

TAUSTAN VAIKUTUS SARJAKUVAN
TARINANKERRONTAAN

Myllylä Iida

Opinnäytetyö

Kuvataiteen koulutus
Kuvataiteilija (AMK)

2021

Kuvataide
Kuvataiteilija (AMK)

Tekijä	Iida Myllylä	Vuosi	2021
Ohjaaja(t)	Eija Rajalin		
Toimeksiantaja			
Työn nimi	Taustan vaikutus sarjakuvan tarinankerrontaan		
Sivu- ja liitesivumäärä	40 + 21		

Opinnäytetyöni tavoitteena oli tutkia miten tausta vaikuttaa sarjakuvan tarinankerrontaan ja tunnelmaan ja parantaa omaa piirtoprosessiani sen pohjalta. Opinnäytteen teososaa varten määrittelin kolme tunnelmaa ja tein niiden pohjalta kolme sarjakuvaa, joihin kokeilin erilaisia taustatyyppejä ja pyrin tutkimaan, mikä tausta oli tarinankerronnallisesti tehokkain.

Päätin teososuutta varten kolme tunne tilaa tai tunnelmaa, joita haluan välittää sarjakuvan kautta. Toteutan näiden pohjalta kolme sivun pituista sarjakuvakohdasta, jotka eivät liity toisiinsa. Kaikki pohjautuvat Everness-sarjakuvaani. Valituiksi tunnelmiksi päätyivät uhkaava, toiveikas ja lempeä. Toteutin sarjakuvat Clip Studio Paint -ohjelmalla. Tein jokaiseen sarjakuvaan alkuperäisen lisäksi kaksi muuta taustavaihtoehtoa.

Ensin analysoin sarjakuvia itse ja sen jälkeen tein internetkyselyn, joissa kysyin tähän liittyviä asioita. Kyselyn tulokset myötäilivät suurimmilta osin omia havaintojani, mutta myös yllättäviä tulkintoja nousi esiin vastauksista. Opin paljon sarjakuvan tarinankerronnasta ja siitä, miten tausta vaikuttaa siihen sekä mitkä asiat tulee ottaa huomioon taustaa tehdessä.

Avainsanat

sarjakuva, sarjakuvataide, tarinankerronta, kuvataide

Degree Programme in Fine Arts
Bachelor of Culture and Arts

Auhtori	lida Myllylä	Vuosi	2021
Supervisor	Eija Rajalin		
Commissioned by			
Subject of thesis	Background's impact on comic storytelling		
Number of pages	40 + 21		

The objective of my thesis was to examine what effect the background of a comic has to its storytelling and atmosphere, and better my own comic making in the process.

For the empirical part I decided on three different atmospheres I wanted to convey. Based on these I created three comics based on them, that are not linked. All of them are based on my comic Everness. The atmospheres I chose were menacing, hopeful and loving or gentle. I realised the comics using Clip Studio Paint. I made two additional backgrounds for each comic.

I started by analysing the comics and what effect the background has. Then I made a survey online to ask about the possible effects of the backgrounds. The answers to the survey were mostly along the same lines as my analysis, but there were some surprising interpretations. I learned a lot about comic storytelling and background's effects on it, and what to take into consideration when making backgrounds.

Key words

comics, comics art, storytelling, visual arts

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	5
2 SARJAKUVA.....	6
2.1 Olennaisia käsitteitä.....	6
2.2 Sarjakuvan historiaa maailmalla.....	7
2.3 Sarjakuvan tarinankerronta	13
2.4 Tausta sarjakuvassa.....	14
3 TUTKIMUSASETELMA.....	16
4 TEOSOSA.....	17
4.1 Tekovaihe.....	17
4.2 Teosten analyysi	17
4.3 Vaihtoehtoiset taustat	21
5. KYSELY	28
5.1 Kyselyn rakenne ja kysymykset	28
5.2. Kyselyn tulokset.....	28
6 POHDINTA	36
LÄHTEET	38
LIITTEET	41

1 JOHDANTO

Olen piirtänyt sarjakuvia pienestä asti ja taustojen piirtäminen on ollut asia, jota olen aina vältellyt. Julkaisen sarjakuvaani netissä ja olen jo jonkin verran joutunut miettimään sitä, milloin minun tarvitsee piirtää taustan miljöötä ja milloin voin käyttää taustana pelkästään väriä tai kuviota. Siksi haluan syventyä katsomaan taustojen piirtämistä ja niiden tärkeyttä uudesta näkökulmasta ja tutustua asiaan olenaisena osana sarjakuvaa. Haluan siis muuttaa suhdettani taustojen piirtämiseen niiden merkityksen tutkimisen kautta ja oppia hyödyntämään niitä tehokkaammin tarinankerronnassa.

Opinnäytetyössäni lähtökohtana on tutkia, miten taustan käyttö ja erilaiset taustat vaikuttavat sarjakuvan tarinankerrontaan ja tunnelmaan, ja parantaa omaa piirto-prosessiani sen pohjalta. Haluan tutkia, miten tausta vaikuttaa sarjakuvan tarinankerrontaan ja tunnelmaan, onko jonkin tietty taustatyyppi toimivampi tietyn tyyppisissä kohtauksissa ja vaikuttaako "väärä" tausta negatiivisesti sarjakuvan tarinankerrontaan. Sarjakuvan taustaan voi vaikuttaa sarjakuvan tyyppi. Tässä opinnäytetyössä keskityn pitkään "graphic novel"-tyylisen sarjakuvan tarinankerrontaan.

Opinnäytetyöni tutkimuskysymys on :

- Miten tausta vaikuttaa sarjakuvan tarinankerrontaan ja tunnelmaan?

Täsmällisiksi kysymyksiksi päätyivät :

- Onko jonkin tietty taustatyyppi toimivampi tietyn tyyppisissä kohtauksissa?
- Vaikuttaako taustavalinta negatiivisesti sarjakuvan tarinankerrontaan?

Opinnäytetyö on luonteeltaan toiminnallinen ja tyypiltään laadullinen. Oman tutkimukseni lisäksi teen kyselyn, jossa sarjakuvan kohderyhmä arvioi taustan sopivuutta.

Opinnäytteen teososaa varten määrittelen kolme tunnelmaa ja teen niiden pohjalta kolme sarjakuvaa. Näihin kokeilen erilaisia taustatyyppisiä ja pyrin tutkimaan, mikä tausta on tarinankerronnallisesti tehokkain. Tutkimalla tätä voin mahdollisesti tarjota vinkkejä muillekin, jotka tekevät sarjakuvia ja kokevat taustat vaikeaksi osaksi sarjakuvan piirtämisen prosessia.

Käytän teososan toteuttamiseen Clip Studio Paint piirustusohjelmaa.

2 SARJAKUVA

2.1 Olennaisia käsitteitä

Sarjakuva on sarja vierekkäisiä piirrettyjä kuvia, yleensä horisontaalisesti aseteltuna, joita on tarkoitus lukea kertomuksena tai kronologisena tapahtumasarjana. Sanoja saatetaan käyttää kuvassa tai sen lähellä. Sarjakuvissa ei ole aina tekstiä. (Kunzle 2017.)

Sen muotona voi olla pitkä sarjakuvakirja, strippi tai yhden ruudun sarjakuva (Applied comics etc. 2021.). Sarjakuva on kaupallinen taidemuoto ja lasketaan massa- ja populaarikulttuurin piiriin. (Kaukoranta & Kempainen 1982, 11, 15).

Ruutu on sarjakuvan perusyksikkö. Ruudut voivat olla eri muotoisia ja kokoisia ja ne voivat korostaa tai kertoa eri asioita, esimerkiksi ruudussa ilmaistavan asian tärkeyttä ja tapahtuman kestoa. (Metka mediakasvatuskeskus 2021.)

Kaikissa sarjakuvissa ei ole taustaa. Tausta antaa lisäinformaatiota sarjakuvan miljööstä, hahmoista ja tapahtumista. Tausta lisää sarjakuvan todellisuuden tuntua ja syventää lukijan kokemusta. Tausta voi vaikuttaa sarjakuvan tunnelmaan. Realistiset yksityiskohdat ja tekstuurit tuovat lukijalle käsityksen siitä, miltä asiat voivat tuntua, haista tai kuulostaa. (McCloud 2006, 159, 161, 164.)

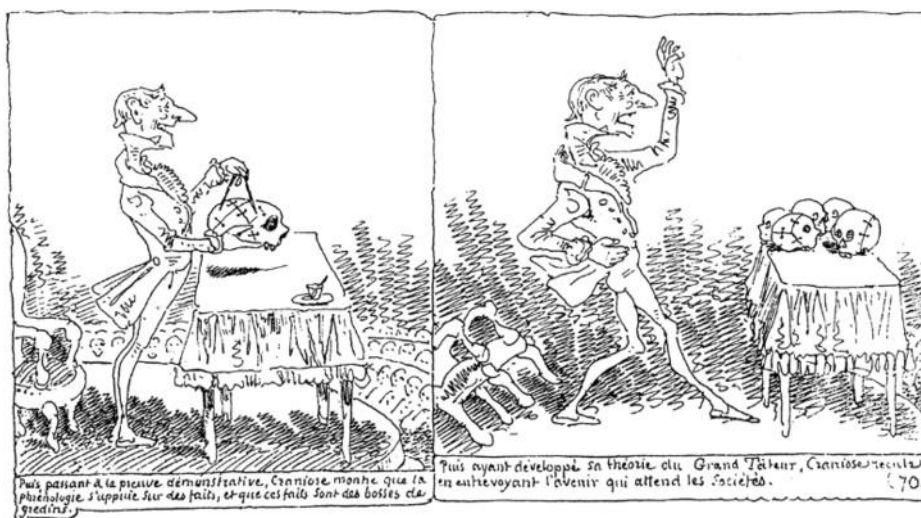
Tarinankerronta tarkoittaa jonkin kirjoitetun tarinan esittämistä tai kertomista (Oxford Learner's Dictionaries 2021). Manga on yläkäsite japanissa tuotetuille ja julkaistuille sarjakuville (Pagan 2018). Perspektiivi tarkoittaa taiteessa tilan iluusiota kaksiulotteisella pinnalla (Peda.net 2021). Formalistinen analyysi on kuvan analyysin menetelmä, jossa tutkitaan kuvan muoto-ominaisuuksia, esimerkiksi Sommittelu väri ja tila (Peda.net 2021). Graphic novel on sarjakuvan formaatti, jossa tarina on usein juoneltaan yksityiskohtaisempi (Buffalo & Erie County Public Library 2021).

