

Kõrgem Kunstikool Pallas

Meediadisaini osakond

Koomiks “Maa varjatud pool” stsenaariumi põhjal

Lõputöö

Autor: Amanda Orav

Juhendajad: Urma Reisberg

Stina Leek

Tartu 2022

SISUKORD

SÕNADE SELGITUS	3
SISSEJUHATUS	4
1. KOOMIKS KUI KUNSTIVORM	5
1.1. Mõiste ja ajalugu	5
1.2. Ülesehitus	6
1.3. Sci-fi	7
2. LOOMEPROTSESS	9
2.1. Loo põhiidee	9
2.2. Keskkond	9
2.3. Karakterid	10
2.4. Koomiksi stiil ja tehnika	12
KOKKUVÕTE	15
SUMMARY	16
KASUTATUD KIRJANDUS	17
LISAD	19
LISA 1. Marcuse karakteridisain	19
LISA 2. Valteri karakteridisain	20
LISA 3. Kindrali karakteridisain	21
LISA 4. Lehekülg Swamp Thing: Twin Branches koomiksi raamatust (2020) Erakogu	22
LISA 5. Lehekülg Agent X koomiksi ajakirjast Modesty Blaise (2019) Erakogu	23
LISA 6. Koomiksi jaoks tehtud tekstuurid	24
LISA 7. Käsitsi tehtud visandid vs. Pärast töötlust loodud leheküljed	25
LISA 8. Näited koomiksi “Maa varjatud pool” peategelase lendava auto disainimisest	26

SÕNADE SELGITUS

Paneel – tähendab koomiksi ühte pilti. Paneelide kuju ja suurus varieerub kõige pisemast aknast kuni terve *spread* ulatuseni.

Spread – küljendamises kasutatav ingliskeelne termin, mis tähendab raamatu vastastikuseid paarislehekülgi, mida vaataja korraga näeb.

webtoon – Koreast pärit veebikoomiksi vorm, mis on disainitud ekraanidelt vaatamiseks. Neid esitatakse keritavate ribade kujul.

Pencilling – koomiksi loomise esimene etapp, milles kunstnik planeerib lehekülgede ülesehituse.

Inking – koomiksi loomise teine etapp, milles visandeid joonistatakse puhtamal kujul üle.

Dummy – trüki valdkonnas kasutatav termin, mis tähendab trükise maketti.

sci-fi – ulmekirjandus, žanr, mis käsitleb tegelikku või fiktiivset teaduse mõju ühiskonnale või indiviidile.

SISSEJUHATUS

Koomiksite ajendas tegema pikaajaline huvi koomiksite vastu ning soov arendada enda seniseid oskusi. Pallases võeti koomiksi loomist 2019/2020 õppeaastal “Erialane joonistamine. Illustratsioon. Koomiks” aine raames. Senimaani olen teinud lühikesi, keskmiselt kuue pildilisi koomikseid harjutuseks, kogudes enesekindlust enne pika loo esilevõtmist. Minu siht on töötada tulevikus illustraatorina ning koomiksi loomine on selles kõige mahukam vorm.

Lõputööks koomiksi tegemist ajendas tegema Urmas Reisbergi tellimus teha tema kirjutatud stsenaariumist “Maa varjatud pool” koomiks. See projekt oli esimene kord, millest sai ka mu esimene raamatu pikkuses koomiks.

Esimeses peatükis uurin koomiksi loomisega seotud materjali. koomiksi ajaloost, selle tehnilisest liigitamisest ja levitamisevormi mõjust kujule. Leian täpsemaid näpunäiteid koomiksi tehnilisel loomisel. Defineerin ulmežanri *sci-fi*, mida kasutasin koomiksi loomise teemana.

Teises peatükis “Loomeprotsessis” kirjeldan oma isiklikku kogemust selle koomiksi loomisel, alates tegelaste disainist kuni lõpliku küljendamiseni, enda lähenemist stsenaariumile, et luua selle järgi kujundus, selle karakterid ja keskkond. Lisaks räägin koomiksi tehnilisest teostusest ja vahenditest, mida kasutasin igal etapil.

1. KOOMIKS KUI KUNSTIVORM

Kirjalik töö esimene ala peatükk annab ülevaate koomiksi kujunemist eelmisel sajandil, mis mõjutas koomiksi kuju nagu seda teame tänapäeval. Teine alapeatükk lahkab koomiksi ülesehitust mõjutavaid tegureid, lähtuvalt lugemisprintsipiidest ja meediumitest, millest neid loetakse. Kolmas alapeatükk defineerib žanri *sci-fi*, kuidas see tekkis ja milles see väljendub koomiksi valdkonnas.

1.1. Mõiste ja ajalugu

Koomiks on sekventsiks jaotatud kunst. Sellel on oma unikaalne esteetika, mida vahendab loominguiline väljendus, selge distsipliin, milles kunsti ja kirjanduse kokkusegamine tähendab piltide paigutamist ja sõnade ladumist, et jutustada lugu või võimendada mõtet. (Eisner, 1990: 5)

Sõna koomiks tähistab laia kirjandus kategooriat, mis on visuaal-romaani alamrühm. Koomiksis on domineerivaks loo jutustajaks illustratsioonid. Nimetus koomiks tuleneb ingliskeelsest sõnast *comics*. Esimesi koomikseid anti Ameerikas välja 1930- ndatel ajalehtedes, mis piirdusid lühikeste nalja kildudena, ning sellest ka nimetus. 1940ndatest hakati Ameerikas koomikseid tootma eraldi ajakirjade kujul. Esimene ajakirja kujul väljaanne anti välja 1938. aastal pealkirjaga “*Superman*”, mille autoriteks olid J. Siegel ja J. Shuster. Tegelik põhjus selle ajakirja kujul väljaandmiseks oli loo pikkus, sest ajalehe lõppu panemiseks oli see liiga pikk. (Gabilliet, 2005: 14- 37)

Ajaga muutus trükitehnoloogia ning koomikseid hakati järjest enam trükkima kallimate trüki võimalusega, mida ühe omadusena näitab värvide hulk. Paraku ajakirja kujul koomiksid olid tehtud lühikese kasutusajaga. Euroopa koomiksise eeskujul tulid alates 1980. välja esimesed kõvakaanelised graafilised romaanid, mis erinevad ajakirjadest oma kvaliteedi ja mahu poolest.

