



Aija Karjalainen

Liikkeen ja ajan kuvaaminen sarjakuvassa

Toimivista kuvaustavoista printissä ja netissä

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

17.4.2023

Tiivistelmä

Tekijä(t): Aija Karjalainen
Otsikko: Liikkeen ja ajan kuvaaminen sarjakuvassa
Sivumäärä: 42 sivua
Aika: 17.4.2023

Tutkinto: Medianomi
Tutkinto-ohjelma: Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto: Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t): Lehtori Katri Myllylä

Tämän osittain toiminnallisen opinnäytetyön aiheena on tutkia liikkeen ja ajan kuvaamisen keinoja sarjakuvassa. Tavoitteena on laajentaa opinnäytetyön tekijän osaamista ja ymmärrystä sarjakuvan kerronnan keinoista.

Opinnäytetyö rakentuu kolmesta osasta. Ensimmäisessä osiossa tarkastellaan sarjakuvaa ja sen elementtejä liikkeen ja ajan kuvaamisen kautta. Siinä keskitytään käsittelemään tekniikoita, jotka ovat sovellettavissa niin printtiin kuin nettiin. Toisessa osiossa vertaillaan julkaisualustan vaikutusta käytössä oleviin tekniikkoihin. Kolmas osio koostuu opinnäytetyön toiminnallisesta osuudesta, jossa avataan sarjakuvani suhteen tehtyjä ratkaisuja pohjautuen ensimmäisessä osiossa tarkasteltuun tietoon.

Opinnäytetyön pohdinnoissa selviää, että suurin osa liikkeen ja ajankuvaamisen keinoista on sovellettavissa niin fyysiseen printtiin kuin sähköiseen julkaisuun. Tekstin ja kuvan asettelun säännöt pysyvät samoina. Verkko poistaa joitain printin rajoitteita, kuten ruutujen sommittelun ennalta määrättyyn tilaan, esimerkiksi sivulle tai paneeliin. Vapaampi sijoittelu kasvattaa lukunopeutta, mikä taas lisää ruutujen sisäisten elementtien selkeyden tarvetta.

Opinnäytetyö on suunnattu sarjakuvantekijöiden lisäksi kaikille visuaalisen alan ammattilaisille, jotka haluavat kasvattaa tietämystään liikkeen ja ajan kuvaamisen keinoista liikkumattomassa mediassa.

Avainsanat: Sarjakuva, liikkeen ja ajan kuvaaminen, ruutusiirtymät, kuvan ja sanan yhdistäminen, immersio

Abstract

Author(s): Aija Karjalainen
Title: Different ways to Portray Time and Movement in Comics
Number of Pages: 42 pages
Date: 17 April 2023

Degree: Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme: Media
Specialisation option: Graphic Design
Instructor(s): Katri Myllylä, Senior Lecturer

The purpose of this partially functional thesis was to inspect different ways to convey time and movement in comics. The practical part of this study consists of planning in which format the Untamed comic is published and the visual choices made during the process. These choices concern the layout, format and colors. The main aim was to broaden the author's skill and knowledge of narrative techniques in comics.

The thesis consists of three parts. In the first part, comic and its elements are inspected through the ways they can portray time and movement. The focus is on the techniques which can be applied to both print and digital media. In the second part, these two platforms are examined through the techniques they possess. The third part consists of the practical portion in which the author's comic is discussed through the examination made in the first part. The author's decisions regarding the Untamed comic layout, coloring and selected platforms are analyzed.

It was discovered that most techniques to convey time and movement in comics can be applied to both platforms. For example text and picture layout rules stay the same. The internet removes some of the print limits such as positioning of the frame in a place fixed in advance. The most common fixed layout forms are single page and panel. More freedom in layout design increases the reading speed which in behalf adds the need for more clarity in the elements themselves.

In addition to comic authors, the thesis is aimed at all the professionals of the visual communication industry who want to broaden their knowledge about the different ways to convey time and movement in still form of media.

Keywords: Comics, time and movement, frame-to-frame transitions, ways to combine picture and text, immersion

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Lyhyesti sarjakuvasta	3
3	Liikkeen ja ajan kuvaaminen sarjakuvassa	7
4	Ruutu	9
4.1	Ruutu tapahtumien jakajana ja kerronnallisena elementtinä	10
4.2	Täydentäminen ruudusta ruutuun	14
4.3	Liike ruudun sisällä	16
4.3.1	Vauhtiviivat	18
4.3.2	Liike-epäterävyys	20
5	Tekstin ja kuvan liitto	21
5.1	Tekstin vaikutus kuvallisen kerronnan aikaan	22
5.2	Tekstin ja kuvan yhdistämisen tavat	23
5.3	Puhekupla	28
5.4	Ääniefekti	29
6	Julkaisualustan vaikutus ajan ja liikkeen kuvaamiseen	31
7	Sarjakuva nimeltä Kesyttämätön, UNTAMED	35
8	Yhteenveto	38
	Lähteet	41

1 Johdanto

Monimuotoinen opinnäytetyöni käsittelee sarjakuvan liikkeen ja ajan kuvaamisen keinoja keskittyen niihin tapoihin, jotka toimivat niin printissä kuin verkossa. Työni teososa on oman sarjakuvani *Kesyttämätön* julkaisu valitulle alustalle, jonka valintaa olen tässä tarkastellut. Julkaisen sarjakuvasta vain osan jatkaen opinnäytetyön jälkeen sen säännöllistä päivittämistä. Lähestyn aihetta kirjallisuuskatsaustyypisenä käyttäen tukena myös omia havaintojani sarjakuvan tekijänä.

Olen aiemmin piirtänyt Osuustoiminta-lehdelle kaksi sarjaa, jotka ovat *Hedvig ja Hannes Gebhard – Osuustoiminnan tuliselut* vuosina 2014–17 ja *Meidän osuuskunta* vuosina 2012–13 ja 2018–19. Näiden teosten käsikirjoitukset tulivat lehden toimitukselta. Näistä ensin mainittu on historiallinen sarjakuva ja toinen nuorille suunnattu kertomus osuuskunnan perustamisen vaiheista. Työskentelen tällä hetkellä edellä mainitun *Kesyttämätön* sarjakuvan parissa.

Opinnäytetyöni lähti liikkeelle pitkäaikaisesta haaveesta julkaista oma sarjakuvateos, jonka olen piirtämisen lisäksi myös käsikirjoittanut. Sarjakuvan ohella peliala oli silloin alkanut kiinnostaa minua enemmän, minkä vuoksi tein Opin- näytevalmiudet-kurssilla pienoispinnäytteen haarautuvasta tarinan kerronnasta peleissä. Kiinnostukseni kohteiden laaja-alaisuuden vuoksi koin tarpeelliseksi kartoittaa näiden tekniikoiden yhdistämisen mahdollisuutta pohtien aihetta erilaisten tarinankerronnan keinojen kautta. Päädyin rajaamaan aiheen sarjakuvaan, koska se on minulle tutuinta ja teososaa ajatellen toteuttamiskelpoisin tämänhetkisen osaamiseni puitteissa.

Rajauksen puitteissa lähdin liikkeelle kartoittamalla sarjakuvalleni sopivaa julkaisu- alustaa ja sitä kautta myös muotoa. Tutkielman ollessa jo jonkin aikaa työn alla on painopiste siirtynyt yhä vahvemmin kartoittamaan liikkeen ja ajan kuvaamisen keinoja liikkumattomassa mediassa. Tekemääni pohdintaa sarjakuvan

alustan valinnasta käyn läpi opinnäytetyöni viimeisessä luvussa, jossa keskityn oman työskentelyni avaamiseen taustoittaen *Kesyttämätön*-sarjakuvan vaiheita.

Henkilökohtaisen kiinnostukseni ja oman sarjakuvailmaisun kehittämistarpeen lisäksi koen, että aiheen ymmärtäminen auttaa sarjakuvataiteilijoiden lisäksi myös kaikkia visuaalisten materiaalien tuottajia. Kuvallinen ilmaisu on olennaisin osa sarjakuvaa ja se jakaa paljon samaa muun kuvallisen ilmaisun kanssa. Opinnäytetyö on suunnattu kaikille visuaalisen alan tekijöille, jotka haluavat kasvattaa ymmärrystään liikkeen ja ajan kuvaamisen keinoista sarjakuvassa.

Aloitan työni kertomalla lyhyesti sarjakuvasta ilmaisumuotona. Pyrin määrittelemään, mitä sarjakuva on, nostaten esiin sarjakuvan ominaispiirteitä. Haluan näin mahdollistaa sarjakuvan vertailun välineenä suhteessa muihin ilmaisuvälineisiin. Etenen tästä käsittelemään opittuja lukemisen tapoja pohjustukseksi seuraavassa luvussa tarkastelemaani liikkeen ja ajan kuvaamista, jotta se olisi mielekkäämpää.

Lähestyn liikkeen ja ajan kuvaamista tarkastelemalla ensin vakiintuneita sarjakuvan rakentamisen konventioita, jotka toimivat niin verkossa kuin paperilla. Sarjakuva on ilmaisuväline, joka on alun perin luotu sivulle, paneeliin tai strippeihin osana joko aikakaus- tai sanomalehteä. Tämän vuoksi koen mielekkäimmäksi aloittaa lähestymällä aihetta siten, että se koskettaa sarjakuvaa yleisemmällä tasolla, eikä näin ollen ole sidoksissa julkaisualustaan vaan on sovellettavissa niin fyysiseen painotuotteeseen kuin verkkojulkaisuun.

Loppupuolella tarkastelen liikettä ja aikaa sarjakuvassa digitaalisen ympäristön luomien mahdollisuuksien puitteissa. Kuinka verkko julkaisualustana vaikuttaa sarjakuvan muotoon ja käytettävissä oleviin tekniikoihin? Tarkastelen loputonta kanvaasia, videota ja konkreettista ääntä sekä interaktiivisuutta osana sarjakuvakerrontaa. Havainnollistan asioita esimerkkikuvien avulla avaten samalla omassa sarjakuvassani tekemiäni ratkaisuja.

Valitsemani lähdeaineisto on monitasoista sisältäen niin alan akateemisia tutkimuksia, väitöskirjoja kuin ammattisarjakuvataiteilijoiden henkilökohtaisia ja kokemusperäisiä näkemyksiä. Keskeisimpinä lähteinä käytän teoksia *Sarjakuva näkymätön taide* (Scott McCloud) ja *Comics and Sequential art* (Will Eisner). Kyseiset tekijät kuuluvat tunnetuimpiin alan ilmaisua tutkineisiin tekijöihin. Teosten voidaan sanoa kuuluvan sarjakuvaa käsittelevän kirjallisuuden merkkiteoksiksi. Monet alan kirjat ovat piirustusteknisiä oppaita, jotka keskittyvät eri tyylien ja välineiden hallintaan, eivätkä niinkään itse sarjakuvan rakenteeseen toisin kuin McCloudin ja Eisnerin julkaisut, jotka tutkivat sarjakuvaa nimenomaan ilmaisun välineenä. Paikoin hyödynnän käsittelyssä myös kevyempää lähdeaineistoa kuten opinnäytetyitä.

2 Lyhyesti sarjakuvasta

Tässä luvussa pyrin määrittelemään, mitä sarjakuva on. Määrittely on välttämättömyyttä silloin, kun halutaan ymmärtää sarjakuvan suhdetta muihin ilmaisuvälineisiin. Helppoa tämä ei tosin ole, kun ottaa huomioon, kuinka valtava määrä erilaista materiaalia aiheesta löytyy maailmasta. Määritelmien mielekkäys voidaan aina kyseenalaistaa, mutta pyrkimykseni on antaa lähtökohta seuraavien lukujen aikana tekemälleni tarkastelulle. Sivuan myös vähän sarjakuvan historiaa, joka on olennaisesti vaikuttanut sarjakuvan muotoon, yleistymiseen ja asenteisiin.

Kuten muihinkin ilmaisumuotoihin, myös sarjakuvan määritelmiin on suuresti vaikuttanut arvottaminen, joka on vaihdellut sen hetkisten kokemusten ja tunteusten mukaan. Luokittelussa on kyse arvoista ja asenteista, ei niinkään ilmaisumuodon sisäisistä ominaisuuksista. Siksi vastaus kysymykseen ”Onko sarjakuva taidetta?” riippuu ympäröivistä asenteista. (Herkman 1996, 9–10.) Tarkastaessa sarjakuvaa välineenä ilman arvopohjaista latausta havaitaan, että kaikkea sarjakuvaa yhdistää se, että sarjakuva on sarja kuvia eli kuvasarja. Suomenkielinen määritelmä onkin siten varsin osuva.

Tämä määritelmä rajaa kuitenkin ulos yhden ruudun mittaiset sarjakuvat, jolloin kaikki kuvalliset elementit sijoitetaan yhteen ruutuun. Se on erityistapaus. Yksi ruutu voi sisältää useita dialogeja ja näin ollen useita hetkiä. Myös toimintaa voidaan jakaa jo yhden ruudun sisällä. Tällaisessa tapauksessa voidaankin kysyä, toimivatko kaikki henkilöt kuvassa yhtä aikaa vai limittyvätkö tapahtumat jollain toisella tavalla.

Vaikka sarjakuvaan liittyy hyvin usein tekstiä, myös täysin tekstittömiäkin sarjakuvia on. Edelliseen väitteeseen nojaten sarjakuvapiirtäjä Kristian Huitula perustelee nettikirjoituksessaan tekstin toisarvoiseksi elementiksi sarjakuvassa. Yleensä sarjakuva koostuu piirroksista, mutta tämäkään ei toimi yksiselitteisenä määritelmänä, mikäli valokuvista koottuja teoksia ei haluta rajata ulkopuolelle. (Huitula i.a.)

