

Oman sarjakuvan piirtäminen • Opinnäytetyö • Hanna Sorsa • 26.4.2013



H. SORSA

# PALIKAT

Oman sarjakuvan piirtäminen

Koulutusala Graafinen viestintä	
Koulutusohjelma Viestinnän koulutusohjelma	
Työn tekijä Hanna Sorsa	
Työn nimi Palikat – oman sarjakuvan piirtäminen	
Päiväys 26.4.2013	Sivumäärä/Liitteet 47/1
Ohjaaja Riitta Junnila-Savolainen	
Toimeksiantaja/Yhteistyökumppani(t) -	
<p>Tiivistelmä</p> <p>Opinnäytetyön aiheena on Palikat-sarjakuvan piirtäminen tekijän omasta elämästä. Sarjakuvien aiheet tulevat tekijän viisihenkisestä perheestä ja nimi Palikat-hahmojen pään muodosta.</p> <p>Tavoitteena opinnäytetyössä on tehdä sarjakuvastrippejä sellaiseen muotoon, että ne ovat valmiita sanomalehdissä julkaistaviksi. Tavoitteeseen päästäkseen tekijä kehittää piirtämistaitoaan analysoimalla omia piirroksiaan sekä julkaistuja sarjakuvia. Piirtäminen tapahtuu aluksi paperilla, josta siirrytään tietokoneella piirtämiseen piirtopöydän avulla.</p> <p>Haasteena opinnäytetyössä oli piirtäminen, koska tekijä oli viimeksi piirtänyt noin 15 vuotta sitten. Toisena haastena oli piirtopöydällä piirtäminen, koska kyseinen työkalu oli tuntematon käyttäjälle. Haasteiden tarkoituksena oli monipuolistaa tekijän ammattitaitoa tulevana medianomina.</p> <p>Lisäksi opinnäytetyössä käydään lyhyesti läpi piirtopöydän hankinta sekä erilaisia mahdollisuuksia sarjakuvastriippien julkaisemisesta.</p>	
Avainsanat sarjakuvat, strippi-sarjakuvat, piirustus, piirtopöytä	

Field of Study Graphic Design			
Degree Programme Degree Programme in Design			
Author Hanna Sorsa			
Title of Thesis Palikat - creating comic strips			
Date	26.4.2013	Pages/Appendices	47/1
Supervisor Riitta Junnila-Savolainen			
Client Organisation /Partners -			
<p><b>Abstract</b></p> <p>The subject of the thesis was to draw comic strips of the author's own life. The name of the comic strip is Palikat (Blocks). The name comes from the shape of the characters' heads and the topics of the strips derive from the author's new life with her partner and her three children.</p> <p>The goal of the thesis was to make comic strips to a form that they are ready to be published in newspapers. In order to achieve this goal the author improved her drawing skills by analyzing her own drawings and also published comic strips. The work began by drawing on papers and proceeded to drawing on a computer by a graphic tablet.</p> <p>The first challenge of the thesis was to draw; for the last time the author had drawn was about 15 years ago. The second challenge was to draw with the help of a graphic table since this tool was unknown to the user. These challenges were added to the thesis to diversify the author's graphic design skills.</p> <p>In addition to analyzing comic strips there is a brief review of buying a graphic tablet and what possible media there is to publish comic strips.</p>			
<p><b>Keywords</b> comic strips, comics, drawing, graphic tablet</p>			



# SISÄLLYS

1 Johdatus palikoihin .....	7
2 Palikat paperilla .....	9
2.2 Hahmojen kehittäminen .....	10
2.3 Ensimmäiset Stripit .....	13
3 Ammattilaiset apuun Palikoille .....	17
3.1 Sarjakuvapiirtäjän käsikirja.....	17
3.2 Tenavat .....	17
3.3 Lassi & Leevi .....	19
3.4 Viivi ja Wagner.....	21
3.5 Muuta huomioitavaa.....	22
4 Palikat kehittyvät .....	24
5 Piirtopöytä .....	27
5.1 Piirtopöydän hankinta .....	27
5.2 Piirtopöydän asetukset .....	28
6 Palikat piirtopöydällä.....	30
6.2 Luonnokset SketchbookPro-ohjelmalla .....	30
6.3 Stripit Illustrator-ohjelmalla.....	34
7 Valmiit Palikat.....	39
8 Palikka-tulevaisuus.....	42

Aineistot

Kuvaluettelo

Lähteet

Liite

# 1 JOHDATUS PALIKOIHIN

Opinnäytetyöni käsittelee Palikat-sarjakuvan piirtämistä: sen syntymistä ja kehittämistä valmiiseen ja viimeisteltyyn muotoon. Tavoitteena on piirtää sarjakuvastrippejä siihen pisteeseen asti, että ne ovat valmiita lähetettäväksi sanomalehtiin julkaistaviksi.

Palikoiden tekeminen etenee paperilla piirtämisestä tietokoneella piirtämiseen piirtopöydän avulla. Tarkastelen ja analysoin omaa piirtämistäni sekä kolmen sarjakuvapiirtäjän strippejä parantaakseni ja kehitteäkseni omaa piirtämistä ja päästäkseni tavoitteeseen. Lisäksi käytän piirtämiseen apuna Sarjakuvapiirtäjän käsikirjaa.

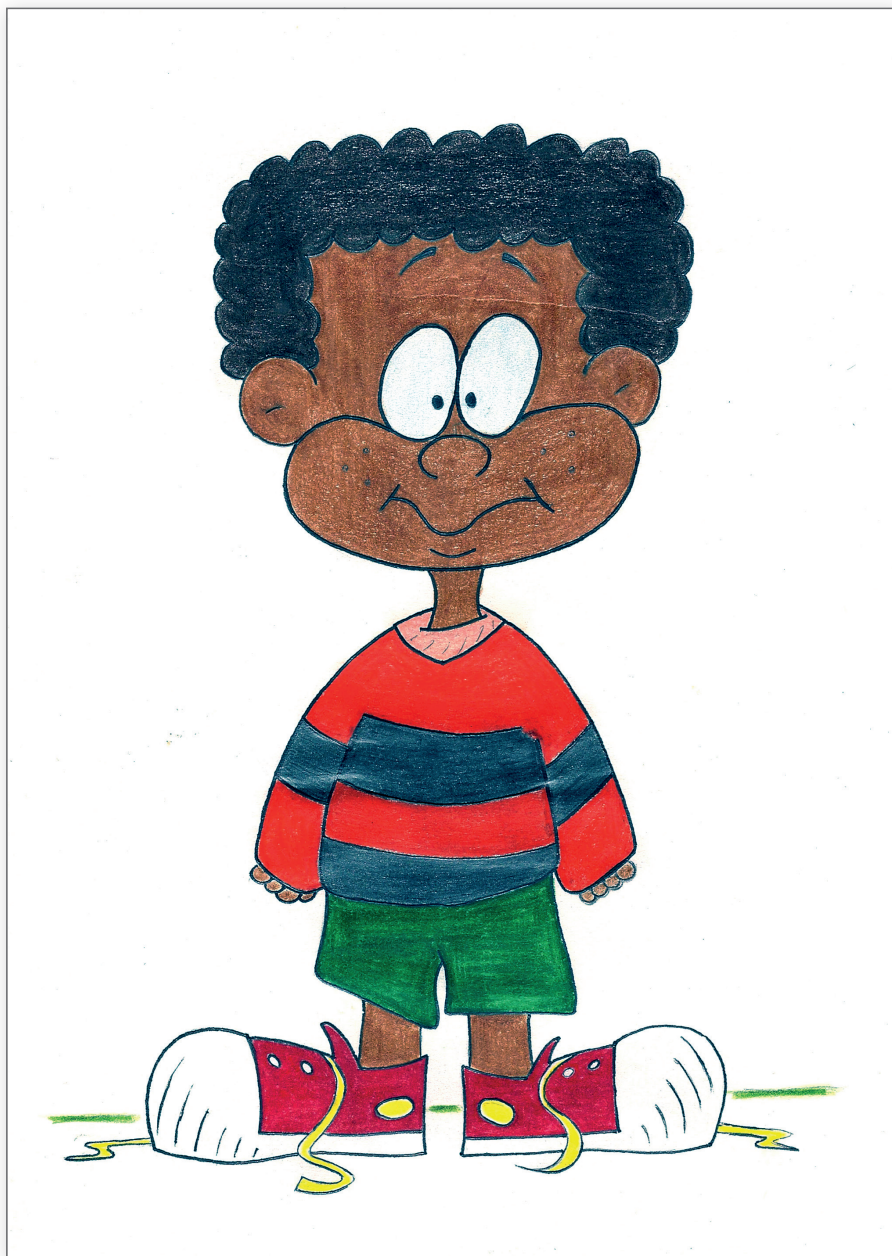
Strategiana minulla oli realistinen evaluaatio eli hyödynsin analysoimalla omia piirroksiani sekä muiden sarjakuvia kehitteäkseni Palikoita (Realistinen evaluaatio).

Sarjakuvastriippien kehitteämisessä käytin mukailen Zeiselin spiraalimallia. Palsin siis tietyin väliajoin takaisin piirroksiini tai julkaistuihin sarjakuvastrippeihin, analysoin niitä ja otin mukaan seuraavaan tuotokseen hyväksi havaitut piirteet ja poistin huonoksi havaitut piirteet piirroksista. (Anttila 1993, 98.)

Osana opinnäytetyötäni oli myös löytää ja hankkia sopiva piirtopöytä tietokoneella piirtämiseen. Käyn luvussa viisi lyhyesti läpi piirtopöydän hankinnan ja sen säädöt ennen siirtymistä tietokoneella piirtämiseen. Lisäksi kartoitan eri mahdollisuuksia, joiden kautta pystyisin julkaisemaan Palikoita.

Haasteita opinnäytetyössä oli, koska piirtäminen paperille oli aluksi hyvin vaikeaa. Tämä siitä syystä, että viimeksi olin piirtänyt noin 15 vuotta sitten. Toisena haasteena oli piirtopöydällä piirtäminen, koska en ollut koskaan aiemmin käyttänyt välinettä. Halusin kuitenkin ottaa nämä haasteet vastaan, koska uskoin, että opin piirtämään uudelleen pitkän tauon jälkeen ja opin myös käyttämään piirtopöytää apuna piirtämisessä. Halusin näiden kahden haasteen kautta monipuolistaa ammattitaitoani tulevana medianomina.

Aiheet Palikat-strippeihin otin omasta uudesta elämästä. Uudella elämällä tarkoitan sitä, että aiemmin olin yksineläjä ja nyt minulla oli kumppanin lisäksi elämää rikastuttamassa kolme lasta. Perheen koko on siis viisi ja näin hahmojen määrä stripeissä on myös viisi. Nimet hahmoille annoin Rinja, Hanski, Elli, Raimo ja Sulevi ja sukunimeksi Palikka. Palikka-sana tulee hahmojen pään muodosta, joka on suorakulmio eli palikka. Stripit käsittelevät asioita, joista lähes kaikki on tapahtunut kotona. Tämä siitä syystä, että stripeistä tulisi jonkinlainen päiväkirja itselleni, johon pystyisin palaamaan vuosien jälkeen muistelemaan menneitä.



KUVAT 1 JA 2. Noin viisitoista vuotta sitten piirtämiäni piirroksia. Samu Sirkka piirretty mallia katsomalla.



## 2 PALIKAT PAPERILLA

Asetin itselleni mielikuvan, millaisilta haluan Palikat-hahmojen näyttävän. Mieliesäni näin niiden olevan sekoitus Tenavia, Luupäitä ja Lassia ja Leeviä. Myöhemmin tulenkin tarkastelemaan työssäni Tenavia ja Lassia ja Leeviä, mutta Luupäät jätän vain omaan mieleeni taustalle pyörimään. Onko tämä sitten oikea ja järkevä ratkaisu, niin tämä selviää lopussa. Luupäiden tilalle tarkasteltavaksi otin Viivin ja Wagnerin, mihin syyn kerron myöhemmin.

### 2.1 ENSIMMÄISET PALIKAT

Palikat-hahmojen muoto syntyi heti alkuvaiheessa. Kuvassa kolme pystyy näkemään jo ensimmäisen perheen hahmon: veijarimaisen Sulevin kruunu päässä, vaikkei aivan pallokäsiensä kanssa ole vielä lopullisessa muodossa. Robottien esiintyminen samalla paperilla tulee ajatuksesta, kun mietin, että haluan strippiini olevan jotenkin erilainen ja poikkeava jo olemassa olevista stripeistä. Hylkäsin kuitenkin robotti-ajatuksen, koska kehitin omasta mielestäni paremman muodon hahmoille eli palikan.

Tartuin ensimmäisessä luonnoksessa Sulevista esiintyneeseen palikan muotoiseen päähän ja lähdin sen pohjalta luonnostelemaan muita hahmoja. Pään muoto miellytti minua erityisesti siitä syystä, että se olisi mitä todennäköisemmin helppo ja nopea piirtää. Eikä minulle myöskään tullut mieleen valmiita strippejä, joissa hahmojen päät olisivat palikan muotoisia. Myös kotona käytetty sanonta: "Oot sen verran palikka, että näytät ihan kuutiolta", käynee täydellisesti Palikat-hahmojen olemukseen.

Ensimmäiset luonnokset neljästä Palikasta kuvassa viisi ovat yksinkertaisuudessaan tylsät. Hahmot ovat yhtä pötköä, joita ei suuremmilta osin edes erota toisistaan. Housut ja paidat ovat täsmälleen samanlaiset sekä kädet ja jalat ovat taitamattomuuden takia piirretty palloiksi. Hahmoissa ei ole eloa, ne eivät ole mielenkiintoisia, eikä niillä näytä olevan minkäänlaista persoonaa. Hahmot ovat siis liian palikkamaisia. Itse en näe näiden hahmojen kiinnostavan omaa mielenkiintoani lukeakseni mahdollisia strippejä kyseisistä hahmoista.

Samaiselle paperilla olen yrittänyt piirtää myös ensimmäisen stripin. Aiheena stripissä on nuorimman perheenjäsenen Sulevin ryömiminen keskellä yötä aikuisten väliin nukkumaan. Tässä olen yrittänyt vielä kokeilla, jos hahmojen pään muoto olisikin pyöreä, mutta lopputuloksena syntyi apinapoika. Strippi on myös

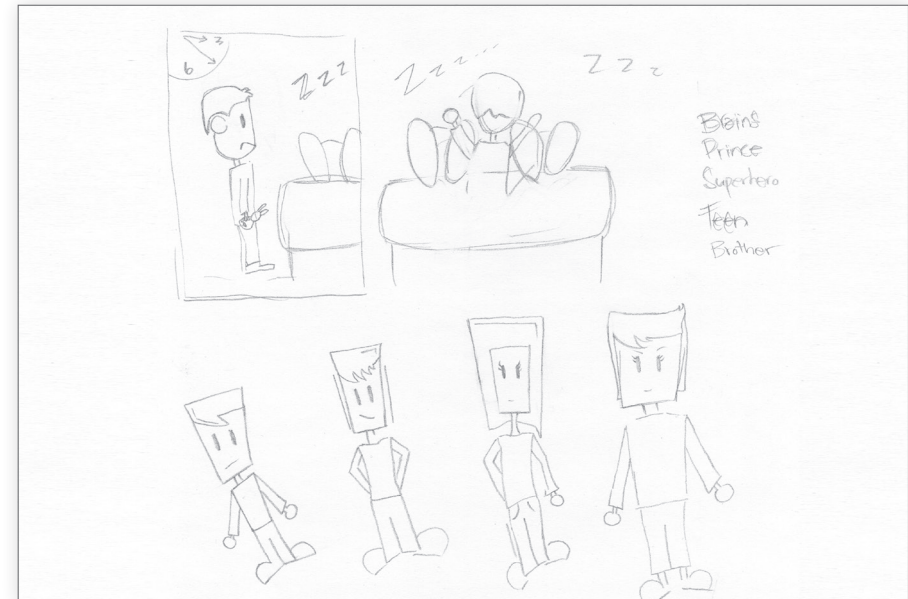


KUVA 3.



KUVA 4.

KUVA 5.



KUVAT 3 -5. Ensimmäisiä luonnoksia hahmoista.

jäänyt kesken, koska turhautuneisuus piirtämisen osaamattomuuteen otti vallan. Mielessäni näin kuinka sänky, Sulevi ja kaksi aikuista (Rinja ja Hanski) asettuisivat ruuduissa. Lopputulokseen en kuitenkaan päässyt, koska en osannut piirtää ajatuksiani paperille.

Paperin oikeaan yläreunaan mietin hahmojen englanninkielisiä nimiä (kuva 5, sivu 9). Aluksi minulla oli siis mielessä, että tekisin stripit englanniksi. Perheen äidin nimeksi ajattelin Brains eli perheen äivot. Omaksi nimeksi Superhero, koska sitä hän oli iältään. Vanhimman lapsen nimeksi Teen, koska sitä hän oli iältään. Keskimmäisen lapsen nimeksi Brother, sillä tuolla nimellä nuorimmainen poika häntä kutsui suomeksi. Kuopuksen nimeksi ajattelin Prince-nimeä, niin kuin pikku prinssi.

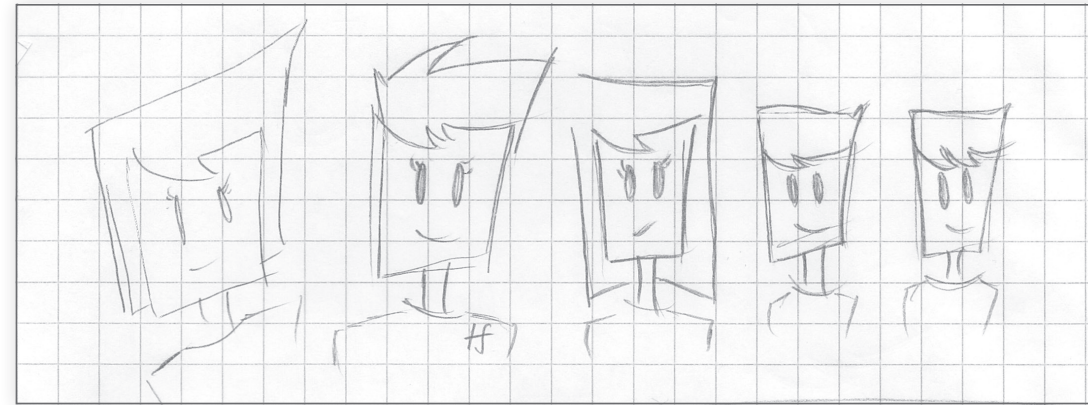
Mietittyäni kuitenkin hetken striippien tekemistä englanniksi päädyin siihen tulokseen, että teen stripit suomeksi. Koin, että perheen hokemat kärsisivät, jos kääntäisin ne englanninkielelle. Esimerkiksi "En kerro!", "Mitä se siulle kuuluu?", "Se oli kysymys!" tai "Arvaa mitä?" -hokemat käännettyinä englanninkielellä hävittäisivät merkityksen.

Hahmojen englanninkieliset nimet vaihtuivat piirtämisen edetessä ja hahmojen kehittyessä suomalaisiksi: Rinja, Hanski, Elli, Raimo ja Sulevi. Lasten nimet (Elli, Raimo ja Sulevi) otin arjessa käytetyistä nimimuunnoksista. Aikuisten nimet keksin, kun olin erilaisia nimivaihtoehtoja pyöritellyt tarpeeksi kauan mielessä. Jos aikuisten nimet olisin ottanut arjessa käytetyistä nimistä, nimet olisivat Rintsi ja Hansoolo. Nimet eivät kuitenkaan mielestäni sopinut Palikat-hahmoille. Rintsi oli liian lempinimen kuuloinen ja Hansoolo viittaa suoraan Star Warsiin, eikä myöskään ollut oikea nimi.

## 2.2 HAHMOJEN KEHITTÄMINEN

Kokeilin piirtää kuvassa kuusi hieman enemmän elossa olevia Palikoita. Hahmot on piirretty nyt vauhdikkaampaa viivaa käyttäen. Viivat eivät ole niin viivoittimella tehtyjä, vaan ne niin sanotusti elävät. Hahmojen hiusten ääriviivat ovat kaarevampia. Lisäksi piirsin hiustupsuja puolin ja toisin hahmojen päitä, lisäten näin myös eloa, persoonaa ja eroavaisuutta hahmoihin.

Kuitenkin Palikat näyttivät edelleen liian tylsiltä ja kaikilta niiltä asioilta mitä aiemmin mainitsin hahmoista kuvassa viisi. Hiustupsut Hanskilla (toinen vasemmalta) olivat hieman kankean näköiset. Ne näyttivät väkisin tehdyiltä. Pojat näyttivät



**KUVA 6.** Lisää luonnoksia hahmoista.

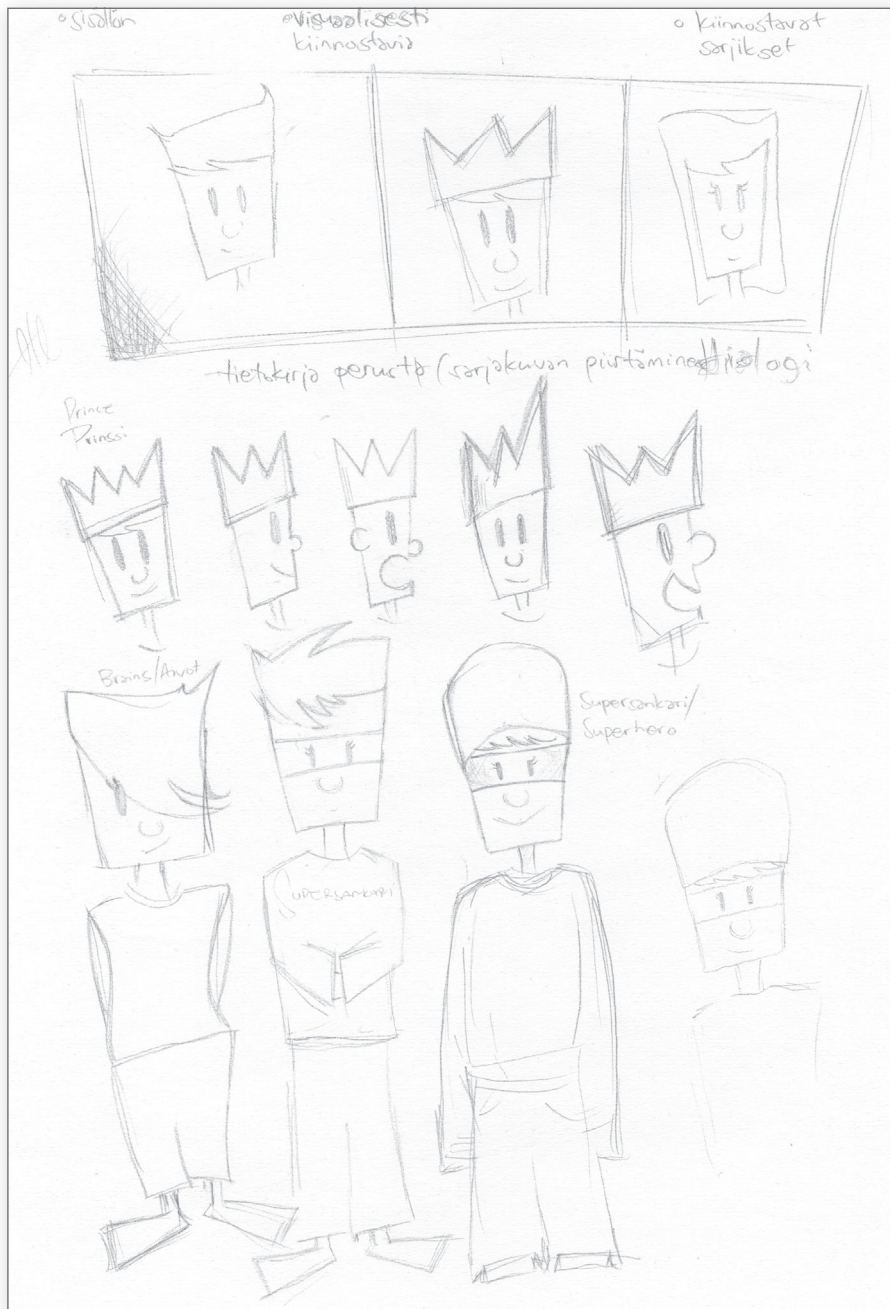
edelleen samanlaisilta, vaikka tarkoitukseni ei ollut tehdä niistä kaksosia. Raimon hiustupsu ja Sulevin kaksi hiustupsua eivät erottaneet tarpeeksi poikia toisistaan. Rinja, Hanski ja Elli ovat enemmän oikeaan suuntaan menossa piirtämisen suhteen ja miltä haluan hahmojen näyttävän.

