

Omakustanteisen sarjakuvan tekeminen  
Omakustanteisen sarjakuvan tekoprosessin kuvaaminen

Laura Torvinen

Kulttuurialan opinnäytetyö  
Kuvataide  
Kuvataiteilija

TORNIO 2014

## TIIVISTELMÄ

## LAPIN AMMATTIKORKEAKOULU, Kaupan ja kulttuurin osaamisala

Koulutusohjelma:	Kuvataide
Opinnäytetyön tekijä(t):	Laura Torvinen
Opinnäytetyön nimi:	Omakustanteisen sarjakuvan tekeminen Omakustanteisen sarjakuvan tekoprosessin kuvaaminen
Sivuja (joista liitesivuja):	37 (12)
Päiväys:	
Opinnäytetyön ohjaaja(t):	Pirjo Laisalmi ja Eija Rajalin
<p>Opinnäytetyöni aiheena on omakustanteinen sarjakuva, sen tekeminen, omakustanteisen sarjakuvan tekemiseen valmistautuminen ja sarjakuvan tutkiminen.</p> <p>Aikomukseni on toteuttaa valmistumisen jälkeen opinnäytetyössäni esiintyvä sarjakuva omakustanteena. Opinnäytetyössäni tavoitteena oli saada valmiiksi kuusi kokonaista ja erilaista sivua sekoittaen digitaalista maalausta ja piirtämistä sekä perinteisiä piirtämiseen tarkoitettuja välineitä.</p> <p>Tutkimuskysymykseni on: Miten teen painokelpoista sarjakuvaa?</p> <p>Tutkimiseen käytin Aura Ijäksen teosta ”Sarjakuvien tekeminen” (2013) sekä Ipo Koskelan teosta ”Sarjakuvantekijän OPPIKIRJA” (2010). Tutkimuksessani olen myös hyödyntänyt Kvaak.fi- foorumia. Panostin tutkimukseni välineiden valintaan, tuottamiseen ja omaan sarjakuvatyyliini, jotka olivat osana koko tutkimuskysymyksen kokonaisuutta.</p> <p>Tein sarjakuvasta kuusi sivua ja kannet. Luonnostelun ja ääri viivojen tekemisen toteutin käsin. Skannauksen jälkeen väritin sivut Photoshop CS5:tä ja Easy paint tool SAI:ta käyttäen.</p>	
Asiasanat: sarjakuva, omakustanne, digitaalinen maalaus	

## ABSTRACT

LAPLAND UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES, Business and Culture

Degree programme:	Bachelor's Degree of Visual Arts
Author:	Laura Torvinen
Thesis title:	Creating self-published comicbook
Pages (of which appendixes):	37 (12)
Date:	
Thesis instructors:	Pirjo Laisalmi ja Eija Rajalin
<p>My thesis topic is self-published comic. The objective is to find out how to make it and how to prepare for making it and how to research the topic. The research question for this thesis is as follows: How do I create a print quality comic?</p> <p>My aim is to publish the finished comic which this thesis focuses on after my graduation. In this study I focused on finishing six whole and different pages for the comic by mixing digital painting and drawing software and tools of traditional drawings.</p> <p>To conduct this study I used Aura Ijäs's book "Sarjakuvien tekeminen" (2013) and Ilpo Koskela's "Sarjakuvatekijän OPPIKIRJA" (2010) together with the Kvaak.fi-forum. I focused my research on choosing the right tools for the comic, producing and maintaining my own comic style, all of which were a part of the research question at a holistic level.</p> <p>I did six pages and covers; the sketching and the line art were implemented by traditional drawing tools. After scanning I colored all the pages with Photoshop CS5 and easy paint tool SAI.</p>	
Keywords: comic, digital painting, self-published	

## SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ .....	2
ABSTRACT .....	3
1 JOHDANTO .....	5
2 TAUSTA .....	6
2.1 Aiheen valinta .....	6
2.2 Suunnitteluprosessi ja käsikirjoitus .....	7
3 VÄLINEIDEN VALINTA .....	9
4 VAIKUTTEET .....	11
4.1 Tyyli .....	11
4.2 Väritys .....	12
5 TOTEUTUS .....	14
5.1 Luonnostelu .....	14
5.2 Ääriviivat .....	14
5.4 Väritys .....	15
5.5 Viimeistely .....	18
5.6 Kannet .....	18
5.7 Lopputulos .....	20
POHDINTA .....	22
LÄHTEET .....	24
LIITTEET .....	25

## 1 JOHDANTO

Monta vuotta, olen halunnut toteuttaa omakustanteisen sarjakuvan. Opinnäytetyön ohessa toteutus oli hyvä idea. Prosessi antaisi minulle tarvittavaa tietoa ja taitoa jatkoa ajatellen, niin tämän tarinan kuin muidenkin tarinoiden parissa.

Omakustanne on tekijän itse kustantama teos, jolloin paino- ja markkinointi-kuluista vastaa tekijä.

*”Anyway, suosittelen ehdottomasti että kokeilet omakustannelehden tekemistä, vaikka se ei olisi se kanava mihin lopulta päädyt, sillä sellaista tehdessä oppii paljon. Lisäksi niitä paperilehtiä ei tarvitse tehdä kuin ihan muutama vaikka kotiprintterillä, jos epäilet, että ne eivät mene kaupaksi.”*  
(Forums.aniki. 2012, hakupäivä 27.10.2014)

Tein muutaman sivun kokonaisuudesta siten, että jokainen sivu on erilainen tunnelmaltaan, ruutusommitelmaltaan ja väreiltään. Kuitenkin siten, että jokainen sivu luontevasti vie tarinaa eteenpäin ja on yhtenäinen muiden sivujen kanssa. Tutkin myös miten sarjakuvaa voidaan käyttää ilmaisukeinona ja millaisia erilaisia sarjakuvia on. Tutkin myös miten erilaiset sarjakuvat ovat vaikuttaneet omaan piirtotyylini ja sarjakuvien tekemiseen. Tutkimuskysymykseni on: Miten teen painokelpoista sarjakuvaa? Opinnäytetyöni on toiminnallinen tutkimus ja tutkimukseni kohteena on oma sarjakuvani.

Välineiksi valitsin Easy paint tool SAI:n sekä Photoshop CS5:n. SAI on piirtämiseen ja maalaamiseen keskittynyt ja kevyt ohjelma jonka on tehnyt SYSTEMAX Software Development. Photoshop on Adobe systemsin kehittämä kuvankäsittelyohjelma joka sisältää myös piirtämiseen ja maalaamiseen tarkoitettuja työkaluja.

Opinnäytetyössäni esittelen ensimmäiset kuusi sivua ja kannet. Työssäni en käsittele omakustanteen rahoittamista tai kustannuksiin liittyviä kysymyksiä koska ne eivät omalla kohdallani ole ajankohtaisia. Käsittelen välineiden valintaa, vaikutteita, sivujen rakentumista ja taustatyötä.

Lähteinä tässä opinnäytetyössä on Aura Ijäksen teos Sarjakuvien tekeminen vuodelta 2013, Ilpo Koskelan kirja Sarjakuvatekijän OPPIKIRJA vuodelta 2010 sekä satunnaisia internet-lähteitä kuten Kvaak.fi-foorumi.

## 2 TAUSTA

### 2.1 Aiheen valinta

Pohdin useita ideoita opinnäytetyötäni varten, sarjakuvista animaatioihin ja peleihin. Valitsin aiheekseni sarjakuvat, ajattelin sen olevan tuttu aihe, josta voisin oppia enemmän.

Ensimmäisiä sarjakuvia toteutin jo 12-vuotiaana, silloinen inspiraationi oli italialaisen journalistin Elisabetta Gnonen luoma ja kirjoittama W.I.T.C.H –sarjakuva jota julkaistiin vuosina 2002-2011. Myöhemmin aloin lukemaan japanilaista mangaa ja korealaista manhwa.

Pääni täyttyi erilaisista sarjakuvaideoista, mutta kaikki olivat pitkiä, eivätkä ideoideni ensimmäiset sivut olisi erilaisia toisistaan ruutusommitelmaa ja värimaailmaa ajatellen. Halusin luoda sarjakuvan jonka sivut olisivat tunnelmaltaan ja sommitelmaltaan erilaisia mutta yhtenäisiä.

Inspiraatiota ja vaikutteita etsiessäni, sain muistutuksen siitä miten sarjakuvat ovat erilaisia. Perehdyn vaikutteisiini myöhemmin tässä opinnäytetyössäni.

Koska vanhemmat ja valmiiksi pohditut sarjakuvat eivät kelvanneet minulle, päätin luoda uuden tarinan myös syystä, että muistaisin sarjakuvan luomisprosessin helposti, sen ollessa tuoreessa muistissa. Pystyin muotoilemaan sarjakuvani sellaiseksi, mitä tällä opinnäytetyölläni haen takaa ja se voisi avartaa näkemystä sarjakuvista.

Ensimmäinen kosketukseni sarjakuvassani esiintyviin hahmoihin tuli Maaliskuussa 2014. Tein harjoituksena lyijykynätyön, jossa esiintyi kaksi hahmoa, mies ja nainen. Halusin tehdä joutsen neidon ja peura pojan, samoihin aikoihin minun piti suunnitella tulevaa sarjakuvaani, mutta ideaa ei ollut vielä.

