

Minttu Penttilä

KUVITUSTYYPIT, JOTKA VETOAVAT NUORIIN ENITEN

Opinnäytetyö
Muotoilu (AMK), Graafinen muotoilu

2019



**Kaakkois-Suomen
ammattikorkeakoulu**

Tekijä/Tekijät	Tutkinto	Aika
Minttu Penttilä	Muotoilija (AMK)	Maaliskuu 2019
Opinnäytetyön nimi		55 sivua 26 liitesivua
Kuvitustyypit, jotka vetoavat nuoriin eniten		
Toimeksiantaja		
Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu, XAMK		
Ohjaaja		
Tarja Brola		
Tiivistelmä		
<p>Tässä opinnäytetyössä tutkittiin, millainen kuvitus vetoaa nuoriin ja selostetaan työn rinnalla toteutettu produktiivinen työ, sarjakuva.</p> <p>Tutkimuskysymystä lähestyttiin aluksi tutustumalla, miten määritellään nuori ja mihin ikäluokkaan heidät jaetaan. Tämän jälkeen tutkimus keskittyi trendin määrittämiseen ja miten trendit ja nuoret liittyvät toisiinsa. Opinnäytetyö selvitti miksi nuoret seuraavat trendejä ja millainen suhde heillä on trendejä kohtaan.</p> <p>Opinnäytetyön pääkysymykseen haettiin vastausta kyselyn avulla. Kyselyn analyysissä tutkittiin, voidaanko yhtenevistä vastauksista päätellä mahdollisesti mikä on yleisesti nuoriin vetoava kuvitustyyli. Kyselyssä kysyttiin kysymyksiä, jotka käsittelevät erilaisia yksityiskohdaisia vastauksia eri kuvituksen osa-alueista, esimerkiksi värien käytöstä, rajojen paksuudesta ja tyylistä. Vastauksien perusteella tutkimus päätteli yhtenevien vastauksien voimin, millainen kuvitus vetoaa nuoriin parhaiten.</p> <p>Sarjakuvan osalta opinnäytetyö käsitteli sarjakuvan määritelmää ja eroavaisuuksia saman tyyliin taidemuotoihin kuten elokuvaan ja kirjallisuuteen. Työ kävi läpi myös vähän sarjakuvan historiaa ja vertasi kuvituksen ja sarjakuvan eroavaisuuksia.</p> <p>Produktiivisen työn osiossa opinnäytetyö kävi läpi sarjakuvan eri työstövaiheita ja käsitteli tarinankerrontaan liittyviä termejä. Työstövaiheissa käytiin läpi sarjakuvan suunnittelu, sen hahmotteleminen, rajaaminen ja värittäminen.</p> <p>Kysely sai 102 vastausta, joista 18 oli alle 15 ja yli 24 vuotiailta. Vastauksia tarkistelemalla saadaan selville, että nuoret pitävät enemmän väristä kuin mustavalkoisesta tai harmaista, mieluiten pastellin sävyisistä ja luonnollisista väreistä. Suurin osa vastauksista valitsi sekamedian heidän mieluisimmaksi kuvitustavaksi. Sekamedia on sekoitus käsin ja digitaalisesti käytettyjä tekniikoita.</p>		
Asiasanat		
kuvitus, nuoret, sarjakuva, trendi		

Author (authors)	Degree	Time
Minttu Penttilä	Bachelor of Culture and Arts	March 2019
Thesis title		
Traits of illustration that appeal to young people the most		55 pages 26 pages of appendices
Commissioned by		
South-Eastern Finland University of Applied Sciences, XAMK		
Supervisor		
Tarja Brola		
Abstract		
<p>The objective for this thesis was what kind of illustration appeals to the young people the most. As a productive work for the thesis was a comic project.</p> <p>The main research question was approached by first defining what the concept of <i>young people</i> means along with what age groups they represent. <i>Trend</i> was defined afterwards followed by what connection young people have with trends. Thesis wanted to know why young people follow trends and what kind of relationship they got with them.</p> <p>A survey was conducted to find the answer to the research question. The survey ran through different parts of illustration and what it takes to be appealing to the young people. These questions went through the usage of color, lineart and style to name a few. From the individual responses the thesis formed an opinion based on the choices that got the most answers, what is the most appealing illustration for the young people.</p> <p>As far as the comic is concerned, the thesis defined what the definition for comics was and what are the differences between comics and other similar art forms such as movies and literature. The history of comics and the differences between comics and illustrations were the two more topics that the thesis observed through.</p> <p>For the productive work the thesis inspected different stages of comic making and explained some of the storytelling elements. The different stages include planning, sketching, lineart and coloring.</p> <p>The survey received in total of 102 answers which of 18 were given by ages below 15 and over 24. According to the results most of the young people seemed to lean towards using color rather than black and white or grayscale, preferably pastel or natural colors. Majority of the answers also chose mixed media – mix of both traditional and digital methods – as their preferred illustration type.</p>		
Keywords		
illustration, young people, comic, trend		

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	KÄSITEKARTTA, VIITEKEHITYS JA TUTKIMUSKYSYMYKSET.....	5
3	NUORET JA TRENDI.....	8
4	SARJAKUVA.....	11
4.1	Sarjakuvan historia.....	13
4.2	Sarjakuvan ja kuvittamisen erot.....	16
5	TUTKIMUS.....	19
5.1	Kysely.....	19
5.2	Kyselyn tulokset ja niiden analyysi.....	20
5.3	Pystytäänkö kyselyn vastauksista päättelemään kuvituksen trendiä?.....	26
6	OMAN TYÖN TAUSTA.....	27
7	PRODUKTIO.....	31
7.1	Sarjakuvan suunnittelu.....	31
7.2	Sarjakuvan hahmotteleminen.....	34
7.3	Sarjakuvan rajaaminen.....	40
7.4	Sarjakuvan väritys.....	43
8	TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS.....	47
9	JOHTOPÄÄTÖKSET.....	47
10	POHDINTA.....	48
	LÄHTEET.....	50
	KUVALUETTELO.....	54

LIITTEET

Liite 1. Kyselyn vastaukset

Liite 2. Sarjakuvan storyboard

Liite 3. Sarjakuvatyöstön välivaiheita

Liite 4. Valmiiksi väritetyt sarjakuvan sivut

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön tutkimusaihe on ”Millainen kuvitus vetoaa nuoriin”. Aihetta lähestytään kyselyn avulla, joka käsittelee kuvittamisen eri aihealueita kuten esimerkiksi kuvan tyyliä, värien käyttöä ja mahdollisten rajojen pak-suutta. Tutkimus on osoitettu 15-24 ikäisille nuorille, joka on Unescon ja Yh-distyneiden kansakuntien määrittelemä ikä nuoruudelle.

Kyselyn yksityisten vastauksien pohjalta tutkitaan yhteneviä vastauksia ja päätellään niiden perusteella, millainen kuvitus vetoaa nuoriin eniten.

Opinnäytetyö käy läpi, mikä on sarjakuva ja miten verrattuna muihin saman tyyliisiin taidemuotoihin se poikkeaa niistä. Sarjakuvan historia ja eroavaisuudet kuvituksen ovat osana samaa osiota.

Osana tutkimusta teen samalla jatkoa omalle sarjakuvalleni, ”Blazing Will of the Heart”. Opinnäytetyö käy läpi kyseisen sarjakuvan historiaa ja mistä se jatkuu. Produktion puolesta opinnäytetyö käsittelee sarjakuvan eri työskentelyvaiheet ja avaa muutamia termejä liittyen tarinan kerrontaan.

2 KÄSITEKARTTA, VIITEKEHITYS JA TUTKIMUSKYSYMYKSET

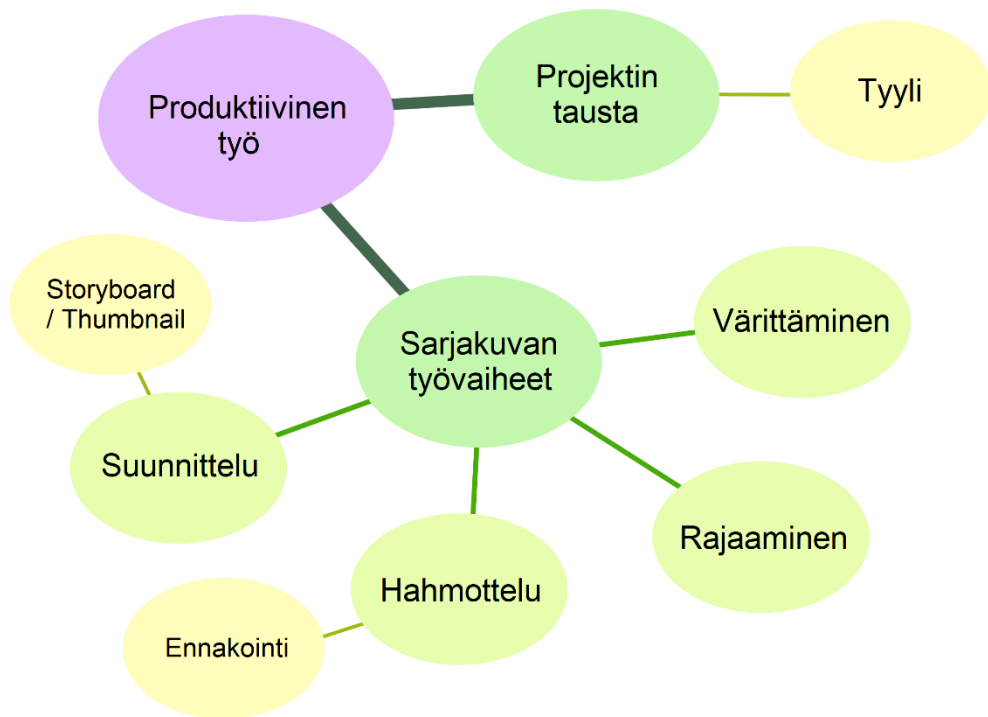
Opinnäytetyöni pääkysymys on: Millainen kuvitus vetoaa nuoriin? Haluan tutkia aihetta, koska se kiinnostaa minua ja kohdistan usein omat tarinani 13-20 vuotiaille nuorille. Pää tutkimusmateriaalina kysymykseen käytän kyselyä, jonka vastausten perusteella vedän yhtenevän lopputuloksen tutkimukselle.

Jaoin opinnäytetyöni käsitekartan kahteen osaan. Ensimmäinen käsittelee opinnäytetyön tutkimusta (kuva 1) ja toinen opinnäytetyön produktiivista osuutta (kuva 2).



Kuva 1. Tutkimuksen käsitekartta (Penttilä 2019)

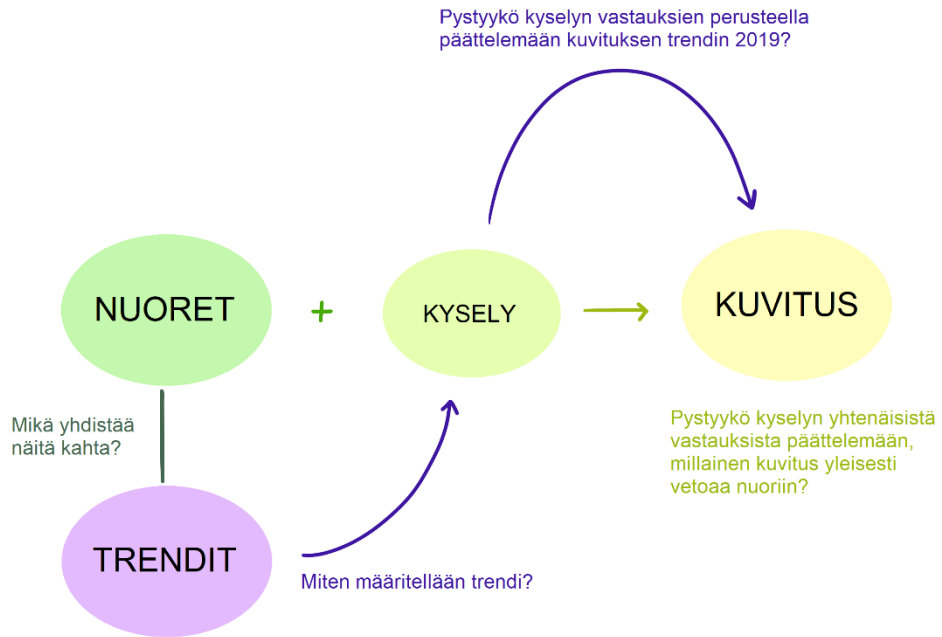
Opinnäytetyön tutkimuksen käsitekartta pitää sisällä työn otsikot ja niiden sisältöjen pääkohdat. Tutkimuksen puolella käydään aluksi läpi, miten määritellään nuori, trendi ja mikä yhdistää näitä kahta. Sarjakuvan kohdalla tutkimus käsittelee sarjakuvan eri muotoja, sen historiaa ja lopuksi katsotaan, miten sarjakuva ja kuvitus eroavat toisistaan. Tutkimuksen loppupuolella käsitellään kysely, sen vastaukset ja katsotaan, saadaanko vastauksista päätelmää pääkysymykseen.



Kuva 2. Produktiivisen työn käsitekartta (Penttilä 2019)

Produktiivisen työn käsitekartassa on laitettu sarjakuvatyön työvaiheet ja taustat. Projektin taustassa käsitellään mistä *Blazing Will of the Heart* -sarjakuva on saanut alkunsa, mistä sen tyyli on lähtöisin ja mitä on ollut olemassa ennen neljännettä osaa, joka on opinnäytetyön produktiivinen työ. Työvaiheissa käydään läpi sarjakuvan suunnittelu, hahmotteleminen, rajaaminen ja värittäminen. Suunnittelussa paneudutaan tarkemmin termiin ”storyboard” ja miten sitä voidaan hyödyntää sarjakuvan tekemisessä. Hahmottelussa käydään läpi vähän ennakkointia ja draaman kaaren ensimmäisiä vaiheita.

Opinnäytetyön viitekehys käy yksinkertaisesti läpi, miten tutkimus hakee vastauksen pääkysymykseen (kuva 3).



Kuva 3. Viitekehys (Penttilä 2019)

Oheisessa viitekehyksessä esitän opinnäytetyöni tutkimusaihetta visuaalisesti. Tutkimus rajataan kyselyllä, jonka vastauksien perusteella päätellään vastaus tutkimuksen pääkysymykseen.

”Voidaanko yhtenevien vastauksien johdosta päätellä nuorison kuvitusmielty- myksiä?” ja ”Voiko kyselyn vastauksista päätellä 2019 kuvitustrendin?” ovat tutkimuksen alakysymyksiä. Ensimmäiseen kysymykseen yritetään saada vastaus kyselyn vastauksien perusteella. Toiseen alakysymykseen vertailen kyselyvastauksia ja trendin määritettä.

3 NUORET JA TRENDI

Nuoret käsitteenä on hyvin laaja ja eri lähteistä riippuen nuorten ikäryhmä vaihtelee 13–15 aloitusiästä 21–29 ikävuoteen. Nuorten määritelmä alkaa heti murrosiästä ja päättyä aikuisikään (Nuoperi 2019).

Unescon mukaan nuoret määritellään ikävuosiin 15–24. Nuoruus on heidän mukaansa liukuva määrite, joka vaihtelee uskontojen ja maiden välillä.

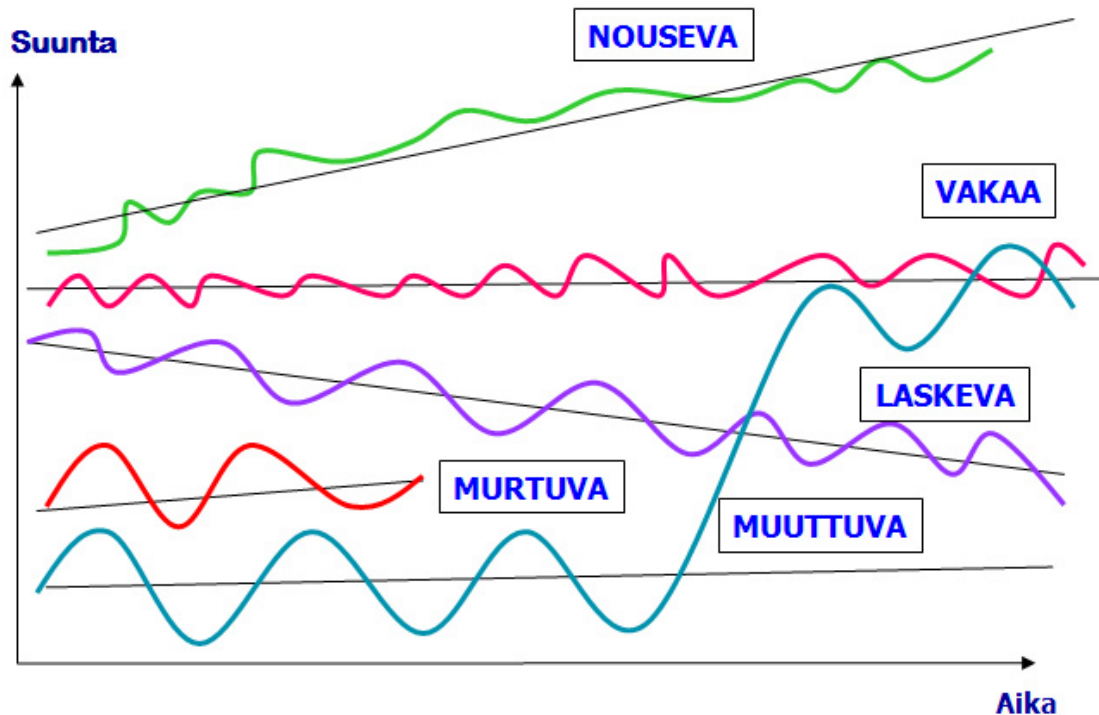
Unesco pitää nuoria tärkeässä roolissa, kun etsitään ratkaisuja nykypäivän ongelmiin, joita he kohtaavat päivittäisessä elämässä (Unesco 2019).

Yhdistyneet kansakunnat, lyhennettynä YK, määrittelee nuoret myös 15-24-vuotiaisiin ihmisiin. YK ottaa huomioon, kuinka määritelmänä ”nuoret” ei ole niin helppo määritellä, koska sitä voidaan katsoa siirtymäaikana lapsuudesta aikuisuuteen tai koulutuksen ja työelämän välillä. Alle 18-vuotiaat määritellään YK:n lapsen oikeuksien sopimuksen mukaan ensisijaisesti lapsiksi, minkä takia YK:n jäsenvaltioilla ja eri YK-elimillä saattaa olla omat määritteet nuorista (Pihlajamaa 2017).

Tilastokeskus määrittelee trendiä seuraavanlaisesti:

Trendi kuvaa aikasarjan pitkän aikavälin kehitystä. Trendisarja on puhdistettu kausivaihtelusta ja satunnaisesta vaihtelusta, joten esimerkiksi sääolojen ja lyhytkestoisten lakkojen vaikutus ei näy trendissä. Sen sijaan pysyvät muutokset, kuten esimerkiksi veronmuutoksista aiheutuva kysynnän kasvu, näkyvät trendissä (Tilastokeskus 2019).

Otavan opiston internetix sivut tarjoavat laajemman käsitteen trendistä ja selittävät sen eri muotoja. Trendi heidän mukaansa on sana, joka tarkoittaa tulevaisuudentutkimuksessa pitkää ajanjaksoa, jonka kuluessa tapahtuu muutosta tiettyyn, selkeästi näkyvässä olevaan suuntaan. Näitä suuntia voidaan mitata mallintamisella eli trendiekstrapolaatiolla (kuva 4), jolla voidaan ennakoida tulevaisuutta. Tämä ennakointi perustuu oletukseen, että jotkin ilmiöt jatkavat samaan suuntaan tulevaisuudessa. Trendit vaikuttavat ja ohjaavat myös päätöksentekoa liittyen esimerkiksi valintoihin ja makuun (Otavan opisto, 2015).



