

Withered

Negatiivisten tunteiden
käsittely omaelämäkerrallisen
sarjakuvan keinoin
&
sarjakuvakirjan konseptin
suunnittelu



Maija Tasala

Opinnäytetyö

Kevät 2023

65 sivua

LAB Ammattikorkeakoulu

Muotoiluinstituutti

Medianomi

Graafinen suunnittelu

Tiivistelmä

Tämä opinnäytetyö tutki, kuinka negatiivisia tunteita voi kuvittaa omaelämäkerrallisen sarjakuvan keinoin. Tutkimuksessa käydään läpi kuinka kuvilla, sanoilla ja metaforilla tai symboleilla voidaan viestiä sarjakuvahahmojen tunteista. Suurin osa tutkimuspohjaa on löydetty eri sarjakuvia analysoimalla. Myös sarjakuvataiteilijan haastattelulla haettiin tietoa tutkimusta varten. Opinnäytetyön produktion aihe on omaelämäkerrallisen sarjakuvakirjan konseptin suunnittelu. Sarjakuvan tarinassa käsitellään negatiivisia tunteita.

Sarjakuvissa on monia tapoja kertoa tunteista. Kuvien lisäksi voidaan käyttää sanoja, puhekuplia ja ääniefektejä. Metaforat ja symbolit ovat myös hyviä keinoja elävöittää sarjakuvien tarinankerrontaa.

Avainsanat: sarjakuva, sarjakuvakonsepti, kuvataide, kuvittaminen

Abstract

This thesis examined how to illustrate negative emotions in biographical comics. The theoretical part of this thesis covers how to visualize emotions of the characters using pictures, words, metaphors and symbols. Most of the theoretical knowledge is found by analyzing comic books. The research also included an interview with a comic artist. The subject of this thesis was to design a concept for a comic book that is about dealing with negative emotions.

The conclusion of this thesis is that there are several different ways of expressing emotions through a comic. Images are not the only way to communicate important information in comics. Words, speech bubbles and voice effects together with metaphors and symbols are a great way to liven up a storytelling of a comic.

Key words: comic, comic concept, visual arts, illustration

Sisällys

1 JOHDANTO	5
2 TUTKIMUS	8
2.1 Sarjakuvan raamit	9
2.2 Tunteista kertominen sarjakuvan keinoin	11
2.2.1 Kuvat	12
2.2.2 Sanojen voima	14
2.2.3 Metaforat ja symbolit	15
2.2.4 Tunteet	18
2.3 Työn esikuvat	25
3 SARJAKUVAKONSEPTIN SUUNNITTELU	29
3.1 Synopsis	30
3.2 Luonnostelu	31
3.3 Sarjakuvan tyyli ja media	34
3.4 Suunnitteluprosessi	35
3.5 Storyboard	51
4 KONSEPTIN ESITTELY	53
5 YHTEENVETO	60
6 LÄHTEET	62

1 JOHDANTO

Lähtökohdat

Idea tähän opinnäytetyöhön tuli jo vuosi ennen työn aloittamista. Olin alkanut opintojen aikana aktiivisesti tekemään sarjakuvia, joiden pääteemana oli tunne-elämä ja tunteiden käsittely. Tuntui luonnolliselta, että tekisin myös opinnäytetyönä sarjakuvan. Aihe oli kiinnostava ja halusin syventyä tutkimaan sarjakuvaan liittyvää teoriaa. Tahdoin oppia lisää sarjakuvailmaisustani ja saada uusia näkökulmia sarjakuvan tekemiseen. Halusin syventyä lukemaan arvostettujen sarjakuvataiteilijoiden oppeja ja selvittää, voiko sieltä löytää jotain, mitä voisin käyttää omassa tekemisessäni.

Tutkimuskysymys

Tutkimuksen aihe valikoitui melko helposti. Sarjakuva kertoo kariutuneesta ihmissuhteesta, ja koko tarinan teema on tunteet ja tunteiden käsittely. Siksi oli myös luontevaa valita tutkimuskysymykseksi:

Kuinka kuvittaa negatiivisia tunteita omaelämäkerrallisessa sarjakuvassa?

Aluksi opinnäytetyön aihe oli omaelämäkerrallinen sarjakuva, mutta työn edetessä selveni, että työn todellisessa keskiössä on negatiivisten tunteiden kuvittaminen. Siten työn painotus muutettiin omaelämäkerrallisen sarjakuvan tutkimuksesta negatiivisten tunteiden kuvittamisen tutkimiseen omaelämäkerrallisen sarjakuvan kontekstissa.

Tämä opinnäytetyö tutkii sarjakuvissa käytettäviä keinoja tunteiden kuvittamiseen. Ihmisen tulkintaa ohjaa muun muassa eletyt kokemukset, ympäristö ja kulttuuri. Siksi myös tulkintani teoriapohjassa tutkituista sarjakuvista on omani, eikä siten yleinen tosi.

Tavoitteet ja metodit

Tässä opinnäytetyössä tutkittiin, kuinka negatiivisia tunteita voidaan kuvata omaelämäkerrallisessa sarjakuvassa. Tutkimuksen kohteena on myös oma sarjakuvallinen ilmaisuni. Tässä opinnäytetyössä myös tutkittiin, kuinka sanoja voi kuvittaa tai muotoilla ilmaisemaan negatiivisia tunteita. Produktiona suunniteltiin omaelämäkerrallisen sarjakuvakirjan konseptin, johon sisältyy kolme aukeamaa ja kannet. Kuvallisen ilmaisun lisäksi tutkittiin myös luetun sanan tunneilmaisun ymmärrystä. Tavoite työssä on laajentaa ja parantaa omaa sarjakuvailmaisua.

Lähestyn tutkimuskysymystä oman teokseni prosessin kautta. Tutkielman tarkoitus on kuvailla ja selittää sarjakuvan parissa työskentelyn prosessia ja tehdä siitä päätelmiä.

2 TUTKIMUS

2.1 Sarjakuvan raamit

Colton Waugh määrittelee sarjakuvan kolmella keskeisellä piirteellä:

1. kuvasarjan avulla kerrottu tarina
2. hahmogallerian pysyvyys
3. dialogin tai muun tekstin kytkeminen kuvan yhteyteen.

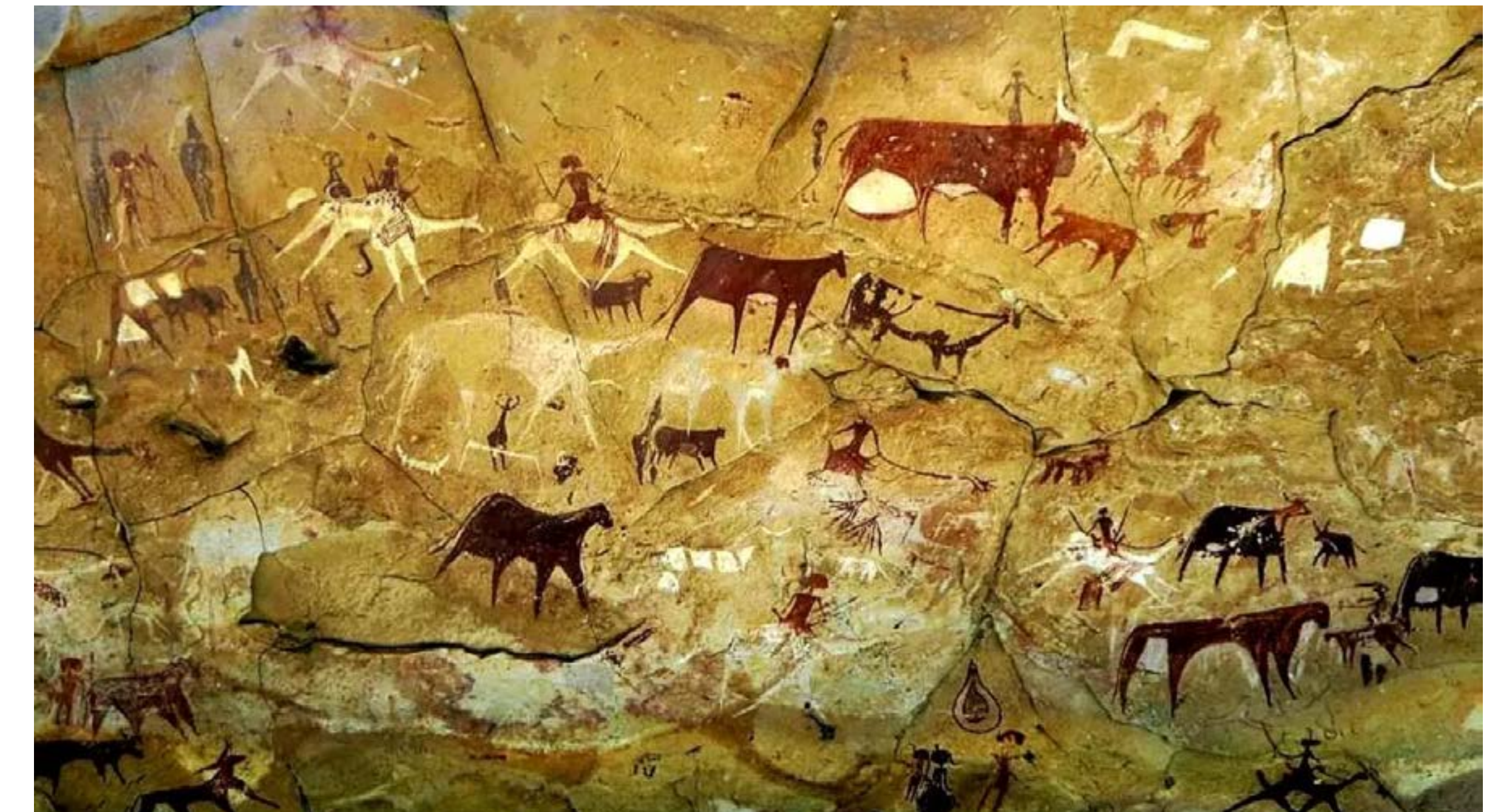
Pekka Manninen kuitenkin nostaa esiin oman väitteensä: Waughin määrittelyn kohdat 2. ja 3. eivät ole täysin sitovia. Tässä työssä pyritään todistamaan, että hahmogallerian tunnistettavuus ei ole välttämättömyys sarjakuvan kannalta. Hahmojen ulkomuodon tai tyylin sanelemat muutokset voivat olla osa sarjakuvan tarinaa ja se voi olla myös tärkeä yleisen tunnelman luomisessa. Dialogin tai muun tekstin yhdistäminen kuvaan ei ole myöskään pakollista, sillä on olemassa myös sanattomia sarjakuvia. (Herkman 1998, 21.)

Sarjakuvan tarkkaa syntymisaikaa on vaikea määritellä. Joidenkin näkemysten mukaan sarjakuva on syntynyt printtimediassa 1700- ja 1800-lukujen pilapiirroksina. Toiset taas uskovat sarjakuvan syntyneen tuhansia vuosia

sitten luolamaalauksina. Sarjakuvataiteilija Scott McCloud (1994) pitää sarjakuvaa vuosisatoja vanhana taiteenlajina. Hän toteaa myös, että sarjakuva nähdään siitä huolimatta suhteellisen uutena keksintönä. Sarjakuva ei ole kirjallisuuden alalaji, vaan oma, itsenäinen taiteenmuotonsa. Silti se kärsii edelleen arvostuksen puutteesta.



Kuva 1. Sivua Mariam Churchlandin sanattomasta sarjakuvasta. (Churchland 2017)

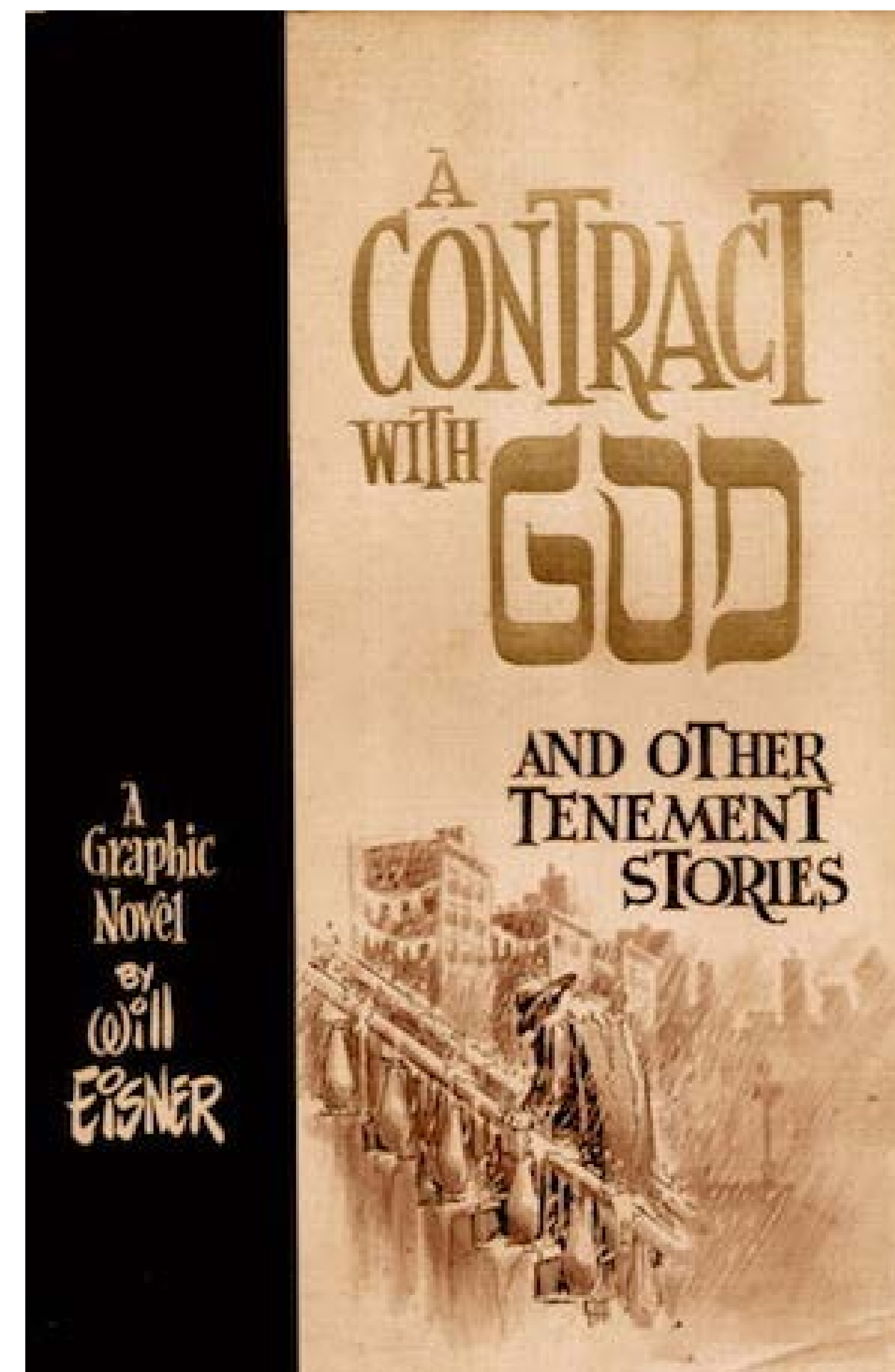


Kuva 2. Saharasta löydettyjä luolamaalauksia. (Stanley 2017)



Kuva 3. Englantilaisen taiteilijan James Gillrayn pilapiirroksessa esiintyy Napoleon Bonaparte. (Gillray 1805)

Juuri tämän arvostuksen puutteen vuoksi vuonna 1964 sarjakuvan rinnalle nousi uusi termi, graafinen novelli. Sen keksi yhdysvaltalainen sarjakuvakriitikko Richard Kyle. Hänen tarkoituksensa oli nostaa sarjakuvan arvostusta, ja innostaa sarjakuvataiteilijat hienostuneisuuteen ja kunnianhimoisuuteen. (Gravett 2007, 8.) Kuitenkin ensimmäinen graafiseksi novelliksi itseään tituleeraava kirja julkaistiin vasta vuonna 1978. Se oli Will Eisnerin teos *A Contract With God*. (Kuvat 4. ja 5.) Will Eisner halusi sarjakuvaansa myytävän muiden normaalien kirjojen joukossa. Monet sarjakuvataiteilijat ovat myös ilmaisseet tyytymättömyytensä tähän termiin. Esimerkiksi sarjakuvakäsikirjoittaja Neil Gaiman on kertonut tunteneensa olonsa epämukavaksi tämän kustantajan käyttäessä hänen töistään termiä graafinen novelli, ikäänkuin sarjakuva itsessään ei olisi tarpeeksi arvokas taiteenlaji. (Chute 2017, 16–19.)



Kuva 4. Ensimmäinen kirja joka julkaistiin graafisena novellina. (Eisner 1978)



Kuva 5. Aukeama Eisnerin teoksesta A Contract with God. (Eisner 1978)

2.2 Tunteista kertominen sarjakuvan keinoin

Kuva on keskeinen osa jokaista sarjakuvaa. Sarjakuvassa voi esittää tunteita monella tavalla, esimerkiksi hahmojen kasvoilla. Myös hahmon muulla kehollisuudella on merkitystä. (Louhi 2022.) Hahmon asento vaikuttaa ymmärrykseemme hahmon läpikäymistä tunteista (Kuva 6.). Muita tapoja tuoda hahmon sisäistä maailmaa esiin ovat esimerkiksi symbolit ja metaforat sekä ajatuskuplat ja kertojääänet, jotka selostavat hahmon ajatuksia ja tunteita.

Tämä luku käsittelee niitä keinoja, joilla sarjakuvissa viestitään tunteista. Tutkielmassa keskitytään tutkimaan kuvaa, sanaa, metaforia ja symboleita sarjakuvassa.



Kuva 6. Oikeanpuoleinen hahmo seisoo suorassa ja itsevarmana, kun taas vasemmalla seisova hahmo on kyyryssä ja hautaa kasvonsa käteensä myötähäpeästä. (Donner 2017)

2.2.1 Kuvat

Tunteiden kertomisen työkaluna sarjakuva on erinomainen taiteen muoto. Herkmanin (1998) mukaan Sigmund Freud on esittänyt, että kuvien katsominen on lähempänä emotionaalista ja fyysistä reagoimista kuin sanojen tulkitseminen. Se liittyy Freudin mukaan kognitiivisiin toimintoihin, kuten järkeilyyn ja jäsentämiseen.

Viimeaikaisessa tutkimuksessa saatiin yllättäviä tuloksia UC San Diegon yliopistossa. Piotr Winkielmanin johtaman tutkimuksen mukaan yhdellä kuvalla pystyttiin johdattamaan ihmisen käyttäytymistä, kun taas yhdellä sanalla ei. Tutkijoiden yllätykseksi lähes näkymättömät kuvat, joita näytettiin 10 millisekunnin ajan, olivat yhtä tehokkaita kuin huomattavasti kauemmin esitetyt kuvat, joita näytettiin 200 millisekunnin ajan. Syytä kuvien luomaan reaktioon ei vielä tiedetä, mutta Winkielmanin arvion mukaan syy voi piillä ihmisen vanhemmassa ja välittömästi

reagoivassa keskushermostossa. Kuviin verrattuna sanat voivat olla epäselviä ja moniulotteisia, ja vaatia enemmän ajatustyötä ennen kuin ne vaikuttavat meihin. (Kiderra 2018)

Historiassa esimerkkinä tästä voi käyttää Eddie Adamsin kuuluisaa valokuvaa, ja kuinka se muokkasi yhdysvaltalaisen mielialoitteita Vietnamin sodasta. Adamsin valokuva vietnamilaisen sotilaan julkisesta teloituksesta käänsi monien yhdysvaltalaisen mieleen Vietnamin sotaa vastaan. Kuvan julkaisun myötä ymmärrettiin laajemmin, ettei sota ollutkaan niin voittoa ja oikeamielinen kuten kansalle oli annettu ymmärtää. (Similä 2018.) Tässä esimerkissä kuvalla saatiin lukijoissa aikaan suurempi tunnereaktio kuin kirjoitetulla sanalla.



Kuva 7. Vaikkei kuva vaikuttanut merkittävästi sodan kulkuun, se muutti silti ihmisten mielikuvaa Yhdysvalloista. (Adams 1968)

Kun sarjakuvassa halutaan viestiä tunteista, hahmon kasvojen ilmeellä on suuri vaikutus halutun viestin välittämisessä. Kulmakarvoja muuttamalla tulkinta hahmon tunteista muuttuu täysin (Kuva 8.). Kun hahmon ilme on suurimmilta osin tulkittavissa neutraaliksi, pienillä kasvojen yksityiskohdilla on enemmän voimaa (Kuva 9.). Pieni virhe viivaa piirtäessä voi muuttaa koko ilmeen erilaiseksi. Kun taas hahmo, jonka kasvoilla oleva ilme ylettyy silmiin, suuhun ja kulmakarvoihin, yhtä asiaa muuttamalla on vaikeampi muokata ilmettä täysin toiseen suuntaan. Isoksi avautuneet silmät ja raollaan oleva suu edelleen viestivät yllättyneisyydestä, vaikka kulmakarvojen asentoa muutettaisiinkin.