Ihastuin hahmoihin ja konseptiin todella paljon, joka johti haluun kehittää ideaa pidemmälle. Loin lisää hahmoja, hahmottelin ympäristöä ja hain syvyyksiä hahmoihin. Huomasin, että voisin hyödyntää ideaani sarjakuvassani, jonka tein tätä opinnäytetyötä varten.

## 2.2 Suunnitteluprosessi ja käsikirjoitus

Kirjoittelin lyhyitä lauseita tulevista tapahtumista sekä hahmojen ajatuksia. Näiden avulla kehitteletin tarinan kaarta, mutten kirjoittanut käsikirjoitusta tätä tarinaa varten. Päätin pitää tämän projektin muuttumisvapaana, että muutoksia olisi helppo tehdä.

Nuorena toteutin sarjakuvani improvisoiden, pidin jännityksestä ja tietämättömyydestä kun en tiennyt, mihin hahmoni joutuisivat parin luvun päästä. Näin tarina eläisi omaa elämäänsä ja yllättäisi minutkin.

*”Improvisaatiotarjakuvaa ruvetaan tekemään ruutu kerrallaan. On hyvä tietää suurin piirtein mitä sarjakuvassa tulee tapahtumaan mutta mitään ei tarvitse lyödä lukkoon.*

*Tekijästä tulee sarjakuvansa ensimmäinen, toisinaan yllättynyt lukija.*

*Tekijä ei helposti työlästy sarjakuvaansa, kun jännittää koko ajan mitä seuraavaksi panee tapahtumaan. Tai miten tarina alkaa vastustamattomasti viedä tekijäänsä.” (Sarjakuvantekowiki 2010 Hakupäivä 31.10.2014)*

Käsikirjoituksen jäädessä vähemmälle huomiolle, tutkin esimerkiksi Suomen luontoa kuten kasveja, eläimiä ja niiden käyttäytymistä, että ympäristö olisi uskottava.

Tutkin peurojen ja joutsenien symboliikkaa ja luonnetta, näin saisin hahmoihini syvyyttä ja uskottavuutta.

Katsoin vuosia sitten suomalaisen videobloggaajan Petri Himmeän videon, missä hän puhui joutsenista ja niiden kauneudesta. Samaistuin aatteeseen kauneudesta, mutten henkilökohtaisesti ole tykännyt joutsenien lauluäänestä. Näistä ajatuksista sain ideoita joutsentyölle, joka ei uskalla puhua tai laulaa kokiessaan äänensä rumaksi. En tehnyt työstä mykkää, halusin luoda hänelle omat hetkensä, jolloin hän yksin uskaltaisi laulaa ja puhua, pelätessään äänen katoamista.

Neidolle annoin nimeksi Aamu, joka tulee hänen hiusten väristään.

Tein sarjakuvan täysin puhekupla vapaaksi eikä varsinaista vuoropuhelua hahmojen välillä ole. Halusin heidän eleiden ja kuvien vievän tarinaa eteenpäin.

Pidin joutsenien symbolisesta merkityksestä:

*”Ensimmäinen symbolinen vihjeemme joutsenista löydetään tutkimalla heidän luontoaan. He ovat tekemisissä veden kanssa jatkuvasti ja liitoksissa siihen.*

*Vesi symbolisoi valuvuutta, intuitiota, haaveilua, tunteita ja luovuutta.*

*Tällä näkökulmalla voidaan vaistota joutsenen esiintymistä elämässämme nuolena joka osoittaa meille meidän syvyyksissä olevan unelmoijan ja tunteet”. (What’s your sign 2014, hakupäivä 28.9.2014)*

Aamun rinnalle loin peurapojan, joka löytäisi tytön metsästä ja pitäisi tämän ääntä kauniina. Pojan ulkonäkö on huolittelematon ja rääsytynen. Inspiraationa ulkonäölle oli hippimäisyys joka esiintyy esimerkiksi lockseissa. Shamaanit olivat myös inspiraationa, piirteiden voi tunnistaa vaatetuksesta lantioseudulla, missä on useampia kerroksia kankaita ja laukkuja. Pojan nimeksi tuli Kaiku

Luonteeltaan tein hahmosta ujon ja aran, mutta uteliaan. Nämä sallisivat herkän ja hienotunteisen lähestymistavan tyttöahmoa ajatellen, tämän ollessa pelokas.

*”Peura astuu elämäsi auttaakseen sinua kävelemään rakkauden polkua täydessä tiedostuksessa auttaen ymmärtämään, että joskus rakkaus vaatii välittämistä ja suojelua, ei pelkää silloin kun rakastamme toisia vaan myös kuinka rakastamme itseämme”. (Shamanic Journey 2014, hakupäivä 28.9.2014)*

Tutkiminen jo suunnitellessa oli tärkeää tarinaa ajatellen, en koe, että olisin saanut taustoistani onnistuneita, ellen olisi tutkinut luontokuvia ja huomioinut ympäristön sävyjä. Ruoho olisi aina ollut vihreää ja taivas sininen, tämä olisi ikävästi tullut esille jokaisella sivulla.

Hahmojen käytyäytymiseen oli helppoa löytää ilmeitä ja eleitä, tutkimalla heidän eläimiin perustuvaa pohjaa eli peuraa ja joutsenta. Eläimien ulkonäköstä oli helppo ottaa vaikutteita hahmojen ulkonäköön kuten vaatetukseen.

Esimerkiksi tyttöahmollani on yllään valkoisen mekko hoyhenistä tehdyllä laahuksella ja kauluksella. Tällä viittaa joutsenien valkoiseen höyhen peitteeseen. Mekossa on myös keltainen nauha rinnan alla, kuvastaen joutsenien nokan väriä. Myös tytön jalat ovat mustat niinkuin joutsenellakin.

Ilman tätä tutkimusta en olisi saanut hahmojeni ulkonäöstä niin mielenkiintoista ja merkityksellistä.



### 3 VÄLINEIDEN VALINTA

Tarinan selkeydyttyä, tutkin ja pohdin välineitä ja eri vaihtoehtoja, sarjakuvan tekoa varten. Aiemmin olen tehnyt sarjakuvia niin käsin kuin tietokoneellakin, mutta viimevuosina olen keskittynyt enemmän tietokoneella tekemiseen.

Alustavasti pohdin täysin käsin tehtyä sarjakuvaa, rajaten tekniikat kuitenkin kahteen vaihtoehtoon, vesiväreihin ja lyijykyniin. Kummankaan tekniikan kanssa minulla ei ole omaa tekotapaani tai tuttua rytmiä ja rutiinia, mitä digitaalisten sarjakuvien kanssa minulla on. Tarkoittaen että, en vielä tiedä missä järjestyksessä olisi hyvä työstää sarjakuvaa.

Etsin kvaak.fi:n sarjakuvafoorumilta ratkaisua, sieltä saisin monien ihmisten mielipiteitä ja näkemyksiä tekniikan valintaa koskien. Alkuun päätin tehdä sarjakuvan kokonaan lyijykynillä, koska ensimmäinen työ missä hahmot esiintyivät oli tehty tätä tekniikkaa käyttäen. Sain inspiraatiota suomalaiselta piirtäjältä Henriikka Klintiltä kokeilla lyijykyniä sarjakuvassa. (Liite 1.)

*”Homma pitää olla täysin hanskaassa, jos aikoo tehdä sarjakuvaa lyijykyniä käyttäen. Kumituksen jäljet todella näkyvät ja jos vielä käyttää huonoa suttaavaa kumia, niin työ on automaattisesti pilalla. Mutta kuten sanoin, noin MAHTAVAA jälkeä saa lyijykynällä aikaiseksi”. (Kvaak. 2011. Hakupäivä 28.9.2014)*

*”Mutta aika harvoin kuitenkaan taiteilijat tekevät lyijykynillä sarjakuvansa alusta loppuun. Hahmottelua pikemminkin ja jotain alustavia luonnoksii jonka päälle sitten tussaus. Näin se taitaa mennä noin yleensä”. (Kvaak. 2012. Hakupäivä 28.9.2014)*

Tutkimiseni jälkeen, epäröin tekniikan valintaa ja päätin harjoitella ja tutkia omaa tekorytmiäni, näin saisin tekemisestäni tasaista eikä suuria tyylimuutoksia tapahtuisi. Myöhemmin lukiessani tutkimuskirjallisuutta, niissä kirjoitettiin sarjakuvatekniikan valinnasta ja tuotiin esille asioita mitä en ollut miettinyt. Skannaaminen ja painaminen, omistamani skanneri on vanha, eivätkä kuvat tulisi olemaan hyvälaatuisia eivätkä näin painolaatuisia.

*”Sarjakuvaahan voi tehdä myös lyijykynällä, toisin jälki on vaikeampi painaa kuin tussipiirros”. (Ijäs Aura 2013)*

Kuten aiemmin tekstissäni mainitsin, jäljellä oli vielä vesivärit. Tekniikka mahdollistaisi herkän ja jännittävän jäljen, mutta vaatisi opettelua. Tähän sain inspiraatiota Blacksadin

piirtäjältä Juanjo Guarnidonilta (Liite 2.) Valitsemiani tutkimuskirjoja lukiessani huomasin jälleen, että heikko ja vanha skannerini kävisi jälleen ongelmaksi.

