



TAMPEREEN
AMMATTIKORKEAKOULU

LIKKUVAT RUUDUT

Sarjakuvan kuvakerronnan sovittaminen elokuvaksi

Riku Rantala

Opinnäytetyö
Marraskuu 2015
Elokuva ja televisio
Kuvaus ja kuvavalaisu



TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Elokuvan ja television koulutusohjelma
Kuvaus ja kuvavalaisu

RIKU RANTALA:

Liikkuvat ruudut
Sarjakuvan kuvakerronnan sovittaminen elokuvaksi

Opinnäytetyö 50 sivua, joista liitteitä 13 sivua
Marraskuu 2015

Tämän opinnäytetyön tavoitteet olivat tutkia sarjakuvan sovittamista elokuvaksi sekä miten sarjakuvastrippi taipuu elokuvan kuvakäsikirjoitukseksi. Työn tarkoituksena oli kuvakäsikirjoittaa lyhytelokuvasoitus Villimpi Pohjola-sarjakuvastripistä.

Tutkimuksessa käsiteltiin lähdekirjallisuuden pohjalta elokuvasovituksen käsikirjoittamista, sarjakuvakerronnan perusteita, kuvakäsikirjoituksen ominaisuuksia sekä elokuvan ja sarjakuvan kuvakerronnan eroja. Lisäksi perehdyttiin sarjakuvista tehtyihin elokuvasovituksiin Sin City (Rodriquez 2005) ja Hellboy (Del Toro 2004). Työssä käytiin läpi myös Villimpi Pohjola-sovituksen käytännön työprosessia.

Sarjakuva ja elokuva ovat kaksi erilaista mediaa kerrontatapoineen. Oleellisin ero sarjakuvan ja elokuvan välillä on liike. Elokuvakerronta on sidonnainen aikaan, kuvien ja toimintojen kestojen mukaan. Sarjakuvakerronta on sidonnainen tilaan, staattisten kuvien asemointiin suhteessa toisiinsa paperilla tai näyttöpäätteellä. Tutkimuksen keskeinen johtopäätös oli se, että sarjakuva ei suoraan toimi kuvakäsikirjoituksena, mutta molempien medioiden kerrontatavat tunteva tekijä voi sovittaa sen elokuvaksi toimivasti.

Asiasanat: sarjakuva, elokuva, sovitus, adaptaatio, visuaalinen narratiivi, kuvakerronta, rytmi, kuvakäsikirjoitus, storyboard

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree programme in Film and Television
Cinematography and Film Lighting

RIKU RANTALA:

Panels in Motion

Adapting the Visual Narrative of Comics into Movies

Bachelor's thesis 50 pages, appendices 13 pages

November 2015

The purpose of this thesis was to study the process of adapting comics into movies and to figure out if a comic strip could be used as a movie storyboard. The goal was to create a storyboard for a short film adaptation of a Villimpi Pohjola comic strip.

The thesis was based on source materials that covered subjects such as screenwriting of adaptations, the basics of comic book storytelling, the properties of storyboards and the differences in the visual narratives of comics and movies. It also focused on the comic-book based film adaptations *Sin City* (Rodriguez 2005) and *Hellboy* (Del Toro 2004). The work process of creating a short film adaptation of Villimpi Pohjola was also documented

Comics and movies are two different media with their own separate methods of storytelling. The most outstanding difference between comics and films is motion. The storytelling in movies is reliant to time, to the exact lengths of the shots and the actions in them. The storytelling of comics is reliant to space, to the compositioning of the static panels in relation of each other on a page or a digital platform. The central conclusion of the thesis was that a comic as it is does not directly work as a storyboard for a film, but a filmmaker familiar with storytelling properties of both mediums is capable of creating a faithful and fluent adaptation.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	SARJAKUVASTA ELOKUVAKSI.....	7
2.1	Supersankareiden siivellä.....	7
3	SOVITTAMINEN JA KUVAKERRONTA	10
3.1	Adaptaation perusteita	10
3.1.1	Elokuva-adaptaation käsikirjoittaminen	10
3.2	Sarjakuvan ja elokuvan kuvakerronnalliset erot – Tila ja aika	12
3.2.1	Sarjakuvakerronnan perusteet	14
3.2.2	Storyboard – Elokuvan ja sarjakuvan välissä.....	19
3.2.3	Elokuvan ja sarjakuvan vertailua	21
4	SARJAKUVA ELOKUVA KÄYTÄNNÖSSÄ.....	24
4.1	Sarjakuvaelokuvia maailmalta	24
4.1.1	Tapaus: Sin City.....	24
4.1.2	Tapaus: Hellboy	26
4.2	Tapaus: Villimpi Pohjola.....	28
4.2.1	Käsikirjoitusprosessi	29
4.2.2	Kuvasuunnitteluprosessi	30
4.2.3	Visuaalinen toteutus	31
5	POHDINTA.....	33
	LÄHTEET.....	36
	LIITTEET	38
	Liite 1. Villimpi Pohjola -sarjakuvastrippi.....	38
	Liite 2. Kuin Salkkareissa-käsikirjoitus	39
	Liite 3. Kuin Salkkareissa -kuvakäsikirjoitus.....	43

1 JOHDANTO

Olen intohimoinen sarjakuvafani ja harrastaja. Olen myös aloitteleva elokuvantekijä, ja eräänä sunnuntaiaamuna inspiroidun kirjoittamaan *Villimpi Pohjola*-sarjakuvastripin elokuvakäsikirjoituksen muotoon, lyhytelokuvaksi. Sattui myös niin, että eräällä kirjoittamisen kurssilla piti tehdä adaptaatiotehtävä, joten päätin säästää vaivaa ja näytin samaa käsikirjoitusta kurssilla. Näytin myös alkuperäisen sarjakuvan. Ensimmäinen kommentti oli, että tuossahan minulla on jo kuvakäsikirjoitus sellaisenaan, pääset helpolla. Pääsenkö?

Kommentti herätti keskustelun siitä, voiko tarinan kertoa elokuvallisesti toimivasti käyttämällä sarjakuvaa kuvakäsikirjoituksena, eli storyboardina. Vaikka sarjakuva ja elokuva ovat samankaltaisia kerronnan tapoja, ne ovat kuitenkin kaksi perusteellisesti erilaista mediaa kerrontatapoineen. Elokuvallisesti sanoma ja tunnelma rakentuvat eri tavalla kuin paperilla pysäytettynä. Päätin kokeilla tehdä lyhytelokuvan stripin pohjalta. Elokuva kertoo siitä kuinka Ukko-niminen hahmo jännittää tyttöystävänsä kosimista. Lähtökohtani oli olla uskollinen alkuperäiselle sarjakuvalla lyhytelokuvassani. Joten päätin lähteä tutkimaan, miten sarjakuva kuvakerronnaltaan eroaa elokuvasta, ja miten sarjakuva vertautuu storyboardiin.

Opinnäytetyön kirjallisen työn tavoite on tutkia elokuvan ja sarjakuvan kuvakerrontaa perehtyen niiden eroihin ja yhtäläisyyksiin. Tämä tapahtuu asettaen rinnakkain sarjakuvastripin ja kuvakäsikirjoituksen. Tutkimus on tehty kuvaajan näkökulmasta ja siinä on keskitytty kuvauksen ennakkosuunnitteluun. Tutkimuksen kaksi keskeistä kysymystä ovat miten elokuva kerronnallisesti eroaa sarjakuvasta ja voiko sarjakuvaa sinällään käyttää kuvakäsikirjoituksena.

Sarjakuva- ja erityisesti supersankarielokuvat ovat menestyneet elokuvateattereissa 2000-luvun alulta lähtien. Sarjakuvan elokuvaksi sovittamisesta löytyi enemmän kirjallista materiaalia käsikirjoituksellisesta kuin kuvakerronnallisesta näkökulmasta. Se tekee tutkimuksen aiheesta ammatillisesti kiinnostavan ja ajankohtaisen, koska uusia sovituksia tehdään jatkuvasti.

Käsikirjoitukseksi sovittamista, eli adaptointia, on tutkittu paljon. Lähdin tutkimuksessani liikkeelle perehtymällä sarjakuvan sovittamisen historiaan. Sen jälkeen perehdyn sarjakuvan ja elokuvan kuvakerronnallisiin eroihin. Näitä eroja käsittelen mm. elokuvan kuvakäsikirjoitusten, eli storyboardien muotoa ja tarkoitusta purkamalla. Käsikirjoitus on niin keskeinen osa elokuvaa, myös kuvakerronnan alkulähde, että koin tarpeelliseksi perehtyä myös sarjakuvan adaptoimiseen käsikirjoitusmuotoon. Keskityn erityisesti teemaan, tyyliin, tunnelmaan, sekä päähenkilökeskeisyyteen. Analysoin myös lyhyesti sarjakuvaelokuvat *Sin City* (Robert Rodriguez, 2005) ja *Hellboy* (Guillermo Del Toro, 2004). Lopuksi käyn läpi kaikkea käsittelemääni tekijän näkökulmasta, kuvaillen kuinka itse toimin ja mitä havaitsin adaptoidessani *Villimpi Pohjola* (JP Ahonen, 2003) sarjakuvastriippiä lyhytelokuvaksi.

2 SARJAKUVASTA ELOKUVAKSI

2.1 Supersankareiden siivellä

Sarjakuva on osa visuaalisen kerronnan kehitystä, joka on jatkumoa mm. luolamaalauksille, hieroglyfeille tai keskiaikaisille eurooppalaisille seinävaatteille. Sarjakuvan nykyisen muodon alkuna pidetään Rodolphe Töpferin *Herra Koipeliini* ”kuvatarinoita”, jotka levisivät laajalti 1800-luvulla sekä Euroopassa että Pohjois-Amerikassa (History of Comics, Wikipedia 2014). Sarjakuvat olivat suosittuja. Esimerkiksi 1890-luvulla Richard F. Outcaultin *The Yellow Kid* loi pohjan nykyiselle strippisarjakuvalle, sekä tekijä käytti puhukuplia. Sarja oli valtava massailmiö, ja erittäin tuottoisa lukuisine oheistuotteineen. Sarjakuvasta tehtiin jopa Broadway-näytelmä (Caputo 2003, 29). Tätä voidaan pitää eräänlaisena merkkipaaluna sarjakuva-adaptaation historiassa. Jo ennen elokuvia, sarjakuvan ideoita ja tarinaa haluttiin kertoa toisessa muodossa. Sarjakuvista tehdyillä sovituksilla oli kysyntää.

Usein sarjakuvasta tulee ensimmäiseksi mieleen joko strippisarjakuva, kuten *The Yellow Kid*, tai supersankari. Nykyään puhutettaessa supersankarista mielletään se jopa synonyymiksi sarjakuvalle. Supersankarin juurina voidaan pitää populaarikirjallisuuden sankarihahmoja, jotka olivat usein ominaisuuksiltaan lähes epäinhimillisiä, kuten *Tarzan* (Edgar Rice Burroughs 1918), joka huomattavan atleettisuutensa lisäksi kommunikoi eläinten kanssa. Myös muita supersankareihin liitettyjä piirteitä löytyy sankarikirjallisuudesta, kuten salainen identiteetti (esim. *Robin Hood*) tai naamio ja tunnus (*Zorro*, Johnston McCully, 1919). Sarjakuvassa nämä ominaisuudet alkoivat näkyä ehkä ensimmäisen kerran *Mustanaamiossa* (Lee Falk, 1936). Mustanaamio oli kuitenkin tavallinen mies, ja tyyliltään tarinat eivät lopulta eronneet kovin paljoa aikansa rikossarjakuvista. *Teräsmies* (*Superman*) näki päivänvalon vuonna 1938. Hänellä oli salainen henkilöllisyys, supervoimat, puku, symboli, sekä tavoitteenaan suojella ja pelastaa ihmisiä. Kuten hahmon alkuperäinen nimikin kertoo, kyse on sarjakuvasta, joka loi käsitteen supersankari ja myös supersankarisarjakuvan kuvakielen.

Supersankarisarjakuva kukoisti kaupallisesti, varsinkin juuri ennen toista maailmansotaa ja sen aikana. Genre määritteli ja yhä määrittelee amerikkalaisen sarjakuvan. 1940-luvulla

Supersankarit päätyivät myös lauantaiaamujen lastenohjelmiin näyteltyinä sarjoina. (Superhero film, Wikipedia 2014.)

Vuonna 1953 Yhdysvaltain senaatti perusti komitean tutkimaan nuorisorikollisuutta. Komitea tuomitsi sarjakuvat nuorison mieltä turmelevana roskana. Se erityisesti puuttui kauhu- ja rikossarjakuviin. Supersankarit saivat myös osansa, kun sarjakuvanvastaisen liikkeen kärjessä ollut psykologi Fredric Wertham esitti, että supersankari sarjakuvissa on selkeästi havaittavia viitteitä ”poikkeuksellisesta” seksuaalisuudesta, joka on vahingollista nuorelle mielelle. Tästä seurasi sarjakuvateollisuuden alamäki. Kritiikki synnytti myös sarjakuvasäännöstön (engl. *Comics Code*). Säännöstö ohjeisti sarjakuvien sisällön ja sensuroi sitä. Virallisesti se lakkautettiin vasta vuonna 2011. Myös supersankarisarjat katosivat televisiosta, poikkeuksina olivat kuitenkin *Adventures of Superman* ja Adam Westin tähdittämä *Batman*. Molemmista työstettiin myös elokuvaversiot. (Superhero fiction history, Wikipedia 2014.) Ne olivat tyyliltään vahvasti lapsille suunnattuja ja komediallisia.

