

Tiina Sileoni

# Elokuvasta sarjakuvaksi

Life in a bubble -sarjakuvasovitus

---

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestintä / Graafinen suunnittelu

Opinnäytetyö

16.11.2012

Tekijä(t) Otsikko	Tiina Sileoni Elokuvasta sarjakuvaksi - Life in a bubble -sarjakuvasovitus
Sivumäärä Aika	42 sivua + 11 liitettä 16.11.2012
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestintä
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Juha Pohjola, Graafisen suunnittelun lehtori Pekka Korvenoja, VTM, Elokuvan ja television lehtori
<p>Opinnäytetyössä käsitellään elokuva- ja sarjakuvakerronnan välisiä eroavaisuuksia ja yhteneväisyyksiä sekä niissä käytettäviä teknisiä tehokeinoja. Elokuvan tehokeinoja käsitellään kuvan, äänimaailman ja jälkituotannon toteutusten kautta. Sarjakuvassa ilmaisuvälineet on jaettu kuvaan, tekstiin ja puhekupliin sekä ruutuihin.</p> <p>Tutkimustyötä käytettiin La Belle Verte -nimisestä elokuvasta (1996, Ranska, ohjaaja Coline Serreau) tehdyn sarjakuvasovituksen pohjana. Sarjakuvasovituksessa käytettiin elokuvan alussa olevaa kymmenminuuttista prologia, johon sisältyy monia eri henkilöitä ja dialogia. Dialogia on tiivistetty alkuperäisestä ja sarjakuvan alkuun sekä loppuun on lisätty selventävä runo, mutta muuten juoni seuraa esikuvansa jalanjälkiä. Sarjakuvaa työstäessä on käytetty hyödyksi elokuvamaailmasta tuttuja näkö- ja kuvakulmien, kuvakokojen, kuvarajausten ja valaistuksen varioimista tehokeinoina.</p> <p>Lopuksi saatiin selville, että sarjakuvan ja elokuvan tehokeinot ovat sovitettavissa toisiinsa muutamista eroavaisuuksista huolimatta. Kuvamaailman keinoja hyödynnetään molemmissa medioissa melkein samalla tavalla, kun taas äänimaailma muovautuu sarjakuvissa tekstistä kuvaksi. Elokuvassa katsojan näkymä rajoittuu saman tilan sisäiseksi kuvien virraksi, kun taas sarjakuvan näkymässä on otettava huomioon sekä yksittäinen ruutu, sivu että aukeama. Opinnäytetyön myötä on perehdytty tarkemmin elokuvien ja sarjakuvien tulkinnan taitoon, rikastuttu 19-sivun sarjakuvasovituksella sekä saatu laajempi tehokeinojen kokoelma tulevia sarjakuvaprojekteja varten.</p>	
Avainsanat	Sarjakuva, sarjakuvasovitus, graafinen novelli, elokuva



Author(s) Title	Tiina Sileoni From movie to comic - <i>Life in a bubble</i> comic adaption
Number of Pages Date	42 pages + 11 appendices 16 Nov 2012
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic design
Instructor(s)	Juha Pohjola, Senior Lecturer of Graphic Design Pekka Korvenoja, Senior Lecturer of Film and Television
<p>This thesis is about introducing the differences and similarities between movies and comics with their technical effects. The effects of a movie are being introduced by picture, audio environment and post production. The ways of expression in a comic were separated into picture, text (including speech bubbles) and panel.</p> <p>Research was used in making a comic adaption of a movie called <i>La Belle Verte</i> (The Beautiful Green, 1996, France, director Coline Serreau). The comic adaption was made from the first ten minutes of the movie, which included many persons and a dialogue. The dialogue was abbreviated from the original one and an explanatory poem was added at the beginning and the end of the comic. Otherwise the story followed the original script. Different image sizes, croppings, points of view, camera angles and lightings known from the movie world were used in the making of this comic.</p> <p>In conclusion it was found that the effects of movies and comics are cross adaptable even though there are a few differences. Pictorial effects are being used in both mediums almost the same way, as for the audio environment in comics is adapted from text to picture. In a movie the viewers' scene is being cropped into a certain limited space with images streaming inside, as for in a comic one has to notice the individual panel, page and the whole spread.</p> <p>The thesis has been helpful in learning to interpret movies and comics more specifically, gaining a 19 page comic adaption and in having a greater collection of effects for future projects with comics.</p>	
Keywords	Comic, comic adaption, graphic novel, movie

# Sisällysluettelo

<b>1 JOHDANTO</b>	<b>1</b>
<b>2 Keskeiset käsitteet</b>	<b>2</b>
2.1 Kuvamaailman termejä	2
2.2 Elokuvamaailman termejä	2
2.3 Äänimaailman termejä	4
2.4 Sarjakuvamaailman termejä	5
<b>3 Elokuvasta sarjakuvaan</b>	<b>6</b>
3.1 Elokuvan tehokeinot	6
3.1.1 Elävä kuva	8
3.1.2 Äänimaailma	12
3.1.3 Jälkituotanto	12
3.2 Sarjakuvan tehokeinot	16
3.2.1 Sarjallinen kuva	17
3.2.2 Äänen kuva	22
3.2.3 Ruutujen rytmi	23
3.3 Tehokeinojen yhtäläisyydet ja erot	26
<b>4 Lähtökohdat sarjakuvalle</b>	<b>27</b>
4.1 Elokuvan juoni ja miljö	27
4.1.1 Juonelliset ongelmat ja ratkaisut	28
4.1.2 Tekniset ongelmat ja ratkaisut	31
4.2 Elokuvan keinojen soveltaminen	34
4.2.1 Kuvasommittelu ja huomiopisteet	34
4.2.2 Suojaviivasääntö ja roolisuoritukset	35
4.2.3 Muita tehokeinoja	35
<b>5 Yhteenveto</b>	<b>38</b>
<b>LÄHTEET</b>	<b>39</b>
<b>LIITELUETTELO</b>	<b>42</b>

Sarjakuvat voivat kertoa ajasta, kulttuurista, erilaisista henkilöistä ja ilmiöistä tavalla, johon muut mediat eivät erilaisten rajoitteidensa vuoksi yllä. Ne voivat ottaa kantaa asioihin, toimia esimerkkinä, rentouttaa, naurattaa ja ihastuttaa visuaalisuudellaan. Esimerkiksi *Muumit* naivistisesta lähtökohdastaan huolimatta on oiva esimerkki kantaaottavuudestaan. Moraali, ahneus, rikollisuus, mustasukkaisuus, kateus, narsismi ja neuroottisuus henkilöityvät Muumilaakson asukkaiden jokapäiväisessä elämässä. Vaikeat aiheet on käsitelty sarkastisella mutta lempeällä huumorilla karikatyyrimäisten hahmojen kautta, mikä tekee inhimillisistä vioista helpommin lähestyttäviä.

Tämän opinnäytetyön toiminnallinen osuus kattaa sarjakuvakäsikirjoituksen ja sarjakuvan tekoprosessin valmiin tarinan pohjalta. Käytän sarjakuvassani ranskalaisen ohjaajan Coline Serreaun vuonna 1996 valmistunutta elokuvaa, *La Belle Verte*-nimistä kertomusta humanoidin vierailusta Maapallolla. Sarjakuvasovituksessa on käytetty elokuvan alussa olevaa noin kymmenminuuttista prologia, jonka lopussa humanoidi lähtee omalta kotiplaneetaltaan kohti Maapalloa. Tavoitteena on lyhyesti ilmaistuna yhdistää elokuvan tehokeinoja onnistuneesti sarjakuvaan.

Elokvien tehokeinoissa on paljon samankaltaisuuksia sarjakuvien kanssa, joskin sarjakuvissa katse saa viipyillä ruuduissa rajoittamattoman ajan elokuvan edetessä ajallisesti omalla painollaan. Miten elokvien äänimaailma ja sarjakuvien visuaalisesti toteutetut äänet ja teksti vaikuttavat niiden toteuttamiskeinoin? Pureudun tässä opinnäytetyössä tarkemmin elokvien ja sarjakuvien keskeisiin käsitteisiin, eroihin ja samankaltaisuuksiin, sekä niissä usein käytettyihin tekniisiin tehokeinoin. Näiden tutkimusten kautta siirryn puimaan, miten työstää valmiista elokvasta alkuperäistarinaa kunnioittava, mutta tyyliltään omaperäinen sarjakuvasovitus. Kerron tarkemmin juonen lähtökohdista, sen sovittamisesta ja teknisistä ongelmista ja ratkaisusta tarkasteltuani ensin elokvien ja sarjakuvien tehokeinoja.

Uskon, että sarjakuvamainen lähestymistapa voi tehdä aiheesta hiukan helpommin lähestyttävän olemalla kuitenkin uskollinen aatteelleen. Tämä kapitalismia ja kulutusmaniaa kritisoiva sanoma ansaitsee mielestäni enemmän näkyvyyttä länsimaaisessa yksilöä ja kilpailua korostavassa kulttuurissamme. Vieraannuttaminen ajankohtaisista ongelmista sci-fi-ympäristöön vie lukijan matkalle omaan maailmaamme erilaisesta näkökulmasta tarkastellen. Miltä Maapallomme näyttää vierailijan silmissä?

Käyn tässä kappaleessa läpi muutamia yleisiä sarjakuvissa ja elokuvissa käytettyjä termejä, joista itselleni entuudestaan tuttuja olivat lähinnä kuvamaailman ja sarjakuvamaailman termit.

### 2.1 Kuvamaailman termejä

<i>Abstrakti</i>	Käsitteellinen, epäkonkreettinen, ei aineellisesti itsenäisesti olemassa oleva.
<i>Kompositio</i>	Kuvasommittelu; määrää elementtien keskinäiset suhteet
<i>Kultainen leikkaus</i>	Sommittelun perussääntö, matemaattinen, esteettiseksi koettu suhde esiintyy useissa luonnon geometrisissa kuvioissa.

### 2.2 Elokuvamaailman termejä

<i>Huomiopiste</i>	Sommittelun painopiste, joka vangitsee katsojan huomion. Kasvoissa esimerkiksi silmät (Korvenoja 2004, 67).
<i>Skarppaus</i>	Tarkentaminen kohteeseen, fokuksen siirtyminen. Katsojan huomiopiste siirtyy tämän efektin avulla kuvarajauksen sisällä (Korvenoja 2004, 88.)
<i>Polttoväli</i>	Polttopisteen ja kameran linssin keskustan välinen etäisyys, jolla vaikutetaan kuvan tilantuntuun ja perspektiivi-vaikutelmaan (Korvenoja 2004, 91).
<i>Zoomaus</i>	<i>Optinen ajo</i> ; lähentäminen ja loitontaminen.
<i>Triikki</i>	Katsojaa hämäävä tehokeino, hämäyskeino elokuvassa.
<i>Otos</i>	Yhtäjaksoinen ääni- tai kuvatallenne.
<i>Näytös</i>	Oman kokonaisuutensa muodostava, kohtauksista koostuva näytelmän osa.
<i>Genre</i>	Lajityyppi, esimerkiksi kauhu- tai komediaelokuva.

<i>Montaasi, kollaasi</i>	Yhteen leikattujen otosten kokonaisuus vailla reaalista ajallista jatkuvuussuhdetta toisiinsa. Leikkaukset luovat illuusion etenemisestä ja jatkuvuudesta (Kivi & Pirilä 2008, 16, 123.)
<i>Lev Kulosevin efekti</i>	Kulosev todisti leikkauksen ilmaisuvoiman rinnastamalla saman näyttelijän kuvan vuoroin ruumisarkkuun, keittolautaseen ja leikkivään lapseen luoden vuorotellen katsojille mielikuvan surusta, nälästä ja ilosta (Kivi & Pirilä 2008, 123).
<i>Klaffivirhe</i>	Otosten välinen jatkuvuuden illuusio särkyy. Esimerkiksi liian suuri tai pieni kuvakoon muutos, ympäristön tai esiintyjän jatkuvuuden muutos tai optisen kuvanmuodostuksen muutos eli polttovälin vaihtelu. (Kivi & Pirilä 2008, 81, 85-86.)
<i>Siirtymä</i>	Otostilan sisäinen tai otosten välinen ajan tai paikan muutos, vaihto teemasta eli tunnelmasta tai visiosta toiseen (Kivi & Pirilä 2008, 41, 98-99).
<i>Establishing shot</i>	Johdatteleva ja paikallistava avauskuva (Kivi & Pirilä 2008, 126).
<i>Panoraama</i>	Kattava yleiskuva (Kivi & Pirilä 2008, 129).
<i>Mastershot</i>	Toimintakohtauksen kattava pääkuva (Kivi & Pirilä 2008, 128).
<i>Olan yli-kuva</i>	<i>Two shot / OTS / Over the shoulder-kuva</i> ; olan yli kuvatut vastaparikuvat kahdesta henkilöstä, tyypillinen asetelma keskustelutilanteessa (Korvenoja 2004, 46).
<i>Ristikuva</i>	Kohtausten simultaaninen esittäminen, käytetään ajallisessa siirtymässä.
<i>Kamera-ajo</i>	Kuvattava kohde pysyy paikallaan kameran liikkuessa jalustalla, kohde pysyy kuvarajauksen sisällä (Elokuvantaju 2010a).
<i>Raide-ajo</i>	Kohde ja kamera ovat liikkeessä (Elokuvantaju 2010a).

<i>Dolly</i>	Kamera-ajossa käytettävä apulaite, jonka tavoitteena on saada tasainen sivuttais- tai pystyliike. Dollyyn kuuluu yleensä pyörillä kulkeva vaunu, sekä parin metrin rata. (Wikipedia 2012)
<i>Panorointi</i>	Kameran horisontaalinen liike.
<i>Heittopanorointi</i>	<i>Sviippi</i> ; kameran nopea kääntöliike vaakatasossa (Kivi & Pirilä 2008, 126).
<i>Tilttaus</i>	Kameran vertikaalinen liike.
<i>Väriavainnus</i>	<i>Chroma key</i> , on useimmiten sininen (blue screen) tai vihreä (green screen) kangas, jota käytetään videokuvauksessa taustalakanana. Sen avulla taustakuva voidaan luoda uudelleen digitaalisesti.
<i>Suojaviiva</i>	<i>180 asteen sääntö</i> ; kameranäkymän kahden huomiopisteen kautta kulkeva kuvitteellinen rajaviiva, jota kamerat eivät saa ylittää jatkuvuuden säilyttämiseksi. Katseen suunta, toiminta ja liike voivat myös määrittää suojaviivan sijainnin. (Korvenoja 2004, 126.)
<i>Storyboard</i>	Kuvakäsikirjoitus, jossa kuvat piirretään vasemmalle ja teksti seuraa numeroituja kuvia oikealla palstalla. Sisältää usein myös kuvakokojen lyhenteet, kameraliikkeet ja –leikkaukset. (Korvenoja 2004, 159.)

