

Tiia Pelkola

SARJAKUVAN APUPIIRTÄJÄNÄ TOIMIMINEN

Opinnäytetyö

Medianomi

Marraskuu 2016



KYAMK
University of Applied Sciences

Tekijä/Tekijät Tiia Pelkola	Tutkinto Medianomi	Aika Marraskuu 2016
Opinnäytetyön nimi Sarjakuvan apupiirtäjänä toimiminen		40 sivua
Toimeksiantaja Avot Design Oy		
Ohjaaja Marko Siitonen		
Tiivistelmä <p>Apupiirtäjän käyttäminen sarjakuvan kuvittamisessa Suomessa on harvinaista. Tämän vuoksi aihe ei ole kovinkaan tunnettu, eikä siitä ole tietoa paljon saatavissa. Tämä opinnäytetyö käsittelee apupiirtäjänä toimimista Avot Design Oy:n tuottamassa ensisijaisesti sanomalehdissä julkaistavassa Pöyrööt-sarjakuvassa. Pöyrööt rakentuu huumorin varaan, joka perustuu Etelä-Pohjanmaan murteeseen ja siihen, kuinka kyseisellä alueella asuvat ihmiset stereotyyppisesti käyttäytyvät.</p> <p>Opinnäytetyö on kuvaileva tutkielma, joka käy läpi apupiirtäjänä toimimista toisen luomassa sarjakuvassa. Työssä kuvaillaan sarjakuvan luomisen työtapoja ja -välineitä sekä käsitellään sitä, mitä haasteita tulee sovitettaessa yhteen digitaalista piirtämistä traditionaalisen kuvittajan luomukseen.</p> <p>Tavoitteena on mallintaa Pöyrööt-sarjakuvan apupiirtäjän työprosessia. Opinnäytetyöstä hyöttyy sekä sen laatija että toimeksiantaja. Työ auttaa apupiirtäjää ymmärtämään Pöyrööt-sarjakuvan taustalla vaikuttavaa kulttuurista kontekstia, jonka varaan sarjakuvan sanoma rakentuu. Tätä kautta saatuna hyötynä on mahdollista ymmärtää paremmin toimeksiantajan käsikirjoitusta ja muita sarjakuvan luonteeseen liittyviä seikkoja. Opinnäytteessä avataan apupiirtäjän arkea ja työprosessia kasvattaen samalla ymmärrystä siitä, mitä kaikkea toisena kuvittajana toimiminen vaatii. Näin on mahdollista paremmin yhdistää digitaalista ja traditionaalista piirtämistä keskenään.</p> <p>Toisen luoman sarjakuvan apupiirtäjänä toimiminen on haastavaa. Tärkeintä on ymmärtää alkuperäisen piirtäjän kuvittamaa tyyliä ja hahmoja yrittäen imitoida niitä mahdollisimman hyvin. Oma tyyli tulisi häivyttää, jotta lopputulos muistuttaisi alkuperäisen kuvittajan tuotosta. Apupiirtäjältä vaaditaan myös empatiakykyä, jotta hän pystyisi ymmärtämään hahmoja sekä niiden taustalla olevia vivahteita mahdollisimman samalla tavalla kuin niiden alkuperäinen luoja.</p>		
Asiasanat sarjakuva, apupiirtäjä, digitaalinen piirtäminen, kuvittaminen		

Author (authors)	Degree	Time
Tiia Pelkola	Bachelor of Culture and Arts	November 2016
Thesis Title		40 pages
The Assistant Illustrator of Comics		
Commissioned by		
Avot Design Oy		
Supervisor		
Marko Siitonen		
Abstract		
<p>Using assisting artist in illustration of a comic strip in Finland is rare. As a result, the subject is not very well known and not much information is available on it. This study described the position of an assisting comic artist for Avot Design Oy who produced Pöyrööt comic. The comic primarily appears in newspapers. Pöyrööt is built on humour, for which South Ostrobothnia dialect is used. It also portrays stereotypes and behaviour of people living in the region.</p> <p>This thesis was a descriptive study of the process of acting as an assisting artist in a comic. The work focused on the process of the comic creation, which includes working practices and tools. It also discussed the main challenges arising from combining traditional and digital illustrator creations.</p> <p>The aim was to model Pöyrööt- comic assisting artist's work process. The thesis produced benefits to both the author of the project and to the commissioner. It helped to understand the underlying cultural context of the comic used as a base for delivering the message. Through this it was possible for the author to better understand the given script and other aspects of the characters. The thesis opened the assisting artist's everyday life and work process, enhancing the understanding of the requirements for this type of illustrator work. This makes it possible to better combine digital and traditional way of working with each other.</p> <p>Acting as an assisting artist in a comic is challenging work. The most important thing is to understand the primary artist illustrative style and the mindset behind the characters, and then trying to imitate them as much as possible. The individual style and the handprint of the assisting artist should diminish, so that the final result would resemble to the creation of the original illustrator. Empathy is also required from the assisting illustrator. Then it would be possible to understand the characters and their underlying nuances in the same way as the original creator.</p>		
Keywords		
comic, assisting artist, digital painting, painting		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
1.1	Mikä on sarjakuva?.....	5
1.2	Opinnäytetyön taustat.....	5
2	PIIRRETTÄVÄ SARJAKUVA.....	6
2.1	Pöyrööt ja sen tekijät	6
2.2	Tarinankerronta strippisarjakuvassa ja sen vaikutus Pöyröössä	7
2.3	Toisen kuvittajan tyylin säilyttäminen.....	8
2.3.1	Tyyli ja tunnistettavuus.....	8
2.3.2	Tunnetilat.....	9
2.3.3	Pohjalaisuus ja hahmot.....	11
3	DIGITAALINEN TYÖTAPA.....	15
3.1	Digitaalisen sarjakuvapiirtäjän välineet.....	15
3.2	Piirto-ohjelmilta vaaditut ominaisuudet	15
3.3	Hyödynnetyt ohjelmat	16
3.3.1	PaintTool Sai	16
3.3.2	Photoshop Elements.....	17
3.3.3	Photoshop Elementsin ja PaintTool Sain ominaisuuksien vertailu.....	18
3.4	Digitaalisen ja traditionaalisen työskentelytavan ja lopputuloksen ero.....	23
4	APUPIIRTÄJÄN TYÖPROSESSI.....	24
4.1	Aikataulu ja työnanto	24
4.2	Teksti.....	25
4.3	Luonnostelu.....	26
4.4	Rajaus	31
4.5	Korjaus	33
4.6	Väritys ja viimeistely	34
5	YHTEENVETO.....	36
	LÄHTEET.....	38
	KUVALUETTELO	40

1 JOHDANTO

1.1 Mikä on sarjakuva?

Sarjakuva muodostuu ruutu ruudusta rakentuvasta kokonaisuudesta, jossa yhdistyvät kuva, sana ja erilaiset merkit. Sarjakuva kerrotaan aina yksi ruutu kerrallaan ja sen avulla voidaan kertoa paljon asioita. Ruudut voivat tietenkin olla sarjakuvassa erikokoisia sen mukaan, mihin tilanteeseen ruudun kokoa käytetään. (Mediakasvatuskeskus 2016.) Maailmalla sarjakuva syntyi suunnilleen 1880-luvun loppupuolella (Laitinen 2013). Suomessa taas vietimme sarjakuvan satavuotisjuhlaa vuonna 2011 (Jokinen 2011, 13).

Yleisimmät sarjakuvan tyypit ovat sanomalehtistriipit, sarjakuvalehdet ja albumit. Sarjakuvastriipit ovat lyhyitä sarjakuvia, joita julkaistaan sanomalehdissä ja internetissä. Normaalipituus sarjakuvastriipeille on yleensä 2–4 ruutua. Tarinallisena osuutena strippi voi olla yksittäisen vitsin kertominen tai osa jatkokertomusta, joka jatkuu aina seuraavana päivänä. (Maddocks 1991, 81.) Sarjakuvalehdet, kuten myös sarjakuva-albumit, ovat syntyneet monien lyhyiden tai pitkien sarjakuvien seurauksena. Näihin on saatettu pistää tietty aihe tai tietty tarina samojen kansien sisälle.

1.2 Opinnäytetyön taustat

Sarjakuvat ovat olleet meidän suomalaisten viihdyttäjinä jo sata vuotta. Näitä ruutuihin piirrettyjä tarinoita on melkein loputtomiin, ja jokaisella kuvittajalla on oma tyylinsä luoda niitä. Tämän takia sarjakuvien tyylejä on monenlaisia, ja varmasti jokaiselle löytyy sarjakuva, josta pitää. Entä miten sarjakuvat oikein syntyvät ja mitä kaikkea pitää puolestaan ottaa huomioon, kun sarjakuvia lähdetään kuvittamaan? Olen toiminut suomalaisen sarjakuvan Pöyröötin toisena kuvittajana jo kaksi vuotta. Alun perin omat kokemukseni sarjakuvien piirtämisestä ovat olleet todella suppeat, eikä minulla ole ollut erityistä koulutusta siihen. Kaikki aikaisemmin opeteltu tieto sarjakuvien luomisesta pohjautui vain omakohtaisiin kokemuksiini. Silloin sarjakuvien piirtäminen oli minulle vain harrastus. Tämän jälkeen oppi niiden tekemiseen on tullut itseopiskelulla; on ollut

epäonnistumisia ja onnistumisia.

Tämän opinnäytetyön tutkimuskysymyksiä ovat:

- *Mitä kaikkea apupiirtäjän on huomioitava kuvittaessaan toisen piirtäjän luomaa ja käsikirjoittamaa sarjakuvaa?*
- *Millainen on apupiirtäjän työprosessi Pöyrööt-sarjakuvassa?*

Hirsjärven, Remeksen ja Sajavaaran (2008, 134–135) tutkimuksen tarkoituksen luonnehdintojen mukaan tämä opinnäytetyö on luonteeltaan kuvaileva. Kuvaileva ote esittää heidän mukaansa yksityiskohtaisia kuvauksia tapahtumista, tilanteista tai henkilöistä ja dokumentoi tutkielman keskiönä olevasta aiheesta keskeisiä piirteitä.

2 PIIRRETTÄVÄ SARJAKUVA

2.1 Pöyrööt ja sen tekijät

Avot Design Oy on syntynyt Arttu ja Liisa Seppälän ansiosta. Heidän yrityksensä perustuu vahvasti pohjalaiseen Pöyrööt-sarjakuvan luomiseen. Arttu Seppälä toimii sarjakuvan käsikirjoittajana, koska hän asui Etelä-Pohjanmaalla lapsuutensa ja on siksi tietoinen sen tavoista ja kulttuurista. Liisa Seppälä taas on toiminut sarjakuvan kuvittajana.

Arttu ja Liisa Seppälän luoma Pöyrööt on Etelä-Pohjanmaalle sijoittuva sarjakuva, jota on aloitettu tuottamaan vuodesta 2011 lähtien. Sarjakuva on kirjoitettu Etelä-Pohjanmaan murteella. Pöyrööt on vanha Etelä-Pohjalainen murre-sana, joka tarkoittaa hölmöä ja on tärkeä osa koko sarjakuvan juonta. Sarjakuva kertoo Pöyröön kylästä, jossa sen asukkaat elävät normaalia pohjalaista elämää. Sarjakuvaa julkaistaan muun muassa Ilkassa, Pohjalaisessa, Maa-seudun tulevaisuudessa sekä Pohjalaisessa Yrittäjässä. Pöyrööt-sarjakuvasta on julkaistu kuusi sarjakuva-albumia. (Pöyrööt 2016a; Pöyrööt 2016b.)