*”Skanneri A3-kokoinen maksaa mutta A4 riittää jos sivut voi skannata osissa ja yhdistää tietokoneella. Mustavalkokuvaan riittää vähempi, vesivärit vaativampia” (Ijäs Aura 2013)*

Kun vesivärit ja lyijykynät olivat pois suljettuja vaihtoehtoja, päädyin tekemään sarjakuvani tietokoneella. Tein ääriiviivat ja luonnokset käsin, näin otteeni olisi sulavempi ja kykenisin luonnostelemaan sarjakuvaa missä ja milloin vaan. Valitsin välineikseni Easy Paint tool SAI:n, Photoshop CS5:n, lyijytäytäkynät, värikynät sekä Pigman Micron huopakynät.

Julkaisupohjakseni valitsin omakustanteen, tutkiessani erilaisia julkaisupohjia, varteenotettuja vaihtoehtoja julkaisemiselle omakustanteen lisäksi, olivat internet-sivut. Esimerkiksi [www.smackjeeves.com](http://www.smackjeeves.com) on sarjakuville tarkoitettu Host-palvelu minne voi julkaista omaa teostaan ilmaiseksi muille luettavaksi. Vaihtoehtoina olivat myös erilaiset lehdet ja kustantajat.

Kaksi viimeistä vaihtoehtoa olivat itselleni pois suljettuja rajoitteiden takia, halusin oppia sarjakuvan julkaisusta mahdollisimman paljon, enkä halunnut muiden päättävän sarjakuvan sisällöstä.

Vaihtoehtoiksi jäivät internet ja omakustanne. Lukiessani tutkimuskirjallisuutta, koin omakustanteen olevan vakavammin otettava vaihtoehto internetin sijaan.

*”Vaikka netissä on mahdollisuuksia, olen ollut huomaavanani, ettei sarjakuvaa vielä pidetä ”oikeana” sarjakuvana, ellei se ole ilmestynyt paperilla. Ja mieluiten ”virallista” tietä... Moni haluaakin nähdä työnsä paperilla. Omakustanne on ihan kelpo ratkaisu, vaikka sen markkinointi on vaikeaa.” (Ijäs Aura 2013)*

Markkinointi tuotiin esille omakustanteesta puhuttaessa, mutta en kokenut sitä esteeksi. Omakustannetta pystyisi jakamaan erilaisissa sarjakuva-tapahtumissa joita järjestetään lukuisia ympäri vuotta, sekä se toimisi demona, jota voin hyödyntää kustantamoja lähestyttäessä.

*”Näin omakustanne sarjakuva toimii samalla tavalla kuin bändin demonauhakin: tuo julkisuutta tekijälleen ja ehkäpä hyvän kustannussopimuksen.” (Koskela Ilpo 2010)*

## 4 VAIKUTTEET

### 4.1 Tyyli

Tyylini on muuttunut opintojeni aikana paljon lukuisten taiteilijoiden innoittamana, olen harjoitellut anatomiaa ja tekstuureja enemmän

Tämän hetkinen tyylini on saanut vaikutteita mm.

(Liite 3.) Kiinalainen taiteilija Benjamin Zhang Bin tuli tutuksi vuonna 2012 ja koen, että naisten kasvojen piirteistä olen ottanut vaikutteita mutta siten, että miten ne toimisivat sarjakuvamuodossa ääriävoilla.

(Liite 4.) Myös suomalaisen digitaalisen taiteilijan Jemina Palovaaran tyyli on ollut vaikuttavana tekijänä miespuolisten hahmojen kanssa. Miehekkäät miehet eivät ole vahvuuteni, mutta Jeminan kautta löysin pieniä piirteitä hänen tyylistään mistä pidän, tämä auttaisi erottamaan miehet naisista.

(Liite 5.) Alphonse Mucha on ollut vuosia yksi suosikki taiteilijoitani, Poetryn kaltaiset työt kiinnostavat minua ja niiden teemat on mahdollisia huomata myös omissa teoksissani mutta vain pienesti. Muchan tyyliä toin enemmän esille kansikuvassa, kuin varsinaisesti itse sarjakuvassani.

(Liite 6.) Masashi Kishimoto on japanilainen Mangaka.

*”Mangaka (漫画家) on japania ja tarkoittaa sarjakuvataiteilijaa. Kuten mangaa, länsimaissa lainasanaa käytetään kuitenkin pelkästään japanilaisista manga-artisteista”. (Wikipedia, 2014 Hakupäivä 31.10.2014).*

Tutustuin hänen sarjakuvaansa Narutoon nuorena, sain hänestä vaikutteita kasvoihin ja ilmeisiin. Myös ruumiin rakenne on saanut inspiraatiota hänen töistään.

(Liite 7.) Viimeisenä on japanilainen Satoshi Kon, mistä olen saanut myös paljon vaikutteita kasvon tyyliin, kun kyse on naisellisista naisista ja miehekkäistä miehistä Satoshi Konin tyyli on yksi suosikkejani.

## 4.2 Väritys

Väritykseni on räikeää ja kontrastista, mikä toimii hyvin dynaamisissa töissä. Haasteekseni muodoistui sarjakuvaan haluttu rauhallisuus ja harmonisuus, mikä on vierasta minulle. Näistä syistä, minun piti tarkkailla värivalintojani.

Värittäminen ja värit ovat aina olleet mielipuuhaani. Nuorena pidin värittämistä hyvin yksinkertaisena prosessina ja työni olivatkin silloin latistuneita eivätkä mielenkiintoisia. Silloin käytin varjostamiseen harmaata ja ruskeaa, mikä sai kuvan näyttämään tylsältä. Ainoastaan näitä kahta väriä käyttämällä esimerkiksi vihreät sävyt eivät olleet raikkaita vaan likaisia

Vuonna 2011 aloin harjoitella värittämistä enemmän, kokeilinkin rohkeasti itselleni vieraita väriyhdistelmiä ja annoin väritys prosessille enemmän huomiota. Inspiraatiota värittämiseen antoi Benjamin Zhang Bin, jonka räikeästä ja värikkästä tyylistä pidän. (Liite 3.)

Jemina Palovaara innoitti minua väritystyyllillään, hänen töissään esiintyy jyrkkiä kontrasteja ja räikeitä värivalintoja. Tämä yhdistelmä tuntui itselleni sopivalta ja päätin opetella värittämistä enemmän ja etsiä samanlaisia piirteitä omaan tekotapaani. (Liite 4).

Internetissä tunnettu ja käyttäjänimen taakse piiloutuva digitaalinen taiteilija SakimiChan antoi myös inspiraatiota värikkyyteen ja kontrastisuuteen, ja uskon, että hänen raikkaat värivalinnat auttoivat eniten löytämään omaa väritystyyliäni. (Liite 8).

## 4.3 Ruutusommittelu

Ruutusommittelu on ollut minulle vaikea aihe ja suurin kompastuskivi sarjakuvien aloittamisen kanssa. Pelkäsin ongelman esiintyvän myös tämän sarjakuvan parissa. Tutkin suosikki-sarjakuvieni ruutusommitteluja. Esimerkiksi suomalaisen taiteilijan Sirkku tuomelan esikoisteoksessa Nokissa (2010) on vähän ruutuja paikoittain, ja välillä sarjakuvassa ei varsinaisia ruutuviivoja ollut, vaan kuvat sulautuivat luontevasti yhteen. (Liite 9). Näin tämän toteutustavan mahdollisena myös omassa sarjakuvassani.

Vaikutteita sain myös aiemmin mainitulta taiteilijalta Benjaminilta jonka esimerkki sarjakuva sivussa (liite 10) hahmo tulee ruutujen päälle, kuitenkin ylläpitäen tunnelmaa ja taustallista jatkumoa.

Kolme ruutua, jotka ovat päälle tulevan hahmon ympärillä, kuvaavat kaupunkia, kun taas yläruudun mieshahmo on irrallinen tapahtumapaikasta. Tällaisesta siirtymästä ja sommitelmasta pidin ja samankaltaisuutta haetaan takaa myös omassa sarjakuvassani.

Jemina Palovaaralta olen myös saanut ideoita sarjakuvan ruutuihin, esimerkksisivussa (liite 11) vasemmassa alareunassa jatkuu koko sivun verran ruudun tausta, jonka päälle ruudut on sommiteltu. Taustan jatkumista nähdään myös Strays Onlinen sarjakuvassa (liite 12).

## 5 TOTEUTUS

### 5.1 Luonnostelu

Luonnostelun aloitin tekemään värikynillä, sinisellä ja punaisella, koska luin tutkiessani että:

*”Värikynät ovat tietokoneaikana osoittautuneet käyttökelpoisiksi. Jos haluaa piirtää puhtaaksi suoraan luonnoksen päälle, kannattaa käyttää värikynää, mieluiten haalean sinistä.” (Ahlqvist 2010, hakupäivä 31.10.2014.)*

Ajattelin näin säästää aikaa, koska skannaamisen jälkeen voi Photoshopissa poistaa värillisen luonnoksen, kun ääriviivat on tehty mustalla.

