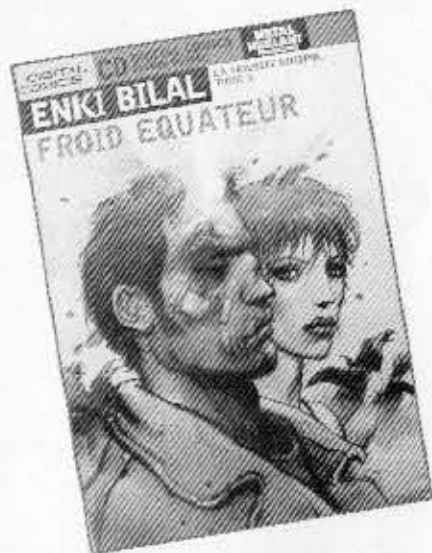




Janne Kauppi

# Sarjakuvat ja multimedia

Tietokoneella luettavien cd-rom -levyjen yleistymisen myötä 90-luvun alkupuoliskolla digitaalisten keittokirjojen ohella myös sarjakuvia alkoi ilmestyä uudella medialla. Vaikka aikaa on kulunut jo reilut puoli vuosikymmentä, tuotoksia katsoessa vaikuttaa vieläkin epäselvältä, onko kyse aidosti uusista mahdollisuuksista vai pelkästään laserajan hömpötyksestä.



Sarjakuva ja multimedia tuntuvat äkkiseltään ajateltuna toisilleen vierailta asioilta. Paperin on ehkä hankala selvittää stereo-äänestä tai liikkuvasta kuvasta, mutta onko niillä yhtään mitään tekemistä sarjakuvan kanssa? Perusasioissa paperilla on selkeä etu puolellaan: se ei välky, on monessa mielessä paljon käytännöllisempi eikä tietokoneisiin tarvitse koskea. Ja paperi on tietysti aina paperia, se sentään tuntuu joltakin.

Pussillinen uusia keinoja houkuttelee silti kokeilemaan. Ilmaisullisesti voidaan liikkua kohti elokuvaa yhdistäen sen ja sarjakuvan vahvuuksia: äänitausta ja yksittäinen kuva. Myös jo digitaalisuus

sinänsä tuo mukanaan monia hyviä asioita. Ensinnäkin sähköisessä muodossa oleva sarjakuva on pääsääntöisesti kustannuksiltaan paperista halvempi, eikä tarvitse välittää siitä, miten paljon värin kanssa mellastaa. Lisäksi cd-rom -levylle mahtuu tavaraa melkoisesti. Itse sarjakuvan rinnalle voidaan liittää esimerkiksi luonnoksia ja muuta siihen enemmän tai vähemmän liittyvää.

Mutta leikittäessä multimedian kanssa liikutaan helposti harmailla alueilla. On epäselvää, onko kyse enää sarjakuvasta vai jostain, joka vain muistuttaa sitä joiltain osin. Tämä on tietenkin lopputuloksen onnistuneisuuden kannalta sivusikka ja varmasti jopa toivottavaa. Useimmat

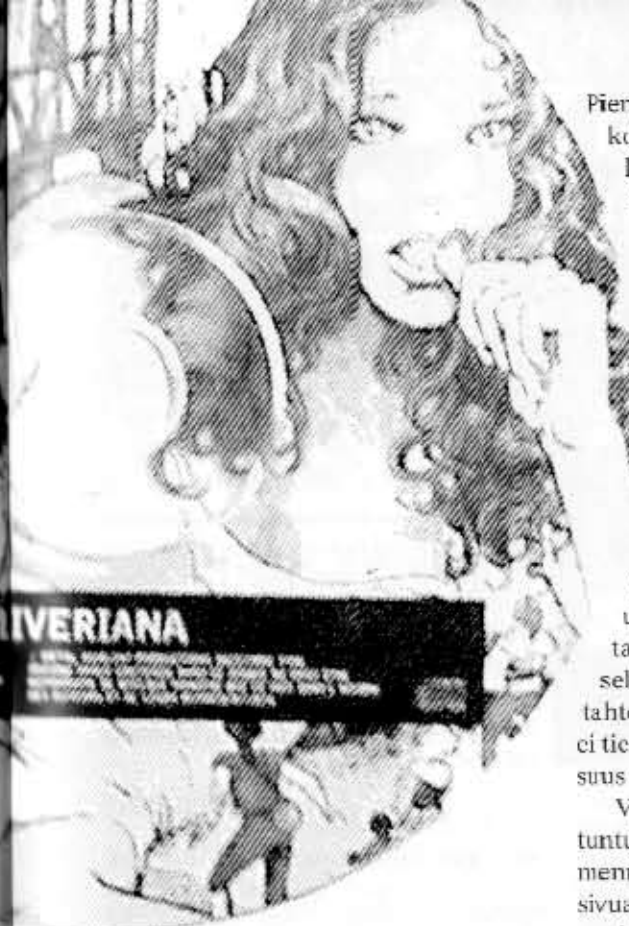
nykyiset romppusarjakuvat kun ovat usein jo lähtökohdiltaan heikoilla: ne on ensisijaisesti suunniteltu paperilla julkaistaviksi.