Kuva 8. Kun hahmon kokonaisvaltainen ilme on neutraali, on sitä helpompi muokata kuvaamaan eri tunteita.



Kuva 9. Ekspressiivisempi ilme on vaikeampi muokata erilaiseksi.

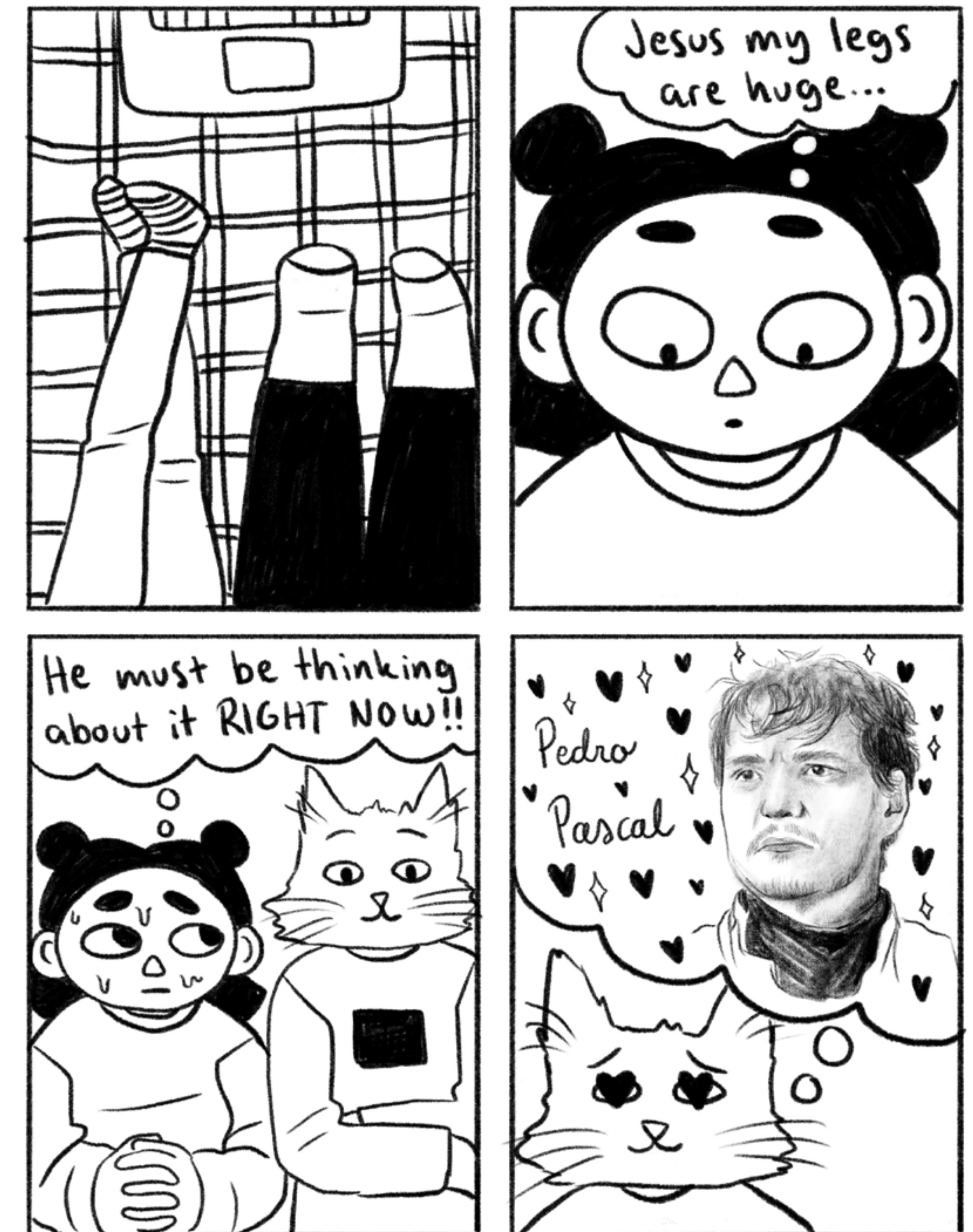
2.2.2 Sanojen voima

Kuvat ovat sarjakuvien pääsääntöinen kerronnan väline. Samaan aikaan sanat kulkevat kuvan kanssa käsikädessä, ja voivat olla yhtä tärkeitä, tai jopa tärkeämpiä viestin perille viemiseen. Sanat ovat niin keskeisiä, että esimerkiksi sarjakuvataiteen tutkija R.C. Harveyn mukaan jokaisen kattavan sarjakuvan määritelmän tulisi sisältää sanojen ja kuvien taiteellisen yhdistäminen yhdeksi sarjakuvan kriteeriksi. Toisaalta sarjakuvien kuvallisen luonteen vuoksi tekstittömät kuva-sarjat toimivat tarinan kertojana niin kauan kuin on tarpeellista, toisin kuin teksti yksinään muuttuu jossain vaiheessa sarjakuvasta proosaksi. Tekstittömät sarjakuvapaneelit voivat olla tehokkaita viestimään suoraa kokemusta ja välittömyyttä, mutta tekstin lisäämisellä voidaan luoda halutunlainen äänimaailma ääniefektin muodossa. Samoin hahmojen sisäistä dialogia voi avata esimerkiksi ajatuskuplalla tai kertojäänellä. (Kuva 10.) (McCloud, 2006, 128-134.)

Sarjakuvassa kuva ja teksti voivat sulautua yhteen luontevasti. Ääniefektejä pystyy tehostamaan piirtämällä sanan enemmän kuvalliseksi. Pekka A. Manninen on käyttänyt sanan ja kuvan yhdistämisen esimerkkinä ilmausta esineen tai hahmon tipahtamisesta veteen. Hänen esimerkissään sana "LÄTS" on piirretty orgaanisesti vesiroiskeen muotoon (Kuva 11.). Mitä enemmän halutaan antaa vaikutelmaa "kosteasta" äänestä, sitä enemmän sana sulautuu vesiroiskeen muotoon. (Herkman 1998, 50.)



Kuva 11. Sanaa kuvittamalla voi vahvistaa siihen liittyviä mielikuvia. (Herkman 1998)

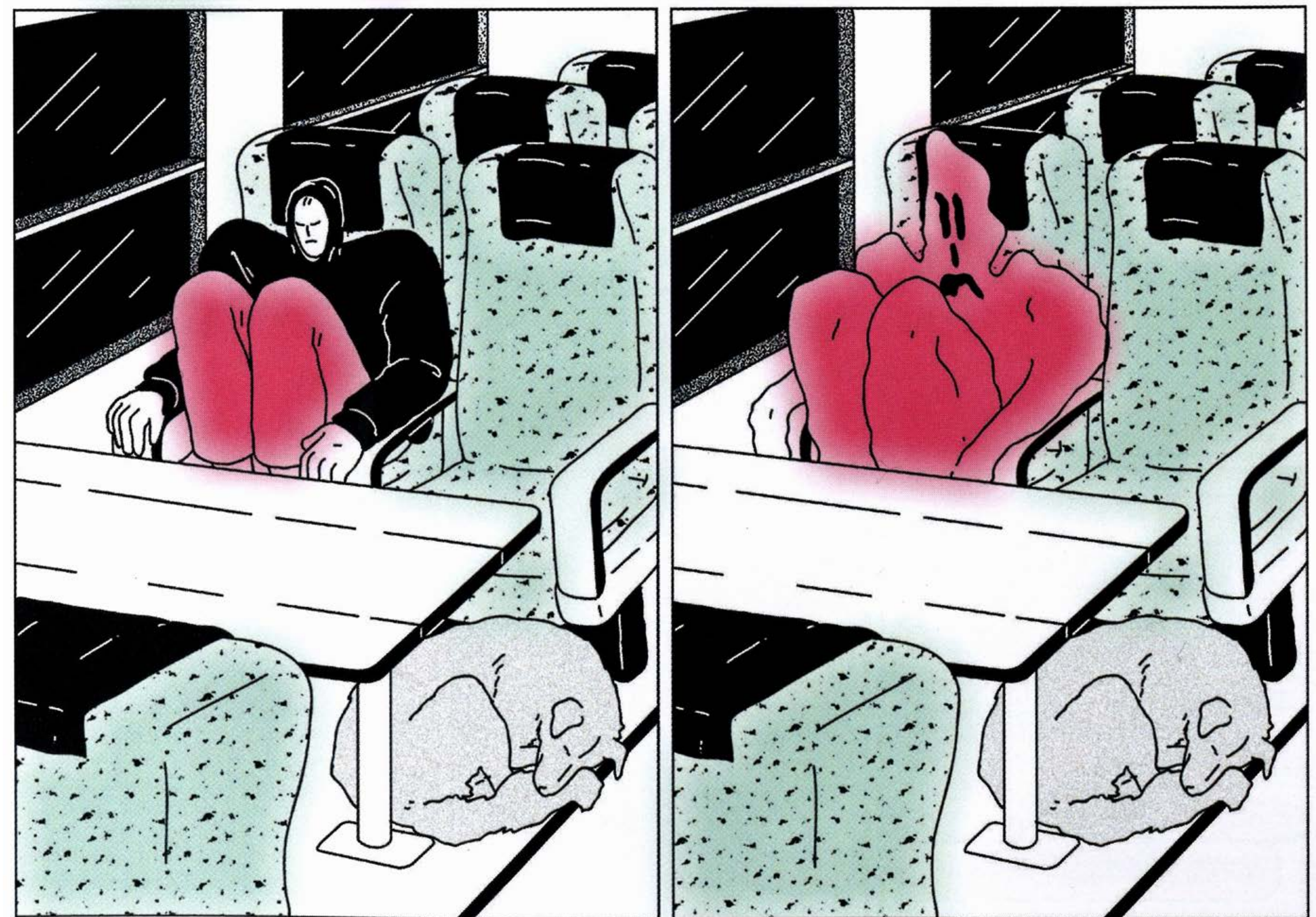


Kuva 10. Ajatuskuplalla voidaan paljastaa lukijoille asioita, jotka eivät muuten tulisi esiin sarjakuvan tarinassa.

2.2.3 Metaforat ja symbolit

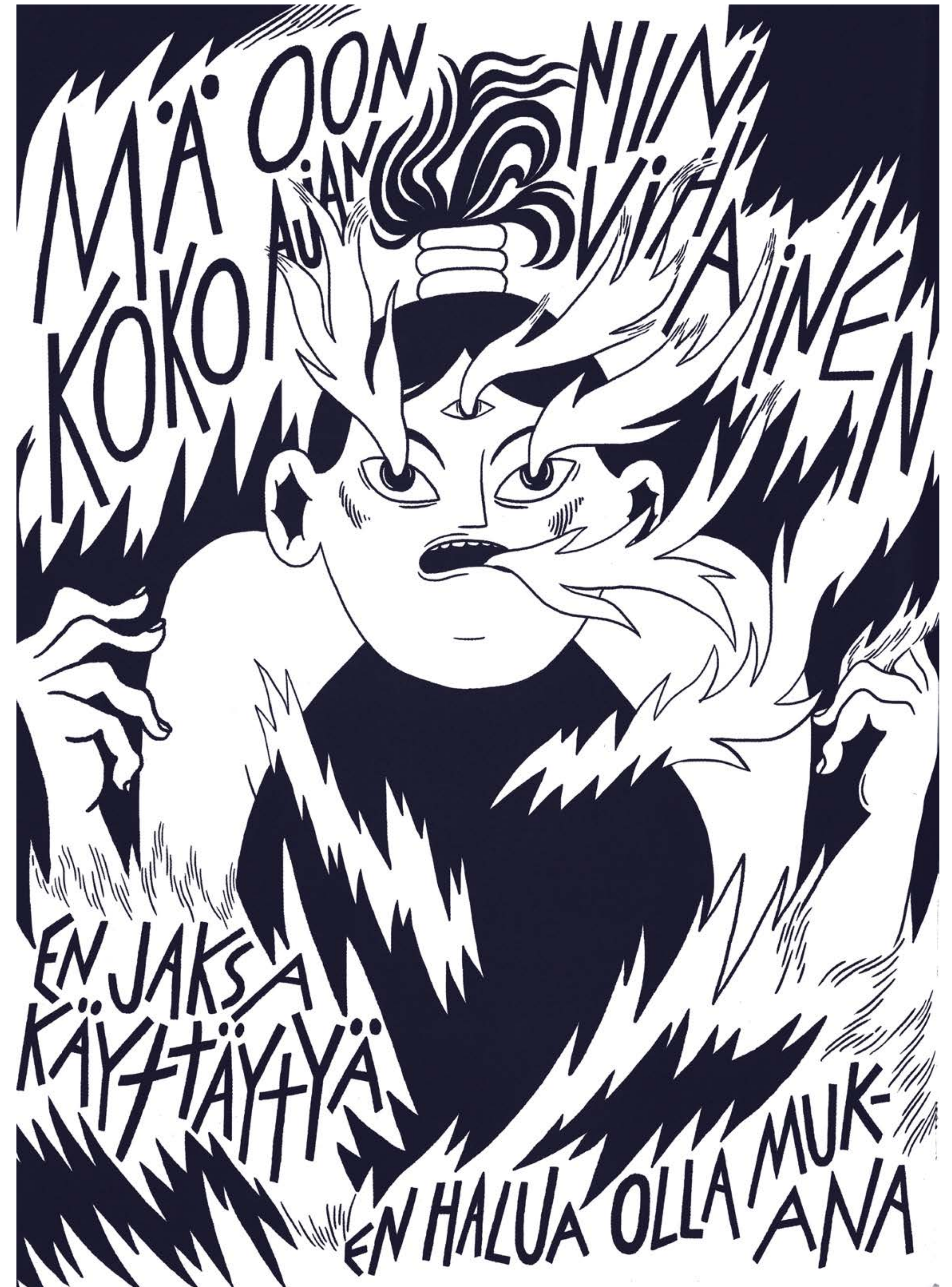
Metaforat ja symbolit ovat hyvä keino sarjakuvan elävöittämiseen. Yleinen esimerkiksi metaforasta sarjakuvassa on hehkulamppu, joka syttyy, kun hahmo saa idean tai kokee *ahaa*-elämyksen. Tämän metaforan ymmärtämiseksi on kiinnitettävä huomio kahteen seikkaan. Ensinnäkin tulee tietää, minkälainen esine hehkulamppu on ja mikä on sen funktio. Toiseksi on tunnettava arkipäiväistynyt metafora, jossa valo liitetään tietoon ja pimeys tietämättömyyteen. (Herkman 1998, 84.)

Sarjakuvassaan *Paniikki prinsessa* Moa Romanova käyttää monia metaforia tunteiden kertomisen tehokeinona. Päähenkilö istuu junassa matkalla tapaamaan äitiään (Kuva 12.). Tarina keskittyy kuvaamaan päähenkilön tuntemaa ahdistusta hänen muuntautuessaan tunnistamattomaksi hahmoksi tai jonkinlaisiksi kummitukseksi. Romanovan käyttämä metafora ei ole aivan selkeä, ja tulkinta jää lukijalle. Oma tulkintani on, että Romanova haluaa näyttää, miltä päähenkilö tuntee näytävänsä sisimmässään.



Kuva 12. Hahmo näyttää ulkoapäin normaalilta, mutta kaiken nielevä ahdistus hänen sisällään on pelottava ja luotaantyöntävä. (Romanova 2018)

Toinen esimerkki metaforasta on Ulla Donnerin teoksessa *Sontaa*. Kuvassa 13 hahmon vihaa kuvataan liekeillä. Tuli ja liekit ovat yksi tunnistettavimmista metaforista tarinankerronnassa. Tiedämme, että roihuava tuli symboloi tuhoa ja vihaa. Toisaalta esimerkiksi lempeästi poksahtelevan takkatulen tulkitsemme lämpöä ja turvallisuutta tuovaksi. Tämän kuvan kontekstissa on silti selvää, että nämä liekit kuvaavat jotain vaarallista ja vihaista. Hahmolle on jopa avautunut kolmas silmä, joka ennemmin kuvasti siinä hetkessä tapahtuvaa tunnetta, kuin mitään oikeaa asiaa joka sarjakuvan todellisuudessa tapahtuu.



Kuva 13. Donner kuvaa vihaa käyttäen tulta metaforana. (Donner 2019)

Teoksessaan *Tähtienvälinen avaruus* Aino Louhi kuvaa symbolisesti tarinan päähenkilön mielentilaa. Kuvassa peili tippuu maahan ja sen kulmaan tulee särö. Rikkoutuneen peilin tehtävä tarinankerronnassa on kuvata päähenkilön symbolista rikkoutumista. Tarinassa päähenkilö rakastuu, mutta suhde päättyy eroon, jonka jälkeen tarinassa seurataan päähenkilöä, kun hän pohtii yksinäisyyttään ja rikkinäisyyttään. Haastateltaessa Aino Louhi (Louhi 2022) vinkkasi, että omaelämäkerrallista sarjakuvaa voi rikastuttaa symbolein. Näin hän teki *Tähtienvälinen avaruus* -teoksessaan – teos ei ole suoraan omaelämäkerrallinen, vaan ennemmin inspiroitunut hänen elämänsä tapahtumista. Esimerkiksi kirjan lopussa päähenkilö löytää rikkinäisiä keramiikanpalasia rannalta, mikä perustuu oikeaan tapahtumaan.



Kuva 14. Louhi käyttää särkyvää peiliä tarinankerronnan välineenä (Louhi 2022)



Kuva 15. Sarjakuvaa tehdessä voi miettiä esimerkiksi millaisia asioita on tapahtunut omassa elämässä, joita voi hyödyntää symbolina sarjakuvassa. (Louhi 2022)

2.2.4 Tunteet

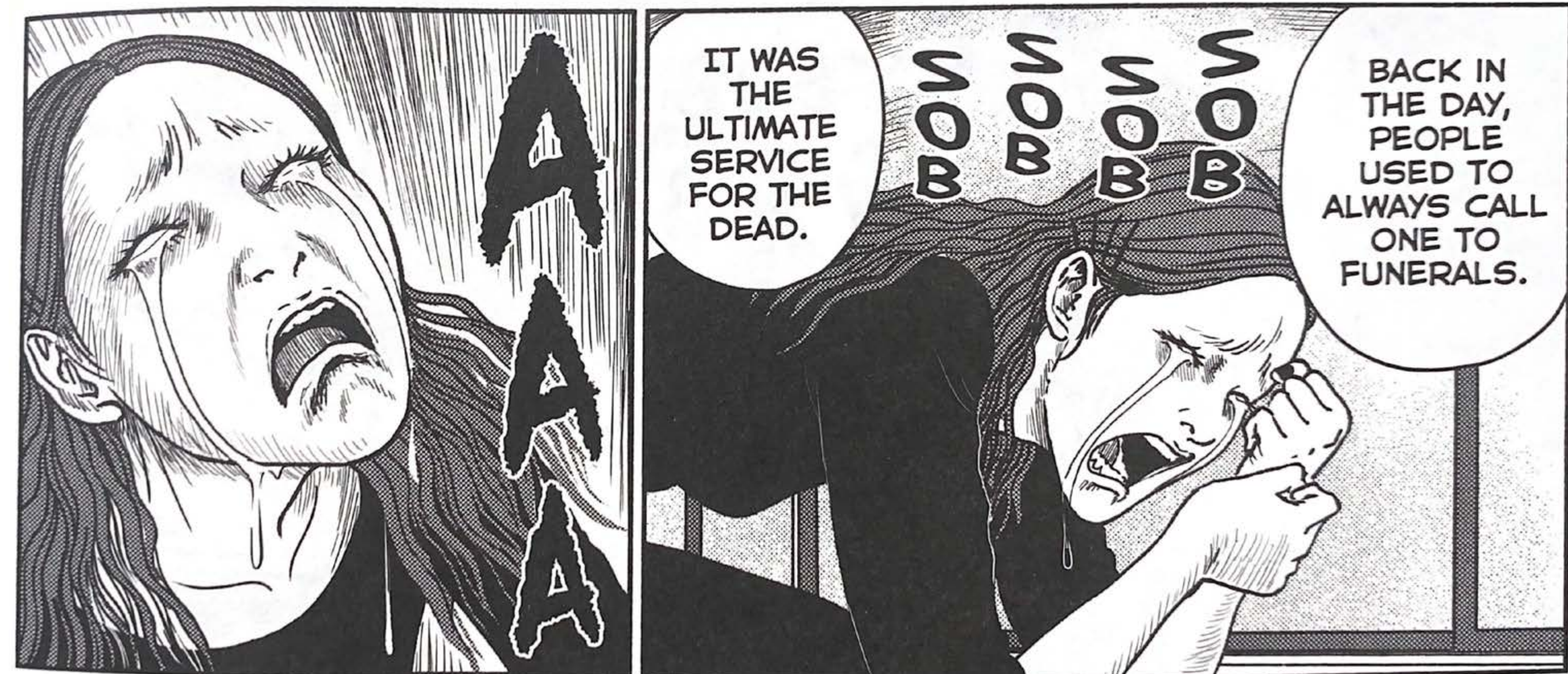
Suru

Viereisessä kuvassa surua kuvastaa Junji Ito teoksessaan *Uzumaki* (Kuva 16.). Ruudut luetaan japanilaiseen tapaan, eli ensimmäinen ruutu on oikealla ja toinen vasemmalla. Ito on rajannut ensimmäisen ruudun lähikuvaksi, josta lukija näkee hahmon kasvot läheltä. Hahmon kädet on nostettu peittämään kasvoja, mutta silmät, kyyneljuova ja kulmakarvat on jätetty näkyviin ja niistä lukija voi päätellä hahmon tunteet. Ilman kyyneljuovaa ja kulmakarvojen asentoa on vaikea tulkita mitä tunnetta hahmo tuntee. Toisessa ruudussa kuvakulma vaihtuu ja laajenee, ja hahmoa kuvataan kauempaa. Rajaus korostaa sekä tarinaan liittyvää yksityiskohtaa hahmon hiuksista, mutta myös hahmon tunteita hänen itkiessään kyykyssä, tuntemattomien ihmisten saartamana. Hahmosta huokuu yksinäisyyden tunne, vaikka hän on ihmisten ympäröimä.