Olen työskennellyt Avot Design Oy:lle alkuvuodesta 2014 lähtien, ja työni perustuu kyseisen sarjakuvan kuvittamiseen. Tähän mennessä olen piirtänyt yli

500 sarjakuvastriippiä kahden vuoden aikana. Työni ei alkujaan ollut kovinkaan vakituista opiskeluiden takia, joten siksi tein vain muutamia sarjakuvia silloin kun ehdin. Nyt kun olen saanut melkein kaikki opiskeluuni liittyvät asiat suoritettua, minulla on ollut enemmän aikaa keskittyä sarjakuvan kuvittamiseen. Kaksi viimeisintä sarjakuvakirjaa *Oikias olemisen opas* (2015) ja *Pohjanmaalta kotoosin* (2016) olivat ensimmäisiä kirjoja, joihin tuli kuvittamiani sarjakuvia mukaan.

2.2 Tarinankerronta strippisarjakuvassa ja sen vaikutus Pöyröössä

Strippisarjakuvissa vaaditaan paljon taitoa luoda tarinaa ja siihen erilaisia juonenkäännteitä. Sarjakuvia lukiessa huomaa useasti sen, että tarinoiden kerronnassa käytetään yleensä kahta tapaa sen toteuttamiseen. Sarjakuvassa joko kerrotaan tarina tai vitsi yhdessä sarjakuvastripissä tai tarina jatkuu seuraavan päivän sarjakuvassa. Tästä toimii hyvänä esimerkkinä Jerry Scottin ja Jim Borgmanin luoma Jere-sarjakuva, jossa jokainen vitsi tapahtuu yhdessä sarjakuvastripissä eikä tarina jatku. Kun taas tunnetussa Lee Falkin luomassa Fantomissa eli Mustanaamiossa, tarina voi jatkua sarjakuvastripeissä monia kuukausia. Huono puoli tarinan jatkumisessa on, että jos lukija ei ole ollut alusta asti mukana seuraamassa sarjakuvaa, voi hän helposti jäädä sen tarinasta ulkopuolelle. Toisaalta tarinan edetessä useimmiten vain noin 2–3 ruutua päivässä, voi parin päivän myöhästymiselläkin ehtiä seuraamaan tarinaa vielä hyvin. (Bishop 2006, 124; McKenzie 2005, 34–35.)

Pöyröön tarinankerronnassa käytetään juuri Jere-sarjakuvan tapaista kerrontaa. Vitsi kerrotaan aina yhdessä sarjakuvastripissä, eikä sitä jatketa toisessa sarjakuvassa. Pöyrööt-sarjakuvat pohjautuvatkin pelkästään vitsien kertomiseen, eikä siinä ole tarinallista kerrontaa. Pääjuonena on tarkoitus vain yksinkertaisesti kertoa, minkälaista pohjalaisen elämä on ja mitä sen ympärillä oikein tapahtuu.

2.3 Toisen kuvittajan tyylin säilyttäminen

Suomalaisilla sarjakuvanpiirtäjillä ei yleensä ole palkattuja avustajia, jotka hoitaisivat piirtämisen heidän puolestaan. Sarjakuvapiirtäjät tavallisesti hoitavat itse omat kuvittamisensa, mutta poikkeuksiakin löytyy. Hyvänä esimerkkinä toimivat Muumipeikko-sarjakuvat, joissa aluksi Tove Jansson toimi ainoana kuvittajana. Lars Jansson auttoi Tove Janssonia sarjakuvien käsikirjoittamisessa ja kääntämisessä. Myöhemmin Lars Jansson alkoi toimia siskonsa apupiirtäjänä Muumien kuvittamisessa vuosina 1959–1975. (Tolvanen 2000.) Vuonna 2004 julkaistussa Kotimaisia sarjakuvantekijöitä -kirjassa ei löydy montakaan sarjakuvaa, jossa on useampi kuvittaja. Useimmissa sarjakuvissa on pelkästään yksi tekijä, joka kuvittaa ja käsikirjoittaa kaiken. (Hänninen 2004.) Toisissa, kuten myös Pöyröössä, on sekä käsikirjoittaja että kuvittaja.

Toimiessani Liisa Seppälän toisena kätenä Pöyröön kuvittamisessa on minun otettava monia asioita huomioon niiden piirtämisessä. Toisen tyylin kopioimisessa ja sarjakuvan ymmärtämisessä ilmenee ainutlaatuisia haasteita. Vaikeinta hahmojen ymmärtämisessä on mielestäni se, etteivät hahmot ole minun luomiani vaan Arttu ja Liisa Seppälän. Haasteena onkin, miten voin ymmärtää hahmoja, joita en ole itse luonut alusta alkaen.

2.3.1 Tyyli ja tunnistettavuus

Tyylin kopioimista olen harjoitella loppuvuodesta 2013 lähtien. Tarkoitus on saada minun ja Liisa Seppälän tyyli näyttämään niin samalta, ettei lukija näkisi suurempaa eroa meidän kahden tyylin välillä. Lisähaastetta piirtämiseen on tuonut myös se, että näin pelkistetty ja yksinkertainen tyyli on minulle entuudestaan varsin tuntematonta, sillä alkuperäinen piirustustyylini eroaa Liisa Seppälän tyylistä hyvinkin paljon. Tässä tilanteessa voisi luulla, että hyvin yksinkertaisen tyylin piirtäminen olisi helpompaa ja vähemmän aikaa vievää, mutta siinä on myös omat ongelmansa. Tyylin kopioiminen on joskus uuvuttavaa, sillä sen piirtämisessä on aina tiettyjä asioita, joita pitää ottaa huomioon.



Kuva 1. Sarjakuvan tyyli kahdelta kuvittajalta

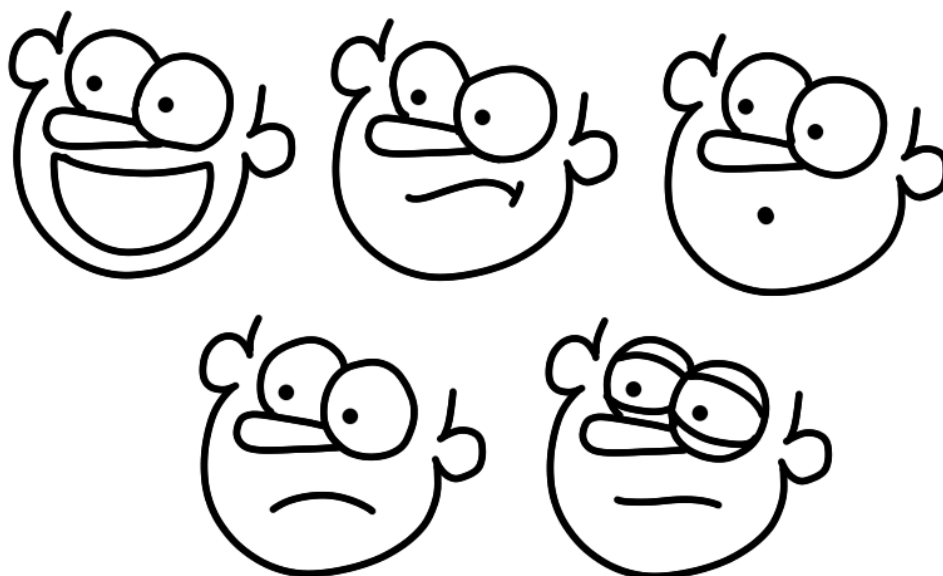
Kuvan 1. esimerkissä on Liisa Seppälän ja minun luoma sarjakuvaruutu. Vasemmalla on Seppälän piirtämä ja oikealla minun tekemäni. Sarjakuvan piirustustyylinä käytetään hyvin yksinkertaista kaksiulotteista tyyliä, jossa hahmot näyttävät olevan hyvin kiinni paperissa, eivätkä tule kolmiulotteisesti sarjakuvasta esille. Hahmot tulevat melkein aina esille $\frac{3}{4}$ kuvakulmassa. Tilanteesta riippuen joissakin sarjakuvissa hahmot saattavat olla myös selkä lukijaa kohti tai heidät kuvataan suoraan edestäpäin.

Hahmojen tunnistettavuus perustuu paljon erilaisten muotojen käyttämiseen. Voimme ottaa esimerkin kuvasta 1 ja verrata näitä kahta hahmoa toisiinsa. Kuvassa 1 on Make Yli-Sakia ja Jussi Pöyrö. Tämän kaksikon ulkonäölliset erot muistuttavat kovasti Pekkaa ja Pätää ilman pituuseroa. Toinen on laiha ja toinen pyöreähkö. Jussi erottuu selkeästi pyöreään vatsansa ja pyöreiden kasvojensa ansiosta. Yli-Sakia on taas päänmuodoltaan kolmiomaisempi. Tyylistä voi huomata, että kulmikkaita kohtia ei kovinkaan paljon käytetä, vaan kulmat ovat pyöristettyjä.

2.3.2 Tunnetilat

Sarjakuvan aikana on tehtävä lukijalle selväksi se, minkälaista tunnetilaa hahmo kokee tapahtumien takia sekä miten hahmo näyttää tunnetilansa ilmein ja elein. Hahmojen kasvat ja asennot ovat ensiarvoisen tärkeitä välittämään,

mitä he ajattelevat. Oikeassa elämässä keskiverto ihminen pystyy päättämään toisen ajatukset pelkkien kasvojen ilmeitä tulkitsemalla (McKenzie 2005, 86). Koska sarjakuvan päähahmoilla ei ole kulmakarvoja ilmeiden näyttämiseen, tekee se tunteiden näyttämisestä haastavaa. On mahdollista piirtää kulmakarvat sellaisille hahmoille, jotka esiintyvät vain sarjakuvastripissä kerran. Kulmakarvat ovat kumminkin aina olleet mieshahmoilla, eivät naishahmoilla. Hahmot siis joutuvat näyttämään tunnetilansa silmien ja suun avulla.



Kuva 2. Esimerkki hahmon ilmeistä silmien ja suun keinoin

Silmien muotoa muokkaamalla (ks. kuva 2) kuten esimerkiksi poistamalla silmän reunoista alueita, voidaan saada uudenlaisia tunnetiloja esille.

Asentojen kanssa tunnetilojen näyttäminen on ehkä hieman hankalampaa, sillä silloin pitää myös yhdistää ilmeet, jotta kokonaisuus saadaan toimimaan. Pöyröön hahmot ovat omilta osin hieman jäykkiä, koska hahmot perustuvat muotoihin, ja kyseisissä muodoissa on hankala viedä asentoja pidemmälle. On siis otettava huomioon se, kuinka paljon hahmolla on mahdollisuus taipua ja liikkua, jotta lopputulos ei näyttäisi oudolta hahmon anatomiaan nähden. Hahmot noudattavat perus tunnekaavoja. Jos hahmo on iloinen, hänen selkä on kaarellaan taaksepäin pää pystyssä, kun taas surullisena hahmon selkä on kallistuneena hieman eteenpäin ja pää roikkuu alaspäin.

2.3.3 Pohjalaisuus ja hahmot

Yksi haastavimmista asioista on tuoda pohjalaisuus esille sarjakuvissa, sillä Pöyrööt-sarjakuva perustuu nimenomaan pohjalaisuuteen ja siihen, miten pohjalaiset ihmiset käyttäytyvät. Pohjalaisuus saadaan helposti tuotua sarjakuvassa esille silloin, kun käytetään taustassa laakeita eli tasaisia peltoja.

Etelä-Suomessa koko ikäni asuneena ei minulla ole ollut tietoa koko pohjalaisuudesta eikä siitä, mihin se oikein perustuu. Kaikki tieto, jota olen pohjalaisista saanut, on tullut neuvoina Liisa Seppälältä. Hän aikoinaan oli samassa tilanteessa kuin minäkin, eikä tiennyt pohjalaisuudesta juuri mitään. Myöhemmin hän pääsi itse näkemään, minkälaista oli elämä Pohjois-Suomessa. Kulttuurihistoria oli myös yksi syy siihen, miksi Pöyröötä lähdettiin alkujaan ylipäättään tekemään.

