



Kivi Larmola

JIM WOODRINGIN sähköistäjät ComicChat ja DAVID KURLANDER

Toden sanoakseni olen aina suhtautunut varauksella chattailuun, mudeihin ja kaikenlaiseen irkkaukseen. Eiväthän mokomat termit edes ole suomea ja kun istuu kaiken päivää koneen ääressä, oppii arvostamaan värinätöntä ja mattapintaista paperi-käyttöliittymää. Kuitenkin helteinen iltapäivä yhyttää minut Microsoftin - sen pahuuden linnoituksen - kahviosta kiskomasta latteä neljännesgallon pahvimukista. Muovilätkä rinnassani todistaa minut alieniksi, peräti Visitoriksi ja odotan turvamiesten taluttavan minut kohteliaasti pitkin Lake Bill'in (jossa ui kultakaloja) rantaa takaisin parkkipaikalle ja ulos "campukselta". Timex DataLink ranteessani piippaa ja kulautan kahvini, suljen lehhtiöni, poistan varmistimen sanelukoneestani ja lähdän etsimään sitä nimenomaista Windowsinväristä taloa, jossa minulla on tapaaminen David Kurlanderin kanssa. Vahtimestarin printteri sylkee kampuksen kartan ja olen ulkona.

David löytyy vaivatta ja johdattaa minut tietokoneensoiluun, hupaisilla viesteillä, Space Invaders -peliautomaateilla ja korkeellisilla taideteoksilla lastattuja käytäviä huoneeseensa ja aloittaa välittömästi ComicChatin selittämisen. Mies on tavattoman inostunut aiheestaan, eikä syyttä - onhan kyseessä nimenomaan Jim Woodringin suunnittelemiin hahmoihin ja taustoihin perustuva interaktiivinen, klassisen kaksiuolitteinen sarjakuva, joka on saatavissa internetistä ilmaiseksi 24 eri kielellä. Chattiin tulija valitsee itselleen hahmon ja alkaa puhua puhekuplia, jotka periaatteessa ilmestyvät oikeassa järjestyksessä ruutujen ylälaitaan, puhujan pään päälle. Ohjelma hakee tekstistä avainsanoja, jotka muuttavat puhujan ilmettä sisältöön sopivaksi - puhuja voi myös muokata ilmettä valitsinkiekolla.

Ohjelma on vaatinut ankaraa perehtymistä juuri siihen osaan sarjakuvan kerronnasta, joka yleensä jätetään alitajunnan huoleksi. Miten hahmo irrotetaan taustastaan, jos ei ole mahdollista sijoittaa taustalle kontrastielementtiä? Mikä määrää kuvassa kulloinkin näkyvien henkilöiden määrän? Miksei puhekupla kasva, kun hahmoon zoomataan? Entä, jos oikeanpuoleinen hahmo puhuu-

kin ensiksi? Ja kuinka kummassa juuri Woodring???

“Me luimme Comics Journalista artikkelin, jossa Scott McCloudilta kysyttiin 20. vuosisadan tärkeimpiä sarjakuvantekijöitä, ja hän nimesi ainoastaan Jim Woodringin ja Carl Barksin. Woodring on todella erityinen, täydellinen valinta meille. Hän piirtää niin huolellisesti ja harkiten, hän miettii tasapainoa ja tietysti on tärkeää että hänen jäljessään näkyy käsityö. Hänen taiteensa on visuaalisesti mielenkiintoista.”

“Hahmojen ja puhekuplien sijoittelu oli yksi vaikeimmista ongelmista. Microsoft Chatissa, jota kutsun mieluummin ComicChatiksi on lukuisia algoritmeja sen määrittämiseksi, mihin hahmot menevät, mihin suuntaan ne katsovat, mitkä hahmot esiintyvät missäkin ruudussa ja niin edespäin. Kun ihmiset puhuvat enemmän kuin kuplaan sopisi, ilmestyy loppuun kolme pistettä ja teksti jatkuu sitten toisessa kuplassa. Analysoimme Woodringin taidetta tuntikausia yrittäessämme luoda keinoälyä, joka ajattelisi kuten hän.”

