



TEA TAURIAINEN

ANNA  
OLLA

**SYKSY2012**  
**TEA TAURIAINEN**  
**LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU**  
**MUOTOILU-&TAIDE INSTITUUTTI**  
**VIESTINNÄN KOULUTUSOHJELMA**  
**GRAAFINEN SUUNNITTELU**  
**KIRJALLINEN OSIO**

1. NIMIÖ.....	3
2. SISÄLLYSLUETTELO.....	5
3. TIIVISTELMÄ / ABSTRACT.....	6
4. AVAINSANAT / KEYWORDS.....	8
5. LÄHTÖKOHTA.....	10
5.1. IDEA.....	11
5.2. TAVOITE.....	13
5.3. KÄSIKIRJOITUS LYHYESTI.....	15
5.4. MOODBOARD.....	19
6. SUUNNITTELU.....	22
6.1. HAHMOT.....	23
6.2. VISUAALINEN ILME.....	27
7. VISUAALISET ELEMENTIT.....	34
7.1. PUHEKUPLAT.....	35
7.2. TEHOSTEET.....	39
7.3. RUUDUT.....	43
7.4. KUVAKOOT.....	47
7.5. VÄRIT.....	51
8. TAITTO JA PAINATUS.....	54
9. YHTEENVETO.....	58
10. LÄHTEET.....	60

# TIIVISTELMÄ ABSTRACT

Opinnäytetyöni on sarjakuvanovelli, jonka olen piirtänyt, taittanut ja painattanut kirjaksi. Käsikirjoitus perustuu omaan elämään.

My final thesis is a graphic short story I've drawn. I've made the layout design and printed it out as a book. The script is based on my own life.

# AVAINSANAT KEYWORDS

Sarjakuva, kuvitus, taitto, käsikirjoitus, painatus, kirja  
Comic, illustration, layout design, script, printing, book

# LÄHTÖKOHTA

## 5.1 IDEA

Opinnäytetyöni on sarjakuvakirja, jonka olen käsikirjoittanut, kuvittanut, taittanut ja teettänyt kirjaksi. Aiheen valinta ei ollut vaikeaa, sillä sarjakuvat ovat jo pitkään kuuluneet arkipäivääni. Kuvallisin piirustustyyliäni söpököksi mm. suurisilmäisten ja isopäisten hahmojen vuoksi, ja ajattelin pitää näistä tyyliseikoista kiinni. Ensimmäisesti minua miellyttävät sarjakuvat ovat söpöjä, vähemmän realistisia, satunnaisesti pelkistettyjä ja ehkä jopa synkkiä. Näitä ominaisuuksia on löyty monista underground-sarjakuvista. Tämän vuoksi valitsin sen tyylliseksi inspiraatioksi<sup>[1]</sup>. Olen piirtänyt omaan elämäni pohjautuvaa sarjakuvaa blogiini kuutisen vuotta, joten sillä linjalla oli helppo jatkaa. Dialogi on puhekielistä ja melko yksinkertaista. Puhekielellä pyrin kuvastamaan sitä, kuinka itse puhun. Kuten blogisarjakuvissanikin useimmiten, tarina on totta, mutta kärjistettynä. Tarkoituksena ei ole kertoa kaikkea, vaan poimia sieltä täältä tärkeitä aiheita, joista voi koota valmiin tarinan.

Tarinan päähenkilönä seikkailee kissa, mikä rypee itsesääliissä olemattoman itsetuntonsa ja vaikean masennuksen takia. Tarinassa kissa kertoo miltä hänestä juuri sinä hetkenä tuntuu ja miksi tällaiseen tilanteeseen on mahdollisesti jouduttu. Juonen tapahtumat sijoittuvat yhteen yöhön, josta välillä palataan menneisyyteen. Sarjakuvan idea oli pyörinyt mielessäni jo monta vuotta, joten mielestäni oli korkea aika toteuttaa se. Olen aiemmin tehnyt pääsääntöisesti lyhyitä muutaman ruudun sarjakuvia, strippejä. Pidemmät tarinat ovat olleet minulle haasteellisempia, mutta strippiformaatti ei vain istunut tähän tarkoitukseen. Usealla lyhyellä sarjakuvalla voi kertoa pidemmän tarinan, mutta jokaiseen kolmeen ruutuun pitäisi erikseen tiivistää jonkinlainen loppuhuipennus tai vitsi, jotta kokonaisuus olisi kiinnostava.

<sup>1</sup> McCloud Scott, 1994, s. 54-56



## 5.2 TAVOITE

Tavoitteeni oli kehittyä kuvallisessa ilmaisussa ja visuaalisessa tarinan kuljettamisessa. Tarinan synkkyydestä ja henkilökohtaisuudesta huolimatta pyrin tekemään kokonaisuudesta kevyemmän, mustalla huumorilla höystetyn. Söpöillä, isosilmäisillä hahmoilla pyrin luomaan kontrastia tummaan sisältöön nähden. Haastavinta oli yrittää esittää visuaalisesti miltä tuntuu ja millaista on elää masentuneena.

Pyrkimykseni oli myös luoda lopulta kaunis fyysinen objekti, jota voisin tarvittaessa käyttää vaikkapa työnäytteenä. Erityisesti halusin viimein-kin saada aikaiseksi oman sarjakuvakirjan. Tulevaisuudessa mahdollisesti teetän albumista suuremman painoksen tai tarjoan sitä kustantajalle.

Sarjakuva on ensisijaisesti suunnattu täysi-ikäisille underground-sarjakuvien ystäville, ei niinkään ns. aloitteleville lukijoille.