Üldiselt kirjutati koomiksites tekstid käsitsi, sest spetsiaalne font puudus. Comic Sans font on loodud 1985. aastal Chris Romano poolt. See oli esimene font, mis imiteeris koomiksites käsitsi kirjutatud tähtede joont ning mõjub vastandina mehaanilisele arvutifondile. (Wyatt, 2017: 124- 126).

Laias plaanis saab koomiksi kunsti jaotada kahe laia kasutusala vahel: instruksioonid ja meelelahutus. Perioodilised koomiksi väljaanded, graafilised romaanid, instruksioonid ja *storyboard* on neist kõige tuntumad vormid. Laias ilmas perioodilised koomiksid ja graafilised romaanid kuuluvad meelelahutuse sektorisse, samal ajal kui manuaale ning *storyboarde* kasutatakse põhiliselt juhendamiseks või müümiseks. Piirid meelelahutuse ja juhendamise vahel on kohati kattuvad. Näiteks koomiksi raamatud, mis üldiselt piiritlevad ennast eksklusiivselt lugude jutustamisega, kasutavad tihti instruksiooni võtteid, millega võimendavad loo meelelahutuslikust. Puhtalt juhise kujul koomiksil, eriti see mis on käitumise või hoiaku teemalised, sealne info on liialdamise pärast ülekujutatud huumoriga, lugeja tähelepanu püüdmiseks, olles seega asjakohased ning visuaalsed analoogiad annavad edasi äratuntavad päriselu olukorrad. See sisestab tehnilisse töösse meelelahutuslikke elemente. (Eisner, 1990: 139-140)

1.2. Ülesehitus

Paneeliks nimetatakse koomiksi ühte pilti. Koomikseid jaotatakse vastavalt nende paigutamisele *grid* ehk võre moodi ja *freeform* ehk vabavorm moodi. Võre paigutus on kõige lihtsam paigutamise mudel, milles paneelid on oma kujult ja suuruselt rangelt samasugused. Selle eelis tuleneb konstantsest kujust ja arvust, milles kunstnikul on lihtsam jagada tegevusi. (Schmidt, 2009)

Vabavorm paigutusega koomiksis võivad paneelide kujud üksteisest erineda. Sellel ülesehitus mudelil ei pea paneelid üksteisest olema piiritletud, võimaldades seeläbi dünaamilist loo jutustamist. Samaaegselt kaasneb piiritlematusega oht pärssida loetavust, sest sellisel vormil võib lugemisjärjekord minna ebaselgeks. (Schmidt, 2009)

Koomiksid erinevad üksteisest nende esitusmeediumi järgi. Trükitava kuju ehk raamatu vormil on koomiksite paneelid laotatud lehitsetavale paberkandjale ning nende lugemis suuna määrab kohalik kultuur. Aastal 2022 loetakse Euroopas jätkuvalt vasakult–paremale, ülevalt alla.

Ekraanilt lugemise puhul on võimalik lõputute suurustega lõuend. Seda omadust annab täpsemalt programmi võimalus. Ekraanikoomiksit saab kahes suunas kerida. Selleks et lugeja ära ei eksiks, liigub koomiks tavaliselt ühes suunas kahest variandist: horisontaalselt nagu paberil või vertikaalselt nagu veebilehel. Korea koomiksis *Webtoonis* liigub lugu

tavaliselt vertikaalselt ülevalt alla, mis tuleneb üldiselt veebilehtede kujust. Enda tähelepaneku järgi on neid kõige mugavam lugeda eelkõige nutitelefonidest, sest telefonide vertikaalselt piklikum kuju teeb koomiksi proportsioonidelt suuremaks ning nii näeb lugeja korraga suuremat pinda. *Webtoon*i näidete hulka kuulub Charlie Waldeni koomiksiseeria “*On a Sunbeam*”.

1.3. *Sci-fi*

Ulmekirjandus, ingliskeelse lühendina *sci-fy*, on ilukirjanduse vorm, mis käsitleb tegelikku või fiktiivset teaduse mõju ühiskonnale või indiviidile. Termin kogus populaarsust 1920-ndatel ameerika kirjastaja Hugo Gernsback poolt. Žanr tekkis Läänes, kus tööstuslik revolutsioon vormis tugevalt ühiskonda, mis ajas kirjanikke üldistama tehnoloogia tuleviku üle. 20. sajandi alguses standard ulmekirjandus koondus sarnaste teemade ümber, nende seas kosmoses reisimine, ajas rändamine, kokkupuude robotite ja tulnukatega. Ulmekirjandus sisaldab prohvetlikke hoiatusi, püüdlusi utoopias, meditatsiooni satiire, allegooriaid ja paroodiaid, näidates igat kujutletavat suhtumist tehnosotsiaalse muutumise suunas, alates küünilisest meeleheitest kuni kosmilise õndsuseni. Ulmekirjanduse kirjanikud otsisid lugeja üllatamiseks tihti uusi teaduslikke ja tehnilisi uuendusi, millega ennustada tehno sotsiaalseid muutusi. Lähenemisviis moodustas H.G. Wellsi tuumiku. Ta leiutas žanri ning oli ka selle parim kirjanik. Ta oli 19. sajandil T.H. Huxley särav õpilane, kelle lärmakas Charles Darwini evolutsiooniteooria tänitamine andis talle hüüdnime “Darwini *Bulldog*”. Tema kirjanduskarjäär andis selgeid vihjeid ulmekirjanduse mitte avalikest radikaalsustest: vastastikusest tõmbest metsikule satiirile ja utoopia poliitilistest agentidest ja kohutav ennustus tehnoloogia põhjustatud hävingust. (Sterling, 2022)

Koomiksites ei esine sci-fi žanris visuaalseid erinevusi võrreldes teiste žanritega. Erinevus tuleb välja loo toimumise keskkonnas, milles tegelased elavad tehnoloogia keskses maailmas. Sellesse kategooriasse kuulub koomiks Hannah Templeri (2019) “*Cosmoknights*”.