2.2 Sarjakuvan historiaa maailmalla

Sarjakuvan esi-isät olivat painettuja kuvasarjoja, jotka kertoivat tarinaa (Kunzle 2017). Puupiirrosteknikka syntyi 1200–1300-luvulla ja myös pronssipainotekniikka kehittyi aikaisin (Kaukoranta & Kempainen 1982, 25, 297).

Ennen vuotta 1550 säilyneet kuvasarjat ovat puupainoksia. Englantilaiset kaiverajat kuvasivat aikansa monimutkaiset poliittiset kuviot pelikorttien muodossa, joita myytiin leikkaamattomina lehtinä. 1700-luvun lopun Englannissa vakiintuivat lehdissä ilmestyvät satiiriset comic stripit. (Kunzle 2017.)

Sarjakuvan yksi mainituimmista esi-isistä on Rodolphe Töpffer (1799—1846) (kuva 1). 1800-luvun puolivälin kuvasarjat ovat teknisesti hyvin lähellä nykyisiä sarjakuvia. Kuvien dramaattisuuteen ja rinnastukseen perustuvat kuvasarjat ilmestyivät albumeina. Kun sarjakuvaa alettiin julkaisemaan lehdissä, se toimi leikin lisäjäjänä. (Kaukoranta & Kempainen 1982, 29, 37.)



Kuva 1. Rudolphe Töpffer (The New School 2021)

Uusi amerikkalainen lehdistö toi mukanaan sarjakuvan, joka oli kehittynyt Euroopassa teknisesti valmiiksi, mutta toimivia tuotantoprosesseja ei oltu löydetty. Nykyisen amerikkalaisen sarjakuvan voisi katsoa syntyneen 1896, kun Richard Felton Outcaultin *Yellow Kid* (kuva 2) ilmestyi *World* -sanomalehdessä. Koska sarjakuva meni kaupaksi, sen levittämistä jatkettiin. Varhainen sarjakuva keskittyi sisällöltään satiiriin ja politiikkaan. (Kaukoranta & Kempainen 1982, 15.)



Kuva 2. Yellow Kid (Knudde 2021)

Aluksi sarjakuvat ilmestyivät broadsheet-muotoisissa lehdissä (Kaukoranta & Kempainen 1982, 27). Broadsheet on suuri lehtiformaatti, jota edustaa nykyään esimerkiksi Turun sanomat (Kluukeri 2017). Sarjakuva kasvoi suureksi ilmiöksi, kun alettiin julkaisemaan päivittäisiä strippejä. Sarjakuvalehdistöstä taas tuli itsenäinen vasta juuri ennen toista maailmansotaa. (Kaukoranta & Kempainen 1982, 31, 39.)

Vuoden 1926 New Yorkin pörssiromahduksen aiheuttama talouspula muutti sarjakuvan kenttää. Tämän myötä seikkailu- ja supersankarisarjat syntyivät ja piirrostyyli muuttui realistisemmaksi. (Kaukoranta & Kempainen 1982, 67.)

Ensimmäinen nykyisessä formaatissa julkaistu sarjakuvalehti Amerikassa oli 1933 julkaistu *Funnies on Parade* (Quattro 2004). 1937 sarjakuva löi läpi kunnolla ja nykyäänkin tunnettuja sarjakuvasankareita, kuten *Teräsmies*, tuli markkinoille. 1950-luvulla rikosaiheiset sarjakuvat nousivat muotiin ja myös pornografisia sarjakuvia alkoi ilmestyä. (Kaukoranta & Kempainen 1982, 37, 107.)

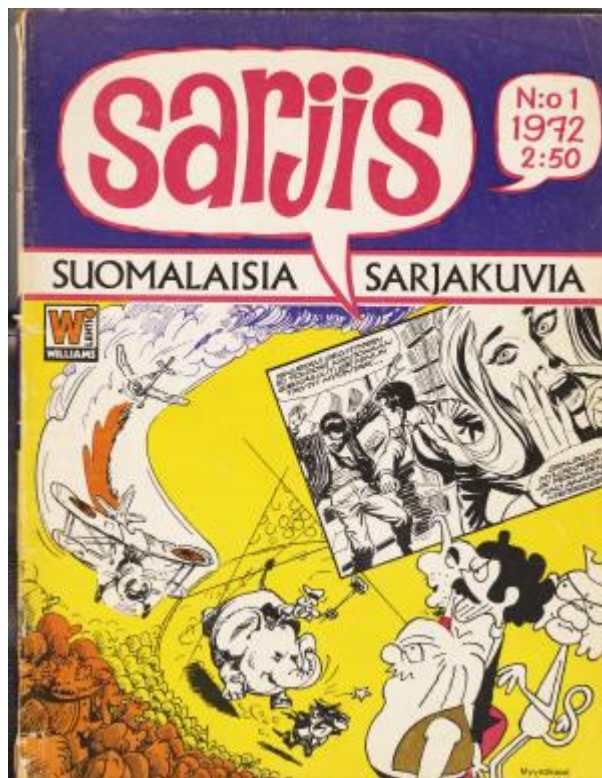
1967 sarjakuvan piirissä oltiin vallankumouksellisia; sarjakuvia oli sensuroitu tähän asti kovalla kädellä, mutta nyt näitä kieltoja alettiin rikkomaan (Kaukoranta & Kempainen 1982, 107).

Suomessakin oli kansanomaista kuvitusta jo 1800-luvulla. Sarjakuvista puhuttiin aikoinaan nimellä kuvasarjat ja esimerkiksi *Aku Ankka* oli vielä 1980-luvulla kuvasarjalehti. Sarjakuvia pidettiin moraalialöyhentävänä ja siten verrattaisena esimerkiksi pornografiaan (Kaukoranta & Kempainen 1982, 11). Vuonna 1956 val-

tiopäivillä jopa mietittiin sarjakuvien kieltämistä. Ensimmäinen sarjakuva Suomessa oli 1857 Sanomia Turusta- lehdessä ilmestynyt 14-osainen jatkokuvakerromus Koipeliinin linnoituksesta. (Kaukoranta & Kempainen 1982, 11, 169, 297).

1904 venäläisen sensuurin alla ilmestyi *Amerikkalainen kuvakirja*, jossa julkaistiin muun muassa sarjakuvia, jotka nykyään tunnetaan nimillä *Kissalan pojat* ja *Foxy Grandpa* (Rantanen 2005). 1942 *Teräsmies* rantautui Suomeen. Jatkosodan päätyttyä amerikkalaiset sarjakuvat levisivät nopeasti. *Helsingin sanomat* oli jo vuosikymmenen taitteessa alkanut julkaista Disneyn *Aku Ankkaa* ja Bushmillerin Ullan ja Rex Maxonin *Tarzan*a. 1940-luvulla Suomeen tuli myös englantilaisia sarjakuvia, muun muassa Raymondin *Rip Kirby*. (Kaukoranta & Kempainen 1982, 205.)

1949 suomalaisen sarjakuvan piiriin tuli uusi muutos, kun alkoi ilmestyä kolme pelkästään sarjakuvaa sisältävää lehteä: *Seikkailusta Seikkailuun*, *Seikkailusarja Buffalo Bill* ja *Sarjakuvalehti*. Aluksi sarjakuvalehdet sisälsivät useita eri sarjakuvia, mutta kävi nopeasti ilmi, että lukijat pitivät enemmän lehdistä, jotka kantoivat vain jotain tiettyä sarjaa. (Kaukoranta & Kempainen 1982, 205.) 1971 Kustannus Oy Williams päätti alkaa julkaisemaan ensimmäistä kokonaan suomalaista sarjakuvalehtiä *Sarjista* (kuva 3) (*Sarjis – suomalainen sarjakuvalehti - sarjakuvapiirtäjän muistelmat 2021*). 80-luvulle päästessä sarjakuva oli rikastunut sisällöltään, mutta mahdollisesti myös vaikeutunut luettavuudeltaan (Kaukoranta & Kempainen 1982, 261).



Kuva 3. Sarjis-lehden ensimmäinen numero (Sarjis – suomalainen sarjakuvalehti - sarjakuvapiirtäjän muistelmat 2021)

Ensimmäisiksi japanilaisiksi sarjakuviksi eli *mangoiksi* tai niiden esi-isiksi uskotut piirroksot sijoittuvat 1100- ja 1200-luvuille. Ne ovat usean artistin piirtämiä kuvasarjoja, joissa esiintyy sammakoita ja jäniksiä. Kuvasarja tunnetaan nimeltään *Choju-giga, Scrolls of Frolicking Animals* (kuva 4). Edo-kaudella (1603–1867) toinen piirrossarja *Toba Ehon* juurrutti mangon konseptia. Termiä käytettiin kuitenkin ensimmäistä kertaa vuonna 1798 kuvaamaan Santou Kyoudenin kuvakirjaa *Shiji no Yukikai* eli *Neljä vuodenaikaa*. Vuonna 1814 käsite ilmaantui jälleen Aikawa Minan *Manga hyakujon* nimessä ja Katsushika Hokusain ylistetyssä *Hokusai Mangassa*. Hokusain mangapiirrosten sanotaan olevan ensimmäisiä esimerkkejä sarjakuvista. (Kordic, Pereira & Martinique 2017.)