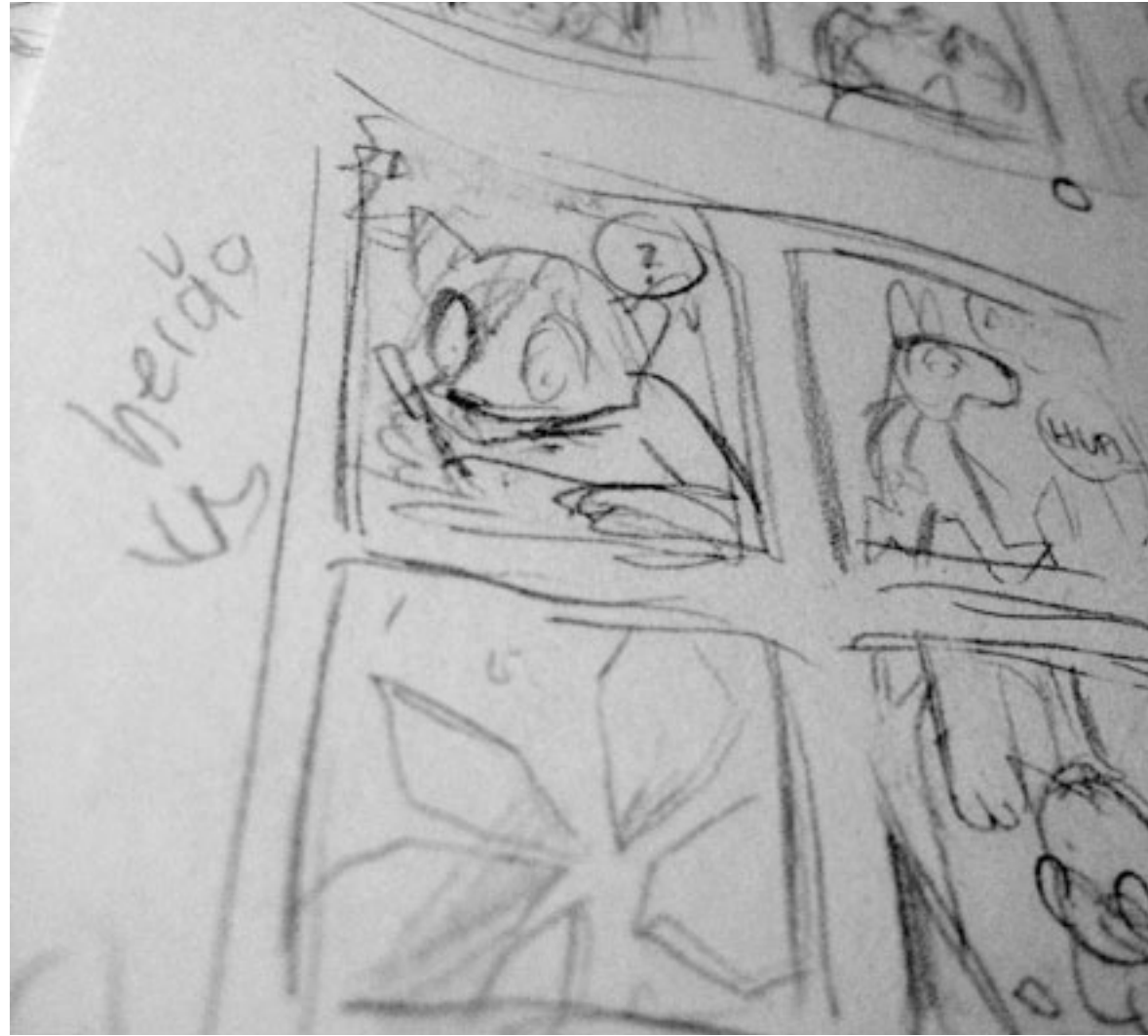
## 5.3 KÄSIKIRJOITUS LYHYESTI

Käskikirjoituksessa on kaksi dialogia. Toisessa päähenkilö juttelee tarinan toisen henkilön, koiran kanssa, toisessa taas itsensä kanssa. Tarkoituksena oli kuvata sitä miten huonosti päähenkilö osaa ilmaista asioita ääneen samalla, kun hänen päässään vilisee jos jonkinlaista ajatusta.

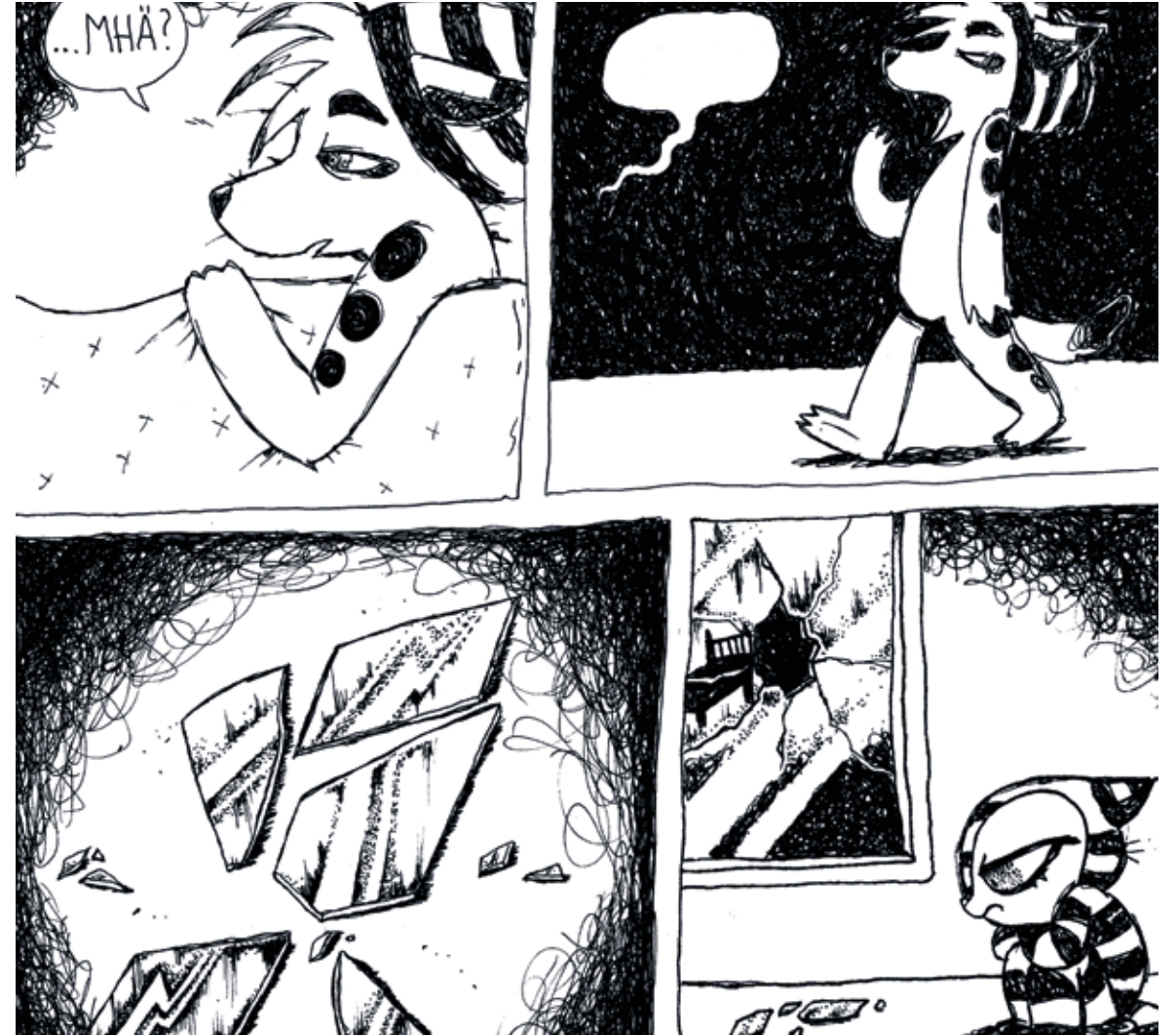
Tarina alkaa, kun päähenkilö herää painajaisunesta keskellä yötä. Tämä ei ole ensimmäinen kerta ja se ahdistaa häntä suuresti. Suutuspäissään kissa hajoittaa peilin. Päähenkilön ystävä koira kuulee tämän, ja tulee katsomaan mitä ihmettä tapahtuu. Koira löytää murjottavan kissan, joka alkaa pohtimaan miksi hän on tässä tilanteessa. Takaumissa kissa kertoo mitkä asiat menneisyydessä häntä painavat, ja mistä lähtien hän on ollut sellainen itesääälissä rypevä surkimus. Päähenkilö tiedostaa, ettei hänellä välttämättä ole syytä olla sellainen ruikuttaja, ja tämän takia osaa suhtautua asiaan pienellä huumorilla.