Pöyrööt-sarjakuvia lukiessani tulin huomanneeksi, että pohjalaiset kuvataan hyvin kateellisena kansana. Tätä luonteenpiirrettä on kuitenkin hyvin vaikea tuoda esille, sillä he yrittävät olla näyttämättä sitä. Yhtenä suurena haasteena onkin tuoda kuvan muodossa lukijan tietoisuuteen se, että hahmo olisi kateellinen. Kateellisen luonteen lisäksi pohjalaiset ovat äänekkästä kansaa. Sarjakuvissa käytetäänkin usein huutomerkkiä korostamaan sitä, että pohjalaiset ovat hyvin kovaäänisiä, itsevarmoja ja aina oikeassa. Humoristisuus on kuitenkin pohjalaisuuden yksi kulmakivistä. Pohjalaisten keskustelut ja mielipiteet saattavat tuntua joidenkin ihmisten korvissa hyvin loukkaavilta, vaikka sitä ne eivät todellisuudessa ole. Tämän takia pohjalaisen kulttuurin ulkopuolella elävät ihmiset saattavat pitää Pohjanmaan asukkaita hyvin itsekeskeisinä ja kovaäänisinä kertoo Katajamäki. (2009.) Hahmojen uskottavuus on tärkeä osa sitä, että lukija pystyy samaistumaan hahmoihin ja oppii välittämään heistä ja heidän ympärillä tapahtuvista asioista. Strippisarjakuvissa, jotka kestävät vuodesta toiseen, on tärkeä luoda vahvoja ja kiinnostavia hahmoja, jotta lukijan mielenkiinto heitä kohtaan säilyisi. (Ahokoivu 2007 31.) Lähdetessä kuvittamaan on ymmärrettävä hahmon luonnetta eikä pelkästään sitä, miltä se näyttää ulkoapäin. On hyvä pyrkiä sisäistämään motiivi ja se, miksi hahmo ottaa tietyn asennon sarjakuvan tapahtumissa. (Nicolaides 2007, 24.)

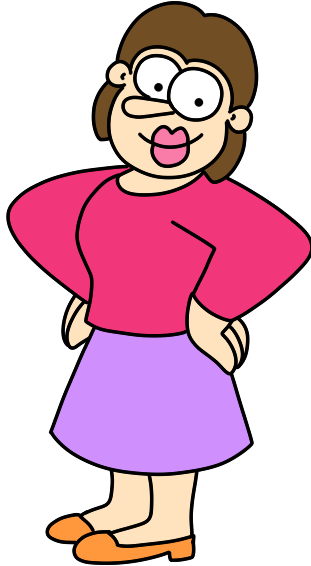


Kuva 3. Jussi Pöyrö © Avot Desing Oy

Tässä kohtaa on hyvä tarkastella sitä, miten pohjalaisuus näkyy Pöyröt-sarjakuvan päähahmossa Jussi Pöyröössä. Ensimmäinen tunnusmerkki, josta voidaan päätellä Jussin olevan pohjalainen, on hänen selvästi näkyvä jussipaitansa. Jussipaitaa on käytetty erityisesti Etelä-Pohjanmaalla ja sen pystyy tunnistamaan ruutukuvioista sekä paidan tummanpunaisen ja harmaan värityksestä. Villapaidan esikuvana on ollut ruotsinkielisen Pohjanmaan villapaidat. (Luutonen 2016.) Jalassa Jussi käyttää Crocseja, jotka ovat muoviset kengät. Crocsit kuvastavat Jussissa mukavuuden halua, koska ne ovat pehmeät, mukavat ja kevyet. Jussin Hankkijan lippis taas kertoo sitä, että hän on maaseudulta. Hankkija lippis oli yleinen näky 1970-luvulla maaseuduilla ja se oli maatalouskaupan Hankkijan klassikko, joka toimi maaseudun miehisyyden tunnukseksi (Suomen maatalousmuseo Sarka 2005). Hänen perinteinen seisoma-asento kuvastaa puolestaan itsevarmuutta.

Jussi Pöyrö on luotu Arttu ja Liisa Seppälän ympäröivistä ihmisistä. Jussiin on kerätty erilaisia pohjalaisia stereotypioita. Hän on päättäväinen, helposti hermostuva, innostuva, rohkea, lapsenmielinen, vitsaileva ja kova delegoimaan töitensä muille. Olen huomannut sarjakuvia lukiessani sen, että Jussi puhuu aina käskymuodossa, eikä koskaan pyytele mitään. Jussi Pöyröön luonteenpiirteet voivat herättää lukijassa joko ihastusta tai vihastusta. Minulla ja kuten myös Liisa Seppälällä, on vaikeuksia tuoda Jussin todellista luonnetta

esille sarjakuvan keinoin, koska Jussi Pöyröo saattaa teeskennellä ja esittää ajattelevansa eri tavalla, kuin mitä hän todellisuudessa olisi mieltä asiasta. (Seppälä 2016a.)



Kuva 4. Emäntä © Avot Desing Oy

Pohjanmaalla vaimoja usein kutsutaan Emänniksi, ja myös siitä Jussin vaimo on saanut nimensä. Emäntä on perinteinen maatalon nainen. Hän osaa tehdä ruokaa ja siivota. Kuitenkin hän tykkää käydä milloin missäkin muodikkaassa jumpassa tai kasvohoidossa. Hän ja Jussi ovat kotoisin samasta Pöyrööt-kyllästä. He ovat olleet naimisissa nuoresta saakka, ja heillä on tasa-arvoinen parisuhde. Emäntä on vahva pohjalainen nainen, joka on sanavalmis ja aina valmis pistämään miehensä Jussin kuriin tarvittaessa. Hän ei kumminkaan nalkuta mistään turhasta. (Seppälä 2016c.)

Yksi hankala asia sarjakuvaa kuvittaessa on se, miten tuoda Jussin ja Emännän kanssakäymistä esille. Jussi saattaa joskus sanoa sovinnaisia asioita vaimolleen, mutta sarjakuvan pääasiana on näyttää silti se, että kaksikko olisi tasa-arvoisia toistensa edessä. Piirtämisessä pitää ottaa huomioon se, että Jussi ei alistu vaimoaan millään tavalla. Liisa Seppälä kertoo Emännän peilaavan paljon sarjakuvan lukijaa. Jussin tehdessä jotain hölmöä Emäntä saattaa pyöritellä asialle päätä, kuten luultavasti tekee myös sarjakuvan lukija. (Seppälä 2016c.)



Kuva 5. Make Yli-Sakia © Avot Desing Oy

Make Yli-Sakia on Jussin ystävä ja ikisinkku mies. Hänellä on hyvin päinvastainen luonne kuin Jussilla. Make on ujo, kärsivällinen, rauhallinen, hiljainen ja arka. Maken sukunimi juontuu Pohjanmaalta, missä Yli-alkuisia sukunimiä esiintyy paljon. Sakia-nimi taas tarkoittaa Etelä-Pohjanmaan murteella idiottia. (Seppälä 2016b.)

Make Yli-Sakian piirtämisessä on myös hieman samoja ongelmia kuin Emännän kanssa, sillä kyseessä on kanssakäymiset Jussi Pöyröön kanssa. Liisa Seppälä kertoi lukijan kerran huomauttaneen siitä, että Pöyrööt-sarjakuva opettaa lapsia kiusaamaan. Tämä ei kumminkaan ole sarjakuvan tarkoitus. Joskus Jussi saattaa vinoilla Makelle hyvin armottomasti, mutta kyse on kuitenkin kaksikon välisestä kiusoittelusta, ei kiusaamisesta. Palautteen saatuaan ovat tekijät laittaneet Yli-Sakian vastaamaan kiusoitteluun aina hymyillen, jotta samanlaisia väärinkäsityksiä ei heille enää sattuisi. Tämä pitää ottaa huomioon kuvittamisessa, ettei Makelle jää pahaa mieltä Jussin keskusteluiden jälkeen. (Seppälä 2016b.)

Vaikka Emäntä ja Make Yli-Sakia ovat sarjakuvan sivuhahmoja, he ovat hyvin keskeisessä roolissa tuoden paremmin esille Jussi Pöyröön luonteenpiirteitä ja hänen tapojaan. Jussilla olisi mahdollisuus esiintyä sarjakuvassa yksin, mutta dialogin syntymiseen tarvitaan yleensä vastapari johon Emäntä ja Make Yli-Sakia kuuluvat. (Seppälä 2016c.)

3 DIGITAALINEN TYÖTAPA

3.1 Digitaalisen sarjakuvapiirtäjän välineet

Kuten mainitsin johdannossa, jokaisella kuvittajalla on oma tapansa piirtää sarjakuvia. On ensiarvoisen tärkeää, että piirtäjällä on omaa tilaa, jossa voi rauhassa piirtää (McKenzie 2005, 26). On myös hyvä löytää itselleen mahdollisimman sopivat työvälineet, jotta monien tuntien työskentely olisi mahdollisimman miellyttävä kokemus itselleen (Koskela 2010, 28). Yleisesti, kun ajatellaan sarjakuvan piirtämistä, ihmiset ajattelevat mustekynän kanssa kuvittavaa artistia. Oma kuvittamistapa ei tosin kuulu traditionaaliseen eli perinteiseen kuvittamiseen. Vaikka sarjakuvan alkuperäinen kuvittaja Liisa Seppälä kuvittaa sarjakuvat kynän ja tussien kanssa, toimin minä digitaalisesti. Tietokone on nykyään normiväline sarjakuvan kuvittamiselle (McKenzie 2005, 27). Olen piirtänyt vuodesta 2008 lähtien piirtopöytien avulla, jotka auttavat digitaalisen taiteen luomisessa. Kaikki kuvankäsittelyohjelmiin liittyvät työkalut helpottavat mielestäni piirtämistä. Jokaisella kuvittajalla on kuitenkin omat välineensä ja tapansa piirtää, ja tärkeintä onkin, että se tuntuu itselle sopivalta.

Piirtäessäni käytän piirtopöytää (Wacom Cintiq 24HD), joka toimii samalla tietokoneeni näyttönä. Tämä piirtopöytä toimii melkein samalla periaatteella kuin se, että piirtäisi paperille. Tässä tapauksessa kynän kanssa piirretään paperin sijasta luonnollisesti piirtopöydän näyttöön. Kyseinen piirtopöytä on myös erittäin kätevä siinä, että näyttöä voi säädellä mihin suuntaan tahansa. Tämä mahdollistaa parhaan mahdollisen asennon piirtämiseen. Piirtäessäni käytän Photoshop Elements ja PaintTool Saita -piirto-ohjelmia. Photoshop Elements on tarkoitettu tekstin ja logon laittamiseen, kun taas PaintTool Saissa keskityn sarjakuvan luonnostelemiseen ja rajaamiseen. Keskityn tekstissä kertomaan siitä, miksi käytän juuri sarjakuvien rajaamisessa Saita enkä Photoshopia.

3.2 Piirto-ohjelmilta vaaditut ominaisuudet

Piirto-ohjelmat ovat valitettavan kalliita, mutta ne ovat myös välttämättömiä

piirtäjälle, joka tarvitsee tietyn tyyppistä ohjelmaa pystyäkseen työskentelemään tietokoneen kanssa (McKenzie 2005, 30). Jotta työskentely olisi mahdollisimman sujuvaa, täytyy ohjelmassa olla tiettyjä ominaisuuksia, jotka helpottavat työntekoa. Olisi hyvä, jos kaikki toiminnot, joita tarvitsen kuvittamiseen, olisivat käden ulottuvilla eikä toimintojen tekemiseen tarvitsisi useita klikkauksia. Kuvittaessa olisi tärkeää, että olisi mahdollisuus päästä kuvaan käsiksi niin kaukaa kuin läheltäkin. Lisäksi työn kääntäminen eri asentoon helpottaa kuvittamista. Virheiden helppo poistaminen työstä on niitä ominaisuuksia, joita ohjelmassa on erityisen hyvä olla.