Sarjakuvalla onkin hankalaa antaa tarkkaa määritelmää, joka kattaisi niin uudet digitaalista tekniikkaa hyödyntävät sarjakuvat kuin myös perinteiset printit samalla rajaten ulos muut taidemuodot kuten animaation. Yleisesti käytetty sarjakuvan määritelmä on Scott McCloudin tekemä kirjassaan ”Sarjakuva Näkymätön taide”. Hän määrittelee sarjakuvan seuraavasti: ”Harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma” (McCloud 1993, 9). Määritelmä korostaa kuvien rinnakkaisuutta, mikä viittaa ennen kaikkea sarjakuvaan painotuotteena. Tilan käsite on muuttunut digitaalisuuden myötä, ja siinä missä sarjakuvan ruudut ovat painotuotteissa rinnakkain, näytöllä tilan käyttö on vapaampaa. McCloud myös itse toteaa, että yritykset määritellä sarjakuvaa on jatkuva prosessi.

Sarjakuvan katsotaan syntyneen varsinaisesti vasta 1800-luvun lopulla, jolloin niitä alettiin julkaista säännöllisesti sanomalehdissä (Herkman 1996, 11). Tämän mahdollisti kirjapainotaidon kehittyminen, jolloin painotuotteita voitiin painaa suuria määriä halvalla. Tähän perustuen Huitula(i.a.) määrittelee sarjakuvan seuraavasti:

Sarjakuva voidaan siis määritellä massamarkkinoille tuotetuksi teolliseksi painotuotteeksi, jolla on kaupallista potentiaalia. 1900-luvun lopulla teknologian nopea kehitys on pakottanut pohtimaan asioiden ja ilmiöiden määritelmiä uudelleen. Uudet mediat luovat kehityksensä uudenlaisia menetelmiä ja ratkaisuja - uudenlaista todellisuutta.

McCloud sijoittaa sarjakuvan syntymän paljon tätä kauemmaksi aina muinaiseen Egyptiin asti 1300 eKr. Hän perustelee kirjassaan kantaansa sen ajan maalausten lukutavan ja kuvallisen kerronnan varjolla. (McCloud, 1993, 14–15.) Hänen tarkoituksensa tässä on uskoakseni sijoittaa sarjakuva historialliseen kehyykseen ja näin vahvistaa sarjakuvan asemaa vakavana taidemuotona muiden taiteiden joukossa. Vielä tänäkään päivänä kaikki eivät miellä sarjakuvaa muiden taiteiden joukkoon, mikä juontaa juurensa sarjakuvan historiaan halpana massoille tarkoitettuna kertakäyttöisenä painotuotteena (McCloud 1993, 9–15).

Sarjakuvan syntymän ajallisen pohdinnan ohella McCloud itsekin myöntää, ettei hänellä ole aavistusta, missä ja miten sarjakuva syntyi. Hän jättää tuon pohdinnan mielellään muille. Hän onnistuu kuitenkin teoksessaan avaamaan kiinnostavan keskustelun siitä, mitä voidaan pitää sarjakuvana ja näin ollen mitä sarjakuva oikeastaan on. Yhdestä asiasta voidaan tästä huolimatta olla varmoja, minkä myös McCloud vahvistaa, että juuri kirjapainotaidon keksiminen oli historiallisesti sarjakuvalle yhtä käännteentekevä keksintö kuin se oli aiemmin kirjoittelulle sanalle. (McCloud 1993, 9–15.)

Sarjakuvan muoto ei määrittele sarjakuvaa ilmaisukeinona vaan välineenä. Käsiteltäessä sarjakuvaa ilmaisukeinona on keskitettävä huomio itse sisältöön. (Huitula i.a.) Tässä työssä käsittelen sarjakuvaa nimenomaan välineenä. Sarjakuvantekijänä minua erityisesti kiinnostaa, miten liikkumattomassa mediassa luodaan illuusio liikkeestä ja sitä kautta myös ajasta.

Sarjakuva voidaan ymmärtää mediana, joka koostuu useista eri elementeistä, sivuista, ruuduista, puhekuplista ja kuvista. Se yhdistelee tekstiä ja kuvaa tavoilla, joilla niistä tulee yhdessä enemmän kuin osiensa summa. Sarjakuvan lukeminen vaatii sekä visuaalista että verbaalista lukutaitoa.

Seuraavassa luvussa Eisner esittää, että sarjakuvan perimmäinen tarkoitus on kuvata ideoita ja tarinoita sanojen ja kuvien tilassa tapahtuvan liikkeen avulla. Näin ollen liikkeen ja ajan kuvaaminen muodostuvat ensisijaisen tärkeiksi. Jotta sarjakuvan tekijä voisi uskottavasti kuvata liikettä ja aikaa, täytyy tekijän tietää ensin, kuinka sarjakuvaa luetaan. Käsittelen seuraavaksi lukusuuntaa ja sen vaikutusta tapahtumien sijoitteluun sivuille ja ruutuihin aloittaen printistä.

Länsimaalaisessa kulttuurissa lukija on opetettu lukemaan vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas. Japanilaisessa mangassa lukusuunta on päinvastainen ja myös useimmat japanilaisen sarjakuvien käännökset pitäytyvät tässä. Käytännössä kumpikaan näistä tavoista ei ole välttämättömyys, mutta tästä huolimatta aloittaessaan uuden sivun lukija palaa aina alkupisteeseen eli vasempaan tai oikeaan ylänurkkaan. Paneelien asettelu tehdään tällä oletuksella. (Eisner 2008, 41.)

On useita keinoja, joilla tekijä voi ohjata lukijaa seuraamaan tarinaa halutussa järjestyksessä. Printin tekniset rajoitukset luovat esteitä, mutta myös keinoja lukijan ohjaamiseksi. Suurin haaste on katseen taipumus vaellella. Millä tahansa sivulla ollaankin, ei sarjakuvan tekijällä ole keinoja estää lukijaa lukemasta esimerkiksi viimeistä ruutua ennen ensimmäistä. Sivun kääntäminen antaa jonkinlaisen mekaanisen kontrollin, mutta ei läheskään yhtä absoluuttista kuin liikkuvassa kuvassa. (Eisner 2008, 40–41.) Tarkastelen lisää pysähtyneen liikkeen illuusiota suhteessa liikkuvaan kuvaan luvussa 6.

Netissä voidaan julkaista sarjakuvaa, joka käyttää jakoa useampiin ruutuihin, jolloin lukutapa on paljolti sama kuin printissä. Tämän lisäksi netti mahdollistaa kokeilevampia tapoja, jolloin tekijällä on mahdollisuus enemmän ja useammilla tavoilla kontrolloida tarinan rytmitystä. Tekijä voi käyttää animoituja siirtymiä paneelista toiseen, jotka matkivat perinteisten printtisarjakuvien lukemisen tapaa. Tai vaihtoehtoisesti hän voi hyödyntää netin luomaa mahdollisuutta vierittää sivuja, jolloin vain osa tapahtumista on kerrallaan näkyvissä, kuten loputtomassa kanvaasissa on mahdollista. Tällöin ruudulla voi olla esimerkiksi vain yksi kuva kerrallaan. Tämä vaikuttaa lukemisen tapaan, kuten lukunopeuteen ja kokonaisuuksien hahmottamiseen. Printtisarjakuvaa luettaessa monesti silmäilläään sivu

läpi ennen tarkempaa lukemista ja aikaa käytetään enemmän lukemiseen. Ruutujaon jäädessä pois ensisijaisen tärkeäksi nousee ruudun sisäisten elementtien luettavuus lukunopeuden kasvaessa. (Eisner 2008, 41.)

3 Liikkeen ja ajan kuvaaminen sarjakuvassa

Sarjakuvan perimmäinen tarkoitus on kuvata ideoita ja tarinoita sanojen ja kuvien tilassa tapahtuvan liikkeen avulla. Liikettä ei ole ilman aikaa, ja kyky kuvata aikaa muodostuu siksi kriittisen tärkeäksi visuaalisessa tarinankerronnassa. Aika mahdollistaa kyvyn kuvata koko tunneskaalaa. Musiikissa ja muussa audiitiivisessä viestinnässä rytmi on saatu aikaan oikean ajan pituuden avulla. Visuaalisessa viestinnässä sama kokemus luodaan illuusion ja symboleiden sekä niiden järjestelyn avulla. Ääntä mittaamme kuulon avulla, joka on suhteellinen omaan sijaintiimme nähden. Tilaa hahmotamme visuaalisesti. (Eisner 2008, 23.)

Me mittaamme aikaa omien kokemustemme kautta. Alkukantaiset yhteisöt havaainnoivat aikaa paljolti auringon ja kuun liikkeiden, kasvillisuuden kasvun ja säänvaihtelun avulla. Moderni sivilisaatio on kehittänyt ajan mittaukseen mekaanisen laitteen, kellon, joka auttaa meitä mittaamaan aikaa visuaalisesti. Liike ja aika ovat sarjakuvassa illuusioita, joita yritetään luoda erilaisilla keinoilla. (Eisner 2008, 23.)

Elävän kuvan aloittaessa nousunsa muutamat tuon ajan radikaaleimmat taidemaalarit tutkivat ajatusta, että liikettä voisi kuvata yhdellä kuvalla kankaalle. Marcel Duchamp Ranskassa ja futuristit Italiassa alkoivat järjestelmällisesti purkaa liikkuvia kuvia staattisessa mediassa. Kuvatakseen maailman, joka on täynnä liikettä, pitää kuvata liikettä. Duchamp käytti apunaan valokuvasarjaa tutkiessaan liikkeen kuvaamista kankaalle, kuten voimme nähdä kuvasta 1. Siinä sekä valokuvasarja että maalaus ovat rinnakkain. Kiinnostuneempana liikkeen ideasta kuin sen tunnusta Duchamp tiivistä liikkeen käsitteen lopulta yhteen viivaan. Myöhemmin Duchamp kiinnostui muista asioista, futuristiliike hajoja ja kaunotaiteilijat menettivät kiinnostuksensa tähän toisenlaiseen ”liikkuvaan

kuvaan”. Kuitenkin koko tämän ajan myös sarjakuva oli tutkinut samaa aluetta. (McCloud 1993, 108–109.)



Kuva 1. Duchampin maalauksessa ja valokuvassa mies laskeutuu alas portaita. (Duchamp i.a.)

Moderni sarjakuva on alkuajoistaan lähtien kamppailut sen ongelman parissa, miten esittää liikettä liikkumattomassa ilmaisuvälineessä. Sarjakuvan kohdalla kysymys ei ollut ainoastaan teoreettinen kuten kuvataiteessa. Etsintä lähti liikkeelle tutkimalla usean kuvan muodostaman sarjan mahdollisuuksia liikkeen kuvaajana. Sarjakuvan vauhtiviiva on jossain futuristien dynaamisen liikkeen (kuva 1) ja Duchampin kaaviomaisen liikkeen käsitteen välissä. (McCloud 1993, 110.)

McCloud (1993) jakaa liikkeen kuvaamisen kahteen alaryhmään. Niistä ensimmäinen on täydentäminen ruudusta ruutuun ja toinen liikkeeseen ruudun sisällä. Käsittelen seuraavissa luvuissa ensin ruutua yleisellä tasolla, jonka jälkeen käyden kyseistä jakoa syventyen näihin kahteen eri tapaan. Tarkoitukseni on selvittää, millä keinoin liikkumattomassa mediassa voidaan luoda illuusio liikkeestä ja sitä kautta myös ajasta. Juuri sarjakuvalla ominaisin tapa näyttäisi olevan ruudusta ruutuun siirtymät. Useimmiten näitä kahta tapaa käytetään yhdessä, jolloin ne tukevat toisiaan vahvistaen samalla viestiä.

4 Ruutu

Jotta liikkumattomassa mediassa voitaisiin kuvata aikaa, täytyy tapahtumat jakaa peräkkäisiin osiin. Näitä osia kutsutaan ruuduiksi. Ruudut ottavat hallintaansa ajatusten, ideoiden, toiminnan ja paikan ilmaistakseen ajan kulumista ja liikettä. Näin ollen ruutujen avulla pyritään kuvaamaan laajimpia dialogin elementtejä: *kognitiivista* eli tiedostavaa havainnointia, *perspektiiviä* eli näkökulmaa ja visuaalista lukutaitoa. Onnistuakseen kuvaamaan visuaalista kieltä tekijän täytyy ottaa huomioon sekä ihmisten kokemusten yleisyys että havainnoitimme niistä. Sarjakuvan tekijän tehtävä on jakaa tapahtumat niin, että lukija pystyy täydentämään puuttuvat kohdat, ruutujen välit. (Eisner 2008, 39)

Digitaalisen alustan astuessa kuvaan ei rajanveto olekaan enää yhtä selvää, toisin kuin printissä, jossa kuvat ovat liikkumattomia. Digitaaliset sarjakuvat voivat hyödyntää uuden alustan luomia mahdollisuuksia ja osa kohtauksista voi olla kokonaan tai osittain animoituja. Hahmojen animoinnin lisäksi voidaan myös ruutu- tai kohtauksensiirtymät tehdä animaatiolla. McCloud (1993) kuvaa kirjassaan ajan kuvaamista sarjakuvassa seuraavasti:

Jos jokainen ruutu esittää yhtä hetkeä ajassa ja noiden pysähtyneiden hetkien välillä, ruutujen välissä tapahtuva täydentäminen luo ajan ja liikkeen illuusion, kuin kahden pisteen välille piirretyn viivan. Oikeasti aika on sarjakuvassa paljon tätä oudompi, jo yhden ruudun sisälle mahtuu useita eri hetkiä. Yksi ruutu voi myös kuvata yhtä ainoaa hetkeä ajassa. (McCloud 1993, 94.)

McCloud arvelee, että valokuva on saattanut ehdollistaa meidät liikaa näkemään yksittäiset kuvat yksittäisinä hetkinä. Ruutujen välissä tapahtuva ajan kulku voi olla todella lyhyt tai vastaavasti pitkä, yhdestä silmäniskusta siirtymään dinosaurusten ajasta meidän aikaamme. Lukijalle jää epämääräinen tunne siitä, että silmän liikkuaessa tilassa, ne liikkuvat myös ajassa. Lukija ei kuitenkaan tarkkaan tiedä, paljonko aikaa on kulunut. Useimmissa tapauksissa viisaan arvauksen tekeminen ei ole vaikeaa, niin kauan kuin nuo elementit ovat meille tuttuja. (McCloud 1993, 96–100.)

