



Ilkka Lassila

## **SARJAKUVAN UUDET MUODOT**

Motion Comic ja Motion Novel



## **SARJAKUVAN UUDET MUODOT**

Motion Comic ja Motion Novel

Ilkka Lassila  
opinnäytetyö  
Kevät 2011  
Viestinnän koulutusohjelma  
Oulun seudun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun seudun ammattikorkeakoulu 2011

Kulttuurialan yksikkö, viestinnän koulutusohjelma, kuvallisen viestinnän ko

---

Tekijä: Ilkka Lassila

Opinnäytetyön nimi: Sarjakuvan uudet muodot – Motion Comic ja Motion Novel

Työn ohjaaja: Heikki Timonen

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2011

Sivumäärä: 30

Sarjakuva on kehittynyt sen ensimmäisestä julkaisusta 1800-luvun lopusta huomasti vuoteen 2011. Tutkielmassa haluan tuoda esille, miten sarjakuva on viimeisen kahdenkymmenen vuoden aikana muuttanut muotoaan printatusta taiteesta digitaaliseen muotoon sekä miten se on löytänyt viimevuosien aikana myös uuden muodon, Motion Comicin, joka on eräänlainen elävä sarjakuva. Pohdin myös tämän uuden tekniikan tulevaisuuden näkymiä sekä ongelmia joita tämä uusi tekniikka joutuu kohtaamaan.

Vaikka sarjakuva löytää edelleen tiensä suuren yleisön sydämiin perinteisten sarjakuvalehtien kautta, on se viimevuosikymmenien aikana joutunut mukautumaan nykyiseen digitaaliseen mediaan ja etsimään sieltä itselleen sopivat julkaisumuodot. Aluksi digitaalinen media ja internet nähtiin sarjakuvalla uudeksi mahdollisuudeksi, mutta kokeilevat sarjakuvamuodot eivät kuitenkaan lyöneet itseään läpi odotetulla tavalla.

2000-luvun alussa isot tuotantoyhtiöt alkoivat käyttää ääntä ja kevyttä animaatiota niiden omissa sarjakuvissa ja näin ollen myydä niitä uutena digitaalisena tuotteena ihmisille. Näin syntyi ensimmäiset Motion Comicit. Vuonna 2009 oululainen tuotantoryhmä vei tämän tekniikan vielä astetta pidemmälle luoden kokonaan alkuperäisen tarinan, jonka toteutukseen he käyttivät hyväkseen valokuvia, 3D:tä ja animaatiota tuodakseen Motion Comicin tekniikan uudelle tasolle.

Uudet sarjakuvan muodot kohtaavat ongelmia, joita siirtyminen digitaaliseen muotoon sekä perinteisten rajojen rikkoontuminen aiheuttavat. Lukemisen nautinto jää puuttumaan eikä pysähtyneen kuvan ja äänen yhdistäminen mielenkiintoiseksi kokonaisuudeksi ole sekään täysin ongelmatonta.

Opinnäytteeni tietoperusta koostuu omasta kokemuksesta Motion Novelin parissa työskentelystä, alan kirjallisuudesta sekä useista eri internetlähteistä, jotka käsittelevät mahdollisimman läheltä tutkielman aiheena olevaa uutta sarjakuvan muotoa sekä sarjakuvan historiaa.

Asiasanat: sarjakuvat, digitaalinen sarjakuva, Motion Comic, Motion Novel

## **ABSTRACT**

Oulu University of Applied Sciences

Degree Programme in Communication, Option of Visual Communication

---

Author: Ilkka Lassila

Title of thesis: New forms of Comics – Motion Comic and Motion Novel

Supervisor: Heikki Timonen

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2011

Number of pages: 30

Comic has developed from its first publication from the end of the nineteenth century to the year 2011. In my thesis I want to bring up how comic has changed its appearance during the last twenty years from printed art to digital outcome. Also how it has found its new form called Motion Comic that is kind of a moving comic. I'm also going to point out the future and problems that this new technique will come across.

Even though Comics still find their way to people's heart by traditional comic books, it has adapted itself to digital media and found new ways to appear over there. At first people saw digital media and internet as a new opportunity for Comics but experimental digital Comics didn't succeed as well as they had planned.

At the beginning of the 21st century big media corporations started to add some motion and sounds to their previously published comics and sold them as a new kind of digital media. This is how Motion Comics were born. In 2009 a group of Finnish students took this technique a bit further. They created an original script and used photography, 3D and animation to bring pictures alive and thus improved the Motion Comic technique.

As Comics transform to digital and its boundaries are broken, will these new digital Comics face some problems. The pleasure of reading and mixing still pictures and sounds to an interesting mixture isn't completely problem free.

My thesis is based on the experience of my work as working with the Motion Novel technique, literature sources of industry and many web sources that include information about Motion Comics and the history of Comics.

Keywords: comics, digital comics, Motion Comic, Motion Novel

# SISÄLLYS

1	JOHDANTO .....	6
2	PERINTEINEN-, DIGITAALINEN-SARJAKUVA JA MOTION COMIC .....	8
2.1	Perinteinen sarjakuva.....	8
2.2	Digitaalinen sarjakuva.....	12
2.3	Motion Comic .....	15
3	MOTION NOVEL .....	18
3.1	Mikä on Motion Novel.....	18
3.2	Tekniikka Motion Novelin takana.....	20
3.3	Motion novelin tulevaisuus ja mahdollisuudet .....	25
4	POHDINTAA .....	27
	LÄHTEET .....	29

# 1 JOHDANTO

Tämän tutkielman tarkoituksena on ensin tutkia sarjakuvan syntyä ja sen kehittymistä hiljalleen kohti nykypäiväistä sarjakuvaa. Samalla tutkielma käsittelee sarjakuvan digitalisoitumista ja sen muodostamia uudenlaisia sarjakuvan muotoja, kuten Motion Comic ja Motion Novel. Pyrin myös kertomaan tutkielmassa uusien sarjakuvamuotojen vaikutusta sarjakuvan tulevaisuuteen ja niiden mahdollisuuksiin niin sarjakuvan perinnön jatkajana, kuin mahdollisuutena uudelle elokuvakerronnalle.

Sarjakuvan juuret voidaan jäljittää pitkälle ihmisten esihistoriaan, mutta varsinainen ensimmäinen nykyaikainen sarjakuva julkaistiin vasta 1800-luvun lopussa. Sarjakuvat olivat aluksi lähinnä humoristisia pilakuvia sanomalehdissä, mutta hiljalleen niiden suosion kasvaessa alkoi sarjakuvien sisältöön ilmestymään vakavampiakin aiheita, kuten politiikka ja väkivalta. Amerikkalaiset supersankarit Teräsmies ja Batman valloittivat lasten ja aikuisten sydämet 1900-luvun puolella välissä sarjakuvalehtien sivuilla. Tästä eteenpäin sarjakuvan vaikutukset alkoivat näkyä myös elokuvissa ja taiteessa.

Digitaalisen aikakauden hiipiessä ihmisten elämään 1980-luvulla merkitsi se myös hiljalleen muutosta perinteiselle sarjakuvalle. 1990-luvulla sarjakuva alkoi siirtyä digitaaliseen muotoon kotitietokoneiden ja tietoverkkojen yleistyessä tavalliselle kaduntallaajalle. Tämän myötä monet sarjakuvataiteilijat joutuivatkin miettimään sarjakuvan tulevaisuutta ja kehittämään sarjakuville uusia muotoja digitaalisessa maailmassa.