### 2.3 Äänimaailman termejä

<i>Diegeettinen ääni</i>	Kerronnalliseen tilaan liittyvät äänet, joiden lähde näkyy kuvassa (Elokuvantaju 2010b).
<i>Ei-diegeettinen ääni</i>	Kuvan ulkopuolelta tuleva ääni (Elokuvantaju 2010c).
<i>Pistetehosteet</i>	Äänitehoste; yksittäiset äänet, kuten räjähdykset (Elokuvantaju 2010d).
<i>Pohjaäänet</i>	Äänitehoste; atmosfäärit, akustiikka, esimerkiksi viidakon

ambianssi ja tuulen humina, jotka johdattelevat elokuvan tapahtumaympäristöön (Elokuvantaju 2010c).

## 2.4 Sarjakuvamaailman termejä

<i>Sarjakuvastrippi</i>	Useimmiten 2-4 ruudun mittainen lyhytmuotoinen humoristinen sarjakuva, joka voi olla jatkotarina tai yksittäinen kokonaisuus.
<i>Graafinen novelli</i>	Novellimuotoinen, strippiä usein pidempi, monimutkaisempi ja näyttävämpi sarjakuva.
<i>Sarjakuva-albumi</i>	Sarjakuvia sisältävä teos joka koostuu monesta erillisestä sarjakuvasta, joiden ei tarvitse olla jatkoa toisilleen.
<i>Sarjakuvaromaani</i>	Tarinamuotoinen, pituudessaan kaunokirjallisuuden romaania muistuttava sarjakuva.

### 3 Elokvasta sarjakuvaan

Tässä luvussa pureudun tarkemmin elokuvien ja sarjakuvien eroihin ja samankaltaisuuksiin, sekä niissä usein käytettäviin tehokeinoihin. Suurin eroavaisuus elokuvien ja sarjakuvien välillä on mielestäni elokuvan kuvista koostuva jatkuvuus ja sarjakuvan ajallisesti irtonaiset kuvat. Tämä ero on tavallaan molempien medioiden voimavara; elokuvan ajallinen rakenne elävöittää kerronnan ja antaa tarinankerronnan liukua eteenpäin ohjaajan määrittämällä tempolla. Sarjakuvan taika taas perustuu paljolti sen lukijan mielikuvituksen voimaan. Tulkinnan rooli ruutujen välillä on jätetty lukijalle; sarjakuvan liikkeen synty ja äänimaailma sekä hahmojen elastisuus ovat paljolti viestin vastaanottajan ajatusprosessin tuotosta.

#### 3.1 Elokuvan tehokeinot

Elokuva taiteenlajina soveltaa valokuvausta, musiikkia, teatteria ja sarjakuvaa nauhoitettussa muodossa. Siihen pätevät niin kultaisen leikkauksen sääntö kuin musiikin rytmi ja valaistuksen merkitys, näyttelijän roolisuurituksen uskottavuus sekä kerronnan tyyllilajien kirjo kauhusta komiikkaan. Valokuvauksessa ja perinteisessä maalaustaiteessa käytettävät tekniikat, teatterin draamallisuus ja lavasteet sekä musiikin abstraktius nivoutuvat yhteen elokuvan maailmassa.

Taulukko 1. Taiteenalojen esittävyiden tasot (Monaco 2009, tehty sivun 31 taulukon pohjalta).

	Esittävä <-----> Abstrakti					
Tyylilaji	Käytännöllinen	Ympäristö	Kuvallinen	Draamallinen	Kerronnallinen	Musikaalinen
Taiteenlaji	design arkkitehtuuri	kuvanveisto	maalaus piirtäminen grafiikka	näyttämötaide	novelli fiktio dokumentti	runo tanssi musiikki

Taiteenlajit voidaan luokitella muun muassa niiden *esittävyiden* mukaan abstraktia ilmaisua kuvaaviin tasoihin. Elokuva kattaa kaikki taiteen tasot käytännöllisestä ja teknisestä kaikkein tulkinnanvaraisimpaan musiikkiin tasoon (Taulukko 1). Elokuvalle omainen nauhoitettavuus mahdollistaa liikkumavaran käytännön tekniikasta kaikkein abstrakteimpaan muotoon, musiikin ja sanojen visualisoimiseen. (Monaco 2009, 31-32.)



Nykyajan tekniikka filmenteollisuudessa mahdollistaa ajatuksen: jos voit kuvitella sen, voit kuvata sen. Elokuva mediana kehittyä tämän ajatuksen voimin, keksimällä itseään uudelleen. (Monaco 2009, 13.) Nykytekniikan raameissa ja eri taiteenlajeja yhdistelemällä elokuvan mahdollisuuksia rajoittaa vain mielikuvitus. Median rooliksi jää täten idea ja sen välittäminen tekniikan salliessa miltei mahdottomaltakin tuntuvat ajatukset.

Taulukko 2. Elokuvan tehokeinot

	<i><b>Ilmaisuvälineet:</b></i>		
<i><b>Ilmaistava kohde:</b></i>	<b>KUVA</b>	<b>ÄÄNIMAAILMA</b>	<b>JÄLKITUOTANTO</b>
<b>Aika &amp; tila</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Kuvakulmat</li> <li>-Kuvakoko</li> <li>-Rajaaminen</li> <li>-Kompositio</li> <li>-3D-tekniikka</li> <li>-Montaasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Musiikki</li> <li>-Musiikin jatkuvuus kuvaleikkauksissa</li> <li>-Diegeettinen ääni</li> <li>-Ei-diegeettinen ääni</li> <li>-Pistetehosteet</li> <li>-Pohjääänet, atmosfäärit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Leikkaus</li> <li>-Liukumuunnos</li> <li>-Ristikuva</li> <li>-Häivytys</li> <li>-Hidastaminen</li> <li>-Nopeuttaminen</li> <li>-Erikoistehosteet</li> <li>-Blue/green screen</li> </ul>
<b>Liike</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Kamera-ajo</li> <li>-Raideaajo</li> <li>-Panorointi</li> <li>-Skarppaus</li> </ul>		
<b>Dramatiikka</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Kuvakoko</li> <li>-Kuvarajaus</li> <li>-Kuvakulmat</li> <li>-Näkökulma</li> <li>-Taustan ja hahmon välinen suhde</li> <li>-Värimaailma</li> <li>-Valaistus</li> </ul>		

Elokuville käytetään erilaisia teknisiä tehokeinoja luomaan katsojille mielikuvia ajasta ja tilasta, liikkeestä sekä dramatiikasta. Kuvalla, äänimaailmalla ja jälkituotannolla herätetään tarina henkiin: luodaan tunnelmia ja herätetään ajatuksia katsojassa. Viestin välittämisessä käytetään monia työkaluja vaihtelevassa määrin. (Taulukko 2.) Katsojan tulkittavaksi jää juonen välittämisen lisäksi musiikin rooli, kuvarajauksen ulkopuoliset tilat sekä näyttelijöiden roolisuoritus.

### 3.1.1 Elävä kuva

Kuvan perustekijät niin valokuvauksen kuin elokuvankin saralla ovat kuvakoko, kuvan rajausta, kuvakulma, näkökulma, fokus, syvyysvaikutelma, kameran valotusaika ja aukon koko. Elokuvassa kuvat vuorottelevat 24 kertaa sekunnissa luoden illuusion liikkuvasta kuvasta (Monaco 2009, 102). Kameran ilmaisuteknisiin keinoihin kuuluvat polttoväli, kameran etäisyys kohteesta, kuvauskulma ja terävyysalue, jotka ovat riippuvaisia toinen toisistaan. Muun muassa huomiopisteen sijaintia, kuva-alan linjoja ja valo- ja värikenttien suhdetta voidaan muokata edellä mainittujen keinojen avulla. (Korvenoja 2004, 57.) Fokuksen kohteen ja taustan välinen suhde, kuvakoon, polttovälin, perspektiivin ja näkökulman variaatiot vuorottelevat elokuvassa luoden sille rytmin ja vaikutelman ajasta ja tilasta.



Kuva 1. Kuvakoot kansainvälisen kahdeksanportaisen järjestelmän mukaan (Chandler 2012, valokuvattu kuvan 1 pohjalta).

Kuvakoot luokitellaan kahdeksaan portaaseen: yleis-, laaja koko-, koko-, laaja puoli-, puoli-, puolilähi-, lähi-, ja erikoislähikuvaan. Kuvakokojärjestelmä perustuu ihmisen mitasuhteisiin. Edellä on listattuna luokitusten lyhenteet ja englannin kieliset versiot.

1. Yleiskuva YK, Extreme Long Shot ELS

2. Laaja kokokuva LKK, Long Shot LS

3. Kokokuva KK, Full Shot FS

4. Laaja puolikuva LPK, Long Medium Shot LMS

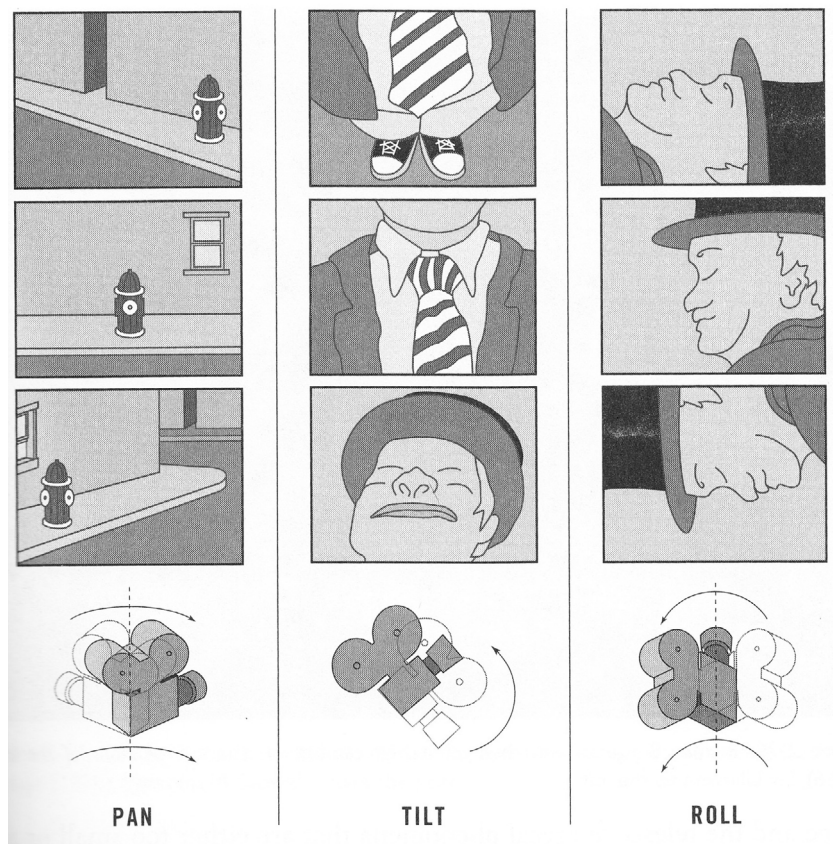
5. Puolikuva PK, Medium Shot MS

6. Puolilähikuva PLK, Medium Close-Up MCU

7. Lähikuva LK, Close-Up CU

8. Erikoislähikuva ELK, Extreme Close-Up ECU

Muista kuin ihmisistä käytetään yleensä vain yleiskuvaa, puolikuvaa ja lähikuvaa, jolloin kuvan raja-alue määritellään tapauskohtaisesti. Joskus käytetään myös yksinkertaisempaa 5-portaista kuvakokojärjestelmää, josta puuttuvat laaja kokokuva, laaja puolikuva ja puolilähikuva. (Elokuvantaju 2010e.) Kuvarajauksessa on hyvä jättää tilaa kontaktisuuntaan. Tehokeinona tyhjää tilaa voidaan käyttää mielikuvien luomisessa; tilaa ajatukselle, vapauden tunteelle. Ahdistuneisuutta tai intiimiyyttä voidaan korostaa tyhjän tilan puutteella. (Korvenoja 2004, 63.)



Kuva 2. Kameran liikkeitä: panorointi, tiltaaminen ja kallistaminen (Monaco 2009, 31).

Tavallisesti panoroinnilla seurataan liikkuvaa kohdetta, kun taas tilttausta käytetään usein kuvaamaan kohtaukseen saapuva henkilö alkaen jalkojen lähikuvasta nousten kasvojen lähikuvaan (Elokuvantaju 2010f). Panorointia voidaan myös käyttää kohtauksessa kohdetta hitaasti etsivänä, johtaen kohteen löydyttyä mahdolliseen kliimaksiin tai anti-kliimaksiin. Kallistamista käytetään harvemmin; sitä voi käyttää tyylikeinona, jännityselementtinä tai näkökulmana, jos haetaan subjektista näkökulmaa esimerkiksi kallistuneesta asennosta heräämiseen. Käsivarakuvaus on myös yksi tyylikeino luoda subjektiivinen, osallistuva ote elokuvaan. (Chandler 2012.) Monet kauhugenren elokuvat ovat hyödyntäneet tätä kikkaa, esimerkiksi *Rec* (Espanja, 2007) ja *The Blair Witch Project* (USA, 1999).

Lähentämällä ja loitontamalla katsojan huomio voidaan kiinnittää joko yksityiskohtiin tai niistä poispäin näyttämällä tila jossa kohde sijaitsee. Niiden avulla voidaan luoda yllätysmomentteja ja joko samaistuttaa katsoja kuvattavaan kohteeseen tai etäännyttää tämä objektiivisen tarkkailijan rooliin. (Chandler 2012.) Skarppaus eli terävöittäminen on myös tehokeino huomion kiinnittämisessä. Sillä voidaan vaihdella fokusta kohtauksen sisällä luoden jännitettä ja dramatiikkaa tilanteisiin ja eri hahmojen välille.

Polttoväliä muuttamalla voidaan vaikuttaa kuvan mittasuhteisiin ja perspektiiviin sekä sitä kautta kokonaistunnelmaan. Laajakulmalla kuvattaessa kameran zoomi on täysin auki eli loitonnettuna kameran polttovälin ollessa lyhyt. Taustaa on tällöin paljon näkyvissä ja terävyysalue syvenee, liikkeen nopeus sekä kuvan perspektiivi ja tilantuntu korostuu. Teleasentossa zoomi on ääriasennossa eli lähennettynä kameran polttovälin ollessa pitkä. Taustasta näkyy vähemmän, tausta on sumea lähellä olevien kohteiden terävöityksessä ja kuvan tilantuntu latistuu. (Korvenoja 2004, 91 & 95,99.) Tavoiteltaessa avaraa ja vapaata tunnelmaa on laajakulma luontevampi valinta, kun taas jännitystä ja ahdistusta voidaan korostaa kameran teleasennolla.