Vasta 1970-luvulla aika tuntui olevan jälleen kypsä miehille tiukoissa trikoissa valkokankailla. Myös erikoistehosteiden kehittymistä voidaan pitää tärkeänä askeleena supersankarielokuvan uudelle tulolle. Suuri osa sarjakuvien viehätystä olivat nimenomaan vieraat maailmat, supervoimat ja muu visuaalisuus. Se oli uskottavaa sarjakuvassa, joten voitiin olettaa, että sen toimivan ja olevan näyttävää myös elokuvasovituksessa. *Superman* (Richard Donner, 1978) oli sekä kassa- että kriitikkomenestys. Se sai Oscarin erikoistehosteistaan, ja elokuvan virallinen mainoslause oli ”*You’ll believe a man can fly*”, tulet uskomaan, että mies voi lentää. (Superman 1978 Film, Wikipedia 2014.) Elokuvalle tehtiin useita jatko-osia ja sen julkaisusta lähtien Hollywood on tuottanut säännöllisin väliajoin suuren budjetin sarjakuva- ja supersankari elokuvia.

Sarjakuvan maailmassa elettiin murrosta 1980-luvulla, kun vakavat teokset, kuten *Watchmen* (Alan Moore, 1986) ja *Batman: The Dark Knight Returns* (Frank Miller, 1985-86) muunsivat perinteistä supersankarikuvaa. Aiemmin pahennusta herättäneet rikos- ja kauhuaiheet tekivät paluun, ja tekijät alkoivat olla piittamattomia ”Comics Code”-säännöstöstä. Aiemmin kevyeksi miellettyyn tyylilajiin alkoi tulla hyvin rankkoja, synkkiä ja liikkaisia sävyjä (engl. *dark and gritty*). Sarjakuvan tematiikkaan alkoi kuulua yhä synkempiä aiheita ja jopa inhorealismia. Käsite ”graphic novel” (graafinen romaani) alkoi yleis-

tyä ja sarjakuvien ja supersankareiden maine roska- ja lastenviihteenä alkoi hiljalleen hävitä. Tim Burtonin elokuvassa *Batman* (1989) poikettiin paitsi tarinallisesti, erityisesti myös visuaalisesti aiemman sarjakuvaelokuvan lapsenomaisuudesta ja värikyydestä. Burtonille tyypillinen goottiestetiikka ja vahvat film noir vaikutteet erosivat aiemmasta Adam Westin komediallisesta Batmanista. Burtonin elokuva ammensi todella paljon sarjakuvan sen hetkisestä visuaalisesta maailmasta. 1990-luvulle mentäessä raja supersankarielokuvan ja modernin actionelokuvan välillä alkoi hämärtyä. Supersankareista alkoi tulla monipuolisempia hahmoja, ja jopa anti-sankareita.

2000-luvulla supersankarien suosio lähti uuteen kasvuun. *X-men* (Brian Singer, 2000) oli yllätysmenestys, kuten myös Sam Raimin *Spiderman* (2002). Siitä alkoi jatko-osien ja muiden supersankarielokuvien trendi. Erikoistehosteet olivat kehittyneet niin pitkälle, että rajoitteita sarjakuvan visuaalisen maailman ja kerronnan kääntämiseen elokuvaksi ei ollut enää paljon. Supersankarit sopivat loistavasti ns. ”blockbuster” elokuvan muottiin, jolle on tyypillistä päähenkilökeskeisyys, laaja ja rakennettu maailma, hyvä vastaan paha-asetelma ja sopivan onnellinen loppu, jotta jatko-osien tekeminen on mahdollista. Marvel-yhtiö alkoi rakentamaan hahmoistaan yhtenäistä elokuvauniversumia aloittaen elokuvasta *Ironman* (John Favreau, 2008). Saman jatkumon *The Avengers* (Joss Whedon, 2012) on maailman kolmanneksi menestynein elokuva (Wikipedia, List of Highest Grossing films). Sarjakuvaelokuvat ovat olleet merkittävä ilmiö elokuvahistoriassa 2000-luvulla.

Sarjakuvaelokuvat ovat kehittyneet visuaalisesti ja niiden suosio on lisääntynyt. Siksi onkin hyvä pohtia, mikä tekee sarjakuvasta sarjakuvan ja kuinka siitä saa onnistuneen elokuvan.

3 SOVITTAMINEN JA KUVAKERRONTA

3.1 Adaptaation perusteita

Sovitusta (engl. *adaptation*) voidaan kuvailla seuraavilla tavoilla: Se on tunnistettava käytäntöönpano toisesta teoksesta tai teoksista, luova ja tulkinnallinen haltuunotto lähtöteoksesta, sekä intertekstuaalinen kohtaaminen sovitettavan teoksen kanssa. (Hutcheon 2006, 8.) Adaptaatio on teos, joka on näkyvästi muuttunut, mutta on selkeästi tehty vanhan päälle. Tämä tarkoittaa, että alkuperäinen teos on herättänyt sovituksen tekijässä jonkin tulkinnan tai havainnon. Tämän tulkinnan alkuperäisteoksesta sovituksen tekijä ottaa haltuunsa ja toteuttaa uudella luovalla tavalla. Yleensä se tarkoittaa toiseen esitysmuotoon viemistä, eli esimerkiksi sarjakuvasta elokuvaksi.

3.1.1 Elokuva-adaptaation käsikirjoittaminen

Elokuvan pohjana on lähes poikkeuksetta käsikirjoitus. Adaptaatiot eivät ole mitenkään poikkeus sääntöön, sillä nekin kirjoitetaan aina käsikirjoituksen muotoon. Sarjakuva-adaptaatiossa ajatus saattaa tuntua takaperoiselta, mutta kuten edellisessä osassa havainnoin, sarjakuvan ja elokuvan kerronta eroavat toisistaan perusteellisesti. Elokuvakäsikirjoitus on rakentunut nykyiseen yleiseen muotoonsa nimenomaan palvelukseksi tarinan kerrontaa elokuvan muodossa, se on pohjapiirros elokuvalle. Vaikka keskityn tutkimuksessani nimenomaan kuvakerronnan adaptointiin, on käsikirjoitus niin keskeinen osa elokuvanteonprosessia, että koen tarpeelliseksi perehtyä myös kirjoitusprosessiin, se on kuitenkin pohja myös kuvakerronnalle. Käsikirjoituksen keskeinen tavoite on kertoa tarina tavalla, jolla tavoiteltu teema ja tunnelma tulevat esiin. Käsikirjoituksen osia, joilla tunnelma ja teema luodaan, ovat esimerkiksi henkilöhahmot, juoni ja tarinalliset konfliktit. Myös kuvakerronnan tavoite on sama, tuoda esiin tarinan teema ja tunnelma. Sen pohjana on käsikirjoitus, jonka teemoja ja tunnelmia se pyrkii tuomaan ilmi visuaalisin keinoin, kuten asemoinnin ja valaisun avulla.

Richard Krevolin on käsikirjoittamisen opettaja Etelä-Kalifornian yliopistossa ja on kirjoittanut sovittamisesta kirjan *How to adapt anything into a Screenplay* (2003), eli kuinka sovittaa mitä tahansa käsikirjoitukseksi. Krevolinin teos on suunniteltu nimenomaan perinteisen kolminäytöksisen Hollywood-elokuvan muotoa silmällä pitäen ja on oppikirja,

jossa esitetään ”viiden askeleen menetelmä onnistuneeseen adaptaation”. Se kuitenkin kattaa hyvin elokuvakäsikirjoittamisen keskeisimmät perusteet, asettaen kysymykset nimenomaan adaptaatioita koskevaan muotoon. Siksi käyn sitä läpi tässä osiossa.

Krevolinin (2003, 9) mukaan ennen adaptaatioprosessia on hyvä tiedostaa että se on teki- jänsä tuotos. Vaikka alkuperäisteos olisi kuinka hyvä tahansa, elokuva-adaptaatio arvioidaan kirjoittajansa ratkaisujen pohjalta. Tarinankerronta perustuu yksinkertaiseen premissiin: kiinnostava hahmo päihittää suuria haasteita saavuttaakseen toivotun päämäärän (Krevolin, 2003, 11). Etusijalla on tarina ja kerronnanmuoto. Jos käytettävässä kerronnanmuodossa, kuten elokuvassa, jokin alkuperäisteoksen ominaisuus ei ole tarinan kannalta välttämätön, se pitää jättää pois.

Ensimmäiseksi teema on syytä tiivistää sanaksi (Krevolin, 2003, 13). Krevolinin ensimmäinen vaihe on sana, yksi sana joka tiivistää teoksen teeman. Yksi yleisimmistä on esimerkiksi rakkaus. Yhden sanan löytäminen auttaa keskittymään tarinan kannalta olennaiseen.

Toiseksi määritellään kaksiosainen *logline*, eli tiivistetty lause. Josta ilmenevät genre sekä juoni. Genren on tarkoitus auttaa määrittämään minkä tyyppistä tarinaa kerrotaan. Loglinen varsinainen anti on juoni, eli hyvin konkreettinen kuvaus siitä mitä elokuvassa tapahtuu. Esimerkiksi elokuvassa *American Beauty* (1999) se voisi olla että keski-ikäinen mies alkaa kuntoilla tehdäkseen vaikutuksen tyttärensä ystävättäreen. Jos tämä yksi lause ei herätä mielenkiintoa, on todennäköistä, että ei 120-sivuinen käsikirjoituskaan onnistu siinä. (Krevolin, 2003, 13-15.)

Kolmanneksi tutkitaan tarinan teemaa ja tunnelmaa. Krevolin (2003, 16) mukaan voidaan käyttää seuraavia kysymyksiä:

1. Kuka on päähenkilö?
2. Mitä päähenkilö haluaa, tarvitsee, himoitsee?
3. Kuka tai mikä estää häntä saavuttamasta halujaan?
4. Miten hän lopulta yllättävällä tavalla saavuttaa toiveensa?
5. Mitä yrität sanoa päättämällä tarinan tällä tavalla?
6. Kuinka haluat kertoa tarinan?
7. Kuinka päähenkilö ja sivuhenkilöt muuttuvat tarinan aikana?

Kysymys kuusi on erityisen tärkeä sarjakuvan adaptoimisessa. Kyse on paljolti elokuvan tyylin valitsemisesta, ja sarjakuvaelokuvan tapauksessa täytyy ottaa huomioon sarjakuvan ominaispiirteet. Eli jo käsikirjoittamisvaiheessa täytyy tekijän huomioida se, millä tavalla adaptaatiossa halutaan tuoda ilmi sarjakuvamaisuus. Jos sarjakuvamaisuus tuodaan esiin visuaalisilla elementeillä, on sen syytä näkyä jo käsikirjoituksessa. Toisaalta voidaan valita, että teoksen tausta sarjakuvana ei näy mitenkään käsikirjoituksesta.

Neljänneksi on määriteltävä tarinan aikajana ja rakenne: alku, keskikohta ja loppu. Viidenneksi tehdään ns. *step-outline*, joka sisältää lyhyesti kuvailtuna jokaisen kohtauksen tapahtumat. (Krevolin 2003, 20-36.)

Adaptoivasta sarjakuvan tarinasta pitää löytää päähenkilö, päähenkilön halu, este tai vastavoima, tavoite ja sen saavutus, sanoma, kuinka tarina kerrotaan ja miten hahmot muuttuvat. Haasteellisinta on kuinka tarina on kerrottu. Kerronnantapa voi olla vaikea asia hahmottaa ilman käsitystä tai kokemusta sarjakuvakerronnasta, jossa on oma vakiintunut merkkikielensä.

3.2 Sarjakuvan ja elokuvan kuvakerronnalliset erot – Tila ja aika

Will Eisneriä pidetään yhtenä merkittävimmistä sarjakuvan kehittäjistä, ja hän on julkaissut mm. sarjakuvan teoriaa käsittelevän teoksen *Graphic Storytelling* (2008). Eisnerin mukaan graafinen kerronta (*graphic narrative*) on geneerisesti mikä tahansa tarina, joka käyttää kuvaa idean välittämiseen (2008, XVII). Samaan kategoriaan voidaan yhdistää sarjakuva ja elokuva, jotka ovat kiistämättä monella tapaa hyvin verrannollisia tarinankerronnan muotoja. Mikä tahansa tarina rakentuu, kun abstraktiot asetetaan järjestettyyn ja tarkoitukselliseen muotoon (Eisner, 2008, 4). Sarjakuvassa ja elokuvassa tämä tarkoittaa tarkoin harkittuja kuvasarjoja. Molemmissa pätevät kuvataiteen historiasta lähtöisin olevat yleiset esteettiset konventiot, kuten kultainen leikkaus. On kuitenkin selvää, että ne eivät toimi kerronnallisesti täysin samalla tavalla.

Elokuva ja sarjakuva ovat läheistä sukua toisilleen, mutta kahden kerrontamuodon ero on kuitenkin huomattavan suuri. Tämä havainnollistuu hyvin Tony Caputon visuaalisten

tarinankerronnan muotojen kaaviosta (Caputo, 2003, 23). Caputo on yhdysvaltalainen kustantaja, taiteilija ja yrittäjä.

Visual Storytelling																
Static						Active										
Luminear			Interpersonal			Linear			Interactive							
Articles		Illustrated		Comics		Movies		TV	Multimedia		Games					
Newspapers	Magazines	Picture Books	Childrens Books	Periodical	Graphic Novels	Manga	Silent	Talkies	Serials	Live	EnhancedTV	Internet	DVD	Role Playing	First person	Strategy

KUVA 1. Visuaalisen tarinankerronnan muodot (Caputo, 2003, 23)

Vaikka sarjakuva ja elokuva ovat kaaviossa vierekkäin ja lähimpinä toisiaan, ne kuitenkin ovat ylimmän kahtiajaon eripuolilla. Sarjakuva on staattinen, elokuva aktiivinen. Sarjakuvat on sidottu paikalleen pokkarin tai lehden sivuille, sen sijaan elokuva on koko ajan liikkeessä. Tai pikemminkin luo illuusion liikkeestä. Sarjakuva on kuluttajan, eli lukijan, kannalta osallistavampi kokemus kuin elokuva. Elokuvaa näyttää toiminnan sulavana liikkeenä, mutta sarjakuvassa lukijan täytyy täyttää kuvien välit itse. Eisner tiivistääkin, että yleisö kuljetetaan elokuvan läpi, keinotekoisien todellisuuden seuraajina, kun taas sarjakuvissa kuvien lukeminen vaatii tiettyä lukutaitoa, jossa lukija itse täydentää äännet ja ruutujen välit (200, 69).