Tein sinisellä luonnokset ruuduista ja leikkuuvarat (Bleed), etten menisi vahingossa huomaamattani leikkuuvarojen yli. Punaista käytin hahmojen ja taustojen luonnosteluun. (Liite 13.)

Hyödynsin aiemmin oppimaani ruutusommitelmaa. Jokaisella sivulla on jatkuva tausta ja sivussa 6, hyödynsin hahmon tulemista ruutujen päälle. Sivuuissa 1, 5 ja 6 ruuduissa mennään leikkuuvarojen yli, halusin sen tuovan sivujen kehyksiin ilmettä.

Kaikki maisemakuvat piirsin laidasta laitaa tai kokonaisen aukeaman kokoisina

*”Sivun laitaa asti jatkuvat ruudut tuovat illuusion siitä, että kuva jatkuu ruudun reunojen yli. (Bleed) se sopii erityisesti maisemakuviin.” (Ijäs 2013.)*

Jo tässä vaiheessa työskentelyä panostin siihen, että hahmot pysyisivät jokaisella sivulla samanlaisina eikä suuria tyyli muutoksia tapahtuisi. Naispuolisen hahmon ruumiinkieli ja asennot pyrin saamaan eleganteiksi ja miespuolisessa pyrin tuomaan esille haavoittuneisuutta ja kömpelyyttä.

*”Graafinen ilme suunnitellaan sen mukaan, mikä vaikutelma halutaan antaa.” (Ijäs 2013.)*

### 5.2 Ääriviivat

Alkuun tein ääriviivat lyijykynällä samalle paperille luonnoksen kanssa, panostin viivan luontevuuteen ja korostin paksummalla viivalla varjoja ja ohuemmalla viivalla valoja. Tämän ansiosta viivastani tuli kolmiulotteisempaa. Skannaamisen jälkeen huomasin, etten onnistunut pitämään ääriviivojen laatua hyvänä, yrittäessäni muokata värillistä

luonnosta pois Photoshopissa. Vanha skannerini aiheutti rakeisuutta kopioituihin töihin jotka kokisivat Photoshopissa käsittelyn jälkeen kovia, eivätkä näin olisi painolaatuisia.

*”Kun olet saanut luonnoksen valmiiksi, vahvista viivat, jotka haluat tussata. Ensin tussataan ruutujen reunat. Toisaalta, jos jokin tulee ulos ruudusta, se tussataan ensin. Hahmot kannattaa tussata ohuemmalla kynällä kuin ruutujen reunat”. (Pistorasia-nettilehti Hakupäivä 2.11.2014)*

(Liite 14.) Uudeksi suunnitelmaksi valitsin läpipiirtämisen uudelle kopiopaperille, hyödyntäen valopöytää sekä Pigma Micron huopakyniä.

*”Jotkut käyttävät jopa ihan vain kopiopaperia. Esimerkiksi huopakynille se riittää hyvin” (Ijäs 2013)*

Näin sain viivastani entistä ohuempaa, siistimpää sekä kolmiulotteisempaa. Omistan ohuempia huopakyniä kuin mitä lyijykynän kärki, sain valoa koskevista kohdista entistä ohuempia ja näin varjoalueet korostuivat edukseen paremmin.

Skannatessa kuva oli selkeämpi joten digitaalikopio alkuperäisestä kuvasta pysyi hyvälaatuisena jopa Photoshopin käsittelyn jälkeen.

Photoshop käsittelyssä käytiin läpi mahdollisten skannaus-vaiheessa tulleiden roskien poisto, sekä säädetään paperinvalkoinen valkoiseksi ja puhtaaksi piirrettyjen viivojen säätäminen täysin mustaksi. Lisäsin myös ruutujen viivat nyt, jotta ne olisivat suorat. Muokkasin myös muutamia viivoja paremmiksi ja pyyhin esimerkiksi hiuksista viivoja vähemmälle, se antoi enemmän vapauksia värittäessä.

#### 5.4 Väritys

*”Värien käyttö sarjakuvassa on nykyään huomattavasti helpompaa kuin vielä parikymmentä vuotta sitten. Väripainaminen on edullisempaa ja modernin digipainotekniikan ansiosta pienellä investoinnilla on mahdollista tuottaa korkeatasoinen kaksi- tai useampivärinen omakustanne.” (Koskela 2010)*

(Liite 15.) Värittämisen aloitin Easy Paint tool SAI:lla, ensimmäisenä lisäsin pohjavärit, tätä prosessia helpottaakseni olin luonut vakiintuneen paletin molemmille hahmoille, tämä helpottaisi sävyjen samankaltaisuuden ja helpottaisi pohjavärien laittamista.

Toteutin värityksen sivu kerrallaan enkä siten, että tekisin jokaisen sivun vaihevaiheelta. Pyrin jokaisella sivulla tekemään taustoista maalauksellisempia ja ei huomiota herättäviä. Tästä syystä en tehnyt ääri viivoja taustoille aiemmassa vaiheessa.

*”Värejä ja tunnelmia voi muotella kohtausten mukaan, mutta kuitenkin niin, että sarjan tyyli pysyy yhtenäisenä.” (Aura Ijäs 2013)*

(Liite 16.) Ensimmäisen sivun varjot tein kylmillä ja siniseen taittuvilla sävyillä jotta kylmyys ja talvinen maisema korostuisivat. Halusin myös näillä sävyillä tuoda esille epätoivoa ja surua. Lisäsin tasaisesti valoja ja varjoja tasapainon ylläpitämiseksi.

Varjostamisen jälkeen, panostin tekstuureihin kuten pojan takkutukkaan, korviin ja turkkikaulukseen. Panostin myös tytön mekossa oleviin höyheniin, joita löytyy kauluksesta ja helmasta.

Lopuksi lisäsin sinisen ja violetin eri sävyjä ja vaihdoin ohjelman Layerin eli ”tason” asetuksia, jotta värit olisivat läpikuultavat mutta ne värjäisivät alla olevia värejä kylmemmiksi.

Pidin ääri viivat mustina, jotta rajausta olisi mahdollisimman jyrkkä ja selkeä tällä sivulla, kokeilin sinistä rajausta hahmoille, mutta ääri viivat hukkuivat taustaan.

(Liite 17.) Toisen sivun varjostaminen tehtiin ruskean eri sävyjä käyttäen. Nämä sävyt valaisi tunnelmaa antaen hahmoille toivoa selviytymisestä. Varjostamisen jälkeen siirryin tekstuureihin joka toteutettiin samalla tavalla kuin ensimmäisellä sivulla.

Kuten aiemmassakin sivussa voi huomata, lähikuvissa tausta on yksinkertainen selkeyttämisen ja rajaamisen takia. Myöskään sivu ei näyttäisi niin täydeltä ja sottaishelta, kun jokaisella ruudulla olisi yksityiskohtainen tausta.

Tekstuurien ja taustojen jälkeen lisäsin isompaan ruutuun violetin ja sinisen sävyjä korostaakseni kylmyyttä, oikean reunan ruutuun en lisännyt sävyjä ollenkaan. Tämän jälkeen vaihdoin tason läpikuultavaksi, näin se värjäisi alempia värejä.

Vaihdoin ääri viivojen värit ruskeaksi, isossa ruudussa ruskea on tumma ja kylmään taittuva, mutta vasemman puoleinen ruutu missä naispuolinen hahmoni Aamu on lähikuvassa, sai vaaleammat ja lämpimämmät ääri viivat tehden hänestä elegantimman ja luonnollisemman näköisen.



*”Violetin katsotaan ilmaisevan viisautta ja rakkautta”.*

*”Lähes kaikissa länsimaisissa kulttuureissa sinistä on pidetty hiljaisuuden ja tietyn surun (ehkä ennemminkin kaipauksen sävyttämä surullisuus [blues] kuin rusentava menetyksen suru) värinä”.*

*Sinistä on pidetty myös viattomuuden värinä, siihen liittyy myös puhe ”sinisilmäisyydestä”.* (Coloria hakupäivä 10.11.2014)

(Liite 18.) Kolmas ja neljäs sivu ovat yhtenäinen aukeama. Hyödynsin tätä myös kansien sisäaukeamana. Tämä on ainoa aukeama sarjakuvassani missä on tekstiä, halusin pitää kuvan mahdollisimman yksinkertaisena mutta tarinaa eteenpäin vievänä. Halusin kuvata vuodenvaihteen siirtymistä talvesta kesään, pitääkseni sen yhtenäisenä muiden sivujen kanssa. Toteutin aukeaman maalausmaisesti, eli samalla tavalla kuin muiden sivujen taustat on toteutettu.

Maalausprosessi toteutettiin elementti elementiltä. Maalasin ensin veden eri sinisiä ja violetteja sävyjä käyttäen. Tämän jälkeen tein puun pohjavärin ja siluetin josta jatkoin varjostamiseen tummia ruskean sävyjä käyttäen. Puun rungon valmistuttua siirryin lisäämään puun lehtiä ja nurmea käyttäen vihreän eri sävyjä. Tämän jälkeen maalasin lumen ja lisäsin lumihiutaleita.

