

Manga nostalgia

Japanilainen populaarikulttuuri taiteessa

Tiivistelmä

Tekijä(t) Manninen Laura	Julkaisun laji Opinnäytetyö, AMK Sivumäärä 33	Valmistumisaika 2022
Työn nimi Manga nostalgia Japanilainen populaarikulttuuri taiteessa		
Tutkinto ja koulutusala Kuvataiteilija (AMK) Kuvataide		
Tiivistelmä Opinnäytetyössä käsitellään nuoruuden tunnemuistoja manga harrastuksen parissa ja kuinka populaarikulttuuri ja mediakulutus vaikuttavat taiteeseen. Kirjallisessa osiossa pohditaan, millainen vaikutus manga ilmiöllä oli varsinkin 2000-luvun alussa, ja kuinka se vaikutti sen ajan nuorisoon ja nykytaiteeseen. Aihetta käsitellään ikonisten manga sarjakuvien ja japanilaisen neo-popin kautta, sekä kuinka suomalaiset taiteilijat ovat käsitelleet nostalgiaa ja popkulttuuria taiteessaan. Kirjallisessa osassa myös pohditaan omia juuria ja niiden tärkeyttä ja merkitystä. Teokset ovat vesiväri kuvituksia kankaalle, joista on ommeltu seinävaatteita ja käytetty kangastupsuilla. Teokset kuvastavat teini-ikäisen kokemusta manga harrastuksesta, fanikulttuuria, yhteisöä ja sen kaiken maagisuutta. Teoksissa referoidaan paljon eri manga ja anime teoksia ja korostetaan niihin yhdistettyä maagista ja värikästä estetiikkaa. Teokset pyrkivät herättämään katsojan omia muistoja ja myötätuntoa nuoruuden harrastuksiin.		
Asiasanat manga, neo-pop, nykytaide, kuvitustaide, kuvataide		

Abstract

Author(s) Manninen, Laura	Type of Publication Thesis, UAS	Published 2022
	Number of Pages 33	
Title of Publication Manga nostalgia Japanese popular culture in fine arts		
Degree and field of study Bachelor of fine arts		
<p>My thesis explores the themes of memories and manga nostalgia in teenage years and how the Japanese popular culture impacts in contemporary arts.</p> <p>In my thesis, I ponder what kind of impact the manga phenomenon had in the 21st century in Finland and how it affected to the youth culture and contemporary arts. I explore this through iconic manga comics and neo-pop art and examine how Finnish artists bring themes of nostalgia and popular culture in their arts. I also discuss the importance of my own background with manga.</p> <p>The sewed rug-like works are watercolor in canvas. The works portray the experience of manga hobby as a teenager, as well as the fan culture and community with a magi-like aesthetic. I refer to many manga and anime series and movies in the works. They are meant to evoke viewer's own memories.</p>		
manga, fine art, contemporary art, neo-pop, illustration		

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Mangan Historia ja Suomeen rantautuminen	2
2.1	Mangan historiasta	2
2.2	Manga Suomessa.....	4
2.3	Neo-Pop Japanissa	5
3	Mangan taiteellinen vaikutus	7
3.1	Omat taustat	7
3.2	Taiteelliset vaikutteet	8
3.3	Suomalainen taide	12
4	Taiteellinen työskentely	14
4.1	Muistojen tutkimista	14
4.2	Tekniikka ja materiaali valinnat	16
4.3	Työskentely	18
4.4	Symboliikka ja sisältö.....	22
4.5	Ripustus ja esillepano	30
5	Pohdinta ja yhteenveto	31
	Lähteet	32

1 Johdanto

Käsittelen opinnäytetyöni aiheena nuoruuden tunnemuistoja manga harrastuksen parissa ja kuinka populaarikulttuuri ja mediakulutus vaikuttavat taiteeseen. Keskityn aiheessani itselleni tärkeisiin manga-sarjakuviin, populaarikulttuurin ilmiöihin ja milleniaaliseen fanikemukseen. Pohdin mangan estetiikan viehätystä ja mangan vaikutusta taidekentällä, selvittäen lyhyesti myös mangan historiaa.

Taiteellinen produktioni on akvarellimaalauksia kangaspohjille, joista on tehty seinävaatteita. Teoksia on 6 kappaletta, jotka kaikki ovat eri kokoisia keskenään. Piirtäminen, ompelu ja maalaaminen ovat vahvuuksiani, ja siksi produktio koostuukin niistä osa-alueista. Teoksissani on vahva kuvituskeskeisyys. Pidän töiden pohjana omia nuoruuden valokuviani, muistojani ja referoin sarjakuvia ja elokuvia, jotka olivat minulle ja valtavirralle 2000-luvun ensimmäisenä vuosikymmenen aikana tärkeitä. Tahdon niiden korostavan tiettyä aikaa ja mielikuvituksellisuutta, sitä vallitsevaa maailmaa, jotka teini-ikäisellä oli ja miltä se tuntuu nykypäivänä omista muistoissa. Teokset ovat siis suurimmaksi osin kuvitettuja tunnemuistoja. Korostan 70–80-luvun tyttöjen mangan estetiikkaa, nostalgiaa, värikylläisyyttä sekä materiakeskeisyyttä. Teoksilla tahdon myös korostaa eskapismia, hyväksynnän ja lohdun hakemista fiktiosta sekä omien juurien tärkeyttä. Pysin niillä myös herättämään katsojan omia muistoja.

Lähivuosina olen pohtinut, millaisena eskapismina manga toimi minulla nuorempana, ja nostalgisoinut ja miettinyt, kuinka se vaikutti minuun. Olen kokenut empatiaa ja rakkautta nuoruuden harrastustani kohtaan, enkä koe olevani taidealalla ilman sitä. Tahdon työskennellä aiheen parissa, josta nautin ja joka on vielä vuosien jälkeenkin minulle tärkeä. Tämä on kuin rakkauskirje mangataiteelle, mitä sen kautta olen kokenut ja miten se on vaikuttanut minuun, ja miksi se on niin kaunis taiteenmuoto. Koen, että sarjakuvataiteessa ylipäättään yhdistyy intohimo taiteeseen ja luomiseen, tarinoiden ja omien tuntemusten kertomiseen.

2 Mangan Historia ja Suomeen rantautuminen

2.1 Mangan historiasta

Mangan, eli japanilaisen sarjakuvan, juuret ovat lähtöisin jo 600-luvulta, kun japani alkoi omaksumaan kiinalaista kulttuuria ja sivistystä ja kun temppeleitä alettiin rakennuttamaan. Buddhalaismunkit piirsivät karikatyyrisiä kuvia ihmisistä temppelien kattoihin, ja tätä voikin sanoa mangan yhdeksi ensiversioksi. 100–1300-luvuilla manga kehittyi narratiivisiin kääröihin, joihin buddhalaismunkit piirsivät arjestaan kuvaten itseään yleensä eläinhahmoina. Kuvitukset olivat usein uskonto teemaisia (Nyman 2015, 17).

Edo-kaudella, 1600–1868 alkoi kehittymään enemmän kuvitettua kirjallisuutta, joka oli pääosin aikuisille suunnattua. Samoihin aikoihin myös Ukiyo-e puupiirrostyylillä alkoi nostamaan päätään ja varsinkin Katsushika Hokusain puupiirrookset kehittivät oman aikansa populaarikulttuurin. (Kuva 1.) Hän kuvasti taiteessaan muun muassa teatterikulttuuria ja sen ajan muotia sekä historiaa. Hokusain tuotantoa sidottiin kuvakirjoiksi, joista Hokusai Manga, on kuuluisin ja tärkeä teos mangan historiassa (Nyman 2015, 21).



Kuva 1. Katsushika Hokusai, Suuri aalto Kanagawan edustalla 1830, puupiirros (wikipedia)

Nämä ovat tärkeitä mangan lähtökohtia, mutta nykyisen muotonsa manga alkoi saamaan toisen maailman sodan jälkeen, kun Amerikasta alkoi virrata vaikutteita Japaniin. Japanilaiset taiteilijat ottivat oppia amerikkalaisesta sarjakuvasta tehden siitä omaleimaista populaarikulttuuria – ja taidetta (Gravett 2005, 10). Sodan jälkeinen japani kaipasi halpaa viihdettä, johon paeta kurjaa todellisuutta ja 1940 – luvun lopulla manga tuli täyttämään tätä tehtävää sanomalehtien sarjakuvasisivuilla ja lastenlehdissä, kun kustantamot alkoivat taas päästä jaloilleen. Nuoret vasta-alkajat taiteilijat lähtivät etsimään työmahdollisuuksia kuvittajina ja sarjakuvantekijöinä tänä aikana (Gravett 2005, 38). Näiden nuorien joukosta erottuikin myöhemmin Osamu Tezuka, joka teki läpimurron Astro Boy mangalla vuonna 1952, sekä ensimmäinen naismangataiteilija, Machiko Hazekawa, joka taas piirsi Sazae-san nimistä mangaa vuodesta 1946 lähtien (Nyman 2015, 41).

