä.

OIKEALLA
Kokeilin väritystä
Illustratorilla (jolla pystyy
värittämään ei-suljettuja
pintoja) mutta vektoroidut
viivat menettivät silloin
käsintehtyyn luonteensa.
ÄÄRIOKEALLA
Ensimmäinen
tekstuurikokeilu tuotti liian
keinotekoisien jäljen.



4.10 Värittäminen

Tarkoitukseni oli kokeilla akvarelliväritystä, mutta en mitenkään ehtinyt opettelemaan loppukiireessä uusia väritystapoja. Samaan tapaan kuten fontin suhteen, etsin värityksessäkin ratkaisua käsintehtyyn ja koneellatehtyyn välimaastosta. Pyrkimyksenäni oli tuoda digitaaliseen maailmaan aavistus käsintehtyyn tuntua. Suunnittelin tekeväni yhden vesiväritaustan, jonka laittaisin värien taustatekstuuriksi kaikille sivuille. Kokeiluni tuntuivat toimiviltakin – omasta mielestäni. Ohjaajani ei ollut aivan samaa mieltä.

Ote Christer Nuutisen palautekirjeestä:

”Noi tekstuurikysymykset vaihtelee vähän duunista toiseen. Itse en oo ollu kauheen innoissani akvarelliarkkipinnoista, ennemminkin joku hienoinen noise-henkinen tekstuurii sopii ainakin omiin duuneihin paremmin. Tekstuurien kanssa suurin kysymys on mielestäni maltti. Ne eivät saa näkyä liikaa, se on vähän sama kuin kitaristijoka ei malta olla soittamatta koko ajan.”

Uudelleenarvioin kokeiluni tulokset ja kehitelin hienovaraisempaa tekstuuritaustaa, jossa käytin enemmän Photoshopin omia filttareita. Huomasin nyt eron – uudet versiot alkoivat näyttää jo paljon paremmilta.

Illustratorin livepaintia kokeiltuani päätin pysytellä jo osaamissani menetelmissä, eli värittää kuvat kokonaan Photoshopilla.

Digitaalinen piirtopöytä työkalunani suljin väritettävät alueet Photoshopissa. Parempaa tapaa ole vielä löytänyt, vaikka olen kokeillut jo kaikenlaista! Onneksi digitaalinen piirtopöytä tekee tästä työskentelystä siedettävää.

Väritin ensimmäisen aukean samalla väripaletilla, jota olin käyttänyt edellisessä sarjakuvassa. Halusin kuitenkin saada tähän sarjakuvaan entistä elävämmän ja sävykkäämmän värimaailman. Tein värien lisäksi omat kuvatasonsa myös paikallissävyyden tummentamista ja vaalentamista varten. Sain luotua helposti muokattavan ja aiempaa hallitumman värimaailman. Jatkoin värittämistä ja värien sekä tekstuurien säätämistä, kunnes pidin lopputulosta hyvänä. Lopuksi vein samat väritasot kaikkiin kuvatiedostoihin ja aloin kipata värejä ja sävytyksiä paikoilleen.

Uudistin rasterointia elävämmäksi. Käytin tasaisen väripinnan sijaan lähtökohtana epätasaista väripintaa, jonka skannasin ja rasteroin Photoshopilla. Tulostin rasterin vielä pieneen kokoon mustesuihkutulostimella ja skannasin sen uudestaan, jotta saisin pisteiden muotoihinkin hieman vaihtelua ja lopputulos olisi enemmän käsintehtyyn oloinen.