2. LOOMEPROTSESS

Kristi Koppel on oma lõputöös "Koomiksi loomise etapid koomiks „Vari“ näitel" välja toonud järgmised koomiksi visuaali loomise etapid: loo põhiidee, karakterid ja keskkond, loo planeerimine, lõplik stsenaarium, visuaali kavandid, *pencilling*, *inking*, värv, tekst. Järgnevalt kirjeldan etappide kaupa, kuidas minu töö toimus. Kuna koomiksiga alustamise ajaks oli stsenaarium valmis, saan rääkida ainult visuaali loomise etappidest.

2.1. Loo põhiidee

Urmas Reisbergi filmistsenaarium "Maa varjatu pool" valiti 2017. aastal Vilniuses Baltimaade parimaks lühifilmi ideeks *Baltic Pitching Forumil*, Leedus.

Olemuselt on "Maa varjatud pool" seikluslugu, milles kaks tegelast otsivad keelatud piirkonnast oma tõde, paraku lähevad nad kriitilisel ajal üksteisega vastuollu ning lugu lõpeb traagiliselt. Tegu oli filmistsenaariumiga, mis kulgeb ühtse joana, samas kui koomiksi stsenaariumite tegevus on jagatud paneelidesse.

2.2. Keskkond

Loo tegevus toimub aastal 2070 kohas, kus 20 aastat tagasi toimus suur mürgitamise katastroof, millele järgnes kliimakatastroof. Selle tagajärjel muutus pool planeedi pinnast elamiskõlbmatuks.

Maa varjatud pool on anonüümne piirkond Maast. Seal pole konkreetset kujutatud riiki. Arhitektuuri poolest sisaldab elemente Ida-Euroopast. Eriti gigantsed ühiselamud, mis lühikese horisondi piiri tõttu tekitavad labürindi tunde. Piirkonnas jäi aeg pärismaailmaga võrreldes seisma umbes 80ndate 90ndate ajastusse.

Sealne kliima on küllaltki stabiilne ja kuum, seal on õhus pidev paks sudu, millest ei näe kaugemale kui üks kilomeeter. Sudu tõttu seal päike otse ei paista ning annab kõikjale ühtlase valguse ehk varjud on seal pehmed. Taimestik on suuremosalt väljasurnud, need mis seal alles jäänud, on tugevalt saastunud ning kasvavad seetõttu kiduralt.

Maa varjatud poolel elasid pommitamise ning sellele järgnenud kliimakatastroofi üle vähesed inimesed. Ellujäänud pidid pommitamise hirmus elama salajastes maa-alustes

varjendites, kuhu, vaatamata hermeetilisusele, tungis sisse mürke. Kuna variendites puudub ligipääs mitmekülgsel toidule, vaevlevad kõik elanikud, lisaks mürkide mõjule, skorbuudi all.

Ülejäänud elamiskõlblikul pinnal varjatakse ühiskonna eest valitsuse poolt tegelikke katastroofi põhjusi. Seega kontrollitakse hoolega lukku pandud piirkonda, kasutades selleks satelliite, mis iga väiksema muutuse leidmisel kutsuvad kohale hävitajad, mis likvideerivad jäljed koos lähedase ümbrusega.

2.3. Karakterid

Koomiksi peategelane on Marcus. Stsenaariumis kirjeldatakse Marcust (24) kui energilist, värvitu naha ja kõrge laubaga kõhna meest, kellel seljas uus valge skafander, millele trükitud ülikooli logo, sest ta õpib tehnoloogia kallakuga kõrgkoolis. Ta on nutikas ja leidlik, kuid kohati arrogantne ja põikpäine. Ta tungib keelatud tsooni, et leida jälgi oma perekonnast, kes põgenemisel kadusid. Selleks on ta aastaid uurinud Maa varjatud poolel toimuvat, isegi kui ülejäänud avalikkuse eest varjab riik juhtunut. See on tal esimene kord kui ta eluohtlikku olukorda satub.

Kujutan teda kui vähese treenitusega inimest, kelle lemmiktegevuseks on pigem lugemine. Tema iseloomu väljendamiseks kasutasin palju kolmnurki, sest need rõhutavad tema intellekti, täpsemalt tema lõual, kõrvadel ja soengul. Tema skafander on puhas ja valge, see käib lahti eest tõmblukuga ning kooli logod paistavad selle õlgadel ja vasakul pool rinnal. Tema visiir on peadligi ning eest ära võtmisel pakib ennast skafandri kaeluse sisse. (Lisa 1)

Marcust aitab keelatud tsooni tungimisel Valter, kes on vana endine sõjaväelane. Stsenaariumis kirjeldatakse Valterit (48) kui tugeva kehaehitusega pikka mees. Ta kannab kulunud ja väljaveninud skafandrit, käes kindaid, jalas suuri saapaid. Seljas kannab seljakotina ballooni, mille külge on voolikuga ühendatud kahe toruga relv. Ta on ettevaatlik, järsk ja hoiab hoolikalt reeglitest kinni, mis tuleneb tema militaarse distsipliiniga minevikust. Pärast teenistuse lõppu ei ole Valter suutnud leppida, et katastroofi tegelikke põhjusi varjatakse avalikkuse eest. Tema sisemiseks eesmärgiks on tuua saladus ikkagi päevavalgele, kuid selle eest võib saada karistada. Selleks ta korraldab

keelatud tsooni illegaalseid sõite, milles loodab katastroofi koledusi näidates leida teisi, kes teeksid seda tema eest.