Halusin hahmojeni näyttävän erilaisilta kuin vastaan tulleet piirroshahmot lukemissani sarjakuvissa. Halusin, että ne ovat tunnistettavissa minun piirtämiksi, eikä liitettävissä jo olemassa oleviin piirroshahmoihin. Halusin, että hahmoista näkyy niiden henkilöiden persoonallisuus/olemus, joista ne pohjautuvat:

- **Rinja:** määrätietoinen perheen pomo, lempeä, mutta aina tiukka
- **Hanski:** aikuinen lapsi
- **Elli:** kiukutteleva teini
- **Raimo:** elämän ihmeitä pohtiva pieni mies
- **Sulevi:** veijarimainen pieni poika.

## SULEVIN, RAIMON JA ELLIN KEHITYS

Koska ongelmakohtana tässä vaiheessa oli poikien samankaltaisuus, aloitin siitä seuraavalla paperilla (kuva 7, sivu 11). Onnistuin piirtämään pojista eri näköiset kruunun ansiosta. Kruunu, joka ensimmäisen kerran esiintyi ensimmäisessä luonnospaperissa (kuva 3, sivu 9) tuli takaisin Sulevin päähän. Koin ylisuuren kruunun



tuovan Suleville veijarimaisuutta ja edustavan pienten lasten lähes pakkomielettä johonkin tiettyyn asiaan. Oli se sitten unilelu, huppari, lippis tai jokin muu rakas esine, jota ei voinut korvata uudella. Ajattelin myös kruunun antavan hahmolle oman "tavamerkin", jota mahdollisesti voisi sellaisenaan käyttää myöhemmin jossakin stripissä.

Raimo näyttää tässä luonnoksessa tikkumaiselta verraten kruunupäiseen Suleviin. Sulevissa näkyy jo jotain siihen suuntaan viittaavaa millaiselta halusin hahmon näyttävän. Sulevi näyttää pehmeämmältä ja vähemmän kulmikkaalta verrattuna Raimoon. Onko syynä sitten Sulevin palikka pään leveys tai uutena lisänä kasvoihin ilmestynyt pallomainen nenä.

Ellissä ei suurta kehitystä näy sitten ensimmäisen luonnoksen (kuva 5, sivu 9). Hiukset ovat saaneet lisää kaarevuutta ja otsahiukset olivat saaneet seurakseen hiustupsun. Ainut varsinainen lisä Ellissä oli nenä verrattaessa kuvassa kuusi tehtyyn luonnokseen.

Nenän lisäksi hahmoille siirryttyäni yritykseen piirtää Sulevia sivusta (kuva 7). Huomasin tuskakseni, että sivusta piirtäminen ei sujunut ollenkaan. En saanut hahmoa näyttämään millään samanlaiselta kuin edestäpäin piirrettynä. Montaa yritystä en tosin luonut sivuprofiiliin piirtämiselle, kun päätin antaa ongelman olla. Toivoin, että kun tarpeeksi monta kertaa edestäpäin piirtäisin hahmoja, niin taianomaisesti osaisin piirtää sivustakin. Toinen toive oli kylläkin, että myöhemmin löytäisin muista sarjakuvista ratkaisun ongelmaani.

## RINJAN JA HANSKIN KEHITYS

Seuraavaksi siirryin yritykseen piirtää perheen aikuiset: Rinja ja Hanski. Piirsin Rinjan hiukset enemmän samanlaisiksi niin kuin hahmon esikuvalla oli. Aiempi tukka kuvassa kuusi oli tätimäinen polkkatukka ja tällaista vaikutelmaa minulla ei ollut tarkoitus antaa. Rinjan oli tarkoitus näyttää perheen aivoilta, jolla oli tyyliä. Hahmon pään koko oli tarkoituksella leveämpi kuin vieressä olevalla Hanskilla. Tällä oli tarkoitus luoda kuvitelma, että Rinja omistaa jo aiemmin mainitut perheen aivot. Tarkoitus oli myös luoda vaikutelma Hanskin ja Rinja erilaisuudesta. En halunnut, että näillekin hahmoille kävisi samoin kuin Suleville ja Raimolle:

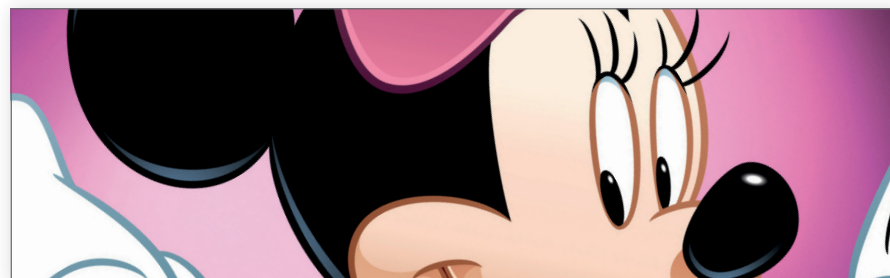
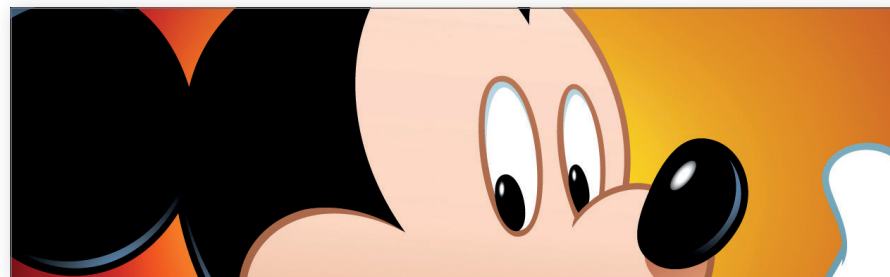
**KUVA 7.** Sulevin sivuprofiiliin kokeilua, sekä Rinjan ja Hanskin uusia luonnoksia.

näyttävät samalta. Rinjalle tein naisellista kaarevuutta vartalon muotoon ja vaatetuksella sain melko hyvän lopputuloksen. Olen peittänyt ainoastaan kädet hahmolta, koska en tiennyt kuinka ne piirtäisin. Jalat ovat melko alkeellisten räpylöiden näköiset. Piirsin jalkoja moneen otteeseen Rinjalle, mutta mitään järkevää jälkeä en saanut aikaiseksi. Tyydyin tässä vaiheessa räpylöihin ja piirsin samanlaiset myös vieressä olevalle Hanskille.

Hanskin varsinainen ensimmäinen kokonainen luonnos oli oikeaan suuntaan menossa, mutta tikkumaiset hiustupsut ja tökeröt räpylät eivät suuresti miellyttäneet. Kädet piirsin edelleen piiloon, kun en tiennyt miltä käsien tulisi näyttää. Seuraavasta Hanski-luonnoksesta samalla paperilla pystyinkin jo antamaan oman hyväksynnän onnistumiselle, pois lukien sen, että käsiä hahmolla ei ollut ja jalat oli piilotettu housujen alle. Hanskin lisäasusteet (pipo, viitta ja silmämaski) toivat hyvin esille hahmon persoonan: aikuinen lapsi ja hissi ei ole niin sanotusti täysin ylös asti noussut. Lisäasusteilla sain ratkaistua ongelman tukan kanssa piilottamalla sen pipon alle ja silmämaskilla sekä viitalla sain tuotua esille hahmon leikkimielisyyden ja suuren kiinnostuksen supersankareihin. Onko tämä supersankareista kiinnostuneisuus tärkeää striippien kannalta jääköön nähtäväksi. Joka tapauksessa viitta ja silmämaski teki Hanskista mielenkiintoisemman.

Piirsin Hanskin tarkoituksella sellaiseksi, että hahmosta ei voi täysin sanoa, onko se nainen vai mies. Samoin voi myös ajatella hahmon Hanski-nimestä. Kuitenkin yksi tunnusomainen piirre naispuolisille piirroshahmoille Hanskista löytyy: silmäripsit. Esimerkkinä ripsien käytöstä piirroshahmoilla todistaa Mikki ja Minni. Jos Minniltä ottaisi ripset pois, se näyttäisi täysin Mikiltä (kuvat 8 ja 9). Esimerkissäni tosin on käytetty Minnin kohdalla stereotyyppistä värimaailmaa, pinkkiä, joka paljastaa jo Minnin sukupuolen.

Yritin vielä piirtää uudelleen Hanskia ja Rinjaa omille luonnospapereille ennen kuin lähdin piirtämään strippejä (kuvat 10 ja 11, sivu 13). Tarkoituksena oli koittaa piirtää samanlainen Hanski kuin kuvassa seitsemän ja siitä eri variaatioita ilmeiltään ja asennoiltaan. Kopioiminen uudelle luonnospaperille ei erityisen hyvin onnistunut. Ilmeissä ei tapahdu mitään muuta kuin suun viivan vaihteleva eri muotoon. Halusin hahmojen tuovan eri mielentiloja esille muutenkin kuin suun kautta ja sitä ei näissä Hanskeissa tapahtunut. Pipo näytti Hanskilla enemmän kypärältä tai potalta kuin pipolta. Käsien piirtämisyritys tuotti tuloksena tikkusormet. Ainoana hyvänä tuloksena tältä paperilta löytää toisesta yrityksestä piirtää Hanski sivustapäin: hahmo alkaa näyttää samalta kuin edestäkin. Takaa piirretty-



**KUVAT 8 JA 9.** Jos alemmasta kuvasta Minniltä ottaisi ripset pois, sukupuolen erottaminen olisi lähes mahdotonta.

nä Hanski näyttää kohtalaisen hyväksyttävältä pois lukien potan päässä. S-kirjain Hanskin viitassa tarkoittaa supersankaria ja sorsa sukunimeäni eli toisin sanoen supersankarisorsaa.

Rinjan kopioiminen edestäpäin onnistui moitteettomasti kuvassa yksitoista (sivu 12). Luonnospaperilla näkyy muutama kokeilu jalkojen piirtämisestä, mutta mikään näistä ei tässä vaiheessa miellyttänyt. Keskellä sijaitsevalle luonnokselle onkin jäänyt tarkoituksella erilaiset jalat. Oikean puoleiseen jalkaan olen vienyt räpylä ideaa astetta pitemmälle: piirsin viivat räpylään, josta sai vielä paremmin käsityksen siitä, että kyseessä on räpylä. Toisesta jalasta en tiedä mitä se yrittää esittää, mahdollisesti jotain puutikkua. Sivuprofiilin piirtäminen Rinjasta oli täysin toivoton tapaus. Sitä ei pystynyt mitenkään liittämään edestäpäin piirrettyyn Rinjaan. Tapaukset ovat täysin eri hahmoja, joista toinen ei edes ole tämän julkaisun arvoinen.

Vaikka en tiennyt miten piirtää sivuprofiileja, vaikka en tiennyt miten piirtää käsiä, vaikka en tiennyt miten piirtää jalkoja, vaikka en ollut kaikkiin hahmoihin



**KUVA 10.** Luonnoksia Hanskista.



**KUVA 11.** Luonnoksia Rinjasta.

tyytyväinen: lähdin kokeilemaan onneani striippien piirtämisessä. Kuitenkin kun minulla oli jonkinlaiset luonnokset hahmoista, niin niitä pystyi mielestäni yhtä hyvin kehittämään stripeissä kuin papereilla, joissa vain luonnostelin hahmoja yleisesti.

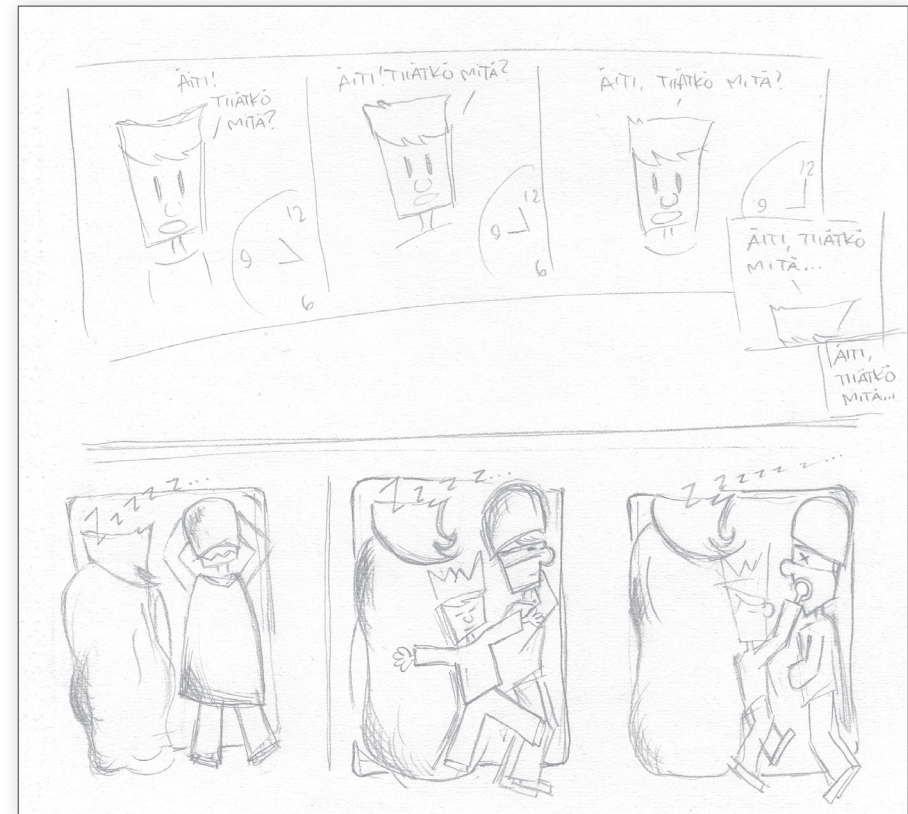
### 2.3 ENSIMMÄISET STRIIPIT

Strippien aiheet poimin arjesta tapahtuneista asioista. Kirjoitin aiheita muistiin hauskoista ja muistamisen arvoisista asioista. Ymmärsin, että haaste tulisi olemaan, miten saisin ulkopuolisen eli lukijan ymmärtämään jonkin asian, joka itselleni oli hyvinkin selkeä. Tästä hyvänä esimerkkinä on Minä vilkutan! -strippi (kuva 15, sivu 15), jonka tarinan tulen aukaisemaan myöhemmin.

Strippien kokoon ja ruutujakoon en kiinnittänyt huomiota näissä paperille piirretyissä stripeissä. Tämä oli vain luonnosteluvaihe, jossa yritin tuottaa jotain strip-

pejä paperille, miettimättä oikeiden sanomalehdissä julkaistujen striippien kokoja. Oikean koon otin huomioon tietokoneella piirtäessä.

Ensimmäinen strippi (kuva 12), jos ei ota huomioon sivulla yhdeksän piirrettyä Sulevin sänkyyn ryömimisyritystä, on Raimon kyselytuokio äidille. Olen yrittänyt kellon avustamana havainnollistaa, kuinka lyhyessä ajassa poika toistaa samaa homkamaa, aloittaen aina äiti sanalla. Piirtämistyylillä ei ole kehittynyt tässä stripissä. Raimo näyttää samalta kuin aiemminkin, jos ei huonommalta. Kellokin näyttää huonommalta kuin viisivuotiaan piirtämä tikku-ukko. Stripistä näkee, että se on piirretty periaatteella, että jotain pitää saada aikaiseksi.



**KUVA 12.** Ensimmäisiä strippejä Palikoista.



**KUVA 13.** Ajoissa kouluun.

Seuraava strippi samalla paperilla on uusi yritys piirtää Sulevin sänkyyn tuleminen. Tällä kertaa lähestymistapa aiheeseen on hieman erilainen. En lähtenyt piirtämään Sulevin kömpimistä sänkyyn, vaan piirsin ensimmäiseen ruutuun tilanteen, jossa Hanski ja Rinja nukkuvat hyvin autuaasti ja tilavasti sängyssä. Toisessa ruudussa Sulevi on päässyt aikuisten väliin/päälle ja Hanski on muuttanut asentoaan - Rinja edelleen samassa asennossa. Kolmannessa ruudussa tilanne on muuttunut sen verran, että Sulevin pyörittyään tarpeeksi sängyssä saa poika "lyötyä" käteensä Hanskin suuhun - Rinja edelleen samassa asennossa.

Huomasin strippiä piirtäessä hahmojen piirtämisen eri asentoihin tuottavan suurta tuskaa. Hanski ja Sulevi näyttivät liian tikkumaisilta ja tylsiltä, samoilta kuin ensimmäisissä luonnoksissa. Yritin peitellä varjoilla osaamattomuuttani (pipo, peitto ja viitta), mutta se vain lisäsi näkyvyyttä taitamattomuudelle.

## AJOISSA KOULUUN

Aloitin tästä eteenpäin tekemään jokaisen stripin selkeämmällä viivalla ja omalle paperille. Tämä olisi pitänyt jo tehdä kahdessa aiemmassa stripissä, mutta jos vauhti on sata ja taito on lähes nolla, niin aina ei voi tehdä kaikkea heti aluksi

oikein. Mutta nyt oli siis leveydeltään 297 mm ja korkeudeltaan 210 mm käytettävissä (A4), josta en vielä kuitenkaan osannut käyttää koko alaa.

Ajoissa kouluun strippi (kuva 13) kertoo tilanteesta, kun Raimo on lähdössä muutamaa tuntia liian aikaisin kouluun. Ensimmäisessä ruudussa tuttuun tapaan sivusta piirretty hahmo ei näytä vastaavaan edestäpäin piirrettyä Raimoa. Raimo on saanut myös saman potan päähän kuin Hanskilla. Tämän lisäksi sängyssä nukkuvan Rinja-äidin jalat ovat edelleen räpylät.

Toisessa ja kolmannessa ruudussa sen sijaan on tapahtunut jotain kehitystä. Rinja on saanut toiset kasvat: aamukasvat. Hahmolla pysyy sama vartalonmuoto, mutta naama on saanut pienen kasvojenkohotuksen. Mallina minulla tähän ilmeeseen toimi hahmon elävämalli. Rinja on edelleen tunnistettavissa aiemmas-ta luonnoksesta, mutta tässä tapauksessa silmät ovat vaan hieman väsyneet ja hiukset ei ole niin nätisti laitettu. Jalka ongelman olen ratkaissut piirtämällä Rinjan tarpeeksi läheltä, ettei jalkoja tarvitse piirtää.

Toinen ruutu on siihen suuntaan menossa mihin haluaisin piirrosjälkeni suuntaavaan: yksinkertaiseen, mutta selkeään. Rinjan vaatetus ja taustalla näkyvä ovi-  
aukko kertoo, että tapahtumapaikka on sisätilat ja mahdollisesti voisi myös tulkita Rinjan tulleen oviaukosta.

Kolmannessa ruudussa esiintyy jälleen kello, jonka ulkomuoto ei suuresti ole parantunut, samaa voi myös sanoa lämpömittarista. Näkisin, että tässä tulee esiin se, kun yritän piirtää jotain täysin ilman mitään mallia katsomatta. Myös Rinjan repliikki on hieman tökerö, eikä minulla olekaan aikomusta käyttää tällaisia lyhen-teitä muissa stripeissä.

Itse sain hyvät naurut aikaiseksi, kun piirsin Rinjan valmiiksi. Strippi sinällään ei ole hauska eikä huvittava, mutta keskimääräinen ruutu jo yksinään saa minut nauramaan, koska yhdennäköisyys oikean elämän aamu-Rinjaan on lähes täydellinen. Tämä ei tietenkään todennäköisesti hauskuuta muita ihmisiä, mutta voinen ajatella, että ei minullekaan aina kaikki lukemani stripit aukene tai naurata. Toivon vain, että viimeistellyistä stripeistä tulee tarinat selkeästi esille.



**KUVA 15.** Minä vilkutan!



**KUVA 16.** Ei näin!



**KUVA 17.** Tervetuloa ihana uusi viikko!

## MINÄ VILKUTAN & EI NÄIN

Nämä kaksi strippiä olen jättänyt kesken, siitä syystä että turhautuneisuus alkoi ottaa suuremman osan kuin halu saada hyvää jälkeä aikaiseksi. Piirrosjäljen analysointi on turhaa enää näissä tapauksissa, koska se olisi samaa tekstiä kuin edellä. Strippien aiheista kuitenkin muutaman sanan mainitsen.

Minä vilkutan! -stripin aiheena on Sulevin pakkomielle saada mennä vilkuttamaan ikkunaan, kun kuka tahansa poistuu talosta (kuva 15). Tämä aihe pitäisi tuoda esille monessa stripissä, että se aukeaisi muillekin kuin vain asiasta tietäville ihmisille. Pakkomielleen voisi tuoda muun muassa esille siten, että Sulevi juoksee kesken vessassa käynnin ikkunaan vilkuttamaan ja kesken syömisen ja kesken Playstationilla pelaamisen ja kesken leikkimisen ja kesken saunomisen... Lista voisi jatkua loputtomiin ja kyseisestä aiheesta saisi tuotettua monta strippiä.

Ei näin! -strippi näyttää esimerkin siitä, mitä tapahtuu, kun laittaa aikuisen pukemaan lapsen päiväkotiin ilman minkäänlaista aiempaa kokemusta. Kaksi ruutua ei täysin kerro tarinaa. Viimeinen ruutu ainakin puuttuu tarinasta, jossa päiväkodin tati kysyy Suleviltä onko hän itse saanut valita vaatteet. Tästäkin aiheesta eli mitä kokematon aikuinen saa aikaiseksi lasten kanssa, pystyisi piirtämään monta strippiä. Mielestäni useassa stripissä, jossa on sama aihe aukaisee strippien tarinaa. Ne kertovat hahmoista millaisia ne ovat sekä kertovat Palikoiden elämästä millaista niin sanottua toistoa tunnista tai päivästä toiseen jotkin asiat ovat.

