

SARJAKUVAN KONSEPTISUUNNITTELU MASENNUS- TEEMALLA

Projekti ValkoinenValhe: Tarina parantumisesta

Klint-Connelly Henriikka

Opinnäytetyö
Taiteet ja kulttuuri
Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

2018

Taiteet ja kulttuuri
Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

Tekijä	Henriikka Klint-Connelly	Vuosi	2018
Ohjaaja	Anitra Arkko-Saukkonen		
Työn nimi	Sarjakuvan konseptisuunnittelu masennusteemalla. Projekti ValkoinenValhe: Tarina parantumisesta.		
Sivu- ja liitesivumäärä	37 + 7		

Opinnäytteen tavoitteena oli tutkia ja käsitellä suomalaisia sarjakuvia, jotka keskittyvät masennuksen ympärille ja pohtia, kuinka käyttää tutkimuksessa saatua tietoa oman tulevaisuudessa tuotettavan sarjakuva-albumin, Projekti ValkoisenValheen, jatkotyöstöön ja opinnäytteen teososiona toteutettavan lyhyen esimerkkisarjakuvan tuotannossa.

Tarkastelun alla olevat aiemmin julkaistut masennus- ja mielenterveys-sarjakuvat antoivat kuvaa siitä, kuinka suomalaiset käsittelevät ja kuvastavat masennusta tässä visuaalisen viihteen muodossa. Näiden teosten kerrontatavat ja masennuksen käsittelyt olivat myös vertailun alla, jotta saisin ideoita siihen, mitä tehdä toisin oman teokseni suhteen. Otin myös tutkittavaksi sen, kuinka teokset käsittelevät masennuksesta paranemista. Tutkinnan aikana teokset jaoteltiin kolmeen kategoriaan: omaelämäkerrat ja realistiset fiktiot, humoristiset ja taiteelliset. Tutkimuksessa vertailtiin myös ensimmäistä samaa aihetta käsittelevää omakustannettani, Justusta, uuden projektin synopsikseen, hahmoin ja kokonaiskonseptiin. Taiteellisessa teososuudessa suunnittelin, käsikirjoitin ja tuotin lyhyen esimerkinä toimivan demosarjakuvan perustuen Projekti ValkoiseenValheeseen.

Lähteinä käytettiin useita sarjakuvateoksia suomalaisilta sarjakuvapiirtäjiltä, Kvaak.fi nettisivun tarjoamia arvosteluja näistä teoksista ja muita nettilähteitä, kuten artikkeleita ja arvosteluja. Demosarjakuvan käsikirjoitus kirjoitettiin Word ohjelmalla ja kuvakäsikirjoitus piirrettiin paperille. Itse demosarjakuva luonnosteltiin ja piirrettiin myös paperille, jonka jälkeen se siirrettiin digitaaliseen muotoon ja väritettiin ja viimeisteltiin Photoshop Elements 6.0 ohjelmalla.

Tämä opinnäyte oli suuri apu saada selkeä idea siitä mitä tahdon tehdä Projekti ValkoisellaValheella ja kuinka se sopii masennussarjakuvien joukkoon. Tutkimusosuus tarjosi laajan vastauksen sille, millaisia masennussarjakuvia suomalaiset tuottavat kolmessa tutkimassani kategoriassa. Demosarjakuvan teko oli myös hyvä aloitus valmistumiseni jälkeen aloitettavalle sarjakuva-albumiprojektille ja voi myös toimia tehokkaana mainostusvälineenä yleisölleni sosiaalisessa mediassa.

Avainsanat Sarjakuvat, konseptisuunnittelu, käsikirjoittaminen
Muita tietoja Työhön liittyy seitsemän sivun pituinen demosarjakuva.

Arts and Culture
Fine arts
Visual Artist

Author	Henriikka Klint-Connelly	Year	2018
Supervisor	Anitra Arkko-Saukkonen		
Subject of thesis	Concept work of a comic with depression as theme. Project WhiteLie: Story of recovery.		
Number of pages	37 + 7		

The goal of this thesis was to examine Finnish comic books, which revolve around depression and how to use this gained information to work with the Project WhiteLie, an upcoming comic album I have been planning to start to work with after graduation. This information will be also used on producing short demonstration comic based on the same comic album concept.

The comic books observed provided relatively clear image of how Finnish comic artists handle and visualize the topic of depression and mental health with this form of visual storytelling entertainment. The presentation, handling of depression and story's narrative ways were also studied with these other comic books, in order to acquire ideas on what to do differently with my own piece. I also paid attention to how many of these stories tell about recovering from depression. During the research I was able to classify these comic books in three categories: autobiographies and realistic fictions, humour and artistic. In this research I also compared new project's synopsis, main characters and overall concept to my older self-published comic release, Justus, which also revolved around the same theme. For the artistic work section, I planned, scripted and drew short example comic based on Project WhiteLie.

Multiple sources were used such as comic books drawn by different comic artists, articles and reviews provided by Kvaak.fi comic portal website and along with other online sources such as other articles and reviews of the examined comic books. Demo comic's manuscript was written with Word program, while storyboard was drawn with pencils on paper. Demo comic itself was sketched and drawn on paper as well, which was then scanned to the digital format and coloured and finalized with Photoshop Elements 6.0 program.

This thesis was an immense help to obtain clear idea of what I wanted to do with Project WhiteLie and how it fitted within other depression comic books. Research provided broad answer to the question of how Finnish artists represent depression in comics. Demo comic was also a good beginning for upcoming work with this new comic album project. This demo would also work well as a promotional material for Project WhiteLie to be shared on social media.

Key words Comics, concept planning, manuscripting
Special remarks Thesis includes seven page long demo comic.

SISÄLLYS

SISÄLLYS	4
1 JOHDANTO	5
2 SUOMALAISET MASENNUS- JA MIELENTERVEYSSARJAKUVAT	6
2.1 Projekti ValkoisenValheen alkuidea ja hahmosuunnittelu	6
2.2 Lähdesarjakuvien kategoriat ja referointi	11
2.2.1 Omaelämäkerrat ja realistiset fiktiot	11
2.2.2 Huumori.....	16
2.2.3 Taiteelliset	17
2.3 Referointi yhteenveto	19
2.4 Teosten rinnastus Projekti ValkoiseenValheeseen	20
2.5 Justus-vertailu.....	21
2.6 Ideoinnin yhteenveto ja synopsis	25
3 DEMOSARJAKUVAN TOTEUTUS.....	27
3.1 Käsikirjoitus.....	27
3.2 Tuotanto.....	29
4 POHDINTA	31
LÄHTEET.....	34
LIITTEET	36

1 JOHDANTO

Suomessa masennus on yleinen mielenterveysongelma ja aiheesta on tehty lukuisia sarjakuvia jo paljon aikaisemmin. Koska pyrin käsittelemään ajankoh-
taisia yhteiskunnallisia aiheita sarjakuvieni tarinoissa, olen valinnut sen myös
seuraavan laajemman teokseni aiheeksi. Tutkimusta varten luen suomalaisia
sarjakuvateoksia ja pohdin, kuinka niissä käsitellään masennusta sairautena ja
konseptina ja puhutaanko sairaudesta paranemisesta. Ensimmäinen omakus-
tanteeni, *Justus*, käsitteli myös masennusta ja mielenterveyttä, ja se tulee ole-
maan muiden teosten rinnalla tärkeänä vertailukohteena uudelle teokselle, jota
suunnittelen ja käsikirjoitan. Tarkastelen tarinankerronnan ja masennuksen kä-
sittelyn lisäksi sitä puhutaanko aikaisemmin julkaistuissa sarjakuvissa ja Jus-
tuksessa masennuksesta parantumisesta. Tässä opinnäytteessä en perehdy
siihen, kuinka sarjakuvatarinaa kuuluisi käsikirjoittaa tai hahmoja suunnitella
oppikirjan mukaan, vaan käytän jo vuosien varrella oppimaani tietoa hyväksi
idean suunnitteluun.

Teososana toimii seitsemän sivun pituinen esimerkkinä ja markkinointimateriaa-
lina toimiva demosarjakuva albumista, jota alkaisin työstää valmistuttuani tästä
ammattikorkeatutkinnosta. Tällä hetkellä teos kulkee englanniksi nimellä *Project
WhiteLie* ja suomeksi *Projekti ValkoinenValhe*. Opinnäytteessä keskityn demon
ideointiin, käsikirjoittamiseen, tuotantoon ja siihen, mitä asioita voin tehdä eri
tavalla verrattuna muihin aiempiin samaa aihetta käsitteleviin sarjakuviin ta-
rinankerronnalla, konseptilla ja hahmojen piirteillä. Opinnäytteen aikana en ole
käsikirjoittamassa lopullista isoa teosta, sillä demosarjakuva antaa pohjan tä-
män sarjakuvateoksen tulevaisuuden jatkotyöstölle.

Valitsin sekä useita omakustanteita että myös tunnetuimpien kustantamojen
julkaisemia suomalaisia masennus-aiheisia sarjakuvia, jotta saisin yleiskuvaa
siitä, kuinka suomalaiset käsittelevät aihetta sarjakuvien kautta. Omakustantee-
ni *Justus* on yksi näistä lähteistä. Muut tietolähteet ovat netistä valittuja arvoste-
luja ja artikkeleita kyseisistä teoksista ja niiden tekijöistä, jotta saisin myös ulko-
puolisen lukijan näkökulmaa aiheesta. Kattavana tietolähteenä toimi sarjakuva-
portaali-sivusto www.kvaak.fi, joka toimii yhteistyössä Suomen Sarjakuvaseuran
kanssa.

2 SUOMALAISET MASENNUS- JA MIELENTERVEYSSARJAKUVAT

Joka viides suomalainen sairastaa masennusta ainakin kerran elämänsä aikana ja monilla heistä se uusiutuu tai kehittyy kroonisesti pysyväksi. Naisilla sairastuminen on yleisempää kuin miehillä. (Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2015.) Yleinen käsitys on, että kärsivistä ja mielenvikaisista ihmisistä syntyy taiteilijoita ja he luovat hyvin synkkää, mutta puhuttelevaa taidetta. Tästä huolimatta hyvälaatuisen taiteen edellytyksenä ja perustana ei pitäisi olla taiteilijalle tarkoituksella tai piittaamattomuudella aiheutettu kärsimys. (Anni H. 2014.)

Ollessaan taiteenmuoto, jolla voi yhdistää sekä visuaalista että myös tekstiin perustuvaa kerrontaa, sarjakuvista on tullut monille tekijöille luonnollinen tapa kertoa kokemuksistaan tai kommentoida sitä kuinka yhteiskunta käsittelee masennusta sairautena ja kohtelee siitä kärsiviä. Sarjakuvilla kuvastetaan masennusta myös hyvin erilaisilla tavoilla, niin tarinankerronnallisesti kuin visuaalisella tyyllillä. Perustan kyseiset havainnointini julkaisuihin, jotka valitsin luettavaksi ja vertailuksi omien näkemysteni ja teoksen suunnittelun rinnalle.

Taiteellinen periaatteeni tekijänä on luoda taidetta joka olisi tietynlaiselle yleisölle samaistuttavaa, vaikka omaa persoonaani päätyy joukkoon tahtomattakin. Ja vaikka tarinani ovat pääosin fiktiivisiä, pyrin käsittelemään yhteiskunnallisesti ajankohtaisia aiheita, jolloin aukeaa tilaisuus samaistuttavuudelle ja omalle kommentoinnille kyseisistä aiheista. Koska masennus on tällä hetkellä hyvin ajankohtainen keskustelunaihe, vaatii se minulta muiden ihmisten näkökulmiin tutustumista, olivat he sitten itse sarjakuvapiirtäjiä tai lukijoita.