Sarjakuvataiteilijana Eisner saa elokuvan osallistavuuden vaikuttamaan melko vähäiseltä, mutta täytyy muistaa myös, että elokuvan katsoja yhtäläillä täydentää itse kokemustaan, kuten esimerkiksi ohjaaja Sergei Eisenstein havaitsi tutkiessaan montaaasia. Kahden aivan erilaisen kuvan peräkkäinen leikkaaminen aiheuttaa katsojassa tulkinnan, josta seuraa tunne. Olen kuitenkin sitä mieltä, että sarjakuvassa tätä tapahtuu paljon enemmän, ja näin toteaa myös Scott McCloud teoksessa *Sarjakuva – Näkymätön taide*. Sarjakuvassa aika ja toiminta tapahtuvat suhteessa tilaan, eli ruutujen kokoon, muotoon ja aseteluun. (McCloud, 1994, 94-107.) Sarjakuvan rytmi muodostuu lukijan katseen kulkemisesta paperilla. Elokuvassa sen sijaan on olemassa yksi kuva kerrallaan, josta siirrytään toiseen tietyn ajan kuluessa, eli rytmi muodostuu kuvien itsensä ja kuvien si-

säisen toiminnan kestosta. Elokuvakerronta tapahtuu suhteessa aikaan. Tila- ja aikariippuvaisuus ovat suurimmat tekijät, jotka erottavat sarjakuvan ja elokuvan kuvakerronnan toisistaan.

3.2.1 Sarjakuvakerronnan perusteet

Scott McCloud on yhdysvaltalainen sarjakuvapiirtäjä. Häntä pidetään yhtenä digitaalisen sarjakuvan edelläkävijöistä, mutta erityisesti hänet tunnetaan sarjakuvan muotoa, merkitystä ja mahdollisuuksia pohtivista asia- ja oppikirjallisista teoksistaan, kuten *Sarjakuva – näkymätön taide* (1994) ja *Reinventing Comics* (2000). Ne ovat erityisen tunnettuja ja arvostettuja paitsi tarkkanäköisestä sisällöstään myös siitä, että ne on toteutettu sarjakuvan muodossa. McCloudin *Making Comics* (2006) on myös toteutettu sarjakuvamuotoisena. Se käsittelee sarjakuvakerronnan tavoitteita ja keinoja. Käytän teosta tässä pääasiallisena lähteenä sarjakuvakerronnan perusasioiden läpikäymiseen.

McCloud lähtee liikkeelle siitä, että kaikilla tarinankertojilla mediasta riippumatta on kaksi tavoitetta, että yleisö ymmärtää mitä heille kerrotaan ja että yleisö välittää tarpeeksi pysyäkseen mukana tarinan loppuun asti. Ensimmäisen tavoitteen saavuttamiseksi tarvitsee oppia selkeän kommunikoimisen periaatteet. Toista tavoitetta varten tarvitsee oppia, mitkä työn osat taivuttelevat yleisön seuraamaan loppuun asti. (2006, 8-9.)

Sarjakuvakerronnassa selkeän kommunikoimisen perusteiksi McCloud kokoaa viisi erilaista tilannetta, joita sarjakuvataiteilija joutuu luomisprosessin aikana jatkuvasti tekemään. Ne ovat hetken, ruudun, kuvan, sanan ja kulkusuunnan valinnat (2006, 37.)

Hetken (engl. *moment*) valinnalla tarkoitetaan sitä, että valitaan ne hetket, jotka piirrettävän kohtauksen kannalta pitää näyttää, ja jätetään pois ne hetket, joita ei tarvita. Hetken valinnan työkaluja ovat kuvienväliset siirtymät, jotka lajitellaan McCloudin mukaan (2006,15) kuuteen ryhmään:

1. Hetkestä hetkeen
2. Toiminnasta toimintaan
3. Kohteesta kohteeseen
4. Kohtauksesta kohtaukseen

5. Piirteestä piirteeseen
6. Non sequitur

Hetkestä hetkeen siirtymällä tarkoitetaan sitä, että yksi toiminto kuvataan useana pysähtyneenä hetkenä. Näitä siirtymiä käytetään hidastamaan toimintaa, nostamaan jännitettä, osoittamaan hienovaraisia muutoksia tilanteessa ja luomaan elokuvamaista liikkeen tuntua. Toiminnasta toimintaan siirtymässä kuvataan hahmoa tai objektia sarjana yhdellä kuvalla havainnollistettuja toimintoja. Ne tunnetaan tehokkuudestaan, sillä jokainen ruutu vie juonta eteenpäin ja pitää rytmin ripeänä. Kohteesta kohteeseen siirtymä tarkoittaa sarjaa vaihtuvista kohteista saman kohtauksen sisällä. Ne vievät myös tehokkaasti juonta eteenpäin, ja näkökulmia vaihtamalla ohjataan lukijan huomiota tarinan tarpeiden mukaisesti. Kohtauksesta kohtaukseen siirtymillä tarkoitetaan merkittävää muutosta tarinan sisäisessä ajassa tai paikassa. Näillä siirtymillä tiivistetään tarinan pituutta. Piirteestä piirteeseen siirtymässä kuljetaan paikan, tunnelman tai idean piirteestä toiseen. Esimerkiksi näyttämällä sateiselta kadulta ensin katokselta valuvaa vettä, sitten vesilätäkköön pisaaroista muodostuvaa aaltoilua ja lopulta sadevaatteissa kirmaava lapsi. Lukijalle annetaan aikaa pysähtyä ja antaa katseen vaeltaa. Tällä tekniikalla luodaan erityisen vahva tilan ja tunnelman tuntu. Non sequitur –siirtymillä, tarkoitetaan epä-jaksollista kuvasta toiseen liikkumista. Kuvat eivät näennäisesti liity millään tavalla toisiinsa. Näillä siirtymillä ei ole välttämättä mitään tekemistä tarinankulun kannalta, mutta ne ovat olleet keskeisiä kokeellisessa sarjakuvassa, sekä niitä on voitu käyttää satunnaisiin vitseihin muuten rationaalisesti kulkevilla tarinoissa. (McCloud, 2006, 15-17.)

Hetken valinnan tavoite on kertoa tarinaa mahdollisimman tehokkaasti. Sarjakuvan vaatima fyysinen tila pysyy järkevänä, kun kuvien määrä on hillitty. Juoni-keskeisessä tarinassa käytetään pitkälti toiminnasta toimintaan siirtymiä, ja tarpeen vaatiessa siirtymiä kohteeseen tai kohtaukseen. Siirtymät hetkessä tai piirteestä piirteeseen ovat toimivampia selventämään toiminnan luonetta, ideaa tai tunnelmaa ja siksi toimivat hyvin monitasoisemmassa tai tunnevetoisessa tarinassa. (McCloud, 2006, 18.) Hetken valinta muistuttaa hyvin paljon elokuvan leikkausprosessia, sekä kuvasuunnittelua kohtauksen kattamisen kannalta. Pitää valita kuva, joka on tarinankulun kannalta oleellisin. Katsojalle pitää olla selkeää kuka tekee, mitä tekee ja mikä on seuraus. McCloudin kohteesta kohteeseen siirtymä on ajatukseltaan täysin sama, kuin elokuvakerronnan ajatus vastakuvista. Hetkestä hetkeen siirtymää McCloud itsekin kutsuu elokuvalliseksi tehokeinoksi. Periaatteessa se

vastaa elokuvassa yksittäistä kameran ottoa, eli yhtä kuvaa. Se mikä on sarjakuvalle tehokeino on elokuvalla sen tavallisin rakenneosanen. Hetken valinta ei kuitenkaan itsessään riitä, vaan pitää valita miten se näytetään.

Ruudun valinnalla tarkoitetaan sitä, miltä etäisyydeltä tai mistä kulmasta toiminto näytetään. Eli tarinankertoja päättää mitä lukijan pitää nähdä. Valinnalla esitellään tapahtumapaikkaa, kohteiden sijaintia ja huomion arvoisia tarinan elementtejä, kuten esineitä tai tunnereaktioita. Valinnan työkaluja ovat kuvakoot, kuvakulmat, kuvasuhde, tasapaino ja keskittäminen. Puhutaan kuvan kompositoinnista, eli asemoinnista ja rajauksesta. Näillä voidaan esimerkiksi pidättää tai paljastaa informaatiota lukijalle tai ohjata lukijan huomiopistettä. (McCloud, 2006, 19-25.)

Samoja konventioita käytetään pitkälti elokuvassakin. Yläkulmasta katsoja katsoo hahmoa alaspäin, kun alakulma taas tuo kohteisiin voiman ja mahtavuuden tuntua. Keskellä ruutua olevalla kohteella on katsojan silmissä eniten voimaa tai painoarvoa. McCloud vertaakin ruudun, tai pikemminkin rajauksen, valintaa kameratyöskentelyyn (2006, 24). Hän tiedostaa erot, kuten koon, muodon ja sijainnin merkitykset sarjakuvaruudun valitsemisessa, mutta pitää metaforaa kuitenkin osuvana. Sarjakuva muistuttaakin tietyllä tapaa enemmän valokuvaamista kuin elokuvaa. Yhdellä kuvalla, valitsemalla yhden tietyn hetken, pitää välittää mahdollisimman paljon informaatiota ja tunnelmaa.

Kun ruudun tarkka sisältö on valittu, on edessä vaihe jota McCloud kutsuu kuvan valinnaksi. Tällä hän tarkoittaa kuvan varsinaista toteuttamista, eli sen piirtämistä tyyllillä joka on riittävän selkeä. Sen työkaluja ovat kaikki mahdolliset graafisen suunnittelun tai taiteilun työvälineet, kuten kynät tai siveltimet. Piirroksen täytyy olla tarpeeksi tarkka, esimerkiksi mopon täytyy olla selkeästi erotettavissa moottoripyörästä. Hahmojen elekielillä ja ilmeillä voi kertoa paljon. Pieni tarkkaan piirretty yksityiskohta voi olla keskeinen alustus, joka lunastetaan tarinassa myöhemmin. Abstrakti, ekspressionistinen tai symbolistinen tyyli voi vahvistaa kuvan tunnetilaa. Äärimmäiset piirustustyyllilliset vaihtoehdot tai tyyllittelyt voivat luoda tarinan jokaiseen kohtaukseen tunnelman tai ilmapiirin, joka nousee yli muiden. (2006, 26-29.)

McCloudin yhtenä esimerkkinä pitkälle viedystä äärimmäisestä tyyllittelystä, joka määrittää koko sarjakuvan jokaisen kohtauksen tunnelmaa, on Frank Millerin *Sin City* (2006, 29). Tämä on esimerkkinä tutkimuksen kannalta erittäin mielenkiintoinen, koska *Sin*

City-sarjakuvasta on tehty myös tyyllisesti hyvin tarkkaan jäljitely elokuvasuovitus, josta lisää luvussa 4.1. Vaikka McCloudin kuvanvalintavaihe ei ensi alkuun suoranaisesti kuulosta yhtenevältä elokuvakerronnan kanssa, voidaan sitä kuitenkin pitää kuvaustilanteen vastineena. On valittu välineet, kamera, linssit, valaisimet, joiden avulla toteutetaan jokin tarkoituksellisesti valittu visuaalinen tyyli.

Sanan valitsemisella sarjakuvassa tarkoitetaan tekstejä. Niin tavoitteena on selkeästi ja nopeasti kommunikoida ideoita ja ääniä sulavassa yhteistyössä kuvan kanssa. Sen työkaluja ovat tekstausvälineiden lisäksi mm. erilaiset fontit, abstraktit konseptit (esim. visualisoidut ääniaallot), puhekuplat. (McCloud, 2006, 30-32.) Tämä on sarjakuvalla elokuvasta täysin erillinen työstövaihe. Äänimaisema on toki hyvä tiedostaa kuvasuunnitelmaa tehdessä, mutta lopulta sitä ei tarvitse kuvasuunniteltaessa konkreettisesti huomioida. Äänen toteuttaminen on oma prosessinsa, joka ei ole täysin kuvaan sidonnainen. Elokuvan kuvasuunnitelmassa olisi kuitenkin tarpeen ottaa huomioon kuvaa jälkituotannossa lisättävät elementit, kuten tekstit tai muut grafiikat.

Viimeinen McCloudin sarjakuvaa koskevista kuvakerronnan valinnoista on kulkusuunnan valinta eli englanniksi *flow*. Flown tavoite on luoda sulava lukukokemus lukijalle, ohjaamalla lukijaa ruudusta ruutuun ja ruutujen sisällä. Sen työkaluja ovat ruutujen asetelu suhteessa toisiinsa tai suhteessa sijaintiin sivulla, sekä ruudun sisällä olevien osien järjestely. Flown luomiseksi käytetään hetken, ruudun, kuvan ja sanan valintoja yhteisinä kokonaisuuksina. Kulkusuunnan perusteena on sanaton sopimus lukusuunnasta lukijan kanssa. Länsimaissa tämä tarkoittaa vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas. Ruudun sisällön valinta on keskeisesti osa flowta. Esimerkiksi liika kuvakulman kiertäminen kohteiden ympärillä kuvasta toiseen saa hahmot lukijan näkökulmasta vaihtamaan paikkaa. Flow rakennetaan ohjaamalla lukijan katsetta selkeästi. Tässä keskeistä ovat huomiopisteet. Ihminen kiinnittää huomionsa yleensä muutokseen kuvassa, paikallaan pysyvät taustaelementit unohtuvat herkästi. Huomio kiinnittyy asioihin, joista lukija välittää, kuten ihmis- kasvoihin. Flown parantaminen voi saada lukijan niin uppoutuneeksi sarjakuvan maailmaan ja tarinaan, että lukija kulkee koko tarinan läpi irtautumatta kertaakaan takaisin ympäröivään maailmaan. Erityisesti siis toimiva kulku sarjakuvassa auttaa siirtämään painon tarinalle, niin ettei kerronta ole sen este. (2006, 32-37.)

