

Nana Yli

## **KAUHUN SPIRAALI**

Miten sarjakuvataiteilija Junji Iton työt pelottavat kauhuelokuvien rinnalla

## **KAUHUN SPIRAALI**

Miten sarjakuvataiteilija Junji Iton työt pelottavat kauhuelokuvien rinnalla

Nana Yli  
Opinnäytetyö  
Syksy 2023  
Viestinnän tutkinto-ohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu  
Viestinnän tutkinto-ohjelma, visuaalisen suunnittelun suuntautumisvaihtoehto

---

Tekijä: Nana Yli

Opinnäytetyön nimi: Kauhun spiraali. Miten sarjakuvataiteilija Junji Iton työt pelottavat kauhuelokuvien rinnalla

Työn ohjaaja: Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Syksy 2023

Sivumäärä: 24

---

Tässä tutkielmassa käsittelemme eroja kauhusarjakuvien ja -elokuvien välillä. Inspiraationa toimii 13-kuvasarjan kokoelma painajaisistani, jonka tein keväällä 2021. Päämääräni on tutkia miksi ihmiset haluavat tarkoituksella pelätä, ja mikä tekee sarjakuvista niin kiehtovia, että ne voivat kilpailla elokuvien rinnalla ja jos niiden edes pitäisi.

Analysoin japanilaisen sarjakuvapiirtäjä Junji Iton töitä, joka erikoistuu kosmiseen ja ruumiilliseen kauhun. Tutkin hänen tapojaan luoda tarinoita ja miksi hän menestyy alallaan.

Tutkimuksessani vertaan kauhusarjakuvien ja -elokuvien eri tapoja, vahvuuksia ja heikkouksia ja syitä miksi ne menestyvät lajissaan.

Johtopäätöksessäni kauhusarjakuvilla on vahvuutena esittää konsepteja ja ideoita joita on liian vaikeaa toistaa videolle – kun sarjakuvan voi tehdä yksi piirtäjä, työvoiman määrä mitä elokuvat tarvitsevat aiheuttaa varmasti ristiriitoja taiteellisen vision suhteen, unohtamatta rahallisen tarpeen tuottamiseen ollessa suurempi kuin sarjakuvien.

Täydellinen kopio Junji Iton töistä ei ole mahdollista, mutta kykenevän ohjaajan yhdistämällä oman taiteellisen visionsa Iton alkuperäisteoksiin voi tuottaa upean adaptaation.

---

Asiasanat: Kahu, ahdistus, pelko, sarjakuva, elokuva, Junji Ito, sarjakuvan keinot

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree Programme in Communication, Option of Visual Communication

---

Author: Nana Yli

Title of thesis: The Spiral of Horror. How the comic artist Junji Ito's work causes fear alongside horror movies

Supervisor: Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Fall 2023

Number of pages: 24

---

The thesis deals with the differences between horror comics and movies. As an inspiration I used my 13 illustrations of my personal nightmares I made in the spring 2021. The goal is to find out why people want to feel fear on purpose, and what makes comics so intriguing to compete alongside horror movies or if they even should.

I will analyze the works of Junji Ito, a Japanese comic artist specialized in cosmic and body horror. I will study his way of creating stories and the reason he excels in his field.

In my research, I compare the different capabilities of horror comics and movies, the strength and weaknesses, and reasons why they succeed on their own terms.

In conclusion, it can be said that horror comics have their strength of showcasing concepts and ideas that can be difficult to reproduce on video – while a comic can be done by a singular artist, the manpower movies require is certain to cause artistic visions to clash and not forgetting the need of much larger sum of money to be produced than comics.

The perfect reproduction of Junji Ito's work on film might not be possible, but with a capable director to mend their artistic vision with his original work will most likely produce a great adaptation.

---

Keywords: Horror, anxiety, fear, comic, movie, Junji Ito, means of a comic

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	6
2	MIKÄ KAUHUSSA VIEHÄTTÄÄ? .....	7
	2.1 Miksi haluamme pelätä?.....	7
	2.2 Kosminen kauhu.....	8
	2.3 Ruumiin kauhu .....	8
3	JUNJI ITON TYÖT.....	9
	3.1 Normaalin tarkastelu väärinpäin .....	9
	3.2 Neidot ja hirviöt.....	12
	3.3 Lukija asettaa tahdin .....	13
4	KATSAUS ELOKUVIIN.....	14
	4.1 Elokuvien todentuntoisuus.....	14
	4.2 Kauhun äänet.....	15
	4.2 Riskialttiit teemat elokuvateollisuudessa .....	16
5	YHTEENVETO .....	18
5	POHDINTA.....	19
	5.1 Oma tausta ja tutkielman valinta .....	19
	5.2 Olettamukset ja havainnollistaminen .....	20
	LÄHTEET.....	21
	TUTKIMUSAINEISTO.....	23

# 1 JOHDANTO

Tässä tutkielmassa käsittelen kauhusarjakuvien ja -elokuvien eroja ja yhdenvertaisuuksia. Inspiraatio tutkielman aiheelle toimi pohdintani kauhukirjallisuuden ja -elokuvien välillä: luettu teksti ja liikkuva kuva eroavat toisistaan hyvin paljon, ja sen vuoksi pystyvät nostattamaan pelkoa eri tavoin, mutta sarjakuvat ovat näiden kahden välimuoto. Miten sarjakuvat pelottavat lukijaansa?

Tutkimuksessa käsittelen taiteellista, fiktiivistä ja representoitua kauhua erotuksena tosielämän kauhusta. Taiteellinen kauhu voi kuitenkin viitata todellisuuteen liittyviin kauhuihin, kuten pelkoihin, katastrofeihin ja inhimillisiin haluihin. Tutkin myös yleisellä tasolla sitä, miksi ihmiset haluavat tuntea pelkoa vapaaehtoisesti ja on syy siihen, että he lukevat ja katsovat kauhufiktiota.

Aiheen laajuuden vuoksi tarkensin tutkimukseni yhteen sarjakuvataiteilijaan: Junji Ito. Päädyin tutkimaan hänen töitään ja tekniikkaa herättää lukijassaan pelkoa, inhoa ja epämukavuutta. Japanilaisen sarjakuvan tavoin Junji Iton töistä esimerkkeinä käytetyt ruudut ja sarjakuvasivut tulee lukea paneeleittain oikealta vasemmalle.