## TERVETULOA IHANA UUSI VIIKKO!

Tervetuloa ihana uusi viikko! ei varsinaisesti ole strippi tai siinä ei ainakaan ole ruutuja näkyvissä (kuva 17, sivu 16). Piirsin tämän stripin, koska halusin unohtaa hetkellisesti ongelmat, joita minulla oli lähes kaikissa vartalonosissa, paitsi hyvinä hetkinä päiden suhteen. Ajatuksena stripissä oli tuoda esille hahmojen maanantaimun tunnelmat. Hanski on ulapalla, Rinja on hieman väsy, Elli on itse aurin-gonpaiste, Raimo on yhtä ulapalla kuin Hanski ja Sulevi on suruissaan.

En tiedä helpottiko tieto, että tälle paperille minun ei tarvinnut tuskailla piirtää käsiä, jalkoja tai sivuprofileja, koska lopputulos oli itseäni miellyttävä. Sain rauhassa keskittyä piirtämään vain päitä, enkä mitään muuta. Ongelmakohtana aiemmin ollut Hanskin pipo ei ollut enää potan näköinen, vaan oli hieman enemmän saanut pipon muotoa. Viivan katkomista sekä kaarevuuden tuomista pipon

ääriviivoihin poisti tätä edellä mainittua efektiä. Tosin pipo näytti pienesti turbaaniilta, mutta olin enemmän tyytyväinen turbaaniin kuin pottaan.

Rinja meni tässä stripissä samalla naamalla, kuin Ajoissa kouluun -stripissä. Elli näytti piirtojäljeltään samaan joukkoon kuuluvalta Hanskin ja Rinjan kanssa. Ellissä oli sitä niin sanottua pehmeyttä, jonka loi katkonainen hiusten ääriviiva. Pehmeys puuttuu kuitenkin vielä Raimosta, joka johtui hiuspalikan terävistä kulmista. Sulevi oli hyväksyttävissä, päätä olisi kuitenkin voinut hieman leventää.

Kaikilla hahmoilla yhdistin pään ja kaulan niin sanotusti yhdeksi viivaksi. Jos katsoo esimerkiksi kuvassa 16 pään ja kaulan yhdistymistä, niin ne ovat omat alueensa. Tervetuloa ihana uusi viikko -stripissä taas pää ja kaula yhdistyvät toisiinsa.

## PUKEMISEN RIEMU & PUU

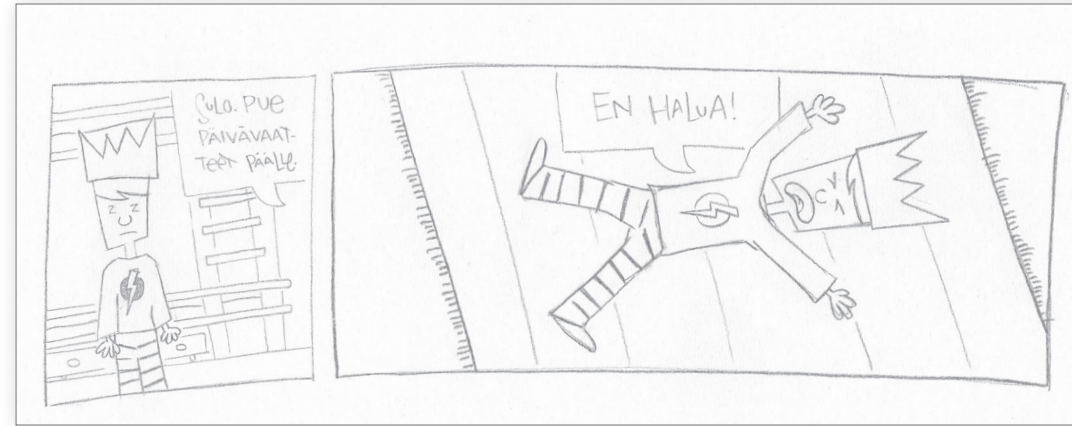
Pukemisen riemu -stripissä aiheena on varmaan monille vanhemmille tuttu tilanne: lapsi ei halua pukea päällensä (kuva 18). Miten olen lähtenyt käsittelemään aihetta ei ole ehkä se paras. Todellisuudessa tilanne menee enemmänkin niin, että siihen asti ollaan aamulla hyvinkin pirteitä, mutta kun tilanne vaatii pukeutumaan, niin tulee suuri väsymys, jonka seurauksena ei haluta pukea päälle. Tässä stripissä piirsin kuitenkin jo ensimmäiseen ruutuun väsyneen Sulevin ja seuraavassa ruudussa ollaan jo stripin lopussa. Tilanteen olisi voinut aloittaa ruuduilla, jossa Sulevi reippaana nousee ylös, käy vessassa, syö aamupalan ja on yhtä hymyä. Viimeiseen ruutuun olisi tullut sitten selälleen heittäytyminen.

Piirtämisen jälki on taas huonoa. Sänky on liian yksityiskohtainen tai jokin siinä häiritsee. Sulevin vartalo on liian aikuismainen, eikä se näytä lapselta, koska olen piirtänyt vartalon liian ohueksi.

Puu-strippi on viimeinen, jonka piirsin ennen kuin lähdin hakemaan apua sarjakuvista. Stripin aihetta ei voi muuten selittää kuin, että tilanne oli tosi. Puu-aihetta voisi viedä eteenpäin toisissa stripeissä, joissa toisin esille Raimon pohdiskelija persoonan.

Raimon hiukset saivat tässä vaiheessa uuden suunnan. Tikkumainen ja teräväreunainen tukka poistui ja tilalle tuli karvalakki. Karvalakki ei aivan ole sitä mitä haluan Raimolle päähän, mutta olen tähän vaihtoehtoon enemmän tyytyväinen.

Hanskin pipo sai lisää turbaanityyliä pipoonsa kuin kuvassa seitsemäntoista. Ymmärrykseni ei riitä, miksi kuvassa 17 onnistuin piirtämään hahmojen päät ja tässä stripissä Raimo ja Hanski näyttävät täysin erilaisilta. Syynä voi olla ja onkin se, etten ollut tarpeeksi harjaantunut piirtämään hahmoja ja etsin vielä tyyliäni. Tyyliä etsimisen avuksi otin seuraavaksi käsiini Sarjakuvapiirtäjän käsikirjan.

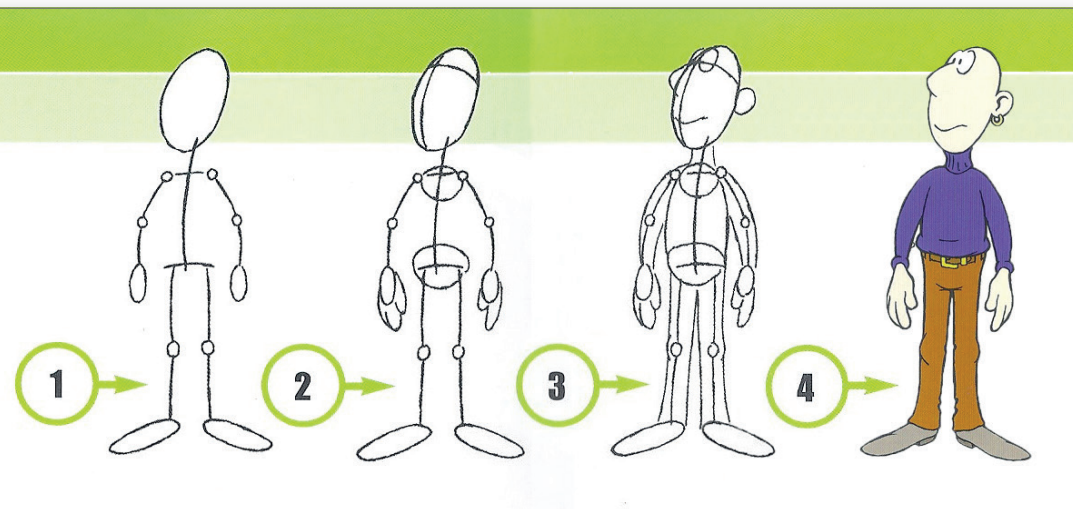


KUVA 18. Pukemisen riemu.



KUVA 19. Puu.





**KUVA 20.** Bishopin vaihe vaiheelta piirtämistekniikka tikku-ukosta viimeistelyyn hahmoon.

### 3 AMMATTILAISET APUUN PALIKOILLE

Ensimmäiset luonnokseni ovat siis tarkoituksella piirretty ilman mitään muita sarjakuvia tai piirtämisoppaita katsomatta. En halunnut, että vahingossa tiedostamatta kopioisin muiden piirtämistä tai striippien ideoita. Nyt kun minulla oli oma idea ja hahmot jonkinlaisessa muodossa, aloin tarkastella muiden piirtämiä sarjakuvia ja yhtä piirtämisopasta, joista mahdollisesti voisin löytää ideoita ja ratkaisuja omiin ongelmiini piirtämisessä.

#### 3.1 SARJAKUVAPIIRTÄJÄN KÄSIKIRJA

Franklin Bishopin kirjoittama käsikirja aloittavalle piirtäjälle on lyhyt (192 sivua) ja perusteellinen opas sarjakuvien piirtämisestä. Kirjan ensimmäisessä luvussa käydään läpi piirtäjän työvälineet: valopöydät, piirustuspöydät, työtilat, lyijy- ja värikynät, tussit, siveltimet, guassit, vesivärit, akryylivärit, paperit ja tietokoneen käyttö. Bishop esittelee näissä kappaleissa vaihtoehtoja sarjakuvien piirtämiseen erilaisilla tekniikoilla. Hän havainnollistaa kuvilla esimerkiksi minkälaista jälkeä pystyy saamaan aikaiseksi guassilla tai akryyliväriä. (Bishop 2007, 12-35.)

Hirveästi en tähän lukuun kirjassa keskittynyt, koska päämääränä minulla oli tuottaa kaikki työ suoraan tietokoneella. Tietokoneen käyttö kappaleessa käytiin lyhyesti läpi kuvan skannaamista ja ohjelmia, joita voisi käyttää kuvien viimeistelyyn (Bishop 2007, 32-35). Tästä ei ollut siis suurta apua omassa prosessissa.

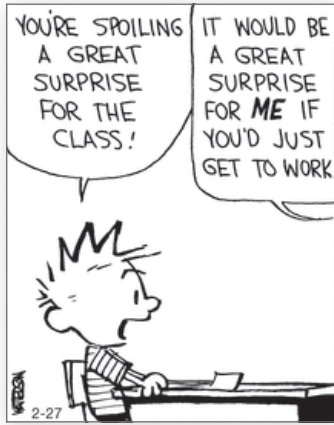
Suurin apu minulle kirjasta tuli vaihe vaiheelta piirtämisestä (kuva 20). Asia ei minulle mikään uusi ollut, mutta en koskaan aiemmin ollut käyttänyt tekniikkaa. Tapani nuorempana oli vain piirtää suoraan hahmo ja toivoa, että paperin koko riittäisi. Tajusin kuitenkin myöhemmin, Hanskin ja Sulevin vastakkainasettelussa (kuva 43, sivu 25), että tällaisesta hahmottelusta oli suuresti hyötyä; hahmot tulivat suhteessa toisiinsa oikean kokoiseksi ja paperin pinta-ala riitti piirtämiseen. Itseltään selvä tämäkin asia, mutta en ollut aiemmin vain kokenut tekniikkaa omaksi.

Vaihe vaiheelta piirtäminen löytyi Bishopin kirjasta luvusta Ryhdy piirtäjäksi, jossa käsiteltiin monia piirtämistä helpottavia tekniikoita sekä tapoja piirtää esimerkiksi käsiä, jalkoja, ilmeitä, lapsia, taustoja, liikettä, ääniä, eläimiä ja puhekuplia. Luku on kirjan kattavin, josta varmasti olisi ollut apua omaan piirtämiseen enemmänkin, jos olisin tarkastellut kirjaa syvemmin. Minulla oli kuitenkin suurempi polte lähteä tarkastelemaan itse sarjakuvia ja löytää sieltä ratkaisuja ja vinkkejä omaan piirtämiseen.

#### 3.2 TENAVAT

Kun alussa mietin miltä haluaisin sarjakuvieni näyttävän, törmäsin Facebookissa kaverin jakamaan Charles M. Schulzin Tenavat strippiin. Stripin aihe ei jäänyt minulle mieleen, mutta minun huomio kiinnittyikin Jaskan ja Resson yksinkertaisuuteen. Sinällään tuttu sarjakuva minulle, mutta kuitenkin tuntematon siltä osin etten ollut aiemmin Tenavien piirtotyöniä tutkinut. Lapsena jonkin piirretyn olin katsonut Tenavista, mutta muuten en ollut luonut aikaani Tenaviin.

Lainasin kirjastosta pinon Tenavia ja aloin tarkastella Schulzin piirtojälkeä. Mänitsemani yksinkertaisuus tulee Tenavissa esiin jo pelkästään viivan paksuudessa. Ääriviivat ovat hahmoissa lähes tasapaksuja oli sitten kyse kulmakarvoista tai sormenpäistä. Vertauskohteeksi, jos ottaa Bill Wattersonin piirtämän Lassin ja Leevin, jossa esimerkiksi Lassin hiusten viivan paksuuden vaihtelu on kauempaakin havaittavissa, kun taas Epun hiukset ovat yksinkertaisuudessaan tasapaksut (kuva 21 ja 22, sivu 18).

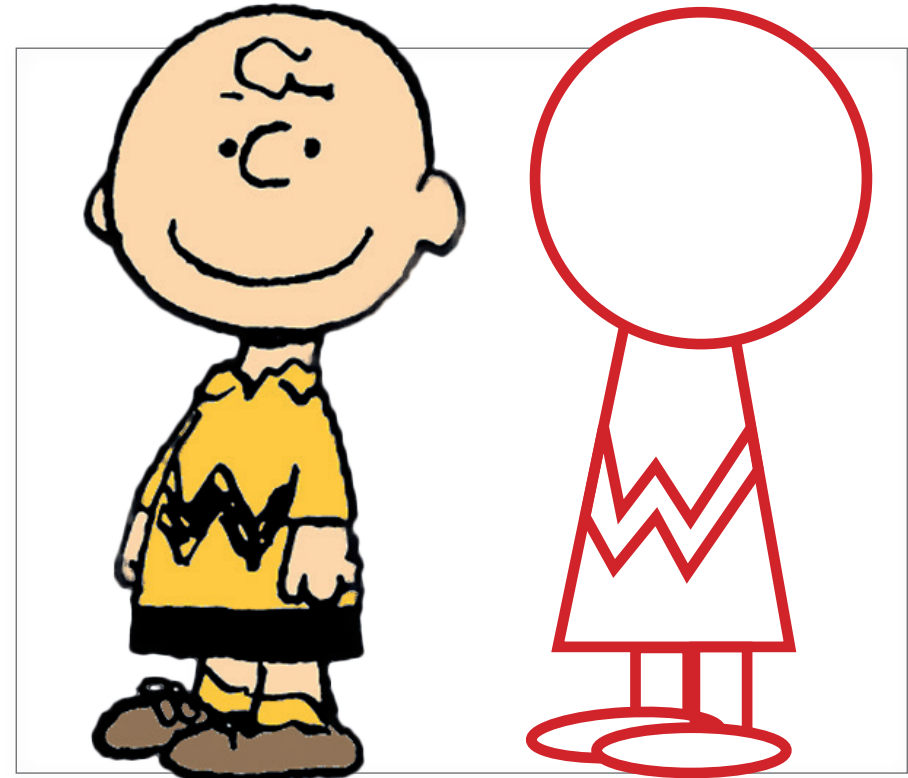


KUVAT 21 JA 22. Kuvissa näkyy Lassin ja Epun hiusten viivojen paksuuden ero.

Toinen yksinkertaisuus Tenavista loisti niiden vartalon rakenteessa. Ne olivat hyvinkin palikkamaisia. Hajotinkin Jaskan osiin, jossa havaitsin tämän asian konkreettisesti (kuva 23 ja 24). Yksinkertaisuudessaan Jaska rakentui ympyrästä, tylpistä kolmiosta, kahdesta suorakulmiosta ja kahdesta soikiosta. Samalla "pohjapiirustuksella" on muutkin Tenavien hahmot piirretty. Hahmot on vain saatu näyttämään erilaisilta tietyillä ominaispiirteillä. Esimerkiksi Jaskan erottaa lyhyttä tukasta ja sahalaitaviivaisesta paidasta. Epulla ja Tellulla erottavin tekijä muihin Tenaviin on hiusten muoto (kuva 22). Kuva 25 on myös hyvä esimerkki siitä, kuinka Tenavat on veistetty samasta puusta.

Tapahtumapaikat ja taustat stripeissä oli melko pelkistetyt. Yksityiskohtaisesti Schulz ei ollut lähtenyt piirtämään tapahtumapaikkoja. Tila, joka jäi hahmojen ympärille, täytti monissa tapauksissa puheklapat tai esimerkiksi valkoinen tai musta väri tapahtumapaikasta riippuen. Tenaville hyvin yleinen paikka esiintyä oli pihamaa. Pihamaan Schulz toi esille stripeissä vierekkäin piirretyillä viivoilla, jotka pystyi tulkitsemaan nurmikoksi. (Schulz 2010, 7-13; 89; 116; 127.)

Tenavien kädet olivat hyvin epämääräisen näköiset. Esimerkiksi kuvassa 23 Jaskan sormet näyttävät lähes mutaation runtelemalta. Sen kädestä on vaikea mennä sanomaan onko sillä neljä sormea, kuten monesti piirroshahmoille piirretään, vai onko hänellä viisi sormea. Epun käsistä kuitenkin voi tehdä päätelmän, että Tenavat omistavat viisi sormea (kuva 26, sivu 20). Sormet ovat tosin alkeellisen



KUVAT 23 JA 24. Jaska Jokunen ja rautalankamalli Jaska Jokusesta.



KUVA 25. Tenavien yhtenäinen vartalonrakenne tulee hyvin näkyviin lipunoston yhteydessä.

näköiset. Tästä teinkin päätelmän ettei minun tarvitse tehdä niistä ongelmaa itselleni ja lähteä peittelemään omissa hahmoissa. Ne ovat vain sormet, joita ei edes kunnolla näe, jos strippi on piirretty omaan pieneen sanomalehtikokoonsa.

Toinen huomio käsialueelle osui ranteeseen: niitä ei Tenavilla ollut. Sormet ja käsivarsi liittyivät suoraan toisiinsa sen kummempia mutkia tekemättä ranteen kohdalla (kuvat 26 ja 27, sivu 20). Tästä löytyi ratkaisu omaan käsiongelmaani. Näkisin, että ongelmana on ollut yhdistää sormet, käsivarret ja paidat yhtenäiseksi hyväksi kokonaisuudeksi. Ongelman näkee esimerkiksi kuvassa 18 (sivu 16).

Ranteiden puuttuessa huomasin myös hartioiden puuttuvan (kuva 27, sivu 20). Käsivarret piirtyivät loivasti kaulasta alaspäin, ilman minkäänlaista vihjettä hartiosta. Sivustapäin piirrettyä Tellun käsivarren takimmainen viiva lähti piirtymään lähes suoraan hänen kaulasta. Itse olin yrittänyt piirtää käsivarren keskellä ylävar-taloa (kuva 13, sivu 14).

Kengät Schulz oli piirtänyt samalla ajatuksella kuin kädet: alkeelliset. Kengät näyttivät sämpylöiltä, joihin oli joissain tapauksissa piirretty viivoja esittämään kengännauhoja. En tarkoita kuitenkaan tällä alkeellisella sitä, että ne olivat huonot. Tarkoitan sanalla tässä yhteydessä sitä, että kuinka vaatimattomilla hahmojen yksityiskohdilla saadaan aikaiseksi loistavia ja toimivia hahmoja.

Toisin kuin itse olin yrittänyt piirtää, niin lähes kaikki Tenavat oli piirretty sivusta. Ei täysin sivusta vaan niin, että osa taakse jäävästä kädestä ja jalasta näkyi. Tämä loi lisää haastetta niin sanotusti aloittelevalle piirtäjälle. Ei riittänyt, että oli tuskallista saada piirrettyä edestä- ja sivustapäin hahmot, vaan täytyi oppia piirtämään osittainen sivuprofiili.

Kuten jo rautalankamallini Jaskasta kertoo, Tenavilla oli lähes pyöreät päät. Pään muoto muokkautui sen mukaan mistä kulmasta hahmo oli piirretty ja minkä verran hiuksia tapauksella oli päässä. Esimerkiksi Jaskan pään muoto on lähellä puhdasta ympyrää edestäpäin, kun taas sivusta katsottuna pää on saanut enemmän muotoa nenän ja suun muodoista (kuva 28, sivu 20).

## TENAVIEN AIHEET

Se, mitä Schulz kertoi stripeissään, vaihteli suuresti. Aiheena oli rakkaus, sisarrakkaus, teologia, joulukuusi, elämän tarkoitus, leijonien lennättäminen, helle, ujous, pesäpallo, amerikkalainen jalkapallo... Lista pystyisi varmasti jatkua loputtomiin. (Schulz 1988; 2001; 2003; 2010.)

Tenavat ystävien kesken -kirjassa on koottu vuosien varrelta Tenavat-strippejä, josta löytyy esimerkiksi aihe Jaskan yrityksestä lennättää leijaa. Kirjaan on koottu aiheesta viisi strippiä. Ensimmäisessä stripissä Jaska kietoutuu leijon naruun ja lopputuloksena päätyy roikkumaan puusta ylösalaisin. Seuraavat neljä strippiä käsittelee sitä, kun Jaskan ystävät käyvät yksi kerrallaan ihmettelemässä hänen roikkumistaan puussa. Kukaan näistä ei tosin auta häntä alas. (Schulz 2010, 18-19.)

Toisena esimerkkinä, miten jotain aihetta voi jatkaa loputtomiin, on Jaskan rakkaus punatukkaista tyttöä kohtaan. Strippejä kirjasta löytyy kolmelta. Viisitoista sinällään, jos laskee mukaan stripit, jotka käsittelevät rakkautta, mutta ei suoranaisesti rakkautta punatukkaista tyttöä kohtaan. Stripeissa käsitellään muun muassa sitä mitä Jaska sanoisi tytölle, jos uskaltaisi mennä juttelemaan tytön kanssa, mitä tapahtuisi, jos Jaska iskisi silmää tytölle ja mikä oli seuraus kun hän iski silmää tytölle. (Schulz 2010, 11-17.)

Tässä vaiheessa ihmettelin suuresti Schulzin mielikuvituksen ja älykkyyden määrää. Kuinka yksi ihminen on pystynyt keksimään monen stripin pituisen tarinan huonosti päätyneestä leijon lennättämisestä ja rakkaudesta punatukkaiseen tyttöön. Huomasin itsestäni lukiessani Tenavat ystävien kesken -kirjaa, että tällaiset jatkuvat aiheet stripistä toiseen ”pakotti” minut lukemaan kirjan nopeasti loppuun. Tässä varmasti piilee yksi Schulzin menestyksen salaisuudesta: tee sellaisia strippejä, joissa tarina loppuu jokaisen stripin lopussa, mutta kuitenkin jatkuu seuraavassa. Sitä ei kirjan sisältö kerro onko esimerkiksi leija-stripit ilmestyneet peräkkäisinä päivinä vai onko lukijaa pidetty jännityksessä pitempään. Oli asia miten tahansa, niin Schulz onnistui 50 vuoden ajan pitämään ihmiset kiinnostuneina Tenavista (Tenavat).