Elokuvassa myös kuljetetaan katsojan katsetta, ja sen metoditkin ovat aivan samoja. Ihmiskasvot ja muutos, esimerkiksi liike tai silmiinpistävä väri, kaappaavat herkästi katsojan huomion. Kulkusuunnan valinta on kuitenkin merkittävin ero elokuvan ja sarjakuvan välillä. Sarjakuvan flow, eli rytmi, syntyy fyysiseen tilaan, paperille tai näyttölaitteelle. Elokuvan rytmi syntyy tietyllä tapaa tilaan, mutta paljon rajatumpaan tilaan kankaalla tai ruudulla. Elokuvan flow ei muodostu niinkään tilassa, vaan ajassa, katsojan näkemien kuvien ja toimintojen keston mukaisesti.

Kuvavalintojen tekeminen pelkästään selkeyden periaatteella johtaa kuitenkin dramaattisen jännitteen kannalta vaisuihin tuloksiin. Kuvavalintoja hallitsee selkeyttä enemmän intensiteetti. Tässä yhteydessä intensiteetillä tarkoitetaan visuaalisia tekniikoita, joilla luodaan kuviin kontrastia, dynamiikkaa, graafista jännitettä tai muuten tärkeyden tunnetta ruutuun. Näitä tekniikoita ovat esimerkiksi äärimmäiset syvyys vaikutelmat, ruudun koon ja muodon villit muunnelmat, graafinen kontrasti (eli värillä, muodolla ja kirkkaudella rohkealla tyylyttelyllä), liioitellut asennot ja ilmeet, virtuoosimainen piirrustustekniikka, neljänneksen seinän rikkominen (rajattomat ruudut tai hahmon tuleminen ruudun rajojen ylitse) sekä vääristyneet kuvakulmat. (McCloud 2006, 45-46.)

McCloud vertaa selkeyttä ja intensiteettiä tasapainolaudan kahdeksi pääksi. Jos toiselle laittaa liikaa painoa, toinen kärsii (2006, 47). Jos kuvat ovat täynnä visuaalista intensiteettiä toinen toisensa jälkeen, vaikutelma katoaa ja sarjakuvasta tulee lähinnä vaikeasti luettava. McCloudin mukaan paras tapa saada sarjakuva vauhtiin, on kertoa selkeästi ja sitten iskeä intensiteetillä, kun sillä on merkitystä juonen kannalta (2006, 51). Alustamien tasaisella kerronnalla lisää intensiivisen kuvan vaikuttavuutta.

Tähän mennessä McCloud on käynyt sarjakuvakerrontaa läpi selkeyden periaatteen pohjalta. Selkeyden ollessa ainut periaate, kuvakerronta on ollut hyvin samanlaista kuin elokuvakerronta. Esimerkiksi oikean hetken valinnan harjoitteena McCloud ehdottaa elokuvan purkamista 16:sta yksittäiseksi kuvaksi (2006, 56). Tämä muistuttaa paljon elokuvan kuvakerronnassa käytettyä avainkuva-periaatetta. Eli sitä, että kohtauksen ”pointti” ja tunnelma tiivistyy erityisesti yhdessä sen kuvista.

Toinen McCloudin tarinankerronnan tavoite oli katsojan vakuuttaminen, että katsoja välittää tarpeeksi pysyäkseen mukana tarinan loppuun saakka. Tähän on McCloudin mu-

kaan kaksi tietä, visuaalinen intensiteetti ja tarina (2006, 53). Tarinalla McCloud tarkoittaa sitä, että hahmot, ideat ja tarinan maailma itsessään ovat tarpeeksi samaan lukijan välittämään. Hän käyttääkin suuren osan *Making Comics* kirjasta hahmosuunnitteluun (2006, 58-128). Tämä on kiinnostavaa ottaen huomioon, kuinka keskeinen osa päähenkilöllä on tavallisesti elokuvakerronnassa. Sarjakuva nojaa tarinaansa siinä missä elokuva käsikirjoitukseen. Merkittävin ero on se, että McCloud ei mainitse juonta niin merkittävänä osana tarinaa kuin se on elokuvakerronnassa. Hän tuntuu luottavan paljon tunnelmaan.

Visuaalinen intensiteetti on sarjakuvan ominaisuus, joka erottaa sen selkeästi elokuvasta. Vaikka monia niistä tehokeinoista voidaan käyttää myös elokuvassa, kuten äärimmäisiä syvyysvaikutelmia, niin ne eivät toimi elokuvassa pääsääntöisesti yhtä hyvin kuin sarjakuvassa, vaan etäännyttävät katsojaa. Koska molempien medioiden luotto tarinaan ja hahmoihin tuntuu olevan hyvin samanlaista, päästään mielestäni kuvakerronnan erojen tutkimisessa pitkälle nimenomaan miettimällä visuaalista intensiteettiä. Vaikka keinot ovat osin samat, elokuvassa intensiteettiä rakennetaan hieman eritavalla.

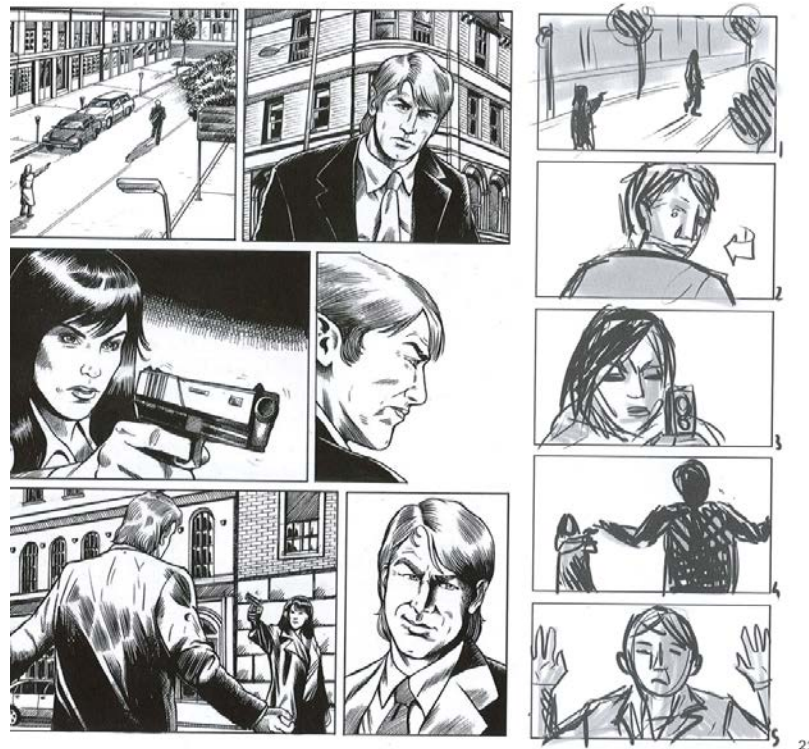
3.2.2 Storyboard – Elokuvan ja sarjakuvan välissä

Storyboard, eli kuvakäsikirjoitus, on yleinen työväline elokuvan visuaalisessa suunnittelussa. Muodoltaan se muistuttaa hyvin paljon sarjakuvaa. Kuvat on piirretty yksittäisinä paperille, toinen toisensa jälkeen. Se on kuitenkin riippuvainen elokuvan tekemisen lainalaisuuksista, ja vaatii tekijältään eri asioita kuin sarjakuvan piirtämien. Siksi sen lainalaisuuksien ja metodien tutkiminen onkin hyvä keino perehtyä sarjakuvan ja elokuvan eroihin.

Giuseppe Cristiano on tehnyt Euroopassa ja Yhdysvalloissa merkittävän uran storyboard-taiteilijana, ja kirjoittanut kokemuksistaan kirjan. Cristianon mukaan storyboard-taiteilijalla pitää olla monia muita tietoja ja taitoja kuin sarjakuvan tekijällä. Pelkkä piirtotaito ei riitä siirtymään sarjakuvista storyboardien tekemiseen. Hänen täytyy tuntea käytettävissä oleva elokuvauskalusto ja kyettävä sovittamaan tyyli ohjaajan näkemystä visuaalisoivaan muotoon.

Kuvan rajaaminen on hyvin konkreettinen tekijä kerronnassa, sarjakuvassa ruudun kuvasuhteen voi määrittää itse, mutta elokuvassa kuvasuhde on vakio. Sarjakuvan muoto on

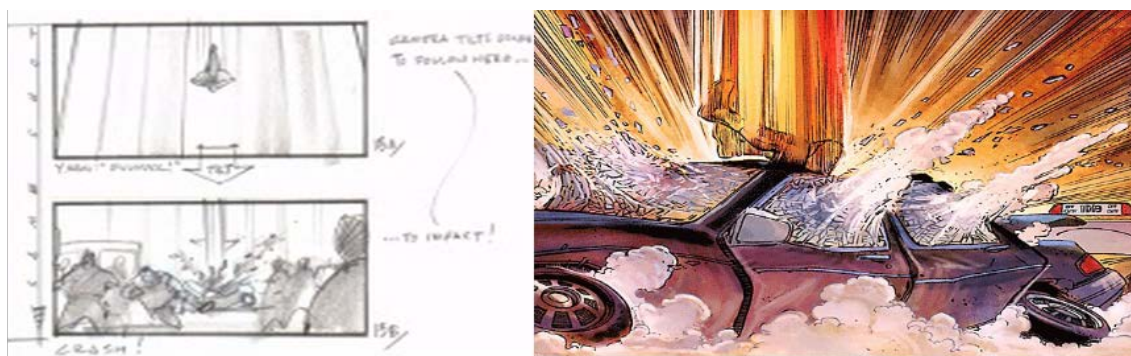
aivan eri kuin storyboardin. Sarjakuvassa on enemmän yksityiskohtia, enemmän mahdollisuuksia kuvan rajaukseen ja kuvat tapahtuvat tilassa paperilla, eivät peräjälkeen. (The Storyboard Artist..., 2011, 20). Kuvassa 2 on esimerkki sarjakuvan sovittamisesta storyboardiksi. Yksityiskohtia on karsittu, kuvakulmia pelkistetty ja suojaviivasäännön huomioimiseksi asetelmia on hieman muutettu.



KUVA 2. Sarjakuva ja storyboard rinnan (Cristiano, 2011, 21)

Storyboardissa täytyy huomioida todellisuus. Perspektiivien ja kuvakulmien täytyy olla realistisia. Liioittelevan dramaattiset kuvakulmat eivät istu yhtä hyvin elokuvaan kuin sarjakuvaan. Piirtäjän on myös tiedostettava polttovälien vaikutus kuvaan ja osattava mallintaa sitä storyboardiin. Storyboard-taiteilijan pitää sisäistää myös kuvakoot ja tiedostaa niiden leikkaantuvuus keskenään.

Sarjakuvissa liike tapahtuu ruutujen välissä ja sen illuusiota vahvistetaan vauhtivoilla. Tämä ei tietenkään toimi storyboardissa, joka on suunnitelma elokuvan kuvauksiksi. Siksi storyboardeihin liike piirretään yleensä yksinkertaisilla ja selkeillä nuollilla. Jos otto on pitkä, siitä saatetaan piirtää useita kuvia. Myös kameran läsnäolo tuo aivan omat huomioitavat tekijänsä kuvakäsikirjoittamiseen – kamera-ajot, zoomit, tilttaukset ja pannaukset tuovat kuviin eloa tavalla, joka ei ole olemassa sarjakuvissa.



KUVA 3. Liike storyboardissa (vasen) ja liike sarjakuvassa (oikea) (Kick-Ass, 2010, kuvakaappaus DVD:ltä; Kick-Ass Vol 1, 2008, Millar M.)

Kuvan rajaaminen on elokuvassa rajoitetumpaa, sillä kuvasuhde on vakio. Luovilla ratkaisuille voidaan kuitenkin luoda sarjakuvaa jäljittelevää monipuolisuutta myös elokuvan kuviin, esimerkiksi kuvan sisäisillä rajauksilla. Toiminnan voi vaikka näyttää kuvattuna toisesta huoneesta, siten että avoin ovi luo väliaikaisesti uudessa kuvasuhteessa olevan kuvan kuvan sisällä. Vaihtelua luodaan myös kamerakulmilla.

Tarinankerronnallisen valon perusteet eivät muutu, tehtiin töitä sitten musteella, kameralla, maalilla tai renderöimällä (Caputo, 2003, 114). Tosin kaikissa formaateissa täytyy huomioida mahdollinen mustavalkoisuus, jonka valaiseminen on asia erikseen. Sarjakuvassa taas ei ole realismin rajoitteita, joten valotilanteet voivat olla mielikuvituksekkaita, jopa elämässä mahdottomia. Toki myös elokuva voi olla valaisutyyliltään motivoiton, eli valoille ja niiden suunnille ei ole perusteita lokaatiossa tai lavasteissa, jolloin valaisua ajatellaan täysin tunnelmallisena tekijänä.

3.2.3 Elokuvan ja sarjakuvan vertailua

Yhdenkään tarinankertojan ei pitäisi olla huomioimatta, että katsojalla tai lukijalla on muitakin katsomis- ja lukemiskokemuksia. Yleisöt altistuvat toisille tarinankerronnan muodoille, joista kullakin on omalla tavallaan rakentuva rytmensä. Sitä ei voi mitata mitenkään, mutta tiedetään että eri mediat vaikuttavat toisiinsa (Eisner, 2008, 69).