Loppupohdinnassa käyn läpi tarkemmin omia olettamuksia ja oivalluksia, joita koin tutkielman teon aikana. Lähtökohtaisesti ajattelin sarjakuvien olevan hyvä alusta kertoa uniikimpia tarinoita, ja piirtäjän suuremmasta auktoriteetista päättää sisällöstä. Kosminen kauhu voi toteutua sekä menestyä elokuvamaailmassa, mutta siihen tarvitsee omanlaista hulluutta, että pääsisivät samanlaiseen suosioon kuin tappaja- ja kummituselokuvat.

## 2 MIKÄ KAUHUSSA VIEHÄTTÄÄ?

Pelko on yksi ihmisen tunnetiloista. HUS:in Mielenterveystalo (2023) kirjoittaa pelon olevan luonnollinen reaktio uhkaavaan tilanteeseen ja sen tarkoituksena on varoittaa ihmistä vaarasta aiheuttamalla voimakkaita tunnereaktioita.

Kauhu käsitetään pelon voimakkaampana tunnetilana, mutta termiä käytetään myös yhtenä viihteen tyylilajina. Tässä kappaleessa tutkin kauhun eri alalajeja ja miksi ihmiset haluavat vapaaehtoisesti pelotella itseään lukemalla ja katsomalla kauhua.

### 2.1 Miksi ihmiset haluavat pelätä?

Kauhu lajityypiltään määritellään sen herättämällä tunteilla. Kauhu pyrkii jännitykseen ja pelkoon sekä viihdyttämiseen. (Matilainen 2014, 40–41.) Kauhu antaa turvallisen ympäristön pelon, jännityksen ja nautinnon tunteille sekä kauhu nostaa esille mahdollisuuden käsitellä pelkoon ja kärsimykseen liittyviä kysymyksiä (Fahy 2010, 1–2, 12; Toikkanen 2013, 7).

Tommi Matikka (2022) mainitsee Ikoni Podcastissä taiteen filosofiassa käytetyn termin ”esteettinen etäisyys”, joka antaa ihmiselle mahdollisuuden tarkastella käsiteltävää aihetta etäältä, ja välttää sen liittyvän osaksi henkilökohtaista kokemusta.

Kauhutarinan sankarin kokema kuolemanpelko muuttuu esteettiseksi viihteeksi, kun tarinaa seuraava ihminen tiedostaa olevansa täysin turvassa ja irrottanutun tarinassa käsiteltävästä vaarasta. Ihmisen tai ihmisryhmän kuolema, luonnonkatastrofit tai muut todellisuudessa hirveäksi koetut tapaukset voi fiktiossa nähdä upeana speaktaakkelina tai kauniina vertaiskuvana.

Kelosaari (2018, s 36.) puolestaan kirjoittaa, että kauhufiktion tehtävä on muistuttaa lukijaansa siitä, miten epävarmaa kaikki on. Pohjimmiltaan ihmiset pelkäävät jatkuvasti menettävänsä kaiken, mitä heillä on, ja kaiken tietämänsä osoittautuvan valheeksi – mutta selvitäkseen jokapäiväisestä arjesta he eivät voi ajatella sitä. Eivät muulloin, kun päättääkseen haastaa pelkonsa kauhufiktiolla.

## 2.2 Kosminen kauhu

Howard Philips Lovecraft kirjoitti painajaismaisista visioista, joita ei voi ymmärtää tai määrittää, mikä poiki hänen neuroottisesta tuntemattoman pelosta. (Kelosaari 2018, 32.) Lovecraft tunnetaan niin kutsutun kosmisen kauhun, *cosmic horror*, edelläkävijänä. Hän kirjoitti tarinoita muinaisista ulkoavaruuden olennoista, jotka ovat niin edistyneitä, ettei ihmiskunta pystyisi ymmärtämään niitä vajoamatta syvään hulluuteen. (Walsh 2016.)

Tutkimattoman ulkomaailman kauhu Lovecraftin teoksissa havainnollisestaan ajatuksella, että totuus todellisuudesta on tuolla jossain. Totuus, joka väistämättä musertaa ihmismielen, ja on sen vuoksi paljastuessaan niin vaarallinen, että se koituisi ihmiskunnan tuhoksi.

Kyse on ihmisen ja ei-ihmisen rajan rikkoutumisesta. Erilaiset rajat, maailman järjestäminen logiikan ja lokeroinnin turvin kuuluu inhimilliseen ajatteluun – ja kun yksikin asia siirtyy pois paikoiltaan ja rikkoo järjestyksen, se aiheuttaa ahdistusta tai jopa alkukantaista paniikkia. (Kelosaari 2018, 34.)

## 2.3 Kehokauhu

Ulkoista vaaraa voi teoriassa paeta. Väkivaltaisesti käyttäytyvää henkilöä tai eläintä kohtaan voi puolustautua joko taistelemalla tai juoksemalla karkuun, myrskyjä vastaan voi suojautua pakenemalla kotiinsa tai väestönsuojoiin. Uhan tullessa ihmisestä itsestään pelastautuminen monimutkaistuu: ruumiin lakatessa olemasta oma, jonkin muun tunkeutuessa siihen ja muuttaa sen itselleen tunnistamattomaksi – pakoreittiä ei ole, eikä mitään tapaa puolustautua. Tähän perustuu kehokauhu, *body horror*. (Kelosaari 2018, 32.)

Kehokauhu on yksi raaimmista kauhun alalajeista, se keskittyy muokkaamaan, rikkomaan ja uudelleen kokoamaan ihmisen mielen ja ruumiin. Mary Shelley'n Frankenstein (1818) on varhainen esimerkki kehokauhusta kirjallisuudessa, kun tarinan päähenkilö Victor Frankenstein kokoaa jättiläismäisen ihmisolennon, jonka kellertävä iho hädän tuskin peittää ruumiin lihaksiston ja verisuonet. ”Lihallinen” on yksi termi, joka kuvaa myös kehokauhua.