1959 Japanin sarjakuvateollisuus lähti nousuun niin talouskasvun kuin myös yleisön kasvun ansiosta. Viikoittaisten mangalehtien, kuten Shounen Magazine, julkaisu aloitettiin, joka oli pojille suunnattu lehti. Koska viikoittainen rytmi oli raskasta taiteilijoille, monia assistentteja palkattiin, joka avasikin monille taiteilijoille työpaikkoja alalta. Töihin pääsi melkein kuka tahansa, joka oli taidokas ja jolla oli intoa työhön (Gravett 2005, 56).

1960 – luvun puolella mangateollisuus oli suunnilleen saavuttanut sen, mitä se nykyään on. Manga julkaistiin ensin lehdissä, ja sitten koottiin omiksi sarjakuvakirja kokoelmiksi. Samaan aikaan myös yhä useampi naistaiteilija siirtyi mangan pariin. Naiset kokivat, että mangan parissa on väylä tarinankerrontaan ja tasa-arvoisuuteen miesten kanssa, toisinkuin esimerkiksi televisio – ja elokuva alalla (Nyman 2015, 54). Tytöille oli kyllä tehty mangaa aiemminkin, mutta miesten toimesta alan miesvaltaisuuden takia. (Gravett 2005, 78) Naistaiteilijoiden kasvu takasi enemmän tytöille suunnattuja lehtiä sekä feministisiä näkökulmia. Yksi merkittävistä tekijöistä oli Ryoka Ikeda, joka piirsi merkkiteoksensa, ranskan vallankumoukseen sijoittuvan, *Rose of Versaillesin*, vuonna 1972. (Kuva 2.) Niin kuin moni muu naistaiteilija, myös Ikeda käsitteli sarjakuvissaan sukupuolen häilyvää rajaa ja identiteettikysymyksiä (Gravett 2005, 79). *Rose of Versailles* oli vain yksi monista merkittävistä sarjakuvista, jotka syntyivät tuona aikana. Mangateollisuuden vain kasvaessa syntyi monia tällaisia kulttiklassikoita, jotka hiljalleen myös löysivät tiensä länsimaihin levittämään populaarikulttuuria.



Kuva 2. Ryoka Ikeda, Rose of Versailles, kansikuva (wikipedia)

2.2 Manga Suomessa

Manga rantautui Suomeen hiljalleen 1980 - luvulla. Ensimmäinen julkaistu manga Suomessa oli 1985 Keiji Nazakawan Hiroshiman Poika ja Katsuhiro Otomon Akira vuonna 1995. Mangan suurin aalto oli vasta tulossa, mutta tähän samaan aikaan myös japanilaista animaatiota, animea, alkoi näkymään VHS markkinoilla Suomessa. Usein dubattua animea myytiin vähän outoina, hajanaisina kokonaisuuksina ja niitä pystyi löytämään esimerkiksi kirjastoista.

2000-luvun ensimmäiselle vuosikymmenelle sijoittui manga-buumi, joka on osa monen suomalaisen teini-ikä kokemusta. 2003 suomalainen mangakustantamo Sangatsu Manga julkaisi Dragon Ballin ja heti perään Ranma ½:n. Ne lisäsivät suomeksi käännetyn mangan julkaisuja ja aloitti nykyisen buumin Suomessa. (Valaskivi 2009, 14). Myös englanninkielistä mangaa alkoi saamaan helpommin. Japanilainen populaarikulttuuri oli aluksi alakulttuuri ja tuntematon kulttiharrastus, mutta vuosien varrella nousut valtavirtailmiöksi. Harrastuksen kasvu oli riippuvainen internetistä (Valaskivi 2009, 14). Fanit löysivät tiensä foorumi - ja

blogi alustoille ja mediaa oli entistä helpommin saatavilla. Se antoi mahdollisuuden fanikulttuurin ja yhteisöjen synnylle.

Helsingin Lasipalatsissa pidettiin vuonna 2005 Japan Pop – näyttely, joka käsitteli mangaa visuaalisena kulttuurin ilmiönä. Näyttelyssä oli esillä myös mangan historian vaiheita nyky-sarjakuvaan, sekä vanhojen mestarien puupiirroksia. Näyttelyn toinen osa edusti Japanin nykytaidekenttää, jossa käsiteltiin mangakulttuurin keskellä kasvamista. Taiteilijat edustivat 1980-luvulla alulle saadun neo-pop-suuntausta ja niin sanottua ruutusukupolvea, johon kuului videopelejä, sarjakuvia ja animaatioita (Lasipalatsin Mediakeskus Oy 2005). Japan Pop - näyttely oli ensimmäinen Suomessa koskaan järjestetty manganäyttely, ja se oli silloin erinomaisesti nykytaidetta ja pop-taidetta kuvastava kokonaisuus. Näyttely piti myös Mangapäivän, joka keräsi liki 5600 kävijää. (Uimonen 2005) Moni muistaa näyttelyn käännteentekevänä kokemuksena taiteilijaidentiteetilleen sekä sille, millaista taidetta manga voi olla.

Suomessa alettiin pian järjestämään manga & anime tapahtumia, coneja, aktiivisemmin ja isommin. Animesta ja mangasta oli muodostumassa isomman ryhmän harrastus sekä sukupolvikokemus, joka jatkuu edelleen.

2.3 Neo-Pop Japanissa

Neo-pop on nykytaidesuuntaus, joka syntyi 1980 – luvulla. Se oli vastareaktio 70-luvun käsitteelliselle ja minimalistiselle taiteelle. (STAIRS, 2015) Niin kuin pop-taide, se käsittelee populaarikulttuurin eri muotoja, materia keskeisyyttä sekä katsojalle tuttuja asioita. Se otti tuulta alleen varsinkin japanissa nykytaiteen piireissä, ja ajan saatossa muuntautui täysin omaksi suuntaukseksi, jossa käsitellään japanilaista populaarikulttuuria. Takashi Murakami, joka on ikonisin ja ensimmäinen japanilainen neo-pop taiteilija, joka teki termistä sen mitä se on tänä päivänä.

Erityisen kiinnostava artisti on japanilainen Mr. joka on moniosainen taiteilija ja tunnettu varsinkin installaatioista ja maalauksista. Hän käyttää animea ja mangaa välineenä luodessaan omia fantasioitaan ja kuvastamaan japanin otaku - ja fanikulttuuria. Hän itse kuvailee itseään otaku artistiksi (PRESSURE, artist biography). Otaku on japanissa käytetty termi

yleisesti nöртеistä, mutta eritoten anime harrastajista. Mr.n teokset toimivat yhtenä inspiraationa itselläni kun suunnittelin teoksiani. (Kuva 3.)



Kuva 3. Mr., Floating in the Air in the Vicinity of a Convenience Store, 2017 (Hypebeast)

3 Mangan taiteellinen vaikutus

3.1 Omat taustat

Piirsin jo kauan ennen kuin aloin lukemaan sarjakuvia, mutta kun löysin ala-asteikäisenä mangan, niin minulla heräsi kiinnostus taiteeseen ja aloin myös piirtämään vakavimmin. Luin todella paljon mangaa ja sen lisääntyminen Suomen marketeissa ja kirjakaupoissa juuri omalla teini-iän kynnyksellä oli käänteentekevää. Mangan lisäksi olen katsonut myös hyvin pienestä asti animea. Kotikaupunkini kirjastossa oli laaja kokoelma suomeksi dubattua VHS-animea, jota kulutimme isosisareni kanssa 6 – 8-vuotiaina. Hopeanuoli, Candy Candy sekä Galaxy Express 999 olivat sarjoja, jotka ovat jääneet minulla, ja varmasti monella muullakin, hyvin mieleen lapsuudesta. Aloin esiteininä myös katsomaan elokuvia isosisareni kanssa ja pelaamaan videopelejä. Olin aina kiinnostunut eniten visuaalisesta ilmeestä ja siihen linkittyvästä tarinan kerronnasta. Aloin kuvittamaan omiakin tarinoita vähitellen. Kaikella medialla mitä kulutin varsinkin teininä, oli suuri vaikutus siihen, millaista taidetta nykyään teen. Löysin mangan kautta niin visuaalisen alkupohjan kuin myös narratiivisia kerrontavälineitä, jotka iskostuivat työskentelyyni.

Cosplay, ”costume play”, tarkoittaa pukuilua. Sen juuret ovat Amerikan scifi-harrastetapah-tumissa, mutta länteen se on tullut Japanista, ja usein liitetäänkin varsinkin mangaharras-tajiin. (Wikipedia 2021.) Aloitin itse cosplayn harrastamisen jo 9-vuotiaana. Olin nähnyt suomalaisessa Anime-lehdessä kuvia cosplay-harrastajista ja halusin itsekkin pukuiluun mukaan. Mummini auttoi minua ompelemaan ensimmäinen pukuni, ja sen jälkeen ryhdyin itse opettelemaan ompelua. Cosplay ei jäänyt pitkäaikaiseksi harrastukseksi, mutta sen kautta opin ompelemaan ja työstämään erilaisia materiaaleja.

Siirtyessäni taideopintoihin lukion jälkeen, mangaharrastus hiljeni ja muutti muotoaan rajusti. Piirtämisestä tuli entistä tärkeämpää, ja halusin keskittyä siihen ja saada vaikutteita muualta kuin sarjakuvista. Jatkoin aktiivisesti populaarikulttuurin kulutusta laajalla skaalalla ja olenkin ottanut vaikutteita, milloin mistäkin sen hetken kiinnostuksen kohteesta. Minulle jäi myös selkeitä merkkiteoksia teini-iästä, jotka edelleen tuntuvat tärkeiltä lähtökohdilta taiteellisesti.