Maalausprosessin jälkeen tein liukuväri-tason missä oli sinistä ja keltaista, jonka laitoin läpikuultavaksi, jotta se värjäisi alempia värejä kylemmäksi tai lämpimäksi. Lämmön kohdistin alueelle missä ei ollut lunta ja kylmät sävyt lumen alueelle.

(Liite 19.)

Liite 20.) Viidennellä sivulla on siirrytty jo kesään, pojan varjostus toteutettiin lämpimillä ruskean sävyillä, tyttöön käytettiin kellertäviä sävyjä luodakseni hohdokkuutta. Tämä antaisi näkökulmaa siitä miten poika hänet näkee.

Varjostuksen ja valojen jälkeen tein taustan maalausmaisiksi aiemmin kertomallani tavalla, jonka jälkeen tein nuottinauhan missä on neidon hyräilemää sävelmää.

Sävellyksen minulle toteutti australialainen muusikko Benjamin Connelly.

Jatkoin nuottinauhaa kuudennelle sivulle, sitoakseni sivut yhteen luoden jatkumoa.

(Liite 21.) Kuudes sivu on toteutettu romanttisemmaksi ja kirkkaammaksi käyttäen punertavia ja lämpimiä sävyjä. Varjostamisessa on käytetty lämpimiä punaiseen taittuvia ruskeita sävyjä ja värien päälle laitoin kuultavan tason oranssia ja keltaista.

*”Länsimaissa kermaisen keltainen on liitetty viattomuuteen. Kirkas keltainen on liitetty positiivisuuteen, onnellisuuteen, lämpöön ja viisauteen (etenkin punakeltainen).”*

*”Oranssiin liitetään sanoja kuten voima, menestys, viehätysvoima, vetovoima, auktoriteetti ja ilo.”*

*”Tutkimuksissa on huomattu, että miehiin vaikuttaa enemmän oranssihtava punainen, naisiin violettiin vivahtava punainen”. (Coloria hakupäivä 10.11.2014)*

## 5.5 Viimeistely

Sivujen kontrastia, värejä ja anatomisia virheitä korjattiin Photoshop CS5:ssa. Kontrastia ja valo-varjo säätöjä tehtiin Image – Adjustments – Levels sekä samalla polulla oleva Brightness/Contrast.

Säädin niitä omaa silmää miellyttäväksi.

Värisäätöä tein Image – Adjustments – Color Balance polun takana olevalla työkalulla, jolla sain korostettua sivujen omaa tunnelmaa, esimerkiksi kylmäsävyiset sivut saatiin entistä kylmemmiksi ja lämminsävyiset sivut saatiin lämpimämmiksi.

Anatomisia virheitä kuten silmien eritasolla olemista ja kämmenien säätöä tehtiin Filter – Liquify polun takaa löytyvällä työkalulla, jolla voi säädellä erinäisten osien kokoa ja paikkaa. Esimerkiksi jos silmät ovat liian pienet, ne on helppo suurentaa ja korjata Liquify – työkalulla.

## 5.6 Kannot

Kansien kanssa tavoittelin romanttista tunnelmaa, jolloin Alphonse Mucha tuli vaikutteena enemmän esiin. Tutkin muchan erilaisia töitä ja eniten pidin ”Fruit” ja ”Dance” nimisistä teoksista, jotka antoivat inspiraatiota kannessa esiintyvien hahmojen asentoihin sekä kannessa esiintyviin erinäisiin elementteihin.

(Liite 22.)”Fruit” nimisessä työssä, nainen kannattelee sylissään hedelmiä. Naisen tilalle kuvittelin naishahmoni ja hedelmien tilalle miespuolisen hahmoni.

Halusin, että etu- ja takakannet olisivat yksi iso kuva ja tämän mahdollistamiseksi, mietin jatkuvaa elementtiä toiselle aukeamalle.

(Liite 23.)”Dance” nimisestä työstä sain ideoita jatkaa joutsen neidon höyhen helmaa takasivulle asti.

Monissa Muchan töissä toistuu kaareva ja joskus pyöreä muoto taustalla. Halusin hyödyntää sitä mutta soveltaen. Päätin piirtää erilaisista Suomessa esiintyvistä luonnonkukista seppeleen taustalle, kukiksi valitsin Leinikit, Metsäkurjenpolvet, voikukat sekä päivänkakkarat.

Vaikka Muchan töissä on vahvat ääriviivat, päätin itse jättää ne kokonaan pois luodakseni pehmeämmän vaikutelman.

Työstäminen aloitettiin Easy paint tool SAI:ssa ja luonnostelun jälkeen tein poikahahmon pohjavärit, käytin tässä samaa väripalettiä kuin sarjakuvassa. Selveentääkseni kuvaa, lisäsin varjoja ja sävyjä hiuksiin, ihoon ja vaatteisiin.

Neidon tein seuraavana samaa tekotapaa käyttäen, mutta tein sulat yksityiskohtaisiksi, jotta ne näyttäisivät hyvältä takakannessa. Tällaisissa töissä reinunojen on hyvä olla terävät ja siistityt selkeyttämisen takia, kun ääriviivoja ei ole.

Tämän jälkeen avasin Photoshop CS5:en, ja lisäsin hahmoille paksut ruskeat reunat, että se rajaisi hahmot irti taustasta. Ympäroin myös oleelliset elementit kuten kukka seppeleen valkoisella, erottaen heidät ruskeasta taustasta. (Liite 24.)

Sarjakuvan logon tein bittikarttagrafiikalla Photoshop CS5:sta käyttäen, kirjaimiin hain puuta jäljentelevää tekstuuria ja muotoa. Kirjaimet tuntuivat kuitenkin omaan makuuni liian tylsiltä joten piirsin o-kirjaimen ympärille apiloita ja g-kirjaimen alle sulkia.

Lisäsin myös suomennoksen teoksen nimestä: Our Song eli ”Meidän laulumme”. (Liite 25.)

## 5.7 Lopputulos

Vaikkei sarjakuvastani tullut pitkää, työprosessi oli opettavainen. Jatkossa kun teen käsin sarjakuvaa, pidän luonnokset ja ääriviivat erillään toisistaan säilyttäen molempien arvon ja helpottaakseni uudelleen piirtämistä.

Aion siirtyä huopakynistä pullomusteeseen ja teriin tehdessäni ääriviivoja. Huopakynät ovat hyvä vaihtoehto, mutta pidemmälle ajatellen kalliimpi. Pullomuste säästää rahaa ja viiva on terävämpää. Aion myös hankkia paremman skannerin, ettei tarvitsisi harmitella kun, esimerkiksi vesiväreillä toteutettua sarjakuvaa ei voisi skannata painokuntoon.

Jatkossa piirrän sarjakuvan isompaan kuin A4-kokoon, ellei sarjakuvasta ole tarkoitus tulla A5-kokoista. Näin laatu pysyisi hyvänä ja sarjakuvaan saisi sopivan määrän yksityiskohtia kokoon nähden, eikä vaikuttaisi lukukokemukseen negatiivisella tavalla esimerkiksi sarjakuva-aukeaman ollessa täynnä puhekuplia ja yksityiskohtia painokoon ollessa pieni.

A3-kokoiseen sarjakuvasivuun mahtuu paljon yksityiskohtia ja sisältöä, sekä sommittelu on helpompaa. Mutta painettaessa A5-kokoon on mahdollista että sivut ovat liian täynnä yksityiskohtia, sisältöä ja tekstiä. Se saa aukeaman tuntumaan sekavalta, ahtaalta ja helposti karkottaa lukijan.

Painokokoja ajatellen on hyvä miettiä minkälainen tyyli sopisi kirjan kokoon ja sarjakuvan tarinaan. Sarjakuvaa on vapaa ilmaisuformaatti, joten tyylillä leikkiminen ja rajojen rikkominen on hyväksyttävää.

Vakavat sarjakuvat ovat yleisesti vahvasti varjostettuja ja viivatyöskentely on jyrkkää ja paksua. Suloisissa ja hassuissa sarjakuvissa viiva on pehmeää ja ohutta. Värit ovat haaleita tai pastellimaisia sekä varjostuksia on hyvin vähän.

Esimerkiksi Mangassa, hauskoissa kohtauksissa käytetään ”Chibejä” jotka ovat karikatyyreja hahmoista, joiden tarkoitus on korostaa tilanteen hauskuutta. Länsimaisissa sarjakuvissa hahmojen ilmeillä saatetaan liioitella, mikä viestii lukijalle tilanteen hauskuutta.

Vaikka annoin yleisiä esimerkkejä, se ei tarkoita että näin olisi jokaisessa sarjakuvassa.

Tämän opinnäytetyön tekeminen opetti ja auttoi minua ymmärtämään eri tekniikoiden hyvät ja huonot puolet. Mitä asioita oli hyvä ottaa huomioon tarinaa ja painamista ajatellen.

On myös hyvä tarkistaa etukäteen mitä välineitä pitää hankkia, kuten minun pitäisi hankkia skanneri. Olisi myös hyvä tarkkailla omaa työskentelyn nopeutta aluksi, nopeutta tulee ajan saatossa mutta työskentelyn alussa teko voi olla takkuilevaa. Deadlineja ajatellen näitä asioita olisi hyvä ottaa huomioon, vaikka sarjakuvaa tehtäisiinkin omakustanteeksi jolloin aikataulusta voi luistaa. Aikataulusta kiinni pitäminen on kuitenkin suotavaa, jotta tuloksia syntyisi.