Kuva 16. Takana seisovat ihmiset on väritetty rasterilla jättäen heidät varjoon, kun taas päähenkilöä ei ole väritetty rastereilla, mikä antaa kohdevalomaisen efektin. (Ito 2013)

Tarinassaan *Weeping woman way* Junji Ito käyttää ääniefektejä (Kuva 17.). Hahmon itku esitetään englanninkielisellä tehos-
teella "Sob", joka kääntyy suomen kieleen
nyyhkytykseksi. Sen viereisessä ruudussa
hahmon tuskainen huuto on myös kirjoitettu
ekspressiivisellä typografialla. Kirjaimet ovat
rosoiset ja isot, mikä saa lukijan kuvittelemaan
hahmon äänen kovaksi, mutta vapisevaksi tai
jopa särkyneeksi.



Kuva 17. Ääniefekteillä pystyy rikastuttamaan sarjakuvan ilmaisua. (Ito 2021)

Tunnetuin rakkauden ja rakastumisen symboli on sydämen symboli. Kuvatessa rakkauden
särkymistä on siten luonnollista käyttää
symbolina rikkoutuvaa sydäntä. Kuvassa
esimerkkinä Tove Janssonin sarjakuvasta
Muumiperhe Rivieralla Muumipeikon ajatus-
kuplassa on verta vuotava, nuolen lävistämä
sydän (Kuva 18.). Vaikka nuolen lävistämä
sydän voi myös viitata rakastumiseen, on
kontekstista selvää, että symbolin tarkoitus
tässä tapauksessa on viestiä sydänsuruista.



Kuva 18. Muumipeikon sydän särkyy kuvainnollisesti. (Jansson 2006)

Riittämättömyys

Riittämättömyys (engl. inadequacy tai insufficiency) määritellään joko faktana jolloin jotain ei ole tarpeeksi paljon tai jokin asia ei ole riittävän hyvä. Tai tunteena, jota johtaa itseluotamuksen puute. Riittämättömyyden tunteita tunteva ei usko kykyihinsä selvitä tilanteista tai tehtävistä. (Cambridge Dictionary 2023.)

Aino Louhen teoksessa *Tähtienvälinen avaruus* päähenkilö yrittää löytää itseään ja hahmon tuntemuksia voisi kuvata riittämättömyyden tunteeksi. Ulkoisen maailman kuvaamisen sijaan taiteilija keskittyy kuvaamaan hahmon sisällä tapahtuvia tunteita. Sen vuoksi tarinassa on paljon itsereflektointia. Hahmoa näytetään monessa ympäristössä, kuten kylpylässä, lentokoneessa ja rannalla. Ympäristö esitetään aina hahmon olemisen ja tunteiden kautta ja itse hahmo jää aina kuvan tärkeimmäksi elementiksi. Viereisessä kuvassa Ulla Donner on sen sijaan kuvittanut itsetutkiskelun leikkisällä tavalla, jossa hahmo tarkastelee pienempää versiota itsestään mikroskoopin läpi.



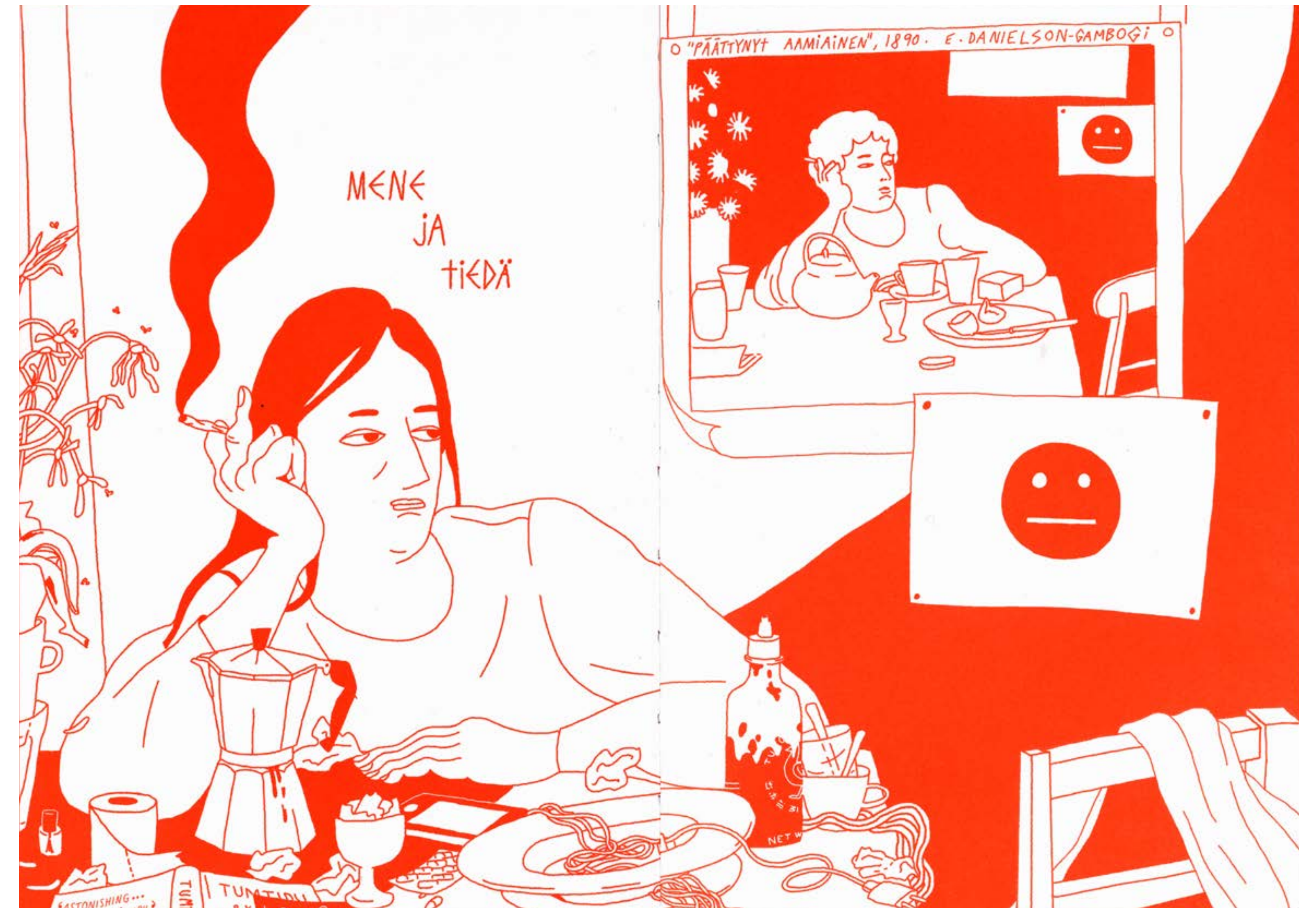
Kuva 19. Tähtienvälinen avaruus -kirjassa päähenkilö matkustaa Japaniin löytämään itsensä. (Louhi 2022)



Kuva 20. Ulla Donnerin versio itsetutkiskelusta sarjakuvassa Spleenish. (Donner 2017)

Kuva 21. Ulla Donner käyttää
tarinankerronnan keinona
vertauskuvaa. (Donner 2017)

Itsensä vertaaminen muihin, ja oman arvon tai elämän arvostelu ulkopuolisten kriteerien mukaan on riittämättömyyden tunteen keskiössä. Ulla Donner piirtää vieri viereen kuvan E. Danielson-Gambogin teoksesta *Päättynyt aamiainen* ja jäljitelmän teoksesta hahmon omaan elämään pohjautuen. Donnerin hahmon aamiaispöytä on sotkuinen, kukat ovat kuolleet ja tiskivuori kohoaa pöydän päässä. Verrattuna alkuperäiseen Danielson-Gambogin teokseen Donnerin kuvaus tilanteesta paljastaa epätäydellisyyttä ja sotkua. Tulkitsen Donnerin kuvan symboliksi riittämättömyydestä. Tavoite on olla kaunis ja huoliteltu kuten alkuperäinen teos, mutta sarjakuvan hahmo yritys kauneudesta ja järjestelmällisyydestä ei toteudu.

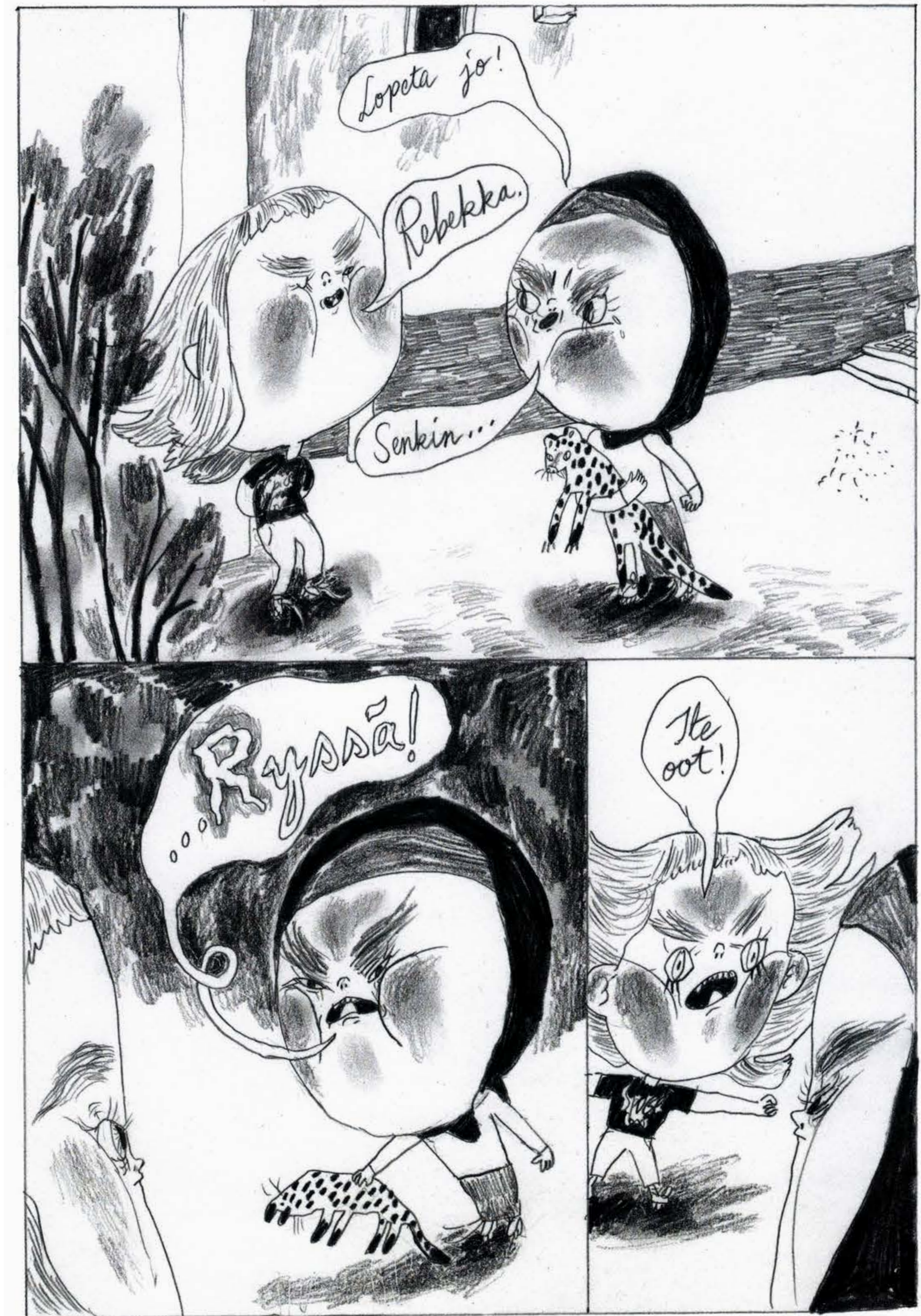


Kuva 22. Päättynyt aamiainen.
(Danielson-Gambogi 1890)



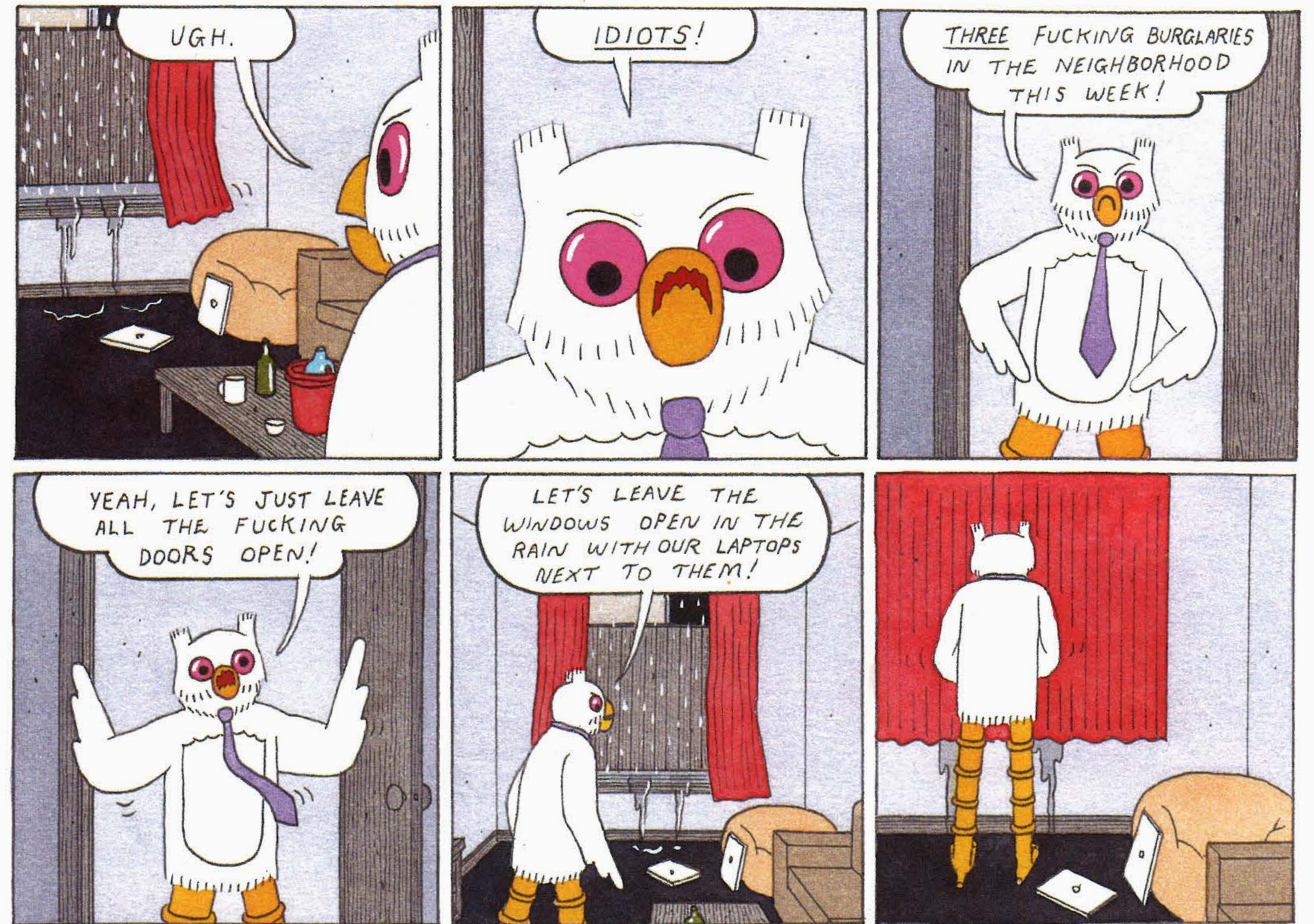
Viha

Metaforan ja symbolin lisäksi vielä ilmeisempi tunteiden esitystapa on esittää ne sarjakuvahahmojen kasvoilla. Juliana Hyrrin sarjakuvassa *Päivänkakkarameri* päähenkilö on nuori lapsi, mikä voi antaa taiteilijalle enemmän vapauksia tunneilmaisussa. Lapsen tunteet ja käyttäytyminen on peittelemätöntä, sillä lapset eivät vielä osaa hillitä todellisia tunteitaan sosiaalisen paineen alla. Viereisessä kuvassa lapset suuttuvat toisilleen. Toisen hahmon vihaa kuvataan taivaan tai taustan tummumisella. Kun taas toisen hahmon hiukset nousevat pystyyn suuttumisen voimasta. Tällainen fysiikan lakeja vastaan käyvä toiminta alleviivaa kohtauksen tunnelmaa ja hahmojen tunnetilaa.



Kuva 23. Hyrrin ekpressiivinen lyijykynän jälki elävöittää sarjakuvaa. (Hyrrinen 2022)

Simon Hanselmannin tulkinta tunteiden kuvittamisesta on maltillisempi kuin Julia Hyrrin. Hänen sarjakuvansa on piirretty tiukan ruudukon mukaan ja tarinat on rytmitetty yleiskuvilla, lähikuvilla ja erikoislähikuvilla. Kun hahmon tunnetilan kuvaamiselle on tarvetta, Hanselmann yleensä valitsee ruudun rajaukseksi erikoislähikuvan. Viereisessä kuvassa Hanselmannin erikoislähikuvaan rajattu ruutu, missä hahmo kokee vihan tunteita.



Kuva 24. Ote Hanselmannin kirjasta Megg & Mogg in Amsterdam and Other Stories. (Hanselmann 2016)

Kun vihaa halutaan tuoda näkyväksi hahmon puheessa, puhekuplan muodolla voi saada halutun efektin aikaiseksi. Kuvassa 25 puhekuplan reunat ovat rosoiset ja terävät. Terävillä muodoilla puhekuplissa yleisesti viestitään huutamisesta tai kovista äänistä. Esimerkissä tekstin fontti on paksu, mikä omalta osaltaan korostaa sanojen painokkuutta.

Tove Jansson piirtää hahmon päälle suttuisella viivalla pilven, millä hän kuvittaa suuttumusta. Erilaisia sykeröitä ja suttuja voidaan käyttää kuvaamaan vihaa tai suuttumusta. Lukija on varmasti jossain vaiheessa elämäänsä turhautuneena piirtänyt paperille suttuja itsekin. Suttuisia viivoja voi tulkita symboloivan ajatusten tummumista ja sisäistä tunne-elämän kuohumista. Niitä voisi ehkä sanoa ukkospilvisymbolien abstraktimmaksi versioksi.