Ensimmäiset sarjakuvat digitaalisessa muodossa olivat monesti vain huonoresoluutioisia skannauksia alkuperäisistä sarjakuvista, ja niiden lukemiseen tarkoitetut näytöt jättivät toivomisen varaa paremmasta. Mutta vuosituhannen loppupuolella tietotekniikan parantuessa myös sarjakuvat löysivät itsensä suuremman yleisön tietoon internetin maailmassa.

2000-luvulla sarjakuva löysi vielä uudempia ilmenemismuotoja. Kun verkkosarjakuvat ja interaktiiviset sarjakuvat alkoivat lyödä läpi maailmalla ja animaatiotekniikka oli kaikkien ulottuvilla, ilmeistyivät ensimmäiset Motion Comicit maailmaan. Motion Comicit ovat eräänlainen välimuoto perinteisestä sarjakuvasta ja animaatiosta. Se, missä ne häviävät elokuville realistisuudessa tai sarjakuvallisen fyysisesti luettavana tuotteena, antavat ne uudelle sukupolvelle mahdollisuuden tutustua sarjakuvan maailmaan uudella tavalla.

Viime vuosina on myös nähty Motion Comicin kasvavan uuteen olomuotoon, jota ainakin yksi suomalainen tekijätiimi kutsuu nimellä Motion Novel. Heidän Motion Novel tuotantonsa Dr Professor's Thesis of Evil on vielä hieman elokuvamaisempaan muotoon vietyä Motion Comicia, jonka mahdollisuudet luoda jotain ainutlaatuista ja mullistaa elokuva-alaa jää nähtäväksi, kunnes se valmistuu. Emme vielä tiedä jäävätkö nämä sarjakuvan uudet muodot elämään tulevaisuudessa vai ovatko ne vain nopea tähdenlento sarjakuvan kehityksen rai-teilla.

Valitsin tämän tutkielman aiheeksi, koska opinnäytetyöni produktio-osuutena toimii uudenlainen sarjakuvan muoto Motion Novel, joka on ainakin Suomessa jos ei peräti maailmallakin ensimmäinen laatuaan. Halusin pureutua ajankohtaiseen aiheeseen ja ottaa selvää, mistä Motion Novel on ajansaatossa syntynyt, mitkä ovat sen vahvuudet ja heikkoudet.

## 2 PERINTEINEN-, DIGITAALINEN-SARJAKUVA JA MOTION COMIC

### 2.1 Perinteinen sarjakuva

Hieman humoristisella otteella kirjoitetussa sarjakuvakirjassaan Scott McCloud pohtii, missä vaiheessa joukkoa yksittäisiä kuvia tekstillä tai ilman voidaan määrittellä sarjakuvaksi, ja päätyy sarjakuvan määrittelemisessä seuraavanlaiseen toteamukseen: ”Harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma” (McCloud 1994, 9). Suomalainen sarjakuvatutkija Juha Herkman korostaa taasen sarjakuvan määritelmässä sen kerronnallisuutta, jossa tarinan tai asian esittäminen sarjallisesti kuvien avulla on olennainen asia sarjakuvaa määriteltessä (Herkman 1998, 22).

Vaikka jo kaukaisesta historiasta esikolumbialaisesta kuvakäsikirjoituksesta tai egyptiläisistä seinämaalauksista lähtien voi löytää huomattavia yhteneväisyyksiä nykyaikaisen sarjakuvan määritelmälle (McCloud 1994, 10–15), ovat tutkijat kuitenkin tulleet siihen tulokseen, että ensimmäinen nykyaikainen sarjakuva julkaistiin amerikkalaisessa New York World sanomalehdessä vuonna 1895. Sarjakuvan tekijänä toimi Ohiossa syntynyt Richard F. Outcault ja sarjakuva tunnetaan nimellä Yellow Kid (katso kuva 1) (Wallace 2005, hakupäivä 14.3.2011).





*KUVA 1. Monet tutkijat pitävät vuonna 1895 julkaistua Yellow Kid sarjakuvaa maailman ensimmäisenä laatuaan. (Edwards 1997, hakupäivä 08.04.2011)*

Sarjakuvat kasvattivat hiljalleen suosiotaan kansan keskuudessa ja 1900-luvun puolivälissä kun muunmuassa Tarzan-, Batman- ja Teräsmies -nimiset sarjakuvat näkivät päivänvalon, muuttui niiden muoto vakavammin otettavaksi taiteen muodoksi. Tähän asti sarjakuvat olivat käsitelleet pääasiassa joko humoristia ja kevyitä aiheita, mutta alkoivat hiljalleen käydä läpi teemoja, joka oli suunnattu pääasiassa vanhemmalle yleisölle. Vakavat aiheet kuten seksi, väkivalta ja politiikka (katso kuva 2) alkoivat olla hyvin yleisiä aiheita sarjakuvissa.



*KUVA 2. Sarjakuvat kuten Todd McFarlane kehittämä Spawn ovat hyvä esimerkki siitä, miten sarjakuvien sisältö saattaa olla muutakin, kuin vain lapsille suunnattua viatonta viihdettä (Flash-screen.com 2011, Hakupäivä 08.04.2011).*

Varsinkin Japanissa sarjakuvia ei pidetä ainoastaan lasten viihdykkeenä, vaan niillä on myös suuri suosio vanhempien ihmisten, varsinkin miesten keskuudessa. Japanissa vieraillessa voi hämmästyttää, miten paljon ihmiset lukevat sarjakuvia, ja suosittujen sarjakuvahahmojen kuvia voi nähdä niin suurissa valomainoksissa kuin Tokiolaisen kotiäidin käsilaukussa.



*KUVA 3. Yksi tärkeä osa sarjakuvan kerronnan kannalta on lukijan mielikuvitus, joka täyttää kahden kuvan välisen aikajatkumon ja yhdistää kaksi kuvaa, jotka eivät suoranaisesti liity toisiinsa, yhtenäiseksi tapahtumasarjaksi (Ahat 2008, Hakupäivä 08.04.2011).*

Koska perinteinen sarjakuva on painettu paperille, ovat sen tekijät joutuneet kautta sarjakuvan historian noudattamaan tiettyjä rajoituksia sen tekemisessä. Ruutujen koko ja aukeamittain luettava muoto vaikuttavat siihen, että sarjakuvantekijöiden täytyy sommitella ja miettiä ruutujen sisältö tarkkaan ja tehdä kompromisseja siitä, mitä he pystyvät piirtämään sarjakuvaruudun sisälle (McCloud 2009, hakupäivä 13.4.2011).