4.1 Ruutu tapahtumien jakajana ja kerronnallisena elementtinä

Tapahtumat voidaan ruuduilla erottamisen sijaan sijoittaa yhteen tilaan, jossa henkilö esiintyy useissa eri tilanteissa tai useina eri hetkinä. Tämä on kuvasta kuvaan -tyypin alalaji, jota kutsutaan simultaanikuvaksi (continuous narrative). Paikka siis pysyy samana, mutta ajan ja tapahtumien yhteenkuuluvuus tietoisesti rikotaan. (Kontturi 2014, 93.)

Välipalkeilla tällaisen kuvan voisi jakaa sarjaksi, mutta samalla jako rikkoisi samankaltaisuuden illuusion, millä haetaan joko pitkäkestoisen tilanteen tai asioiden nopeuden ilmentämistä. Simultaanikuva siis ilmentää nimenomaan aikaa ja liikettä tilassa ja siksi sitä erityisesti käytetään liikesarjojen kuvaajana. Yksi tällainen käyttötapa on kopioida sarjakuvan henkilö useaksi, väritykseltään hila-kaksi hahmoksi ja lisätä liikkeen suunnan mukaisia viivoja.

Jäljempänä kuva 2 on Don Rosan tarinasta *Incident at McDuck Tower* (suomennettuna *Nokanneulan tapaus*), joka on julkaistu vuonna 1991. Esimerkki on sarjakuvalla tyypillinen simultaanikuva. Epäselvien hahmojen ja vauhtiviivojen avulla saadaan vaikutelma, että Aku on vauhdikkaasti useammassa paikassa yhtä aikaa. Vaikka asiat vaikuttavat tapahtuvan samanaikaisesti, niin on havaittavissa liike paikasta toiseen.

Kaikista ilmeisin vaikutus ruutujen koolla on tilankäyttöön, mutta sillä on myös kerronnallinen aspekti. Miellämme helpommin suuremman ruudun sisältävän pidemmän ajanjakson kun taas pienempi ruutu koetaan kuvaavan lyhyempää hetkeä. Ruutujen rytmityksellä voidaan siis pyrkiä luomaan elokuvallinen kehys tapahtumien kestosta. Olen huomannut, että usein hahmojen toiminta suhteessa ympäristöön tai muihin hahmoihin on vaikuttanut eniten ruutujen kokoon. Joissakin tapauksissa olen ensin miettinyt asentoja tilankäytön kautta.

Ruudun muoto tai sen puuttuminen antaa ruudulle mahdollisuuden olla enemmän kuin pelkkä ikkuna, jonka kautta sarjakuvan tapahtumia tarkastellaan. Ruudusta voi tulla osa itse tarinaa. Ruudulla voidaan kuvata jotain äänen ulottuvuudesta, tunnelatauksesta, tapahtumapaikasta ja koko sivun tunnelmasta. (Eisner 2008, 45–51.)

Sarjakuvan kehittyessä on muodostunut totuttuja tapoja kuvata ruutujen reunoilla asioita itse tarinan sisällöstä. Eniten käytetyt suorat ruutujen reunat kertovat yleensä nykyhetkestä. Aaltoilevat "pilvireunat" voivat viitata menneisyyteen tai uneen. Reunattomuus kuvaa yleensä ajattomuutta. Reunojen ylitykset voivat tarinasta riippuen viitata esimerkiksi voimaan tai uhkaan. (Kontturi 2014, 82.)

Omassa työssäni olen varioinut ruutujen muotoa käytettävissä olevan tilan, kohtauksen tunnelatauksen ja ruudun sisälle sijoitettavien elementtien mukaan. Esimerkiksi nopeaa toimintaa kuvaavissa taistelukohtauksissa olen ruuduissa käyttänyt kaltevia reunoja korostamaan tilanteen epävakautta ja arvaamattomuutta.

Ruutua voidaan käyttää myös tehokeinona kolmiulotteisen vaikutelman aikaansaamiseksi. Tämä saa lukijan osallistumaan tarinaan enemmän kuin yksinkertainen ruutukehys. (Eisner 2008, 45–51.) Tätä havainnollistaa esimerkki Will Eisnerin sarjakuvasta, jossa tekijä on istuttanut katsojan yhden henkilöahmon mielen sisälle kekseliäällä ruutujen käytöllä (kuva 3).



Kuva 3. Kohtaus Will Eisnerin sarjakuvasta, jossa lukija on istutettu katsomaan tapahtumia henkilön pään sisältä. ("The Killer," published in The Spirit Magazine #1 January 1974)

Ruudun muoto vaikuttaa käsitykseen ajasta, mutta määrittävin tekijä on kuitenkin ruudun sisältö. "Ruutu itsessään toimii eräänlaisena yleisosoittimena siitä, että aikaa tai tilaa jaetaan." (McCloud 1993, 99.)

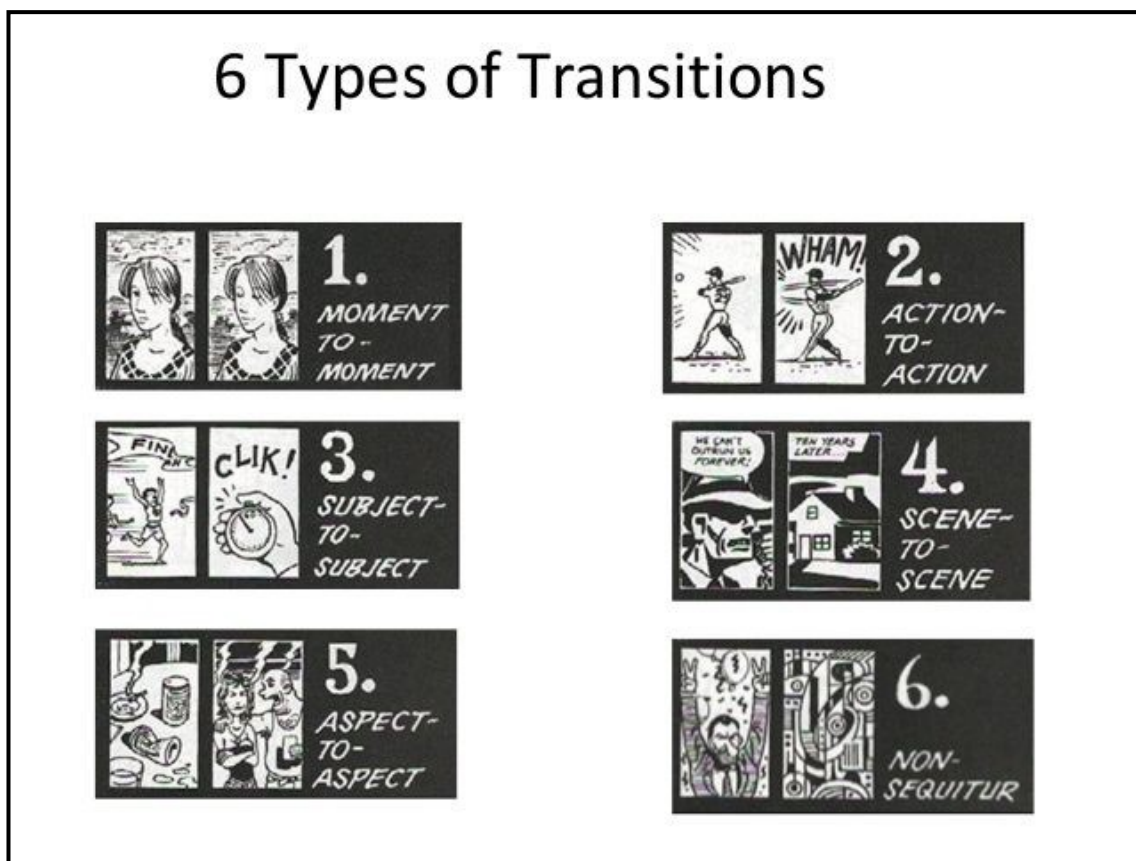
Seuraavassa luvussa tarkastelen sarjakuvalla ominaisia siirtymiä ja liikkeen kuvaamisen keinoja ruudun sisällä. Lähtökohdakseni tarkastelulle olen ottanut McCloudin tekemän jaon kuuteen eri tapaan tehdä ruudusta ruutuun siirtymä. Tästä siirryn käsittelemään liikkeen kuvaamisen keinoja ruudun sisällä pohtien aihetta ensin yleisemmällä tasolla, minä jälkeen jaan aiheen vielä kahteen pienempään osaan: vauhtiviivoihin ja liike-epäterävyyteen.

4.2 Täydentäminen ruudusta ruutuun

Täydentämiseksi sanotaan ilmiötä, jossa nähdään vain osa, mutta havaitaan kokonaisuus. Jokapäiväisessä elämässämme suoritamme täydentämistä sitä edes huomaamatta. Entisten kokemusten perusteella täydennämme epätäydellisen. Esimerkiksi kun katsomme kirjahyllyä, näemme vain kirjojen selkämykset, mutta tiedämme, että myös kirjan muut osat ovat hyllyssä. Aistimme voivat välittää maailmasta vain pienen osan kerrallaan ja noista osista kokoamme havaintomme ympäröivästä maailmasta. (McCloud 1993, 62–63.)

Täydentämisen avulla tulkitsemme jo muutaman piirretyn viivan kasvoiksi ja muutamme elokuvaa katsoessamme sarjan liikkumattomia kuvia jatkuvaksi liikkeeksi jälkikuvailmiön avulla. Liikkuvassa kuvassa täydentämistä tapahtuu jatkuvasti, elokuvat kuten myös animaatio koostuvat pysähtyneistä kuvista, joita näytetään lukuisia kertoja sekunneissa. (McCloud 1993, 64–65.) Poiketen elokuvasta sarjakuva ilmaisee vain yhden aistin kautta koko kokemusten maailmaa, mikä tekee siitä monosensorisen viestintävälineen. Ääntä esitämme puhekuilien ja onomatooppisten ilmaisujen [avaan aihetta luvussa 5.3] avulla, mutta nekin ovat yksinomaan visuaalisia esityksiä. Ruutujen sisällä voimme välittää informaatiota vain visuaalisesti, mutta ruutujen välissä ei tarvita mitään aisteistamme, silloin kaikki aistimme ovat käytössä. (McCloud, 1993, 89.)

Sarjakuvassa täydentäminen tapahtuu ruutujen välissä. Tätä tilaa kutsutaan välipalkiksi meillä Suomessa. Englanniksi sitä kutsutaan nimellä the gutter, joka suoraan suomeksi käännettynä tarkoittaa katuojaa. Välipalkin tyhjässä tilassa mielikuvitus ottaa kaksi erillistä kuvaa ja muuttaa ne yhdeksi ajatukseksi. (McCloud, 1993, 66.) Seuraavassa kuvassa 4. McCloud havainnollistaa eri siirtymät.



Kuva 4. Scott McCloudin kuvitus havainnollistaa erilaiset ruudusta ruutuun siirtymät. (McCloud 1993, 70–73)

McCloud jakaa ruudusta ruutuun siirtymät kuuteen kategoriaan (vrt. kuva 3). Näistä ensimmäinen on hetkestä hetkeen siirtymä (*moment to moment*), joka vaatii kaikista vähiten täydentämistä. Seuraava siirtymä, esittää yhden kohteen etenemistä toiminnasta toimintaan (*action to action*). Kolmas tyyppi vie lukijan kohteesta kohteeseen pysyen yhden kohtauksen tai ajatuksen puitteissa (*subject to subject*). Neljäs on kohtauksesta kohtaukseen siirtymä (*scene to scene*), joka kuljettaa lukijaa huomattavia välimatkoja ajassa ja paikassa. Viides siirtymä on näkökulmasta näkökulmaan (*aspect to aspect*), tämä tyyppi jättää ajan suurimmaksi osaksi huomiotta ja esittää paikan, ajatuksen tai tunnelman eri näkökulmista. Voidaan sanoa että se esittää tilanteen vaeltavan katseen kautta. Viimeinen eli kuudes siirtymä on siirtymä ilman seuraussuhdetta (*non sequitur*), joka ei tarjoa mitään loogista suhdetta ruutujen välillä. McCloud toteaa, että ihminen pyrkii löytämään merkitystä tai yhdistävää tekijää mitä ristiriitaisimmista yhdistelmistä, jolloin on mahdotonta tehdä täysin erillään olevia ruutujen sarjoja.

Tällaiset siirtymät eivät käy järkeen millään perinteisellä tavalla, mutta jonkinlainen suhde lukijalle kehittyy väistämättä. Tehdessämme kahden tai useamman kuvan sarjan, annamme kuville yhden yhteisen ylitsekäyvän identiteetin ja pakotamme lukijan käsittelemään niitä kokonaisuutena. (McCloud 1993, 70–73.)

4.3 Liike ruudun sisällä

Liikkeen luonteesta kertoo eniten liikkeen kohde. Siksi aloitan tämän luvun kertomalla kehonkielestä ja siitä miten vahva keino se on tuottamaan mielikuvan liikkeestä ja tunteista, jotka vahvistavat lukijan immersion kokemusta tarinoissa. Termi immersio on kuvainnollinen ilmaisu, jota on käytetty paljon puhuttaessa esimerkiksi videopeleistä. Pelien yhteydessä termi viittaa virtuaalitodellisuuteen ”uppoamista” (engl. to immerse.) Termillä viitataan pelaajan kokemukseen syventyä peliin niin, että hänen keskittymisensä on kokonaan pelissä, eikä hän silloin tiedosta pelin ulkopuolista maailmaa. Tässä opinnäytetyön kontekstissa immersio tarkoittaa yleisemmällä tasolla tarinoihin uppoamista. Etenen tästä seuraavassa kahdessa alaluvussa kartoittamalla kahta muuta visuaalista keinoa: vauhtiviivoja ja liike-epäterävyyttä liikkeen kuvaajina.