Kuva 4. Taulukko trendien eri suuntauksista (Otavan opisto 2015)

Trendit jaetaan nouseviin, vakaisiin, laskeviin, muuttuviin ja murtuviin trendeihin, joita kutsutaan myös päätyviksi trendeiksi. Nousevan trendin kohdalla Otavan opisto kertoo, kuinka ihmiset haluavat pysyä tietoisina, mitä tapahtuu maailmassa, joka muuttuu koko ajan. Täten ihmiset saattavat kuunnella uutisia puolen tunnin välein, jotta heillä on parempi käsitys mitä maailmalla tapahtuu. Laskeva trendi on nousevan vastakohta, jolloin ihmiset vähentävät jonkun palvelun esimerkiksi kirjaston käyttöä. Murtuvat ja muuttuvat trendit ovat tulevaisuudentutkimuksen kannalta kaikista mielenkiintoisempia. Jos jokin asia tai ilmiö lakkaa olemasta, sitä kutsutaan murtuvaksi trendiksi esimerkiksi, jos uuden teknologian yllättävä tulo syrjäyttää vanhan edeltäjänsä pois käytöstä. Muuttuvaa trendiä määritellään trendinä, joka yhtäkkiä muuttuu luonteeltaan jotenkin toisenlaiseksi. Esimerkiksi 90-luvulla kännyköihin liitettiin ominaisuus lähettää tekstiviestejä, jonka seurauksena kännyköiden käyttö muuttui ja kasvu nousi huimasti (Otavan opisto 2015).

Ihmiset seuraavat trendejä, joita muutkin ihmiset seuraavat, koska he haluavat ottaa osaa siihen, mitä muut heidän ympärillään tekevät (PSYCHTUBE 2018). Kyseinen video jakaa linkin nettiartikkeliin, jossa käydään läpi syvällisemmin, miksi ihmiset kulkevat muiden mukana. Oppiakseen mikä on oikea tapa tehdä jotakin, ihmiset ottavat mallia muista ihmisistä ja käyttäytyvät sen mukaisesti.

Tätä ilmiötä kutsutaan nimellä ”social proof”, suomeksi kirjaimellisesti käännetty sosiaalisesti todisteeksi. Ihmiset saattavat myös tehdä päätöksiä muiden päätöksien ja käytöksen seurauksena, koska tämä helpottaa heidän omaa päätöksen tekoa (Henderson 2017).

Ihmiset nauttivat seurasta, jossa he jakavat samoja mielipiteitä tai mielenkiinnon kohteita (Henderson 2017). Kuuluminen ryhmään on kaikille ihmisille perustarve ja minuuden perusta eikä siihen vaikuta ikä, elämänvaihe tai -tilanne. Mutta se on vahvimmillaan nuoruusiässä, koska identiteettien rakentuminen korostuu kyseisessä iässä (Korkiamäki 2018).

Tämä väite vahvistuu nettiartikkelissa, jossa selitetään miksi nuoret seuraavat trendejä. Aikuisiin verrattuna nuoret kasvavat ja muuttuvat henkisesti helpommin, minkä takia he kulkevat trendien perässä ja muuttavat tyyliään. Leppänen mainitsee samassa artikkelissa trendien olevan asioita, joita ihmiset pitävät tyylikkäänä tai suuressa suosiossa. Sosiaalisen median takia nämä kyseiset trendit eivät aina pysy pinnalla pitkällä aikavälillä, koska uusia trendejä syntyy koko ajan vanhojen tilalle lisää (Leppänen 2018).

4 SARJAKUVA

Sarjakuvan tarkka määritelmä on vaikea määrittää. Mahdollisesti kaikessa yksinkertaisuudessaan, sarjakuva on tapahtumasarja, joka kuvitetaan piirustuksien ja tekstien avustuksella. Sarjakuvan nykyinen muoto on syntynyt samalla vuosisadalla kuin elokuvat ja molemmat ovat lähteneet kukoistamaan samoina aikoina, 1800-luvun loppupuolella (Nummelin 2018, 9 – 10).

Sarjakuvaa voidaan myös kuvailla kuvina, jotka on laitettu harkittuun järjestykseen. Kuvien tilalla voi myös olla muita ilmaisuja, mutta niistä pitää välittyä informaatiota tai luoda esteettinen vaikutelma lukijassa (McCloud 1994, 9).

Eroavaisuuksia muihin taidemuotoihin sarjakuvalla on monia. Elokuviin ja kirjallisuuteen verrattuna sarjakuva käyttää samoja teho- ja kerrontakeinoja, mutta käyttää ja yhdistelee niitä eri tavoin (Nummelin 2018, 9). Useimmiten kirjallisuudessa ei ole kuvia tai niitä ei käytetä kovinkaan yleisesti. Elokuviin

verrattuna sarjakuva ei näytä koko liikettä, jonka takia katsoja joutuu itse täyttämään mielessään tyhjät kohdat. Sarjakuvasta puuttuu myös ääni ja äänitehosteet, jotka ovat olennainen osa elokuvia (Nummelin 2018, 10).

Sarjakuvaa voi ilmestyä monessa eri muodossa, joista yksi yleisempi muoto on sanomalehdissä ilmestyvät 2-4 ruudun mittaiset stripit (Zumteufel 2019b). Strippi on sarjakuva, joka julkaistaan yleisesti sanomalehdissä. Ne ovat kooltaan yhden rivin kokoisia (kuva 5) (Koskela 2007, 6) ja usein sisältävät vitsin (Zumteufel 2019b).



Kuva 5. Viivi ja Wagner sarjakuvastrippi (Tuomola 2006)

Viivi ja Wagner -sarjakuva on sarjakuvataiteilijan Jussi "Juba" Tuomolan yksiä tunnetuimpia sarjakuvia (Otava 2019). Kyseistä sarjakuvaa on julkaistu monessa eri lehdessä muun muassa Turun Sanomat, Koululainen ja Pahkasika (Juba Viivi ja Wagner 2019).

Julkisten lehtien lisäksi sarjakuvaa voidaan julkaista omana painotuotteena esimerkiksi lehtien ja kirjojen muodossa (Zumteufel 2019b).

Strippien lisäksi sarjakuvia voidaan julkaista novellisarjakuvina, sarjakuvalehtinä ja -kirjoina. Novellisarjakuvat ovat sarjakuvia, jotka syntyivät 1900-luvun alkupuolella. Ne ovat pituudeltaan enemmän kuin yhden sivun, mutta eivät kuitenkaan saavuta kokonaisen kirjan pituutta (Zumteufel 2019b).

Terminä sarjakuvalehdet sisältävät lehtien lisäksi sarjakuva-albumit ja ne saivat alkunsa 1930-luvun lopulla Yhdysvalloissa. Nämä kaksi muotoa eroavat toisistaan, miten sarjakuvan sivut on liitetty toisiinsa. Sarjakuvalehdet voivat olla kokonaan yhden tai ne sisältävät useamman taiteilijan tekemiä sarjakuvia.

Ne voivat sisältää eri tyyppisiä sarjakuvia kuten strippejä tai novellisarjakuvia ja niiden seassa voi olla artikkeleita tai mainoksia. Yleisimpien sarjakuvalehtien joukkoon Suomessa kuuluvat muun muassa Aku Ankka ja Karvinen (Zumteufel 2019b).

Sarjakuvakirjojen selkä on sidottu kunnolla tai ne muistuttavat sidottua selkämystä, mikä on niiden ero verrattuna sarjakuvalehtiin. Niissä ei ole yleisesti mainoksia, joka on sarjakuvalehdille hyvin tyypillinen piirre. Taskukirjat, pokkarimaiset sarjakuvat, ja strippikokoelmat ovat myös osa sarjakuvakirjoja. Jos kirjassa on useamman kuin yhden taiteilijan töitä, puhutaan sarjakuva-antologiasta (Zumteufel 2019b).

Eri sarjakuvamuotojen väliset erot eivät aina ole toisistaan selviä ja ne ovat usein häilyviä. Esimerkiksi Aku Ankkaa julkaistaan sarjakuvalehtien lisäksi taskukirjoina ja strippisarjakuvina lehdissä (Zumteufel 2019b).

4.1 Sarjakuvan historia

Nykyisen sarjakuvan historia ylettää vähän yli sadan vuoden taakse, mutta sarjakuvan historian yleisesti väitetään ylettävän jopa muinaisiin luolamaalauksiin asti (Nummelin 2018, 9). Egyptiläiset seinämaalaukset, joista löytyy sarjallisuutta, ovat Nummelin mukaan sarjakuvatutkijan, Scott McCloudin, alku sarjakuvan historialle. Nummelin lisää, että McCloud tunnistaa 1500-luvulla Keski-Amerikasta valkoisten valloittajien ”löydetyistä” kuvakertomuksesta sarjakuvien perusidean (Nummelin 2018, 16).

Bayeuxin seinävaatetta (kuva 6) käytetään yhtenä esimerkkinä aikaisimpina sarjakuvamaisina esityksinä Euroopassa (Nummelin 2018, 16-17).



Kuva 6. Pätkä Bayeuxin seinävaatteesta (Bibliotheca Augustana 2019)

Nummelin lainaa McCloudin sanoja, joiden mukaan lukemalla seinävaatetta vasemmalta oikealle pistokirjontatyö kertoo tarinan vuonna 1066 tapahtuneesta Englannin valloituksesta ja Hastingsin taistelusta harkitussa kronologisessa järjestyksessä. Vaikka kuvituksessa ei ole ruutujakoja, jonka takia ne ovat periaatteessa samanarvoisia, tarinan aika kulkee selvästi eteenpäin (Nummelin 2018, 17).

Keskiajalta Nummelin mainitsee kuvitetut köyhäinraamatut, joiden tarkoituksena oli opettaa Raamattua köyhille, jotka eivät osanneet lukea. Ne olivat suosittuja 1300- ja 1400-luvulla ja ne oli kuvitettu yksittäisinä kohtauksina puulaattapiirroksilla. Nämä kohtaukset eivät luoneet sarjakuvallista jännitettä, jota nykyään pidetään tärkeänä osana sarjakuvia (Nummelin 2018, 17).

Joidenkin sarjakuvan historiaa tutkivien mielestä sarjakuvan vertaaminen menneiden vuosisatojen tai -tuhansien kuvituksiin on kaukaa haettava, koska esimerkiksi luolamaalaukset ja keskiaikaiset kuvakudokset on tehty hyvin erilaiseen käyttöön verrattuna moderniin sarjakuvaan (Nummelin 2018, 17).

Kirjapainotaidon kehittymistä 1400- ja 1500-lukujen jälkeen pidetään yhtenä isoimpana harppauksena kohti modernia aikaa. Tämän takia 1700- ja 1800-lukujen painokuvat ovat lähde, jota tutkijat suosittelevat sarjakuvan alun määrittämiseksi. Painotuotteiden painattaminen halventui, mutta tekstien ja kuvien kulutus kasvoi ja laajeni (Nummelin 2018, 18).

Boardsheet-nimiset painoarkit olivat esisarjakuvia 1700- ja 1800-luvuilla. Nämä painoarkit sisälsivät usein toisella puolella satiirisia kuvia erilaisista aiheista. Neljä englantilaista taiteilijaa, jotka elivät esisarjakuvien aikaan, pidetään sarjakuvan edeltäjinä. William Hogarth kehitti tekniikkaa, jonka avulla tarinaa pystyttiin kertomaan kuvien avulla. Köyhyys ja moraalinen rappio olivat hänen kuvituksiensa aiheitaan. Thomas Rowlandson oli aikansa pilapiirtäjä ja hänellä sanottiin olevan karrikoiva ja yksinkertaistettu ote kuviinsa. Sanotaan, että Rowlandsonin sarjallinen kerronta oli jo lähellä 1900-luvun tyylisiä sarjakuvia. James Gillray käytti omissa satiirisissa kuvissaan luontevasti puhekuplia ja George Cruikshank kehitteli eteenpäin tarinnankerrontaa kuvien avulla. Cruikshankin tavoitteena oli saada ajallinen jännite kuvien välille (Nummelin 2018, 18-19).

Ensimmäisenä modernina sarjakuvana pidetään sarjakuvaa nimeltä ”Yellow Kid”, joka oli alun perin nimeltään ”Hogan’s Alley” (kuva 7) (Nummelin 2018, 23).



Kuva 7. Yellow Kid (Kiddle 2019)

Yellow Kid julkaistiin vuonna 1895 ja sen loi Richard Outcault. Sarjakuvan nimi vaihdettiin, koska sarjakuvan päähenkilöllä on päällään pitkä, keltainen yöpaita. (Nummelin 2018, 23). Mikä erotti Yellow Kid -sarjakuvan edeltäjistään oli sen saama vakiopaikka isossa sanomalehdessä, jonka avulla se sai suuren

yleisön. Sen suosion myötä puhekuplista tuli huomattava osa sarjakuvia ja humoristiset sarjakuvat lisääntyivät (Nummelin 2018, 24).

Yellow Kidin lisäksi vuonna 1897 ilmestyi saksalaisamerikkalainen sarjakuva nimeltä "Kissalan pojat", joka oli humoristinen sarjakuva ja se kertoi tarinoita kahdesta pikkupojasta, jotka tekivät jekkuja auktoriteetti hahmoille, sisältäen heidän vanhempansa. Kyseistä sarjakuvaa piirrettiin vuoteen 2006 asti (Nummelin 2018, 24).

Supersankarisarjakuvat astuivat kuvaan 1900-luvun alkupuolella. Niihin aikoihin sarjakuvia pyrittiin piirtämään aikeisempiin sarjakuviin verrattuna paljon realistisemmiksi ja yritettiin saavuttaa komiikan sijaan seikkailullisempia tarinoita. Näiltä ajoilta muutama tunnettu hahmo kuten Teräsmies ja Batman syntyivät vuosina 1938 ja 1939. Euroopasta nostetaan yhdeksi keskeisimmäksi seikkailusarjakuva hahmoksi belgialainen Tintti, jonka seikkailut alkoivat vuonna 1929 (Zumteufel 2019a).

4.2 Sarjakuvan ja kuvittamisen erot

Jotta voidaan vertailla sarjakuvaa ja kuvitusta, joudutaan määrittelemään kuvittaminen. Kuvitus voi olla joko maalaus, piirustus tai printattu taideteos, joka joko selittää tai kuvaa jotain. Kuvitus voi myös koristaa kirjoitettua tekstiä. Teksti voi olla mainostavaa tai ihan vain kirjallisuutta. (Art Encyclopedia 2019).

Toisen lähteen mukaan kuvittaminen voi olla abstraktia tai kirjaimellista. Kuvittaminen voi olla myös idean, konseptin tai kehityksen visuaalista tulkintana. Sen avulla voidaan välittää jonkin asian merkitys ja vähentää monimutkaisuutta. Kuvittamisella voidaan lisätä myös mielenkiintoa esimerkiksi tiedonvälittämiseen (Blumenstein 2018).

Kuvitus voi kertoa katsojalle, mitä kuvassa tapahtuu. Sarjakuva kertoo tämän lisäksi, miten kuvassa olevat hahmot tuntevat ja kokevat tilanteen ja minkä takia he kokevat näin. Kuvitus voi siis esittää ja selittää jonkin yksittäisen asian, mutta sarjakuvalla on varaa käyttää enemmän kuin yhtä kuvaa tarinan kertomiseen. Kuvitukseen verrattuna sarjakuva voi kertoa paljon pidemmän tarinan (Blumenstein 2018).

Toinen ero kuvittamisen ja sarjakuvien välillä löytyy niiden määritteistä. Tekstiä pidetään sarjakuvissa usein hyvin olennaisena osa visuaalista kokoonpanoa, mutta kuvitus usein keskittyy visuaalisesti viestimään jonkun tekstin tai kohtauksen pääsanomaa (kuva 8). Teksti voi olla osana kuvitusta tai liitetty sille sopivaan paikkaan. Jos puhutaan esimerkiksi lehti- tai lastenkirjakuvituksesta, teksti on harvemmin osana itse kuvitusta vaan se liitetään erillisenä osana kuvituksen päälle.



Kuva 8. Kuvitus joulukuun Sieppo-lehteen (Palin 2016)

Palinin joulukuvituksessa hän on kuvittanut Pekka Hännisen kirjoittaman tekstin, joka kertoo tallissa olevan ruunan joulusta. Kuvitus on tehty alustavasti sopimaan aukeaman kokoiselle alueelle ja kuvituksen taustasta päätellen, tarinan teksti oli alun perin suunniteltu olemaan osana sitä. Vaikka tarina itsessään ei ole niin pitkä, kuvittaja on joutunut valitsemaan tekstistä sen kohtauksen tai ne pääasiat, jotka hän on halunnut kuvittaa tai viestiä visuaalisesti. Esimerkiksi Palinin kuvituksen kohdalla hän on kuvittanut tallin, joka on koristeltu jouluisesti ja hevosen, jonka seurana on tonttu.

Vaikka teksti on osana kuvitusta, voidaan huomata, että se vain "leijuu" kuvituksen päällä eikä siten ole osana itse kuvitusta, vaikka sille on luotu oma paikkansa. Sarjakuvissa usein teksti yritetään saada enemmän yhtenäiseksi sarjakuvan muiden visuaalisten piirustusten ja muotojen kanssa (kuva 9).



Kuva 9. Muumipeikko rakastuu strippisarjakuvan alku (Jansson 1956)

Toisin kuin kuvituksessa, sarjakuvassa teksti on usein joko itsekirjoitettu tai valitaan fontti, joka sopii sarjakuvan piirustustyyliin. Muumipeikko rakastuu -strippisarjakuvassa nähdään, että kuplien sisällä oleva fontti on yhtä ohut kuin piirustusten rajat. Tämä luo jo paljon yhteneväisemmän kuvan ja täten voidaan otaksua tekstin olevan konkreettisesti osana sarjakuvaa.

Jos verrataan kahta edellistä kuvaa toisiinsa, huomataan, että sarjakuva on paljon yksinkertaisempi kuin kuvitus. Voidaan päätellä, että piirtämiseen käytetty aika on mahdollisesti sama Palinin kuvituksessa ja Janssonin strippisarjakuvassa, jos jätetään ottamatta huomioon suunnitteluvaihetta. On myös mahdollista, että Tove Jansson käytti vähemmän aikaa yllä olevien seitsemän ruudun tekemiseen kuin Palin on käyttänyt kuvitukseensa. Tästä päätelmästä voidaan arvioida, että sarjakuvien yksittäisiin kuvituksiin ei yleisesti käytetä yhtä paljon aikaa kuin yksittäiseen kuvitukseen.

Sarjakuvia ja kuvituksia voidaan molempia pitää viihteenä tai taiteena, mutta kuvituksia käytetään useammin kaupallisiin tarkoituksiin. Esimerkiksi graafisessa suunnittelussa kuvitusta voidaan käyttää pakkaussuunnittelussa tai mainoksissa (Vectortwist 2018).

5 TUTKIMUS

Loin kyselyn, jonka vastausten avulla pyrin saamaan vastauksen tutkintakysymykseen. Koska nuoruuden ikämääritelmä ei ole tarkkaa, käytän kohderyhmänäni Unescon ja YK:n määritelmää 15-24 vuotiaita.

5.1 Kysely

Kysely toteutettiin suomeksi ja englanniksi. Kyselyssä kysyttiin vastaajan ikää, sukupuolta ja millaisia mieltymyksiä hänellä oli värien käyttöön, tyyliin, piirtämiseen ja rajan käyttöön. Jotta kysely saa mahdollisimman laajan vastaajakunnan, kyselyä jaettiin Kokkolan nuorten ja lasten kuvataidekoulussa ja sosiaalisessa mediassa.