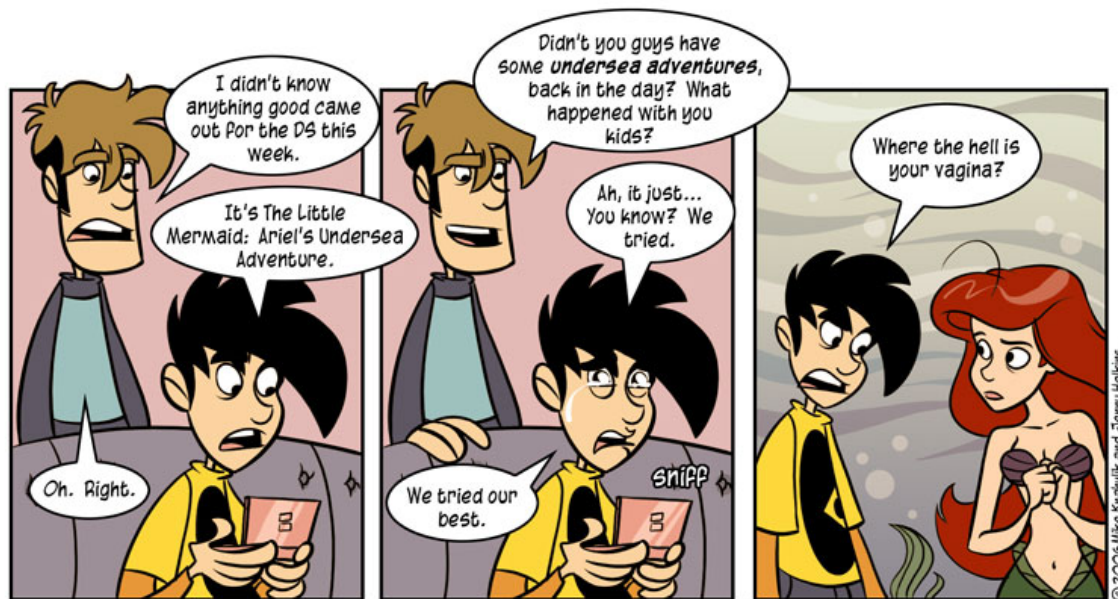
Se tila sarjakuvassa, mikä jää kahden erillisen sarjakuvaruudun väliin, on tärkeää sarjakuvan lukukokemuksen ja kerronnan kannalta (katso kuva 3). Sitä kutsutaan Amerikassa nimellä "Gutter". Tämän tilan kohdalla mielikuvitus yhdistää sitä ympäröivät kaksi kuvaa yhdeksi jatkuvaksi tapahtumaksi. Vaikka lukija ei näe mitä ruutujen välillä tapahtuu, niin mieli tajuaa, että jotain ruutujen välissä

täytyy tapahtua, ja tällöin mielikuvituksemme luo illuusion kuvien jatkuvuudesta (McCloud 2000, 66–67.) Tämä on yksi sarjakuvan lukemisen hienoista puolista, koska se antaa lukijalle mahdollisuuden käyttää runsaasti omaa mielikuvitustaan.

## 2.2 Digitaalinen sarjakuva

Ensimmäiset digitaaliset sarjakuvat ilmestyivät jo 1980-luvulla, mutta sen ajan tietoliikenteen hitauden ja koneiden huonon tehon vuoksi ne eivät saavuttaneet suurta suosiota ihmisten keskuudessa. Sarjakuvien piirtäminen digitaaliseen muotoon oli hidasta ja hankalaa. Monet sen aikaisista sarjakuvista olivatkin yhden kuvan mittaisia. 1990-luvun lopulla koneiden tehot kuitenkin paranivat ja yhä useammat sarjakuvataiteilijat alkoivat käyttää digitaalisissa sarjakuvissa hyväkseen 3d-mallintamista ja efektejä perinteisen kuvan rinnalla. (McCloud 2000, 140.) Ensimmäinen digitaalinen sarjakuva *Shatter* ilmestyi 1985. Sen tekeminen koostui tietokoneella piirretyistä sivuista, jotka sitten tulostettiin ja väritettiin käsin loppuun. Hieman tämän jälkeen ilmeistyi muutamia muita digitaalisia sarjakuvia kuten *Batman: Digital Justice*, jotka käyttivät tekovaiheessa muunmuassa vektorigrafiikkaa (Szadkowski 2000, hakupäivä 08.04.2011)

Verkossa julkaistujen digitaalisten sarjakuvien leviämistä edesauttoivat CompuServerin ja Quantumlinkin kaltaiset varhaiset tietoverkkojärjestelmät, joita käytettiin tiedostojen jakamiseen ennen nykyaikaisen www-selaamisen läpimurtoa vuonna 1993. *Penny Arcade* niminen nettisarjakuva (katso kuva 4) ilmestyi 1998 ja sitä voi pitää yhtenä suosituimmista nettisarjakuvista ja samalla läpimurtona nettisarjakuvien elinkaareissa. *Penny arcade* oli kahden videopeleistä innostuneen ystävän yhteinen sarjakuva, joka ei lyönyt itseään läpi printtimedian kautta, mutta löysi kuitenkin niin tukevan fanipohjan nettisarjakuvana, että lopulta sen tekijät pystyivät lopettamaan päivätyönsä ja tekemään elantonsa pelkäs-tään sarjakuvaa piirtämällä. (Stenman 2006, hakupäivä 08.05.2011)



KUVA 4. Penny Arcade on yksi ensimmäisistä ja edelleenkin suosituimmista nettisarjakuvista (Maciak 2006, Hakupäivä 08.04.2011).

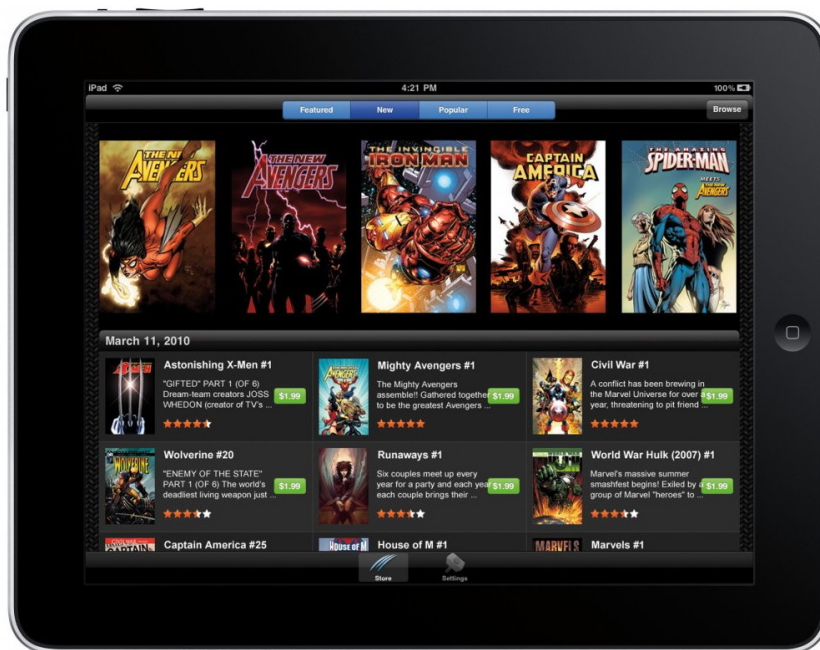
Internetissä julkaistavien digitaalisten sarjakuvien suosio on kasvanut 2000-luvulla nopeaa tahtia. Sen suosion kasvun voi helposti ymmärtää toteuttamisen ja julkaisemisen helppouden takia. Helpommillaan digitaalisen sarjakuvan voi piirtää käsin ja sen jälkeen skannata valmis tuotos digitaaliseen muotoon. Nykyään myös piirtopöydät ovat hinnoiltaan sen verran huokeita että sarjakuvan piirtäminen suoraan digitaaliseen muotoon sen avulla on mahdollista pienellä budjetilla.