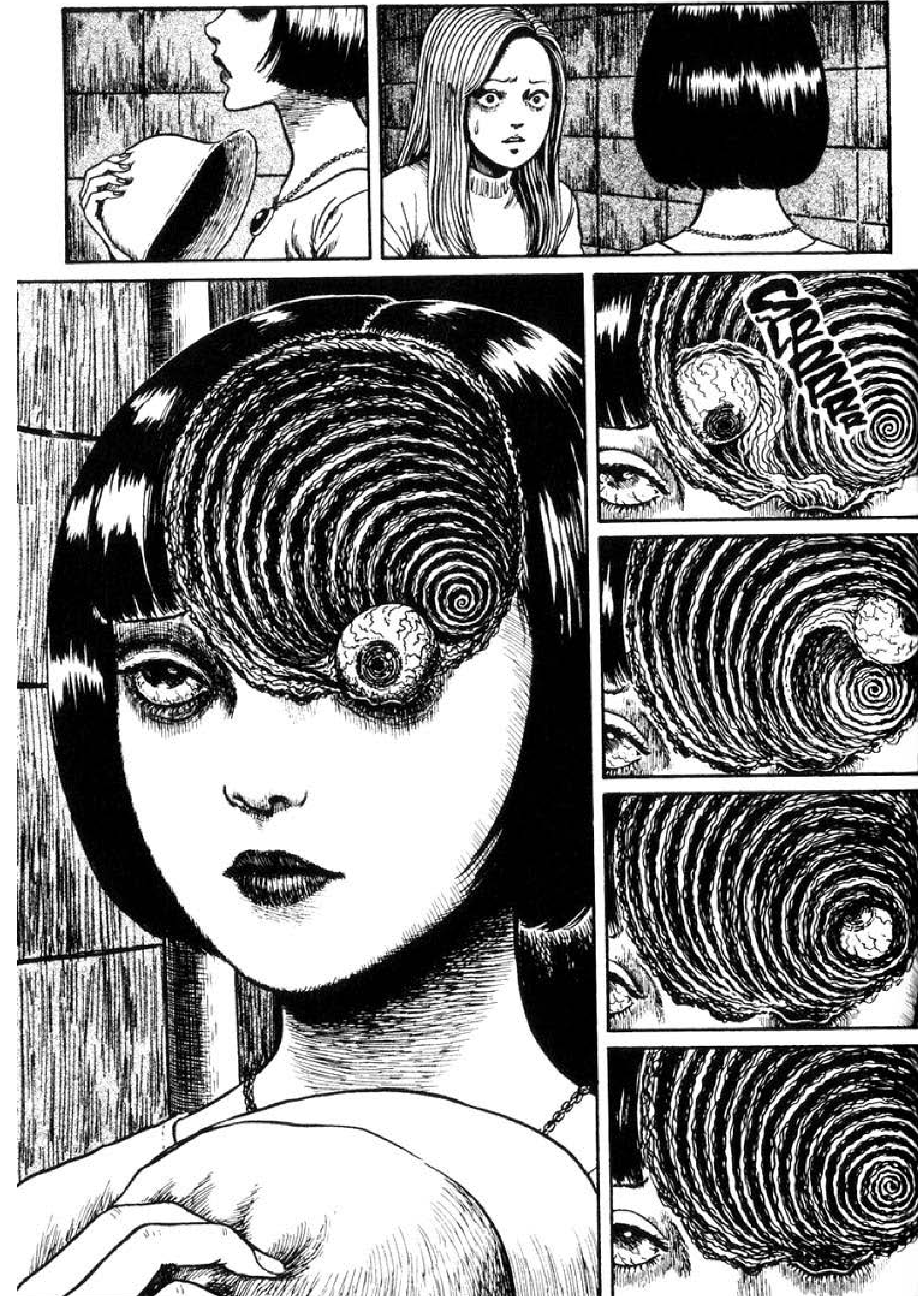
Kuva 25. Shuzo Oshimin teoksessa Blood on the Tracks poika huutaa vihasena äidilleen (Oshimi 2017)



Kuva 26. Nipsu vihastuu Muumipeikolle. (Jansson 2006)

2.4 Työn esikuvat

Opinnäytetyön produktiona tuotettuun sarjakuvaan vaikuttivat useiden eri sarjakuvataiteilijoiden tyylit. Japanilainen mangataiteilija Junji Ito käyttää sarjakuvissaan kovaa mustan ja valkoisen kontrastia. Hänen sarjakuvansa kuuluvat kauhun alalajiin. Vaikka tässä työssä suunniteltu sarjakuva ei ole kauhua, on siihen kuitenkin otettu inspiraatiota hänen mustavalkoisesta, mutta ilmeikkästä tyylistään.



Kuva 27. Junji Iton sarjakuvat ovat värin puutteesta huolimatta todella ilmeikkäitä. Korkea kontrasti maalaa kauhumangaan sopivan tunnelman. (Ito 2000)

KOTIMATKA TUNTUI TAVALLISTA RASKAAMMALTA

MUTTA SELVISIN SIITÄ

KUINKA KÄYDÄ MERKITYKSELLISIÄ JA SYVÄLUOTAAVIA KESKUSTELUJA YSTÄVIENSÄ KANSSA

U. SENT A GIF
U. SENT A GIF
U. SENT A LINK
S. SENT A GIF
S. SENT A GIF
U. SENT A GIF
U : :))))))!!1!!
S: LOOOOL
S. SENT A GIF
U. SENT A GIF

HEN HAH

Kuva 29. Pelkän punaisen musteen käyttö lisää sarjakuvan mielenkiintoisen tunnelman. (Donner 2017)

Simon Hanselmannin sarjakuvat ovat täynnä roisia huumoria. Hänen sarjakuvauniversumissaan hahmot ovat ihmisiä, eläimiä ja fantasiahahmoja. Hahmojen erilaisuus on luonnollista, eivätkä puhuvat kissat esimerkiksi herätä ihmetystä. Samalla idealla tämän työn produktiossa luotiin tarina, missä hahmot voivat olla mitä vain, ja sitä pidetään täysin luonnollisena tarinan universumissa. Huumori on vahva sarjakuvakerronnan väline. Epäasiallisille asioille nauraminen on hyvä keino saada lukijan mielenkiinto, ja herättää lukijassa ajatuksia. Se on hyvä työkalu myös silloin, kun käsitellään vaikeita aiheita. Huumorilla voi keventää tunnelmaa ja helpottaa lukijalle viestin vastaanottamista.



Kuva 29. Hanselmannin terävä huumori pitää lukijan varpaillaan. (Hanselmann 2016)

Mainitsematta ei voi myöskään jättää Tove Janssonin muumisarjakuvia. Janssonin hauskat ja mielikuvitukselliset hahmot ovat inspiroineet produktion sarjakuvan hahmosuunnittelussa. Muumisarjakuvia julkaistiin sanomalehdessä strippeinä, joten sarjakuvien ruutujen koko oli määritelty sanomalehden puolesta. Hänellä oli kuitenkin tapana toisinaan rajata ruudut kekseliäillä kuvituksilla, kuten kukilla tai jollain muilla tarinaan sopivilla elementeillä. Janssonin yksinkertaiset, mustekynällä piirretyt mustavalkoiset sarjakuvat ovat työvälineiden suppeudesta huolimatta ihmeellisen eläviä ja ilmeikkäitä.



Kuva 30. Jansson on luonut lapsille ja aikuisille rakkaat Muumi-sarjakuvat. (Jansson 2006)

3 SÄRJÄKUVA- KONSEPTIN SUUNNITTELU

3.1 Synopsis

Tämän produktion sarjakuva on omaelämänkerrallinen kertomus romanttisesta suhteesta, jota seuraa katkera loppu. Tarina alkaa ihanasta ihastumisesta, kun päähenkilö tapaa nuoren miehen, jonka nimi on Catboy. Sarjakuva on jaettu kuuteen eri lukuun, jossa käsitellään suhteen aikana esiin tulleita tunteita. Jokainen luku on suunnilleen kaksikymmentä sivua pitkä. Luvut ovat seuraavat: Ihastuminen, riittämättömyys, suru, viha, häpeä ja hyväksyntä.

Opinnäytetyön puitteissa tekemäni sivut liittyvät Riittämättömyys-lukuun. Päähenkilö on päässyt jo ensimmäisen ruusuisen ihastumisen vaiheen yli. Catboy ei näytäkään niin täydelliseltä kuin aiemmin. Suhde muuttuu monimutkaiseksi, kun entiset kumppanit tulevat kummittelemaan.

Ensimmäinen aukeama kertoo siitä, kun päähenkilö saa ikäviä uutisia Catboyilta, joka peruu sovitun tapaamisen. Seuraavalla aukeamalla kertoja muistelee miltä se hetki tuntui, ja miten hän päätti muovata itsensä Catboyille sopivaksi. Kolmannella aukeamalla tukahdutetut tunteet ottavat vallan ja sillä kuvataan vihan tunteita.

3.2. Luonnostelu

Hahmot

*”Sarjakuvahahmot ovat lähes aina eräänlaisia realismin ja fantasian hybridejä”
(Herkman 1998, 32).*

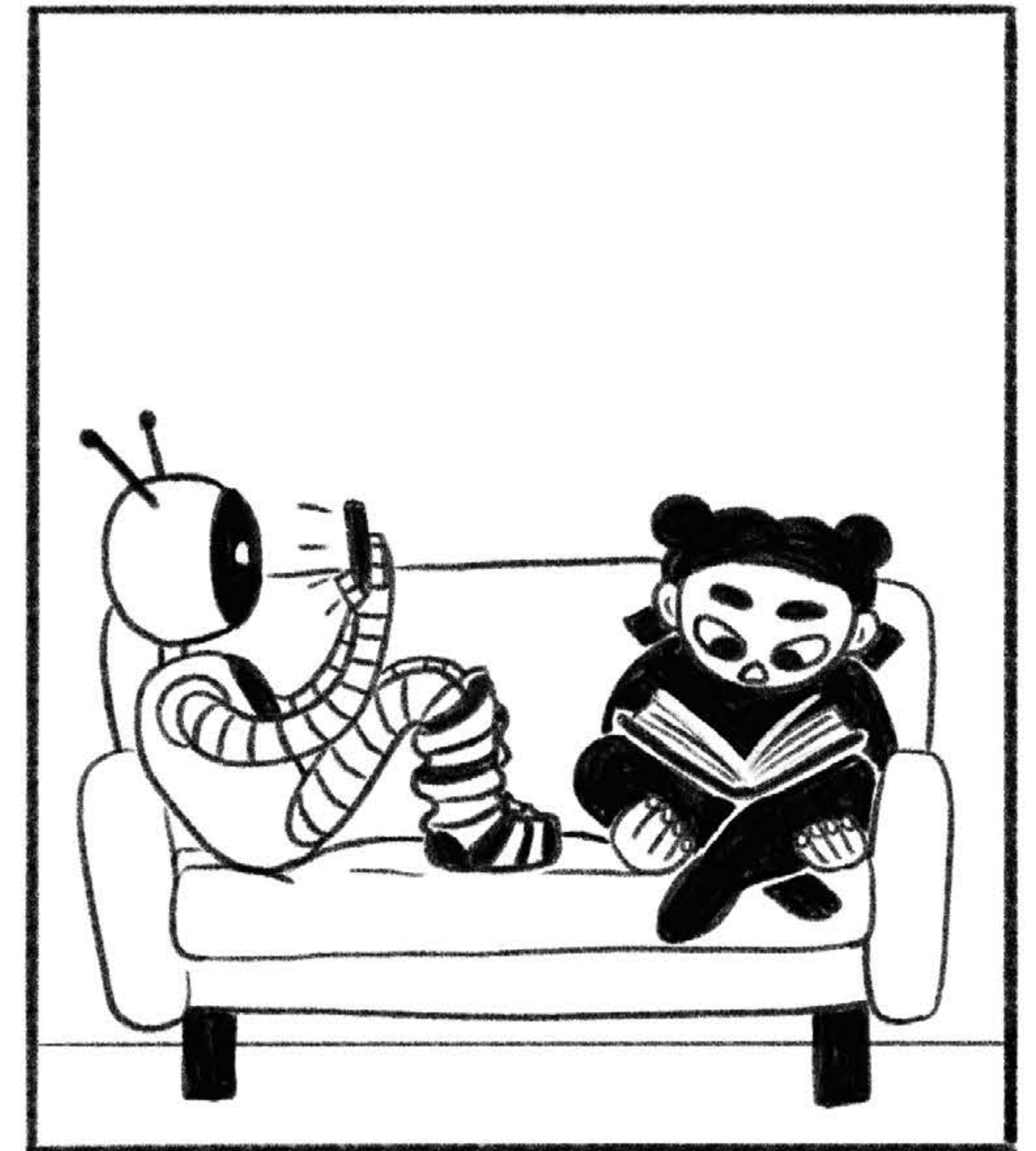
Tämä Herkmanin lainaus on osuva. Luomasani sarjakuvauniversumissa ihmiset ovat harvinaisia. Päähenkilö on ihminen, mutta muut hahmot ovat yleensä ottaneet eläimen tai fantasiahahmon muodon. Pysyviä hahmoja ovat mm. Bratz-nukke, robotti, pääkallomaskin taakse piiloutunut tyttö, karpässieni ja rukoilijasirkka. Suurin osa useiten nähtävistä hahmoista perustuvat todellisiin ihmisiin. Heidän ulkonäkönsä perustuu johonkin havaintoon, jonka olen tehnyt heidän persoonastaan tai muusta heidän elämäänsä liittyvästä asiasta. Esimerkiksi robotti perustuu perheenjäseneni, jonka lempinimeksi olemme antaneet robotti. Tai karpässieni, jonka hahmo perustuu hänen koiransa karpässienileluun.



Kuva 31. Tarinan päähenkilö perustuu itseeni.

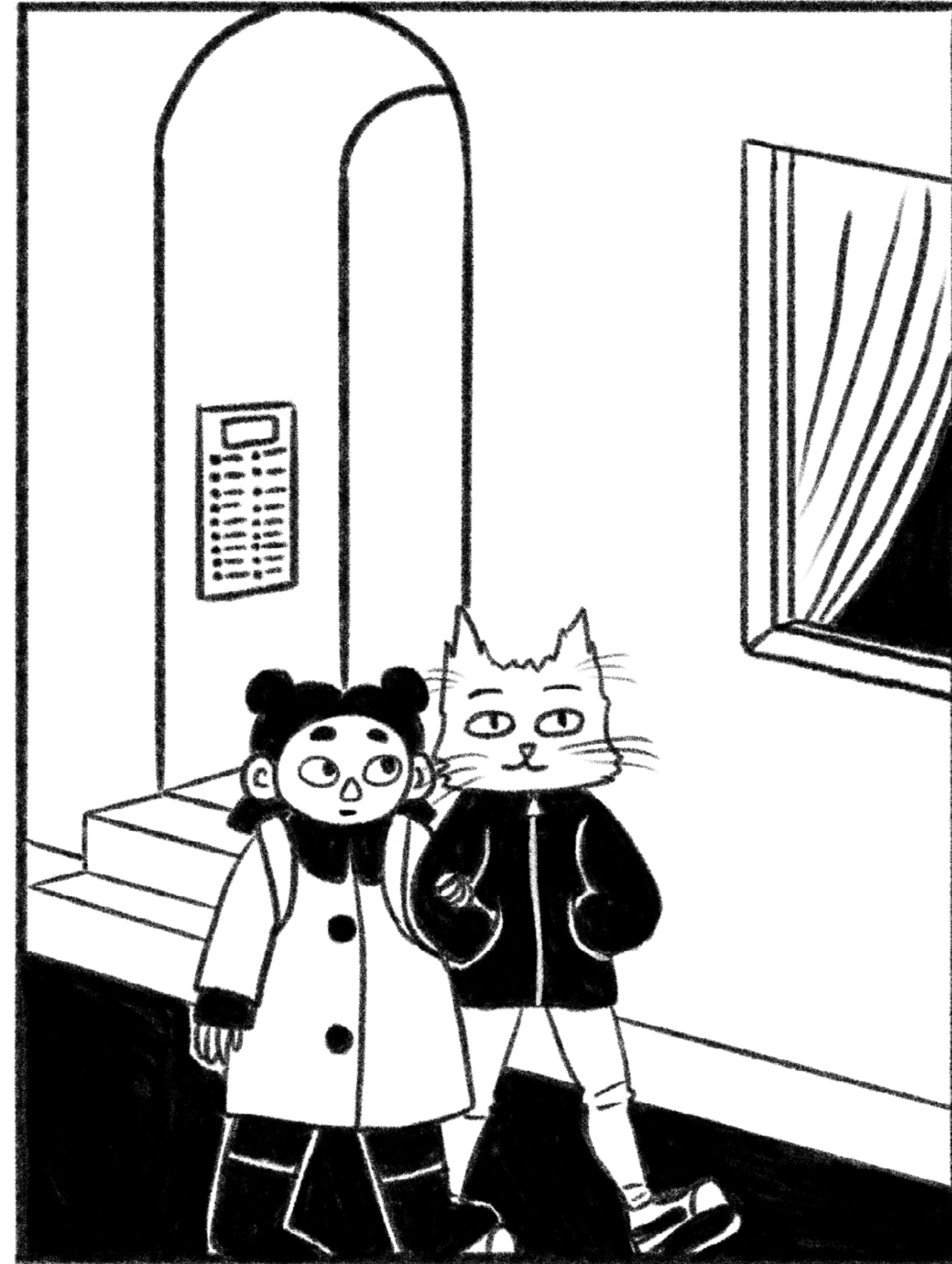


Kuva 32. Bratz-tyttö kuvastaa hahmon hienostuneisuutta.



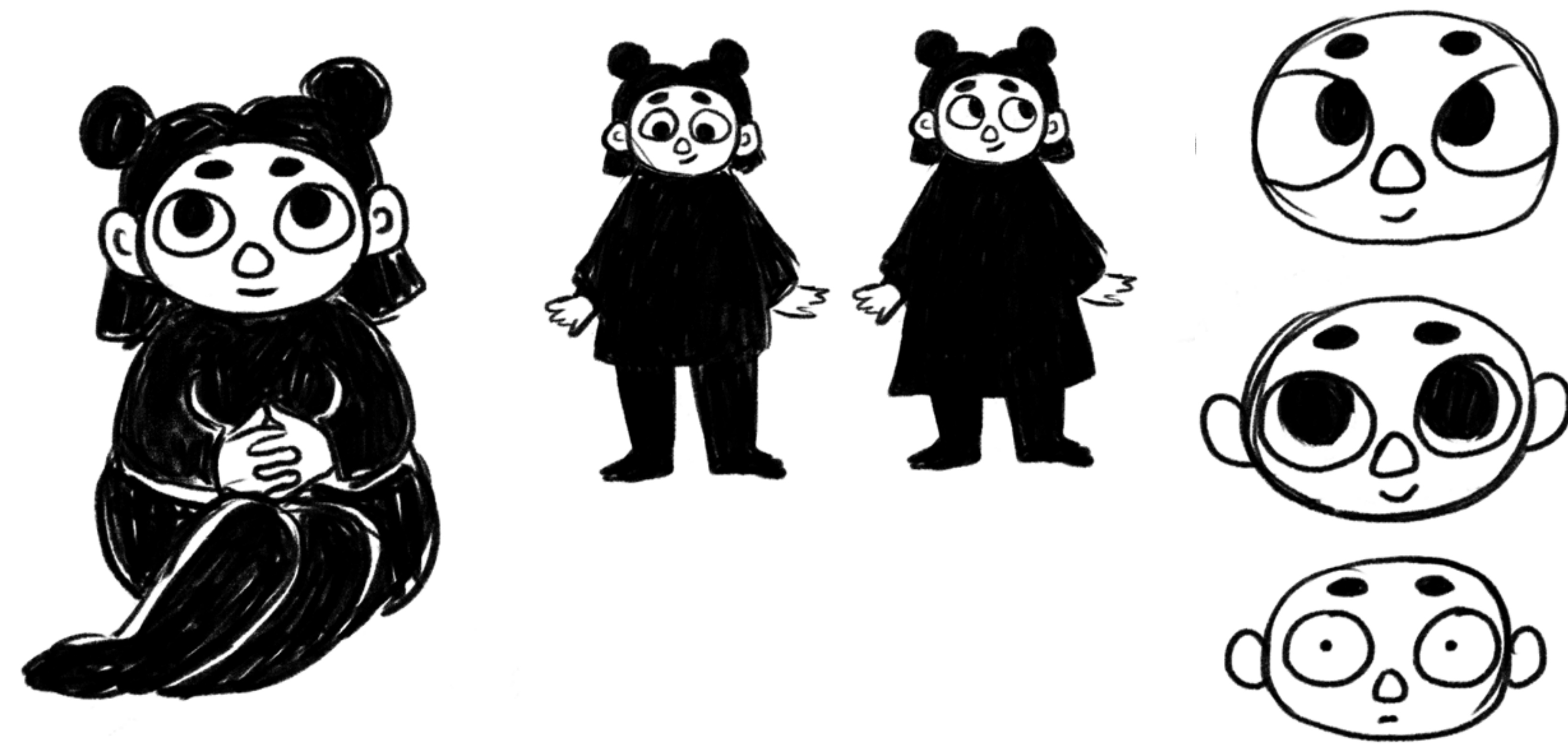
Kuva 33. Robotti on perheenjäsenelle annettu lempinimi ja siten myös hänen hahmonsa sarjakuvassa on robotti.

