

What comes after burnout?

Vaikeiden asioiden käsittely sarjakuvan keinoin &
sarjakuva-albumin konseptin suunnittelu



Rosa Karhapää

Opinnäytetyö

Kevät 2022

56 sivua

LAB Ammattikorkeakoulu

Muotoiluinstituutti

Medianomi

Graafinen suunnittelu

Tiivistelmä

Opinnäytetyön aiheena oli suunnitella ja tehdä konsepti omaelämäkerralliselle sarjakuva-albumille, jossa käsitellään loppuun palamista. Teoriaosuudessa tutkittiin vaikeiden aiheiden käsittelyä sarjakuvan keinoin. Tutkielmassa analysoitiin olemassa olevia omaelämäkerrallisia teoksia, jotka käsittelevät mielenterveysongelmia. Työssä tutkittiin teoksista löytyviä yhdistäviä kuvallisia metaforia, ja haastateltiin omaelämäkerrallisista teoksista tunnettua sarjakuvapiirtäjää rajan vetämisestä yksityisyyden ja julkisuuden välille.

Työn johtopäätöksenä oli, että ei ole olemassa yhtä oikeaa tapaa käsitellä, kun on kyse henkilökohtaisesti koskettavasta aiheesta. Päätös yksityisyyden ja julkisuuden rajasta syntyy halusta ja tarpeesta kertoa, sekä mitä taiteilija haluaa kertoa. Kuvilla ja metaforilla on voimakas ja tärkeä rooli sarjakuvassa kerronnan välineenä. Vaikeiden aiheiden käsittelyllä sarjakuvan keinoin on tunnetusti terapeuttinen vaikutus. Opinnäytetyössä toteutettiin kokonaisuudessaan sarjakuva-albumin kannet ja kolme esimerkkiaukeamaa.

Avainsanat: sarjakuvakonsepti, kuvakerronta, kuvataide, sarjakuva

Abstract

The subject of this thesis was to design and make a visual concept for an autobiographical comic album, dealing with burn out. The theoretical part of this thesis examines handling sensitive subjects in comic form. The study analysed existing autobiographical comics that cover mental health issues. Unitive visual metaphors found from the comics were examined and the research included an interview with a comic artist about them setting boundaries between privacy and publicity. The artist is best known for their multiple autobiographical comics.

The conclusion of the study was that there is no one proven way to handle sensitive subjects. The decision about the drawn line between an artist's privacy and publicity is born from the want and need to tell, and what the artist wants to tell about. Images and metaphors have a powerful and important role in storytelling. Handling sensitive subjects in comic form has a known therapeutic effect. In total, the covers and three spreads of the comic were created digitally for this thesis.

Key words: comic concept, storytelling, visual arts, comics

Sisällys

1. Johdanto	
1.1 Aihe ja tutkimuskysymykset	6
1.2 Konseptin kartoitus	7
1.3 Työsuunnitelma	8
2. Tutkimus	
2.1 Sarjakuvat kerronnan välineenä	10
2.2 Metaforat	13
2.3 Henkilökohtaisuus	17
2.4 Käsittelytapoja sarjakuvissa	19
3. Sarjakuvakonseptin suunnittelu	
3.1 Ideointi	23
3.2 Prosessi	24
3.2.1 Teoksen kannet	24
3.2.2 Esimerkkiaukeamat	31
3.2.3 Hahmosuunnitelmat	40
4. Sarjakuvakonsepti	42
5. Arviointi & yhteenveto	50
6. Lähteet	53

1

Johdanto

1.1 Aihe ja tutkimuskysymykset

Tämän opinnäytetyön idea lähti alkujaan liikkeelle tarkoituksesta käsitellä omaa loppuun palamistani piirtämällä kokemuksestani sarjakuvan. Aiheen käsittely oli pitkään liian arka muodostukseen kuviksi ja sanoiksi, minkä vuoksi koin sen olevan sitä tärkeämpää opetella käsittelemään sitä. Lähtökohtana oli tehdä omaelämäkerrallinen sarjakuva-albumi.

Tutkimuskysymyksen keksiminen tuotti pidemmän aikaa vaikeuksia. Halusin aiheen olevan kiinnostava ja ajankohtainen. Erilaiset henkilökohtaisten aiheiden käsittelytavat sarjakuvissa ovat aina kiehtoneet minua, ja oma elämäntilanteeni antoi hyvän lähtökohdan lähteä syventymään näihin tapoihin tarkemmin.

Tutkimusmenetelminäni käytin havainnointia, kuva-analyysia sekä tekijähaastattelua. Analysoin tutkimuksessani omaelämäkerrallisia vaikeita aiheita käsitteleviä sarjakuvateoksia ja tutkin millaisilla sarjakuvan keinoilla näitä aiheita käsiteltiin, sekä kuinka muiden kokemukset resonoivat omiini. Millaisia erilaisia kuvallisia metaforia ja toistuvia ratkaisuja sarjakuvista löytyi? Kuinka paljon annettiin tilaa kuvakerronnalle, ja miten

informatiivinen sarjakuva aiheesta toimii? Entä missä meni henkilökohtaisuuden raja julkisen ja yksityisyyden välillä? Kysymyksiä pohtiessani ja lähdemateriaalia tutkiessani minulla oli hyvää aikaa ideoida myös omaa sarjakuvaani, ja pohtia kuinka voisin hyödyntää oppimiani sarjakuvan keinoja tätä työstäessäni. Prosessin aikana tarkoitukseni oli myös kehittää omaa tarinankerrontaa sekä visuaalista ilmaisutyyliä.

Miten vaikeita asioita käsitellään sarjakuvan keinoin?

Kuinka käsitellä loppuun palamista sarjakuvan keinoin?

Kuinka sarjakuvan konsepti rakentuu?

1.2 Konseptin kartoitus

Opinnäytetyössäni tutkin loppuun palamisen sekä muiden vaikeiden henkilökohtaisten aiheiden käsittelyä sarjakuvassa, ja kerron samalla oman sarjakuvani luomisprosessista. Suunnittelin ja tein lopulliseen konseptiin albumin kannet, nimisivun sekä kolme esimerkkiaukeamaa. Tarina käsittelee omaehtoisen kokemuksen kautta uupumista ja sen merkkejä, sekä sitä mitä tapahtuu loppuun palamisen jälkeen. Kun joutuu itse pysähtymään, ja muut jatkavat matkaa.

Opinnäytetyössäni esittelen, millainen lopullinen työ tulee olemaan kokonaisuudessaan sekä suunnitelman karkeasta, mutta suuntaa antavasta aikataulusta projektille tulevaisuudessa. Lopullisen sisällön rakentaminen ulottuu opinnäytetyön ulkopuolelle tulevaisuuteen. Aloitin työn kokoamalla ensin kuvakäsikirjoituksen tarinan kulusta. Karkeakin versio pohjasta auttoi minua suunnittelemaan kokonaisen visuaalisen ilmeen albumille.

Halusin tehdä omasta uupumuksestani sarjakuvan, sillä taiteella on aina ollut terapeuttinen vaikutus omaan vointiini. Harkitsin tarkkaan henkilökohtaisen raskaan aiheen käsittelyä opinnäytteessä, mutta lopulta halu tuoda esiin oma kokemukseni

voitti. Tavoitteeni valmiilla sarjakuvalla on lukijan viihdyttäminen sekä informaation jakaminen aiheesta, ja parhaimmassa tapauksessa onnistua antamaan vertaistukea ihmiselle, joka kamppailee samanlaisten ongelmien kanssa.

2

Tutkimus

2.1 Sarjakuvat kerronnan välineenä

Sarjakuvan lukemisen sekä piirtämisen suosio on kasvanut viime aikoina isommaksi kuin koskaan aiemmin. Sitä käytetään tarinan kerrontaan sekä tiedon välittämiseen, ja sen oma erityinen ilmaisu-kieli on jaoteltu peruselementteihin: kuvat, sanat ja efektit. Sarjakuvan merkittävin sekä sarjakuvatutkimuksen kannalta keskeisin tekijä on kerronnallisuus, sillä siihen liittyy, kuinka lukija asemoituu suhteessa sarjakuvaan, muodostaa siitä mielikuvia ja kuinka sarjakuva rajoittaa tai antaa vapauksia tulkinnoille. (Herkman 1998, 21–22)

Media määrittelee mitkä aiheet ovat tabuja, ja joista ei sovi puhua julkisesti. Sarjakuva antaa mahdollisuuden päästä lähemmäs kertojaa ja aihetta, sekä mahdollistaa vaikeistakin aiheista kertomisen tavalla, johon media ei pysty. Sana media viittaa lehdistön kaltaiseen viestintävälineeseen, mutta sarjakuva itsessään ei ole media, vaan esittämisen tapa, jota käytetään lehdistössä ja eri tietoverkoissa.

Sarjakuva on visuaalista eikä ainoastaan kerrottua tekstiä. Visuaalisella kerronnalla on sarjakuvassa usein isompi rooli kuin sanoilla, sillä lukija

hahmottaa tapahtuvan paremmin ja välittömämmin kuvista kuin kirjallisuudesta. Hahmojen repliikit ovat luettavissa suoraan puhekuplista.

Sarjakuvissa kertojan rooli on jaettu kolmeen yleisimpään kertojatasoon.

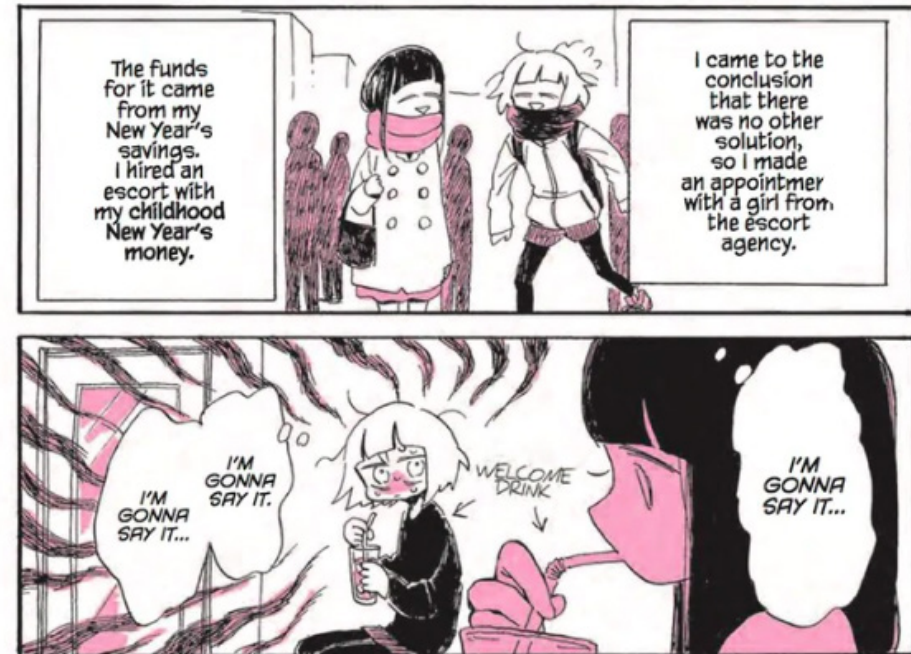
- 1) Kuvallisen kerronnan (hahmot, niiden toiminta ja miljöö) ja efektien avulla suoraan kertova tai ”kuvaileva” taso
- 2) Kertova tekstiaines, joka selostaa tai kommentoi tarinaa
- 3) Henkilöhahmo, joka toimii kertojana (hahmojen repliikit ja dialogi, vaikka hahmot eivät tavallisesti paljasta kertojan roolia puheissaan) (Herkman 1998, 136)

Lukijan katsoessa kuvia tarinaan kuulumattoman ulkopuolisen silmin, kertojan rooli jää usein sarjakuvissa määrittelemättömäksi. Joukosta poikkeaa kuitenkin henkilöhahmo kerronta, jossa tapahtumat esitetään jonkun hahmon näkökulmasta, jolloin hahmo voi olla osallisena tarinan tapahtumiin ja kertoa samalla omaa tarinaansa. (Herkman 1998, 137–138) Henkilöhahmo kerrontatapaa käytetään usein omaelämäkerrallisissa sarjakuvissa, kuten esimerkiksi Tiitu Takalon Memento Mori-sarjakuvassa (2020). Takalon kirjoitettu teksti kuljettaa tarinaa eteenpäin informatiivisuudellaan, esimerkiksi kohtaamisissa lääkäreiden kanssa. Kertojan rooli näkyy pienistä puhekuplista, jotka erottuvat sisällöltään muusta narratiivista. Kertojan puhekuplat sisältävät Takalon omaa monologia, jossa hän kertoo menneisyyden tapahtumista lukijalle.