2.1 Projektin ValkoisenValheen alkuidea ja hahmosuunnittelu

Projektin ValkoisenValheen ideointi alkoi vuoden 2017 talvella pohtiessani uusia ideoita tulevaisuuden sarjakuvateoksille. Talletan lähes jokaisen idean itselleni muistiin, vaikka ottaisinkin vain juuri tietyn tarkastelun ja jatkotyöstön alle riippuen siitä, mikä sillä hetkellä inspiroi kaikista eniten. Tämä alkuvaihe oli suurimmin osin ajatustyötä, jonka kaikkia yksityiskohtia ei aina välttämättä raportoitu fyysiseen muotoon.

Monesti tarinoideni suunnittelun lähtökohdat alkavat jostain näkemästäni unesta, jonka ympärille alan kokoamaan hahmoja, tapahtuma-aikaa ja paikkaa ja tarinan syytä. Tahdon antaa tarinoilleni jonkinlaisen sanoman tai merkityksen seikan, joka saisi lukijat ajattelemaan. *Projekti ValkoisenValheen* perustaidea oli tämä: masentunut videopelikehittäjä, jota vainoaa ja seuraa yliluonnollinen olemus. Toinen teema, jolle pistin paljon painoarvoa, oli se että tarinan täytyy käsitellä parantumista. Kun perusrunko alkoi samaan enemmän massaa ympärilleen, aloin kirjoittamaan sattumanvaraisesti muistiinpanoja itselleni talteen ja piirtämään hahmokonsepteja.

Koska pyrin samaistuttavuuteen, etsin luonteenpiirteitä ja elementtejä, jotka koavat hahmon persoonallisuuden arkipäiväisestä ympäristöstäni ja ihmisistä, joita kohtaan itse tai jotka jakavat elämänsä esimerkiksi sosiaalisessa mediasa. Mukaan voi lipsahtaa piirteitä itsestäni, mutta pääperiaate on, ettei hahmoista tulisi suoranaisia minäkuvia. Joskus laitan mukaan myös piirteitä, joista vain satun itse pitämään tai joita tahtoisin nähdä hahmoissani.

Projekti ValkoisenValheen päähahmona on nuori mies ja aloitteleva videopelikehittäjä, Samuel (tuttavallisemmin Sam) Castleberry. (Kuva 1.) Hyviltä ja neutraaleilta piirteiltään hän on ahkera, itsenäinen ja sisäänpäin suuntautunut. Tämä ei tarkoita, ettei hänellä olisi ystäviä tai että hän ei pitäisi ihmisten seurasta. Hän vain viihtyy paljon omissa oloissaan. Huonoilta piirteiltään hän on taas hyvin pessimistinen, etäinen, kyyninen ja tuomitseva. Nämä mainitut hahmon huonot piirteet tulevat olemaan tärkeä perusta hahmon masennukselle. Hahmo kokee, että hänen hidas edistyksensä videopelialalla on yleisön, alan ja koko ihmiskunnan ja sen luomien vaatimusten syytä. Hän käyttää kyynisyyttään ja tuomitsevaisuuttaan muita kohtaan henkisenä suojakilpenä. Suojautuessaan maailmaan kylmyydeltä oman kylmyytensä taakse hän kieltää itseltään heikkouksien ja tunteiden näyttämisen. Tällöin hänen olemuksestaan ja käytöksestään tulee todella epäaitoa ja etäistä. Sam ei kuitenkaan itse ymmärrä, että omalla pessimistisyydellään hän vain tuottaa itse itselleen pahaa oloa, joka on yksi isommista lähtökohdista hänen masennukselleen. Ja koska hän ei suostu irrottautumaan tästä ajattelutavasta, masennuksen paranemisprosessi ei pääse edes alkamaan ilman ulkopuolisen tekijän apua.



Kuva 1. Sam Castleberry hahmokonseptikuva

Inspiraatio Samin hahmokonseptille perustuu todelliseen henkilöön: Scott Cawthoniin. Cawthon on amerikkalainen videopelikehittäjä, joka tunnetaan parhaiten kauhupelisarjastaan, *Five Nights at Freddy's*. (Scott Cawthon 2018.) Ennen läpimurtoaan Cawthon työsti lapsille suunnattua kristillistä 3D-animaatiota, työskenteli ruokakaupan kassalla ja takahuoneen kylmäkaapilla ja vapaa-ajallaan kehitti videopelejä. Vaikka hän kehitti pelin toisensa perään, hän ei saanut osakseen kunnioitusta työstään. (Morgan 2014.)

Saatuana hyvin rankkaa kritiikkiä videopelilleen, *Chipper and Sons Lumber Co.*, Cawthon vaipui syvään masennukseen ja kävi läpi myös itsemurhaa käsitteleviä tuntemuksia ja ajatuksia (Morgan 2014). Hän päätti kokeilla vielä yhden pelin tuottamista, kunnes vaihtaisi kokonaan alaa. Aiemmasta pelistä saadun kritiikin myötä hän käänsi saamansa palautteen omaksi edukseen ja loi kauhupelin, josta tuli myyntihitti. Mutta suosion ja menestyksen myötä Cawthon on saanut myös vuosien varrella vihaa sosiaalisessa mediassa. Vuonna 2015 Cawthon kirjoitti näin Steam videopelilyhteisön keskustelupalstalle:

”Tietysti taidossa hyvänä oleminen pitäisi olla pyrkimys, ei jotain mitä pitäisi mustamaalata. Pelieni kritisointi on okei ja suurimmin osin kritiikki on jopa arvokasta. Mutta on paljon yksilöitä, jotka tulevat vihaamaan kaikkea mistä tulee vähänkään suosittua, vain siksi koska se on suosittua ja vihaavat kaikkia, jotka

menestyvät, vain siksi koska he ovat menestyneet. 'Hater's gonna hate' niin kuin sanotaan, mutta se että keskittyy vain toisen ihmisen epäonnistumiseen tai menestykseen, ei ole oikea tapa elää. Ihmiset, jotka pelkäävät menestystä, eivät koskaan tule itse menestymään.” (Crecente 2015, vapaa käännös.)

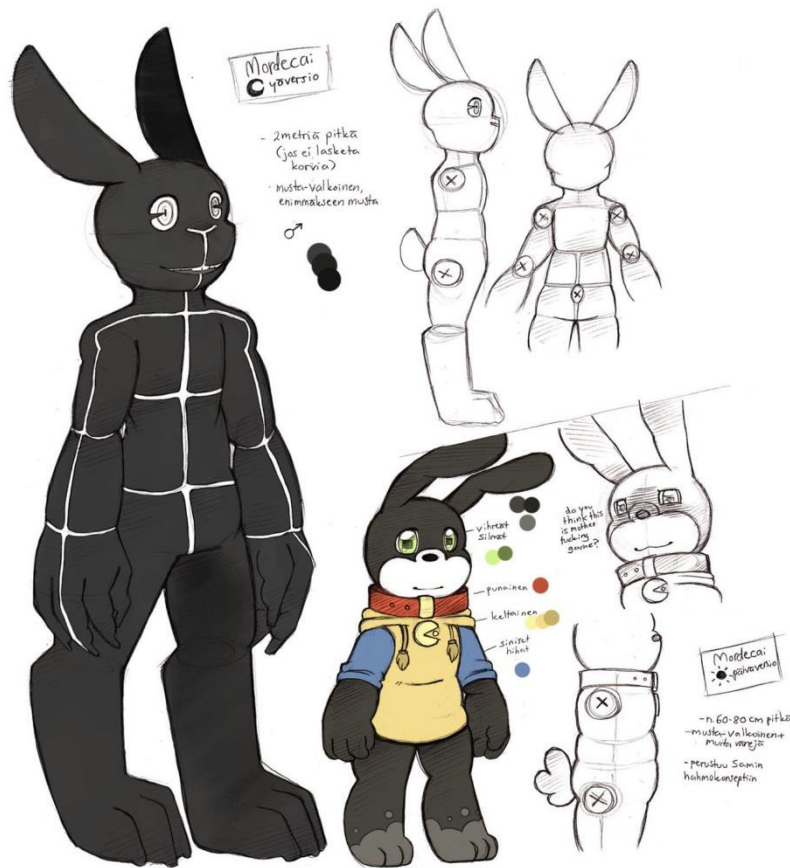
Vaikka Samin hahmokonsepti masentuneesta videopelikehittäjästä on perustettu Scott Cawthoniin, heidän luonteensa ja persoonallisuutensa ovat täysin erilaiset. Asia, joka on esteenä Samin oman menestyksen ja masennuksesta parantumisen tiellä, on hänen kyyninen ajattelutapansa. Sam omaa näitä negatiivisia piirteitä itsessään, joista Cawthon puhui keskustelupalstalla, Samin uskossa muiden menestyksen ja saavutusten olevan hänen oman menestyksensä tiellä. Hahmon kehitykseen tulee kuulumaan pessimistisestä ajattelutavasta uloskasvaminen, jonka taas alulle pistää *Projekti ValkoisenValheen* toissijainen päähahmo, Mordecai.

Mordecai on yksi yliuunnollisista olennoista, joita kutsutaan tarinassa henkiksi suojelijoiksi. Henkiset suojelijat ilmestyvät ihmisille, jotka kärsivät mielenterveysongelmista, ja auttavat ja tukevat heitä arkipäiväisessä elämässä sairauksiensa kanssa. Kun henkinen suojelija ilmestyy mieleltään sairaalle ihmiselle, vain kyseinen henkilö pystyy näkemään, kuulemaan ja tuntemaan suojelijan fyysisen läsnäolon. Henkisten suojelijoiden ulkomuoto ja sukupuoli määräytyvät sen ihmisyksilön mukaan, joiden tueksi heidät on asetettu ja palaavat takaisin omaan ulottuvuuteensa, kun hoidettava ihminen on parantunut sairaudestaan. Mordecai ilmestyy Samille hetkellä, jolloin Sam on yrittämässä itsemurhaa.

Olen ideoinut Mordecaille omaa taustatarinaa, jota ei tuoda vielä esille tämän opinnäytteen teososan demosarjakuvassa. Sen tarkoitus tulisi olemaan lopullisessa teoksessa tarinan kuljetusta järjestyttävä juonikäänne ja olisi mainostusvaiheessa liian suuri juonipaljastus. Pätevästä syystä tämä hahmon taustatarina jätetään kuvailematta nyt.

Mordecailla on kaksi olomuotoa: päivä- ja yömuoto. Yhteinen tekijä näillä muodoilla on se, että Mordecai näyttää miespuoliselta antropomorfiselta jänikseltä. Päivämuodossa hän lainaa Samin työstämän videopelin päähahmon, Kapteeni Mustatassun (englanniksi Captain Blackpaw), ulkonäköä. Tässä muodossa hän

on pienikokoinen ja näyttää suloiselta, mutta on luonteeltaan röyhkeä ja sarkastinen, eikä epäröi kertoa suorasanaisesti Samille hänen asenteensa epäkohdista. Tästä huolimatta hahmon motiivi on auttaa päähahmoa paranemaan masennuksestaan ja myös parantaa hänen asennettaan. Yömuodossaan Mordecai on sekä ulkonäöllisesti että myös persoonallisuudeltaan päivämuodon vastakohta. Yömuoto on isokokoinen ja kammottavan näköinen, mutta luonteeltaan ilkkurinen, välittävä ja lempeä. Tällä tavalla pyrin heti alusta saakka saamaan hahmoon kiinnostavaa kontrastia. (Kuva 2.)



Kuva 2. Mordecai hahmokonsepttikuva

Kun olin suunnitellut perustan ja piirtänyt konseptipiirroksia molemmista päähahmoista, aloitin tarinan perusrungon kokoamisen, myötäillen myös hahmojen luonteenpiirteitä. Tarinan suunnittelun ollessa vielä näin alussa jäljelle on jäänyt mahdollisuutta vertailla tarinantynkää aiemmin julkaistuihin masennusta käsitteleviin sarjakuviin.