Kaikki elokuvakerronnan keinot eivät toimi sarjakuvassa. Yksi elokuvallinen konventio on näyttää hahmon näkevän jotain ja sen jälkeen näyttää mitä hahmo näkee. Tämä taas vie sarjakuvassa usein liikaa tilaa. Esimerkiksi elokuvan *Hyvät, pahat ja rumat* (1966) loppukohtaus, jossa leikataan ristiin tiivistyviä lähikuvia kolmesta hahmosta, olisi täyty-nyt kuvittaa aivan eri tavalla, jotta se olisi toiminut sarjakuvana. Elokuvamainen kuvittaminen vie todella paljon sivutilaa sarjakuvassa ja siis hidastaa kerronnan rytmiä. Sarjakuvan vapaa muoto ja vakiintunut kuvakieli ei myöskään aina käänny elokuvaksi.

Sarjakuvat antavat kuitenkin jatkuvasti ideoita elokuvientekijöille. Sarjakuva on formaat- tina paljon vapaampi kuin elokuva, mahdollistaen villimmän mielikuvituksen juoksun, mitä tulee kuvien suunnitteluun. Vuorovaikutus toimii myös toiseen suuntaan. Esimer- kiksi Tintti-sarjakuvista tunnettu taiteilija Georges Prosper Remi alias Hergé on sanonut jatkuvasti ammentavansa mm. Charlie Chaplinin ja Buster Keatonin elokuvien kuvaker- ronnasta. (Caputo, 2003, 46.) Näiden kahden graafisen kerronnan muodon yhtäläisyyksiä ja vuorovaikutuksen mahdollisuuksia ei voi olla huomioimatta, formaattien silmiinpistä- vistä eroista huolimatta.



KUVA 4 Kuvakaappaus elokuvasta *Scott Pilgrim vs. The World* (Edgar Wright, 2010, DVD)

Liikkuvan kuvan ja sarjakuvan konkreettista yhdistämistäkin on kokeiltu. 2000-luvun al- kupuolella sarjakuvajulkaisuista tehtiin liikkuvia versioita (engl. *motion comic*), joissa

sarjakuvasta tehtiin hieman animaationkaltainen video, jossa näkyi ruutu kerrallaan ja johon oli lisätty kameranliikkeitä, ääntä, musiikkia, tehosteita ja puhekuplat korvattu puhutulla dialogilla. (Motion comic, Wikipedia 2015.) Kokeilut eivät varsinaisesti menestyneet. Elokuvaan taas konkreettisesti sarjakuvan osia tuotiin jo 1960-luvulla Batman-televisiosarjassa, jossa sarjakuvan äänitehosteet (kuten ”bang” ja ”pow”) tuotiin konkreettisesti ruudulle. Vastaavaa grafiikan tai animaation upottamista liikkuvan kuvan sekaan on nähty toistuvasti myöhemminkin. Viime vuosilta huomattava esimerkki on sarjakuvaan pohjautuva elokuva *Scott Pilgrim vs The World* (Edgar Wright, 2010). Elokuvan visuaalinen ilme pohjautuu todella paljon graafisille tehosteille, jotka voisivat olla kuin suoraan alkuperäissarjakuvasta, ja osa graafisista elementeistä onkin sieltä lähtöisin (Kuva 4).

4 SARJAKUVA ELOKUVA KÄYTÄNNÖSSÄ

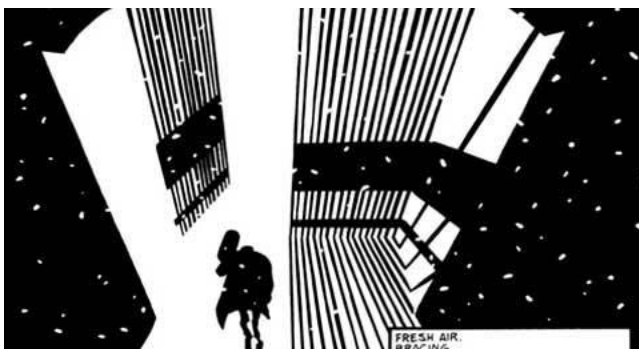
4.1 Sarjakuvaelokuvia maailmalta

Mitään yleistystä sarjakuvan ja elokuvan suhteelle ei voi tehdä. Sarjakuvaan perustuvan elokuvan tavoitteena on lähes poikkeuksetta saavuttaa alkuperäisen ”henki” tai ”tunnelma”. Molemmat sanat ovat luonteeltaan hyvin tulkinnallisia. Seuraavassa käyn läpi muutamia tulkintoja.

4.1.1 Tapaus: Sin City

Sin City (2005) on Frank Millerin samannimiseen sarjakuvaan perustuva elokuva. Se koostuu kolmesta itsenäisestä tarinasta, jotka kerrotaan peräkkäin. Jokainen osuus perustuu yhteen Sin City-sarjakuva-albumiin. Ensimmäinen osa kertoo väkivaltaisesta miehestä, joka yrittää löytää rakastajansa murhaajan. Toinen osa kertoo miehestä, joka sekaantuu katusotaan rikollisryhmän ja kaupungin prostituoitujen välillä. Kolmas osa kertoo entisestä poliisista, joka suojelee nuorta naista epämuodostuneelta sarjamurhaajalta. Tarinoita yhdistää tapahtumapaikka Sin City ja sen järjestäytynyt rikollisuus.

Sin City-elokuva on tässä yhteydessä mielenkiintoinen esimerkki, jota on vaikeaa sivuttaa, kun käsitellään sarjakuvan ja elokuvan kuvakerronnan yhteensopivuutta. *Sin City* näyttää aivan alkuperäisteokseltaan. Sen kuvat ovat kuin suoraan sarjakuvasta. Ja niin ne ovatkin. Sarjakuvaa on käytetty pitkälti elokuvan storyboardina. Elokuvan ohjaaja Robert Rodriques on sanonut, että pitääkin elokuvaa pikemmin käännöksenä (translation) kuin sovituksena (adaptation). Elokuvan taustatkin ovat jälkituotannossa kuvaan istutettuja kaksiulotteisia piirroksia ja näyttelijäsuoritukset on kuvattu chroma-kangasta vasten. (Wikipedia, *Sin City* (film).) Elokuvan ja sarjakuvan tarinat ovat lähes täysin samat. Elokuvesta puuttuu muutama sivuhenkilö.



KUVA5: Sarjakuvaruutu Sin Citystä (That Yellow Bastard, 1996, Miller F.)



KUVA6: Kuvakaappaus elokuvasta (Sin City, 2004, DVD)

Sin City-sarjakuva on noir-henkinen kokoelma tarinoita, ja sen kuvallinen tyyli on hyvin vahvasti film noir -elokuvien inspiroima. Jyrkät varjot ja mustavalkoisuus kuuluvat tyyliin keskeisesti. Elokuva on kuvakerronnallisesti toteutettu lähes identtisesti sarjakuvan kanssa. Tämä toimii elokuvassa erittäin hyvin. Mahdollisesti sen vuoksi, että alkuperäissarjakuvan kuvakerronta on saanut inspiraationsa elokuvista. Eroja sarjakuvaan kuitenkin on. Kuvakulmat eroavat toisinaan hieman. Tämän syyksi epäilen, että sarjakuvan kuva ei ole ollut olemukseltaan realistinen, eli kuvassa on ollut ominaisuuksia, joiden toistaminen olisi vaatinut paljon jälkityötä. Esimerkiksi hahmon tai esineen mittasuhteet ovat olleet vääristyneitä. Myös joitakin kuvia on käännetty toisin päin, peilikuvaksi, jotta ei rikota kuvan suojaviivaa. Sarjakuvassa suojaviivasääntö ei päde aivan yhtä vahvasti kuin elokuvassa, koska katseen kulkeminen ja ruutujen asemointi suhteessa toisiinsa paperilla rakentavat hahmojen keskinäiset asemat. Elokuvasa ruudusta seuraavaan hyppääminen olisi aiheuttanut hämmennystä, koska se olisi muuttanut hahmon näennäistä sijaintia suhteessa muuhun ympäristöön. Myös sarjakuvassa puhtaasti silhouetteina nähtyjä kuvia on muutettu siten, että tausta tai hahmot ovat nähtävissä. Elokuvasa täyteen siluettiin hyppääminen kesken kohtausten olisi ollut hämmentävää, ja kohdan yhdistämien tapahtumiin olisi ollut vaikeaa, tai jopa mahdotonta, ilman visuaalista kiinnepistettä. (Kuva 5)



KUVA7 Sarjakuvaruudut tarinasta *The Hard Goodbye* ja kuvankaappauksina vastaavat kuvat elokuvasta (*The Hard Goodbye*, 1991-1992, Miller F.)(*Sin City*, 2004, DVD)

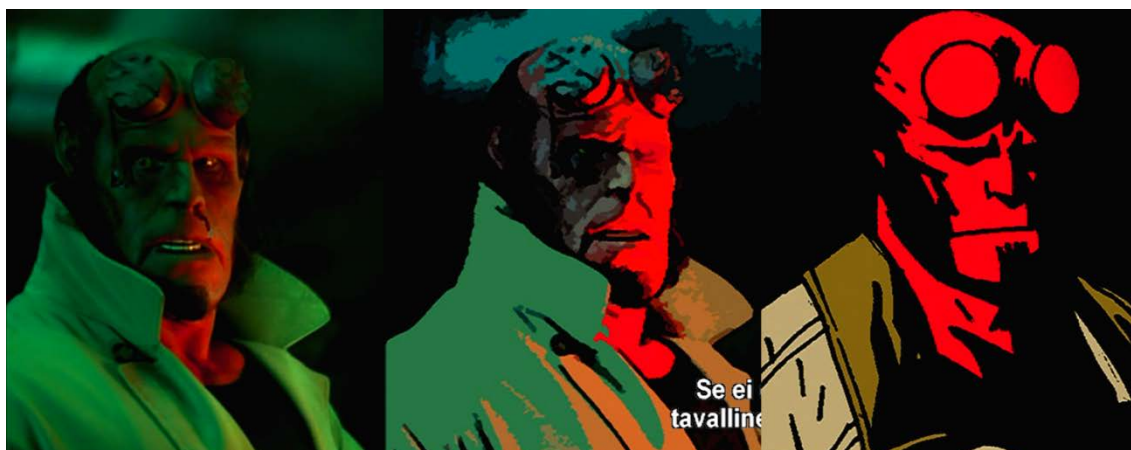
*Sin City*n tapauksessa jäljittely toimii loistavasti. Pienet erot syntyvät lähinnä tosimaailman rajoitteista sekä elokuvan kuvakerronnan lainalaisuuksista, kuten suojaviivasta ja kuvakokojen välisestä leikkauksesta. Elokuvassa rankan noir tarinan henki säilyy. Elokuva ennen kaikkea näyttää hyvältä. Ja erittäin sarjakuvamaiselta.

4.1.2 Tapaus: Hellboy

Hellboy (2004) on Mike Mignolan samannimiseen sarjakuvaan perustuva elokuva. Hellboy on natsien ja Grigori Rasputinin helvetistä vahingossa manaama demonilapsi, joka päätyy Liittoutuneiden puolella työskentelevän professori Trevor Bruttonholmin ottop lapseksi. 60 vuotta myöhemmin Hellboy työskentelee Yhdysvaltain salaisessa paranormaalin tutkimuksen ja puolustuksen virastossa (*Bureau of Paranormal Research and Defense* eli BPRD) taistellen hirviöitä vastaan. Sarjakuva ammentaa kansanmyyteistä ja okkultismista. Hellboy voidaan mieltää myös uuden aallon supersankariksi. Varsinkin elokuvasuovituksessa jossa Hellboy on kansan silmissä yhtä aikaa sekä naamioituun sankariin, että Loch Nessin hirviöön vertautuva legenda. Elokuva perustuu löyhästi tarinaan *Hellboy: Seed of Destruction* (Mignola, 1994). Se lainaa joitakin kyseisen sarjakuvaseikkailun elementtejä, mutta ei kuitenkaan seuraa sitä tarinallisesti juurikaan. Lisäksi elokuvaan on lisätty täysin uusi keskushahmo, BPRD:hen juuri siirretty agentti John Myers. Myers on käsikirjoituksellisesti elokuvan sankari, eli hahmo joka ohjaa päähenkilö Hellboyta oikeaan suuntaan todellisten tarpeidensa tavoittamisen kannalta.

Hellboy-sarjakuva on graafiselta tyyliltään voimakkaan kulmikas ja rosainen. Se käyttää paljon suuria mustia pintoja, varjoja ja on väritetty latteasti, eli pinnat ovat yhtenäistä

väriä. Hellboy on siis visuaalisessa mielessä hyvin abstrakti. Tämä asettaa haasteen elokuva-adaptaation tekemiseen, koska elokuva on aina jollain tasolla kytköksissä realismiin tosimaailman rajoitteiden takia. Sin Cityn kaltainen suora kuvallinen sovittaminen ei ole siis kovin järkevä vaihtoehto. Hellboyyssa sarjakuvan tunnelmaa onkin lähdetty hakemaan toisin keinoin, tulkinnallisemmin.