Suojaviivasääntöä on tärkeä noudattaa kuvaustilanteessa, jotta katsoja ei hämäänny yllättävistä henkilöiden paikan vaihdoksista otoksen sisällä. Tosin suojaviivasäännön rikkomista voidaan käyttää myös tehokeinona. Crossing the line eli rajan ylittäminen voi toimia esimerkiksi pakokohtauksessa, jossa takaa-ajettu livahtaa karkuun suojaviivasääntöä rikkomalla (Korvenoja 2004, 130). Jatkuvuuden kannalta suojaviivasäännön noudattaminen on kuitenkin ensiarvoisen tärkeää.

Kamera-ajo tarkoittaa ajoradalla kulkevaan dollyyn tai muuhun kulkuneuvoon asetetulla kameralla kuvaamista, samalla kohteen pysyessä kuvarajauksen sisällä. Kuvattava kohde pysyy paikallaan kameran liikkeessa, keskittäen fokuksen kohdetta ympärivän tilan tai

tapahtuman tarkkailuun. Raideajossa kameran lisäksi myös kohde liikkuu, mikä keskittää liikkeen ja vauhdin pääosaan. Toimintaelokuvissa raideajon osuus korostuu vauhdin ja tapahtumatiheyden ollessa suuressa roolissa. Optinen ajo tarkoittaa kohteeseen lähentämistä tai loitontamista kohteesta poispäin polttoväliä muuttamalla.



Kuva 3. Kuvakulmat: matala, silmän korkeus, korkea, sammakkoperspektiivi, kallistunut ja lintu-perspektiivi (Chandler 2012, piirretty kuvan 2 pohjalta).

Kuvakulmat voidaan luokitella alhaalta, ylhäältä, silmän korkeudelta ja kallellaan kuvastusta kulmasta sammakko- ja lintuperspektiiveihin. Alhaalta kuvattu otos korostaa katsojan alisteista asemaa elokuvan tapahtumiin ja hahmoihin nähden, silmän korkeudelta kuvattu lisää osallisena olemisen ja tasavertaisuuden tunnetta. Ylhäältä kuvattuna katsoja voi tuntea itsensä tarkkailijaksi tai kokea ylemmyyttä näkemäänsä kohtaan. Kallistunut kuvakulma voi tehostaa tunnetta epävakaudesta, siirtymästä tai epätasapainosta. Tätä kuvakulmaa käytetään useimmiten kauhuelokuvissa, korostamaan katsojan epävarmuutta tarinan etenemisen suunnan suhteen. Kuvakulmaksi voidaan lukea myös subjektiivinen näkökulma, "point-of-view shot", jossa katsoja näkee kuvatut tapahtumat ikään kuin elokuvan roolihahmon silmin nähtynä. (Camera angles 2000; Chandler 2012.) Taustan ja hahmon välinen suhde syntyy niin kuvakoon, fokuksen, kameran liikkeiden, kuin kuva- ja näkökulmankin yhteisvaikutuksesta.

Valaisun rooli on merkittävä materiaalin, pintojen, tilan ja kappaleiden sekä vuorokauden ajan tunning luomisessa (Elokuvantaju 2010g). Myös hahmojen ja tilojen luonnetta ja tunnelmaa korostetaan valon ja varjon avulla. Värimaailmalla voidaan myös tarvittaessa dramatisoida kohtauksia, lisäämisen ja karsimisen periaatetta noudattaen. Hyvänä esimerkkinä valon, varjon ja värinkäytön luonteesta voi saada Frank Millerin sarjakuvaan

pohjautuvasta *Sin City* -elokuvasta (USA, 2005), jossa muutoin varjon ja valon kanssa leikkivä mustavalkoinen maailma saa välillä seurakseen tehostevärejä verenpunaisen ja niljakkaan keltaisen muodossa.

### 3.1.2 Äänimaailma

Elokuvassa äänimaailma koostuu roolihahmojen puheesta, kertojaäänestä, tehosteäänistä ja musiikista, unohtamatta tietenkään vahvaa vastapariaan: hiljaisuuden voimaa. Äänimaailma luo tilan ja liikkeen tuntua; diegeettinen ääni eli kuvarajuksen sisäinen ääni ja ei-diegeettinen eli taustääännet ja äänet joiden lähde sijaitsee rajauksen ulkopuolella vuorottelevat keskenään tai esiintyvät samanaikaisesti (Elokuvantaju 2010b & c). Kuvarajauksen ulkopuolelta kuuluva ei-diegeettinen ääni luo illuusion tilan jatkuvuudesta, ei-diegeettisen äänen palauttaessa katsojan huomion kuvarajauksen sisäisiin tapahtumiin. Jos sarjakuvassa kolmas ulottuvuus syntyy ruutujen välisen liikkeen illuusiosta lukijan mielikuvituksen sivutuotteena, voidaan elokuvassa luoda uusi ulottuvuus katsojalle äänimaailman avulla.

Musiikin abstrakti maailma luo tunnelmaa johdattelemalla, sitoo kuvaleikkauksia toisiinsa, rytmittää elokuvakerrontaa ja tukee kuvamaailmaa. Musiikin käsitteellisyys yhdistettynä kuvamaailman konkreettisuuteen voi maalailla erilaisia tunnelmia ja ristiriitoja kohtauksiin, tehden katsojaan syvän vaikutuksen näkö- ja kuuloaistin yhdistävänä medianä. Niiden luomat merkitykset jäävät tulkinnanvaraisiksi, sillä kuunteleminen ei ole automaattista, vaan se on opittu taito (Elokuvantaju 2010h). Hiljaisuus taas voi kuvaan yhdistettynä herättää katsojan rikkumattoman huomion, luoda odotuksia ja jännitystä tai saada tilanteelle epätodellisen luonteen (Chandler 2012). Musiikin rytmi voi johdattaa elokuvan siirtymiä ja leikkauksia, äänet voivat muovata tilaa kuvarajauksen ulkopuolella ja hiljaisuus keskittää katsojan huomion tulevaan replikkiin tai tapahtumaan.

### 3.1.3 Jälkituotanto

Elokuvalle voidaan kuvausten jälkeen tehdä kuvallisia ja äänellisiä ehostuksia eli *efektejä*. Kuvaefekteihin kuuluvat perinteiset *transitioefektit* ovat ristikuva, himmennys mustaan, kirkas flash-efekti ja erilaiset tietokoneella tehdyt digitaaliset efektit kuten *trikit* eli hämäyskeinot, kuvamanipulaatio sekä erilaiset valo- ja värieffektit. (Elokuvantaju 2010i.)

Elokuva saavuttaa lopullisen muotonsa ja tunnelmansa vasta leikkaajan käsissä. Siirtymät ovat useimmiten onnistuneita kun katsoja ei erikseen kiinnitä leikkauskohtiin juuri huomiota, lukuun ottamatta tahallisia katsojan hämäämiseksi tarkoitettuja siirtymiä. Erilaisia siirtymiä ovat otostilan sisäiset kerronnalliset ja plastiset muutokset, siirtoliitos eli uuden



tapahtuman tai aiheen sisääntulosiirtymä tai toistoliitos joka palauttaa vanhan teeman, sekä uusi ympäristö, asia tai teema (Kivi & Pirilä 2008, 98-99). Siirtymät voivat siis tapahtua otoksen sisällä sekä otosten välillä, ollen muutokseltaan joko pieniä tai suuria kuvakoon vaihdoksesta maiseman vaihdokseen.

Leikatessa voidaan käyttää erilaisia editointi- eli muokkaustekniikoita otosten sisäisten ja otosten välisten siirtymien suhteen. Suuremmissa siirtymissä eli esiteltäessä uutta ympäristöä tai teemaa voidaan käyttää efektinä esimerkiksi sulkeutuvaa tai avautuvaa himmennystä, ristikuvaa, heittopanoa eli sviippiä sekä iirisefktiä. Nykyään on enemmän käytössä suora leikkaus siirtymästä toiseen, kun taas edellä mainitut niin sanotut *klassiset siirtymät* voivat toimia poikkeuksellisina tyyli- tai tehokeinona. Nykyään siirtymien leikkauksissa ovat myös käytössä ylimenokuva-/jakso, työntö, flässi, läpimenevä otos sekä luonnollinen siirtymä. (Kivi & Pirilä 2008, 35, 98-99, 104-105.)

Leikkauksen termimaailmaa voidaan selventää jaottelemalla erilaisia leikkaustapoja. Näitä ovat esimerkiksi montaasi, jatkuvuusleikkaus, dynaaminen leikkaus, ristiinleikkaus/vuorottaisleikkaus/rinnakkaisleikkaus, välikuva, liikkeestä leikkaaminen ja liikkeeseen leikkaaminen, muotoleikkaus, pysäytetty kuva/stilli, hyppyleikkaus, nosto ja himmennys, ristikuva, sekä aloituskuva. (Kivi & Pirilä 2008, 123.)

*Jatkuvuusleikkaus* on leikkaustyyli, jossa aikakäsitys on jatkuva, vailla reaaliajan rajoitteita (Kivi & Pirilä 2008, 123). Eri toimintajaksojen pituus voidaan juonellisista tai draamallisista syistä lyhentää tai pidentää. Elokuvan ajassa vuosi voidaan pusertaa minuutin mittaiseksi tai tarinan kannalta tärkeä hetki voi olla katsojalle ajallisesti moninkertainen suhteessa elokuvamaailman aikaan. Aikaa voidaan manipuloida nopeuttamalla ja hidastamalla otoksen sisällä tai sen kulumisen mielikuvaan voidaan vaikuttaa otosten välisillä leikkauspituuksilla.

Subjektiivinen aikakäsitys voi tulla elokuvan päähenkilön tuntemusten tai kokemusten sarjana, jolloin juuri tapahtumien luonne nousee ajan kulun yli pääosaan (Chandler 2012). Ajalliset hyppäykset ovat elokuvissa arkipäivää, kun otokset kerätään merkittävistä tapahtumista jotka ovat tarinan kannalta tärkeitä. Eri genret hyödyntävät aikaharppauksia eri tavalla; viipyilevä ajan kulumisen voi olla runollista ja nopeat ja toiminnan täytteiset jaksot viihdyttäviä.

*Dynaamisessa leikkauksessa* kontrastiset otokset rinnastettuna muodostavat dynaamisen assosiaation. Sergei Einsteinin attraktioleikkaukseksi nimeämässä leikkauksessa

kahden kuvan rinnastaminen muodostaa uuden mielleyhtymän, ajatuksen tai tunteen. (Kivi & Pirilä 2008, 16, 123.)

*Ristiinleikkauksessa* otokset vaihtuvat vuoroittain, kuljettaen kahta tai useampaa tarinaa rinnakkain yhdistäen ne lopulta toisiinsa. Jännitys tiivistyy otoskestoja lyhentämällä, jolloin elokuvan rytmi viittaa lähestyvään kliimaksiin eli loppuhuipennukseen. (Kivi & Pirilä 2008, 123.) Katsojalle voi välittyä palkitseva oivaltamisen tunne ristiinleikkauksen kautta.

*Välikuvalla* tarkoitetaan pää tapahtuman väliin kuulumatonta lyhyttä otosta, joka rauhoittaa tai hidastaa tarinankuljetusta (Kivi & Pirilä 2008, 123). Toiminnantäytteiset jaksot vaativat joskus vastapainokseen välikuvaa, jotta katsoja ei ylikuormitu näkemästään.

*Liikkeestä liikeeseen leikkaamisessa* on huomioitava kahden liikettä sisältävän kuvan yhdistäminen jatkuvuutta kadottamatta (Kivi & Pirilä 2008, 123). Suojaviivasääntöä on tärkeää noudattaa myös liikkeen ja katseen suuntaan leikattaessa. *Puskuriotos* eli neutraaliotos toimii kahden suunnan jatkuvuuden kannalta ristiriitaisen otoksen välisenä siltenä, tehden elokuvan liikkeestä yhtenäisen (Chandler 2012).

*Muotoleikkaus* on yhtenäisiin muotoihin perustuva siirtymäleikkaus (Kivi & Pirilä 2008, 123). Esimerkiksi otos auringon laskusta voidaan leikata otokseen täysikuusta, jolloin taivaankappaleiden muoto yhdistää eri vuorokaudenajat ja otokset toisiinsa.

*Stilli-kuvaa* käytetään usein elokuvan lopussa tai tapahtumaketjun tullessa päätökseen, ”kuolleeseen tilaan” (Kivi & Pirilä 2008, 123). *Pysähdyskuvaa* voidaan myös käyttää aiemmin elokuvassa näytetystä materiaalista eri kontekstissa kuin missä se on aiemmin ilmennyt (Chandler 2012). Tämä tekniikka on kerronnan kannalta tehokas, kun halutaan tuoda asioille uusia merkityksiä.

*Hyppyleikkaus* on toiminnassa tapahtuva hyppäys joko ajassa tai paikassa. Sitä käytetään joskus tehokeinona, vaikka se voikin hämätä katsojaa elokuvan jatkuvuuden kannalta (Kivi & Pirilä 2008, 123). Hyppyleikkaus voi aloittaa tai päättää toiminnan, tai olla tarkoituksellinen, dramaattinen käännekohta elokuvassa. (Chandler 2012.)

*Nosto ja himmennys* eli *fade in or out* on siirtymä, jossa kohtausta aloittaessa tai lopettaessa kuva nousee tai häivytyy mustasta, valkoisesta tai muusta väristä (Kivi & Pirilä 2008, 123). Usein käytetty uuden teeman alkaessa suurissa siirtymissä, ikäänkuin teatterin näytöksen vaihtumisesta kielivä esirippu.



*Ristikuva* eli *dissolve* tarkoittaa kuvan vaihtumista vanhemman kuvan himmentyessä ja uudemman noustessa esiin sen alta, viipyillen hetken aikaa kaksoisvalotuksessa (Kivi & Pirilä 2008, 123). Ajoitus kertoo nopeudellaan tai hitaudellaan omaa tarinaansa; hidas sulauttaminen usein viittaa eri aikaan tai paikkaan kohtausten välillä. Tarkkuuden hälvettäessä tai väreillessä voidaan luoda illuusio ajatustakaumasta eli *flashbackista*. (Chandler 2012.) Kahden kuvan päällekkäistä esitystä voidaan käyttää visuaalisena tehokeinona ja siltana eri asioiden välillä.

*Aloituskuva* on kohtausten visuaalinen yhdysside, joka pehmentää kohtausten välistä liitosta (Kivi & Pirilä 2008, 123). *Yhteensovitetussa leikkauksessa* kaksi otosta voidaan yhdistää toisiinsa harmonisesti yhdistävillä tekijöillä, joita voivat olla liikkeen suunnan jatkuminen, tapahtuman jatkuminen eri kuvakulmasta, fokuksen kohteen sijainti pysyy samana tai otosten kuvakoot ovat lähellä toisiaan. (Chandler 2012.)