Kommunikaatioteknologian kehitys on luonut kuvien universaalin kielen, joka pohjautuu meidän jaettuihin yleisiin kokemuksiin. Symboleiden toisteisuus, joista myöhemmin kehittyi kirjaimet, teki niistä koodin, jotka pohjautuvat muistamiselle joka taas mahdollisti merkityksen purkamisen. Eisner mainitsee, että kaikkein tunnetuin esimerkki tästä taitaa olla egyptiläiset hieroglyfit. (Eisner 2008, 103.)

Siinä missä olemme oppineet tiettyjen symbolien merkityksen yksinkertaisesta hymiöstä abstrakteihin kirjaimiin asti, on kokemustemme pohjalta muistiimme jäänyt ei-verbaalinen sanasto kehonkielestä. Olemme siis tallentaneet mieleemme ihmisen tunteiden aikaansaamat eleet ja asennot. Toisin kuin ruutu sarjakuvan työkaluna ei kehonkieltä ole tietenkään luotu sarjakuvaa varten. Tämän liikesanaston taiteilija tallentaa muistiinsa omien havaintojensa pohjalta. Hyvin tehty kuva voi saada aikaan sen, että tunnistamme tunteen, jota kuva

esittää, kuten voimme nähdä kuvasta 5. Taito kuvata tunteita kehonkielen kautta muodostuu ensiarvoisen tärkeäksi osaksi sarjakuvataiteilijan osaamista. Se on taito, jolla mitataan tekijän kykyä esittää ideansa. (Eisner 2008, 103.)



Kuva 5. Ruutu Blacksad-nimisestä sarjakuvasta, jossa hahmojen tunnetilat ovat hyvin luettavissa asennoista ja ilmeistä. (Juan Díaz Canales & Juanjo Guarnido 2000)

Toisin kuin liikkuvassa kuvassa tekijän täytyy valita vain yksi asento satojen eleeseen kuuluvien liikkeiden joukosta. Valitun asennon täytyy kuvata vivahteita, tukea dialogia ja viedä tarinaa ja viestiä eteenpäin. Se kuinka liioiteltu tai hienovarainen liike on, riippuu genrestä ja tyylistä, joka on erilainen kullakin taiteilijalla. Näiden eri tapojen suosio vaihtelee kausittain, muotiin ja pois muodista. (Eisner 2008, 104–106.)

Hahmon liikeradasta on tyypillistä poimia aina kyseessä olevan liikkeen ääri-asennot, jotta liikkeen tuntu korostuisi. Samoin kuin animaatiossa saatetaan korostaa liikesarjan ääriasentoja. Poiketen sarjakuvasta myös välivaiheet tuodaan animaatiossa näkyväksi. Joitakin animaation keinoja voidaan soveltaa staattiseen kuvaan, jotta saadaan aikaan liikkeen tuntu.

Yksi tällainen on vastaliike, jolla saadaan aikaan massan ja sitä kautta painon tuntua liikkuvaan objektiin. Henkilön kävellessä paino siirtyy alas saaden vaatteet ja hiukset nousemaan ylöspäin liikkeen voimasta. (Williams 2001, 156.)

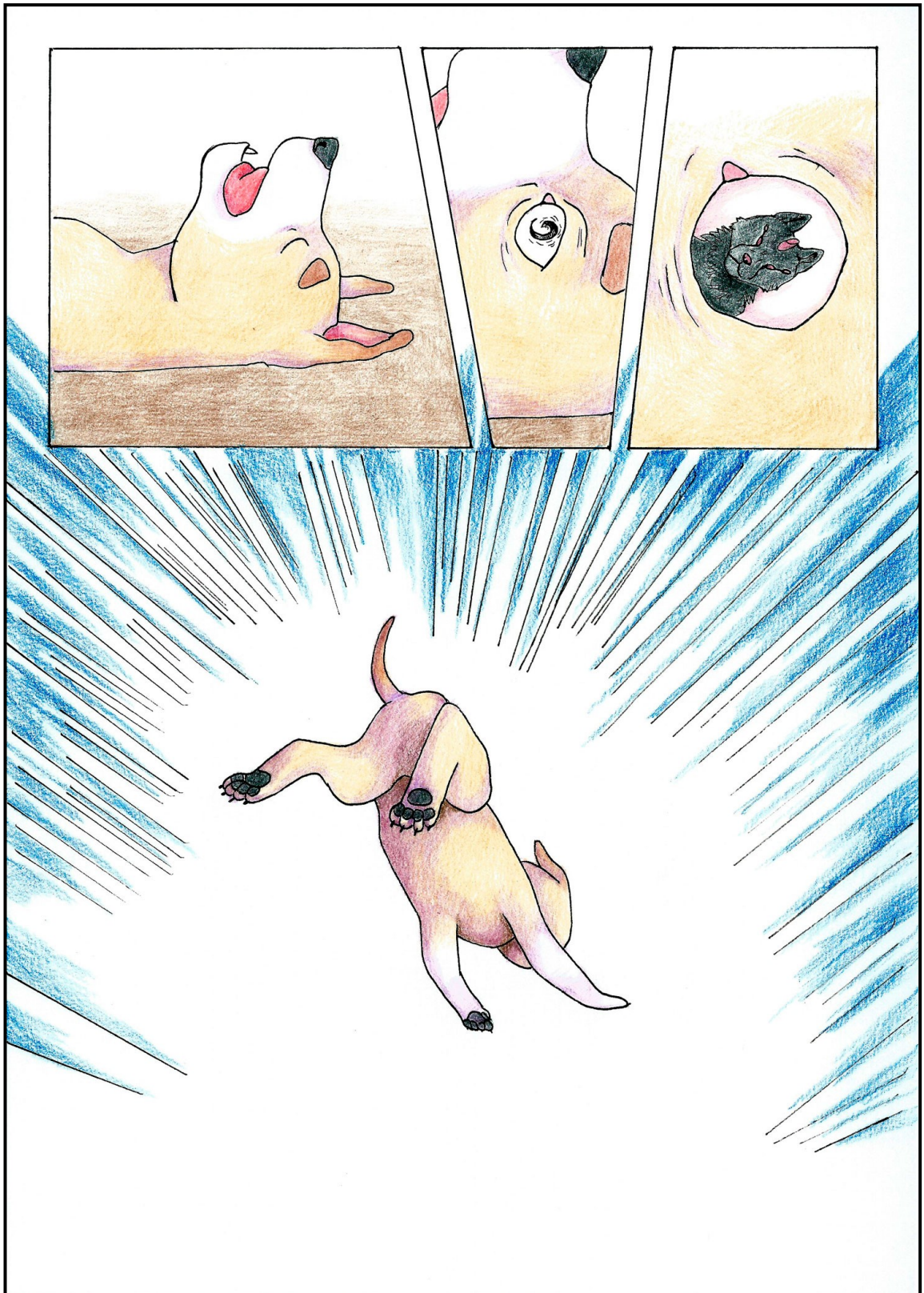
4.3.1 Vauhtiviivat

Vauhtiviivat ovat yksi yleisimmin käytetty visuaalinen efekti liikkeen kuvaamiseen sarjakuvissa. Vauhtiviivat ovat abstrakteja viivoja, joilla pyritään havainnollistamaan liikkeen eteneminen yhdestä pisteestä toiseen. Viivat piirretään liikkuvan elementin taakse liikkeen suunnan mukaiseksi. Aluksi vauhtiviivat olivat sotkuisia ja kuten McCloud(1993, 111) kirjassaan toteaa: ”epätoivoisia yrityksiä esittää liikkuvien objektien reittejä tilassa.”

Kuten monessa muussakin asiassa vauhtiviivojen käyttö kehittyi, jolloin niistä tuli hienostuneempia ja tyylitellympiä. Liikkeen pituuteen ja intensiteettiin pyritään vaikuttamaan viivojen pituudella, määrällä, tiheydellä ja paksuudella. Pidemmällä viivalla luodaan mielikuva pidemmästä matkasta ja viivojen paksuudella ja tiheydellä pyritään lisäämään liikkeeseen vauhdin tuntua. Marek Mettälän opinnäytetyön mukaan liike vaikuttaa sitä nopeammalta, mitä paksumpia viivat ovat ja mitä tiheämmin niitä on, mutta voi olla, etteivät kaikki lukijat koe sitä samalla tavalla.

Vauhtiviivoilla on kyky kuvata toimintaa dramaattisesti. Yksi tapa hyödyntää niitä on piirtää tausta sekä liikkuva kohde selkeällä tyyllillä ja piirtää liikkeen reitti niiden päälle. Toinen mahdollisuus on käyttää lisätehosteena moninkertaistettuja kuvia, jolloin liikkuva hahmo näkyy samaan aikaan eri kohdissa liikeraansa. (McCloud 1993, 112.)

Sarjakuvasivulla, joka näkyy edempänä olevassa kuvassa 6, olen käyttänyt ainoastaan vauhtiviivoja korostetusti ja jättänyt taustan muutoin kuvittamatta. Tarkoituksena oli saada lukija osallistumaan enemmän olemalla itse osa liikettä. Kyseinen esimerkki on tarinan kannalta erityinen. Se kuvaa päähenkilön, koiranpentu Edin siirtymää todellisuudesta täysin toisenlaiseen unimaailmaan.



Kuva 6. Sivu 18 omasta Kesyttämätön-sarjakuvastani, jossa kokeilin ensimmäisen kerran vauhtiviivoja liikkeentunnon aikaansaamiseksi.

Tapa käyttää vauhtiviivoja on toki vaihdellut kulttuurista ja genrestä riippuen. Eurooppalaisessa sarjakuvassa vauhtiviivoja käytetään hillitysti vain yhtä tai muutamaa lyhyttä viivaa hyödyntäen. Amerikkalaisissa toiminnantäyteisissä sarjakuvissa käytetään runsaasti vauhtiviivoja, kun taas japanilainen manga tunnetaan äärimmäisestä vauhtiviivojen käytöstä. Mangassa vauhtiviivojen käyttö voi olla niin ylivoimaista, että koko kuvan tausta peittyy hahmon vauhtiviivoin. (Mettälä 2017, 11.)

4.3.2 Liike-epäterävyys

Japanin sarjakuvakulttuuri omaksui toisenlaisen liikkeen käsitteen: liike-epäterävyyden käytön. Tekniikka sai innoituksensa valokuvauksen puolelta. Kameran sulkimen ollessa liian hidas tallentaakseen liikkuvan kohteen tarkasti, syntyy mielenkiintoinen epäselvä vaikutelma. Kameran ollessa paikallaan liikkuva kohde muuttuu epäselväksi. Jos taas kamera liikkuu liikkuvan kohteen mukana, niin vastaavasti ympäristö muuttuu epäteräväksi.

Japanilaiset piirtäjät alkoivat 1960-luvun lopulta lähtien istuttaa lukijansa ajajan paikalle. McCloud nimittää tätä subjektiiviseksi liikkeeksi. Kyseinen tekniikka toimii sen oletuksen varassa, että jos liikkuvan kohteen katsominen saa lukijan osallistumaan, niin tuona kohteena olemisen saisi osallistumaan vielä enemmän. Amerikassa osa piirtäjistä alkoi 1980-luvun puolivälistä lähtien omaksua tehosteen omiin töihinsä, mutta vasta 1990-luvun alussa siitä on tullut melko yleinen. (McCloud 1993, 113–114.)

Liike-epäterävyyttä voidaan luoda sekä perinteisillä että digitaalisilla työvälineillä. Entinen Metropolian graafisen suunnittelun opiskelija Marek Mettälä kertoo opinnäytetyössään (2017), että perinteinen tapa on piirtää liikkuvan kohteen ääriviivat liikkeen mukaisesti kulkevilla vauhtiviivoilla. Liitettäessä efekti hahmoon syntyy vaikutelma, että kuvan tarkkailupiste on paikoillaan ja hahmo on liikkeessä. Taustaan liitettäessä efekti saa aikaan vaikutelman, jossa kamera seuraa liikkuvaa kohdetta. (Mettälä 2017, 12.)

Mettälä ehdottaa opinnäytetyössään, että liikettä voidaan kuvata myös ilman vauhtiviivoja tai epäterävyyttä. Tällöin luotetaan kuvan dynaamisuuden ja fyysisen tuntuun. Liikettä voidaan imitoida liikkeen synnyttämän vastaliikkeen avulla, joka saa hiukset ja vaatteet liikkumaan ilmavirran mukana. (Mettälä 2017, 30.)

5 Tekstin ja kuvan liitto

Sarjakuvaa luonnehditaan usein kuvan ja sanan hybridiksi. Näiden kahden eri median vuorovaikutuksen tekstilähtöinen analysoiminen on yksi sarjakuvatutkimuksen vankimmista pohjista ja jatkuvasti uusia malleja tuottava asetelma. (Romu 2018, 38.) Seuraavassa alaluvussa tarkastelen aihetta nimenomaan sen kautta, miten kirjallisella aineksella pyritään vaikuttamaan ajankuvaamiseen.

Sarjakuvakerronnassa äänen käsite nivoutuu yhteen erityisesti ajan käsitteen kanssa. Vaikka sarjakuvan kuvitteellinen äänimaisema ei ole suorassa yhteydessä aikaan, on sen merkitys lukijalle suuri tavassa, jolla se ohjaa lukijan ajallista kokemusta. Kerronnan eteneminen on rakenteellisesti lineaarista, mutta sen aika ei kulje lineaarisesti vaan on suhteessa tilaan, kuten luvussa 3 kerrotaan.