Koska internetissä julkaistavaan digitaaliseen sarjakuvaan ei tarvitse kustantajaa tai julkaisijaa, ei tekijän tarvitse vaivata päätään sensuroinnilla tai sillä onko sarjakuvassa kaupallisesti tarpeeksi myyvää sisältöä. Nettisarjakuvat myös harvemmin on piirretty tarkoituksena tienata rahaa, joten tekijän on mahdollista rajata sarjakuvan aihepiiri hyvinkin marginaalisesti ja näin houkutella lukijoiksi vain sarjakuvan aihepiiristä kiinnostuneita ihmisiä. Joissain harvoissa tapauksissa nettisarjakuva voi saada niin paljon lukijoita sivuilleen, että tekijän on mahdollista tienata rahaa esimerkiksi mainosten avulla kotisivuilla.



Digitaalisessa muodossa oleva sarjakuva on mahdollista piirtää niin, että sitä voi selata tietokoneen näytöllä joka suuntaan, eikä sivumäärä tai ruutujen koko ole rajoittamassa sen sisältöä. (McCloud 2000. 222). Tämä johti alkuvaiheessa jonkin verran erilaisiin kokeiluihin kehittää sarjakuvaa uudelle asteelle digitaalisessa muodossa, mutta innostus tähän uuteen tekniikkaan hiipui kuitenkin yllättävän nopeasti (McCloud 2009, hakupäivä 08.05.2011.)

Suurin osa nettisarjakuvista julkaistaankin nykyään ihan perinteistä strippiformaattia hyväksikäyttäen. Tämä mahdollistaa myös sen, että alun perin digitaalisessa muodossa julkaistu sarjakuva voidaan myöhemmin painattaa paperisessä muodossa. Perinteinen sarjakuvaformaatti digitaalisissa sarjakuvissa myös edesauttaa sen julkaisemista erilaisissa mobiililaitteissa, kuten älypuhelimissa tai kämmentietokoneissa (katso kuva 5).



*KUVA 5. Nykyään sarjakuvia on helppo lukea erinlaisten mobiililaitteiden, kuten Applen iPadin avulla. Sarjakuvien lukemiseen on myös yleensä oma ohjelma, joka helpottaa lukemista (Sorrel 2010, Hakupäivä 08.04.2011).*

## 2.3 Motion Comic

Perinteinen sarjakuva on elänyt vahvana jo ikuisuuksia, eikä sen suosio näytä vieläkään hiipuvan, vaikka digitaalitekniikan mahdollistamat uudistukset ovatkin siirtäneet paljon uusia faneja pois perinteisen printtisarjakuvan ääreltä. Digitaaliset sarjakuvat eivät kuitenkaan lyöneet itseään läpi suunnitellulla tavalla, ja kokeilevat interaktiiviset sarjakuvat jäivät vain pienen porukan kokeiluksi. Nettisarjakuva pysytteli turvallisesti vanhassa printtiajoilta tutussa formaatissaan, mutta hiljalleen alkoi pinnan alla kuitenkin kyteä uusi muoto sarjakuvalle.

Motion Comicin syntymiseen voidaan pitää yhtenä syynä mobiililaitteiden, kuten älypuhelimien ja taskutietokoneiden yleistymistä arkikäytössä. Kun ihmisillä oli laitteet, joihin pystyttiin sisällyttävään älyttömiä määriä tietoa ja viihdykkeitä syntyi markkinarako uudelle mediasisällölle. Tässä vaiheessa isot yhtiöt ymmärsivät tuoda markkinoille sisällön, jossa yhdistettiin vanha tunnettu sarjakuva ja siihen lisätty animaatio sekä ääninäyttely joita sitten myytiin isojen elokuvien sivutuotteena internetissä kuluttajille uutena tuotteena. (Long 2008, hakupäivä 08.05.2011.)

Vuonna 2005 Yhdysvaltalainen Lions Gate julkaisi oman sarjakuvansa *Saw: Rebirth* (katso kuva 6) digitaalisessa muodossa, mutta oli lisännyt siihen hieman animaatiota ja ääninäyttelyä. Tämä erosi aikaisemmin julkaistuista digitaalisista sarjakuvista siinä, ettei kyseessä ei ollut interaktiivinen sarjakuva, jossa lukija olisi itse voinut määrätä lukutahdin, vaan sarjakuva oli enemmänkin elokuvamainen. Tätä voidaan pitää ensimmäisenä Motion Comicina, joka julkaistiin, vaikkakin tekniikan nimitys tuli käyttöön vasta Warner Brosin julkaistua muutamaa tunnetun sarjakuvan internetissä käyttäen samaa tekniikkaa sekä käyttäen niistä nimitystä Motion Comic. Nykyään jättiyhtiö Marvel tuottaa ainakin kolmea Motion Comicia jotka päivittyvät nettiversioina yhtiön omilla sivuilla, ja on tehnyt sitä jo muutaman vuoden ajan (Draper Carlson 2009, 08.05.2011).

Ensimmäiset Motion Comiciksi laskettavat tuotannot olivat hyvin pitkälle vain digitaaliseen muotoon muutettuja vanhoja sarjakuvia, joiden elävöittämiseksi lisättiin hieman animointia ruutujen sisälle sekä ääninäyttelyä. Ne muistuttivat hieman 1960-luvulla Marvelin tekemiä animaatioita heidän omista sarjakuvistaan (Draper Carlson 2009, 08.05.2011).

Sarjakuvan animoinnin mukana tulee myös ongelmia. Yksi keskeisimmistä ongelmista liittyy äänen ja kuvan yhteistyöhön. Siinä, missä printtisarjakuvissa lukija itse määrää sarjakuvan lukutahdin, saattaa Motion Comiceissa katsoja turhaantua, kun kohtaukset ovat joko liian ripeätahtisia tai sitten pitkät dialogit saattavat tuntua puuduttavilta. Jotkin Motion Comicit käyttävät myös yhtä aikaa puhekuplia ja kerrontaa, joka ainakin itsessäni aiheuttaa samankaltaista turhautumista kuin katsoisin elokuvaa, jossa on suomenkielinen puhe ja tekstitys.

Vahvimmillaan Motion Comic on juuri niin sanottuna digitaalisena sarjakuvana 2000-luvun ihmisille. Koska nykypäivänä ihmiset ovat niin tottuneita käyttämään mobiililaitteita ja tietokoneita kaiken informaation ja viihteen kuluttamiseen, on Motion Comic luonnollinen jatkumo sarjakuvalla kehittyä kohti nykyaikaa. Siinä missä alkuaikojen kokeellisissa digitaalisissa sarjakuvissa lukijan keskittyminen saattoi herpaantua, kun sarjakuvan selaaminen ja eteenpäin vieminen saattoi olla liian monimutkaista ja sekavaa, tarjoaa Motion Comic helpon ja nopean tien tutustua sarjakuvan maailmaan.