ITC Zemke
hand

Block



4.11 Taitto

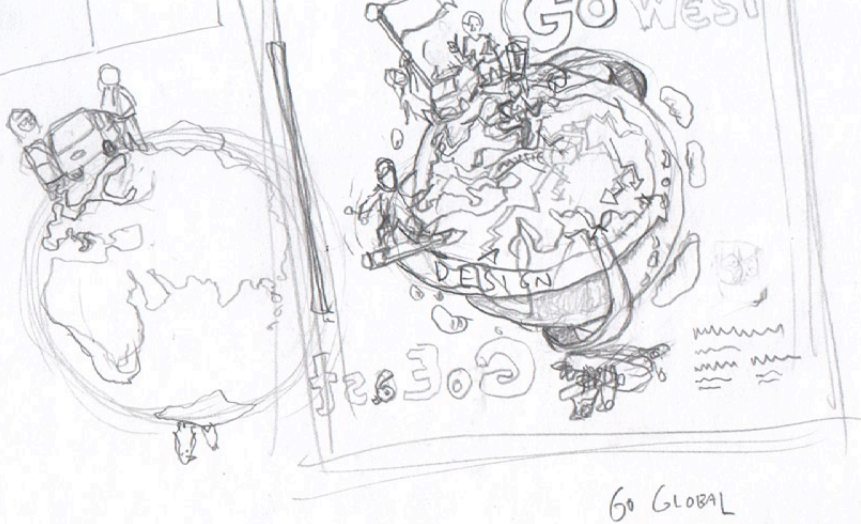
Sarjakuvasivun taitto oli yksinkertaista, koska itse sarjakuvan sijoittaminen sivulle määritteli sen melkein kokonaan. Jäljelle jäi otsikonnin, puhekuplien yms. typografia ja sivunumerointi, joihin olin löytänyt ratkaisut suurimmaksi osin jo tehdessäni ensimmäisen aukeaman valmiiksi.

Olin päätenyt Block ja Zemke Hand -kirjasimiin, koska ne sopivat hyvin piirustukseni tyyliin ja loivat toisilleen sopivan kontrastin. Block-kirjasimella tein otsikoinnin. Leikittelin sen leikkauksilla ja kirjainkoilla ja sain siten aikaan elävän ja sivulta toiseen vaihtelevan otsikoinnin. Sivunumeroinnin tein muutamien kokeilujen kautta harmaaseen ympyrän osaan sijoitetulla Zemke Hand -kirjasimella.

Kannet olivat sisäsivuja työläämpiä taittaa. Neliön muoto ja symmetrinen kansikuva olivat haasteellisen staattinen ja symmetrinen pari, kun yritin saada kanteen eloa. Lukuisten kokeilujen jälkeen keskityin kuitenkin kaikki muut elementit paitsi tekijätiedot, jotka sijoitin tästä poiketen aivan yläkulmaan. Korostin elementin poikkeavuutta diagonaalilla värillisellä taustaelementillä – se toi kanteen liikettä ja ilmavuutta.

4.12 Valmis sarjakuva

Sarjakuva oli painoa vaille valmis. Tein koetulostuksen sekä pieniä hienosäätöisiä muutoksia ja korjauksia ja lähetin tiedoston painoon.



Paperiksi olin valinnut edelliseen albumiin nähden huokoisemman, päällystämättömän neutraalinvalkoisen Edixionin, jonka arvioin tuovan julkaisuun luonnollisemman ja karkeamman tunnelman (190g sisäsi-
vuille ja 250g kanteen).

Saatuani koevedoksen painosta tarkistettavaksi, huomasin heti, ettei paperivalinta ollut oikea eivätkä sävyt tai tekstuuri olleet tarpeeksi vahvoja. Kannesta tuntui puuttuvan jotain väripintaa. Lopputuote ei ollut onneksi enää liian lerppumainen, mutta paperin pinta oli liian lähellä tavallista kopiopaperia, ja albumi jäi siksi halvan ja arkisen tuntuiseksi. Projektin johto antoi minulle täyden vapauden paperin valinnan suhteen, ja päädyin painon kanssa juteltuani vaihtamaan paperit luonnonvalkoisempiin ja kiiltävämpiin sisuspapereihin (Galerie Volume 150g) ja puolikiiltävään, myös hieman lämpimämmän sävyiseen kansipaperiin (Galerie Art gloss 250g).

Muutin kannen taustaväriin siniseksi. Kuvien värit muutin tummemmiksi ja hieman intensiivisemmiksi. Myös rastereita ja kuvaefektejä jouduin vahventamaan jonkin verran. Ajanpuutteen vuoksi tein sen hyvin varovaisesti - enää ei ollut aikaa tehdä tarkistusvedoksia, sillä painokoneet odottivat.

Valmis sarjakuva lähetettiin painoon, ja jäin jännittyneenä odottamaan painotuotteen valmistumista.painotuotteen valmistumista.

Aki Korhonen
Jenni Laurrell
Päivi Paalasmaa-Salonen
Minna-Maarit Rouvayu
Jenni Somerkoski

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Lahti University of Applied Sciences



A story of the export efforts of start-up companies

A publication of Lahti University of Applied Sciences, series B, Study material, part 16

YLLÄ

Painosta saadun
koetulosteen
perusteella tein
kanteen taustaväriin
ja vahvensin viellä
värien sävyjä
kauttaaltaan.

