

# JAPANILAISTA KULTTUURIA ETSIMÄSSÄ

Heikkinen Jonna

Opinnäytetyö

Kuvataiteen koulutus  
Kuvataiteilija, AMK

2024

Kuvataiteen koulutus  
Kuvataiteilija (AMK)

---

<b>Tekijä</b>	Heikkinen Jonna	<b>Vuosi</b>	2024
<b>Ohjaaja(t)</b>	Rajalin Eila		
<b>Toimeksiantaja</b>			
<b>Työn nimi</b>	Japanilaista kulttuuria etsimässä		
<b>Sivumäärä</b>	28		

---

Opinnäytetyöni aiheena oli japanilainen populaarikulttuuri, jossa kerroin sen historiasta, vaikutteista ja erilaisista sarjakuvista. Kirjallisen osan lisäksi tein taiteellisen tuotteen, joka on maalaus ja se käsittelee vedenalaista maailmaa, joka on japanilaisessa kulttuurissa tärkeä. Käsitteelin aihetta tärkeimpien kohokohtien myötä. Tavoitteenani oli ymmärtää, mangan ja animen maailmaa sekä sen historiaa. Tutkimuskysymyksiini kuuluivat, millainen on mangan ja animen historia sekä mitä japanilainen populaarikulttuuri merkitsee.

Tietoperustassa keskityin enimmäkseen artikkeleihin, mutta apuna oli myös kirja, jossa löytyy tietoa mangasta 60 vuoden edestä. Työni on taiteellinen tutkimus, tarkastelin ja havainnoin taiteellista produktiota myös kirjallisesta osiosta. Historia oli tärkeä osa työtä, koska tarvitsin tietoa historian kohokohdista, jotta voisin ymmärtää mistä kaikki alkoi ja mistä suosio kumpuaa.

Opinnäytetyön keskeisin tulos on, että mangan historia alkoi 1700-luvulta ja on jatkunut tähän päivään saakka. Pidän Studio Ghibliä yhtenä suurista luojista animaatioiden sarjalla, koska he ovat luoneet menestyneitä animaatioita, jotka ovat laadukkaita. Suomessa animeen liittyvä kiinnostus alkoi 1990-luvulla, mutta Pokémonin ja animen lehtien leviäminen lisäsi suosiota. Tuloksia voi hyödyntää tulevaisuudessa, jos haluaa lisää tietoa, millaista japanilainen populaarikulttuuri on.

**Avainsanat** Kulttuuri, Japani, sarjakuvat, animaatiot

**Muita tietoja** Japanilaista kulttuuria etsimässä

Degree Programme in Fine Arts  
Bachelor of Culture and Arts

---

<b>Author</b>	Heikkinen Jonna	<b>Year</b>	2024
<b>Supervisor(s)</b>	Rajalin Eija		
<b>Commissioned by</b>			
<b>Title</b>	Searching for Japanese culture		
<b>Number of pages</b>	28		

---

The topic of my thesis is Japanese popular culture, in which dealt with its history, influences and different types of comics. In addition to the written part, I made an artistic production, which is a painting, and it deals with the underwater world, which is important in Japanese culture. I dealt with the topic through the main highlights. My aim was to understand the world of manga and anime and their history. My research questions were, what is the history of manga and anime is and what Japanese popular culture means.

The knowledge base was mostly based on articles, but I also used a book that contains 60 years of information on manga. My work is an artistic study, I also examined and observed the artistic production from the literary section. History was an important part of the work because I needed information about the highlights of history to understand where it all started and where the popularity came from.

The main finding of the thesis is that the history of manga started in the 1700s and has continued to the present day. I consider Studio Ghibli to be one of the great creators in the animation industry because they have created successful animations that are of high quality. In Finland, interest in anime started in the 1990s, but the spread of Pokemon and anime magazines increased the popularity. The results can be used in the future to learn more about what Japanese popular culture is like.

Keywords culture, Japan, comics, animations

Special remarks Searching for Japanese culture

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO .....	5
2 TYÖNI TAITEELLINEN TUTKIMUS .....	7
3 SARJAKUVAN MAAILMAA .....	9
3.1 Mangan ja animen lähtökohdat.....	9
3.2 Kulttuurin leviäminen .....	11
3.3 Animen asema Suomessa .....	12
4 KULTTUURI JA TAIDE .....	14
4.1 Japanilaisia kulttuurin luoja .....	14
4.2 Taidetyylit ja sarjakuvat .....	15
4.3 Mangan piirtäminen .....	20
5 TEOKSENI KOIKARPIN TEKEMINEN JA ANALYYSI.....	21
5.1 Tekniikka ja materiaalit .....	21
5.2 Työskentely .....	22
5.3 Symboliikka ja merkitys .....	24
5.4 Lopputulos .....	25
6 POHDINTA .....	26
LÄHTEET.....	28

## 1 JOHDANTO

Käsittelen opinnäytetyöni aiheena japanilaista populaarikulttuuria taiteessa ja sen historiaa. Lähestyn aihetta aloittaen historiasta, jossa tutkin animen ja mangan historiaa alkuaajoista nykypäivään ja sen kehitystä läpi tärkeimpien kohokohtien myötä. Käsittelen populaarikulttuuria ja ilmiöitä Suomen taidekentällä. Pohdin piirrostapojen muuttumista tutkimalla aihetta manga-sarjakuvista.

Opinnäytetyön päätutkimuskysymys on, millaista on japanilainen populaarikulttuuri sarjakuvataiteessa. Tutkimusongelman alatutkimuskysymykset ovat, mikä on japanilaisen kulttuurin levinneisyys ja millainen on historia. Työni on taiteellinen tutkimus, koska tarkastelen tekemisen prosessia (ks. Gröndahl 2023.) Lähestyn aihetta aloittaen historiasta, jossa tutkin animen/mangan historiaa ja sen kehitystä, mutta vain tärkeimpien tapahtumien myötä. Toinen lähestymistapa on tutkia taidetyylejä ja tekijöitä teoriatietoa etsien sekä pohtien omaa näkemystä aiheeseen. Kolmas lähestymistapa on haastattelut, jossa haastattelen harrastajia ja heidän suhdettaan aiheeseen. Saan vastauksia näihin kysymyksiin kirjoja ja sarjakuvia tutkimalla, sosiaalisen median avulla sekä harrastajien haastattelujen avulla.

Yksi keskeisimmistä aiheista on animen ja mangan taidetyylit. Käsittelen erilaisia taidetyylejä, joita ovat kawaii, chibi ja moe, jotka ovat yksinkertaisempia tyylejä. Tyyleistä löytyy hankalampia, koska ne ovat realistisempia tai puolirealistisempia. Tähän liittyy myös viisi luokkaa, johon anime sopii shonen, shojo, seinen, josei ja kodomomuke (Peca 2022.) Perehdyn opinnäytetyössäni animen tekijöihin ja animen rantautumiseen Suomeen. Eräässä artikkelissa kerrotaan: "Onpa oman lukunsa (aivan ansaitusti) saanut Suomen esiintyminen animessa ja animen tulo Suomeen. Kaikki muistanevat muumit ja paimentyttö Katrin." (Futot 2011.)