Valterit otsustasin kujutada kui suurt tugeva kehaehitusega meest, kes võitlusest teab nii mõndagi. Tema disainimisel lähtusin nelinurkade kujust, mis annavad mulje tugevusest ja stabiilsusest. Teravatipulised detailid lisavad talle vanuse kõrval sõjakust. Pärast sõjaväest lahkumist on ta kohati kaotanud oma hoolsust, mida indikeerib välja kasvanud habe ja laisk lühike soeng. Tema skafander on vana ja kulunud, mida on kohati parandatud teibi ribadega. Visiiriks tegin suure kupli, mis peaks mõjuma vanema mudelina kui Marcuse pea lähedasem kiiver, mis sarnaselt pakib ennast kaeluseks. (Lisa 2)

Maa varjatud poolel elavad mutandid, kes on katastroofi üle elanud inimesed. Nad jagunevad generatsioonide järgi hierarhiasse, milles kõige vanemad asuvad kõrgemal kui nooremad.

Madalama astme mutandid on noored. Ohtliku keskkonna tõttu on nende ümarad silmad pidevalt pärani lahti, mis toob välja nende valkjad tühjad silmaterad.

Hierarhia kõige kõrgemal valitseb vanamees, kes on Marcuse isa. Tema näeb võimalust saada endale lendav auto. Selleks käsib ta oma alluvatel kõrvaldada piloodid. Ootamatu üllatusena on üks pilootidest tema poeg, kes viimasel hetkel pääses katastroofist. Selleks peab vanamees sekkuma kindralile antud käsuga. Vanamehe kujutamisel lähtusin Marcuse joontest, täpsemalt tegin sarnase pea kuju ja silmad. Ühe erinevusena tegin vanamehele jõulisema lõua ja rohkem kortse. Paraku koomiksis teda ühelgi pildil näha polnud.

Vanamehest allpool hierarhias asub kindral. Tema roll on kaitsta teisi. Ta märkab patrullil esimesena lendavat sõiduvahendit, millele järgneb käsk kõrvaldada selle piloodid.

Kindrali disainimisel kasutan rohkem nelinurki, mis annavad tugeva kehaehituse. Kokkupuutel mürkidega on enamik juukseid peast välja langenud, järele on jäänud vaid mõned üksikud salgud. Kannab kindral militaarset paraadvormi, mille juurde kuuluvad kõrged saapad, seelik ja jakk, mis on kaunistatud igasuguste ordenitega. (Lisa 3)

2.4. Koomiksi stiil ja tehnika

Stsenaristi nõue oli teha koomiks printitavale meediumile, mis seadis tingimuse vormistada koomiks lehekülgede kaupa. Lehekülje mõõtmeteks valisin A4 formaadi ehk 210x279 millimeetrit. Suuruse valik tulenes disaini tellija nõudest illustreerida pilte suurelt. Tavalisest suurema koomiksi formaadi illustatsioonide suurus sisaldab palju tihedamalt pindasid kui sama pilt väiksemas mõõtkavas ning seeläbi annab võimsamalt edasi loo tunnetust. Koomiksis on lehekülgede pind jagatud maksimaalselt kuue paneeli vahel, nende suurus ja kuju võivad varieeruda. Joonistusi tegin kahe kõrvutise lehekülje, ehk ingliskeelse termini *spread* kaupa. See aitas näha tervikut, mida koomiksi lugeja korraga näeks ning aitas hoida tegevusi selliselt, et need kestaksid paarislehekülgede pikkustes. Keskmiselt mahutasin ühele *spreadi* le korraga 6 paneeli, mis juhtus pigem kokkusattumuse kui kindla plaani järgi. Paneelide paigutuses võtsin eeskujuna Maggie Stiefvateri koomiksiraamatust “*Swamp Thing: Twin Branches*” (2020) (Lisa 4). Vältisin paigutusi, mis mõjusid lugemisel instinkti vastaselt. Need hõlmasid tihti vertikaalselt pikema kujuga paneelide asetust või terve *spreadi* ulatuses ülevalt alla lugemist.

Koomiksi joonistamisel defineerin oma joonistusstiili ilma halltoonideta mustvalge realismina. See valik tulenes mu ambitsioonist teha joonistused nii elutruud kui võimalik, kuid korduva joonistamise hõlbustamiseks pidin tegelasi lihtsustama, millest lisandus kerge geomeetrilisus. Lisaks sundis lihtsustusi tegema väike värvipalett, sest kõik detailid pidid olema selged ainult joonte või ühtlaste värvilaikudena. Ühe värvi valik kujunes koomiksi stilistilisest tunnetusest, milles värvitus rõhutab rohkem pindadele ja joone ilule. Lisaks kiirendas oluliselt koomiksi valmimise aega, milles aja kokkuhoid tulenes värvimise ja varjutamise etappide puudumisest.

Koomiks mõjub rohkem ajakirjanduslikumalt, eriti kui on trükitud hallikale katmata paberile, milles leidsin eeskujuna Carina Tornqvisti “*AgentX Modesty Blaise*” (2009) koomiksi ajakirjast. (Lisa 5)

Teise põhjusena oli koomiksi trükkimine nii minule kui ka tellijale esimene kord, siis oli oluline hoida kulud madalad. Odavam trükkimine tuleneb väiksemast värvikulust ning vähemate trükivormide kasutamisest, mida tavaliselt offseti tehnikal tehakse.

2.4.1. Pencilling

Koomiksi kavandamisel joonistasin leheküljed paberile hariliku pliiatsiga. Selleks kasutasin 150g joonistuspaberit, sest see püsis protsessi ajal paremini sirgena, kannatades visandamisel karmi kustutamist ja värvimisel vedelat tušši. Esimese *dummy* koostamiseks kinnitasin leheküljed üksteise kõrvale kokku, et hoomata kogu loo kulgemist.