Catboyn ulkomuoto on antropomorfinen, eli hänellä on kissan pää, mutta ihmisen vartalo. Tämä johtuu siitä, että en halunnut hahmon olevan ulkonäöltään tunnistettavissa oikeaksi henkilöksi. Olen joutunut sarjakuvien piirtämisen ajan pohtimaan eettisyyttä ja onko minulla oikeutta kertoa tarinaa, jossa esiintyy oikea ihminen. Haastattelin sarjakuvataiteilija Aino Louhea (2022) ja kysyin hänen mieltänsä omaelämäkerrallisen sarjakuvan eettisyydestä. Hän puolsi ajatustani siitä, että kun oikea identiteetti on piilotettu esimerkiksi suunnittelemalla hahmo erinäköiseksi kuin henkilö on oikeassa elämässä, taiteilijalla on oikeus kertoa oman elämänsä tarinoita, vaikka niihin liittyy muita ihmisiä. Hän myös huomauttaa, että keskustelu tällaisesta eettisyydestä on muuttunut paljon esimerkiksi vuodesta 2004. Hänen mukaansa silloin tällaisia asioita ei pohdittu, ainakaan hänen

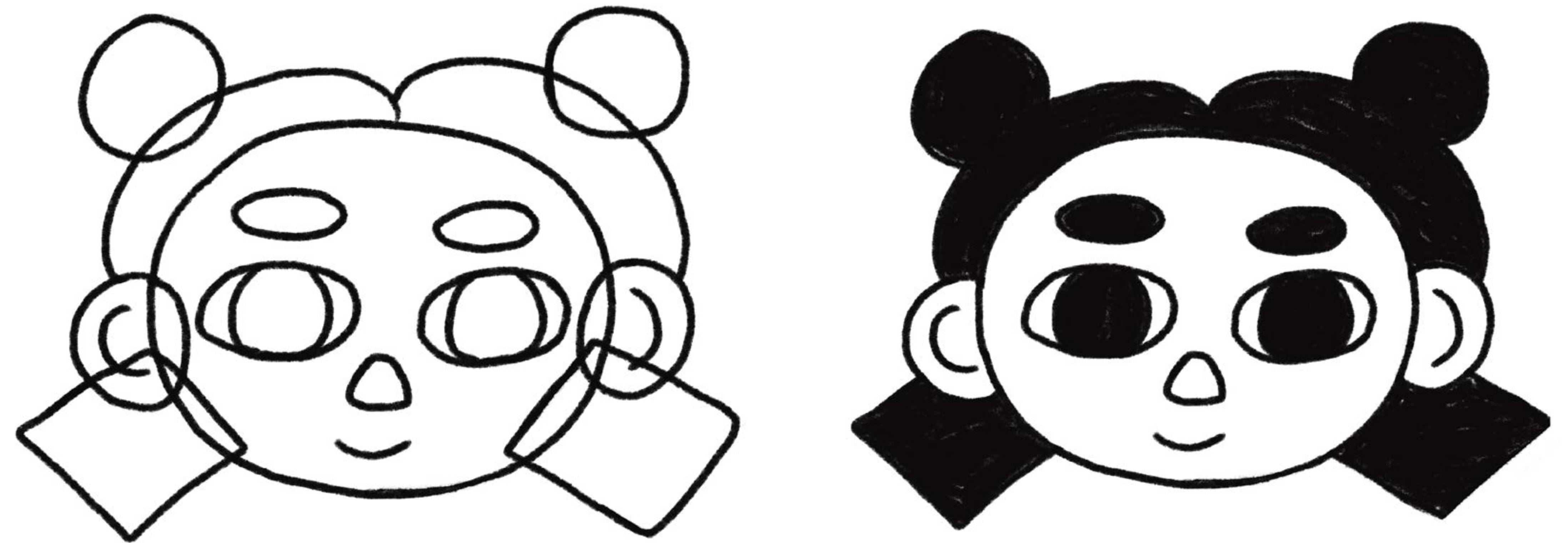


Kuva 34. Catboy ja päähenkilö.

omassa kollegojen lähipiirissään. (Louhi 2022.) Päähenkilön olen suunnitellut jo vuonna 2020, kun aloitin piirtämään omaelämäkerrallisia sarjakuvia. Hahmo on hyvin yksinkertainen, sillä en halunnut käyttää paljon aikaa sen piirtämiseen, vaan halusin säästää työaikani enemmän tarinan kerrontaan. Hahmo voidaan piirtää yksinkertaisilla muodoilla, soikioilla, neliöillä ja kolmioilla. Hahmon ei ole tarkoitus näyttää itseltäni, vaan olla enemmänkin oma hahmonsa, johon voin heijastaa omia tunteitani ja jota voin käyttää kertoessani tarinoita omasta elämästäni. Hahmolla on silti vaatteita, joita käytän itse usein, mutta ne ovat hyvin yksinkertaistettuja. Vaatteiden yksinkertaisuus on myös tapa vähentää piirtämiseen käytettävää aikaa.



Kuva 35. Ensimmäisiä luonnoksia sarjakuvan päähenkilöstä.



Kuva 36. Yksinkertaisella hahmosuunnittelulla pyrin tekemään hahmosta helposti tunnistettavan.

3.3 Sarjakuvan tyyli ja media

Sarjakuvan piirrän kokonaan digitaalisesti. Käytän iPadia ja Procreate-ohjelmaa, sillä ne ovat omat tutut työkaluni, joilla piirrän aina sarjakuvani. En nähnyt tarvetta muuttaa työskentelyvälineitáni, sillä sarjakuvan kokonaisuus tulee olemaan laaja ja haluan työskennellä tutuksi tulleilla tarvikkeilla. Kuvien tyylejä tulee olemaan useita. Tulen jäljittelemään tunnettuja teoksia, kuten aukeamassa 2. Eriävien tyylien yhdistämiseksi yhdeksi kokonaisuudeksi päätin piirtää kaikki kuvat samalla siveltimellä Procreate-ohjelmassa. Käytän siis jokaisen kuvan tekemiseen pääsääntöisesti 6B sivellintä, joka jäljittelee lyijykynää. Poikkeuksena sääntöön käytin muutamaa muuta sivellintä esimerkiksi taustan värittämiseen.

3.4 Suunnitteluprosessi

Kannet

Kokeellisuus ja kiinnostavuus ovat tämän sarjakuva-albumin tekemisessä pääosassa. Ei riitä, että tarina on hyvä tai taitavasti piirretty. Myös kirjan tulee olla kiinnostava, katseen vangitseva ja näyttää hyvältä kirjahyllyssä. Aino Louhea (Louhi 2022) myötäillen olen päättänyt panostaa kirjasuunnitteluun. Kirjan-suunnittelu on tärkeä osa lukemiskokemusta kuten kirjan sisältökin.

Kirjassa tulee olemaan useampi koko aukeaman kokoinen kuva. Sen vuoksi halusin, että aukeamat avautuvat kokonaan litteäksi. Siksi kirjan sidonta tulee olemaan avoselkäinen sidos. Tämä varmistaa kirjan avautumisen kokonaan ja näin kokoaukeaman kuvat eivät jää aukeaman väliin. Sivut ovat 15 cm leveitä ja 19 cm korkeita.

Jotta avoselkäinen kirja säilyisi pitkään hyväkuntoisena eikä rispaantuisi, päätin lisätä kirjaan suojakannet. Tehdäkseni suojakan-

sista kiinnostavan osan kirjan graafista ilmettä, tutkin muita sarjakuvateoksia. Inspiroiduin läpinäkyvistä muovisuojakansista. Niitä on käytetty harkiten lisäten itse teokseen jotain visuaalisesti kiinnostavaa. Läpinäkyvää suojakantta voi käyttää osana kirjansuunnittelua, ja sillä voi lisätä kiinnostavan ja tarinallisen kerroksen.

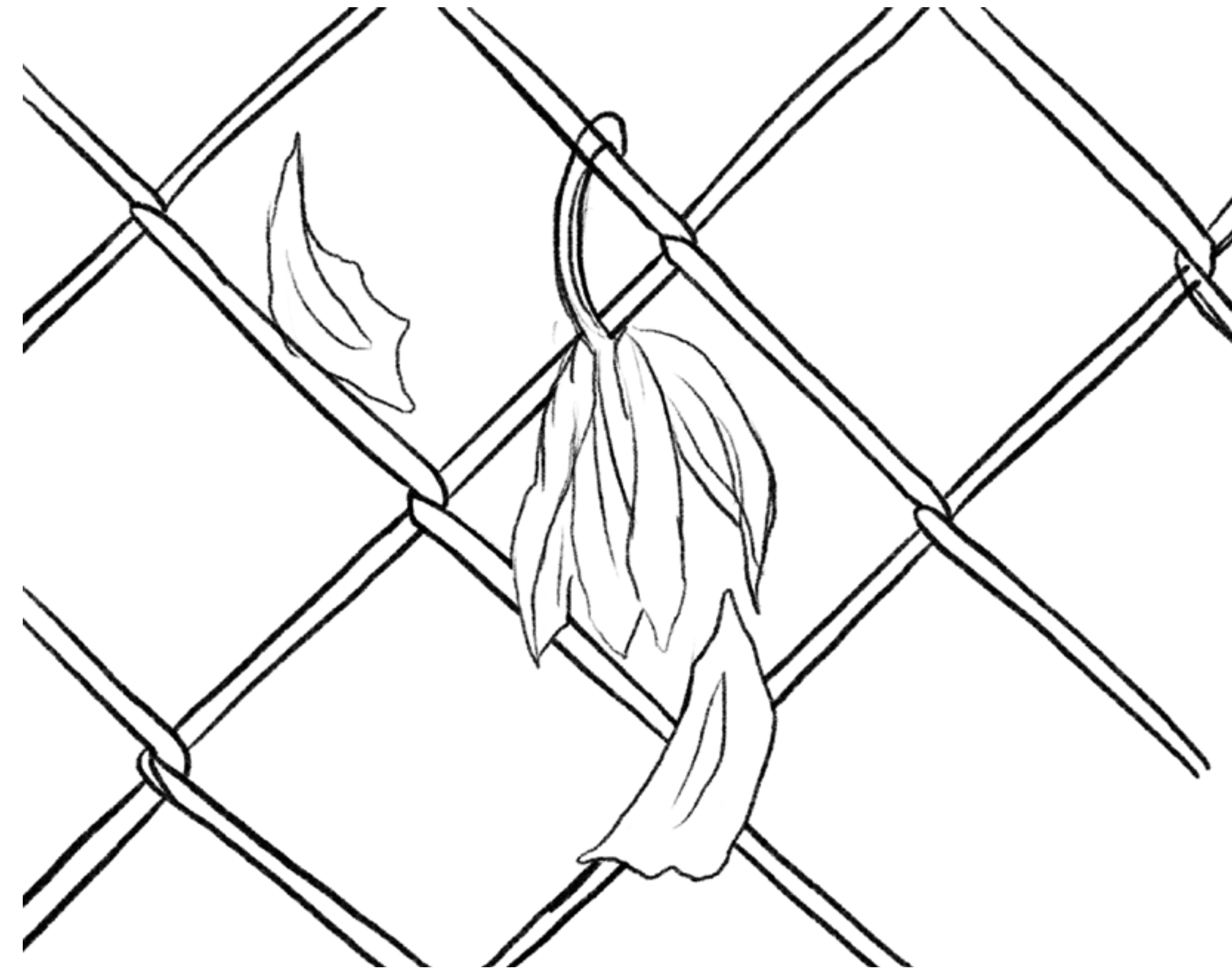


Kuva 37. Avoselkäinen sidos mahdollistaa sivujen avaamisen litteäksi. (Totem 2022)



Kuva 38. Hanselmannin teoksessa Seeds and Stems on oranssi, läpikuultava suojakansi. (Hanselmann 2020)

Kirjan kannet tulevat olemaan hyvin yksinkertaiset. Etukannessa vasemmassa ylälaidassa lukee teoksen nimi ja alhaalla tekijän nimi. Kansien kiinnostava osa tulee olemaan sen muovisuojakannet. Niihin on painettu valkoisella musteella piirros kuihtuvista tulpapaaneista. Kuihtuneet kukat ovat visuaalinen esitys kirjan nimestä, "Withered", eli suomeksi "kuihtunut". Nimi kuvaa tarinassa kerrottavan suhteen päättymistä ja päähenkilön tunteita.



Kuva 39. Ensimmäisen luonnoksen idea oli aitaan takertuneet kuihtuneet kukat.



Kuva 40. Lopulta päätin käyttää näitä kukkia kannessa.



Kuva 41. Kirjan kannen kuva vielä välivaiheessa.

Withered is a story of a failed relationship and the consequences that follow. Withered explores the themes of grief, shame and finding your own self-worth.

Withered

Maija Tasala

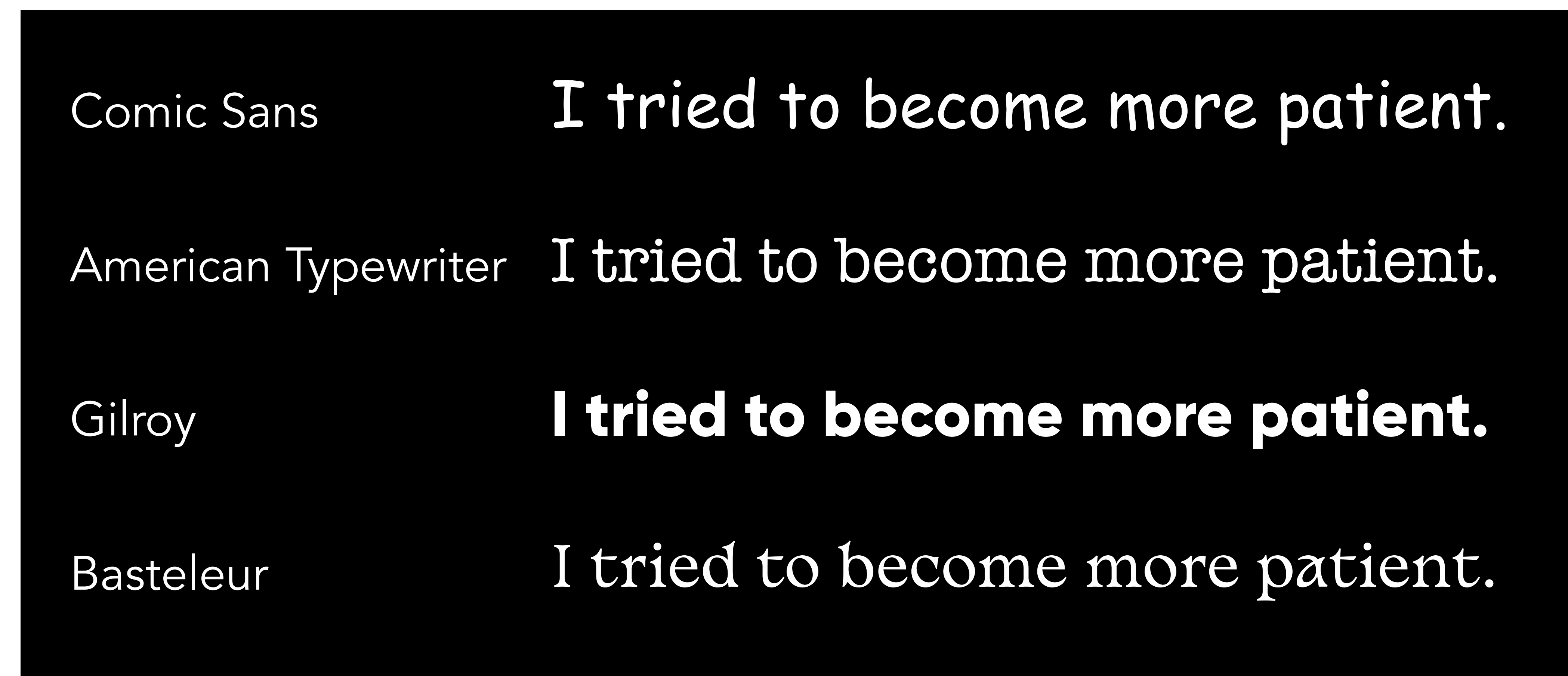
Typografia

Perinteisen sarjakuvan fontit ovat usein pehmeitä ja helposti luettavia. Yksi esimerkki sarjakuvissa usein käytettävistä fonteista on Comic Sans. Omaan ilmaisuuni keveä ja jopa leikkisä fontti ei istu hyvin. Sarjakuvassani kirjoitan suurimman osan tekstistä itse käsin. Silloin pystyn helposti määrittelemään repliikien sävyn ja äänenvoimakkuuden. Esimerkiksi sanoja voi painottaa tekemällä kirjaimista paksummat tai isommat. Huutamista voi kuvata isoilla kirjaimilla ja tekstin kokoa kasvattamalla.

Tätä sarjakuvakirjaa varten halusin normaalia tyylistäni poiketen käyttää fonttia yleistä leipätekstiä varten. Vaatimukseni fontille oli, että sen täytyi olla ilmainen ja helposti luettava, mutta erottua normaaleista leipätekstifonteista. Normaali leipätekstifontit tuntuivat liian konservatiivisilta tätä projektia varten, sillä sarjakuvan tyyli tulee olemaan rohkea ja kokeileva. Toisaalta sarjakuvissa usein käytettävät pyöreät sarjakuvafontit tuntuvat liian lapsenkailta kirjan teemaan nähden.

Fontiksi valikoitui Basteleur. Sen on suunnitellut ranskalainen graafikko, joka käyttää nimimerkkiä Keussel. Fontin yksityiskohdat toivat mieleen keskiaikaiset kirjoitukset kiinnostavalla tavalla.

Kuva 43. Fonttien testaamista.



Aukeama 1

Toisen ja kolmannen ruudun rajaukseksi valikoitui lähikuva. Lähikuvassa hahmon kasvot tuodaan lähemmäs, mikä mahdollistaa yksityiskohtaisemman ilmaisuuden tunteille. (Herkman 1998, 28). Ruudut korostavat hahmon tunneilmaisua ja tekevät lukijalle selväksi, mitä hahmo tuntee sillä hetkellä. Seuraavat neljä ruutua loittonevat yleiskuvaan. Yleiskuvan tarkoitus on rajata hahmo tiettyyn tapahtumapaikkaan. (Herkman 1998, 28). On tärkeää, että lukija käsittää tapahtumapaikan olevan makuuhuone, ja että puhelin heitetään sängylle. Puhelimen heittäminen esimerkiksi lattialle olisi vielä radikaalimpi teko. Hahmo on vihainen, mutta ei niin vihainen, että haluaisi rikkoa puhelimen. Joten hän heittää sen pehmeälle sängylle kovan lattian sijaan.

Ruutujen 4–7 kuvakulma on niin sanottu normaaliperspektiivi, eli maailma on kuvattu kuin katsoja seisoi samalla horisontaali-

sella tasolla. (Herkman 1998, 29). Halusin luoda tarinaan hengähdystauon, ja päätin pitää kuvakulman ja rajauksen samana edellä mainituissa ruuduissa. Ainoat muuttuvat tekijät ovat hahmon eleet ja ilmeet. Näin lukija keskittyy hahmon tulkitsemiseen ympäröivän maailman sijaan.



Kuva 44. Ensimmäisen aukeaman luonnos.





Aukeama 2

Käytän kuvan referenssinä viivakaiverrettua G.D. Picchiantin teosta Saint Mary (The Blessed Virgin). Sarjakuvalla voi parodioida taiteen perinteistä naiskuvaa. Näin sarjakuvalla voidaan kritisoida taidehistoriaa samalla hyödyntäen sarjakuvan olennaisia elementtejä, kuten kuvan ja sanan yhdistämistä. (Nikkilä 2017, 51.) Sarjakuvieni sävy on usein kriittinen, jopa piikittelevä. Kritisoin usein yhteiskunnallisia ongelmia feministisellä näkökulmalla. Neitsyt Marian merkitys ei kuitenkaan ole pelkästään taidehistorian tai kulttuurisen naiskuvan kriittinen kommentoiminen.