Kuva 1. Memento Mori kertoo ajasta, kun Takalo sai yhtäkkiä aivoverenvuodon (Takalo 2020)

Henkilöhahmo kertojalle on myös yleistä, että tämän kerronta ja ajatukset sijoitetaan erilliseen tekstilaatikkoon ruudun reunalle. Nagata Kabin (2016) sarjakuvaesseissä tämä käyttää kyseisiä suorakulmion muotoisia tekstipohjia, jotka sisältävät piirtäjän omaa monologia. Ensimmäisissä sarjakuvavedoksissa kokeilin Nagatan inspiromana tekstilaatikoiden käyttöä kertojaa varten, mutta niiden sijoittelu tuntui kömpelöltä silloin kun samassa ruudussa oli puhekuplia. Hylkäsin idean lopulta. Takalon ratkaisu tuntui itselleni enemmän luontevammalta, ja tuntui tuovan lukijan lähemmäs tekijää sekä tarinaa. Pohdin eri ratkaisuja pitkään, ja harkitsin myös hetkellisesti kertojan poistamista kokonaan, mutta se olisi tarkoittanut radikaalia muutosta käsikirjoitukseen. Lopulta halusin kuitenkin erottaa kertojan kokonaan muusta dialogista, jolloin kertojan narratiivi päättyi ruutujen rajojen ulkopuolelle.



Kuva 2. Nagatan sarjakuvien kertoja tekstilaatikoissa (Nagata 2016)



Kuva 3. Ruutuja ensimmäisistä sarjakuvavedoksista

2.1 Metaforat

Kun tutkiskelin lähdeaineistoa, kiinnitin paljon huomiota sarjakuvissa esiintyviin symboleihin ja kuvallisiin metaforiin. Hyvä esimerkki kuvallisesta metaforasta sarjakuvassa on hehkulamppu, joka kuvastaa tunnetusti idean saamista. Metaforan tunnistamiseksi on aluksi taustalla oltava tietynlaista tietoa siitä, mikä hehkulampun funktio oikein on. Herkmanin (1998, 84) mukaan meillä on myös oltava entuudestaan tiedossamme arkipäiväistynyt metafora, jossa valo ja välähtäminen liitetään tietoon sekä ahaa-elämykseen. Sarjakuvaan piirretyn hehkulampun yhteydessä valo liitetään tietoon ja ajatteluun, kun taas pimeä kuvastaa tietämättömyyttä. Sarjakuvissa käytetyt metaforiset efektit arkipäiväistyvät, ja niistä tulee osa sarjakuvan kieltä. Hehkulampusta on ajan saatossa muodostunut konventionaalinen symboli.

Vastaani tuli paljon erilaisia kuvallisia ilmaisuja eri tunteista. Nagatan (2016) sarjakuvissa tämän tyylinä on tuntemuksien kuvaaminen konkreettisilla esimerkeillä, joiden on tarkoitus esittää miltä jokin tunne oikeasti tuntuu. Esimerkissä Nagatan hahmo saa pahaa enteilevän tekstiviestin äidiltään, ja

ahdistuneisuuden sekä pelon tunnetiloja on kuvattu hyvin todenmukaisesti ja elävästi metaforalla, jossa sydäntä puristaa tiukasti köysi yhä lujemmin ja lujemmin.



Kuva 4. Nagatan sarjakuvissa tunteet näytetään sellaisina, miltä ne tuntuvat (Nagata 2016)

Useita erilaisia kertomuksia loppuun palamisesta sisältävän Katkenneita lankoja-sarjakuva-antologian (2020) Tuisku Hiltusen sarjakuva Herätys 7:00 on pysäyttävä aloitus antologialle. Hiltusen ahdistusta ja uupumista kuvaavassa tarinassa nähtävä toistuva symboli on irttohiukset, ja kuinka niitä irtoaa koko ajan enemmän sitä mukaa kun päähahmo ahdistuu enemmän. Lopulta irttonaisia hiuksia on kerääntynyt niin paljon, että ne peittävät huoneen kuin tulva. Hiusten räikeä punainen väri harmaan arjen keskellä lisää tietynlaista uhkaavuutta tulevasta, eli kun päähahmo on hukkua irttohiusten aiheuttamiin aaltoihin.



Kuva 5. Hiltusen sarjakuvasa uupumisen kuvallisena esimerkkinä käytetään irtoavia hiuksia (2020)

Mari Ahokoivu kuvaa sanattomassa sarjakuvassa Trying is just the first step towards failure kuinka uupumus pikkuhiljaa rikkoo päähenkilön, ja aiemmin selkeät viivat muuttuvat lopulta sekasotkuksi. Tarinan symbolina nähtävät kiemurtelevat sotkuiset viivat muistuttavat uupuneena kokemaani ajatusten sekamelskaa, jota usein tapasin itse kuvailla sotkuiseksi lankakeräksi. Monissa Katkenneita lankoja-albumin tarinoissa päähenkilön sisäinen kokemus esitetään visuaalisena metaforana realistisen ympäristön lomassa, esimerkiksi värillä kuvattuna (Vistilä 2020).



Kuva 6. Ahokoivun sarjakuvassa aiemmin selkeät viivat muuttuvat sekasotkuksi (2020)

Kävin läpi yleisimmin käytettyjä visuaalisia symboleja loppuun palamiselle. Hyviä esimerkkejä oli paljon, mutta kaikista tutkimistani symboleista palaneet tulitikut, kuten Jasmine Osbornen *Burnt Out – How to cope with autistic burnout* (2019) pienlehtijukaisun kansikuvituksessa, sekä sotkuiset lankakerät, kuten Ahokoivun sarjakuvassa, olivat kaikista käytetyimpiä ja tuntuivat osuvan kaikista eniten lähelle omia henkilökohtaisia kokemuksia ja tuntemuksia loppuun palamisesta.



Kuva 7. Palaneet tulitikut ovat yksi käytetyimmistä loppuun palamista kuvaavista visuaalisista symboleista (Osborne 2019)

2.3 Henkilökohtaisuus

Miten piirtää sarjakuvaa arasta aiheesta, josta yhteiskunnassamme on vaikea puhua ääneen? Henkilökohtaisesta aiheesta piirtäminen vaatii aikaa suunnitella sekä henkistä jaksamista käydä kipeät tapahtumat läpi uudestaan ja uudestaan. Kokemuksen julkistaminen vaatii omanlaistaan rohkeutta. Ei ole olemassa vain yhtä yksinkertaista ohjetta.

Johtopäätöksenä, ei ole yhtä oikeaa tapaa tehdä, kun kyse on henkilökohtaisesti koskettavasta aiheesta. Piirtotyölin kehittämiseen on olemassa oppaita, ja piirtämään voi oppia ohjeiden avulla, mutta aiheen käsittelyä ei voi oppia koulussa.

Pohdin tutkimuksessani missä kulkee omaelämänkerrallisten sarjakuvien tekijöiden raja julkisuuden ja yksityisyyden välillä. Rajan määrittelee usein loppujen lopuksi se, kuinka lähelle itseään taiteilija uskaltaa päästää lukijat. Sarjakuvissa taiteilija valitsee itse mitä kertoa, miten kertoa, mistä näkökulmasta ja kuinka paljon ja tarkkaan. Toiset taiteilijat ovat tarkempia yksityisyydestään kuin toiset. Toiset eivät vedä ilmiselvää rajaa omista kokemuksista kertoessaan, mutta voivat esimerkiksi haluta suojella läheistensä yksityisyyttä

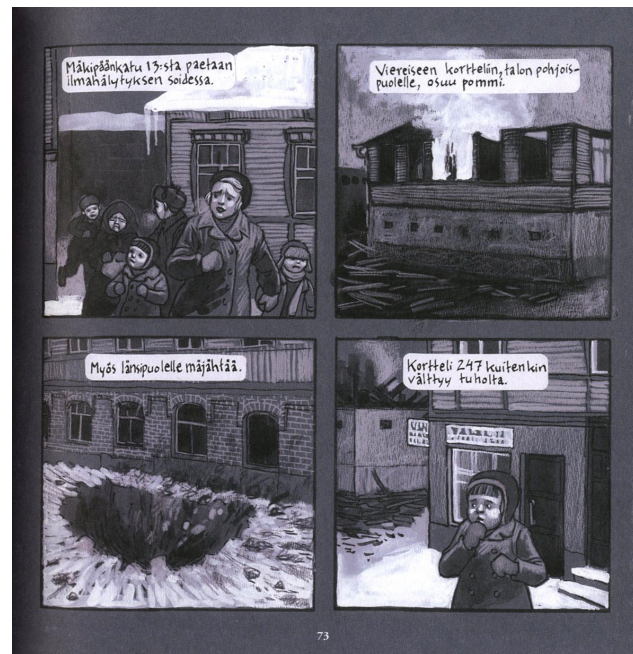
pitämällä heidät täysin poissa julkisuudesta. Mitä enemmän taiteilija uskaltaa päästää lukijat lähelle jakamalla henkilökohtaisen kokemuksensa, sitä enemmän ihmisiä kiinnostaa lukea sarjakuvia. Toiset taiteilijat käyttävät sarjakuvan henkilöhahmona alter egoa, joka taas erottaa tekijän itse hahmosta, mikä tekee kertomisesta helpompaa.

Itsensä riisuminen paljaaksi lukijan edessä voi tuntua vapauttavalta, mutta samalla pelottavalta. Sarjakuvapiirtäjä Jeffrey Brownin (Rosenkranz 2011) mukaan ensimmäinen asia, johon lukija tuntee tämän sarjakuvissa yhteyttä, on juuri rehellisyys. Brown kertoo olevansa sarjakuvia piirtäessään mahdollisimman rehellinen ja suora, ja luottaa täten yleisöön paljastamalla itsestään henkilökohtaisia asioita. Mitä enemmän taiteilija uskaltaa päästää lukijat lähelle jakamalla henkilökohtaisen kokemuksensa, sitä enemmän ihmisiä kiinnostaa lukea sarjakuvia.