*Motivoitu leikkaus* pysäyttää otoksen kohdassa, jossa jotakin on ilmaantunut kuvarajauksen ulkopuolelle katsojan ollessa siitä tietoinen, kuitenkin näkemättä vielä kohdetta (Chandler 2012). Tämä tehokeino motivoi katsojaa jatkamaan elokuvan katsomista saadakseen jatkoselvityksen heränneelle kysymykselleen: mitä tapahtuu seuraavaksi?

*Lisäotoksessa* saman otoksen lähikuvaa tai eri kuvakokoa tai kuvakulmaa käytetään siltana isompaan mittakaavaan sisällytettynä tarjoamaan näytöksen keskeinen yksityiskohta katsojan ulottuville (Chandler 2012). Lähikuvat tuovat tapahtumat henkilökohtaisemman tuntuiseksi kuin etäämmältä kuvatut otokset. Dialogitilanteessa voidaan esimerkiksi näyttää lähikuvaa toisen osapuolen tärkeistä käsistä, jotka johdattelevat katsojan roolihahmojen välisen suhteen jännitykseen.

*Jaettu kangas* tarkoittaa elokuvakankaan jakamista osiin, jossa kussakin tapahtuu samanaikaisesti esimerkiksi sama toiminta eri kuvakulmista tai samantapainen toiminta eri ajankohtina (Chandler 2012). Niiden seuraaminen vaatii katsojalta tarkkaavaisuutta, mutta tekniikka voi toisaalta kuvata hyvin tilanteen tai toiminnan jännitystä.

Leikkaustiheyttä säätämällä voidaan leikkauksia lisäämällä luoda tahallisia keskeytyksiä kerrontaan järkyttämään, korostamaan ja yllättämään. Leikkausrytmillä voi vaikuttaa kerronnan abstraktiin tasoon musiikin rytmin avulla, lisätä jännitteitä ja kliimakseja sekä vaikuttaa elokuvan yleiseen tunnelmaan. (Chandler 2012.) Leikkaaja toimii ikäänkuin palapelin kokoajana, jonka käsissä erinäiset toisistaan irralliset kuvat muodostavat yhdessä tarinan ja elokuvan tunnelman.

Ohjaajan ja leikkaajan yhtenäinen näkemys on ensiarvoisen tärkeää taiteellisen lopputuloksen kannalta. Ohjaajan huolimattomuus voi tehdä leikkaajan työstä hankalaa ja leikkaaja voi muovata koko elokuvan tunnelman päinvastaiseksi kuin ohjaaja on sen alunperin suunnitellut, mikäli yhteiset pelisäännöt eivät ole selvillä. *Storyboard* helpottaa elokuvan eteen työskentelevien prosessia antaen alkuperäisen idean hahmotelman kaikkien nähtäville. Kuvakäsikirjoituksesta selviää juonen ja ääniraidan lisäksi mahdolliset kuvarajaukset, kuvakulmat ja kuvakoot. Tämä sarjakuvamainen käsikirjoitus elokuvaan onkin ollut monen sarjakuvataiteilijan alkusysäys sarjakuva-alalle, mikä kertoo näiden kahden median välisestä visuaalisesta samankaltaisuudesta.

### 3.2 Sarjakuvan tehokeinot

Sarjakuvan englanninkielinen nimi, *comic*, ei kerro juurikaan sarjakuvan luonteesta toisin kuin sen suomalainen vastine. Will Eisner keksi kutsua sarjakuvaa nimellä *sequential art*, jonka suora suomennos on *peräkkäinen taide* ja vapaa suomennos *sarjallinen taide*. Scot McCloud halusi määrittää sarjallisen taiteen luonteen tarkemmin, päätyen seuraavaan sarjakuvan määritelmään. (Eisner 1985; McCloud 1994, 9.)

”Harkitussa järjestyksessä olevia rinnakkaisia kuvallisia tai muita ilmaisuja, joiden tarkoituksena on välittää informaatiota tai saada lukijassa aikaan esteettinen vaikutelma.”

Kuten McCloud itsekin toteaa, pelkkä sarjallisen taiteen termi voidaan liittää myös animaatioon joka perustuu kuvien sarjaan. McCloudin mukaan elokuvan ja sarjakuvan perustavin ero onkin niiden ajan ja tilan merkitys. Siinä missä aika määrittää elokuvan etenemistahdin heijastettuna yhteen tilaan, sarjakuvan ajallinen etenemistahti määräytyy sen tilan käyttöön. Toisin sanoen sarjakuvan aika syntyy kuvista, jotka on sijoitettu eri kohtiin kun taas elokuvan muodostamat yksittäiset kuvat heijastetaan samaan kohtaan. (McCloud 1994, 7.) Molemmat kuitenkin perustuvat perätaisiin kuviin ja niiden tehokeinot ovat hyvin lähellä toisiaan kuvakulmia ja -rajauksia, värien, valon ja varjon merkitystä, kuvasiirtymiä eli elokuvaterminä leikkauksia tarkasteltaessa.

Jos sarjakuvan haluaa pilkkoa osiin, mielestäni sen perusominaisuuksiksi voisi lukea kuvan, tekstin puhekuplineen sekä ruudut. Näiden pohjalta tarkastelen miten erilaisilla teknisillä tehokeinoilla ilmaistaan aikaa ja tilaa, liikettä ja dramatiikkaa sarjakuvissa. Sarjakuvissa lukijan tulkinnanvaraan jää käsitys ajan kulumisesta, ruutujen välisestä- ja pysähtyneen kuvan liikkeestä, kuvarajausten ulkopuolisesta maailmasta, sekä typografi-alla tuotetusta äänimaailmasta.

<i>Ilmaisuvälineet:</i>			
<i>Ilmaistava kohde:</i>	KUVA	TEKSTI & PUHEKUPLAT	RUUDUT
Aika & tila	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Perspektiivi</li> <li>-Kuvakulma</li> <li>-Montaasi</li> <li>-Kuvasiirtymä</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tarinan kertoja</li> <li>-Ajatuskupla</li> <li>-Typografian kuvantaminen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ruudun koko</li> <li>-Ruutujen rytmitys</li> <li>-Rajaus</li> <li>-Muoto</li> <li>-Ruutujen väli</li> <li>-Ruudun jatkuvuus</li> </ul>
Liike	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Hahmojen elastisuus</li> <li>-Maiseman liike</li> <li>-Abstraktit taustakuviot</li> <li>-Liikkeen vauhtiviivat</li> <li>-Ikonit ja symbolit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Tekstin/puhekuplan kallistuminen/koon variointi liikesuunnan mukaan</li> <li>-Ääniefektit sanoiksi</li> </ul>	
Dramatiikka	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Näkökulma</li> <li>-Hahmojen ilmeikkyys</li> <li>-Taustan ja hahmon välinen suhde</li> <li>-Täydentäminen</li> <li>-Pelkistäminen</li> <li>-Ikonit ja symbolit</li> <li>-Valo ja varjostus</li> <li>-Värimaailma</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Äänen kuvantaminen</li> <li>-Puhekuplan muoto</li> </ul>	

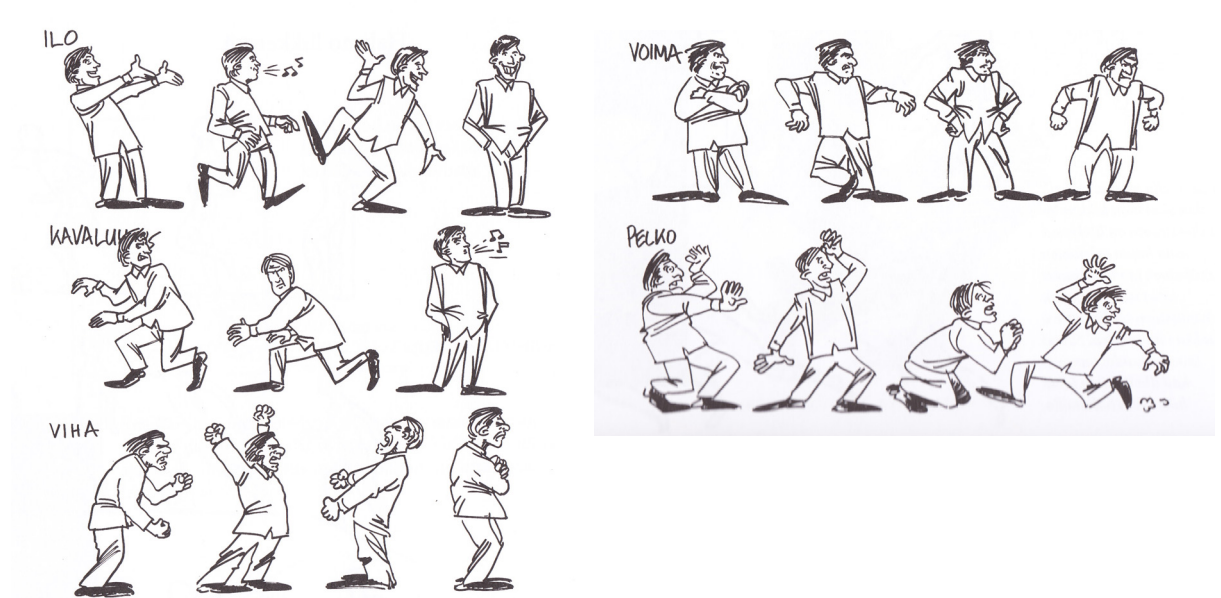
### 3.2.1 Sarjallinen kuva

Sarjakuvan yksi ilmaisuväline, kuva, on nimetty kappaleen otsikossa sarjalliseksi kuvaksi sen ominaisuuden vuoksi. Sarjakuvan perusidea on välittää informaatiota kuvia yhteensovittamalla, montaasin periaatetta soveltaen. Aika, tila, liike ja dramatiikka syntyvät niin yksittäisestä kuvasta, perättäisten kuvien yhteisestä sisällöstä, sekä koko sivun- kuin aukeamankin näkymästä. Täten ei pelkkä kuva, vaan idea kuvien sarjasta ja kokonaisuuksista on punaisena lankana sarjallisesta kuvasta puhuttaessa.

Kuten elokuvassa, myös sarjakuvassa pätevät samat taiteen perussäännöt, elokuvassa kenties enemmän valokuvan- ja sarjakuvassa perinteisen kuvataiteen kautta. Perspektiivi, kuvakulmat ja kuvarajaus sekä kultainen leikkaus toimivat jo itsessään tehokeinona. Kun niihin vielä lisätään sarjakuvalla ominaiset tehokeinot: kuvan ja tekstin yhteispeli, saadaan kattava arsenaali idean välittämiseen ja välittymiseen. (Taulukko 3.)

Hahmojen elastisuus ja ilmeikkyys on tärkeä keino, kun halutaan kertoa kuvalla tekstin sijaan tai vain tukea tekstin sanomaa (Koskela 2010, 84-85). Pelkistäminen on yksi

tehokas keino lisätä hahmojen ilmeikkyyttä, joten karikatyyrimäinen olemus voi jo itsessään helpottaa tulkinnaa. Esimerkiksi Hergén *Tintin seikkailut*- ja Winsor McCayn *Pikku Nemo Höyhensaarilla*-sarjakuva-albumeissa hahmot ovat hyvin karikatyyrimäisiä ja yksinkertaisia suhteessa taustan realistisuuteen ja taitavaan perspektiivin käyttöön.



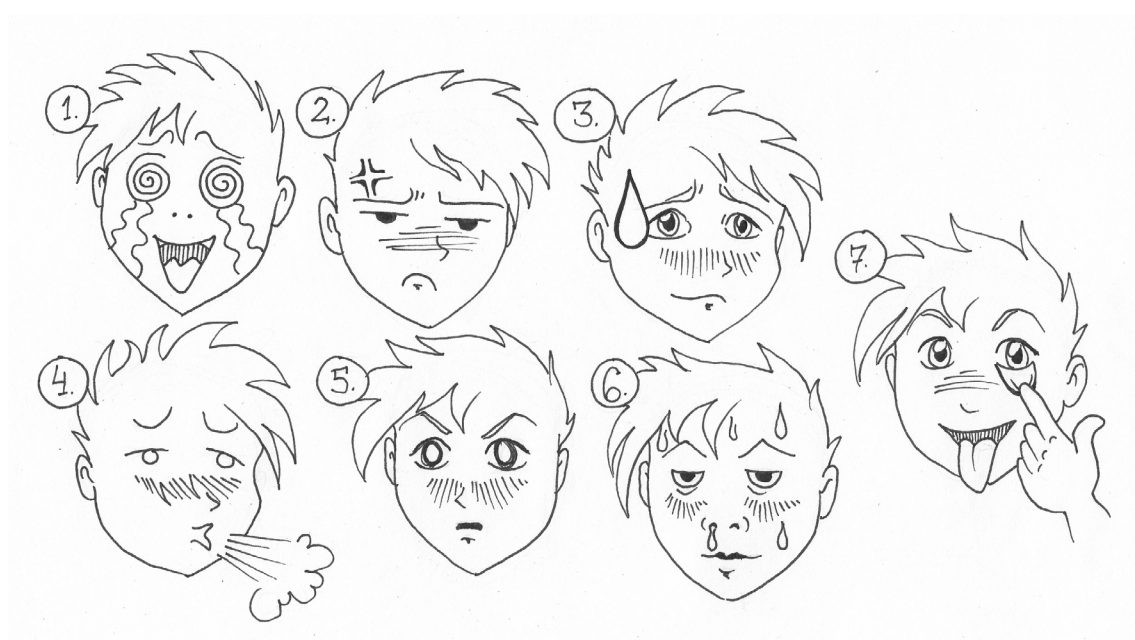
Kuva 4. Vartalon kieli ja ilmeiden kirjo Will Eisnerin näkemysten pohjalta (Koskela 2010, 85).



Kuva 5. Vartalon kielen vaikutus tekstin sanomaan. Will Eisnerin idea (Koskela 2010, 84).

Japanilaisessa sarjakuvassa, *mangassa*, hahmojen yksinkertaistaminen suhteessa taustaan on viety aivan eri tasolle kuin eurooppalaisessa tai amerikkalaisessa sarjakuvassa. McCloudin (1994, 44) mukaan lukijan on helpompi samaistua tyyliin yksinkertaisempiin hahmoihin, kun vastaparina realistinen tyyli objektivoi. Tätä hyväksi käyttäen japanilaiset käyttivät yksinkertaistettuja hahmoja realistisesti piirretyissä ympäristöissä, toisinaan käyttäen realistista tyyliä joidenkin hahmojen objektivoinnissa, niiden toiseuden korostamisessa.