Mangan tärkeydestä huolimatta, olen vuosia koittanut jättää sitä taakseni. Suurimmaksi osin ympäristön painostuksesta koin mangan lapsellisena ja huonompana taiteena, josta ei pitäisi ottaa vaikutteita. Olen kuitenkin ymmärtänyt tämän johtuvan useimmiten ennakkokäsityksistä. Itse näen fiktiosta inspiroitumisen yhtenä kauneimpana taiteenmuotona. Se, että

jonkun muun tekemä teos inspiroi ja koskettaa niin paljon, että se saa kokijan tuottamaan taidetta siitä, on kaunista. Se kertoo intohimosta ja intohimo on syy, miksi itsekin teen taidetta.

Koen että manga on nykyään vain kasvanut osaksi minua. Aivan kuten kirjoja aina lukenut henkilö, tulee tottumuksesta luettua myös uusia sarjakuvia. En miellä itseäni enää harrastajaksi, vaan lukijaksi ja taiteen kuluttajaksi. Mielenkiinnon kohteet vaihtuvat vuosien varrella, mutta mangaan jaksaa ihastua aina uudestaan ja uudestaan. Aina kun löytää uuden kauniin teoksen mielenkiintoiselta piirtäjältä, jokin liikahda sisälläni ja koen taas olevani 13-vuotias innokas lapsi.

3.2 Taiteelliset vaikutteet

Neon Genesis Evangelion oli ensimmäinen aikuisille suunnattu animesarja, jota nähtiin Suomen televisiossa vuonna 2005. Yoshiyuki Sadamoton piirtämää manga-sovitusta alettiin kääntämään suomeksi vuonna 2006. (kuva 4.) Sarjan surrealistinen ja symbolinen tapa viedä tarinaa eteenpäin, on vaikuttanut siihen, miten itse kuvastan tunteiden narratiivia teoksissani. Evangelion sijoittuu apokalyptiseen Tokioon, jota uhkaa Enkeleiksi kutsutut hirviöt. Näitä hirviöitä vastaan taistellaan suurilla roboteilla, joita ohjaavat teini-ikäiset hahmot. Teini-ikäisen päähenkilön harteille asetetaan suuria paineita maailman pelastamiseen, ja tämän syvää masennusta ja mielenmaisemaa kuvataan abstraktisella, jopa karikatyyrisellä ja raa'alla kuvastolla. Koen tunteiden käsittelyn pyhänä asiassa taiteessa, eivätkä niiden visualisointi aina ole suoraviivaista tai välttämättä realististakaan, eikä sen tarvitse olla. Evangelioni teki sen tavalla, joka edelleen värisyttää ja inspiroi itseäni. Evangelionin viehätys perustuu sen sisältämiin useisiin viittauksiin eri myytteihin ja okkultistisiin taruihin, joiden etupäässä on judeokristilliset tekstit (Animelehti, Wallendahl 2005.)

Manga-sarjakuvan yksi yleinen piirre onkin, että tunteita kuvataan visuaalisin keinoin, jonka takia piirrokset ovat vahvoja ja jopa dramaattisia. Tällä pyritään päästämään lukija hahmon päänsisäiseen maailmaan mukaan, ekspressiivisyys on tärkeämpää kuin realismi ja tunteiden lisäksi ne menevätkin tarinankerronnallisesti edellä. (Stepanoff & Uusitalo 2019.)



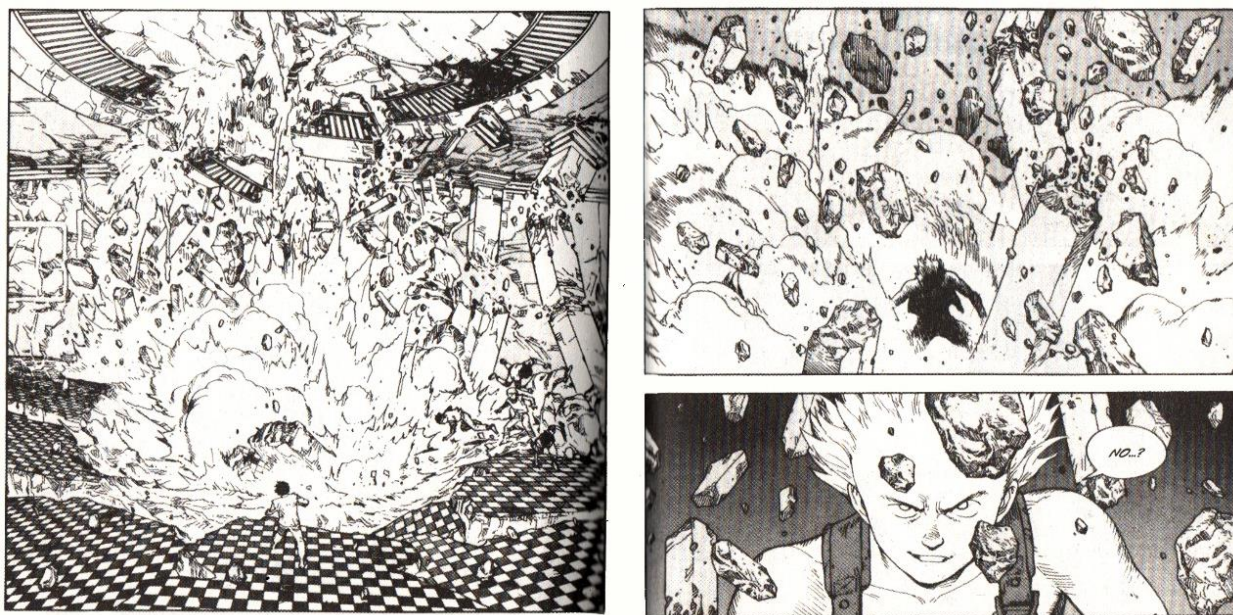
Kuva 4. Yoshiyuki Sadamoto, Neon Genesis Evangelion, 2012, 48-49 (Sangatsu Manga)

Katsuhiko Otomun kulttiteokseksi muodostunut, Akira, oli yksi ensimmäisiä ulkomailla menestyneitä manga-sarjakuvia. Se alkoi Japanissa vuonna 1982 ja päättyi 1990. Kun amerikkalainen Dark Horse Comics – kustannus alkoi kääntämään Akiraa englanniksi, amerikkalainen taiteilija Steve Oliff toimi Akiran värittäjänä. Länsimaalaiset eivät olleet tottuneet japanilaiseen mustavalkoiseen sarjakuvaan, ja Akiran haluttiin olevan helposti lähestyttävä länsimaiselle yleisölle (Lopez 2020, 57). Akira löysi tiensä myös Suomen sarjakuvahyllyille vuonna 1995.

Akira keskittyy post-apokalyptiseen, kolmannen maailmansodan jälkeiseen maailmaan, jossa korruptoitunut Neo-Tokio on väkivaltaisten moottoripyöräjengien leikkikenttä. Scifin ja poliittisten teemojen lisäksi, Akiran käsittelee ulkopuolisia nuoria, jotka eivät mahdu normeihin tai jotka ovat ajettu yhteiskunnan ulkopuolelle (Lopez 2020, 43). Otomun tarkka ja yksityiskohtainen taide sai minut aikoinaan kiinnostumaan piirtämisestä enemmän. (Kuva 5) Niin kuin Evangelionissa, myös Akirassa taide itsessään on vahva tarinankertoja. Akiran

kaikkein yksinkertaisimmat luvut, kun mitään ei juuri tapahdu ovat voimakkaimpia. Otomon viivoista voi lukea enemmän kuin hahmojen välisistä dialogioista.

Akiralla oli suuri vaikutus populaarikulttuuriin, ja siitä tehty elokuvaversio vuodelta 1988 koetaan yhtenä parhaimpana animaatioelokuvana koskaan. Elokuva nähtiin myös Suomessa ensimmäistä kertaa vuonna 1992 Rakkautta ja anarkiaa – elokuvafestivaaleilla. (Helsingin Sanomat, Sundqvist 2012.) Vuonna 2020 elokuva restauroitiin 4K-versioksi, ja sitä näytettiin Suomen elokuvateattereissa, keräten uudet ja vanhat fanit teoksen äärelle. Vielä 30 vuodenkin jälkeen monet taiteentekijät inspiroituvat Akirasta. Teos, niin elokuva kuin mangakin, on edelleen niin ikoninen, ettei siltä oikeastaan voi välttyä. Jopa ihmiset, jotka eivät mangaa lue, tietävät Akiran ja ovat vähintään nähneet elokuvan. Voi siis sanoa, että Akiran merkitys taidekentällä on ollut, ja on edelleen, merkittävä.