Takalon (2022) työstäessä Minä, Mikko ja Annikki-sarjakuvakirjaansa (2014), tämä haastatteli taustatyönä Tampereella Annikin puutalokorttelin entisiä asukkaita, jotka aikoinaan taistelivat korttelin säilyttämisen puolesta. Takalo päätyi lopulta rajaamaan kirjan omiin kokemuksiinsa samalla taustoittamalla hiukan korttelin historiaa, sillä päätti viime hetkellä, ettei voisi itse kertoa entisten asukkaiden kokemuksista. Taiteilijan kuullessa jonkun toisen tarinan, hän tekee kuulemastaan oman tulkintansa ja näin ollen koko tarina lakkaa olemasta tämän toisen ihmisen muisto. Toisen ihmisen näkökulmasta tämän kokemuksen piirtäminen luo myös omalaisiaan paineita tekijälle. Tekijä ei voi esimerkiksi kertoa omasta seksielämästään ilman että kertoisi samalla myös jonkun toisen kokemuksesta, sillä kyseessä ei ole silloin vain yhden ihmisen kokemus.

Päätös julkisen ja yksityisen rajasta syntyy halusta ja tarpeesta kertoa, sekä siitä mitä taiteilija haluaa kertoa. Kyse ei ole rohkeudesta, vaan takana tulee olla vahva tunne siitä, että haluaa kertoa. Jos kertominen tuntuu epämukavalta,

aihe on joko liian henkilökohtainen julkaistavaksi tai ajankohta on väärä. Myös kertomistavalla on väliä. Sarjakuva on pitkä prosessi, joten piirtäessä jää paljon aikaa miettiä, että kannattaako työ tehdä ja julkaista. (Takalo 2022)



Kuva 8. Annikin puutalokorttelin historiaa sarjakuvassaan Minä, Mikko ja Annikki (Takalo 2014)

2.4 Käsittelytapoja sarjakuvissa

Erilaisia vaikeiden aiheiden käsittelytapoja sarjakuvissa ovat informatiivinen lähestyminen aiheeseen, sekä omakohtaisten kokemusten jakaminen. Informatiivisella lähestymistavalla tekijä jakaa kokemuksestaan lääketieteellistä informaatiota tarkoituksenaan levittää tietoa aiheesta. Omien henkilökohtaisten kokemusten jakaminen lukijoille antaa vertaistukea ja samaistuva lukija tajuaa, ettei ole yksin vaikeuksiansa kanssa. Tällaista tukea tarjoaa esimerkiksi RIKKI-sarjakuva-antologia (2016), jossa erilaisia mielenterveysongelmia sairastavat sarjakuvataiteilijat kokosivat tarinansa yhdeksi kirjaksi. tarinat ovat toinen toistaan rankempia, mutta samanlaisten ongelmien kanssa kamppaileva lukija tuntee niitä lukiessaan itsensä nähdyksi.

Asiat, jotka ovat vain ajatuksia, konkretisoituvat piirrettäessä. Vaikeita aiheita on helpompi pohtia ja käsitellä jälkikäteen fyysisenä, kun ne eivät ole enää vain pään sisällä, vaan sen sijaan nenän edessä paperilla. Tunteiden muuttaminen kuviksi auttaa myös näkemään vaikeita asioita enemmän objektiiviselta kannalta. Omista vaikeista kokemuksista kertominen ja piirtäminen auttaa

oppimaan itsestään lisää, ja muiden kokemuksista lukeminen on terapeutista.



Kuva 9. RIKKI-antologiassa käsitellään rankkoja tarinoita mielenterveysongelmien ympärillä (2016)

Sosiaalisessa mediassa ovat yleistyneet etenkin eri tunnetiloihin ja mielenterveysongelmiin keskittyvät julkaisut, joihin on usein kerätty tietoa eri sairauksista, jotta oireiden tunnistaminen olisi helpompaa. Julkaisut ovat pieniä hyödyllisiä tietolähteitä, joiden tarkoitus on levittää tietoisuutta asioista, joista ei muuten puhuta tarpeeksi mediassa. Terveysasioista rohkeasti puhuminen ja mielenterveysongelmien kasvava käsittely mediassa vähentävät niihin liittyvää stigmaa. Ihmisten opittua asioista lisää sairauksista kärsivien ihmisten elämä helpottuu. (Sutinen ja Äikäs 2020, 18–19)

Kuva 10 & 11. Real Depression Projectin sekä JustGirlProjectin Instagram-julkaisut loppuun palamisesta ja surullisen musiikin kuuntelun positiivisista vaikutuksista (2021 & 2022)



Kun lähdin aluksi pohtimaan opinnäytteeni aiheita omaelämäkerrallisten sarjakuvien pohjalta, törmäsin sattumalta kiinnostavaan termiin, nimittäin terveysterapiasarjakuva, eli graphic medicine. Termi koostuu henkilökohtaisista omaelämäkerrallisista potilas- ja sairaskertomuksista sekä lääketieteellisistä infosarjakuvista. Kansainvälisesti toimivan graphic medicine-aktivistiverkoston perustaja Ian Williams kertoo nimen viittaavan mahdollisuuteen, että sarjakuvia voisi käyttää terapeuttisessa mielessä lääkkeenä (Graphic Medicine).

Jyväskylän yliopiston sarjakuvatutkija ja kirjoitusviestinnän opettaja Katja Kontturi (Sutinen ja Tiainen 2020, 32) tutustui terveysterapiasarjakuvaan luettuaan useita kotimaisia mielenterveysteemaisia sarjakuvablogeja. Kontturi lähti käsittelemään isänsä äkillistä kuolemaa sarjakuvan avulla, ja teki lopputyönsä surun käsittelystä sarjakuvan keinoin. Hän kertoo oman suruprosessinsa sekä työuupumustaustansa myötä kiinnostuneensa mielenterveysasioiden käsittelystä sarjakuvissa.

Kontturi ja Viivi Rintanen kirjoittivat yhdessä tutkimusartikkelin sarjakuva-bloggaamisen mielenterveysteemoista, ja tekivät tätä varten

kyselytutkimuksen. Kävi ilmi, että jopa 78 % bloggaajista piti mielenterveysaiheiden julkaisua sarjakuvablogin muodossa terapeuttisena. Rintanen on julkaissut Hulluussarjakuvia-blogissaan sarjakuvia omista rankoista kokemuksistaan ja on lisäksi kuvittanut muiden tälle kertomia vaiettuja sekä hävettyjä tarinoita (Vistilä 2020).

Kontturi ja Rintanen kirjoittivat artikkelissaan sarjakuvan voivan kerronnallaan esittää ristiriitaisia-kin viestejä, kuten piirtämällä pahan olon ruutujen taustalle samaan aikaan kun hahmo väittää puhekuplassaan, että kaikki on hyvin. (Sutinen ja Tiainen 2020, 32)

Suomalaisten sarjakuvapiirtäjien keskuudessa mielenterveys on aiheena tällä hetkellä yksi suosituimmista. Tutustuin moniin blogeihin jo kauan ennen opinnäytetyötä, jotka toimivat päiväkirjoina, jonne puretaan pahaa oloa. Sarjakuvani sisältö on itsessään tyyliltään päiväkirjamainen, ja se muistuttaa minua ajasta, kun vielä bloggasin aktiivisemmin. Pyörittelin mielessäni ideaa tarinan halkomisesta osiin, jotta ne olisivat toimivat myös blogimuodossa.

3

Sarjakuvakonseptin suunnittelu

3.1 Ideointi

Konseptini lähti liikkeelle tarkoituksesta käsitellä omaa loppuun palamistani. Omien rankkojen kokemusten käsittely piirtämällä on minulle luonnollisin tapa käsitellä sellaisia asioita, joita on usein vaikea sanoittaa ääneen. En halunnut lähestyä aihetta informatiivisesti, sillä uupuminen tuntui niin yksilölliseltä silloin. Minun oli tuolloin vaikea hahmottaa mitkä oireet ja asiat kytkeytyivät loppuun palamiseen, ja mitkä taas liittyivät esimerkiksi masennukseen. Halusin kuitenkin lopulta tarinalleni näkyvyyttä, jotta loppuun palamisesta puhuttaisiin enemmän.

Tutkimuskysymys tuki työn suunnittelua, ja tutustuin moniin eri vaikeita aiheita käsitteleviin omaelämäkerrallisiin sarjakuviin. Minulla oli myös tilaisuus syventyä tutkimaan tarkemmin, millaisen sarjakuvan haluan toteuttaa. Sarjakuvakonseptiini kuuluu kansien ja sisällön visuaalinen ilme, typografia, työn lopullisen julkaisumuodon suunnittelu, värimaailman pohtiminen, sekä hieman alustavaa hahmosuunnitelmaa.

Sarjakuva ei ole rajoitettu vain yhteen julkaisumuotoon. Suunnittelin alusta lähtien työstäni isoa albumia, ja ensimmäinen vedos kuvakäsikirjoituk-

sesta oli yli 100 sivuinen. Sittemmin olen pohdiskellut julkaisusta pienempää, ja kuvakäsikirjoituskin lyheni, kun siistin ja tiivistin sitä.

Toteutan työn digitaalisesti ja työvälineinäni toimivat Procreate, Adobe Photoshop sekä InDesign. Työskentely digitaalisesti on minulle käytännössä helpompaa ja nopeampaa kuin paperille piirtäminen, enkä ota siitä samanlaisia paineita virheiden tekemisen suhteen. Tunsin, että kaikista välineistä digitaalinen olisi minulle tutumpi kuin esimerkiksi vesivärit.

Esimerkkisivuihin käytin A4-kokoista sivua. Pohdin julkaisun kokoa tämän ja A5-koon välillä, mutta lopputuloksena päädyin jälkimmäiseen, sillä A4 tuntui aavistuksen enemmän kompaktilta käteen sopivalta vaihtoehdolta. Albumin kansista tulee pehmeät ja ne on päällystetty mattapintaisella paperilla. Albumin sisäsivut taas ovat päällystämätöntä ja huokoista mattapintaista paperia.