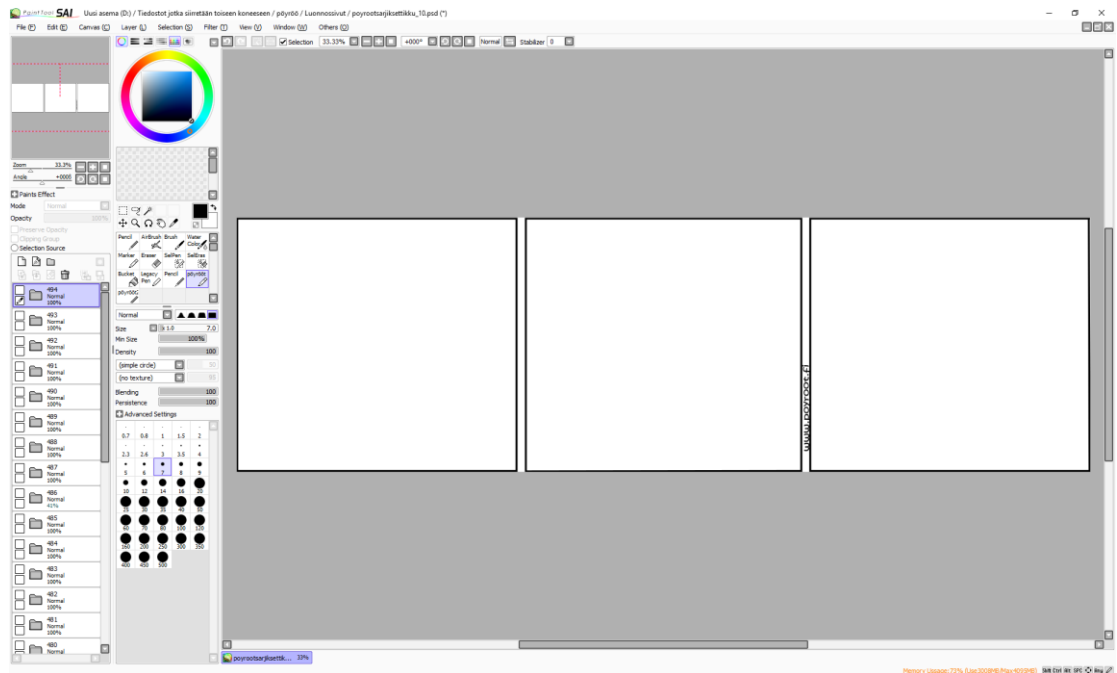
3.3 Hyödynnetyt ohjelmat

Kuten mainitsin aikaisemmassa luvussa 3.1, kuvittaessani käytän kahta piirto-ohjelmaa sarjakuvien luomisessa: PaintTool Saita ja Photoshop Elementsiä. Kerron seuraavaksi lyhyesti näistä piirto-ohjelmista ja siitä, miksi käytän näitä ohjelmia sarjakuvien tekemiseen.

3.3.1 PaintTool Sai

PaintTool Sai on Systemax Software luoma yksinkertainen piirto-ohjelma, joka perustuu rasterigrafiikan luomiseen ja maalaamiseen (PaintTool Sai 2016). PaintTool Sai soveltuu helposti aloittelijoille ja kokeneemmille digitaalisille taiteilijoille. Ohjelmassa on paljon työkaluja, jotka helpottavat kuvien tuottamista. Saissa on mahdollisuus saada kynänjäljen ja lopputuloksen näyttämään traditionaaliselta kuten maalausmaisemmalta.

Kuvasta 6 voi nähdä, miltä PaintTool Sain työpöytä näyttää, kun teen sarjakuviani.

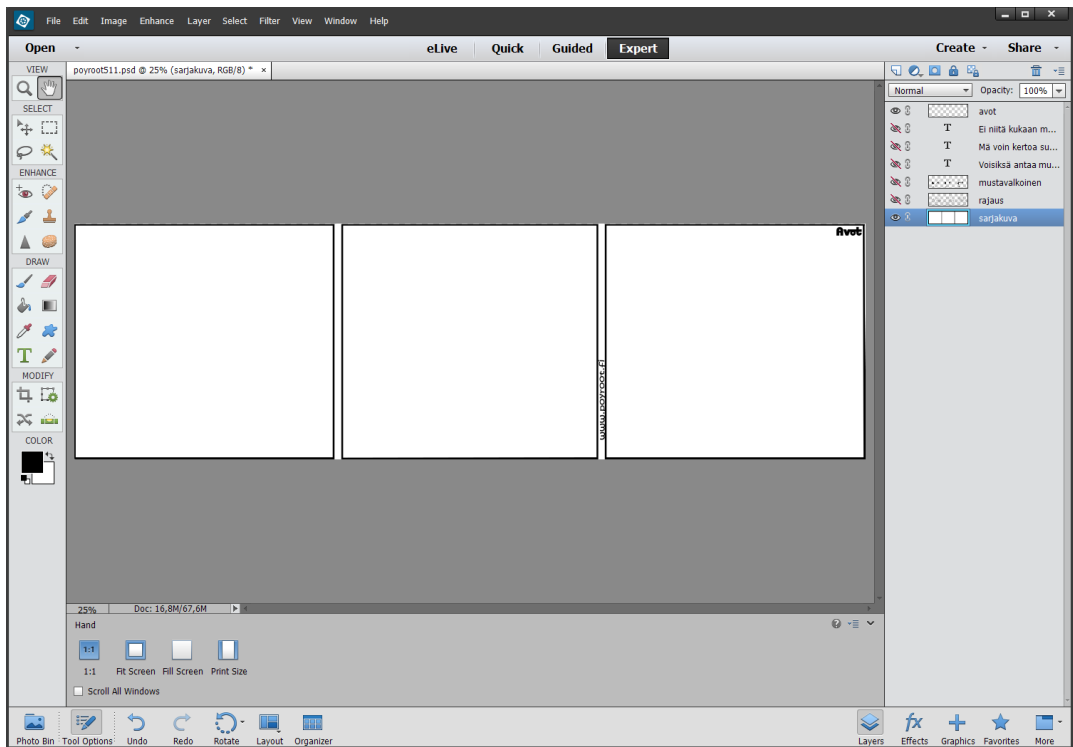


Kuva 6. Kokonaiskatsaus PaintTool Saista

PaintTool Sain ensimmäisenä tarkoituksena on tehdä sarjakuvan luonnokset sekä sen rajaukset ja mustavalkoiset väritykset.

3.3.2 Photoshop Elements

Photoshop Elements on Adoben kehittämä kuvankäsittelyohjelma. Sen tarkoituksena on antaa käyttäjälleen monipuolisia ja helppokäyttöisiä kuvankäsittelytyökaluja. Se sopii erityisesti valokuvauksen kotikäyttäjälle, harrastelijalle tai ammattilaiselle. Elementsin tarkoituksena on helpottaa kuvien muokkaamista ja sopii myös kuvien piirtämiseen. Kuitenkin ensisijainen tarkoitus on pystyä muokkaamaan valokuvia. Photoshop Elementissä on siis mahdollisuus muokata kuvia sellaisiksi kun haluaa, kun taas PaintTool Saissa ei kyseisiä tehosteita ole. (Carlson 2016, 1.) Photoshop Elements on supistettu versio alkuperäisestä Photoshopista, jonka takia kyseisestä ohjelmasta puuttuu ominaisuuksia, mitä alkuperäisessä on ollut.



Kuva 7. Kokonaiskatsaus Photoshop Elementsiin

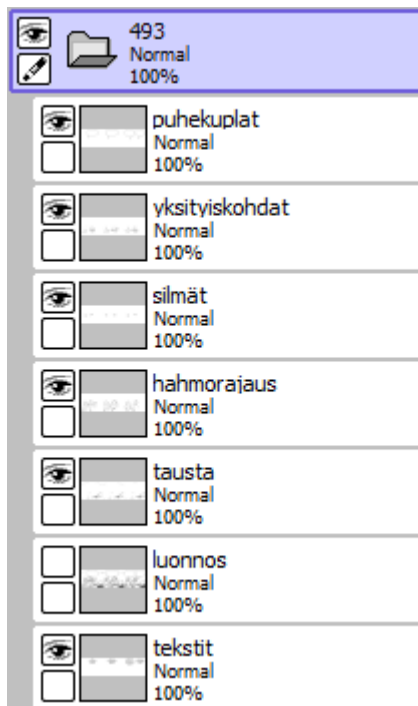
Kuten aikaisemmin mainitsin, Elementsin tärkein ominaisuus minulle on se, että voin lisätä sarjakuviin tekstiä. Tällaista mahdollisuutta Sai-ohjelmassa ei ole. Käytän vain Elementsiä tekstien ja logon laittamiseen sekä lopullisten valmiiden versioiden tallentamiseen.

3.3.3 Photoshop Elementsin ja PaintTool Sain ominaisuuksien vertailu

Kerroin Photoshop Elementsin soveltuvan moneen käyttöön, joten on oleellista kysyä, miksi siis käytän kahta ohjelmaa enkä vain yhtä. Elementsin avulla minulla olisi mahdollisuus tehdä kaikki sarjakuvaan liittyvät asiat, enkä tarvitsisi Saita ollenkaan. Mitkä ovat syyni siihen? Mikä tekee Saista sellaisen ohjelman, jota haluan mieluummin käyttää sarjakuvien kuvittamiseen kuin Photoshop Elementsiä? Molemmissa ohjelmissa on samoja ominaisuuksia kuvittamisen suhteen, kuten layers eli tasot, jotka toimivat molemmissa ohjelmissa samantapaisesti.

Tasot toimivat kuin läpinäkyvinä muovikalvoina, jotka on pinottu päällekkäin. Tasoihin voi pistää kuvia, tekstejä ja niitä voi muuttaa sellaisiksi kuin haluaa.

Tasoissa on mahdollisuus muuttaa esimerkiksi niiden läpinäkyvyyttä ilman, että se vaikuttaisi muihin tasoihin. (Adobe 2016.) Tasojen nimeäminen on myös mahdollista ja suositeltavaa, koska se helpottaa tasojen löytämistä, varsinkin, jos niitä on monta. Mitä ylempänä tietty taso on tässä pinossa, joka on kuvattu kuvassa 8, sitä enemmän se näkyy.



Kuva 8. PaintTool Sain tarkempi katsaus yhden sarjakuvan kansioon

Folders eli kansiota tarvitaan varsinkin isommissa töissä, joissa tasoja voi olla muutamista kymmenistä satoihin. Vaikka tasoja nimeäisikin isommissa töissä, niin tietyn tason löytäminen tästä kokonaisuudesta on haastavaa. Näissä tapauksissa on hyvä siirtää tasoja kansioihin. Kansioden tarkoituksena on helpottaa järjestelyä. Varsinkin minulla kyseinen asia toimii, koska piirrän monta sarjakuvaa samaan tiedostoon, joten tasojen määrä voi olla melkein 200. Ryhmitän aina yhden sarjakuvan kansioon, jotta se olisi helpompi löytää ja ulko-näöllisestikin näyttäisi paljon siistimmältä. Tasoja kuten myös kansioita on mahdollisuus piilottaa näkyvistä, jotta ne eivät olisi tiellä.