KUVA 8: Kuvakaappauksia dokumentista *Seeds of Creation*. Kuva elokuvasta, siitä kuvakäsittelmällä ”pelkistetty” versio, ja kuva sarjakuvasta (2004, DVD)

Mignolan taiteessa Hellboyn hahmo toimii visuaalisena ankkurina lukijalle, tapahtumapaikkojen tyylin kehittyessä ja muuttuessa (Anderson, 2007, 10). Tämä on varsin yleistä sarjakuvassa, ja siitä yleensä johtuu, että sarjakuvasankareilla on aina samat vaatteet. Hellboy-elokuvan making-of-dokumentissa *Seeds of Creation* (2004), elokuvan kuvaaja Guillermo Navarro kertoo, kuinka Hellboyyssa pyrittiin nimenomaan luomaan olosuhteet sille, että hahmo tuntuu kuuluvan elokuvaan. Hahmo tuntuu kuuluvan maailman, olevan siellä, ja että siihen voi samaistua. Eli samaan tapaan kuin sarjakuvissa, hahmoa käytettiin visuaalisena ankkurina. Elokuvassa tätä tehtiin Navarron mukaan paljon valon avulla. Valaistuksella pyrittiin siihen, ettei maskeeraus nouse esille liian häiritsevästi. Lisäksi keskityttiin siihen, että katsoja ei miettisi, että sarjakuvassa hahmo ja maailma näyttivät paremmilta. Sarjakuva-Hellboyn kulmikuutta luotiin korostamalla hahmon vahvoja kasvonpiirteitä. Valolla ja varjoilla on suuri merkitys, kuten Mignolan alkuperäistaiteessa-kin. Valon ja värien käyttö on hyvin määrätietoista, ja siihen on pyritty myös elokuvassa.

Elokuvan päävärit ovat samansuuntaisia kuin sarjakuvassa, tarkoissa sävyissä on suuria eroja. Hellboyn punainen ja Abe Sabien hahmon sininen on paljon värikylläisempiä kuin sarjakuvassa. Värien käyttö on kuitenkin paikoin hyvin samankaltaista kuin sarjakuvassa, vaikka värit itsessään eivät ole täysin samanlaiset. Elokuvan mustat ovat erittäin

syviä, joka sopii hyvin ottaen huomioon mustan käytön Mignolan taiteessa. Sarjakuvan okkulttisen myyttistä, hieman goottimaista tunnelmaa elokuvassa on saavutettu värin ja valon käytöllä. Mukana on myös sarjakuvasta tuttuja objekteja, kuten aseita ja laitteita, jotka vievät vielä enemmän sarjakuvan maailmaan. Myös lokaatioissa on pysytty uskollisena sarjakuvan paikkojen visuaaliselle tyyliille. Myös muutamat yksittäiset kuvat ovat hyvin samankaltaisia, kuin sarjakuvassa. Yksi sarjakuvakerronnan pääperiaatteista on, että yhdessä kuvassa on mahdollisimman paljon informaatiota. Myös elokuvassa on paljon pitkiä kuvia, joissa näkyy ja tapahtuu paljon.



KUVA 9: Sarjakuvan kansi ja kuvakaappaus elokuvasta rinnan (Hellboy in Mexico, 2010, Dark Horse Comics)(Hellboy, 2004, DVD)

4.2 Tapaus: Villimpi Pohjola

Tässä vaiheessa tutkimusta, on hyvä palata alkuun. Lähdin tutkimaan aihetta innoittuneena Villimpi Pohjola-sarjakuvan adaptaatiokokeilustani. Siitä kehittyi projekti, jonka etenemistä käyn läpi tässä luvussa.

Villimpi Pohjola on sunnuntaistrippisarjakuva, jota on julkaistu Aamulehden viikonloppuliitteissä vuodesta 2003 alkaen. Se kertoo joukosta ystäviä, nuoria aikuisia jotka käyvät samaa yliopistoa, ja heidän arjestaan ja vastoin käymisistään. Kaikkia yhdistää jonkinasteinen valmistumisen pelko, tasapainoilu ”oikean elämän” kynnyksellä.

4.2.1 Käsikirjoitusprosessi

Kun selailin Villimpi Pohjola-albumia, huomioni kiinnittyi strippiin, jossa pitkään onnellisessa parisuhteessa olleen Ukon mielikuvitus alkaa villisti laukata, vaikka pari on ollut onnellisesti yhdessä ja pitkään, on taloudellisesti vakaa ja appiukoltakin on siunaus. Strippi käsitteli rakkautta, tavalla johon itse pystyin samaistumaan. Se istuu myös hyvin Krevolinin viisivaiheiseen adapataatioprosessiin, jota aiemmin käsittelin. Ensimmäiseksi pitää löytää se yksi sana, johon kiteytyy elokuvan teema.

Myös seuraavat vaiheet istuvat hyvin Krevolinin kuvailemaan prosessiin. Vaikka en varsinaista loglinea koskaan kirjoittanutkaan, minulle oli päivän selvää, että kyse on romanttisesta komediasta, ja mikä on elokuvan juoni. Ukko istuu kahvilassa ystävänsä kanssa, joka kysyy häneltä miksi hän ei ole vielä kosinut, vaikka lähtökohdat ovat kunnossa. Sen seurauksena Ukko alkaa kuvitella pieleen meneviä kosintatilanteita, jotka tietysti katsojan kannalta ovat lähinnä koomisia.

Kirjoittaessani elokuvakäsikirjoitustani käytin hyväkseni Krevolinin seitsemää kysymystä. Villimpi Pohjola-sarjakuvan hahmogalleria on laaja ja varsinaista päähenkilöä ei ole. Tässä yksittäisessä tarinassa on kyse Ukosta, hänen epävarmuudestaan kosintatilanteessa. Ukko on päähenkilö ja hän haluaa kosiä Muusaa. Hän on myös itsensä antagonistti, koska häntä estää vain hänen omat epävarmuutensa ja itseluottamuksen puute.

Asia, joka aiheutti minulle päänvaivaa, oli kuitenkin sarjakuvan loppu. Strippi ikään kuin loppuu kesken, vitsiin, eli jää pitkälti sketsiksi. Ukko ei saavuta toivettaan ja tarinan sanoma jää epäselväksi (Liite 1). Helpoin ratkaisu kerronnallisesti oli tuoda Muusa tilanteeseen. Se ei kuitenkaan ratkaissut mitään. Lopulta kuitenkin päädyin tuomaan sarjakuvassa myöhemmin tapahtuvan käänteen samaan tilanteeseen, eli paljastuu, että myös Muusa oli hankkinut sormukset. Tässä vaiheessa oivalsin, mitä yritän kertoa elokuvassani. Omiin tunteisiinsa kannattaa lopulta aina luottaa, ja parisuhteessa se tarkoittaa myös kumppaniin luottamista.

Elokuva sai nimekseen *Kuin Salkkareissa* – sekä yhden repliikin että elokuvan luonteen mukaan. (Liite 1, 2). Halusin säilyttää sarjakuvamaisuuden tarinassa. Joten päädyin kirjoittamaan Ukon kuvittelemat tilanteet samalla tavalla kuin sarjakuvassa, eli keskustelun

yllättäen katkaisevina kuvina. Ukon ystävä Vernerin ikään kuin käy dialogia näiden kuvien kanssa. Pitääkseni Ukon kuitenkin selkeästi päähenkilönä, näin oleelliseksi kirjoittaa hänelle muutaman vuorosanan, sekä reaktion, joita sarjakuvassa ei ole. Sarjakuvan jatkuvuudessa Ukko on pitkään pohjustettu hahmo, mutta lyhytelokuvassa näin ei ole, siksi häntä pitää näyttää enemmän. Ukko ei juuri muutu elokuvan aikana, mutta hänen sisäiset tunteensa muuttuvat. Hän nolostuu sekä löytää uudelleen luottamuksen omiin tunteisiinsa, kun selviää, että Muusalla on ollut aivan samat aikeet. Hetken vedätyksen jälkeen Muusan ”pokka pettää” ja hän ottaa taskusta oman sormuksensa ja polvistuu kosimaan Ukkoa. Lopulta Ukkokin suorittaa kömpelön kosimiseleen.

Tarinasta tuli kolminäytöksinen aivan luontevasti. Esittelyvaiheessa pojat istuvat pöydässä ja Ukko pyörittelee käsissään sormusrasiaa. Vernerin kysyy Ukolta miksi hän ei ole vielä kosinut. Se on alkusysäys ja ensimmäinen käänne. Ukko ottaa aktiivisen roolin, eli haastaa Vernerin, joka ei ole ottavinaan Ukon huolia tosissaan. Tämä kulminoituu kuvitelmaan, jossa Muusalla on tyttö-rakkaussuhde. Tämä on keskipiste. Toinen käänne tapahtuu pian sen jälkeen, kun Muusa saapuu paikalle. Muusa paljastaa omat sormuksensa ja pari kosii toisiaan, eli elokuvan huipennus ja häivytyks. Oikeastaan elokuvan on vain yksi kohtaus, mutta rakenteeltaan se on kolminäytöksinen draama.

4.2.2 Kuvasuunnitteluprosessi

Kuin Salkkareissa -elokuvan kuvasuunnitteluprosessin lähtökohtana oli, että elokuva tehdään niin yhden suhde yhteen sarjakuvan kanssa kuin mahdollista (Liite 3). Pian ilmeni, että kuvia pitää lisätä. Sormusrasia pitää näyttää selkeästi erikseen, myös lokaatio täytyy näyttää laajemmin, jotta tapahtumapaikka tulee selväksi ja Muusan myöhempi ilmestyminen ei tunnu kummalta. Sarjakuvassa hypitään myös suojaviivan yli, kun siirrytään tosimaailman ja kuvitelman välillä. Todennäköinen syy tähän sarjakuvassa on ollut kuvallisen vaihtelevuuden luominen, mutta elokuvassa se ei ole samalla tavalla tarpeen, koska se lähinnä häiritsee katsomiskokemusta. Kuten elokuvassa Sin City, päädyimme myös kääntämään kuvan suojaviivan mukaiseksi. Lisäksi Vernerin suuntakuvasta luotiin vastakuva Ukosta, jotta päähenkilö pysyy läsnä kerronnassa myös aloituskuvan jälkeen.

Mielikuvituskuviissa päätettiin käyttää hyväksi elokuvallista ilmaisua. Kuvassa, jossa Muusa pitää toisessa kädessä Ukon raatoa ja toisessa hänen sykkivää sydäntään (viittaus

elokuvaan Indiana Jones ja Tuomion Temppele), hypätään Ukon raadosta laajaan puoli-kuvaan kamera-ajolla. Tällä korostetaan kuvallista dramatiikkaa. Liiottelu vahvistaa koomista vaikutelmaa, sekä kuvallisesti luodaan mielikuvaa vanhoista seikkailuelokuvista, joihin kohtaus viittaa. Alkuperäisessä stripissä kuvassa rikotaan neljättä seinää, sillä nyrkissä oleva irti revitty sydän tulee ruudun rajojen ulkopuolelle. Tätä visuaalisen intensiteetin keinoa ei elokuvassa ole, joten sitä myös osittain simuloitiin kamera-ajolla.

Toisessa mielikuvassa paljastuu Muusan salainen rakas, lihaksikas Escobar. Tapahtuma, jota Vernerin tekstissäkin kuvailee: ”Tuollaistahan sattuu vain salkkareissa”. Tähän suunniteltiin hyvin saippuaopperamainen paljastus. Kesken Muusan repliikin kamera pano-roi hieman ja paljastaa Muusan viereen saapuvan Escobarin.

Edelliset sarjakuvasta poikkeavat ratkaisut oli tehtävä elokuvallisen ilmaisun vuoksi. Koko ajan pyrittiin kunnioittamaan alkuperäistä sarjakuvan ajatusta. Ratkaisut haettiin miettimällä, mikä on ollut alun perin ajatus sarjakuvassa.

Loppukohtaukseen, jota ei ole sarjakuvassa, luotiin kuitenkin sarjakuvamaista komiikkaa siten, että Vernerin katsellaan ohjaa Ukon huomaamaan paikalle saapuvan Muusan.

4.2.3 Visuaalinen toteutus

Esituotantovaiheessa tehtiin muutamia koekuvauksia, kahta eri Villimpi Pohjola -adaptaatio ideaa varten. Resurssien puutteen vuoksi päätettiin toteuttaa pelkästään Vain Salkkareissa -elokuva. Alkujaan tuotanto oli ajatuksena toteuttaa hyvin yksinkertaisesti, oikeissa lokaatioissa melko arkirealistisesti, perinteisen romanttisen komedian henkeen. Pienen kokeilun jälkeen tämä tuntui kuitenkin tylsältä ratkaisulta, josta ei välity alkuperäisen värikäs visuaalinen huumori.

Halusin sisällyttää elokuvaan sarjakuvan graafisia elementtejä animoituina, kuten kirjaimellisesti särkyvän sydämen ja Tuomion Temppelein lieskat. Elementtejä keksittiin myös lisää, kuten ikään kuin kirjoittamalla ilmestyvä teksti, joka kertoo katsojalle, että Muusan rakastajatar on hänen ”bestiksensä”, sekä liioiteltu hymyn välähdys salarakastaja Escobarilta. Oli siis luontevaa kuvata mielikuvituskohtaukset greenscreeniä vasten, ja tehdä niihin sarjakuvamainen taustamaisema.

Päätimme myös jatkaa visuaalista tyylyttelyä kahvilan suhteen. Sarjakuvan maalauksen-omaista kaksiulotteista maailmaa korostettiin lavastamalla tila studioon. Koekuvauksien perusteella tyylikkään tapa toteuttaa ikkunan maisema olisi ollut lisätä lavasteisiin painettu taustafondi. Tähän ei kuitenkaan ollut aikaa, eikä rahaa, joten sekin päätettiin toteuttaa greenscreentekniikalla ja sarjakuvapiirroksena. Lopulta sarjakuvan alkuperäistäiteltijä JP Ahonen lupautui toteuttamaan taustat.

Lavastusta varten tehtiin Adobe Colorin avulla värikartta alkuperäisestä sarjakuvan sivusta, ja samoja värejä lähdettiin hakemaan lavastuksessa ja puvustuksessa. Värimaailmassa hahmo tuli yllättävän suureen merkitykseen. Vernerin sininen paita on yksi värikartan pääväreistä. Koettiin siis tärkeäksi löytää juuri oikean sävyinen paita.