Kuva 5. Katsuhiro Otomo, Akira 11, 2006, 114-115 (LIKE)

Kun puhutaan populaarikulttuurista ja mangasta, ei voida sivuuttaa Araki Hirohikoa. Araki on taiteilija, jonka tyyli ja teokset erottuvat monista muista manga-sarjakuvista. Hänen tunnetuin ja pisimpään jatkunut manga, Jojo's Bizarre Adventure, kertoo oudon suvun seikkailuista läpi sukupolvien. Sarjaan mahtuu erilaisia teemoja, mutta se mikä erottuu, on massiiviset populaarikulttuuri viittaukset. Arakin rakkaus muotiin ja varsinkin musiikkiin näkyy läpi sarjan. Hän viittaa suosittuihin, poikkeuksetta länsimaalaisiin, musiikki albumeihin,

artisteihin, muotimerkkeihin ja elokuvaan hahmojen nimissä tai muissa merkityksissä. JoJon lukeminen on loputonta viittauksien bongailua. (Love 2021.)

Araki kertoo hänen inspiraationsa tulevan useilta eri maalareilta, joista yksi voimakkain on ranskalainen Paul Gauguin. Gauguin tunnettiin Postimpressionismista ja syntetismistä, joka näkyy esimerkiksi Arakin epärealistisessa värienkäytössä. Anatomisesti hän ottaa mallia Michelangelon veistoksista sekä muotivalokuvista (Love 2021).

Arakin tyyli poikkeaa perinteisistä käsityksistä siitä, mitä manga on. Hän on tehnyt useita kuvitus yhteistöitä esimerkiksi GUGGIn ja Louvren taidemuseon kanssa. (Love 2021.) Itselteni Arakin sarjakuvat olivat käänteentekeviä ja hänen väriensä ja symbolien käyttö on vaikuttanut paljon omaan taiteeseen sekä opinnäytetyön teoksiin. (Kuva 6)



Kuva 6. Hirohiko Araki, Under Execution Under Jailbreak, 1999 (Wikipedia)

3.3 Suomalainen taide

Anetta Lukjanova on suomalainen taiteilija, joka maalaa öljyväreillä ja tekee myös muraaleja taiteilija Taneli Stenbergin kanssa, Tall Strokes -toiminimellä. Lukjanova on käsitellyt lähi-vuosina teini-iän nostalgiaa japonismin kautta ja kuinka 2000-luvun japanilaisen populaari-kulttuurin nousukausi vaikutti kulttuurisesti. Lukjanova kuvailee tyyliään taianomaiseksi rea-lismiksi, ja sitä todella onkin. Lukjanova kuvastaa näitä kahta teemaa teoksissaan herkulli-sesti, tehden jotain pehmeää, maagista ja silti hyvin aidon tuntuista, johon saa samaistu-misotetta. Alla näkyvässä kuvassa (Kuva 7) Lukjanova viittaa ikonista Sailor Moon manga- ja anime-sarjaa monesta eri kulmasta, kuten pinkillä peruukilla ja kissalla, joka muistuttaa sarjasta tuttua taikakissaa.



Kuva 7. Anetta Lukjanova, *After Fighting for Love and Justice*, 2020, öljy (anetta-lukjanova.com)

Emma Ainala on suomalainen taiteilija, joka ammentaa laajasti teemoja populaarikulttuurista taiteessaan. Hänen teoksissaan näkyy ikonisia hahmoja esimerkiksi videopeleistä tai musiikista. Ainala kuvaa ihmishahmoissa ja taustoissaan runsautta ja outoutta, koko ajan tapahtuvaa aktiviteettia ja symboliikan kirjo on laaja. Alla näkyvässä kuvassa (Kuva 8) voi nähdä jälleen Sailor Mooniin - ja videopeleihin liittyviä viittauksia. Hahmot ovat pastellinsävyisiä ja lapsenomaisia. Teos voisi hyvin edustaa eskapismia ja nostalgiaa.



Kuva 8. Emma Ainala, Sad Online, 2017, öljy kankaalle, 160 x 180 (Helsinki contemporary)

4 Taiteellinen työskentely

4.1 Muistojen tutkimista

Olen halunnut käsitellä jo pidemmän aikaa aihetta, joka liittyy muistoihin. Varsinkin romantisoitu teini-ikäisen maailmankuva on kiehtonut, mutta en ole löytänyt oikeanlaista tapaa tai edes aikaa sen käsittelylle. Vuonna 2017 Instagram-sovellukseen ilmestyi Lassi Varisen internetarkeologinen tili, jonne hän ryhtyi postaamaan kuvia IRC-galleriasta. IRC-galleria oli varsinkin 2000-luvun nuorisolle blogialusta, joka kantaa suuren määrän tuon ajan suomalaista nuorisokulttuuria sisällään. Kuvien julkaisun lisäksi se toimi myös ihmisten kohtaamispaikkana. Suomen valokuvataiteen museo piti samana vuonna IRC-galleria-ilan, ja ottivat tavoitteekseen tallentaa kokoelmiinsa suomalaiseen kuvakulttuuriin liittyviä ilmiöitä (Suomen valokuvataiteenmuseumo 2017). Ilmiö herätti minussa suuremman halun lähteä käsittelemään kyseistä aihetta omista kokemuksista.

Vuonna 2019 pidin yksityisnäyttelyn vaikeiden tunteiden käsittelystä ja muistikuvista. TAKAUMIA oli takkinäyttely, johon olin ommellut ja kirjonut erilaisia takkeja. (Kuva 9.) Takit kertoivat tarinoita muistoista ja tunnekokemuksista ja ne olivat käyttökelpoisia, mikä itsessään symboloi taakse jääneitä tuskallisia muistoja, jotka on lopulta riisuttava pois, jotta niitä voisi tarkastella ja lopulta kasvaa ulos. Näissäkään en hakeutunut fyysisiin dokumentteihin muistoista, vaan pidätydyin tunnemuistojen tarkastelussa. Tämän lisäksi sisällytin takkeihin paljon viittauksia suomalaisesta popmusiikista. Olen työskennellyt tunteiden pohjalta läpi opiskelujen, ja tekstiilit ovat kiinnostaneet myös alusta asti. Vaikutteiden ja viittauksien käyttäminen on luonnollinen osa työskentelyäni. Koen, että koska ympäröivä maailma on osa kokemuksiamme, niin myös media, jota kulutamme, on osa sitä.



Kuva 9. Laura Manninen, ROI, 2019, tekstiili ja kirjonta

Alkuperäisesti minun piti maalata teokset omien teini-iän valokuvien pohjalta. Sain 12-vuotiaana oman digikameran ja kuvasin ahkerasti koko teini-ikäni läpi. En juuri kirjoittanut päiväkirjaa, valokuvaaminen toimi sen vastikkeena. Olin iloinen tajutessani, että vanhalla ulkoisella kovalevyllä oli materiaalia jopa vuodelta 2007. Tutkittuani muutamat päivät kuvia ja muisteltuani alakouluajoja, ymmärsin, että minun täytyi keksiä jokin toinen tapa. Valokuvat tuntuivat aivan liian henkilökohtaisilta, joten päätin pysyä muistoissa. Sen sijaan, että maalasin valokuvia, maalaisinkin tunnemuistoja, ja se tuntui paljon paremmalta vaihtoehdolta. Se antaisi minulle enemmän vapautta. Se tuntui myös turvalliselta, konkreettisesti muistoihin palautuminen voi olla voimakas kokemus, nostalgia ja muistojen varassa olevat asiat antavat tarpeeksi etäisyyttä. Koin, että aiheessani se oli juuri oikea tapa käsitelläkin sitä. Teini-ikäisenä tunteet olivat voimakkaita ja eläytyi voimakkaasti tarinoihin ja taiteeseen mitä silloin kulutti. Manga oli maagista, se tarjosi teininä täydellisen fantasia-maailman, johon upota. Siksi tunnemuistojen kuvaaminen oli minusta sopiva tapa aiheen tutkimiseen.

4.2 Tekniikka ja materiaali valinnat

Olen akvarellimaalari ja piirtäjä pohjimmiltani ja tahdoin opinnäytteessäni syventää näitä taitoja, mutta saada tekstiilinkin mukaan osaksi töitä. Halusin yhdistää ompelua ja maalausta. Teokset ovat sekatekniikkaa, ja se on osoittautunut luontevaksi tavaksi tehdä töitä, sillä se antaa mahdollisuuden pitää työskentelyn avoimena.

Olen kokenut öljy – ja akryylimaalaamisen vaikeana, en ole aivan varma, miksi, mutta paksun massan kuljetus ei ole antanut minulle samanlaista tyydytystä kuin vesiväreillä maalaaminen. Koen veden helpommaksi kontrolloida ja jäljen miellyttävämmäksi. En kuitenkaan pidättäydy ainoastaan vesiväreissä, usein sekoitan vesivärien sekaan guasseja tai musteita, jotta saisin paksuutta ja syvyyttä väreihin. Musteissa pigmentit ovat voimakkaampia, ja ne tuovat paljon korostusta.

Vuoden 2019–2020 aikana minua alkoi kiinnostamaan pohjustamattomalle kankaalle maalaaminen akryyleillä, sillähän saisi vesiväriä aikaan. Kokeilin erilaisille kankailla tätä tekniikkaa ja samaan aikaan myös yhdistin ompelua ja kirjoilua maalauksiin. Ompelin canvakset tilkkutäkkimäisesti kasaan ja maalasin vesipohjaisesti akryyleillä ja musteilla. Pidin jäljestä todella paljon ja se tapa tuntui minulle sopivalta, joten lähdin tutkimaan, millaisia keinoja olisi maalata vesiväreillä kankaalle.