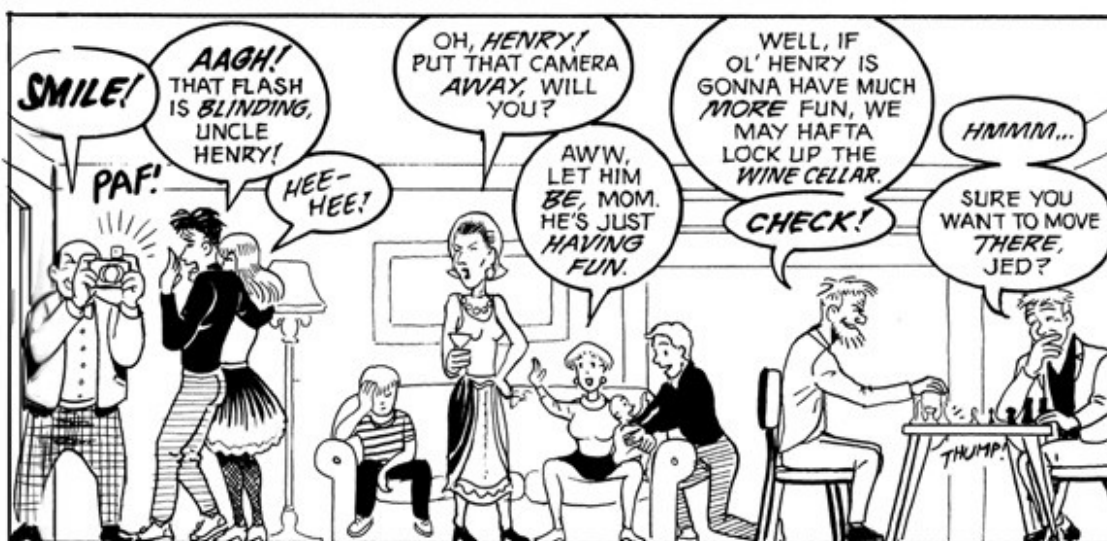
Ajallista kestoja tekstin muodossa määrittelee puhekuplien dialogi, onomatopoeettiset erikoisefektit, joita käsitelen tämän luvun viimeisessä alaluvussa sekä pistetehosteet. Teksti on suuremmassa suhteessa aikaan kuin kuvat, jolloin ajallisen keston vaikutelma on melko ilmeinen. Tästä huolimatta täysin yksiselitteistä vastaavuutta aikaan ei ole.

Tätä vastaavuutta voidaan myös tietoisesti vääristää. Huitula toteaa, että tätä ominaisuutta voidaan pitää sarjakuvan vahvuutena. Nopeisiin liikeratoihin viittaavissa kuvasiirtymissä saattaa dialogi sisältää paljon tekstiä. Tällaisessa tapauksessa dialogin aikaan viittaava äänellinen kesto ei ole suhteessa ruutujen sisältämään kuvalliseen keston. Tämä harvoin häiritsee lukijaa, sillä hän ei

odota realistista ja yksiselitteistä ajan logiikkaa. Sarjakuvassa aika ei kulje lineaarisesti. Tästä huolimatta äänelliset kestot voivat toimia tietyissä tilanteissa tärkeässä roolissa. (Huitula i.a.)

5.1 Tekstin vaikutus kuvallisen kerronnan aikaan

Dialogissa teksti toimii puheen vastineena. Sanoilla on suora yhteys puhuttuun kieleen ja sitä kautta puhekuplissa oleva dialogi viittaa tiettyyn ajalliseen keston. Lukija siis muodostaa käsityksen ajasta sen perusteella, mikä olisi dialogin kesto puhuttuna kielenä todellisessa ajassa. Pysähtynyt kuva, joka ei tapahtumien tai liikkeen avulla viittaa aikaan, saa ajallisen merkityksensä ensisijaisesti dialogin kautta. Tapauksessa jossa kuva viittaa liikkeen kautta lyhyeen ajanjaksoon, joka poikkeaa selvästi dialogin kestosta, määräytyy ajan kesto myös dialogin mukaan. Tällaisessa tapauksessa kuvallisen liikkeen kesto laajenee lukijan mielikuvituksessa kuvallisen informaation ulkopuolelle täydentäen visuaalisen tason tekstin kanssa yhtenäiseksi kokonaisuudeksi. (Huitula i.a.)



Kuva 7. Scott McCloudin kuvitus, jossa yhden ruudun sisällä käydään monta eri dialogia. (McCloud 1993, 95)

Sarjakuvan ajan epälineaarinen ominaisuus lisää tulkinnanvaraisuutta tilanteeseen, jossa yksi kuva sisältää useita eri henkilöiden välisiä vuoropuheluita (ks. kuva 7). Tällöin eri dialogien ja tapahtumien välinen suhde jää ajallisesti määrittelemättömäksi, mikäli niillä ei ole tiivistä suhdetta toisiinsa. Lukija lukee puhe-

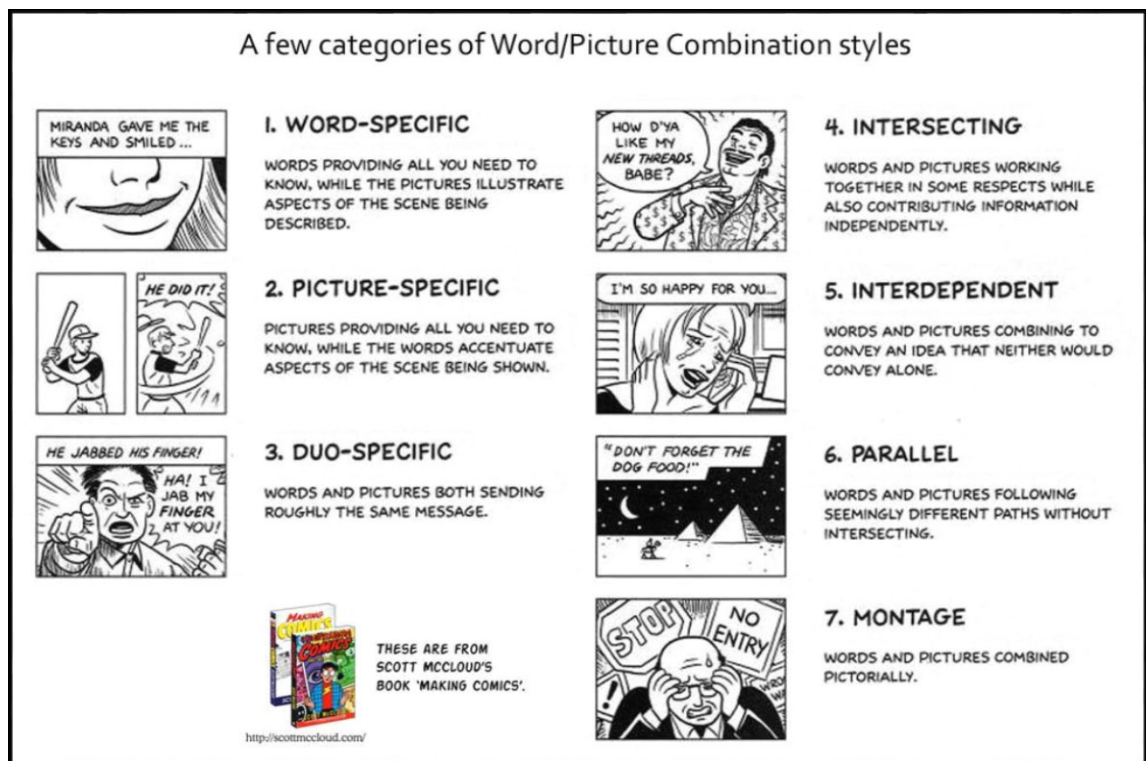
kuplat tietyssä peräkkäisessä järjestyksessä. Pelkän puhekuplien dialogin perusteella syntyy ajallinen vaikutelma dialogien yhteiskeston mukaan. Mutta jos mikään ei määritä puhekuplien ajallista suhdetta toisiinsa, ja jos niiden välillä ei ole mitään syy-seuraussuhdetta, niin koko kuvan sisäinen ajan määritelmä jää täysin tulkinnanvaraiseksi. (Huitula i.a.)

5.2 Tekstin ja kuvan yhdistämisen tavat

Kuvan ja sanan vuorovaikutus ei ajatuksena kerro, millaisia suhteita näiden kahden välillä voi muodostua. Tämän vuoksi erilaiset mallit voivat parhaimmillaan toimia lähtökohtana kuvan ja sanan suhteiden tarkastelulle. Nämä vuorovaikutustyyppisiä luokittelevat mallit eivät kuitenkaan kerro, miten kuva ja sana osallistuvat sarjakuvakerronnan rakentumiseen. Tarkastellaksemme esimerkiksi sarjakuvan kertojan rakentamista, olemusta ja hänen suhdettaan kuvalliseen ja sanalliseen ainekseen, täytyy meidän tarkastella sarjakuvaa narratologisten eli kirjallisuuden käsitteiden kautta. (Romu 2018, 39.)

Tekstiä ja kuvaa voi tunnetusti yhdistää hyvin monella eri tavalla. Sarjakuvallisen kuvan ja sanan vuorovaikutuksen kategorioinnin mahdollisesti pisimmälle on vienyt McCloud, joka jakaa nämä tavat seitsemään eri kategoriaan. (ks. kuva 8) Hän erottaa (1) sanapainoitteiset (word-specific) yhdistelmät, joissa kerronnan sisältö on sanoissa ja kuvat lähinnä kuvittavat tekstiä; (2) kuvapainoitteiset (picture-specific) yhdistelmät, jolloin sisältö on kuvien varassa ja jolloin tekstille jää vain kuvallisen viestin vahvistaminen; (3) kaksinkertaiset (duo-specific) yhdistelmät, jolloin teksti ja kuva välittävät pohjimmiltaan saman viestin. Pysin itse välttämään kaksoiskerrontaa, mutta kuten McCloud toteaa joissakin tilanteissa sen olevan perusteltua. Hän antaa esimerkin tilanteesta, jossa halutaan varmistaa viestin perille meno mahdollisimman selkeästi, kuten liikenneopasteissa ja varoituksissa; (4) täydentävät (intersecting) yhdistelmät, joissa sanat voimistavat tai selventävät kuvaa tai toisinpäin. Tällaisessa yhdistelmässä kumpikin media täydentää toisiaan antamalla jotain lisätietoa, jota kumpikaan ei yksin antaisi. (5) Toisistaan riippuvat (interdependent) yhdistelmät, joissa kuva ja sana välittävät yhdessä ajatuksen, jota kumpikaan ei pystyisi välittämään yksinään;

(6) rinnakkaiset (parallel) yhdistelmät, joissa kuvat ja sanat seuraavat näennäisesti omaa polkuaan eivätkä kohtaa; (7) montaasit (montage) on tapa käyttää tekstiä osana kuvan kuvallista ilmaisua ikään kuin graafisena elementtinä. Tästä hyvä esimerkki on liikenteessä olevat varoituskyttilit. (Herkman 1996, 83; McCloud 1993, 130.)



Kuva 8. Scott McCloudin kuvitus havainnollistaa eri tavat yhdistää tekstiä ja kuvaa. (McCloud 1993, 130.)

Näistä ensimmäinen mahdollistaa tarinan tiivistämisen, jo muutamalla sanalla pystytään tiivistämään pitkiä ajanjaksoja ja tietoa. Tämä on erittäin hyödyllistä, kun kerrotaan lyhyitä tarinoita tai sarjakuvan täytyy mahtua tarkasti ennalta soveltuihin mittoihin kuten lehtien sarjakuvissa. Ei ole väliä, kuinka iso tapahtuma on kyseessä, niin sanat voivat sen tiivistää. Tekijän tehtäväksi siis jää päättää, kuinka paljon hän haluaa näyttää lukijalle ja kuinka paljon jättää lukijan kuviteltavaksi. Toinen etu antaa tekstille päävastuu tarinan kuljettamisessa on se, että se mahdollistaa vapaamman kuvien käytön. Kun kaikki on kerrottu, sanoilla voi

kuvien suhteen mennä moneen eri suuntaan, esimerkiksi kuvia voi käyttää kuvaamaan tekstiä hyvinkin suorasti tai valita vain yhden aspektin, kuten kertojan kertomaan tarinaa lukijalle. (McCloud 2006, 131–133.)

Kuvien ja sanojen rinnakkain käyttämisellä, jossa ne eivät suoranaisesti kohtaa toisiaan voidaan luoda useampia kerronnan tasoja, jotka voivat myöhemmin tarinan edetessä kohdata. Tätä voidaan käyttää pehmentämään ruutujen välistä siirtymää. (McCloud 2006, 138.) Tekstillä voidaan tehdä isoista vaihdoista ymmärrettäviä ja antaa tarkempaa tietoa siitä, kuinka paljon aikaa on tapahtumien välillä kulunut. Yksi paljon käytetty tapa on merkitä ruudun yläreunaan päiväys. Tapaa käytetään erityisesti historiallisissa sarjoissa.

On myös muita tapoja jäsentää kuvan ja tekstin yhdistämistä kuin McCloudin tekemä jako seitsemään kategoriaan. Olen poiminut tähän Juha Herkmannin kirjasta ”Ruutujen välistä” kaksi pelkistetympää tapaa jäsenellä kuvan ja tekstin yhdistämistä. Haluan tällä osoittaa, että ei ole välttämättä mielekästä juuttua liiaksi vain yhteen tapaan jäsenellä asioita. Kategorioiden tarkoitus on auttaa hahmottamaan, miten paljon tekijällä on käytössään erilaisia mahdollisuuksia ja mitkä niiden erilaiset vahvuudet ovat. Näin tekijän on helpompaa valita juuri hänen työhönsä sopivat keinot.

Myös Herkmanin mielestä McCloudin tekemä jako auttaa ajattelemaan kuvan ja sanan vuorovaikutustapausten ja mahdollisuuksien lukuisuutta tai jopa rajattomuutta. Herkman nostaa McCloudin kategorisoinnin pohjalta vastakysymyksiä ja omia pohdintojaan, kuinka osaa näistä kategorioista voisi ajatella yhtenäisenä kattokäsitteenä, joka pitää sisällään muita kategorioita. Ensimmäisenä haasteena Herkman nostaa esiin, että monet näistä tyypeistä saattavat sekoittua ja toimia samanaikaisesti. Toisena hän mainitsee, että joissakin tapauksissa voi olla mahdotonta päätellä, onko sana vai kuva yhdistelmän määräävämpi elementti. (Herkman 1996, 84.)