2.2 Lähdesarjakuvien kategoriat ja referointi

Tässä tutkimusosuudessa keskityn kahteen seikkaan pääosaisesti aiempia sarjakuvajulkaisuja referoidessani: kuinka masennusta käsitellään sairautena ja konseptina ja puhutaanko teoksissa sairaudesta paranemisesta. Valittujen julkaisujen mukaan, jaan käsittelemäni masennussarjakuvat kolmeen eri kategoriaan:

- Omaelämäkerrat ja realistiset fiktiot
- Huumori
- Taiteelliset

2.2.1 Omaelämäkerrat ja realistiset fiktiot

Ensimmäisen kategorian sarjakuvat ovat monesti suoria kuvailuja tekijän masennuksesta ja elämästä ennen masennusta kuvastaen, mitkä asiat henkilön elämässä ovat mahdollisesti johtaneet masennukseen. Limingan Taidekoulussa opiskellessani meille kerrottiin kuinka sarjakuvablogit, jotka käsittelevät ylläpitäjiensä ja piirtäjiensä arkipäiväistä elämää, ovat todella suosittuja Suomessa ja jopa opiskelijoita kannustettiin oman blogin aloittamiseen ja ylläpitämiseen. Selattuani ja luettuani vuosia sarjakuvablogit.com sivuston blogeja huomasin, kuinka nuorille piirtäjille on helppo kuvata sarjakuvissaan omaa elämäänsä päiväkirjamaisessa formaatissa. Tämän johdosta sarjakuvat on piirretty myös sen mukaisesti, kertoen tekijöidensä mielenterveysongelmista ja muista arkipäiväisistä huolista.

Sarjakuvablogit pysyvät monesti ilmaiseksi selattavina netissä arkistoituina, mutta joskus päätyvät myös painoon tai niitten materiaalia painetaan omakustanteena. Sarjakuvataiteilijan Wolf Kankareen *Susi sorakuopassa* blogi sai oman samaa nimeä kantavan kokoelmapainoksensa vuonna 2010. Kankare kertoo kärsivänsä masennuksesta ja yksinäisyydestä, ja *Susi sorakuopassa* (2010 – 2017) toimii paikkana, jonne hän purkaa tunteitaan. Julkaisun ja blogin sisältö perustuvat siis täysin Kankareen elämään ja tunteisiin. Kankare kuvastaa sarjakuvissaan vahvasti tunteita, joita kokee masentuneena: yksinäisyys,

viha, väärinymmärretyksi tuleminen, motivaation puute, väsymys ja kuulumattomuuden tunne. Kankare kuvasti painetussa julkaisussaan, kuinka hän epäröi kokeilla uusia asioita tai poistua mukavuusalueelta epäonnistumisen pelossa. Hän myös kokee, että tietyt tavoitteet ovat liian mahdottomia, sillä häneltä puuttuu naiivius pyrkiä kurottamaan tähtiin. (Kankare 2010, 30.) Valtaosa hänen pe-loistaan voivat olla selitettävissä hänen masennuksellaan. Vaikka sarjakuvablogit voivat jossain määrin käsitellä lukijoille samaistuttavia aiheita, niiden pääpaino on toimia avoimina päiväkirjoina piirtäjän elämästä ja ajatuksistaan, jolloin piirtäjä on suorasanainen tunteistaan, kuten Kankare. Realistisen kerrontansa vuoksi tämän tapaisia päiväkirjamuotoisia teoksia on haastava tarkastella taiteellisesti ilman että tuomitsee tekijää ja hänen ajatteluaan liikaa, sillä masennuksen aiheuttamat negatiiviset tunteet ovat hyvin ihmiskohtaisia.

Tea Tauriaisen *System Error* (2015) sarjakuva sen sijaan perustuu realistisesti kuvailtuihin tapahtumiin, jotka eivät suoranaisesti ole omaelämäkerrallisia. Tarina kerrotaan nimettömän kissan näkökulmasta ja tarinassa keskitytään vain kertomaan mistä mielenterveysongelmista kissa kärsii masennuksen lisäksi. Kerronnassa käytetään vahvaa kieltä, räikeää visuaalista ilmettä ja ripausta itseironista mustaa huumoria. *System Error* on esimerkki teoksesta, joka ei ole suoraan omaelämäkerta, mutta voi perustua todellisiin tapahtumiin, mahdollisesti jopa tekijänsä omiin kokemuksiin ja tuntemuksiin ja on esitetty fiktiona. Kankareen toinen sarjakuvajulkaisu *Kettujumala palelee* (2014) vaikuttaa olevan lähes suoraa kuvausta yhteiskuntaan kuulumattomuudesta ja sukupuoli-identiteettikriisistä, josta Kankare kokee itse kärsivänsä, vaikka asiaa käsitellään tässä teoksessa fiktiivisen päähahmon näkökulmasta. Tässä ja muissa samankaltaisissa teoksissa päähahmot ovat yleensä enemmän tai vähemmän selkeitä minäkuvia itse piirtäjistä tai muistuttavat hyvin paljon tekijää itseään. *Kettujumala palelee* julkaisun päähahmo muistuttaa ulkonäöllisesti ja ongelmiltaan jo *Susi sorakuopassa* esitettyä omakuvaa Kankareesta. Mutta tarinan tekstin puutteen ja lyhyden vuoksi itse fiktiivisen päähenkilön pään sisälle on vaikea päästä ja tarina jää pintaraapaisun omaiseksi kuvaukseksi hahmon kuulumattomuuden tunteesta (Mielonen 2014).

Omaelämäkerralliset teokset ovat monesti tunnetasoiltaan suhteellisen aggressiivisia, niin tarinankerronta tavoiltaan ja tyyleiltään kuin myös visuaalisilta il-

meiltään. Omaelämäkerralliset piirtäjät, kuten Kankare ja Tauriainen, pyrkivät kuvailemaan turhautuneisuutta ja toivottomuutta aggressiivisella kerrontatavalla käyttäen rujoa kieltä ja sotkuista ja surrealistista piirtojalkeä ja vahvoja kontrasteja värityksissä, joka tuo esille heidän negatiivisia tunteita ja tietyissä tilanteissa jopa patoutunutta vihaa, jota mielenterveysongelmat ovat tuoneet mukanaan.

Kankareen sarjakuvablogin ja monien muiden omaelämäkerrallisten teosten piirtäjät käsittelevät tekijän elämästä tapahtumia, jotka ovat johtaneet masennukseen. Emmi Valveen synkässä julkaisussa, *Armo*, mennään syvälle Valveen menneisyyteen, tilanteisiin ja asioihin, jotka ovat johtaneet hänen masennukseen. Syrjintä ja väärinymmärretyksi tuleminen ovat esimerkiksi *Armostakin* läsnä olevia lähtökohtia masennukselle, vaikka monet muut mahdolliset seikat jätetään auki. Valve kuvailee myös teoksessa seksuaalisesti väkivaltaisen tapahtuman ja parisuhteen ja kuinka ne ovat vaikuttaneet häneen ja hänen masennukseensa. Kyseiset aiheet olisivat kenelle tahansa todella arkoja asioita, mutta Valve on rohkaistunut piirtämään ja käsittelemään sarjakuvajulkaisussaan näitä tapahtumia täysin avoimesti. Valve kommentoi itse asiaa näin:

”Mä koen, että Armosta on jotain hyötyä, sillä siihen on helpompi samaistua koska tarina on totta. Mä en taputtele kauheita asioita turhan runollisuuden alle tai pyörittele niitä sellaiseen pakettiin, että ne näyttäisivät haikeilta.” (Mäntylä 2017.)

Sarjakuvaseuran Sarjainfo lehdessä kuvaillaan, kuinka *Armo* antaa mahdollisuuden ymmärtää sairastuneen mielen logiikkaa sisältäpäin. Sanan ja kuvan liitto voi olla potilaskertomusta tehokkaampi: pelkästään *Armon* epätodelliset, harmaaseen liudentuvat ja yli reunojen läikkyvät värit kertovat omalla kielellään päähenkilön todellisuudesta (Kuutti 2017). Valve lukeutuu myös mukaan yhdeksi piirtäjistä, joka kommentoi teoksessaan ulkopuolisten ihmisten ja lääkäreiden suhtautumista heidän ongelmiinsa, jopa kaunistelematta kritisoiden mielenterveydenhuollon laatua. *Armon* kohtaaminen, jossa terapeutti kertoo Valveelle laitoshoidonsa aikana hänen kärsivän eksistentiaalisesta masennuksesta, jäi mieleeni. Tämä masennuksen muoto on älykkäiden ihmisten sairaus, jolloin potilas on kyvykäs etsimään, prosessoimaan ja analysoimaan tietoa ja ympäristöään filo-

sofisesti. (Valve 2017) Tämä hetki voisi viitata siihen, millaista masennuksen tyyppiä useat muutkin taiteelliset yksilöt, kuten Valve, kokevat.

Armo eroaa lopetuksellaan todella paljon monista muista masennusta käsittelevistä teoksista. Muut tässä luvussa käsiteltävät ja referoitavat teokset keskittyvät valtaosin masennuksen ja siitä aiheutuvan tuskan kuvailemiseen, mutta hyvin harvoin puhuvat paranemisesta tai sen tavoittelemisesta. Vaikka *Armo* keskittyy omaelämäkertaisesti kertomaan Valveen elämästä ja masennuksesta, lopetus kulminoituu tekijän omaan kehitykseen mielenterveytensä kanssa omasta päätöksestä ja tahdosta oppia elämään itsensä kanssa. Sarjainfon arvostelija koki aluksi tämän lopetuksen loppuvan seinään, kunnes ymmärsi että niinhän parantuminen mielenterveyssairaudesta tapahtuu: sinnitellään seuraavaan päivään, kunnes huomaa olevansa niskan päällä (Kuutti 2017). Mielestäni lopetus on juuri sopiva ja ytimekäs ja toimii hyvänä esimerkkinä teoksesta, jossa päähahmo saa kontrollin sairaudestaan ja oppii elämään sen kanssa. Teoksen viimeiset sivut tiivistivät parantumisen ytimekkäästi:

"Hulluudesta ei ollut taiteelleni mitään etua. Minusta ei tullut taiteilijaa sen takia. Vaan siitä huolimatta. Lopulta yhä enemmän tapahtui "siitä huolimatta". Normaalin osuus kasvoi. Sairauden osuus kutistui. Kunnes jäljellä oli enää rakennevika. Tulen aina olemaan vähän vinksallaan. Se ei ole mun syy. Eikä kenenkään syy. Joihinkin asioihin itsessäni voin vaikuttaa. Toiset on vain hyväksyttävä. Mutta sairaus ei asu näissä rakenteissa enää." (Valve 2017 288 – 296.)

RIKKI taideprojektin julkaisemassa antologiassa, *Rikkinäisen mielen kuvat* (2017), vain lyhyttarinoissa piirtäjät kuvailivat masennuksen syittensä lisäksi nykytilannettaan ja kuinka he koettavat pärjätä parhaansa mukaan. Puupäähattu-palkinnon voittanut Tiitu Takalo kuvaili piirtämässään lyhyttarinassaan masennustaan ja sen prosessia suojuoksuksi ja oikeanlaiseen hoitoon pääsemistä pitköspuiden löytämiseksi, joka kuvasti hänen nykytilanteensa laadun paranemista. Kirjavinkit sivustolla antologiaa kuvailtiin seuraavin sanoin:

"Kuten tekijät, myös tyylit ja käsittelytavat ovat teoksessa erilaisia. Kaikissa sarjakuvissa ja teksteissä ote on kovin omakohtainen, jokainen tapaus on

erilainen ja jokainen sitä kantava ihminen tuntee eri tavoin. Kantavia teemoja ovat avunpyynnin vaikeus, avunsaannin vaikeus, yleinen pelko ylenkatseesta ja halveksunnasta ja tarve tulla autetuksi.” (Sinisalo 2017.)