Kyselyn monivalintakysymyksiä vastauksista vastaajat pystyivät valitsemaan vain yhden vastauksen. Kysymykset esitettiin joko tekstinä (kuva 10) tai visuaalisten esimerkkien (kuva 11) kanssa.

* 3. Harrastatko piirtämistä?

Melkein päivittäin

Harvoin

Harrastan aina, kun pystyn

En juuri lainkaan

Silloin tällöin

Muu (täsmennä)

Kuva 10. Kyselyn yksi monivalintakysymys (Penttilä 2019)

Kyselyn kolme ensimmäistä kysymystä olivat monivalintakysymyksiä ilman kuvia. Kysymyksessä ”harrastatko piirtämistä” vastaajat pystyivät halutessaan lisäämään tarkempia selityksiä heidän taiteelliselle käyttäytymiselleen.

* 5. Millaisesta värin käytöstä pidät eniten?



Kuva 11. Kyselyn yksi monivalintakysymys, jossa on visuaaliset esimerkit (Penttilä 2019)

Kaikki kuvitukseen liittyvät kysymykset esitettiin visuaalisten esimerkkikuvien kanssa.

5.2 Kyselyn tulokset ja niiden analyysi

Kyselyyn vastasi yhteensä 102 nuorta, joista 18 vastaajaa olivat alle 15 vuotiaita tai yli 24 vuotiaita. Kaikki kyselyn vastaukset on liitetty opinnäytetyön liitteeksi.

Eniten vastauksia kyselyyn tuli 15-18 vuotiailta, joita suomenkielisissä vastauksissa oli 37,25 % ja englanninkielisessä 47,06 %. Vastanneista suurin osa kertoivat olevansa naisia ja piirtävänsä edes jonkin verran.

Jos jätetään huomiotta alle 15 ja yli 24 vuotiaat, suomenkieliseen kyselyyn tuli vähiten vastauksia 19-21 ikäisiltä kuin taas englanninkielisessä 22-24 vuotiaiden vastauksia oli vähiten. Kuvittamiseen liittyvien kysymyksien kohdalla tutkimus ottaa huomioon kaikki vastaukset, koska alle 15 ja yli 24 vastauksien puuttuminen eivät tee sen kummempaa eroa lopputuloksiin verrattuna.

Ensimmäisessä kuvitukseen liittyvässä kysymyksessä kysyttiin, millaisista väri yhdistelmistä vastaaja piti eniten (kuva 12).

* 4. Millaisista väri yhdistelmistä pidät eniten?



3 / 8 vastattu

Kuva 12. Kyselyn ensimmäinen värikysymys (Penttilä 2019)

Nuorille tarjottiin kuusi erilaista väripalettia. Kysymyksessä suomenkielisten ja englanninkielisten vastaukset poikkesivat hieman toisistaan. Eniten ääniä sai kielestä riippumatta harmoniset värit, joiden prosentit vastauksista olivat 31,37 % ja 33,33 %, mutta toiseksi eniten englanninkieliset valitsivat vastaväriharmooniset värit, jonka prosenttiosuus vastauksista oli 29,41 %, ja suomenkieliset mustavalkoisista tai harmaista, jonka olivat valinneet 21,57 % vastaajista. Suomenkieliset olivat äänestäneet vähiten rajoitetta väripalettia, jonka osuus vastauksista oli 3,92 %. Mustavalkoinen tai harmaat ja rajoitettu väripaletti olivat saaneet yhtä vähän ääniä englanninkielisten vastauksissa. Niiden osuus vastauksista oli molemmilla 7,84 %.

Vaikka enemmistö kyselyn vastaajista vastasivat harmoniset värit, olin yllättynyt kuinka suuri ero toiseksi eniten ääniä saanut vastaus poikkesi eri kielisten vastausten välillä. Vaikka kyselyssä ei paneuduttu kulttuurillisiin tai eri maiden taustoihin, uskallan väittää, että ero toiseksi eniten valittujen vastauksien välillä liittyy kulttuurieroihin. Suomalaiset ovat usein paljon hiljaisempia ja rauhallisempia kuin ulkomaalaiset, mikä mahdollisesti selittää, miksi 29,41 % suomenkielisistä vastaajista vastasivat mustavalkoinen tai harmaat.

Seuraava kysymys kysyi, minkä värikylläisyys on eniten nuorten mieleen (kuva 13).

* 5. Millaisesta värin käytöstä pidät eniten?



4 / 8 vastattu

Kuva 13. Kyselyn toinen värikysymys (Penttilä 2019)

Hillityt, luonnolliset värit sai eniten vastauksia kyselyn perusteella ja pastellin sävyt olivat toisena. Englanninkielisten vastauksissa pastellinsävyiset värit olivat saaneet lähes yhtä paljon vastauksia kuin luonnolliset värit. Pastellinsävyisten värien vastausprosentti oli englanninkielisissä vastauksissa 37,25 % ja luonnolliset värit 47,06 %. Suomenkielisissä vastauksissa ero oli paljon isompi ja pastellinsävyiset värit olivat saaneet määrällisesti puolet vähemmän ääniä kuin luonnolliset värit. Luonnolliset värit saivat 43,14 % vastauksista kuin taas pastelliset värit olivat saaneet 21,57 %. Suomenkieliset olivat äänestäneet vähiten ”mustavalkoinen – ei värejä” vaihtoehtoa, kun taas englanninkielisistä kukaan ei ollut vastannut kyseistä vastausta ollenkaan. Sen sijaan vähiten vastauksia oli saanut mustavalkoinen ja korostusvärit englanninkielisiltä vastaajilta.

Kyselyn kuudentena kysymyksenä kysyttiin rajoista (kuva 14).

* 6. Jos kuvassa on rajat, millaisesta rajauksesta/viivasta pidät kuvassa?



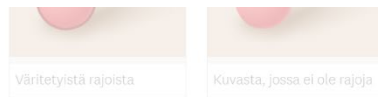
* 7. Millä väriä vastaus vaihtoehto?

5 / 8 vastattu

Kuva 14. Kyselyn kysymys rajoista (Penttilä 2019)

Kukaan kyselyyn vastanneista ei valinnut paksuja rajoja. Suomenkielisissä ja englanninkielisissä vastauksissa eniten ääniä keräsi ohuet rajat, mutta ero muihin vastustuloksiin poikkeaa molemmissa kyselyissä. Suomenkielisessä kyselyssä ohuet rajat voittavat 45,10 % määrällä äänistä ja englanninkielisessä vastausprosentti oli 39,22 %. Toiseksi eniten ääniä suomenkielisessä kyselyssä sai ”kuvasta, jossa ei ole rajoja”, joka oli saanut 37,25 % vastauksista. Värikkäät rajat olivat 35,29 % vastausprosentilla englanninkielisen kyselyn toiseksi suosituin vaihtoehto. Molemmissa kyselyissä vähiten ääniä oli saanut keskikokoiset rajat. Englanninkielisessä kyselyssä vastauksista 3,92 % oli valinnut kyseisen vaihtoehdon kuin taas suomenkielisessä prosenttiosuus oli 1,96 %.

Kyselyn toiseksi viimeinen kysymys kysyttiin, millä tavoin tehty kuva vetoaa vastaajaan eniten (kuva 15).



* 7. Mikä näistä vetoaa sinuun eniten?



* 8. Millaisesta tyylistä pidät eniten?



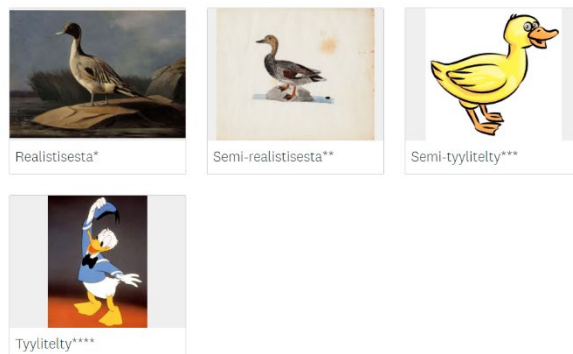
6 / 8 vastattu

Kuva 15. Kyselyn toiseksi viimeinen kysymys (Penttilä 2019)

Suomenkielisistä vastauksista 50,98 % ja englanninkielisistä 45,10 % vastasivat molempia sekaisin. Tämä oli molemmissa kielissä kyselyn eniten vastattu vastaus, mutta toiseksi eniten vastauksia sai suomenkielisessä kyselyssä käsin piirretty 25,49 % vastausprosentilla ja englanninkielisessä 37,25 % vastaajista antoivat äänensä digitaalisesti piirretylle. Suomenkielisissä vastauksissa digitaalisesti piirretty ei ollut kovin kaukana käsin piirretystä, koska se sai vastausprosenttikseen 23,53 %. Englanninkielisissä vastauksissa 17,65 % vastaajista valitsivat käsin piirretyn mieluisimmaksi kuvitustavaksi, jota he haluavat mieluiten katsoa.

Kyselyn viimeisessä kysymys käsitteli tyyliä (kuva 16).

* 8. Millaisesta tyylistä pidät eniten?



6/1000 vastaus katkaistiin

7 / 8 vastattu

Kuva 16. Kyselyn viimeinen kysymys (Penttilä 2019)

Eniten vastauksia kyselyssä sai semi-realistinen tyyli, jonka vastausprosentti oli englanninkielisissä vastauksista 41,18 % ja suomenkielisissä 39,22 %.

Toiseksi eniten vastauksia oli englanninkielisissä vastauksissa tyylieltyssä, jonka osuus vastausprosentteista oli 29,41 % ja suomenkielisissä vastauksissa realistinen tyyli, joka keräsi vastauksia 33,33 %. Vähiten vastauksia oli saanut semi-tyylielty tyyli, jonka osuus englanninkielisistä vastauksista oli 13,73 % ja suomenkielisissä 11,76 %.

Jos vastauksia tutkitaan raja- ja tyylikysymysten kohdalla, vastaukset vaikuttavat vahvistavan toisiaan. Paksut rajat -vastaus ei saanut yhtään ääniä, joka usein yhdistetään vahvasti tyylieltyyn tai semi-tyylieltyyn tyyliin. Paksuja rajoja kuvituksessa yhdistetään usein hyvin pelkistettyyn, söpöön tyyliin, joka mielletään yleisesti lapselliseksi tai lapsiystävälliseksi. Vaikka 29,41 % englanninkielisistä vastaajista vastasivat tyylieltyyn tyyliin, vastauksista voidaan päätellä, että he pitävät todennäköisesti enemmän tyylieltyä tyylistä, jossa käytetään mieluummin ohuempia rajoja.

Kyselyn vastauksista voidaan myös huomata, miten vastaukset realistisen tyyliin ja rajattoman kuvan kohdalla vahvistavat toisiaan. Realismiin harvemmin yhdistetään minkäänlaisia rajoja, koska silloin siitä tulee herkästi tyylieltympi kuin mitä halutaan.

Kyselyyn vastanneiden yhtenäisien vastauksien perusteella voidaan siis päätellä, että nuoriin vetoaa todennäköisimmin kuvitus, jossa on semi-realistisesti piirretty hahmo, joka on tuotettu käyttämällä sekatekniikkaa, eli käsin ja digitaalisesti käytettäviä piirustustekniikoita sekaisin. Kuvassa on ohuet rajat, jotka sulautuvat osaksi kuvaa joko olemalla hyvin ohuita tai olemattomia, kun ne väritetään jollain värillä mahdollisesti hahmon tai taustan mukaisesti. Kuvitukseen on käytetty harmonisia värejä, jotka ovat kylläisyydeltään hyvin luonnolläheiset.

On hyvä muistaa, että vaikka yhtenevistä vastauksista voidaan tehdä kyseinen johtopäätös, jokaisella nuorella on henkilökohtaiset mieltymykset kuvittamista kohtaan.

5.3 Pystytäänkö kyselyn vastauksista päättelemään kuvituksen trendiä?

Kuvittaminen on viimevuosina antanut viitteitä siitä, että se olisi tulossa takaisin. Kuvittamista on alettu käyttämään mainoksissa, netti- ja pakkaussuunnittelussa (Vectortwist 2018).

Käsin piirretyt kuvitukset digitaalisella säväyksellä ovat nousemassa pinnalle. Koska asiakkaat vaativat nykyaikana enemmän läpinäkyvyyttä ja rehellisyyttä, kallistumme enemmän käsintehtyyn taiteeseen, jossa näkyy todellinen luonne (Leigh 2018).

Vuoden 2018 puoleenväliin mennessä oltiin määritelty sille vuodelle kuvitustrendi, jonka mukaan sekamenetelmällä piirretyt, eli käsin ja digitaalisesti piirretyt kuvitukset olivat kovassa suosiossa, koska niiden luominen uuden teknologian ansiosta on nykyään paljon helpompaa (WTA Studios 2018).

Vectortwist puhuu artikkelissaan, kuinka kuvittaminen on tulossa takaisin mainontaan ja graafiseen suunnitteluun ja uskoo sen olevan tulevaisuuden trendi. Leigh puhuu blogipostauksessaan, kuinka käsintehty kuvitukset ovat tulossa takaisin muotiin, koska ihmiset kaipaavat rehellisyyttä. WTA Studion blogi vahvistaa, että käsin ja digitaalisesti piirretyt kuvitukset ovat olleet nousussa ainakin vuodesta 2018 lähtien. Jos kuvitus on tällä hetkellä nouseva trendi, voidaan kyselyn vastausten perusteella päätellä minkä tyylinen kuvitus on nousemassa pinnalle? Tai pystytäänkö edes vahvistamaan edellä mainittujen blogipostauksien ja artikkelien väittämät kuvitustrendeistä kyselyn vastauksilla?

Koska vastauksia on 102, niiden vaikutus mahdollisen yleisen trendin määrittämiselle on pieni tai mitätön. Trendin määrittämistä kyselyn vastauksien avulla auttaisi myös jatkokysely, millainen kuvitus on vedonnut samoihin nuoriin pari vuotta sitten. On myös mahdollista, että nuorten vastaukset nousevat trendiksi parin vuoden tai jopa alle vuoden päästä. Alakysymykseen ”Voiko kyselyn vastauksista päätellä 2019 kuvitustrendin?” sijaan voidaan katsoa, pystytäänkö ennustettuja kuvitustrendejä vahvistamaan kyselyvastauksien avulla.

Kyselyvastauksien perusteella voidaan vahvistaa, että yhdistelmällä käsin ja digitaalisesti piirretty kuvitus on kyselyyn vastanneiden nuorien keskuudessa hyvin suosittu. Yli puolet vastaajista valitsivat sekatekniikan, joka on heidän mielestään mieluisimmalla tavalla tehty kuvitus, joita he tykkäävät katsoa.

Taiteessa nousevana trendinä ovat kiiltävät efektit, kirkkaat värit ja metalliset pinnat viimevuosien vaaleita, ruskeita ja harmaita värejä vastaan (Labois 2018).

Jacqueline Colley esitteli Lontoon kuvitusmessuilla kaksi kuuminta trendiä vuodelle 2019. Messuilla hänen kuvituksensa tulivat esiin kirkkailla neonväreillä ja pastellinsävyillä (Emma-Lee 2018).

Monet kuvituksen trendejä ennustavat blogit ja artikkelit sanovat kirkkaiden värien olevan 2019 trendi. Kirkkaat värit saivat toiseksi vähiten vastauksia kyselyssä, eli ainakaan nuorien keskuudessa se ei vaikuta olevan tämän hetken trendi. Pastellinsävyiset värit saivat toiseksi eniten vastauksia, eli kirkkaisiin väreihin nähden pastellinsävyt ovat kyselyyn vastanneiden nuorten keskuudessa mielekkäämpiä. Täten pastellinsävyt ovat trendikkäämpiä kuin kirkkaat värit kyselyyn vastanneiden nuorten keskuudessa.

6 OMAN TYÖN TAUSTA

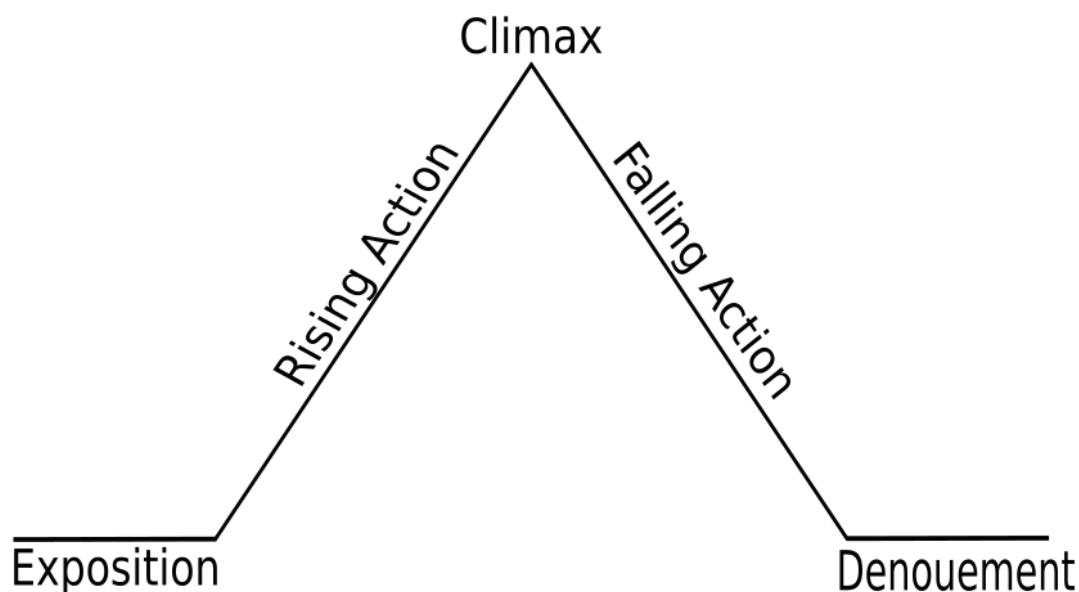
Opinnäytetyön ohella toteuttamani produktiivinen työ on jatkoa sarjakuvalleni ”Blazing Will of the Heart”. Blazing Will of the Heart on fantasiaseikkailu sarjakuva, joka sijoittuu maailmaan, jossa on kissoja. Tarinassa jotkut hahmot osaavat käyttää elementaalisia voimia, kuten tulta ja vettä, ja nämä voimat ovat tärkeä osa tarinaa. Yksinkertaistettuna tarina kertoo Powder nimisestä kissasta, joka omaa vahvoja tulivoimia, jotka tarinan pääpahis haluaa saada itselleen. Kyseistä sarjakuvaa olen toteuttanut viimeisen viiden vuoden ajan. Opinnäytetyön produktiivisena osana oleva osa on sarjakuvalleni neljäs.

Tein ensimmäisen osan sarjakuvastani vuoden 2015 keväällä. Sain silloin tehtyä siihen kaikki tarvittavat sivut, mutta taittoon pääsin vuosi myöhemmin, 2016. Siitä lähtien olen tuottanut yhden osan lisää joka vuosi (kuva 17).



Kuva 17. Kolme ensimmäistä sarjakuvaa (Penttilä 2018)

Neljäs osa on ensimmäisen sarjakuva-albumin viimeinen osa ja sen roolina on olla Blazing Will of the Heart -sarjakuvan aloituksen lopettaminen. Nämä neljä sarjakuvaa sisältävät tarinan alkusysäyksen ja esittelyjakson. Draaman kaaren (kuva 18) mukaan alkusysäys on tarinan alku, jonka tarkoituksena on saada katsojan mielenkiinto kookutettua tarinaan lyhyessä ajassa. Esittelyjaksossa käydään alustavasti läpi hahmoja ja heidän välisiä suhteita. Samalla katsojalle tai lukijalle saatetaan antaa vinkkejä mahdollisista ongelmatilanteista (Koulukino 2019).