Teen myös taiteellisen produktion, joka liittyy japanilaiseen kulttuuriin. Käytin maalauksen inspiraationa mangaa nimeltä Koe no katach, jossa koikarpit ovat näkyviä eläimiä ja ne toimivat myös symboleina. Taiteellisen produktioni liittyy opinnäytetyöhöni mangan kautta. Teoksia on vain yksi ja teen sen isolle kangaspohjalle, jonka maalaan akvarelliväreillä. Japanilaisissa sarjakuvissa ja sarjoissa

esiintyy koi kaloja. Teoksen aiheena on japanilainen luonto, johon kuuluu koi kaloja ja vedenalaista tunnelmaa. Haluan värimaailman olevan yhteensopiva, johon aion käyttää väreinä harmaan erisävyjä, punaista, vihreää ja valkoista. Käytän työn pohjana japanilaisten kiinnostusta meriin, mutta myös omaa mielikuvitusta. Valitsin aiheeksi japanilaisen luonnon, koska siellä kiehtoo vesistöt ja vuoristot sekä värikkäät puutarhat, näistä valitsen vesistön. Pyrin teoksen avulla saamaan katsojan huomion yksityiskohtiin ja arvostamaan luontoa enemmän.

Tarvitsen opinnäytetyöhöni teoriatietoa ja erilaisia artikkeleita. Lähteiden tuoreus ei ole olennaista, koska tutkin historiaa. Tuloksena syntyisi tietoa historiasta sekä mangan ja animen kehityksestä. Aion hyödyntää tutkimusaineistona artikkeleita ja haen inspiraatiota teoksesta. Koen, että sarjakuvataide on hyvin monipuolista, jossa voi löytää erilaisia tarinoita ja tuntemuksia.

Olen ollut viime vuosina kiinnostunut aasialaisesta kulttuurista erityisesti Japanista ja Etelä-Koreasta kulttuurin takia. Halusin tehdä työn, joka liittyy aasialaiseen kulttuuriin erityisesti taiteen saralla, vaikka manga ja anime ei ole ennen herättänyt suurta innostusta, joten haluan löytää uutta tietoa populaarikulttuurista. Aion löytää tietoa kirjoista sekä artikkeleista ja saatan myös hyödyntää sosiaalista mediaa vertaillen piirrostyylejä.

## 2 TYÖNI TAITEELLINEN TUTKIMUS

Opinnäytetyöni on taiteellinen tutkimus, eli yhtenä tärkeimmistä ohjenuorista on tutkijan taiteellinen praktiikka, joka perustuu ymmärrykseen. Lisäksi sitä syvennetään taiteellisten prosessien avulla (Gröndahl 2023.) Tutkin aihetta historiasta vaikutteisiin ja samalla syntyy taiteellinen produktio, joka liittyy enemmän japanilaiseen kulttuuriin, mutta myös mangaan. Koikakarpit ovat osa animea ja mangaa, joten haluan luoda maalauksen liittyen niihin. Aineistokeruun menetelmänä toimii myös haastattelut, joita saatan hyödyntää kirjallisessa osiossa. Tarkastelun kohteena on, tekemisen prosessi, ja tutkimus tapahtuu myös taiteen tekemisen kautta, koska tutkiessani syvennyn japanilaisen kulttuuriin. Kirjallisessa osiossa keskityn tutkimaan sisältöä, mikä pysyy aiheessa. Pyrin, että lukija ymmärtää teostani sekä sisältöä ja löytää yhdistävän tekijän näiden osalta. Opinnäytetyön taiteellisena produktiona syntyy maalaus, jossa aiheena on vedenalainen maailma. Vesi ja koikarpit ovat tärkeä osa japanilaista kulttuuria, jonka haluan tuoda työväni esille. Teokseen liittyy paljon symboliikkaa ja erilaisia merkityksiä, joista tärkein on toivo.

Minulla on muutama tavoite opinnäytetyötä tehdessä, jotka ovat tutkimuskysymyksiin vastaaminen mahdollisimman hyvin sekä saada aikaan taiteellinen produktio, joka liittyy japanilaiseen kulttuuriin. Kerron omia kokemuksia ja ajatuksia työskentelystä maalauksen osalta. Tavoitteenani on kerätä tietoa kirjallisiin osioihin mahdollisimman monesta lähteestä ja saada lukija ymmärtämään mangan ja animen maailmaa. Aineistonani hyödynnän erilaisia artikkeleita ja kirjaa, joka kertoo laajasti aiheestani. Pohdin työskentelyäni ja kerron ajatuksia millaista se oli. Aion myös lukea kirjallisuutta ja muita aineistoja. Tutkimukseni pääasialliset käsitteet ovat manga, anime ja vedenalainen maailma.

## Manga

Manga tarkoittaa vapaasti suomennettuna sutaistua kuvaa. Sana on japanilainen ja se tarkoittaa japanilaista sarjakuvaa. Kerron työssäni mangaan liittyvää asiaa kuten historiaa ja piirtämistä.

## Anime

Anime on japaninkielinen sana ja tarkoittaa animaatiota, mutta siitä voidaan käyttää myös sanaa japanimation. Työssäni tulee esiin animen historiaa sekä sen asemaa Suomessa.

## Vedenalainen maailma

Vedenalainen maailma on tärkeä elementti ihmisille, ja vedellä on erilaisia olo-  
muotoja kuten neste ja kiinteä. Vedessä elää erilaisia lajeja, mutta koikarpit ovat japanilaisille tärkeitä. Japanilaiset ovat sanoneet, että "ilman vettä ei ole elämää".  
Taiteelliseen produktion liittyä vahvasti vesi.



### 3 SARJAKUVAN MAAILMAA

#### 3.1 Mangan ja animen lähtökohdat

Manga tarkoittaa japanilaista sarjakuvaa, joka on jo lähtöisin 600-luvulta. Sanaa manga alettiin käyttää vasta 1700-luvun loppupuolella muutamissa teoksissa, josta tunnetuin oli Santo Kyodenin sarjakuva nimeltä Shiji no Yukikai. Eräs mies nimeltä Rakuten Kitazawa sai manga - sanan suositukseksi nykyaikaisemmassa merkityksessä. Hän opiskeli taidetta 12-vuotiaasta lähtien, ja hän on luonut monia sarjakuvia. (Japan Centric 2021.)

Aika hieman ennen toista maailmansotaa ei ollut mangan menestyneintä aikaa, sillä 1920-luvun lopulla sekä 1930-luvun alussa Japanin hallitus torjui sarjakuvat. Toisen maailmansodan aikana Japani sulki monet aikakauslehdistä, jotka kritisoivat tai olivat satiirisia Japanin hallitusta kohtaan. Maailmansodan jälkeen alkoi mangan kukoistus, koska amerikkalainen miehitys toi mukanaan erilaista länsimaista mediaa kuten sarjakuvia, josta japanilaiset kiinnostuivat. Nationalismi poistettiin ja heille kerrottiin Mikki Hiirestä, mikä antoi japanilaisille vapautta ja inspiraatioita luoda uudenlaista sarjakuvataidetta. (Japan Centric 2021.)