“Oli melkoinen urakka yrittää keksiä sarjakuvan pelisäännöt. Luimme kaikki mahdolliset kirjat, mutta ne eivät oikein osanneet kertoa, miksi tehdään näin eikä noin. Ja eri sarjakuvapiirtäjähän tekevät asiat eri tavalla. Mutta me yritimme tiivistää sarjakuvan kerronnan eri puolia siinä toivossa, että jotkut asiat olisivat yleismaailmallisia.”



Niin, monet asiat ovat liian ilmeisiä sarjakuvantekijälle, että hän osaisi selittää niitä, vaikkapa valkoinen ääriviiva...

“Hah hah, joo! Tuo on totta! Hahmot sulivat kiinni taustaan, kunnes oivallettiin lisätä mustan ääriviivan ulkopuolelle toinen, valkoinen ääriviiva, joka leikkasi taustan viivat poikki. Hetki sen keksimiseen meni. Soitimme joka viikko Jimille ja näytimme mitä olimme



saaneet aikaan ja hän sanoi: no, ovathan ne parempia kuin viime viikolla, mutta...”

“Emme tietysti hetkeäkään kuvitelleet, että ohjelmamme loisi Woodringin tasoista sarjakuvaa, mutta eiköhän se tehtävänsä täytä. Joka kerta, kun ohjelma luo ruudun, se on kokeillut tuhansia eri mahdollisuuksia. Ruutuun mahtuu enintään viisi hahmoa kerralla, muutenhan ilmeet eivät näy. Useimmiten hahmoja on kuitenkin vähemmän, koska pyrimme rytmittämään sivua lähikuvilla. Ruudut kun ovat valitettavasti vielä aina saman kokoisia, toistaiseksi. Mutta se on työn alla.”

Jos tahdotaan muuttaa ruudun levytystä, pitää koneen tietää vähintään kahden viimeisen ruudun sisältö etukäteen, eikö?



teissa tekevät - kuten kuiskaus - on sarjakuvassa valmis kupla. Mutta ohjelmaa oli vaikea saada jäljittelemään Woodringin tekstausta.”

“Kun katsoo olemassaolevia 3D-chatteja, ne tuntuvat kovin staattisilta. Vaeltelet kolmiulotteisessa maailmassa, mutta et koskaan näe asioita normaalia kulmasta ...kuten sarjakuvassa. Ja sarjakuvassa on menneisyys koko ajan läsnä edellisissä paneelissa; yleensähan ihmiset chattaavat samalla, kun tekevät jotain muuta ja kolmiulotteinen maailma muuttuu koko ajan - et voi käydä katsomassa, mitä tapahtuu sillä välin kun teit jotain muuta. Sarjakuvassa se on helppoa: sen kuin luet edelliset sivut uudestaan!”

“Sarjakuvalla on omat, universaalit sääntönsä, jotka kaikki tuntevat, se on taito, joka hankitaan ensimmäisten kymmenen elinvuoden aikana. Ja mitä yksinkertaisempaa taide on, sitä helpommin ihmiset siihen samaistuvat ja päinvastoin - tuon luin Scott McCloudilta. Ja sarjakuvan maailma on yksinkertaisempi, ainakin ulkoisesti. Eikä kuvakerronnan kymmeniätuhansia vuosia vanha historiaakaan sovi unohtaa.”