**KUVA 26.** Epun kädet toisessa ruudussa näyttävät alkeellisilta.



**KUVA 27.** Tenavilta puuttuu hartiat.



**KUVA 28.** Jaskan sivu- ja etuprofiilin erot.



**KUVAT 29 JA 30.** Yksityiskohtien ero näkyy selkeästi vertaamalla Jaskan ja Leevin huoneita.

### 3.3 LASSI & LEEVI

Lassin ja Leevin valitsin tarkasteltavaksi siksi, koska sarjakuva oli tuttu minulle lapsesta saakka. Se oli niin sanotusti tuttu ja turvallinen valinta, josta hahmot olivat valmiiksi tuttuja. Tutuilla hahmoilla tarkoitan esimerkiksi Leevi-tiikeriä, jonka vain Lassi näkee elävänä hahmona ja Leevin alter egoa, avaruusmies Spiffiä.

Lassia ja Leeviä tarkastellessa poimin muutamia asioita muistiin verratessa havaintojani Tenaviin. Viivan paksuuden vaihtelun mainitsinkin jo aiemmin: Lassissa ja Leevissä se oli enemmän huomattavissa kuin Tenavissa. Viivan käyttö oli myös eläväisempää ja epäselvempää. Tällä tarkoitan, että esimerkiksi joissain kohdin Tenavissa pystyin kuvittelemaan, että esimerkiksi Resson koirankopin ääriviivat oli piirretty viivoittimella. Lassissa ja Leevissä hieman yleistäen voisi sanoa, että ainut kohta missä stripeistä löysi suoran viivan oli ruutujen ääriviivat.

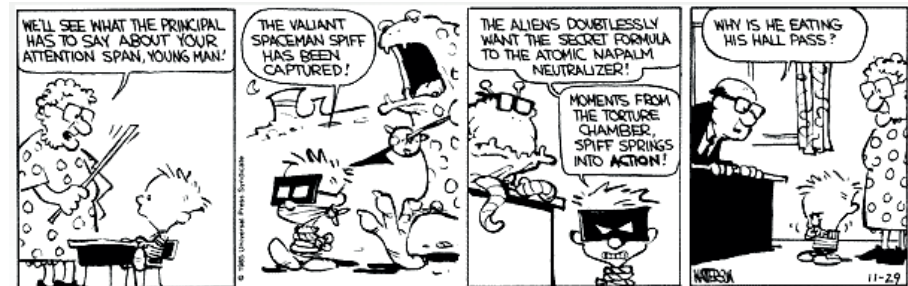
Wattersonin stripit ovat myös enemmän yksityiskohtaisempia ja hahmot ovat ainakin ulkoisesti enemmän todentuntuisia. Yksityiskohtien erilaisuus näkyy yllä olevista kuvista ja samalla myös hahmojen persoonien erilaisuus. Jaskan huone on siisti ja pelkistetty. Huoneesta ei löydy muuta kuin siististi pedattu sänky ja yöpöytä. Mitään turhia leluja tai muita tavaroita ei ole näkyvissä. Lassin huone on pyörremyrskyn jäljiltä. Kirjoja, lehtiä, auto, pöytälamppu, lentokone, pesäpal-

lomaila, tiikeri (Leevi) ja jotain muuta epämääräistä tavaraa löytyy Lassin huoneesta. Paljon on yksityiskohtia, mutta tilanne, jossa äiti käskyy Lassin siivoamaan huoneen, vaatiikin paljon yksityiskohtia. Jos tilannekuva olisi Jaskan huoneesta, kuvan hauskuus jäisi pois.

Lassissa ja Leevissä on enemmän vauhtia kuin Tenavissa. Tähän mielikuvaan vaikuttanee Wattersonin eläväisempi piirrosjälki ja Lassin universumiakin suurempi mielikuvitus. Mielikuvitus, joka vie tilanteesta riippuen esimerkiksi Avaruusmies Spiffin (Lassin) ulkoavaruuteen (kuva 31). Lassi myös monesti kuvitteli stripeissä ruokansa olevan elävä olio ja tästä syystä kieltäytyi syömästä tarjolla olevaa ruokaa (Watterson 2002, 79).

Aiheet Lassin tarinoissa oli Tenavien tapaan laaja. Aiheina oli koulunkäynti, lumiukoilla leikkiminen, syöminen, nukkuminen, peseytyminen... Strippien aiheet jatkuivat Tenavien tapaan stripistä toiseen (Watterson 2009, 75-93). Calvin and Hobbes: The Revenge of the Baby-sat -kirjassa esimerkiksi käydään läpi tapahtuma, kun lähdetään toiselle paikkakunnalle häihin, ollaan siellä yötä, tullaan takaisin kotiin ja huomataan, että koti on ryöstetty. Tämä tarina kestää kahdeksantoista strippiä. (Watterson 1991, 66-71.)

En luonut suurta katsetta Wattersonin tyyliin piirtää käsiä tai jalkoja. Kenties paremminkin voisi sanoa, että en nähnyt piirtämistyyliissä olevan hyötyä minulle, koska Palikat olivat hyvinkin erilaisia tyyliiltään kuin Lassi ja Leevi. Olen tietenkin voinut tiedostamatta ottaa muistiini esimerkiksi Lassin nenän asentoja tai silmien asentoa.



**KUVA 31.** Leevin alter ego Avaruusmies Spiff "avaruusolion" vangittuna.

### 3.4 VIIVI JA WAGNER

Kolmanneksi sarjakuvaksi valitsin Juban piirtämän Viivin ja Wagnerin. Sarjakuva ei ole itseäni koskaan kiinnostanut, koska niiden aiheet eivät ole minua naurattaneet eikä kiinnostaneet enkä ole oikein ymmärtänyt mitä niillä on haluttu kertoa. Valitsin sen kuitenkin, koska kyseistä strippiä on tehty jo vuodesta 1997 (Viivi ja Wagner). Mahdollisesti jotain opittavaa minulla voisi olla Viivistä ja Wagnerista tämän perusteella. Lisäksi halusin ottaa vastapainoksi amerikkalaisille sarjakuville yhden suomalaisen sarjakuvan.

Tulkitsisin lyhyellä oppimäärällä Viiviä ja Wagneria näin: Wagner on sika ja Viivi on valittaja. Wagner ei osaa käyttäytyä ja Viivi saa aina hävetä Wagnerin puolesta. Wagner on tyhmä, Viivi viisas. Stripeissä tuodaan hyvin stereotyyppisesti esille naisen ja miehen välisiä eroja. Viivi on hyvin aktiivinen ja sosiaalinen ihminen, kun taas Wagner keskittyy kaljan juontiin, syömiseen ja sohvalla löhöilyyn. (Tuomola.)

Voi tietenkin päätellä, kun en itse osaa asettua kummankaan hahmon asemaan, niin tästä syystä Viivi ja Wagner ei minua suuresti kiinnosta, eikä myöskään jutut naurata.

Luin noin kahdeksankymmentä Viivi ja Wagner strippiä Helsingin Sanomien verkkosivuilta. Huomasin saman asian strippien aiheissa kuin Tenavissa ja Lassissa ja Leevissä. Aiheet jatkuivat stripistä toiseen, mutta edelleenkin lukemista ei haitannut vaikka muutama strippi olisi jäänyt välistä lukematta. Sanoisin lyhyesti aiheiden pyörivän Wagnerin sikailun ja saamattomuuden ympärillä, joita on höystetty rakkaudella, syömisellä, juomisella, vaalikampanjoilla, nukkumisella ja listahan jatkuisi tässäkin tapauksessa loputtomiin.

Viivissä ja Wagnerissa en kiinnittänyt huomiota viivoihin. Kiinnitin huomion stripeissä oleviin taustoihin. Kaikissa oikealla olevissa stripeissä on käytetty ainakin yhdessä ruudussa taustalla ristikkokuvioita. Toinen tapa täyttää tausta oli jakaa ruutu kahteen osaan sahalaitakuviolla ja täyttää yläosa mustalla ja jättää alapuoli valkoiseksi (kuva 32 ja 35). Kolmannen tavan näkee kuvan 33 keskimmäisestä ruudusta. Tietenkin näiden lisäksi vaihtoehtoina oli kokonaan jättää tausta valkoiseksi tai harvoissa tapauksissa tausta täyttyi jostakin esittävästä asiasta esimerkiksi talon ikkunasta. Taustan käyttö ei ole siis kovin suurta, mutta se toimii visuaalisesti. En näe, että stripit ovat jotenkin puutteellisia tai että ne olisivat kesken jätetty tai tällainen taustan käyttö olisi valittu helppouden takia.

KUVA 32-35. Viivi ja Wagner strippejä.



### 3.5 MUUTA HUOMIOITAVAA

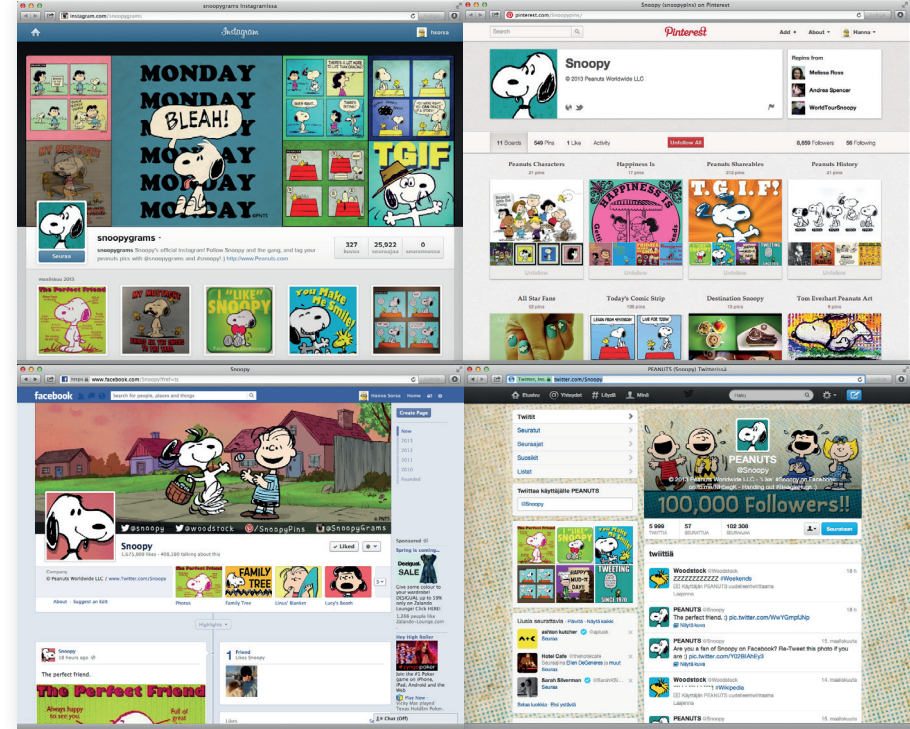
Jos haluan, että sarjakuviani tulitisiin julkaisemaan, yksi ehkä oleellinen asia on tehdä stripit oikeaan kokoon. Löysin erinäisiä mittoja eri verkkosivuilta. Keskustelupalstalla mainittiin kolmen suhde yhteen (Strippisarjakuvien mitat?). Tämä mittasuhteiden kävi Helsingin Sanomissa julkaistavaan Viiviin ja Wagneriin, joten otin tämän käyttöön omista viimeistellyissä stripeissa.

Miten sitten saisin julkaistua strippejä, niin yksi vaihtoehto on tietenkin liittää stripit omille hannasorsa.com -verkkosivuille. Toinen vaihtoehto olisi jakaa kuvia sosiaalisessa mediassa: Facebookissa, Pinterestissä, Google+ssa, Instagramissa, Twitterissä tai Tumblrissa. Nämä tapaukset olisivat ilmaisia ja pystyisin saamaan jonkinlaisen tuntuman mahdollisilla kommentteilla strippeihin mitä muut ihmiset niistä ajattelevat.

Google+, Instagram ja Twitter ei mielestäni ole minun tapauksessa hyviä vaihtoehtoja vielä. Google+ palvelussa minulla ei ole kavereita niin paljoa, että sitä kautta saisin näkyvyyttä stripeille. Instagram on taas oman käsityksen mukaan enemmän valokuvien jakamista. Valokuvien muoto on myös palvelussa neliö, johon muotoon taas strippi ei taivu. Tenavat ovat tosin ratkaisseet asian laittamalla strippien ruudut kahdelle riville. Twitter-palvelun näen enemmän erilaisten "uutisten" päivittämisessä, kuin strippien tai kuvien jakamisessa.

Tenavat tosin löytyvät Twitteristä ja Instagramista, mutta näin aloittelevaksi strippien piirtäjäksi en lähtisi heti joka paikkaan laittamaan Palikoita. Asian tietenkin voi nähdä toisella tavalla eli ehdottomasti laittaa joka paikkaan strippejä. Monet näistä palveluista ovat kuitenkin tuntemattomia minulle. Keskittyisin siis aluksi tekemään strippejä, jakamaan niitä tutuissa paikoissa ja näin saamaan mahdollisesti jotain palautetta stripeistä. Tämän jälkeen kenties voisin lähteä viemään Palikoita muihinkin sosiaalisiin medioihin.

Joten jos lähden julkaisemaan Palikoita sosiaalisessa mediassa, valitsisin aluksi Facebookin ja Pinterestin. Facebookin sen takia, koska pystyn saamaan kavereiltani mahdollisesti palautetta. Pinterest siitä syystä, että julkaisut jotka siellä teen pystyn suoraan linkittämään Facebookiin. Näiden kahden lisäksi ottaisin käyttöön myös Tumblrin. Tumblr-palvelussa saisin oman osoitteen Palikoille muodossa Palikat.tumblr.com. Palveluun pystyisin blogin omaisesti päivittämään strippejä ja lisäämään niihin hakusanoja (tag), joiden avulla stripit näkyisivät muiden käyttäjien uutisvirrassa. Olettaen tietenkin, että julkaisemani stripit ovat julkisia.



KUVA 36-39. Tenavat sosiaalisessa mediassa.

Sanomalehtiin pääsy on sitten toinen asia. Muuta ratkaisua en näe tässä kuin lähteä onneani kokeilemaan ja lähettämään strippejä eri sanomalehtiin, paikallisiin ja vähemmän paikallisiin.

Hyvä paikka myös julkaista ja saada palautetta on Kvaak.fi sarjakuvaportaali. Kyseisessä paikassa pystyt julkaisemaan sarjakuvagalleriaan töitäsi, jossa muut rekisteröityneet käyttäjät voivat käydä kommentoimassa. Mahdollisuus on myös lähettää sarjakuvaportaalin toimitukseen töitä arvosteltavaksi.

Rahoitusta sarjakuvien piirtämiseen voi kokeilla saada apurahan hakemisella. Esimerkiksi Taiteen edistämiskeskuksesta pystyy hakemaan apuraha, jos vain henkilö on julkaissut aiemmin töitään (Apuhahat ja avustukset).

Kopiosto-apurahassa ei ainakaan suoraan sanota, että tarvitsisi olla julkaistua töitä. Hyvät perustelut apurahan saannille ja työnäytteet ovat riittävät. (Kopiosto-apurahat 2012.)



**KUVA 40.** Maailmanloppu.

## 4 PALIKAT KEHITTYVÄT

Aloitin striippien piirtämisen helposta lähtökohdasta. Piirsin Raimon itkemässä pelkoaan maailmanlopusta (kuva 40). En piirtänyt käsiä tai jalkoja vaan lähdin aluksi kokeilemaan hahmoa, miltä se näyttäisi ilman hartioita, kuten Tenavissa. Pään asento on kopio Jaska Jokusesta, koska mallikuvana oli Jaska huutamassa (kuva 41). Eroavaisuus on vain Jaskan ja Raimon pään muodoissa, toinen on pyöreä ja toinen palikka.

Täysin en ollut vakuuttunut siitä, että oma hahmoni olisi tunnistettavissa Raimoksi. Tästä syystä ideoin Raimolle oman tunnusmerkin: pääkallot hihoihin. Pääkallot tulivat ensimmäisenä mieleen, kun ajattelin oikean elämän Raimon vaatetusta. Pääkallojen ei ole tarkoitus kuvastaa ilkeyttä tai väkivaltaa. Kenties ne antavat vain pienen kontrastin Raimon elämää pohtivalle ja rauhalliselle persoonalle.

Seuraavalla luonnospaperilla harjoittelin Rinjan, Hanskin ja Sulevin sivuprofiileja (kuva 42, sivu 28). Ymmärsin Tenavia tarkastellessa, että pään muoto muuttuu kapeammaksi sivusta. Ymmärsin myös, että kaarevilla linjoilla sain vähennettyä liikaa palikkamaisuutta.

Hanski ja Sulevi alkoivat näyttämään oikeanlaisilta, siis sellaisilta kuin toivoin niiden näyttävän sivustapäin. Sulevista piirretyissä kokovartalokuvassa näkyy kuinka olen onnistunut yhdistämään hiukset, otsan, nenän, suun ja leuan pään muotoiseksi. Sivuprofiili ei ole enää pelkkä palikka, johon on piirretty pallonen ja viiva suuksi. Rinjan sivuprofiili oli edelleen ongelma, mutta kehitystä oli kuitenkin havaittavissa.

Kädet olivat parantuneet, koska jätin pois kapean ranteen piirtämisen (kuvat 43-44, sivu 26). Nyt sormet liittyvät suoraan käsivarteen ja näyttivät käsiltä, jotka pystyivät hyväksymään. Edistymistä oli havaittavissa myös hahmojen kengissä, jotka olivat muuttuneet räpylöistä pyöreiksi sämpylöiksi.



**KUVA 41.** Jaska huutaa.





**KUVA 42.** Sivuprofililuonnoksia Sulevista, Rinjasta ja Hanskista.

## PUUROA OSA 1 & 2

Lähdin näissä kahdessa stripissä luomaan ajatusta yhden aihepiirin ympärille. Aiheena oli puuro, jonka stripit jäivät kuitenkin tässä vaiheessa vain kahteen. Ajatuksena minulla oli piirtää jossain vaiheessa sarja puuron syömisestä ja kuinka Hanski kehittyi puuronkeittäjänä.

Puuroa osa 1 -stripissä olin onnistunut piirtämään Hanskin ja Sulevin oikeisiin mittasuhteisiin käyttäen tekniikkana vaihe vaiheelta piirtämistä. Hahmoista saa käsitteen, että toinen on aikuinen ja toinen lapsi. Sulevi tosin näyttää hieman pieni kokoiselta aikuiselta sivustapäin piirrettynä. Hiukset Sulevilla on muuttunut samaan suuntaan, minkälaiset olin aiemmin piirtänyt Raimolle (kuva 19, sivu 16). Hanskin asettelu katsomaan alaspäin Sulevia on yllättävän hyvin onnistunut. Tähän asti olin yrittänyt piirtää hahmoja katsomaan vain eteenpäin.

Puuroa osa 2 -stripissä Raimo esittää sarjan mietteitä ja kysymyksiä puuron suhteen. Raimo johdattelee sanomisillaan Hanskin tekemään puuroa, josta hän ei ole kovin innoissaan; aiempi yritys puuron keittämisen suhteen, kun oli mennyt

hieman pieleen. Raimon ja Hanskin piirtäminen osittain sivuun on tässä stripissä onnistunut melko hyvin. Eli hahmojen taaimmainen jalka näkyy hieman. Hahmot näyttävät enemmän luonnollisilta, kuin että ne olisi piirretty suoraan sivusta- tai edestäpäin.

Aloin miettimään tässä vaiheessa näyttävätkö omat hahmoni liian paljon Tenavilta. Kotona piirtäessäni paperin reunaan kuopus katsoi piirroksiani ja kysyi: "Onks toi niitä Tenavia?" Toisaalta onko se väärin, jos olen ottanut vaikutteita Tenavista vai nähdäänkö Palikat Tenavien kopiona?

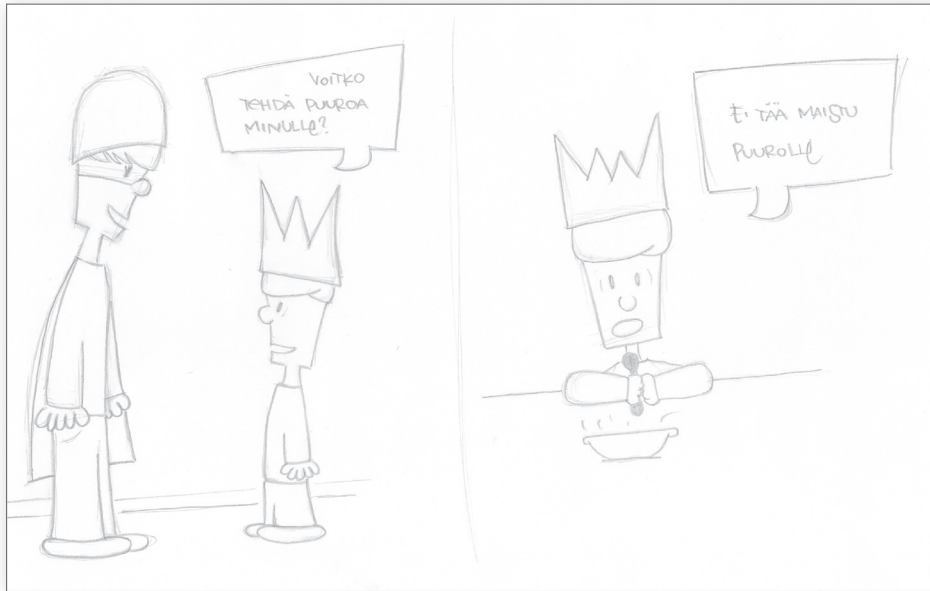
## YKS JUTTU, ETTÄ & EN KERRO

Stripit ovat yhden kuvan pituisia, jotka kaipaavat vielä viimeistelyä. Aiheena stripissä oli tuoda esille hahmojen hokema ja mahdollisesti avata lukijalle usealla stripillä niiden persoonia.