Kerättyäni yhteen kasaan ne asiat, joista voisin sarjakuvassa kertoa, tein alustavan käsikirjoituksen sekä kuvakäsikirjoituksen. Ensimmäinen versio sisälsi noin 50 sivua. Karsin kuitenkin juonen kannalta turhat kohdat pois. Näitä olivat mm. samojen asioiden toistaminen sekä kaikki miljöön kuvaukset. Karsimisen jälkeen minulla oli 31-sivuinen tarina. Käsikirjoituksen pohjalta suunnittelin lopullisen kuvakäsikirjoituksen ruutujakoineen.





Vasemmalla: Alustavaan käsikirjoitukseen pohjautuva kuvakäsikirjoitus.  
Oikealla: Lopullinen sivu, jossa koira puuhastelun sijaan nukkuu.



## 5.4 MOODBOARD

Seuraaville sivuille olen koonnut muutamia kuvia, jotka ovat innoittaneet minua visuaalisesti. Listaan ovat päässeet taitelijat Junko Mizuno, Petteri Tikkanen, Tim Burton, animaatiisarja Superjail! sekä videopeli American McGee's Alice.



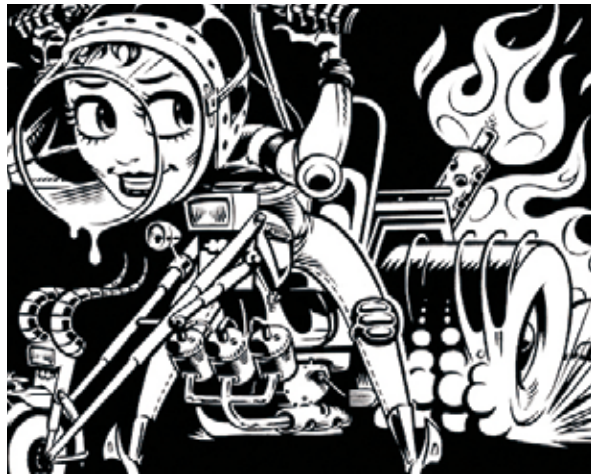
© Junko Mizuno



© Augeblick Studios & Titmouse Inc



© Petteri Tikkanen



© Tim Burton



© EA Games



# SUUNNITTELU

## 6.1 HAHMOT

Alusta asti oli selvää, etten tulisi käyttämään sarjakuvassa ihmishahmoja. Valintani perustuu siihen, että ihmishahmon kohtaloon on helpompi samaistua. Kun eläin on laitettu tilanteeseen, jossa se ei oikeassa elämässä voisi olla, saa tarina kevyemmän ilmeen. Koin prosessin helpommaksi, kun etäännytin myös itseni tarinasta. Söpöt eläimet olisivat visuaalisesti miellyttäviä ja loisivat kontrastin synkähköön sisältöön. Liian samaistumisen välttämiseksi jätin kaikki hahmot myös nimettömiksi.

Päähenkilö, kissa, ei mielestäni kuvasta omaa olemustani eikä hahmo sinällään merkitse minulle juuri mitään. Kissaa on kuitenkin pidetty symboliikassa melko kielteisenä ja petollisena hahmona, jopa onnettomuuden enteenä. Se on myös perinteisesti mielletty naiselliseksi hahmoksi <sup>[1]</sup>. Itsekin pidin kissaa feminiinisenä ilman, että sitä tarvitsee kummemmin korostaa. Tämän takia valinta tuntui luontevalta. Kaikki kielteinen symbolismi liittyen kissaan oli myös mielestäni kiehtovaa. Valitsin hahmoiksi tuttuja eläimiä, kuten koiran (uskollinen, valpas, kuvattu harvoin kielteisesti symboliikassa <sup>[2]</sup>), mikä kiltisi kuuntelee kissaa, vaikei ihan ymmännäkään, pöllön (pidetty perinteisesti viisaana katseensa vuoksi, vertauskuvana mm. opiskeluun ja tutkimukseen perehtyneelle ihmisille, kuten lääkärille <sup>[3]</sup>) sekä kanan (Euroopassa kanaa on pidetty tyhmyyden symbolina <sup>[4]</sup>).

Päätin hahmot kuitenkin ensisijaisesti tunnepohjalta, miettien millainen eläin voisi sopia kuhunkin oikean elämän esikuvaansa. Joidenkin eläinten ja asioiden symboliikka on kuitenkin niin juurtunut kulttuurimme, että se on varmasti vaikuttanut valintoihini.

1 Biedermann Hans, 1993, s. 132

2 Biedermann Hans, 1993, s. 135-136

3 Biedermann Hans, 1993, s. 297-298

4 Biedermann Hans, 1993, s. 111-112





Hahmoluonnoksia päähenkilöstä 1,5 kuukauden ajalta.

Päähenkilön ulkoasun suunnitteluun kulutin ylivoimaisesti eniten aikaa, puolitoista kuukautta. Alussa kriteerinä hahmolle oli se, että sen oli oltava söpö, tyttömäinen, mutta ennen kaikkea helppo ja nopea piirtää. Alkujaan kissahahmo oli paljon naisellisempi kuin lopullinen versio. Ensimmäiset luonnokset kissasta olivat tarkoitukseen nähden turhan vahvan ja itsevarman oloisia. Pidin hahmosta kovasti, mutta tähän sarjakuvaan se ei sopinut. Unohdin lopulta liian tyttömäisyyden, sillä halusin kissan olevan kissa ilman liiallista sukupuolen alleviivausta. Hahmo saisi olla ainakin suhteellisen androgyninen. Luovuin myös loppuvaiheessa hahmon kaulassa olevasta ruudullisesta huivista sekä musta-valkoväriytyksestä, ja tein hahmosta pinkki-mustaraidallisen. Koiralla sekä muilla sarjakuvassa esiintyvillä henkilöillä on vastaavasti turkissaan tai höyhenissään pyöreitä kuvioita.