Joonistamisel oli põhitähelepanu tegelaste paigutusel, poosidel ning objektide piirjoonte märkimisel. Sellel ajal jäi välja hele-tumeduse arvestamine. Enda jaoks oli oluline, et joonistused ei näeks väga puhtad välja, vastasel juhul ei raatsinud neile enam muudatusi teha. See protsess võttis kõigist ülejäänutest kõige kauem aega, sest joonistamisel jäi tavaliselt lahtiseks, kuidas täpsemalt objekti või tegevust kujutada. Igal pildil tuli samal ajal arvestada emotsiooniga, mida see vaatajas tekitab. Selliseid olukordi lahendasin mitut moodi. Esimese lahendusena kujutasin seda, mis esimese asjana stsenaariumi lugedes silme ette tekkis. Tavaliselt oli selleks keskplaanis tegelane. Teisena kujutasin esimest lahendust, aga teise nurga alt. See hõlmas endast ekstreemsemat poosi ning keha kaugusesse koondamist. Kolmanda lahendusena kujutasin kaudselt loost väljaloetavat pilti, tavaliselt kas tausta element või tegevusobjekt. Näiteks kui loos tegelane vaatas käekella, siis pildile kujutasin ainult tema kella. Seda lahendust kasutasin, et vältida puhtalt rääkivate tegelaste portreede kujutamist.

2.4.2. Inking

Selle protsessiga tähistatakse koomiksitel mustaga värvimist. Sõna tuleneb inglise keelest ja tähendab tindiga välja joonistamist. Põhiliseks värviks kasutasin ainult musta tušši, mida kandsin paberile erineva suuruse pintslitega ja 0,5 millimeetri laiuse sulepeaga. Tušši värvi valik tulenes selle laiast viisist paberile kandmisel. Sellega saab katta laiu pindu ning samal ajal sulepeaga tõmmata peeneid jooni. Teise eelisena kuivab tušš kiiresti, tänu millele värv ei tungi paberist nii palju läbi kui must akrüülmarker. Lisaks saab värvi hulka vahendites reguleerida, ehk pintslite puhul võimaldab erinev värvikogus teha erineva tekstuuri pindu.

Mustaga värvimisel oli eesmärk visandeid üle joonistada puhtalt ja neid varjutada vastavalt stseenile. Tihti tuli varjutamise ajal arvestada objekti materjalide ja pinnamustritega.

Pilte töötlesin *Adobe Photoshopis*, milles puhastasin ja korrigeerisin joonistusi. Selleks et vähendada joonistamisele kuluvat aega, tegin eraldi tekstuurpinnad, mille lisasin töötlemisel. Tekstuurid joonistasin joonelisele vihikupaberile, mis aitas jälgida joonte paralleelsust. Tekstuurideks olid erinevat sorti viirutused: tihe viirutus, risti viirutus, milles vertikaalsuunalist viirutust katab horisontaalsuunaline viirutus, risti viirutus koos teise diagonaalse risti viirutusega, hõre katkendlike joonte ja täppidega pind, mida kasutasin taeva toonimisel, kiviplaatide pind ning paneelkorterelamu akende pind. Paraku viirutuse tekstuurid olid väga ühtlased ning tegid pinnad tasapinnalisteks. (Lisa 6)

Mustvalge stiili keerukus seisnes valgus–varju ning tekstuuriliste pindade joonistamisel, sest joonistus kippus tihti minema ühtlaselt müraseks ning oli seetõttu raskesti loetav. Täpsemalt jäi pinnal domineerima tekstuur ning märkamatuks jäänud vari ei andnud edasi pinna vormi, mille lahendamiseks kandsin värvi laiemalt, mis lisas objektidele raskust ning aitas eristada esiplaani taustast.

2.4.3. Fondivalik ja tekst

Koomiksi kokku panemisel kasutasin küljendusprogrammi *Indesign*, milles paigutasin illustratsioonid ning lisasin neile tekstid. Koomiksis lisasin kõik tekstid digitaalselt, mille puhul kasutasin fonti *Comic Sans*. Digitaalse kirjatüübi eelistamine käsitsi kirjutamise ees tulenes teadmised, et tegemise ajal polnud räägitav tekst täielikult koostatud ja selle tõttu muutusid dialoogid mitu korda. Eelisenä ei pea kõike käsitsi ümber kirjutama kui tahetakse tõlkida teistesse keeltesse.

Tekstide jutumullid joonistasin samas programmis vektorite joonistamise funktsiooniga. Jutumullidel on mitu erinevat kuju, mis määravad tegelaste hääletooni. Sileda servaga jutumull tähendab tavalise häälega rääkimist, millel pole omistatud lisatähendust. Katkendliku piirjoonega jutumull tähendab sosinal rääkimist, selle ebaselged piirid indikeerivad häält, mida kuuleb, kuid pole sama konkreetne kui pideva servaga jutumull. Ümarate sakkidega jutumull tähendab valjul häälel suhtlemist, milles jutumulli servad mõjuvad kui heli plahvatus. Mullilise servaga jutumull tähendab mõttes rääkimist. Seda annab edasi selle pilve kuju mis toimib kui hääleks formuleerimata kõnelemine. Ühtlaselt sirgete teravate sakkidega jutumull näitab läbi suhtlusvahendi rääkimist, mis võib tuleneda helile lisanduvast tehnilisest mürast, eriti kui signaal hästi ei levi. (Ring, 2019)

KOKKUVÕTE

Lõputöö käigus valmis koomiks “Maa varjatud pool”, mille maht on 52 lehekülge A4-formaadis. Koomiks põhineb Urmas Reisbergi stsenaariumil. Valisin sellise ülesande, sest see ühtis minu eesmärgiga tegeleda tulevikus illustreerimisega ning koomiks oli selles üks kompaktsemaid vorme.

Kirjalikus osas kirjeldab loomeprotsessi koomiksi visuaali loomist etappide kaupa: põhi idee, keskkonna ja karakterite loomine, stiili ja tehnika valimine.

Lõputöö teoreetiline osa annab ülevaate koomiksita ajaloost, ülesehitusest ning koomiksis kasutatud ulme žanrist ehk *sci-fi* stiilist.