Kuva 4. Choju-giga (Trekzone 2021)

Kun Japani oli Amerikan valloittamana 1945-1952, toivat amerikkalaiset mukanaan omat sarjakuvansa, mikä vaikutti paljon japanilaisen sarjakuvan kehitykseen. Japanilaiset kehittivät oman piirtotyylinsä, ja sarjakuvia alettiin julkaisemaan ensin sanoma- ja muissa lehdissä, kunnes ajan myötä viikoittaiset tai kuukausittaiset sarjakuville omistetut lehdet alkoivat ilmestymään. Ensimmäisiä moderneja, menestyksekkäitä manga-artisteja olivat muun muassa Osamu Tezuka ja Machiko Hasegawa. (Kordic ym. 2017.)

Miehityksen jälkeisinä vuosina, erityisesti vuosien 1950 ja 1969 välillä mangan lukijakunta kasvoi yhä suuremmaksi, mikä johti sen jakautumiseen kahteen päägenreen. *Shounen* on pojille suunnattu sarjakuva ja *shoujo*, tytöille suunnattu. *Shounen* sisältää yleensä seikkailuja ja kamppailuja, urheilua, teknologiaa ja joskus seksuaalisuuden teemoja ja päähahmo on yleensä mies. *Shoujo* voi olla monilta osin hyvin samankaltaista, mutta aiheiltaan se on tytöille suunnattua. Näiden päägenrejen alla on lisää muun muassa eri ikäryhmille suunnattuja alagenrejä. (Kordic, Pereira & Martinique 2017.)

Manga löysi tiensä Eurooppaan 1970-luvulla. Euroopassa suurimmat markkinat mangalle ovat Ranskassa, ja Ranska ja Japani ovatkin tuottaneet yhteisiä sarjakuvateoksia kuten *Ulysses 31*, *Jayce and the Wheeled Warriors* or *Mysterious Cities of Gold*. Amerikkaan manga rantautui ensin osavaltioiden kuten Hawaiiin kautta, joissa aasialaisten maahanmuuttajien osuus on suuri. Amerikkalaiset

marketit ovat kuitenkin vähemmän hyväksyviä ulkopuolisille kulttuurivaikutteille ja muiden kulttuurien materiaaleja amerikkalaistetaan usein, joten suurempaan suosioon manga on noussut USA:ssa aika vasta. Kääntäjä-kirjailija Frederik Schodtin tuotosten suosion jälkeen perustettiin kustantamisyhtiöitä kuten Viz Media 1980-luvulla. Vuonna 2002 Tokyopop alkoi julkaista mangaa kirjamuodossa ja sarjoista kuten *Naruto* ja *Dragon Ball* tuli suuria hittejä nuorison keskuudessa. Mangaan suosiota Japanin ulkopuolella auttoi myös anime eli japanilainen animaatio. (Kordic, Pereira & Martinique 2017.)

Suomeen manga saapui ensimmäistä kertaa vuonna 1985, tosin tämän jälkeen manga ilmaantui Suomen markkinoilla vasta vuonna 1995 kun *Akira*a (kuva 5) alettiin julkaista. Mangaa oli tosin suhteellisen vaikeaa saada käsiinsä ennen vuotta 2003, jolloin alkoi Suomen mangabuumi. (Valaskivi 2009, 14.) Manga sisältää paljon kuvallisen kerronnan keinoja, joita ei perinteisesti ole käytetty länsimaisessa sarjakuvassa (McCloud 2006, 215).



(c)

Kuva 5. *Akira* (Katsuhiro, 1982)

2.3 Sarjakuvan tarinankerronta

Sarjakuvan tarinankerronnan voi jakaa viiteen osaan: *hetkien valinta*, *ruutu*, *kuva*, *sanat* ja *flow*. Nämä viisi osa-aluetta ovat olennaisia, jotta tarinankerronta sarjakuvassa on selkeää ja uskottavaa. (McCloud 2006, 10.)

Hetkien valinta tai *choice of moment* tarkoittaa mitkä hetket valitaan näytettäväksi sarjakuvassa, ja mitkä ei. Jokainen ruutu näyttää kokonaisen toiminnan tai tapahtuman, ja vie sarjakuvan tarinaa eteenpäin jollain tavalla. (McCloud 2006, 12–14.)

Ruutu tai *frame* sisältää sarjakuvaruudun kuvakulman ja rajauksen. Rajaus tai *cropping* tarkoittaa sitä, näytetäänkö kuva läheltä vai kaukaa. Se mitä kuvassa näytetään tuo lukijalle tietoa hahmoista sekä maailmasta, jossa ne ovat. Kuvakulmilla voi kertoa miten lukijan tulisi suhtautua esitettyyn asiaan, esimerkiksi jättiläisen suuruutta ja pelottavuutta voi korostaa käyttämällä alhaalta ylös -kuvakulmaa. (McCloud 2006, 19, 21.)

Kuva tai *image* tarkoittaa asioiden näyttämistä selkeinä kuvina. Siihen sisältyy myös kysymys siitä, näytetäänkö tiettyjä asioita vai ei ja tietääkö lukija enemmän kuin sarjakuvan hahmo vai kokeeko hän asiat yhdessä hahmon kanssa. Olenaisista on myös mitä tapahtuu ruutujen välissä. Kuvan asetelma voi kertoa paljon ja sitä voi hyödyntää tehostamaan juonen elementtejä. (McCloud 2006, 15, 23, 25.)

Sanat, *words*, antavat tärkeää lisäinformaatiota kuviin. Tekstin pitää olla selkeää sekä fontiltaan että kieleltään. Teksti voi muuttaa kuvan tarkoitusta. Joitain asioita on vaikea ilmaista pelkästään kuvallisesti ja silloin teksti on hyvä apuväline kertomaan tarinaa. Teksti voi tietyissä konteksteissa olla myös pääosassa, esimerkiksi kahden hahmon välisessä keskustelussa. (McCloud 2006, 30, 31.)

Flow'lla tarkoitetaan lukijan saattamista paneelista paneeliin tarinan mukana. Osa flow'ta on sarjakuvan lukusuunta, esimerkiksi länsimaissa sarjakuvaa luetaan vasemmalta oikealle, ylhäältä alas. Sama logiikka pätee puhekuplien lukujärjestyksessä. Myös ruutujen sisältämien kuvien sommitelmat ja niiden liikkeen suunta ohjaa flow'ta ohjaamalla lukijan katsetta. Nettisarjakuvassa flow voi olla erilainen, koska mahdollisuudet tehdä erilaisia formaatteja ovat laajemmat: nettisarjakuvissa voi muun muassa hyödyntää skrollaamista. (McCloud 2006, 32, 33, 38.)

Tarinankerronnan kannalta on myös tärkeää, että pystyy ilmaisemaan eri tunne-tiloja hahmojen ilmeiden ja kehonkielen kautta. Hahmojen tunteiden ilmaiseminen ilmeiden ja kehonkielen kautta antaa lisäinformaatiota hahmoista ja niiden

suhteista toisiinsa. Koska lukija pystyy samaistumaan hyvään tarinaan, on tärkeää ilmaista hahmojen tunteita, asenteita ja päämääriä. Ne tarjoavat lukijalle mahdollisuuden samaistumiseen, mikä ylläpitää kiinnostusta tarinaan. (McCloud 2006, 81, 93, 107, 120.)

Japanilaisten sarjakuvien tarinankerronta eroaa perinteisesti hieman länsimaisista sarjakuvista. Mangan tarinankerronnan erityispiirteisiin kuuluu muun muassa helposti tunnistettavat hahmot hahmot, joilla on yksinkertaiset emotiiviset kasvot, pitkälle kehittyneet genret, vahva paikan tuntu, laaja vaihtelu hahmosuunnittelussa, sanattomien panelejen toistuva käyttö, pienet realistiset yksityiskohdat, liike, jossa lukija kulkee ikään kuin hahmon kanssa, ja tunnetiloja korostavat efektit. Nykyään raja japanilaisten ja länsimaisten sarjakuvien tarinankerronnan välillä on kuitenkin ruvennut katoamaan ja japanilaisten sarjakuvien kuvakerrontaa hyödyntävät myös monet vaikutteita saaneet länsimaiset sarjakuvapiirtäjät. (McCloud 2006, 216.)

2.4 Tausta sarjakuvassa

Taustaa voi kohdella omana hahmonaan. Hyvin tehty tausta on yhtä elävä kuin sarjakuvan hahmot ja se on tunnelman välittämisessä ratkaiseva tekijä. Sitä voi käyttää hahmojen tunteiden välittämisen keinona lukijalle. Tausta on olennainen osa hahmojen kokemuksien ymmärtämistä. Se voi myös ennakoida tulevia tapahtumia tai kertoa sanattomasti jo tapahtuneista asioista, sekä antaa informaatiota kulttuurista johon tarina sijoittuu. (Hanson, 2021.)

Elävä tausta voi tukea hahmojen luonteen kuvaamista, esimerkiksi laiskan hahmon huone voi olla sotkuinen. Myös sillä, millainen hahmojen kanssakäyminen ympäristönsä kanssa on voi kertoa paljon hahmoista, esimerkiksi lapsihahmo saattaa pyrkiä koskettelemaan asioita ympärillään, kun taas fokuoituneempi aikuishahmo voi jättää ympäristönsä huomiotta kokonaan. (Hanson 2021.)

Kun kohtausten aloittaa laajakuvalla ympäristöstä, johon se sijoittuu, lukija pysyy paremmin kärryllä tapahtumien ympäristöstä eikä taustaa tarvitse näyttää yhtä paljon lopun kohtausten aikana. (Crilley 2016.)

Taustaan on hyvä lisätä pieniä persoonallisia yksityiskohtia. Tämä elävöittää taustaa ja eri ympäristöjä on helpompi erottaa toisistaan. Taustaa auttaa elävöittämään myös se, jos pieniä asioita muutetaan kohtausten välillä. (Crilley 2016.)

Taustaa tehdessä perspektiivin perusteiden osaaminen on usein hyvin olennaista. Se lisää todellisuuden tuntua ja vahvistaa lukijan kokemusta uppoutumisesta tarinaan. Taustan todellisuudentunnun rakentamisessa on hyvä käyttää pohjana olemassa olevia ympäristöjä. (Crilley 2016.)