Keväällä 2020 löysin suoran pohjustusaineen, aqua grundin, jolla kykenee guassin tapaan tekemään kankaalle akvarellipohjan. Tein kokeiluja maalata pohjustamattomalle ja märälle canvakselle vesiväreillä, ja vaikka jälki onkin hyvin ihastuttavaa, koin sen silti todella vaikeaksi. Siksi aqua grundin löytäminen oli helpotus.

Tekstiili osa teoksissa on pehmeät ja koristeelliset tupsut, jotka kiinnitin teosten alareunoihin (Kuva 10), jotta saisin koristelua sekä painot teoksille. Teokset tulivat roikkumaan seinille ilman kehyksiä, joten ne tarvitsivat alareunoihin painot. Tupsut tuntuivat suloisilta yksityiskohdista ja tyyllillisesti myös sopivilta vaihtoehdolta, jotka myös lisäsivät tarinankerontaa ja symboliikkaa niihin.



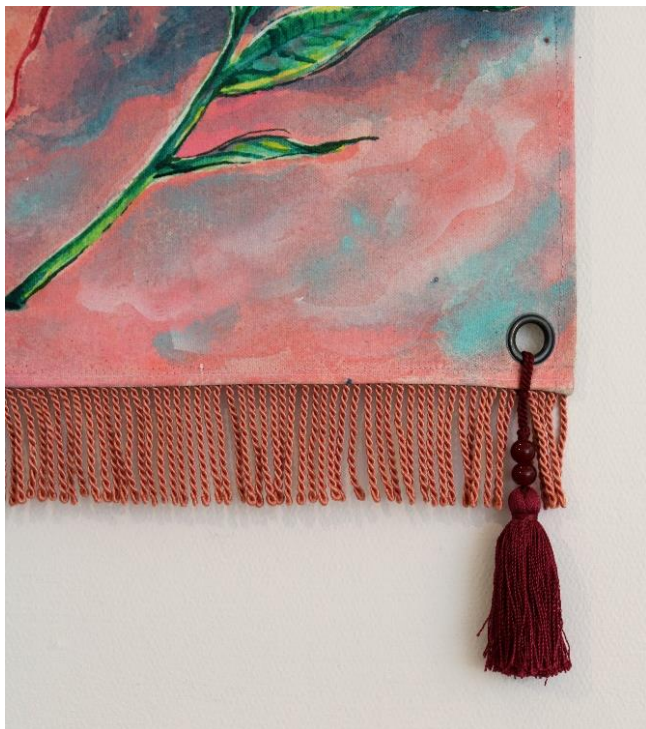
Kuva 10. Laura Manninen, tupsut, 2021

Tupsut valitsin aina teoksen mukaan: kuinka monta tupsua teos tarvitsisi ja mikä näyttäisi hyvältä teoksen värimaailmaan tai teemoihin. Useimmat kirpputoreilta löydetyt tupsut olivat pehmeitä ja melko pieniä, eivätkä ne lopulta tuoneet paljoa lisää painoa teoksille, mutta siitä huolimatta ne pitivät teokset paremmin suorassa ja antoivat lisää sisältöä ja ilmettä. Yhteen teokseen (Kuva 11) kiinnitin suoraan verhoista saadut hienommat naru-tupsut, jotka poikkesivat hieman muista, mutta sopivat teokseen täydellisesti. Kiinnitin narut yksinkertaisilla solmuilla, ja liimasin ne kevyesti keskiosasta, etteivät ne lähtisi liikkumaan. Halusin tällä asetelmalla tuoda teokseen ilmavuutta ja rentoutta, narun ompeleminen kiinni ei tuntunut tyylillisesti sopivalta.



Kuva 11. Laura Manninen, tupsut, 2021

Muutamaan teokseen ompelin tupsujen lisäksi myös hapsunauhaa koristamaan (Kuva 12). Nämä valitsin myös tyylillisesti sopiviksi. Tupsuja varten kiinnitin teosten alaosiin metalliset purjerenkaat, joista pujotin ne. Kokeilin muutamia eri tapoja kiinnittää niitä, mutta purjerenkaat vaikuttivat kaikkein viisaimmalta ratkaisulta, ja ne myös näyttivät hyvältä. Koska pyrin tekemään teoksista esittäviä tupsujen avulla, niin kiinnityksetkin saivat olla näyttäviä. Ne tekevät töistä objektimaisempia, johon pyrin.



Kuva 12. Laura Manninen, tupsut, 2021

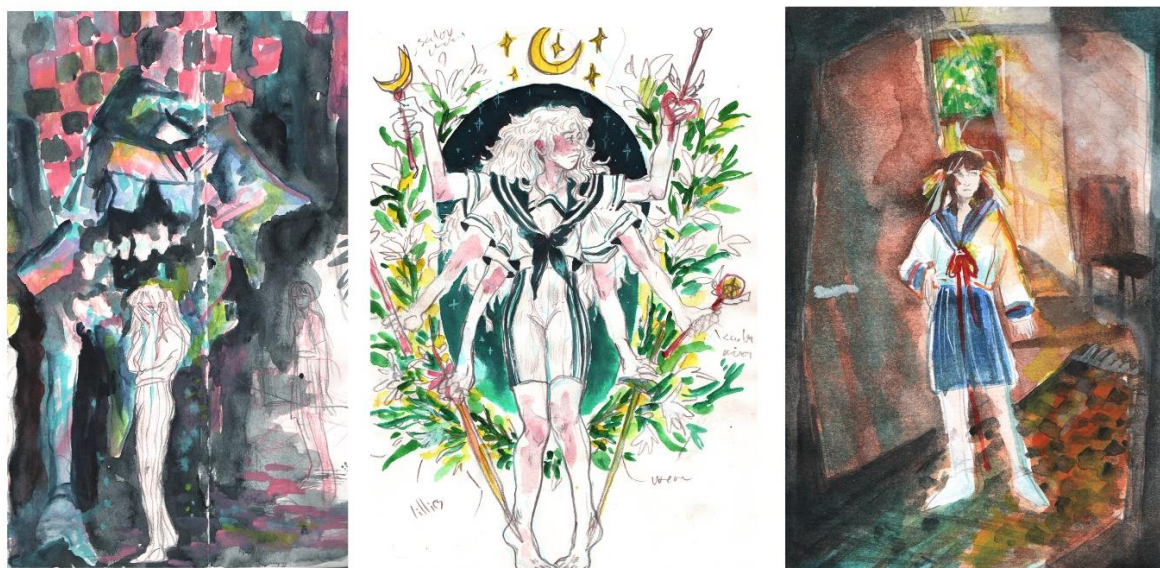
Suunnittelin myös kirjailevani teoksia, mutta prosessin aikana koin sen ehkä liiaksi. En myöskään kokenut tarvetta sille, se ei olisi tuonut enää lisäarvoa tai merkitystä teoksille. Joten sen sijaan ompelin sivut siisteiksi. Tahdoin tehdä kauniin ja miellyttävän näköisen kokonaisuuden.

4.3 Työskentely

Suunnittelin kolmea suurta maalausta, mutta prosessin aikana jouduin heittämään ne haaveet pois, sillä koin isompien maalausten teon itselleni fyysisesti niin raskaana, että päätin pienentää teosten kokoa reilusti. Olen tottunut tekemään pieniä töitä ja olen oppinut kankaalle maalatessa, että vesiväreillä se on haastavampaa ja raskaampaa, varsinkin vielä

tässä vaiheessa, kun itse opettelen tekniikkaa. Päätin siis, että mieluusti pidättäydyn nykyin pienemmässä koossa.

Ennen kuin lähdin luonnostelevaan teoksia kankaalle, tein niistä useita luonnoksia ja suunnitelmia luonnoslehtiöihin ja irtopapereille. Käytän usein paljon aikaa suunnitteluun, työskentelen luonnoskirja orientoituneesti ja ajatusten piirtäminen on minulle melkein helpompaa kuin kirjoittaminen. Useiden, jopa muutaman minuuttien pikaluonnosten teko auttoi hahmottamaan kokonaisuutta ja millaisia teemoja ja elementtejä tahdoin ja mitä en. (Kuva 13-14)



Kuva 13. Laura Manninen, luonnoksia, 2020-2021, vesiväri ja lyijykynä



Kuva 14. Laura Manninen, luonnoksia, 2020, vesiväri ja lyijykynä

Kankaan kiinnitys oli oma ongelmansa. Ensimmäinen tapa, jota kokeilin, oli kiinnittää kankaat liimateipillä puulevyille, niin kuin paperin kanssa tehdään. Se toimi, mutta erittäin huonosti ja vaikeasti. Teippiä oli liki mahdotonta saada suoraksi varsinkin isojen töiden kanssa, ja se alkoi kupruilemaan ja irtoilemaan itsekseen työskentelyn aikana aina kastuttuaan. Kangas myös lähti helposti liikkeelle teipin alla. Ajattelin, että liimapohjauksen aikana teippi kiinnittyisi paremmin, mutta se vain lisäsi ongelmia sen kiinni pysymisessä. Jätin tämän siis hyvin nopeasti pois, sillä minulla meni teipin ja kankaan asemointiin niin paljon ylimääräistä aikaa, että piti löytää parempi tapa. Oli hieman hassua ymmärtää näitä ongelmia, varsinkin kun on aiemmin tehnyt paljon akryyli - ja öljypohjia. Kangas luonnollisesti lähtee kiristymään pohjustaessa. Tästä viisastuneempana siis niittasin kankaat puulevyille. Tämä toimi jo todella paljon paremmin. Huomasin siinäkin toisaalta omia ongelmia: Kangas ei tuntunut kuivuvan yhtä nopeasti kuin olettaisi ja sen myös haistoi hyvin, märän kankaan. Kokeilin siis vielä kolmatta tapaa: Irrotin vahoja töitä valmiista kiilapuista ja pingotin kankaat niihin ja pohjustin tavalliseen tapaan. Näin kangas ja maalaus saisivat ilmaa väliin. Tämä oli kaikista toimivien ratkaisujen. Maalaaminen oli helpompaa eikä kangas jäänyt pitkiksi ajoiksi märäksi, kun ei ollut enää tasoa estämässä kuivumista.