Lõputööks koomiksi tegemine oli minu jaoks esimene tellimuse peale tehtud projekt, mille tegemine võttis arvatust kauem aega, sest kavandamise etapp nõudis rohkem tagasisidestamist. Vaatamata esinenud raskustele ei mõjutanud viivitus projekti valmimist ning ülejäänud toimus plaanipäraselt.

Töö tegemise käigus õppisin stsenaariumi järgi koomiksi kujundamist, stsenaaristiga koostöö tegemist ning vabavormilise koomiksi ülesehitust.

SUMMARY

In thesis “Comics Based on the Scenario "The Dark Side of the Earth" the comic book was made based on Urmias Reisberg’s scenario "The Dark Side Of The Earth". The comics is 52 pages in A4 format.

In The thesis theoretic part explains about comics history, structure and Sci-fi style, which is used in comic book. Also I have described my project workflow step by step: main idea, environment and character design, style and technique selection. I chose comics illustration because it matches with my plan as an illustrator and comics were the most compact forms.

Making a comic book for the thesis was my first commissioned project which took more time than first expected because the pencilling step needed more consulting. Despite all the delays it didn’t affect the final work.

During the project I learned to make comics based on the scenario and cooperation with scenarist and freeform comics structure.

KASUTATUD KIRJANDUS

Eisner, W. (1990). *Comics and Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.

Eisner, W. (1996). *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Florida: Poorhouse Press.

Gabilliet, J & P. (2005). *Of Comics and Men: a Cultural History of American Comic Books*. Mississippi: University Press

Koppel, K. (2019). *Koomiksi loomise etapid koomiks „Vari“ näitel*. Pallas. Tartu [Bakalaureusetöö]

Reisberg, U. (2022). *Maa varjatud pool*. Erakogu

Ring, Anna. (2019). Erialane joonistamine. Illustratsioon. Koomiks loeng, 5. oktoober, Tartu.

Schmidt, A. (2009). *The Insider's Guide to Creating Comics and Graphic Novels*. Ohio: Impact Books.

Sterling, B. Science Fiction [WWW] <https://www.britannica.com/art/science-fiction> (09.05.2022).

Stiefvater, M. (2020). *Swamp Thing: Twin Branches*. Crawfordsville: LSC Communications.

Temper, H. (2019). *Cosmoknights* [WWW] <https://www.cosmoknights.space/> (09.05.2022).

Tornqvist, C. (2019). With love from Rufus. – *Agent X9 Modesty Blaise*, nr 9, lk 4 - 57.

Walden, C. (2018) *On a Beam* [WWW] <https://www.onasunbeam.com/> (09.05.2022).

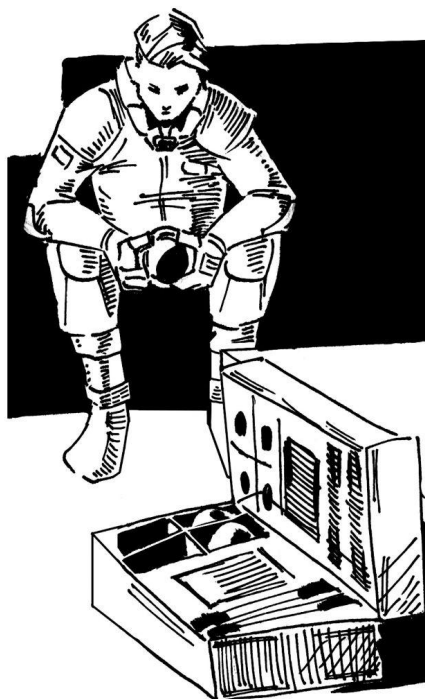
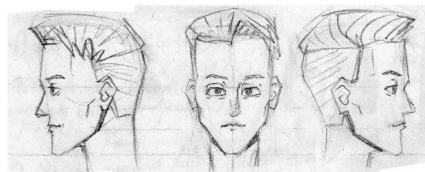
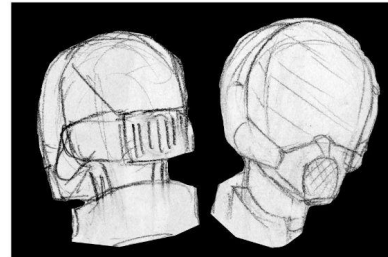
Wolk, D. (2008). *Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean*.
Boston: DA Capo Press.

Wyatt, C & S. DeVoss, D & N. (2017). *Type Matters: The Rhetoricity of Letterforms*.
Lõuna California: Parlor Press LLC.