1950-luvulla mangan suosio kasvoi ja alkoi tulla tunnistettavammaksi. Osamu Tezuka kutsutaan mangan isäksi, koska hän loi kuuluisan sarjakuvan nimeltä Astro boy vuosilta 1952–1968 (kuvio 1). Sarjakuvassa seurataan Atom- nimisen koiranseikkailuja (Kuvio 2). Toinen tunnettu sarjakuvataiteilija on Machiko Hasegawa Sazae, joka teki TV-historian pisin animaationsarjan, joka näkyy edelleen televisioissa. (Japan Centric 2021.)



Kuvio 1. Astro boy, 1952, kansikuva (Japan Centric 2021)

Anime- sana syntyi vasta 1970-luvulla, ja sitä ennen animea kutsuttiin liikkuvaksi mangaksi tai vain TV-mangaksi. Animen eli japanilaisen animaation historia alkaa jo 1910-luvulta. Tuohon aikaan pilapiirtäjät ja eri kuvataidealan ammattilaiset alkoivat harjoittaa lyhytanimaatioita yhdellä tekniikalla, joka oli pala-animaatiotekniikka. Pala-animaatioissa hahmot luodaan paperista tai kartongista, hahmoja liikutellaan ja niitä kuvataan ylhäältä päin. (Koulukino 2023.)

Kuuluisat Studion Ghiblin perustajat Hayao Miyazaki ja Isao Takahati pääsivät töihin Toei Dogaan 1960-luvun alkupuolella. Tuolloin kyseissä paikassa luotiin disneymaista animaatioita erilaisella tekniikalla, joka on nimeltään kalvopiirrostekniikka. Nuo opit olivat tärkeitä tulevaisuuden Studio Ghibli 1970-luvulla alkoi tulla uusia tyylejä, joita olivat robottianimaatio sekä mecha-anime, joiden pääasiana olivat koneet ja taisteluseet. Tuohon aikaan alettiin luoda animaatioita myös vanhemmille ikäryhmille sekä nuorille aikuisille. Anime alkoi haarautua eri skeneihin, joita ovat esimerkiksi sci-fi, shojo eli tytöille suunnattua animea ja työsäkäyville suunnattua salariman-ja OL (office lady) animea. Mangon ja animen yhteys on vahva, sillä usein sarjakuvasta luodaan animaatio (Koulukino 2023). Vuosina 1931–1945 animaatioita ei luotu montaa, mutta nostan esiin animaation nimeltä Norakuro, eli korpraali Musti, joka oli armeijassa toilaileva koirahahmo ja mangasarjan luoja on Suiho Tagawan (kuvio 2). (Koulukino 2023.)



Kuvio 2. Norakuro 1975, kansikuva (Supekuri shop 2023)

### 3.2 Kulttuurin leviäminen

Japanilaiset sarjakuvat alkoivat levitä länsimaiseen kulttuuriin, ensimmäisiä merkkejä levittäytymistä oli vuonna 2002, jolloin Japanissa ja Etelä-Koreassa pidettiin jalkapallon MM-kisat. Tuolloin tunnettu Adidas merkki käytti teoksessa mangagrafiikkaa, joka kokosi kisoja varten teoksen nimeltä Manga Fever (kuvio 3). Pitää kuitenkin muistaa, että mangaan vastaanotto ei ole aina ollut hyvää, sillä osaa pitää sitä pinnallisena ja vääristyneenä. Mangahan oli vain japanilaisille suunniteltua sekä tyyliteltyä ja eikä sen ajateltu leviävän suuremmin muualle. Ulkomaalaiset kritisoivat millä tavalla sarjakuvat käsittelevät kristinuskkoa tai muita herkkiä aiheita (Gravett 2005, 152).



Kuvio 3. Manga fever 2002, kansilehti (MangaNelo 2020)

Manubeni-tutkimuslaitos on tehnyt tutkimusta, jonka mukaan japanilaisten sarjakuvien, taiteen ja elokuvien myynti nousi jopa 300 prosenttia vuosina 1992–2002. Amerikkalainen kulttuuri on ollut dominoivaa 1900-luvulla, mutta 2000-luvulla japanilainen kulttuuri vie voiton. Mangaan myyminen on ennen ollut vaikeaa muutamien ongelmien vuoksi, joita olivat esimerkiksi ksenofobia, joka tarkoittaa vieraisiin ihmisiin kohdistuvaa pelkoa sekä teosten pituus ja käännösvaikeudet. Pienten muutosten myötä asiat helpottuivat ja seuraavaksi alettiin näyttämään anime-lähetystyksiä, jotka valmistelivat katsojia mangaan tuloon. Euroopassa mangaa ei nähty vuosikausiin, vaikka tuolloin japanilaiset animaatio-sarjat olivat suosittuja, mutta vuosia myöhemmin lapset saivat oikeita manga vastineita (Gravett 2005, 152–154).

### 3.3 Animen asema Suomessa

Japanilaiset animaatioelokuvat ja piirrossarjat vetävät yhä enemmän suomalaisnuoria puoleensa. Kerron lyhyesti animen kohokohtat Suomessa, ensimmäinen animaatio elokuvissa oli Seikkailu aarresaarella vuonna 1973 (Kuvio 4). Kymmenen vuotta myöhemmin tuotiin VHS-animet, mutta katsojia ei ollut paljoa siihen aikaan. Seuraavana oli vuorossa synkkä tieteisanimaatio nimeltä Akira, joka esitettiin vuonna 1992. Pidän kohokohtana vuotta 1998, jolloin julkaistiin Pokemon tv-sarja, joka sai ison suosion. Vuonna 2005 Anime-lehti julkaistaan ja Cinema mondo aloitti Studio Ghiblin elokuvien maahantuonnin Suomeen, joka oli suuri ilmiö Suomen taidekentällä (Sundqvist 2012).



Kuvio 4. Seikkailu aarresaarella 1971, kansi (Kinokammio 2019)

Animebuumi alkoi jo 1990-luvulla, mutta manga ja anime olivat lukijoille vain outoja sanoja. Rakkautta ja anarkiaa-festivaali on jo toiminut kymmeniä vuosia, mutta Suomessa animaatio Akira näytettiin kyseisellä festivaalilla. Kymmeniä vuosia myöhemmin animen suosio on huipussaan. Monet suomalaiset tietävät Muumit, joka on monen lapsuuden animaatio, mutta monet eivät tieneet, että japanilaisia piirrossarjoja oli jo ennen muumeja. Vuodet 2021–2022 olivat animen vuosia, sillä silloin ilmestyi animeja elokuvien muodossa. Mainitsen Doraemon: Nobita's Little Star Wars 2021 elokuvan, joka on avaruusooppera. Moni on kuulut nimen Hayao Miyazaki, joka toi elokuvan nimeltä The Boy and the Heron, joka sai suuren suosion (Mankkinen 2023).