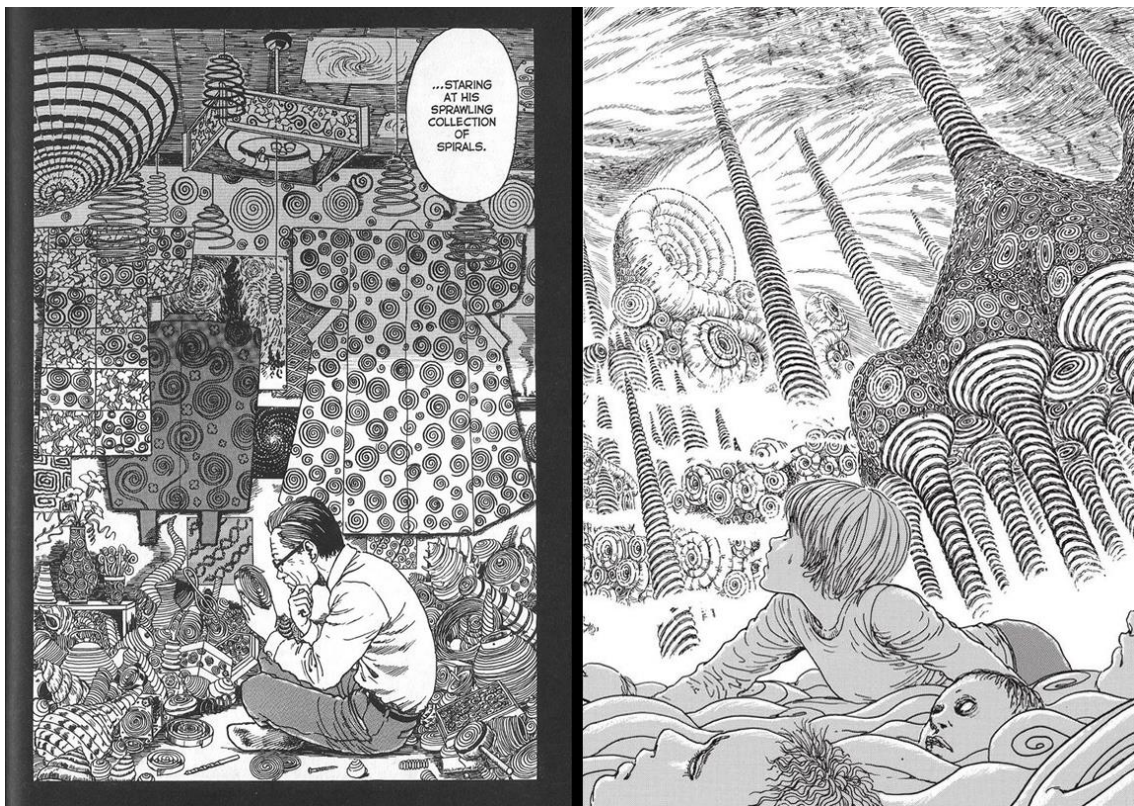


### 3 JUNJI ITON TYÖT

Gifun Nakatsugawasta kotoisin oleva Junji Ito on japanilainen sarjakuvataiteilija, joka on erikoistunut psykologisen ja ruumiin kauhun tarinoihin. Hän sai debyyttinsä 1987 toimitettuaan tarinan Asahi Sonoraman omistamaan lehteen Gekkan Halloween, mikä julkaisi kuukausittain kauhusarjakuvia. Siitä hetkestä nykypäivään Ito on piirtänyt ja julkaissut kauhusarjakuvia, ja häntä kutsutaan kauhun mestariksi niin idässä kuin länsimailla. (Winsby 2006.)

#### 3.1 Normaalin tarkastelu väärinpäin

Ito kertoo haastattelussaan 78 Magazinellemme, että hän löytää inspiraationsa jokapäiväisestä arjestaan, ja kun hän tarttuu kiinnostavaan aiheeseen, hän katsoo sitä uudesta kulmasta. Jos hän keksii idean, joka miellyttää häntä, hän jatkaa sen työstämistä jättäen kauhun osuudeltaan viimeiseksi. (Winsby 2006.)



KUVA 1. Uzumaki: spiraalit ovat tämän kauhutarinan alku ja loppu. (Ito 2016)

Uzumaki, *Spiraali*, on esimerkki Iton kyvystä ottaa jokapäiväinen asia, kuten geometrinen muoto, ja laajentaa tämä kauhistuttavaksi tarinaksi, jossa pienkylä joutuu kirjaimellisesti spiraalien riivaamaksi.

Alun ja lopun voimakas kontrasti normaalin ja selittämättömän välillä tekee kauhusta tehokkaampaa: kuvassa 1. näkyy miten Uzumaki alkaa jokapäiväisen perheenisän viattomasta kiinnostuksesta spiraaleihin, kasvaen hiljalleen tarinaksi kosmista kauhua sekä nostaa esille pelottavan kuvan siitä, mitä ihmiskunta saattaisi löytää ymmärryksen tuolta puolen.



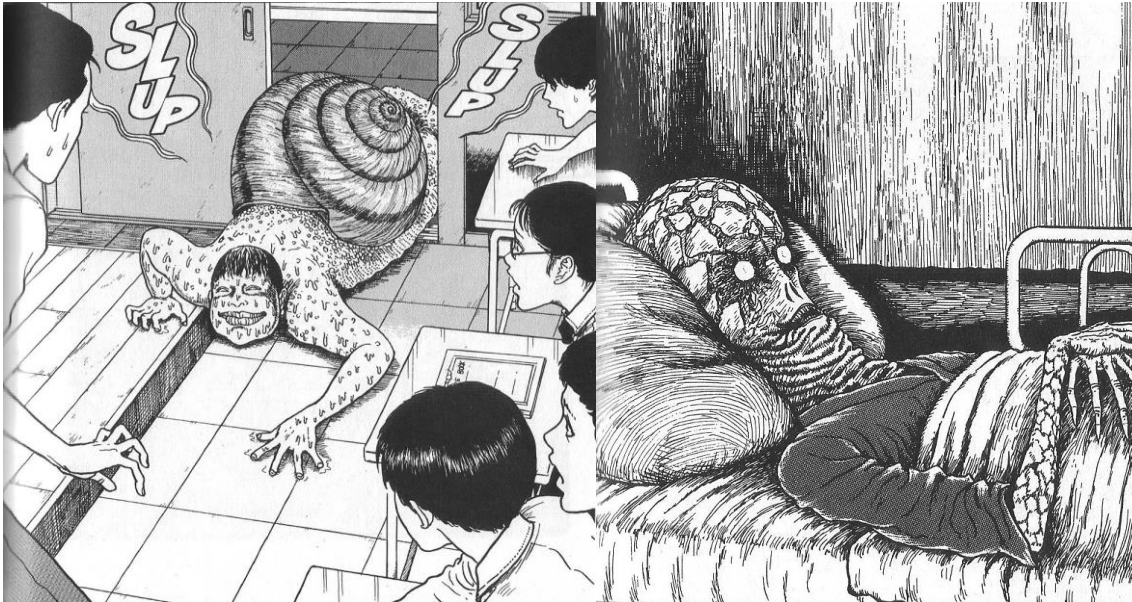
KUVA 2. Uzumaki ja The Enigma of Amigara Fault (Ito 2016, 2015)

Nykyihmisillä on käytössä tieteen selitysmallit, ymmärrys, käsitteellistäminen, kokeiden tositettavuus ja hypoteesien testattavuus. Kun logiikka ja luonnonlait pettävät, kosminen kauhu tunkeutuu arkitodellisuuteen. Olemassaolosta tulee järjetöntä ja hirveää. (Niemelä 2018, 85.)