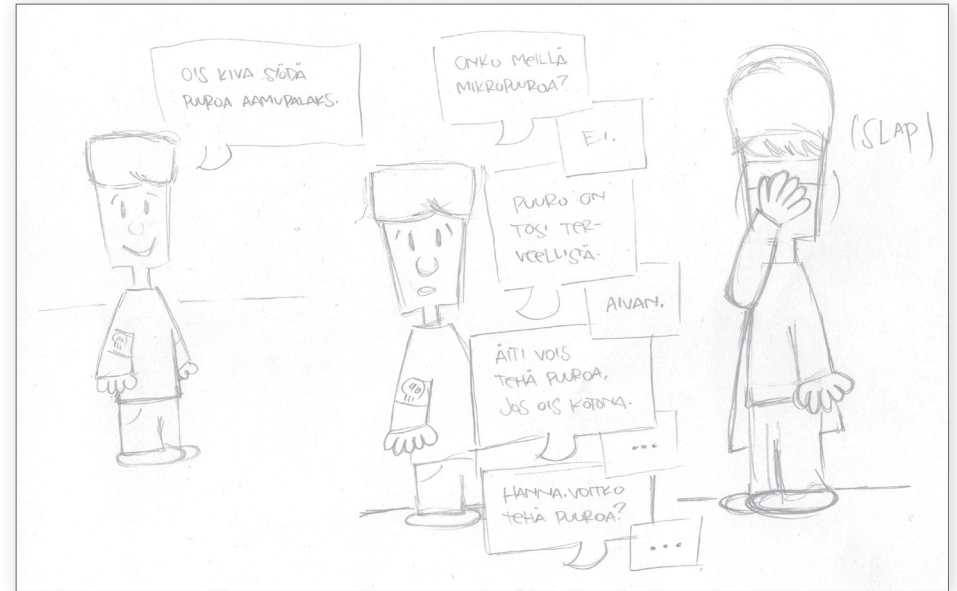
Raimon yks juttu -hokema voisi toisaalta olla kahdessa puhekuplassa, jossa ensimmäisessä hän sanoisi tämän "Yks juttu..." ja toisessa sen juttunsa. Piirrosjäljeltään Raimo oli tässä stripissä lähes täydellinen. Kädet näyttävät melko suurilta, mutta olkoon se tässä vaiheessa tarkoitus. Hiukset ovat vähemmän karvalakin näköiset, vaikkakin se voisi mennä vähemmän pään ääriviivojen yli.

En kerro -strippi ei kerro paljoa Hanskista ja se on tarkoitus. Sarja Hanskin hokemista kertoisi hyvinkin vähän hahmosta tai siis stripit kertoisivat sen verran, että hahmo ei paljoa puhu ja kun puhuu, niin se ei paljoa kerro hänestä tai hänen mielentilasta. Teot puhukoon Hanskin puolesta.

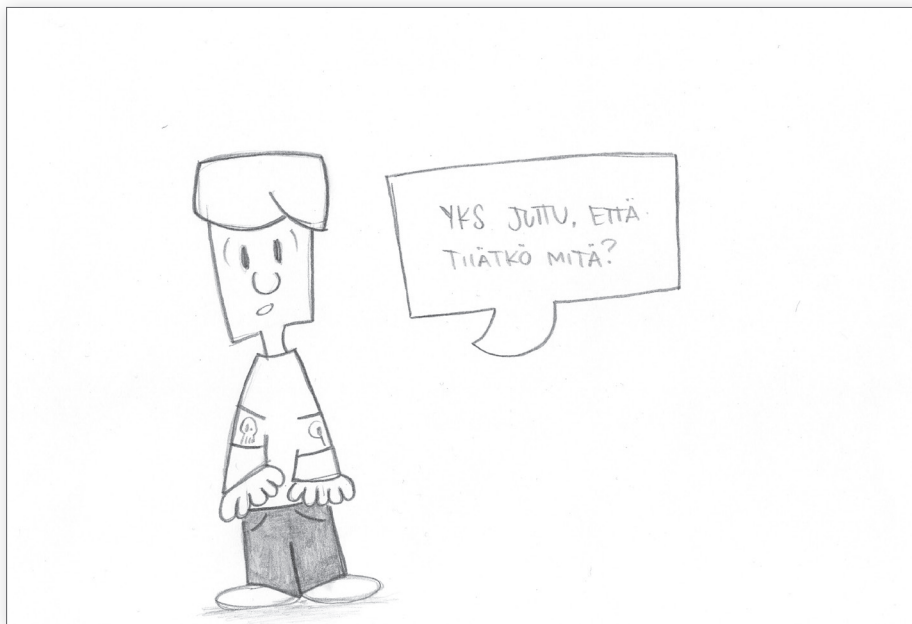
Näiden strippien jälkeen koin, että olisin valmis kokeilemaan tietokoneella piirtämistä. Tässä vaiheessa minulta kylläkin puuttui Ellistä ja Rinjasta tehdyt uudet hahmot, mutta elin siinä uskossa, että suoriutuisin näiden kahden hahmon piirtämisestä tietokoneellakin. Ennen tietokoneella työskentelyyn siirtymistä, minulla oli edessä piirtopöydän hankinta.



KUVA 43. Puuroa osa 1.



KUVA 44. Puuroa osa 2.



KUVA 45. Yks juttu, että.



KUVA 46. En kerro.

## 5 PIIRTOPÖYTÄ

Hankin itselleni Wacom Intuos5 Touch M -piirtopöydän. En hankkinut piirtopöytää pelkästään tätä työtä varten, vaan koin sen olevan myöhemminkin hyödyksi graafikkona työskentelyssä.

Tekniikan Maailman -sivustolta löysin myös arvostelun vuodelta 2009 Intuos4 -piirtopöydästä. Arvostelun mukaan henkilöt, jotka tekevät työkseen kirjoitus- tai laskentatyötä piirtopöydällä, ovat päässeet eroon rasitteesta kädessä eli hiirikyy-nänpäästä. Piirtopöydät eivät ole siis ainoastaan graafikoiden työkalu. (Tekniikan Maailma.)

### 5.1 PIIRTOPÖYDÄN HANKINTA

Olin kuin kala kuivalla maalla piirtopöydän hankinnan suhteen. En ollut koskaan käyttänyt piirtopöytää. En osannut yhtään ajatella mitä minun tarvitsee huomioida kyseistä työkalua hankkiessani. Internetistä löytyi loputon suo erilaisia piir-

**KUVA 47.** Wacom Cintiq 24HD.

topöytiä. Hintaluokka oli noin 15 eurosta 4000 euroon enkä epäile, että tuostakin vielä kalliimpia löytyy. 4000 euron arvoinen on Wacomin Cintiq 24HD Touch -piirtonäyttö eli ei piirtopöytä, koska tällä laitteella piirret suoraan näytölle (kuva 47).

Keskustelupalstoja lukemalla ja katsomalla YouTube-videoita digitaalisesta piirtämisestä rajasin aluksi hankintani Wacom-piirtopöytiin. Monilla keskustelupalstoilla, kuten esimerkiksi Yahoo! Answers -sivustolla mainittiin Wacomin piirtopöydät hyvinä, luotettavina ja tarkkoina (Yahoo! Answers). YouTube-videoita katsoessa jokainen piirtäjä, joka mainitsi käyttävänsä piirtopöytää, sanoi sen olevan Wacom Intuos tai Wacom Cintiq. Ian David Marsden käyttää esimerkisi YouTube-videoissaan Wacom Cintiq UX21 -piirtonäyttöä (Marsden).

Wacomin tuoteperheestä rajasin piirtopöydät Bamboo- ja Intuos-tuotteisiin. Cintiq-piirtonäytöt olivat täysin ulkona minun budjetista, joka oli noin 100-200 €. Bamboo-sarjan otin vertailuun Intuosken rinnalle, koska se oli edullinen. Ettei ostopäätös ollut liian helppoa, niin Bamboosta oli neljä erilaista mallia: Pen & Touch, Fun Pen & Touch, Pen ja Manga. Intuos-sarjasta oli vain kaksi mallia: Intuos5 ja Intuos5 Touch. Huomioon otin kuitenkin tässä vaiheessa vielä vanhemman mallin: Intuos4, joka oli 100 € edullisempi. Vanhemmasta mallista puuttui kuitenkin touch-ominaisuus, eikä se myöskään ulkonäöllisesti miellyttänyt minua. (Raporttia kirjoittaessa Intuos4-mallia ei enää löytynyt myytävänä internetistä.) Touch-ominaisuus Wacom-piirtopöydissä tarkoitti sitä, että piirtopöytä tunnistaa myös käyttäjän sormet. Tätä ominaisuutta voi verrata kannettavissa tietokoneissa oleviin ohjauslevyihin, jonka avulla liikutetaan kursoria näytöllä.

Wacomilla on myös erilaisia kosketusnäyttöä varten tehtyjä kyniä, jotka rajautuivat helposti pois, koska en omista kosketusnäyttölaitetta eli tablettia. Tämän lisäksi on myös olemassa Wacom Inkling, joka on täysin tarkoitettu luonnostelulle (kuva 49, sivu 28). Inkling on kynä, jolla piirretään suoraan mille tahansa paperille. Paperin reunaan kiinnitetään pieni ”palikka”, joka tunnistaa piirtojaljen ja siirtää sen sellaisenaan suoraan tietokoneelle. Tämänkin rajasin pois omalta listaltani, koska halusin, että minulla on mahdollisuus käyttää piirtopöytää myös kuvien muokkaukseen. Halusin myös, että pystyn käyttämään piirtopöytää niin sanotusti hiiren korvikkeena eli minulla olisi käytössä hieman suurempi ohjauslevy.

Wacomilla on piirtopöydistä neljä eri koko vaihtoehtoa riippuen mallista: S, M, L, XL. Karkeasti ajateltuna S on A6-, M on A5-, L on A4- ja XL on A3-kokoinen. Koot tarkoittavat tässä aktiivista aluetta, jonka kynä tunnistaa piirtopöydästä. Esimerkiksi A5:lla en tarkoita piirtopöydän ulkomittoja vaan juurikin sitä aluetta jota voi



käyttää työskentelyyn kynällä. Intuos-mallistosta löytyy kaikki koot, mutta esimerkiksi Bamboo-mallistossa on vain S- ja M-koko. Kysymykseen mikä on oikean kokoinen piirtopöytä, en löytänyt oikein minkäänlaista vastausta internetistä.

Yhdessä ostajaoppaassa kerrottiin, että jos haluaa kuljettaa mukana piirtopöytää, niin silloin kannattaa hankkia pienempi piirtopöytä. Hyvinkin itsestään selvä asia ja ei millään tapaa auta ostajaa. (Schoolhouse Outfitters.)

Usein sain törmätä internetissä lauseeseen, jossa painotettiin, että suuri piirtopöytä saattaa olla vain enemmän haitaksi, kuin hyödyksi. Tämä selitettiin sillä, että kättä joudutaan enemmän liikuttamaan suuremmalla pinta-alalla ja näin piirtäminen saattaa käydä raskaaksi. (Pirillo.)

Järkeilin itselleni piirtopöydän koon yksinkertaisesti sillä perusteella, että S-koko on liian pieni: vain vaatimaton 157 mm x 98 mm ja L-koko on liian suuri: 325 mm x 203 mm (Wacom). Ajattelin myös piirtopöydän ulkomittoja. En halunnut, että se olisi leveydeltään paljon yli minun kannettavan tietokoneen. Sinällään ei kenties mikään ratkaiseva tekijä koon valinnassa, mutta vaikutti kuitenkin.

Piirtopöydän hankintaan ei vaikuttanut piirtojälki tai esimerkiksi minkälaiset kynät eri piirtopöydissä oli, koska minulla ei ollut mahdollisuutta koeajaa mitään piirtopöytää. Ostohankintaan vaikuttivat hinta, aktiivialue ja paineentunnistustaso. Paineentunnistustaso tarkoittaa lyhyesti selitettynä mitä kovemmin painat kynän kärkeä piirtopöytää vasten, sitä paksumpaa viivaa saat aikaiseksi.

**TAULUKKO 48.** Perustietoja muutamasta Wacom:n tuotteesta.

	CINTIQ 22HD	INTUOS5 M	INTUOS5 TOUCH M	BAMBOO FUN PEN & TOUCH M	INKLING
<b>TYYPPI</b>	Piirtonäyttö	Piirtopöytä	Piirtopöytä	Piirtopöytä	Piirtokynä
<b>HINTA</b>	±1700,-	±300,-	±380,-	±190,-	±170,-
<b>PAINEENTUNNISTUSTASO</b>	2048	2048	2048	1024	-
<b>PIIRTOALUSTAN ULKOMITAT</b>	650 mm x 400 mm x 55 mm	380 mm x 251 mm x 12 mm	380 mm x 251 mm x 12 mm	352 mm x 209 mm x 11 mm	Piirtoalustana paperi
<b>PIIRTOALUSTAN AKTIIVIALUE</b>	479 mm x 271 mm	224 mm x 140 mm	224 mm x 140 mm	217 mm x 137 mm	-



**KUVA 49.** Wacom Inkling.

Vasemmalle olen koonnut taulukon, johon olen kerännyt perustietoja piirtopöydistä, jotka olivat ostoharkinnassa. Lisäksi taulukossa on myös Inkling ja Cintiq, jotka eivät varmasti ole turha hankinta henkilöille, jotka ovat vakavissaan (ja rahoissaan) ammattilaispiirtäjiä. Taulukon tiedot olen kasannut seuraavilta verkkosivuilta: CDON, Fimeko, Gigantti, Hintaseuranta, Jimm's PC-Store, Musta Pekka, Pixmania, Top Shot, TRIOSoft ja Verkkokauppa.com.

Kaikkien mahdollisten rajausten jälkeen päädyin siis ostamaan Pixmania-verkkokaupasta Wacom Intuos5 Touch M -piirtopöydän - myöhemmin tekstissä Intuos5 (kuva 50, sivu 29). Hankinta meni yli budjetin, mutta olin sitä mieltä, että en turhaan sijoittanut rahojani ja pystyn varmasti myymään Intuos5 eteenpäin, jos näen sen olevan itselleni tarpeeton. Piirtopöydälle tuli hintaa postikulujen kanssa 360,99 €.

## 5.2 PIIRTOPÖYDÄN ASETUKSET

Intuos5 on USB-liitännällä toimiva piirtopöytä, johon on mahdollisuus hankkia Wacom Wireless Kit –langaton adapteri. Hintaa adapterille tulee noin viisikymmentä euroa. (Verkkokauppa.com.)

Piirtopöydän oletusasetuksiin en mennyt suuria muutoksia tekemään. Säädin piirtopöydän sivussa olevia painikkeita seuraavasti (kuva 51, sivu 29):



**KUVA 50.** Wacom Intuos5 touch M.

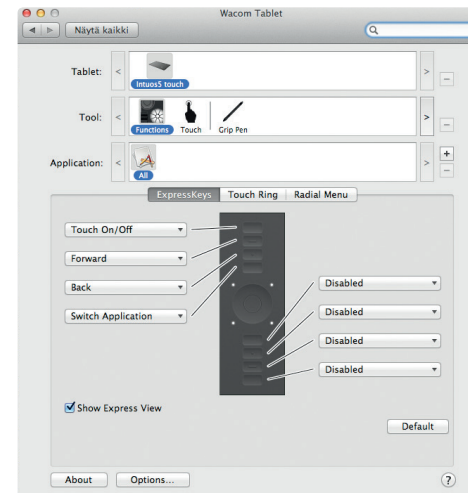
- ylimmälle painikkeella laitoin toiminnon, josta saa pois päältä sormien tunnituksen piirtoalustasta
- kahdella seuraavalla painikkeella laitoin toiminnon, joilla pystyy liikkumaan selaimessa eteen- ja taaksepäin
- neljännellä painikkeella laitoin toiminnon, jolla voi liikkua käynnissä olevien ohjelmien välillä (sama toiminto kuin näppäimistössä ctrl+tab (PC) tai cmd+tab (MAC)).

Muita painikkeita en ottanut käyttöön. Kuvassa 52 näkyy kaikki mahdolliset toiminnot painikkeille. Toiminnot ovat varmasti hyödyllisiä, kun piirtopöydällä työskentely tulee enemmän tutuksi. Tässä vaiheessa en kuitenkaan kokenut näillä painiketoiminnoilla olevan piirtämisen suhteen suurta hyötyä - neljä painiketta jotka otin käyttöön, eivät tosin myöskään ole hyödyksi piirtämisessä.

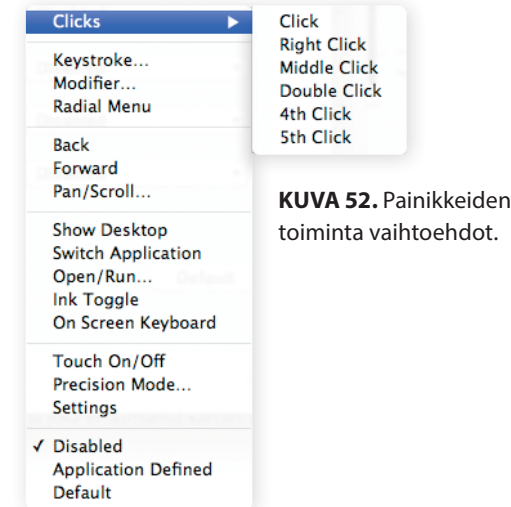
Säädin myös piirtopöydän aktiivialueen pienemmäksi sen jälkeen, kun olin alkanut piirtämään (kuva 53). Huomasin säädön jälkeen aktiivialueen olevan lähes sama kuin Intuos5 Touch S -piirtopöydässä (Wacom). Minulle olisi siis riittänyt pienempikin piirtopöytä. Pienensin aluetta, koska käden liikuttaminen koko aktiivialueella kävi raskaaksi.

Kynän paineentunnistuksiin en tehnyt muutoksia (kuva 54). Kynän toisessa päässä oli oletuksena pyyhekumi, jonka annoin myös olla. Kaksi painiketta kynän kyljessä laitoin hiiren oikean puoleiseksi napiksi ja sivun vieritysnapiksi. Verkko-

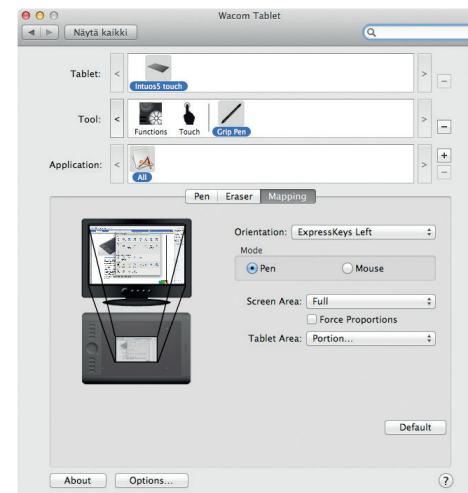
vun vierittämisen pystyi siis tekemään nyt kynän avulla, kun piti nappia pohjassa ja liikutti kynää piirtopöydällä haluttuun suuntaan. Tämän suurempia säätöjä en piirtopöydälleni tehnyt.



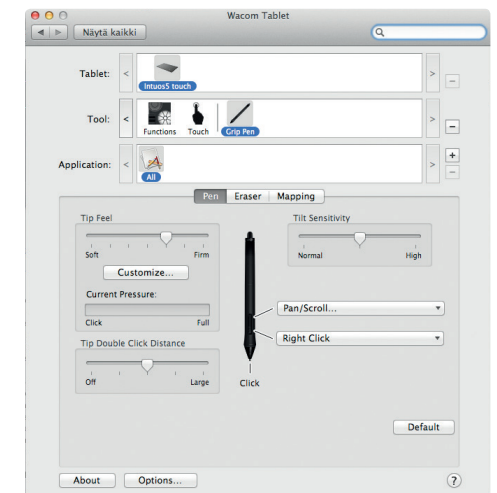
**KUVA 51.** Piirtopöydän painikeasetukset.



**KUVA 52.** Painikkeiden toiminta vaihtoehdot.



**KUVA 53.** Aktiivialueen säädöt.



**KUVA 54.** Kynäasetukset.



**KUVA 55.** Ensimmäiset versiot Illustratorissa piirretyistä Palikoista.

## 6 PALIKAT PIIRTOPÖYDÄLLÄ

Käytin tietokoneella piirtämisessä kahta ohjelmaa: Adoben Illustratoria ja Autodeskin SketchbookProta.

### 6.1 ENSIMMÄISET PIIRROKSET

Ennen kuin siirryin piirtopöydällä työskentelyyn piirsin Illustratorissa niin sanotusti läpi viimeisimmät paperille piirtämäni hahmot Palikoista (kuva 55). En käyttänyt siis piirtopöytää näissä, vaan tein hahmot kokonaan hiiren avulla. Läpi piirtämisen voisi selittää esimerkiksi miten lapsena piirsin Aku Ankkoja: otin Aku Ankka-lehden asetin sen päälle leivinpaperin ja piirsin läpi. Tietokoneella piirtäessä ei vaan tarvitse leivinpaperia; piirrä vain kuvan päälle ja lopussa poistat mallikuvan taustalta.

Hiirellä piirtäminen käytännössä tarkoittaa minun kohdalla sitä, että piirrän aluksi suoria viivoja, suorakulmioita tai ympyröitä oikeisiin paikkoihin ja lähden yksitellen niitä taivuttamaan oikean muotoiseksi. Esimerkiksi kuvassa 55 olen piirtänyt Hanskin pään kohdalle suorakulmion, josta olen lähtenyt taivuttelemaan viivoja oikeaan muotoon. Tämä on melko työlästä, jos ajatuksena on tuottaa montakin piirrosta. Tästä syystä siirryin piirtopöytäni toivoen viivojen asettuvan helpommin.

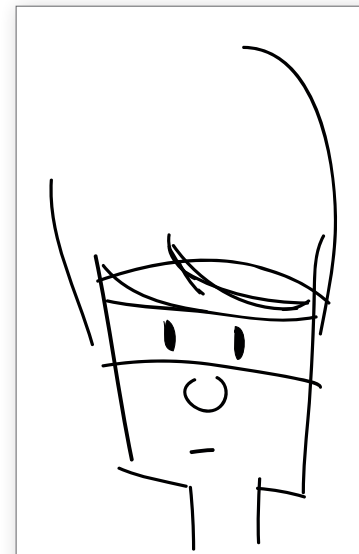
Aluksi kokeilin miltä yhteistyö piirtopöydän ja tietokoneen välillä tuntuisi Adobe Illustratorissa. Ensimmäisenä tuloksena syntyi Hanski (kuva 56). Normaalisti olisin tällaisen tuotoksen jälkeen alkanut sisäisesti huutamaan kauhusta ja palannut takaisin paperille piirtämiseen. Kuitenkin se pieni järjen siemen, joka päässäni toisinaan sijaitsee käski yrittämään uudelleen. Tein säätöjä Illustratorissa kynä-työkalulle ja luonnostelin Hanskin, Sulevin ja Rinjan (kuva 57).

Aiemmin, kun mietin ovatko hahmoni Tenavien kopioita, niin tässä vaiheessa tulin siihen tulokseen, että ne ovat. Vartalon muoto ja asento ovat liian paljon verrattavissa Tenaviin. Yritin "tenavamaisuudesta" päästä eroon seuraavissa luonnoksissa SketchbookPro-ohjelmalla. Valitsin SketchbookPro-ohjelman luonnosteluun, koska ohjelman ominaisuudet ovat paremmat luonnostelussa kuin Illustratorin.

### 6.2 LUONNOKSET SKETCHBOOKPRO-OHJELMALLA

Tein niin sanottuja käsikirjoituksia eli pohjia eli hahmotelmia eli luonnoksia stripeistä. Piirsin jokaiseen ruutuun jonkinlaisen asettelun hahmoista miten näkisin niiden olevan viimeistellyissä stripeissä sekä kirjoitin puhekuplatekstit ruutuihin (kuvat 58-61, 63-69, sivut 31-33).

**KUVA 56.** Hanski piirtopöydällä.



**KUVA 57.** Illustratorissa tehtyjä luonnoksia.



## NAUDAN MUROT- & PUUROA-LUONNOKSET

Naudan murot -luonnoksessa lähdin kuvaamaan tilannetta, jossa Sulevi seuraa Raimoa ruokapöytään. Ruokapöydässä Sulevi toteaa luulevansa suklaamurojen olevan lehmän muroja, johon Raimo oivaltaa tokaista: "Ai naudan muroja?" (kuva 58). Samanlaisia kysymyksiä ja toteamuksia veljeksiltä löytyy lähes päivittäin, joista voisin tehdä strippejä. Voisin myös jatkaa seuraavissa stripeissä suklaamurojen alkuperän pohdiskelua samaan tapaan kuin esimerkiksi Tenavissa jatkui leija-aihe.