## 4 KULTTUURI JA TAIDE

### 4.1 Japanilaisia kulttuurin luoja

Mainitsin aikaisemmin Toei Dogasta, jossa työskentelivät Hayao Miyazaki ja Isao Takahata. He jättivät paikan ja tekivät töitä eri tuotantoyhtiöille, he tekivät töitä eri rooleissa kuten ohjaajina, tuottajina, animaattoreina sekä käsikirjoittajina. He olivat mukana lukuisissa animaatioissa, mutta yksi oli nimeltä Panda Ko Panda ja tämä kyseinen hahmo oli esihahmo yhdelle rakastetuimmalle hahmolle Totorolle (Koulukino 2023).

Miyazaki ohjasi tunnettua elokuvaa vuonna 1985 ja tuotantoporukan pohjalta perustettiin menestynyt Studio Ghibli. Heidän lisäksensä tuottajaksi palkattiin Toshio Suzuki. Sitten alkoikin animaatiotuotanto ja ensimmäiset tuotannot olivat Naapurini Totoro sekä Tulikärpästen hauta (Kuvio 5). Tämä kyseinen animaatio kertoo sisaren ja hänen veljensä elämästä sota-ajalla. Muita tunnettuja animaatioita olivat esimerkiksi Kikin lähettipalvelu, Henkien kätkemä ja Liikkuva linna. He ovat luoneet paljon pitkiä animaatioita, mutta mukaan mahtuu myös lyhyempiä, joita esitetään muun muassa Ghibli-museossa. Tämä studio on poikkeus, sillä Ghiblillä on vakituinen kuukausipalkkainen animaattorikunta, tämä mahdollistaa korkean tyyllillisen tason (Koulukino 2023).



Kuvio 5. Naapurini Totoro 1988, kuva (Kinoregina)

Moni on kuullut nimestä Goro Miyazaki, hän on Japanin kuuluisimman animaatioelokuvan tekijä sekä Ghibli-Studioon perustajan poika. Hän opiskeli aluksi puisto- ja kaupunkisuunnittelua, mutta hän saikin tehtäväkseen vastata Ghibli-Studioille museon toteutuksesta. Museo avattiin vuonna 2001 ja samalla Miyazaki

ryhtyi museon johtajaksi. Yksi studion tuottajista Toshio Suzuki houkutteli hänet jäämään ja hän ohjasi animaation nimeltä Maanmeren tarinat vuonna 2006. Tällä hetkellä hän on tekemässä kolmatta animaatio-ohjaustaan (Koulukino 2023).

Yhden mangan suurista luojista, Ozamukan ura kesti yli 40 vuotta, joka alkoi vuodesta 1946 ja loppui vuonna 1989. Hän eli vain 60-vuotiaaksi, mutta hän loi teoksia monen ihmisen elämäntyön verran. Hänen kirjoituksensa ja piirustusmäärät olivat suuret jopa 150 000 sivua 600 eri manganimikkeeseen, mikä on huima saavutus. Tämän kaiken lisäksi Tezuka teki 60 animaatiota, luennoi sekä kirjoitti esseitä ja elokuva-arvosteluja urallaan. Kaikki alkoi hänen lapsuuden innostuksestaan ja siitä tuli hänen elämäntehtävänsä, hän ajoi eteenpäin asiaa, jonka mukaan anime sekä manga pitäisi olla osana japanilaista kulttuuria (Gravett 2005, 26).

#### 4.2 Taidetyylit ja sarjakuvat

Taidetyylejä on erilaisia, joita ovat kawaii, chibi ja moe, nämä ovat yksinkertaisempia tyylejä (Kuvio 6). Kawaii tarkoittaa japaniksi söpöä ja se on kulttuurityyli, joka yhdistää pastellivärejä, kirkkaita värejä sekä lapsenomaiset kuvat. Toisin sanottuna tässä tyylissä peruspiirteinä on söpöys ja kyseiset hahmot tekevät söpöjä asioita. Yksi hyvä esimerkki tästä on Hello Kitty, tuo valkoinen ja söpö kisaahmo. Tämä hahmo on hyvin suosittu ja Hello Kitty- hahmoa löytyy monista paikoista ja tuotteista (Merriam-Webster 2023).



Kuvio 6. Anime Art Style 2022 (Peca 2023)

Yhtenä tyylinä löytyy myös chibi, joka tarkoittaa lyhyttä tai pientä, tätä termiä käytetään puhutettaessa lapsille. Sana yleensä lukeutuu positiiviseksi, mutta sillä saattaa olla myös negatiivinen merkitys, jos sitä käytetään haukkumasanana. Chibi hahmolla on pyöristetyt kehonosat sekä suuret silmät ilman nenää. Tämä tyyli sai alkunsa 1970–80 luvulla fanitaiteen myötä (Duncan 2023). Sana on moe on vaikeampi määritelmä kuin toiset, koska alkuperä ei ole täysin selvä. Sana moe tulee sanasta moeru, joka tarkoittaa sydäntä ja silmua, joka viittaa hahmon kasvavaan kiintymykseen. Yksinkertaisimmillaan moe tarkoittaa sitä, että katsojalla on viaton kiintymys kuvitteelliseen hahmoon, moe-hahmot ovat yleensä kilttejä ja viattomia (Kemner 2023).

Animeen kuuluu myös viisi luokkaa, joihin anime sopii shonen, shojo, seinen, josei ja kodomomuke. Shone on enemmän nuorille miehille tarkoitettu anime, niihin kuuluu miessankareita ja yksi tunnetuimmista hahmoista on Naruto (Kuvio 7). Shojo on suunniteltu teini-ikäisille sekä nuorille naisille, siinä ovat esillä tunteet ei toiminta. Vanhemmille miehille löytyy myös oma tyyliinsä, joka on seinen. Monet seinen ohjelmista ovat tieteeseen tai fantasiaan liittyviä. Toisin kun seinen niin josei on vastakohta, se on räätälöity aikuisille naisille. Tähän tyyliin kuuluu vanhemmat naiset ja realistisemmat tarinat. Viimeisenä luokkana on kodomomuke, joka on suunnattu lapsille. Tämä on siitä hyvä, että se opettaa lapsille moraalia sekä perusarvoja ja hahmot ovat värikkäitä. Tunnettuja esimerkkejä tästä ovat Pokemon ja Doraemon (Peca 2022).



Kuvio 7. Naruto 2023, kuva (Narutopedia 2023)



Animea on aina piirretty käsin, vielä tänäkin päivänä anime on yhdistelmä käsin piirustuksia ja tietokoneella luotuja kuvia (CGI). CGI:tä käytetään niihin alueisiin, joissa on väkijoukkoja tai dramaattisia elementtejä. Digitaide on suosittua ja monet nuoret taiteilijat tekevätkin animea digitaalisesti. Animen luominen perustuu realismiin ja perusteisiin, kyse on vain perspektiivistä, mittasuhteista sekä ihmisen anatomiasta. Hahmojen tyyllittäminen on myös tärkeää, kun ryhtyy luomaan animea (Peca 2022).