Mangan perusominaisuuksiin voi lukea myös runsaan symbolisen kuvaston, jota hyödyntäen voidaan muutamalla vaivattomalla viivan vedolla korostaa hahmojen sisäistä maailmaa ja tunnetiloja (Liite 1). Länsimaisessakin sarjakuvissa löytyy toki erilaisia symboleja, mutta niiden painopiste koostuu enemmälti asiantiloista ja liikkeen kuvaamisesta kuin sisäisestä tunneskaalasta. Esimerkiksi monissa länsimaisissa sarjakuvissa törmää usein unen näkemisen symboliin, puupölliin jota sahaa näkymätön käsi, tai tähtiin joita syntyy yhteentörmäyksissä ja onnettomuuksissa (Kuva 10).



Kuva 6. Mangan symbolisanastoa tunnetilojen ilmaisussa.

Yllä olevassa kuvassa taas seuraavien mangassa usein nähtävien symbolien luomia tunteiden ilmauksia; 1. Itkee onnesta 2. otsasuoni tykyttää ärtymyksestä 3. hikitiippa otsalla kielii hermostuneisuudesta 4. huokaisee helpotuksesta 5. silmät tyhjänä järkytyksestä 6. eritteiden valuminen kuvaa perverssiä mielentilaa 7. alaluomen venytys ja kieli ulkona kertoo vähättelystä. Symbolien lukutaito ja uusien kuvallisten ilmaisukeinojen luominen on opittavissa oleva taito, jota kannattaa kehittää ja hyödyntää.



Hahmon elastisuuden ohella toinen tärkeä tehokeino on liikkeen kuvaaminen; miten toteuttaa liikkuvaa kuvaa yksittäisillä kuvilla? Liikkeen illuusion voi toteuttaa sekä yksittäiseen kuvaan erilaisilla symboleilla, vauhtiviivoilla, tai hahmon liikesarjaa monistamalla. Kuvasarjaan liike syntyy taustan liikkeellä (Liite 2), kuvakulmilla tai hahmon elastisuutta hyödyntäen kuten alla olevasta kuvasta ilmenee.

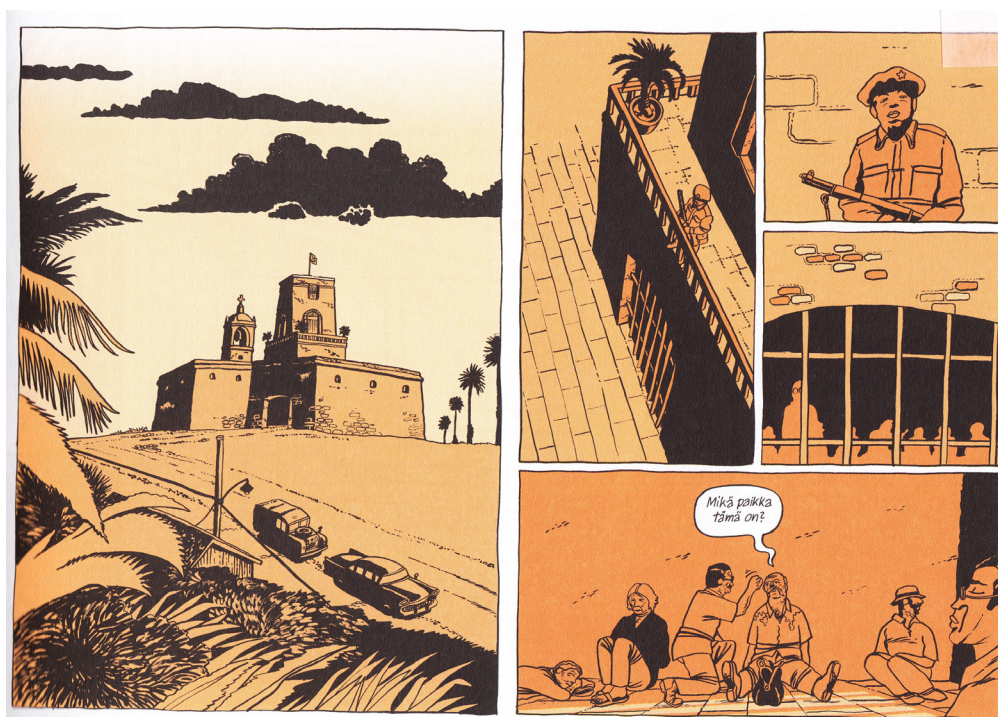


Kuva 7. Mangan liikkeen kuvaamista yksittäisissä kuvissa sekä kuvien välillä.



Lisäksi liikettä tapahtuu myös kuvien välissä, jolloin katsoja *täydentää* omien kokemustensa pohjalta kahden kuvan välisen tyhjän tilan liikkeen. Sarjakuva kuitenkin on kuin elokuvan yksittäiset kuvat, leikattuna tiivistettyyn, karsittuun muotoon. Lukijan mielikuvituksen voima on näin ollen yksi tärkeimmistä tehokeinoista; elokuvissa sitä hyödynnetään otosten ja näytösten leikkauskohdissa, sarjakuvissa jokaisen yksittäisen kuvan välillä. Näkökulman subjektivoimisella voidaan myös tehostaa liikkeen tuntua, istuttamalla lukija liikkuvaksi kohteeksi esimerkiksi liikkuvan ajoneuvon kuskin paikalle. (McCloud 1994, 8, 68-69, 114.)

Sarjakuvan liikekielessä myös kamera-ajon käsitettä hyödynnetään tilan tunnun luomisessa. Samat kuva- ja näkökulmien säännöt pätevät niin sarja- kuin elokuvienkin draamakeinoissa. Ruutujen välisestä liikkeestä tai toisin ilmaistuna kuvasiirtymistä kerron enemmän tulevassa *ruutujen rytmistä* kertovassa osiossa.



Kuva 8. Kamera-ajo sarjakuvassa; liike syntyy kuvakulmilla ja perspektiivillä (Koskela 2010, 59).

Valon, varjon sekä värien määrällä ja vaihtelulla voidaan vaikuttaa niin tilan, ajan, materiaalien, kuin dramatiikankin tuntuun aivan kuten elokuvissakin. Valittu tekniikka, esimerkiksi liukuvat vesivärit, dramaattinen mustavalkoisuus, tasaiset väripinnat tai yksittäiset tehostevärit ovat tärkeitä tarinankerronnan tehostajia. Väreillä ja valaistuksella voidaan häivyttää ja korostaa kerronnan kannalta oleellisia seikkoja. (Liite 3 & 4) Piirrostyylin valinta ja viivojen paksuus kulkevat käsi kädessä värityksen kanssa.

### 3.2.2 Äänen kuva

Sanat koostuvat kirjaimista ja kirjaimet symboleista jotka ovat aikoinaan saaneet muotonsa tutuista, tunnistettavista muodoista ja asennoista. Kun kirjaimet valjastetaan sivistyneeseen käyttöön eli nykyiseen kieleemme ja kirjallisuuteemme, niiden muotokielen merkitys häviää ja sanat itsessään ovat hyvin abstrakteja. (Eisner 1985, 14.) Sarjakuvassa sanat voivat muistuttaa enemmän kuvaa ja sanat voivat kuvailla abstraktimpaa visuaalista kieltä. Kuvan ja sanan erilaisia yhdistelmiä voi käyttää hyvin luovasti, vaihdellen niiden roolia ja painotusta riippuen siitä mitä halutaan viestiä. (Herkman, 1996, 81; McCloud 1994, 152.)



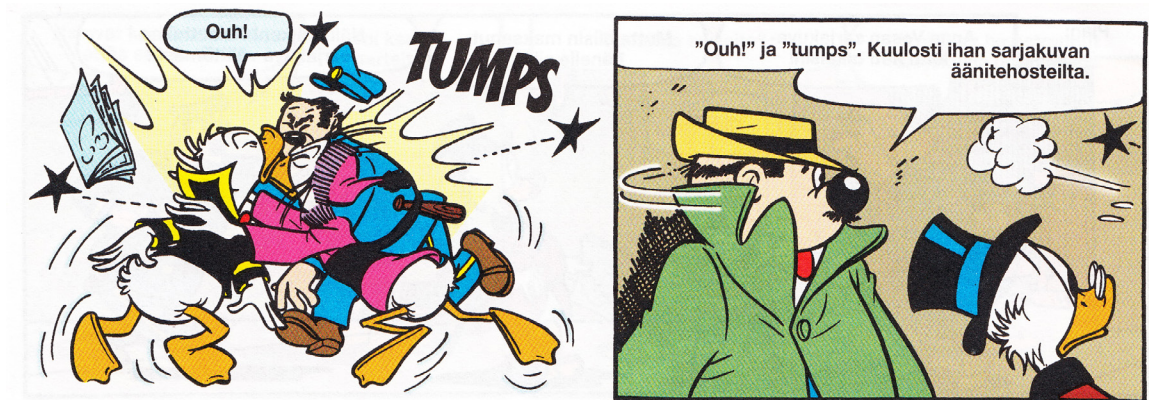
Kuva 9. McCloudin selvennys kielen abstraktiudesta (McCloud 1994, 28).

Piirretyn äänen ja narratiivisen kuvan välinen harmonia voidaan saavuttaa hahmottamalla tekstin ja kuvien välistä suhdetta. Kuvan ja tekstin viestin suhde toisiinsa voi olla sama, toisiaan täydentävä, rinnakkainen eli riippumaton tai toisistaan riippuvainen. Abstrakti kuva vaatii rinnalleen selventävän, kuvailevan tekstin ja kertova kuva taas antaa tekstille enemmän liikkumavaraa. (McCloud 1994, 153-157.) Sarjakuvissa rytmi usein vaihtelee sana- ja kuvapainotteisen kerronnan välillä, jolloin dialogin ja toiminnan yhteispeli tekee lukukokonaisuudesta monipuolisemman.

Sarjakuvassa erilaisten äänten ja puhetyyliä illuusio voidaan luoda typografian ja puhekuplan ulkomuodon variaatioilla, jotka lukija tulkitsee näköaistinsa kautta. Tunnelma, ääni ja kerronnallisuus syntyvät kuvailmaisun ja sitä korostavan kuvallisen tekstin käytön seurauksena. Esimerkiksi kova ja pieni ääni syntyy tekstin koolla, äänen rosoisuus tai kaunopuheisuus tekstin reunoilla, tekstin pieneneminen tai suureneminen voi kieliä

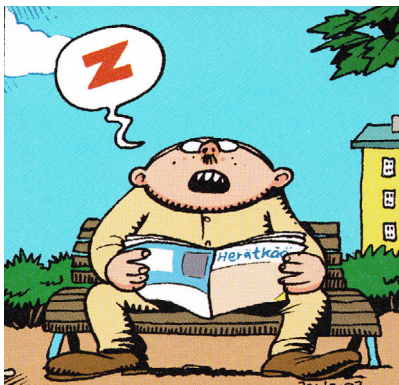


liikkeen suunnasta ja äänen volyymitason muutoksista. Sanoja voidaan myös painottaa puhekuplan sisällä niin, että lukija voi nopeasti silmäillessään imaista sisällön näkemällä sen äänenpainon. (Eisner 1985, 10, 152.) Ääntä ja musiikkia voidaan ilmaista myös pelkällä kuvalla tai kuvien sarjalla (Liite 5).



Kuva 10. Aku Ankan äänitehosteita ja kielikuvia.

Erilaiset ääntä ilmaisevat symbolit rikastuttavat sarjakuvan kuvakieltä; nukkumista kuvaavat Z-kirjaimet ja törmäyksessä lentävät tähdet ovat arkipäivää kuvakerronnassa. Myös kuplan muoto tai ilman kuplaa oleva teksti luo kuvalle omanlaisensa äänen. Kuplasta vapaa ääni jää ikäänkuin kaikumaan koko ruudun tilaan ja saa eri mittasuhteet kuin kuplan rajaama ääni. (Liite 6.)



Kuva 11. Fingerporissa lehden teksti ja itse kuva ovat keskenään ristiriidassa.

### 3.2.3 Ruutujen rytmi

Kuten mainitsin jo aiemmin *Sarjakuvan tehokeinot*-luvussa, sarjakuvan aika syntyy kuvista, jotka on sijoitettu tilaan. Aika on siis riippuvainen tilankäytöstä ja mielikuvituksen prosessista, toisin kuin elokuvissa aikakäsite määräytyy teknologisten puitteiden vaikutuksesta. Sarjakuvassa lukija voi nähdä aukeamalla tulevaisuuden ja menneisyyden, nykyisyyden vallitessa kuvan sisällä. Lukijaa täytyy ohjalla rytmittämällä ruudut helposti

luettaviksi, jotta jännitysmomentti säilyy ja lukija malttaa keskittyä yhteen kuvaan kerrallaan. (Eisner 1985, 39-41; McCloud 1994, 104.)

Ajankulun mielikuvan lisäksi ruuduilla rajataan kuva ja tila, tuetaan kuvakerrontaa ja ennenkaikkea ohjaataan seuraavaan kuvaan (Liitteet 7-8). Niiden muoto ja asettelu voi tukea kuvassa liikkeen suuntaa, hahmojen ajallista tai sisäistä tilaa ja tukea sivusommitelua (Eisner 1985, 41-51). Esimerkiksi kuvassa seitsemän ruutujen vertikaalinen muoto ja kaltevuus tukee liikkeen suuntaa ja huimapäistä tunnelmaa. Ne voivat puhekuplien tapaan ilmaista muodollaan räjähdysmäistä, sisäistä tunnetilaa joka puhekuplassa näytäytyisi huutona, tai pumpulimaisella reunallaan ilmaista muistoa tai kuviteltua tapahtumasarjaa kuten teksti ajatuskuplassa. Ruudut voivat myös vihjata tilasta olemalla kuvaelementtejä esimerkiksi oven muodossa. (Eisner 1985, 44,49.) Ruutu nimenä on siis hieman harhaanjohtava, sillä ne voivat olla oikeastaan minkä muotoisia tahansa.



Kuva 12. Elfquestissä sivun tapahtumat tiivistyvät avoimeen ruutuun.

Myös avoimet ruudut tai ruuduttomat kuvat ovat hyviä tehokeinoja. Kuvan tullessa raamien yli sen merkitys ja volyymi kasvaa, rajaton kuva tuo rajattoman tilan ja ajattomuuden tunteen, usein myös hahmon päärooliin, toisesta päästä avoin ruutu voi vihjata liikkeen suunnan tai toimia draamakeinona. Ruuduttomassa kuvassa useimmiten tausta puuttuu kokonaan, jolloin hahmot nousevat pääosaan lukijan täydentäessä taustan

mielikuvituksessaan. Ruudut voivat olla lomittain toistensa päällä, jolloin yleensä alla oleva kuva on ilman ruudun rajauksia suuressa koossa pienempien ruutujen ikäänkuin leijuesssa sen päällä. (Eisner 1985, 46-49, 63.) Keinolla voidaan tehostaa kerrontaa, ajallista rytmitystä ja eri tapahtumien painotusta.