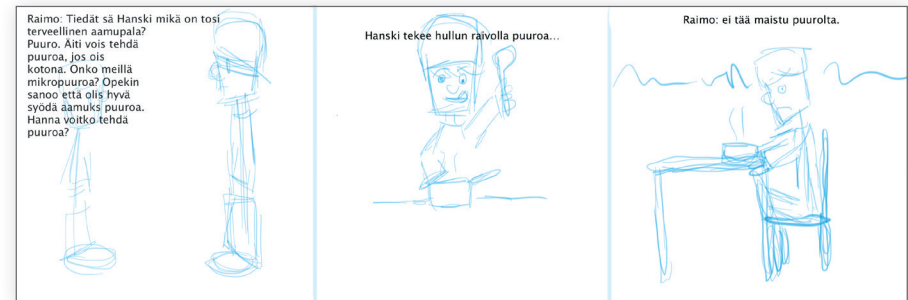
Käytin luonnostelun yhteydessä mukailien vaihe vaiheelta piirtämistä, joka esiintyi Bishopin kirjassa. Naudan murot luonnoksessa piirsin vain karkeat rautalankamallit hahmoista ja kuinka ne asettuisivat ruutuihin. Seuraavissa luonnoksissa luonnostelu meni jo kuitenkin pitemmälle ja niistä pystyykin näkemään jo hahmojen piirteitä. Aloin luonnostella näin, koska koin tarvitsevani enemmän tietoa esimerkiksi käsien asennoista ja kruunun koosta siinä vaiheessa, kun siirryin piirtämään Illustratissa.

Puuroa-luonnoksissa otin uuden lähestymistavan aiheeseen kuin kynällä piirtäessä (kuvat 59 ja 60). Sisältö pysyy samana, mutta hahmojen asettelua olen muuttanut. Kummassakin luonnoksessa on nyt lähes samanlaiset ruudut, joissa vain lapsi muuttuu. Raimo perustelee puuron syönnin tärkeyden samalla tapaa kuin kynällä piirretyissä stripissä, josta johdattelaa kysymykseen Hanskille voisiko se tehdä puuroa aamupalaksi. Yritin luonnostella Hanskista hullun puuronkeittäjän. Tämä kuvaisi sinällään Hanskin innokkuutta yritykseen tehdä hyvä aamupala Raimolle, mutta samalla myös havainnollistaisi pientä tuskastuneisuutta, että on joutunut puuron keittoon heti aamusta. Haluan myös tällä aiheella tuoda esille ruuanlaiton vaikeuden, kun "asiakkaana" on lapsi. Eli jos ruoka ei ole äidin tekemää ruokaa, niin suuri todennäköisyys on, että ruoka ei tule lapselle maistumaan. Olipa sitten kyseessä puuro, joka ei maistu puurolle tai jauhelihakastike, jossa on sipulia.

Verrattaessa ensimmäisiin kynällä piirrettyihin Puuroa strippeihin uusien luonnosten hahmoasettelu on mielenkiintoisempi, kun olen piirtänyt myös tilanteen hullusta puuronkeittäjästä. Näillä kahdella stripillä, jotka ovat lähes identtiset toistensa kanssa haluan esitellä lukijalle Hanskin taitamattomuuden puuron keitossa ja yleensäkin ruuanlaitossa. Seuraavissa mahdollisissa Puuroa luonnoksissa lähitisin rakentamaan tilannetta toisesta ruudusta eli Hanski olisi jo puuronkeitossa. Seuraavassa ruudussa ylpeänä kantaa puurolautasia pojille ja viimeisessä ruudussa pojat yhteen ääneen huutaisivat: "EI TÄÄ MAISTU PUUROLLE!"



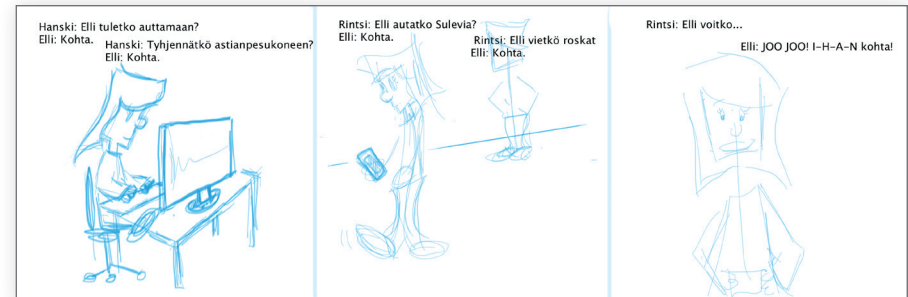
KUVA 58. Naudan murot luonnos 1.



KUVA 59. Puuroa 1 luonnos.



KUVA 60. Puuroa 2 luonnos.



KUVA 61. Kohta luonnos.

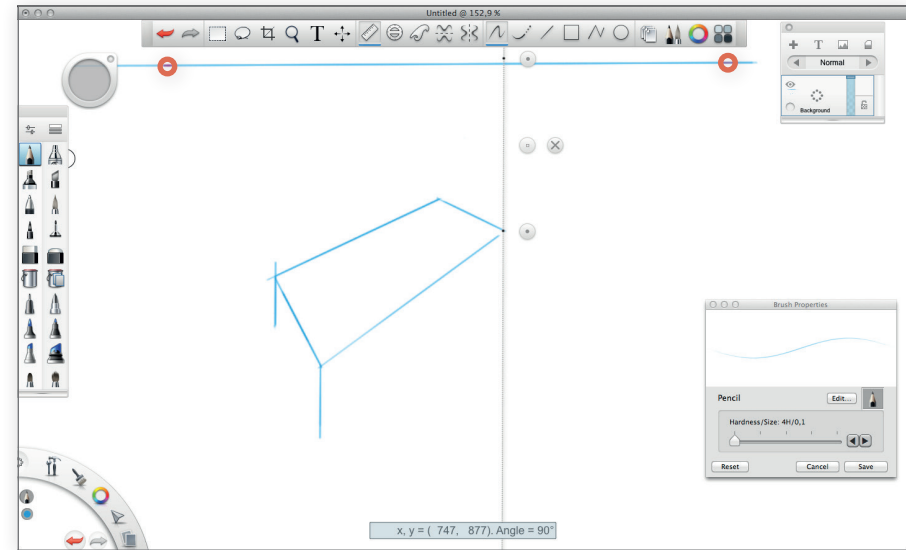
## KOHTA- & MAAHANMUUTTAJA-LUONNOKSET

Kohta-luonnoksessa Hanski ja Rinja pyytävät Elliä tekemään kotitöitä, joihin vastauksena tulee aina "kohta" (kuva 61, sivu 31). Luonnostelin Ellin stripin ruuduissa tietokoneella ja puhelimella näpyttelemään. Tarkoituksena on siis luoda mielikuva lukijalle, että "kohta" tarkoittaa samaa kuin ei ole tekemässä pyydettyjä asioita.

Luonnoksessa otin itselleni ensimmäisen kerran käyttöön perspektiivissä piirtämisen. Piirsin tietokoneen ja pöydän perspektiiviin, joka tuotti aluksi hieman vaikeutta. Tietokoneen ruudun viivat lähtivät täysin väärään suuntaan menemään ja ensimmäisistä yrityksistä paistoi esiin enemmän kubismi, kuin tietokoneen ruutu perspektiivissä. Kokemukset perspektiiviin piirtämisestä sijoittuvat noin 15 vuoden päähän, joten muistikuvat aiheesta eivät ole suuret. Internetiä selaamalla perspektiivin piirtämisestä ja myös etsimällä mallikuvia tietokoneesta onnistuin kuitenkin piirtämään luonnoksen tietokoneesta. Yksinkertaisen pöydän ja tietokoneen piirtäminen osoittautui hyvinkin haasteelliseksi vaikka kyseessä olikin vasta luonnos. Apuna käytin myös tässä tapauksessa SketchbookPro-ohjelman viivoitinta (kuva 62).

Maahanmuuttaja luonnos sijoittuu Raimon kouluun. Ensimmäisessä ruudussa opettaja esittää kysymyksen, seuraavassa ruudussa Raimo alkaa viittaamaan ja lopuksi viimeisessä ruudussa Raimo esittää vastauksen kysymykseen. Tenavia ja Lassia ja Leeviä tarkastellessa huomasin, että tällainen asettelu hahmosta koulunpenkillä oli hyvin yleinen. Mietinkin tässä vaiheessa, että onko tämä kopiointia, jos laitan Raimon koulunpenkillä samalla tapaa kuin Jaska Jokunen tai Lassi on useasti piirretty. Alunperin luonnokseni oli piirretty kauempaa, jossa näkyi Raimo ja pulpetti kokonaan ruudussa (kuva 64). Rajasin luonnoksen kuitenkin uudestaan, koska hahmo oli mielestäni liian pieni tässä tarkoituksessa, kun toisessa ruudussa huomion on tarkoitus olla Raimon hullun raivolla heiluvassa kädessä. Alkuperäinen rajaus olisi tosin poikennut Tenavissa käytetystä rajauksesta.

Viimeisteltyssä stripissä loisin lisää tilannetta ensimmäiseen ruutuun piirtämällä Raimon nukkumaan pää notkolla ja kuola poskella. Tämä loisi niin sanotusti suuremman yllätyksen stripin toiseen ruutuun. Toisaalta strippi kenties tarvitsisi neljä ruutua. Neljäs ruutu tulisi ensimmäisen ja toisen ruudun väliin. Tässä lisäruudussa Raimo havahtuisi kysymykseen, lamppu syttyisi pään päälle ja silmät kirkastuisivat. Lisäruutu antaisi luontevamman siirtymän seuraavaan ruutuun eli viittaamiseen.

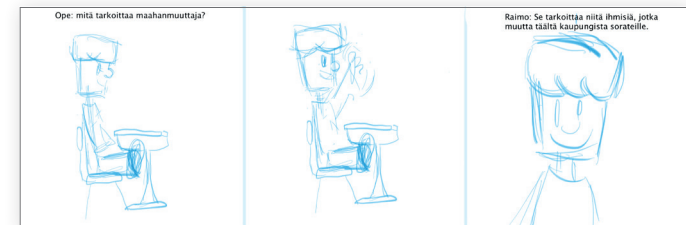


**KUVA 62.** Kuvakaappaus SketcbokPro-ohjelman viivoitin työkalun käytöstä perspektiivin piirtämisessä.



**KUVA 63.** Maahanmuuttaja luonnos.

**KUVA 64.** Alkuperäinen luonnos Maahanmuuttajasta.







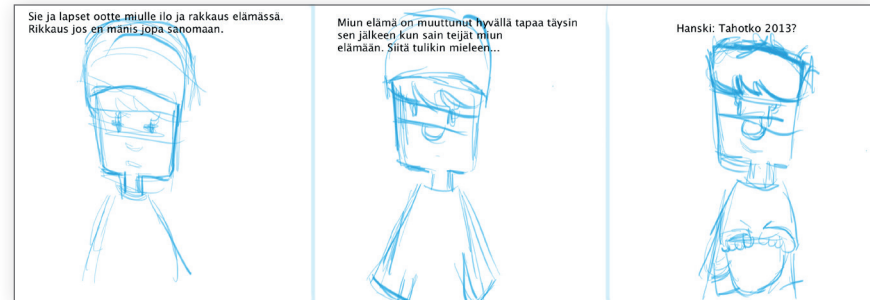
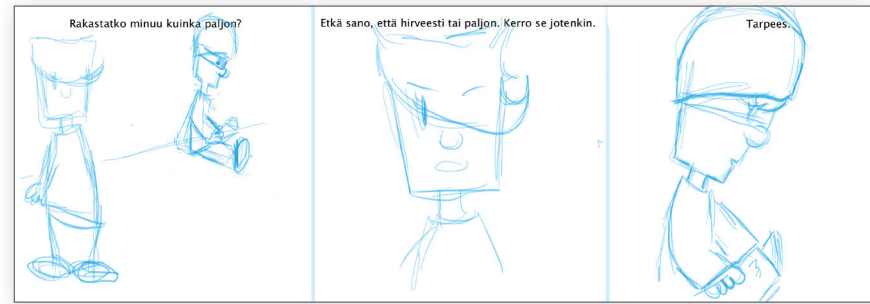
## RAKKAUS-LUONNOKSET

Seuraavien viiden luonnosten aiheena on rakkaus (kuvat 65-69). Varsinaisesti sana rakkaus ei tule esille kuin luonnoksessa, jossa Rinja kysyy Hanskin rakkauden määrää (kuva 68). Enemmänkin rakkaus aiheella tuon näissä esille sitä, että kaikkea sitä rakkauden takia joutuu kestäämään. Kuvissa 65-68 tuon Hanskin persoonaa esille, miten hahmolle lähes kaikki asiat ovat "ookoo" eli toisin sanoen ihan sama.

Huomasin Rakkaus luonnoksia tehdessä, että ne vaikuttavat aiheeltaan hienman Viiviä ja Wagneria. Sinällään mitään humoristista ei tapahdu ruuduissa vaan tuon yksinkertaisesti esille Hanskin aivan-sama-kaikki-käy-ei-ole-väliksi -asennetta. Stripit antavat myös lukijan ymmärtää, että Hanski ei kuuntele kysymystä vaan on syventynyt omaan maailmaansa. Tämän tuon esille "ookoo" -vastauksilla vaihtoehtokysymyksiin.

Kuvan 66 toisessa ruudussa jääkaapin piirtäminen tuotti ongelmia. Jääkaappi on piirretty perspektiiviin, mutta aluksi en saanut jääkaapin ääri viivoja sijoitettua niin, että se olisi näyttänyt järkevältä. Avuksi otin taustalle kuvan internetistä, jossa jääkaappi oli kuvattu oikeasta kulmasta. Lopputuloksena syntyi mielestäni jääkaappia esittävä luonnos, jonka pohjalta pystyin piirtämään viimeistellyn jääkaapin.

Rakkaus aiheen viimeisessä luonnoksessa Hanski lopulta aukaisee suunsa ja kertoo ajatuksiaan elämästään Rinjan ja lasten kanssa (kuva 69). Viimeisessä ruudussa Hanski kysyy pipo käsissä ujosti: "Tahotko 2013?" Tämä saattaneen olla ensimmäinen ja viimeinen kerta, kun Hanskin suusta näin paljon tekstiä tulee sekä ainut kerta, kun pipo poistuu päästä. Pipo on Hanskin yksi tunnusmerkkejä, jota ilman hahmo menettää muotonsa. Tekstin määrä mitä Hanskin suusta tulee on



myös yksi hahmon tunnusmerkeistä: hahmo on erittäin vähäsanainen ja kun puhuu jotain, niin puhuu asiaa tai niin ainakin itse luulee.

Idea luonnokseen syntyi meneillään olevan kansalaisaloitteen myötä, jossa vaaditaan tasa-arvoista avioliittolakia (Kansalaisaloite). Tietenkin myös omat ajatukset kyseisen kysymyksen esittämiseen omassa elämässä on luonnoksen taustalla.

Luonnoksessa Hanskin muoto on liian lapsen näköinen johtuen ylisuuresta päästä verraten alavartaloon. Hahmo näyttää liian paljon Tenavilta. Tämä kuitenkin korjasin siinä vaiheessa, kun siirryn piirtämään lopullista versiota stripistä. Venytin päätä pitemmäksi ja kavensin alavartaloa.

### 6.3 STRIPIT ILLUSTRATOR-OHJELMALLA

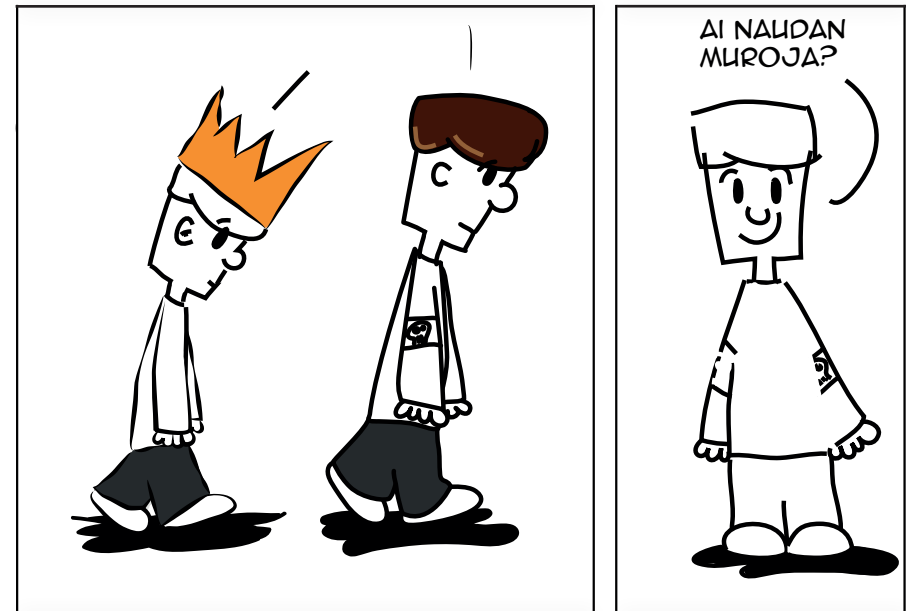
#### NAUDAN MUROT

Ensimmäinen viimeistelty strippi, jonka piirsin Illustratorissa, oli Naudan murot (kuva 78, sivu 39). Alkuperäisessä suunnitelmassa olin ajatellut, että asetan veljekset ruokapöydän ääreen keskustelemaan suklaamurojen alkuperästä (kuva 58, sivu 31). Törmäsin kuitenkin ongelmaan, etten osannut piirtää veljeksiä järkevästi ja selkeästi pieneen tilaan. Ratkaisin nopeasti ongelman asettamalla veljekset yksinkertaisesti kävelemään peräjälkeen ruudusta toiseen. Tämän olisi voinut tietenkin ratkaista samalla tapaa kuin Raimon Maahanmuuttaja-luonnoksessa eli olisin rajannut ruutua tiukemmin. Toisaalta uudella asettelulla havainnollistan Sulevin riippuvuuden ja matkimisen Raimoa kohtaan. Eli jos Raimo kävelee eteenpäin, niin Sulevikin kävelee eteenpäin. Jos Raimo ei tykkää Hanskin tekemästä puurosta, ei Sulevikaan pidä Hanskin tekemästä puurosta.

Ongelma sivuprofiilin kanssa jatkuu edelleen. Sivusta ja edestä päin piirretyt hahmot eivät näytä samoilta hahmoilta. Eniten tässä stripissä huomaa eroavaisuuden Raimossa. Sivusta päin katsottuna Raimo näyttää vanhalta papalta (jos hieman liioittelee kuvausta) ja edestäpäin katsottuna Raimo näyttää lapselta eli sellaiselta miltä haluaisinkin hahmon näyttävän. Yritin korjata tilannetta tuomalla Raimon hiuksia (karvahattua) alemmaksi eli lyhentämällä pään pituutta (kuva 78, sivu 39). Tilanne parani sen verran, että pystyin olemaan tyytyväinen lopputulokseen. Täydellinen se ei ole, mutta pystyin jatkamaan eteenpäin piirtämisessä.



KUVA 70. Naudan murot luonnos 2.



KUVA 71. Naudan murot luonnos 3.

Kokeilin myös samaisessa stripissä viivan muuttamista saman paksuiseksi (kuva 71, sivu 34). Halusin kokeilla miltä Palikat näyttävät niin sanotusti Schulzin Tenavien viivatyylillä. En pitänyt lopputuloksesta, koska se poisti eloa hahmoista. Pidin enemmän vaihtelevammasta viivan paksuuden käytöstä. Tasapaksun viivan

käyttö laitto mielestäni myös hahmot näyttämään enemmän Tenavilta, josta koko ajan pyrin pois pääsemään.

Värinkäytön stripeissä olin aluksi ajatellut pitää mustavalkoisena. Tämä siitä syystä, koska jos strippejä julkaistaisiin sanomalehdessä, niin värimaailma olisi mustavalkoinen. Päädyin kuitenkin käyttämään värejä hahmoissa, kun siihen oli tässä vaiheessa vielä mahdollisuus. Korostin tasaisella värillä joitakin osia hahmoista. Naudan muroissa annoin väriä kruunulle ja Raimon hiuksille.

Mustat varjostukset hahmojen jalkojen alla lisäsin siksi, koska veljekset näyttivät ilmassa leijuilta Palikoilta. Varjot kuitenkin näyttivät enemmän maaliläiskiltä kuin varjoilta. Lopullisesta stripistä poistin läiskät ja piirsin ruudun poikki menevän viivan kenkien kohdalta, samaan tapaan kuin esimerkiksi Tenavissa oli piirretty.

Ensimmäisen piirtopöydällä piirretyn stripin jälkeen mietin hetken, onko tämä minulle paras ratkaisu piirtää. Tuntui, että stripin piirtämiseen tietokoneella kului tupla-aika kuin paperille piirtämällä. Toisaalta kuitenkin pidin piirtämisestä piirtopöydällä, koska pieleen piirretyn viivan pystyi nopeasti korjaamaan yhdellä tai kahdella klikkauksella. Esimerkiksi Raimon hiusten korjaus sujui melko kätevästi. Paperilla, jos olisin samanlaista korjausta lähtenyt tekemään, olisi aikaa mennyt luonnollisesti enemmän. Olisin joutunut pyyhkimään jokaisesta ruudusta Raimon hiukset ja piirtämään ne uudelleen. Tietokoneella pystyin vain klikkaamaan kiinni hiuksista ja siirtämään niitä alemmaksi. Eniten minua alussa häiritsi piirtopöydällä piirtämisessä se, että en voinut liikuttaa piirtopöytää samalla tapaa kuin paperia. Tähänkin tottui piirtämisen edetessä.

## ÄITI, ÄITI, ÄITI...

Äiti, äiti, äiti... (kuva 79, sivu 39) on uusi versio aivan alussa tehdystä lyijykynä luonnoksesta, jossa Raimo hokee "äiti tiiätkö mitä?" -kysymystä. Ajatuksena tässä stripissä on havainnollistaa, kuinka monta kertaa lapsi hokee äiti-sanaa päivässä, mahdollisesti joissakin tapauksissa rasiin asti. Lopussa kuitenkin Sulevi palkitsee äitinsä kärsivällisyyden sanomalla nukkumaan mennessä: "Olet rakas."

Stripin äiti-hokemat ovat tulleet yhdeltä päivältä, jotka kasasin yhteen strippiin. Tietenkään tässä ei ole kaikkia lauseita, jotka päivän aikana on aloitettu äiti-sanalla. Lauseista olisi muodostunut kirja, jos olisin kasannut kaikki äiti-lauseet yksi-

en kansien väliin. Tästäkin aiheesta voisi harkita tekevän enemmänkin strippejä, mahdollisesti paremmalla tarinalla. Hahmotkin voisivat olla enemmän näkyvissä.