Aikatauluttaessa on hyvä huomioida mahdollisten välisivujen, kuvitusten, logojen ja sisäkansien tekeminen. Nämä jäivät itseltäni alkuun huomiotta, josta johtuen loppua kohden tuli kiire.

Sarjakuvaa tehdessä on myös hyvä pyytää ulkopuolisen mielipidettä tarinan nopeudesta ja selkeydestä, sillä tekijä voi tietämättään tehdä sarjakuvastaan liian epäselkeän ja nopean. Välisivujen tekeminen on silloin kannattavaa, että kohtaukset selkeytyisivät ja lukija kerkeäisi reagoimaan ja ymmärtämään tarinan tapahtumat.

Tekijä voi tietämättään sokeutua tarinansa nopeuteen, koska itse tietää ja ymmärtää tarinan kulun, joka voi johtaa oleennaisten asioiden kertomatta jättämiseen.

Esimerkiksi omassa teoksessani sivuilla 3 ja 4 on lause ”Muistatko viime kesän?” Tämä toimii johdattelevana kysymyksenä, antaen lukijalle viestin tulevasta takaumasta ja ruokkii lukijan mielikuvitusta. Ilman tuota kysymystä, siirtymä olisi ollut epäselkeä, eikä lukija olisi ymmärtänyt, että hahmot muistelevat menneitä. Tähän on hyvä panostaa visuaalisestikin.

## POHDINTA

Lopputuloks on mielestäni onnistunut opinnäytetyöksi. Toteutin ja tutkin kaiken, mitä tavoittelinkin, vaikka muutama asia jäi harmittamaan minua.

Pidin eniten onnistuneesta tunnelmasta ja monipuolisuudesta. Tähän elementtiin panostin paljon ja koen onnistuneeni. Sain myös toteutettua vuodenajat hyvin, ja valot ja varjot toimivat jokaisella sivulla niinkuin halusinkin. Erinnäiset luontokuvat eri vuodenaajoista helpoittivat työskentelyäni. Sain myös pidettyä sarjakuvani yhtenäisenä konseptina alusta loppuun.

Suurin asia, mikä jäi harmittamaan, oli sarjakuvasivujen vähyys. Olin tehnyt luonnokset ja ääriiviivat kahdeksaa sarjakuva-sivua varten, joista kerkesin värittämään vain kuusi. Olisin myös halunnut vektorisoida sarjakuvan logon tulevaisuutta ajatellen, mutta se olisi vienyt liian paljon aikaa, joten jouduin tyytymään bittikarttagrafiikalla tehtyyn logoon.

Vaikka sarjakuvan tekeminen oli aikaa vievää, yllätyin nopeudestani sarjakuvien tuottamisessa. Olin varautunut siihen, että jokaiseen sivun kuvittamiseen menisi kaksi viikkoa, mutta sain yhden sivun luonnoksesta lopputulokseen tehtyä noin seitsämässä päivässä.

Rohkastuin myös kokeilemaan digitaalista maalaustekniikkaa piirtämisen sijaan taustoihin, mikä oli minulle ensimmäinen kerta sarjakuvien kanssa. Tulen hyödyntämään tätä tekotapaa tulevaisuudessa.

Ymmärrän paremmin aikataulutuksen tärkeyden sarjakuvaa tehdessä, sekä tiedän oman tekorytmini ja tekemisprosessini sarjakuvan tuottamisessa. Tiedän miten ja millaista sarjakuvaa haluan toteuttaa tulevaisuudessa ja millaisilla tekniikoilla koen sen mukavaksi.

Aikataulutuksessa muistan huomioida tulevaisuudessa myös logot ja mahdolliset välisivut.

Syventymiseni tutkimukseen oli mielenkiintoista ja opettavaista. Sain hahmoistani syvällisiä ja ilmeikkäitä, ja ne pystyvät lähes mykkänä kantamaan tarinaa eteenpäin vain eleillään. Ilman syventymistäni symboliikkaan en olisi saanut hahmoistani sellaisia kuin ovat.

Myös piirtämisvälineiden valintaa opin tarkastelemaan monelta kannalta ennen tekemistä, mikä tulee suuresti auttamaan minua tulevien projektieni kanssa. Ymmärrän paremmin, millaiset välineet ovat hyviä tiettyä tunnelmaa hakevalle sarjakuvulle.

Tutkimukseni tuotti tulosta ja rohkastuin jatkamaan sarjakuvien tekemistä. Tiedon mitä opinnäytetyötäni tehdessä sain, teki minusta itsevarmemman.

## LÄHTEET

Ahlqvist, Keijo 2010. Sarjakuvantekowiki Hakupäivä 31.10.2014

<http://www.sarjakuvanteko.fi/wiki/index.php?title=Luonnostelu>

Hintsanen, Päivi 2014a. Coloria. Hakupäivä 10.11.2014

<http://www.coloria.net/varit/punainen.htm>

Hintsanen, Päivi 2014b. Coloria. Hakupäivä 10.11.2014

<http://www.coloria.net/varit/violetti.htm>

Hintsanen, Päivi Päivi 2014c. Coloria. Hakupäivä 10.11.2014

<http://www.coloria.net/varit/sininen.htm>

Hintsanen, Päivi 2014d. Coloria. Hakupäivä 10.11.2014

<http://www.coloria.net/varit/oranssi.htm>

Hintsanen, Päivi 2014e. Coloria. Hakupäivä 10.11.2014

<http://www.coloria.net/varit/keltainen.htm>

Ijäs, Aura 2013. Sarjakuvien tekeminen. Oy Finn Lectura Ab

Ilves Anna-Riikka, Pistorasia-nettilehti Hakupäivä 2.11.2014

<http://www.pistorasia.fi/artikkeli/finaali-comikku-eli-miten-teet-sarjakuvan>

Koskela, Ilpo 2010. Sarjakuvatekijän OPPIKIRJA. Porvoo: Kustantanut: Arktinen

Banaani Painanut: WS Bookwell Oy

Kysy Finnmangasta, 2012 Forums.aniki.fi Hakupäivä 27.10.2014

<http://forums.aniki.fi/viewtopic.php?f=38&t=7224&start=15>

Kysymys lyijykynällä sarjakuvan piirtäminen, 2011. Kvaak.fi Hakupäivä 4.10.2014

<http://www.kvaak.fi/keskustelu/index.php?topic=13855.0>

Manga, 2014. Wikipedia Hakupäivä 31.10.2014

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Manga>

Venefica, Avia 2014. Swan meaning and symbolism. What's your sign. Hakupäivä

28.9.2014 <http://www.whats-your-sign.com/swan-meaning-and-symbolism.html>

Woolcott, Ina 2014. Deer, Power Animal, Symbol of Gentleness, Unconditional Love and Kindness. Shamanic journey. Hakupäivä 28.9.2014

<http://www.shamanicjourney.com/article/6025/deer-power-animal-symbol-of-gentleness-unconditional-love-and-kindness>

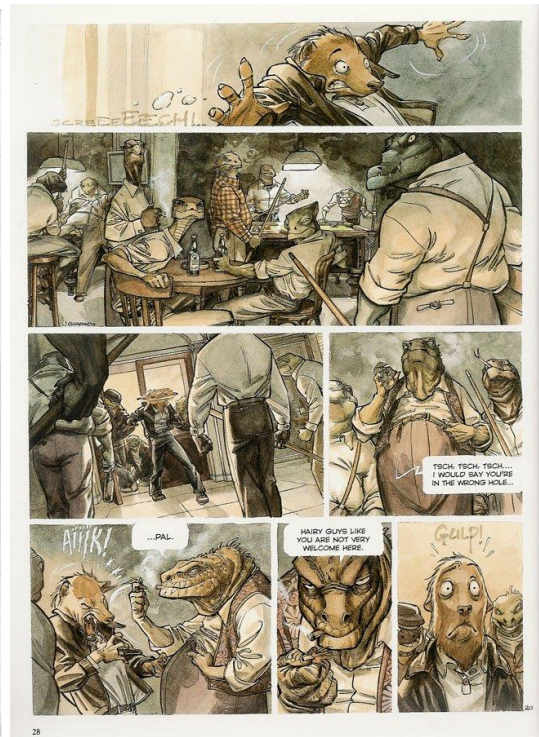


## LIITTEET

- Liite 1. Henriikka Klint - sarjakuva
- Liite 2. Blacksad - sarjakuva
- Liite 3. Benjamin Zhang Bin
- Liite 4. Jemina Palovaara
- Liite 5. Alphonse Mucha – Poetry
- Liite 6. Naruto - manga
- Liite 7. Satoshi Kon
- Liite 8. SakimiChan
- Liite 9. Noki - Sarjakuva
- Liite 10. Benjamin Zhang Bin - Sarjakuva
- Liite 11. Jemina Palovaara - sarjakuva
- Liite 12. Strays Online - sarjakuva
- Liite 13. Luonnos
- Liite 14. Ääriviivat
- Liite 15. Pohjavärit
- Liite 16. Ensimmäinen sivu
- Liite 17. Toinen sivu
- Liite 18. Kolmas sivu ja neljäs sivu
- Liite 19. Sisäkannet
- Liite 20. Viides sivu
- Liite 21. Kuudes sivu
- Liite 22. Mucha – Fruit
- Liite 23. Mucha – Dance
- Liite 24. Kannet
- Liite 25. Logo