Tausta voi olla yksityiskohtainen tai esimerkiksi tasainen väritausta. (Crilley 2016.)

Tutkimustani varten määrittelen kolme taustatyyppiä:

1. Yksityiskohtainen tausta: näyttää sarjakuvan maailmaa
2. Teksturoitu tausta: ei näytä miljöötä, tehokeinona tunnelmalle
3. Tasaisen värinen tausta: Voidaan käyttää syvemmän tunnelman luomiseen, usein hyvin neutraali

Liitteissä (Liite 1) on esimerkkejä sarjakuvan taustasta.

3 TUTKIMUSASETELMA

Aloitin päättämällä kolme tunnetilaa tai tunnelmaa, joita haluan välittää sarjakuvan kautta. Toteutan näiden pohjalta kolme sivun pituista sarjakuvakohtausta, jotka eivät liity toisiinsa. Valituiksi tunnelmiksi päätyivät uhkaava, toiveikas ja lempeä.

Aluksi suunnittelen sivun ja teen taustat, miten tekisin normaalisti ja luonnostaan. Analysoin miksi teen näin, mitä pyrin missäkin ruudussa viestimään taustalla. Kun sivut ovat valmiit, teen valitsemiini ruutuihin kaksi muuta taustavaihtoehtoa.

Analysoin tämän jälkeen sitä, miten taustan vaihto omasta mielestäni vaikuttaa sivujen tunnelmaan ja tarinankerrontaan.

Kun tämä vaihe on valmis, teen kyselyn nettiin, jossa muut saavat kommentoida samoja asioita. Analysoin tulokset lopuksi ja vertaan Pohdinnassa vastanneiden tulkintoja taustojen vaikutuksista omiin tulkintoihini.

4 TEOSOSA

4.1 Tekovaihe

Kun olin päättänyt tunnelmat, joiden pohjalta teen sarjakuvat, seuraava vaihe oli sivujen käsikirjoitus. Päädyin siihen, että en liitä opinnäytetyötä siihen tarinan vaiheeseen, jossa se on kirjoitushetkellä.

Tunnelmat ja ideat:

1. Uhkaava. Evernessin rajan valtaistuin.
2. Toiveikas. Uudelleenpiirros sarjakuvastani Everness, luku 5, s. 20 (Liite 4).
3. Lempeä/Rakastava, Äiti ja vauva.

Tein Clip Studio Paintin sarjakuvatyökalulla sivujen ruudutuksen valmiiksi. Sitten tein luonnokset. Luonnostelin osan sivuista digitaalisesti ja osan perinteisesti (Liite 2). Sarjakuvaa 1 varten tein myös hahmosuunnittelua, koska vaikka kyseiset hahmot olivat jo olemassa, heillä ei ollut selkeää referenssikuvaa olemassa (Liite 3). Kun luonnokset olivat valmiit aloin tussaamaan ruutuja. Tein sivut 1 ja 2 ensin ja sivun 3 viimeisenä. Tein tussauksen ensin valmiiksi yksinkertaisimpiin ruutuihin ja jätin eniten yksityiskohtia vaativat ruudut viimeiseksi, esimerkiksi sarjakuva 1, ruutu 1. Lopuksi väritin ruudut ja lisäsin tekstit Clip Studio Paintin tekstityökalulla.

Kun sivujen ensimmäiset versiot olivat valmiit, suunnittelin ja tein vaihtoehtoiset taustat. Sitä varten valitsen jokaiselta ruudun tai ruutuja, joihin teen kaksi muuta taustavaihtoehtoa.

4.2 Teosten analyysi

Tässä luvussa tarkastelen töitä formalistisen analyysin kautta. Kaikki sivut ovat mustavalkoisia ja niissä on hyödynnetty länsimaista perspektiiviä.

Ensimmäinen sarjakuva: Uhkaava

Ensimmäinen sarjakuva koostuu kolmesta ruudusta (kuva 6). Ensimmäisessä ruudussa on kolme hahmoa. Keskimäinen, naishahmo, istuu köynnöksistä muodostuvalla valtaistuimella. Kaksi muuta hahmoa, miehet, ovat hänen molemilla puolillaan, vartioimassa. Heillä on keihäät. Taustalla näkyy roikkuvia köynnöksiä sekä luolan seinämiä.



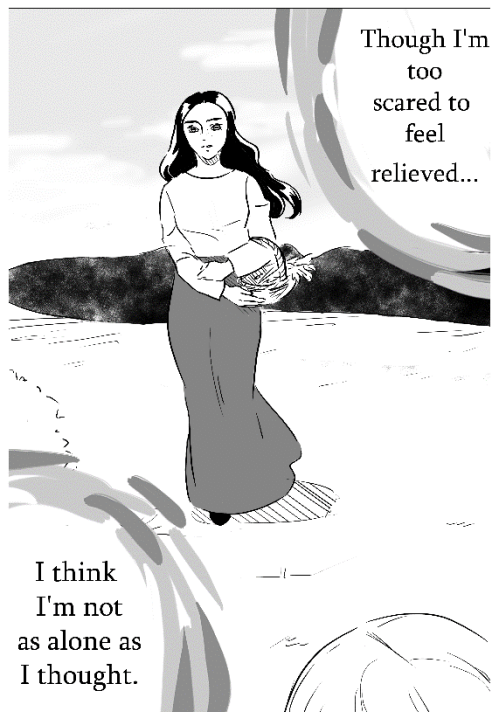
Kuva 6. Ensimmäinen sarjakuva.

Toinen ruutu näyttää lähikuvaa keskellä istuvasta naisesta. Hänet on kuvattu viis-
tosta hänen oikealta puoleltaan. Lähikuvasta näkee, että hänen silmänsä ovat
kokonaan valkoiset, niissä ei ole iiristä tai pupillia. Naisesta lähtee ikään kuin jon-
kinlaista auraa.

Viimeinen ruutu näyttää lähikuvan vasemmanpuoleisesta vartijasta. Hänenkin sil-
mänsä ovat valkoiset ja hänen ympärillään näkyy auraa. Tunnelma on mystisen
uhkaava.

Toinen sarjakuva: Toiveikas

Toinen sarjakuva koostuu yhdestä ruudusta (kuva 7). Siinä näkyy naishenkilö, kävelemässä ulkona laakealla alueella. Tapahtuma sijoittuu päiväsaikaan. Kaukana taustalla näkyy metsää ja sen yllä poutainen taivas. Nainen kantaa korja, jossa on poimittuja kasveja. Ruudun vasemmassa alareunassa näkyy toisen hahmon päälaki takaapäin. Nainen kävelee toisen hahmon luo. Tunnelma on toiveikas.



Kuva 7. Toinen sarjakuva.

Kolmas sarjakuva: Lempeä/Rakastava

Kolmas sarjakuva koostuu neljästä ruudusta (kuva 8). Ensimmäisessä ruudussa näkyy huone. Huone on hämärä ja ainut sitä valaiseva asia on takka, jossa palaa tuli. Huone on aika tyhjä, takan vieressä on puita korissa ja jakkara, ikkuna sekä lattialla matto. Etualalla näkyy takaapäin kuvattu hahmo istumassa tuolissa. Hänellä on jotain sylissään.



Kuva 8. Kolmas sarjakuva.

Toinen ruutu näyttää ensimmäisessä ruudussa olleen edestäpäin. Kyseessä on äiti, jolla on nukkuvaa vauvaa sylissä. Hänen harteillaan on huivi ja hänen polvillaan peitto. Hänen takanaan huoneessa näkyy vain tyhjä seinä. Tunnelma on lempeän rakastava.

Kolmas ruutu on lähikuva äidin kasvoista, kun hän katselee vauvaa lempeä ilme kasvoillaan. Tausta on vaaleanharmaa ja siinä näkyy pehmeitä, valkoisia, pyöreitä kuvioita.

Viimeinen ruutu on lähikuva vauvasta. Hänet on kääritty kapaloon ja hänellä on hieman kiharia hiuksia. Kuvassa näkyy myös äidin käsi. Tunnelma on lempeän rakastava.

4.3 Vaihtoehtoiset taustat

Tein jokaiselle kolmesta sarjakuvasta alkuperäisen taustan lisäksi kaksi vaihtoehtoista taustaa joko yhteen tai kahteen ruutuun. Halusin että kaikkiin sarjakuviin tulisi yksityiskohtainen tausta ja tumma tai vaalea teksturoitu tai tasavärinen tausta.

Sarjakuvaan yksi tein vaihtoehtoiset taustat toiseen ja kolmanteen ruutuun. Ruutujen alkuperäiset taustat ovat samankaltaiset, joten noudatan tätä myös vaihtoehtoisissa taustoissa.

Ensimmäinen vaihtoehtoinen tausta on tasaisen värinen (kuva 9). Valitsin tasaisen valkoisen värin. Tausta keventää tunnelmaa ja se tuntuu olevan jotenkin pysähtynyt. Mielestäni se ei tuo sarjakuvaan mitään lisää.



Kuva 9. Sarjakuva 1, vaihtoehtoinen tausta 1.

Ensimmäisen sarjakuvan toinen vaihtoehtoinen tausta (kuva 10) on yksityiskohdainen, eli se kuvaa tapahtuman ympäristöä. Se tekee tunnelmasta neutraalimman ja jättää enemmän lukijan tulkittavaksi siitä, keitä hahmot mahdollisesti ovat.



Kuva 10. Sarjakuva 1, vaihtoehtoinen tausta 2.

Sarjakuva 2. koostuu vain yhdestä ruudusta, joten taustan muutos koskee koko sivua (kuva 11). Koska alkuperäisessä versiossa tausta oli yksityiskohtainen, valitsin vaihtoehtoisiin versioihin teksturoidut taustat. Tasaisen värisiä taustoja en valinnut, koska koin niiden olevan liian pelkistetyt koko sivun kuvaan.



Kuva 11. Sarjakuva 2, vaihtoehtoinen tausta 1.