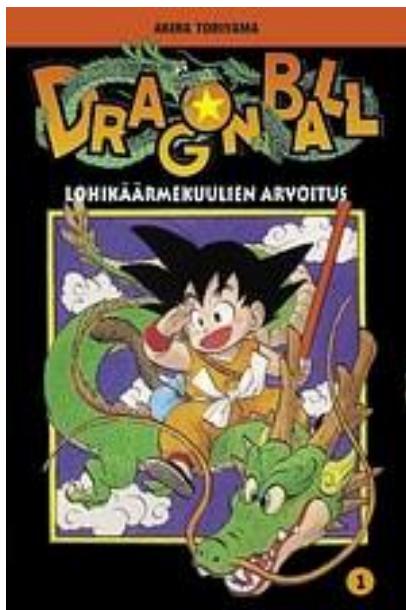
Japaninkieliset mangasivut luetaan oikealta vasemmalle, päinvastoin kuin länsimaissa. Minulla ei ole paljoa kokemusta japanilaisista sarjakuvista, mutta yksi suosikkini on Hopeanuoli, jota olen lukenut (Kuvio 8). Hopeanuolesta on tehnyt myös animesarja. Sarjakuviin kuuluu 18 osaa ja se oli Suomen myydyin manga vuonna 2011. Ensimmäisen osa nimi on Karhukoira Gin syntyy! Viimeisimpänä osana on Soturien paluu. Tekijänä on Yoshihiro Takahashi ja genre kuuluu seikkaluun sekä toimintaan. Tarina kertoo tiikeriraitaisesta akita-koirasta, jonka nimi on Gin, hänen kohtalonsa on tulla karhukoiraksi. Ginillä on myös isä nimeltä Riki, hänellä on vahva kyky, sillä Riki on kylänsä paras karhukoira. Titteli tuo kuitenkin omat haasteensa, sillä hän häviää taistelun pahaa Akakabutoa vastaan. Tämän kaiken takia Akabutosta tulee Ginin suurin vihollinen ja tästä seikkailu alkaa (Simanainen 2023a).



Kuvio 8. Hopeanuoli 1983–1987, kansikuva (Simanainen 2023b)

Hahmojen esiintyessä ensimmäistä kertaa huomaa, että osa hahmoista on realistisempia, mutta sarjan edetessä hahmot vakiintuvat ja pysyvät sellaisina sarjan loppuun asti. Koirienrodut ovat näyttävät hyvin aidoilta, mikä on yksi hänen vahvuksistansa. Takahashin yksi ensimmäisistä teoksista oli juuri Hopeanuoli, hänen tyylinsä on hyvin yksityiskohtaista ja selkeää, hän onnistui luomaan voimakkaan tunnelman.

Yksi suosituimmista japanilaisista sarjakuvista on Dragon Ball, jonka luoja on Akira Toriyama, tämä kuuluu shounen ja toiminnan genreen (Kuvio 9). Tässä on 42 osaa ja ensimmäisessä osassa kohdataan hahmo nimeltä Son Goku, hän asuu syrjäisessä metsässä sen jälkeen, kun hänen ukkinsa menehtyi. Tarina lähtee käyntiin, kun Son Goku tapaa tytön, joka etsii seitsemää lohikäärmeekultaa. Tähän liittyy arvoitus, sillä ensimmäinen löytäjä saa toivoa lohikäärmeeltä mitä vain. Yksi yllättävä tekijä on, että Son Gokulla on kuulista yksi, joka on hänen muisto ukistaan. Lopulta hän lähtee tytön kanssa etsintäretkelle, ja he kohtaavat matkalla uusia tuttavuuksia (Simanainen 2023b).



Kuvio 9. Dragon ball 2013, kansikuva (Simanainen 2023a)

Toriyaman tyyli on persoonallinen ja hyvin tunnistettava, hänen piirustustyyliään kutsutaan kauniiksi. Hän käyttää piirtämisessä ligne-claire, joka tarkoittaa viivojen korostamista, yksinkertaista varjostusta sekä minimaalisuutta. Sarjakuvan ulkonäkö on puhdas ja selkeä, eikä siinä ole täpliä tai monimutkaisia sävyjä. Hänen

hahmonsa ovat ilmeikkäitä ja ilmeistä näkee, että miten hahmot näkevät maailman. Tiivistettynä sarjakuva on visuaalinen taideteos ja siihen voi samaistua sekä on helppo tulkita (Padula 2023).

Nykypäivän mangoista haluan mainita Jujutsu Kaisenin, jonka tekijä on Gege Akutami (Kuvio 10). Kyseisestä mangasta on tehty myös siihen perustuva anime. Animea on tehty kaksi kautta ja kolmas on tulossa. Tämä kyseinen sarja on saanut suuren suosion. Kyseiseen sarjaan sisältyy erilaisia tunteita kuten kauhua, toimintaa sekä komediaa (Anime news network 2020). Tiivistetysti sarja kertoo Yuji Itadorista, joka on tavallinen poika. Yuji ystävineen purkavat kirotun esineen ja se houkuttelee kirouksia heidän sijaintiinsa. Suojellakseen ystäviään Yuji syö kirotun esineen ja hänestä tulee Sukunan voiman isäntä (Paurush 2023). Yksi sarjan päähahmoista on Satoru Gojo, joka on maailman vahvin ja hän työskentelee Tokyo Jujutsu High koulussa, hänellä on vaikutusvaltaa, joten käyttää sitä aseenaan suojelukseen sekä kouluttaakseen liittolaisiaan (Jujutsu Kaisen Wiki 2024).



Kuvio 10. Jujutsu Kaisen 2019, kansikuva (Adlibris 2019)

Näen, että Gege Akutamin piirustustyyli on epäyhtenäinen ja hän käyttää paljon varjoja. Hän käyttää piirustuksissaan teräviä kulmia ja suorita eli muodot ovat aika lohkomaisia. Hahmojen silmät ovat usein samanmuotoiset esimerkiksi kaksi viivaa ja kaari. Pidän hänen piirustustyylistään Jujutsu kaisenin sarjakuvassa, hän käyttää värejä monipuolisesti ja hahmot erottuvat tyylillään.

### 4.3 Mangan piirtäminen

Mangan luomiseen kuuluu eri vaiheita, ensimmäisenä vaiheena on käsikirjoitus, johon pitää luoda tarinat, hahmot ja teot. Ennen kuin voi ruveta luomaan tarinaa, ensin pitää valita teema kuten komedia tai rakkaus. Hahmojen luomisessa tulee ottaa huomioon persoonallisuus ja ulkonäkö. Tässä vaiheessa on tärkeää luonnostella käsikirjoitus johdannosta loppuun. Skripti tulee jakaa moneen sarjaan ja pitää luoda sekvenssejä eli jaksoja kuten paikka, jossa toiminta tapahtuu tai toiminnasta, jolloin esimerkiksi sankari tapaa kilpailijansa (Canson 2023).