Kynän laatu on myös syynä siihen, miksi käytän Saita enemmän kuin Elementsiä. Kynän laatu vaikuttaa loppupeleissä myös väritykseen ainakin musta-valkoisen version osalta. Saissa, kuten Elementsissä, on mahdollisuus tehdä

omia siveltimiä, joilla on omanlaisia ominaisuuksia, jotka auttavat taiteen luomisessa. Itselle olen tehnyt omanlaiset siveltimet vain sen takia, että saisin rajauksen näyttämään samanlaiselta kuin Liisa Seppälän piirtämä rajaus. Sarjakuvassa kynän jälki on hyvin tasaista, eikä siinä näy kynän painetta ollenkaan. Tarkoitan tällä sitä, ettei kynän jälki ole joistakin kohdin liian kapeaa tai liian paksua. Tietokoneella tehtyä jälkeä on usein mahdotonta erottaa traditionaalista piirtojäljestä ja lopputulos näyttää yhtä siistiltä.

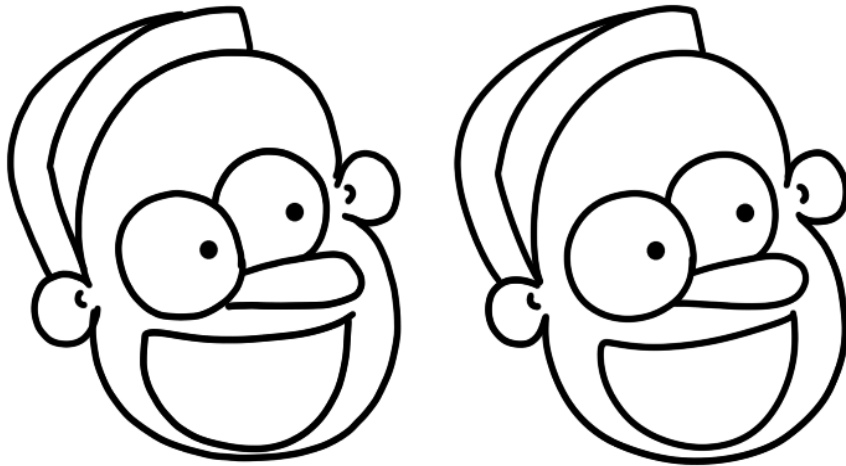
Yksi tärkeimmistä syistä, jonka takia käytän juuri PaintTool Saita sarjakuvien rajaamiseen, on stabilizerkomento, suomeksi kynänvedon vakautin. Komento mahdollistaa sen, että piirretty jälki on mahdollisimman tasainen. Sulava jälki on mahdollista saada ilman tätäkin vaihtoehtoa. Itseäni kyseinen toiminto auttaa paljon, sillä sen avulla käteni ei tarvitse olla niin jännittyneessä asennossa kun piirrän. Vakautuksen tarkoituksena on säätää se, kuinka nopeasti piirretty jälki tulee näytölle. Tässä esimerkkikuva 9 havainnollistamaan, mitä tarkoitan.



Kuva 9. Kynänvedon vakautimen vaikutus piirtämisessä

Vasemmassa kuvassa olen säätänyt vakautimen arvoksi 0, tarkoittaen sitä, että kynän jälki tulee täsmälleen siihen aikaan, kun kynä koskettaa näyttöä ja seuraa kynän kärkeä kuin varjoa. Oikealla taas olen pistänyt vakautimen arvoksi S-5 ja siinä kynän jälki tulee hieman myöhässä, näin piirrettäessä tulee jäljestä paljon sulavampi.

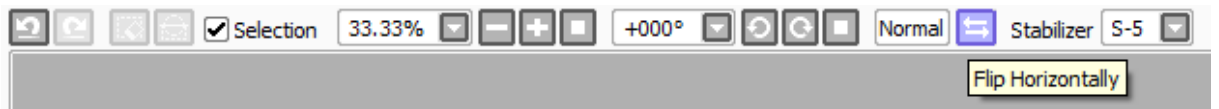
Seuraavassa esimerkissä näytän, miten näiden molempien arvojen jälki näkyy rajaamisessa.



Kuva 10. Kynänvedon vakautin kuvaesimerkki

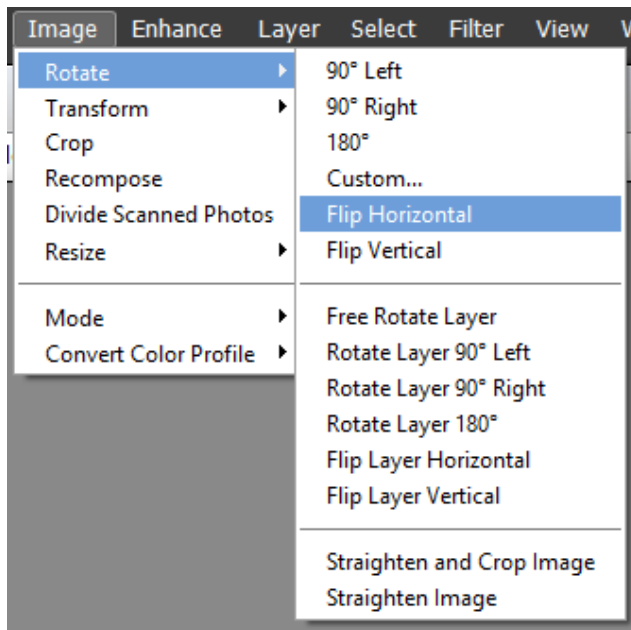
Huomaako eron? Jos vertailee kuvia, varsinkin silmiä ja nenää, huomaa sen, että vasemmassa kuvassa rajaus ei ole aivan sulavaa, vaan hieman kulmikkaan oloista. Oikeassa kuvassa rajauksen jälki on sen sijaan paljon siistimpää ja pyöreämpää.

Molemmat ohjelmat käyttävät näppäinkomentoja. Ohjelmissa voit esimerkiksi peruuttaa tekemäsi virheen molemmissa ohjelmissa CTRL+Z-näppäinyhdistelmällä. Ongelmana on kumminkin se, että en voi käyttää näppäinkomentoja piirtäessä. Piirtämisen aikana näppäimistöni jäävät piirtopöytäni alle piiloon ja joutuisin aina nostamaan piirtopöytää, jotta voisin käyttää näppäinkomentoja. Näppäinkomentojen sijaan käytän valintojen tekemiseen kynääni. Elementissä kaikki tärkeät komennot, joita tarvitsen piirtämisen aikana, ovat monien klikkauksien päässä. PaintTool Saissa kaikki komennot ja asiat, jotka haluan käyttööni piirtämisen aikana, ovat yhden klikkauksen päässä. Juuri tämän takia pidän paljon Saista, sillä minun ei tarvitse etsiä valikoiden seasta komentoa, mitä kaipaan. Kuinka paljon aikaa se sitten vie? Otetaan esimerkkinä se, että minun pitää kääntää kuva horisontaalisesti. Mitä toimintoja joudun ohjelmissa tekemään, että saan kyseisen asian tehdyksi? Otamme ensimmäiseksi PaintTool Sain. Kuvatiedoston yläpuolella on palkki (kuva 11). Kyseisessä palkissa on valmiina kuvake, jota klikkaamalla saa kuvan helposti käännettyä.



Kuva 11. Horisontaaliseksi muuttaminen PaintTool Saissa

Kyseisen komento Saissa tarvitsee vain yhden klikkauksen. Nyt katsomme, kuinka monta klikkausta tämä veisi Elementsissä.



Kuva 12. Horisontaaliseksi muuttaminen Photoshop Elementissä

Koska Elementsissä ei ole näkyvillä kyseistä komentoa, joudumme mennään Image-kohtaan, ottaen sieltä Rotate-osion, josta voimme valita Flip horizontal. Tässä meni kaksi klikkausta, ja oli enemmän välivaiheita kuin Saissa. Töitä tehdessäni joudun useasti kääntelemään kuvia helpottaakseni työnte-koä. Tämän takia PaintTool Sai on omasta mielestäni paljon parempi vaihto-ehdo kuin Elements.

Piirtopöytäni reunoissa on Photoshopille suunniteltuja komentoja, mutta käytän niitä hyvin harvoin. Komennot, joita teen, ovat hyvin jäykkiä, eivätkä suurimmaksi osaksi toimi oikein kunnolla.

Elements toimii parhaiten sellaisen piirtopöydän kanssa, jossa on näppäimistö käytössä ja voi tehdä pikakomentoja. PaintTool Sai on paljon yksinkertaisempi

ohjelma käyttää verrattuna Elementsiin. Pitää kumminkin muistaa, että Elements on tarkoitettu myös kuvien muokkaamiseen ja muihin asioihin, mitä taas Sai-ohjelma ei tarjoa.

3.4 Digitaalisen ja traditionaalisen työskentelytavan ja lopputuloksen ero

Digitaalisesti eli tietokoneen avulla kuvittaminen on omasta mielestäni helpompi tapa toimia kuin traditionaalinen työskentelytapa.

Monissa kuvankäsittelyohjelmissa tai piirustusohjelmissa voidaan huomata samoja työkaluja, joiden avulla helpotetaan taiteen luomista. Esimerkiksi kuvaa on mahdollista tarkentaa lähemmäksi, jotta yksityiskohtien tekeminen olisi helpompaa. Kuvaa voi myös käänellä mihin suuntaan tahansa helpottaen kuvittamista. Piirtämiä virheitä on helppo kumittaa tai kumota vain parilla klikkauksella. Ihminen voi sokeutua kuvalle, jos sitä katsoo liian pitkään, eikä helposti löydä niistä virheitä. Virheet voi kumminkin huomata paljon nopeammin, jos kuvan pystyy kääntämään ohjelmassa peilikuvaksi.

Toisaalta kun digitaalisen työn on saanut valmiiksi, tuntuuko se enää ainutlaatuiselta, jos kuvaa kopioidaan monta kertaa? Kopioimisesta ei voi tietää sitä, mikä töistä on loppujen lopuksi alkuperäinen. Kaikki kopioversiot digitaalisesta työstä näyttävät samoilta. Onko se hienoa, jos virheitä pystyy heti hävittämään työstä, yrittäen tehdä työstä täydellisen? Oppiiko tästä mitään, jos tiedetään, että virheet voi helposti vain kadottaa? Mitä siitä voi oppia?

Traditionaalisisessa työskentelyssä jokainen kynänveto ratkaisee työssä ja tekee mielestäni työn tekemisestä paljon haastavampaa. Kuvaa voi työskentelyvaiheessa käänellä, ja se helpottaa joidenkin kohtien kuvittamista. Valitettavasti virheiden huomaaminen ei ole ehkä niin helppoa kuin digitaalisessa, ja pienten yksityiskohtien tekeminen työssä vaatii paljon tarkkuutta ja keskittymistä. Tämän takia työskentelyvaiheet olisi hyvä suunnitella jo etukäteen valmiiksi, mitä piirtää ja miten sen piirtää, jotta liialliset virheet voitaisiin välttää. Mitä jos teet virheen juuri, kun työsi on melkein valmis? Pystytkö korjaamaan

monen tunnin työn niin helposti kuin digitaalisesti? Työn lopputulos on kuminkin ainutlaatuista, sillä sitä on hankala kopioida täydellisesti. Kuva saa enemmän tunnearvoa ainutlaatuisuudestaan.

4 APUPIIRTÄJÄN TYÖPROSESSI

Kun ollaan saatu työvälineet ja tavat selville, voidaan keskittyä siihen, miten Arttu Seppälän käsikirjoituksesta syntyy kuvitettu sarjakuva. Käymme läpi myös sitä, mitä kaikkea pitää ottaa huomioon, kun lähden luonnostelemaan sarjakuvaa.