5 Lopuksi

5.1 Arvio työstä ja valmiista tuotteesta

Lopputuotetta pidän hyvin onnistuneena. Piirustus- ja väritystyöt sekä graafinen suunnittelu paperivalintoineen ovat mielestäni onnistuneet hyvin ja muodostavat paljon laadukkaamman kokonaisuuden kuin ”Paras yrittää” -sarjakuvassa. Painomusteen kiilto näyttää silmiini hyvältä luonnollisen neutraalilla, mutta sopivan laadukkaalla mattapinta-aisella paperilla. Sommittelut, hahmojen anatomia ja ilmeet toimivat mielestäni aivan mainiosti. Värimaailmakin on edellistä sarjakuvaa rikkaampi, harmonisempi ja sävykkäämpi. Vaikka olenkin melko kokematon sarjakuvantekijä, näyttää se nyt silmissäni kokonaisuutena jo melko ammattitaitoiselta työltä, ja lähes kaikki parannettavat asiat tuntuvat siten lähes hienosäädöltä.

Prosessin kulustakin jäi edellistä parempi maku. Olen hyvin tyytyväinen siihen, että se kehittyi selkeämmäksi ja hallitsin sitä paremmin. Tehokaiden työrutiinien kehittäminen vapautti minut pahimmalta stressiltä, ja pystyin keskittymään paremmin luovaan työhön. Seuraavaksi yritän vielä oppia aikatauluissa pysymistä ja niiden kanssa elämistä. Minulla on paha tapa unohtaa aikataulut silloin kun ne alkavat pettää, vaikka nimenomaan silloinhan aikataulut ovat erityisen tärkeitä työkaluja, jotta voidaan pelastua vieläkin suuremmalta katastrofilta!

Kritisoin lopuksi pikaisesti vielä lopputuloksen.

Kansi toimii, vaikka piirretty otsikko painuukin hivenen liikaa taustalle. Vahvempi väri olisi ehkä korjannut tätä puutetta; jokin muukin ratkaisu olisi voinut nostaa otsikon paremmin esiin. Siniseen taustaväriin toivoisin nyt lisää eloisuutta – se on turhan tasainen ja tukossa.

Takakansi on mielestäni hyvä – selkeä ja informatiivinen. Ehkä kartan korkeuseroja olisi voinut kuitenkin korostaa enemmänkin ja nuolien mittasuhteita parantaa, mutta pääosin se toimii. Pidän myös ensimmäisestä aukeamasta – se toimii mukavasti tunnelmaa luovana tarinanaloituksena.

Tekijätietojen typografiassa on parantamisen varaa. Otsikointihierarkia on hyvin niukka, enkä ehtinyt miettiä otsikoinnin sijoittelua sen enempää. Harmaa väri ei poikkeakaan tarpeeksi mustasta tekstistä. Osin tämä voi johtua myös painotekniikasta.

Sarjakuvasivujen piirrosjälki on parempaa kuin edellisessä albumissa, mutta saisi se olla puolestani vieläkin vapautuneempaa. Jos vielä joskus teen vastaavanlaista sarjakuvaa, yritän oppia piirtämään myös suorat viivat, eli puhekuplat ja ruudut, huomattavasti rennommin.

Kuvien osalta tarina kulkee mielestäni mukavasti ja sujuvasti eteenpäin, ja kuvakulmat vaihtelevat luontevasti ja sopivan rohkeastikin. Jäljellä on tosin vieläkin hieman harrastelijamaista sommittelun ja kuvakulmien kankeutta, mikä johtunee kokemattomuudestani sarjakuvantekijänä.

5.2 Mitä opin?

Viestinnällisen sarjakuvan tekeminen tilaajalle on kaukana omista taiteellisista sarjakuvaprojekteista, vaikka yhtymäkohtia tietenkin on, kun media on sama. Ymmärsin vasta tässä hankkeessa, ettei omia viestinnällisiä ja taiteellisia intressejä voi eikä ehkä kannatakaan sekoittaa tilaustöihin. Opin myös, että minun pitää tunnistaa selkeästi, mitä on omien motiivieni takana, jotta pystyn arvioimaan, ovatko ne relevantteja ja toteutettavissa tällaisissa tilaustöissä, eli palvelevatko ne tilaajan etua vai onko kyseessä vain oma henkilökohtainen mielenkiintoni jotakin asiaa kohtaan. Esimerkkinä olkoon haluni tuottaa sarjakuvaan rentoja hengailusivuja, sellaisia joita ”Kramppeja ja nyrjähdysia” -sarjakuvassa on. Ne eivät olisi lisänneet tilaajan näkökulmasta tuotteeseen mitään arvoa, joten onneksi ymmärsin, että ne ovat vain itselleni tarkeitä ja tällaiset tarinat kannattaa kertoa toisten hankkeiden yhteydessä. Muunsinkin nämä ”tyhjät hengailusivut” tarinaa ja tilaajaa palveleviksi kokosivun

tunnelmakuviksi, jolloin ne saavat arvoa myös tilaajan silmissä.