Valaisussa pyrittiin myös yhtäläisyyteen sarjakuvan kanssa. Sarjakuvan valomaailma on hyvin tyylytelty ja maalausmainen. Esimerkiksi hahmojen kasvoilla on usein Rembrandtin kolmio, eli poskipäälle muodostuva korostunut valokolmio.

5 POHDINTA

Alkuperäinen kysymykseni oli, voinko käyttää sarjakuvaa storyboardina. Vastaukseksi voi sanoa aivan yhtä hyvin kyllä tai ei. Elokuva ja sarjakuva ovat molemmat kuvakerronnan tapoja, joten niillä on monia yhtymäkohtia ja ne vuorovaikuttavat keskenään. Ne toimivat kuitenkin eri säännöillä. Sarjakuvan toimiminen valkokankaalla on myös hyvin tapauskohtaista. Sin City toimii sellaisenaan, mutta Hellboy ei. Kuin Salkkareissa -lyhytelokuvan kohdalla sarjakuva toimi hyvin pohjana storyboardille. Siihen piti kuitenkin tehdä pieniä muutoksia ja lisäyksiä.

Villimpi Pohjola-adaptaation rytmitys osoittautui kuitenkin ongelmalliseksi ja elokuva onkin tutkimuksen kirjoituksen hetkenä vielä keskeneräisenä jälkituotannossa. Sarjakuvan ja elokuvan visuaalinen rytmi rakentuvat aivan eri tavalla, suhteessa tilaan ja aikaan. Ja toimivat siten siis eri tavoilla. Jotta näiden kahden välillä voi tehdä vertailua ja sovitamista, kumpaakin tulee osata lukea. Sarjakuvasta pitää osata löytää ne tärkeät ja oikeat hetket, oikeat elementit, painopisteet. Näitä voivat olla esimerkiksi päähenkilö ja hänen ominaisuutensa, erilaiset visuaalisen intensiteetin työkalut, kuten liioitellut asennot ja ilmeet tai vaikka vahvan graafisen kontrastin tyyli, joka määrittelee koko teoksen tunnelman. Sen jälkeen kun painopiste on tiedossa, voidaan miettiä, millä elokuvan kerronnallisilla keinoilla ilmaistaan samaa asiaa.

Elokevassa kuvan sisäisellä rytmillä, eli sen toiminnoilla, on valtava vaikutus kuvan luonteeseen. Sarjakuvassa näyttävä pysähtynyt kuva voi olla vaikuttava ja toimiva, mutta elokuvassa toiminto voi kuitenkin tuntua tylsältä. *Spiderman*-sarjakuvan (Stan Lee, 1962) visuaaliseen maailmaan ovat aina kuuluneet näyttävät suuret kuvat siitä, kuinka sankari seittänsä avulla ”lentää” New Yorkin pilvenpiirtäjien huippujen seassa. Hahmosta on tehty useita elokuvasovituksia, kenties juuri kehittyneiden teknisten mahdollisuuksien vuoksi. Poikkeuksetta kaikissa hämähäkkimieselokuvissa on pitkä ajo, jossa seurataan kuinka Spiderman heilahtelee korkeuksissa pilvenpiirtäjältä toiselle, hyvin näyttävällä toiminnallisella koreografialla. Sarjakuvan rytmi on sidonnainen tilaan ja elokuvan rytmi aikaan, mutta myös toimintaan. Jos sarjakuvassa on suuri, koko aukeaman kokoinen näyttävä yksityiskohtainen kuva, ns. katseenpysäyttävä, voisi ehkä ajatella, että sen elokuvalinen vastine on pitkä toiminnallinen kuva. Näin tuntuisi olevan ainakin Spidermanin tapauksessa. Suoraa vertailua on vaikea tehdä, koska yksikään Spidermanelokuva ei ole ollut täysin alkuperäissarjakuvan sovitus.

Jos tiedostaa formaattien erot, mutta näkee myös yhtäläisyydet, on olemassa hyvät lähtökohdat sarjakuvan visuaalisen tyylin ja tunnelman kääntämiseksi elokuvan muotoon, miten esimerkiksi valon ja värin käyttö Hellboyssa hahmon kuvaan upottamiseksi havainnollistaa tehokkaasti.

Adaptoidessa tärkeintä on löytää se, mikä tekee juuri kyseisestä sarjakuvasta ”sen sarjakuvan” muiden joukossa. Toki jokainen sarjakuva ja sen viehätys on useiden elementtien summa. Pitää löytää sarjakuvan henki. Sama pätee kaikkeen sovittamiseen. Teoksen henki on käsitteenä abstrakti. Adaptaation käsikirjoittaminen kannatti Krevolinin mukaan aloittaa yhdestä sanasta, joka summaa tarinan teeman. Mielestäni samaa voisi soveltaa adaptaation visuaalisen ja kuvakerronnallisen suunnittelun kannalta. Miettiä sitä, mikä on sovittettavan sarjakuvan mieleenpainuvin tai näkyvin asia visuaaliselta tai kuvakerronnalliselta kannalta. Sin Cityssä se on visuaalisen tyylin luoma vahva yleistunnelma, Hellboyssa itse Hellboy-hahmo, Villimmässä Pohjolassa hauskat visuaalisesti näyttävät yllälyönnit. Sen yhden teeman päälle, voi rakentaa sovituksen kuvakerronnan ja tyylin, laajentamalla, huomioimalla muita sovittettavan sarjakuvan ominaispiirteitä ja sovittamalla ne elokuvakerronnan lainalaisuuksiin.

Sarjakuvan kuvakerronnallinen tai tarinallinen avainelementti ei kuitenkaan ole yksiselitteinen. Tulkintoja on yhtä monta kuin lukijoita. Palataan aivan adaptaation lähtökuoppiin. Sovitus on aina tekijöidensä havaintoihin pohjautuva tulkinta. Siinä omasta mielestäni myös yleisesti piilee adaptaatioiden hienous, se on toisen henkilön näkemys jonkin toisen teoksen ydinluonteesta. Jos osaa lukea sarjakuvaa ja tietää elokuvallisen kuvakerronnan lähtökohdat, on kenellä tahansa lähtökohdat tehdä onnistunut ja näyttävä sarjakuvasovitus.

Villimpi Pohjola sovituksessa keskeinen osa tunnelman luomisesta tehtiin värien ja valon käytöllä. Elokuvan jälkituotanto on vielä kesken, mutta toistaiseksi kuvamaailma on hyvin sarjakuvamainen ja tuntuu Villimmältä Pohjolalta. Elokuvan rytmi on kuitenkin ongelmallinen. Lähteenä ollut strippi oli ruutujaoltaan tasainen. Yhdeksän samankokoista vierekkäistä kuvaa, kolmessa rivissä. Rakennetta käytettiin suoraan storyboardin lähtökohdista. Ensimmäisen leikkausversion palaute ohjaavalta opettajalta olikin, että rytmi on hyvin tasapaksu. Tylsä. Siitä puuttui kuitenkin yksi Villimmän Pohjolan keskeisimmistä

elementeistä, liioitellut graafiset yksityiskohdat, ”visuaalinen tykittely”. Kun leikkausversioon lisättiin alustavat taustat ja efektit, sen luonne alkoi heti muuttua. Koska tuotanto on vielä kesken, on varhaista sanoa tuleeko kokonaisuudesta lopulta rytmiltään ytimekäs ja toimiva.

Opinnäytteen kirjallisen osan rakenteesta minulla oli pitkään selkeä kuva. Siitä tuli lopulta toimiva ja looginen. Ongelmaiseksi kuitenkin osoittautui aiheen rajaus ja näkökulma. Vaikka tutkimuksen rajaus oli kuvakerronnan suunnittelussa, se sisältää myös aika paljon sivuavaa asiaa, esimerkiksi käsikirjoittamisesta ja muusta visuaalisesta ylöspästä. Näkökulmasta tuli tavallaan osin ohjauksellinen. Kuvasuunnittelu on kuitenkin elokuvan kannalta kokonaisvaltainen elementti, joka koskee myös ohjaajaa ja lavastajaa.

Rytmi on vaikea käsite sekä elokuvassa että sarjakuvassa. Tutkimuksessa olisi voinut keskittyä yksityiskohtaisemmin sarjakuvan ja elokuvan kuvakerronnan luomiseen, lähdekirjallisuuteen nojaten. Sitä kautta olisin voinut päästä konkreettisemmin kiinni siihen, mikä luo sarjakuvan rytmin ja miten se sovitetaan elokuvaan. Silloin myös tutkimuksen näkökulma olisi pysynyt tasaisempana ja aihe rajauksen sisällä. Olisi pitänyt käyttää enemmän ja perusteellisemmin aikaa lähdekirjallisuuteen tutkimuksen alussa. Tutkimus on kuitenkin prosessi. Oivalluksia tapahtui sen aikana ja sen päättyessäkin. Silloin voidaan puhua onnistuneesta prosessista, eli onnistuneesta tutkimuksesta. Olen tyytyväinen lopputulokseen yleisluontoisena työnä, mutta myös avoin tarkemmalle jatkotutkimukselle aiheesta.

LÄHTEET

Anderson J. 2007. Strange Places: Illustrating the Otherworldly in Mike Mignola's Hellboy. School of Art and Design. Pratt Institute. Opinnäytetyö. Luettu 10.5.2014. <http://completehellboy.com/app/download/5781200208/strange+places+illustrating+the+otherworldly.pdf>

Caputo T. 2003. Visual storytelling: the art and the technique. New York: Watson-Guptill Publications.

Cristiano G. 2011. The storyboard artist : a guide to freelancing in film, tv, and advertising. Los Angeles: Michael Weese.

Eisner W. 2008. Graphic storytelling and visual narrative. New York. W.W. Norton.

Hutcheon L. 2006. A theory of adaptation. New York: Routledge.

McCloud S. 2006. Making Comics. New York. Harper Collins.

McCloud S. 1994. Sarjakuva – näkymätön taide. Helsinki. The Good Fellows Ky.

History of Comics, Wikipedia 2014. Luettu 10.5.2014. http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_comics

Sin City (film), Wikipedia 2014. Luettu 9.5.2014. [http://en.wikipedia.org/wiki/Sin_City_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Sin_City_(film))

Superhero film, Wikipedia 2014. Luettu 9.5.2014. http://en.wikipedia.org/wiki/Superhero_film

Superhero fiction, Wikipedia 2014. Luettu 9.5.2014. http://en.wikipedia.org/wiki/Superhero_fiction

Superman (1978 Film), Wikipedia 2014. Luettu 9.5.2014. [http://en.wikipedia.org/wiki/Superman_\(1978_film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Superman_(1978_film))

List of Highest Grossing Films, Wikipedia 2014. Luettu 11.5.2014. http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_films

Elokuvat:

Hellboy 2004. Ohjaus: Guillermo Del Toro. Tuotanto: Revolution Studios, Lawrence Gordon Productions, Dark Horse Entertainment, Columbia Pictures. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Kick-Ass 2010. Ohjaus: Matthew Vaughn. Tuotanto: Marv Films, Plan B Productions. Tuotantomaat: Iso-Britannia, Yhdysvallat.

Sin City, 2005. Ohjaus: Robert Rodriguez, Frank Miller, Quentin Tarantino. Tuotanto: Troublemaker Studios, Dimension Films. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Scott Pilgrim vs. The World, 2010. Ohjaus: Edgar Wright. Tuotanto: Big Talk Film, Universal Pictures. Tuotantomaat: Iso-Britannia, Japani, Yhdysvallat

Sarjakuvat:

Hellboy: Seed of Destruction, 1994. Mike Mignola Julkaisijat: Legend, Dark Horse Comics.

Scott Pilgrim, 2004-2010. Bryan Lee O'Malley. Julkaisija: Oni Press.

That Yellow Bastard, 1996. Frank Miller. Julkaisija: Legend, Dark Horse Comics.

The Hard Goodbye, 1992. Frank Miller. Julkaisija: Legend, Dark Horse Comics.

LIITTEET

Liite 1. Villimpi Pohjola -sarjakuvastrippi.



JP Ahonen (19.1.1981) on tamperelainen sarjakuvapiirtäjä ja kuvittaja. Hän on opiskellut graafista suunnittelua Lapin Yliopistossa. Villimpi Pohjola on hänen tunnetuin sarjansa. Sitä on julkaistu Aamulehdessä vuodesta 2003 lähtien.. Hänen muita tunnetuimpia teoksiaan ovat esimerkiksi Perkeros (2013) ja Puskaradio (2009).

Liite 2. Kuin Salkkareissa-käsikirjoitus

2 (1)

Kuin Salkkareissa

Kirjoittanut:

Riku Rantala

Perustuen J.P. Ahosen Villimpi Pohjola-sarjakuvastriippiin

riku.rantala@cult.tamk.fi

050-5680973

1. INT. KUPPILA

Opiskelija UKKO(26) ja hänen paras ystävänsä VERNERI (25) istuvat keskenään kahvipöydässä. Ukko pyörittelee käsissään korurasiaa. Hän kääntelee rasiaa ja avaa sen. Rasiassa on sormus. Ukko sulkee rasian äkisti.

VERNERI

Oot kanniskellut tuota taskussasi jo kuu-
kausia. Appiukoltakin tuli siunaus. Mitä
vielä arvot?

Ukko nostaa katseen hetkeksi Verneriin ja sen jälkeen taas laskee sen käsiinsä, sormusrasiaan.

VERNERI

Hei, mikä on pahinta mitä voisi tapahtua?

2. INT. HUONE

Ukon tyttöystävä MUUSA (26) pitelee toisessa kädessään Ukon ruumista, ja toisessa kädessä sykkivää sydäntä. Taustalla on leimuavia soihtuja ja alttari. Muusa kohottaa sydäntä kädessään ja katsoo ylös.

MUUSA

Kali ma shakti de!