Aluksi tein stripin vain kirjoittamalla kaikkia mahdollisia lauseita allekkain ilman mitään järjestystä. Mutta kun luin itse puhekuplia, niin strippi vaikutti mitään sanomattomalta. Siinä ei ollut juonta eikä tarinaa. Lopulta päädyin lopullisessa versiossa luomaan jonkinlaisen tarinan kulun. Päivä alkaa "Äiti arvaa mitä?" -kysymyksellä ja päättyy "Olet rakas."

Minulla oli kaksi syytä miksi täytin ruudut puhekuplilla enkä piirtänyt hahmoista, kuin Sulevin kruunun viimeiseen ruutuun. Ensimmäinen syy oli se, että Naudan murot olivat ottaneet oman veronsa innostuksesta piirtämiseen. Halusin niin sanotusti huokaista hetken piirtämisestä, mutta taukoa en kuitenkaan voinut suoda itselleni, koska olin aikataulusta myöhässä.

Toinen syy hahmojen puuttumiseen oli se, että mielestäni tämä strippi toimii parhaimmillaan juuri näin eli puhekuplat täyttävät ruudut eikä hahmoja ole näkyvissä. Hahmot veisivät turhaa tilaa stripissä eikä siitä syystä puhekuplia mahtuisi tarpeeksi luomaan lukijalle mielikuvaa, että äiti-sanaa sanotaan läpi päivän joka tilanteessa.

Aiemmin mainitsin mahdollisesti käyttäväni Sulevin kruunua jossakin stripissä tavamerkinä. Jos puhekuplien sisältö ei vielä kerro mistä henkilöstä on kyse, niin viimeistään stripin viimeinen ruutu kertoneen, että puhujana stripissä on toiminut Sulevi. Ensimmäinen vihje kyllä löytyy jo ensimmäisen ruudun viimeisestä puhekuplasta: "Pyyhkimään!"

Strippi on yksinkertaisuudessaan mielestäni toimiva ja on mahdollisesti tarinaltaan paras strippi kaikista viimeistellyistä stripeistä.

## RAKKAUS 1

Rakkaus luonnoksista viimeistelin kolme (kuvat 80-82, sivut 40-41). Rakkaus 1 stripissä ei suuria muutoksia tapahtunut luonnokseen verrattessa. Hahmojen asetelu pysyi samana. Stripin piirtäminen luonnistui yllättävän hyvin, kun vertaa alutukseen Naudan muroja piirtäessä. Kynä niin sanotusti liikkui sulavasti. Hanskin tosin kopioin tässä stripissä jokaiseen ruutuun, mutta tein pieniä muutoksia päähän, käsien, suun, jalkojen ja viitan asennoissa. En tehnyt kopiointia oikotienä valmiiseen strippiin, vaan halusin, että hahmo pysyy lähes samassa asennossa osoittaen keskittymistä puhelimella pelaamiseen. Jos kuitenkin tekisin uudestaan

stripin, kokeilisin piirtää Hanskin kädet tärisemään. Piirtäisin siis käsien ääriviivat useaan kertaan vierekkäin luomalla lukijalle käsityksen, että Hanski "hakkaa" puhelintaan hyvinkin innokkaasti.

Rinjaa en kopioinut, vaan piirsin hahmon jokaiseen ruutuun uudestaan, koska hahmon asento muuttui jokaisessa ruudussa. Ensimmäisessä ruudussa Rinja istuu hieman tylsän oloisesti sohvalta pohtien ääneen, mitä tänään voisi tehdä. Seuraavassa ruudussa Rinjan asento vaihtuu hieman sivuttain Hanskiin päin, nykäisten Hanskia kädestä ja kysymällä, jos vuokraisivat elokuvan tai menisivät elokuviin. Hanski edelleen pelaa. Kolmannessa ruudussa Rinja ei voi muuta tehdä Hanskin "ookoo" -vastaukseen kuin rakkauden kärsimyksestä iskeä kädet poskille.

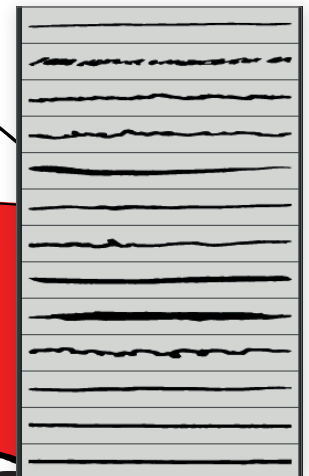
Rinjan sormien piirtäminen toisessa ja kolmannessa ruudussa olivat hieman haasteelliset. Tähän asti olin piirtänyt sormet Tenavia mukaillen käsivarsien päähän sen suurempia miettimättä. Nyt kuitenkin minun täytyi yrittää piirtää sormet sivusta. Tällaista asiaa en ollut ymmärtänyt ottaa huomioon, kun tarkastelin Tenavia, Lassia ja Leeviä ja Viiviä ja Wagneria. En kuitenkaan lähtenyt etsimään ratkaisua Tenavista tai muista sarjakuvista, vaan otin malliksi omat sormet. Lopputuloksena syntyi tunnistettavissa olevat sormet. Viimeisessä ruudussa Rinjan käsien piirtämisessä vasten naamaa käytin mallina peilin kautta omaa kättäni ja kasvojani. Piirsin myös vauhtiviivat Rinjan lantiolta menemään kasvoihin havainnollistamaan, että Rinja läimäyttää kädet päin kasvojaan, eikä vain pitele niitä siinä. Rinjan ilmeen tein myös viimeiseen ruutuun vastaamaan hahmon olotilaa eli mitä Rinja joutuu aina kestämään, kun esittää Hanskille monivalintakysymyksen.

Mainittakoon myös, että toisessa ruudussa piirsin Rinjan osittain sivusta päin. Toisin kuin kynällä piirretyissä luonnoksissa Sulevista ja Hanskista kuvassa 42 (sivu 25), käänsin Rinjan pään asteen oikealle, josta seurauksena Rinjan korva tulee näkyviin vasemmalla puolella.

Kokeilin Rakkaus 1 -stripissä myös kokonaan väritystä. Värien käyttö ei ole vahvuuteni ja se näkyikin värien valinnoissa kuvissa 72 ja 73. Vaihtelin väripintoja enemmän kuin ehkä olisi kannattanut, mutta oikeanlaista väritystä en pystynyt luomaan. Vai voisiko mahdollisesti todeta, että Palikoita ei ole tarkoitettu värítettäväksi kokonaan. Joka tapauksessa yritin luoda eloa väreihin tekemällä väripinnoille vaaleammalla sävyllä väriläiskijä, mutta lopputulos ei ollut hyvä. Kuvassa 73 (sivu 36) kokeilin taustan väriksi harmaata liukuväriä siinä toivossa, että se olisi elävöittänyt ruutua. Se kuitenkin teki ruudusta vain kömpelön näköisen, joka ei kuulunut joukkoon.



**KUVAT 72-74.** Erillaisia kokeiluja värien ja viivojen kanssa.



**KUVA 75.** Illustroin siveltimiä eli käytännössä minun tapauksessa viivojen eri tyylejä.

Jos tulevaisuudessa aion värittää stripit kokonaan värillisiksi luulen, että tulen käyttämään SketchbookPro- tai Photoshop-ohjelmaa. Nämä ohjelmat tunnustavat värityksenkin yhteydessä piirtopöydän kynän paineen alustaa vasten. Eli mitä kovemmin painat kynällä piirtopöytää vasten sitä vahvemmin väri tulee näkyviin. Illustraattorissa tällaista mahdollisuutta ei ole, vaan väri tulee sellaisenaan ruudulle kuin se on valittu. Eli jos olet valinnut punaisen värin, niin se tulee olemaan sama punainen väri painoit sitten kynällä enemmän tai vähemmän piirtopöytää vasten.

Kuvassa 74 kokeilin vaihdella viivojen tyyliä. Kokeilin esimerkiksi miltä hahmot näyttäisivät, jos viiva ei olisikaan niin sileä, vaan olisikin rosoisempi. Homma oli melko työlästä jälkikäteen vaihtaa viivojen tyyliä, koska lähes jokainen viiva piti käydä erikseen säätämässä oikean paksuiseksi ja oikean tyyliseksi. Työ oli myös turha siltä osin etten pitänyt lopputuloksesta. Viivan rosoisuus ei parantanut, eikä paljoo huonontanutkaan hahmoja.

## RAKKAUS 2 & 5

Rakkaus 2 strippi menee samalla ajatuksella, kuin edellinen strippi, eikä myöskään poikkea luonnoksesta (kuva 81, sivu 40). Sen verran alkuperäinen suunnitelma muuttui, etten laittanut Hanskia pelaamaan kännykällä, vaan piirsin hahmon piirtämään ja kirjoittamaan opinnäytetyötä. Tämä lisäys tuli sen myötä, kun minusta itsestä alkoi tuntua, että en tee mitään muuta kuin opinnäytetyötä vapaa-ajalla ja oli kysymys tai keskustelu mistä tahansa kuittasin kaikki vain yhdellä sanalla.

Jääkaapin sain onnistuneesti piirrettyä ja samoin myös ruuat sen sisään. Pienen yksityiskohdan tein viimeiseen ruutuun itselleni tulevaisuuteen muistutukseksi. Piirsin paksun kirjan, johon laitoin tekstin "Anttilan Pirre - Tutki, tutki, tutki". Tämä viittauksena opintojeni lopussa olleella kurssilla käytettyyn kirjaan. Omaksi tiedoksi jääköön, miksi halusin tämän tiedon lisätä strippiin.

Rakkaus 5 stripissä sama linja jatkuu kuin edellisissä (kuva 82, sivu 41). Tyyli pysyy samana, Hanski pysyy itsensä näköisenä ja olen tyytyväinen lopputulokseen. Luonnoksesta mainitsin aiemmin, että Hanski näyttää siinä liian paljon lapselta kuin aikuiselta. Tilanne tuli korjattua lisäämällä pituutta päähän.

Viittaan koitin saada tuulessa liehumisen tuntua piirtämällä viitan taittumaan joissain kohdin. Tämäkin tuotti sinällään pieni muotoista tuskaa, kun en heti onnistunut saamaan viittaa tuulessa liehuvaksi. Tilannetta aitto, kun lisäksi taitoksen väriksi tummemman punaisen värin kuin viitassa oli muuten käytetty. Viimeis-

sessä ruudussa viitta tosin näyttää Draculan viitalta. Haluaisin kuitenkin tulkita viitan asettelun mieluummin kutsuna Rinjalle tulemaan suojaan Hanskin viitan alle.

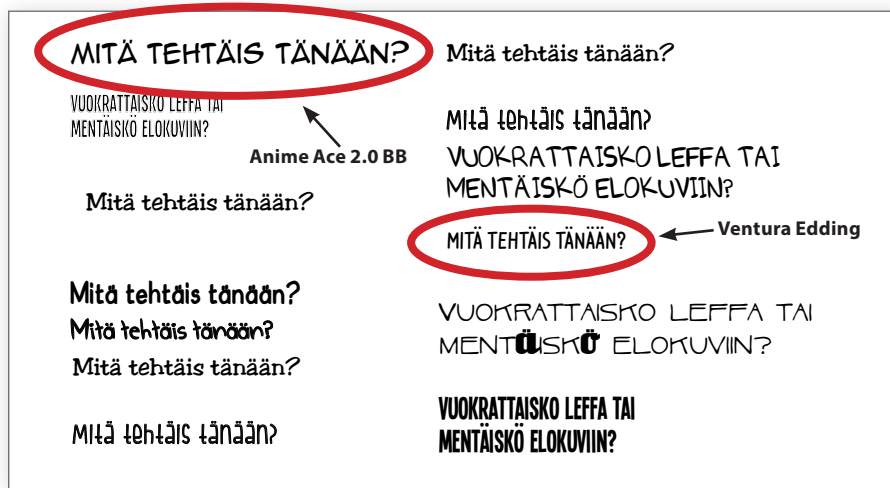
Toisen ruudun sormet sain piirrettyä jälleen mallia katsomalla omasta kädestä. Kolmannessa ruudussa olen hieman epäileväinen Hanskin hiusten muodosta. Ne näyttävät oudoilta, mutta toisaalta tarkoitus onkin kiinnittää myös huomiota siihen, että Hanski on ottanut tällaista erikoistilannetta varten pipon pois päästä. Eli hyväksyn outouden, mutta kuten aiemmin mainitsin: Hanskia ei tulla mitä todennäköisemmin näkemään toista kertaa ilman pipoa.

Rakkaus 1 ja 2 -stripeissä käytin taustavärinä mustaa, niin kuin Viivissä ja Wagnerissa on käytetty. Samoin myös Rakkaus 5 -stripissä käytin aluksi Viivin ja Wagnerin tyyliin taustan värinä mustaa. Vaihdoin kuitenkin lopussa värin harmaaksi, koska stripin aihe ei kaivannut mielestäni aivan mustaa taustaa. Viimeisessä ruudussa lisäksi ympyrän taustalle, korostamaan stripin tärkeintä ruutua ja sen sisältämää kysymystä.

## FONTIN VALINTA PUHEKUPLIIN

Ennen kuin siirryin viimeistä strippiä piirtämään kokeilin eri fontteja puhekuplissa. Valitsin heti alussa käytettäväksi Anime Ace 2.0 BB, joka on ladattavissa dafont.com-verkkosivulta. Halusin kuitenkin kokeilla erilaisia fontteja, ennen lopullista päätöstä fontin valinnasta.

Aikani kokeiltuani päätin, että haluan vaihtaa fontiksi Ventura Edding (kuva 76, sivu 38). Katsoin sen käyvän paremmin Palikoiden ilmeeseen. Vaihdoin kaikkiin viimeisteltyihin strippeihin fontit ja muokkasin puhekuplat oikeaan muotoon, koska Ventura Edding oli kapeampi fontti ja tarvitsi vähemmän tilaa puhekuplissa. Seuraavana päivänä omaksi harmikseni huomasin fontin olevan aivan vääränlainen strippeihin. Toiseksi harmikseni jouduin taas vaihtamaan takaisin Anime Ace 2.0 BB fontin ja muokkaamaan puhekuplat takaisin oikean kokoiseksi, koska en ollut tallentanut alkuperäisiä tiedostoja. Mietin vain tässä vaiheessa mielessäni, että tämä ei olisi mahdollista näin nopeasti tehdä, jos olisin paperilla ja tussilla piirtämässä. Valitsin siis Anime Ace 2.0 BB -fontin, koska se kävi Palikoiden tyyliin. Fontti oli sarjakuvamainen ja palikkamaisen pehmeä. Se ei ole häiritsevää, eikä siihen kiinnitä huomiota.



**KUVAT 76.** Fontti vaihtoehtoja puhekupliin dafont.com sivustolta.

## PALIKAT ESITTÄYTY

Palikat esittäyty on uusi versio Tervetuloa ihan uusi viikko -stripistä (kuva 83, sivu 41). En tehnyt tästä luonnosta, koska en alunperin suunnitellut piirtäväni strippiä. Halusin kuitenkin vielä lopuksi tehdä stripin, jossa koko Palikka-perhe olisi samassa stripissä ja joka yksinkertaisesti esittelisi lukijalle kaikki hahmot. Strippi tulisi olemaan ensimmäinen julkaistava strippi. Se toimisi niin sanottuna houkuttimena. Strippi esittelisi hahmot, mutta ei vielä kertoisi lukijalle mitään muuta.

Strippi syntyi melko nopeasti, koska kopioin valmiista stripeistä hahmot ja muokkasin niitä hieman. Ainoastaan Ellin piirsin kokonaan uudestaan, koska hahmo ei esiinny yhdessäkään valmiissa stripissä. Suun, silmien, kulmakarvojen ja vartalon muotoja muokkaamalla sain hahmot näyttämään niin sanotusti uusilta. Sulevin paitaan tein mustan raidan, koska mielestäni kokonaan valkoinen paita näytti liian autiolta ja tylsältä. Saman muutoksen tein myös Naudan murot strippiin.

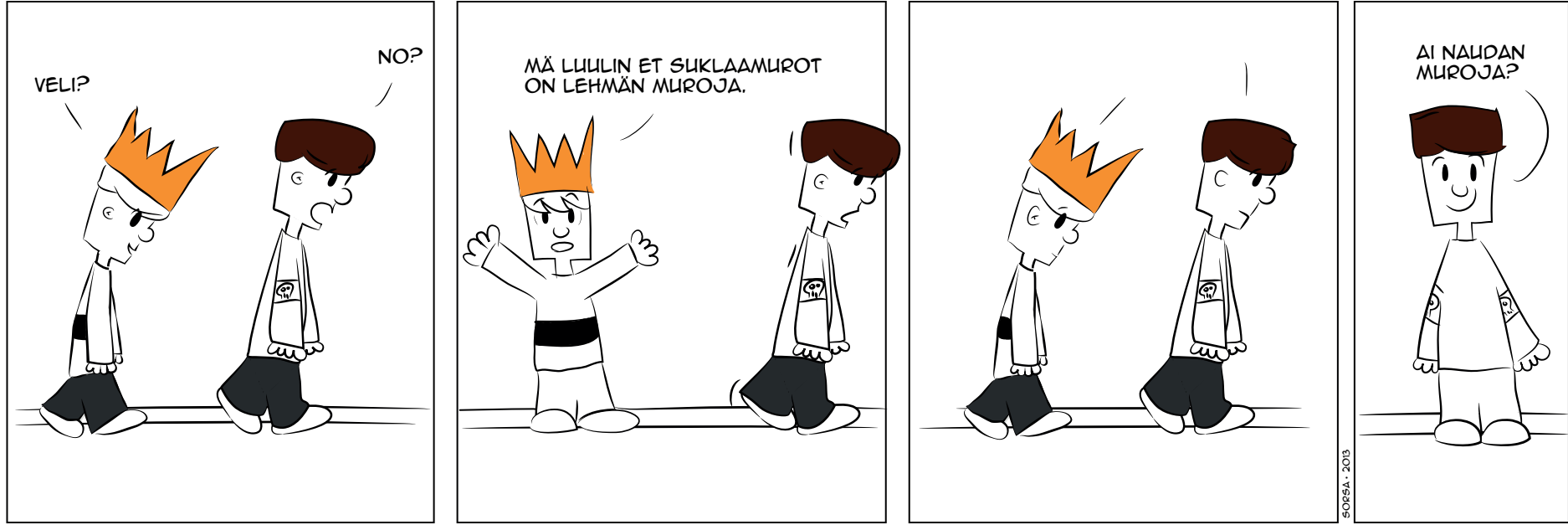
Hanskin olen piirtänyt hieman väsyneeksi, kaikesta puuron keittämisestä. Alussa määrittelin Hanskin aikuiseksi lapseksi. Mielestäni viitta ja silmämaski kertovat lyhyesti ja ytimekkäästi tämän asian olevan totta. Rinjan määrittelin määrätietoiseksi perheen pomoksi sekä lempeäksi, mutta tiukaksi äidiksi ja kumppanik-

si. Rinjan vartalon, kulmakarvojen ja suun asennolla olen mielestäni suhteellisen hyvin saanut aikaiseksi ilmaisemaan tällaisen mielikuvan. Elli on edelleen äkäinen, mutta ei surullinen, kuten aiemmin. Hahmo näyttää nyt enemmän kiukuttelevalta teiniltä, kuin itkuiselta teinin alulta. Raimo valitettavasti ei näytä pohtivalta pieneltä miehen alulta, vaan ihmettelevältä ja kummissaan olevalta pieneltä miehen alulta. Toisaalta pohtia ja ihmetellä voi nähdä samaa tarkoittavana sanana. Sulevin olin määritellyt veijarimaiseksi pieneksi pojaksi. Veijarimaisuutta ei tästä kuvasta muuten saa kuin kenties kruunusta. Hahmo näyttää enemmän pieneltä hämmentyneeltä pojalta, kuin veijarimaiselta. Tarkoitus ei tietenkään ole tuoda alussa määriteltyjä piirteitä esiin yhdestä kuvasta, mutta ilo huomata, että jotain piirteitä pystyn itse ainakin huomaamaan pelkästään tästä stripistä.

Palikoiden yritystunnus (puhekielessä logo) syntyi sivutuotteena strippiin. En ollut suunnitellut tekeväni yritystunnusta, mutta se kuitenkin muokkaantui omaan muotoonsa, kun kirjoitin Palikat-sanana Single Sleeve -fontilla. Yritystunnuksen muoto tuli Palikoiden pään muodosta. T-kirjain kiertää muut kirjaimet muodostaen Palikat-pään leukaperät. L- ja K-kirjaimet muodostavat kaulan. Kuusi strippiä ja yritystunnus valmiina näkisin olevani valmis julkaisemaan strippejä.

# 7 VALMIIT PALIKAT

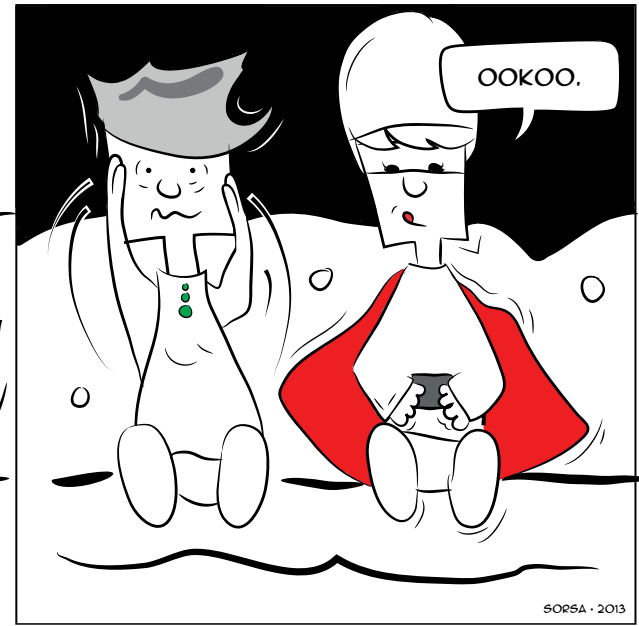
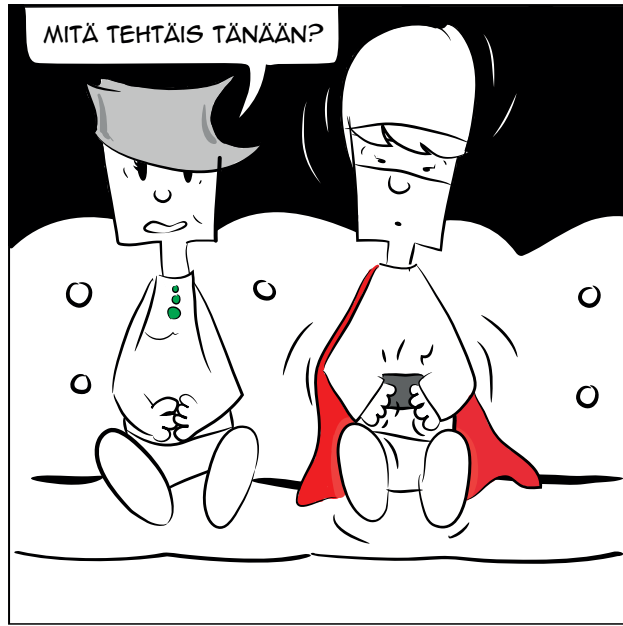
KUVA 78. Naudan murot.