3.2 Prosessi

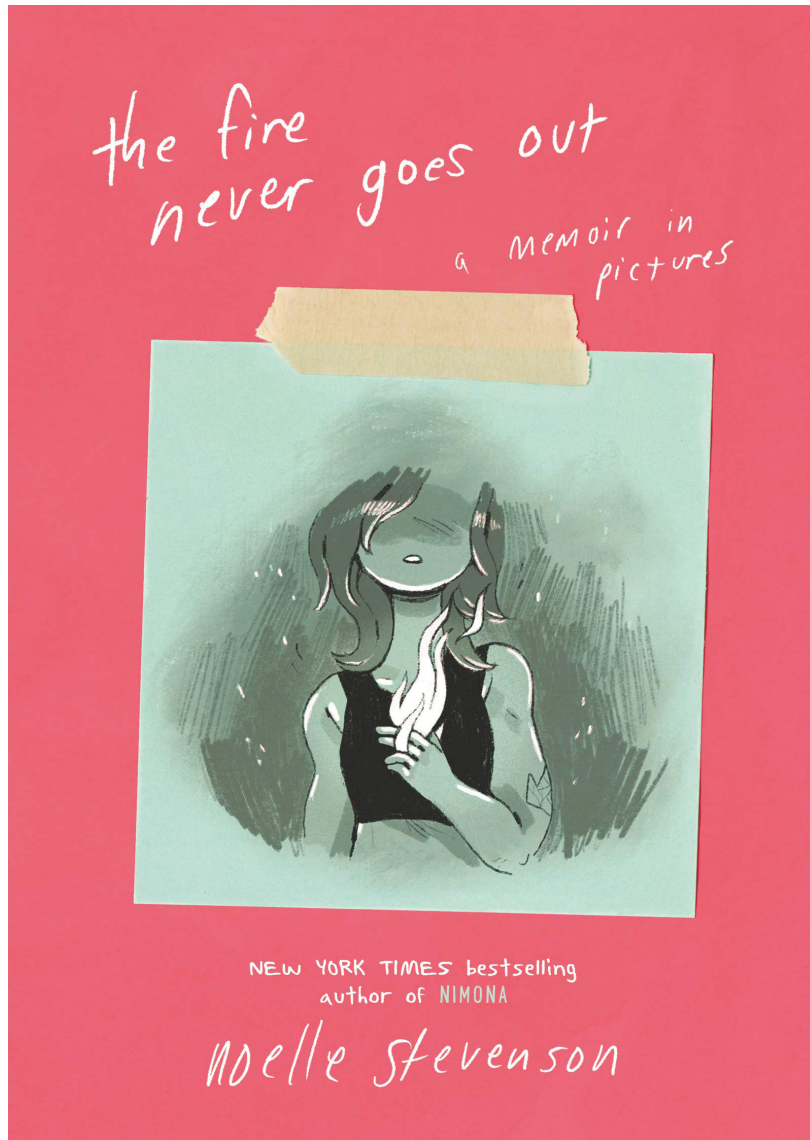
3.2.1 Teoksen kannet

Ilpo Koskelan (2016, 156) mukaan toimiva kansikuvitus on informatiivinen, ja se antaa mahdollisimman selkeän ja totuudenmukaisen kuvan sisällöstä. Kannessa on korostettu niitä asioita, joilla lukija pyritään saamaan tekemään ostopäätös. Kansikuvituksen tulee olla sommiteltu sekä taitettu hyvin. Pidän yksinkertaisista kansista, joissa ei olla mässäilty liikaa erilaisilla elementeillä. Etsiessäni inspiraatiota kansikuvaan, kävin läpi vanhoja omakustanteisia pienlehtiäni, ja huomasin selkeän kaavan, johon olen aina kangistunut, kun kansien suunnittelu on jäänyt viime tinkaani. Kiireen keskellä olen turvautunut yksinkertaisiin ratkaisuihin, ja vaikka henkilökohtaisesti pidänkin minimalismista kansikuvissa, olin tavoitellut tekohetkellä jotain mahtipontisempaa ja sen vuoksi ratkaisuni tuntuivat näin jälkeenpäin lähinnä laiskoilta. Tutkiessani erilaisia sarjakuvateosten kansikuvituksia, silmäni osuivat Noelle Stevensonin *The fire never goes out* (2020) sarjakuvaaesseekokoelmaan sekä Ahokoin *esikoisalbumiin Löydä minut tästä kaupungista* (2009). Molemmissa kansissa on käytetty suppeaa väripalettia sekä yksinkertaisia toimivia

ratkaisuja, jotka kiehtoivat minua. Kansikuvitukset ovat omalla tavallaan salaperäisiä ja kertovat sisällöstä jotain olennaista, mutta eivät kuitenkaan liikaa. Kuvitukset inspiroivat minua tyyllillisesti.



Kuva 12. Aikaisempia tekemiäni omakustanteita



Kuva 13 & 14. Noelle Stevensonin ja Ahokoivun sarjakuva-albumien inspiroivat kansikuvitukset (Stevenson 2021 & Ahokoivu 2009)

Ohessa on ensimmäisiä suunnitelmia etukantta varten. Kohdassa 3.2 Metaforat (sivu 16) kävin läpi yleisimpiä kuvallisia metaforia kuvaamaan loppuun palamista, ja hyödynsin niitä kansiluonnoksissani.

VAIHTOEHTO 1. Ensimmäisessä kansivaihtoehdossa itse uupumusta kuvaa hahmo sängyssä syvällä peiton alla. Taustalla koko kuvan läpi kulkevat värit kuvaavat ajan kulumista ja sitä, kuinka muu maailma liikkuu eteenpäin, kun taas hahmo on pysähtynyt. Hahmo sekä sänky on väritetty harmaaksi.

VAIHTOEHTO 2. Tässä kannessa ei ole hahmoa, mutta sen sijaan tästä näkyy ainoastaan jalat. Maassa jalcojen edessä on useampi palanut tulitikku, jotka kuvaavat hahmon uupumista uudelleen ja uudelleen, jolloin tulitikkuja kertyy joka kerran jälkeen lisää.

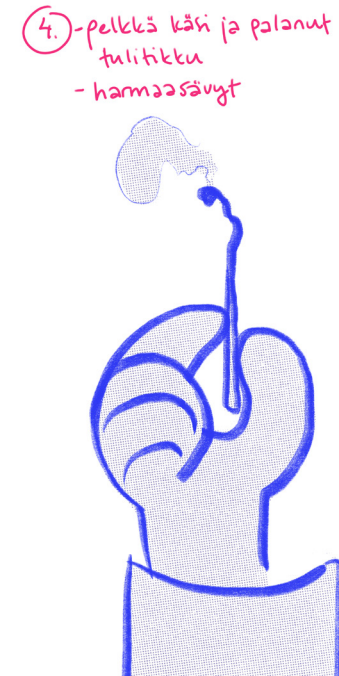


Kuva 15 & 16. Etukansiluonnokset 1 & 2

VAIHTOEHTO 3. Tässä hahmo on osittain kuvas-
sa, ja pitelee yhtä palanutta tulitikkua kädes-
sään. Pohdin tähän vaihtoehtoon edellistä kuvaa
takakanneksi.

VAIHTOEHTO 4. Viimeisessä vaihtoehdossa on ai-
noastaan hahmon käsi pitelemässä yhtä palanutta
tulitikkua.

Päädyin lopulta toiseen kansivaihtoehtoon. Yhden
tulitikun sijasta useampi tikku tuntui kuvaavan uu-
pumista selkeämmin, ja vastoin alkuperäisiä poh-
dintojani hahmosta etukannessa, tämän läsnäolo
kuvassa tuntui lopulta ylimääräiseltä.

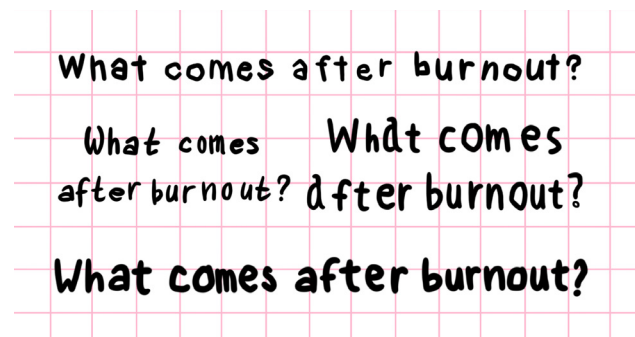


Kuva 17 & 18. Etukansiluonnokset 3 & 4

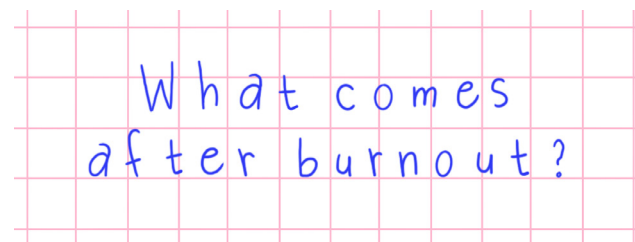
Testasin otsikkoa varten useampia fontteja, mutta mikään niistä ei tuntunut tarpeeksi hyvältä. Etsin aikani inspiraatiota kirjojen kansista, mutta lopulta päätin, että saisin parhaimman haluamani tuloksen, jos etsin ideoita ja luonnostelen käsin fonttivaihtoehtoja.

Pohdin hyvin pitkään albumin nimeä, joka olisi hyvin olennainen ja keskeinen osa konseptin keskiössä. Testatessani erilaisia fontteja, kävin läpi sillä hetkellä mieleen juolahtavia nimivaihtoehtoja. Mietin myös olisiko lopullinen nimi suomeksi vai englanniksi, mutta englanti kuulosti lopulta omaan korvaani paremmalta ja toimivammalta. En halunnut tehdä albumia, jonka nimi kuulostaisi elämänoppaan nimeltä, sillä sisällön tarkoitus ei ole opettaa, vaan kertoa omasta kokemuksesta. Pelkkä ”burn out” nimenä ei tuntunut myöskään osuvan kohdilleen. Pyörittelin mielessäni virkkeitä kuten ”What next?” ja ”**What comes after burnout?**”, ja ne tuntuivat osuvan sisällön kannalta lähimmäs hakemaani. Tarina taustoittaa loppuun palamisen oireita, joka päättyy jo melko alussa itse romahdukseen. Loput sisällöstä keskittyy siitä

toipumiseen. Mitä todella tulee loppuun palamisen jälkeen, kun uupumus ei menekään pelkästään lepäämällä ohitse?



Kuva 19. Fonttitestauksia



Kuva 21. Lopullinen nimi ja käsin piirretty fontti

Burn out

Rockwell

how to recover from burn out

Rakhas

What next?

Nagaya

What comes after Burn out?

Proxima Nova

Burn out

Another Typewriter

What comes after Burn out?

Lucida Console

Kuva 20. Fonttitestauksia ja nimivaihtoehtoja



What comes after burnout?

Kuva 22. Fonttivaihtoehto A



What comes after burnout?

Kuva 23. Fonttivaihtoehto B



What comes
after burnout?

Kuva 24. Fonttivaihtoehto C



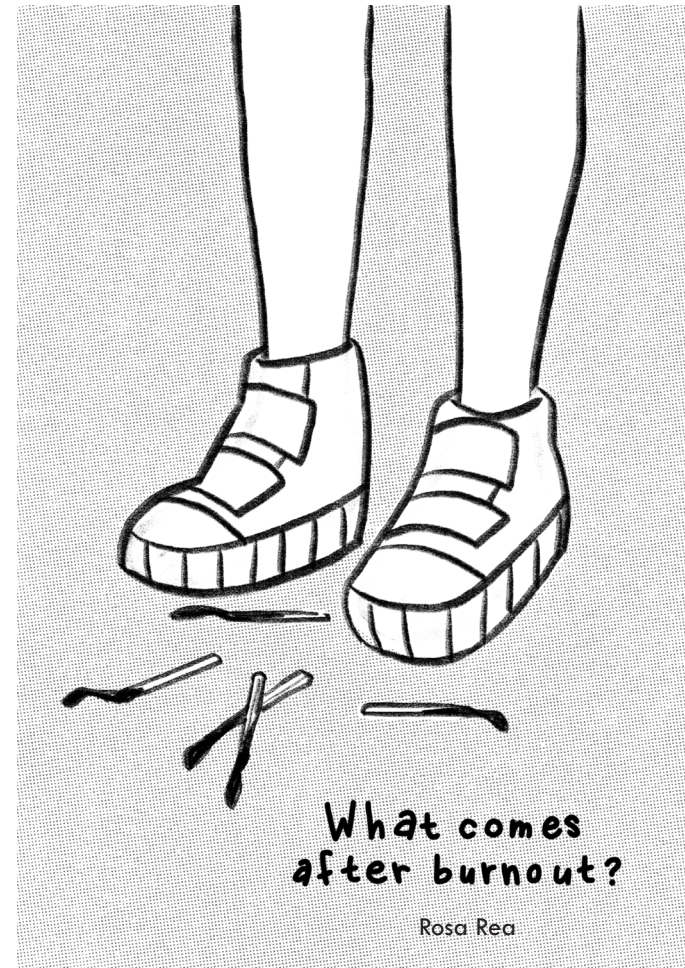
What comes
after burnout?