Ruutujen muoto ja koko voivat myös vihjata niissä olevien tapahtumien ajalliseen keston. Kapea ruutu on helppo mieltää ajallisesti lyhytkestoisemmaksi kuin horisontaalisesti leveä ruutu. Niissä oleva tekstin määrä vaikuttavaa myös aikakäsitykseen pidentävällä tavalla (McCloud 1994, 95-102). Ruuduista puhuttaessa ajan illuusio syntyy siis niiden muodosta ja ruutujen välillä tapahtuvasta, kuvitellusta liikkeestä (Liite 9). Kuvakohtaisesti aikakäsitys muodostuu tekstin määrästä ja sisällöstä, rajauksesta sekä taustan ja hahmon välisestä suhteesta. Aika, tila ja liike saavat muotonsa tai oikeastaan *illuusion muodosta* kuvien, ruutujen sekä tekstin kautta.

### 3.3 Tehokeinojen yhtäläisyydet ja erot

Elokuvan lähtökohdat ovat hyvin lähellä sarjakuvien kanssa; molemmat käyttävät kuva- maailman tehokeinoja hyväkseen rajauksia, kuvakokoja ja näkökulmia, valo- sekä väri- maailmaa varioimalla. Elokuvassa korostuvat valokuvaamisen tekniikka ja kuvataiteen perusteet kultaisine leikkauksineen; sarjakuvassa piirtämisen ja kuvataiteen tekniikka ja symbolismi perspektiiveineen ja karikatyyreineen. Elokuvien siirtymissä erilaiset leikkaustekniikat voivat toimia yhtäläillä sarjakuvissa ruutujen ja sivujen välillä. Myös suojaviivasääntö pätee molemmissa medioissa ylläpitäen tarinan jatkuvuutta ja helpottaen katsojan tai lukijan vastaanottamista.

Elokuviissa äänimaailma ja sarjakuvassa teksti yhdistyvät molempien kuvapainotteiseen ilmiäsuun tuoden niille aivan uusia sisältöjä ja viestimiskeinoja. Elokuviissa musiikin abstrakti maailma luo tunnelmaa ja rytmittää otoksia ja niiden siirtymiä kuin punainen lanka, äänet lisäävät tilan tunnetta ja vaikutelmaa niiden jatkuvuudesta näkökentän ulkopuolella. Sarjakuvissa abstrakteista kirjaimista koostuva teksti joka voi toimia myös kuvana, tukee kuvaa tai on itsenäinen suhteessa kuvaan, antaa ajallista rytmiä ja sisältöä tarinaan.

Perustavimmaksi eroksi äänimaailman ja tekstin lisäksi erottui ajan ja tilan luonne; sarjakuvassa ne ovat kuin saman määreen sisällä, elokuvassa aika vaihtuu saman fyysisen tilan sisällä. Sarjakuvassa tilaa ja aikaa voi tarkkailla aukeaman, sivun sekä yksittäisen kuvan näkökulmasta, elokuvassa ainoastaan kuva kerrallaan. Sarjakuvan tehokeinoissa on näin ollen aina ajateltava tilojen kokonaisuuksia ja sommittelua, elokuvissa kokonaisuuksien muodostuessa jatkumon muodossa.

Pohtiessani opinnäytetyötäni tiesin heti suuntaavani sarjakuvien monipuoliseen maailmaan. Halusin kertoa jatkokelpoisen tarinan, jonka visuaalisuus ja typografia saisivat henkiin sarjakuvan muodossa. Henkilökohtainen tavoitteeni oli kehittää silmiä avaava ja eettisiä pohdintoja sisältävä, filosofinen sekä ihmislähtöinen tarina. Erilaisia juonia pohtiessani yhteisiä piirteitä löytyi useita; halusin tuoda esiin ihmisten ja luonnon välisen vääristyneen suhteen, moraalikäsityksen, yhteiskuntarakenteen, rahan vallan, uskontojen ja sotien väliset yhtäläisyydet sekä ihmisten välisen kilpailun ja epätasa-arvon edesauttaman yhteiskunnan pahoinvoinnin.

Näitä arvoja pureskellessani mieleeni muistui aiemmin näkemäni ranskalaisen ohjaajan, Coline Serreaun elokuva *La Belle Verte*, *The Beautiful Green* (Ranska, 1996). Sen juonessa yhdistyi kaikki kaipaamani elementit arvomaailmoineen. Tarinan pääosassa on Mila-niminen humanoidi, joka lähetetään kotiplaneetaltaan tutkimaan meidän Maapalloamme. Elokuvan sanoma on hyvin selkeä; ihmiskunta syöksee itsensä tuhoon ilman tarvittavaa asennemuutosta. Sopivan juonen löydyttyä ja sarjakuvan toimiessa valittuna mediana, tutkimusongelmaksi muodostui miten tehdä kyseisestä elokuvasta sarjakuvasovitus.

### 4.1 Elokuvan juoni ja miljöö

Elokuvan tarina alkaa vieraalta planeetalta, vehreistä ja kauniista luonnon muovaamista maisemista. Alussa planeetan asukkaat vauvasta vanhukseen kokoontuvat yhteen käydäkseen läpi kuulumisia ja yhteisiä elintarpeita ruoasta lääkkeisiin ja koulutukseen, sekä suunnitellakseen opettavia tutkimusmatkoja vieraille planeetoille. Yksi matkakohteista, oma Maa-planeettamme, ei saa kannatusta asukkaiden keskuudessa, vaikka edellisestä vierailusta onkin vierähtänyt jo 200 vuotta. Maassa viimeksi 1900-luvun taitteessa käynyt vierailija kertoo omia kokemuksiaan muiden kauhistellessa niin hierarkiaamme, käyttämäämme rahaa kuin autojakin. Monen mielestä ihmiskunta on rappiolla eikä ihmisiltä voida oppia mitään hyödyllistä.

Kaikkien yllätykseksi yksi asukkaista kuitenkin päättää lähteä vierailulle Maahan edistääkseen ihmiskunnan arvomaailmaa. Sankarillamme Milalla on kuitenkin myös henkilökohtainen syy lähteä; Milan edesmennyt äiti oli Maan asukas. Mila haluaa tietää mikä sai hänen isänsä rakastumaan Maan asukkiin ja millaiset ovat hänen juurensa Maassa. Mila saa matkalle mukaansa telepaattisia ohjelmia, joiden avulla hän voi edistää ihmisten ajattelutapaa vuosisatoja eteenpäin. Hyvästeltyään perheensä hän matkustaa aika-avaruuden



halki leijuvan kuplan sisällä saapuen Maahan, 1990-luvun Pariisiin Ranskaan. Mila järkyttyy heti Pariisin saasteisesta ilmasta, autojen melusta, kovasta asfaltista ja syömäkelvottomasta ruoasta.

Hän törmää matkallaan erinäisiin hämmentäviin ihmisiin; lihaa ostavaan pariisittareen, virkaintoiseen lääkäriin, televisiota tuijottavaan teiniin ja luonnosta erkaantuneeseen työnarkomaaniin. Elokuvan komiikka syntyy epäkohtien esille nostamasta hämmennyksestä ja arkipäiväisten asioiden näkemisestä uusin silmin. Elokuvassa jopa huulipunankäyttö saa katsojan pohtimaan suurempia kysymyksiä, kuten mikä tekee ihmisestä muiden silmissä rakastettavan ja miksi pelkäämme yksin jäämistä.

Rajallisen aikataulun puitteissa päätin sovittaa elokuvan ensimmäisen osan, jonka lopussa Mila lähtee kohti Maapalloa. Mielestäni juonen lähtökohdat selviävät hyvin alussa ja tarinaa voi kehittää mieleisekseen ja jatkotyöstää halutessaan helposti. Prologissa selviää tarinan päähenkilö, motiivi seikkailulle sekä päähenkilön arvomaailma suhteessa tuleviin tilanteisiin Maapallolla. Prologin jälkeen tarinan jatkoa on helppoa muovata mieleisekseen ja tuoda erilaisia ihmiskunnan ongelmia Milan eteen. Esimerkiksi internetin ja älypuhelimien vallankumouksesta saisi hyviä esimerkkejä tarinan jatkoksi.

#### 4.1.1 Juonelliset ongelmat ja ratkaisut

Elokuvan käsikirjoitusta ei löytynyt internetistä, mutta tekstitykset sai ladattua englanninkielellä, joten käytin tekstitystiedostoa sarjakuvasovituksen dialogin pohjana (Liite 10). Ajattelin ensin suomentaa tekstin, mutta päädyin käyttämään englanninkielistä versiota kansainvälisen yleisön tavoittamiseksi. Sarjakuvan levitys internetin kautta mahdollistaa jo itsessään laajan yleisön, joten kielen valinta tuntui senkin takia luontevammalta.

Elokuvan alun kymmenisen minuuttia osoittautuivat haastavaksi sovitettavaksi runsaan dialogin ja laajan hahmogallerian takia. Muokkasin alkuperäistä tarinaa pudottamalla osan hahmoista pois ja piirtämällä enimmäkseen tarinan ytimen kannalta olennaisia hahmoja sekavuuden välttämiseksi. Pudotin myös dialogista mielestäni juonen kannalta epäolennaisia tai turhaa toistoa sisältäviä osia, säilyttäen kuitenkin alkuperäisen etenemisyhtymän. Milan lisäksi sarjakuvasovituksen päärooleissa ovat naisvanhus jonka nimi ei selviä, Maassa aiemmin Milan isän kanssa vierailut miesvanhus Osam, Milan pojat Mesaje ja Mezai sekä pienemmässä roolissa Milan tytär jonka nimesin Mayaksi. Sarjakuvassa esiintyy myös lukuisia eri ikäisiä sivuhahmoja, joiden esiintyminen vaihtelee yhden ja neljän ruudun välillä.

Elokuvan alussa näkyvät lähikuvat eri eläinten silmistä ja yleiskuvat luonnosta korvasin sarjakuvassa kastepisaran lähikuvasta avautuvalla maiseman yleikuvalla ja tarinan avaavalla runomuotoisella kertojalla. Päätin lisätä runon myös sarjakuvan loppuun tasapainon säilyttämiseksi ja tekemään luonnollisen tuntuisen lopetuksen tarinalle. Halusin visuaalisen yhdistävän tekijän sarjakuvan ensimmäiselle ja viimeiselle kuvalle, siksi tarina lähtee liikkeelle kastepisaran lähikuvasta ja viimeisessä kuvassa näkyy Mila kuplan sisällä matkaamassa kohti Maata. Tämän oivalluksen innoittamana annoin myös sarjakuvalle nimen *"Life in a bubble"* (Elämää kuplassa), joka yhdistää alun ja lopun visuaaliset elementit sekä juonen ideologisen taustan toisiinsa.

*Life in a bubble*

*Life's miracle, morning dew.*

*Perfect circle, sun shimmering through.*

*Giving water, nurtures all living.*

*Combining everything, the energy within.*

*Nature's sons and daughters, all made from stars  
come together from near and far.*

*South, north, east, west,  
from all directions arriving guests.*

*Playful youth, experienced elders  
all together as family members.*

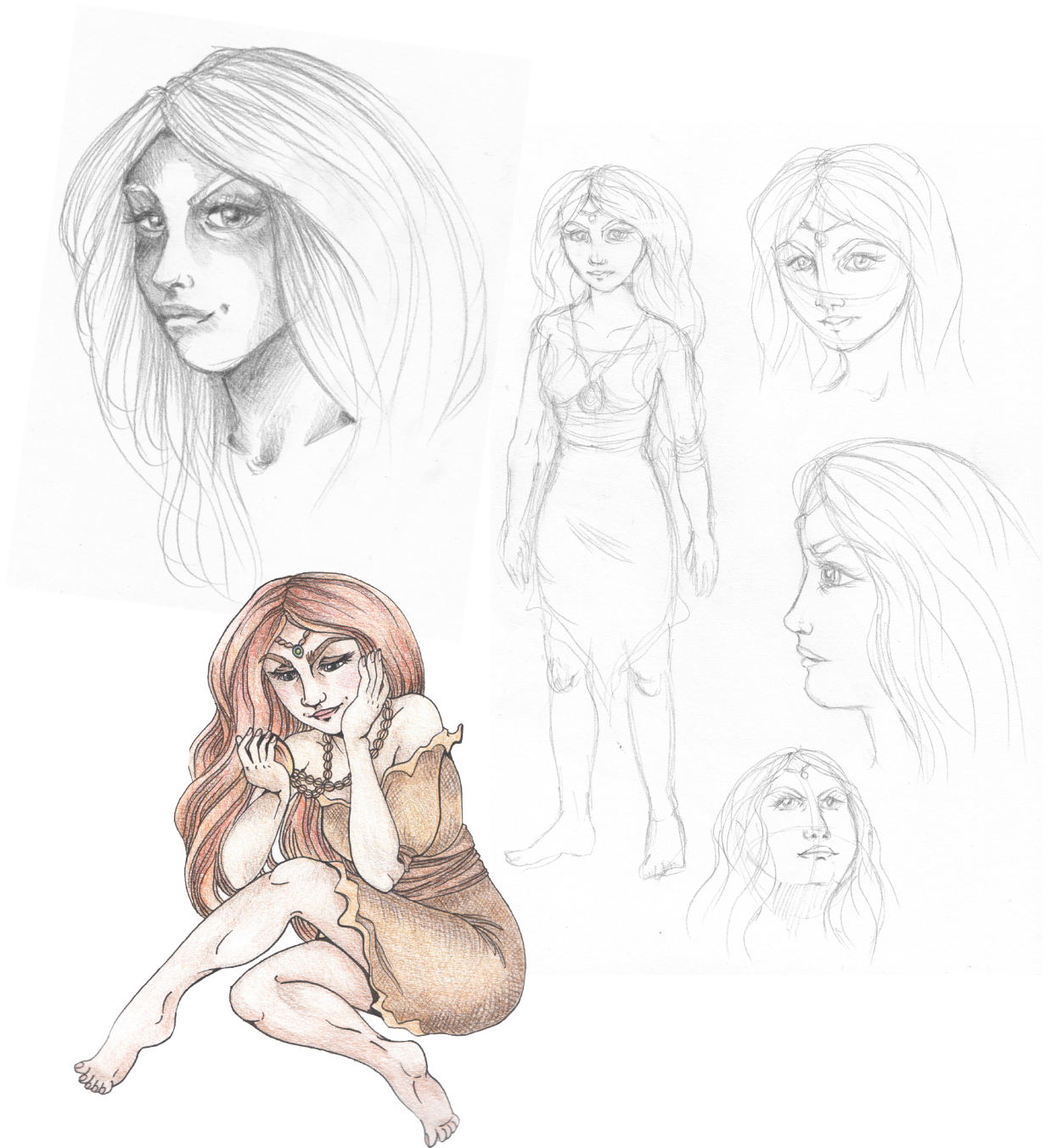
Lopun runo antaa tilaa tuleville tapahtumille jättämällä kutkuttavia kysymyksiä lukijalle. Miten Maassa suhtaudutaan vierailijaan ja miten Mila pärjää joukossamme? Onnistuuko Mila muuttamaan ihmiskuntaamme parempaan suuntaan?