3. INT. KUPPILA

Vernerin laskee kahvikupin huuliltaan ja vilkaisee ulos ikkunas

VERNERI

No, käytännössähän tuo vaihe on jo takanapäin.

Vernerin vilkaisee Ukkoa.

4. INT. HUONE

Ukko on polvistunut Muusan eteen kosiakseen. Sivulta tulee pitkä ja lihaksikas mies, joka ottaa Muusan kainaloonsa. Muusa rapsuttaa takaraivoaan

MUUSA

Ööh, tuota... Olisi varmaan korkea aika ker-
toa ESCOBARista.

5. INT. KUPPILA

Vernereri nojaa kädellään pöytään.

VERNERI

Pff, tuollaista tapahtuu korkeintaan Salkkareissa.

Ukko tuijottaa Vernereriä.

6. INT. HUONE

Ukko on polvistunut Muusan eteen kosiakseen. Taustalla on MINNA (27), jonka paidassa lukee "BFF". Muusa kumartuu hieman koskettamaan Ukon kasvoja.

MUUSA

Voi Ukko rakas, luulin että ymmärsit. Suhteemme on vain kulis-sia.

Muusa nousee ja suutelee Minnaa, kietoen tämän tiukkaan syleilyyn.

7. INT. KUPPILA

Vernereri on nojautunut penkillään eteenpäin kohti Ukkoa. Hän hymyilee silmät kiiltäen.

VERNERI

J-jatka toki!

Ukko kurtistaa hieman kulmiaan.

UKKO

Hei jätkä, nyt..

Hän lopettaa rasian pyörittelyn käsissään ja avaa sen jälleen. Hän kääntää rasiaa näyttääkseen sitä Vernererille.

UKKO

Mutta vakavasti puhuen, katso, uskon että ole...

2(4)

Ukko keskeyttää puheensa yllättäen kesken lauseen. Hitaasti hän kääntää katseensa Verneristä oikealle. Hänen katseensa kohtaa Muusan, joka on juuri astunut sisään kuppilaan ja on vielä ulkovaatteissaan.

Muusa katsoo alas kohti Ukkoa. Hän näkee sormuksen Ukon käsissä, Ukkoa kohti nojautuneen hymyilevän Vernerin ja häkeltyneen yllätetyn reaktion Ukon kasvoilla.

Muusa ottaa pari tiukkaa askelta lähetyen Ukkoa ja kumartuu tuijottamaan häntä silmiin.

MUUSA

No, koska häät pidetään?

Ukko tuijottaa Muusaa hetken lamaantuneena. Muusan huulille alkaa muodostua kuitenkin vieno hymynkare ja samalla Ukko huomaa Muusan ottaneen jotain esille taskustaan. Korurasian.

FADE OUT:

LOPPUTEKSTIT FADE

IN:

INT. LOPPUKUVA

Muusa näyttää keskisormiaan Ukolle. Molemmissa on sormus.

MUUSA

Oot mun bitch, ajasta ijäisyytteen.

Project:	Date:
Director:	Storyboards:
1st A.D.:	U.P.M.:
	Page: ___/___



Scene Shot # 4
 PLK-Verner
 - ... vielä arvot.
 Siunaushin on.
 Hei mikä on
 pahin mizä
 vaig: Topahien?"

Location



Scene Shot # 5
 LK-PK
 - "Kalima
 Shakti de"

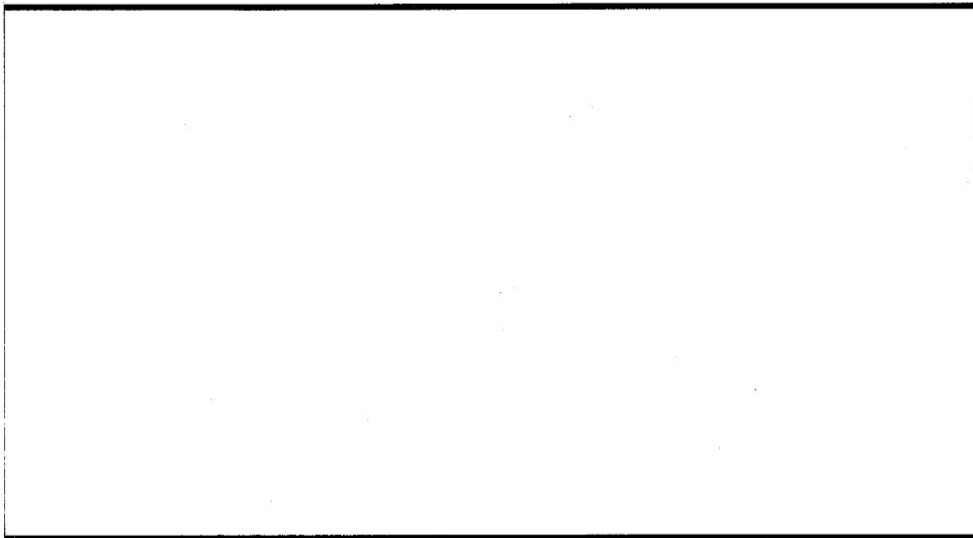
Location



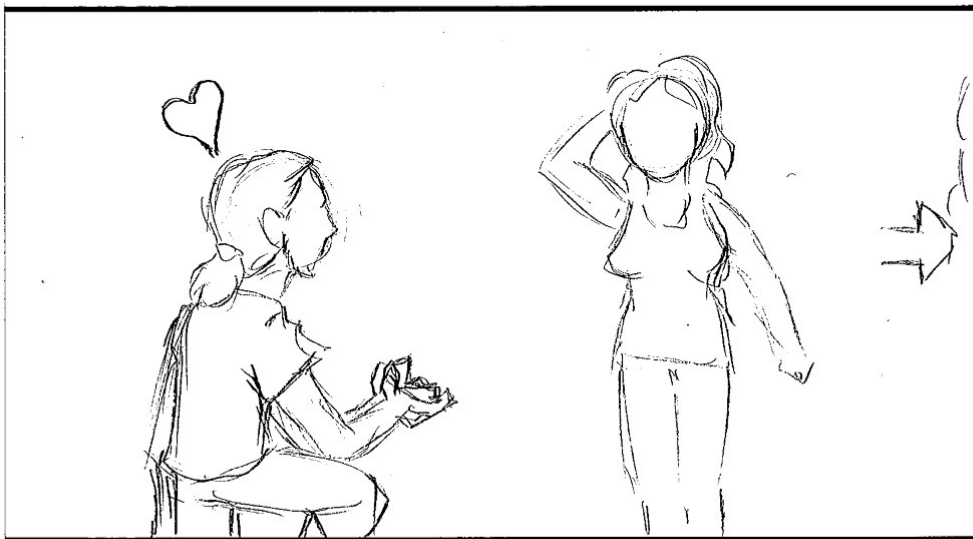
Scene Shot # 5
 - Kalima

Location

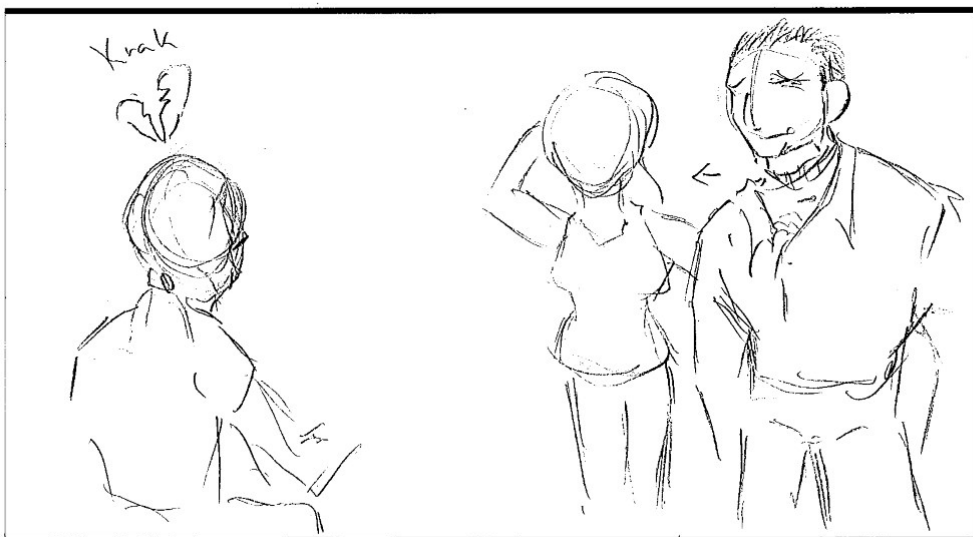
Project:	Date:
Director:	Storyboards:
1st A.D.:	U.P.M.:
	Page: ___ / ___



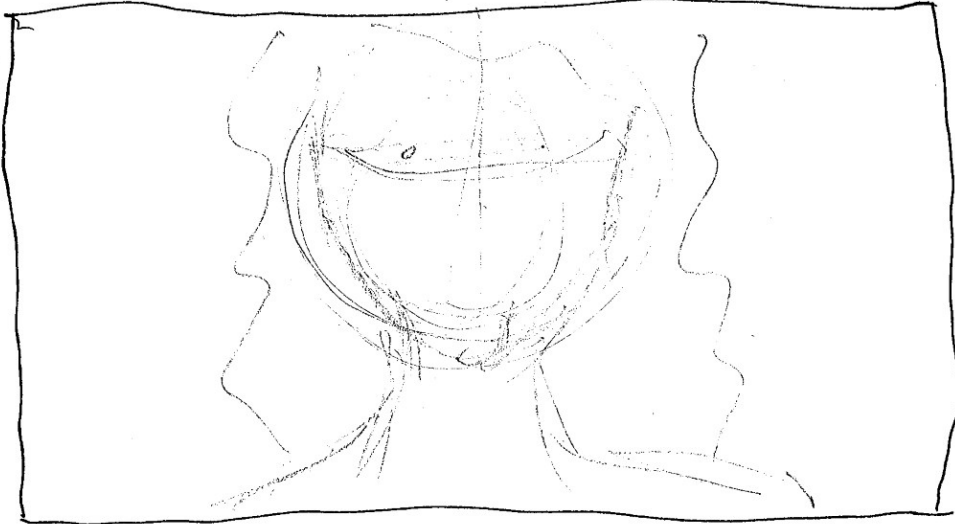
Scene Shot # 6
 PLK-vernen;
 (kts. kunn 4)
 - "na kää tammöshu
 hän tuo kaihe
 on yötahana
 pain"
 Location



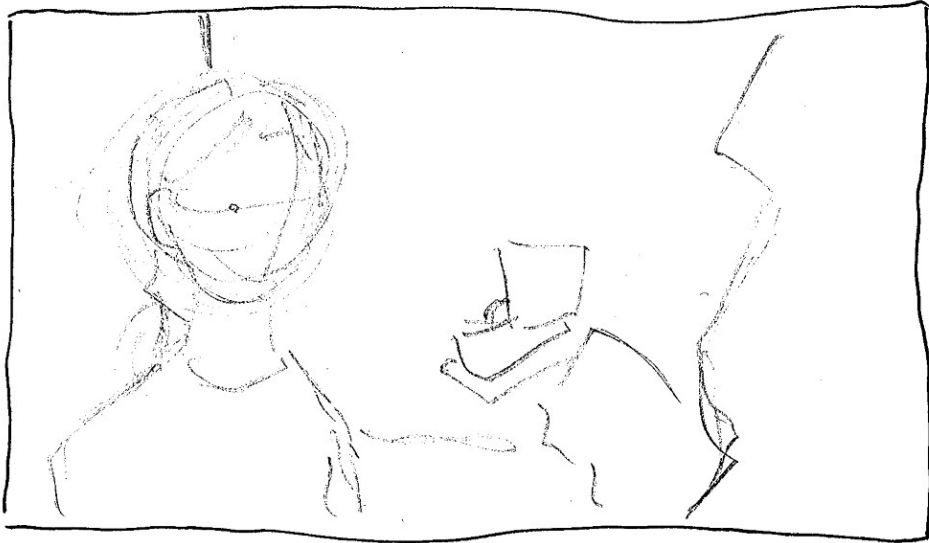
Scene Shot # 7
 - "Tuota..."
 panorointi
 Location



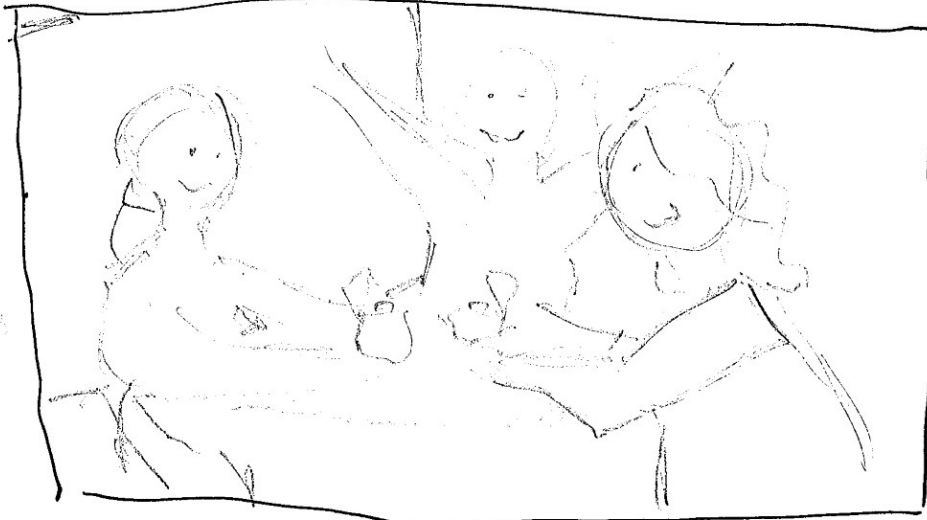
Scene Shot # 7
 - "Olisi varmasti
 kokea aike
 kertoa
 Escobarista
 Location



19.



20.



21