Koska RIKKI projektin tavoite on kerätä erilaisia tekijöitä yhteen, he käsittelevät omia kokemuksiaan ja tunteitaan täysin eri tavoilla, joka voi olla osasyynä sille miksi kokoelmassa Takalo ja Kimmo Lust olivat ainoat piirtäjät, jotka puhuivat sairauden lisäksi paranemisesta. Lustin tarinassa oli jopa suhteellisen onnellinen loppu muihin tarinoin verrattuna. Vaikka lähes kaikki tarinat olivat omaelämäkerrallisia, ne onnistuivat myös laittamaan lukijaa sarjakuvien päähenkilöiden sijaan. Tällä tavoin ymmärrystä mielenterveysongelmista saatiin kuvailtua sille yleisölle, joka ei ole koskaan masennusta sairastanut. Sarjakuvat tarjosivat myös vertaistukea masennuksesta kärsiville lukijoille. Koska vain kahdessa tarinassa käsiteltiin paranemista, Kvaak arvostelija oli toivonut arvostelussaan, että olisi ollut lisää tarinoita, joissa rohkaistaan tilanteesta selviämiseen ja annettaisiin neuvoa, kuinka lähipiiri voisi auttaa kärsivää (Mielonen 2017).

Viivi Rintasen teos *Mielisairaalan kesätyttö* (2015) loppui puolestaan suhteellisen neutraalisti. Päähahmo, Vilma, ei kasva täysin ulos omasta syömishäiriöstään ja perfektionistisuudestaan tarinan lopussa, mutta oppii ymmärtämään paremmin itseään ja muita mielenterveyspotilaita työskennellessään laitoshuoltajana mielisairaalassa. Myös hulluuden käsitettä tarkastellaan teoksessa useammasta näkökulmasta. Etenkin kun päähahmo itse on poikkeuksellisen normaalisti elävä, opiskeleva ja työssäkäyvä nuori nainen, joka piilottelee omaa syömishäiriötään ja pakkomielteitään läheisiltään. Niin kuin *Armoa*, *Mielisairaalan kesätyttöä* on kuvailtu karun rohkeaksi ja suorasanaiseksi teokseksi, joka kommentoi ja kritisoi mielenterveyshuoltoa ja yhteiskunnan kauneusihanteita ja niiden haittoja, jotka vaikuttavat monissa tapauksissa myös masennukseen. Teosta jopa suositellaan miehille luettavaksi, jotta he ymmärtäisivät paremmin ulkonäköpaineita, joita naiset joutuvat sietämään. (Mielonen 2015.)

Vaikka poikkeuksia löytyy, omaelämäkertaiset ja realistiset fiktiot omaavat monissa määrin samankaltaisia piirteitä: kertovat itse piirtäjän tai piirtäjää

muistuttavan hahmon kokemuksista ja menneisyyden tapahtumista, jotka ovat johtaneet masennukseen ja itse sairauden ja sen aiheuttamien tunteiden kuvailuun. Monissa tapauksissa tarina jää myös sairauden kannalta polkemaan paikoilleen, eikä parantumisesta tai sen mahdollisuudesta puhuta lähes lainkaan, jolloin ainakin omissa silmissäni tarinat tuntuvat jäävän kesken.

2.2.2 Huumori

Toinen kategoria on puolestaan ensimmäisen vastakohta. Huumorilla höystetyt masennussarjakuvat tekevät tilanteista ja tunteista, jota sairaus aiheuttaa samaistuttavia huumorin keinoin.

Kris Keräsen sarjakuvahahmo *Ahistunut Pupu* oli aluksi Keräsen itseironinen omakuva, josta hän piirsi lyhyitä strippipätkiä nettiin julkaistavaksi. Ajan myötä hahmosta tuli oma itsenäinen olemuksensa, johon monet nuoret lukijat pystyivät samaistumaan. (Rantanen 2016.) Vaikka näiden strippisarjakuvien tarkoitus on naurattaa ja tuoda samaistumisen lohtua lukijoilleen, toisessa *Ahistuneen Pupun* painojulkaisussa (2017) nähdään jopa pientä hahmokehitystä: Pupu päätyy parisuhteeseen Kivan Kisun kanssa ja aloittaa lääkityksen. Toisessa osassa esitellään myös hahmo nimeltään Ahistava Pupu, joka on päähahmon irvikuva hänen päänsisäisestä masennuksen äänestä. Musta pupu ilmestyy vain muutamassa stripissä, mutta sen pääasiallinen tarkoitus on kertoa valkoiselle päähahmo-pupulle, kuinka surkea hän on. *Ahistuneella Pupulla* on netissä paljon nuoria seuraajia, jotka ovat tykättyneet hahmoon sen samaistuttavuuden vuoksi. (Rantanen 2016) Tämä osoittaa, kuinka etenkin nuorilla sukupolvilla on taipumusta kiintyä ja heijastaa omia tunteitaan fiktiivisiin hahmoihin ja siten Keränen on saanut sarjakuvastaan ja hahmostaan helpommin lähestyttävän tietulle kohdeyleisölle.

Miia Vistilän *Rakkaat kämppikset* (2013) strippikokoelma on myös *Ahistuneen Pupun* (2016) tavoin keskittynyt samaistuttaviin tilanteisiin ja tunteisiin, vaikkakin julkaisussa esiintyvien hahmojen masennus ja alhainen mieliala keskittyy väärinymmärretyksi tulemiseen ja alhaiseen itseluottamukseen. Monet hahmojen keskustelut keskittyivät ihmiskunnan suhtautumiseen homoseksuaalisuuteen ja ihmissuhteisiin. Vistilän strippisarjakuvat ovat helpommin lähestyttäviä

vanhemmalle yleisölle kieliasunsa ja aihealueidensa vuoksi. Kun *Ahistunut Pupu* on suloinen ja hahmo, johon nuorien lukijoiden on helppo kiintyä, *Rakkaat kämppikset* julkaisun hahmot ovat normaaleja ihmisiä, jotka ovat vain kerrontavälineitä ihmissuhteiden, seksuaalivähemmistöjen ja ympäristöasioiden kommentoimiseen ja lukijan viihdyttämiseen (Vistilä 2013).

2.2.3 Taiteelliset

Kolmas kategoria on taiteelliset sarjakuvajulkaisut, joitten tarinankerronnallinen tapa käsitellä masennusta on filosofisempi kuin muissa kategorioissa. Tarinan tahditus ja visuaalinen kerronta ovat näissä teoksissa myös paikka paikoin paljon rauhallisempia ja seesteisempiä omaelämäkerrallisten kaoottisen masennuksen kamaluuden kuvaamisen rinnalla, vaikka saattavat omata myös tietynlaista surrealistisuutta.

Anne Muhonen on sarjakuvapiirtäjä ja kuvittaja, jolla on todella lapsenomainen piirtojätki ja filosofinen ajattelumaailma, jota hän heijastaa sarjakuviinsa vahvasti. *Ystäväni varjo* (2009) sarjakuvajulkaisu kuvastaa melankolisella ja runollisella kieliasulla nimettömän nuoren naisen yksinäisyyttä ja kuinka hän löytää ystävän omasta varjostaan. Varjo osoittautuu piristäväksi osaksi naisen jokapäiväistä arkea, tämän rohkaistessa häntä uskaltamaan tulemaan kuorestaan ulos, ettei yksinäisyys kävisi liian ylitsepääsemättömäksi. Loppuratkaisu jää avoimeksi, mutta tuulen mukaan liihottavan kangassuikaleen tavoin jää ilmaan leijumaan ajatus paremmasta ja onnellisemmasta huomisesta (Karjalainen 2009).

Tarinan jatko-osa, *Varataivas* (2010), jatkaa samalla positiivisella ajattelutavalla, maailmankatsomuksella ja lapsekkaan kujeilevalla herkkyydellä. *Varataivaassa* kuitenkin poikkeavasti keskitytään yksinäisyyden sijasta siihen, kuinka maailmassa tapahtuvat pahat asiat kuten sodat, onnettomuudet, nälänhätä, joista uutisoidaan päivittäin, aiheuttavat surua, jopa masennusta päähahmon lisäksi muillekin ihmisille ja kuinka päähahmo itse käsittelee näitä asioita. Päähahmo kokee hahmokehitystä kahden teoksen välillä ollen määrätietoisempi, rohkeampi ja kasvaa ajattelemaan positiivisemmin. Hän tekee hassuja sanamuunnoksia uutisotsikoista, syö karkkia mielialalääkepurkista ja luo syvän yhteyden kuolinvuoteella viimeisiä hetkiään viettävän miehen kanssa, joka luulee päähahmoa

menneisyyden rakastajattarekseen. Tässä osassa varjoystävä on edelleen keskuudessa, mutta tulee keskikohtaa tarinaa suhteellisen etäiseksi päähenkilöstä ja jopa kyseenalaistaa hänen positiivisuuttaan, mikä saattaa ensin tulla odottamattomana yllätyksenä. Tämä saattaa johtua varjon kokemasta mustasukkaisuudesta päähahmon vieraillessa sairaalassa makaavan miehen luona. Päähahmo ei anna tämän äkillisen torumisen lannistaa itseään ja piristää omaa mielialaansa ja synkkää arkeaan pienillä hassutteluilla ja satunnaisille ohikulkijoille hymyilemällä. Eihän se maailmaa ja sen pahaa paranna, mutta ainakin se pitää päähahmon mielialan ja tarinan tunnelman korkealla melankolisuuden kontrastina. Vanhan miehen menehtyessä tarinan lopussa varjosta tulee jälleen oma itsensä päähenkilöä kohtaan. (Muhonen 2010.)

Ystäväni varjo ja *Varataivas* käsittelevät ajankohtaisia ongelmia keskittyen yksinäisyyteen, ystävättömyyteen ja syrjäytymiseen, mutta sen yhteiskunnallinen teema laajenee kuitenkin universaalimmaksi kertomukseksi ystävydestä ja rakkaudesta taiteellisella otteella (Karjalainen 2010). Tarina itsessään ei suoraan kerro masennuksesta parantumisesta, mutta enemmän siitä, kuinka käsitellä surua niin, ettei anna sen vallata koko elämää ja henkilön sisintä olemusta ja persoonallisuutta, ja kuvailee jopa asenteen korjaamista.

Musturin Tommin *Toivo* kirjat (2007a, 2007b, 2009) rinnastavat lähelle Muhosen tarinoiden asennekorjausta, mutta tällä kertaa eläkeikäisen masentuneen miehen näkökulmasta. *Toivo* sarjan strippi-sarjakuvissa syy päähenkilön masennukselle on vanhuus. Toivo kokee, ettei ole tehnyt elämässään asioita, joita oikeasti tahtoi tehdä, eikä hän ole sen vuoksi valmis hyväksymään lähestyvää kuolemaa. Toivon aforisminomaisesta sanailusta ja verkkaisuudesta voi halutessaan löytää jotain hiljaista elämänviisautta (Veltti 2007). Muhosen sarjakuvajulkaisujen päähahmon lailla Toivo omaa sisimmässään kyynisen kuoren alla lapsenomaisia piirteitä ja rikkaan mielikuvituksen, joitten kautta hän käsittelee kuoleman konseptia. Tämä puoli Toivosta tulee kuitenkin esille vasta sarjan toisessa osassa. Neljännessä osassa (2011) Toivo lähentää suhdettaan vaimonsa kanssa ja muistelee menneitä iloisemmalla asenteella, jälleen parantaen asennettaan niin kuin Muhosen sarjakuvien päähahmo. Toivon kirjat sekoittavat kuvituksessaan realistista ja yksityiskohtaista Suomen luonnon kuvailua ja räikeän

värikästä psykedeelis-surrealismia. Hahmot on puolestaan piirretty perinteisellä karikatyyri-tyylillä. (Musturi 2007–2011.)