## 6.2 VISUAALINEN ILME

Oikean välineen löytäminen tapahtui melko nopeasti, vaikken päätynytään alkuperäiseen ratkaisuuni. Tarkoitus oli piirtää musteella ja g-terällä, mutta mielestäni ne osottautuivat kokeilujen jälkeen liian hitaaksi tavaksi. Kokeilin myös ohuemman ja paksumman viivan yhdistelyä mustalla sivellinkärkisellä huopakynällä. Viivan paksuuden vaihtelut eivät näyttäneet hyvältä, joten päädyin piirtämään kaiken mustalla, 01-teräisellä piirustuskyynällä (Pilot Drawing Pen, Sakura Pigma Micron). Kaikki on piirretty vapaalla kädellä, sillä halusin välttää liian suorita viivoja. Halusin jäljen ehkä myös hieman luonnosmaiselta, välttären turhaa kliinisyyttä <sup>[1]</sup>. Jotkut viivat piirsin useampaan kertaan, jotta saisin aikaan viivan paksuuden vaihtelua. Pienet virheet korjasin valkoisella guassilla, suuremmat liimaamalla kuvan päälle paperin ja piirtämällä uudestaan. Pari sivua piirsin kokonaan uudestaan. Osa pienemmistä virheistä on korjattu prosessin lopussa Photosopissa.

<sup>[1]</sup> McCloud Scott, 1994, s. 118-126

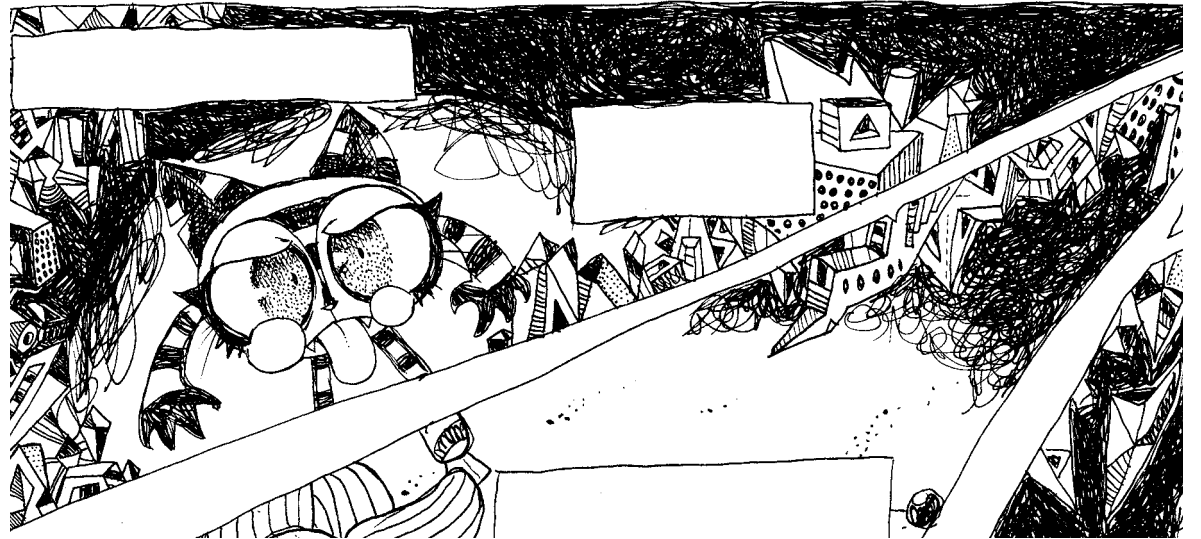


01-teräisiä piirustus kyniä, joilla piirsin sarjakuvan.

Väritystä testasin huopakynällä, mutta luovuin ajatuksesta, sillä tussi sekoittui musteen kanssa tehden jäljestä sotkuista. Sarjakuva itsessään tuli sisältämään paljon pientä yksityiskohtaa ja elävää viivaa, joten vastapainoksi se kaipasi tasaisia väripintoja. Sarjakuvassa pyrin luomaan synkempää tunnelmaa käyttämällä runsaasti mustaa. Takaumaruutuihin tein myös teräväreunaisia kuvioita, joiden oli tarkoitus luoda rauhatonta, hieman kaaottista tunnelmaa. Pienien yksityiskohtien sekä hahmopainotteisen tarinan vastapainoksi olen jättänyt esimerkiksi taustat pelkistetyimmiksi.

Kuvien lisäksi kaikki teksti on tehty käsin, sillä konefontti tuntui aivan liian mekaaniselta kaiken elävän viivan keskellä. Tekstauksen tein osittain piirustus kynillä, osittain Wacom-piirtoalustalla Photoshopissa. Käsin tekstaus ei ole vahvinta alaani, mutta koin silti, että oma käsialani sopisi kuvieni joukkoon luontevimmin. Otsikon halusin olevan selkeän ja ytimekkään näköinen, joten päädyin tekemään paksuja laatikkomaisia kirjaimia.

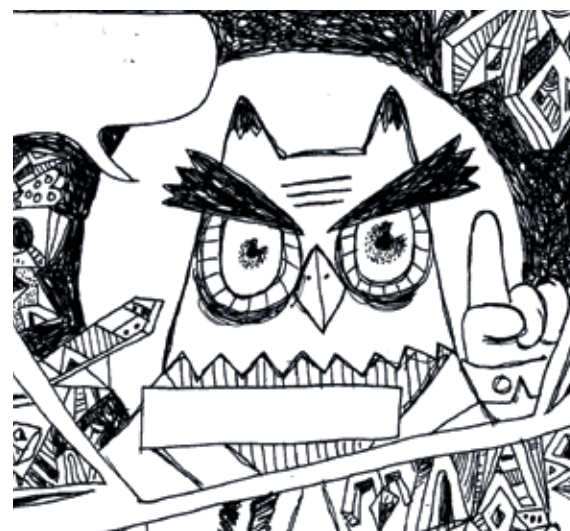
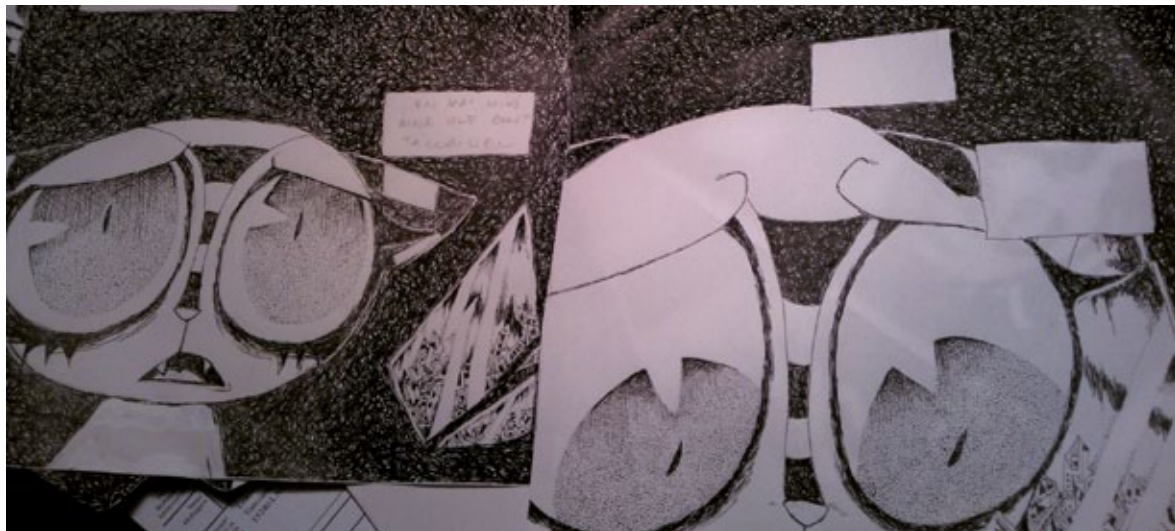
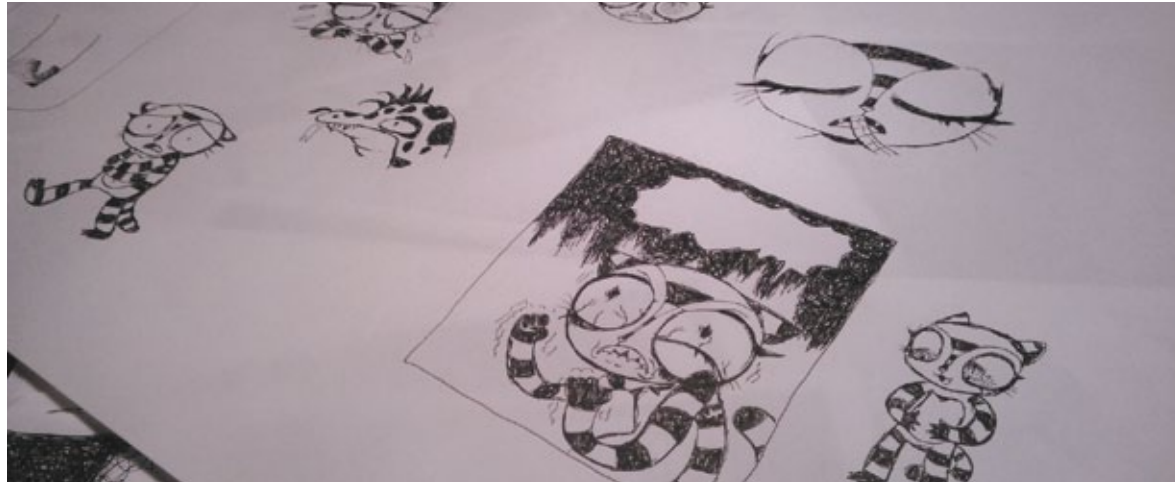