*KUVA 6. Saw: rebirth oli yksi ensimmäisistä Motion Comiceista. Se käytti hyväkseen ruutujen animointia mutta myös puhekuplia ja ääntä (<http://rebirth.saw2.com/> 2011, Hakupäivä 08.04.2011)*

Motion Comiceja on kuitenkin arvosteltu niiden mielikuvituksen puutteesta ja köykäisyydestä sekä on pohdittu, tarjoavatko ne lukijoille mitään uutta verrattuna perinteiseen printtisarjakuvaan tai animaatioelokuvaan. On myös nostettu esiin kysymys, että jos sarjakuvaruutuun lisätään köykäistä animaatiota ja ääninäyttelyä, voidaanko sitä enää kutsua sarjakuvaksi. Onko kyseessä vain halpamainen tapa lypsää rahaa vanhasta sarjakuvasta halvoilla tuotantomenetelmillä? (Draper Carlson 2009, hakupäivä 08.05.2011.)

## 3 MOTION NOVEL

### 3.1 Mikä on Motion Novel

Viime vuosien aikana on alkanut ilmestyä uusia Motion Comicin muotoja, joita on kutsuttu muutamalla eri nimellä, kuten esimerkiksi illustrated film. Nämä eroavat pääasiassa perinteisestä Motion Comicista siinä, etteivät ne pohjautu mihinkään aikaisemmin julkaistuun materiaaliin vaan ovat täysin itsenäisiä tuotoksia käsikirjoituksesta kuvittamisen kautta valmiiksi tuotteeksi. Useimmat näistä Motion Comicin muodoista käyttävät kuitenkin perustekniikkana sarjakuvamaista ulkonäköä sekä animaatiokeinoja, jotka ovat tuttuja jo ensimmäisistä Motion Comiceista.

Vuonna 2009 Suomessa alettiin tehdä tiedettävästi ensimmäinen maailmassa laatuaan oleva Motion Comicia pohjanaan käyttävä lyhytelokuvaprojekti Dr Professor's Thesis of Evil. Erona aikaisempiin Motion Comic –projekteihin on se, että tämä on ensimmäinen jossa käytettiin hyväksi niin valokuvia, 3d:tä kuin perinteistä sarjakuvasta tuttua grafiikkaa (katso kuva 7). Näistä elementeistä kasattua kokonaisuutta piti alkaa kutsua jollain muulla nimellä kuin Motion Comic, sillä se sisälsi niin paljon uutta tekniikkaa, jota ei ollut käytetty hyväksi aikaisemmin Motion Comicin teossa. Pohdiskelun jälkeen tekniikkaa päätettiin alkaa kutsumaan nimellä Motion Novel.



*KUVA 7. Oululainen Dr Professor's Thesis of Evil on maailman ensimmäinen Motion Novel (Laatio & Vidgren 2011, Hakupäivä 08.04.2011).*

Motion Novel nimi ei rajoita tuotantoa pelkästään sanaan ”Comic”. Motion Novel termissä käytettävä novel-sana antaa mahdollisuuden käsittää enemmän elementtejä myös muualta taiteen ja grafiikan saralta, eikä Motion Novelin tarvitse pohjautua sarjakuvatyylliseen kerrontaan eikä edes välttämättä sisältää sarjakuvista tuttuja tehokeinoja kuten Motion Comiceissa. Tekijät itse kuvaavat Motion Novellin olevan tekniikka, joka ”yhdistää valokuvaa, tietokonegrafiikkaa, animaatiota ja ääntä aivan uudennlaiseksi tarinankerrontatavaksi” (Vidgren & Laatio 2011, hakupäivä 05.08.2011.)

Se, mikä erottaa Motion Novelin itse Motion Comicista, on sen mahdollisuus luoda uudenlainen elokuvakerronnan tyyli, joka kerrontatyyliiltään ja tunnelmaltaan vastaa enemmän perinteistä sarjakuvaa, kuin animaatiota, mutta näyttää silti paikatellen yhtä realistiselta kuin videokameralla kuvatut elokuvat. Siinä missä Motion Comic yleensä pohjautuu puhtaasti piirrettyyn sarjakuvaan, voi

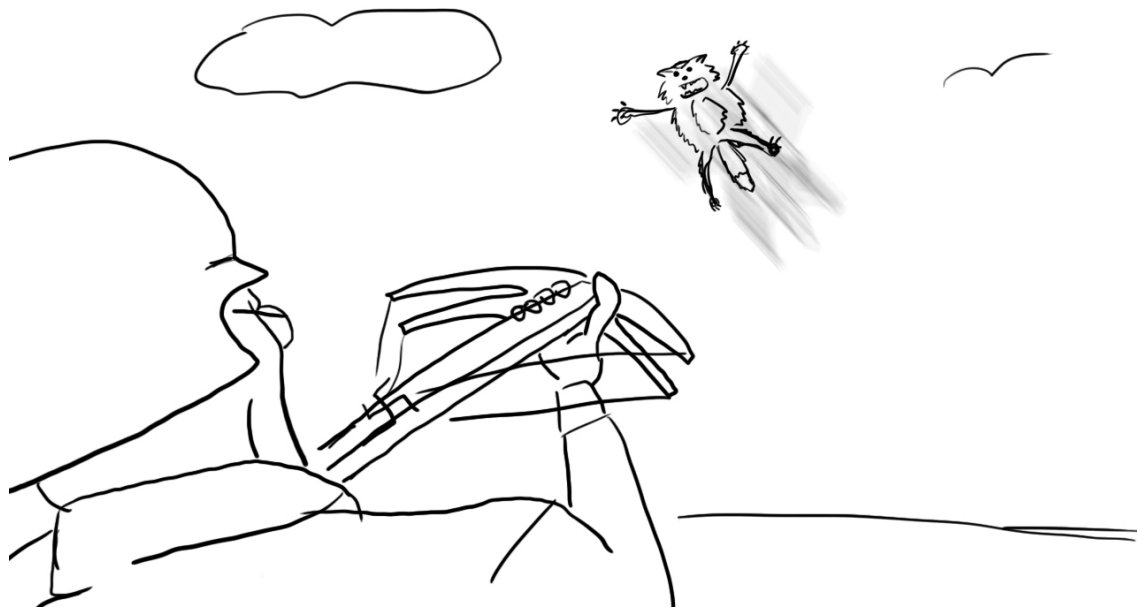
Motion Novel käyttää hyväkseen sarjakuvista tuttua pysähtyttä tilaa, mutta samalla pitää pääasiallisen ulkoasun hyvin realistisena.

Motion Novel eroaa myös siinä, että se on käsikirjoituksesta (katso kuva 8) lähtien suunniteltu tätä tekniikkaa varten, eikä näin ollen tarvitse tuotannon loppuvaiheessa tehdä juurikaan kompromisseja lopputuloksen suhteen, sillä kaikki materiaali, jota tuotantoa varten on tuotettu soveltuu lopulliseen tarkoitukseen. Motion Comiceissa monesti ongelmana on ollut se, että sarjakuvaruudut ovat saattaneet olla tylsiä kerronnan kannalta, vaikka niihin olisikin lisätty animaatiota ja ääntä, mutta Motion Novelin tapauksessa tämä on yritetty eliminoida pois jo tuotannon alkuvaiheessa

### **3.2 Tekniikka Motion Novelin takana**

Motion Novel käyttää hyväkseen uusia teknologian mahdollistamia tekniikoita, kun sitä työstetään. Siinä missä perinteinen Motion Comic näyttää hyvin pitkälle sarjakuvalta, jossa ruudut ovat animoituja ja siihen on lisätty hieman musiikkia, hakee Motion Novel itselleen enemmän realistisempaa ulkoasua sekä pyrkii kuvakerronnassa hieman siistimpään tyyliin.