2.3 Referointi yhteenveto

Valitsemieni esimerkkiteosten perusteella pystyn tekemään selkeän yhteenvetdon aiemman luvun referoinneille. Masennusta käsittelevät suomalaiset sarjakuvat ovat valtaosin omaelämäkerrallisia tai päiväkirjamuotoon kerrottuja tarinoita ja tapahtumia tekijöiden omista kokemuksista ja elämästä, kuten *Armo* ja *Susi sorakuopassa*. Tämän kategorian alalaji on realistiset fiktiot, joissa päähahmona on fiktiivinen henkilö, mutta tapahtumat perustuvat epäsuorasti tekijän omiin kokemuksiin, esimerkkinä *Mielisairaalan kesätyttö*. Toisen sijan sarjakuvatyyppinä ovat humoristisen samaistuttavat strippikokoelmat, kuten *Ahistunut Pupu* ja *Rakkaat kämppikset* ja taiteellisen filosofiset katsaukset pahaa oloa ja maailman vääryyttä harmittelevaan ajatusmaailmaan, esimerkkeinä toimien teokset *Ystäväni varjo*, *Varataivas* ja *Toivo* kirjat.

Kaikki kolme teostyyliä omaavat ominaisuuksia, jotka osoittavat masennusaiheisten sarjakuvien syyn. Kaikki kolme tyyliä voivat tarjota samaistuttavuutta ja rinnakkaistukea lukijoilleen, vaikka humorististen sarjakuvien myyntivaltti on etenkin samaistuttavuus. Masennussarjakuvien toinen tarkoitus on myös tarjota valistusta ja tietoa mielenterveysongelmista ja masennuksesta niille, jotka eivät tiedä tai ymmärrä kyseisiä ongelmia ja sairauksia. Teoksissa myös kritisoitiin paljon mielenterveydenhuoltoa, mikä on myös ilmeisemmin kolmas motiivi ja tarkoitus masennussarjakuville.

Visuaalisilta tyyteiltään ja kerrontatavoiltaan teokset erosivat toisistaan tietyissä määrin todella paljon. Osa teoksista oli mustavalkoisia ja toinen osa värillisiä. Tyylejä oli monia erilaisia: teräväreunaisia, surrealistisia, suhteellisen realistisia, räikeän värisiä, sotkuisia ja siistejä. Teosten tapahtumat ja kulttuuri perustuivat valtaosin Suomeen tai Suomea mukailevaan fiktiiviseen kulttuuriin ja ympäristöön ja hahmot olivat myös valtaosin ihmishahmoja. Muutamassa teoksessa oli eläinhahmoja. Myös monien teosten päähahmot olivat naispuolisia henkilöitä, poikkeuksina ollen *Toivo* kirjat, *Susi Sorakuopassa*, *Kettujumala palelee* ja *Rikkinäisen mielen kuvat* kokoelman muutamat lyhyttarinat ja sukupuolineutraali

Ahistunut Pupu. Monet päähahmot jäivät teoksissa tyhjiksi tarinaelementeiksi, koska hahmojen persooniin ei perehdytty paljoa, mikä ei antanut mahdollisuutta lukijalle luoda tunnesidettä hahmoihin.

2.4 Teosten rinnastus Projekti ValkoiseenValheeseen

Teoksia lukiessani ja referoidessani rinnastin niiden elementtejä, tarkoitusta ja tarinankerronnallisia elementtejä *Projekti ValkoiseenValheeseen*, löytäen samankaltaisuuksia ja eroja niiden välillä. Tämän vaiheen tarkoituksena on ollut myös se, että voin ideoida ja selventää itselleni mitä voisin tehdä toisin oman sarjakuvani kanssa verrattuna esimerkkiteoksiin.

Molemmat Muhosen teokset *Ystäväni varjo* ja *Varataivas* omasivat yhden hyvin tärkeän elementin *Projekti ValkoiseenValheen* kanssa. Molemmat teokset kertovat henkilöstä, joka kärsii masennuksesta ja jonka luokse ilmestyy tumma olento, joka tahtoo auttaa päähahmoa. Nämä kolme eroavat myös siinä määrin muista saman elementin omaavista teoksista, joissa tummat olennot ovat päinvastoin pahantahtoisia ja niiden tarkoitusperä on olla päähenkilöä lannistavia. Esimerkkinä tästä asetelmasta ovat *Ahistunut pupu 2* ja *Rikkinäisen mielen kuvat* lyhyttarinat *Mä en riitä* ja *Kai mä hengitän*. Mutta eroavaisuudet tarinoiden ja etenkin päähenkilöiden välillä ovat todella suuret Muhosen teosten ja oman konseptini kanssa. Muhosen nimetön naispäähahmo on lapsekas, toiveikas ja hyväntahtoinen persoona, joka hakee lomaa töistä ottaakseen aikaa itselleen viettäen aikaa varjo-olentonsa kanssa. Sen sijaan taas Sam on kyyninen ja itse-tuhoinen työnarkomaani, jolle työnteko on todella tärkeä osa tarinaa ja hahmokehitystä. Samin kyynisyys johtuu ihmiskunnan vääryyksistä ja vaatimuksista, kun taas Muhosen päähahmo tekee asioita ihmiskunnan luomaa surua vastaan saadakseen itselleen hyvän olon arkipäiväisistäkin asioista. Sam jakaa puolestaan samankaltaisuuksia *Mielisairaalan tytön* päähahmon, Viivin, ja *Armossa* esitetyn Valveen omakuvan kanssa. He kaikki tekevät paljon työtä ja omaavat neuroottisia piirteitä, joilla he yrittävät lieventää henkistä kipuaan.

Tahtoisin mahdollisesti ottaa hiukan mallia Muhosen runollisesta dialogityylistä, joka olisi syvällinen, mutta samaan aikaan rento, jolloin se sopisi normaalin nuoren mieshahmon suuhun. Muhosen kahdessa teoksessa päähahmo alkoi kas-

vaa pois surustaan ja oppi olemaan iloinen ja vekkulimainen suhteellisen nopeasti esitetystä ajassa. *Projekti ValkoisenValheen* aikana Sam kasvaa myös pois kyynisestä elämäkatsomuksestaan ja asenteestaan, vaikkakin tämä kehitys on hitaampi. Samista ei tulisi maailmanparantajaa, mutta hän oppisi hyväksymään ja kohtaamaan omat henkilökohtaiset heikkoutensa ja ongelmansa, jotta hän voisi nauttia elämästään. Myös varjo-otuksella ja Mordecailla huomattava eroavaisuus on se, että Mordecai on tukijahahmoroolinsa lisäksi oma itsenäinen olemuksensa ja *Projekti ValkoisenValheen* toissijainen päähahmo, jolla on oma motiivinsa ja hahmokehityksensä.

Muutamissa teoksissa, joita käsittelin, kuten *System Error*, ei perehdytä syvemmin päähahmoihin itse henkilöinä ja persoonina. Tällöin hahmot jäävät vain työkaluiksi, joilla kuvailla masennusta ja sen aiheuttamia tuntemuksia, ja hahmot eivät ole vakaita kiintymyksen kohteita lukijoille. Mielestäni on tärkeää luoda tunneside lukijoihin hahmojen avulla, jolloin lukija kiinnostuisi lukemaan sarjakuvatarinan loppuun ja ajattelemaan lukemaansa. *Ahistuneen Pupun* lukijat kokevat pystyvänsä samaistumaan hahmoon helpommin, kun hahmolla on persoonaa, joka ei ole täysi kopio luojastaan, etenkin jos kyseessä on fiktiivinen tarina eikä omaelämäkerta tai päiväkirja. Jo alusta asti Samin tarkoitus on olla esimerkki masentuneesta henkilöstä, jolla on omat persoonallisuuspiirteensä, jolloin hahmo voisi olla samaistuttava ja tykäsytävä lukijoille. Koen, että tykäsytävän hahmon luominen on todella tärkeää vakavaa aihetta käsittelevässä sarjakuvassa, jotta luettu jäisi lukijan mieleen ja antaisi painoarvoa vakavalle aiheelle.

2.5 Justus-vertailu

Opiskellessani Limingan Taidekoulussa teetätin kopioita ensimmäisestä omakustanteestani, *Justus*, vuonna 2012. Sarjakuva oli suunnitteilla olevan ja nyt hylätyn trilogian ensimmäinen osa. Tarina kertoi masentuneesta ja eristäytyneestä vesinokkaeläimestä, joka päätyy luomaan tiedostamattaan itselleen mielikuviuksellisen poikaystävän nimeltään Allan. Tässä ensimmäisessä omakustanteessa Justus ja Allan tapaavat toisensa ja lukija pääsi hiukan sisälle siihen, kuka Justus on ja mitkä asiat ovat aiheuttaneet hänen ahdinkonsa.

Koska trilogia ja sen työstö jäivät kesken, tarinan loppuosa jäi vain suunnittelu- vaiheeseen ja raakakäsikirjoitukseksi. Tarina olisi jatkunut siten, että eri tapahtumien johdosta lukijalle selviää, että Justus sairastaa masennuksen lisäksi skitsofreniaa, joka aiheuttaa hänet kuvittelemaan Allanin. Päähahmo päätyy mielisairaalaan itseään ja muita vaarantavan käytöksensä vuoksi, ja hänelle määrätään lääkitys. Mutta mitä enemmän hän ottaa lääkkeitä, sitä enemmän Allan ja tämän fyysinen olemuksensa kärsii. Vaikka tässä vaiheessa Justus tietää Allanin olevan mielikuvituksensa tuotosta, hän on niin rakastunut kuvitteelliseen kumppaniinsa, eikä tahdo tämän kärsivän, joten hän karkaa sairaalasta ja lavastaa itsemurhansa. Tarinan loppu on katkeransuloisen ja surullisen välillä riippuen lukijan mielipiteestä, muistuttaen lievästi Kankareen teoksen *Kettuju-mala palelee* lopetusta, jossa päähahmo eristää lopullisesti itsensä yhteiskunnasta ollakseen onnellinen itsensä kanssa luonnossa.

Justuksella (2012) ja *Projekti ValkoisellaValheella* on tarpeeksi samankaltaisuuksia, jotta voin sanoa uuden projektin korvaavan *Justuksen* teon täysin. Tässä osiossa vertailen myös kahden sarjakuvan eroavaisuuksia ja mitä olen jo tehnyt ja voin tehdä paremmin verrattuna *Justukseen*.

Vaikka nämä kaksi päähenkilöä ovat molemmat miespuolisia, heillä on erilaisia persoonallisuuspiirteitä ja eri syyt heidän masennukselleen. Justus on pelokas, antisosiaalinen ja herkkä samalla kun Sam on kyyninen ja tuomitseva. Niin kuin useimmissa esimerkkiteoksissa myös Justus on masennuksensa vuoksi epäaktiivinen ja väsynyt, mikä saa hänet eristäytymään sosiaalisista kontakteista. Ja syyt ahdingolle ovat myös tavanomaiset: menneisyydessä koettu koulukiusaaminen, väärinymmärretyksi tuleminen, syrjintä ja tuomitseminen ylipainonsa ja homoseksuaalisuutensa vuoksi. Samin syyt eroavat suuresti näistä tavanomaisista masennuksen aiheuttajista, joita olen aikaisemmin käsitellyt.