Tyylikokeilu g-terällä, sivellintussilla, musteella ja huopakynällä. Alhaalla vasemmalla vertailussa g-terällä tehty viiva sekä piirustuskynällä tehty viiva.

Vertailussa hylätty tyylikokeilu ja lopullinen versio.





Yllä: Korjauksen tarkoitettuja, uudelleen piirrettyjä kuvia.  
 Alla: Vasemmalla oleva sivu on korvattu uudelleen piirretyllä oikeanpuolimmaisella sivulla.

Yllä: Virheellinen kohta on peitetty guassilla.  
 Alla: Hahmon pään päälle on liimattu paperilappu, johon on piirretty uusi pää.

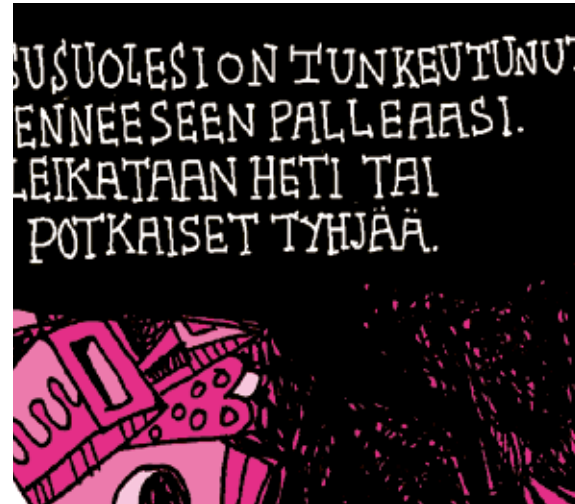
## VISUAALISET ELEMENTIT

## 7.1 PUHEKUPLAT

Puhekuplia käytetään yksinkertaisesti puheen kuvaamiseen. Tämä on on yleinen tapa sarjakuvakerronnassa <sup>[1]</sup>. Kuplan eri muodoilla on helppo kuvata puheen eri sävyjä. Pääsääntöisesti olen käyttänyt puhekuplia, joilla on tasaiset reunat ja pyöreä muoto. Tämä kuvaa tavallista puhetta. Teräväreunaiset puhekuplat kuvaavat äänen korottamista tai huutamista. Äänen ollessa tuskastunut puhekuplalla on epätasaiset väreilevät reunat, neliskanttiset puhekuplat kuvaavat koneääntä. Suorakulmaisia laatikoita olen käyttänyt aina, kun päähenkilö keskustelee itsensä kanssa. Puhekuplien muotojen lisäksi olen pyrkinyt kuvaamaan äänen voimakkuutta ja laatua myös eri kokoisilla ja muotoisilla teksteillä; mitä pienempi teksti, sitä hiljaisempi ääni, ja päinvastoin.

<sup>[1]</sup> McCloud Scott, 1994, s. 134-137





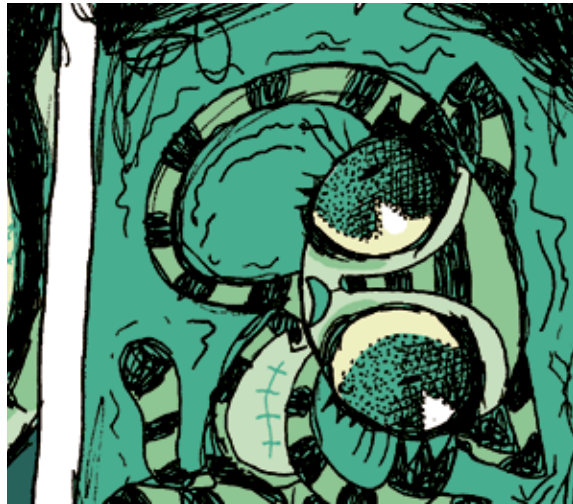
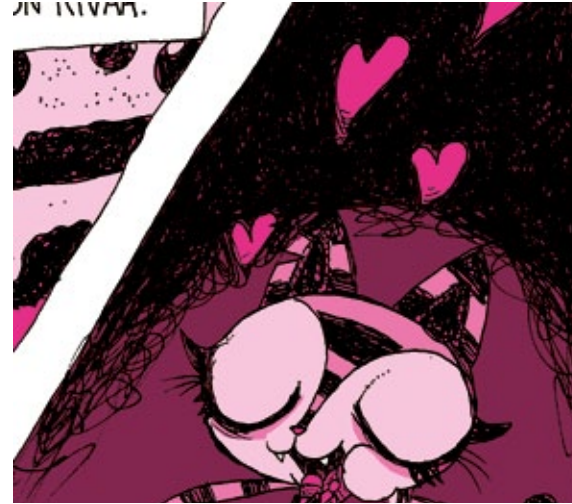
Erlaisia puhukuplia ja tekstityyppejä.