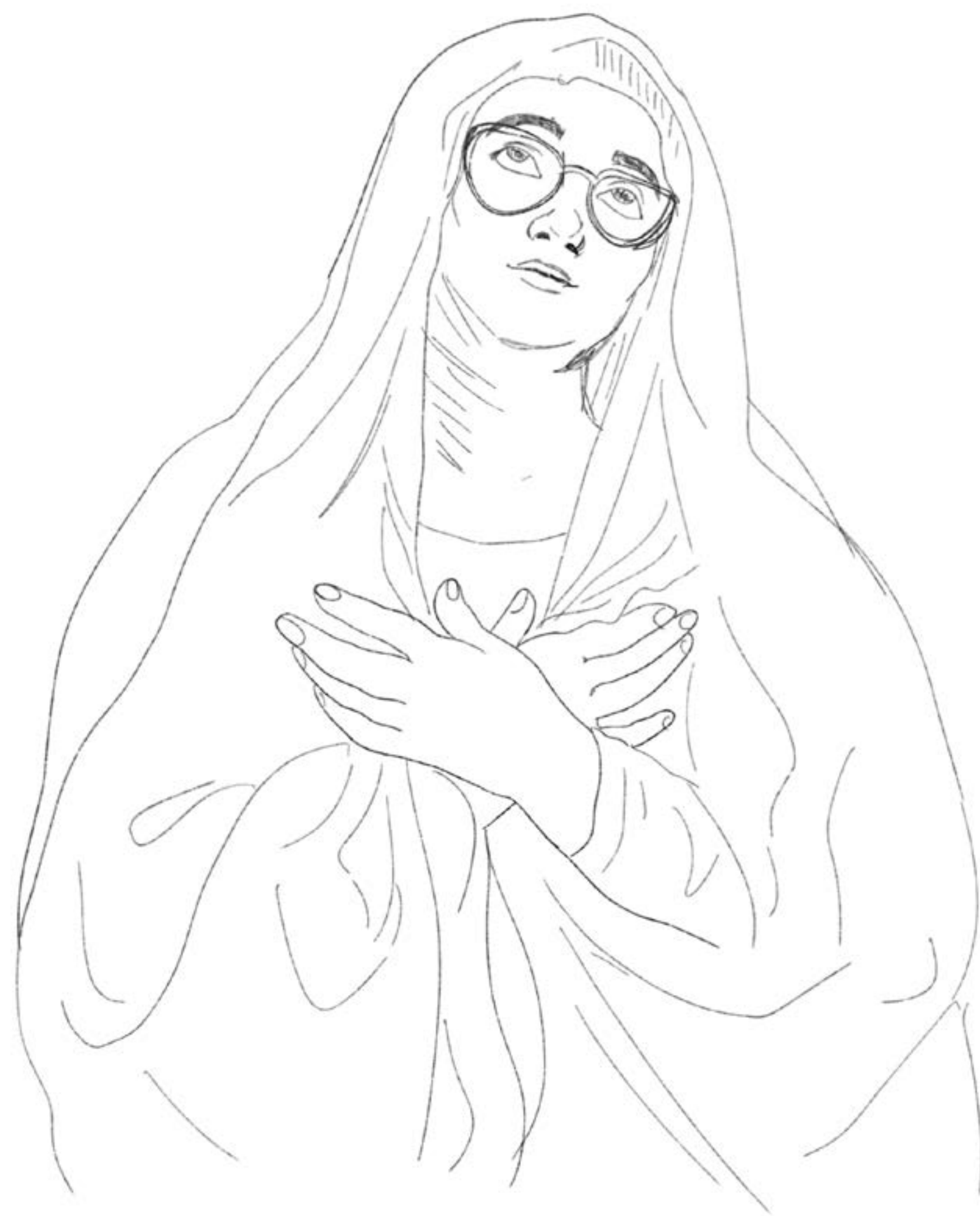
Kuvan valintaan vaikutti muutama eri tekijä. Ensimmäinen syy on symbolien ja metaforien käyttö sarjakuvassa. Halusin tuoda kertomukseen eri tasoja ja ilmaista tarinaa useammalla menetelmällä. Käytän hyväkseni uskonnollista kuvastoa, sillä se on niin syvästi juurtunut länsimaiseen kuvastoon ja lähes jokainen ymmärtää symboliikan merkityksen.

Kuvan tarkoitus on toimia symbolina ja metaforana siitä, millaiseksi päähenkilö muuttuu tarinan myötä. Hyödynnän Neitsyt Mariaan liitettäviä hyveitä kuten kuuliaisuus, nöyryys, kärsivällisyys, myötätunto ja puhtaus. Toinen tekijä, joka vaikutti kuvan valintaan, oli itse kuva. Se on mielestäni hieno teos, missä valo ja varjo luovat kauniin kontrastin ja kankaat laskostuvat uskottavasti. Hahmon asento, asu ja taustalla loistava sädekehä tekevät kuvasta tunnistettavan uskonnolliseksi ikoniksi. Tämä tunnistettavuus taas luo tavoittelemani metaforan.

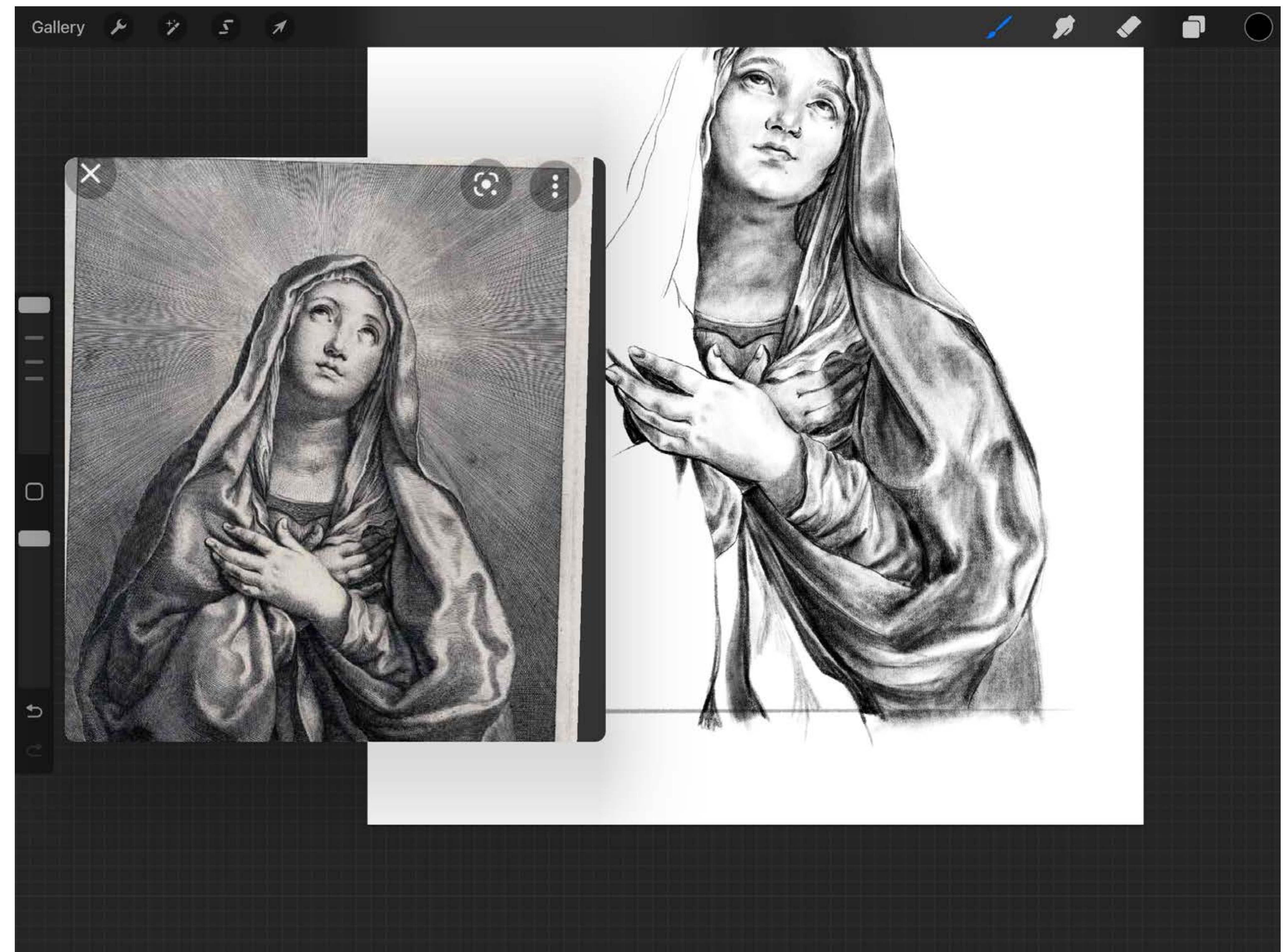


Kuva 46. Saint Mary (The Blessed Virgin) (Picchianti 1778)

Kuvan tekeminen oli hyvin suoraviivainen prosessi. Käytin referenssikuvaa apuna ja jäljittelin kaikki tärkeimmät kohdat yksinkertaisina viivoina. Sen jälkeen siirsin referenssikuvan piirtoalueen viereen ja piirsin kuvan kohta kohdalta valmiiksi.



Kuva 47. Viivapiirroksella helpotin piirtämistä.



Kuva 48. Screenshot Procreate-ohjelmasta, jolla piirsin kuvan.

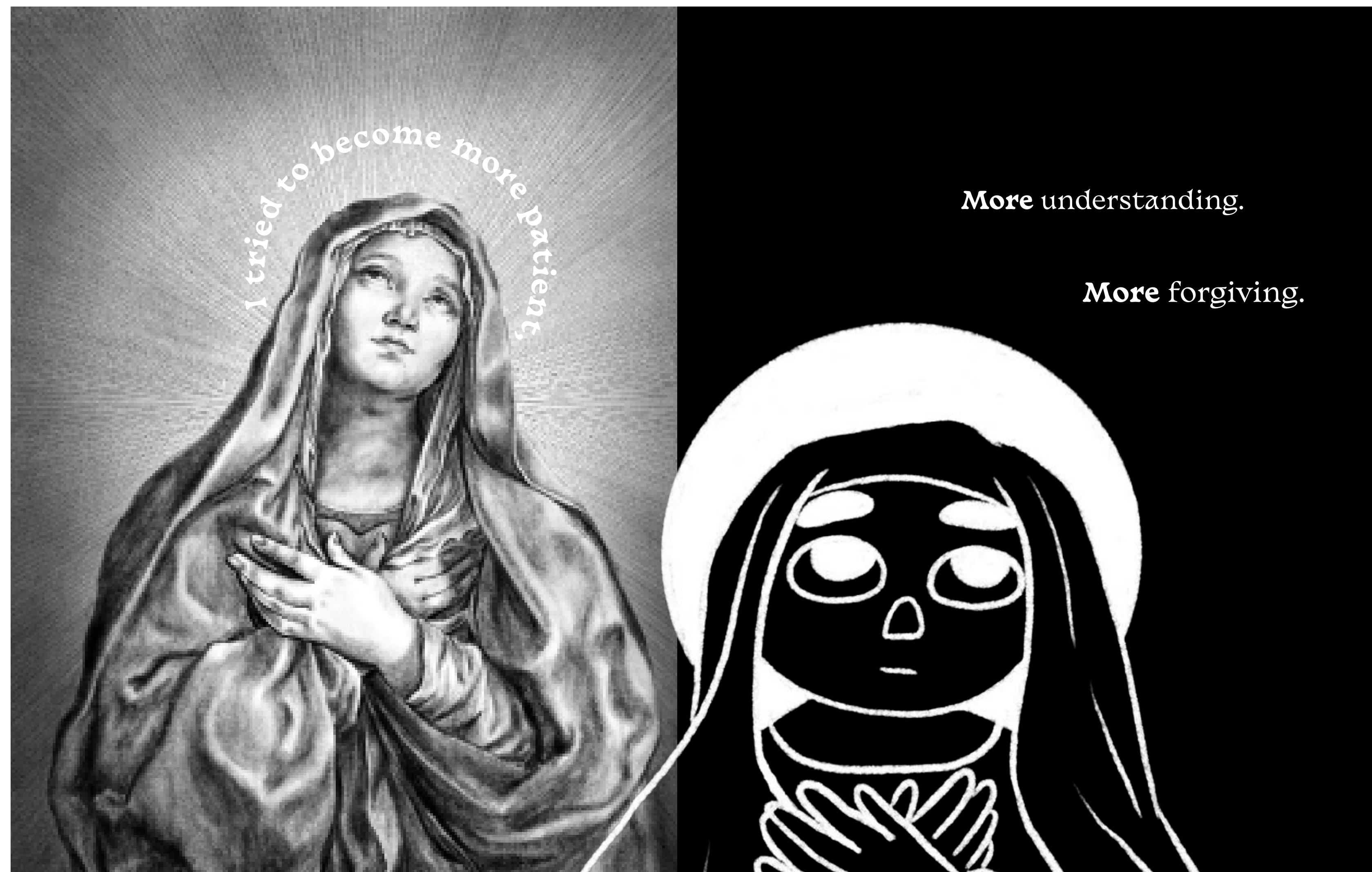
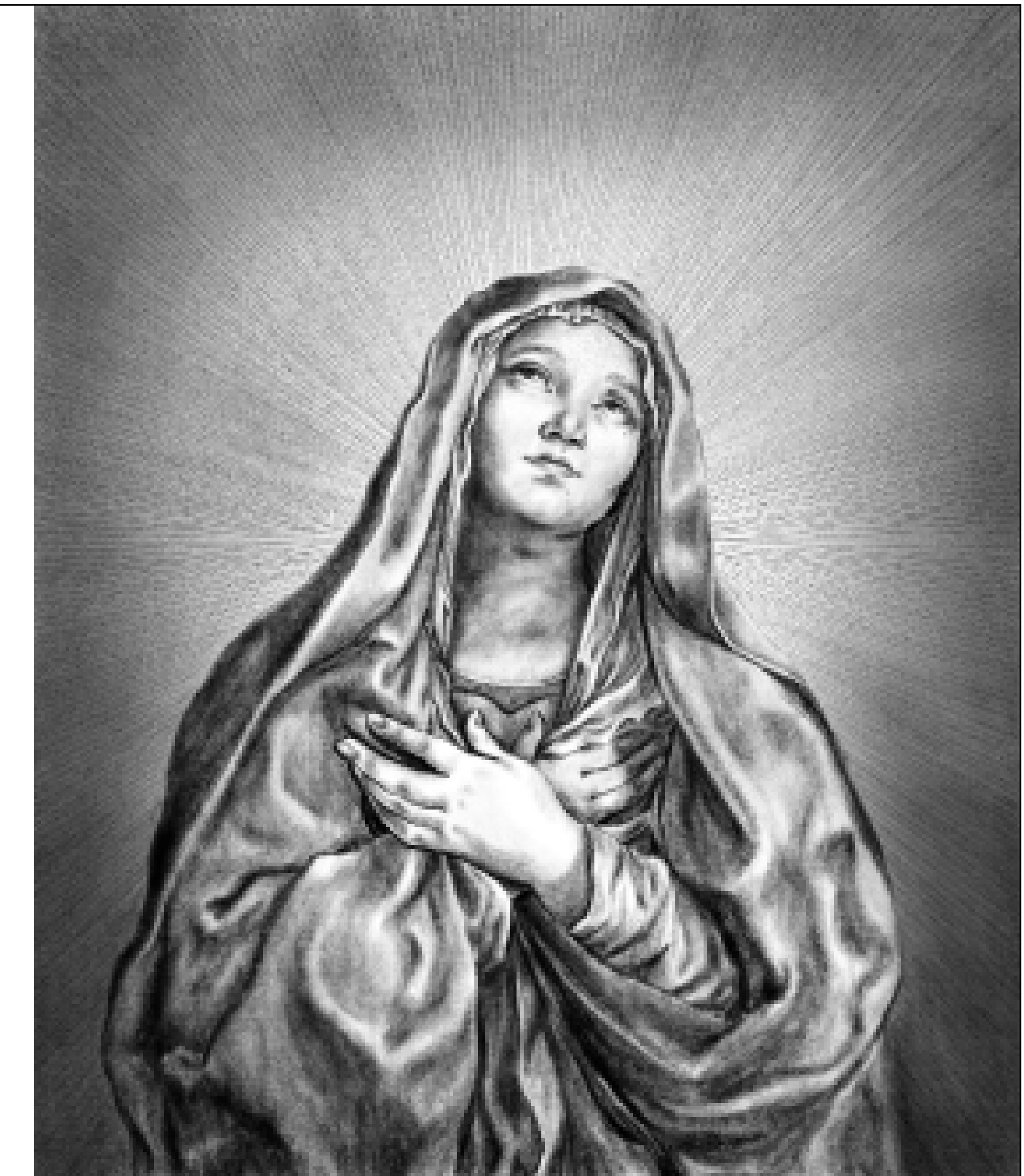


Kuva 49. Valmis kuva.

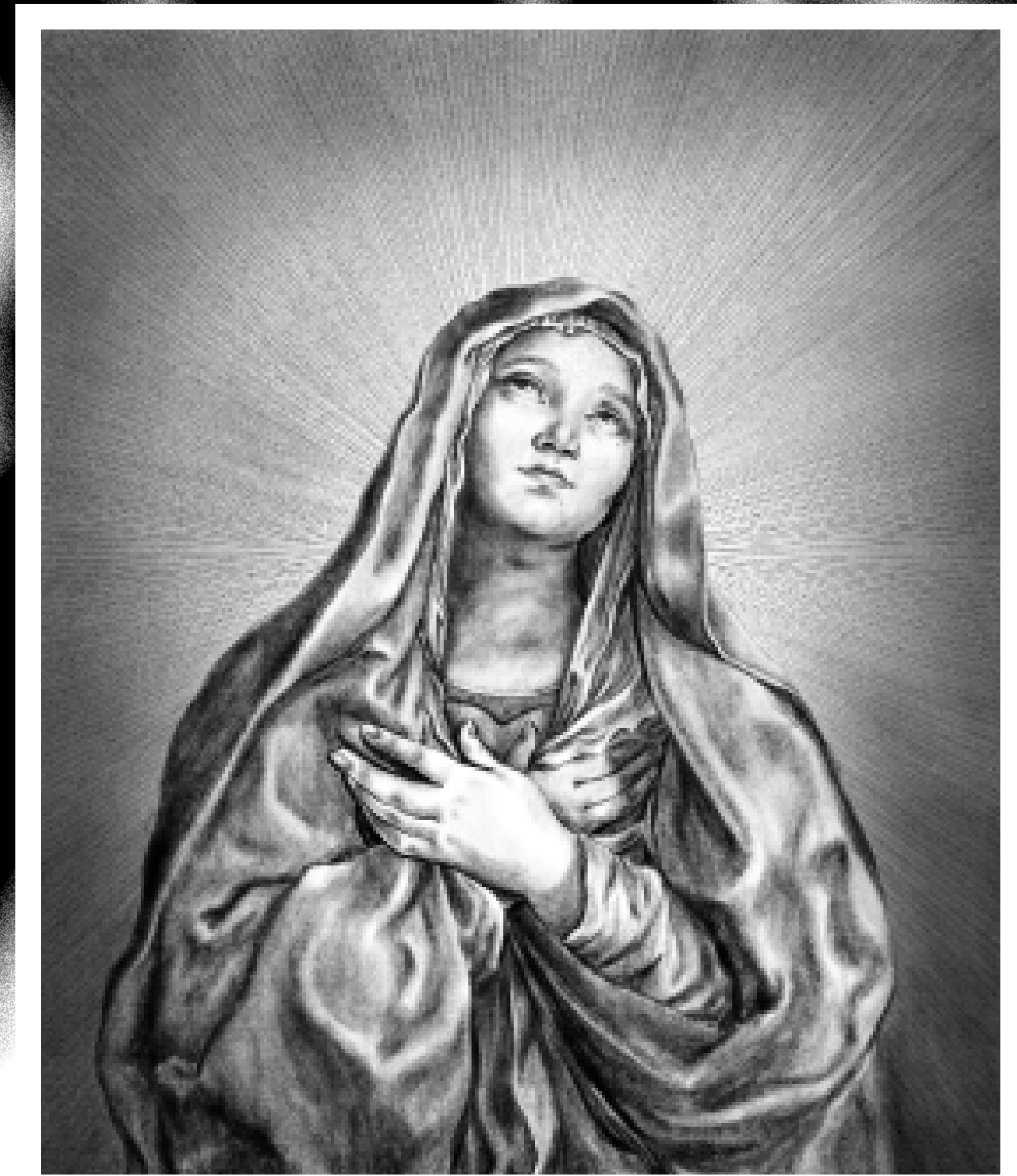
Aukeaman graafinen sommittelu veikin pidemmän aikaa. Haasteeksi nousi koko aukeaman taitto kiinnostavalla tavalla. Tein useita kokeiluja eri fonteilla, erilaisilla graafisilla elementeillä ja kuvituksilla.