Kuva 18. Yksinkertainen kuvitus draaman kaaresta (Herron 2015)

Yksinkertaisuudessaan draaman kaari sisältää esittelyn, syventämisen, huipukohdan, ristiriitojen kärjistymisen ja ratkaisun (Herron 2015). Jos verrataan *Blazing Will of the Heart* -sarjakuvan tarinaa kuvaan, osa neljä päättyy esittelyn ja syventämisen väliin.

Tarkemmin jaettuna sarjakuvan ensimmäinen osa – toiselta nimeltä esiluku – on *Blazing Will of the Heart* -sarjakuvan alkusysäys. Esiluvussa käydään läpi, mikä on siinä esiintyvien hahmojen motiivi tarinaa varten ja esitellään kaksi tärkeää hahmoa. Lukija saa samalla idean, että ennen tarinan alkua nämä kaksi hahmoa jakavat historiaa yhdessä ja tarina, johon *Blazing Will of the Heart* sijoittuu, on niin sanotusti uusi sivu heidän elämässä.

Toinen, kolmas ja neljäs osa – luvut 1-3 – ovat esittelyjaksoa. Näissä luvuissa perehdytään tarinan kahteen päähenkilöön, heidän luonteisiinsa ja heidän nykyiseen elämäänsä, joka muuttuu tarinan myötä. Lukija oppii heidän kautta lisää tarinan maailmasta ja miten se toimii.

Tyyli tai pidemmin taidettyli on kuvaus siitä, miltä taidetyö näyttää. Tyyllillä tarkoitetaan tapaa, jolla taiteilija ilmaisee heidän visionsa ja millä tavalla he esittävät tämän kyseisen tyylin. Miten taiteilija käyttää esimerkiksi muotoja, värejä

ja asettelee taideteoksensa ovat osana sitä, mitkä määrittelevät jonkin tyylin. Kun tutkitaan taidetta, taideteoksissa voidaan ottaa huomioon, millä tavalla taiteilija on käyttänyt välineitään, tapoja ja tekniikkaa. Jokainen artisti käyttää näitä tapoja tarpeidensa mukaan ja kyseiset päätökset määrittelevät heidän oman tyyliinsä (Art is fun 2019).

Jokaisella taiteilijalla on oma tyyliinsä, jota he kehittävät läpi elämän. Aloittavat taiteilijat kopioivat usein tyyliä, jota heidän ihailemansa artisti käyttää ja alkavat sen seurauksena kehittämään heidän omaa ymmärrystä tyylistä. Taiteilijoilla, joilla on jo oma tyyli, saattavat kehittää omaa tyyliään ajan myötä tai jopa muuttaa sitä. Tämä kehittyminen tai tyylin muuttuminen saattaa tapahtua samaan aikaan kuin taiteilija itse kasvaa ja kehittyy ihmisenä, mutta sitä voi myös tapahtua taiteilijan kokeillessa uusia välineitä ja tapoja tehdä taidetta (Art is fun 2019).

Blazing Will of the Heart -sarjakuvan tyyli on hyvin tyylielty ja yksinkertainen. Kaikki osat on piirretty ja hahmoteltu A4-kokoiselle paperille, minkä takia sarjakuvan tyylin piti olla mahdollisimman helppo käsitellä pienessä tilassa. Inspiraatiota sarjakuvan yksinkertaiseen tyyliin otin Pusheen the Cat -nimisestä nettisarjakuvasta (kuva 19).



Kuva 19. Kuva Pusheenin tyylistä (Belton 2019)

Pusheen on tyyliiltään hyvin yksinkertainen, mutta silti viihdyttävä. Vaikka Blazing Will of the Heart -sarjakuvan tarina on käsikirjoitukseltaan syvempi ja monimutkaisempi, halusin silti kokeilla, miten tarina toimii yksinkertaisen tyylin kanssa (kuva 20).



Kuva 20. Sarjakuvan tyylin kehitys vuodet 2014 ja 2018 (Penttilä 2019)

Koska olen tehnyt Blazing Will of the Heart -sarjakuvaa pidemmän aikaa, sarjakuvan tyyli on kehittynyt vuosien varrella kauemmaksi inspiraatio lähteestä. Vaikka alun perin tyylin ei ollut tarkoitus olla kopio Pusheenista, vanhemmassa tyylissä on silti nähtävissä joitakin elementtejä, mitä Pusheen -sarjakuvissa on. Esimerkiksi vanhemmassa versiossa Blazing Will of the Heart hahmojen tassut olivat pienemmät ja sirommat, mutta nykyään ne ovat paljon tukevammat ja paksummat.

7 PRODUKTIO

Opinnäytetyön produktiona tein sarjakuvan. Tämä sarjakuva on jatkoa kolmelle osalle, jotka olen tehnyt ennen opinnäytetyötäni. Tässä osiossa käyn läpi työvaiheet ja -tekniikat, joiden avulla loin sarjakuvan.

7.1 Sarjakuvan suunnittelu

Aloitin sarjakuvan tekemisen visuaalisella suunnitelmalla, storyboardilla. Storyboardin ideana on luoda suunnitelma sarjakuvalle, josta nähdään tarinan kehitys ruutu ruudulta (Berntsson 2015). Kunnollisen suunnitelman avulla sarjakuvantekijä ei aja itseään nurkkaan työn ensimetreillä.

Sarjakuvan suunnittelemisen voi aloittaa käsikirjoituksesta (Schmidt 2013), mutta omassa sarjakuvassani olen hypännyt suoraan visuaaliseen käsikirjoi-

tukseen. Storyboard sisältää käsikirjoituksen visuaalisessa muodossa (Berntsson 2015). Storyboardin ei tarvitse olla yksityiskohtainen ja esimerkiksi pelkät tikku-ukot, joista käy ilmi hahmon perusilmeet ja toiminnot, toimivat hyvin (kuva 21). Tärkeintä on, että sarjakuvan tarina käy ilmi storyboardista. Jos tarinasta tässä vaiheessa jää puuttumaan jotain tai se ei muuten vain toimi, sitä on vielä helppo muokata.



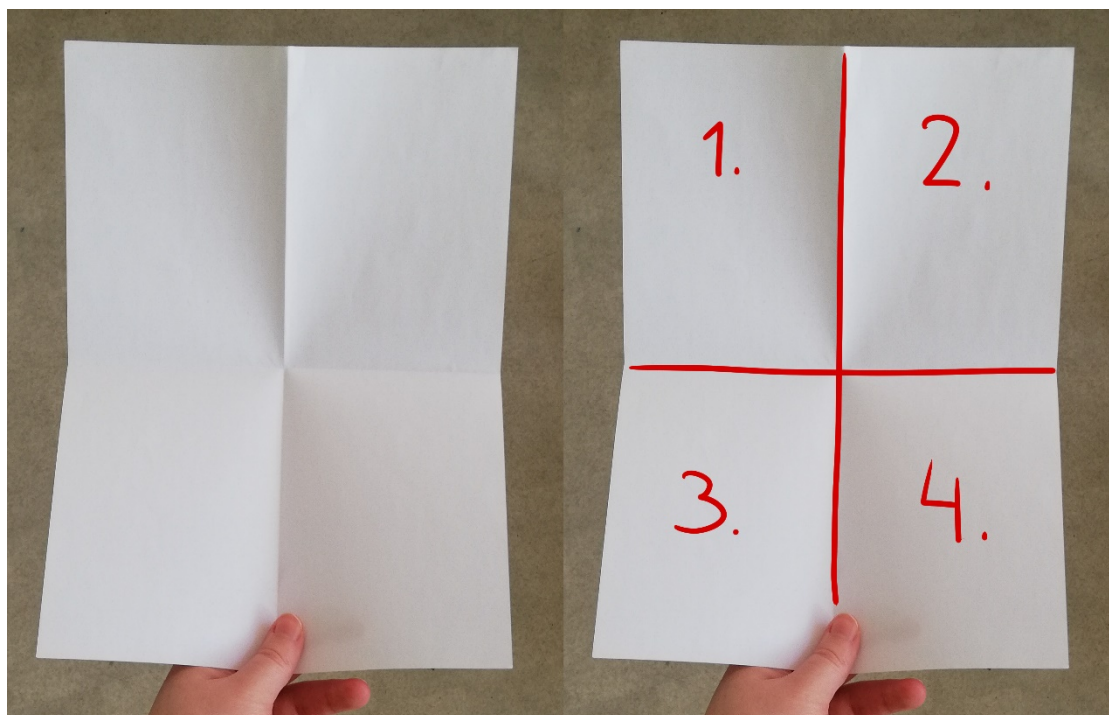
Kuva 21. Esimerkki storyboardista (Berntsson 2015).

Berntssonin esimerkissä hän on lisännyt toiselle sivulle storyboardia tarkentavia merkintöjä. Nämä merkinnät sisältävät muutos- tai lisäysehdotuksia, esimerkiksi ensimmäisen ruudun kohdalla hän pohtii, pitäisikö se jakaa kahtia, koska keittiö vaikuttaa hänen mielestään liian isolta.

Jotkut kutsuvat sarjakuvan storyboardia nimellä "thumbnail". Schmidtin mukaan tässä vaiheessa hahmotellaan sivujen kokonaisuudet paperille, jonka ansiosta taiteilija säästää aikaa ja tunteita. Tunteiden säästöllä hän viittaa, kuinka ilman tarkempaa suunnitelmaa tarinasta saattaa jäädä tärkeitä osia pois. Nämä osat on helpompi lisätä tai poistaa tässä vaiheessa sarjakuvaa

kuin esimerkiksi väritysvaiheessa, jolloin sarjakuva on loppusuoralla. Storyboardin avulla säästetään myös materiaaleja, esimerkiksi laadukasta paperia (Schmidt 2013).

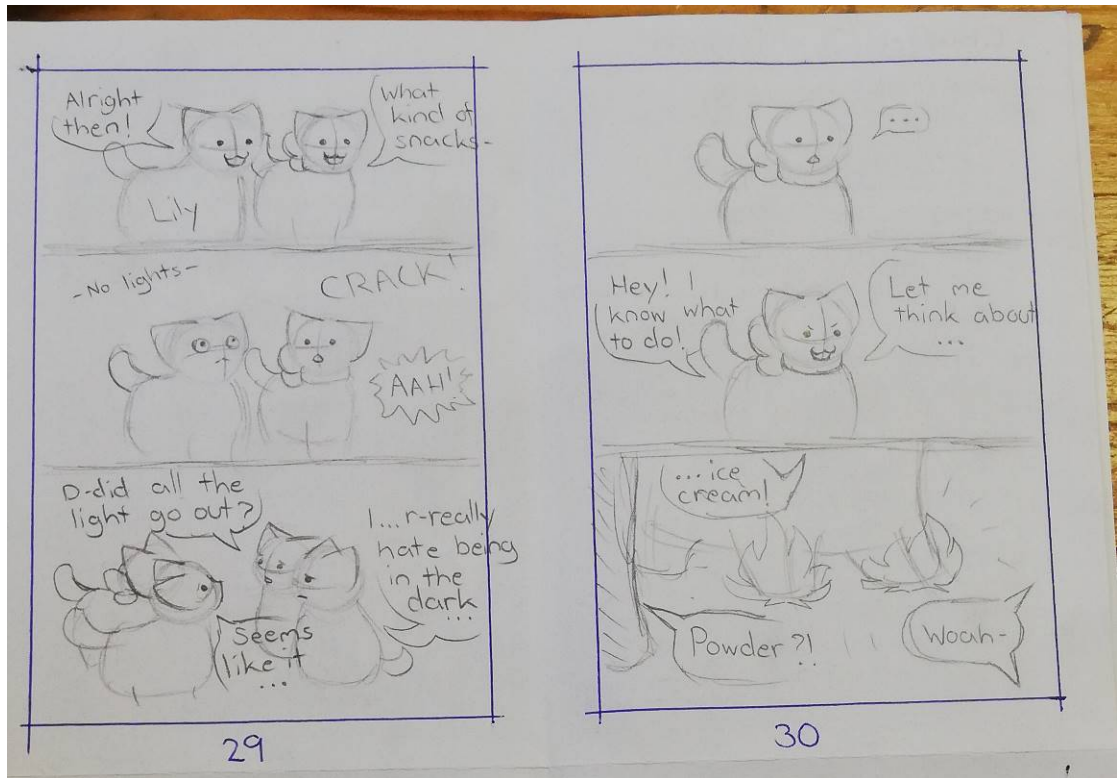
Toteutin oman storyboardin 80 grammaiselle kopiopaperille taittamalla paperin kaksi kertaa keskeltä kahtia (kuva 22).



Kuva 22. Storyboardin valmistelu (Penttilä 2019)

Näillä kahdella taitolla sain paperin jaettua neljään osaan, joista sain neljän sivun edestä storyboardia. Käytin paperin molempia puolia, joten yhdelle A4 - kokoiselle paperille sain mahtumaan kahdeksan sivua raakahahmotelmia yhteensä.

Storyboardin mukaan sarjakuvaani tulee 32 sivua. Hahmottelin alustavasti hahmot ja lisäsin kuplat sivuille H2- ja HB-lyijytäkynillä (kuva 23). Kun olin tyytyväinen storyboardin kokonaisuuteen, siirryin sarjakuvan sivujen hahmoteluun.



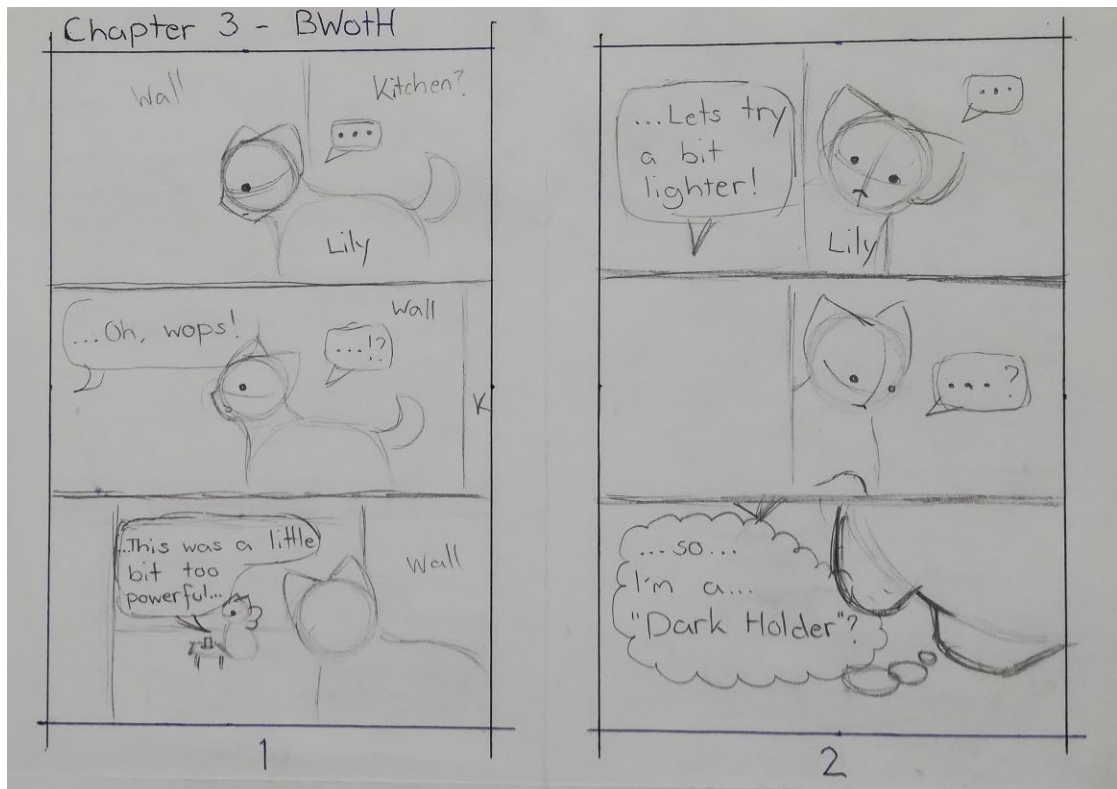
Kuva 23. Sivujen 29 ja 30 storyboard (Penttilä 2019)

Sarjakuvani storyboard sisälsi hahmot, heidän ilmeet ja puhekuplat. Lisäsin tarvittaessa merkintöjä, joiden mukaan luodaan tunnelmaa kyseisiin kohtauksiin. Esimerkiksi sivun 29 keskimmaisessä ruudussa olen kirjoittanut ”no lights”, jonka tarkoituksena on muistuttaa hahmojen olosta pimeässä tilassa ylempään ruutuun verrattuna, minkä takia värit muuttuvat.

7.2 Sarjakuvan hahmotteleminen

Hahmotteleminen piirtämisessä tarkoittaa raakaluonnoksen luomista. (Merriam webster 2019)

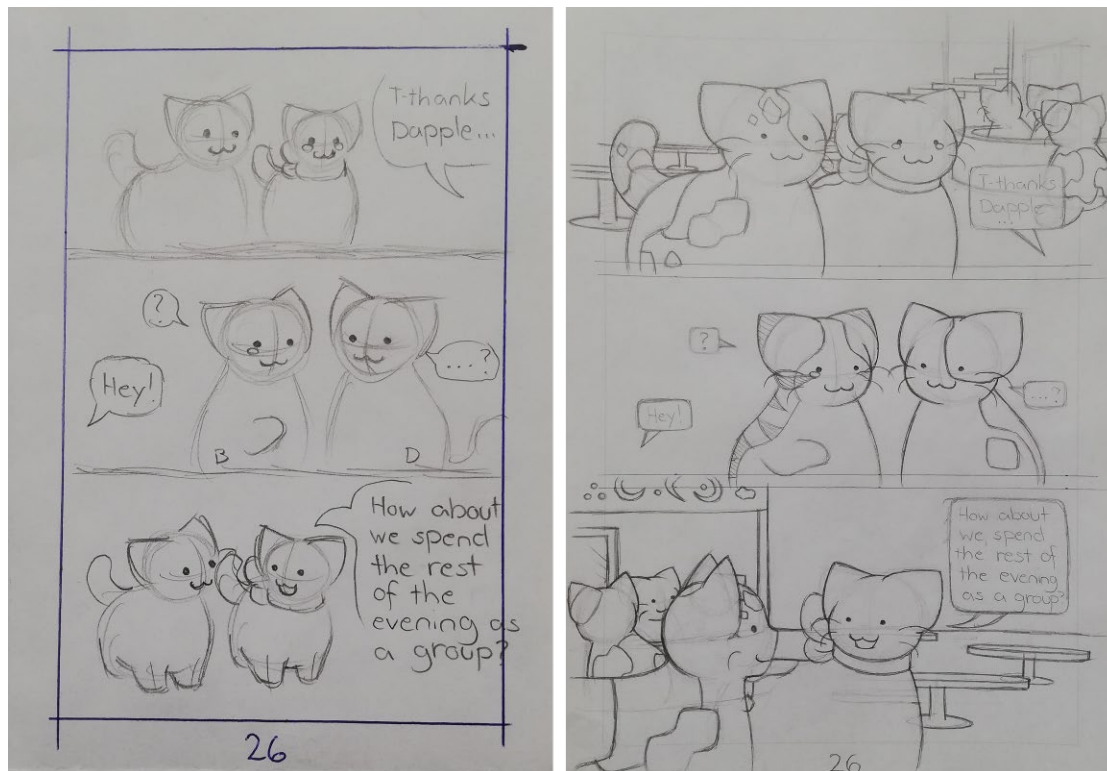
Storyboardiin verrattuna hahmotellut sivut ovat yksityiskohtaisempia (kuva 24). Hahmottelin kaikki sivut A4 -kokoiselle, 80 grammaiselle kopiopaperille ja välineenä käytin H2- ja HB-lyijytäyttekyniä. En halunnut tehdä sarjakuvaa A4 -paperia isommalle paperille, koska halusin sarjakuvan olevan helposti mukaan otettava, jos joudun tekemään sitä jossain muualla kuin kotona.