Luonnolliset katastrofit voivat ottaa yliluonnollisen muodon muuttuen itsetietoisiksi ja kääntyen ihmiskuntaa vastaan, kuten kuvassa 2. Ito kertoo lukijalle, mitä seuraa, kun myrskynsilmä kiinnostuu ihmistytöstä, tai kun maanjäristys paljastaa kallion sisään muodostuneet ihmissiluetit.

Tapahtumasarjojen käydessä entistä käsittämättömiksi tarinoiden henkilöiden psyyke musertuu ajaen voimakastahtoisimmankin mielen hulluuden partaalle.

Iton tapa piirtää epätavallisista aiheista antaa hänelle mahdollisuuden löytää kauhua paikoista mistä ihmiskunta ei ole aiemmin ajatellut katsoa (Walsh 2016).



KUVA 3. Uzumaki ja The Long Dream (Ito 2016, 2015)

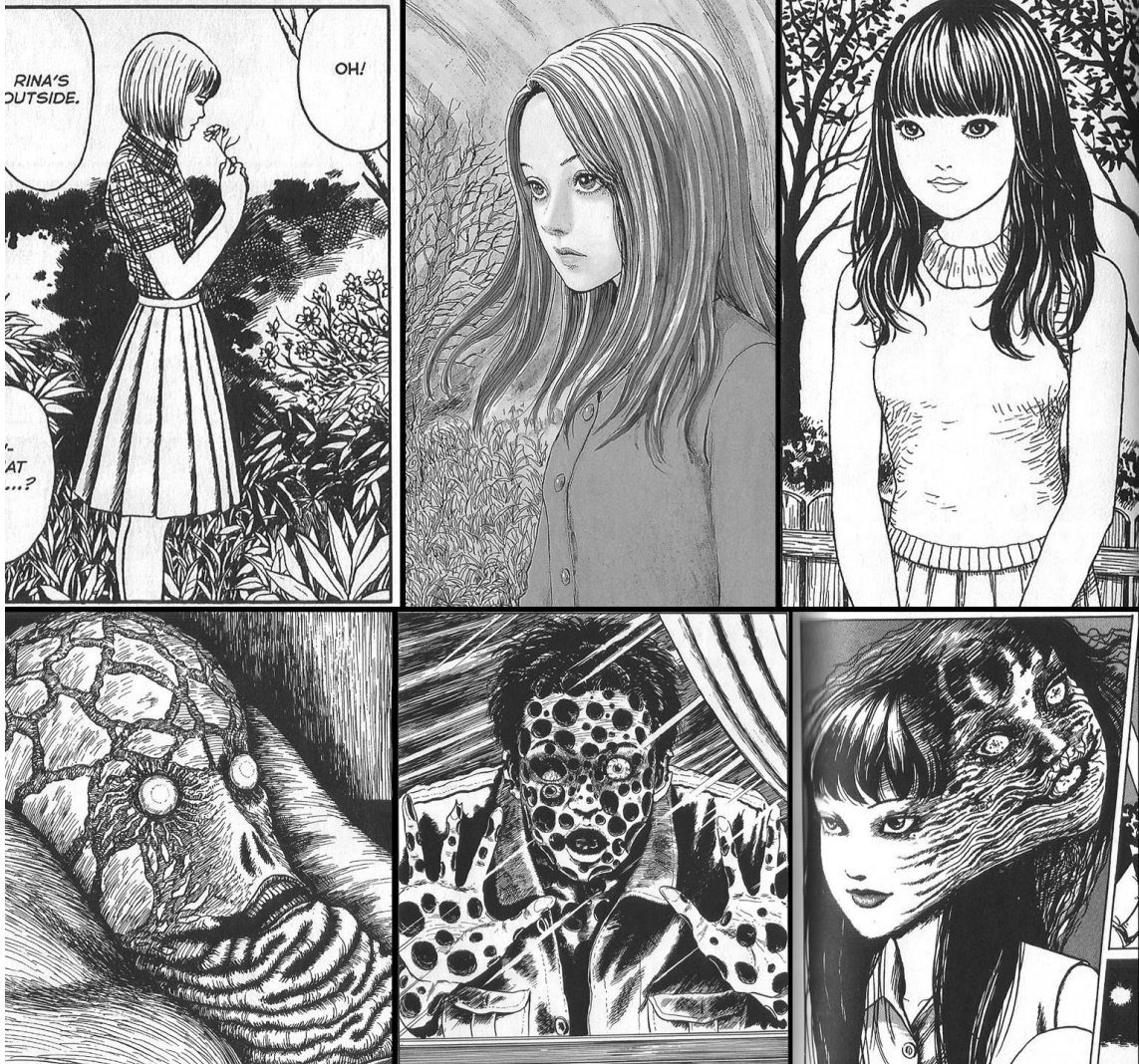
Junji Ito hyödyntää tarinoissaan ruumiin ja mielen vahvuuksia sekä heikkouksia. Kuvassa 3. näytetään kun oppilas on jo luonteeltaan hidaskäkö, tämä alkaa hiljalleen muuttamaan muotoaan etanaksi, tai kun potilas alkaa näkemään unia, jotka tuntuvat kestävän satoja vuosia yhden yön aikana ja muuttavan hänen ulkonäkönsä kuin evoluutio harppaisi kymmeniä tuhansia vuosia eteenpäin. Kumpaakaan ilmiötä ei tarinoissa selitetä, jättäen auki loputtomat mahdollisuudet niiden aiheuttajaksi tai uhreiksi.

The Long Dream käsittelee tarinan aihetta kahdella tavalla: loputon uni on hirveä sairaus, joka kiroaa kuolevien sielut estäen heitä pääsemästä haudanlepoon – tai tieteellinen läpimurto, joka mahdollisesti vapauttaisi ihmiskunnan kuolemalta ja antaisi heidän elää ikuisesta elämästä.

Jos ikuisen uni on tarinan kannalta totta, niin on myös ikuisen painajainen. Ajatus siitä, että ihminen voi joutua elämään ikuisesti omien pelkojensa ympäröimänä ilman pakokeinoja on hyvin puistattavaa.

### 3.2 Neidot ja hirviöt

Näemme kuvassa 4 miten nuoret, kauniit naiset ovat yleisiä Iton tarinoissa. Viattomalta ja hyväntahtoiselta näyttävä hahmo korostaa rinnalla esiintyvän hirveyden vastakohtaisuutta.