Kuvan 2 ensimmäinen vaihtoehtoinen tausta on musta, johon on lisätty valkoisella brushilla tekstuuria tuomaan perspektiivin tuntua. Tunnelma muuttuu synkäksi ja hieman ristiriitaiseksi. Sivun teksti viestii helpotusta mutta taustan mustuus sotii tätä vastaan ja voisi kertoa esimerkiksi, että tilanne ei olekaan niin hyvä kuin mitä hahmo olettaa. Tätä voisi käyttää tehokeinona ennakoimaan negatiivista käännettä tarinassa.

Kuvan 2 toinen vaihtoehtoinen tausta liukuu epätasaisesti valkoisesta harmaaseen (kuva 12). Taustassa on useampaa harmaan sävyä. Tunnelma säilyy positiivisena ja korostaa kahta ruudussa olevaa hahmoa sen sijaan, että korostaisi vain keskiössä olevaa hahmoa, jonka narratiivia seuraamme.



Kuva 12. Sarjakuva 2, vaihtoehtoinen tausta 2.

Kolmannessa sarjakuvassa taustan muutos kohdistuu ruutuun kolme, jossa on lähikuva äidistä. Kolmannessa sarjakuvassa en valinnut yksityiskohtaista taustaa mihinkään versioon, koska hahmon tausta koostuu lähinnä seinästä, eikä sinne siis olisi tullut kauheasti yksityiskohtia mitä piirtää.

Ensimmäinen vaihtoehtoinen tausta (kuva 13) on tasaisen valkoinen. Tunnelma on positiivinen ja äidin tunne välittyi, joskaan ei yhtä kärjistetyksi kuin alkuperäisessä versiossa. Valkoinen tausta yhdistettynä muihin sivulla esiintyviin taustoihin antaa sen vaikutelman, että lukija todella katsoo tapahtumaa ulkoapäin. Alkuperäinen tausta päästää lukijaa enemmän äidin tunnemaailmaan.



Kuva 13. Sarjakuva 3, vaihtoehtoinen tausta 1.

Kolmannen kuvan toinen vaihtoehtoinen tausta (kuva 14) on musta, jossa on hieman valkoista brush -tekstuuria. Tästä saa vaikutteen, että pääsemme jälleen äidin pään sisään, mutta tunnelma muuttuu ehkä hieman pelottavaksi, aivan kuin äiti tahtois jotain paha sylissään olevalle lapselle.



Kuva 14. Sarjakuva 3, vaihtoehtoinen tausta 2.

5 KYSELY SARJAKUVAN TAUSTOIHIN LIITTYEN

5.1 Kyselyn rakenne ja kysymykset

Tein kyselyn (Liite 5) Google Forms-ohjelmalla. Kyselyn voi jakaa kolmeen osaan, yksi osa yhtä sarjakuvaa kohden. Jokainen osa koostuu kolmesta kysymyksestä, jotka ovat joka osassa samat. Kyselyssä itsessään kysymyksiä ei oltu jaettu selkeisiin osiin, joten myöskään analyysivaiheessa niitä ei esitetä osissa, vaan kysymys kerrallaan.

Ensimmäisessä kysymyksessä vastaajalle annetaan sarjakuva alkuperäisellä taustalla ja kysytään, millainen tunnelma on vastaajan mielestä. Seuraavaksi kysytään, miten tunnelma muuttuu, kun taustaa tai taustoja on vaihdettu. Jokaisen sarjakuvan 1. ja 2. vaihtoehtoista taustaa kohden on yksi kysymys. Lopuksi vastaajalle paljastetaan suunnittelemani tunnelma ja pyydetään valitsemaan kolmesta taustavaihtoehdosta se, joka heidän mielestään välittää tätä tunnelmaa parhaiten.

5.2. Kyselyn tulokset

Kyselyyn tuli 54 vastausta. Vastaukset ovat anonyymeja. Kysymykset 1, 4, 5, 8, 9 ja 12 olivat pakollisia. Kysymyksiin 1–3, 5–7 ja 9–11 vastattiin tekstillä ja kysymykset 4,8 ja 12 olivat monivalintakysymyksiä joista valittiin yksi vaihtoehto.

Ensimmäisessä kysymyksessä kysytään, millainen tunnelma sarjakuvassa on vastaajan mielestä. Kysymyksessä on ensimmäinen sarjakuva alkuperäisellä taustalla. Kysymys oli pakollinen.

Sarjakuvan tunnelmaa kuvattiin lähinnä negatiivisilla, painavaa tunnelmaa kuvaavilla adjektiiveilla sekä kohtausten mystisyyteen ja taianomaisuuteen viittaavilla adjektiiveilla. Myös keskellä olevan naishahmon korkea asema välittyi vastaajille.

Käytetyimmät adjektiivit olivat uhkaava (12 vastausta), jännittävä/jännitteinen/jännittynyt (9) ja mystinen tai mystiikka (9). Muita useamman kerran esiintyneitä negatiivissävytteisiä adjektiiveja oli pahaenteinen, aggressiivinen, draamaattinen, odottava, painostava, pelottava, karu, vaarallinen ja surullinen.

Mystisyyteen ja taianomaisuuteen viittaavia adjektiiveja, jotka esiintyivät useamman kerran, olivat mystinen tai mystiikka (9), fantasia (2), voimakas (2) ja maaginen (2).

Yksittäisissä vastauksissa tuli esille myös tulkintoja, kuten rauhaton, eteerinen, aavemainen, haikea, vihamielinen, tiivis tunnelma, riitaisa, synkkä, muinainen mytologia, hallitseva, päättäväinen, yliluonnollinen luontotarua, mahtipontinen, haastava, satumainen ja enteilevä.

Kysymyksessä 2 kysyttiin, miten tunnelma muuttuu, kun kahdesta ruudusta on vaihdettu tausta. Kysymyksessä on sarjakuva 1, vaihtoehtoinen tausta 2. Vastauksia tähän kysymykseen tuli 54.

Suurimmaksi osaksi vastaajat kokivat, että taustan muuttaminen teksturoidusta yksityiskohtaiseen kevensi sarjakuvan tunnelmaa ja teki siitä rauhallisemman tai neutraalimman, mutta aiempi tunnelma säilyi jossain määrin (16). Eräs vastaaja ilmaisi tulkintansa näin: "Mielestäni tunnelma tulee kasvoista. Tunnelma sinällään ei muutu, mutta kuvat ovat valjempia. Tummempi oli parempi."

Yksi vastaaja ilmaisi, että yksityiskohtainen tausta kaikissa ruuduissa lisäsi jatkuvuutta sarjakuvassa. Toinen kommentoi, että tämä lisäsi yleistä hälyä.

Neljä vastaajaa kuvasi tätä ilmiötä käyttämällä ilmaisua tunnelman latistumisesta tai laimenemisestä. Neljän mielestä tunnelma joko ei muuttunut ollenkaan tai juurikaan. Pari vastaajaa kommentoivat, että tunnelma tuntui pysähtyneemmältä ja hahmot joko tuntuivat vähemmän eläviltä tai patsasmaisemmilta. Yksi kommentoi: "Tunnelma on rauhallisempi ja nainen ei vaikuta olevan edes hereillä. Ruuduista saa ennemmin sellaisen kuvan, että siinä vartioidaan patsasta, eikä elollista olentoa."

Yksi vastaaja oli kuitenkin eri mieltä ja vastasi tunnelman olevan nopeatempoisempi. Kahden vastaajan mukaan hahmojen tunteet eivät välittyneet yhtä hyvin kuin edellisen kysymyksen kuvassa. Pari vastaajaa sanoi myös, että tunnelma oli luonnollisempi tai arkisempi ja alemmat kuvat välittyivät vain lähikuviksi. Kaksi

vastaajaa tulkitsti tunnelmaa myös hämmentyneeksi: "Aivan kuin kaksi hahmoa ihmettelisivät jotain, tai ovat hämmentyneitä jostakin."

Lisäksi tunnelmaa kuvailtiin seuraavin ilmaisuin: "yliluonnollinen", "pohtiva", "sarjakuvamaisempi", "hallitseva", "ohjaava", "synkkä", "enemmän haikea", "ihmiset keskustele", "vakava", "mystinen", "jumalallinen" sekä "hahmot ei niin keskeiset".

Kysymyksessä 3 kysyttiin, miten tunnelma muuttuu, kun kahdesta ruudusta on vaihdettu tausta. Kysymyksessä on sarjakuva 1, vaihtoehtoinen tausta 1. Vastauksia kysymykseen tuli 52.

Koettiin, että valkoinen tausta teki sarjakuvasta jotenkin keskeneräisen tai tyhjän ja tunnelman vaikeasti tulkittavaksi (15). Pari vastaaja kiinnitti tämän yhteydessä huomiota siihen, että hahmojen kasvot eivät ilmaise tunnetilaa tarpeeksi, että tunnelma välittyisi. Toisaalta n. saman verran vastauksia tuli, että alkuperäisen taustan synkkä tunnelma välittyi heille edelleen hahmojen kasvojen kautta, mikä oli ristiriidassa valoisan taustan kanssa.

14 vastaajaa sanoi tunnelman kevenevän ennestään tai synkkyuden katoavan kokonaan. Kolme vastaaja koki, että eroa edellisiin vaihtoehtoihin ei ollut. Kuvailtiin myös odottavaksi, apaattisemmaksi, intensiivisemmäksi, alakuloiseksi, pysähtyneemmäksi ja kysyvän jumalalliseksi.

Kaksi koki että tausta voisi keskittää huomiota mahdolliseen dialogiin ja yksi koki että hahmot salaviestivät katsekontaktilla. Myös mokien miettiminen tuli esille:

"Valkoisesta "Blank" taustaisesta ruudusta tulee usein mieleen ajatus, että hahmo on tehnyt jotain tyhmää tai vahingon ja vasta nyt tajuaa sen ja katuu sitä. "Oh...Aivan se eilinen..."-tyyliin."