“Ihmiset ovat ihastuneet Jim Woodringin hahmoihin. Toinen tekemämme ohjelma, jonka myös saa ilmaiseksi internetistä, on hahmoeditori. Miljoonat käyttäjät voisivat hyvin luoda omat hahmonsansa, silti Jimin alkuperäiset hahmot ovat selkeästi suosituimpia. Saamme sen sijaan jatkuvasti pyyntöjä uusista Jimin hahmoista ja on hän niitä tehnytkin. Nytkin on pari uutta tulossa. Jotkut käyttäjien luomat hahmot ovat myös tosi hyviä. Tietysti on ihan tavallista, että ihmiset skannaavat kasaan jonkin tyy-



liin sopimattoman hahmon, mutta onhan silläkin oma visuaalinen ja esteettinen arvonsa. Ja onhan viime aikoina tullut sellaisiakin käyttäjien tekemiä hahmoja, jotka ovat puhtaita kunnianosoituksia Woodringin taiteelle.”

“Paitsi, että keräsimme kaikki mahdolliset chattaushjelmat Jimille, keräsin hänelle myös koneesta tiedot, mitä ihmiset useimmiten sanovat tai tekevät. Ihmiset esimerkiksi tervehtivät toisiaan alituisen, joten tiesimme heti, että ohjelman on tunnistettava tervehdykset. Niinpä hahmot oletusarvoisesti vilkuttavat - kukin omalla tavallaan - tervehdiessään. Ja ohjelma tunnistaa kaikki tunnetuimmat hymiöt. Kun hahmot puhuvat itsestään, he osoittavat itseään.”

“Teimme muutamia testikeskusteluja ja olimme kaikki yhtä mieltä siitä, että ne olivat mielenkiintoisia; Jim jopa väitti niitä hauskemiksi, kuin hänen senhetkinen oikea sarjakuvansa, mutta sitä en sentään uskonut. Teimme kaikenlaisia kokeita, muun muassa sellaisen version, jossa chatin hahmot lausuvat toisilleen Shakespearen näytelmiä. Se oli tosi kiehtovaa.”

“Ohjelma varmistaa, että puhuja näkyy kuvassa, samoin se yrittää arvata keskustelukumppanin. Jos on käyn-

nissä keskustelu, molempien osapuolien pitää näkyä. Keskustelukumppanin voi valita klikkaamalla sitä hiirellä. Emme ole vielä saaneet aikaiseksi ohjelmaa, joka etsisi puhekuplista yhteisiä avainsanoja, mutta kehittelemme sitä. Uusin versio kyllä tunnistaa nimet puheesta, ja yrittää sisällyttää heidät kuvaan. Jim varoitti muuttamasta hahmojen järjestyksestä kovin paljoa, mutta pieni liike vain rikastuttaa. Joten hahmot liikkuvat kohtuullisesti, heidänhän täytyykin, koska keskustelukumppaneiden on seistävä lähekkäin.”

“Jim teki valtavan urakan kehitellessään kaikkia hahmoja niin, että itse ohjelma olisi mahdollisimman pieni ja helposti ladattavissa. Ja itse ilmevalikko on hauska, ihmisistä on mukava pyörittää valikkoa niin, että hahmot tanssivat valintaikkunassa. Ensimmäisessä versiossa eleet muuttuivat itse ruudussa ja ihmiset tanssivat hahmojaan tuntikausia, mikä hidasti verkon toimintaa niin, että siitä optiosta piti luopua. Joten nyt jokainen saa tanssia vain omalla koneellaan!”

“ComicChatin eräs erikoisuus on, että sen käyttäjät selvästi useammin puhuvat itsestään hahmoinaan. Vaikkapa robotihahmo robotinelämästään ja kissa kissanelämästään. Sillä on selvästi erilainen vaikutus käyttäjiinsä, kuin ai-

emmilla keskustelulinjoilla. ComicChatissa ihmiset myös näyttelivät enemmän, vaikkapa esittävät kohtauksia jostain elokuvasta. Se on tosi outoa, mutta hienoa samalla. Tuntee tehneensä aivan erityisen ohjelman.”

Tätä kirjoittaessani uusin versio on 2.5 ja sen voi ladata osoitteesta <http://www.microsoft.com/windows/ie/chat/>