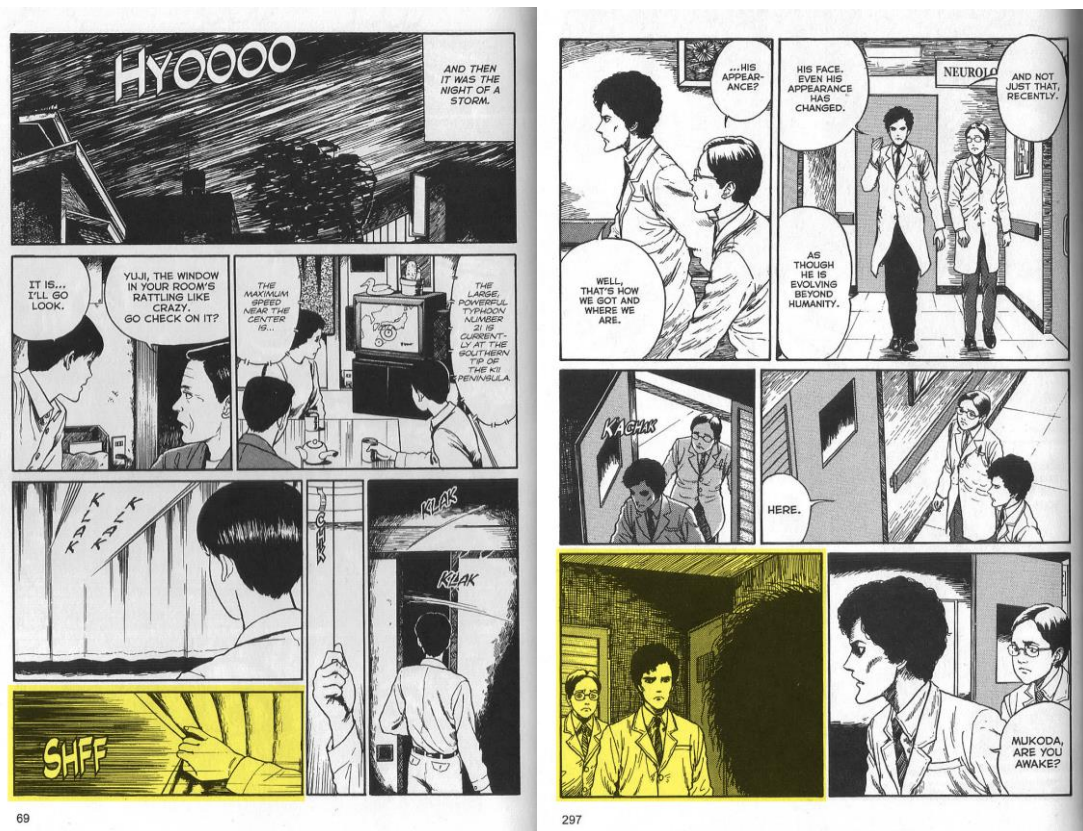


KUVA 4: kollaasi Iton tarinoissa esiintyvistä hahmoista. (Ito 2015, 2016, 2013, 2011)

Kollaasissa käy myös ilmi, miten Ito lisää yksityiskohtia kauhua, inhoa tai epämukavuutta aiheuttaviin ruutuihin ja jättää niihin verrattuna näennäiset tarinan sankarit paljaksi: kasvoissa on vähän piirteitä ja varjoja on käytetty harkiten. Vaatteet ovat siistit ja istuvat hyvin, sekä hiukset näyttävät hoidetuilta. Kun Ito piirtää hirviön kasvot, tyhjää tilaa on hyvin vähän, pakottaen lukijan keskittävän katseensa vähiten levottomaan kohtaan, joka on valkoisina loistavat silmät.

### 3.3 Lukija asettaa tahdin

Joshua Rivera (2023) kirjoittaa artikkelissaan Polygonille, kuinka on erittäin vaikeaa säikäyttää joku sarjakuvien avulla. Muu media painottaa kauhun tehokkuutta viijaamalla yleisölle uhan tulosta, nostaten jännitystä pakottamalla yleisön odottamaan ennalta määräämättömän ajan, ja lopulta laukaisee jännityksen paljastamalla pelon aiheuttajan. Sarjakuvat ottavat taiteilijoilta täyden kontrollin hallita tarinan kohokohtien ajoitusta, mutta Junji Ito onnistuu kääntämään kyseisen heikkouden hyväkseen.



KUVA 5. Kaksi esimerkkiä ”ennakkoruudusta” ennen sivunvaihtoa. (Ito 2015)

Ito onnistuu luomaan jännitystä sarjakuvan ja lukijan yhteistyöllä käyttämällä hyväksi sivunkääntöä: hän asettaa pienen ruudun ennakoimaan seuraavalla sivulla olevaa kohdetta, oli se sitten jokin naputtamassa ikkunaa vasten tai merkillisen potilaan ulkonäön paljastaminen, kuten kuvassa 5 näemme. Sivun kääntäminen antaa lukijalle mahdollisuuden kohdata toisella puolella oleva kauhu omalla tahdillaan (Walsh 2019).

## 4 KATSAUS ELOKUVIIN

Kauhuelokuvat tuovat mukanaan liikkeen ja äänen, muuttavan kauhun realistisemmaksi ja voimistavan katsojalle uskottavuutta, että kaikki hänen näkemänsä voi olla totta. Tutkin tässä kappaleessa näitä kahta aihetta, sekä voiko Junji Iton kaltaisilla tarinoilla olla mahdollisuutta päästä valkokankaalle.

### 4.1 Elokuvien todentuntuisuus

Live action, oikeiden ihmisten tai eläinten näyttelemä elokuva, sumentaa rajaa fiktion ja todellisuuden välillä. Vaikka kuvassa 6 esiintyvä hai ei ole oikea, se herätti pelkoa oikeita haita kohtaan.



KUVA 6. Tappajahain mekaaninen hai kasvatti pelkoa haikantaa kohtaan. (Spielberg 1975)

Peter Benchley julkaisi vuonna 1974 novellin Tappajahai, joka sai elokuva-adaptaation seuraavana vuonna Steven Spielbergin ohjaamana. Tappajahai kasvatti ihmisten pelkoa haikantaa kohtaan antaen väärän käsityksen, että kaikki hait ovat verenhimoisia tappajia. Nykypäivänäkin suuri osa ihmisistä luulee kaikkien haiden olevan vaaraksi ihmisille. (McGuire 2023.)