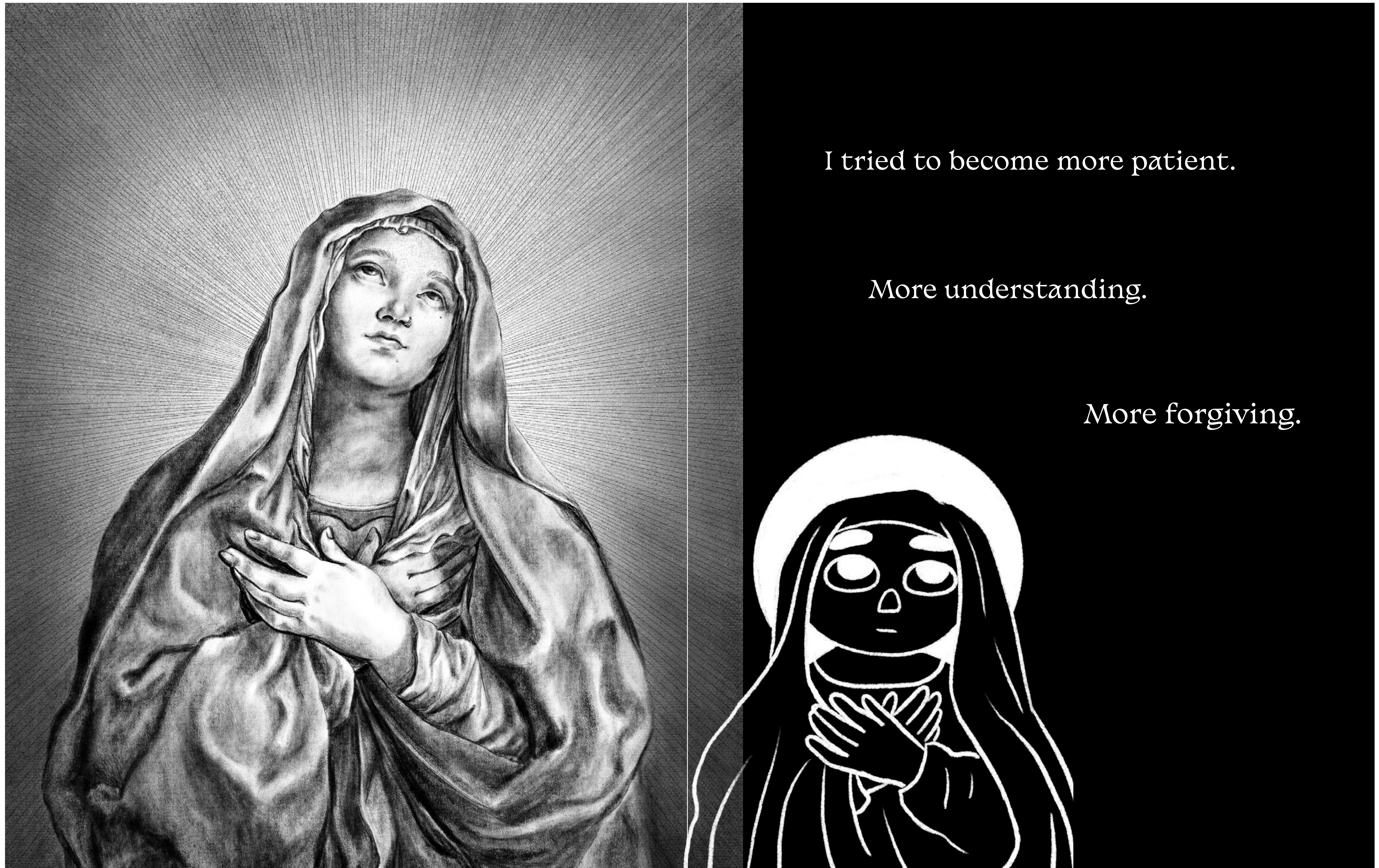
Kuvat 50, 51 & 52. Erilaisia taittokokeiluja.

I tried to
become more
forgiving, more
understanding,
more patient.



I tried to
become more
forgiving, more
understanding,
more patient.





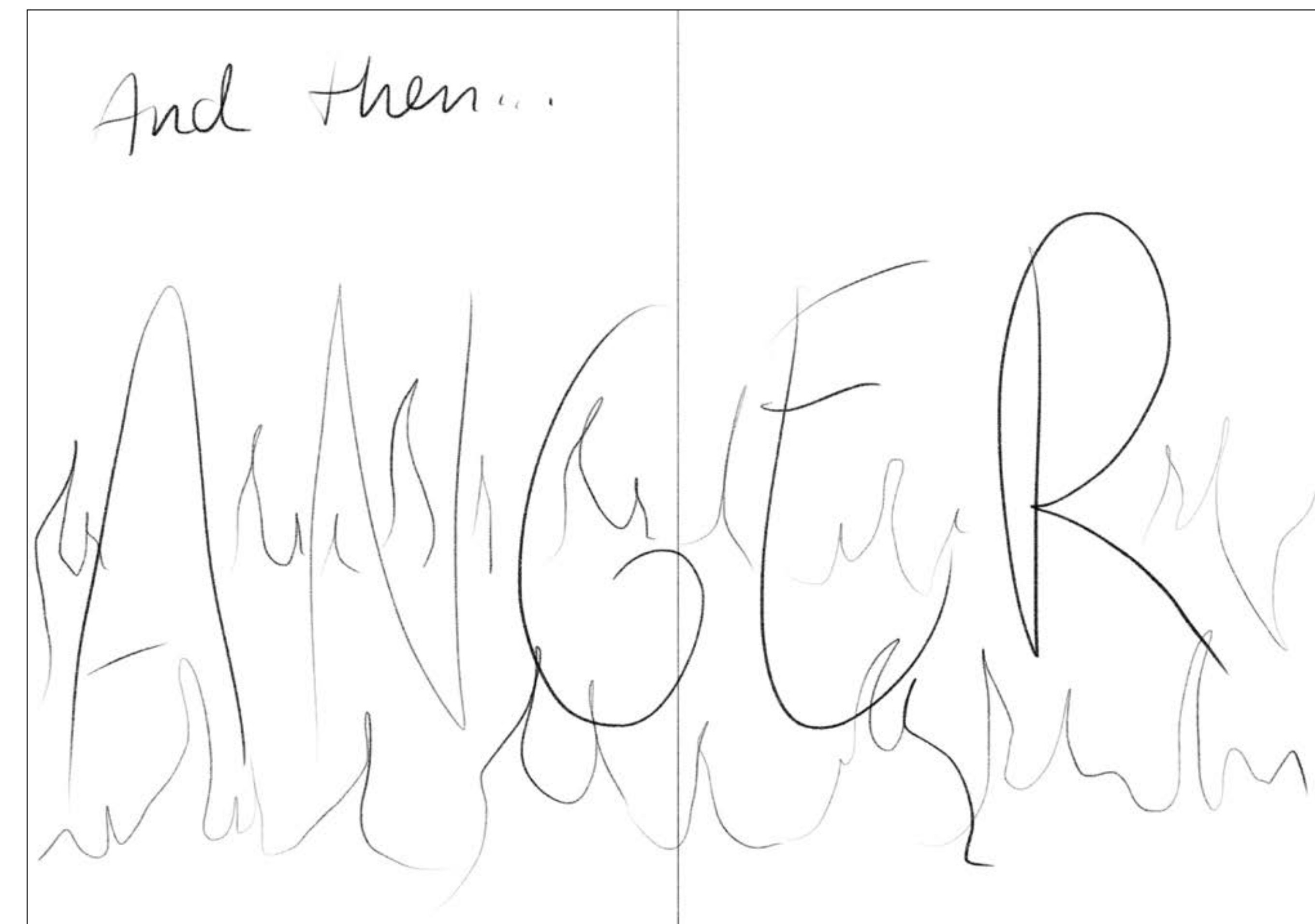
Aukeama 3

Kolmannen aukeaman tavoitteena on käyttää sanamuotoilua tai letteringiä tunteiden esittämisen keinona. Aukeamalla esitän vihan tunnetta. Piikikkäät muodot on lainattu metallimusiikin maailmasta. Raskas musiikki yhdistyy monien mielessä vihaisuuteen ja aggressiivisuuteen, ja halusin käyttää sitä ennakkoluuloa hyväkseni. Metallibändien logoissa nähdään lähestulkoon ainoastaan piikikkäitä sanoja. Halusin mukaan myös hevibändien logoissa usein käytettyä symmetrisyyttä. Viereisessä kuvassa esimerkkejä klassisista metallilogoista, jotka on suunnitellut kuuluisa logosuunnittelija Christophe Szpajdel.

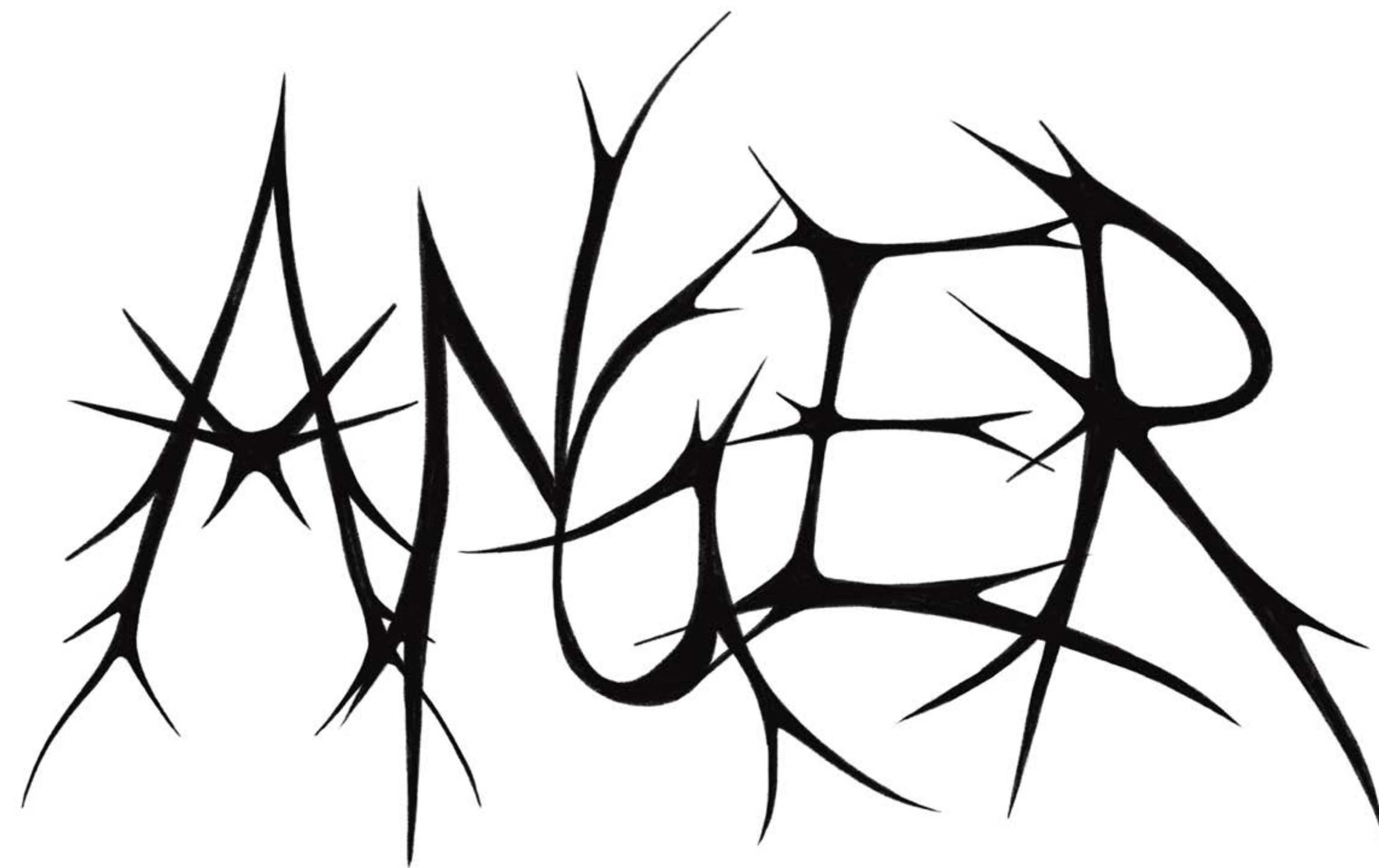
Yhden sanan lisäksi aukeamalle tulee liekkejä taustalle. Valitsin liekit taustaelementiksi siksi, koska se on kuvallinen representaatio sanonasta vihan liekit.



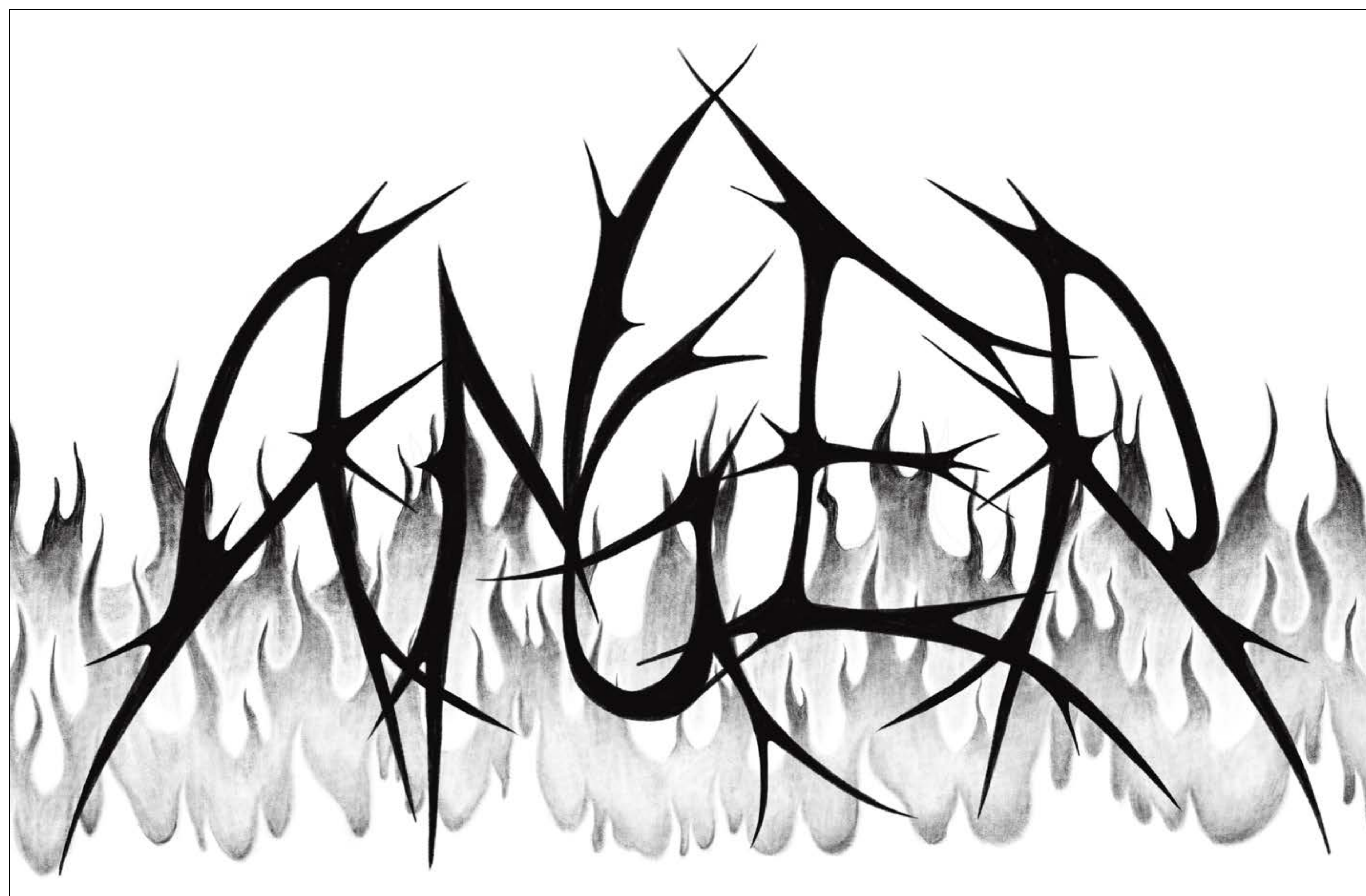
Kuva 54. Belgialainen Christophe Szpajdel on ansainnut lempinimen Lord of the Logos. (Szpajdel 2023)



Kuva 55. Ensimmäinen nopea luonnos aukeaman asettelusta.



Kuvat 56, 57, 58 & 59. Anger-sanan muotoilun eri vaiheet.



Kuva 60. Negatiivinen versio aukeamasta.

But then...



Kuva 61. Valmis aukeama.

3.5 Storyboard

Storyboard on visuaalinen tapa järjestellä ja kuvata tarinoita helposti sisäistettävällä tavalla. Storyboard rakentuu sarjakuvamaisesti toisiaan seuraavista ruuduista. Ruutujen tarkoitus on rikkoa tarina pieniin, helposti ymmärrettäviin palasiin. Se antaa kirjoittajalle mahdollisuuden keskittyä viilaamaan tarinan yksittäisiä osia ilman häiriötekijöitä. Hyvä storyboard auttaa varmistamaan, että narratiivi on tasapainoinen ja johdonmukainen. Se on myös erinomainen työkalu ideoiden esittämiseen yleisölle. (Sherman.)

Suunnittelemani sarjakuvassa tulee olemaan monta eri lukua. Olen tehnyt storyboardin vain yhdestä luvusta, johon aiemmin tässä työssä esittelemäni aukeamat sijoittuvat.

It's hard to pinpoint a moment when it started to go bad.

1

Maybe because the bad and good moments were so closely entwined.

2

I would be hurt by something, and he would apologise.

3

After each apology it felt like the air was cleansed. A clean, fresh start. Until the next moment when he would do the same thing again.

4

And the change started so slowly. Hanging out for six hours at a time turned into two. Eventually two hours turned into one.

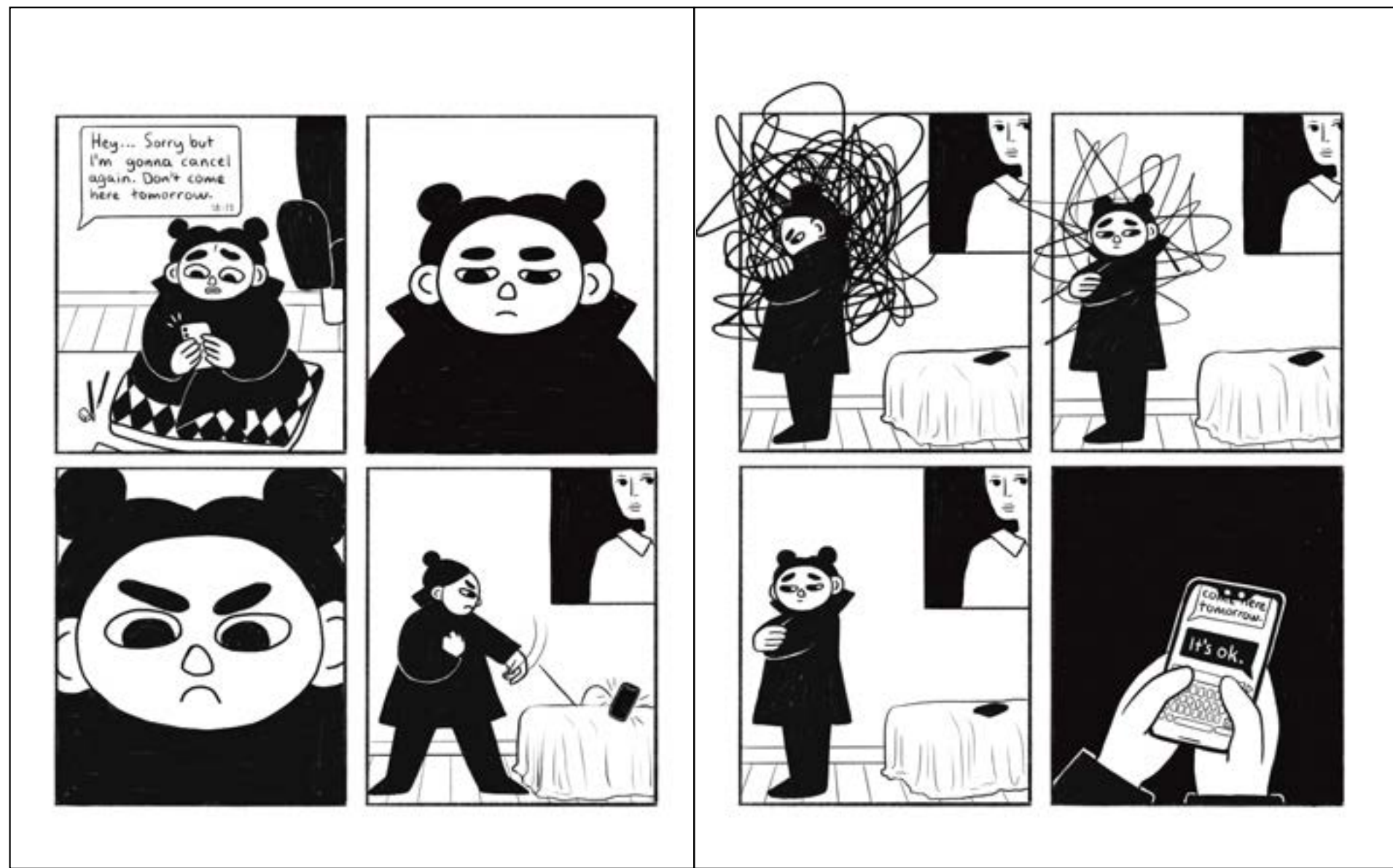
5

Suddenly he started to cancel on me constantly. I got used to telling myself not to look forward to our time together, because he might cancel last minute.