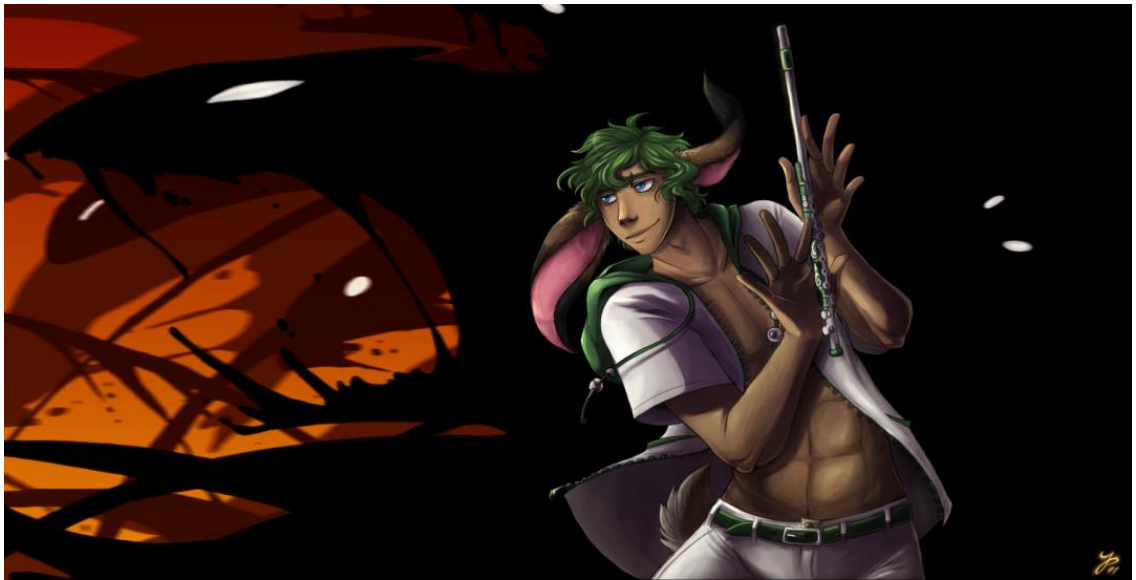
Liite 1. Henriikka Klint - sarjakuva



Liite 2. Blacksad - sarjakuva



Liite 3. Benjamin Zhang Bin



Liite 4. Jemina Palovaara



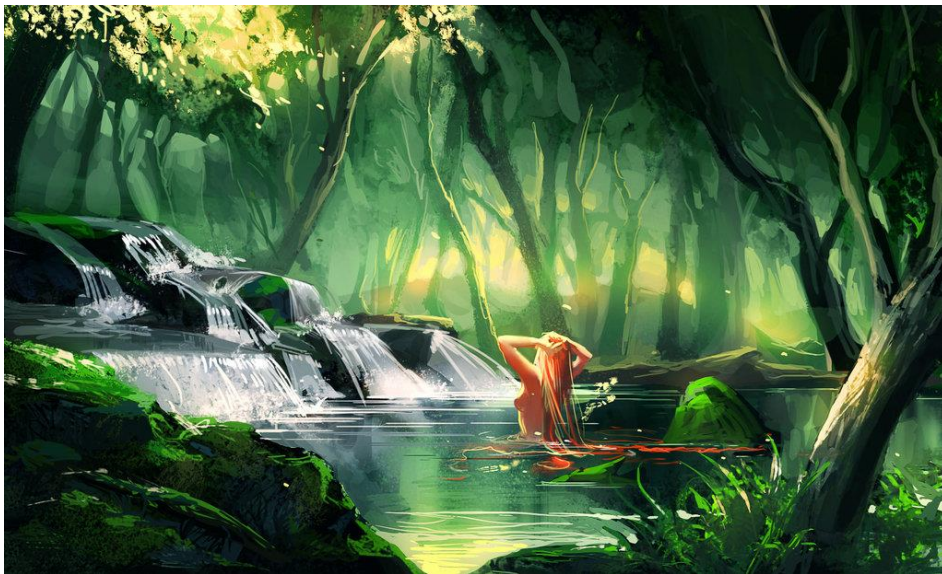
Liite 5. Alphonse Mucha – Poetry



Liite 6. Naruto - manga



Liite 7. Satoshi Kon



Liite 8. SakimiChan



Liite 9. Noki - Sarjakuva



Liite 10. Benjamin Zhang Bin - Sarjakuva



Liite 11. Jemina Palovaara - sarjakuva



Liite 12. Strays Online - sarjakuva