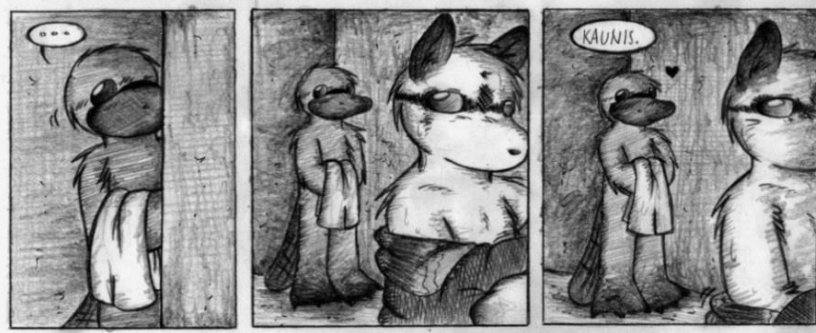
Myös päähenkilöä tukevien toissijaisten päähahmojen välillä on huomattavia eroavaisuuksia niin ulkoasuiltaan, tarkoitusperiltään ja persoonallisilta piireiltään. Allan on täysin *Justuksen* mielikuvituksen tuotosta, kun taas puolestaan Mordecai on olemassa, vaikkakin vain Sam pystyy näkemään ja tiedostamaan hänen läsnäolonsa. Mordecailla on myös omat motiivinsa ja tahtonsa samalla, kun Allanin teot perustuvat lähes täysin *Justuksen* tahtoon ja toiveisiin täydelli-

sestä seurustelukumppanista. Vaikka molemmat heistä ovat antropomorfisia hahmoja, he edustavat eri eläinlajeja (Allan on kuvitteellinen näädän ja ketun sekoitus ja Mordecai on jänis) ja ovat ulkoasuiltaan erilaisia tarkoituseriensä vuoksi. Mordecailla on huomattavasti kaksi eri ulkomuotoa, toisinkuin Allanilla on vain yksi, jonka tarkoitus on näyttää viehättävältä tuskaiselle ja yksinäiselle päähahmolle, joka kaipaa romanttista kumppania. (Kuva 3.) Allanin tarkoitus ei myöskään ole auttaa Justusta paranemaan masennuksestaan, toisin kuin Mordecain.



Kuva 3. Justus ja Allan hahmokonseptikuva

Teknilliseltä puoleltaan kahdella teoksella on myös huomattava ero. Olen suunnitellut *Projekti ValkoisenValheen* yhdistävän perinteistä piirrosta ja digitaalista maalausta ja viimeistelyä, kun taas *Justus* oli tuotettu täysin perinteisin välinein. Piirrokset ja tekstitykset oli tehty lyijykynillä, mikä sai jäljen näyttämään sotkuiselta ja synkältä. *Justus* oli strippikokoelma, joka loi jatkuvaa tarinankerrontaa, toisin kuin *Projekti ValkoinenValhe* omaisi yhtäjaksoisen tarinankerronnan kokonaisilla sivuilla ja aikahypyillä tarinan edistämiseksi. Yhdistäessäni perinteistä ja digitaalista tekniikkaa pyrin saamaan *Projekti ValkoisenValheen* näyttämään luonnolliselta, mutta paljon siistimmältä ja hiotummalta kuin *Justus*. (Kuva 4.)



Kuva 4. Yksi strippi *Justus* omakustanteesta

Suurin ero *Justuksen* ja *Projekti ValkoisenValheen* välillä on kuitenkin se, kuinka toinen tarinoista kertoo masennuksesta paranemisesta, toinen ei. *Justus* on vain surullinen tarina mieleltään sairaasta yksilöstä, joka päättää eristää itsensä muusta maailmasta, koska ei omatahtoisesti tahdo elää yhteiskunnan vaatimusten mukaan, jolloin lopetus on joko onneton tai katkeransuloinen. Vaikka *Projekti ValkoisenValheen* loppu tulisi myös kuvamaan surullisen osuuden, tarinan lopetus kokonaisuudessaan on paljon onnellisempi kuin *Justuksessa*. Kohtausta, jossa kaksi toisiinsa kiintynyttä ja ystäväystynyttä päähahmoa joutuvat eroamaan toisistaan, Mordecain vietyä tehtävänsä loppuun, joka on auttaa Samia paranemaan, on merkki päähahmon paranemisesta. *Projekti ValkoinenValhe* on paranemistarina, jossa päähahmo tahtoo saavuttaa henkilökohtaisen tavoitteen ja oppii elämään niin, että voi ylitse katsoa ihmiskunnan vääryydet voidakseen saavuttaa tavoitteensa täysin itsensä vuoksi, eikä ketään miellyttäkseen, ja nauttia elämästä. Hän oppii myös olemaan käyttämättä kynnisyyttään haarniskana elämän kolhuja vastaan, antaen sen syödä hänen henkistä hyvinvointiaan.

Tällaista positiivista kehitystä ei olisi tapahtunut *Justuksessa* lainkaan, mikä olisi tehnyt tarinan tuotosta jopa itselleni todella raskaan ja epätuottoisan. *Projekti ValkoinenValhe* olisi paljon mielekkäämpi teos kaikkien musertavien masennusta käsittelevien sarjakuvien joukossa, ja sen suhteen *Justus* ei ole poikkeus. Mutta *Projekti ValkoinenValhe* voisi olla poikkeus ja tuoda jotain erilaista masennussarjakuvien joukkoon.

2.6 Ideoinnin yhteenveto ja synopsis

Tämän osion aikana tehty referointi ja vertailu ovat antaneet hyvää alustavaa ideaa ja suunnitelmaa sille, mikä on *Projekti ValkoisenValheen* tarkoitus ja miten sen tarina ja hahmot tuodaan esille.

Projekti ValkoinenValhe on katsaus masentuneen henkilön elämään, joka ei omaa tekijänsä omia kokemuksia eikä omakuvaa. Teos omaisi paranormaaleja elementtejä ja olisi lajiltaan psykologinen melodraama, omatessaan onnellisen lopun ja rennompia hetkiä päähahmojen kommunikoinnin välillä edelleen käsitellen vakavaa aihetta. Tarina keskittyy paljon kahden päähahmon kommunikointiin, heidän suhteensa ja päähahmon masennuksen kehitykseen. Tarinassa ei käsitellä paljoo Samin menneisyyttä ja lapsuutta, sillä hänen masennuksensa ei ole traumaperäinen, niin kuin monissa muissa masennussarjakuvissa. *Projekti ValkoinenValhe* omaa päähahmon, joka perustuu tapaamiini ja näkemiini ihmisiin ja persoonallisuuspiirteisiin, ja ylikuonnollisen toissijaisen päähahmon, jolla on omat motiivinsa päähahmon auttamiseksi.

Teoksessa on kaksi miespuolista päähahmoa, koska monet suomalaiset masennussarjakuvat omaavat naispuolisen päähahmon. Tahdon tuoda esille sen, että pelkästään naiset eivät kärsi mielenterveysongelmista ja että miehien pitäisi antaa näyttää heikkouksiaan, pystyä olemaan herkkiä ja näyttää tunteitaan toisille ihmisille.

Vaikka tarinan tapahtumapaikka ei ole suoranaisesti Suomi tai mikään muu tunnistettava valtio, tuntematon sijainti omaa eurooppalaisia ja jopa amerikkalaisia kulttuuripiirteitä. Täten suomeksi ja englanniksi kirjoitetut käännökset olisivat tuttuja ja suhteellisen samaistuttavia niin suomalaisille kuin myös englantia puhuville lukijoille. Käsittelemissäni masennussarjakuvissa oli sekalaisesti eläin- ja ihmishahmoja, joten koin mielenkiintoiseksi ratkaisuksi sekoittaa molempia laittaen päähahmoksi ihmisen ja toiseksi päähahmoksi eläimellistä ulkonäköä lainaavan inhimillisen olemuksen. Vaikka päähahmojen keskusteluilla on todella suuri vaikutus tarinan kulkuun ja hahmokehitykseen, tarinassa olisi myös hiljaisia, tunnelmaa luovia hetkiä, jolloin sarjakuvan sekaan tulisi myös mykkiä sivuja ja hetkiä.

Projekti ValkoisenValheen visuaalinen tyyli olisi väritetty, vahvoja kontrasteja käyttävä sarjakuvatyyli, jonka olen omannut omakseni vuosien mittaan. Tapah- tumien ympäristöt olisivat käytännössä realistisia, jolloin Mordecai näyttäisi yli- luonnolliselta muuten tavanomaisessa ja normaalissa ympäristössä, silti säilyt- täen omanlaisen visuaalisen ilmeensä välttäen täydellistä realismia. (Kuva 5.)



Kuva 5. *Projekti ValkoinenValhe* aiheinen kuvitus

Projekti ValkoinenValhe olisi enemmän vakavaan ja dialogipainotteiseen ta- rinankerrontaan kallistuva teos, jossa huumoria on harkiten ripoteltu sekaan kahden päähahmon kommunikoinnilla enemmän kuin samaistuttavalla it- seironisella huumorilla.

Tämän teoksen ja demosarjakuvan tuottamisen välineet olisivat sekä perinteisiä ja digitaalisia. Suunnittelu, luonnostelu ja ääriivoitus tehtäisiin perinteisin väli- nein lyijykynällä paperille, jonka jälkeen piirretyt sivut tuodaan digitaaliseen muotoon skannaamalla. Väritys, korjaukset piirroksessa, viimeistely ja tekstitys tehtäisiin kokonaan digitaalisin välinein, jolloin sarjakuvan visuaalisessa ilmees- sä näkyisi perinteisen luonnollinen jälki, joka olisi siistitty ja loppuunviety digita- alisesti, jotta lopputulosta olisi miellyttävä myös lukijan katsella.

3 DEMOSARJAKUVAN TOTEUTUS

3.1 Käsikirjoitus

Esimerkkiteosten käsittelyn ja referoinnin jälkeen pystyin kokoamaan ideoita ja elementtejä, jotka sopisivat demosarjakuvaan. Demon piti pysyä alle kymmenessä sivussa, ettei sen tuotantoon menisi liikaa aika. Elementit piti myös valita niin, että ne kertoisivat juuri tarpeeksi tarinasta ja hahmoista ja herättäisivät lukijan mielenkiinnon mahdollisesti tulevaa kokonaista albumia kohtaan. Tarinan piti antaa lyhyessä ajassa kuva siitä, kuka Sam on, mikä hänen ongelmansa on, mikä on hänen masennuksensa pääsyy ja mikä rooli Mordecailla on Samin jokapäiväisessä elämässä. Demossa tapahtuville asioille piti olla selkeät syyt, jotta ne tulisivat selkeästi esille, mutta tietyt seikat tein myös siten, että tilanne tuntuisi mysteeriseltä ja pitäisi lukijan uteliaana ja tiedonjanoisena hahmon tilanteesta.

Demon tapahtuma-aika on myöhäinen iltapäivä, joka vaihtuu tapahtuman edessä illaksi. Tällöin tarinassa ehditään näyttää Mordecain molemmat muodot, alkaen ensin pienestä ja suloisesta päivämuodosta. Sam esitellään myös hahmolle tavanomaisessa tilanteessa ja ympäristössä: asuntonsa työpöytänsä äärellä työstämässä visuaalisia grafiikkoja videopeliään varten. (Liite 1.) Samin työskentely keskeytyy turhautuneisuuden tunteeseen, jolloin Mordecai aloittaa keskustelun kysymällä, mikä Samin mieltä painaa. (Liite 2.) Hahmojen välisestä keskustelusta ilmenee Samin turhautuneisuuden ja masennuksen pääsyy, joka johtaa epätoivoon ja kuoleman toivomiseen. (Liitteet 3 ja 4.) Kun kello lyö yhdeksän, Mordecai muuttuu pelottavamman näköiseen yömuotoonsa ja rohkaisee Samia, estäen hänen itsetuhoiset ajatuksensa. (Liite 5.) Tähän kohtaan demoa halusin lisätä aikaisemmissa esimerkkiteoksissa ilmestyneiden mustien lannistavien olemusten elementin, mutta lisätä tilanteeseen juonenkäänteen. (Liite 6.) Sen sijaan, että musta olento olisi pahantahtoinen ja maahan polkeva niin kuin aikaisemmissa teoksissa, Mordecai osoittautuikin auttavaksi tahoksi, jolloin demolle tulee myös suhteellisen positiivinen lopetus tavanomaisten toivottomien lopetusten sijaan. (Liite 7.)