6

Suddenly he started to cancel on me constantly. I got used to telling myself not to look forward to our time together, because he might cancel last minute.

7



But any feelings of anger were quickly extinguished.

13

14

I wanted to be a cool girl

15

Cool girls dont get upset over little things

16

My friends would ask: What's the deal with you guys?

17

Are you together or are you not?

18

I told them it's ok.

He is trying to figure it out and I'm here for him.

19

20

Every time I raised the question with him: Do you want this? Do you want me? Do you wish something was different?

21

22

23

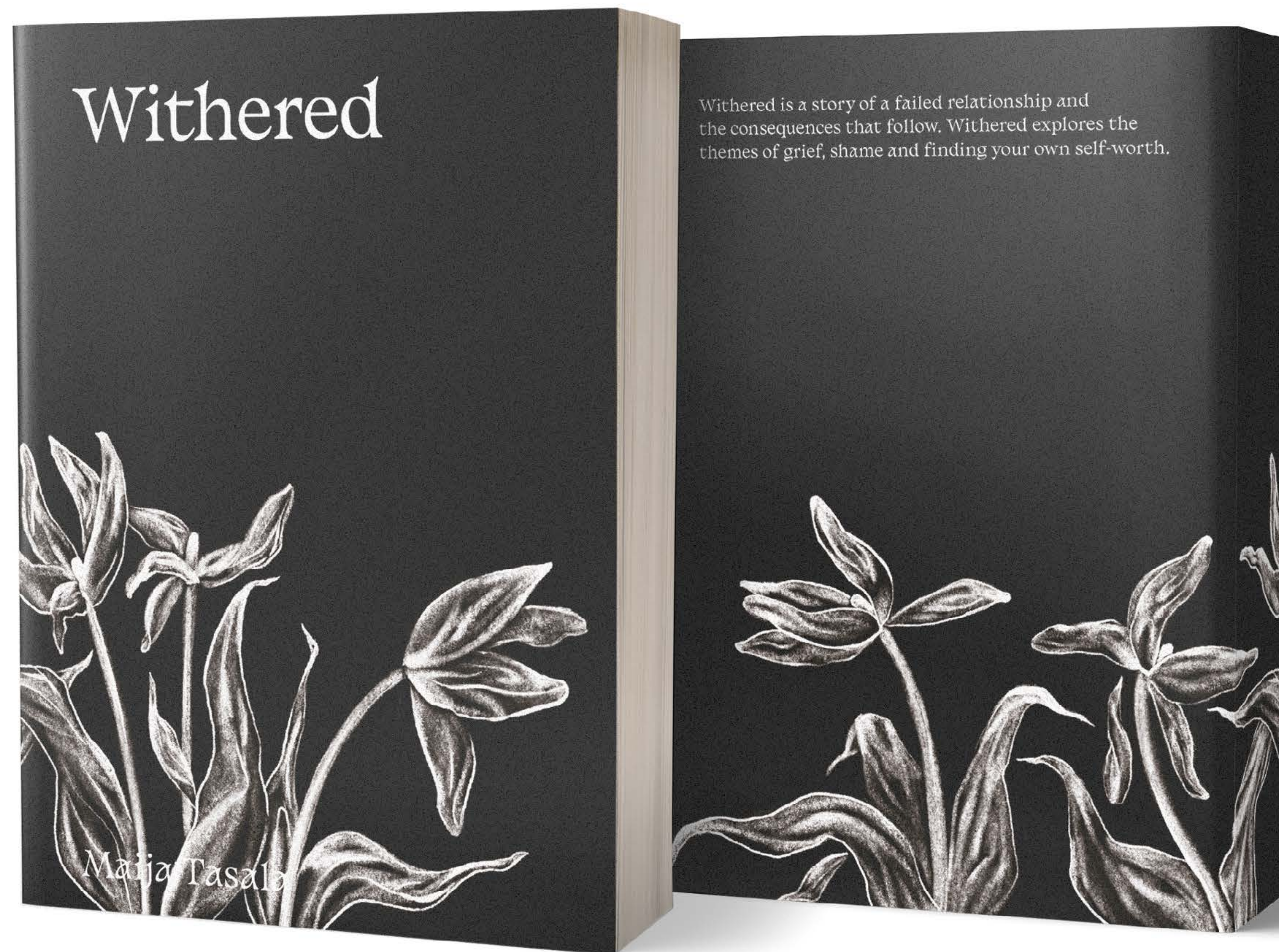
24

I felt like i couldn't touch him.

25

26

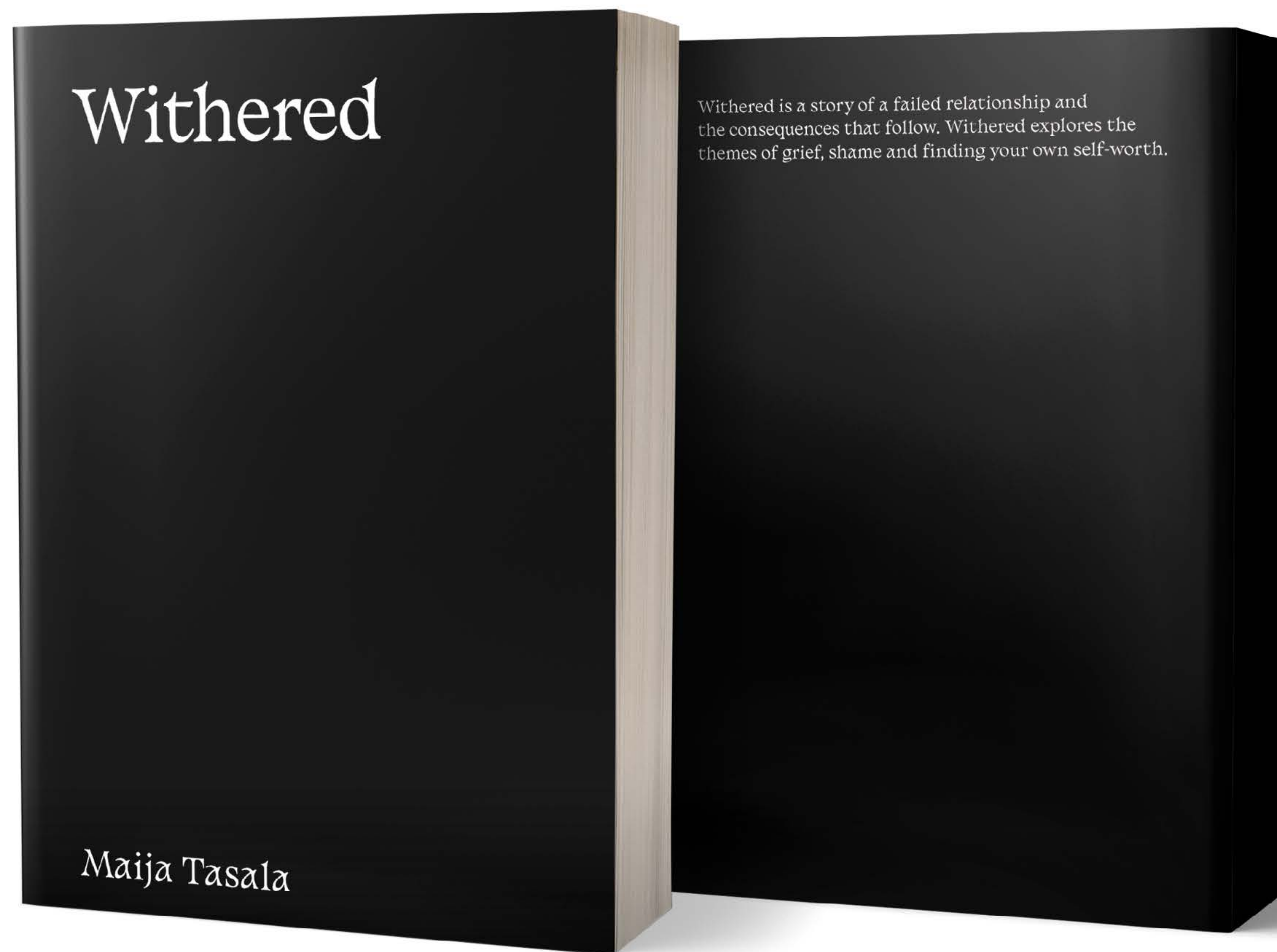
4 KONSEPTIN ESITTELY



Kuva 63. Mockup kansista muovisen suojakannen kanssa.



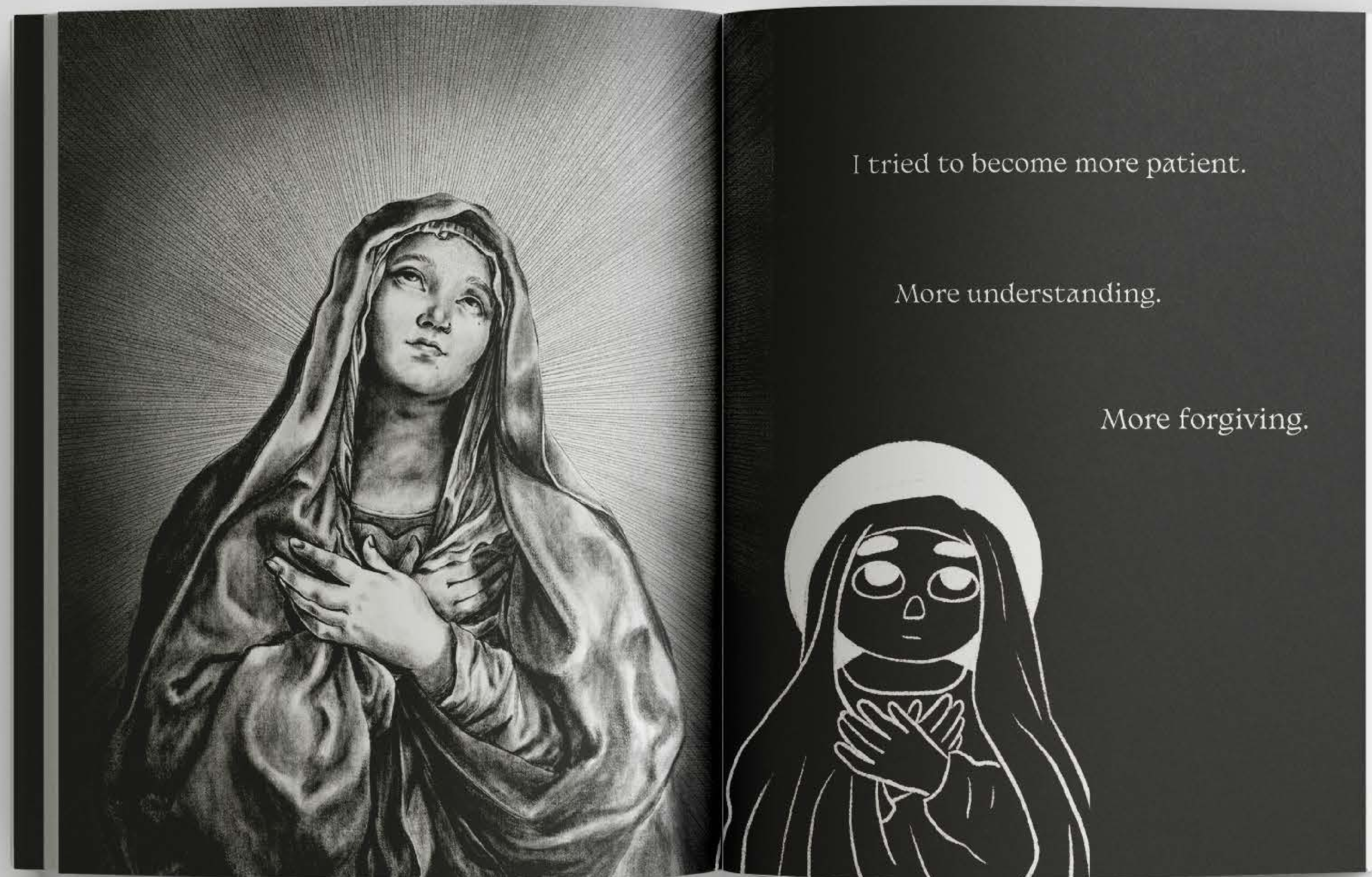
Kuva 64. Mockup kansista.



Kuva 65. Mockup kansista ilman muovista suojakantta.



Kuva 66. Mockup aukeamasta 1.



Kuva 67. Mockup aukeamasta 2.



Kuva 68. Mockup aukeamasta 3.

5 YHTEENVETO

Opinnäytetyöni tavoite oli tutkia erilaisia keinoja, joilla voi kuvata tunteita sarjakuvissa. Työtä varten minun tuli valita tarinastani kolme aukeamaa, jotka tulisin toteuttamaan opinnäytetyön puitteissa, ja niiden johtavat tunteet olivat viha, riittämättömyyden tunne ja suru. Sen vuoksi päätimme ohjaajani kanssa rajata tutkimuksen negatiivisten tunteiden kuvaamiseen. Sitä ennen työn aihe oli omaelämäkerrallinen sarjakuva. Työn edetessä tuli selväksi, että työn ytimessä ei ollut omaelämäkerrallisuus, vaan negatiivisten tunteiden kuvitus. Negatiivisten tunteiden kuvittamista tutkittiin siten omaelämäkerrallisen sarjakuvan kontekstissa.

Työn aloittaminen oli haastavaa, sillä työn laajuus tuntui lamaannuttavalta. Aloitin siis siitä, mikä tuntui helpoimmalta, ja tutkin omasta mielestäni onnistuneita sarjakuvia. Tein muistiinpanoja siitä, kuinka eri sarjakuvataiteilijat olivat kuvanneet erilaisia tunteita.

Haastattelin myös sarjakuvataiteilija Aino Louhea. Samalla aloitin oman produktioni luonnostelun ja suunnittelun. Kun olin päässyt jo vauhtiin luonnostelun ja piirtämisen kanssa, oli aika käydä taistoon valkoisen paperin pelkoa vastaan ja aloittaa kirjoittaminen. Tutkivan ja akateemisen tekstin kirjoittaminen on minulle haastavaa, ja riittävän volyymin saamiseksi jouduin tekemään paljon töitä. Kirjoitustyylini on suppea ja tiivistän asiat mieluummin muutama lauseeseen, kuin kirjoitan kokonaisen kappaleen.

Jälkeenpäin ajatellessani työn sujuvuutta, olisin voinut tiukentantaa aikataulujani entisestään, jotta viimeiselle kuukaudelle ei olisi jäänyt niin paljon tehtävää. Etenkin kirjoittamisen olisin aloittanut aiemmin ja pyytänyt enemmän palautetta ohjaajaltani ja muilta opiskelijoilta.

Opinnäytetyön aihe oli minulle mieluisa, joten tutkimusta oli kiinnostavaa tehdä. Paine ajoissa valmistumisesta oli kuitenkin suurin motivaattori, jolla sain itseni kannustettua töihin aina kun työ tuntui liian isolta ja saavuttamattomalta. Produktioni sarjakuvan olen suunnitellut viimeisteleväni loppuun opinnäytetyön jälkeen, ja tutkimustyö on auttanut minua syventymään aiheeseen.

6 LÄHTEET

Kirjalliset lähteet:

Herkman, J. 1998

Sarjakuvan kieli ja mieli.
Vastapaino, Tampere

Chute, H. 2017

Why Comics? From Underground To Everywhere.
Harper Perennial, New York

Gravett, P. 2007

Sarjakuvaromaani ja miten se voi muuttaa elämäsi.
Aurum Press Limited, London

McCloud, S. 2006

Making Comics.
Harper, New York

Haastattelu:

Louhi, A. 2022

Sarjakuvataiteilija.
Haastattelu: 18.11.2022

Nettilähteet:

Nikkilä, A. 2017

Sarjakuva taidehistoriassa, taidehistoria sarjakuvassa.
Tahiti 3/2017. Viitattu: 9.12.2022, Saatavissa:
<https://tahiti.journal.fi/issue/view/4820/tahiti%200317>

Similä, V. 2018

Vietnamin sodan kuuluisa teloituskuva julkaistiin tasan 50 vuotta sitten – tappaja päätyi myöhemmin Yhdysvaltoihin pizzerian omistajaksi.
Helsingin Sanomat, 2018. Viitattu: 7.3.2023, Saatavissa:
<https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000005551068.html>

Kiderra, I. 2018

Pictures Move People More than Words, UC San Diego Today, 2018.
Viitattu: 10.3.2023, Saatavissa:
https://today.ucsd.edu/story/pictures_move_people_more_than_words

Cambridge Dictionary. 2023

Inadequacy, Cambridge University Press, Viitattu: 8.3.2023, Saatavissa:
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/inadequacy>

Sherman, A. 2023

What is a Storyboard?, Storyboard that, Viitattu: 5.4.2023, Saatavissa:
<https://www.storyboardthat.com/articles/e/what-is-a-storyboard>

Kuvalähteet:

Kuva 1. Churchland, M. 2017

A Silent Comic and the End of Hchom, Viitattu: 30.3.2023,
Saatavissa: <https://marianchurchland.com/2017/08/17/a-silent-comic-and-the-end-of-hchom/>

Kuva 2. Stanley, D. 2017

Chad's ancient Ennedi cave paintings defaced, Viitattu: 7.3.2023,
Saatavissa: <https://www.bbc.com/news/world-africa-39332438>

Kuva 3. Gillray, J. 1805

Political Cartoons from a Golden Age of British Satire,
Viitattu: 31.3.2023, Saatavissa:
<https://hyperallergic.com/215857/political-cartoons-from-a-golden-age-of-british-satire/>

Kuva 4 & 5. Eisner, W. 1978

Will Eisner popularizes the term 'graphic novel' with the publication of A Contract with God and Other Tenement Stories.
Viitattu: 31.3.2023, Saatavissa:
<https://kimon.hosting.nyu.edu/physical-electrical-digital/items/show/1054>

Kuva 6, 20, 28, 29. Donner, U. 2017

Teoksessa Spleenish, Kustantamo S&S, Helsinki

Kuva 7. Adam, E. 2018

Vietnamin sodan kuuluisa teloituskuva julkaistiin tasan 50 vuotta sitten – tappaja päätyi myöhemmin Yhdysvaltoihin pizzerian omistajaksi, Helsingin Sanomat, Viitattu: 7.3.2023, Saatavissa:
<https://www.hs.fi/ulkomaat/art-2000005551068.html>

Kuva 11. Herkman, J. 1998

Teoksessa Sarjakuvan kieli ja mieli, Vastapaino, Tampere

Kuva 12. Romanova, M. 2018

Teoksessa Paniikkiprinsessa, Kustannusosakeyhtiö Sammakko, Turku

Kuva 13. Donner, U. 2019

Teoksessa Sontaa, Kustantamo S&S, Helsinki

Kuva 14, 15, 19. Louhi, A. 2022

Teoksessa Tähtienvälinen avaruus, Suuri Kurpitsa, Tampere

Kuva 16. Ito, J. 2013

Teoksessa Uzumaki, Viz Media, San Francisco

Kuva 17. Ito, J. 2021

Teoksessa The Liminal Zone, VIZ Media, San Francisco

Kuva 18, 26, 30. Jansson, T. 2006

Teoksessa Muumit. Sarjakuvaklassikot I, WSOY, Helsinki

Kuva 20. Danielson-Gambogi, E. 1890

Päättynyt aamiainen, Viitattu: 31.3.2023, Saatavissa:

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Danielson-Gambogi,_Päättynyt_aamiainen.jpg

Kuva 23. Hyrri, J. 2022

Teoksessa Päivänkakkarameri, Suuri Kurpitsa, Tampere

Kuva 24. Hanselmann, S. 2016

Teoksessa Megg & Mogg in Amsterdam and Other Stories, Fantagraphics Books Inc, Seattle, USA

Kuva 25. Oshimi, S. 2021

Teoksessa Blood on The Tracks. Volume 4, Kodansha USA Publishing, New York

Kuva 27. Ito, J.

Uzumaki, Viitattu: 3.4.2023, Saatavissa:

<https://killscreen.com/previous/articles/cosmic-horror-game-inspired-work-manga-artist-junji-ito/>

Kuva 37. Totem Perfect Digital Printing.

Viitattu: 4.4.2023, Saatavissa:

<https://www.totem.com.pl/en/blog-en/open-spine>

Kuva 38. Hanselmann, S. 2020

Seeds and Stems -kirjan kansi, Viitattu: 4.4.2023, Saatavissa:

<https://www.fantagraphics.com/products/seeds-and-stems>

Kuva 54. Szpajdel, C.

Christophe Szpajdelin portfolio, Viitattu: 31.3.2023, Saatavissa:

<https://www.lordofthelogos.com/galleries.php>