Realistinen tai realistisena väitetty tilanne kauhuelokuvassa antaa katsojalle mahdollisuuden ajatella, että kyseinen hetki voi tapahtua oikeasti. Live action antaa pelolle kasvot, joihin katsoja voi teoreettisesti törmätä omassa elämässään: hän on nähnyt miten kuolleista herännyt ruumis voisi liikkua, mitä voisi tapahtua henkilaudan käyttämisestä ja henkien manaamisesta, ja miten tulisi toimia, jos läheisesi on naamioitunut ulkoavaruuden olento. Edellä mainittuja tilanteita ei ole tapahtunut tai tieteellisesti todistettu, mutta se vain tarkoittaa sitä, että pahin olisi vasta edessä.

## 4.2 Kauhun äänet

Elokvien äänimaailma vaihtelee aavemaisesta hiljaisuudesta aina paniikkia nostattavaan äänten myrskyyn. Kulissien takana toimivat äänimiksaajat, -suunnittelijat ja -tehosteartistit ovat tärkeä osa elokuvien vaatimaa tasoa luoda illuusio sen todentuntoisuudesta: jos äänessä on jotain vialla, se vie elokuvalta uskottavuuden. (Crucchiola 2022.)

Alfred Hitchcockin ohjaamassa elokuvassa Psyko käytetään ääniefekteinä soittimia: murhaajan puukottaessa uhrinsa suihkuun samaan aikaan vihlovat viulun nuotit kuvaavat puukon iskuja. Ääni on niin ikoninen, että sen tunnistaa nekin, jotka eivät ole elokuvaa ennen nähneet. (Erza 2023.)

Pelon syntyessä ihmisen aistit valpastuvat ja kiinnittää huomioita erilaisiin tekijöihin, aivojen yrittäessä varmistua ympäristön turvallisuudesta. Oksan rasahdus metsässä herättää ajatuksen villieläimestä, yöllinen kolahdus omassa kodissa voi olla kutsumattoman vieraan aiheuttama, ja äkillinen kiljahdus saattaa viestiä, että joku on vaarassa. Kauhuelokuvat käyttävät ihmisen sisäistä puolustautumismekanismia hyväkseen ja luovat mielikuvan vaarasta: voimistuva ääni on merkki lähestyvistä uhasta, ja äkilliset kovat äänet laukaisevat aivojen hälytystilan yrittäen päättää onko äänen lähdeä vastaan taisteltava vai paettava.

Tappajahai käyttää tunnusmusiikissaan kahta hiljalleen voimistuvaa nuottia. Elokvian nimellinen tappajahai lähestyy pahaa-aavistamatonta uimaria ja musiikki voimistuu samaa vauhtia, kunnes huipentuu hain hyökätessä. Musiikkiraita nostaa katsojassa pelkoa varsinkin, kun elokuva näyttää kohtauksen hain näkökulmasta, jättäen tämän elokuvan alussa ensin epämääräiseksi vaaraksi. Katsoja tietää, että uimari tulee tapetuksi, mutta ei ole vielä nähnyt tappajaa.

### 4.3 Riskialttiit teemat elokuvateollisuudessa

Junji Iton sarjakuvien kaltaisia teemoja näkyy harvoin valkokankaalla, koska elokuvan epävarma menestys pelottaa sijoittajia. Jos elokuva ei tuota tavattoman suurta ja varmaa voittoa, he eivät ota riskiä investoida siihen, eivätkä ohjaajatkaan ole välttämättä valmiita kertomaan uutta tarinaa, jos panoksena on suuri rahasumma. (Mango 2014)



KUVA 7. *The Lighthouse*: elokuva tuo esiin ihmisen rappeutuvan psyykeen ollessaan eristyksissä muusta maailmasta (Eggers 2019)

Raha ei ole aina esteenä, ja monet kauhuelokuvat, jotka ovat saaneet kulttiklassikon maineen, on tuotettu indiepiireissä, kuten *The Blair Witch Project* (Myrick & Sánchez, 1999), *Saw* (Wan 2004) ja *Get Out* (Peele 2019).

A24:n tuottama ja Robert Eggersin ohjaama *The Lighthouse* on yksi psykologisen ja kosmisen kauhun teoksista, jossa seurataan kahden päähenkilön mielten hidasta rappeutumista, kun he työskentelevät majakanvartijoina muuten autiolla saarella 1890-luvulla (kuva 7).

Neljän miljoonan budjetin elokuvana *The Lighthouse* ei rikkonut edes 20 miljoonan lippukassaa maailmanlaajuisesti juuri ja juuri ylittäen 18 miljoonan rajan. Vuonna 2019 elokuva ei päässyt edes 200:n maailmanlaajuisesti menestyneimpien elokuvien joukkoon. Vertauksena ensimmäisenä



listalla oleva *Avengers: Endgame* (Russo & Russo, 2019) ansaitsi maailmanlaajuisesti lipputuloilla yli 2,7 miljardia dollaria. (The Numbers 2019; IMDbPro 2019.)

Jatkuvien elokuvasarjojen ja isojen lisenssinimien suosiossa uskotaan olevan kyse tarjonnasta ja kysynnästä, mutta siinä päädytään helposti muna-vai-kana-ongelmaan: jos kuluttajille kaupataan ja myydään vain yhdenlaista asiaa, he päätyvät haluamaan enemmän sitä yhtä ja samaa asiaa. Tämä kertoo myös sijoittajille, mikä elokuva tuottaa varmasti voittoa ja mitä elokuvia karttaa, jotka ovat enemmän nykyajan normin ulkopuolella. (Scorsese 2019.)



KUVA 8. Uzumaki: elokuva-adaptaatio Junji Iton saman nimisestä sarjakuvasta kärsii vihertävän harmaasta synkkydestä. (Higuchinsky 2000)

Uzumaki on yksi tarinoista, jotka on voitu toteuttaa vain sarjakuvan kautta. Vaikka Uzumakista on tehty elokuva-adaptaatioita, sen alkuperäinen konsepti ei olisi voinut tapahtua ensimmäisenä muun median kautta kuin sarjakuvien (kuva 8). Uzumakin kaltaista käsikirjoitusta ei olisi pystytty kauppaamaan elokuvaksi tai animaatioksi ilman sen edeltävää menestystä, koska sen premissi on liian outo. (Walsh 2016.)

## 5 YHTEENVETO

Junji Iton sarjakuvat ovat juoniltaan hyvin erikoisia. Hänen työnsä on hyvin tarkkaa ja yksityiskohtaista, mihin eivät animaatio tai elokuvan erikoisefektit välttämättä kykene realistisen budjetin ja määräajan puitteissa.

Elokuvilla on potentiaalia adaptoida Iton tarinoiden kaltaista kauhua valkokankaalle, mutta projektin onnistumiseen tarvitaan riittävästi aikaa, rahaa, yhtenäinen visio, ja rohkeutta ottaa riski – kaikkien edellytysten täytyminen on haastavaa.