Yksi kattokäsite voisi syntyä kuvan ja sanan toisiaan täydentävyyden ja riippuvaisuuden kategorioista (tyypit 4 ja 5). Niitä voidaan ajatella eräänlaisina yleisinä luonnehdintoina, jotka voivat kuvata muitakin tapoja tuoda kuvaa ja sanaa yhteen. Kuvan ja sanan toisiaan täydentävyys (tyyppi 4) ja toisistaan riippuvuus (tyyppi 5) ovat keskenään päällekkäisiä, sillä toisen esitysmuodon ”selventäminen” ja toisella ”ajatuksen välittäminen” kahden esitysmuodon yhteistoiminnalla eivät sulje toisiaan pois. Herkmannin mukaan voidaan ajatella, että kuvan ja sanan toisistaan riippuvuus ja toisiaan täydentävyys on yleinen sarjakuvallisen esityksen muoto. (Herkman 1996, 84.)

Eryyistapauksia näiden alla ovat selvästi sanapainotteiset, kuvapainotteiset ja disharmoniset yhdistelmät. (tyyppi 6) Tapausta, jossa kuvaelementti ei toisi mitään uutta informaatiota sanaelementtiin verrattuna tai päinvastoin on vaikea kuvitella. Herkman toteaa, että selvästi sanapainotteista tai kuvapainotteista kerrontaa voisi mahdollisesti ajatella jonkinlaisina sarjakuvallisen esityksen ääripäinä. (Herkman 1996, 84–85.)

Herkman käyttää vaihtoehtoisista tavoista esimerkkeinä Jan Baetnasin ja Roland Barthesin esittämiä yleisiä malleja kielellisen aineksen ja kuvan välisen kohtaamisen muodoista. Ensimmäisenä hän ottaa tarkastelun alle Baetensin tekemän jaon, jossa teksti ja kuva ovat epäsuorassa vuorovaikutuksessa. Teksti ja kuva tai ikoniset merkit yhdistyvät tilallisella ja ajallisella tasolla, mutta eivät sulaudu. (Herkman 1996, 85) Esimerkki sulautumisesta on kuvakirjainten käyttö, McCloudin tyypeistä 7 eli montaasi. (ks. kuva 9)

Tekstin ja kuvan tilallinen yhteistoiminta perustuu vuorotteluun, jossa sekä kuvalla että tekstillä on oma tehtävänsä. Tätä ohjaa kaksi esittämisen ”tabua” eli kieltoa. Tabuista ensimmäinen määrää kullekin esitysmuodolle kuuluvaa tilaa. Kuva ja sanat eivät saa olla liian kaukaisesti tai löyhästi yhdistettyjä eivätkä toisalta liian päällekkäisesti aseteltuja. Tilallista suhdetta voidaan säädellä puhekuplien sijoituksella tai puhekuplien osoitinten paikalla ja suunnalla. Toisen ta-

bun mukaan kuva ja sana eivät saa olla sisällöltään liian kaukaisesti tai liian läheisesti yhdistettyjä. Kiellon syynä on vaikeasti tulkittava täysi epäjohdonmukaisuus ja toisteisuus eli kaksoiskerronta. (Herkman 1996, 85.)



Kuva 9. Pekka Halosen Akatemian aikaisten opintojeni yhtenä koulutehtävänä oli luoda aakkoset erilaisella tavalla. Kirjaimet ovat sekä merellisiä fantasia-hahmoja että kirjaimia. Lähinnä sarjakuvien otsikoinneissa voidaan käyttää tällaisia kikkoja, mutta vaikealukuisuutensa takia niistä ei sellaiseenaan ole pidemmän tekstin kirjoittamiseen.

Toinen hieman samanlainen tapa kuin edellinen on kategorisoida kuvan ja tekstin suhdetta on Barthesin tekemä. Hän keskittyy kartoittamaan asiaa merkityksenannon tasolla, ei niinkään esityksen tilallisuuden tai ajallisuuden kannalta. Barthes löytää kaksi funktiota verbaalisen viestin suhteessa kuvalliseen viestiin. Nämä ovat ankkurointi ja vuorottelu. (Herkman 1996, 86.)

Luonteeltaan ankkurointi on merkitystä supistava, monimerkillisyyttä rajaava toiminto. Ankkurointi siis on tekstin tapa osoittaa kuvan merkitys ja liittää kuvallinen ja sanallinen sisältö toisiinsa niin, että ne selventävät toisiaan. Ankkuroinnin

tarkoitus on tehdä kuvan tulkinnasta yksiselitteisempi ja näin ohjata lukijaa ymmärtämään haluttu merkitys. Sanojen tarkoitus on rajoittaa liian ”rikkaan” kuvan merkitystä sekä toisaalta luoda ”köyhälle” kuvalle enemmän merkitystä. (Herkman 1996, 86.)

Vuorottelu on tekstin ja kuvan toisiaan täydentämistä, jossa toinen sanoo sen mitä toinen ei. Vuorottelu tarkoittaa samaa kuin McCloudin tyypit 4 ja 5, jossa kuva ja sana luovat yhdessä merkityksen olemalla osa laajempaa kerronnallista kokonaisuutta. Kokonaisuus tapahtuu yleisemmällä rakennetasolla, kuten tarinan juonella. Kysymys on eri esitysmuotojen välisestä vuorovaikutuksesta ja vuorottelusta enemmän kuin jonkin elementin dominoinnista. Kuvan ja sanan suhteen lisäksi sarjakuva toimii myös kuvan ja kuvan sekä tekstin ja tekstin tasolla. (Herkman 1996, 86–87.)

5.3 Puhekupla

Eisnerin mielestä kupla on epätoivon työväline, joka yrittää vangita ja tehdä näkyväksi näkymättömän elementin, äänen. Puhekuplien järjestyksellä, niiden sijainnilla toistensa tai toiminnan suhteen tai suhteessa puhujaan on merkitystä ajan mittaamiseen. Puhekuplat vaativat lukijaa osallistumaan. (Eisner 2008, 24.)

Päävaatimus on se, että kuplat luetaan oikeassa järjestyksessä, jotta tiedetään kuka puhuu ensin. Puhekuplien totuttu lukemisen järjestys on sama kuin tekstillä: länsimaissa vasemmalta oikealta ja ylhäältä alas. (Eisner 2008, 24.) ”Sanat tuovat esiin ajan esittämällä sitä, mikä voi olla olemassa ainoastaan ajassa, ääntä.” (McCloud 1993, 95).

Puhekuplan ensisijaisena tarkoituksena on ilmaista äänen lähde. Ensimmäiset kuplat olivat nauhoja, jotka tulivat puhujien suusta. Myöhemmin puhekuplat eivät olleet enää pelkästään puheen sulkijoita vaan myös niiden muodolla usein on merkitys viestin tulkinnassa. (Eisner 2008, 24.) Pyöreän muotoinen puhekupla on varattu tavalliselle puheelle. Pilvenmuotoinen kupla, jossa pallot

osoittavat kenelle teksti kuuluu, on ajatuskupla. Teräväreunainen kupla taas kuvaa mekaanista ääntä kuten radiota tai puhelinta. Nämä ovat totuttuja tapoja erotella erilaisia ääniä toisistaan. (Eisner 2008, 24–25.)



Kuva 10. Juha Herkmanin kuvitus erityylisten puhekuplien käytöstä (Herkman 1998).

Puhekuplat voivat sisältää myös muuta kuin tekstiä. Sarjakuvan tekijät ovat kehittäneet erilaisia ääniä kuvaavia ikoneita. Ääniefekti yhdistää kuvallisen ja sanallisen ilmaisun graafisessa muodossa. Sarjakuvassa ääniefekti on tapa visualisoida ääni, joka muutoin olisi mahdoton esittää tarpeeksi lyhyesti painetussa muodossa. Seuraavassa aluvuossa tutkailen ääniefektiä ja sen suhdetta ajallisen keston luojana.

5.4 Ääniefekti

Sarjakuvassa äänitehosteina käytetään onomatooppisia ilmauksia, joilla saadaan aikaan illuusio äänestä. Tällaisia ilmauksia ovat esimerkiksi CHRASH, VIUH ja BLAM. Aivan kuten lukija täydentää kuvien väliset tyhjät kohdat toiminnalla, samoin syntyy alitajuinen aistikokemus todellisesta kuullusta äänestä. Ihmisellä on alitajuinen taipumus täydentää aistikokemukset muistiin ja mielleyhtymiin perustuen. (Huitula i.a.) McCloudin mukaan sarjakuva ilmaisee yhden

aistin kautta kaikki viisi aistia, erityisesti ruutujen välissä kaikki ovat käytössä (McCloud 1993, 89). Ääniefektillä voidaan luoda ajallinen viite suhteessa kuvaan. Teksti lisää sarjakuvan kestoa ja määrätyn tekstin lukeminen vaatii tietyn ajan. Myös tekstillä voidaan siis vaikuttaa lukijan kokemaan ajan keston.



Kuva 10. Onomatopoeettisen ilmaisun eri kuvallisuuden asteita (Herkman 1998, 50).

Onomatopoeettisilla ilmauksilla täydennetään kuvallista merkitystä, mutta näillä ilmauksilla voi olla myös ratkaiseva rooli viestin ymmärtämisessä. Huitula antaa hyvän esimerkin tilanteesta jossa sormi painaa nappia ja lukijan on tällöin saatava varmennus siitä, onko sormi todella painanut nappia vai ei. Kyseisellä tilanteella saattaa olla suuri merkitys tarinan jatkon ymmärrettävyyden kannalta. Elokuvan äänisuunnittelun sääntöihin kuuluu pyrkimys välttää kaksoiskerrontaa, jossa ääni vastaa täysin kuvallista informaatiota, koska se ei tuo mitään lisää kuvalliseen informaatioon. Tästä poikkeuksena on äänen tehtävä uskottavuuden luojana ja esineiden karakterisoijana. Pyrkimyksenä on luoda merkityksellinen äänimaisema, jossa kaikki ei-merkitsevät äänet on poistettu. Elokuvilla turvaututaan jatkuvan taustaäänien luomaan tunnelmaan, mutta sarjakuvassa jatkuvaa ääntä kuvaavien ilmaisujen käyttö vie tehoa näiltä ilmauksilta. Tilanteissa, missä kuva jo itsessään antaa kaiken tarvittavan informaation, voidaan äänitehosteet jättää kokonaan pois. Kuvan ollessa yksiselitteinen myöskään ajallista kestoa ei ole tarpeen määrittellä ääniefektin avulla. (Huitula i.a.)

6 Julkaisualustan vaikutus ajan ja liikkeen kuvaamiseen

Mietin pitkään, mille alustalle julkaisisin ”Kesyttämätön” sarjakuvani. Siitä lähti liikkeelle pitkällinen pohdinta digi- ja printtialustan heikkouksista ja vahvuuksista. Sarjakuvani on varsin toiminnantäyteinen, mikä korostuu tarinan edetessä. Halusin etsiä keinoja luoda mahdollisimman vahva liikkeen tuntu kuviin. Tässä luvussa pohdin asioita ja avaan syitä, mikä johti minut valitsemaan juuri ne tavat tehdä ja julkaista sarjakuvaani niin kuin olen valinnut. Tutkailen asiaa käyden läpi tuoko digitaalisen ympäristön mahdollistavat tekniikat, animaatio, ääni tai interaktiivisuus mitään lisää ajan ja liikkeen kuvaamiselle sarjakuvassa ja onko kyseessä silloin enää sarjakuva.

Joskus kahden eri median fuusiosta voi syntyä kokonaan uusi taidemuoto, kuten kävi japanilaisen mangan fuusiotuessa animeksi. Voiko animoitu sarjakuva antaa mitään uutta, jos animaatio tekee saman asian jo paremmin? Entä toimiiko peli vahvemmin kokijalle kuin sarjakuvallinen peli, jossa ei ole enää muuta sarjakuvallista kuin muoto?

Kaikista ilmeisin liikettä ja ajankuvaamista muuttava tekijä digitaalisessa ympäristössä on animaatio, minkä yhdistäminen sarjakuvaan on luonut näiden kahden median fuusion, motion comicin. Elementtiensä puolesta motion comic voi olla tyypillisen sarjakuvan näköistä, mutta etenee pääosin animoituna. Uuden yhdistelmän kokeilu on jakanut mielipiteitä siitä, onko kyseessä enää sarjakuva ja onko uusi tapa vain halpa keino tuottaa animaatiota. (Rantila 2016, 6.)

Sarjakuva eroaa animaatiosta tavalla, jolla se kuvaa aikaa. Katsoja täyttää ruutujen välissä olevan tyhjän tilan, jossa illuusio ajasta syntyy. Sarjakuvan yksi ominaispiirre on, että kaikki hetket ovat yhtä aikaa läsnä, menneisyys, nykyisyys ja tulevaisuus. Lukija voi siis päättää missä järjestyksessä sarjakuvaa lukee ja kuinka paljon käyttää aikaa kuhunkin ruutuun. Liikkuvan kuvan käyttö muuttaa tilanteen toiseksi. Animaatio sitoo katsojansa kokemaan asiat juuri siinä järjes-

tyksessä ja ajassa kuin tekijä on ne halunnut esittää. (McCloud 1993, 104.) Animaation lisääminen sarjakuvaan voi rikkoa immersiota katkaisemalla lukijan vapauden seurata tapahtumia omalla tahdillaan.

Animaatioita voidaan toteuttaa useammalla eri tavalla. Animaatio voi olla hallitsevaa, jolloin tarina etenee pääosin animoituna tai koostua ruutujen sisäisistä animaatioluupeista eli toistuvista animaation pätkistä. Kun animaatio toimii lisänä jonkin sarjakuvaruudun sisällä joko luoppaavina tai kertaluonteisina, niin animaation ei tarvitse piilottaa seuraavaa ruutua tai muulla tavoin estää lukemisen jatkamista.