LISAD

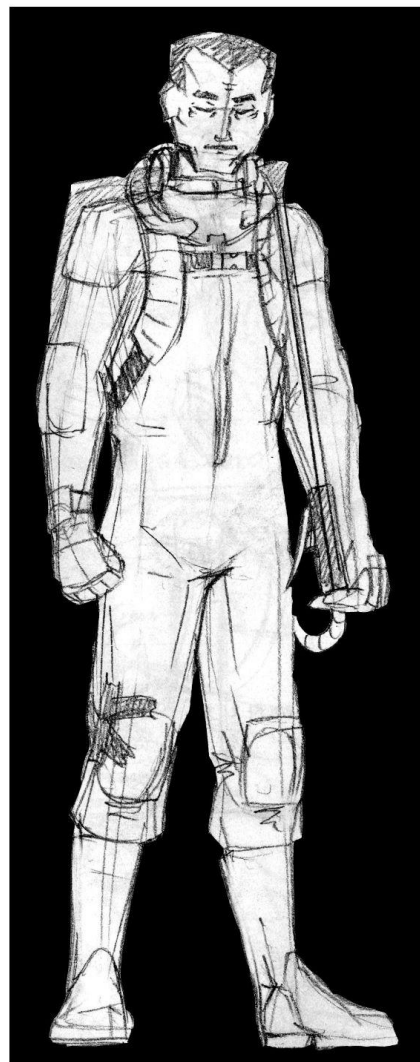
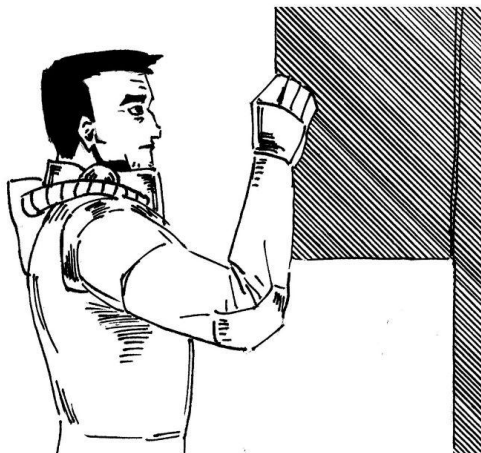
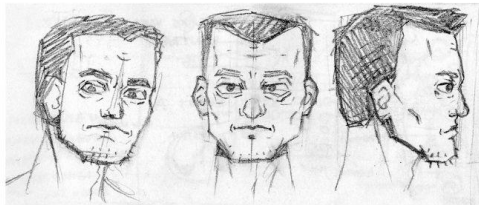
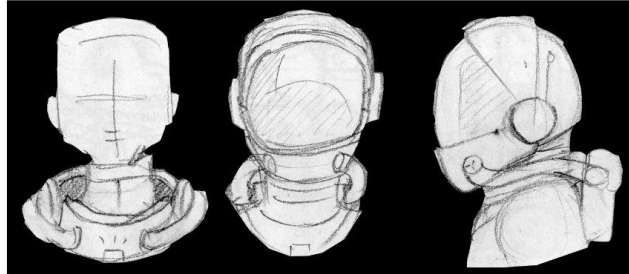
LISA 1. Marcuse karakteridisain

MARCUS



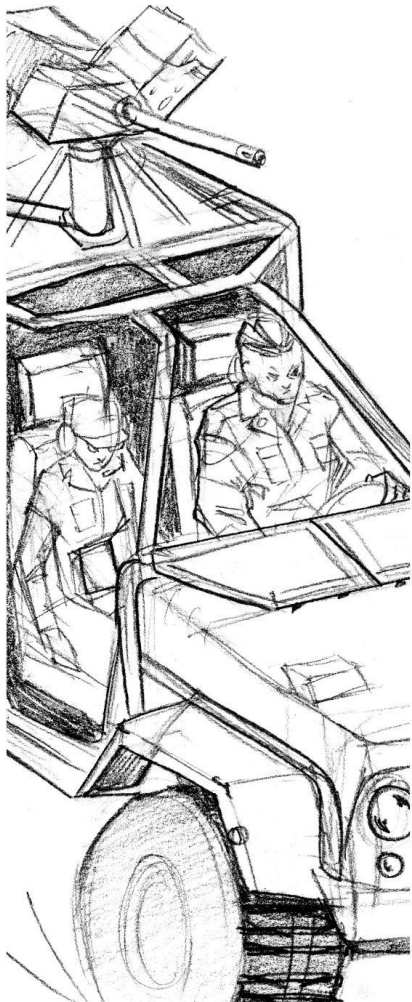
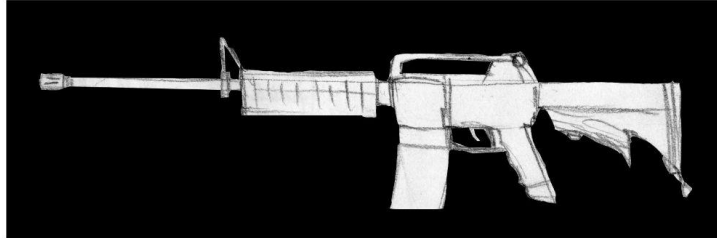
LISA 2. Valteri karakteridisain