Kuvailtiin myös sanoilla rauhallinen, valaistu, odottava, valoisampi, levollisempi, positiivisempi, enemmän vihan olemusta, kevyt, ystävällinen, neuvotteleva. Kahden vastaajan mielestä henkilöt erottuvat paremmin, toisen mielestä ne vaikuttivat irrallisilta.

Kysymyksessä 4 paljastettiin, että sarjakuvan 1 tunnelman on tarkoitus olla "uhkaava" ja kysytään, missä vaihtoehdossa tämä välittyy parhaiten. Kysymys oli pakollinen. Vaihtoehdot kysymykseen olivat 1. vaihtoehtoinen tausta 2, 2. alkuperäinen tausta ja 3. vaihtoehtoinen tausta 1.

Enemmistö, 85,2 % vastaajista valitsi vaihtoehdon 2 eli alkuperäisen taustan. 9,3 % vastaajista valitsi vaihtoehdon 1 ja 5,6 % vaihtoehdon 3.

Kysymyksessä 5 kysytään, millainen tunnelma sarjakuvassa on vastaajan mielestä. Kysymyksessä on sarjakuva 2, alkuperäinen tausta. Kysymys oli pakollinen.

Tätä kysymystä varten luokittelin vastaukset kategorioihin *positiiviset ja neutraalit* ja *negatiiviset*. Sarjakuvan 2 tunnelma tulkittiin 61,1 % positiiviseksi/neutraaliksi ja 38,9 % negatiiviseksi.

Positiiviset ja neutraalit kategoriassa on adjektiiveja kuten helpottunut, leppoisa, voimaantuva, lohdullinen, rento, ajatteleva, mielteliäs, toiveikas, seesteinen ja neutraali, ja *negatiivisissa* epätoivoinen, masentunut, pelokas, yksinäinen, surullinen, haikea, huolestunut ja melankolinen.

Neutraaleita vastauksia oli 3. Positiivisissa eniten kuvattu rauhalliseksi (11) ja toiveikkaaksi (6). Lisäksi negatiivisemmissä tunteissa yksinäisyys (5) ja melankolia olivat eniten esillä. Negatiivisia adjektiiveja oli lisäksi pysähtynyt, sekava, surullinen, ahdistava tai tympääntynyt, jännittynyt, kaihoisa, epävarma, tunteellinen, eksynyt, haavoittuva, varovainen ja arka. Eräs vastaaja tulkitsi hahmon pelkäävän olevansa odottamattoman seuran kanssa. Sarjakuvaa kuvailtiin myös sanoin tuullinen ja unenomainen.

Kysymyksessä 6 kysyttiin, miten tunnelma muuttuu, kun tausta vaihdetaan. Kysymyksessä on sarjakuva 2, vaihtoehtoinen tausta 1. Kysymykseen tuli 54 vastausta.

Kun tausta vaihdettiin vaihtoehdoiseen taustaan 1, suurin osa vastauksista oli sitä mieltä, että tunnelma synkistyi. Adjektiivit pelottava tai pelkäävä (13), yksinäinen (5), uhkaava (8), synkkä (8) ja ahdistava (7) esiintyivät eniten. 8 ihmistä sanoi, että tumma tausta antoi vaikutelman, että hahmo oli enemmän oman päänsä sisässä tai ajatuksissaan. Kaksi vastaajaa sanoi, että saa kuvan kuin hahmo kammoaisi odottamatonta seuraa tai häntä seurattaisiin. Myös sanat unenomainen (kaksi vastausta) ja painajainen (yksi vastaus) esiintyivät.

Myös positiivisia tulkintoja oli. Niissä tunnelmaa kuvailtiin ilmauksin "helpottunut", "kuvastaa enemmän vahvuutta" ja "voimakkaampi ja positiivisempi kuva".

Lisäksi kuvattiin sanoilla keskittynyt, surullinen, salaperäinen, haikea, eksynyt, tausta ei sovi kuvaan.

Kysymyksessä 7 kysyttiin, miten tunnelma muuttuu, kun tausta vaihdetaan. Kysymyksessä oli sarjakuva 2, vaihtoehtoinen tausta 2. Vastauksia tähän kysymykseen tuli 52.

Vaihtoehdossa 2 mielipide muuttui selkeästi positiivisemmaksi. Jos vastaukset jaetaan jälleen kategorioihin *positiivinen ja neutraali ja negatiivinen*, ensimmäisen kategoria käsittää 86,5 % vastauksista. Negatiiviseksi luokittelimiani vastauksia oli siis vain 13,5 % tai 7 vastausta. Näitä tuli esiin surullisuus, epävakaisuus, vakavuus, epävarmuus, uhkaavuus, masentuneisuus ja yksinäisyys.

Positiivisissa vastauksissa tunnelmaa kuvataan toiveikkaaksi (10), odottavaksi, valoisaksi 2, helpottuneeksi, rauhalliseksi (2), taivaalliseksi, tynemmäksi, rohkaistuvaksi, helpottuneeksi ja lämpimäksi.

Neutraaleiksi lukemissani vastauksissa on sekä vastauksia, joissa tunnelmaa kuvaillaan suoraan neutraaliksi (3) tai tämä ilmaistaan muuten, esimerkiksi sijoittamalla tunnelman kahden edellisen taustavaihtoehdon väliin (3). Sama asia on ilmaistu myös esimerkiksi kommentoimalla että "voimakkaat tuntemukset häviää". Pari vastaajaa kuvasi tunnelmaa unenomaiseksi. Kuten sarjakuvan 1 vaihtoehtoiseen taustaan 1, tähänkin on tullut kommentteja tunnelman laimentumisesta ja visuaalisen asun tylsyydestä (3). Taustaa kuvataan myös hämmentyneeksi, muistelevaksi, asialliseksi, mietiskeleväksi, irralliseksi, aikaan jäätyneeksi, poissaolevaksi, rauhalliseksi mutta mainosmaiseksi, poissaolevaksi ja epämääräiseksi.

Kysymyksessä 8 paljastettiin, että sarjakuvan 2 tunnelman on tarkoitus olla "toiveikas" ja kysytään, missä vaihtoehdossa tämä välittyy parhaiten. Kysymys oli pakollinen. Vaihtoehtoina olivat 1. vaihtoehtoinen tausta 1, 2. alkuperäinen tausta ja 3. vaihtoehtoinen tausta 2.

66,7 % vastaajista vastasi vaihtoehdon 2. alkuperäinen tausta ja 31,5 % vaihtoehdon 3. vaihtoehtoinen tausta 2. 1,9 % valitsi vaihtoehdon 1.

Kysymyksessä 9 kysytään, millainen tunnelma sarjakuvassa on vastaajan mielestä. Kysymyksessä on sarjakuva 3, alkuperäinen tausta. Kysymys oli pakollinen.

Sarjakuvan 3 tunnelman kuvaamisessa alkuperäisellä taustalla vastauksissa oli hyvin paljon samoja sanoja ja melkein kaikki olivat positiivisia. Kaksi vastausta piti tunnelmaa osittain negatiivisena: "Rento, toisaalta uhkaava koska hahmon ilme muuttuu "kylmäksi" hymyiltyä." "Lämmin, mutta samalla hieman pelokas." Kolmas piti tunnelmaa arkisena: "Arkinen; hetken hymy lapselle ja takaisin tylsyyteen". Yksi vastaus huomautti myös asunnon kolkkoudesta, vaikka piti tunnelmaa muuten leppoisana ja melko kodikkaana.

Loput vastauksista sisälsivät positiivisia adjektiiveja. Eniten esille nousseet adjektiivit olivat lämmin (15), rauhallinen (12), kotoisa tai kodikas (11), iloinen (10), onnellinen (9), toiveikas (5) ja rakastava (5). Lisäksi tunnelmaa kuvailtiin sanoilla harras, hellä, huolehtiva, hyvätahtoinen, välittävä, lempeä, leppoisaa, luottavainen, kaunis, rakkaudellinen, staattinen, tyytyväinen, turvallinen, positiivinen, rento, seesteinen, autuas, yksinäinen ja hehkuu läheisyyttä. Positiivisten adjektiivien välissä tunnelmasta käytettiin myös sanoja yksinäinen ja haikea.

Kysymyksessä 10 kysyttiin, miten tunnelma muuttuu, kun tausta vaihdetaan. Kysymyksessä on sarjakuva 3, vaihtoehtoinen tausta 1. Kysymykseen tuli 52 vastausta.

Sarjakuvan 3 vaihtoehtoiseen taustaan 1. huomattava määrä (18) vastaajista ei nähnyt tunnelman muuttuvan joko ollenkaan tai juurikaan. Pari kommentoi, että vaikka tunnelma pysyy melkein samanlaisena, hieman muutosta on: "Hahmon kontrasti taustan kanssa vähenee, jolloin ilmeet eivät ole niin isossa fokuksessa: tunnelma on enemmän iloinen kuin lämmin." Samoin toinen vastaaja sanoo, että tunnelma ei muutu, mutta heikentyy. Tämän suuntaisia kommentteja oli kolme.

Ilman taustaa antamassa tunnelmaa, äidin lähikuvan ilme tulkitaan neutraalimmaksi. Yksi vastaaja sanoikin: "Hymystä puuttuu tunnelma...Semmoinen "tyhjä" hymy..." Jotkut olivat kuitenkin tulkinneet tämän myös vastakkaisesti ja sanoivat hahmon näyttävän iloisemmalta (2). Vastaavasti käytettiin myös sanoja leppoisampi ja rakastavampi

Viisi vastaajista koki tunnelman muuttuvan neutraalimmaksi, kylmemmäksi tai vähemmän tunteelliseksi. Perinteisesti negatiivisempia tulkintoja tunnelmasta kuvattiin myös sanoin epätoivoinen, yksinäinen, surullinen, itkuinen, kolikko, henge-tön.

Yksi vastaaja pohti myös että “ehkä vauvakuvassa teksti on mielessä eikä puhuttua”. Toinen totesi: “Ruutu vaikuttaa enemmän muistolta tai oletetun äidin tunteet valheellisilta ja epävarmoilta.”