Maalaus vaiheessa, yhtenä ensimmäisenä haasteena huomasin, että kerroksien maalaus ja vedellä kumitukset olivat astetta vaikeampia tehdä kankaalla kuin paperilla. Väri peseytyi kerros maalaamisessa helposti pois, joten määrätietoisuuden tärkeys tässä tuli hyvin selväksi. Olen luonnostani melko sotkuinen ja ekspressiivinen maalari, ratkon ongelmia prosessin aikana ja ajattelen hyvin vähän ennen tekoja, joten tämä tuotti hieman päänvaivaa. Mutta koin sen vain opettavaisena asiana.

Ongelmia tuli esiin myös liimapohjassa. Tapani maalata on suurimmaksi osin märkää märeille ja liian ohuen pohjustuksen alta liima saattoi tulla esiin liian veden käytöstä ja tehdä rumaa jälkeä. Liimaton pohjustus helpotti myös ompelu prosessia, sillä liimattomien teosten reunoja oli helpompi siistiä kuin liimallisten. Liimattomassa pohjassa oli myös se hyvä puoli, että virheitä oli helpompi korjata, kun alta ei puskenut liimakerrosta.

Käytin maalatessa niin tuubivärejä kuin myös vesiväriä. Tuubiväreillä sai helposti maalattua isompia alueita, mutta tottumuksesta pidättäydyin melkein jokaisen työn kohdalla nappiväreissä. Musteita, varsinkin mustaa, sekoitin veden sekaan ja maalasini vesiväripohjien päälle. Tein välillä myös toisin päin, maalasini välillä mustan musteen päälle peittävimmillä pastelli vesiväreillä, josta tuli hienoa jälkeä. Pienten yksityiskohtien,

varsinkin tähtien, maalaamiseen käytin apuna maskia, joka suojasi näitä kohtia, jos maalasin niiden päältä. Maski jätti kohtaan maalittoman kohdan, kun sen varovasti otti pois. Tämä takasi siistimpien yksityiskohtien teon.

Reunojen ompelussa minulla ei juuri ollut muita ongelmia, paitsi koko ja liian pieneksi jätetyt reunat. Isommat työt piti melkein poikkeuksetta ommella lattialla koska ne olivat niin vaikeita käsitellä, siksi koin fiksunä ratkaisuna vaihtaa töiden kokoa pienemmiksi. Ompelin useita reunoja uudestaan, koska koon hankaluuksien takia tuli paljon vinoja tikkejä. Pienempien töiden kanssa huomasin ongelmalliseksi, jos olin jättänyt reunoihin aivan liian vähän tyhjää tilaa. Reuna alkoi aaltoilemaan ompelun jälkeen, minkä sai jotenkuten kyllä suoritettua ruiskuttaen kevyesti vettä teoksen takaosaan ja laittamalla painojen alle.

Teoksista tuli siis erikokoisia, ja koen sen oikeastaan parempana ja tyyliini sopivana. Töiden erikokoisuus myös tuo tarinankerrontaan ja esittävyteen enemmän mielenkiintoa: pyrin teoksilla aistikokemukseen, että oltaisiin kuin valokuvaseinän tai objektien äärellä, jotka muistuttavat menneisyydestä. Mikään ei ole johdonmukaista tai tasavertaista, jotkin muistot ovat pienempiä ja jotkut isompia. Se on luonnollista. Koen erikokoisuuden myös esteettisesti hienompana kokonaisuutena.

Olen työskentelyn aikana huomionut, että kangas ei todella käyttäydy samalla tavalla kuin paperi vesivärien kanssa, pohjusteesta huolimatta. Se tarvitsee enemmän työtä ja on fyysisesti raskaampaa kuin paperille maalaaminen. Olen työskennellessä alkanut jo kaipaamaan paperille maalausta, mutta en silti voi kiistää sitä, kuinka kaunis ja erilainen jälki kankaalle tulee. Kyse on oikeastaan vain totuttelusta ja uuden oppimisesta. Prosessin aikana olenkin saanut paljon havaintoja ja jokainen työ on ollut toinen toistaan parempi. Uskoisin sen myös näkyvän teoksissani. Uusimmissa näkyy jo tottuminen ja se, että olen hieman varmempi kankaan kanssa.

4.4 Symboliikka ja sisältö

Niin kuin aiemmin kirjoitin mangan tavasta kertoa tunteista visuaalisten, ja joskus jopa abstraktien, symbolien avulla, niin pyrin itsekin samaan teoksissani. Amerikkalainen sarjakuvapiirtäjä Mort Walker teki leikkimielisen listan sarjakuvassa käytetyistä visuaalisista merkeistä, jotka mangassa on omaksuttu. Esimerkiksi, hikipisaroiden määrä kertoo kauhusta tai hermostuneisuudesta. 70-luvulla naismangataiteilijat laajensivat tätä visuaalista merkkivarasto. Esimerkiksi kukista tuli voimakkaita symboleja: tarinan sankarittaren ympärille puhkeaa kukkia ja kukista riippuen kuvastivat erilaisia tunteita. Myös muita symbolisia tehokeinoja oli, kuten salammat, jotka ilmaisivat järkytystä tai liekit vihaa. Taiteilijat ikään kuin halusivat kuvata hahmojen auroja (Gravett 2005, 79). Otin paljon vaikutteita tästä tavasta, mutta sanelin itse mitä mikäkin asia merkitsee teoksissani.

Kuvastin paljon loimuavaa tulta teoksissa. Tuli symboloi minulle, ja teoksissani, palavia muistoja, joista on syntynyt tai joista on syntymässä jotain uutta. Muistot ovat tulella, koska ne eivät ole enää tavoitettavissa. Olen aiemmin kuvannut muistoja palavana talona, nyt kuvastan muistoja liekkeinä, jotka tulevat silmistä tai muualta ympäristöstä. Pyrin sillä siihen, että se maailma tapahtuu tällä kertaa juuri siellä talon sisällä, joka on tulella, ja liekit tulevat ulos silmistä (Kuva 15). Niitä on vaikea kontrolloida, tai käsitellä, joten ne tulevat ulos. Ihminen on muistojen talo, joka palaa koko ajan. Maalasin lieskat myös pehmeiksi ja aaltomaisiksi, jotta ne muistuttaisivat katsojaa etäisesti Hokusain puupiirroksista. Silmistä roihuava tuli on myös linkki varsinkin omakuvien välillä: Still With Me (Kuva 15) ja At Grandma's Place (Kuva 16) ovat omakuvat, joiden välillä on 18 vuoden ero. Still With Me edustaa minua nyt, popkulttuurin muovaavana ikinörttinä, ja At Grandma's Place 9-vuotiasta minää, joka tomerana poseeraa mummin eteisessä ensimmäinen cosplaypuku päällä. Nämä kaksi maalauksien minua ovat talot, joissa muistot palavat.



Kuva 15. Laura Manninen, Still With Me, 2020, 60cm x 50cm, vesiväri kankaalle

Kuvastan muistoja ekspressiivisesti ja kuvituksellisesti, koska muistot ja nostalgia eivät ole kovin realistinen käsite. Muistimme korvaa vanhempia muistoja koko ajan eikä kaikki muistot ole, eivätkä voi olla, selkeitä. Sen sijaan kehomme voi muistaa tunteita, hajuja ja ääniä. Luotan työskentelyssäni tunnepohjaisiin muistoihin. Tiedän, että isoäitini lipaston päällä on kuva minusta ensimmäinen cosplay-pukuni päällä, jonka ompelimme yhdessä, mutta en muista tarkkaan, millainen kuva se on. Muistan vain hämärän tuntemuksen, paletin ja missä suurin piirtein kuva on otettu (Kuva 16). Olen koittanut luoda muiston pohjalta isoäitini eteisen ja itseni 9-vuotiaana siihen.