Kuva 25. Fonttivaihtoehto D

Etukannen toteutus seurasi sen alkuperäistä suunnitelmaa melko tarkasti. Tärkein yksityiskohta kuvituksessa ovat palaneet tulitikut, joten en halunnut tehdä esimerkiksi kuvassa näkyvistä kengistä liian yksityiskohtaisia.

Käytin kannessa sekä esimerkkisivuissa yhtenä väritystekniikoista rasteritekniikkaa, jota käytettiin ennen tietokoneiden tuloa graafiseen suunnitteluun. Pidän rasterista sen diy-henkisyyden vuoksi. Nykyään rasteripintaa on jäljitelty digitaaliseen muotoon, ja pystyin käyttämään rasteritekniikkaa iPadin Procreate-ohjelmalla, jolla enimmäkseen työskentelen. Rasterin käyttö etukannessa isolla alueella näytti aluksi kiireiseltä, joten laskin rasteripinnan läpinäkyvyyttä. Myös otsikko oli hukkoa taustan kiireisyyteen, joten tein kirjaimista aiempia paksummat.

Otsikon asettelu kanteen oli hankalaa, sillä tämä oli kansivaihtoehtoistani kaikista hankalin toteuttaa juuri sen kannalta. Mallailin otsikosta ensin paljon isompaa, mutta tulin lopputulokseen, että pienempikin pistekoko riittää.



Kuva 26. Otsikko mallailtuna kansivedokseen

3.2.2 Esimerkkiaukeamat

Tekstaus

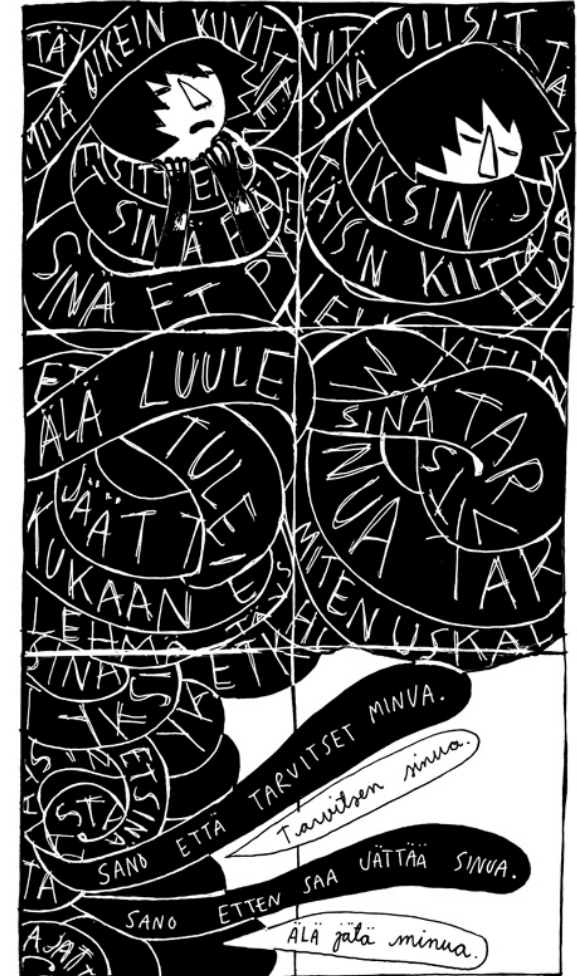
Sarjakuvan tekstaustyyliä suunnitellessa tulee muistaa, että tekstin tulee olla luettavaa. Lukijan tulee pystyä lukemaan sarjakuva sujuvasti ja ymmärtämään kuvan ja tekstin yhteys. Jos lukeminen osoittautuu tekstin epäselvyyden vuoksi liian vaikeaksi, lukija voi pahimmassa tapauksessa jättää lukemisen kesken. (Koskela 2018, 72) Typografia ei ole vahvin osa-alueeni, joten päädyn usein tekstaamaan omin käsin. Koen, että se on minulle helpompaa kuin fonttien etsiminen, joten päätin lopulta kirjoittaa kaiken käsin.

Kaunokirjoitus on yleisesti paljon vaikealukuisempaa kuin tekstaus, joten tämä vaihtoehto jäi pois jo varhain. Kaunokirjoituksessa on kuitenkin tiettyä nostalgisuuden tunnetta ja runollisuutta, ja se näyttää hyvältä hakiessani päiväkirjamaista kerrontaa tarinalleni. Dialogitekstiin on mahdollista luoda erilaisia vivahteita ja merkityksiä, kuten yhdistelemällä eri tekstaustyyliä lauseen sisällä (Koskela 2018, 72), kuten esimerkiksi Ahokoivun teoksessa Löydä minut tästä kaupungista. Jätinkin

lopulta kaunokirjoituksen täten pieneksi erikoisuudeksi ripoteltuna sopiviin kohtiin sarjakuvassa.

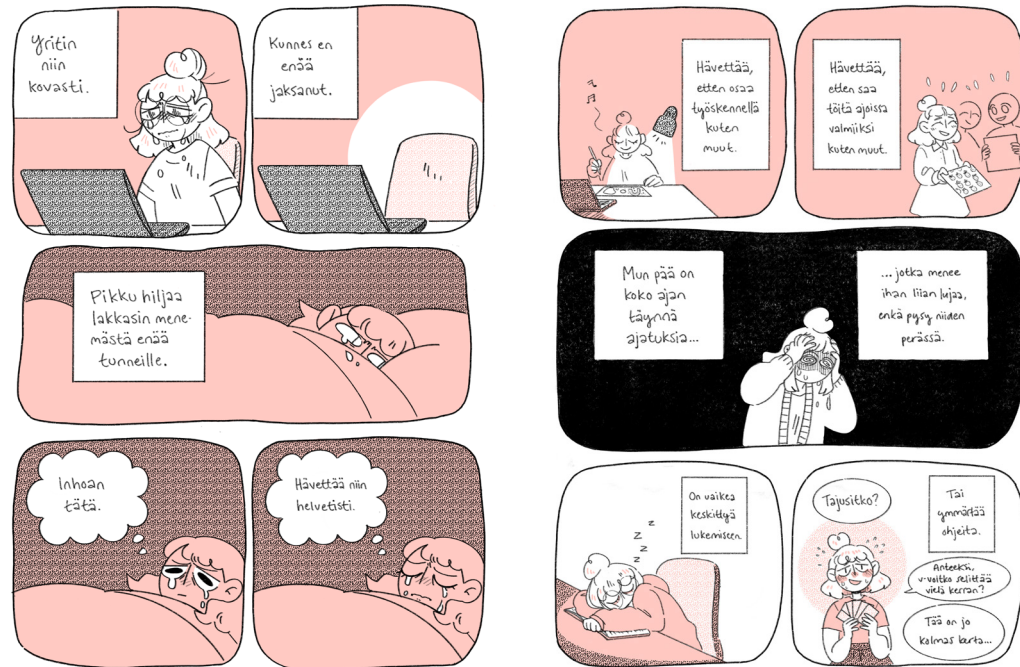
Käsin tekstaaminen on elävämpää kuin ladonta, ja siihen voi kiteytyä valtavasti tunteita. Tarinassa tunnepurkaukseen voi lisätä enemmän painoa tunteen vallassa käsin kirjoitettu teksti. Siitä tulee automaattisesti paljon henkilökohtaisempi ja persoonallisempi kuin mitä ladonta voisi yrittää jäljentää. Tämän vuoksi päätin lopulta lähteä tutustumaan fontin laatimiseen omasta käsialastani tulevaa sarjakuvaprojektiani varten. Ajan puutteen vuoksi tässä opinäytetyössä esitellyt esimerkkisivut on tehty käsin tekstaten.

Kuva 27. Painajainen pitää tyttöä otteessaan (Ahokoivu 2009)



Värimaailma

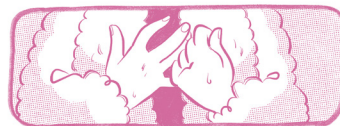
Värimaailman valitseminen on yksi hauskeimmista osuuksista sarjakuvan tekemisessä, mutta aiheuttaa myös valinnan vaikeuksia. Mustavalkoinen on kaikista helpoin ja toimivin ratkaisu, mutta halusin kuitenkin mukaan yhden korosteväriin, joka oli ensimmäisissä esimerkkisivuissa alunperin vaalean oranssi. Painokustannussyistä sarjakuvani oli kuitenkin oltava yksivärinen, joten lähdin lopulta testailemaan voisiko jokin väri korvata mustan kokonaan. Testasin tummansinistä ja pinkkiä kansiluonnoksiin sekä yhteen esimerkkisivuun. Värit ovat yhdessä ja erikseen itsessään esteettisiä, sillä ne muistuttavat näkemiäni risografia-töitä, joista pidän kovasti. Päätöksestä tuli lopulta niin vaikea aikarajoituksen vuoksi, että jouduin tyytymään mustavalkoiseen toteutukseen opinnäytetyössä. Tekemäni värilliset vedokset miellyttivät kuitenkin silmäni, joten kenties tulevaisuudessa värimaailma saa vielä muutoksen. Rasteriteknikka sointui esteettisesti lopulta sekä sarjakuvasivuihin että kansiin niin mustavalkoisena kuin värillisenäkin. Halusin liittää nämä versiot osaksi työtä silmänilon vuoksi.



Kuva 28 & 29. Ensimmäiset vedokset esimerkkisivuista



Kuva 30, 31 & 32. Etukansi eri väri vaihtoehdoilla



En muista siitä syksystä hirveästi.
mutta yntän parhaani kertoo siitä.



En muista siitä syksystä hirveästi.
mutta yntän parhaani kertoo siitä.



En muista siitä syksystä hirveästi.
mutta yntän parhaani kertoo siitä.

Kuva 33, 34 & 35. Esimerkkisivu eri väri vaihtoehdoilla

Ruudut

Sarjakuvissa olennaista ovat ruudut. Kuvakerrontaa suunniteltaessa on hyvä yrittää asettaa lukijan asemaan ja miettiä, millä tavalla tekijä saisi välitettyä mahdollisimman paljon piirtämishetkelä mielessään olevasta informaatiosta lukijalle. Ruutujen oikeanlainen sommittelu lisää tarinaan mielenkiintoa. (Koskela 2018, 126)

Koskelan (2018, 128) mukaan nopeatempoisessa kerronnassa, esimerkiksi tiiviissä dialogissa tai toimintakohtauksissa, voidaan käyttää pieniä ruutuja, joissa kerrontaa ja dialogia kuljetetaan eteenpäin lyhyinä virkkeinä. Selkeä lukujärjestys on tärkeä ja sommittelun tulee olla helposti sitä seurattavissa.