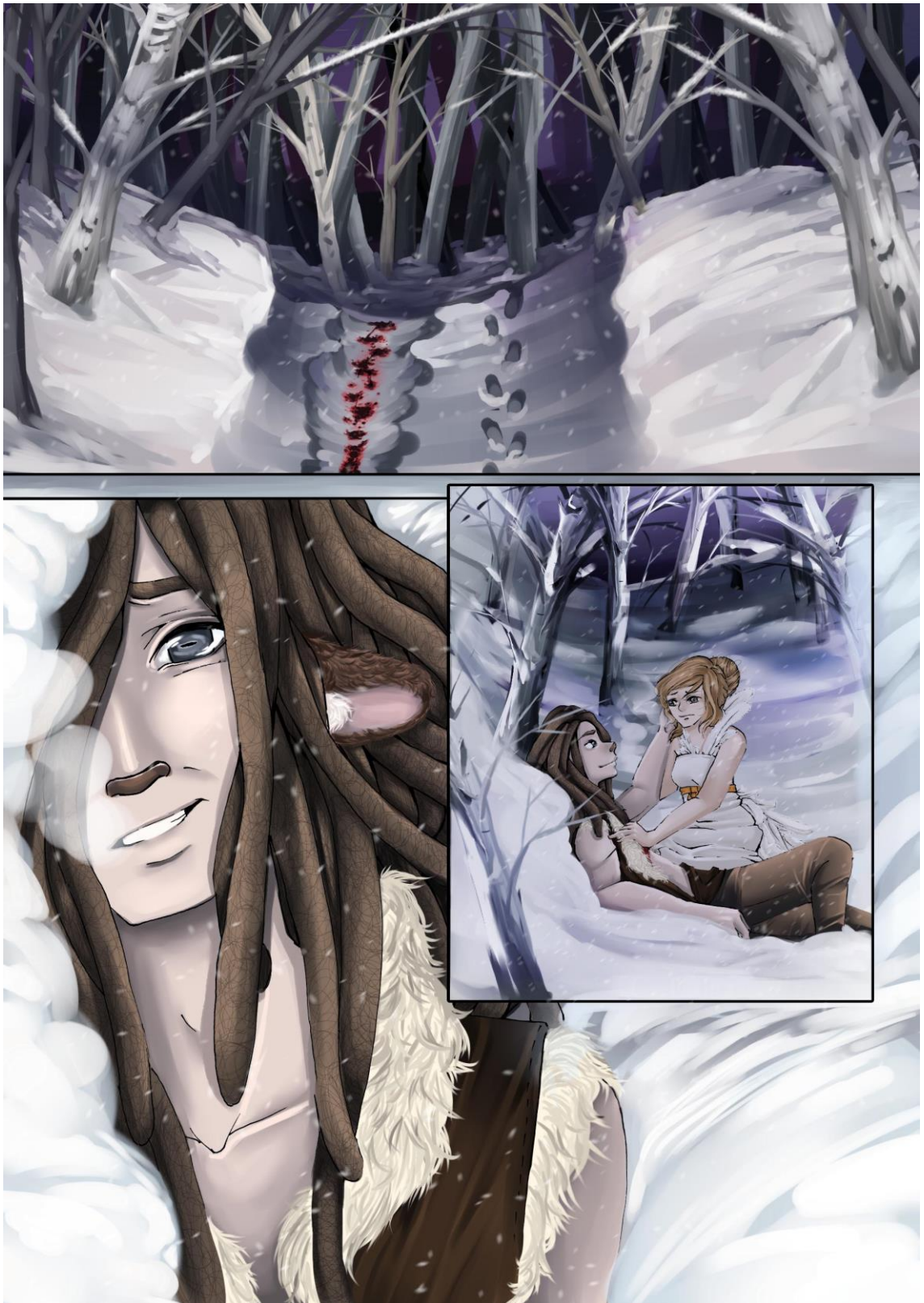
Liite 13. Luonnos



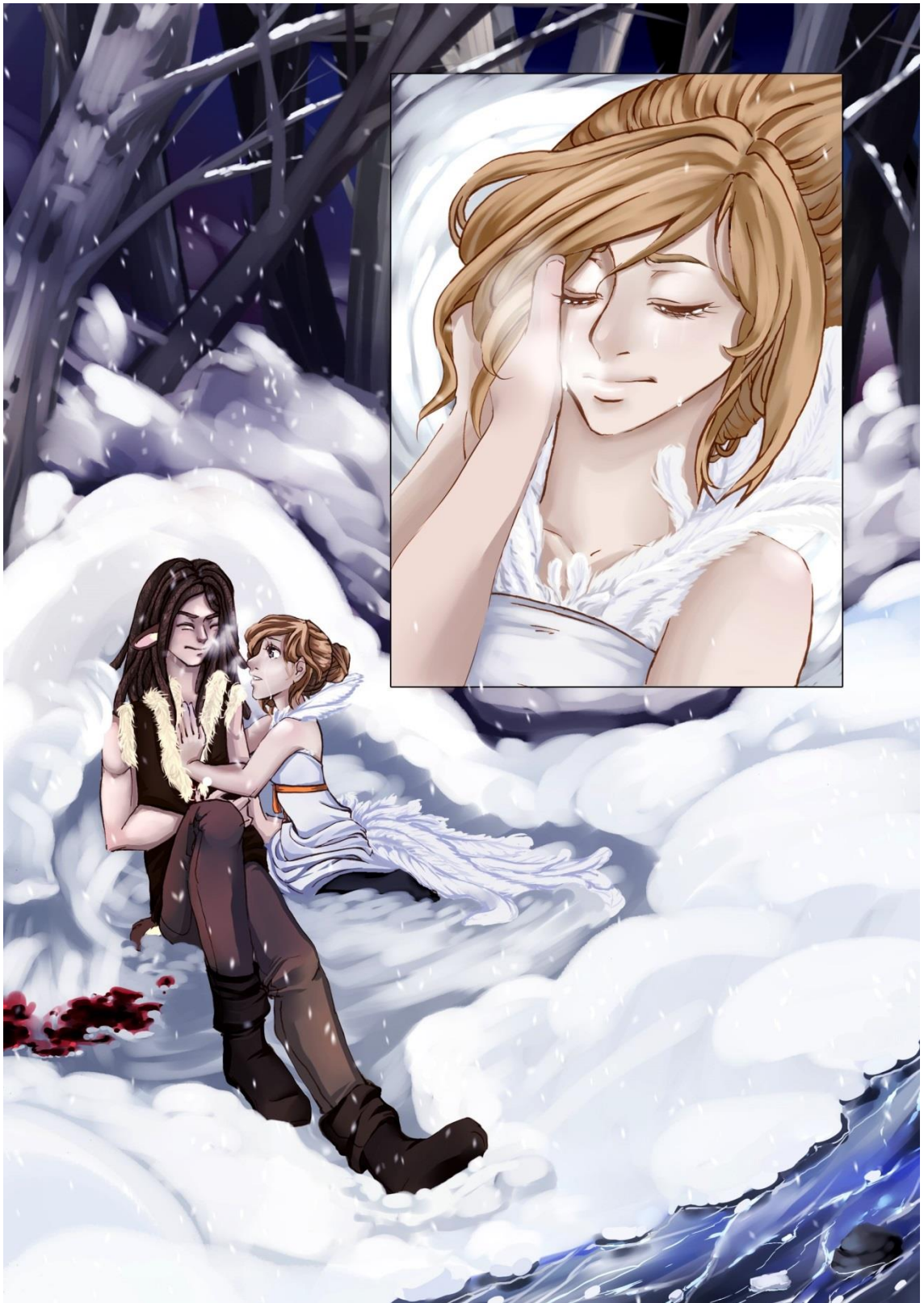
Liite 14. Ääriiviat



Liite 15. Pohjavärit



Liite 16. Ensimmäinen sivu



Liite 17. Toinen sivu

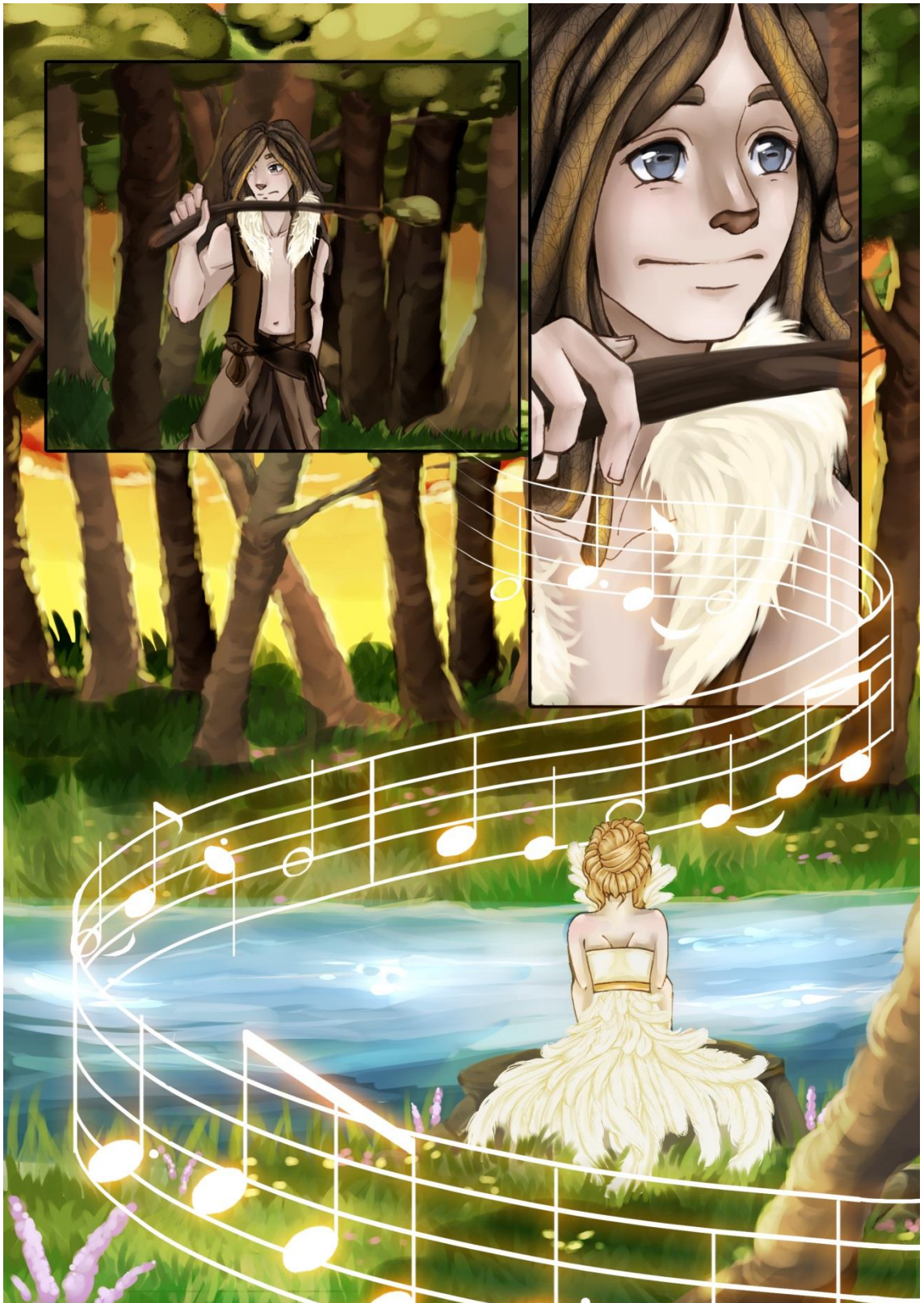




Liite 18. Kolmas ja neljäs sivu



Liite 19. Sisäkannet



Liite 20. Viides sivu



Liite 21. Kuudes sivu



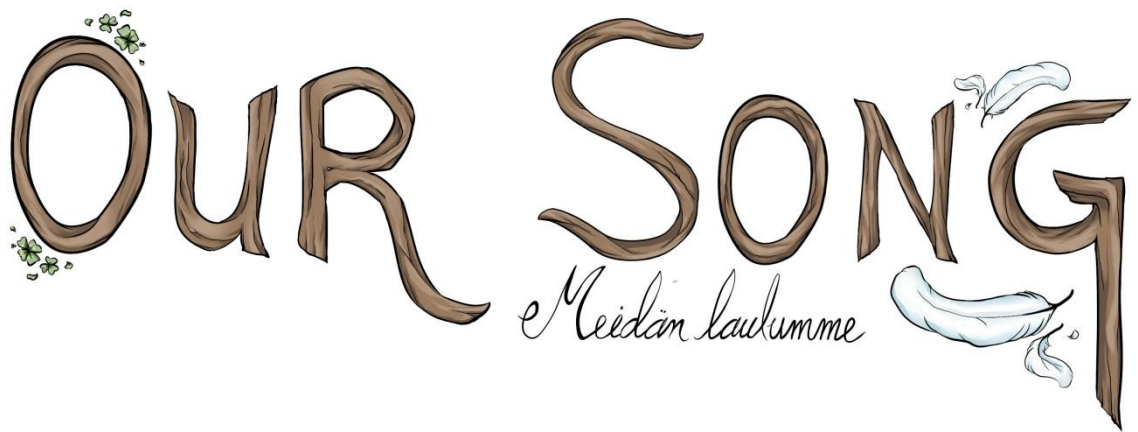
Liite 22. Alphonse Mucha – Fruit



Liite 23. Alphonse Mucha - Dance



Liite 24. Kannet



Liite 25. Logo