4.1 Aikataulu ja työnanto

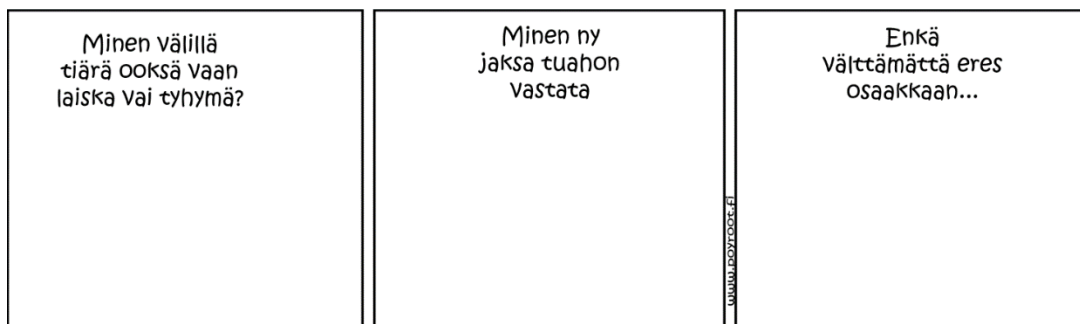
Sarjakuvaa julkaistaan sanomalehdessä enintään kuusi kertaa viikossa, joten se on minimimäärä, jonka joutuu sarjakuvia tekemään viikossa. Alkuaikoina en opiskeluiden takia pystynyt kyseistä määrää tekemään, joten tein pari sarjakuvaa viikossa. Vasta vuoden 2014 kesälomalla työskentelin sarjakuvien parissa kuusi kertaa viikossa tehden aina kerran päivässä yhden sarjakuvan. Kokeukseni tyylistä ja sarjakuvien piirtämisestä oli hyvin vähäistä, ja sen takia suurin osa ajastani meni sarjakuvan harjoitteluun. Tuolloin yhden sarjakuvan tekemiseen kului jopa neljä tuntia. Piirtokätteni väsyi hyvin helposti ensimmäisiä sarjakuvia piirtäessä, ja se oli myös syynä siihen, miksi kuvitin vain yhden sarjakuvan päivässä. Vuoden 2015 kesällä olivat taitoni parantuneet, ja pystyin piirtämään kaksi sarjakuvaa päivässä kolmena päivänä viikossa. Kahden sarjakuvan tekemiseen työaikaa kului silloin noin neljä tuntia. Vuodesta 2016 lähtien olen piirtänyt 6–10 sarjakuvaa viikossa ja työaikani on suunnilleen kolmesta neljään tuntia päivässä, riippuen paljon siitä, minkälaista sisältöä joutuu sarjakuviin piirtämään. Kokonaisuikaan on otettu huomioon luonnostelu, rajaus, korjaus, mustavalkoisen version värittäminen, tekstien ja logon lisääminen sarjakuvaan.

Vaikka Arttu Seppälä käsikirjoittaa sarjakuvia, olen saanut työnantoni suurimmaksi osaksi Liisa Seppälältä. McKenzien (2005, 50) mukaan käsikirjoitus on poikkeuksetta tärkein yksittäinen elementti sarjakuvassa. Yksinkertaisessa työnannossa minulle annetaan vain hahmojen vuorosanat, eli mitä hahmot sanovat jokaisessa ruudussa. Alkuaikoina minulle annettiin huomattavasti enemmän neuvoa esimerkiksi siitä, minkälaisia tunnetiloja hahmoilla oli sarjakuvan aikana, jotta oppisin ymmärtämään niitä paremmin. Sarjakuvien taustojen suhteen minulla on hyvin vapaat kädet, ellei siitä ole erillistä mainintaa käsikirjoituksessa. Jos sarjakuvassa on joku täysin tuntematon ja vain siinä kyseisessä sarjakuvassa esiintyvä hahmo, on minulla oikeudet suunnitella hahmon ulkonäkö.

4.2 Teksti

Koska murre on tärkeä osa Pöyrööt-sarjakuvaa, on teksti tärkeässä osassa sommiteltaessa sarjakuvaa.

PaintTool Saissa ei ole minkäänlaista tekstityökalua. Minun on siirrettävä käsikirjoituksessa olevat vuorosanat Photoshop Elementsiin. Alkujaan minulla oli tapana tehdä niin, että piirsin ensin sarjakuvan ja sitten vasta siirsin tekstit sarjakuvaan. Koska kuvat syntyivät ensimmäisenä, oli minun taiteiltava tekstien sijainnista sarjakuvan ruuduissa, eikä lopputulos aina miellyttänyt silmääni. Huomasin lopulta sen olevan erittäin huono vaihtoehto, sillä teksti on sarjakuvan pääasia eikä kuva. Onneksi opin pääsemään tästä huonosta tavasta nopeasti eroon ja nykyään laitan ensimmäisenä tekstin sarjakuvaan ennen kuvitusta kuten kuvassa 13 näkyy.



Kuva 13. Teksti sarjakuvassa

Fonttina käytetään Kristen ITC Regular, ja yleensä sen kokona toimii 11. Joskus kun tekstiä on paljon, on koko 10,5 ja joissakin tapauksissa 10. Tekstin kokona käytetään suhteellisen suurta fonttia, jotta vanhemmatkin ihmiset pystyivät lukemaan sarjakuvaa paremmin. Kumminkin liian pientä tai liian isoa fontin kokoa ei ole suositeltavaa käyttää sarjakuvassa, sillä se vie sarjakuvan lukukelpoisuuden. Sarjakuvassa käytettävä fontti kannattaa olla myös selkeää luettavaa, jotta lukijan ei jää miettimään sitä, mitä tekstissä sanotaan. Fontin takia lukija voi jättää sarjakuvan kokonaan lukematta.

4.3 Luonnostelu

Luonnostelu on tärkeä vaihe siinä, kun pitää päättää tekstien ja hahmojen sijainnit sarjakuvaruuduissa. On erityisesti mietittävä, mitkä asiat toimivat sarjakuvaruuduissa ja mitkä eivät.

Sommittelu eli kompositio on tärkeä osa sarjakuvastripin kokonaisuutta ja kerontaa. Se auttaa siinä, miten hahmot, ympäristöt ja tekstit sovitellaan jokaisessa ruudussa. Tarkoituksena on auttaa lukijan katsetta pysymään ruudun sisällä ja herättää hänen kiinnostuksena. Jotta kuvasta saataisiin mahdollisimman kiinnostavan näköinen, sen pitää onnistua tuottamaan muodostamista viivoistaan täydellinen kokonaisuus. (Ahjopalo-Nieminen 1999, 19.) Kaikki kuvat eivät kumminkaan ole tasavertaisia. Lukija keskittyy aina sellaisiin alueisiin, jossa tapahtuu kuvallinen tai tarinallinen muutos. Taustalla olevat yksityiskohdat ja toistuvat elementit jäävät usein pois ihmisten silmien alta. (Scott McCloud 2006, 34.) Tämän takia se on tärkeä osa kokonaisuuden luomisessa

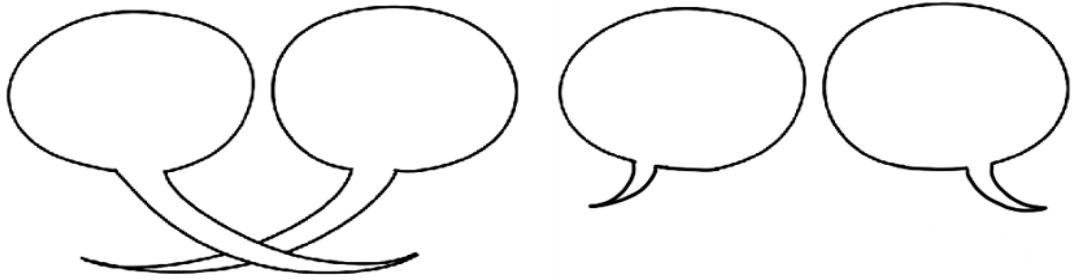
ja siinä, miten helposti sarjakuvaa pystytään ymmärtämään. Lukija käyttää hyvin lyhyen ajan kuvan katsomiseen, yrittäen ymmärtää sen sanomaa. On otettava sen takia huomioon se, että sarjakuva olisi mahdollisimman lukukelvollinen lukijalle, eikä hän joutuisi ponnistelemaan liikaa ymmärtääkseen ruudussa tapahtuvia asioita. Jos sommittelu kuvan ja tekstin välillä on huono, voi sarjakuvasta tulla lukukelvoton ja se on epäonnistunut tarkoituksessaan. (Bishop 2006, 94.)

Kuten mainitsin, alkujaan kokemattomana sarjakuvapiirtäjänä minulla oli tapana tehdä sarjakuvan kuvitus ensin ennen kuin lisäsin tekstin. Huomasin hyvin pian, että tämä on väärä tapa toimia. Pöyrööt-sarjakuvassa tärkein osa on teksti, johon koko huumori perustuukin ja sen ympärille vasta tulee kuvitus, jota havainnollistamaan olen lisännyt kuvan 14.



Kuva 14. Luonnosversio sarjakuvasta

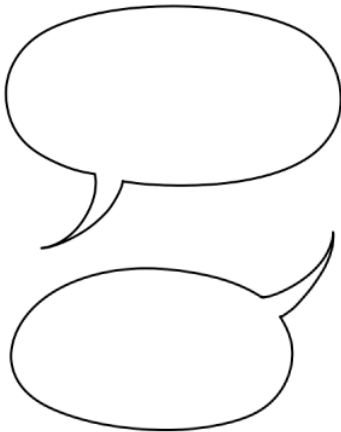
Yleinen tapa itselläni on toimia käsikirjoituksen kanssa niin, että vuorosanat vaikuttavat melkein täysin siihen, miten hahmot sijoitetaan sarjakuvassa. Esimerkiksi, jos henkilö B ja henkilö A puhuvat molemmat samassa ruudussa ja henkilö B puhuu ennen henkilö A:ta, laitan suurella todennäköisyydellä B:n ruudussa vasemmalle, koska hän puhuu ensimmäisenä ja A:n oikealle, koska hän puhuu toisena. Olisi outoa, jos pistäisin heidät toisinpäin ruutuun, silloin puhekuplat menisivät ristiin. Se näyttäisi hyvin häiritsevältä ja lukija menisi siitä helposti sekaisin.



Kuva 15. Väärä ja oikea tapa tehdä puhekuplia

Kuvan 15. esimerkissä on vasemmalla puolella väärä tapa piirtää puhekuplia, kun kaksi henkilöä puhuu keskenään. Oikealla puolella on oikea ratkaisu tehdä keskustelusta selkeämmän näköinen puhekuplien avulla.

On kuitenkin keinoja saada jopa vastakkainen asettelu toimimaan. Joskus jos kaksi hahmoa puhuvat samassa ruudussa ja puhekuplat ovat liian isoja vierekkäin, siirrän toisen puhekuplista alas, jotta tilaa jäisi enemmän.



Kuva 16. Esimerkki puhekuplista pinoittain

Tämän ansiosta vastakkainasettelu on myös mahdollista saada toimimaan kunnolla, mutta jos minulla ei ole mitään syytä tehdä sitä, en tee. Tässä on esimerkki kuva 16 siitä, kun olen käyttänyt sarjakuvassa juuri tätä keinoa.



Kuva 17. Puhekuplan käyttäminen vastakkainasettelussa

Katsottaessa kuvan 17 keskiruutua huomaa, että puhekuplat ovat hieman hassusti laitettuna. Järkevin tapa olisi ollut tehdä niin, että olisin vaihtanut Jussi Pöyröön ja Make Yli-Sakian paikkaa, ettei minun olisi tarvinnut tehdä keskimäistä ruutua noin. Syy, minkä takia päädyin sommittelussa tällaiseen ratkaisuun, on viimeinen ruutu. Tämän sarjakuvan juonena on siis se, ettei perjantai 13. päivänä tapahtuisi Jussille mitään pahaa. Jussi on niin varma siitä, että kaikki on hyvin. Halusin tehdä niin, että Jussin vaimo Emäntä ilmestyy hänen selkensä takaa yllättäen kertomaan uutisensa Ikeaan menosta. Näin Jussin yllättäminen olisi paljon onnistuneempi. Jos Jussi ei olisi selkä kääntyneenä Emäntään, ei yllätyskään olisi ollut suuri, vaan Jussi olisi ollut varautuneempi Emännän tulon takia. Oikealla sommittelutavalla tämän kyseisen tilanteen luominen oli mahdollista.