Toisena vaiheena on kuvakäsikirjoitus eli storyboard. Pitää ottaa huomioon paneelien koostumus esimerkiksi montako laatikkoa tarvitsee. Laatikoiden kokoa kannattaa vaihdella lähikuvista kokokuvaan. Tässä on neuvona, että piirrä se kuin elokuvaohjaat. Kolmantena vaiheena on kynäluonnoksen tekeminen, jossa laatikoiden ääriviivat piirretään sinisellä värillä ja tämän jälkeen karkeat luonnokset olisi hyvä tehdä harmaalla värillä. Seuraavaksi musteen lisääminen eli ensimmäisenä täytyy maalata ääriviivat laatikkoihin, mutta jos on aloittelija, suositellaan käytettävän esimerkiksi erittäin hienoa kärkikynää. Taustalle voi piirtää kuvatekstejensä ja dialogia palloja. Tässä vaiheessa tehdään asetusten ja merkkien ääriviivojen värittäminen sekä tehosteiden lisäys (Canson 2023).

Viidentenä vaiheena on täyttö, jossa pitää käyttää hienokärkikynää tarkempaan piirtämiseen. Lohkoihin ja varjostuksiin suositellaan leveää tussia tai sivellintä ja kaiken lisäksi pitää muistaa lisätä taustoihin näyttöjä. Viimeisenä vaiheena on viimeistely, johon pitää lisätä dialogit ja yksityiskohdat. Usein viimeistelyyn käytetään valkoista korjausnestettä, jolla voi lisätä kyseistä nestettä, vaikka pupillien keskelle (Canson 2023).

## 5 TEOKSENI KOIKARPIN TEKEMINEN JA ANALYYSI

### 5.1 Tekniikka ja materiaalit

Minulla oli käytössä teosta tehdessä lyijykynä, 30x40 kokoinen maalauspohja, akvarellimaaleja, muutama pensseli sekä tussi. Aluksi piirsin luonnoksen maalauspohjaan ja sen jälkeen aloitin maalaamisen kaloista, joihin käytin kahta punaisen sävyä, jotka ovat karmiininpunainen sekä karmiininpunaisen ja valkoisen sekoitus (Kuvio 11). Seuraavaksi maalasin järvenpohjaa mustaksi, sävyn nimi on lamp black eli noen musta. Maalaus sisältää kiviä paljon, joihin käytin montaa väriä sekä väriensekoituksia.



Kuvio 11. Taiteellisen production luonnos ja siinä käytetyt maalit

Sain harmaansävyjä sekoittamalla mustaa ja valkoista, sävyjen nimet ovat noen musta ja titanium white eli titaanin valkoinen. Ruskean sävy syntyi sekoittamalla oranssia, valkoista ja mustaa. Loppujen kivien värit ovat kirkkaampia, joihin käytin keltaista eli sitruunan keltaista sekä rose portraitia eli ruusun sävyä. Käytin lumpeenlehtiin vain yhtä sävyä, koska sävyä saa haalennettua vedellä vaaleammaksi, värin nimi on light green eli vaaleanvihreä. Hyödynsin kolmea erikokoista pensseliä, joiden koot ovat 2, 4 ja 10. Käytin isompaa pensseliä lumpeenlehtiin ja pienempiä pensseleitä kapeisiin kohtiin. Viimeistelin maalauksen tussilla, joilla tein rajaukset, tussin kärjen koko on 0,7 millimetriä.

Olen aina tykännyt maalata akvarellimaaleilla, siksi valitsin kyseiset maalit tähän työhön. Maalauksen tekeminen oli aika pikkutarkkaa työtä monen yksityiskohdan myötä. Pystyin käyttämään pensseliä laajemmin lumpeenlehtien kohdalla, sen sävyt syntyivät monta kertaa pensseliä käyttämällä. Työssä helpointa oli ääriivivojen piirtäminen ja vaikeinta yksityiskohtien maalaaminen. Lisäsin lumpeenlehtien ympärillä ääriivivoja valkoisella maalilla, jotta sain vedenalaisentunnelman. Tiivistettynä maalaustekniikka oli tarkkaa ja materiaalien käyttö luonnistui hyvin.

## 5.2 Työskentely

Maalauksen kanssa työskentely kesti suunnitteluineen noin viikon. Minulla oli aluksi vaikea keksiä lopullista aihetta maalaukselle, mutta inspiraatioksi syntyi vesi, joka on japanilaisilla tärkeä asia, sillä se on iso osa kulttuuria. Maalaan yleensä suurimmaksi osaksi maisemamaalauksia, mutta tämän työn myötä halusin kokeilla jotain erilaista. Yksi työni inspiraatiosta oli Koe no katach, jossa koikarpit ovat tärkeässä osassa ja symboloivat montaa asiaa. Työskentelyni tarkoituksena on ymmärtää japanilaista populaarikulttuuria ja symboliikkaa.

Työskentelyn vaiheet olivat suunnittelu, luonnostelu, maalaaminen ja viimeistely. Suunnittelu oli aluksi hankalaa, koska en löytänyt inspiraatiota. Tutkittuani ja luettuani Japanin kulttuurista, huomasin, että koikarpit ovat osa japanilaista kulttuuria ja siitä lähti syvempi suunnittelu. Aloitin luonnostelun, mikä sujui ilman mutkia. Piirsin muutaman luonnoksen ja lopullinen luonnos alkoi syntyä.

Tämän jälkeen hahmottelin luonnoksen maalaus pohjalle ja aloitin maalauksen (Kuvio 12). Maalauksessa kului eniten aikaa jopa muutama päivä, koska halusin työn olevan siististi tehty.



Kuvio 12. Taiteellisen produktion luonnos, 2023

Vaikeuksia tuotti pienten yksityiskohtien maalaminen, sillä jouduin välillä paikkaamaan, jos maalia meni yli rajojen. Lumpeenlehtien maalaus oli aika helppoa, mutta siinä meni aikaa, koska sävyjen piti näyttää aidoilta. Lopuksi oli viimeistely, joka oli helpoin osuus, maalasin valkoisia viivoja, jotta saisin sen näyttämään vedeltä. Viimeisenä piirsin ääri viivat, joka viimeistelee teoksen. Ääri viivat eivät olleet aluksi tarkoituksen mukaisia, mutta kokeilin ja totesin, että se korostaa työtäni.

### 5.3 Symboliikka ja merkitys

Halusin tuoda tässä maalauksessa esiin vedenalaista maailmaa, koska vesi on tärkeä elementti japanilaisille. Koikarppi on haluttu kala japanilaisissa puutarhoissa sen kirkkaiden värien takia. Koikarpilla on kaunis symboliikka, se edustaa rohkeutta, sinnikkyyttä sekä rakkautta. Kyseistä kalaa esiintyy japanilaisten taiteilijoiden taideteoksissa sekä se on hyvin suosittu tatuoinnin aihe.