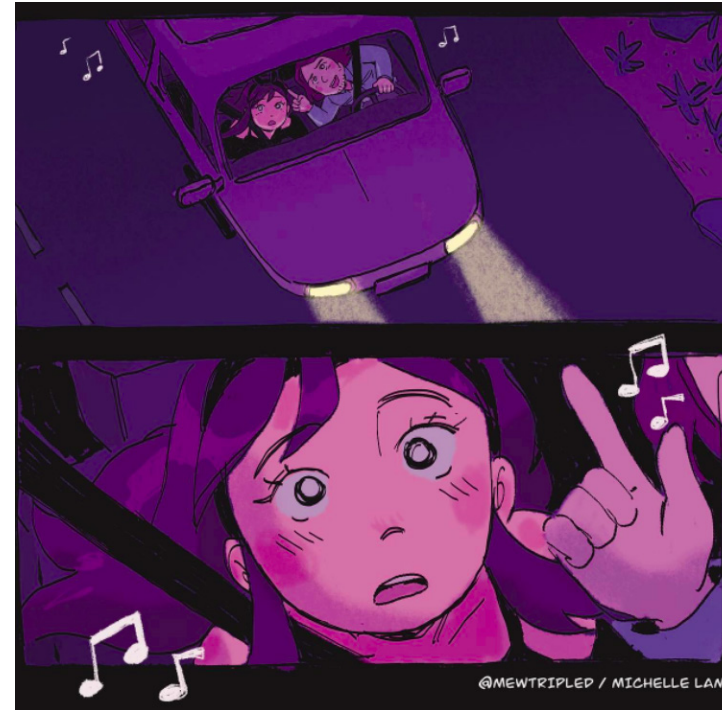
Olin jo alusta alkaen jättänyt suorat ruudut pois vaihtoehtoistani, sillä ne eivät tuntuneet sopivan omaan tyyliini. Siistien ja suorien ruutujen sijasta pidän persoonallisemmista ruuduista, kuten Max Dlabickin André & Karl-sarjakuvastripteissä (2022). Ensimmäisissä esimerkkisivuissani näkee, kuinka olen jo melko alkuvaiheessa tehnyt päätöksen huolettomista ruutumalleista. Tämä tyyli tuntuu minulle kaikista ominaisimmalta.



Kuva 36. Merkitä Dlabickin sarjakuvapäiväkirjasta André & Karl (Dlabick 2022)

Puhekuplat

Luennan rytmin säilyttämiseksi puhekuplien tekstit eivät saa olla liian pitkiä. Pienet ruudut ja lyhyet virkkeet ovat toimiva ratkaisu nopeaan tapahtuman läpikäymiseen. Pitkiä dialogeja varten ruutuihin on hyvä piirtää miljöötä, tilan yksityiskohtia, esineitä ja maisemaa pelkkien kasvojen sijaan. (Koskela 2018, 16) Ensimmäistä kuvakäsikirjoitusta tehdessäni puhekuplien sijoittaminen ruutuihin oli hankalaa, varsinkin kun alussa tekstiä oli niin paljon. Ensimmäinen versio käsikirjoituksesta syntyikin puhtaasti ajatuksenvirrasta, joten kirjoitin ylös kaiken mitä mieleen tuli sitä luonnostellessa. Siistittyäni tekstiä, yritin antaa enemmän tilaa kuvakerronnalle ja miettiä mitä kaikkea voisin tekstin sijasta ilmaista eleillä, ilmeillä ja kehonkielillä. Michelle Lamin omaelämäkerralliset sarjakuvamerkinnot pitävät sisällään paljon tunteita ja tunnelma välittyy lukijalle selkeästi pienillä eleillä ja efekteillä, vaikka sarjakuvassa ei olisikaan kirjoitettua tekstiä. Yritin Lamin sarjakuvista inspiroituneena karsia pois ylimääräistä tekstiä, ja sen sijaan hyödyntää hahmojen ilmeikkyyttä.



Kuva 37. Sivun Lamin tekstittömästä sarjakuvasta (Lam 2022)

Koskelan (2018, 74) mukaan puhekuplan muodoille ei ole olemassa erityisiä sääntöjä, kunhan niiden muoto ei häiritse itse piirrosta. Replikkien ei tarvitse kuitenkaan rajautua puhekuplien sisälle, vaan ne voivat olla myös esimerkiksi valkoisella pinnalla osoittimen kanssa. Tekstin sijoittamiseen tulee kiinnittää huomiota, ettei se katoa esimerkiksi hahmon taakse. Bazirin (2019) sarjakuvissa puhekuplat ovat siistejä ja vaivattoman näköisiä. Puhekuplien sijoittelu tuottaa aina ylimääräistä pohdintaa, mutta esimerkiksi Bazirin sarjakuvassa isossa ruudussa puhekuplat eivät vie niinkään tilaa, vaan valkoisen pohjan läpinäkyvyyttä on laskettu. Tämän ansiosta kuva ei näytä siltä, että puhekuplat häiritsevät itse piirrosta.



Kuva 38. Bazirin lyhytsarjakuva
Creative Process (Bazir 2019)

Sivut

Seuraavista luonnoksista sekä valmiista sivuista näkee, kuinka paljon suunnitelmani muuttuivat lennossa. Alkuperäinen kuvakäsikirjoitus oli kirjoitettu pääasiassa tunteen vallassa ja sisälsi siksi enimmäkseen tekstiä. Tekstin valtava määrä ei tuntunut enää relevantilta, joten uusia sivuja luonnostellessa halusin keskittyä enemmän kuvakerrontaan. Osaan sivuista jäi enemmän tekstiä, joten yritin siistiä niitä tiivistämällä ja asettelemalla tekstiä paremmin.

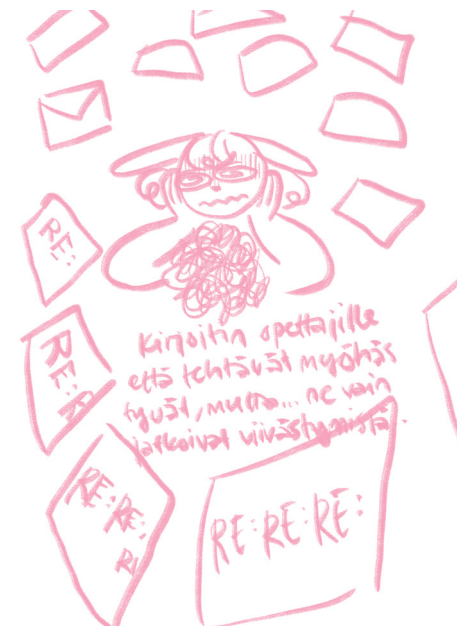
Juuri kyseisten sivujen valinnalla ei ollut lähtökohtaisesti mitään tarkoitusta, mutta sivut osoittautuivat hyväksi valinnaksi, sillä pääsin leikittelemään kuvallisilla metaforilla. Halusin myös ladata paljon tunnetta hahmon ilmeisiin. Silmät ovat suurimman osan ajasta väsyneet ja apeat, ja itkuun murtuessa lohduttomat, kuin tämä olisi itkenyt paljon jo ennestään.

Kuva 39. Sivut 1 & 2

Luonnossivut (ylhäällä) ja valmiit sivut (alhaalla)



Halusin kuvakerronnassa panostaa oppimieni kuvallisten metaforien keksimiseen. Aukeamalla 2 kertoja puhuu aivoissa olevasta blokista, jota halusin kuvata konkreettisella esimerkillä, jossa ulkopuolelta tuleva tieto kimpoaa hahmon päätä. Alhaalla oikeanpuoleisessa ruudussa hahmo ei kykene keskittymään töihinsä ja harhaantuu todellisuudesta. Leikittelin kuvassa mahdollisimman paljon eri elementeillä ja halusin tunteen välittyvän lukijalle. Aukeaman toisella sivulla pohdin pitkään, kuinka kuvaisin valtavaa hahmon kirjoittamaa sähköpostimäärää, ja lopputuloksena sivu tulikin täyteen sähköpostiviestejä.



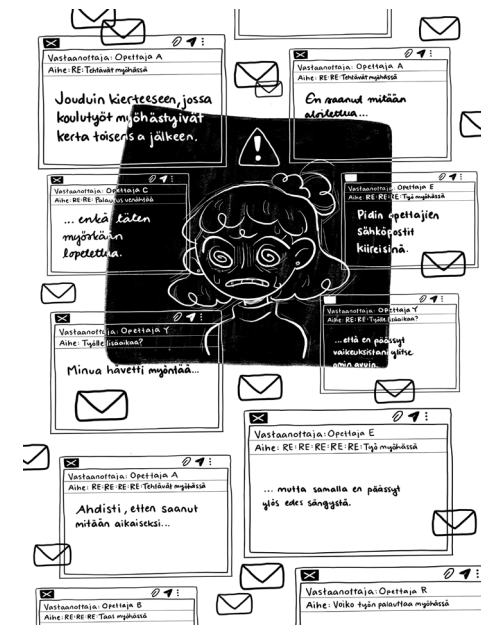
Tuntui kuin aivoissani olisi ollut jokin blokki.



Yritin lukea ohjeita...



...mutta yhtäkkiä en ollutkaan enää täällä.



Kuva 40. Sivut 23 & 24

Aukeamalla 3 kertoja siteeraa menneisyyden minäänsä siitä, kuinka tämä ei pysty tuntemaan tiukintakaan halausta, koska tästä tuntuu tyhjältä. Käytin tähän konkreettista esimerkkiä tyhjästä kosta hahmon rinnassa. Takana on hahmon kumppani, jonka ääriiivat on piirretty katkoviivoin. Tätä ennen hahmo kuvaili, kuinka ei tunne edes kumppaninsa halausta, kuin tämä ei olisi edes siinä vierellä.



"- enkä silti tunne mitään."



En tuntenut edes kumppanini halausta.



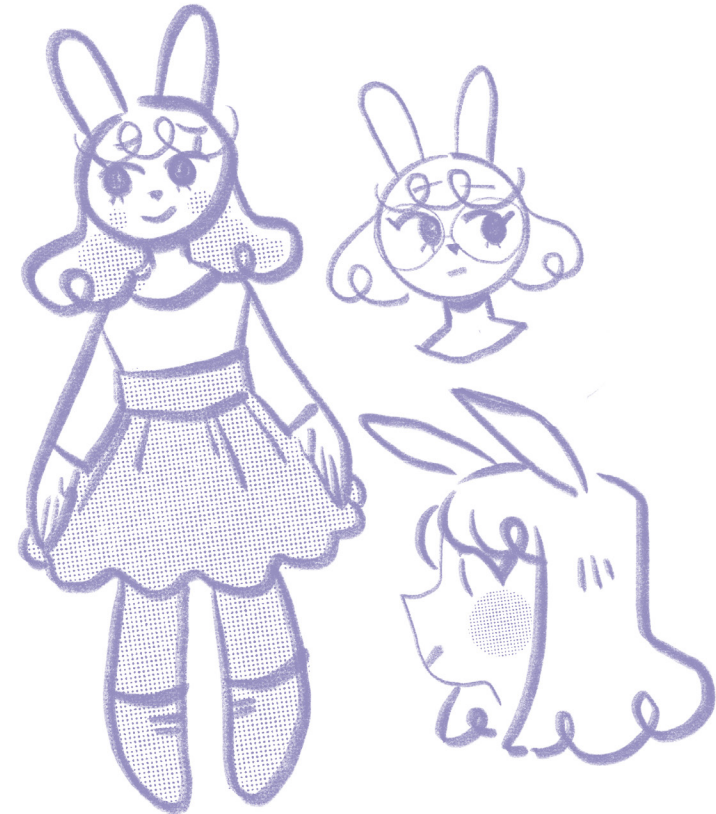
Kuin sisälläni olisi ollut tyhjä kohta.