Kuva 24. Sivujen 1 ja 2 storyboard ja hahmotelma (Penttilä 2019)

Storyboardiin verrattuna, hahmotelma on paljon yksityiskohtaisempi ja puhtaampi. Tässä vaiheessa sarjakuvan kuvitukset ovat viimeistelty ennen niiden rajaamista ja väritymistä. Jos viimehetken muutoksia tarvitsi tehdä, tein ne nyt.

Pidin kaikki storyboardin mukaisena, paitsi yhden ruudun. Syy muutokseen oli se, että kyseinen ruutu sulautuisi paremmin muiden, tulevien ruutujen joukkoon (kuva 25).



Kuva 25. Sivun 26 storyboard ja hahmotelma (Penttilä 2019)

Sivun viimeisessä ruudussa on eroja katsojan sijoituksessa: storyboardin sivulla katsoja katsoo hahmoja edestäpäin, hieman viistossa, mutta hahmotelulla sivulla katsojan paikka on siirretty toisen hahmon viereen.

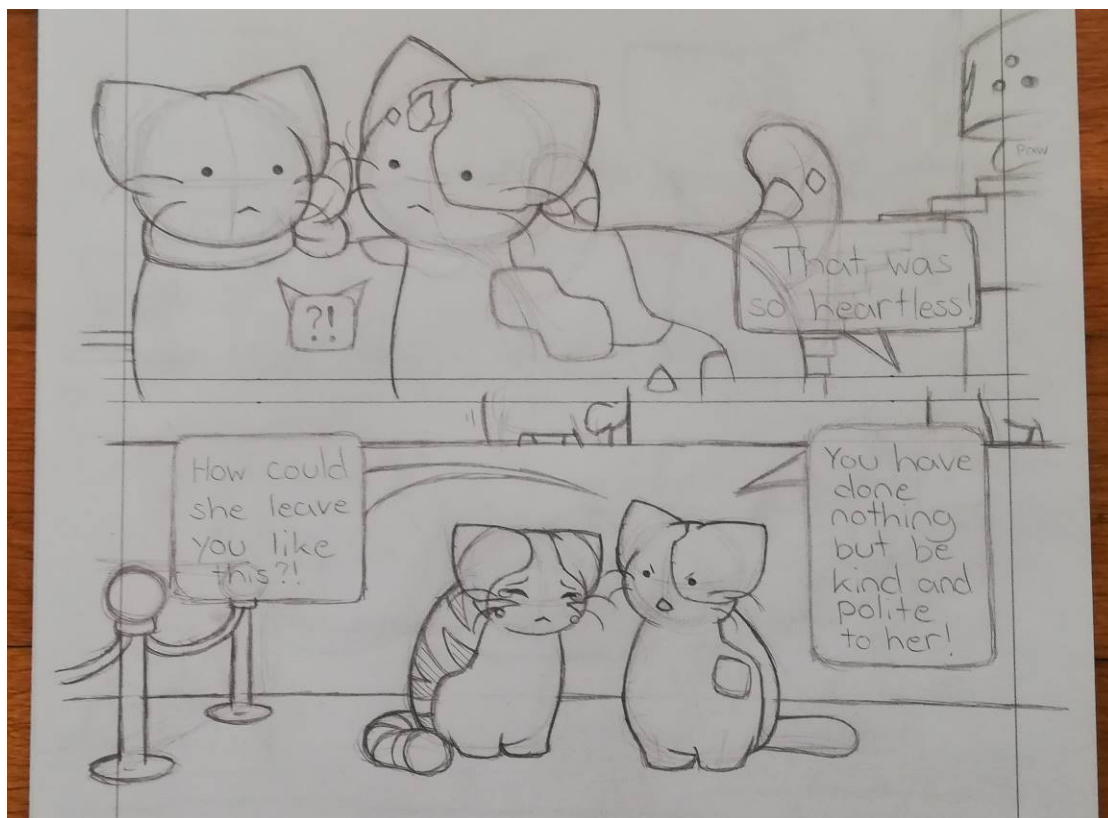
Sarjakuvassa käytän paljon ennakkointia. Ennakkoinnilla tarkoitetaan tulevan tapahtuman varoittamista tai siihen päin viittaamista. (Now novel 2019) Ennakkointia luodaan kehittämällä kohtauksia, joiden seurauksena lukija alkaa jännittämään, varautumaan tai ymmärtämään tulevaa juonta.

Sarjakuvassani ennakkointia tapahtuu kahdesti; ensin sarjakuvan alussa viitataan kahden hahmon suhde-eroon (kuvat 26 ja 27) ja toisen kerran ennen pääpahiksen sisääntuloa (kuvat 28 ja 29).



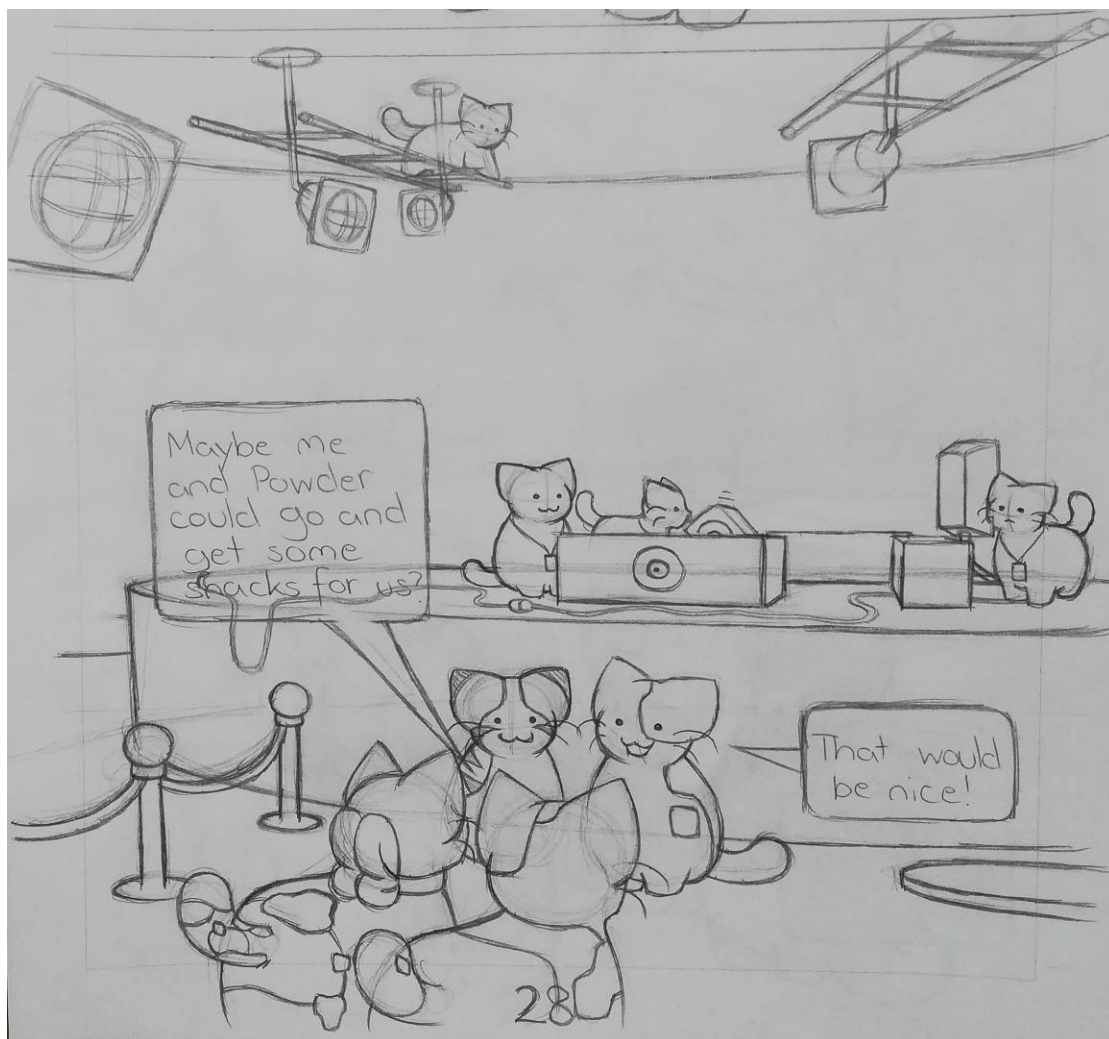
Kuva 26. Ennakointia kahden hahmon erosta sivun 14 ensimmäisen ruudun taustalla (Penttilä 2019)

Ensimmäisen ennakkoinnin olen lisännyt yhden ruudun taustalle sivulla 14. Taustalla olevat kaksi hahmoa keskustelevat keskenään, joista toinen vaikuttaa olevan vihainen. Keskustelun toinen osapuoli vaikuttaa olevan harmistunut siitä, mitä toinen hahmo on sanomassa hänelle. Tämän lisäksi muiden taustalla olevien hahmojen katse on kiinnittynyt kyseiseen pariin, aivan kuin jotain merkittävämpää on tapahtumassa.



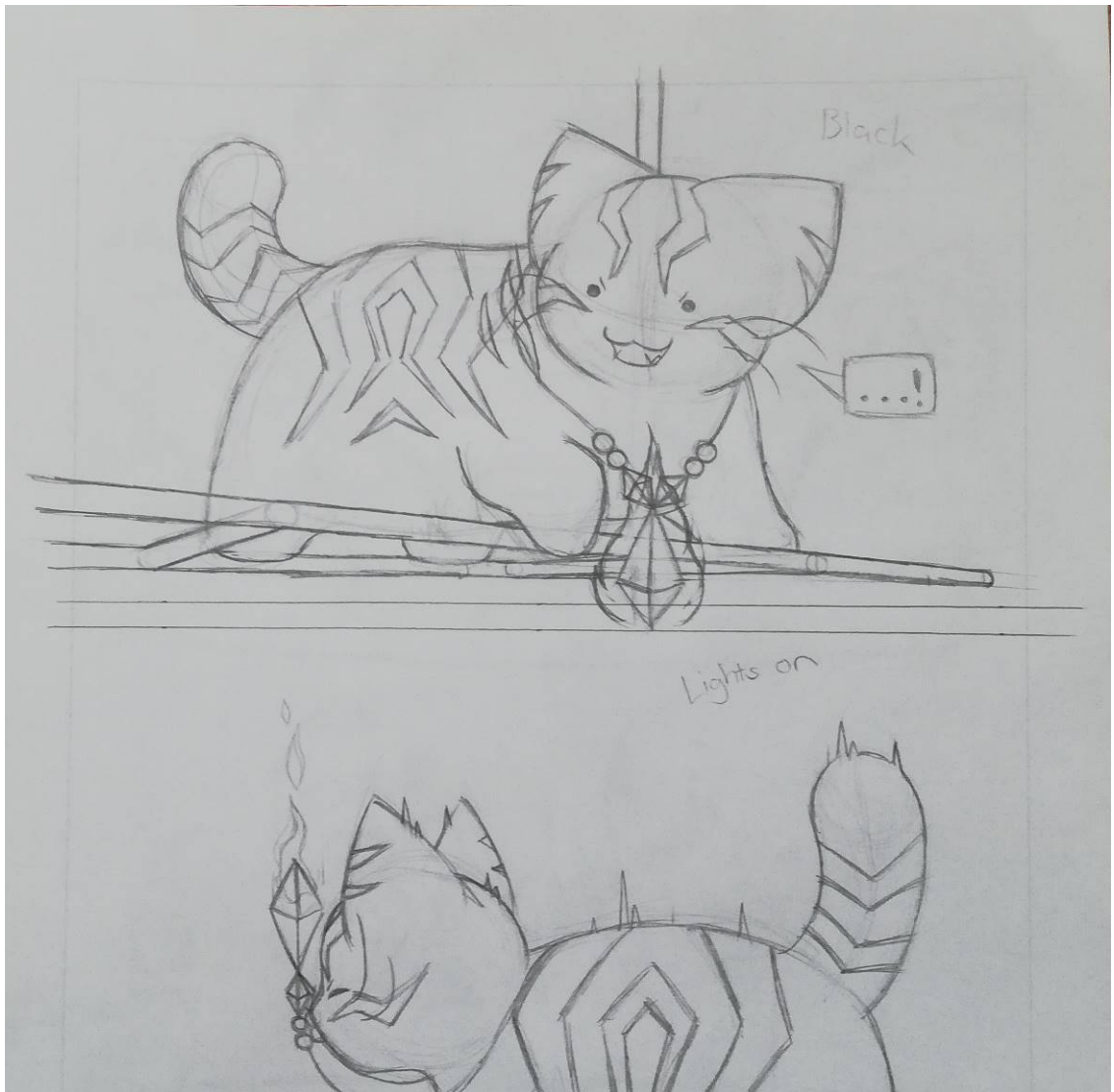
Kuva 27. Ennakoinnin toteutuminen sivulla 20. (Penttilä 2019)

Sivun 14 ennakointi toteutuu sivulla 20, jolloin tarinan päähenkilöt kiinnittävät huomiota kovaäänisempään keskusteluun. Sivun keskimmaisessä ruudussa nähdään yksi kahdesta hahmoista, joka vaikutti harmistuneelta sivun 14 taustalla. Hänen seurassaan on toinen hahmo, joka purkaa ääneen, mitä on tapahtunut.



Kuva 28. Sivulla 28 ennakoidaan tarinan pääpahiksen sisääntulosta. (Penttilä 2019)

Sivun 28 ennakointi tapahtuu paljon selvemmin, kuin sivulla 14, jossa ennakointi tapahtui osana taustaa. Ruutu tarjoaa katsojalle mahdollisuuden katsoa ympärilleen ja nähdä, mitä kaikkea hahmojen ympärillä tapahtuu. Kaikki vaikuttaa normaalilta, kunnes katsojan katse kiinnittyy katossa olevaan hahmoon. Tavoitteena on saada katsoja miettimään, miksi tämä kyseinen hahmo on katonrajan tuntumassa, kun kaikki muut hahmot ovat lattialla.



Kuva 29. Ennakoinnin toteutuminen sivulla 31 (Penttilä 2019)

Sivulla 31 paljastetaan, kuka kyseinen mysteerinen hahmo sivulta 28 oli ennen hänen ensiesiintymistä tarinassa. Sivun ensimmäinen ruutu antaa katsojalle paremman kuvan tarinan pääpahiksesta ennen kuin hänestä tulee osaa tarinaa.

7.3 Sarjakuvan rajaaminen

Viivapiirros on piirustus, jossa on käytetty vain yhtä väriä. (The Law Dictionary 2019) Kyseisissä piirustuksissa voi olla joko vähän tai ei yhtään tasaisesti värityttä alueita ja varjostus luodaan viivoilla kunnollisen varjostamisen sijasta (kuva 30) (Heaston 2018).

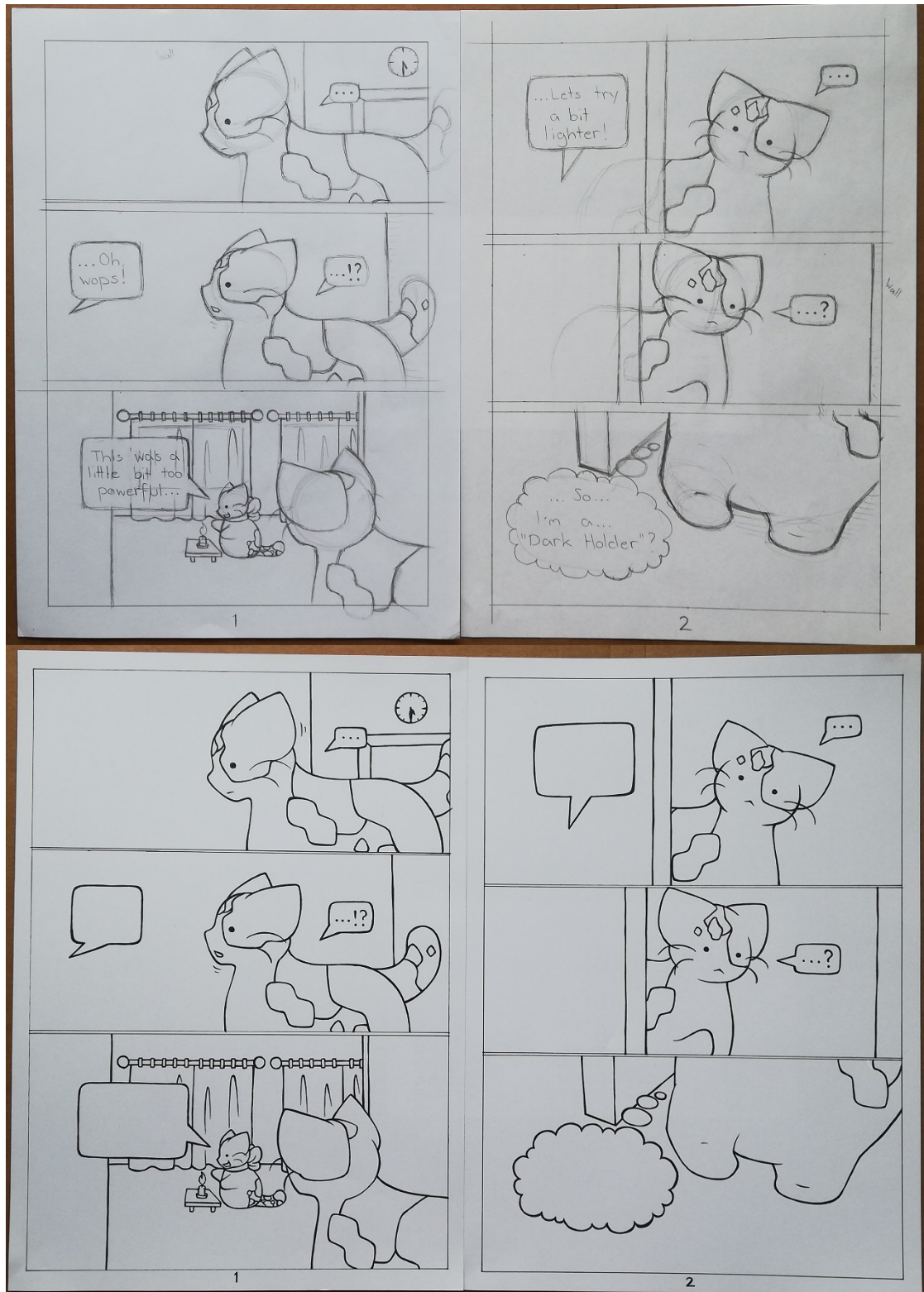


Kuva 30. Viivapiirrustusta voi varjostella viivoilla (Heaston 2018)

Oheinen kuva on yksi kuudesta esimerkistä, miten viivoilla voidaan varjostaa kuvia (Heaston 2018). Kyseinen esimerkki on Paul Heastonin tekemä. Hän on kuvittaja, joka kuvittaa eri tekniikoita ja välineitä käyttäen kuten esimerkiksi tusseja ja vesivärejä (Faithwaites 2018).

Rajasin kaikki sivut käsin käyttäen paksumpaa, 120 grammaista, A4 -kokoista kopiopaperia. Kiinnitin hahmotellut paperit yksitellen uusiin, paksumpiin paperihin sinitarralla ja piirsin viivapiirroksen rajatun kuvan valopöydän avulla uudelle paperille. Rajaamiseen käytin Staedtlerin pigment liner 0.3 -tussia.