Koi-karppi tuo myös rauhaa ja hiljaisuutta puutarhoihin ja jos ajatellaan asiaa henkisten hyvinvoinnin kannalta niin se ilmentää sinnikkyyttä ja voimaa erilaisten haasteiden kohdalla. Se tuo myös onnea opiskelijoille, siksi heillä onkin mukana koi-kortteja koepäivinä. Japanissa on tapahtuma nimeltä Kodomo no hi, siinä tapahtumassa japanilaiset ripustavat koi-parien muotoisia viirejä. Niilläkin on merkitys, viirit edustavat perheen uintia vastavirtaan. Musta karppi edustaa isää, punainen karppi äitiä sekä lapsilla on oma kalansa. Karppeja on eri lajikkeita, minä valitsin lajikkeen nimeltä Kujaku, joka onnensymboli (Kanka Japan 2023)

Japanissa vesi symboloi puhdistumista ja elämää. Siellä onkin sanonta, että ilman vettä ei ole elämää. Uskomuksena on, että vesiputoukset ovat pyhiä ja kun seisoo putouksien alla niin sitä pidetään puhdistavana. Japanilaiseen kulttuuriin kuuluu shintopalvonta, joka alkaa puhdistuksella. Siellä he uskovat erilaisiin vesihenkiin ja velhoihin. Heidän kulttuurissaan on tärkeitä rituaaleja, jotka osa voi kuulostaa erilaiselta meille. Yksi rituaali on sellainen, kun ennen uutta rakennusta tapahtuu maanpuhdistus, joka liittyy heidän uskontoonsa (Pahvanithas 2019).

Kivilläkin on merkityksensä, ne ovat tärkeä osa japanilaista puutarhaa. Kivien asettelu on tehty harkiten, koska niihinkin löytyy joku ajatus. Kolmen kiven ryhmä voivat kuvata montaa asiaa esimerkiksi taivasta, maata ja ihmistä. Se kuvaa myös buddhalaista kolminaisuutta eli buddhaa, dharmaa ja sanghaa. Buddha tarkoittaa valaistunutta, dharmaa oppia sekä sangha tarkoittaa ystäviä sekä auttajia (Rautiainen 2011).



#### 5.4 Lopputulos

Työni inspiraationa on manga, jossa esiintyy koikarpeja, joten tämä teos on yhdistelmä mangaa ja japanilaista kulttuuria, Noin viikon työskentelyn jälkeen sain maalauksen valmiiksi (Kuvio 13). Olen tyytyväinen, että sain luotua sellaisen teoksen, johon olen aika tyytyväinen, mutta pieniä muutoksia se vielä kaipaisi. Olisin halunnut lumpeenlehtien näyttävän vielä aidommalta. Huomasin jälkepäin, että osa mustista ääriviivoista oli liian paksuja, olisin voinut valita ohuempi kärkisen tussin.



Kuvio 13. Valmis maalaus koikarpit, 2023

Pidän työni värimaailmasta, sillä keltaiset ja ruusunväriset kivet sekä koikarpit toivat työhöni mukavaa piristettä. Koikarpeista tuli aidonnäköiset ja sain vedestä luonnollisen näköisen. Maalauksen tarkoituksena on saada katsoja tunnistamaan japanilaista kulttuuria ja ehkä tutkimaan symbolien merkityksiä. Loppujen lopuksi tätä työtä oli mukava tehdä, vaikka pieniä haasteitakin oli. Tätä maalausta tehdessä en keskittynyt opinnäytetyön kirjoittamiseen.

## 6 POHDINTA

Japanilainen populaarikulttuuri merkitsee montaa asiaa kuten taidetta, uutta kulttuuria sekä erityisesti yhteisöllisyyttä. Se näkyy sarjakuvissa tyyli- ja suuntauksina, sillä jokaisella tyyllillä on omat ominaisuudet. On montaa tapaa ja tyyliä luoda sarjakuvataidetta, joku voi haluta luoda Hello Kittejä joku muu jotain muuta tyyliä. Japanilaisen kulttuurin levinneisyys on suurta oman kokemuksen ja tuttavien pohjalta. Kulttuurin levinneisyys alkoi varsinaisesti vuoden 2002 jalkapallon MM-kisoissa, jolloin mainoksissa käytettiin mangagrafiikkaa. Pidän tämän kulttuurin leviämistä hyvänä asiana länsimaihin, koska toisen maan kulttuurin oppiminen on tärkeää ja se lisää kiinnostusta.

Japanilainen kulttuuri levisi myös Suomeen. Ensimmäinen animaatio, joka Suomessa esitettiin, oli jo vuonna 1973. Animebuumi alkoi 1990-luvulla ja se vain nostanut suosiotaan nykypäivään asti. Pidän yhtenä kohokohtana vuotta 1998, jolloin julkaistiin Pokemon, joka sai suuren suosion. Kaikkihan alkoi oikeastaan muumeista, joka on monen suomalaisen ensimmäisistä animaatioista ja tämä pyörii edelleen televisioissa. Mangan lukeminen on suosittua Suomessa, mutta Suomen myydyin manga on Hopeanuoli vuodelta 2011 ja siitä mangan luku on vain kasvanut. Japanilaisen populaarikulttuurin suosio on huipussaan ja se jatkuu varmasti pitkään (Gingamanga 2023).

Japanilaisen animen ja mangan historia on monipuolinen, josta nostan esiin muutamia asioita. Sanaa manga alettiin käyttää 1700-luvun loppupuolella teoksissa, joista tunnetuin on sarjakuva nimeltä Shiji no yukikai. Ennen toista maailmansotaa ei ollut sarjakuvien menestyneintä aikaa esimerkiksi sarjakuvien torjumisen myötä. 1950-luvulla mangan suosio kasvoi erityisesti Osamu Tezukan myötä. Animen historia alkaa 1910-luvulta, siihen aikaa käytettiin muuan muassa pala-animaatiotekniikkaa. Studio Ghiblin perustajat Miyazaki ja Takahata olivat töissä Toei Dogassa 1960-luvulla, jossa tekivät töitä eri tuotantoyhtiölle, kunnes he itse perustivat oman yrityksen.

Käytin työssäni apuna erilaisia aineistoja kuten artikkeleita, yhtä kirjaa ja sarjakuvia. Artikkeleista oli eniten apua, mutta pitää olla tarkkana, että tieto on todenmu-

kaista. Minulla tuli vastaan artikkeleita, joissa oli epämääräistä tietoa. Japanilaisen populaarikulttuuriin levittäytymiseen tietoa löytyi kirjasta nimeltä Manga - 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa. Tutkin erilaisia japanilaisia sarjakuvia, joista kerroisin opinnäytetyössäni. Löydettyäni japanilaiset sarjakuvat, ryhdyin etsimään tietoa erilaisista artikkeleista. Tutkin kaikki lähteeni, joten opinnäytetyössäni olevat tiedot pitäisi olla totta. Opinnäytetyötäni voisi hyödyntää jatkotutkimukseen, koska tietoa löytyisi aiheeseeni liittyen enemmänkin esimerkiksi, kuinka tehdään animaatioita tai millaiset animaattoreiden työtavat.