Aloin tutkimaan, miten muut ovat hyödyntäneet animaatiota sarjakuvassaan. Yksi tällainen sarjakuva on "Thunderpaw". Sen sivut ovat stabiileja ja animaatiot on toteutettu ruutujen sisällä tapahtuviksi toistuviksi animaatioksi. Tarinan kannalta vain merkittävimmät kohtaukset ovat kokonaan animoituja. Ajatus animoidusta sarjakuvasta kiinnosti minua. Aloitettuani lukemaan "Thunderpawta" huomasin, että animaatioiden vilinä sivulla häiritsi lukukokemustani. Tuli tunne että animaatioiden rytmitys yrittää ohjata lukunopeuttani nopeampitempoiseen suuntaan ja näin mukautumaan kyseisten animaatioiden keston mukaisiksi. Kyseistä sarjakuvaa pääsee tarkastelemaan osoitteesta: <http://thunderpaw.co/>

Animaation lisäksi digitaalisten laitteiden näytöt vaikuttavat tapaan, jolla sarjakuvia voidaan lukea. Selaamme sisältöä tyypillisesti ylhäältä alaspäin vierittämällä. Tämän myös sarjakuva on omaksunut käyttöönsä muuttamalla sarjakuvien lukusuuntaa. Tätä uutta tapaa McCloud kutsuu nimellä "infinite canvas", vapaasti suomennettuna loputon kanvaasi. Uusista mahdollisuuksista huolimatta sarjakuvaa jäsennellään edelleen myös näytöillä printiltä perittyjen keinojen avulla uusien vaihtoehtoisten tapojen rinnalla. Nämä uudet tavat eivät tukeudu aiempaan printtijulkaisuun ja sen rajoitukseen vaan avaavat lisää tapoja käyttää tilaa. Näyttöä voidaan ajatella ikään kuin ikkunana, jonka kautta sarjakuvaa tarkastellaan. (McCloud i.a. Chapter five and a half)

Printtisarjakuvassa tekijä joutuu tekemään kompromisseja sisällön asettelun suhteen fyysisen julkaisun rajallisen muodon vuoksi. Tapahtumien rytmittäminen sivuille lisäämällä ja vähentämällä ruutuja, rajoittamalla ruutukokoja, rikkomalla lukemisen sivun vaihdoilla ja harvoin varioimalla ruutujen välistä tilaa siinä pelossa että kallista paperia menee hukkaan. Loputtomalla kankaalla nämä kaikki valinnat voidaan tehdä vain tarinan ehdoilla. (McCloud i.a. The “infinite canvas”) Ruutuvälejä pidentämällä voidaan luoda mielikuva pidemmästä ajankaksosta ja toisin päin käytettynä voidaan saavuttaa päinvastainen tulos. Yleisin ruutujen asettelu on laittaa ruudut yhtenä tasaisena nauhana kulkemaan päällekkäin johtuen tietokoneella totutusta lukusuunnasta. Tätä on tietenkin myös mahdollista rikkoa.

Näyttö mahdollistaa myös puhekuilien vapaamman sijoittelun, kun printin fyysiset rajoitteet eivät enää päde. Puhekuilat voidaan esimerkiksi sijoittaa kokonaan ruudun ulkopuolelle jättäen näin enemmän tilaa hahmojen ja taustojen esittämiselle. Sama periaate selkeydestä tekstin asettelun suhteen kuitenkin pätee niin digi- kuin painetussa sarjakuvassa. Lukijan täytyy vaivatta yhdistää ääni ja äänen lähde.

Omaan sarjakuvaani valitsin perinteisen tavan jäsenellä sivuja loputtoman kanvaasin sijaan. Päädyin ratkaisuun, koska haluan julkaista sarjakuvastani myös painetun version tavoittaakseni myös heidät, jotka eivät lue sarjakuvia näytöltä. Suosin myös itse sarjakuvia lukiessani painotuotetta. Vähentääkseni työn määrää teen sarjakuvan sellaisenaan printtiin sopivaksi säästäten työn määrässä, joka menisi ruutujen uudelleen sovittamiseen digiversiosta printtiin. Toinen asia, joka vaikutti valintaani, olivat värit. Halusin tehdä värityksen puuväreillä, koska pidän niiden elävästä jäljestä, jonka tekniikka mahdollistaa. Minä myös pidän kyseisestä tavasta työskennellä.

Animaation ja loputtoman kanvaasin lisäksi sarjakuvaan voidaan yhdistää interaktiivisuutta, mikä muuttaa tarinan kulkua ja sitä kautta käsitystä ajasta. Idea, että lukija voisi itse vaikuttaa tarinan käännteisiin ja loppuratkaisuun, ei ole uusi. Idea eri medioita yhdistelevästä hypermediasta nousi esiin kirjallisuuden parissa

jo yli sata vuotta sitten. Ensimmäinen käyttöliittymä toimi siten, että aina valintakohdassa lukijalle kerrottiin valinnan yhteydessä, mille sivulle hänen piti siirtyä. Sivulta toiselle näin ollen hypittiin lukijan valintojen perusteella. (Mäkinen 2010)

Samaa kaavaa noudattivat myös ensimmäiset kotikoneille suunnitellut seikkailupelit. Ideaa kokeiltiin sarjakuvissa 1990-luvun taitteessa. Suomessa haarautuvia tarinoita nähtiin Aku Ankan taskukirjan numeroissa 117 ja 128. Näistä ensimmäinen sisältää 38-sivuisen Mikki Hiiri-tarinan ”Vanhan linnan salaisuus”. Toisessa pokkarissa Roope setä ja Kroisos etsivät parituhatta vuotta vanhaa aarretta ja luonnollisesti Aku ja veljenpojat auttavat Roopea. (Mäkinen 2010)

Kaikki mainitut puskevat sarjakuvamediaa uusille vesille ja samalla lisäävät uusia ulottuvuuksia ja muokkaavat työvälineen rakennetta. Loputon kanvaasi poistaa joitakin sarjakuvaprintin rajoitteita muuttamatta kuitenkin sarjakuvan kokonaistunnelmaa radikaalisti. Toisin kuin loputon kanvaasi animoidut ja äänelliset nettisarjakuvat (kuten myös interaktiiviset tai pelisarjakuvat) kallistuvat enemmän muiden medioiden puolelle sovittaakseen omikseen nämä uudenlaiset tekniikat. (Batinić 2017)

En päätenyt lisäämään interaktiivisuutta osaksi omaa sarjakuvaani, vaikka aihe minua aluksi kiinnosti siinä määrin, että tein siitä minipinnäytetyön. Tarkastelin aihetta silloin nimenomaan videopelien kautta. Varsinaisen opinnäytetyöni alussa mainitsen kiinnostuksen kohteideni laaja-alaisuuden ja syyt miksi päädyin valitsemaan sarjakuvan pelien sijaan. Näitä aiheita kartoittaneena olen päätenyt siihen tulokseen, että interaktiivisuus ei toisi sarjakuvaani lukijoille lisäarvoa. Eikä se myöskään tukisi valintaani tehdä sarjakuvastani sellaisenaan sopeva sekä printtiin että nettiin.

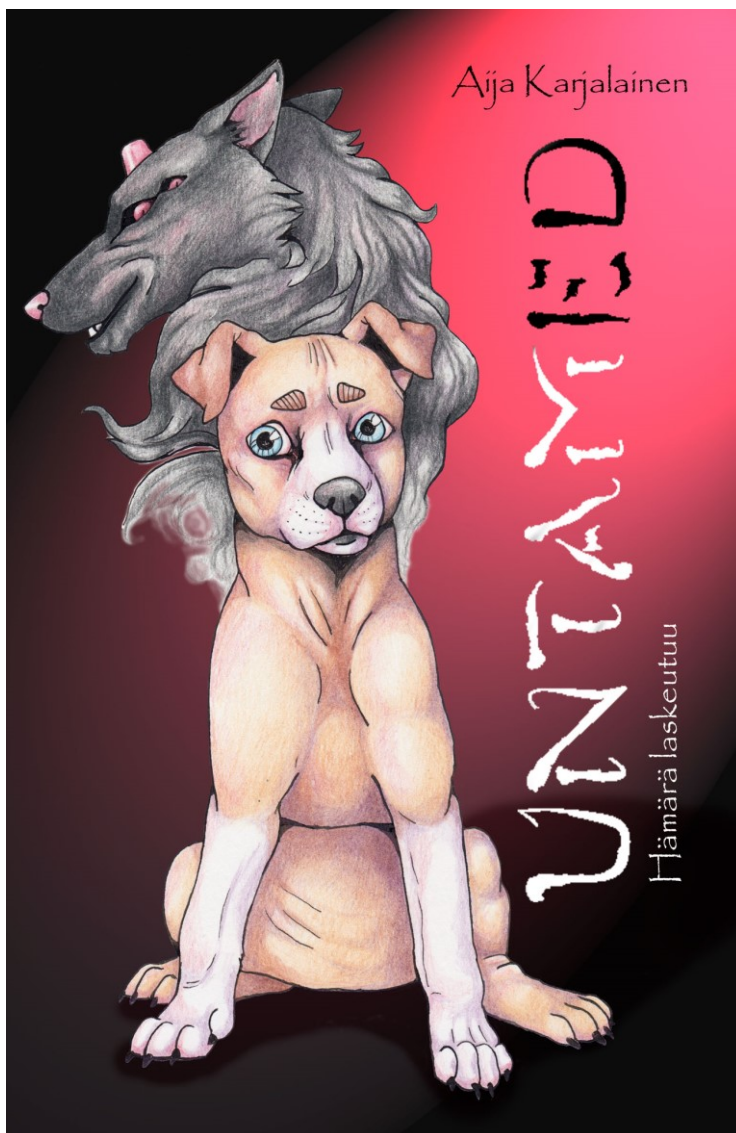
Vaikka digitaalisuuden kehittyminen on mahdollistanut myös sarjakuvan omak-sua toisten medioiden tapoja, ei meidän pidä unohtaa, että sarjakuva on osa kirjallista mediaa. Printin fyysisyys mahdollistaa käsin kosketeltavuuden ja tilan tunnun, joka on hyvin erilainen kuin ruudun kautta näkyvällä kuvalla. Will Eisner

painottaa, että sarjakuva on kirjallinen media, joka kertoo tarinaa kuvien ja tekstien ymmärrettävällä järjestelyllä. Julkaisualustasta huolimatta sarjakuvan olennaiset vaatimukset pysyvät samana. Eisner listaa kyseiset vaatimukset kahteen osaan: kertomukseen ja kompositioon. Kertomus tarkoittaa, että tarinan täytyy pitää kiinni totutuista lukemisen tavoista. Kompositio puolestaan merkitsee, että paneelien ja niiden ryhmittelyn täytyy muodostaa lukijalle ymmärrettävä kokonaisuus.

7 Sarjakuva nimeltä Kesyttämätön, UNTAMED

Kun aloitin 2016 sarjakuvaopinnot Limingan taidekoulussa, tavoitteenani oli myöhemmin julkaista ensimmäinen kokonaan oma sarjakuva-albumi. Tähän lopputyöhön valitsemani ”Kesyttämätön” ilmestyi vain kerran pienlehtenä sisältäen ainoastaan tarinan prologin. Muutamia näitä kahdentoista sivun mittaisia lehtiä oli myynnissä Tampere kuplii -tapahtumassa vuonna 2017. Koulun printerillä tulostamani kuusi kappaletta myytiin kaikki – ja juuri silloin kun en itse sattunut häärailemään esittelytiskin takana. Työn varsinainen toteutus jäi vielä vuosiksi odottelemaan parempia ja väljempia aikoja.

Tilanne on nyt toinen ja koin ilon hetken, kun eräänä huhtikuun päivänä sain ensimmäisen osan viimeisen sivun piirrettyä puhtaaksi. Kaikista sivuista on nyt valmiina tussilla piirretyt versiot. Käytin tässä apuna valopöytää kopioidessani luonnoksen vahvemmalle paperille, joka soveltuu hyvin puuväriyöskentelyyn. Teen luonnokset erillisille papereille kuin lopullisen työn, koska se poistaa aikaa vievän lyijykynäjäljen kumittamisen ja luonnos säilyy tallessa. Mikäli tussilla puhtaaksi piirtämisessä sattuisi enemmän virheitä, on minulla myös keino aloittaa sivu helposti uudestaan. Nostaisin vielä esille hyvänä puolena sen, että luonnosten tullessa edullisemmalle paperille, ei harmita tehdä enemmänkin kokeiluja. Eikä tarvitse sutata paperia siihen kuntoon, ettei siitä enää ihan valkoista saa. Toivoakseni olen tässä kehittynyt vuosien mittaan. Metropolia AMK:n aikana päädyin valitsemaan sarjakuvalleni molemmat niin digin kuin printin alustoiksi, aloittaen julkaisemisen ensin verkkoalustalle.



Kuva 12.

Sarjakuvani ensimmäisen osan kansi. Sympaattisen päähenkilön, faaraokoiran nimi on Edward, mistä tulee lyhenne ED. Lempinimenäkin käytetty ED toistuu myös sarjan englanninkielisessä pääotsikossa.

Itsensä ja ympäristönsä kanssa kamppailevan ja kasvavan Edin takana tässä kannessa näkyvä paha "henki" on nimeltään Leobold.

Päätöstäni puolsi nettisarjakuvien pitkään kasvussa ollut suosio ja halu saada työni laajemmalle yleisölle nähtäväksi. Verkossa on mahdollista löytää isompi lukijakunta, joka parhaassa tapauksessa voisi myöhemmin lisätä myös painetun sarjakuvan kysyntää. Tarkoitus oli lisäksi kartoittaa, kuinka paljon sarjakuvalleni on ylipäätään kysyntää ja kannattaako tästä tehdä vielä lisäosia. Sarjakuvani olen alusta alkaen suunnitellut ja käsikirjoittanut trilogiaksi. Ensimmäisen osan sivujen puhtaaksi piirretyt versiot ovat kaikki jo valmiina ja osa alun sivuista jo täysin väritettyjä. Mutta nettijulkaiseminen on vielä toistaiseksi kuitenkin viivästynyt.