Sarjakuvallisia multimediateoksia, jossa itse sarjakuvassa käytetään sekä kuvaa että ääntä, ei ole juurikaan tehty. Idea ei varmasti ole aivan tylsimmästä päästä, varsinkin jos ystäväpiiriin käsikirjoittaja ja piirtäjä eivät halua musiikon tuntevan itseään ulkopuoliseksi. Ja jos rompun vääntö ei luonnistu, neljäs kaveri löytyy varmasti jostain alan oppilaitoksesta.

## Ääni sarjakuvassa

Yksittäistä jatkuvajuonista sarjakuvateosta ajateltaessa ääni on olennaisimpia asioita, minkä uudet mediat voivat sille tarjota. Mukaan liitetty musiikkitausta voi onnistuessaan auttaa lukijaa tunnelman luonnissa tai sitten olla muuten vaan mukava lisä. Hugo Prattin Tango (Jalava, 1999) on esimerkki onnistuneesta perinteisemmästä yhdistelmästä. Paperisarjakuvan lisäksi saa levyllisen hienoa argentiinalaista tangoa.

Romppujen avulla äänimaailma voidaan liittää sarjakuvan yhteyteen tiukemmin ja niiden käyttö antaa suunnittelun enemmän keinoja. Musiikki voidaan ajoittaa lukijan etenemisen mukaan, ääniefektejä on mahdollista liittää tiettyihin kohtiin ja dialogi ja kertojanäänikin voivat olla puhuttua. Yksi mahdollisuus on myös päästää sarjakuvan tekijän ääni



Pieni väripaletti vaatii käytettävältä tietokoneelta vähemmän ja tällaisia laitteita löytyy ihmisiltä enemmän. Nykyisin tätä myönnytystä ei tarvitse enää tehdä vaan myös suurempaa värimäärää ja näyttötarkkuutta käytettäessä yleisö on tarpeeksi laaja.

## Liikkuva, interaktiivinen sarjakuva

Käsitteiden selkeyden suhteen digitaalinen sarjakuva ei aina ole kovin hauska asia. Animaation ja sarjakuvan yhdistelemistä näkee usein, mikä tuntuu jo ideana arveluttavalta. Seurauksena on yleensä vain sekasotkua, joka ei tiedä mitä oikein tahtoisi olla. Mahdotonta onnistuminen ei tietenkään ole, mutta hallittu kokonaisuus vaatii selkeää linjaa ja näkemystä.

Vuorovaikutteinen sarjakuvakin tuntuu ajatuksena kummalliselta. Tähän mennessähän on totuttu vain siihen, että sivua käännettäessä sivu kääntyy.

Interaktiivisen sarjakuvan tekijöiden käsitys vuorovaikutuksesta ei ole ollut juurikaan tätä mielikuvituksellisempi. Lukijan tehtäväksi on jäänyt ainoastaan hiirellä klikkailu ilman todellista osallistumista. Ja jos rooli olisikin monipuolisempi, voi sitten kysyä, luotaanko sarjakuvaa vai pelataanko peliä.