Kuva 16. Laura Manninen, At Grandma's Place, 2021, 50cm x 35cm, vesiväri kankaalle

Kuvastan teoksissa tavaroita, tekstejä ja kuvia, joita monet, varsinkin fanit, pystyvät tunnistamaan ja löytämään. Olen siis pyrkinyt tekemään mahdollisimman paljon viittauksia populaarikulttuurista teoksissa. Minulla oli hankaluuksia mahduttaa kaikkea mitä halusin joihinkin teoksiin, ja pelkäsin myös jatkuvasti, että maalaan ne tukkoon. 24.8.2007_school_hall.jpg teoksessa (Kuva 17) kuvaan kahta yläasteikäistä tyttöä, joista toinen ottaa mahdollisesti peilistä kuvaa heistä vanhalla kameralla. Kamerasta roikkuu kaikenlaista fanitavaraa ja siihen on myös tarrattu tarroja. Viereisellä ystävällä on vanha läppäkännykkä, josta roikkuu myös kaikenlaisia tunnistettavia objekteja. Muistelin teosta tehdessä omaa yläaste aikaani ja millaisia tavaroita ihmisillä oli ja miten me pukeuduimme kaverien kanssa, miten fanittaminen ylipäätään näkyi arjessa. Yritin saada teokseen kaksi erinäköistä henkilöä, jotka kuitenkin kuvastaisivat teinejä, joihin hyvin pystyi törmäämään koulun käytävällä vuonna 2007.



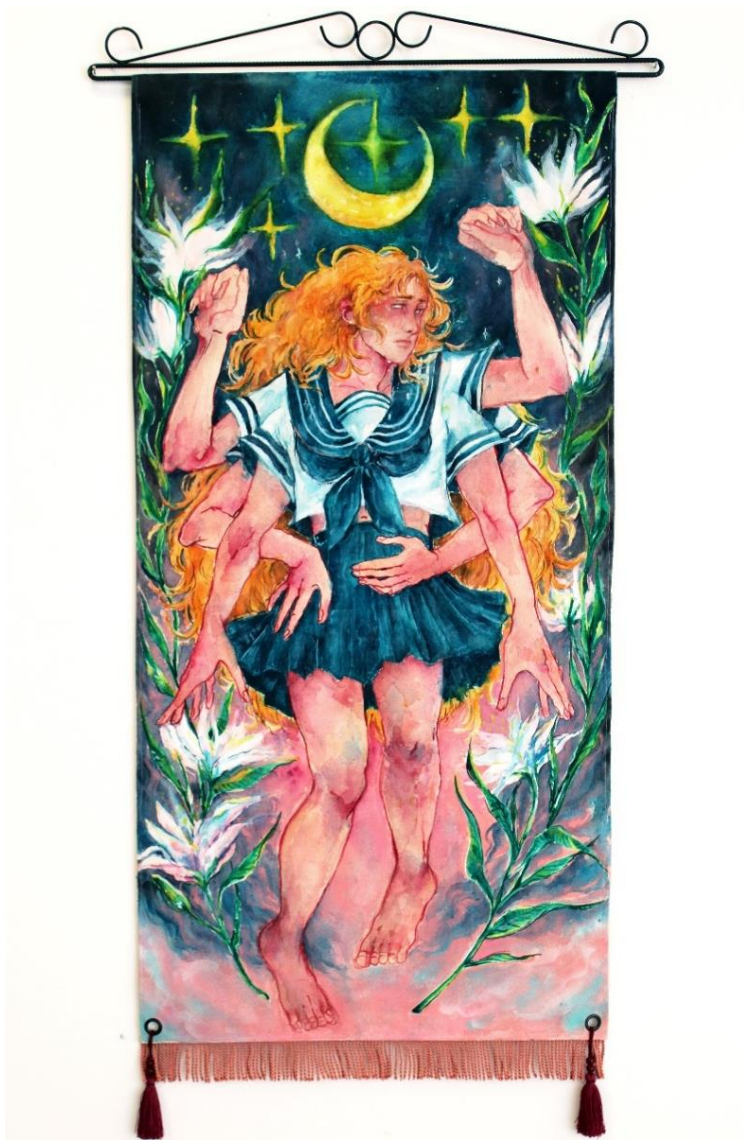
Kuva 17. Laura Manninen, 24.8.2007_school_hall.jpg, 2021, 50cm x 35cm, vesiväri kankaalle

Koska harrastuksista usein saa myös ystäviä, niin tahdoin kuvata myös muistokuvan kaikista kyläilyistä ja illoista, joita vietin ystävien kanssa. Animen katselu illat, sarjakuvien lukeminen yhdessä ja piirtäminen olivat asioita, joita tehtiin usein yhdessä. Ne ovat lämpimiä ja hyviä muistoja. Halusin tehdä kuvan, joka kuvastaisi teini-ikäisen huonetta, jonne on kutsuttu kaverit katsomaan animea. Anime Night (Kuva 18) on täynnä viittauksia sarjakuviin, sarjoihin ja videopelihin. Teos on tehty kaikkien viittauksien löytämiseksi ja tunnistamiseksi. Minua harmitti, ettei minulla ollut tarpeeksi aikaa tehdä isompaa teosta tästä, sillä olisin halunnut tehdä tätäkin runsaamman kokonaisuuden.



Kuva 18. Laura Manninen, Anime Night, 2021, 45cm x 35,cm vesiväri ja muste kankaalle

Vaikka olen useissa teoksissa pyrkinyt kuvastamaan olemassa olevia muistoja, niin olen halunnut myös tuoda maagista haavemaailmaa myös mukaan. Muistan, kuinka lapsena toivoin olevani taikatyttö ja usein nukahdinkin näihin maagisiin haavekuviin. Kuvastan tätä haavetta Moon Prism teoksessa (Kuva 19). Olen pyrkinyt saamaan teokseen elementtejä tyttöjen mangasta, kuten kukkia, tähtiä ja dramaattisuutta hahmon katseeseen. Hahmon merimies tyylinen koulupuku on viittaus taikatyttö mangoihin, varsinkin Sailor Mooniin, jossa taikatyttöjen univormut ovat merimiestyyllisiä. Teoksen ei alkuperäisesti pitänyt kuulua lopulliseen kokonaisuuteen, mutta tuntui väärältä jättää se pois, kyse oli kuitenkin lapsuuden natiivisista haaveista.



Kuva 19. Laura Manninen, Moon Prism, 2020, 150cm x 55cm, vesiväri kankaalle

EVA01 (kuva 20) käsittelee kokemusta Neon Genesis Evangelionista ja muistoja siitä. Se oli yksi ensimmäisiä anime-sarjoja, joita katsoin ja jonka manga-sovitusta on edelleen tärkeimpiä manga-sarjakuvia itselleni. Vaikka sarja teki minuun suuren vaikutuksen, se myös kauhistutti minua suuresti. Sarjan anime pyöri Suomen televisiossa, kun olin ala-asteella, ja koska lapsena piti katsoa kaikkea jännittävää vanhempien selän takana keskellä yötä, niin tämäkään ei ollut poikkeus. Perustan teokseni löysästi näihin muistoihin. Evangelioni on ikoninen ja tunnistettava jopa niille, jotka eivät sarjaa ole katsoneet. Sarja kulminoittaa milleniaalista kokemusta mangaharrastajana ja oli varsinkin omassa nuoruudessa teos, joka oli pakko nähdä ja lukea. Evangelion on kulkenut mukana lapsuudesta aikuisuuteen ja sen tärkeys on minulle mittaamaton. Tein teoksesta useita eri luonnoksia ja yhden testi-versionkin, kunnes lähdin tekemään varsinaista versiota. Onnistuin löytämään teokselle

myös erilaisen ripustimen kuin mitä muissa on. Ripustimen yläosassa koristaa ympyrä, joka sopii niin teoksen teemaan kuin siihenkin, että tein sen alkuperäisesti pääteokseksi. Ympyrä kuvastaa keskiötä, joten teos ansaitsee ylleen kuunomaisen ympyrän.



Kuva 20. Laura Manninen, EVA01, 2021, 150cm x 75cm, vesiväri kankaalle

Tyylivalintani hahmojen puolesta pohjautuun vahvasti sarjakuviin. Koin asiasta välillä pientä huolta, että kuinka valinta tullaan ottamaan vastaan. Mutta uskoin sen sopivan kokonaisuuteen. Loppupeleissä koen tyylini melko yksinkertaisena, joka sopii maalauksien maailmaan erinomaisesti.

Ripustimien kuului alun perin olla erilaisia jokaisessa työssä, mutta minulla kävi kirpputori kierroksilla niin hyvä tuuri, että löysin kaikkiin samanlaiset tai samankaltaiset. Kaksi ripustinta jouduin maalaamaan mustiksi, mutta muuten niiden suhteen ei ollut vaikeuksia. Aivan kuten EVA01 teoksessa, ripustimien muodot lisäsivät teoksiin lisää symboliikkaa. Pienimmissä ripustimissa sattui olemaan sydämen muotoiset viritelmät, jotka minun piti saada Anime Night ja At Grandma's Place teoksiin. Koen ne kaksi teosta kaikkein lähimpänä omia kokemuksiani harrastuksen parissa. Pienistä lähtökohdista siihen, mitä sain mangaharrastukselta aikoinaan: ystäviä ja runsaasti inspiraatiota. Sydänripustimet sopivat niihin täydellisesti.