Näin laaja sarjakuvahanke vaati minulta hyvin monipuolista osaamista, ja opin kaikilta sen osa-alueilta paljon uudenlaisia asioita, jotka liittyvät sarjakuvantekijän ammattitaitoon. Selkein oppi, minkä tässä hankkeessa koin kuitenkin saavani, oli projektinhallinnan tärkeyden ymmärtäminen. Ilman organisoitunutta työtettä ja rutiinien kehittämistä ei näin suuriin hankkeisiin kannata enää ryhtyä. Seuraavassa isossa hankkeessa pyrin oppimaan myös aikataulutuksen taidon entistä paremmin.

Opin myös, ettei kaikissa hankkeissa kannata kyseenalaistaa omaa piirustustyyliään kovin paljon. Kyse taitaa olla hienovaraisemmista muutoksista kuin olen luullut, jotta saisin aikaan itseäni tyydyttävää jälkeä. Voin liikkua mieluummin omalta mukavuusalueeltani aina piirun tai parin verran johonkin suuntaan, ja laajentaa ja syventää siten osaamistani. Heti kun kokeilen uudempiä toimintatapoja, niiden hallinta ei voi mitenkään olla samaa luokkaa kuin edellisillä tavoilla tehtynä, ja petyn aina itseeni. Taitaa olla siis aika hyväksyä oma rajallisuus piirtäjänä, ja oppia antamaan hitaalle kehitykselle enemmän aikaa. Yhdessä projektissa en ehdi oppimaan kokonaan uusia piirustustapoja tai -välineitä, vaan niitä pitää harjoitella ajan kanssa.

Liitteet

Go East Go West -sarjakuva-albumi

Lähdeluettelo

Kirjallisuus

McCloud, Scott 1993: *Understanding Comics*, Harper Perennial.

Internet

Ahlqvist Keijo Kvaak.fi -sarjakuvaportaalin keskustelupalsta [2.3.2012] http://phoenix.kvaak.b2.fi/keskustelu/index.php?topic=9723.0;prev_next=prev

Euroopan komission työllisyys-, sosiaali- ja osallisuusasioiden pääosasto 2010: julkaisuluettelo [2.3.2012] <http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&furtherPubs=no&langId=fi&pubId=453&type=2>

Sarjakuvantekowiki: Opettava sarjakuva [2.3.2012] http://www.sarjakuvanteko.fi/wiki/index.php?title=Opettava_sarjakuva

Viestintätoimisto Deski: *Sarjakuva viestinnässä tuore juttu?* [2.3.2012] <http://www.tiedottaja.fi/?p=335>

Wikipedia: *Sarjakuva* [2.3.2012] <http://fi.wikipedia.org/wiki/Sarjakuva>

WSOY: kirjat [2.3.2012] <http://wsoy.fi/yk/products/show/75848>

Sarjakuvat

Collier, David 1998: *Just the Facts*, Drawn and Quarterly.

Kallio ja Nuutinen 2010: *Kramppeja ja nyrjähdäksiä nuorten naisten maailmassa*, Arktinen Banaani.

McCloud, Scott 1993: *Understanding Comics*, Harper Perennial.

Trondheim, Lewis ja Ranta, Ville 2006: *Julkimot*, Wsoy.

Sarjakuvat ja kuvat internetistä

Kvaak.fi -sarjakuvaportaalin keskustelupalsta [2.3.2012] http://phoenix.kvaak.b2.fi/keskustelu/index.php?topic=9723.0;prev_next=prev

Raittiuden ystävät ry. *Yhdistyksen historia* [2.3.2012] <http://raittiudenystavat.fi/raittiudenystavat/yhdistyksen-historia/turmiolan-tommi>

Syracuse university *Expansion of Europe* [2.3.2012] http://classes.maxwell.syr.edu/his211-001/Five%20Visuals%20&%20Pages/bayeux_tapestry.htm