Rajatut sivut ovat puhtaamman näköisiä kuin hahmotellut sivut (kuva 31).

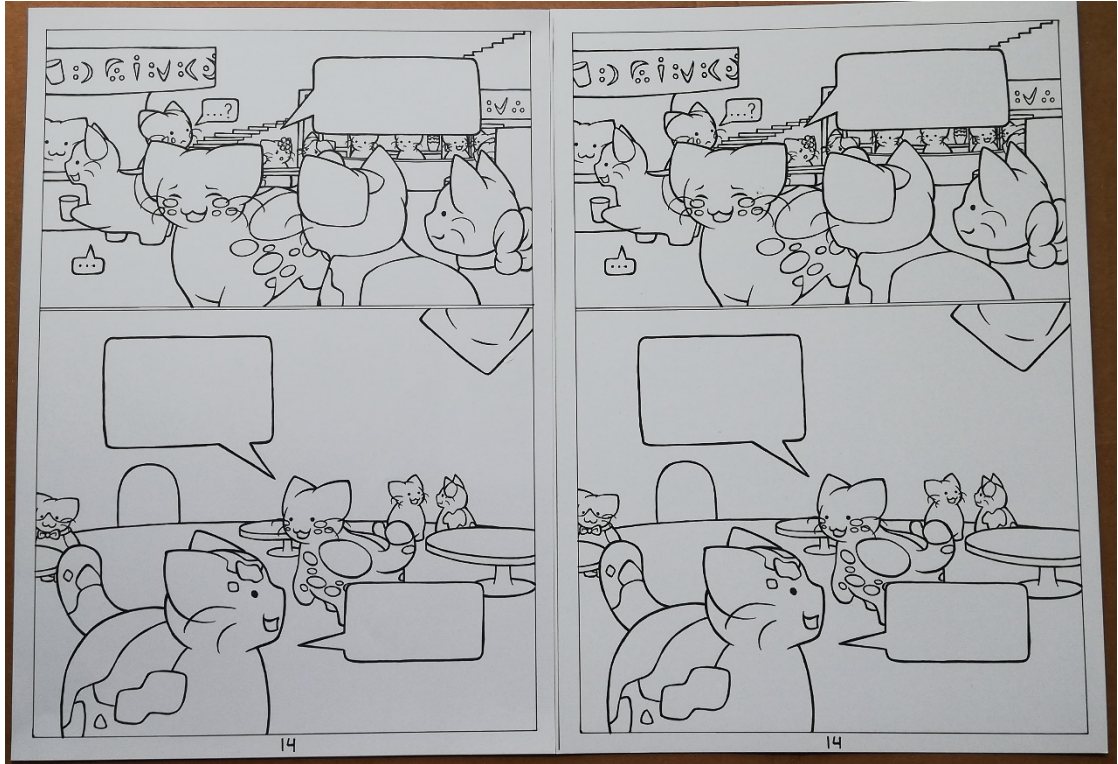


Kuva 31. Sivujen 1 ja 2 hahmotellut ja rajatut sivut (Penttilä 2019)

Hahmotelmiin verrattuna rajatut sivut ovat siistimpiä ja niistä jää pois kaikki ylimääräiset viivat. Tämä tekee värittämisestä helpompaa, kun pystytään seuraamaan tarkempaa ja yhtenäisempää viivaa verrattuna hahmotelmaan, jossa hahmotelman seassa saattaa olla ylimääräisiä muotoja ja apuviivoja.

7.4 Sarjakuvan väritys

Rajaamisen jälkeen otin sivuista kopiot 250 grammaiselle, A4 -kokoiselle paperille (kuva 32).



Kuva 32. Sivun 14 rajattu ja kopioitu sivu (Penttilä 2019)

Ero rajattujen ja kopioitujen sivujen välillä on huomaamaton, jos paperin paksuutta ei oteta huomioon. Sivut on kopioitu paksummalle paperille, jotta ne kestävät paremmin värittämistä, koska aion värittää sarjakuvat Promarkereilla.

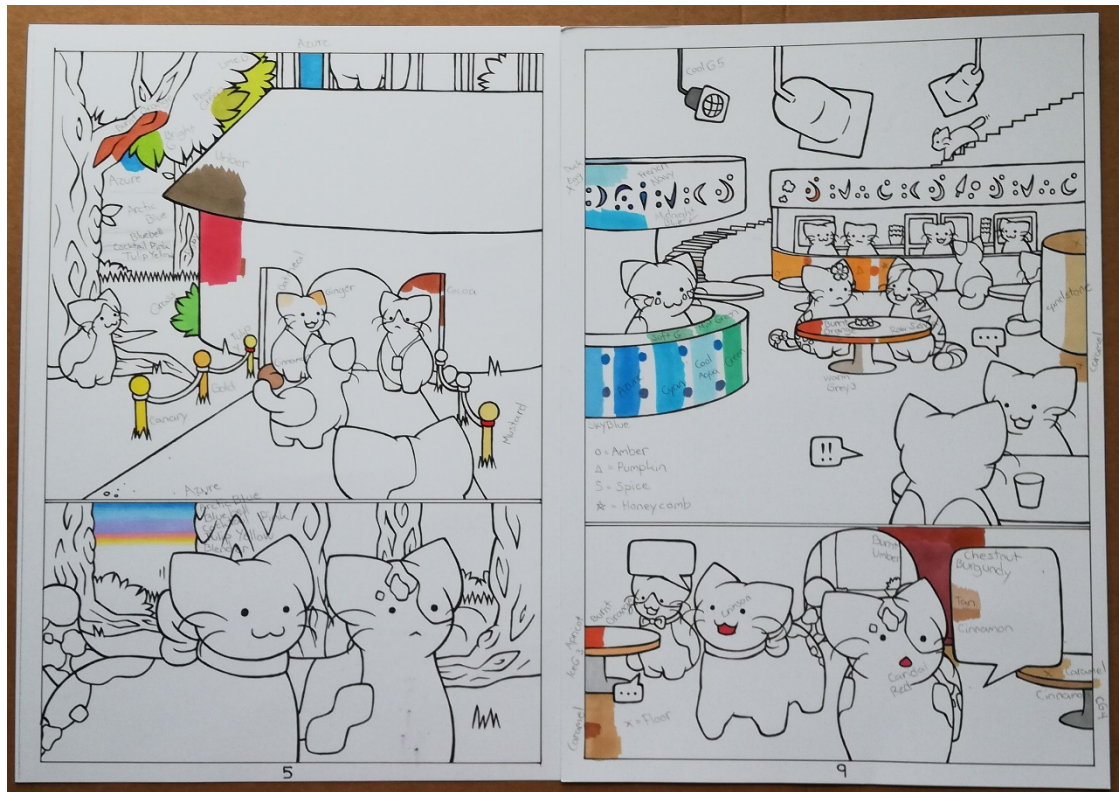
Promarkerit ovat myrkyttömiä, alkoholipohjaisia tusseja, joissa on kaksi päätä (kuva 33). Alkoholipohjaisuuden takia niitä voi häivyttää toisiinsa (TheMangaChan 2011).



Kuva 33. Tuotokuva Promarkereista (Winsor & Newton 2019)

Winsor & Newton -niminen taidetarvikkeita myyvä ketju omistaa Promarkerit. Promarkereita saa 148 värissä ja niillä voi piirtää paperin lisäksi esimerkiksi lasiin tai puiselle pinnalle (Winsor & Newton 2019).

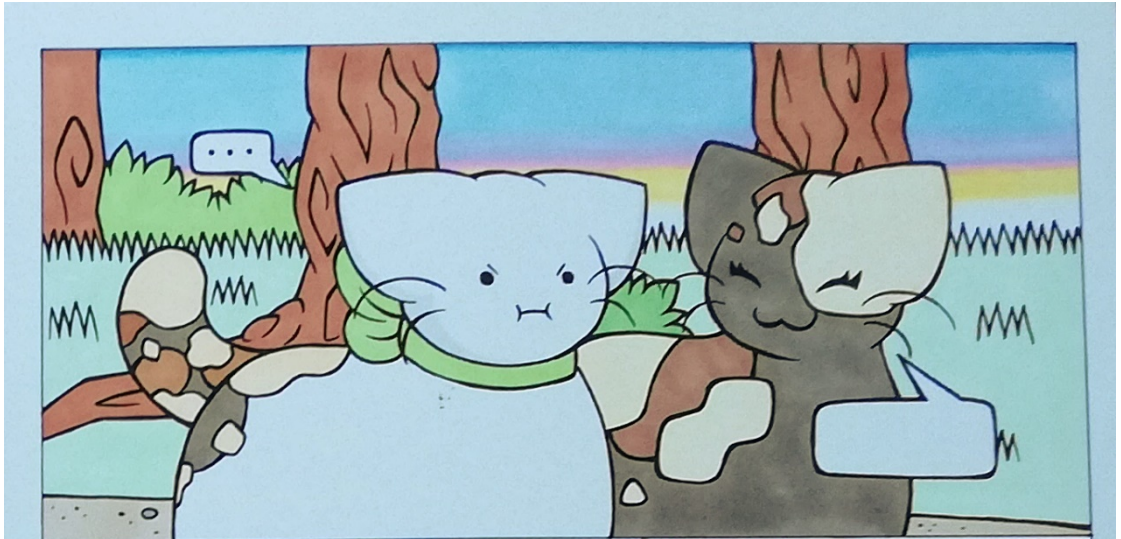
Kopioitujen sivujen lisäksi otin neljästä eri sivusta ylimääräiset kopiot, jotka sisälsivät eri ympäristön tai kohtauksen. Näiden ylimääräisten kopioiden roolina oli toimia värien testipaperina, koska halusin kokeilla erilaisia värivaihtoehtoja eri kohtauksissa, ennen kuin tein lopullisia päätöksiä värien käytöstä (kuva 34).



Kuva 34. Värien testausta (Penttilä 2019)

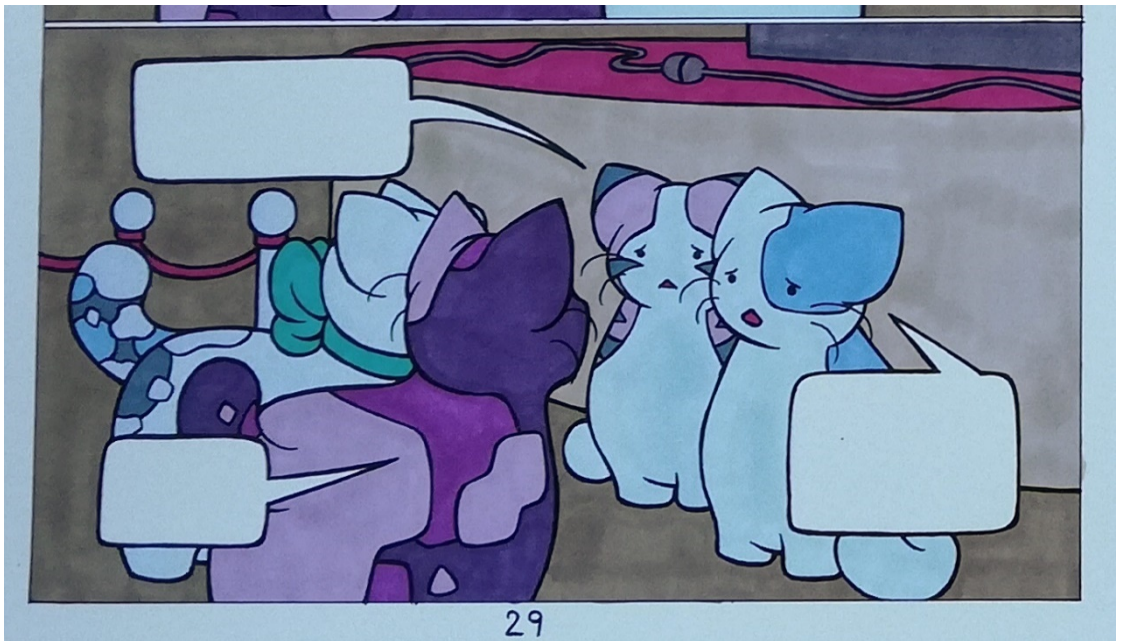
Värejä testatessa en värittänyt koko sivua tai aluetta vaan väritin satunnaisesti kaikkialta. Suunnitteluvaiheessa Schmidt kertoi storyboardin säästävän laadukkaita materiaaleja, kuten laadukasta paperia (Schmidt 2013), näillä testisivuilla säästän ylimääräistä aikaa ja tussien väriä.

Oikeiden värien löytyttyä siirryin värittämään kunnolla. Suurin osa värittämisestä hoitui ongelmitta, mutta pari kohtaa osoittautuivat hankalaksi. Esimerkiksi sivujen 5-8 taivas (kuva 35) ja sivujen 29-31 pimeän värittäminen (kuva 36) osoittautuivat haasteellisiksi omilla tavoillaan.



Kuva 35. Ensimmäinen ruutu sivulta 8 (Penttilä 2019)

Taivaan värittäminen osoittautui haastavaksi, koska auringonlaskutaivas sisältää usein enemmän kuin yhtä värisävyä. Vaikka Promarkereita voi häivyttää toisiinsa, tarvitsin vähintään kolmea eri sävyä, jotta saisin mahdollisimman luonnollisimman näköisen tuloksen. Saavuttaakseni lopputuloksen päädyin käyttämään kahta sinistä, lilaa, pinkkiä ja keltaista.



Kuva 36. Viimeinen ruutu sivulta 29 (Penttilä 2019)

Helpoin tapa saavuttaa tuntu pimeästä tilasta olisi ollut värittää hahmot omilla väreillään ja myöhemmin editoida nämä värit tai ruudut pimeämmäksi. En halunnut tehdä niin, koska halusin silti pitää sarjakuvassani käsintehtyyn fiiliksen.

Niinpä tein värikartan erikseen väreille, jotka toivat tunnelmaa ja fiiliksen pimeästä. Käytin sinisiä, violetteja ja harmaita, jotta saisin luotua pimeään vaikutelman.

8 TUTKIMUKSEN LUOTETTAVUUS

Tutkimus voisi olla luotettava, jos se olisi alun perin rajattu nuoriin naisiin ja tyttöihin. Tutkimus lähti tutkimaan nuoria yleisesti, koska suurin osa vastauksista tuli naispuolisilta nuorilta, ei voida olla varmoja, muuttuisiko tutkimuksen tulos, jos vastaajissa olisi enemmän miespuolisia vastaajia.

Vastaajamäärään nähden tutkimus oli yksityishenkilön toteuttamana hyvin onnistunut, mutta jos halutaan tarkempi ja laajempi kuva, tarvittaisiin paljon enemmän kuin 102 vastausta. Vastausmäärää olisi auttanut kyselyn monipuolisempi jako ja tarjoaminen useammalle koulutustasolle kuten esimerkiksi lukioidille ja ammattikorkeakouluille.

Tutkimus on luotettavuudeltaan ontuva. Jos tutkimuksen kohderyhmää oltaisiin rajattu enemmän, se olisi lisännyt sen luotettavuutta.

9 JOHTOPÄÄTÖKSET

Kyselyn yhtenäisten vastausten ja niiden avulla vahvistettujen trendien perusteella nuorten mielekkäimmät kuvitukset on tehty sekatekniikalla, eli käyttämällä käsin ja digitaalisesti toteutettuja tekniikoita, joissa hahmo tai asia on piirretty semi-realistisesti, väritetty käyttämällä joko harmonisia tai vastaväriharmonia värejä. Nämä värit ovat joko luonnolliset tai trendiä seuraamalla pastellin sävyiset. Hahmo piirretään joko käyttämällä ohuita rajoja tai ei rajoja ollenkaan.

Onko kyseinen johtopäätös lähellä nykyajan tulevia kuvitustrendejä? Suurimaksi osaksi kyllä, se on. Seuraavatko kyselyyn vastanneet nuoret kuvituksen trendejä? Siihen on mahdotonta vastata, mutta uskallan väittää, että huomauttamattaan vähintään noin kolmas osa kyselyyn vastanneista seuraa kuvitustrendejä joko huomaamattaan tai sitten tietoisesti.

Nuorista ja kuvituksista löytyy paljon opinnäytetöitä eri aihealueista kuten ma-
sennuksesta tai miten tehdään nuoriin vetoavia mainoksia, mutta en huomannut,
että jokin opinnäytetyö olisi suoranaisesti käsitellyt nuoria ja kuvitustren-
dejä. Halusin tutkia, pystynkö tuomaan jotain uutta muiden opinnäytetöiden
rinnalle, jotka käsittelevät saman tyylistä aihetta. Vaikka en varsinaisesti saa-
nut ennustettua kyselyvastauksien perusteella kuvitustrendiä, olen silti ihan
tyytyväinen lopputulokseen, koska se viittaa nuorten pitävän kuvituksesta,
joka vaikuttaa seuraavan nykyajan trendiä.

Produktiivisen työn kohdalla en saanut sarjakuvaa suoritettua loppuun asti.
Sain hahmoteltua ja rajattua kaikki sivut, mutta väritettyä vain seitsemän. Si-
vuja on koko luvussa yhteensä 32.

10 POHDINTA

Aiheena opinnäytetyö oli todella mielenkiintoinen. Pidin ajatuksesta, että sai-
sin selville tutkimuksen puitteissa jotain, mikä olisi uutta ja "trendikästä". Opin
todella paljon tämän tutkimustyön ohessa ja olen tyytyväinen opinnäytetyöni
kokonaisuuteen. Loppua myöten tuntui, että aika meinasi loppua kesken,
mutta mielestäni sain siitä huolimatta hyvän kokonaisuuden kasattua.

Tutkimuksen ohella tuotetun kyselyn vastaukset yllättivät minua. Vaikka kuvit-
telin tietäväni jonkun sortin lopputuloksen kyselylle, olen todella tyytyväinen,
että vastaukset eivät olleet yksi yhteen ajatusteni kanssa. Jos aikaa olisi ollut
enemmän, olisin mielelläni jatkanut aiheen tutkintaa pidemmälle ja toteuttanut
paljon laajemman kyselyn. Ehkä tulevaisuudessa palaan takaisin aiheeseen

Produktiivisen työn kanssa olisin toivonut pääseväni pidemmälle kuin mihin
pisteeseen sain sen toteutettua. Alun perin halusin toteuttaa kokonaisen sarja-
kuvan opinnäytetyöajan puitteissa, mutta aika loppui kesken. Vaikka mieles-
täni käytin aikaa järkevästi, se osoittautui silti jossakin vaiheissa haasteel-
liseksi ja lopulta päädyin huolehtimaan siitä, että saan opinnäytetyön kirjoitet-
tua ajallaan. Sarjakuva voi odottaa loppuun suorittamista, mutta opinnäytetyö
ei. Vaikka en saanut koko sarjakuvaa valmiiksi tutkimusajan puitteissa, suunnit-
telen tekeväni sarjakuvan loppuun myöhemmin.

Toinen syy miksi uskon, että en saanut sarjakuvaa suoritettua loppuun on sen koko. Mitä edellisen vuoden graafikoita ja töitä sarjakuvista olen huomannut, ne ovat parhaimmillaan olleet puolet lyhyempiä mitä minun. Halusin saada sarjakuvan opinnäytetyön puitteissa valmiiksi pääasiassa siksi, että se olisi ollut suuri saavutus minulle. Vaikka sarjakuva jäikin kesken, en silti halua syyttää itseäni tai ajankäyttöä siitä, koska se olisi kostautunut jollain muulla tavalla esimerkiksi, ettei opinnäytetyön loppuun saattaminen olisi ollut yhtä iso ilo kuin se on nyt. Olen tyytyväinen, että sain sarjakuvani näin pitkälle.