*The end of one chapter  
the beginning of a new one.*

*Change in human nature  
will it ever come?*

*All they have is hope for the best.  
How Earth receives this upcoming test.*

Halusin tehdä sarjakuvasta oman näköiseni, erottausta elokuvan näyttelijöistä suunnitteleamalla hahmot ja vaatekukset itse. Tein hahmotelmia päähenkilöistä ja pyrin saamaan selkeän kuvan Milasta sekä hänen luonteenpiirteitään kuvaavista fyysisistä ominaisuuksista. Päätin tehdä hänelle voimakaspiirteiset kulmakarvat ja leuan kuvaamaan päättäväisyyttä ja rohkeutta, hiukan surumieliset silmät kuvaamaan haikeutta äidin ja isän menehtymisestä, hymykuopat kuvaamaan iloista elämän asennetta ja lapsenomaista, avointa mieltä sekä valtoimenaan kiharat pitkät hiukset kuvaamaan luonnonläheisyyttä ja vapautta.



Kuva 14. Luonnoksia Milasta.



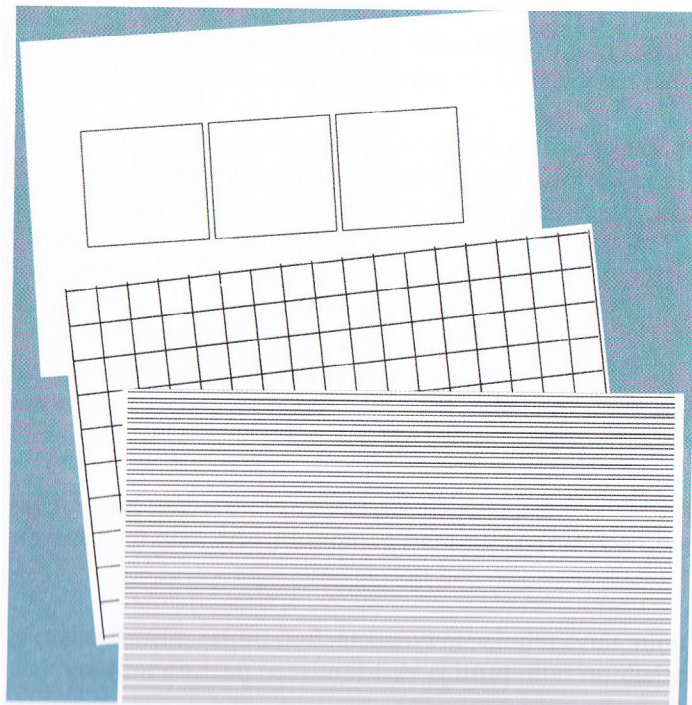
#### 4.1.2 Tekniset ongelmat ja ratkaisut

Aloitin sarjakuvan työstämisen piirtämällä kunkin sivunäkymän pienoiversiolla paperille tulostetun tekstityksen viereen, antamaan osviittaa mahdollisista ruutujen koosta, kuvakulmista ja kuvakoosta sekä puhekuilien paikoista. Tämä toimi minulle ikään kuin storyboardina tulevilla A4-kokoisille luonnoksille, joissa keskityin enemmän yksityiskohtiin: valoon ja varjostuksiin sekä hahmojen ilmeisiin, eleisiin ja vaatetukseen. Luonnosten piirtäminen tuntui työläältä, sillä halusin niistä mahdollisimman tarkkoja jatkotyöskentelyn helpottamiseksi. Tussaaminen valopöydän avulla luonnosorginaaleista sujuu huomattavasti jouhevammin viimeisteltyjen luonnosten kanssa, kun ilmeet ja asennot sekä teksti ovat kohdillaan.



Kuva 15. Luonnos sivunäkymästä.

Luonnosten piirtämisen jälkeen tein *Fingerporin* piirtäjänä tunnetun Pertti Jarlan innoittamana itselleni oman käsialani mukaisen apuviivaston InDesignissa, jotta tekstaus puhkepliin sujuisi vaivattomasti. Kokeilin eri kokoisia viivastoja, kunnes parhaaksi osoittautui viiden millin teksille- ja kolmen millimetrin välistykselle säädetty viivaimisto.



Kuva 16. Pertti Jarlan työarsenaaliin kuuluu omalle käsialalle säädetty tekstausviivaimisto, apuruudukko sekä valmis strippiruudukko (Koskela 2010, 57).

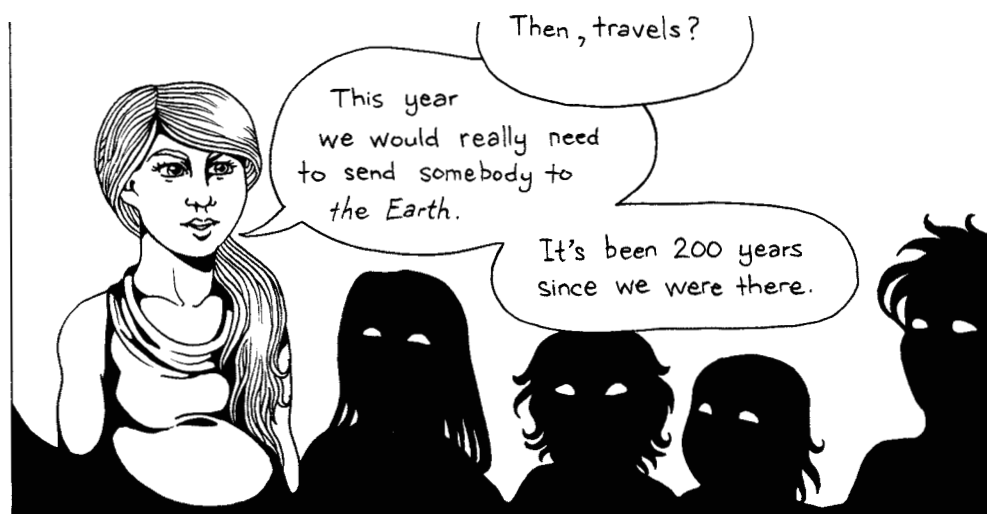
Ihmisten piirtäminen tuotti minulle aluksi hankaluuksia. Eri ikäiset ihmiset, ulkoiset eroavaisuudet ja samankaltaisuudet hahmojen välillä, hahmon tunnistettavuus eri kuvakulmista sekä ilmeiden kirjo ja eläväisyys eri asentoineen vaativat harjoittelua taitavaltakin piirtäjältä. Pyrin tuomaan hahmojen ikähaitarin ilmi piirtämällä lapsille hieman pyöreämpiä - ja vanhuksille voimakkaampia sekä terävämpiä piirteitä, lisäten suupieliin uurteet ja ryppyjä ohimolle sekä silmäkulmiin. Harjoittelin päähenkilöiden piirtämistä eri kuvakulmista ja erilaisin ilmein ja asennoin, jotta ikään kuin herättäisin hahmot eloon mielikuviuksessani ennen varsinaisen sarjakuvan työstämistä.

Erilaiset hiustyyli, parrat sekä vaatteiden rypytykset vaativat näkemystä ja tekniikan hallintaa, mutta mielestäni myös rohkeutta kokeilla uudenlaisia lähestymistapoja. Päädyin melko yksityiskohtaiseen tussaamistekniikkaan, joka aiheutti välillä hiusten halkomista eritoten hahmoille yksittäisiä hiuksia piirräessäni. Aikaa vievä tihrustaminen vaati itsekuuria, mutta olin kuitenkin suhteellisen tyytyväinen piirtojälkeen, joten päätin jatkaa valitsemallani tyylillä.



Kuva 17. Osa tussatusta sivunäkymästä eri-ikäisine ja -näköisine hahmoineen.

Käytin välillä varjostusta hyödykseni monta hahmoa sisältävissä ruuduissa, jotta lukija erottaisi paremmin päähenkilön yksittäisestä kuvasta. Muutamassa ruudussa sivuhahmot ovat silhuettina taustalla tai välillä ruutu on rajattu niin, että sivuhahmot näkyvät pienemmässä rajauksessa kuin ruudun päähenkilö. Kuvakulmilla saa myös kerrottua tehokkaasti hahmojen välisistä keskinäisistä suhteista.



Kuva 18. Ruudun rajaus, kuvakulmat sekä varjostus tehokeinona.

## 4.2 Elokuvan keinojen soveltaminen

Seuraaksi kerron elokuvan keinojen soveltamisesta sarjakuvassa. Otin työskennellessäni huomioon kuvasommittelun huomiopisteineen sovellettuna sarjakuvan yksittäiseen ruutuun sekä koko sivun näkymään. Huomioin suojaviivasäännön juonen selkeyden ja tarinan jatkuvuuden ylläpitämiseksi. Käytin dramaattisena tehokeinona kuvarajausten, kuvakokojen, kuva- ja näkökulmien sekä valon ja varjostuksen vaihtelua. Jouduin myös eläytymään hahmojen luonteisiin ja tunteisiin elokuvan näyttelijän tavoin saadakseni hahmot elastisiksi ja eläviksi.

### 4.2.1 Kuvasommittelu ja huomiopisteet

Niin elokuva kuin sarjakuvakin käyttää kuvamaailman yleisiä estetiikan sääntöjä hyödykseen, joskin joitakin niistä hieman eri tavalla. Visuaalisissa medioissa kuvasommittelu määrää huomiopisteet joihin katsojan silmät alitajuisesti ohjautuvat.

Kuvasommittelun määrää rajallinen kuva-ala; elokuvassa ja televisiossa kameran etsin määrittää sommittelun lähtökohdat. 16:9-kuvasuhteen sommittelussa voidaan käyttää kolmasosasääntöä, jossa kuva-ala jaetaan kolmeen osaan pysty- ja vaakasuunnassa. Näiden linjojen leikkauspisteet toimivat hyvinä huomiopisteinä sommittelussa, vastaten suurin piirtein kultaisen leikkauksen estetiikkaa. (Korvenoja 2004, 65, 67.) Sarjakuvassa saman tyylistä keinoa käyttää hyödykseen ainakin Pertti Jarla. Jarla käyttää stripeissään vakiona yhden-, kahden-, tai kolmen ruudun srippejä, jakaen jokaisen ruudun yhdeksään osaan vaaka- ja pystyviivoilla (Koskela 2010, 50). Tärkeiden kuvaelementtien asettelu linjojen leikkauskohtiin toimii hyvänä muistisääntönä estetiikan ja kuvan lukemisen kannalta.



Kuva 19. Pertti Jarlan Fingerpori-stripin luonnos (Koskela 2010, 50).

Sarjakuvassa yksittäisen ruudun sisäinen sommittelu lienee helpompaa toteuttaa stripisarjakuvassa kuin graafisessa novellissa, jossa ruutujen koko ja muoto voi vaihdella

paljonkin tarinan sisällä. Omassa työssäni pyrin huomioimaan myös koko sivun sommittelua yksittäisten ruutujen lisäksi. A4-kokoinen paperi toimii tosin mittasuhteiltaan jo itsessään parempana lähtökohtana kultaiselle leikkaukselle kuin laajakuvatelevisiossa käytetty 16:9-kuvasuhde.

Mitä enemmän kuvassa on huomiopisteitä, sitä enemmän sen katsottavuus eli kiinnostavuus lisääntyy. Kuvan kesto pitenee suhteessa huomiopisteiden määrään, jotta katsojan on helpompaa seurata juonta. (Korvenoja 2004, 67.) Sarjakuvassa kuvien kesto voidaan määrittää lukijan kuvan lukemiseen ja katsomiseen käytettävällä ajalla. Sarjakuvassa kuvan kestosta voitaisiin mielestäni sanoa, että mitä yksityiskohtaisempi kuva, sitä suuremman ruudun sisällä sen on oltava. Tätä keinoa käytin esimerkiksi sarjakuvan alussa miljöötä esitellessäni avaten maiseman kastepisaran pienestä lähikuvasta suurempaan maisemakuvaan (Liite 11, 1/19).

#### 4.2.2 Suojaviivasääntö ja roolisuoritukset

Paljon dialogia sisältävässä tarinassa jouduin pitämään mielessäni suojaviivasäännön, jotta lukukokemus ei rikkoontuisi jatkuvuusongelmien takia. Erityisesti paljon eri hahmoja sisältävä juoni saattaa helposti hajota, jos lukija joutuu päähkäilemään hahmojen sijaintia niiden tunnistamisen lisäksi. Hyvin toteutetussa sarja- tai elokuvassa katsoja ei edes kiinnitä huomiota suojaviivasääntöön, sillä se linkittyy tarinan jatkuvuuteen niin luonnollisena osana.

Elokuvassa sen uskottavuus on paljolti kiinni näyttelijöiden roolisuorituksesta eli eläytymisestä roolihahmoonsa. Sarjakuvassa piirtäjä on vastuussa roolisuorituksista; hahmojen elastisuus eli liikkuvuus vartalon kielen, ilmeiden ja eleiden muodossa tekee niistä joko uskottavia tai pahimmassa tapauksessa tönkköjä tai tahattoman liioiteltuja. Piirtäjän on eläydyttävä jokaiseen hahmoon kuvittelemalla itsensä tämän tilanteeseen, tutkimalla ihmisen anatomiaa ja liikekieltä sekä välillä ilmeilemällä peilin edessä.

#### 4.2.3 Muita tehokeinoja

Käytin hyödykseni myös elokuvamaailman kuvakokojärjestelmää, kuvakulmia sekä rajauksia. Pyrin vaihtelevaan humanoideja sisältävissä kuvissa kuvakokoja kokokuvasta erikoislähikuvaan, käyttäen kuitenkin enimmäkseen puolikuvia, puolilähikuvia sekä lähikuvia ilmentämään tiivistä tunnelmaa ja humanoidien läheisiä suhteita. Sarjakuvan alussa käytin elokuvamaailmasta tuttua *establishing shot* -kuvaa, jossa näytetään katsojalle tarinan tapahtumapaikka yleiskuvana.



Kuvakulmissa käytin enimmäkseen silmän korkeudelta kuvausta tuodakseni katsojan lähemmäs humanoidien yhteisöä. Tarinan käännekohtassa, jossa keskustellaan Maahan lähtemisestä ristiriitaisessa tunnelmassa, hyödynsin enemmän matalaa ja korkeaa perspektiiviä tuomaan jännitettä hahmojen välille. Osamin muistellessa menneisyyttä hyödynsin periaatetta, jossa katseen- ja liikkeensuunnan sijaitseminen vasemmalla kuvastaa menneisyyttä tai epävarmuutta ja oikealla tulevaisuutta ja etenemistä.



Kuva 20. Kuvakulmia,-kokoja, -rajauksia, katseen suuntia ja varjostuksia tehokeinoina.