Tärkeänä tuotantovaiheena Motion Novelissa on sen käsikirjoitus. Koska sarjakuvatyyllisessä kerronnassa tärkeää ruudun sisällä oleva pysähtynyt tila, on käsikirjoituksessa mietittävä tarkkaan mitä yksi ”ruutu” sisältää. Elokuvassa pitkän dialogin aikana näyttelijää voidaan kuvata monta minuuttia yhtäjaksoisesti ilman että katsojan mielenkiinto herpaantuu, mutta kukaan ei jaksaa katsoa pysähtyneitä kasvoja edes minuuttia, vaikka ääninäyttely olisi kuinka hienoa. Tämän takia käsikirjoituksessa on pyrittävä minimoimaan liian pitkät puheet ja keskittyä kertomaan asia eteenpäin enemmän visuaalisin keinoin.



*KUVA 8. Hyvin tehty kuvakäsikirjoitus auttaa varsinaisissa kuvauksissa saamaan kuvattavat henkilöt oikeaan asentoon kohtausta varten.*

Motion Novelin kuvakäsikirjoituksessa on otettava muutama asia huomioon, joita normaalissa kuvakäsikirjoituksessa ei välttämättä tarvitse miettiä niin tarkasti. Pitkien repliikkien aikana on syytä ottaa huomioon, montako erillistä kuvaa sen aikana olisi hyvä näyttää katsojalle, ilman että kohtaus tuntuisi liian pitkästyttävältä. Kuvakäsikirjoituksessa on myös hyvä suunnitella jokainen kuva niin, että kuvissa tulee selväksi, kuka on puhumassa koska suut eivät pysähtyneen kuvan aikana liiku. Tätä asiaa voidaan korostaa joko liikuttamalla henkilöä puheen aikana hieman tai käyttää hyväksi fokusointia, jotta puhuva henkilö nousee kuvasta esille terävämpänä kuin muut henkilöt kohtauksessa.

Kuvakäsikirjoituksessa on myös hyvä miettiä jälkituotannon kannalta, mistä kulmasta henkilöt kuvataan ja miten ne valaistaan, jotta vältyttäisiin tilanteelta, jossa taustalla oleva miljöö ja henkilöahmon valo on ristiriidassa keskenään.

Kohtaukset rakennetaan yleensä hyvin yksinkertaisella periaatteella. Ensin henkilöahmot kuvataan studiossa aikaisemmin tehdyn kuvakäsikirjoituksen mukaisesti. Kuvausten aikana otetaan näyttelijästä muutama erilainen asento ja

ilme jokaista kohtausta varten, mikä helpottaa kohtauksen rakentamista jälkitöiden aikana. Kuvausten jälkeen kuvat syvätään taustasta irti ja muokataan niiden ulkoasua haluttuun muotoon. Esimerkiksi jonkin ruumiinosan muokkaaminen tässä vaiheessa tuotantoa on helpointa.



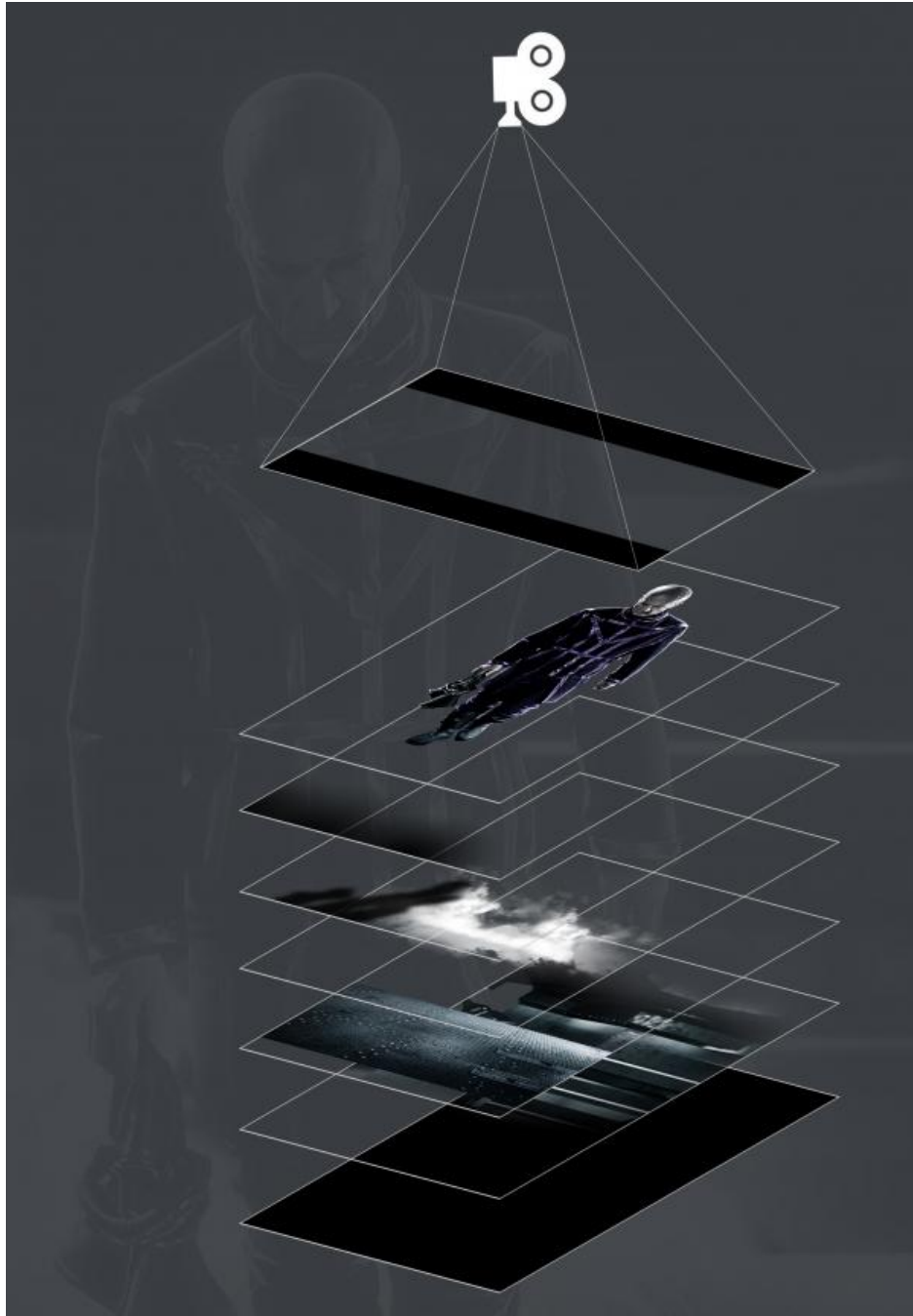
*KUVA 9. Yhdistämällä valokuvaa, 3d –taustoja voidaan luoda realistisen näköisiä tiloja, missä vain mielikuvitus on rajana (Laatio & Vidgren 2011, Hakupäivä 08.04.2011).*