Pelätessään ihmisen aistit valpastuvat, ja keskittyvät ääneen ja liikkeeseen, minkä vuoksi elokuvat kauhun välineenä toimivat hyvin turvallisena ympäristönä jännityksen ja ahdistuksen kokemiseen. Sarjakuvat ovat väline näyttää kauhusta kiinnostuneille uusia konsepteja, sillä sarjakuvien tuottaminen on elokuvaan verrattuna halvempaa, nopeampaa, ja vähemmän riskialttiimpaa.

Erilaisia pelkoja on paljon, ja niiden esittämiseen toimivat tietynlaiset mediat. Realistiselta vaikuttava kauhu toteutuu helpommin elokuvassa kuin sarjakuvana, mutta kosmisen kauhu ei turvaudu realismiin, minkä vuoksi sarjakuvat ovat hyvä väline sen käsittelyyn.

Ito kertoo haastattelussaan 78 Magazinelle, että on hyvin vaikeaa toistaa sarjakuvan luomaa tunnelmaa elokuvaksi, koska elokuvat käyttävät oikeita näyttelijöitä, jotka eivät täydellisesti vastaa hänen alkuperäistä työtään. Hän kuitenkin osoittaa kiinnostusta nähdä miten elokuvantekijä käyttää hänen tarinoitaan, ja sanoo erinomaisen ohjaajan onnistuvan tekemään hyvän elokuvan yhdistämällä visionsa Iton töihin. (Winsby 2006.)

## 6 POHDINTA

Oma tausta kauhuviihteen parissa toimii pohjana oletuksilleni tutkimuksen parissa, ja käyn niitä syvällisemmin läpi tässä kappaleessa.

### 6.1 Oma tausta ja tutkielman valinta

Olen aina ollut kiinnostunut kauhusta lajityyppinä. Ennen kuin osasin itse lukea, halusin isäni lukevan iltasaduksi kummitustarinoita ja yksi varhaisimmista muistoistani oli seurata salaa piilosta, kun aikuiset katsoivat televisiosta Tim Burtonin ohjaaman Päättön ratsumies. Peruskoulun alkaessa aloin kirjoittamaan ja kuvittamaan omia kauhutarinoitani, mutta tulin jo varhain siihen tulokseen, että nautin enemmän kauhun kuluttamisesta kuin sen tuottamisesta.

Opinnäytetyöprojektini 13-painajaista on kuvasarja elämäni aikana näkemistäni painajaisista. Saadessani projektin päätökseen huomasin, että kuvitettuna painajaisten hirviöt eivät olleet enää yhtä pelottavia. Tästä lähti pohdintani, miten sarjakuvat oikeastaan pelottavat. Kirjoitettu kauhu kääntää lukijan mielikuvituksen itseään vastaan, ja elokuvat pystyvät luomaan liikkeen ja äänen avulla kauhusta todentuntoisen – sarjakuvat jäävät näiden kahden välimaastoon, paljastaen lukijalle uhan ilman liikkeen ja äänen luomaa harhaa todellisuudesta.

Rajasin tutkimukseni Junji Iton sarjakuviin, koska hänen työnsä ovat kiinnostaneet minua ensilukemasta lähtien, ja niiden erikoiset tarinat herättävät pelkoa ja inhoa ainutlaatuisella tavalla. Aluksi luin Iton sarjakuvia internetin kautta, mutta vasta omistaessani sidotun sarjakuvakokoelman valikoituja tarinoita, ymmärsin, kuinka paljon painettu teos vaikuttaa minuun lukijana. Pimeässä pöytälampan valossa luettu sarjakuva toi jännityksen uudelle tasolle, ja saatoin silmäkulmastani nähdä liikettä huoneeni pimeissä nurkissa, vaikka tiedostin sen mahdottomuuden. Iton luoma kauhu mahdollisti turvattomuuden tunteen omassa kodissani. Luettuani suuren määrän Iton tarinoita aloin pelon tehokkuuden rinnalla myös pohtimaan, miksi elokuvateollisuudessa näkyy harvoin elokuvia, jotka olisivat käsikirjoituksiltaan yhtä kummallisia kuin Uzumaki tai Gyo.

## 6.2 Olettamukset ja havainnollistaminen

Lähtökohtaisesti ajattelin sarjakuvien olevan hyvä alusta kertoa uniikimpia tarinoita, ja piirtäjän suuremmasta auktoriteetista päättää sisällöstä. Elokuva-alalla muuttujia on niin paljon: käsikirjoittajilla, ohjaajilla, tuottajilla, ja sijoittajilla saattaa olla hyvin poikkeavat näkemykset siitä, miltä lopputuloksen tulisi näyttää sekä näyttelijöiden, kuvaajien, leikkaajien ja muiden ammattilaisten suoritus. Sarjakuva tarvitsee pohjimmiltaan vain piirtäjän, kuten kirja kirjoittajan.

Richard Stanley'n ohjaama *The Color out of Space* ja Robert Eggersin *The Lighthouse* ovat esimerkkejä siitä, miten Lovecraftimäinen kosminen kauhu voi toteutua sekä menestyä elokuvamaailmassa, mutta siihen tarvitsee omanlaista hulluutta, että pääsisivät samanlaiseen suosioon kuin tappaja- ja kummituselokuvat. Tämän vuoksi kyseisen kauhun harrastajat ovat kotonaan Junji Iton tarinoiden parissa.

Olen Iton kanssa samaa mieltä, että elokuva, joka olisi täydellinen kopio hänen sarjakuvistaan ei tule olemaan mahdollista, mutta kykenevän ohjaajan käyttäessä elokuvamedialle ominaisia vahvuuksia voi Junji Iton tarinat saada uudenlaista henkeä, joka kuitenkin on kunnioitettava versio alkuperäismateriaalista.

Tutkimusta voi jatkaa kohdistumalla kauhun harrastajiin, heidän kokemuksiinsa kauhusta mediassa ja mikä nostattaa heille pelon sarjakuvien ja elokuvien parissa, ja mitkä ovat kuluttajakunnan mielestä näiden kahden tuotantovälineen vahvuudet ja heikkoudet.

## LÄHTEET

Crucchiola, Jordan 2022. The Sounds of Horror. An aural history of scary movies, and the Foley art and design that make them great. Vox Media. Hakupäivä 14.12.2023.

<https://www.vulture.com/2022/10/a-glossary-of-horror-movie-sounds.html>.

Ezra 2023. Eek! How to use scary sound effects effectively in horror movies. Audio Design Desk.