Kuva 41. Sivut 38 & 39

3.2.3 Hahmosuunnitelmat

Kävin läpi useita erilaisia versioita hahmosuunnitelmista, mutta päädyin lopulta niistä kaikista yksinkertaisimpaan vaihtoehtoon. Tulin siihen tulokseen, että mitä arkisempi kyseinen hahmosuunnitelma päähenkilöstä on, sitä helposti samaistuttavin se on lukijalle. Toistaiseksi nimettömän päähahmon lisäksi tarinan henkilökaartiin kuuluu hahmon valittu perhe sekä mahdollisia pienemmän roolin omaavia sivuhahmoja. Jokainen tarinan hahmo perustuu enemmän tai vähemmän alkujaan tosielämään, nimittäin oman elämäni ihmisiin.

Alun perin lähdin hakemaan hahmosuunnitelmiin jotain pientä erityistä ja hauskaa yksityiskoh-
taa, ja valitsin jokaiselle tarinassa esiintyvälle hahmolle oman eläimen. Kuvassa päähenkilöllä on jäniksen korvat, ja niitä oli hauskaa liikutella henkilön tunnetilojen mukaan. Eläinten korvat jäivät kuitenkin viime hetkellä pois, sillä useampi tuntamani suomalainen sarjakuvapiirtäjä oli juuri käyttämässä samaa teemaa, ja aloin siksi epäröimään.



Kuva 42. Ensimmäinen suunnitelma päähenkilöstä

Päähahmon ulkonäössä on muutama pieni yksityiskohta, jotka vihjailevat tämän uupumisesta sekä ahdistuksesta, kuten esimerkiksi silmäpussit, satunnaisesti mielialan mukaan vajoava nuttura, sekä iso huppari, jonka suojiin hahmo piiloutuu aina välillä ahdistusta ja pahaa oloa.

Hahmodesign on yksinkertainen, mutta ilmeikäs. Tämän tunnetiloja on helppoa seurata ja lukea ilmeiden ollessa sarjakuvatyyliä uskollisesti erittäin selkeitä. Hahmo ei ole liian yksityiskohtainen, vaan tarkoitukseni oli tehdä tästä mahdollisimman pelkistetty, jotta tämän ilmeet ja eleet välittyisivät helpommin luettavina lukijalle. Tunteiden vaihdokset eivät jää epäselväksi lukijalle, vaan tämän on helppo seurata hahmon olotiloja. Vallitsevimmat tunteet hahmon olemuksessa ovat esimerkiksi väsymys, toivottomuus sekä suru. Nämä tunteet kannattelevat tarinan kulkua, mutta en aio tehdä tarinasta turhan vakavaa. Vaikka aihe on rankka ja sarjakuva käsittelee vaikeita aiheita, haluan lisätä joukkoon myös tilannekomiikkaa.

Vaikka tarkoitukseni oli hahmon yksinkertaisella designilla tehdä tästä lukijalle helpommin samaisuttava, hahmon helppo luettavuus menee samaistuttavuuden edelle. Lukijan ei tarvitse nähdä

itseään hahmossa, vaan riittää, että tarina on helposti ymmärrettävissä ja lukija pystyy saamaan siitä vertaistukea.

Vaikka kyseessä on nuoren naisen omaelämäkerrallinen ja tyyliään päiväkirjamainen sarjakuva perustuen omiin kokemuksiini, hahmon sukupuolettaminen ei ole itse tarinan kannalta olennaista. Aikaisemman eläinhahmon oli tarkoitus alunperin toimia alter ego-na, mutta hahmosuunnitelman muuttuessa, tuli hahmosta lopulta omakuva.



Kuva 43. Nykyinen suunnitelma päähenkilöstä

4

Sarjakuvakonsepti



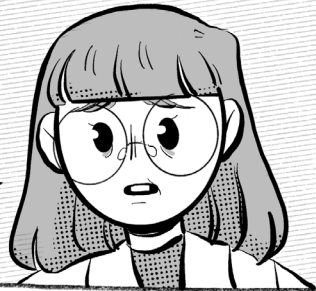
What comes
after burnout?

Rosa Rea



2020

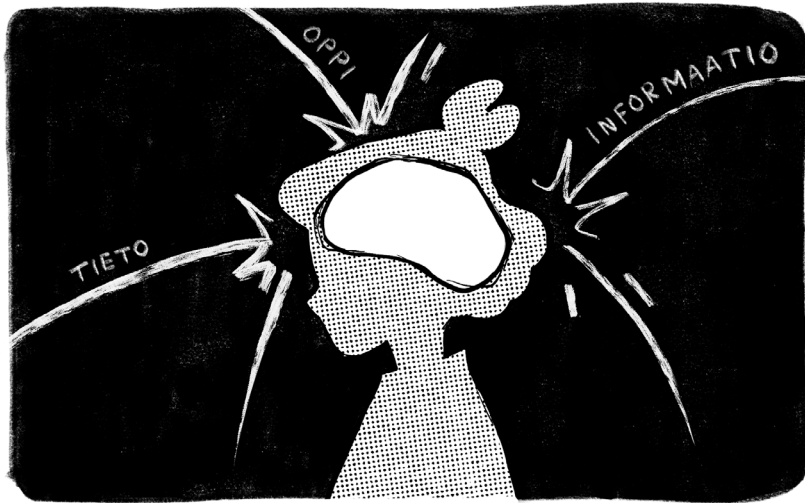
Kertoisitko...



...miten sinä olet voinut?



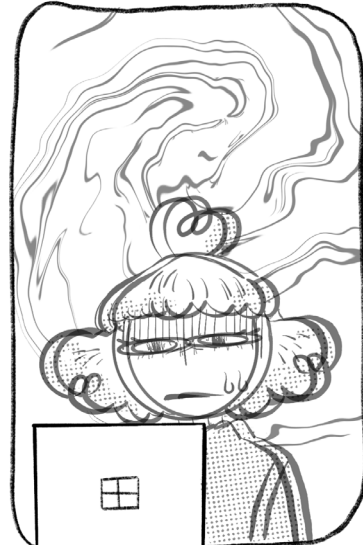
En muista siitä syksystä hirveästi.
mutta yntän parhaani kertoa siitä.



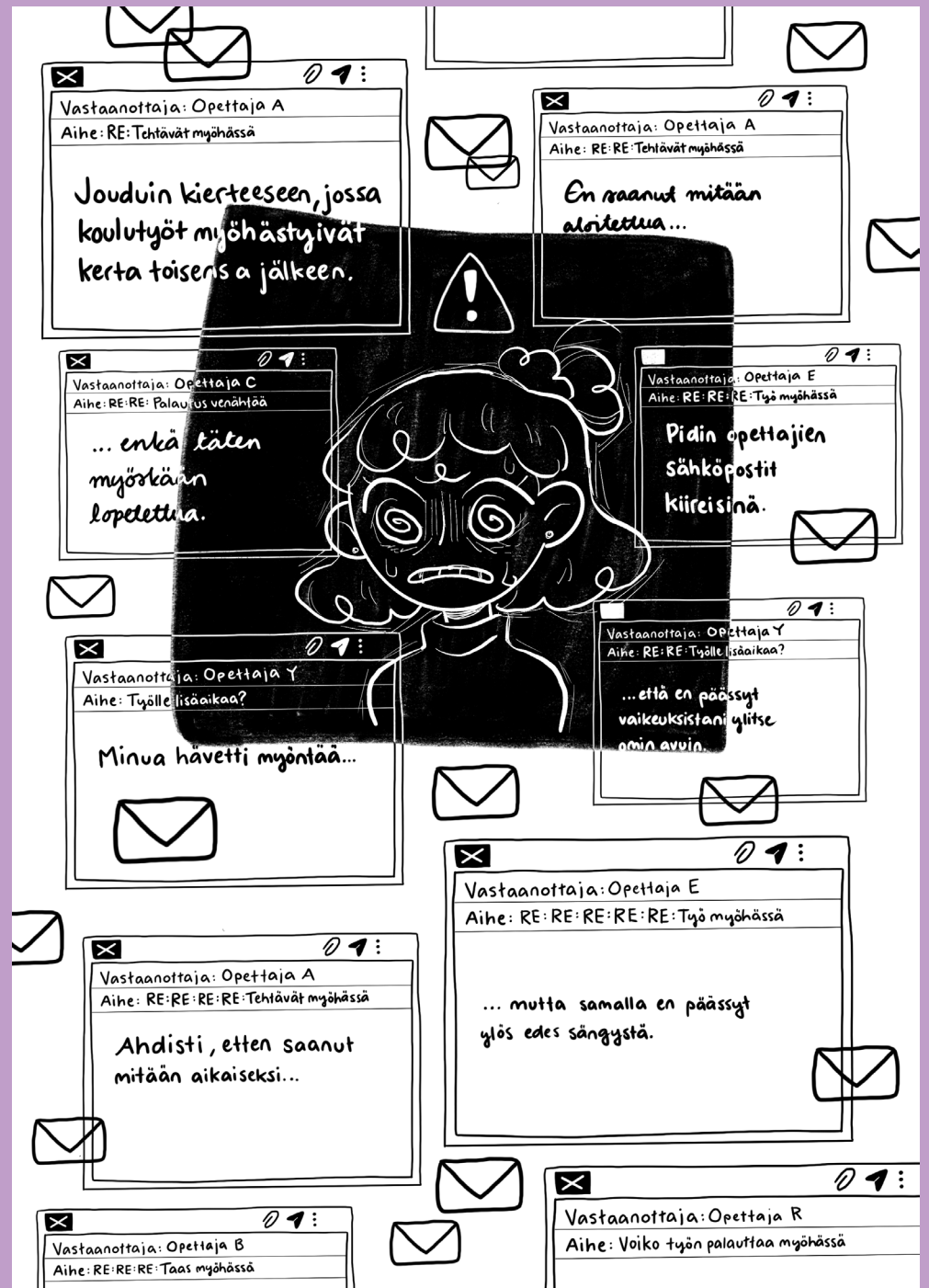
Tuntui kuin aivoissani olisi ollut jokin blokki.



Yritin lukea ohjeita...



...mutta yhtäkkiä en ollutkaan enää täällä.



Vastaanottaja: Opettaja A
Aihe: RE: Tehlävät myöhässä
Jouduin kierteeseen, jossa koulutyöt myöhästivät kerta toisensa jälkeen.

Vastaanottaja: Opettaja A
Aihe: RE: RE: Tehlävät myöhässä
En saanut mitään aloitettua...

Vastaanottaja: Opettaja C
Aihe: RE: RE: Palautus venähtää
... enkä kätän myöskään loppettua.

Vastaanottaja: Opettaja E
Aihe: RE: RE: RE: Työ myöhässä
Pidin opettajien sähköpostit kiireisinä.

Vastaanottaja: Opettaja Y
Aihe: Työlle lisää aikaa?
Minua hävetti myöntää...

Vastaanottaja: Opettaja Y
Aihe: RE: RE: Työlle lisää aikaa?
... että en päässyt vaikeuksistani ylitte omiin avuiin.

Vastaanottaja: Opettaja A
Aihe: RE: RE: RE: RE: Tehlävät myöhässä
Ahdisti, etten saanut mitään aikaiseksi...

Vastaanottaja: Opettaja E
Aihe: RE: RE: RE: RE: RE: Työ myöhässä
... mutta samalla en päässyt ylös edes sängystä.