Pelkäsin, että en saisi opinnäytetyötä ajallaan valmiiksi ja voin onnellisena sanoa, että minä tein sen! Olen huojentunut ja onnellinen, että tämä urakka on vihdoin ohi. Vaikka loppua kohden stressitaso nousi normaalia korkeammalle tasolle, nautin silti tämän opinnäytetyön kokonaisuuden toteuttamisesta. Toivon, että siitä on tulevaisuudessa hyötyä jollekin, joka on joko kiinnostunut aiheesta tai päättää tutkia samaa aihealuetta.

LÄHTEET

Art Encyclopedia. 2019. Illustration. Saatavissa: <http://www.visual-arts-cork.com/illustration.htm> [Viitattu 20.3.2019].

Art is fun. 2019. Explore art styles. Saatavissa: <https://www.art-is-fun.com/art-styles> [Viitattu 18.3.2019].

Berntsson S. 2015. Create a Comic: How to Plan and Lay Out Your Comic. Saatavissa: <https://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-comic-how-to-plan-and-lay-out-your-comic--cms-24179> [Viitattu 6.3.2019].

Blumenstein D. 2018. Illustrations vs Cartoons vs Comics. Saatavissa: <https://medium.com/@DBlumenstein/illustrations-vs-cartoons-vs-comics-9babcc09f999> [Viitattu: 20.3.2019].

Emma-Lee. 2018. Trends from the London Illustration Fair 2019. Saatavissa: <https://blog.printed.com/trends-london-illustration-fair-2019/> [Viitattu 22.3.2019].

Faithwaites. 2018. Artist Interview – Paul Heaston. Saatavissa: <https://faithwaites.wordpress.com/2018/01/31/artist-interview-paul-heaston/> [Viitattu 16.3.2019].

Heaston, P. 2018. This Hatching Exercise Will Make Your Drawings Better. Saatavissa: <https://www.mybluprint.com/article/this-hatching-exercise-will-make-your-drawings-better> [Viitattu 7.3.2019].

Henderson R. 2017. The Science Behind Why People Follow the Crowd. Saatavissa: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/after-service/201705/the-science-behind-why-people-follow-the-crowd> [Viitattu 15.3.2019].

Herron M. 2015. A Writer's Cheatsheet to Plot and Structure. Saatavissa: <https://thewritepractice.com/plot-structure/> [Viitattu 20.3.2019].

Juba Viivi ja Wagner. 2019. Juba. Saatavissa: <http://viivijawagner.com/juba/> [Viitattu 18.3.2019].

Korkiamäki R. 2018. Nuorten vertaissuhteet voimavarana. Saatavissa: <https://www.haaste.om.fi/fi/index/lehtiarkisto/haaste32018/nuortenvertaissuhteetvoimavarana.html> [Viitattu 15.3.2019].

Koskela I. 2007. Pieni opas sarjakuvien piirtämiseen. Saatavissa: <https://www.lastenkulttuuri.fi/wp-content/uploads/2016/02/piirtamis-opas20s1.pdf> [Viitattu 18.3.2019].

Koulukino. 2019. Draaman kaari. Saatavissa: <http://www.koulukino.fi/kotkan-pyytajan-poika/draaman-kaari> [Viitattu 7.3.2019].

The Law Dictionary. 2019. What is LINE ART? Saatavissa: <https://thelawdictionary.org/line-art/> [Viitattu 7.3.2019].

Labois. 2018. Painting and illustration: 2019 Trends. Saatavissa: <https://www.labois.com/en/painting/painting-illustration-2019-trends/> [Viitattu: 22.3.2019].

Leigh G. 2018. 2019 Design And Illustration Trends. Saatavissa: <https://blog.123rf.com/2019-design-and-illustration-trends/> [Viitattu 21.3.2019].

Leppänen L. 2018. Nuorten tyyli vaihtuu nopeasti. Saatavissa: <https://www.meidanjuttulehti.fi/oma-keho/nuorten-tyyli-vaihtuu-nopeasti> [Viitattu 14.3.2019].

McCloud S. 1994. Sarjakuva -näkömätön taide. Helsinki: Painatuskeskus oy. [Viitattu: 13.3.2019].

Merriam-Webster. 2019. Sketch. Saatavissa: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/sketch> [Viitattu 6.3.2019].

Now novel. 2016. 8 foreshadowing laws: How to foreshadow right. Saatavissa: <https://www.nownovel.com/blog/8-laws-foreshadowing/> [Viitattu 6.3.2019].

Nummelin, J. 2018. Sarjakuvan lyhyt historia. Vantaa: Avain. [Viitattu 10.3.2019].

Nuoperi. 2019. Sanastoa. Saatavissa: <http://www.nuoperi.fi/sanasto2.php?id=18> [Viitattu 5.3.2019].

Otava. 2019. Juba. Saatavissa: <https://otava.fi/kirjailijat/juba/> [Viitattu 18.3.2019].

Otavan opisto. 2015. Trendit. Saatavissa: http://opinnot.internetix.fi/fi/muikku2materiaalit/lukio/muut/tutu/4_muutoksen_ymmartaminen_ja_muuttuva_toimintaymparisto/05_trendit?C:D=1819197&m:selles=1819197 [Viitattu 14.3.2019].

Pihlajamaa, M. 2017. Nuoret YK:n asialistalla ja toimijoina. Saatavissa: <https://yk.fi/node/489> [Viitattu 7.3.2019].

PSYCHTUBE. 2018. Why Things Trend - Psych Weekly. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=QEGvaMvzD4c> [Viitattu 15.3.2019].

Schmidt, P. 2013. Layouts & Sketching Comic Books. Saatavissa: <https://comicsforbeginners.com/layouts-sketching-comic-books/> [Viitattu 6.3.2019].

TheMangaChan. 2011. What are ProMarkers? Saatavissa: <https://markertutorials.wordpress.com/what-are-promarkers/> [Viitattu 16.2.2019].

Tilastokeskus. 2019. Käsitteet, trendi. Saatavissa: <http://www.stat.fi/meta/kas/trendi.html> [Viitattu 5.3.2019].

Unesco. 2019. By youth, with youth, for youth. Saatavissa: <http://www.unesco.org/new/en/social-and-human-sciences/themes/youth/> [Viitattu 5.3.2019].

Vectortwist. 2018. Difference between graphic design and illustration. Saatavissa: <https://vectortwist.com/difference-between-graphic-design-and-illustration/> [Viitattu 21.3.2019].

Winsor & Newton. 2019. Promarker. Saatavissa: <http://www.winsornewton.com/row/shop/graphic-markers/promarker> [Viitattu 16.3.2019].

WTA Studios. 2018. Illustration trends 2018. <https://medium.com/@wtastudiosindia/illustration-trends-2018-864342f31ed2> [Viitattu 21.3.2019].

Zumteufel. 2019a. Sarjakuvien historia. Saatavissa: <http://www.zumteufel.fi/sarjakuvien-historia/> [Viitattu 21.3.2019].

Zumteufel. 2019b. Sarjakuvien tyypit. Saatavissa: <http://zumteufel.fi/sarjakuvien-tyypit/> [Viitattu 18.3.2019].

KUVALUETTELO

Kuva 1. Tutkimuksen käsitekartta. Penttilä, M. 18.3.2019.

Kuva 2. Produktiivisen työn käsitekartta. Penttilä, M. 18.3.2019.

Kuva 3. Opinnäytetyön viitekehys. Penttilä M. 13.3.2019.

Kuva 4. Taulukko Otavan opiston internetix sivuilta. Otavan opisto. 2019. Saatavissa: http://opinnot.internetix.fi/fi/muikku2materiaalit/lukio/muut/tutu/4_muutoksen_ymmartaminen_ja_muuttuva_toimintaymparisto/05_trendit?C:D=1819197&m:selres=1819197 [Viitattu: 14.3.2019].

Kuva 5. Strippisarjakuva Juban sivulta viivijawagner.com. Tuomola ”Juba” J. 2006. Saatavissa: <http://viivijawagner.com/strippi-2258-vuodelta-2006/> [Viitattu 18.3.2019].

Kuva 6. Kuvankaappaus Bibliotheca Augustana sivuilta. Bibliotheca Augustana. 2019. Saatavissa: http://www.hs-augsburg.de/~harsch/Chronologia/Lspost11/Bayeux/bay_tama.html [Viitattu 13.3.2019].

Kuva 7. Kuva Kiddlen sivuilta. Kiddle. 2019. Saatavissa: https://kids.kiddle.co/The_Yellow_Kid [Viitattu 21.3.2019].

Kuva 8. Kuvitus Sieppo-lehteen. Palin, M. 2016. Saatavissa: <http://meriapaalin.blogspot.com/2016/12/joulukuun-sieppo-lehden-kuvitus.html> [Viitattu 21.3.2019].

Kuva 9. Kuva Tove Janssonin ”Muumipeikko rakastuu” strippisarjakuvasta. Jansson, T. 1956. Saatavissa: <https://www.muumielo-kuva.fi/2018/07/16/muumi-sarjakuvat-sarjakuvastrippien-edellakavijoina/> [Viitattu 21.3.2019]

Kuva 10. Kuvankaappaus kyselyn monivalintakysymyksestä. Penttilä, M. 13.3.2019.

Kuva 11. Kuvankaappaus kyselyn monivalintakysymyksestä, jossa on kuvia. Penttilä, M. 13.3.2019.

Kuva 12. Kuvankaappaus kyselystä. Penttilä, M. 19.3.2019.

Kuva 13. Kuvankaappaus kyselystä. Penttilä, M. 19.3.2019.

Kuva 14. Kuvankaappaus kyselystä. Penttilä, M. 19.3.2019.

Kuva 15. Kuvankaappaus kyselystä. Penttilä, M. 19.3.2019.

Kuva 16. Kuvankaappaus kyselystä. Penttilä, M. 19.3.2019.

Kuva 17. Valokuva edellisistä Blazing Will of the Heart -sarjakuvista. Penttilä M. 21.8.2018.

Kuva 18. Kuva The Write Practice -sivulta. Herron, M. 2015. Saatavissa: <https://thewritepractice.com/plot-structure/> [Viitattu 20.3.2019].

Kuva 19. Kuvankaappaus Pusheenin Facebook -sivulta. Claire Belton. 2019. Saatavissa: <https://www.facebook.com/Pusheen/> [Viitattu 20.3.2019].

Kuva 20. Sarjakuvan tyylikehitys vuosien 2014 ja 2018 välillä. Penttilä M. 21.3.2019.

Kuva 21. Brentssonin storyboard esimerkki. Berntsson S. 2015. Saatavissa: <https://design.tutsplus.com/tutorials/create-a-comic-how-to-plan-and-lay-out-your-comic--cms-24179> [Viitattu 6.3.2019]

Kuva 22. Storyboardin valmistelu. Penttilä, M. 22.3.2019.

Kuva 23. Sivujen 29 ja 30 storyboard. Penttilä, M. 23.1.2019.

Kuva 24. Kuva, jossa vertaillaan sivujen 1 ja 2 storyboardia ja hahmotelmia. Penttilä, M. 7.3.2019.

Kuva 25. Kuva, jossa vertaillaan sivun 26 storyboardia ja hahmotelmaa. Penttilä, M. 7.3.2019.

Kuva 26. Sivun 14 ensimmäisen ruudun ennakointi. Penttilä, M. 7.3.2019.

Kuva 27. Ennakoinnin toteutuminen sivulla 20. Penttilä, M. 7.3.2019.

Kuva 28. Sivun 28 ennakointi. Penttilä, M. 7.3.2019.

Kuva 29. Sivun 31 ennakoinnin toteutuminen. Penttilä, M. 7.3.2019.

Kuva 30. Heastonin "Crosshatching" esimerkkikuva. Heaston, P. 2018. Saatavissa: <https://www.mybluprint.com/article/this-hatching-exercise-will-make-your-drawings-better> [Viitattu 7.3.2019].

Kuva 31. Kuva sivujen 1 ja 2 hahmotelluista ja rajatuista sivuista. Penttilä, M. 20.3.2019.

Kuva 32. Kuva sivun 14 rajatusta ja kopioituista sivuista. Penttilä, M. 20.3.2019.

Kuva 33. Kuva Winsor & Newtonin United States myyntisivulta. Winsor & Newton. 2019. Saatavissa: <http://www.winsornewton.com/na/shop/graphic-markers/promarker> [Viitattu 16.3.2019].

Kuva 34. Kuva värien testauksesta. Penttilä, M. 20.3.2019.

Kuva 35. Kuva sivun 8 ensimmäisestä ruudusta. Penttilä, M. 21.3.2019.

Kuva 36. Kuva sivun 29 viimeisestä ruudusta. Penttilä, M. 21.3.2019.

VASTAAJIA: 51 kpl 51

TALLENNA NIMELLÄ ▾

KYSYMYSTEN YHTEENVEDOT

TIETOJEN SUUNTAUKSET

YKSITTÄISET VASTAUKSET

Sivu 1

K1

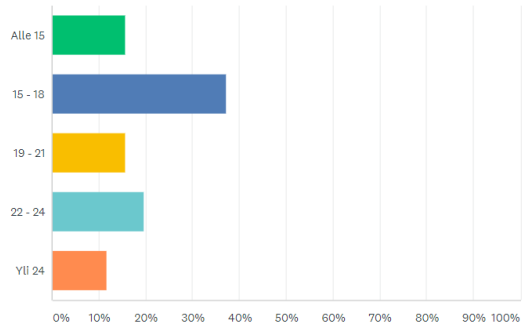


Muokkaa

Tallenna nimellä ▾

Mikä on ikäsi?

Answered: 51 Skipped: 0



VASTAUSVAIHTOEHDOT ▾

VASTAUKSET ▾

VASTAUSVAIHTOEHDOT	VASTAUKSET	
▾ Alle 15	15,69%	8
▾ 15 - 18	37,25%	19
▾ 19 - 21	15,69%	8
▾ 22 - 24	19,61%	10
▾ Yli 24	11,76%	6
YHTEENSÄ		51

VASTAAJIA: 51 kpl 51

TALLENNA NIMELLÄ ▾

KYSYMYSTEN YHTEENVEDOT

TIETOJEN SUUNTAUKSET

YKSITTÄISET VASTAUKSET

Sivu 1

K1

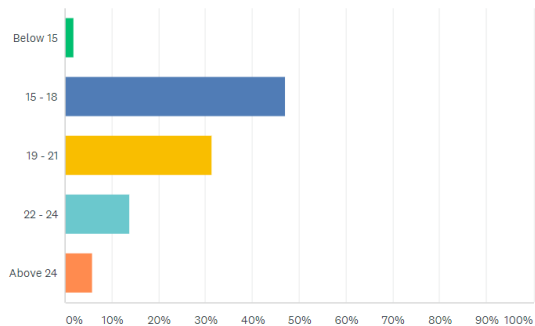


Muokkaa

Tallenna nimellä ▾

What is your age?

Answered: 51 Skipped: 0



VASTAUSVAIHTOEHDOT ▾

VASTAUKSET ▾

VASTAUSVAIHTOEHDOT	VASTAUKSET	
▾ Below 15	1,96%	1
▾ 15 - 18	47,06%	24
▾ 19 - 21	31,37%	16
▾ 22 - 24	13,73%	7
▾ Above 24	5,88%	3
YHTEENSÄ		51

K2

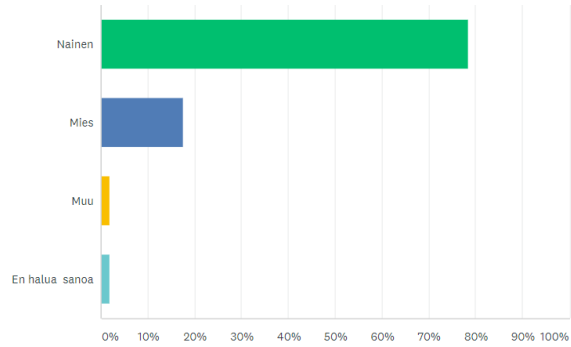


Muokkaa

Tallenna nimellä ▾

Sukupuolesi?

Answered: 51 Skipped: 0



VASTAUSVAIHTOEHDOT ▾

VASTAUKSET ▾

▾ Nainen	78,43%	40
▾ Mies	17,65%	9
▾ Muu	1,96%	1
▾ En halua sanoa	1,96%	1
YHTEENSÄ		51

K2

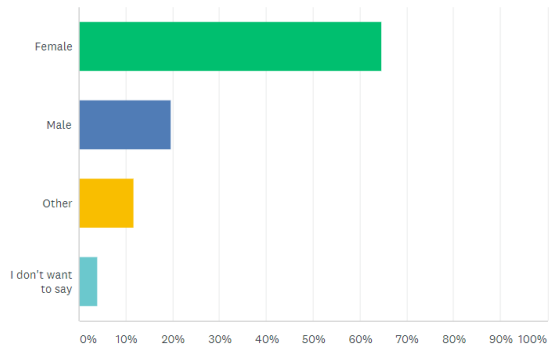


Muokkaa

Tallenna nimellä ▾

Gender?

Answered: 51 Skipped: 0



VASTAUSVAIHTOEHDOT ▾

VASTAUKSET ▾

▾ Female	64,71%	33
▾ Male	19,61%	10
▾ Other	11,76%	6
▾ I don't want to say	3,92%	2
YHTEENSÄ		51

K3

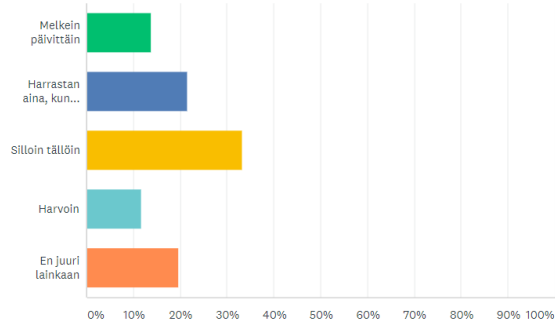


Muokkaa

Tallenna nimellä ▾

Harrastatko piirtämistä?

Answered: 51 Skipped: 0



VASTAUSVAIHTOEHDOT

VASTAUKSET

▼ Melkein päivittäin	13,73%	7
▼ Harrastan aina, kun pystyn	21,57%	11
▼ Silloin tällöin	33,33%	17
▼ Harvoin	11,76%	6
▼ En juuri lainkaan	19,61%	10
YHTEENSÄ		51

[Kommentit \(1\)](#)

K3

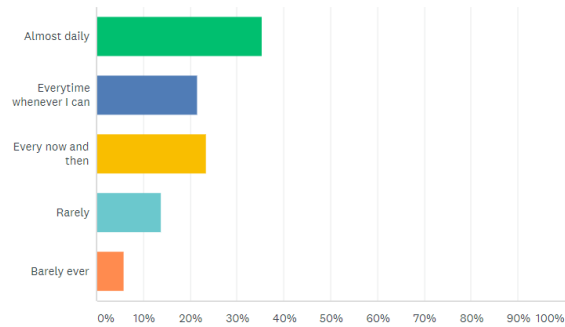


Muokkaa

Tallenna nimellä ▾

Do you draw?