Sarjakuvan oikea sommittelu voi saada lukijan ajattelemaan ruudussa jotain muuta ennen kuin todellinen syy selviää. Tässä on toinen esimerkki kuva 18 sarjakuvasta, jonka sommittelua oli hauska suunnitella ja myös hahmojen aseointi kuvassa oli tärkeää.



Kuva 18. Sarjakuvan sommitteluesimerkki

Sarjakuvan ensimmäisessä ruudussa oli tarkoitus saada lukija vakuutetuksi siitä, että sarjakuvan päähahmo Jussi viettäisi 50-vuotisjuhliaan. Sommitte- lussa vaikutuksen sai aikaiseksi siten, että sijoitin hahmot keskelle ruutua. Tämä sai aikaan sen, että Jussi ja Emäntä ovat juhlien keskipisteenä, koska muut vieraat ovat heidän ympärillä. Viimeisessä ruudussa siirsin päähahmot vasemmalle, jotta hahmot eivät olisi enää niin pääkohdassa kuvaa. Hahmojen katseet ovat tällä kertaa suunnattu sinne suuntaan, johon katsojan huomio tahdotaan siirtää eli juhlien päätähteen. Tätä periaatetta kutsutaan Ahlqvistin ja Kutilan (1989, 59) mukaan voimalinjojen käyttämiseen, jonka avulla voidaan suunnata lukijan katse johonkin tiettyyn kohtaan sarjakuvan ruudussa. Liian sekava kuva saattaa uuvuttaa lukijan, joten on hyvä järjestellä kuvan elementit niin, että asetelma on mahdollisimman miellyttävä lukijalle.

Puhekuplien suuruus on myös asia, josta on tullut Liisalta sanomista vuosien aikana. Alkujaan tein puhekuplat yleensä niin, että ne olivat hyvin lähellä tekstiä. Tämä ei ole kovinkaan hyvä ratkaisu, sillä yleensä se näyttää siltä, kuin teksti olisi ängetty puhekuplaan. Nykyään pyrin siihen, että puhekuplista tulisi suurempia. Jos sanoja pitää vielä lisätä valmiiseen tekstiin, niin se on mahdollista tehdä, koska puhekuplien tilavuus antaisi siihen tilan. Valitettavasti hahmojen vuorosanat saattavat joissakin sarjakuvissa olla liian pitkiä, eikä tekstin pienentäminen vaikuta enää oikealta ratkaisulta. Jotta puhekuplat eivät valloittaisi koko sarjakuvaruutua, on minun pitänyt pienentää puhekuplia, vaikka lopputuloksena puhekupla olisi hyvin lähellä tekstiä. Onneksi näitä tilanteita tapahtuu hyvin harvoin.

Teksti on myös vaikuttanut paljon siihen, kuinka isoja tai kuinka pieniä hahmoja teen sarjakuvaan. Lopputuloksen pitää näyttää mahdollisimman järkevältä. En haluaisi jättää sarjakuviin liikaa tyhjää tilaa hahmojen ympärille, mutta kuva ei saisi olla liian täysikään. Pitää kumminkin muistaa myös se, että tyhjällä tilalla on omanlaisensa merkityksensä katseen johdattamisella ja yksityiskohtien korostamisella (Ahjopalo-Nieminen 1999, 19).

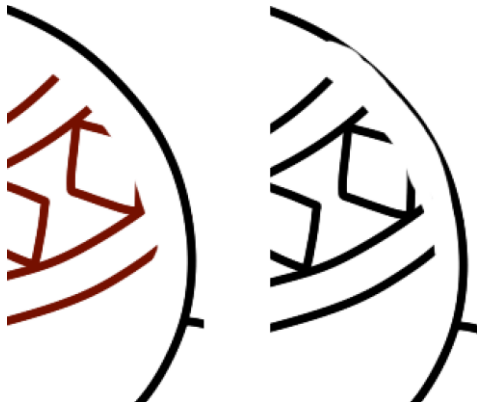
4.4 Rajaus

Kun käyn rajaamaan sarjakuvaa, pistän yleensä asioita eri tasoille selkeyttäen piirtämistä.



Kuva 19. Tasojen tutkiminen rajauksellisesti

Kuvassa 19 näkyy paremmin se, kuinka monta tasoa käytän rajauksessa. Jokaiselle asialle on oma tasonsa: hahmot, silmät ja nenä, yksityiskohdat, puhekuplat, tausta ja teksti. Minun ei sinänsä olisi tarvetta tehdä sitä tällä tavalla, mutta jos joudun korjaamaan, on asioiden muokkaaminen helpompaa, kun tietyt rajaukset ovat eri tasoilla. Jos kaikki piirtämäni asiat olisivat samalla tasolla, olisi korjaaminen paljon hankalampaa. Silloin joutuisin olemaan hyvin pikkutarkka esimerkiksi viivojen kumituksen suhteen, jotta se ei sotkisi liikaa työtä.



Kuva 20. Tason vaikuttaminen kumittamiseen

Esimerkkikuvassa 20 vasemmalla puolella punaiset ja mustat alueet ovat omilla tasoilla. Tämän ansiosta, jos haluan kumittaa vain punaisella olevaa aluetta, se vain vaikuttaa siihen. Oikealla on taas esimerkki siitä mitä käy, jos kaikki asiat ovat samalla tasolla, asioiden kumitus olisi paljon hankalampaa.

Rajauksia tehdessä minun pitää ottaa huomioon pari asiaa, jotka helpottavat myöhemmässä vaiheessa sarjakuvien värittämistä. Kuvittaessa minulla on käytössäni paljon suurempi tiedostokoko sarjakuvasta, minkä takia minun on myös otettava tiettyjä asioita huomioon. Suuren tiedoston takia minulla on mahdollisuus piirtää sarjakuvaan paljon enemmän yksityiskohtia. Kun sarjakuva pienennetään lopulliseen versioon, häviää siitä epätasaisuuksia antaen kuvasta paljon siistimmän lopputuloksen. On myös huomioitava se, että ei kannata piirtää liian pieniä asioita alkuperäiseen sarjakuvankokoon, sillä lopullisessa versiossa asiat voivat jäädä todella pieniksi (Koskela 2010, 39). Vaikka yksityiskohtat työssä ovat hauskoja lisiä työhön, ei liiallinen yksityiskohtien tekeminen sarjakuvassa ole kovinkaan suositeltavaa. Liian pienet yksityiskohtat sarjakuvassa ovat liikaa, ja niiden takia voi värittämisessä vierähtää aikaa.

Olen kumminkin huomannut uudenlaisia ongelmia siinä, kun käyn ajattelemaan sarjakuva liikaa värityksen kannalta. Joissakin sarjakuvissa olen ottanut turhia viivoja pois työstä vain sen takia, että värittäminen olisi helpompaa.



Kuva 21. Yhden viivan puuttumisen vaikutus mustavalkoisessa ja väritysversiona

Kuten esimerkkikuvassa 21 näkyy, olin poistanut vasemmanpuoleisimmasta kuvasta punaisen viivan pois, joka oli osa ulko-oven karmia. Ajattelin, että punaisen viivan oikealle puolelle tulisi liian pieni aukko väritettäväksi. Ensisilmäyksellä viivan häviäminen ei vaikuta mustavalkoisessa versiossa ollenkaan, koska musta ei tuo kohtaa esille voimakkaasti. Oikeanpuolimmaisessa kuvassa huomataan, että kohta vaikuttaa liian isolta ja se tulee selkeästi esille värien ansiosta.

Kun olen saanut rajausversion tehdyksi, lähetän sen Liisa Seppälälle tarkistettavaksi.

4.5 Korjaus

Saan yleensä samana päivänä Liisa Seppälältä korjaukset sarjakuvista ja ehdotuksia, miten kannattaisi piirtää asiat uudelleen. Alkuaikoina Liisa Seppälä korjasin minulle kaikki ne kohdat, jotka minun piti alkuperäisestä sarjakuvasta muuttaa.



Kuva 22. Liisa Seppälän tekemät korjaukset vanhassa sarjakuvassa

Esimerkkikuvassa 22 on kaksi eri versiota sarjakuvasta. Ylemmässä on alkuperäinen versio tekemästäni sarjakuvasta ja alemmassa on Liisa Seppälän tekemä korjausversio. Korjauksia tuli Jussin ulkoisesta olemuksesta, kuin myös hänen mielentilastaan ja asennosta. Liisa saattoi korjata virheitä tyylistäni, jotta meidän tyylimme pysyisivät mahdollisimman samanlaisina. Nykyään jos minulla sattuu korjattavia asioita olemaan, minulle kerrotaan siitä vain sanallisesti. Olen piirtänyt niin paljon sarjakuvia, ettei radikaaleja korjauksia ole ollut, ellen ole ymmärtänyt hahmoja täysin väärin.

4.6 Väritys ja viimeistely

Tavallisesti sarjakuvien väritetyistä versioista vastaa Liisa Seppälä, mutta omien piirtämieni sarjakuvien mustavalkoiset versiot saan tehdä itse.

Kun olen saanut palautteen työstäni, käyn työstämään mustavalkoista ja väritämätöntä versiota, josta Liisa tekee värillisen version. Alkujaan mustavalkoisessa värityksessä oli minun huomioitava Liisa Seppälän tekemiä mustavalkoisia versioita. Niistä oli otettava esimerkkiä siinä, mitä asioita hän väritti sarjakuvassa. Mustavalkoisessa versiossa on yleensä tapana värittää aina tietyt kohdat mustaksi.



Kuva 23. Esimerkki sarjakuvan mustavalkoisesta versiosta

Esimerkiksi kuvassa 23 nähdään se, mitkä kohdat yleensä värjään mustiksi. Jussi Pöyröellä, sarjakuvan päähahmolla on aina Hankkijalippiksen lippa värjätynä, samoin on myös osa hänen jussipaitaansa. Paidan alapuolella oleva viiva ei väritettävissä versioissa näy ollenkaan, vaan kyseinen paksumpi viiva paidan ja housun välirajalla on tullut Liisa Seppälältä. Emännän hiukset värjätään aina mustiksi. Taustalla ei ole yleensä väliä, miten sen värittää, kunhan siellä on edes jotain mustia kohtia. Tässä versiossa olen sarjakuvaruudun yläreunan värjännyt mustaksi, sillä painosversiossa sarjakuva näyttää paremmalta sen ansiosta.

Kuva jäljentyy hyvin mustien kohtien ja avoimen rajauksen välille, muodostaen siihen kontrastin. Mustan värin avulla on myös helpompi korostaa tiettyjä asioita kuvasta. Toisinaan pitää muistaa, ettei mustaa väriä saa käyttää liikaa, sillä huolimaton käyttö saattaa pilata kaiken. (Maddocks 1991, 26–27.) Vaikka teen kaksi eri versiota sarjakuvasta, teen kumminkin asiat vain yhdelle tiedostolle. Mustavalkoinen väritys pysyy omassa tasossa, eikä vaikuta muuhun työhön mitenkään. Mustavalkoisen värityksen teen PaintTool Saita käyttäen.