Opettelin ompelemaan alun perin cosplay takia, tämä myös lisäsi teoksiin hitusen enemmän tunnepohjaa. Niin kuin taiteesta kiinnostuminen, mangaharrastukseni innosti minua myös ompelemaan. Koen töiden olevan onnistunut rakkauskirje vanhalle harrastukselle, käytin taitoja joihin manga innosti minua alun perin. Teokset itsessään ovat ommeltu yksinkertaisesti, mutta ompelin teosten taakse lisäpaloja ylijääneestä kankaasta, jotta saisin ne ripustettua ripustimiin helposti ja siististi. Joistakin osista tuli tilkkutäkkimäisiä, jotka lisäävät käsityö jälkeä, josta pidän kovasti. Harmi että ne ovat teosten takana piilossa.



Kuva 21. Laura Manninen, ommeljätki takaa, 2022

4.5 Ripustus ja esillepano

Ompelin teokset seinävaatteiksi ja ripustin ne ryijyille tarkoitettuihin ripustimiin. Tällä koitan korostaen mummola – estetiikkaa, sillä mummola, tai vanhempien koti, on paikka, joka herättää muistoja niin hyvässä kuin pahassa. Tahdon teoksilla herättää katsojan omia muistoja manga nostalgiasa ja esillepanolla samalla tuoda katsojan tilanteeseen, joka muistuttaa paikkaa, jossa muistot nuoruudesta ja lapsuudesta tulevat väkisinkin vastaan.

Ompelin teosten taakse ripustimiin mentävät aukot, jotka myös pitäisivät töitä paremmin suorassa ja asennossaan. Joihinkin jouduin ompelemaan lisäpätkiä, jotta saisin niistä tarpeeksi hyvännäköiset sekä käytännölliset. Useimmat menivät helposti parilla saumalla niin, että ripustimen sai pujotettua ongelmitta teokseen, mutta isoimman teoksen, EVA01 kohdalla jouduin liimaamaan kankaan kevyesti kiinni teokseen, jotta teos pysyisi ripustimessa siististi.

Kokonaisuuden nimeksi tuli Teenage Fantasy.



Kuva 22. Laura Manninen, Teenage Fantasy – sarja, 2021–2022, vesiväri kankaalle

5 Pohdinta ja yhteenveto

Opinnäyte prosessin aikana tunnuin vaihtavan tulokulmaani useaan otteeseen aiheen sisällä. Mangan ja muistojen yhdistäminen samaan aiheeseen oli haastavaa, ja päädyin usein umpikujiin. Aihe oli laajempi kuin osasin itse edes kuvitella, ja rajausten tekeminen oli todella vaikeaa. Tuntui että kaikki liittyy kaikkeen, ja mitä enemmän tutkin, sitä enemmän löysin vielä mielenkiintoisempia aiheita. Vasta loppuvaiheilla minulle alkoi selkenemään, että mistä tässä kaikessa oikeastaan on kyse, ja aiheen käsittely tuntui paljon luontevamalta. Halusin tutkia omien juurieni tärkeyttä sekä poptaidetta ja samalla tuoda kuvitustaidetta nykytaiteen kontekstiin. Halusin tehdä jotain, josta 13-vuotias minä olisi innoissaan ja ylpeä, että pidin kiinni asiasta, joka on ollut minulle tärkeää. Pääsin vasta vain raapaisemaan pintaa ja minulla olisi ollut vielä paljon kerrottavaa.

Työskentely oli toisinaan sekavaa, en välillä ollut täysin varma mitä teen ja prosessi oli jatkuvaa lukkojen availua, mutta en koe sitä negatiivisena asiana. Prosessin aikana sainkin monia uusia ideoita materiaaleihin ja tulokulmiin. Kuvasin jokaisessa teoksessa hahmoja, joka tuntui välillä itseään toistavalta. Minulla oli kerrottavaa niiden kautta, mutta jatkossa haluaisin työskennellä enemmän tavaroiden ja paikkojen kautta, niin että teokset olisivat enemmän lähestyttävämpiä ja mielenkiintoisia myös niille, jotka eivät ole kovin perillä aiheesta. Vaikka figuratiivinen lähtökohta tuntui luontevalta sarjakuvamaisen aiheen kanssa, niin tuntui että johdattelin katsojaa liikaa hahmoilla, tai jopa työntämään pois. Tahdon ehdottomasti jatkaa vesivärien parissa, mutta minulla alkoi syntymään intoa myös ryijyjen tekkoon sekä pidemmälle vietyyn ompeluun. Tästä on suuntaa vain ylöspäin.

Olen iloinen, että lähdin tekemään juuri mangasta opinnäytetyötäni. Tuntuu että suomalainen kuvataidekenttä voisi viimein olla valmis laajemmille populaarikulttuuristen aiheiden käsittelylle, ja siksi uskalsin kokeilla jäätä. Me, jotka elimme 2000-luvun ajan mangabuumia alamme olemaan siinä iässä, missä nuoruutta ehkä aletaan ammentamaan enemmän taiteessa, niin manga saakin jo olla tervetullutta. Minusta on ollut ilo nähdä lähivuosina, kuinka monet muutkin kuvataiteilijat ovat alkaneet käsittelemään manganostalgiaa. Omassa kokemuksessa, manga on ollut vähätelty taiteenmuoto ja lähtökohta taiteilijana, ja siksi tahdoin nostattaa tätä mediaa ja antaa edes vähän rohkaisua niille taideopiskelijoille, jotka kokevat kipuilua oman taiteellisen ilmaisunsa kanssa.

Lähteet

- Ainala E. Sad Online, 2017 <https://helsinkicontemporary.com/works/emma-ainala-sad-online>, viitattu 8.1.2022
- Araki H. Under Execution Under Jailbrain, 1999 <https://static.jojowiki.com/images/2/24/latest/20200116195221/UnderExecution.jpg> viitattu 23.3.2022
- Wikipedia, Cosplay <https://fi.wikipedia.org/wiki/Cosplay> Viitattu 23.3.2022
- Gareffa N. Mr. Discusses His Career and the Responsibility Attached to Being a Japanese Artist, 21.8.2017 <https://hypebeast.com/2017/9/mr-discusses-career-responsibility-of-being-a-japanese-artist> Viitattu 21.3.2022
- Gravett P. 2004 (suom. Tolvanen J. 2005), Manga: 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa, Kustannusosakeyhtiö Otava, viitattu 21.3.2022
- Hokusai K. Suuri aalto Kanagawan edustalla, 1830, Wikipedia <https://fi.wikipedia.org/wiki/Hokusai> Viitattu 18.2.2022
- Valokuvataiteen museo, 2017, IRC-Galleria Ilta, <https://www.valokuvataiteenmuseo.fi/fi/kalenteri/irc-galleria-ilta> Viitattu 23.3.2022
- Lopez R., 2020, The Impact of AKIRA, Ranska, ThirD Editions, viitattu 20.2.2022
- Love I. , 2021, The Colletor, What Inspired Manga Artist Hirohiko Araki? <https://www.thecollector.com/what-inspired-hirohiko-araki-manga-artist/> Viitattu 21.3.2022
- Lukjanova A. After Fighting Love and Justice, 2020, <https://anettalukjanova.files.wordpress.com/2021/01/after-fighting-for-love-and-justice.png?w=721> Viitattu 23.2.2022
- Nyman J., 2015, Mangan Historia, Opinnäytetyö, Kirjasto- ja tietopalvelu, Oulun ammattikorkeakoulu, https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/99332/Nyman_Jani.pdf?sequence=1 viitattu .2022
- Otomo K., 2006, Akira osa 11, LIKE kustannus, Helsinki, skannattu aukeama, viitattu 24.3.2022
- Perrotin, 2022, Mr. biography, <https://www.perrotin.com/artists/Mr/31> viitattu 24.2.2022
- Ryoka I. Rose of Versailles volume 2, 1979, Wikipedia https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/5/50/The_Rose_of_Versailles_Volume_1.png Viitattu 20.3.2022
- Stepanoff M. ja Uusitalo P. 2019, Jakso 6: Miksi manga kiinnostaa, Manga Kartta, <https://www.mangakartta.net/jaksot/6> viitattu 8.1.2022

Sundqvist J., 2012, Muumeista Totoroon – Miten anime hivuttautui suomeen? YLE <https://yle.fi/uutiset/3-6291473> viitattu 19.3.2022

STAIRS, Pop, 2015, Neo-Pop and Post-Pop <https://www.artsy.net/gene/contemporary-pop>
Viitattu 20.2.2022

Taidemuseo Tennispalatsi, 2005, Mangaa ja nykytaidetta, Tennispalatsin mediakeskus OY <http://taidemuseo.lasipalatsi.net/suomi/tennispalatsi/ohjelma/manga.html>, viitattu 3.3.2022

Uimonen A., 2005, Japan Pop vetää väkeä, Helsingin Sanomat <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000004339814.html> Viitattu 3.3.2022

Valaskivi K. 2009, Pokemonin Perilliset, Japanilainen Popuaarikulttuuri Suomessa, Tampere: Journalismin Tutkimusyksikkö, viitattu 22.3.2022

Wallendahl P., 2005, EVA yhden miehen elämä, ANIME-lehti 11/2005, 08-09, viitattu 25.3.2022

Yoshiyuki S. & GAINAX, 2012, Neon Genesis Evangelion osa 13, Sangatsu Manga, Helsinki, skannattu aukeama, viitattu 24.3.2022