Erilaisia juonipolkuja sisältävä sarjakuva on cd:llä huomattavasti helpompi toteuttaa kuin paperilla, muttei ideana välttämättä kovin innostava taikka tuore. Jännittävämmältä tuntuu ajatus hypertextuaalisesta sarjakuvasta, johon esimerkiksi belgialainen Fréon-ryhmä on paneutunut. Ryhmän tuotoksiin voi tutustua internet-sivuilla osoitteessa <http://www.freon.org>.

sananmukaisesti kuuluviin esimerkiksi kommentaarissa, esipuheessa tai haastattelussa.

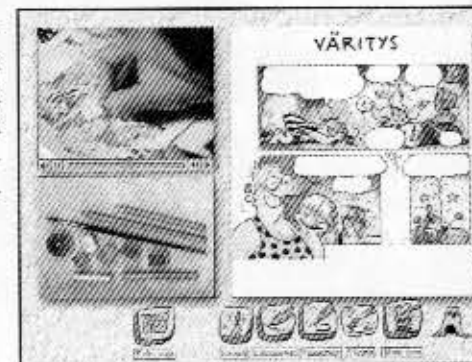
## Suurta ja kaunista

Ulkoisen näyttävyys on tarpeen, jotta ihmiset ylipäätyään suostuvat lukemaan sarjakuvia tietokoneella. Sarjakuvien romppu-versiot tarjoavat useimmiten alkuperäiset ruudut yhden kerrallaan kokoruudun kokoisina ilman sivulle sijoittamisen aiheuttamia rajoituksia. Tämä lisää kuvien tehokkuutta selvästi – riippuen tietysti siitä, millaisesta teoksesta on kyse. Esimerkiksi Enki Bilalin piirustuksia katselee mielellään albumien sivukokoa suurempina.

Digitaaliset sarjakuvat mahdollistavat yhden työvaiheen jättämisen pois, kun kuvia ei tarvitse painaa. Näin on mahdollista päästä lopputuloksessa lähemmäksi piirrosoriginaaleja ja saada värit näyttämään halutun sävyisiltä. Huolenaiheeksi jäävät enää käyttäjien erilaiset näytöt ja niiden asetukset.

Yleinen romppusarjakuvien ongelmakohta on tähän saakka ollut kuvien laatu, joka on selvästi painettu ja huonompi. Värejä on usein käytössä korkeintaan 256, sävyjen korvaaminen rasteroimalla näyttää karkealta eikä kuvien suurikokoisuus enää useimpia paljon lohduta.

Tämän takia ei romppua kannata kuitenkaan halveksua. Kuvien heikon laadun takana on vain tekijöiden kompromissi.



Mikrokvikaus: Wallu esittelee rompulla Mikrokvikauden työprosessia.

## Villejä visioita

Vaikka kaikkein mielenkiintoisimmalta tuntuu ehkä yksittäisen tarinan romputtaminen, käyttömahdollisuuksia ja -tapoja löytyy paljon muitakin – varsinkin jos oikein yrittää. Olisiko esimerkiksi Comix 2000 -järkeä mukavampi käyttää tietokoneella ja maksaisiko se ehkä vähemmän? Tai olisiko järkevää tehdä pohjoismaista sarjakuvaa esittelevä CD, jossa voisi valita striippien kielen useista vaihtoehdoista? Entäs löytäisikö kenties yhden iMacin kokoiselle sarjakuvanäyttelylle kysyntää? Schän voisi olla myös sellainen Sarjakuva-jukeboksi, josta saisi vain muutamilla rahoilla ruudulle luetavakseen jonkin hienon sarjakuvan? Kun on tuo Sarjakuva-automaattikin?

Paperin merkitys sarjakuvalla on joka tapauksessa niin suuri, että sähköisyys ei uhkaa sen asemaa millään tavalla. Voi hyvin kuvitella, että vaikka digitaalinen kirja löisikin itsensä läpi, etenkin pienipainoksia sarjakuvia julkaistaan sittenkin pääasiassa paperilla. Sillä onhan sarjakuva usein teos myös ulkoisesti. Mutta uudenlaista sarjakuvaa on toivottavasti silti luvassa, sen verran jännittäviä mahdollisuuksia digitaalinenkin puoli tarjoaa. ■

Muus: Swastika ensimmäistä kertaa. Lukija voi kuunnella, kun Artin isä Vladek kertoo kauhun hetkestä.