## 7.2 TEHOSTEET

Erilaisilla tehosteilla voi kuvaan esimerkiksi luoda liikkeen tuntua. Useat tehosteet ovat vakiintuneet sarjakuvakerronnassa, esimerkiksi kiroilua kuvastavat symbolit (pääkallo, tikari, pommi, salama jne.)<sup>[1]</sup>. Itsekin käytin sarjakuvissa tavallisesti esiintyviä tehosteita, joita olen oppinut käyttämään lukemalla muita sarjakuvia. Unen päättyessä puhekupla räjähtää ja leviää ilmaan savuhattaroina. Tuskastumista ja panikointia olen kuvannut hikipisaroin, jotka lentävät henkilön päästä. Pisaroiden tullessa silmistä henkilö itkee, mustat pisarat ovat verta. Olen piirtänyt hahmon ympärille täriseviä viivoja, jos tämä vapisee. Z-kirjain on sarjakuvissa tunnetusti nukkumisen symboli. Vauhdin tuntua olen lisännyt viivoilla viivoilla. Kukkasten on tarkoitus luoda iloista tunnelmaa, samoin pienten pallojen ja tähtien. Tähtiä olen käyttänyt myös kuvaamaan kipua. Tuskan ollessa todella suuri tähdet pirstaloituvat. Sydämiä käytin kuvastamaan rakkauden tunnetta<sup>[2]</sup>. Kuplien ja kiekuroiden on tarkoitus kuvastaa sekaista oloa, kuten humalatilaa. Liekit kuvaavat henkilön raivoa.

<sup>1</sup> McCloud Scott, 1994, s. 58-59, s. 109-120, s. 129-133  
<sup>2</sup> Biedermann Hans, 1993, s. 360-362





Eriisiä tehosteita kertomaan liikkeestä tai tuntemuksista.

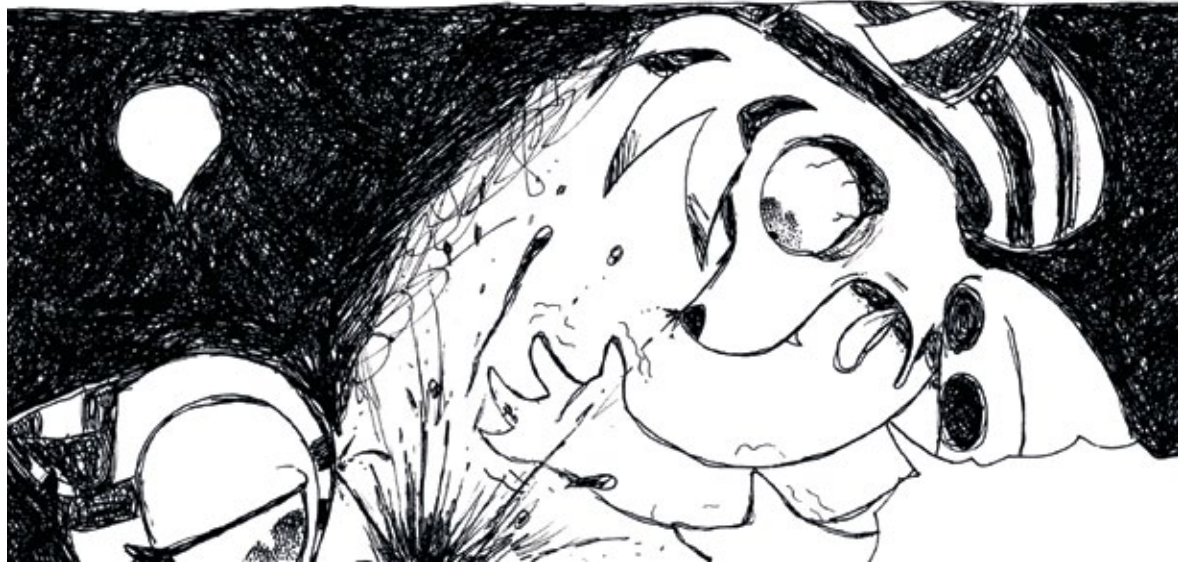
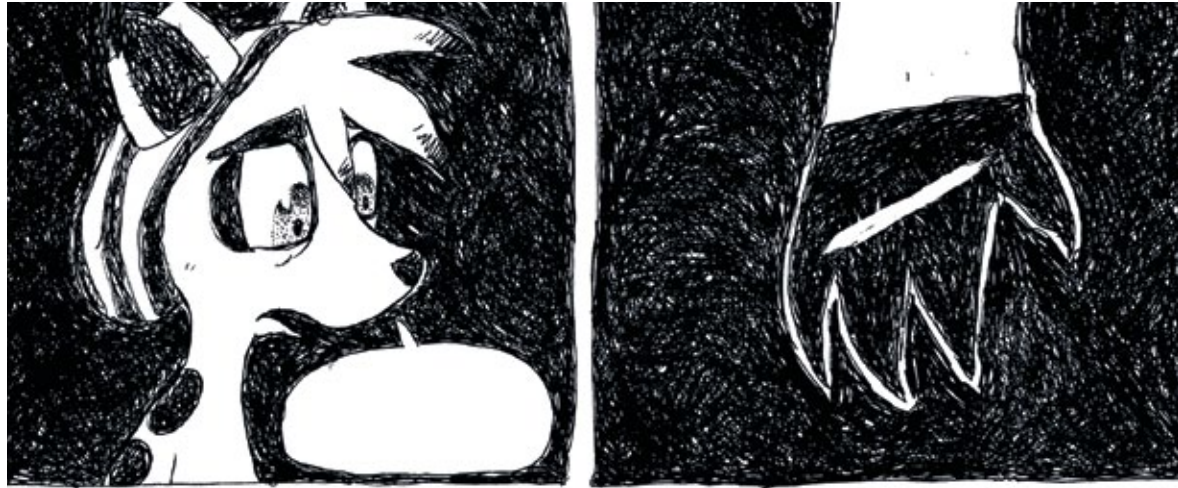
## 7.3 RUUDUT