Kun demosarjakuvan idea oli selkeä, seuraavana oli käsikirjoittaminen. Käsikirjoittamisessa käytin työtekniikkaa, jonka opin käytännölliseksi aiempaa sarjakuvaprojektiani työstäessä. Vuosina 2015 ja 2016 työstäessäni Hereafter omakustannetta käytin työskentelytapaa, joka piti tekstimuotoisen ja kuvakäsikirjoituksen käsi kädessä. Tarinan ja tapahtumien kokoaminen oli joustavampi työstää kun molempia käsikirjoituksia tehtiin samaan aikaan. Tällä työskentelytavalla säästi aikaa, ennaltaehkäisi juoniaukkojen syntymistä ja teki ruutusommittelun suunnittelusta joustavampaa.

Kuvakäsikirjoitus koostui paperille piirretyistä pienistä ja yksinkertaisista lyijykynäpiirroksista, jossa tehdään selväksi ruutujen järjestys, puhekuilien sijoittelu ja ruutujen sisällön sommittelu ja kuvasommitelmat ja -kulmat. Jokaisen sivun luonnoksen alle merkittiin ranskalaisin viivoin muistiinpanoja, jotka piti muistaa sivuja piirtäessä ja viimeistellessä. (Kuva 6.)

Tämän kuvakäsikirjoituksen rinnalla kirjoitin tekstimuotoista käsikirjoitusta, johon kirjasin ylös, mitä jokaisessa ruudussa näkyy ja tapahtuu. Käsikirjoitukseen kuului myös dialogin suunnittelu ja kirjoittaminen, jotta itse sarjakuvaa luonnostellessa pystyin varaamaan tilaa puhekuilille tekstin määrän perusteella. Ja koska molemmat käsikirjoitustyyppit tehtiin samaan aikaan, osasin myös arvioida, jos dialogia oli liikaa, ja pystyin karsimaan tai tiivistämään hahmojen keskustelua, ettei sarjakuvasta tule tukkoinen tekstin määrän suhteen. Lukemisesta ei myöskään tule pitkäveteistä ja lukijalle raskasta. Teksti- ja dialogikäsikirjoitus kirjoitettiin suomen-kielellä, sillä *Projekti ValkoisenValheen* pääpainona on olla suomalainen sarjakuvateos. Englanninkielinen käännös tehtiin vasta, kun kaikki sivut oli piirretty puhtaaksi digitaaliseen muotoon asti, sillä dialogi saattoi kokea muokkausta vielä piirto- ja editointivaiheessa.

Käsikirjoituksen perusteella seitsemän sivua oli juuri sopiva mitta demosarjakuvalle, jotta sen tekemiseen ei menisi liikaa aikaa ja että myös lukijat jaksaisivat lukea sarjakuvan sen tullessa vastaan eri nettialustoilla, joille suunnittelen sen jakavani mainostaakseni albumia ja tarinan konseptia.

käsitellään yhdessä askel kerrallaan, ja seuraavaan askeleeseen mennään vasta, kun kaikki sivut on työstetty ja käsitelty yhdessä askeleessa loppuun. Oma työskentelytapani eroaa tästä erityisen paljon, sillä etenkin *Hereafteria* työstäessäni opin omaamaan itselleni tehokkaimman työskentelytavan, jossa teen kaikki aikaisemmat työskentelytavat yhdelle sivulle yksi kerrallaan ennen kuin siirryn seuraavan sivun työstämiseen. Koska demosarjakuvalla oli perinteisesti tuotettava piirrososuus, luonnostelin ja piirsin puhtaaksi sivun kerrallaan, ja kun kaikki sivut oli piirretty puhtaaksi, siirsin ne digitaaliseen muotoon skannaamalla ne.

Henkilökohtaisissa työoloissa käytän digitaalisina työvälineinäni piirtopöytää ja Photoshop Elements versiota 6.0. Skannauksen jälkeen puhtaaksi piirretyt sivut oli yksinkertaista siistiä, kontrastia säätää ja rajata sivuja ennen väritystä. Valitsin ruutujen ulkopuolisen tilan väriksi sarjakuville tavanomaisen valkoisen värin sijasta mustan, sillä se luo tunnelmaa demon tapahtumiin kahdella tavalla. Musta väri ilmaisee demon tapahtuma-aikaa, joka on myöhäinen iltapäivä ja alkuiltä, ja myös päähahmon masentunutta mielentilaa. Itse ruutujen väritys muuttuu myös tapahtuma-ajan vaihtuessa. Ensimmäisissä sivuissa on enemmän valokohtia, kuvastaen samalla iltapäivän hämäryyttä, joka vaihtuu illan pimeään sivujen edetessä, ja ainoaksi valonlähteeksi jää Samin asunnon työpöydän lamppu. Kokonaisuudessaan sarjakuvan väritys omaa vahvoja kontrasteja, mutta etenkin vaihtelua harmahtavien sävyjen ja puhtaan mustan välillä.

Värityksen yhteydessä tekstitykset lisättiin puhekupliin omatekoisella fontilla ja dialogi käännettiin englannin-kielelle itse sivujen viimeistelyn jälkeen. Digitaaliseen vaiheeseen kuului myös sarjakuvan logon suunnittelu, joka asetetaan viimeisen sivun loppuun. (Kuva 7.)



Kuva 7. Projekt ValkoinenValhe logot

4 POHDINTA

Koska tämän opinnäytteen päätavoitteena on käsitellä ja verrata suomalaisia masennus-sarjakuvia ja kuinka ja mitä voisin tehdä toisin samaa aihetta käsittelevän teokseni kanssa, kohdistin siihen valtaosan huomiostani. Vaikka opinnäytteen tavoite on omaa henkilökohtaista projektin edistystä tavoitteleva, tutkimusosuus voi tarjota uutta tietoa ja käsittelyä tietyn aiheen omaavista suomalaisista sarjakuvista aiheesta kiinnostuneille. Demosarjakuva on esimerkillinen näyttö siitä, millaisiin lopputuloksiin päädyin tämän tutkimusosuuden parissa ja mitkä ratkaisut koin itselleni ja teokselleni sopiviksi.

Tutkimusosuuden aikana sain selkeän kuvan siitä, miten suomalaiset käsittelevät masennusta ja muita mielenterveysongelmia sarjakuvien kautta, ja pystyin tutkimuksellani kategorisoimaan nämä sarjakuvat kolmeen osioon: omaelämäkerrat ja realistiset fiktiot, huumori ja taiteelliset. Täten pystyin myös saamaan kuvaa siitä, mihin kategoriaan oma teokseni voisi lukeutua ja minkälaisia elementtejä se lainaa muista kategorioista. *Projekti ValkoinenValhe* on pääpainotteisesti taiteelliseen kategoriaan kuuluva, mutta omaa visuaalisia ja tarinankerroksellisia elementtejä kahdesta muusta kategoriasta. Näitä kategorioita ja sarjakuvia tutkiessani se, mitä tahdon kertoa *Projekti ValkoisellaValheella*, selkeni myös itselleni, etenkin teoksen ollessa paranemistarina sen sijaan että vain kertoisi masentuneen henkilön sairauden historiasta ja oireista. Humoristisilla elementeillä voin tehdä hahmoista helpommin lähestyttäviä ja samaistuttavia, kun taas realistisen fiktion elementtejä lainaamalla voin kuvailla lukijalle masennuksesta ja tunteista, joita Sam käy läpi. Mutta etenkin paranemistarina voin kertoa lukijalle, että masennuksesta voi myös parantua ja ettei se välttämättä jää osaksi jokapäiväistä elämää kaikkien tapausten suhteen.

Muita teoksia lukiessani huomasin hahmoihin panostamisen nousevan tärkeäksi elementiksi, johon tiedän panostaa, kun alan työstämään lopullista isoa albumia. Jos päähahmojen persoonallisuuspiirteisiin panostaa ja luo hahmoista tykästyttäviä, samaistuttavia ja helpommin lähestyttäviä, myös lukijan mielenkiinnon ylläpitäminen voisi mahdollisesti helpottaa pitkän tarinan käsikirjoitusta laatiessa. Jos tekee hahmoista niin sanotusti täydellisiä, ilman minkään laatuksia heikkouksia tai vikoja, hahmoista tulee epäinhimillisiä. Ja kuten tietyissä esi-

merkkiteoksissa tuli ilmi: jos hahmot jätetään tyhjiksi kuoriksi, joiden tarkoitus on vain kuvailla masennusta, tarina ei välttämättä puhuttele tai jää lukijan mieleen niin hyvin kuin voisi eikä käytä koko potentiaaliaan. Sama voi tapahtua tapauksissa, joissa päähahmon persoonallisuus perustuu pelkästään masennuksen pohjalle, eikä hahmo omaa muita persoonallisuuspiirteitä. Tehdessäni *Samista* kyynisen, mutta sisimmässään herkän persoonan, joka piiloutuu kylmyytensä taakse, hahmosta tulee helpommin samaistuttava tietyille yksilöille ja inhimillisempi.

Vaikka *Mordecai* on toissijainen päähahmo, hän on kuitenkin todella tärkeä osa tarinaa, ja pidin huolta, että otin myös huomioon hänen persoonallisuutensa ja etenkin ulkonäköön panostamisen. Päivä- ja yömuodot ja niiden päinvastaiset persoonallisuuspiirteet ja ulkonäöt luovat hahmoon jyrkän kontrastin ja tekevät hahmosta mielenkiintoisemman. Hahmon eläimellinen ulkonäkö tuntui itselleni luontevalta päätökseltä, etenkin kun suomalaisissa masennussarjakuvissa nähdään myös paljon antropomorfisia hahmoja. Päätin, että olisi mielenkiintoista nähdä tarina, jossa on sekä ihmis- että myös eläimellinen hahmo yhdessä jakamassa tarinan pääroolin.

Justus vertailu osoittautui todella tärkeäksi vaiheeksi tutkimusosuudessa oman taiteellisen kehitykseni kannalta. Koska *Justus* oli ensimmäinen omakustanteokseni ja jo useita vuosia sitten tehty, kun minulla ei ollut vielä paljoa omakohtaista kokemusta omakustannetun sarjakuvan teosta, pystyin nyt vertailemaan vuosien varrella kertynyttä kokemusta. Tässä vertailussa pystyin myös katsomaan, mitä olin aikaisemmassa teoksessani tehnyt, ja saamaan ideoita siitä, mitä asioita voin tehdä toisin ja paremmin nyt *Projekti ValkoisenValheen* suhteen. Etenkin hahmoihin panostaminen ja koko tarinan tarkoitus olivat asiat, jotka otin vahvasti huomioon. Koen, että *Projekti ValkoisenValheen* tärkein tarkoitus on olla paranemistarina, jotta se eroaisi aikaisemmasta teoksestani ja toisi jotain uutta suomalaisiin masennusta käsittelevien sarjakuvien kategoriaan.