Lisäksi tunnelmaa kuvattiin sanoilla paljas, kirkas, kotoisa, normaali, realistinen ja maanläheinen, sarjakuvamaisempi, arkisempi, vanhanoloinen ja “kaikki hyvin”.

Kysymyksessä 11 kysyttiin, miten tunnelma muuttuu, kun tausta vaihdetaan. Kysymyksessä on sarjakuva 3, vaihtoehtoinen tausta 2. Kysymykseen tuli 52 vastausta.

Suuri osa vastaajista koki muutoksen vaaleasta tummaan taustaan niin että tunnelma muuttuu synkäksi tai uhkaavaksi. Pari vastaajaa kyseenalaistaa äidin mielentilaa: “[Tunnelma muuttuu] sekavaksi. Musta ruutu tuo hieman sellaisen huolestuttavan tunteen, et onko toi äiti psykopaatti.”

“[Tunnelma on] uhkaava. Nainen näyttää, että hän on joko menettämässä järkensä tai jotain muuta paha mielessä.”

Ylipäättään usea koki tumman taustan ja äidin hymyn aiheuttavan ristiriitaisuutta (7). Yksi vastaaja kommentoi tätä näin:

“Tunnelma muuttuu ristiriitaiseksi. Musta tausta on ahdistava, mutta hahmon ajatuskupla viestii toiveista lapsen kasvua kohtaan. Yhdistelmä saa aikaan pahaenteisen tunnelman.”

Ylipäättään useampi oli sitä mieltä, että äidin rakkaus joko ei tuntunut enää rakkaudelta tai siihen oli sekoittunut jotain muuta. Yksi vastaaja mietti: “Äitihahmo yrittää hymyillä, kuin kaikki olisi hyvin, mutta kaikki ei ole hyvin. Katuuko hän?”

Muita negatiivisia kuvauksia olivat epävarma ja jopa pahantahtoinen, salaperäinen, viekas, surullinen, vihainen, häijy, pelottava, väkinäinen, mustasukkainen ja julma.

Osa piti muutosta pienenä. Vastaajat kommentoivat että ”huomio kiinnittyi naiseen yksilönä”, ”leppoisuus hieman vähenee”, ”kohtalonomaisempi”.

Positiivisiakin tulkintoja löytyi jälleen, vaikka niitä olikin vähän. Tunnelmaa kuvailtiin ilmaisuilla syvemmin tunteita osoittava, iloinen, voimistunut ja syvämmämpi.

Viiden vastaajan mielestä tunnelma ei muuttunut. Yksi tarkensi, että tunnelma ei muuttunut ensimmäisestä, alkuperäisestä taustasta mitenkään. Yksi ei osannut

sanoa, muuttuiko tunnelma. Kaksi vastaajaa sanoi, että hahmo korostuu tummalla taustalla enemmän.

Kysymyksessä 12 paljastettiin, että sarjakuvan 3 tunnelman on tarkoitus olla "lempeä/rakastava" ja kysytään, missä vaihtoehdossa tämä välittyy parhaiten. Kysymys oli pakollinen. Vaihtoehtoina olivat 1. vaihtoehtoinen tausta 1, 2. vaihtoehtoinen tausta 2 ja 3. alkuperäinen tausta.

79,6 % vastaajista valitsi vastauksen 3. alkuperäinen tausta. 20, 4 % vastaajista valitsi vaihtoehdon 1. vaihtoehtoinen tausta 1 ja 0 % vaihtoehdon 2.

6 POHDINTA

Tässä kappaleessa tarkastelen mitä kyselytutkimus osoittaa taustan vaikutuksesta sarjakuvan tunnelmaan ja tarinankerrontaan.

Kyselytutkimukseni osoitti minulle, että taustat, jotka olin katsonut töihini parhaiksi ennen kuin rupesin tutkimaan mahdollisten lukijoiden mielipiteitä, olivat myös vastaajien mielestä toimivimpia. Jos taustavalinta on väärä, voi tämä hämmentää lukijaa ja aiheuttaa väärinymmärryksiä siitä mitä hahmo tuntee tai mitä kohtauksessa tapahtuu. Kyselyn tuloksissa korostui myös taustan ja hahmojen kanssakäyminen: hahmojen ilmeet ja kehonkieli vaikuttavat taustan antamaan efektiin, ja tämän avulla aiemmin mainittua ristiriitaa voi hyödyntää kertomalla esimerkiksi asioista joita hahmo ei ole itse vielä tiedostanut.

Tumma tausta toimi selkeästi paremmin kohtauksissa, joiden tunnelman halusi olevan synkkä, kun taas valoisampia taustoja positiivisemmissä kohtauksissa. Teksturoituja taustoja voi käyttää tehokeinona hahmon tunnetilan korostamisessa. Yksiväriset ja teksturoidut taustat voivat myös osoittaa hahmon ajatuksia. Yksityiskohtainen tausta toimii monenlaisissa kohtauksissa, esimerkiksi arkisemmissä kohtauksissa joissa hahmo ei ole kovin syvällä pohdinnoissaan tai tunteissaan. Yksityiskohtaista taustaa voi kuitenkin käyttää näissä kohtauksissa harkitusti ilmaisemaan missä hahmo on.

Opin prosessissa paljon taustan tekemisestä ja huomasin kehityskohteita omassa tekemisessäni tarinankerronnallisissa asioissa. Sain sekä motivaatiota että keinoja parantaa taustojani. Yksi asia, jossa itse koen parantamisen tarvetta, on tarinani maailman tarkempi kuvaaminen taustan kautta. Tämän kautta pystyisin kuvaamaan sarjakuvani kulttuuria paremmin ja se tarjoaisi lukijalle syvemmän katsauksen hahmoihin sekä mahdollistaisi paremman tarinaan uppoutumisen. Ylipäätään ymmärrykseni sarjakuvan tarinankerronnan keinoista sekä taustan roolista sarjakuvassa on parempi ja ymmärrän paremmin miksi sarjakuvaa piirtäessä asiat kannattaa tehdä tietyillä tavoilla.

Tausta on tehokas keino manipuloida sekä tunnelmaa että tukea tarinankerrontaa esimerkiksi värien tai valaistuksen kautta. Tummat värit ja valaistus

yhdistetään negatiivisiin tuneisiin, kun taas valoisimmat positiivisempiin. Yksityiskohtaista ja tasaisen väristä taustaa ei voi käyttää miten sattuu, vaan on pohdittava mikä sopii sarjakuvan kontekstiin ja mitä taustan halutaan tukevan kyseisessä kohtauksessa.

LÄHTEET

Applied Comics etc. 2021. What's a comic? Viitattu 9.9.2021

<https://appliedcomicsetc.com/3-resources-events/whats-a-comic/>.

Buffalo & Erie County Public Library. N.d. What is a Graphic Novel? Viitattu 29.11.2021. <https://www.buffalolib.org/get-graphic/what-graphic-novel>

Crilley, M. 2016. markcrilley. How To Make Comics: Backgrounds / 10 Tips To Help You. 11.11.2016. https://www.youtube.com/watch?v=KnIWNR1Sjgs&t=2s&ab_channel=markcrilley.

Hanson, T. 2021. Shop Talk: The Power of Backgrounds in Comics and Story Telling... Trav's Big Imagination. Viitattu 8.9.2021.

<https://www.beanleafpress.com/shop-talk-the-power-of-backgrounds-in-comics-and-story-telling/>.

Katsuhiro, O. 1982. Akira vol 1. Tokio: Kodensha.

Kaukoranta, H., Kemppinen, J. 1982. Sarjakuvat. Keuruu: Otava

Knudde, K. 2021. Richard F. Outcault. Lambiek.net 17.10.2021. Viitattu 19.11.2021. <https://www.lambiek.net/artists/o/outcault.htm>

Kordic, A., Pereira, L. & Martinique, E. 2017. A short history of Japanese manga. Mangabigbang.co.uk 5.4.2017. Viitattu 5.10.2021
<http://www.mangabigbang.co.uk/blog/a-short-history-of-japanese-manga>.

Kluukeri, I. 2017. Suuri lehtikoko on harvinaisuus – vain 2 sanomalehteä pitää kiinni vanhasta. Yle.fi. Viitattu 6.10.2021.
<https://yle.fi/uutiset/3-9388401>.

Kunzle, D. 2017. Comic Strip. Britannica.com 21.4.2017. Viitattu 9.9.2021
<https://www.britannica.com/art/comic-strip>.

Metka mediakasvatuskeskus. 2021. Sarjakuvan perusteet. Viitattu 9.11.2021
<https://mediametka.fi/oppimateriaali/sarjakuvan-perusteet/>.

McCloud, S. 2006. *Making Comics: Storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. New York: HarperCollins

Oxford Learner's Dictionaries. N.d. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/storytelling>. Viitattu 9.11.2021

Pagan, A. 2018. New York Public Library. A Beginner's Guide to Manga. 27.12.2018. Viitattu 21.11.2021. <https://www.nypl.org/blog/2018/12/27/beginners-guide-manga>.

Peda.net. 2021. KUVAN ELEMENTIT – TILAN KUVAAMINEN JA PERSPEKTIIVI. Viitattu 21.11.2021 <https://peda.net/kalajoki/kalajoen-lukio/opiskelu-luki-ossa/oppiaineet2/kuvataide/kmkjk/tkjp>.

Rantanen, K. 2005. Amerikkalainen kuvakirja. Turun sanomat. Viitattu 9.11.2021 <https://www.ts.fi/kulttuuri/1074017443/Amerikkalainen+kuvakirja>.

Sarjis – suomalainen sarjakuvalehti - sarjakuvapiirtäjän muistelmat N.d. karileppanencomics.fi Viitattu 9.11.2021 <https://karileppanencomics.fi/sarjislehti-page.htm>.