Jälkituotannossa rakennetaan kuvien ympärille käsikirjoitusta vastaavat taustat joko 3d-mallinnuksilla, valokuvilla tai realistisilla piirustuksilla. Ensimmäisiä versioita taustoista aletaan rakentamaan jo kuvakäsikirjoituksen jälkeen ennen kuin ensimmäistäkään kuvaa ollaan kuvattu. Kun kuvien taustat ovat valmiina, voidaan aikaisemmin otetut valokuvat ja taustat yhdistää yhteiseksi kuvaksi. Tässä vaiheessa tärkeässä osassa tuotantoa näyttelee jokin videokompositio-ohjelma kuten Adoben After Effects, jolla kuvat voidaan asetella kohtaukseen eri tasoille, joka mahdollistaa sen, että 2d-kuvat muodostavat illuusion kolmiulotteisesta tahtumasta. Kun kuvat on aseteltu eri tasoihin syvyysuunnassa, voidaan tämän jälkeen kohtauksen tai ”sarjakuvaruudun” sisällä tehdä hyvinkin monimut-

kaisia kamera-ajoja. Tämän jälkeen kohtauksiin voidaan lisätä erikoisefektejä, esimerkiksi hidastuksia, räjähdyksiä ja valoefektejä.

Animoinnin jälkeen kuvat ja kohtaukset siirtyvät äänitysvaiheeseen, jossa näyttelijät herättävät henkilöhahmot eloon. Koska näyttelijöiden suut eivät liiku, on roolihahmojen ääninäyttelyllä merkkittävä osuus elokuvan uskottavuuden kannalta. Myös musiikki ja taustääänet esittävät isoa osaa tuotannossa. Koska liike kohtauksissa on hyvin minimalistista, äänien avulla pystytään luomaan illuusio ajan kulkemisesta eteenpäin ja saamaan kohtauksiin tilantuntua. Esimerkiksi kun kuvassa ei näy muuta kuin henkilön kasvot, mutta taustalla kuuluu oven paukahdus, katsoja tajuaa samaan aikaan tapahtuvan muutakin, kuin pelkkää puhetta.

Äänien merkitys on otettava huomioon jo käsikirjoitusvaiheessa, sillä se vähentää kuvauksissa ja jälkitöissä turhaa työtä, kun monet asiat pystytään ilmaisemaan pelkästään äänen avulla, eikä tarvita turhaan kuvituskuva. Näin ollen tarina pysyy ehjänä, mutta samalla kohtaukset eivät pitkity turhaan.



*KUVA 10. Kuvassa esitetään tekniikka, jota käytetään niin Motion Comicissa kuin Motion Novelissa. Niin sanotun "sarjakuvaruudun" eri elementit laitetaan omille tasoilleen, jonka jälkeen ne liikutetaan syvyyssuunnassa suhteessa kameraan oikeille paikoille, jotta saadaan luotua ehjän näköinen tila-avaruus kohtaukseen (Laatio & Vidgren 2011, Hakupäivä 08.04.2011).*



### 3.3 Motion novelin tulevaisuus ja mahdollisuudet

Motion Novel -tekniikka mahdollistaa hyvinkin realistisen näköisen tuotannon tekemisen ilman suuria budjetteja ja kustantamoita. Koska nyt tehtävä tuotanto Suomessa on lähtenyt käyntiin opiskelijatuotantona ja sen tekijät ovat tehneet töitä palkatta suurimman osan ajasta, eikä tuottaja voi tehdä kovin tarkkoja laskelmia sen budjetin osalta. Työtunteja on kulunut suuri määrä, mutta koska tuotanto on myöskin ensimmäinen laatuaan, ovat tuotannon aikana tekijät itse kehittyneet ja kehittäneet tekniikkaa eteenpäin, samalla ymmärtäen miten asiat olisi voinut tehdä alusta alkaen yksinkertaisemmin ja aikaa säästäen.

Tällä hetkellä Suomessa tehtävä Motion Novel on genressään ensimmäinen maailmalla, joten tulevaisuuden menestys ja vaikutus myöhemmille tuotannoille selviää tarkemmin kunhan se valmistuu. Tulevaisuutta voidaan tarkastella tälle tuotannolle vertaamalla sitä hieman samanhenkiseen pioneirituotantoon Suomesta. Samanlaisella talkoohengellä on tuotettu suomessa *Starwreck: in the pirkinning* scifi-elokuva. Kyseistä elokuvaa kuvattiin seitsemän vuotta olohuoneessa, ja sen on väitetty olevan Suomen katsotuin elokuva kautta aikojen. Elokuva sai niin suurta suosiota, että sen tekijät saivat mahdollisuuden tuottaa uuden elokuvan, johon he saivat isojaakin sponsoreita ja tekijöitä tiimiinsä.

Se, mikä näitä kahta tuotantoa yhdistää, on uusien innokkaiden elokuvatekijöiden päättämätön halu luoda jotain uutta ja ainutlaatuista, vaikka se veisi työntekijöiden kaiken ajan ja tuotantokustannukset pitäisi maksaa pääasiassa omasta pussista. Kenties jos nyt Suomessa tekeillä oleva Thesis of Evil -tuotanto saavat alleen tarpeeksi fanikuntaa ja suosiota maailmanlaajuisesti, saa senkin tekijät tulevaisuudessa mahdollisuuden tuottaa lisää yhtä omaperäistä ja mielenkiintoista taidetta ihmisille.

Vaikka Motion Novelin tekeminen onkin halvempaa kuin normaalin elokuvan tekeminen, on tällä myös varjopuolensa. Siinä missä elokuvatuotannot julkaistaan joko teatterilevitykseen tai suoraan DVD:lle, on epätodennäköistä, että Motion

Novelit ainakaan lähiaikoina nousisivat niin suureen suosioon, että ne löytäisivät tiensä elokuvateattereihin. Ongelmaksi muodostuukin se, miten tuotannot saadaan rahoitettua, jos niille ei löydy tarpeeksi maksajia. Tällä hetkellä julkaisukanavaksi luontevin on internet ja sen kautta tuotteen myyminen erilaisille julkaisualustoille, kuten kämmentietokoneille ja älypuhelimille. Internetin ongelmana on vain monesti ollut se, että ihmiset eivät rupea kovin helposti maksamaan ennestään tuntemattomasta sisällöstä ainakaan kovin suuria määriä rahaa (Taskila 2010, 25–26.)

## 4 POHDINTAA

Sarjakuva on kehittynyt huimasti sen ensimmäisistä julkaisuista 1800-luvulta. Se on siirtynyt sanomalehtien sivuilta itsenäiseksi julkaisuksi ja muuttunut samalla vakavammin otettavaksi taiteen muodoksi. Se on ottanut osakseen kritiikkiä niin siitä, miten se on vain lapsille suunnattua viihdettä, kuin myöskin sen soveltumattomuudesta lapsille sopivaksi viihteeksi johtuen sen joskus hyvinkin rankoista aihealueista. Vaikka sarjakuva pysyikin paperisessa muodossaan hyvin suosittuna lukijoiden keskuudessa, täytyi senkin kokea digitaaliajan muutokset kohdallaan.