Teososuus toteutui suunnitelmien mukaisesti, ja demosarjakuva kertoo lukijalle juuri tarpeeksi *Projekti ValkoisestaValheesta*. Vaikka sarjakuvan visuaalinen ilme on ollut toissijainen seikka tässä opinnäytteessä, voin kuitenkin huomioda sen, että tässä demosarjakuvassa sain visuaalisen jäljen sen näköiseksi kuin

sen suunnittelinkin. Se on paljon puhtaamman ja siistimmän piirto- ja väritysjäljen omaava *Justukseen* verrattuna. Vaikka pyrin edelleen käyttämään osittain perinteisiä välineitä luonnos- ja piirtovaiheessa, sivujen värittäminen ja viimeistely digitaalisesti antaa mahdollisuuden luoda toivottua tunnelmaa sarjakuvan tapahtumiin ja visuaaliseen ilmeeseen, joten tiedän käyttää perinteisiä ja digitaalisia välineitä yhdessä tulevaisuudessakin.

Pääasiallisesti opinnäytteen tavoite tuli saavutettua. Tutkimusosuus auttoi saamaan kuvaa itselleni siitä, millaisia masennussarjakuvia suomalaiset taiteilijat ovat valtaosin tuottaneet ja kuinka tätä sairautta käsitellään visuaalisesti. Vaikka projekti oli pääosin omakohtainen kehitys- ja oppimisprosessi, tutkimusosuus voi tarjota tietoa ja käsittelyä tästä aiheesta ulkopuolisille lukijoille. Teososuuden demosarjakuva tulee toimimaan sopivana mainostusmateriaalina *Projekti ValkeiselleValheelle*, mutta on myös tarpeeksi kuvaava esimerkkiteos lopullisesta teoksesta. Jatkotutkimuskysymyksenä voitaisiin tutkia, kuinka masennussarjakuvia voisi mainostaa ja markkinoida sarjakuvamarkkinoilla ja sosiaalisessa mediassa. Mitä muut sarjakuvatekijät ja kustantamot ovat jo tehneet ja mitä voisi tehdä vielä paremmin oman teoksen markkinoinnin suhteen. Koska masennus on synkkä ja vaikea aihe, tällaisten teosten markkinointiin voisi perehtyä lisää ja jopa lähteä harjoittamaan oikeaa mainostusta teososuutena.

LÄHTEET

- Anni H. 2014. Taiteilijamyytti nro 1: Taide syntyy tuskasta. Huono taiteilija 12.11.2014. Viitattu 20.3.2018
<https://huonotaiteilija.wordpress.com/2014/11/12/taiteilijamyytti-nro-1-taide-syntyy-tuskasta/>.
- Crecente, B. 2015. Five Nights at Freddy's creator talks about life after Dollar General, the stress of success. Polygon 29.7.2015. Viitattu 3.4.2018
<https://www.polygon.com/2015/7/29/9067151/five-nights-at-freddys-success>.
- Hannu. 2017. Kirjavinkit: Apila Pepita Miettinen (toim.): Rikkinäisen mielen kuvat. Kirjavinkit 27.10.2017. Viitattu 4.1.2018
<https://www.kirjavinkit.fi/arvostelut/rikkinaisen-mielen-kuvat/>.
- Kankare, W. 2010. Susi sorakuopassa. Lahti: Daada.
- Kankare, W. 2010 – 2017. Susi sorakuopassa. Viitattu 27.11.2017
<http://susiajasoraa.sarjakuvablogit.com>.
- Kankare, W. 2014. Kettujumala palelee. Tampere: Suuri Kurpitsa.
- Karjalainen, M. 2009. Äitiyden valoa ja yksinäisyyden varjoja. Kvaak.fi 16.4.2009. Viitattu 4.1.2018
<http://www.kvaak.fi/index.php?articleID=1221>.
- Karjalainen, M. 2010. Tytön ja Varjon paluu. Kvaak.fi 5.9.2010. Viitattu 4.1.2018
<http://www.kvaak.fi/index.php?articleID=1464>
- Keränen, K. 2016. Ahistunut Pupu: Elämältä piilopaikan sain. Helsinki: Arktinen Banaani.
- Keränen, K. 2017. Ahistunut Pupu 2: Elämä on mut siihen tottuu. Helsinki: Arktinen Banaani.
- Klint, H. 2012. Justus. Painopaikka Oulu, omakustanne.
- Kuutti, V. 2017. Emmi Valveen Armo antaa aikaa yksityiskohdille. Suomen Sarjakuvaseura ry 2017. Viitattu 19.1.2018
<http://sarjakuvaseura.fi/fi/sarjainfo/sarjainfon-naeyteartikkelit/640-emmi-valveen-armo-antaa-aikaa-yksityiskohdille>.
- Mielonen, T. 2014. Kuka minä on? Kvaak.fi 25.10.2014. Viitattu 2.1.2018
<http://www.kvaak.fi/index.php?articleID=2141>.
- Mielonen, T. 2015. Hullun paperit. Kvaak.fi 21.10.2015. Viitattu 4.1.2018
<http://www.kvaak.fi/index.php?articleID=2260>
- Mielonen, T. 2017. Hulluuden rajoilla. Kvaak.fi 5.10.2017. Viitattu 4.1.2018
<http://www.kvaak.fi/index.php?articleID=2457>.
- Miettinen, A-P. 2017. Rikkinäisen mielen kuvat. Tampere: Suuri Kurpitsa.

- Morgan, J. 2014. Scott Cawthon: Christian developer spotlight. Geeks Under Grace 25.10.2014. Viitattu 3.4.2018
<http://www.geeksundergrace.com/gaming/developer-spotlight-scott-cawthon/>.
- Muhonen, A. 2009. Ystäväni varjo. Tampere, painanut Domus Print.
- Muhonen, A. 2010. Varataivas. Tampere: Suuri Kurpitsa.
- Musturi, T. 2007a. Ensimmäinen Toivon kirja. Helsinki, Like.
- Musturi, T. 2007b. Toinen Toivon kirja. Helsinki, Like.
- Musturi, T. 2009. Uni Toivosta – Kolmas Toivon kirja. Helsinki, Like.
- Musturi, T. 2011. Neljäs Toivon kirja. Helsinki, Like.
- Mäntylä, M. 2017. Emmi Valveen Armo on karu ja rehellinen kuvaus mielen sairauksista. City 5.9.2017. Viitattu 19.1.2018
<https://www.city.fi/kulttuuri/emmi+valveen+armo+on+karu+ja+rehellinen+kuvaus+mielen+sairauksista/11227>.
- Rantanen, K. 2016. Ahistunut Pupu: Sarjakuva nousi nettisuosiosta albumiksi – Hahmo syntyi puolivahingossa. Ilta-Sanomat 30.9.2016. Viitattu 18.1.2018
<https://www.is.fi/viihde/art-2000001273243.html>.
- Rintanen, V. 2015. Mielisairaalan kesätyttö. Tampere: Suuri Kurpitsa.
- Tauriainen, T. 2015. System Error. Lahti: Daada.
- Terveyden ja hyvinvoinnin laitos 2015. Masennus 9.7.2015. Viitattu 17.3.2018
<https://thl.fi/fi/web/mielenterveys/mielenterveyden-edistaminen/keinoja-mielenterveyden-edistamiseen/time-out-aikalisa-elama-raiteilleen/aikalisaohjaajien-materiaalipaketti/mielenterveys/masennus>.
- Valve, E. 2017. Armo. Asema Kustannus.
- Veltti, J. 2007. Älä menetä Toivoasi! Kvaak.fi 30.5.2007. Viitattu 10.12.2017
<http://www.kvaak.fi/index.php?articleID=842>.
- Vistilä, M. 2013. Rakkaat kämppikset (Dear roommates). AmiComix.
- Scott Cawthon 2018. Wikipedia. Viitattu 22.9.2018
https://fi.wikipedia.org/wiki/Scott_Cawthon.

LIITTEET

- Liite 1. Demosarjakuva sivu 1
- Liite 2. Demosarjakuva sivu 2
- Liite 3. Demosarjakuva sivu 3
- Liite 4. Demosarjakuva sivu 4
- Liite 5. Demosarjakuva sivu 5
- Liite 6. Demosarjakuva sivu 6
- Liite 7. Demosarjakuva sivu 7

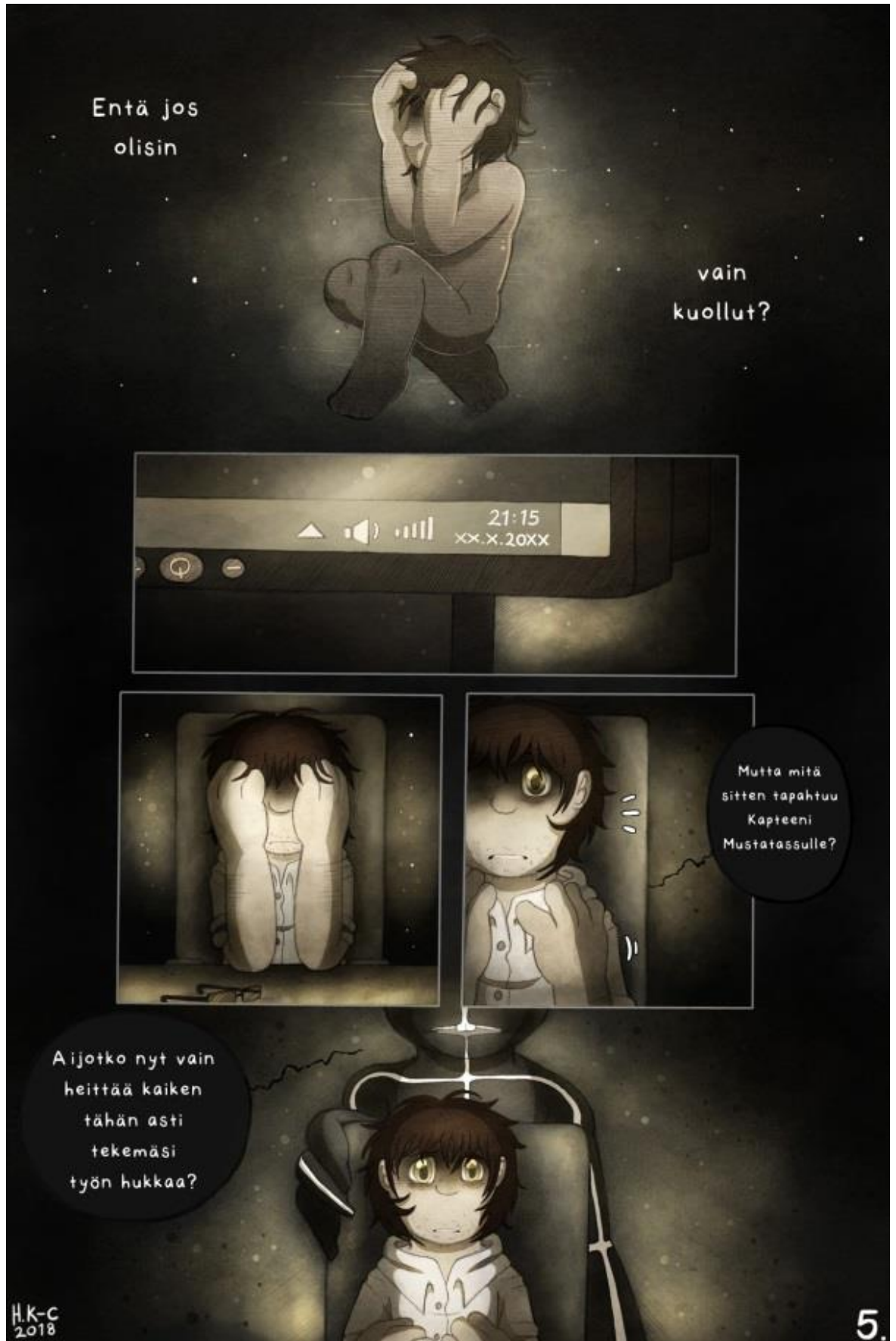


Liite 1. Demosarjakuva sivu 1









Liite 5. Demosarjakuva sivu 5