The New School. 2021. Public Programs and events. NY Comics & Picture-story Symposium Celebrates Illustration Week! David Kunzle on Töpffer and Cham: the amateur and the professional. events.news.school.edu. Viitattu 19.11.2021

https://events.news.school.edu/event/ny_comics_picture-story_symposium_celebrates_illustration_week_david_kunzle_on_topffer_and_cham_the_amateur_and_the_professional

Trekzone. 2021. Art in Japan: Choju-jinbutsu-giga. Trek.zone. Viitattu 21.11.2021. <https://trek.zone/en/japan/art/chojujinbutsugiga>.

Quattro, K. 2004 The New Ages: Rethinking Comic Book History. Viitattu 9.11.2021 <https://web.archive.org/web/20110628190440/http://www.comicartville.com/newages.htm>.

Valaskivi, K. 2009. Pokemonin perilliset. Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa. Tiedotusopin laitoksen julkaisuja A 110:2009. Tampere: Tampereen yliopisto.

LIITTEET

Liite 1. Esimerkkejä sarjakuvan taustasta

Liite 2. Luonnokset

Liite 3. Konseptitaidetta

Liite 4. Sarjakuvan 2 alkuperäinen sivu

Liite 5. Kysely

Liite 1. Esimerkkejä sarjakuvan taustasta



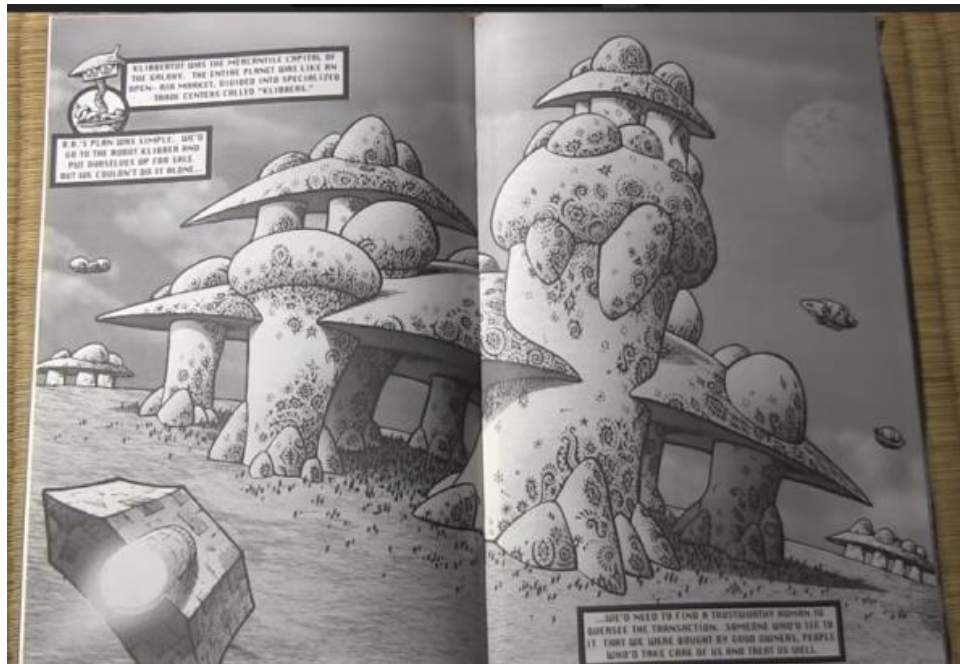
Sanbe, K. 2013. Erased vol. 1. Tokio: Kadokawa Shoten.



Takaya, N. 2003. Fruits Basket vol. 11. Tokio: Hana to yume.



Takaya, N. 2003. Fruits Basket vol. 11. Tokio: Hana to yume.



Crilley, M. 2016. markcrilley. How To Make Comics: Backgrounds / 10 Tips To Help You. 11.11.2016. https://www.youtube.com/watch?v=KnlWNR1Sjgs&t=2s&ab_channel=markcrilley.



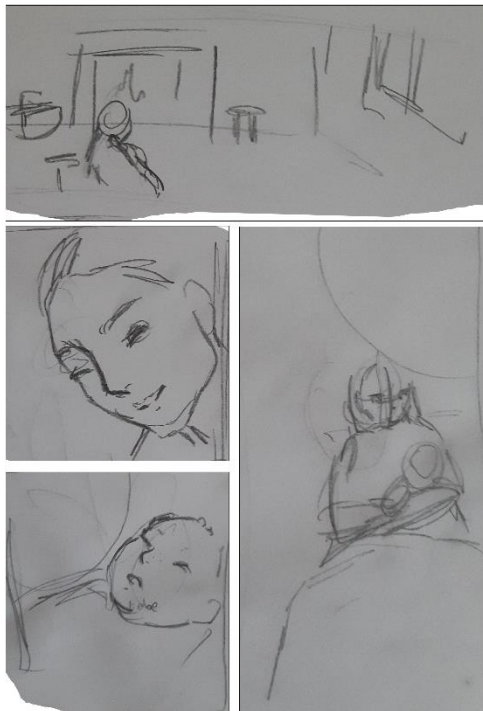
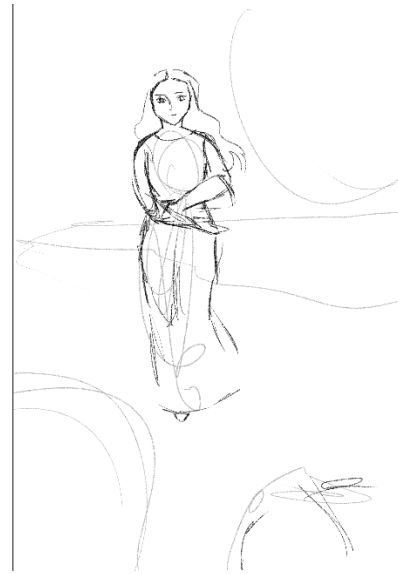
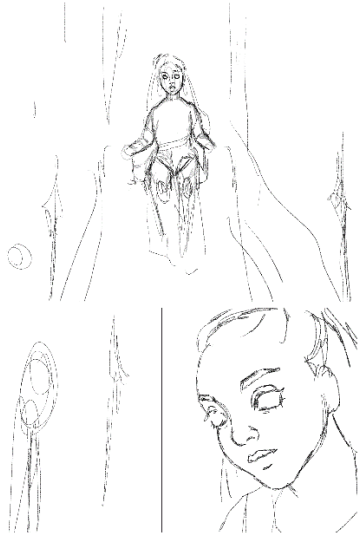
Marvel Characters, Inc. 2001. Mega Marvel. Rautamies sankarin tuho. Egmont kustannus.



Šejčić, S. 2019. Harleen. DC Comics.

Liite 2. Luonnokset.

lida Myllylä, 2021



Liite 3. Konseptitaidetta
Iida Myllylä, 2021



Liite 4. Sarjakuvan 2. alkuperäinen sivu

Liida Myllyä, 2020



Liite 5. Kysely

Millainen tunnelma tässä sarjakuvassa mielestäsi on?

*



Lyhyt vastausteksti

Miten tunnelma muuttuu kun kahdesta ruudusta on vaihdettu tausta?



Pitkä vastausteksti

Miten tunnelma muuttuu kun kahdesta ruudusta on vaihdettu tausta?



Pitkä vastausteksti

Tämän sivun tunnelman on tarkoitus *
olla "uhkaava". Missä vaihtoehdossa
tämä välittyy parhaiten?

Vaihtoehto 1



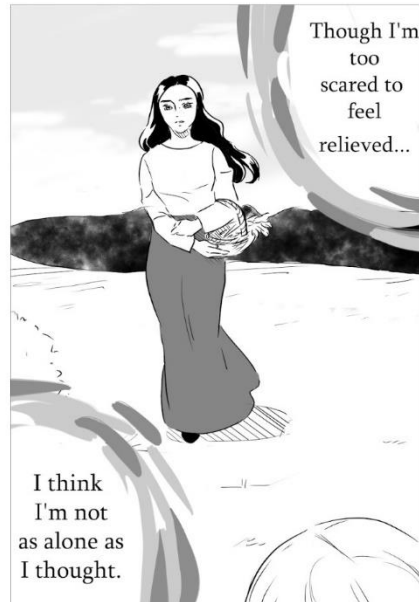
Vaihtoehto 2



Vaihtoehto 3



Millainen tunnelma tässä sarjakuvassa *
mielestäsi on?



Lyhyt vastausteksti

Miten tunnelma muuttuu kun tausta vaihdetaan?



Oma vastauksesi

Miten tunnelma muuttuu kun tausta
vaihdetaan?



Oma vastauksesi

Tämän sivun tunnelman on tarkoitus olla "toiveikas". Missä vaihtoehdossa tämä välittyy parhaiten? *



Vaihtoehto 1



Vaihtoehto 2



Vaihtoehto 3

Millainen tunnelma tässä sarjakuvassa mielestäsi on? *



Oma vastauksesi

Miten sarjakuvan tunnelma muuttuu
kun yhden ruudun tausta vaihdetaan?



Oma vastauksesi

Miten sarjakuvan tunnelma muuttuu
kun yhden ruudun tausta vaihdetaan?

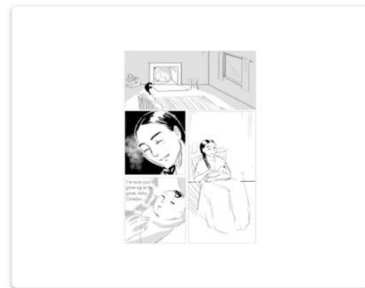


Oma vastauksesi

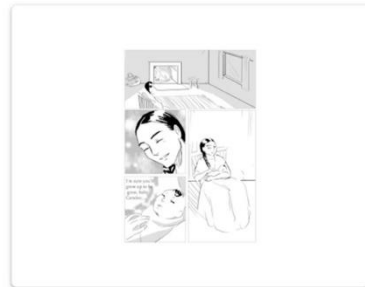
Tämän sivun tunnelman on tarkoitus olla "lempeä/rakastava". Missä vaihtoehdossa tämä välittyy parhaiten? *



Vaihtoehto 1



Vaihtoehto 2



Vaihtoehto 3