Hakupäivä 14.12.2023. <https://add.app/sound-effects/scary-sound-effects>.

Fahy, Thomas 2010. Introduction. Teoksessa The Philosophy of Horror. (toim. Thomas Fahy), s. 1–13. Kentucky: The University Press of Kentucky.

HUS, Mielenterveystalo 2023. Hakupäivä 13.12.2023.

<https://www.mielenterveystalo.fi/fi/pelko/perustietoa-peloista>.

IMDbPro 2019. 2019 Worldwide Box Office. IMDb. Hakupäivä 13.11.2019.

<https://www.boxofficemojo.com/year/world/2019/>.

Kelosaari, Artemis 2018. Ruumiin kauhu – body horror. Teoksessa Tuoretta verta.

Kauhukirjoittajan opas. (toim. Marko Hautala, Anne Leinonen & Mia Myllymäki), s. 31–47.

Helsinki: Suomen tieteis- ja fantasiakirjoittajat ry.

Mango, Agustin 2014. Viggo Mortensen Talks About Taking Risks in Hollywood Filmmaking. The

Hollywood Reporter. Hakupäivä 12.11.2023. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/viggo-mortensen-talks-taking-risks-751984>.

McGuire, David 2023. How Jaws influenced shark perception. Shark Stewards. Hakupäivä

14.12.2023. <https://sharkstewards.org/how-jaws-influenced-shark-perception>.

Matilainen, Hanna 2014. Mitä kummaa. Opas kotimaiseen spekulatiiviseen fiktion. Helsinki:

Avain.

Niemelä, Jussi K. 2018. Lopulta olemme kuitenkin yksin – eksistentiaalinen kauhu. Teoksessa Tuoretta verta. Kauhukirjoittajan opas. (toim. Marko Hautala, Anne Leinonen & Mia Myllymäki), s. 81–91. Helsinki: Suomen tieteis- ja fantasiakirjoittajat ry.

Rivera, Joshua 2023. Junji Ito is still the only comics artist that scares me. Polygon. Hakupäivä 15.12.2023. <https://www.polygon.com/23925745/junji-ito-is-scary>.

Scorsese, Martin 2019. Martin Scorsese: I Said Marvel Movies Aren't Cinema. Let me Explain. The New York Times. Hakupäivä 14.11.2023. <https://www.nytimes.com/2019/11/04/opinion/martin-scorsese-marvel.html>. Vaatii käyttöoikeuden.

The Numbers, 2019. The Lighthouse (2019). Nash Information Services, LLC. Hakupäivä 13.11.2023. [https://www.the-numbers.com/movie/Lighthouse-The-\(2019\)](https://www.the-numbers.com/movie/Lighthouse-The-(2019)).

Toikkanen, Jarkko 2013. The Intermedial Experience of Horror. Suspended Failures. Hampshire & New York: Palgrave Macmillan.

Walsh, John 2016. How Media Scares Us. The Work of Junji Ito. Youtube. Hakupäivä 25.9.2023. <https://youtu.be/IIIA6QDgl2M>.

Winsby, Mira Bai 2006. Into the Spiral. A Conversation with Japanese Horror Maestro Junji Ito. Hakupäivä 13.12.2023. <https://web.archive.org/web/20160310120928/http://www.78magazine.com/issues/03-01/arts/junji.shtml>. Alkuperäinen linkki arkistoitu 2016.

## TUTKIMUSAINEISTO

Eggers, Robert, (ohj.). (2019). The Lighthouse [Elokuva]. A24.  
Higuchinsky, (ohj.). (2000). Uzumaki [Elokuva]. Omega Micott.  
Shelley, Mary. (1818). Frankenstein [Romaani]. (toim. Hannu Poutiainen). Basam Books.  
Spielberg, Steven, (ohj.). (1975). Tappajahai [Elokuva]. Zanuck/Brown Company, Universal Pictures.

KUVA 1. KOOSTE: Vasemmalta oikealle

Ito, Junji 2016. Uzumaki: Spiral into Horror Deluxe Edition.6, s.22. uudistettu painos. San Francisco: VIZMedia.

Ito, Junji 2016. Uzumaki: Spiral into Horror Deluxe Edition.6, s.600. uudistettu painos. San Francisco: VIZMedia.

KUVA 2. KOOSTE: Vasemmalta oikealle

Ito, Junji 2016. Uzumaki: Spiral into Horror Deluxe Edition, s.379. 6. uudistettu painos. San Francisco: VIZMedia.

Ito, Junji 2015. Gyo: The Death-Stench Creeps Deluxe Edition, s.370. San Francisco: VIZMedia.

KUVA 3. KOOSTE: Vasemmalta oikealle

Ito, Junji 2016. Uzumaki: Spiral into Horror Deluxe Edition, s.248. 6. uudistettu painos. San Francisco: VIZMedia.

Ito, Junji 2018. Shiver: Junji Ito Selected Stories, s.306. 2. uudistettu painos. San Francisco: VIZMedia.

KUVA 4. KOOSTE: Vasemmalta oikealle

Ito, Junji 2018. Shiver: Junji Ito Selected Stories, s.68. 2. uudistettu painos. San Francisco: VIZMedia.

Ito, Junji 2016. Uzumaki: Spiral into Horror Deluxe Edition, s.4. 6. uudistettu painos. San Francisco: VIZMedia.

Ito, Junji 2013. Smashed: Junji Ito Story Collection, s.303. San Francisco: VIZMedia.

Ito, Junji 2018. Shiver: Junji Ito Selected Stories, s.306. 2. uudistettu painos. San Francisco: VIZMedia.

Ito, Junji 2018. Shiver: Junji Ito Selected Stories, s.70. 2. uudistettu painos. San Francisco: VIZMedia.

Ito, Junji 2018. Shiver: Junji Ito Selected Stories, s.264. 2. uudistettu painos. San Francisco: VIZMedia.

KUVA 5. KOOSTE: Vasemmalta oikealle

Ito, Junji 2018. Shiver: Junji Ito Selected Stories, s.69. 2. uudistettu painos. San Francisco: VIZMedia.

Ito, Junji 2018. Shiver: Junji Ito Selected Stories, s.297. 2. uudistettu painos. San Francisco: VIZMedia.

KUVA 6: Spielberg, Steven, (ohj.). (1975). Tappajahai. Zanuck/Brown Company, Universal Pictures.

KUVA 7: Eggers, Robert (Ohj.) 2019. The Lighthouse. A24.

KUVA 8: Higuchinsky (Ohj.) 2000. Uzumaki. Omega Micott, Shogakukan, Space Shower TV.