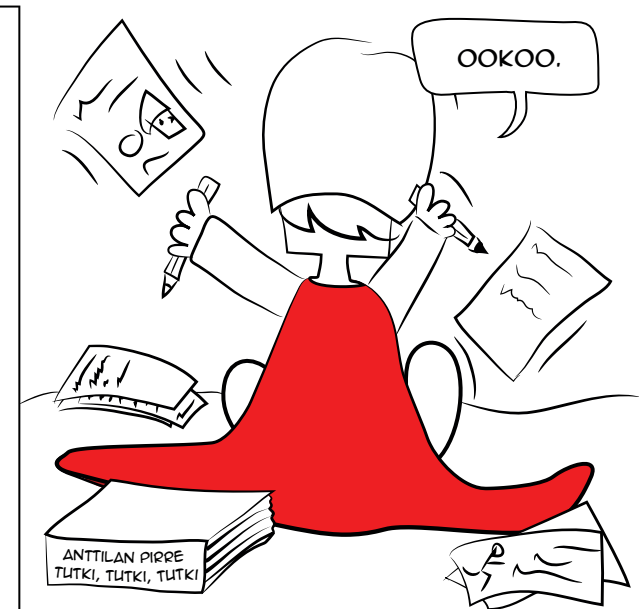
KUVA 79. Äiti, äiti, äiti...



KUVA 80. Rakkaus 1.



KUVA 81. Rakkaus 2.



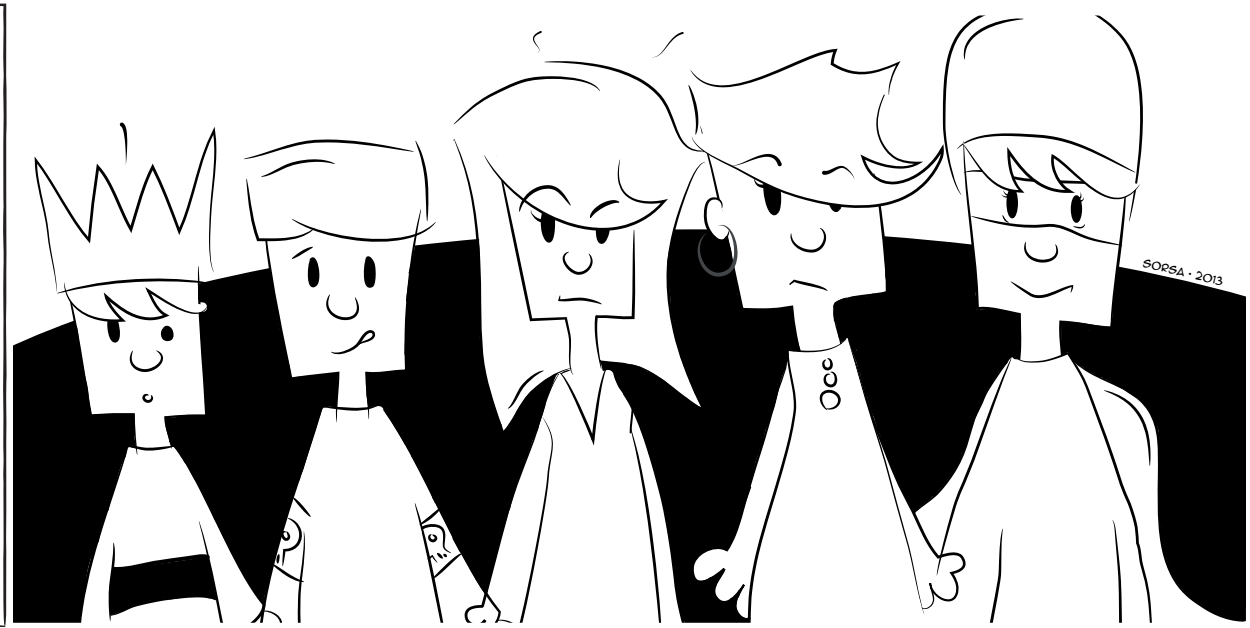


KUVA 82. Rakkaus 5.



SORSA • 2013

KUVA 83. Palikat esittäytyy.



## 8 PALIKKA-TULEVAISUUS

Lopputulokset Palikoista on mielestäni hyvä ja olen tyytyväinen tavoitteeseen pääsemisestä: piirtää julkaisukelpoisia strippejä. Kun katsoo Palikoita ja vertaa niitä alussa mainitsemaani mielikuvaan millaisena näin hahmot, niin mielestäni olen onnistunut tuloksessa melko hyvin. Palikoista pystyy näkemään Luupäät ja Tenavat tyyliä (kuvat 84 ja 86). Luupäiden tyyli tulee esiin ääriviivan käytössä ja Tenavien tyyli vartalon asettelussa. Lassia ja Leeviä en pysty kuitenkaan näkemään Palikoissa, mutta Viivin ja Wagnerin näen omista stripeissa taustojen käytössä. Kuitenkin edellä mainitut eivät tule liian paljon esiin Palikoista, vaan olen onnistunut piirtämään niin sanotusti aidot, alkuperäiset ja omanlaiset hahmot.

Mielestäni oli oikea valinta, etten lähtenyt analysoimaan Luupäitä, vaan pidin ne omassa hiljaisuudessa mielessäni taustalla prosessin aikana. Luulen, että jos olisin lisännyt Luupäiden tarkastelun opinnäytetyöhön olisin joutunut taistelemaan kahdesta tyylistä eroon pääsemisestä eli Tenavista ja Luupäistä. Nyt minun täytyi vain päästä eroon Tenavista, jossa mielestäni onnistuin.

Yleisesti voisin sanoa kaikista valmiista stripeista, että jokainen viimeistelty strippi on päässyt yllättämään minut hyvillä onnistumisprosentteilla. Asia on tietenkin itsestään selvä, mutta todeta se pitää, että mitenkään muuten piirtäminen ei kehity kuin piirtämällä. Olen tyytyväinen, että Palikat alkavat pysyä samassa muodossa toisensa jälkeen ja jälki on itseäni miellyttävää.

Vastaanotto strippeihin kotona on ollut positiivista ja kehujakin olen saanut. Ihmettelyä olen saanut myös kuulla, että kuinka osaan piirtää ja kuinka piirroksat näyttävät kuitenkin paperille piirrettyiltä. Itse en täysin allekirjoita tuota, että stripit näyttävät paperille piirrettyiltä. Asiaa kenties voin yrittää kehittää tulevaisuudessa. Näiden palautteiden saannissa pitää myös muistaa, että maaperä on puolueellinen. Toki annamme kotona suoraa ja rehellistä palautetta, mutta en usko, että kukaan oikean elämän Palikoista lähtisi itsestään piirrettyjä strippejä haukkumaan.

Hyöty opinnäytetyöstäni tuli koettua työpaikallani, kun sain toimeksiannon piirtää seitsemän ötökkää Ingmanin käsi- ja taideteollisuusoppilaitoksen koulutusalosta. Graafinen ilme oli jo valmiina, jonka pohjalta minun täytyi piirtää sopivat hahmot koulutusalaille. En usko, että olisin pystynyt piirtämään ötököitä, jos en olisi aloittanut piirtämään Palikoita piirtopöydällä. Ötökät ovat käytössä Ingmanin Facebook-sivuilla osoitteessa [www.facebook.com/ingmanedu](http://www.facebook.com/ingmanedu) ja koulutusalojen painetuissa esitteissä (ks. liitteet).

Opinnäytetyö oli haasteellista, ei ainoastaan piirtämisen ja piirtopöydän käytön opettelussa, vaan myös aikataulullisesti. Minulla oli aikataulu, joka täytyi heti alkumetreillä unohtaa. Kaksi työpaikkaa sekä kolme asiakastyötä sekoittivat aikataulun kokonaan. Tämän lisäksi piirtämisen tuska hidasti opinnäytetyön etenemistä. Lassia ja Leeviä lainatakseni odotin luovuuden hetken saapumista eli viime hetken paniikkia ennen työn palautuspäivää. Tästä johtuen viimeiset päivät ennen opinnäytetyön palautusta vietin keskimäärin neljätoista tuntia vuorokaudesta tietokoneen äärellä kirjoittaen ja piirtäen. Myös sosiaalinen elämä koki suuren taantuman prosessin aikana. Kaikki juhlat ja kissanristiäiset jäivät väliin. Oikean elämän Raimo ja Sulevi mainitsivatkin moneen kertaan, että olen koko ajan koneella ja en koskaan lähde mukaan reissuille. Tämän tulen korjaamaan kesän alusta, kun olen kiinni päivisin vain yhdessä työpaikassa.

Seuraava vaihe Palikoiden elämässä on strippien julkaisu sosiaalisessa mediassa sekä niiden lähettäminen sanomalehtiin siinä toivossa, että joku lehti haluaisi julkaista niitä. Tulevaisuus näyttää miten Palikoiden tarina lähtee elämään.



KUVA 84. Luupäät.

KUVA 85. Lassia.

KUVA 86. Jaska ja Tellu.

## AINEISTOT

**Aku Anka: sarjakuvakoulu** (verkkosivu) (viitattu 10.2.2013). Saatavissa: <http://www.akuanka.fi/alue/sarjakuvakoulu>.

**Amend, B.** FoxTrot (verkkosivu) (viitattu 3.3.2013). Saatavissa: <http://www.gocomics.com/foxtrot>.

**Gilligan, P.** Pooch Café (verkkosivu) (viitattu 1.3.2013). Saatavissa: <http://www.gocomics.com/poochcafe>.

**Hänninen, V. & Römpötti, H. 2011.** Päin näköä! - 16 suomalaista sarjakuvataiteilijaa. Helsinki: Like Kustannus.

**McLachlan, B. 2010.** Webcomics Tutorial - 10 Lessons For Better Colouring (verkkosivu) (viitattu 3.3.2013). <http://www.brianmcl.com/webcomics-tutorial-10-lessons-for-better-colouring>.

**Schulz, C.** Peanuts (verkkosivu) (viitattu 3.3.2013). Saatavissa: <http://www.gocomics.com/peanuts>.

**Schulz, C. 2001.** Elämän tarkoitus (ja muita totuuksia). (suom. Tolvanen, J.) Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

**Schulz, C. 2003.** Resson DOGmatiikka. (suom. Korolainen, K.) Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

**Smith, J. 2004** (1994). Luupäät 1. (suom. Penttinen, J. ja Tontti, A.) 3. painos. Helsinki: Like.

## KUVALUETTELO

<b>KUVA 1</b>	<b>Piirroshahmo.</b> Hanna Sorsa 1995.	<b>KUVAT 26-28</b>	<b>Tenavat sarjakuvastrippejä.</b> Charles M. Schulz 2010, 47, 54 ja 104.
<b>KUVA 2</b>	<b>Piirroshahmo.</b> Hanna Sorsa 1993.	<b>KUVA 29</b>	<b>Tenavat sarjakuvaruutu.</b> Charles M. Schulz 2010, 6.
<b>KUVAT 3-7</b>	<b>Luonnoksia.</b> Hanna Sorsa 2012.	<b>KUVA 30</b>	<b>Lassi ja Leevi sarjakuvaruutu.</b> Bill Watterson 2009, 55.
<b>KUVA 8</b>	<b>Mikki Hiiri</b> [viitattu: 27.2.2013]. Saatavissa: <a href="http://www.disney.fi/mikki/html/wallWrapper.jsp?path=images/characters/wallpapers/wallpaper_mickey_1600x1200.jpg">http://www.disney.fi/mikki/html/wallWrapper.jsp?path=images/characters/wallpapers/wallpaper_mickey_1600x1200.jpg</a> .	<b>KUVA 31</b>	<b>Lassi ja Leevi sarjakuvastrippi</b> [viitattu: 27.2.2013]. Saatavissa: <a href="http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/2007/01/12">http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/2007/01/12</a> .
<b>KUVA 9</b>	<b>Minni Hiiri</b> [viitattu: 27.2.2013]. Saatavissa: <a href="http://www.disney.fi/mikki/html/wallWrapper.jsp?path=images/characters/wallpapers/wallpaper_minnie_1600x1200.jpg">http://www.disney.fi/mikki/html/wallWrapper.jsp?path=images/characters/wallpapers/wallpaper_minnie_1600x1200.jpg</a> .	<b>KUVAT 32-35</b>	<b>Viivi ja Wagner sarjakuvastrippejä</b> [viitattu: 27.2.2013]. Saatavissa: <a href="http://www.hs.fi/viivijawagner">http://www.hs.fi/viivijawagner</a> .
<b>KUVAT 10-19</b>	<b>Luonnoksia.</b> Hanna Sorsa 2012.	<b>KUVA 36</b>	<b>Kuvakaappaus Instagramista</b> [viitattu: 20.3.2013]. Saatavissa: <a href="http://instagram.com/snoopygrams">http://instagram.com/snoopygrams</a> .
<b>KUVA 20</b>	<b>Vaihe vaiheelta piirrostekniikka.</b> Franklin Bishop 2007, 54-55.	<b>KUVA 37</b>	<b>Kuvakaappaus Pinterestistä</b> [viitattu: 20.3.2013]. Saatavissa: <a href="http://pinterest.com/snoopypins">http://pinterest.com/snoopypins</a> .
<b>KUVA 21</b>	<b>Lassi</b> [viitattu: 27.2.2013]. Saatavissa: <a href="http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/2013/02/27">http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/2013/02/27</a> .	<b>KUVA 38</b>	<b>Kuvakaappaus Facebookista</b> [viitattu: 20.3.2013]. Saatavissa: <a href="https://www.facebook.com/Snoopy">https://www.facebook.com/Snoopy</a> .
<b>KUVA 22</b>	<b>Eppu</b> [viitattu: 27.2.2013]. Saatavissa: <a href="http://www.gocomics.com/peanuts/2013/02/26">http://www.gocomics.com/peanuts/2013/02/26</a> .	<b>KUVA 39</b>	<b>Kuvakaappaus Twitteristä</b> [viitattu: 20.3.2013]. Saatavissa: <a href="https://twitter.com/Snoopy">https://twitter.com/Snoopy</a> .
<b>KUVA 23</b>	<b>Jaska Jokunen</b> [viitattu: 20.2.2013]. Saatavissa: <a href="http://peanuts.wikia.com/wiki/Charlie_Brown">http://peanuts.wikia.com/wiki/Charlie_Brown</a> .	<b>KUVA 40</b>	<b>Luonnos.</b> Hanna Sorsa 2012.
<b>KUVA 24</b>	<b>Jaskan rautalankamalli.</b> Hanna Sorsa 2013.	<b>KUVA 41</b>	<b>Tenavat sarjakuvaruutu</b> [viitattu: 27.2.2013]. Saatavissa: <a href="http://www.gocomics.com/peanuts/2013/02/24">http://www.gocomics.com/peanuts/2013/02/24</a> .
<b>KUVA 25</b>	<b>Tenavat sarjakuvastrippi.</b> Charles M. Schulz 1988, 67.	<b>KUVAT 42-46</b>	<b>Luonnoksia.</b> Hanna Sorsa 2012.

- KUVA 47** **Wacom Cintiq 24HD** [viitattu: 28.2.2013]. Saatavissa: [http://www.wacom.com/~media/WTC/Images/Carousel/Products/Cintiq/710x440\\_DTK2400HD\\_01.jpg?mw=780](http://www.wacom.com/~media/WTC/Images/Carousel/Products/Cintiq/710x440_DTK2400HD_01.jpg?mw=780).
- KUVA 48** **Taulukko.** Hanna Sorsa 2013.
- KUVA 49** **Wacom Inkling** [viitattu: 28.2.2013]. Saatavissa: [http://www.wacom.com/~media/WTC/Images/Carousel/Products/Inkling/710x440\\_MDP123\\_01.jpg?mw=780](http://www.wacom.com/~media/WTC/Images/Carousel/Products/Inkling/710x440_MDP123_01.jpg?mw=780).
- KUVA 50** **Wacom Intuos5 touch M** [viitattu: 28.2.2013]. Saatavissa: [http://www.verkkokauppa.com/files/images/90/2\\_147514-1000x708.jpeg](http://www.verkkokauppa.com/files/images/90/2_147514-1000x708.jpeg).
- KUVAT 51-54** **Kuvakaappaukset piirtopöydän asetuksista.** Hanna Sorsa 2013.
- KUVAT 55-61** **Luonnoksia.** Hanna Sorsa 2013.
- KUVA 62** **Kuvakaappaus SketchbookPro-ohjelmasta.** Hanna Sorsa 2013.
- KUVAT 63-74** **Luonnoksia.** Hanna Sorsa 2013.
- KUVA 75** **Kuvakaappaus Illustrator-ohjelman siveltimistä.** Hanna Sorsa 2013.
- KUVA 76** **Kuvakaappaus fonteista.** Hanna Sorsa 2013.
- KUVA 77** **Ingmanin ötökät.** Hanna Sorsa 2012.
- KUVAT 78-83** **Sarjakuvastrippejä.** Hanna Sorsa 2013.
- KUVA 84** **Luupäät** [viitattu: 30.3.2013]. Saatavissa: <http://www.lambiek.net/artists/s/smith.htm>.
- KUVA 85** **Lassi** [viitattu: 30.3.2013]. Saatavissa: <http://www.go-comics.com/calvinandhobbes>.
- KUVA 86** **Jaska ja Tellu** [viitattu: 30.3.2013]. Saatavissa: <https://www.facebook.com/Snoopy>.

## LÄHTEET

**Anttila, P. 1993.** Käsityön ja muotoilun teoreettiset perusteet. Porvoo; Helsinki; Juva: WSOY.

**Apurahat ja avustukset** [verkkosivu] [viitattu 3.1.2012]. Saatavissa: <http://www.taike.fi/fi/web/sarjakuva/apurahat-ja-avustukset/-/stipend/viewStipend/11039>.

**Bishop, F. 2007.** Sarjakuvapiirtäjän käsikirja. (suom. Leino, J.) Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.

**CDON** [verkkokauppa] [viitattu 2.10.2012]. Saatavissa: <http://cdon.fi>.

**Fimeko** [verkkokauppa] [viitattu 2.10.2012]. Saatavissa: <http://www.fimeko.fi>.

**Gigantti** [verkkokauppa] [viitattu 2.10.2012]. Saatavissa: <http://www.gigantti.fi>.

**Hintaseuranta** [verkkosivu] [viitattu 2.10.2012]. Saatavissa: <http://hintaseuranta.fi>.

**Jimms PC-Store** [verkkokauppa] [viitattu 2.10.2012]. Saatavissa: <http://www.jimms.fi>.

**Kansalaisaloite** [verkkosivu] [viitattu 21.3.2013]. Saatavissa: <https://www.kansalaisaloite.fi/fi/aloite/192>.

**Kopiosto-apurahat 2012** [verkkosivu] [viitattu 3.1.2012]. Saatavissa: [http://www.sarjakuvantekijat.fi/?Apurahat:Kopiosto-stipendit\\_2011:Kopiosto-apurahat\\_2012](http://www.sarjakuvantekijat.fi/?Apurahat:Kopiosto-stipendit_2011:Kopiosto-apurahat_2012).

**Marsden, I. A.** Professional illustrator: Pen Lines and coloring a cartoon in Adobe Illustrator CS5 [verkkosivusto] [viitattu 2.10.2012]. Saatavissa: <http://www.youtube.com/watch?v=cryCzLidAvg>

**Musta Pekka** [verkkokauppa] [viitattu 2.10.2012]. Saatavissa: <http://www.mustapekka.fi>.

**Pirillo, C.** Are You Looking to Buy a Graphics Tablet? [verkkosivu] [viitattu 2.10.2012]. Saatavissa: <http://chris.pirillo.com/are-you-looking-to-buy-a-graphics-tablet>.

**Pixmania** [verkkokauppa] [viitattu 2.10.2012]. Saatavissa: <http://www.pixmania.fi>.

**Realistinen evaluaatio** - Ylemmän AMK- tutkinnon metodifoorumi [verkkosivu] [viitattu 21.3.2013]. Saatavissa: <http://www.amk.fi/opintojak-sot/0709019/1193463890749/1193464158778/1194360111832/1194360459931.html>.

**Schoolhouse Outfitters.** Graphic Tablets Buying Guide [verkkosivu] [viitattu 3.10.2012]. [https://www.schooloutfitters.com/catalog/gttk\\_article.php/cPath/CAT1\\_CAT514](https://www.schooloutfitters.com/catalog/gttk_article.php/cPath/CAT1_CAT514).

**Schulz, C. 1988.** Snoopy and the Peanuts Gang: Come Fly with Me. Sussex: Ravette Books Limited.

**Schulz, C. 2010.** Tenavat ystävien kesken. (suom. Tolvanen, J.) Helsinki: Otava Oy.

**Tekniikan Maailma.** Wacom Intuos4 -piirtopöytä tuo luontevan työympäristön monenlaisiin tehtäviin. [verkkojulkaisu] [viitattu 2.10.2012] Saatavissa: <http://tekniikanmaailma.fi/ uutiset/wacom-intuos4-piirtopoyta-tuo-luontevan-tyoympariston-monenlaisiin-tehtaviin>.

**Tenavat** [verkkosivu] [viitattu 20.5.2012]. Saatavissa: <http://fi.wikipedia.org/wiki.Tenavat>.

**Top Shot** [verkkokauppa] [viitattu 2.10.2012]. <https://www.topshot.fi>.

**TRIOsoft** [verkkokauppa] [viitattu 2.10.2012]. Saatavissa: <http://www.triosoft.fi>.

**Tuomola, J.** Viivi & Wagner [verkkosivu] [viitattu 27.2.2012]. Saatavissa: <http://www.hs.fi/viivijawagner>.

**Verkkokauppa.com** [verkkokauppa] [viitattu 2.10.2012]. Saatavissa: <http://www.verkkokauppa.com>.

**Viivi ja Wagner** [verkkosivu] [viitattu 20.11.2012]. Saatavissa: [http://fi.wikipedia.org/wiki/Viivi\\_ja\\_Wagner](http://fi.wikipedia.org/wiki/Viivi_ja_Wagner).

**Wacom** [verkkosivu] [viitattu 2.10.2012]. Saatavissa: <http://www.wacom.eu>.

**Watterson, B. 1991.** Calvin and Hobbes: The Revenge of the Baby-sat. London: Sphere Books Ltd.

**Watterson, B. 2002.** Lassi ja Leevi: sunnuntaisivut 1985-1995. (suom. Valli, J. ja Altschuler, J.) Tampere: Egmont Kustannus Oy Ab.

**Watterson, B. 2009** (1989). Lassi ja Leevi: Erämaa kutsuu. (suom. Valli, J.) Tampere: Egmont Kustannus Oy Ab.

**Watterson, B. 2011** (1990). Lassi ja Leevi: Outoja otuksia toiselta planeetalta. (suom. Marttinen, A.) Helsinki: Egmont Kustannus Oy Ab.

**Yahoo! Answers.** Which is the better graphic tablet? Wacom or Trust? [keskustelupalsta] [viitattu 2.10.2012]. <http://answers.yahoo.com/question/index?qid=20090720142803AAO4yOA>.

LIITE 1. INGMAN KÄSI- JA TAIDETEOLLISUUSOPPILAITOKSEN KOULUTUSALA-ÖTÖKÖT