Answered: 51 Skipped: 0



VASTAUSVAIHTOEHDOT

VASTAUKSET

▼ Almost daily	35,29%	18
▼ Everytime whenever I can	21,57%	11
▼ Every now and then	23,53%	12
▼ Rarely	13,73%	7
▼ Barely ever	5,88%	3
YHTEENSÄ		51

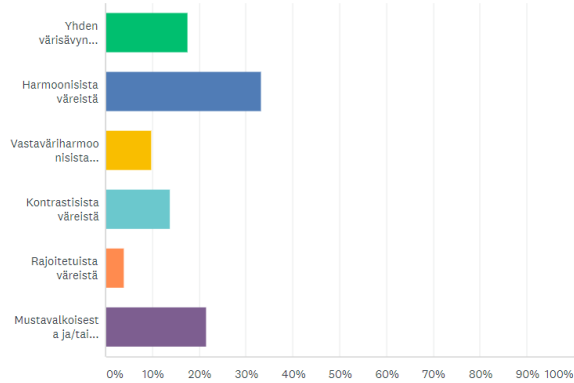
[Kommentit \(5\)](#)

K4

Muokkaa Tallenna nimellä

Millaisista väri yhdistelmistä pidät eniten?

Answered: 51 Skipped: 0



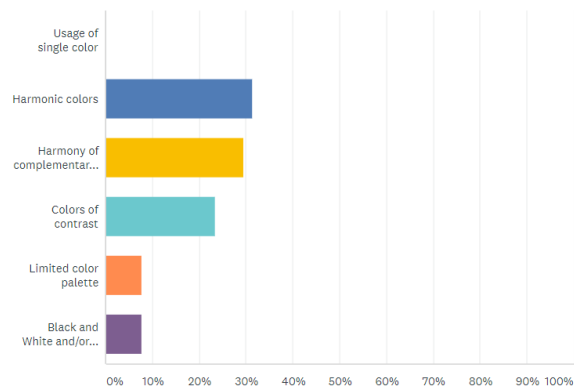
VASTAUSVAIHTOEHDOT	VASTAUKSET	
Yhden värisävyn käytöstä Yhden värisävyn käytöstä	17,65%	9
Harmoonisista väreistä Harmoonisista väreistä	33,33%	17
Vastaväriharmoonisista väreistä Vastaväriharmoonisista väreistä	9,80%	5
Kontrastisista väreistä Kontrastisista väreistä	13,73%	7
Rajoitetuista väreistä Rajoitetuista väreistä	3,92%	2
Mustavalkoisesta ja/tai harmaista Mustavalkoisesta ja/tai harmaista	21,57%	11
YHTEENSÄ		51

K4

Muokkaa Tallenna nimellä

What kind of color combinations you like the most?

Answered: 51 Skipped: 0



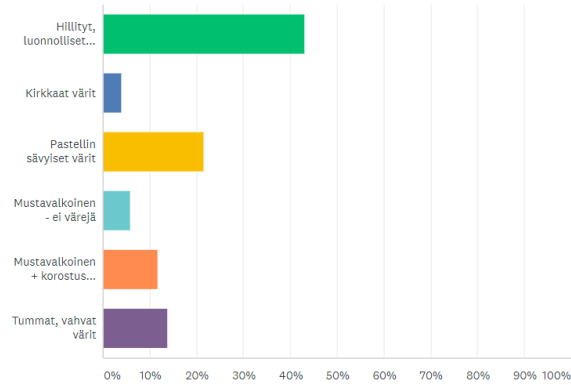
VASTAUSVAIHTOEHDOT	VASTAUKSET	
Usage of single color Usage of single color	0,00%	0
Harmonic colors Harmonic colors	31,37%	16
Harmony of complementary colors Harmony of complementary colors	29,41%	15
Colors of contrast Colors of contrast	23,53%	12
Limited color palette Limited color palette	7,84%	4
Black and White and/or grays Black and White and/or grays	7,84%	4
YHTEENSÄ		51

K5

Muokkaa Tallenna nimellä

Millaisesta värin käytöstä pidät eniten?

Answered: 51 Skipped: 0



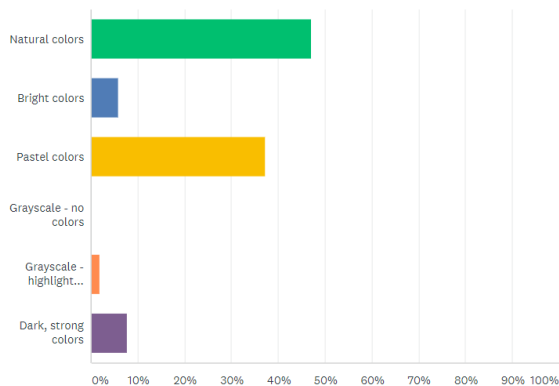
VASTAUSVAIHTOEHDOT	VASTAUKSET
Hillityt, luonnolliset värät Hillityt, luonnolliset värät	43,14% 22
Kirrkaat värät Kirrkaat värät	3,92% 2
Pastellin sävyiset värät Pastellin sävyiset värät	21,57% 11
Mustavalkoinen - ei värejä Mustavalkoinen - ei värejä	5,88% 3
Mustavalkoinen + korostus väri(t) Mustavalkoinen + korostus väri(t)	11,76% 6
Tummat, vahvat värät Tummat, vahvat värät	13,73% 7
YHTEENSÄ	51

K5

Muokkaa Tallenna nimellä

What kind of color usage you like the most?

Answered: 51 Skipped: 0



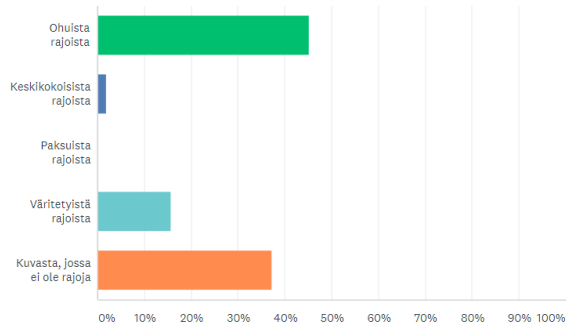
VASTAUSVAIHTOEHDOT	VASTAUKSET
Natural colors Natural colors	47,06% 24
Bright colors Bright colors	5,88% 3
Pastel colors Pastel colors	37,25% 19
Grayscale - no colors Grayscale - no colors	0,00% 0
Grayscale - highlight color(s) Grayscale - highlight color(s)	1,96% 1
Dark, strong colors Dark, strong colors	7,84% 4
YHTEENSÄ	51

K6

Muokkaa Tallenna nimellä

Jos kuvassa on rajat, millaisesta rajauksesta/viivasta pidät kuvassa?

Answered: 51 Skipped: 0



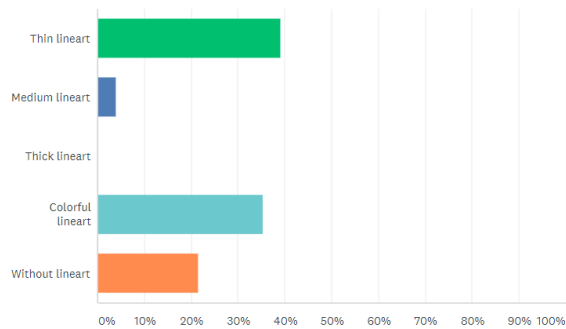
VASTAUSVAIHTOEHDOT	VASTAUKSET	
Ohuista rajoista Ohuista rajoista	45,10%	23
Keskipaksuista rajoista Keskipaksuista rajoista	1,96%	1
Paksuista rajoista Paksuista rajoista	0,00%	0
Väritystyylisiä rajoista Väritystyylisiä rajoista	15,69%	8
Kuvasta, jossa ei ole rajoja Kuvasta, jossa ei ole rajoja	37,25%	19
YHTEENSÄ		51

K6

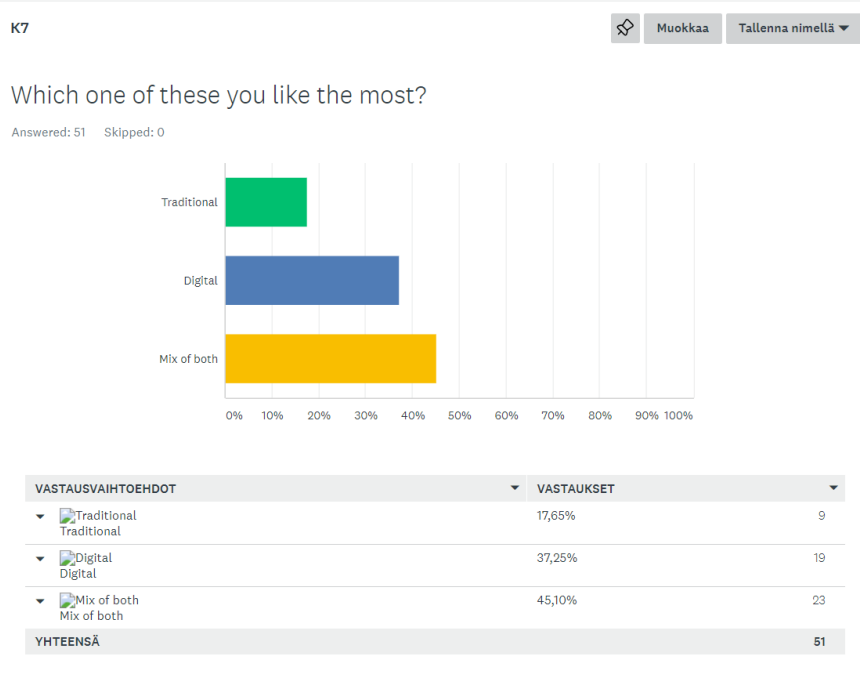
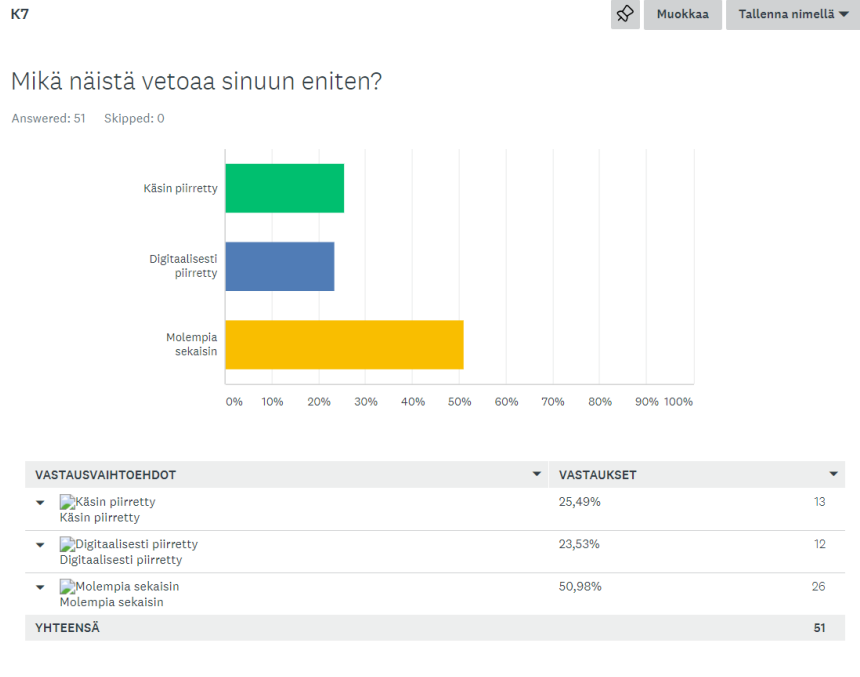
Muokkaa Tallenna nimellä

If there is lineart in the image, what kind of lineart you prefer?

Answered: 51 Skipped: 0



VASTAUSVAIHTOEHDOT	VASTAUKSET	
Thin lineart Thin lineart	39,22%	20
Medium lineart Medium lineart	3,92%	2
Thick lineart Thick lineart	0,00%	0
Colorful lineart Colorful lineart	35,29%	18
Without lineart Without lineart	21,57%	11
YHTEENSÄ		51

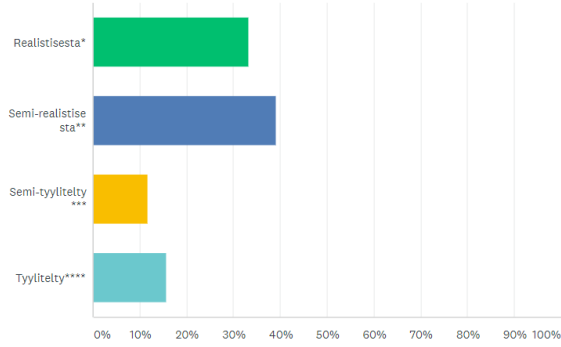


K8

Muokkaa Tallenna nimellä

Millaisesta tyylistä pidät eniten?

Answered: 51 Skipped: 0



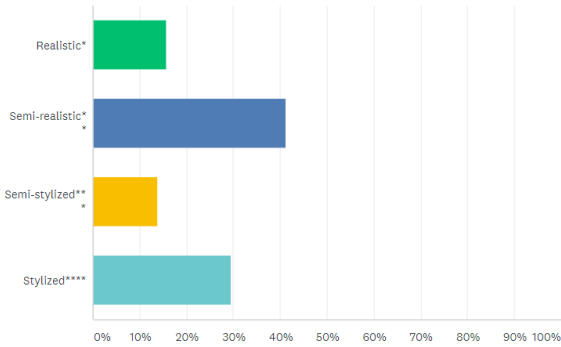
VASTAUSVAIHTOEHDOT	VASTAUKSET	
Realistisesta* Realistisesta*	33,33%	17
Semi-realistisesta** Semi-realistisesta**	39,22%	20
Semi-tyylitelty*** Semi-tyylitelty***	11,76%	6
Tyylitelty**** Tyylitelty****	15,69%	8
YHTEENSÄ		51

K8

Muokkaa Tallenna nimellä

Which kind of style you like the most?

Answered: 51 Skipped: 0



VASTAUSVAIHTOEHDOT	VASTAUKSET	
Realistic* Realistic*	15,69%	8
Semi-realistic** Semi-realistic**	41,18%	21
Semi-stylized*** Semi-stylized***	13,73%	7
Stylized**** Stylized****	29,41%	15
YHTEENSÄ		51

Chapter 3 - Bwoth

Wall Kitchen?

Lily

...Oh, wops!

Wall

...!?

Wall

...This was a little bit too powerful...

1

...Lets try a bit lighter!

Lily

...

... so... I'm a... "Dark Holder"?

2

If darkness is my element... How am I supposed to control it?

...the librarian said that depending on an element some require more emotional and others intellectual control.

3

So... Fire Holders are said to be more emotional...

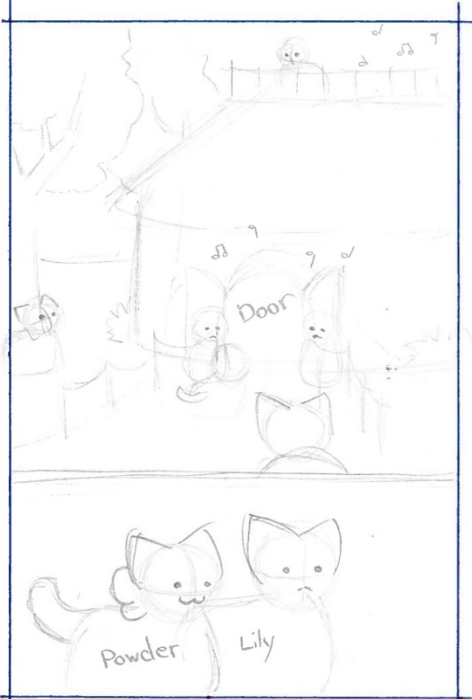
...while darkness as an element require more intellectual control.

The librarian didn't tell me how this intellectual element works. She just said to me "you will figure it out"... Oh, the time!

Hey, Powder! We need to get going towards the party!

Coming!

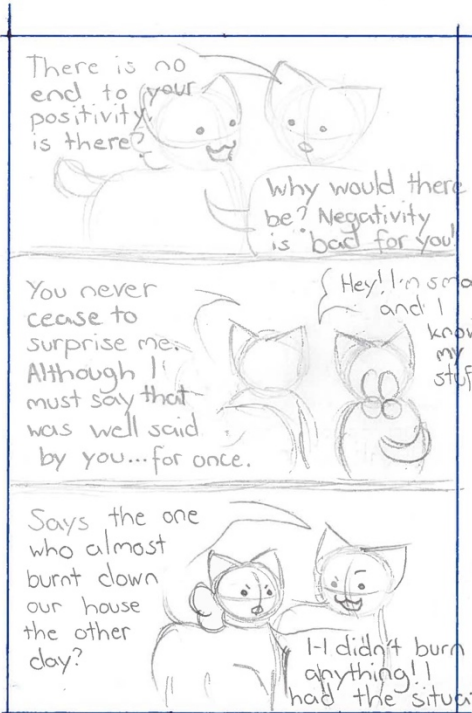
4



5



6



7



8

Chapter 3 - BWoTH

"Bar" Drinks

Roof

Snakes

View to the club

Smudge

Wow...!

Door

Oh wow... So many cats have decided to come!

Lily

9

Smudge wasn't exaggerating at all! This must be ...

Lily

Smudge

...the biggest party in a while!

...!

Smudge

Hey Lily and Powder!

!!

S

10

Would you mind if I share few words with these two before I leave?

Smudge

Not at all! I'll see you later, Smudge!

Lily

Smudge

I hope we are not interrupting anything important!

Not at all!

Me and Blake have been talking a while now anyway. So, considering that your timing was perfect.

11

Isn't Blake the ice cream kiosk guy?

Lily

Smudge

Yeah! The best ice cream of this town is made by him, right?

Yeah!

Anyway, I need to be on my way shortly so lets make this quick. Thank you for both of you coming tonight!

S

12



13



14



15



16

Chapter 3 - 13WoTH

Okay!

Lets see whether we can find someone else to talk with!

Okay - but lets not forget to get some snacks on the way!

Few snacks and chitchats later...

SNACKS

The amount of guests here is incredible! I bet after this we don't have to get social for a while at least!

Mom Mom

Lily

17

How is the caramel popcorn?

I can't believe that you have eaten so much of it already.

I better put her snacking on timeout after this...

It's good! Yet not as good as the rice chocolate from earlier... But eatable!

Can we get another batch of snacks?

Lily

18

Maybe we will save the next batch for later...

Meanwhile, the main dj of the party will be playing soon!

Lets snatch the best spots near by the stage!

Stage sounds good! I can't wait!

L P

19

That was so heartless!

How could she leave you like this?!

Bumble

Dapple

You have done nothing but be kind and polite to her!

What's going on?

That's unacceptable!

20

Bumble is barely ever so upset.

Lily

Lets find out.

M-maybe I-I-I...

You did nothing wrong! If Diana just decides that you are no fit to her then she

Bumble

Dapple

21

doesn't deserve you at all!

Hey, Bumble and Dapple!

What's going on here? Why are you, Bumble, so upset?

Lily

Dapple

Bumble

22

O-Oh! N-nothing! I-I just...

Remember Diana from our class?

Oh, who wouldn't remember her...

She...! She had enough guts to start dating with Bumble ONLY to break his heart!

Lily

Powder

23

D-Dapple... T-that's a bit unnecessary...

No one breaks my twin brother's heart on purpose and gets away with it!

Could you still tone it down a notch, please?

F-forgive me for making a scene here... Diana spoke so much about this party that I thought she would appreciate me bringing her...

Bumble

24

Chapter 3 - Bwothl

What Dapple is doing here, then? I doubt that Diana would have let her to tag along you two...

Bumble tried to insist that he will be fine but I knew this was coming! so I came on my own.

Y-you didn't need to p-pay in just for me.

Of course I did! Anything for you!

There, there... How about we just wipe those tears?

(Oh, D-Dapple!)

25

T-thanks Dapple...

Hey!

How about we spend the rest of the evening as a group?

26

Why not! That would be nice!

Yeah!

If you two are up to it, then sure! After all we came here to be social.

Yeah! We can also show off to Diana how much fun we are having without her!

Hi-hey... Knock it off already!

27

Don't worry!

I wasn't serious.

Maybe me and Powder could go and get some snacks for us?

That would be nice!

28