VALTER

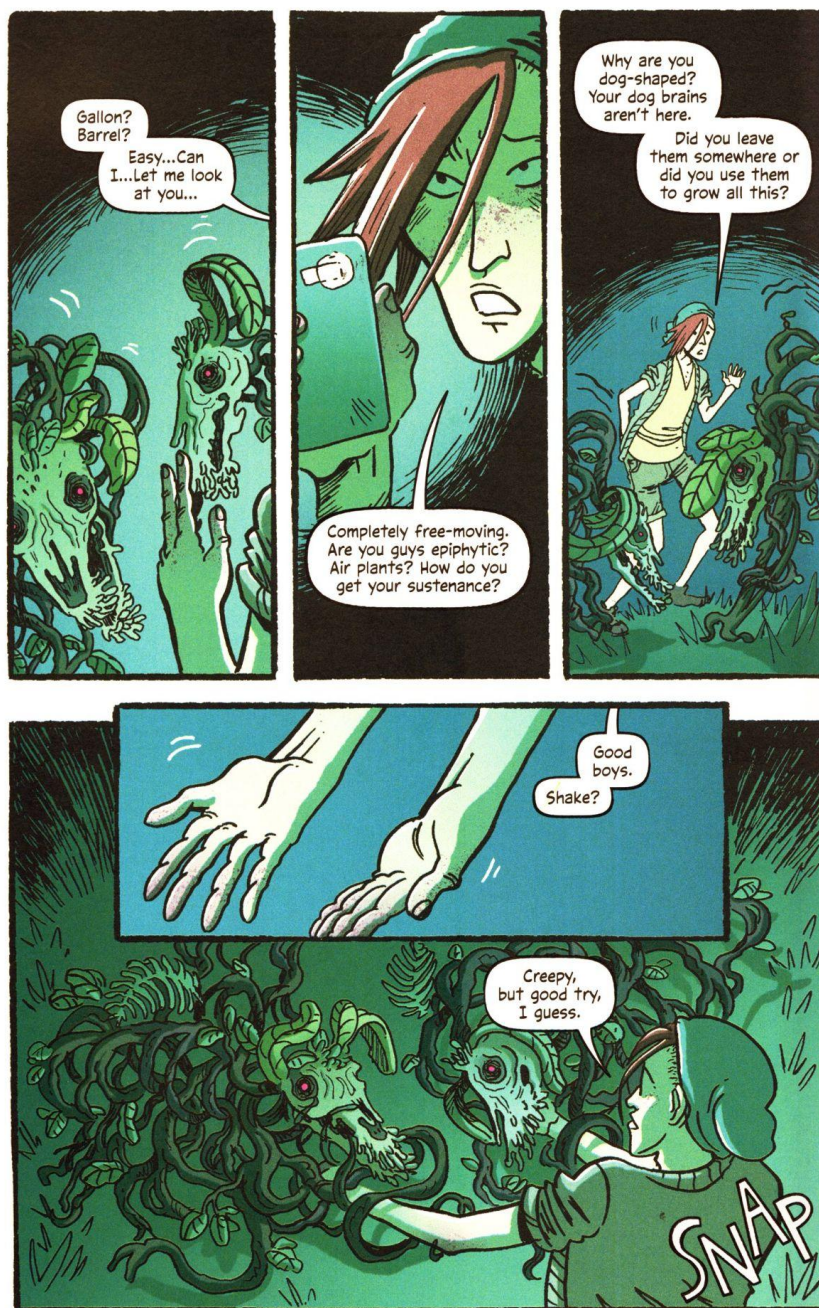


LISA 3. Kindrali karakteridisain

KINDRAL



LISA 4. Lehekülg Swamp Thing: Twin Branches koomiksi raamatust
(2020) Erakogu



LISA 5. Lehekülg Agent X koomiksi ajakirjast Modesty Blaise (2019) Erakogu

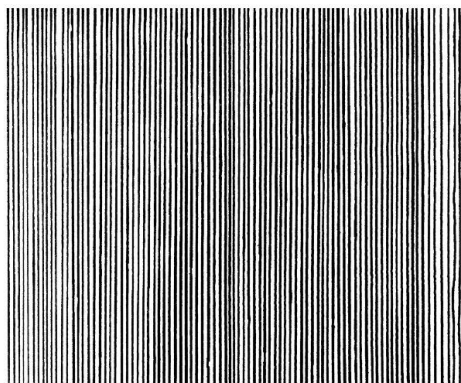
MODESTY **Blaise:** With Love from Rufus



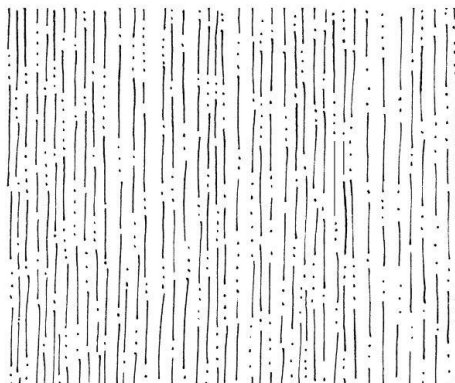
LISA 6. Koomiksi jaoks tehtud tekstuurid

TEKSTUURID

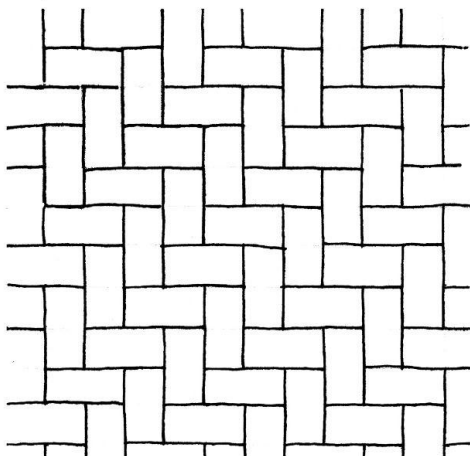
Viirutus



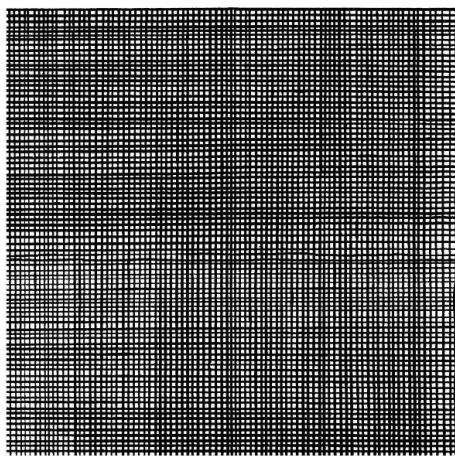
Hõre viirutus



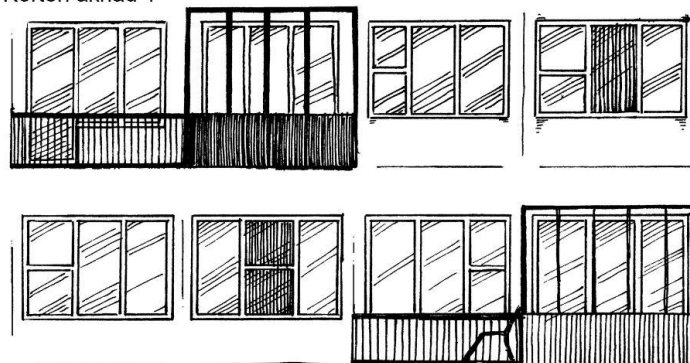
Kiviplaadid



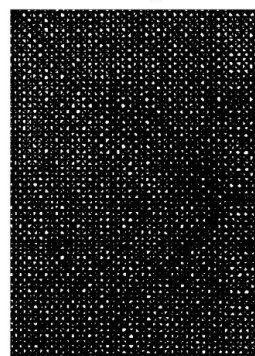
Tihed ruudustik



Korteri aknad 1



Ruudustik + diag. ruudustik



LISA 7. Käsitsi tehtud visandid vs. Pärast töötlust loodud leheküljed