Koska tarinassa hypitään nykyhetken ja takaumien välillä, pitää ne jotenkin selkeästi erottaa toisistaan. Tässä tapauksessa nykyhetkessä ruudut ovat suorakulmioiden muotoisia. Takaumiin olen tehnyt sirpaleiden muotoisia ruutuja. Tämä siksi, että tarinassa rikkoutunut peili on tärkeä elementti. Poikkeuksena ovat sarjakuvan ensimmäiset sivut, joissa ollaan unessa. Ruudut sirpaloituvat vasta peilin rikkoutumisen yhteydessä, joten nämä sivut ovat vielä suorakulmioiden muotoisia. Ammensen ideoita peiliin liittyvissä negatiivisissa uskomuksissa. Tunnetuimpiin uskomuksiin kuulunee ennuste seitsemän vuoden epäonnesta peilin rikkoontuessa. Joissain uskomuksissa peilikuvastaan voi nähdä todellisen olemuksensa <sup>[1]</sup>. Näitä ominaisuuksia mielessä pitäen loin kissalle "ystävän", jonka hän näkee peilissä. Tämän olennon tarkoitus on visuaalisesti kuvastaa kissan pahaa oloa, josta hän ei tunnu pääsevän eroon. Ajattelin, ettei tätä hahmoa varsinaisesti mainita tarinassa. Se olisi tuntunut vain liialta alleviivaamiselta. Noukkiessaan sirpaleita lattialta päähenkilö siirtyy takaumiin. Ajattelin tämän olevan visuaalisesti looginen ratkaisu. Lisäksi erisuuntaiset linjat sekä ruutujen sisällä olevat terävät elementit luovat rauhatonta tunnelmaa, ja näin ollen kontrastia nykyhetken rauhallisempaan ruutujaotteluun. <sup>[2]</sup>

<sup>1</sup> Biedermann Hans, 1993, s. 270-271

<sup>2</sup> McCloud Scott, 1994, s. 65-74, s. 94-117, s. 153-155





Vasemmalla: Nykyhetkeen sijoittuva sivu suorakulmaisine ruutuineen.  
Oikealla: Takauman pirstoutuneet ruudut.



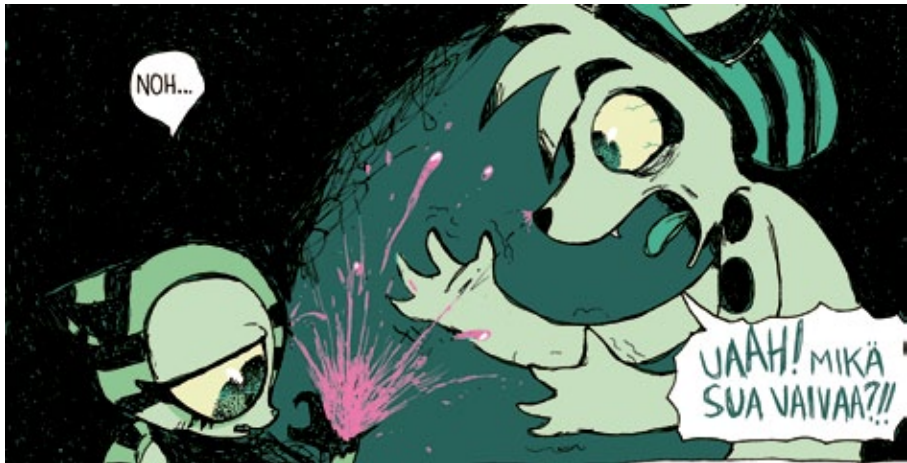
## 7.4 KUVAKOOT

Pääsääntöisesti olen käyttänyt puolilähikuvaa, lähikuvaa sekä kokokuvaa. Erikoislähikuvaa olen käyttänyt, kun olen halunnut luoda intensiivisen tunnelman <sup>[1]</sup> <sup>[2]</sup>. Laajan kokokuvan sekä yleiskuvan jätin pois. Tämä siksi, ettei sarjakuvassani miljöön esittäminen ole oleellista. Kaikki tapahtuu yhdessä paikassa, jonka kuvaaminen ei ole tarinan osalta tärkeää. Olen pyrkinyt saamaan lukijan keskittymään päähenkilön eleisiin ja sanomisiin.

---

1 <http://www.sarjakuvanteko.fi/wiki/index.php?title=Kuvakoot>  
2 <http://www.sarjakuvanteko.fi/wiki/index.php?title=Kuvaumat>





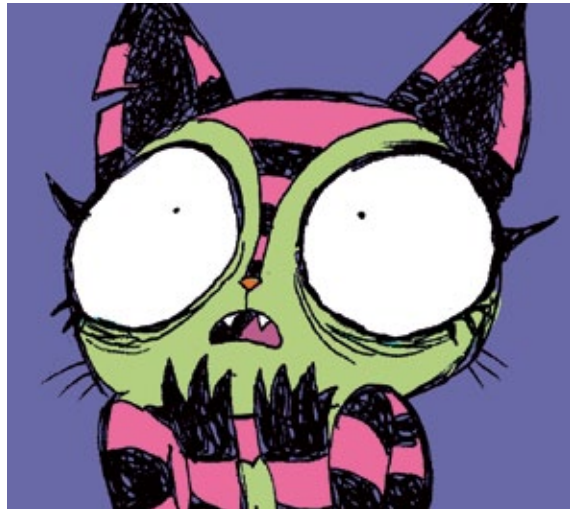
Kokokuva, puolilähikuva, lähikuva sekä erikoislähikuva.



## 7.5 VÄRIT

Erimuotoisten ruutujen lisäksi halusin vielä selkeyttää nykyhetken ja takaumien välillä hyppimistä värivalinnoillani. Nykyhetken valitsin vihreän väripaletin, takaumiin magentan väripaletin. Kumpikin väripaletti sisältää viisi eri sävyä. Sävyyen jaottelu ruuduissa on tehty päähenkilön mukaan: Kaksi tummintaa sävyä ovat aina taustavärejä, kaksi vaaleampaa ovat kissan värit, vaalein sävy tulee silmiin. Muutamat yksityiskohdat ovat saaneet punaisen sävyn tehokeinoksi, vaikka seikkailtaisiin nykyhetkessä, sillä halusin lukijan kiinnostävän niihin huomiota.

Väriytyksen tein Photoshopilla, sillä halusin elävän piirustusjäljen vastapainoksi tasaisia väripintoja. Näin värit tukevat pieniä yksityiskohtia sisältäviä piirroksia eikä lähde kilpailemaan niiden kanssa. Nykyhetkeä kuvaamaan valitsin vihreän väripaletin, jolla pyrin esittämään tilanteen ankeana, ahdistavana, ehkä jopa sairaana. Takaumissa käytetty magentan sävy maailma pyrkii taas kuvaamaan levotonta ja villiä toimintaa kissan pään sisällä.



Vasemmalla: Neljä kokeilupaletta. Samat värit tulivat nykyhetken sekä takauiin.  
Oikealla: Lopullinen väripaletti, jossa nykyhetkelle ja takauille on omat sävyt.





# TAITTOJA PAINATUS

Sarjakuvan sivukoko on 197 x 182 millimetriä, vaakformaatti. Valitsin pienehkön koon, pyrkimyksenäni minimoida lukijan katseen harhailu. Halusin kokonaisuudesta tiiviin, ehkä jopa vähän ahtaan, sillä koin sen tukevan tarinan luonnetta.