Netissä jakelu on välitöntä, ja netti itsessään toimii mainoskanavana. Myöskään painokuluja ei ole. Painokulujen takia ei tässä vaiheessa tarvitse tehdä kompromisseja värien käytön suhteen. Minulla olisi ollut mahdollisuus hyödyntää verkkojulkaisussa erilaisia animaatioita ja muita efektejä. Mutta mielestäni tämä olisi luonut kuitenkin liian ison eron painetun ja digitaalisen julkaisun välille. Yhtenäisemmän lukukokemuksen lisäksi halusin välttyä ohjailemasta liikaa lukijan omaa lukemisen rytmiä, joka olisi voinut häiritä immersion kokemusta. Huomasin tämän häiritsevän itseäni animoituja sarjakuvia lukiessani.

Tiedostan, että netissä julkaisun helppous on madaltanut kynnystä julkaista omia sarjakuvia, mikä on puolestaan aiheuttanut tarjonnan räjähdysmäisen kasvun. ”Jokaiselle jotain” -periaate tuntuu pätevän, mutta se on tuonut mukanaan uuden haasteen, kuinka erottua tuhansien muiden sarjojen joukosta. En antanut tämän lannistaa, vaan aloin miettimään, miten saisin kohdennettua sarjakuvaani juuri minun kohderyhmälleni, ja miten määrittäisin sen, kenelle tämä olisi ehkä se paras juttu. Pieni ja äänekkäs lukijakunta veisi sarjakuvaa paremmin tunnetuksi kuin liian geneerinen kaikille kaikkea tarjoaminen.

Säästääkseni itseäni sarjakuvan uudelleen sovittamiselta eri alustoille päätin käyttää printtiin sopivaa muotoa, joka toimii sellaisenaan myös netissä. Tästä johtuen käytän sarjakuvassani printtiin sopivia ajan ja liikkeen kuvaamisen keinoja, joita tässä olen tutkinut.

Ruutujen välisistä siirtymistä olen käyttänyt tähän mennessä eniten toiminnasta toimintaan, kohteesta kohteeseen ja kohtauksesta kohtaukseen siirtymiä. McCloudin kirjassa ”Sarjakuva - Näkymätön taide” kirjoittaja havainnollistaa eri ruutusiiirtymien yleisyyttä. Länsimaissa juuri toimintapainotteinen kerrontatapa on vahvasti havaittavissa ja eniten käytettyjä ovat ne samat siirtymät, joita itsekin päädyin suosimaan. Näiden tyyppien valta-asema on helposti selitettävissä, koska ne mahdollistavat tapahtumien kuvaamisen tiiviillä ja siten tehokkaalla tavalla. (McCloud 1993, 74 – 76.)

Vauhtiviivoja olen käyttänyt enimmäkseen maltillisesti luottaen siihen, että yksistään hahmojen asennoilla saan viestittyä liikkeen suunnasta ja olemuksesta tarpeeksi, jotta viesti on selkeä. Vauhtiviivojen käytöllä olen pyrkinyt vahvistamaan voiman ja nopeuden tuntua kuvissa, kun kohtaaminen on sitä kaivannut. Liikeepäterävyyttä on helpompi luoda digitaalisesti, jonka takia tämä on ainakin toislaiseksi jäänyt pois sarjakuvastani. Saatan tehdä jonkun kokeilun sivujen jälkikäsittelyvaiheessa ja päättää vasta silloin, sopiiko se tekniikka tähän työhön.

Hahmojen tilassa tapahtuvan liikkeen lisäksi ajan kulumisen ilmenee kaikkein selvimmin vuodenaikojen luonnollisena vaihtumisena, minkä lisäksi kaikki hahmot vanhenevat tarinan aikana, mikä on varsin epätyypillistä sarjakuvissa. Hahmot eivät yleensä vanhene, vaikka vuodenaajat ja vuodetkin vaihtuisivat. Halusin tehdä yhtenäisen pitkän tarinan, jossa keskityn hahmojen kasvuun tarinan edetessä.

Pyrin tietoisesti välttämään hahmojen tekemistä kuolemattomiksi ja muuttumattomiksi. Pahimmassa tapauksessa hahmot unohtaisivat yhden seikkailun päättyessä koetut tapahtumat. Sitten he siirtyisivät puhtaalta pöydältä seuraavaan kuten monissa Aku Ankoissa on tapana. Minua on aina henkilökohtaisesti vaivannut edistymisen lakaisu maton alle ja siksi pyrin välttämään sitä omassa kerroksessani.

8 Yhteenveto

Tämän opinnäytetyön keskeisiä tavoitteita on ollut selvittää erilaisia sarjakuvan rakentamisen konventioita ja sitä, millä tavoin julkaisualustan valinta voi vaikuttaa näihin. Olen työssäni vertaillut verkko- ja painetun julkaisualustan eroja, vahvuuksia ja rajoitteita, joita ne asettavat sarjakuvan tekijälle.

Yksi työn kantavista teemoista syntyi kiinnostuksestani liikkeen ja ajan kuvaamiseen liikkumattomassa mediassa. Lisäksi halusin tutustua mahdollisuuksiin laa-

jentaa sarjakuvailmaisua yhdistämällä siihen muiden medioiden tekniikoita kuten liikkuvaa kuvaa. Nopeasti huomasin, että asia ei olekaan niin mutkaton kuin aluksi ajattelin.

Koin, että olisi järkevää aloittaa perehdyttämällä lukija ensin lyhyesti sarjakuvaan ilmaisumuotona, jotta käsitellyt asiat aukenisivat paremmin myös aiheeseen perehtymättömille. Aluksi pyrin siis määrittelemään mitä sarjakuva oikeastaan on. Kaikenlaisten määritelmien mielekkyys voidaan toki kyseenalaistaa, mutta sarjakuvan määrittäminen on kuitenkin erityisen tarpeellista silloin kun sitä halutaan vertailla muihin medioihin. Tässä tein sitä vertailua. Täysin yksimielisyyteen sarjakuvan määritelmästä tuskin koskaan päästään ja määrittäminen on muutenkin jatkuva prosessi, johon vaikuttaa sarjakuvien valtava kirjo ja tekniikan luomat uudet mahdollisuudet. Voidaan kuitenkin todeta, että kaikkea sarjakuvaa yhdistää ainakin se, miten ne muodostuvat sarjasta kuvia.

Opitut lukemisen tavat vaikuttavat siihen miten sarjakuvia rakennetaan ja sitä kautta sarjakuvan rytmitykseen ja näin ollen myös ajan ja liikkeen kuvaamiseen. Lyhyesti sanottuna sarjakuvan lukeminen on täydentämistä, jossa lukijan varaan jää ruutujen välisten siirtymien tulkitseminen. Samoin kuin kirjallisuudessa lukija kuvittelee tapahtumat visuaalisesti mielessään ja sarjakuvassa lukija täydentää puuttuvat kohdat.

Sarjakuvassa julkaisualustasta rippumatta toimivat liikkeen ja ajan kuvaajina erilaiset ruudusta ruutuun siirtymät ja efektit, joilla luodaan liikkeen tuntu ruudun sisällä, kuten erilaisten vauhtiviivojen ja valokuvauksen puolelta tullut liike-epäterävyyden käyttö. Liike ja aika ovat painetussa sarjakuvassa aina illuusio. Verkkajulkaisualustalla voidaan liike animoida ja yhdistää mukaan konkreettista ääntä. Painetussa sarjakuvassa ääntä on kuvattu onomatooppisilla ilmauksilla, joilla saadaan aikaan illuusio äänestä. Tallaisia ilmauksia ovat esimerkiksi CHRASH, VIUH ja BLAM. Aivan kuten lukija täydentää kuvien väliset tyhjät kohdat toiminnalla, samoin syntyy myös alitajuinen aistikokemus todellisesta kuulusta äänestä.

Kiinnostukseni hajaantuminen moneen suuntaan on johtanut pitkään mietintään kiinnostavien tekniikoiden yhdistämisestä. Ottaessani selvää sarjakuvan mahdollisuuksista (vrt. luku 6) olen enenevässä määrin tullut siihen tulokseen, että sarjakuva on parempaa sellaisenaan ilman digitaalisen median mahdollistamia efektejä. En kiellä, etteivätkö efektit harkitusti käytettynä voi lisätä sarjakuvan kiinnostavuutta, mutta niillä voi helposti myös huonontaa luettavuutta.

Tutkiessani liikkuvan kuvan yhdistämistä sarjakuvaan (luvussa 4.2 Video ja ääni digitaalisessa sarjakuvassa) olin kiinnostunut lisäämään animoituja elementtejä myös osaksi omaa sarjakuvaani. Pian huomasin, että Kesyttämätön -projektiin näin jälkikäteen animaation lisääminen ei todennäköisesti toisi lisäarvoa. Mielestäni toimivinta saattaisi olla alusta asti suunnitella sarjakuva, joka hyödyntää liikkuvaa kuvaa niin, että se toisi jotain lisää itse tarinalle, eikä olisi vain päälle liimattu koriste.

Tiivistäen muotoilisin mielipiteeni seuraavasti: Minusta liikkuva kuva toimii parhaiten sellaisenaan, kuten interaktiivisuus toimii peleissä. Rajasin omasta projektistani animaation pois niin kuin interaktiivisuudenkin, jonka tutkiminen oli kuitenkin mielekästä. Rajaamisesta huolimatta koen saaneeni aiheista lisää tietoa, jota voin hyödyntää töissäni. Erotuksena on se, että en yhdistäisi kyseisiä tekniikoita sarjakuvan kanssa. Mielekkäämmältä tuntuisi kokeilla esimerkiksi ”visual novellin” eli tarinavetoisen pelin tekemistä tai sitten sukeltaa syvemmälle pelimaailmaan.

Olen syventänyt aikaisempaa tietämystäni ja uskon, että siitä on ollut hyötyä tämän hetkisen projektini kanssa ja jatkossa toivottavasti tukevan työskentelyäni sarjakuvien parissa. Oli myös mielenkiintoista perehtyä interaktiivisuuden tarjoamiin kerronnan mahdollisuuksiin, vaikka en niitä sarjakuvassani hyödyntänyt. Tästä on kuitenkin hyvä pohja jatkaa, mikäli joskus päädyn esimerkiksi tekemään visual novelleja tai muilla tavoin syvennän pelipuolen osaamistani.

Lähteet

Batinić, Josip 2017. Enhanced Webcomics : An Exploration of the Hybrid Form of Comics on the Digital Medium. Pdf. <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/1384> (Viitattu 10.4.2023)

Eisner, Will 2008. Comics and Sequential art. New York: W. W. Norton & Company.

Herkman, Juha 1996. Ruutujen välissä: näkökulmia sarjakuvaan. Tampere: Tampere university press.

Huitula, Kristian Antero i.a. Sarjakuvan suhde ääneen ja multimediaan. Verkkosivu. http://www.huitula.com/sarjakuva_ja_multimedia.htm (viitattu 15.3.2023)

Kontturi, Katja 2014. Don Rosan Disney-sarjakuvat postmodernina fantasiana. Väitöskirja. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/44805> (Viitattu 7.10.2023)

McCloud, Scott 2006. Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels. New York: HarperCollins.

McCloud, Scott i.a. Chapter five and a half. Verkkosivu. <https://www.scottmccloud.com/makingcomics/index.html> (Viitattu 15.3.2023)

McCloud, Scott i.a. The “infinite canvas”. Verkkosivu. <https://www.scottmccloud.com/4-inventions/index.html> (viitattu 15.3.2023)

McCloud, Scott 1993. Sarjakuva - Näkymätön taide. Helsinki: The good fellows KY.

Mettälä Marek 2017. Elävyyden, liikkeen ja dynamiikan kuvaaminen kuvituksessa. Opinnäytetyö. <https://www.theseus.fi/handle/10024/125076> (Viitattu 10.4.2023)

Mäkinen, Reima 2010. Pelattavat sarjakuvat. Verkkosivu. <https://www.kvaak.fi/1407/2010/04/25/pelattavat-sarjakuvat/> (Viitattu 15.3.2023)

Rantila, Rosa, Nina 2017. Kerronnan keinot ajan ja rytmin monipuoliseen esittämiseen sarjakuvassa : Tarkastelussa painettu ja digitaalinen sarjakuva. Opinnäytetyö. <https://www.theseus.fi/handle/10024/127762> (Viitattu 11.4.2023)

Romu, Leena 2018. Liiallisuutta, nurinkääntämistä ja rajojen rikkomista - Kati Kovácsin sarjakuvateokset Vihreä rapsodia, Karuselli ja Kuka pelkää Nenian Ahnavia? kertomuksina ruumiillisuudesta. Väitöskirja. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/104240> (Viitattu 7.4.2023)

Williams, Richard 2001. The animator’s survival kit: a manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Expanded Edition. New York: Faber and Faber, Inc.

Kuvalähteet

Kuva 1. Duchamp <<https://master-lav.com/DUCHAMP-Y-EL-COEFICIENTE-ARTISTICO>>

Kuva 2. Rosa Don 1991. Incident at McDuck Tower. <<https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/>>

Kuva 3. Eisner Will 1974. The Killer <<http://diversionsofthegroovykind.blogspot.com/2018/05/black-and-white-wednesday-killer-by.html>>

Kuva 4. McCloud Scott 1993. 6 Types of Transitions. Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperCollins Publishers, Inc.

Kuva 5. Juan Díaz Canales & Juanjo Guarnido_<<https://ansionnacionn.com/2020/02/21/blacksad-by-juan-diaz-canales-and-juanjo-guarnido/>>

Kuva 6. Karjalainen, Aija 2023. Kesyttämätön, sivu 18.

Kuva 7. McCloud Scott 1993. Text And Timing. Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperCollins Publishers, Inc.

Kuva 8. McCloud Scott 1993. A few categories of Word/Picture Combination styles. Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperCollins Publishers, Inc.

Kuva 9. Karjalainen, Aija 2016. Merelliset fantasiakirjaimet.

Kuva 10. Herkman, Juha 1998. Sarjakuvan mieli ja kieli

Kuva 11. Herkman, Juha 1998. Sarjakuvan mieli ja kieli, sivu 50.

Kuva 12. Karjalainen, Aija 2018. Kesyttämätön kansikuva.