Värityksen jälkeen siirrän tiedoston Adobe Photoshop Elementsiin, jossa lisään tekstit uudestaan kuvatiedostoon, koska PaintTool Saissa ei tue tekstinkäsittelyä. Lisään myös tekstien lisäksi Avot-logon, jonka sijoitan yleensä viimeisen ruudun oikeaan yläreunaan, riippuen paljon ruudun tilasta. Kun olen tekstit ja logon saanut paikoilleen, teen yhdestä tiedostosta kaksi eri versiota. Toisessa on vain rajaus, tekstit ja logo, kun taas toisessa on näiden lisäksi vielä mustavalkoinen väritys. Mustavalkoinen versio on myös se, joka ilmestyy sanomalehdissä. Tallennan molemmat sarjakuvat eri nimillä: väritettävä ja

mustavalkoinen. Esimerkkinä kyseinen sarjakuva, jonka välivaiheet olen opin- näytetyössä näyttänyt, olisi väritetyssä versiossa nimeltään ”poyroot_Tiia_vari- tettava_510” ja mustavalkoisessa ”poyroot_Tiia_510”. Sarjakuvat kannattaa nimetä järkevästi, jotta niiden löytäminenkin tiedostojen seasta olisi paljon hel- pompaa. Tallennan sarjakuvani tiff-muodossa, joka on lyhenne sanasta Tag- ged Image File Format. Kyseinen tiedostomuoto on yksi suosituimmista ja joustavimmista julkisista tiedostomuodoista, joka on tuettu kuvankäsittely-, taitto- ja tekstinkäsittelyohjelmissä (Adobe 2009). Jos tiedostossa on tasoja, ne eivät yhdisty yhdeksi kokonaisuudeksi, vaan tiff-tiedosto pitää jokaisen ta- son erillään toisistaan.

Tallennettua kuvatiedostot, siirrän kopioversiot kyseisistä sarjakuvista omalle Dropbox-tililleni ja lähetän kyseiset kuvalinkit Liisa Seppälälle, joka tallentaa kuvat omalle tietokoneelleen myöhempiä tarpeita varten.

5 YHTEENVETO

Opinnäytetyön ensimmäisenä tutkimuskysymyksenä oli, mitä kaikkea apupiir- täjän on huomioitava kuvittaessaan toisen piirtäjän luomaa ja käsikirjoittamaa sarjakuvaa. Toisena tutkimuskysymyksenä pohdittiin sitä, millainen on apupiir- täjän työprosessi Pöyrööt-sarjakuvassa.

Tärkeintä sarjakuvassa on ymmärtää alkuperäisen piirtäjän hahmoja ja tyyliä. On opittava sarjakuvien hahmoista, miten he käyttäytyisivät ja reagoisivat eri- laisissa tilanteissa ja siitä, minkälaisessa ympäristössä hahmot toimivat. Hah- mojen puhe ja käyttäytyminen ovat isoin avain tässä sarjakuvassa, mistä tun- nistaa pohjalaisen. Toisen työn kopioimisessa pitää ottaa huomioon alkuperäi- sen kuvittajan tapa piirtää sarjakuvaa ja yrittää matkia sitä mahdollisimman hy- vin, ettei se olisi tunnistettavissa. Digitaalisen työtavan sovittaminen traditio- naaliseen työtapaan tulisi myös huomioida työtä tehdessä. On olemassa kei- noja, joidenka avulla digitaalisesta jäljestä saataisiin muistuttamaan traditio- naalista kuvitustyyliä. Digitaalisen työn kuvittaminen antaa omanlaisia etuja ja helpotuksia työn kulkuun, kuten virheiden poistaminen helposti.

Aikataulua tulee noudattaa varsinkin niiden kanssa, joissa sarjakuva ilmestyy melkein päivittäin. On hyvä tehdä työt ajoissa, eikä jättää sarjakuvien tekemistä viimeinkin. Jos sarjakuvaan joutuu tekemään jotain muutoksia tai viimeistelyjä, voi niiden tekemiseen vierähtää myös aikaa.

Teksti on hyvä pitää mahdollisimman selkeänä, jotta lukija pystyy lukemaan sitä paremmin, eikä joudu pätkäilemään liikaa siitä. Liian pieni kuin myös isokin tekstinkoko voivat vaikuttaa lukukokemukseen.

Tärkeä asia sarjakuvien luonnostelussa on sommittelu, jonka avulla määritellään se, miten hahmot ja tekstin sijoitetaan ruutuihin niin, että sarjakuvasta tulisi mahdollisimman lukukelvollinen lukijalle. Sarjakuvan pitää onnistua välittämään vitsi lukijalle tekstin ja kuvan keinoin.

Rajauksessa on varauduttava siihen, että työtä joutuu vielä korjaamaan. On helpompi pistää eri rajaukseen liittyviä asioita useammalle tasolle, jotta korjaukset niiden jälkeen olisivat paljon helpompia. Liian pienet yksityiskohdat rajauksessa eivät ole suotavia, sillä alkuperäistä kuvaa pienennettäessä voi yksityiskohdista tulla vaikeasti tulkittavia. On myös huomioitava, että liialliset yksityiskohdat rajauksessa saattavat tuoda enemmän aikaa myös sarjakuvan värittäjälle.

Varsinkin mustavalkoisissa sarjakuvissa on helppoa korostaa asioita mustan värin avulla, joka tuo kontrastia paremmin esille. On kumminkin muistettava se, että väriä ei tulisi käyttää huolimattomasti. Lähettäessään sarjakuvaa eteenpäin on huomioitava sarjakuvan tiedostomuoto, jossa se lähetetään. Näin kuvan saajalla on myös mahdollista halutessaan muuttaa kuvasta asioita, kuten vuorosanoja.

LÄHTEET

Adobe. 2009. Developer: TIFF. Saatavissa: <http://partners.adobe.com/public/developer/tiff/index.html#spec> [viitattu 30.9.2016].

Adobe. 2016. Layer Basics. Saatavissa: <https://helpx.adobe.com/fi/photoshop/using/layer-basics.html> [viitattu 3.10.2016].

Ahjopalo-Nieminen, T. 1999. Kuvittajan keinot. Helsinki: Kirjayhtymä Oy.

Ahlqvist, K. & Kutila, A. 1989. Piirrä sarjakuvaa. 2. Painos. Kemi: Sarjakuva-keskus.

Ahokoivu, M. 2007. Sarjakuvatekijän opas. Helsinki: BTJ Finland Oy.

Bishop, F. 2008. The Cartoonist's Bible. Suom. Leino, J. Sarjakuvatekijän käsikirja. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.

Carlson, J. 2015. Adobe Photoshop Elements 13, Classroom in a book, The official training workbook. Berkley, CA: Peachpit.

Hirsjärvi, S. & Remes, P. & Sajavaara P. 2008. Tutki ja kirjoita. Helsinki. Tammi.

Hänninen, V. 2004. Kotimaisia sarjakuvatekijöitä. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Jokinen, H. 2011. Sarjakuva Suomessa, historiasta, asemasta, kielestä. Helsinki: BTJ Finland Oy.

Katajamäki, H. 2009. Studio55, hyvinvointi. Saatavissa: <http://www.studio55.fi/hyvinvointi/article/professori-hannu-katajamaki-pohjalaiset-ymmarra-taan-usein-vaarin/132556> [viitattu 5.10.2016].

Koskela, I. 2010. Sarjakuvatekijän oppikirja. Helsinki: Arktinen Banaani.

Laitinen, S. 2013. Media ja kuvaviestintä, sarjakuva. Saatavissa: http://www.edu.fi/perusopetus/kuvataide/media_ja_kuvaviestinta/sarjakuva [viitattu 29.9.2016].

Luutonen, M. 2008. Harrin Jussin muisto jussipaita suomalaismiehen rooli-asuna. Savonlinna: Joensuun yliopisto. Saatavissa: <http://sokl.uef.fi/verkkojulkaisut/monitiet/luutonen.htm> [viitattu 3.10.2016].

Maddocks, P. 1991. Näin piirät sarjakuvia ja pilapiirroksia. Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.

McCloud, S. 2006. Making comics, storytelling secrets of comics, manga and graphic novels. New York: Harper.

McKenzie, A. 2005. How to draw & sell comic strips. 3rd edition. London: Titan Books A division of Titan Publishing Group Ltd

Mediakasvatuskeskus. 2016. Oppimateriaali, sarjakuva. Saatavissa: <http://mediametka.fi/opetusmateriaalit/muu-opetusmateriaali/sarjakuvat/> [viitattu 29.9.2016].

Nicolaides, N. 2007. Piirustuskoulu. Helsinki: Pikku Huopalahden Kustannus-osakeyhtiö Opus.

PaintTool Sai. 2016. Saatavissa: <https://www.systemax.jp/en/sai/> [viitattu 30.9.2016].

Pöyrööt. 2016a. Jälleenmyyjät ja julkaisijat. Saatavissa: <http://www.poyroot.fi/jalleenmyyjat-ja-julkaasijat/> [viitattu 30.9.2016].

Pöyrööt. 2016b. Hahmot. Saatavissa: <http://www.poyroot.fi/hahmot/> [viitattu 24.10.2016].

Suomen maatalousmuseo Sarka. 2005. Hankkijan lippalakki. Saatavissa: <http://www.sarka.fi/kuukauden-esine/112005-hankkijan-lippalakki/> [viitattu 3.10.2016].

Seppälä, L. 2016a. Henkilökuvassa Jussi Pöyrö. Saatavissa: <http://www.liisaseppala.fi/poyroot/henkilokuvassa-jussi-poyroo/> [viitattu 5.10.2016].

Seppälä, L. 2016b. Henkilökuvassa Make Yli-Sakia. Saatavissa: <http://www.liisaseppala.fi/poyroot/henkilokuvassa-make-yli-sakia/> [viitattu 5.10.2016].

Seppälä, L. 2016c. Pöyrööt-sarjakuvan piirtäjä. Haastattelut 21.9.2016 ja 10.10.2016.

Tolvanen, J. 2000. Lars Janssonin muistokirjoitus. Saatavissa: <http://www.hs.fi/muistot/a1364354769906> [viitattu 29.9.2016].

KUVALUETTELO

Kuva 1. Sarjakuvan tyyli kahdelta kuvittajalta.	9
Kuva 2. Esimerkki hahmon ilmeistä silmien ja suun keinoin.	10
Kuva 3. Jussi Pöyröo © Avot Desing Oy.	12
Kuva 4. Emäntä © Avot Desing Oy.	13
Kuva 5. Make Yli-Sakia © Avot Desing Oy.	14
Kuva 6. Kokonaiskatsaus PaintTool Saista.	17
Kuva 7. Kokonaiskatsaus Photoshop Elementsiin.	18
Kuva 8. PaintTool Sain tarkempi katsaus yhden sarjakuvan kansioon.	19
Kuva 9. Kynänvedon vakautimen vaikutus piirtämisessä.	20
Kuva 10. Kynänvedon vakautin kuvaesimerkki.	21
Kuva 11. Horisontaaliseksi muuttaminen PaintTool Saissa.	22
Kuva 12. Horisontaaliseksi muuttaminen Photoshop Elementissä.	22
Kuva 13. Teksti sarjakuvassa.	26
Kuva 14. Luonnosversio sarjakuvasta.	27
Kuva 15. Väärä ja oikea tapa tehdä puhekuplia.	28
Kuva 16. Esimerkki puhekuplista pinoittain.	28
Kuva 17. Puhekuplan käyttäminen vastakkainasettelussa.	29
Kuva 18. Sarjakuvan sommitteluesimerkki.	30
Kuva 19. Tasojen tutkiminen rajauksellisesti.	31
Kuva 20. Tason vaikuttaminen kumittamiseen.	32
Kuva 21. Yhden viivan puuttumisen vaikutus mustavalkoisessa ja väritysversiossa.	33
Kuva 22. Liisa Seppälän tekemät korjaukset vanhassa sarjakuvassa.	34
Kuva 23. Esimerkki sarjakuvan mustavalkoisesta versiosta.	35