Alkuun varsin kömpelöt digitaaliset sarjakuvat löysivät hiljalleen itselleen teknologian kehittyessä oman tiensä, ja alan pioneerit tekivät mitä kummallisempia kokeiluja sarjakuville. Alkuinnostuksen hiivuttua kokeilevat digitaaliset sarjakuvat kuitenkin törmäsivät ongelmaan, jossa lukijalle ennen niin helppo ja turvallinen lukeminen muuttui vaikeaselkoiseksi selaamiseksi ja tuskasteluksi. Sarjakuvan siirtyessä digitaaliseen muotoon katoaa siitä tietty viehätys, jota printatussa mediassa yleensä on. Varsinkin jos sarjakuvan perinteinen ruutujako rikotaan ja sarjakuvaa käsitellään vain yhtenä isona kuvana, jota lukija voi selata, tuhoaa se ainakin osan olennaisesta osasta sarjakuvaa, jossa lukijan oma mielikuva täyttää ruutujen välissä olevan tyhjän tilan.

Motion Comic häviää perinteiselle printtisarjakuvalla myös sen puutteella tuottaa nautintoa, joka muodostuu ihmisen lukiessa tekstiä. Samalla se myöskin kadottaa digitaalisen sarjakuvan mahdollisuuden käyttää hyväksi ääretöntä tilaa luodessaan suuria sarjakuvaruutuja, joita esimerkiksi tietokoneen näytöllä voidaan selata. Vaikka Motion Comicissa äänen ja liikkeen osittainen lisääminen tuo mielenkiintoa kuvaruudulle, tämä jää monesti vain huonoksi yritykseksi imitoida normaalia elokuvaa, joka tekee asian paremmin.

Nämä ongelmat johtuvat yleensä siitä, että Motion Comicit ovat alun perin olleet printtisarjakuvia, jotka on sitten vain muutettu elokuvamaisempaan muotoon. Se, mikä toimi sarjakuvaruutuna, ei välttämättä toimikaan enää kun siihen lisätään hieman animaatiota ja ääntä. Liian pitkät dialogit voivat muodostua katsojan kannalta todella tylsiksi, koska kuvituksena on vain liikkumattomia kasvoja ja turha pomppiminen kuvasta toiseen dialogin aikana voi aiheuttaa levottomuutta kohtauksessa. Motion Novelissa nämä ongelmat on yritetty poistaa sen avulla, että jo käsikirjoitusvaiheessa kaikki kuvat ja repliikit on mietitty niin, että katsojan mielenkiinto pysyy yllä koko elokuvan ajan.

Uudet elokuvantekijät voivat löytää näistä uusista tekniikoista mahdollisuuden tuottaa jotain uutta ja ainutlaatuista elokuvamaailmalle ilman valtavia lavasteita ja tuotantotiimiä. Kenties tulevaisuudessa isommatkin tuotantoyhtiöt innostuvat kulkemaan näiden pioneerien jalanjäljissä tuottamaan tälle uudelle genrelle sen kaipaamaa sisältöä. Se, miten kallis esimerkiksi kokopitkän Motion Novel -elokuvan tekeminen olisi, jää nähtäväksi, sillä tällaista tuotantoa ei ole vielä koskaan tehty.

Tuskin digitaalinen sarjakuva ja sen eri muodot koskaan syrjäyttävät perinteistä sarjakuvaa markkinoilta, mutta on se hyvä kosketuspinta 2000-luvun nuorille sarjakuvan maailmaan. Kenties sarjakuvan tuominen Motion Comicin kautta kännykän tai kämmentietokoneen ruudulle vaivattomasti internetin kautta helpottaa uusia sukupolvia löytämään myös perinteisen sarjakuvan hienouden ja perehtymään sen hienouksiin.

## LÄHTEET

McCloud, Scott 1994. Sarjakuva: näkymätön taide. Helsinki: The good fellows ky.

McCloud, Scott 2000. Reinventing Comics. New York: Perennial.

Herkman, Juha 1998. Sarjakuvan kieli ja mieli. Tampere: Vastapaino.

Mikkonen, Kai 2005. Kuva ja sana. Helsinki: Gaudeamus.

Taskila, Tomi 2010. Nettisarjakuva liiketoimintana. Oulun seudun ammattikorkeakoulu. Viestinnän koulutusohjelma. Opinnäytetyö.

Wallace, Derek 2005. The Yellow Kid. Hakupäivä 08.04.2011, <http://www.virtuemag.org/articles/the-yellow-kid>.

Szadkowski, Joseph 2000. Digital Production Comes of Age in the Comic World. Hakupäivä 08.04.2011 <http://www.awn.com/articles/profiles/digital-production-comes-age-comic-world>.

Stenman, Anna 2006. Sarjakuva uudessa mediassa. Hakupäivä 08.04.2011, [http://www.labelled.net/kadonnutjalokivi/sarjakuva\\_uudessa\\_mediassa.html](http://www.labelled.net/kadonnutjalokivi/sarjakuva_uudessa_mediassa.html).

Long, Geoffrey 2008. Motion Comics. Hakupäivä 08.04.2011, <http://www.guttergeek.com/motioncomics/motioncomics.html>.

Draper, Carlson Johanna 2009. What's the Point of a Motion Comic? Hakupäivä 08.04.2011, <http://comicsworthreading.com/2009/08/23/whats-the-point-of-a-motion-comic/>.

McCloud, Scott 2009. The "Infinite Canvas". Hakupäivä 08.04.2011,  
<http://scottmccloud.com/4-inventions/canvas/index.html>.

McCloud, Scott 2009. Making Comics – Chapter 5 ½. Hakupäivä 08.04.2011,  
[http://www.scottmccloud.com/makingcomics/five\\_half/00.html](http://www.scottmccloud.com/makingcomics/five_half/00.html).

Vidgren, Jukka, Laatio Juuso 2011. Dr. Professors Thesis of Evil. 08.04.2011,  
<http://www.indiegogo.com/Dr-Professors-Thesis-of-Evil>.

Edwards, Rebecca 1997. 1896: Newspaper Wars. Hakupäivä 08.04.2011,  
<http://projects.vassar.edu/1896/nypress.html>.

Flash-screen.com 2011. Spawn Wallpapers. Hakupäivä 08.04.2011,  
[http://www.flash-screen.com/free-wallpaper/free\\_wallpapers,34796/download,1680x1050,Spawn.html](http://www.flash-screen.com/free-wallpaper/free_wallpapers,34796/download,1680x1050,Spawn.html)

Ahatter 2008. The Rhetoric of Comics. Hakupäivä 08.04.2011,  
<http://ahatter.wordpress.com/visual-rhetorics/the-rhetoric-of-comics/>

*(Laatio & Vidgren 2011. Thesis of Evil. Hakupäivä 08.04.2011)*  
<http://www.thesisofevil.com>

<http://rebirth.saw2.com> 2011. SAW – Rebirth Animated Comic. Hakupäivä  
08.04.2011, <http://rebirth.saw2.com/>

Sorrel, Charlie 2010. Shazam! Marvel Comics for iPad. Hakupäivä 08.04.2011,  
<http://www.wired.com/gadgetlab/2010/04/shazam-marvel-comics-for-ipad/>

Maciak, Luke 2006. How do mermaids reproduce? Hakupäivä 08.04.2011,  
[http://www.terminally-incoherent.com/blog/wp-content/uploads/2006/12/penny\\_arcade\\_ariel.jpg](http://www.terminally-incoherent.com/blog/wp-content/uploads/2006/12/penny_arcade_ariel.jpg)