Taiton haasteellisuus tuli sarjakuvan ruutujen epäsäännöllisistä muodoista ja sijoitteluista. Marginaalien koot ovat (ylä) 20 mm, (ala) 20 mm, (sisä) 25 mm ja (ulko) 20 mm. Taitto koostuu marginaalien sisään sijoitetuista kuvista sekä koko sivun peittävästä kuvista. Marginaaleihin sijoitettuja kuvia on kutistettu n. 30% alkuperäisestä, koko sivun kuvat ovat alkuperäisessä koossaan. Koko sivun peittävät kuvat eivät noudata marginaaleja (mukaan on laskettu myös mustat alku- ja loppusivut). Halusin rikkoa sivujen rytmitystä ja näin luoda vaihtelua kokonaisuuteen. Marginaalien sisään sijoitetut sekä koko sivun kuvat jakautuvat 23/13. Aukeamat olen pyrkinyt tekemään niin, että ennen sivun kääntämistä viimeinen tekstilaatikko tai puhekupla on sijoitettu oikeaan alakulmaan, ja sivua kääntäessä ensimmäinen laatikko tai kupla olisi vasemmalla yläreunassa. Tarinan kulkusuunta noudattelee perinteisesti länsimaalaista lukutapaa vasemmalta oikealle. Tähän on poikkeuksia, esimerkiksi, kun sivulla on vain yksi tekstilaatikko tai ensimmäisessä ruudussa ei ole lainkaan tekstiä.

Valmiin kirjan teetin Aldus-painotalossa Lahdessa. Kirja on kovakantinen, kokonaan nelivärinen, digipainettu ja lankasidottu. Paperina sisuksessa ja kannessa on käytetty 170-grammaista Munken Pura. Valitsin paksuhkon paperin siksi, että loppujen



Pari taitettua aukeamaa sekä katseen kulkusuunnat.

lopuksi 36-sivuinen sisältö on kuitenkin melkoisen suppea, ja paksummalla paperilla saisin kirjaan hieman lisää massaa. Halusin myös, ettei paperi olisi liian läpikuultava, jottei seuraavalla sivulla oleva kuva paistaisi häiritsevästi läpi.

Teetin kirjasta kuuden kappaleen painoksen, mikä kustansi yhteensä n. 480 euroa. Vertaillen hintoja liima- ja lankasidotun kovakantaisen kirjan välillä totesin tässä tapauksessa eron olevan vain muutamia kymmeniä euroja, joten päädyin kallimpaan. Jos sivuja olisi ollut 32, kirjan teettämisessä tapahtuva paperihukka olisi ollut pienempi, ja hintakin alhaisempi. Kannattavaa näin pienen painoksen tekeminen ei ollut, mutta enempää kirjoja ei tähän hätään tarvittu. Tärkeintä oli kunnollisen painotuotteen teettäminen, sillä se oli yksi tavoitteeni. Kirjoista kaksi menee koululle ja loput pidän itselläni. Olen ajatellut tarjota tätä sarjakuvaa joskus julkaistavaksi, jolloin minulla olisi helppo esitellä jo valmiiksi tehtyä kirjaa kustantajille. Vaihtoehtoisesti saatan teettää laajemman painoksen omakustanteena.

En ole aiemmin ollut tekemisissä painotalon kanssa. Vaikka painokelpoisen PDF-tiedoston luonti ja painoon saattaminen oli teoriassa hallussa, jotain uutta tuli matkan varrella opittua. Esimerkiksi PDF ei saa olla taitettuna aukeamittain, vaan yksittäisinä sivuina., jolloin materiaalin siirtäminen painoarkeille on vaivattomampaa. Kävin myös pari kertaa paikan päällä tarkistamassa, etten ollut tehnyt pahoja virheitä tiedostojen kanssa. Suuremmilta ongelmilta vältyttiin, mutta aikataulu venyi, ja sain kirjat vasta hieman ennen palautusdeadlinea.





Kuvia valmiista kirjasta.



## YHTEENVETO

Aloitin opinnäytetyön tekemisen syksyllä 2011, jolloin tavoitteeni oli valmistua jo seuraavana keväänä. Näin ei kuitenkaan käynyt, mikä aiheutti lievää pettämistä itseeni. Pidín muutaman kuukauden tauon koko prosessista, kun kaikki alkoi takkuamaan. Tauko auttoi, sillä sen jälkeen minulla oli taas motivaatiota suorittaa työ loppuun. Sen lisäksi minulla oli vielä reilusti aikaa ennen miettiä mitä kaikkea voisin tehdä paremmin.

Tällä hetkellä en ole kovin varma siitä, tulenko piirtämään toista sarjakuvaa tällä tyylillä. Minulla on syntynyt siihen jonkinlainen viharakkaussuhde, mutta olen silti sitä mieltä, että tein oikean valinnan päätyessäni juuri tähän. Prosessin jälkeen en koe tätä tyylä enää parhaaksi mahdolliseksi. Se ei ole mielestäni huono tyyli, mutta sain siitä tarpeekseni vuoden aikana.

Opinnäytetyöprosessi on kehittänyt minua ainakin siinä mielessä, että olen sen aikana löytänyt monta mielekkäämpää tapaa kuvittaa. Osaan ehkä olla nyt hieman kärsivällisempi, sillä olen todistanut pystyväni keskittymään suurempaan projektiin melko ongelmitta. Lisäksi pidemmän sarjakuvatarinan tekeminen ei enää tunnu aivan mahdottomalta ajatukselta. Käsikirjoittaminen ei ole vielä kukaan vahvinta alaani, mutta koen nyt tarinan kerronnan kuvilla hieman helpommaksi.

Kaiken kaikkiaan pidän prosessia onnistuneena. Sain tehtyä kaiken mitä olin tavoitteisiini asettanut, ja luotua ihan kunnollisen sarjakuvakirjan.

# LÄHTEET

## KIRJALLISUUS

Biedermann Hans, Pentti Lempiäinen (toim.), 1993, Suuri symbolikirja, WSOY

McCloud Scott, 1994, Sarjakuva - näkymätön taide, The Good Fellows Ky

## WWW

<http://www.sarjakuvanteko.fi>

## KUVAT

[http://alice.wikia.com/wiki/Alice\\_Liddell](http://alice.wikia.com/wiki/Alice_Liddell)

<http://www.augenblickstudios.com/home/superjail.php>

<http://www.mizuno-junko.com>

<http://www.petteritikkanen.com>

<http://timburton.com>

[http://alice.wikia.com/wiki/Alice\\_Liddell](http://alice.wikia.com/wiki/Alice_Liddell)

## INSPIRAATIO- LUKEMISTO

Aurita Aurélie, 2006, Fraise et Chocolat, Les Impressions Nouvelles

Mizuno Junko, 2005, Pure Trance, Last Gasp

Satrapa Marjane, 2006, Chicken With Plums, Pantheon Books

Steinke Aron Nels, 2009, Neptune, Tugboat Press & Sparkplug Comic Books

Tikkanen Petteri, 2008, Black Peider, Daada

Tikkanen Petteri, 2009, Eero, Like

Witzel Markus, 2005, Das Grosse Supahasi-Album, Reprodukt

Yamazaki Toru, 2006, Octopus Girl, Dark Horse Manga