## LÄHTEET

Adlibris 2019. Jujutsu Kaisen, Vol.1. Viitattu 18.3.2024

[https://www.adlibris.com/fi/kirja/jujutsu-kaisen-vol-1-9781974710027?gad\\_source=1&gclid=EAIaIqobChMI4ejjtuChQMVjwuiAx0arguzEAQYASABEgLUtPD\\_BwE](https://www.adlibris.com/fi/kirja/jujutsu-kaisen-vol-1-9781974710027?gad_source=1&gclid=EAIaIqobChMI4ejjtuChQMVjwuiAx0arguzEAQYASABEgLUtPD_BwE).

Anime News Network 2024. This week in Anime. Viitattu 18.3.2024.

<https://www.animenewsnetwork.com/this-week-in-anime/2020-11-17/166406>.

Canson 2023. 6 steps to drawing your manga. Viitattu 1.12.2023

<https://en.canson.com/expert-advice/6-steps-drawing-your-manga>.

Duncan, E 2023. The meaning of chibi: is it cute or insulting? Busuu

10.11.2023. Viitattu 10.11.2023. <https://blog.busuu.com/chibi/>.

Futot, Y. 2011. Animen historia - kunnolla. Futoi yatsu 30.10.2011. Viitattu

2.12.2023 <https://futoiyatsu.wordpress.com/2011/10/30/animen-historia-kunnolla/>.

Gingamanga 2023. Ginga: Nagareboshi Gin. Viitattu 18.3.2024

[https://gingamanga.fandom.com/fi/wiki/Ginga:\\_Nagareboshi\\_Gin](https://gingamanga.fandom.com/fi/wiki/Ginga:_Nagareboshi_Gin).

Gravett, Paul. 2005. Manga – 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa. Helsinki: Otava.

Gröndahl, L. 2023. Taiteellisen tutkimuksen työkaluja. Teoksessa L. Gröndahl

(toim.) Taiteellinen tutkimus. Teatterikorkeakoulun julkaisusarja 76. Helsinki:

Taideyliopiston Teatterikorkeakoulu. Viitattu 2.12.2023

<https://disco.teak.fi/taiteellinen-tutkimus/taiteellisen-tutkimuksen-tyokaluja/>.

Hopeatiikeri 2014. Takahashin tyyli. 23.7.2014. Viitattu 13.12.2023.

<https://hopeatiikeri.blogspot.com/2014/07/takahashin-tyyli.html>.

Japan Centric, 2021. The history of manga: Leading up to modern manga.

13.12.2021. Viitattu 13.12.2021 <https://www.japancentric.com/the-history-of-manga-leading-up-to-modern-manga/>.

Japan City Tour 2023. A Short History of Anime. Viitattu 13.12.2023

<https://japancitytour.com/short-history-anime/>.

Jujutsu kaisen wiki 2024. Satoru Goju. Viitattu 18.3.2024. [https://jujutsu-kaisen.fandom.com/wiki/Satoru\\_Gojo](https://jujutsu-kaisen.fandom.com/wiki/Satoru_Gojo).

Kinokammio 2019. Seikkailu aarresaarella (1971). Brutus 18.12.2019. Viitattu

18.3.2024 <https://kinokammio.blogspot.com/2019/12/seikkailu-aarresaarella-1971.html>.

Kinoregina 2007. Naapurini Totoro 1988. Nyyssönen 9.10.2007. Viitattu

18.3.2024 <https://kinoregina.fi/elokuva/204877/>.

Koulukino 2023. Japanilainen anime ja animaatio. Viitattu 13.12.2023  
<https://www.koulukino.fi/oppimateriaalit/kukkulan-tytto-sataman-poika/japanilainen-anime-ja-animaatio/>.

Kanka Japan 2023. Koi-Karppin merkitys. Viitattu 13.12.2023 <https://kanka-japan.fi/koi-karppin-merkitys/>.

Kemner, L. 2023. What is Moe in Japanese Manga and Anime? CBR 21.8.2023. Viitattu 21.8.2023 <https://www.cbr.com/what-is-moe-in-anime/>.

MangaNelo 2020. Adidas Manga Fever. Viitattu 18.3.2024  
<https://m.manganelo.com/manga-oy97818>.

Mankkinen, J. 2023. Anime kiinnostaa nyt maailmanlaajuisesti ja Suomessa vierailut ohjaaja tietää miksi: ”Japanissa ei ole ollut rajoituksia tai sääntöjä” Yle 12.9.2023. Viitattu 13.12.2023 <https://yle.fi/a/74-20049443>.

Merriam-Webster 2013. On ”Kawaii” and the Power of Cute. Viitattu 13.12.2023  
<https://www.merriam-webster.com/wordplay/kawaii-cute-japan-origin-meaning>.

Narutopedia 2023. Naruto Uzumaki. Viitattu 18.3.2024  
[https://naruto.fandom.com/wiki/Naruto\\_Uzumaki](https://naruto.fandom.com/wiki/Naruto_Uzumaki).

Padula, D. 2023. Why Is Dragon Ball so Beautiful? A Work of Love at First Sight! The Dao of Dragon Ball 7.11.2021. Viitattu 14.12.2023  
<https://thedaofdragonball.com/blog/questions-answers/why-is-dragon-ball-so-beautiful/>.

Pahvanithas, K. 2019 Water In Japanese Culture. Prezi 6.9.2019 Viitattu 14.12.2023. <https://prezi.com/ounclfcgjzth/water-in-japanese-culture/>.

Paurush, O. 2023. Revisit Jujutsu Kaisen season 1 beyond curses, sorcerers, and Sukuna’s Shenanigans as season 2 to unleash soon. Hindustan Times 5.7.2023. Viitattu 18.3.2024  
<https://www.hindustantimes.com/entertainment/anime/revisit-jujutsu-kaisen-season-1-beyond-curses-sorcerers-and-sukunas-shenanigans-as-season-2-to-unleash-soon-101688558394069.html>.

Peca, S. 2022. The Anime Art Style: Why is it so popular? Winged Canvas viitattu 14.12.2023 <https://www.wingedcanvas.com/single-post/the-anime-art-style-why-is-it-so-popular>.

Rautiainen, K. 2011. Japanilaisten puutarhojen symboliikka. Viitattu 18.3.2024  
<https://www.roihuvuori.fi/hanami/japanilaisten-puutarhojen-symboliikka/>.

Simanainen, M. 2023a. Dragon ball. Viitattu 15.12.2023  
<https://tokio.fi/manga/hopeanuoli>.

Simanainen, M. 2023b. Dragon ball. Viitattu 15.12.2023  
<https://tokio.fi/manga/dragon-ball>.

Sundqvist J. 2012. Muumeista Totoroon – Miten anime hivuttautui Suomeen? Yle 14.9.2012. Viitattu 15.12.2023 <https://yle.fi/a/3-6291473>.

Supekuri 2023. Norakuro Manga Collection 1. Viitattu 18.3.2024  
<https://supekuri.shop-pro.jp/?pid=145449753>.