Vastaanottaja: Opettaja B
Aihe: RE: RE: RE: Taas myöhässä

Vastaanottaja: Opettaja R
Aihe: Voiko työn palauttaa myöhässä



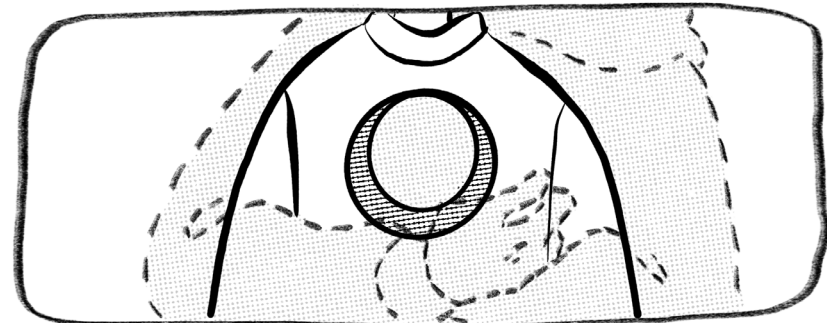
Löysin päiväkirjamerkinnän vuosien takaa ajoilta, kun olin syvässä vesissä masennukseni kanssa.



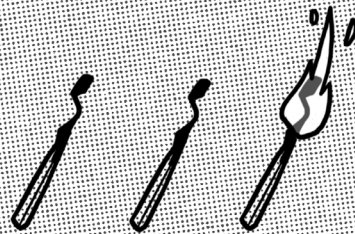
"-enkä silti tunne mitään."



En tuntenut edes kumppanini halausta.



Kuin sisälläni olisi ollut tyhjä kohta.



What comes after burnout?

Mitä tapahtuu kun ihminen palaa loppuun?
Kun joutuu itse pysähtymään, ja muut jatkavat matkaa?



Kuva 49. Etukannen mockup



Kuva 50. Aukeaman 3 mockup

5

Arviointi & yhteenveto

Opinnäytetyöni tutkimusosuuden tavoitteena oli tutkia sarjakuvallisia keinoja käsitellä vaikeita aiheita. Aloitin tutkimusmateriaalin etsimisen kuin automaattisesti sarjakuvaoppaista, mutta tulin nopeasti siihen tulokseen, ettei niistä ollut varsinaisesti apua tutkimuksessa. Siirryin sen sijaan vaikeita aiheita käsitteleviin sarjakuviin, joista löysin erilaisia kiinnostavia metaforia sekä ilmaisutapoja. Haastattelin myös omaelämäkerrallisista sarjakuvistaan tunnettua sarjakuvantekijää henkilökohtaisuuden rajan vetämisestä julkisen ja yksityisen välille.

Tutkimukseni tuotti lopulta tulosta ja sujui odotettua paremmin. Olin aluksi huolissani siitä, osaisinko käsitellä tutkimusaihetta asianmukaisella tavalla, eli pysyä aiheessa ilman, että keskittyisin henkilökohtaisiin mielipiteisiin. Tämän lisäksi olin huolissani siitä, saisinko tuotettua tarpeeksi tekstiä itse opinnäytettä varten. Lopulta tekstin puute ei ollut enää ongelma, vaan sitä oli niin paljon, että jouduin asettelu- ja luettavuussyistä tiivistämään tekstiä paljon. Tiivistäessä hankalinta oli tunnistaa, mitkä lainaukset olivat olennaisia mainita ja mitkä karsittiin pois. Tutkimukseni

oli kuitenkin henkilökohtaisesti kiinnostava sekä ajankohtainen, ja sain samalla tilaisuuden tutustua alan ammattilaisen työskentelyyn. Aiheen kiinnostavuuden ansiosta pääsin tutustumaan muiden sarjakuvataiteilijoiden töihin ja henkilökohtaisiin tarinoihin. Erityisesti kuva-analyysi sekä metaforien etsiminen ja tulkitseminen oli mieluista työtä.

Produktiivisen osuuden tarkoitus oli valmistella sarjakuvateoksen pieni kompakti konsepti. Hyödynsin tutkimuksessa oppimiani asioita ja keinoja, ja annoin lopulta kuvakerronnalle sekä visuaalisille efekteille enemmän tilaa kerronnassa. Sarjakuvan sisältö syntyi henkilökohtaisesta tavoitteesta käsitellä omaa loppuun palamistani. Pyrkimykseni oli tehdä jokaisesta esimerkkisivusta esteettinen kokonaisuus. Tein suuntaa antavat luonnokset kuvakäsikirjoituksen pohjalta, jolloin viime hetken muutokset tapahtuivat lennossa ja tein itselleni muistiinpanoja piirtämällä sivujen päälle toisella värillä. Hioin sisällön piirtotyylillä pitkään ja hartaasti. Lopputulos syntyi siitä, kun lähdin vain tekemään, enkä miettinyt lopputulosta sen enempää.

Työni ei kuitenkaan sujunut ongelmitta. Lähdemateriaalin löytäminen osoittautui alusta lähtien hankalaksi, joten tiedonlähteiden niukkuuden vuoksi jouduin improvisoimaan tutkimuksen kanssa jonkin verran. Minulla oli vaikeuksia ajankäytön kanssa, mikä aiheutti sen, että kulutin teoriaosuuteen paljon enemmän aikaa, kun taas produktiiviselle osuudelle jäi paljon vähemmän toteutusaikaa. Tiukan aikataulun vuoksi motivaatio sarjakuvakonseptin ja koko projektin suhteen uhkasi olla vaarassa jatkuvasti. Omaelämäkerrallista sarjakuvaa tehdessä sisäinen motivaatio on prosessin tärkein tekijä, ja oli vaikeaa pysyä innoissaan ja kiinnostuneena asiasta, joka tuotti itselleen niin paljon stressiä. Mietin jatkuvasti, että onko tarinani lainkaan mielenkiintoinen. Motivaation säilyttämisen lisäksi haasteita prosessissa tuottivat selkeän ja siistin tekstauksen ylläpito, joka pisti monesti miettimään uudelleen tekstin ladontaa.

Olen iloinen työn valmistumisesta, mutta palaan sen jälkeenkin yhä jatkuvasti takaisin miettimään mitä olisin voinut tehdä paremmin, jos olisin käyttänyt ajan järkevämmiin. Tästä opinkin kunnollisen työsuunnitelman laatimisen tärkeyden tulevaisuu-

den projekteja varten. Mitä tulee motivaation ylläpitämiseen, on huono lähtökohta itselleen sekä sarjakuvalla ajatella ennalta kuvitteellista lukijaa, mutta motivaatio säilyy paremmin, kun työtä tekee sen sijaan itselleen (Takalo 2022).

Olen tyytyväinen sarjakuvasivujen lopputulokseen. Jokainen sivu on oma taideteoksensa, ja vaikka hiottavaa löytyy vielä lopullisesta työstäkin, minulla on aikaa korjata sivuja opinnäytteen ulkopuolella. Opinnäytetyö toimii hyvänä pohjana tulevaisuuden sarjakuvaprojektille, ja tästä on hyvä jatkaa.

6

Lähteet

Painetut lähteet

Herkman, J. 1998.

Sarjakuvan kieli ja mieli.

Tampere: Vastapaino.

Koskela, I. 2016 & 2018.

Uusi sarjakuvantekijän oppikirja.

Helsinki: Arktinen Banaani.

Sutinen, A. 2020.

Tunteen vallassa. Sarjainfo 2020 (2), 18 – 19.

Sutinen, A. & Tiainen, T. 2020.

Tarinoita terveydestä. Sarjainfo 2020 (2), 32.

Sähköiset lähteet

Rosenkranz, P. 2011.

The ABCS of Autobiography Comix. TCJ.

[Viitattu 17.5.2022]. Saatavissa: <https://www.tcj.com/the-abcs-of-auto-bio-comix-2/>

Vistilä, M. 2020.

Sarjakuvat näyttävät uupuneen sisäisen kokemuksen. Voima. [Viitattu 17.5.2022].

Saatavissa: <https://voima.fi/arvio/sarjakuvat-nayttavat-uupuneen-sisaisen-kokemuksen/>

Vistilä, M. 2020.

Sarjakuvaterapiaa ja muita kertomuksia hulluudesta. Voima. [Viitattu: 17.5.2022]. Saatavissa: <https://voima.fi/arvio/viivi-rintanen-kertoo-sarjakuvilla-aitisuhteista-ja-havetyista-salaisuuksista/>

Williams, I.

What is "Graphic Medicine"?. Graphic Medicine.

[Viitattu: 17.5.2022]. Saatavissa: <https://www.graphicmedicine.org/why-graphic-medicine/>

Haastattelut

Takalo, T. 2022.

Sarjakuvataiteilija. Haastattelu: 4.3.2022.

Kuvalähteet

Kuva 1. Takalo, T. 2020.

Memento Mori. [Viitattu 16.5.2022].

Saatavissa: <https://tiitutakalo.lilith.fi/tuote/memento-mori/>

Kuva 2. Nagata, K. 2016.

My Solo Exchange Diary. [Viitattu 17.5.2022].

Saatavissa: <https://store.silversprocket.net/products/my-solo-exchange-diary-vol-1-by-nagata-kabi>

Kuva 4. Nagata, K. 2016.

My Solo Exchange Diary. [Viitattu 17.5.2022].

Kuva 5 & 6. Korhonen, K. & Vieruaho,

A. 2020. Katkenneita lankoja. [Viitattu 17.5.2022].

Kuva 7. Osborne, J. 2019.

Burnt Out – How to cope with autistic burnout. [Viitattu 17.5.2022]. Saatavissa: <https://www.shelflifebookshop.com/zines/p/burnt-out-how-to-cope-with-autistic-burnout>

Kuva 8. Takalo, T. 2014.

Minä, Mikko ja Annikki. [Viitattu 17.5.2022].

Saatavissa: <https://tiitutakalo.lilith.fi/tuote/mina-mikko-ja-annikki/>

Kuva 9. Miettinen, A. 2016.

RIKKI. [Viitattu: 17.5.2022]. Saatavissa: <https://m.facebook.com/rikkiproject/>

Kuva 10. @realdepressionproject 2022

(Instagram). 17.4.2022. [Viitattu: 17.5.2022].

Saatavissa: <https://www.instagram.com/p/CcbjHBssEy/>

Kuva 11. @justgirlproject 2021

(Instagram). 25.9.2021. [Viitattu: 17.5.2022].

Saatavissa: <https://www.instagram.com/p/CUP8h1SFNx4/>

Kuva 13. Stevenson, N. 2020.

The fire never goes out – A memoir in pictures. [Viitattu: 17.5.2022]. Saatavissa: <https://www.goodreads.com/book/show/45169737-the-fire-never-goes-out>

Kuva 14 & 27. Ahokoivu, M. 2009.

Löydä minut tästä kaupungista. [Viitattu: 17.5.2022]. Saatavissa: <https://www.asemakustannus.com/kauppa/tuote/mari-ahokoivu-loyda-minut-tasta-kaupungista/>

Kuva 36. Dlabick, M. 2022.

André & Karl. [Viitattu: 17.5.2022].

Saatavissa: <https://andreandkarl.tumblr.com/page/2>

Kuva 37. @mewtriple 2022

(Instagram). 24.1.2022. [Viitattu: 17.5.2022]. Saatavissa: https://www.instagram.com/p/CZHK_OVIQGo/

Kuva 38. Bazir, A. 2019.

Creative Process. [Viitattu: 17.5.2022]. Saatavissa: <https://www.insertdisc5.com/comics#/creativeprocess/>

Kiitos!