Pyrin jättämään tilaa hahmojen katseen ja liikkeen suuntaan jättäen välillä ruudun kokonaan pois antaen kuvalle enemmän tilaa hengittää. Muutamissa ruuduissa hahmot tulevat osittain hieman ulos ruudusta, mikä lisää ruutujen välistä dynamiikkaa ja korostaa kyseisten hahmojen sanomaa tai vartalon kieltä. Sain lisättyä kuviin dramatiikkaa rajauksien lisäksi myös varjostuksilla, esimerkiksi Maapallon noustua puheenaiheeksi ja Osamin liittyessä mukaan tarinaan (Kuva 20). Ruudussa Osamin vartalon suuntaan on tyhjää tilaa luomassa jännitettä, jota vanhan miehen ilme ja varjot korostavat entisestään.

Elokuvamainen lähestymistapa auttoi tarinan rytmittämisessä ja eteenpäin kuljettamisessa, jatkuvuuden hallinnassa, hahmojen työstämisessä sekä dramaattisuuden luomisessa. Se avasi minulle uusia ovia niin sarjakuvien maailmaan kuin estetiikan ja sommittelun ymmärtämiseenkin sekä rikastutti tietämystäni elokuvien tehokeinojen lukemisessa.

Valehtelin, jos väittäisin näinkin jännittävän aiheen tutkimisen olleen pelkästään kiinnostavaa ja sarjakuvan sekä elokuvan teknisen puolen tietoutta kartuttavaa. Yrittäessäni rentoutua elokuvan tai sarjakuvan viihteen äärellä ajatusprosessi niiden teknisistä to-teutuksista ja tehokeinoista saa takaraivon aika ajoin ylikuumenemaan. Aina ei kannata valita opinnäytetyöaiheeksi sitä itselleen rakkainta harrastusta, sillä tunteisiin perustuvat valinnat teknisesti ja loogisesti tarkasteltuna voivat saada unohtamaan, miksi aihe alun alkaenkaan on kiinnostanut. En kuitenkaan väitä, ettenkö olisi edelleen erittäin kiinnostunut sekä elokuvista että sarjakuvista. Olen vain tietoisempi niiden teknisestä puolesta ja viestin lähettäjän roolista tyypillisen vastaanottajan roolin lisäksi. Nykyään siis omaa luku- ja katselukokemustani värittää lisäksi tietoisuus niissä piilevien tehokeinojen tarkoituksista.

Yllättävän monet piirteet elokuvien tehokeinoista ovat sovellettavissa sarjakuvaan ja miksei myös toisinkin päin. Sommittelun lähtökohdat, huomiopisteiden vaikutus luku- tai katselukokemukseen, suojaviivasääntö, kuvakoot, kuvarajaukset ja kuvakulmat sekä valon ja varjon dramatiikka oikein käytettyinä tekevät niin elokuvasta kuin sarjakuvastakin helpommin tulkittavan ja visuaalisesti rikkaamman.

Sarjakuvasovitusta tehdessäni pyrin huomioimaan elokuvan tehokeinot sarjakuvan tehokeinojen lisäksi. Tein tietoisia valintoja pohjautuen tutkimiini tehokeinoihin ja pyrin korostamaan visuaalisten keinojen avulla juonen kulkua ja tarinan kiinnostavuutta lukijalle. Ensisijaisia tavoitteita suunnittelussani olivat tarinan välittyminen lukijalle, ajatusten herättäminen sekä aatteellisen sisällön helppolukuisuus ja kiinnostavuus. Pyrin myös tuottamaan visuaalisesti mielenkiintoista ja näyttävää jälkeä, mikä tuotti hieman ongelmia aikataulussa pysymisen kannalta. Mielestäni tavoitteet toteutuivat ajan puitteissa hyvin.

Prosessi elokuvan keinojen kautta sarjakuvan maailmaan oli antoisa ja toimi mielestäni hyvänä lähtökohtana sarjakuvasovituksen luomiselle. Kaiken saamani tiedon ohella myös kirjoittamis- ja tutkimiskykyni ovat parantuneet tämän opinnäytetyön myötä. Taitoni piirittäjänä ovat karttuneet, visuaalinen älykkyyteni on herkempi ja olen oppinut soveltamaan tutkimaani tietoa käytännössä. Sarjakuvat ja elokuvat herättävät minussa suunnatonta huvia, ihmetystä ja inspiraatiota, joten toivon aiheuttavani sarjakuvasovituksellani samankaltaisia tunteita myös muille. Itse aion ainakin jatkaa oppimista sarjakuvien parissa!



Chandler, Daniel 2012. The Grammar of Television and Film. [www] <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/gramtv.html> (Luettu:23.5.2012)

Elokuvantaju 2010a. Kamera-ajo [www] <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kuva/kamera-ajo.jsp> (Luettu:23.5.2012)

Elokuvantaju 2010b. Diegeettinen (ääni) [www] <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/aani/diegeettinen.jsp> (Luettu:23.5.2012)

Elokuvantaju 2010c. Ei diegeettinen (ääni) [www] <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/aani/ei-diegeettinen.jsp> (Luettu:23.5.2012)

Elokuvantaju 2010d. Äänitys [www] <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/aani/aanitys.jsp> (Luettu:23.5.2012)

Elokuvantaju 2010e. Kuvakoko [www] <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kuva/kuvakoko.jsp> (Luettu:23.5.2012)

Elokuvantaju 2010f. Tilttaus [www] <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kuva/tiltaus.jsp> (Luettu:23.5.2012)

Elokuvantaju 2010g. Valaisu [www] <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/kuva/valaisu.jsp> (Luettu:23.5.2012)

Elokuvantaju 2010h. Äänitehoste [www] <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/aani/aanitehoste.jsp> (Luettu:23.5.2012)

Elokuvantaju 2010i. Efekti [www] <http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/jalkituotanto/efekti.jsp> (Luettu:23.5.2012)

Eisner, Will 1985. Comics & sequential art. Florida, USA. Poorhouse Press.

Herkman, Juha (toim.) 1996. Ruutujen välissä; Näkökulmia sarjakuvaan. Tampere. Tampere University Press.

Kivi, Erkki & Pirilä, Kari 2008. Leikkaus, Elävä kuva - Elävä ääni, toinen osa. Helsinki. Like.

Korvenoja, Pekka 2004. TV-kameratyön perusteet. Helsinki. Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia.

Koskela, Ilpo 2010. Sarjakuvantekijän oppikirja. Helsinki. Arktinen Banaani.

McCloud, Scott 1994. Sarjakuva – Näkymätön taide. Helsinki. The Good Fellows Ky.

Mediaknowall 2000. Camera angles. [www] <http://www.mediaknowall.com/camangles.html> (Luettu:23.5.2012)

Monaco, James 2009. How to read a film; Movies Media and Beyond. New York, USA. Oxford University Press.

Wikipedia 2012. Dolly [www] [http://fi.wikipedia.org/wiki/Dolly\\_\(elokuva\)](http://fi.wikipedia.org/wiki/Dolly_(elokuva)) (Luettu: 12.7.2012)

### **Elokuvat:**

Sin City. 2005. Frank Miller. Frank Miller, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino. USA. Elizabeth Avellan. Kesto 124 minuuttia

Rec. 2007. Jaume Balagueró, Luiso Berdejo, Paco Plaza. Jaume Balagueró, Paco Plaza. Espanja. Tuottaja: Julio Fernández. Kesto 78 minuuttia

The Beautiful Green (La Belle Verte). 1996. Coline Serreau. Ranska. Les Films Alain Sarde / Alain Sarde. Kesto 99 minuuttia.

The Blair Witch Project. 1999. Daniel Myrick, Eduardo Sánchez. USA. Haxan Films. Kesto 81 minuuttia

**Kuvalähteet:**

Kuva 1: Valokuvattu kuvan 1 pohjalta: [www] <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/gramtv.html>

Kuva 2: Monaco, James 2009. How to read a film; Movies Media and Beyond, 31. New York, USA. Oxford University Press.

Kuva 3: Piirretty kuvan 2 pohjalta: [www] <http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/gramtv.html>

Kuva 4: Koskela, Ilpo 2010. Sarjakuvantekijän oppikirja, 85. Helsinki. Arktinen Banaani.

Kuva 5: Koskela, Ilpo 2010. Sarjakuvantekijän oppikirja, 84. Helsinki. Arktinen Banaani.

Kuva 6: Piirretty eri mangojen pohjalta.

Kuva 7: Smith, Toren; Warren, Alan The Dirty Pair, Biohazards. Milwaukee. Dark Horse Comics, Inc.

Kuva 8: Koskela, Ilpo 2010. Sarjakuvantekijän oppikirja, 59. Helsinki. Arktinen Banaani.

Kuva 9: McCloud, Scott 1994. Sarjakuva – Näkymätön taide, 28. Helsinki. The Good Fellows Ky.

Kuva 10: Disney, Walt; Strobl, Tony (1973) 2012. Aku Ankka 7/2012, 22. Helsinki. Sanoma Magazines Finland Oy..

Kuva 11: Jarla, Pertti 2010. Fingerpori-Heräämisopas, 24. Helsinki. Arktinen Banaani. (s.24)

Kuva 12: Pini, Wendy & Richard 1981-83. Elfquest-Captives of Blue Mountain. New York. Wolfreider books.

Kuva 16. Koskela, Ilpo 2010. Sarjakuvantekijän oppikirja, 57. Helsinki. Arktinen Banaani.

Kuva 19. Koskela, Ilpo 2010. Sarjakuvantekijän oppikirja, 50. Helsinki. Arktinen Banaani.

## **LIITELUETTELO**

Liite 1: Mangan ilmekieltä

Liite 2: Taustan liike

Liite 3: Väri, valo ja varjo

Liite 4: Värien sommittelu

Liite 5: Musiikki kuvana

Liite 6: Puhekuplan ja tekstin muoto

Liite 7: Ruutujen rytmi ja ajan illuusio

Liite 8: Ruutujen välinen liike

Liite 9: Tyhjän tilan liike

Liite 10: Elokuvan tekstitykset

Liite 11: Sarjakuvan ensimmäinen sivu



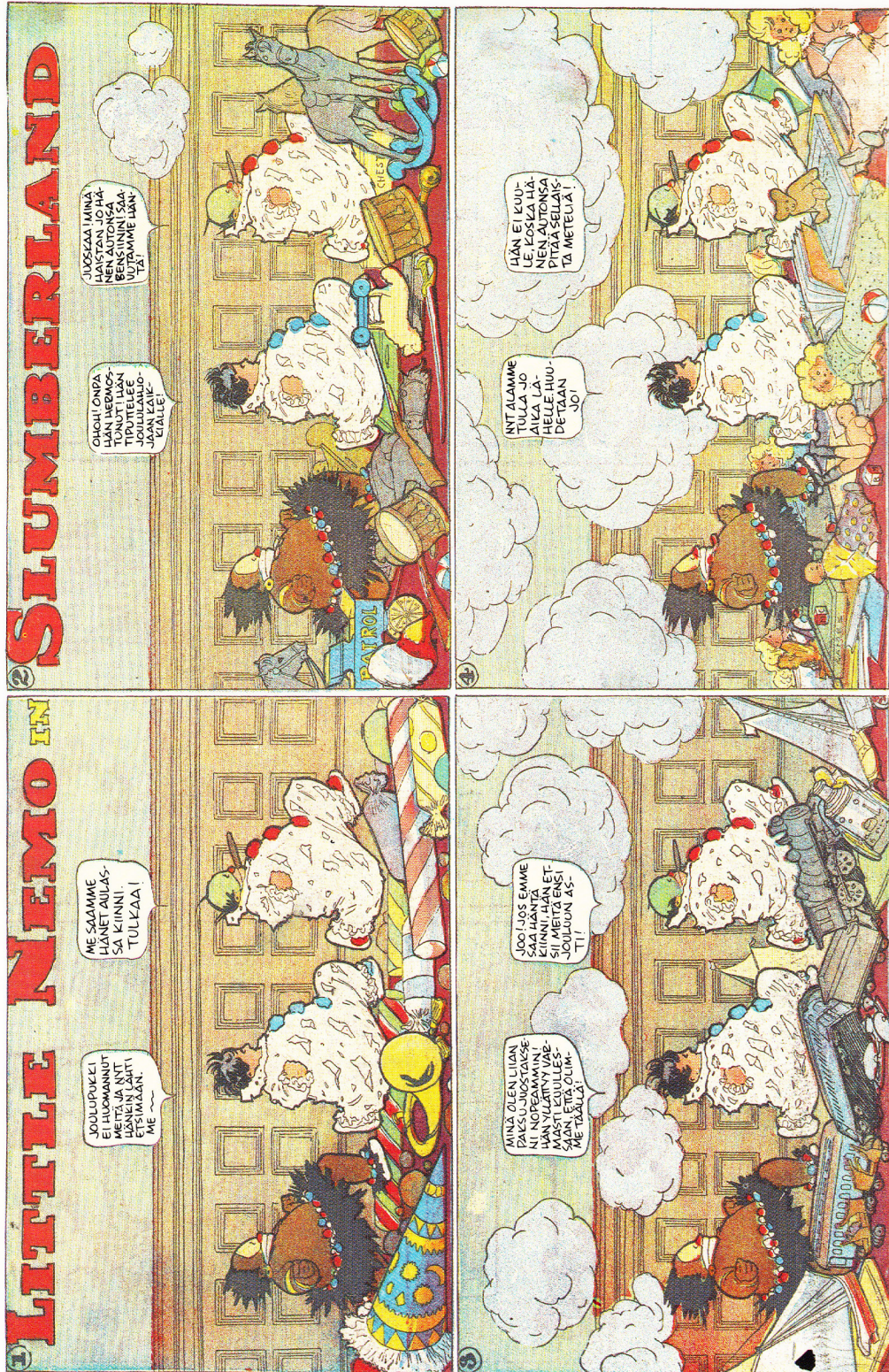
Tohru Fujisawan *GTO–Great Teacher Onizuka* Vol.11 mangasarjan yksi eniten käytetyistä tehokeinoista löytyy hahmojen ilmeistä ja liioitellun kuvitetuista tunnetiloista. Erilaiset kuvakulmat ja liikettä ilmaisevan viivoituksen käyttö lisäävät tunnetilojen dramatiikkaa, mikä tekee ilmiasusta hyvin koomisen ja helposti seurattavan.



Fujizawa, Tohru 2003. *GTO, Great Teacher Onizuka* Vol.11. Los Angeles. Tokyopop.



Winsor McCayn *Pikku Nemo Höyhensaarilla*-albumin hahmot juoksevat minkä kintuis-  
taan pääsevät, vaikka hahmojen asento pysyykin samana ruuduissa. Illuusion liikkeestä  
luo ainoastaan kuvissa vaihtuva tausta.





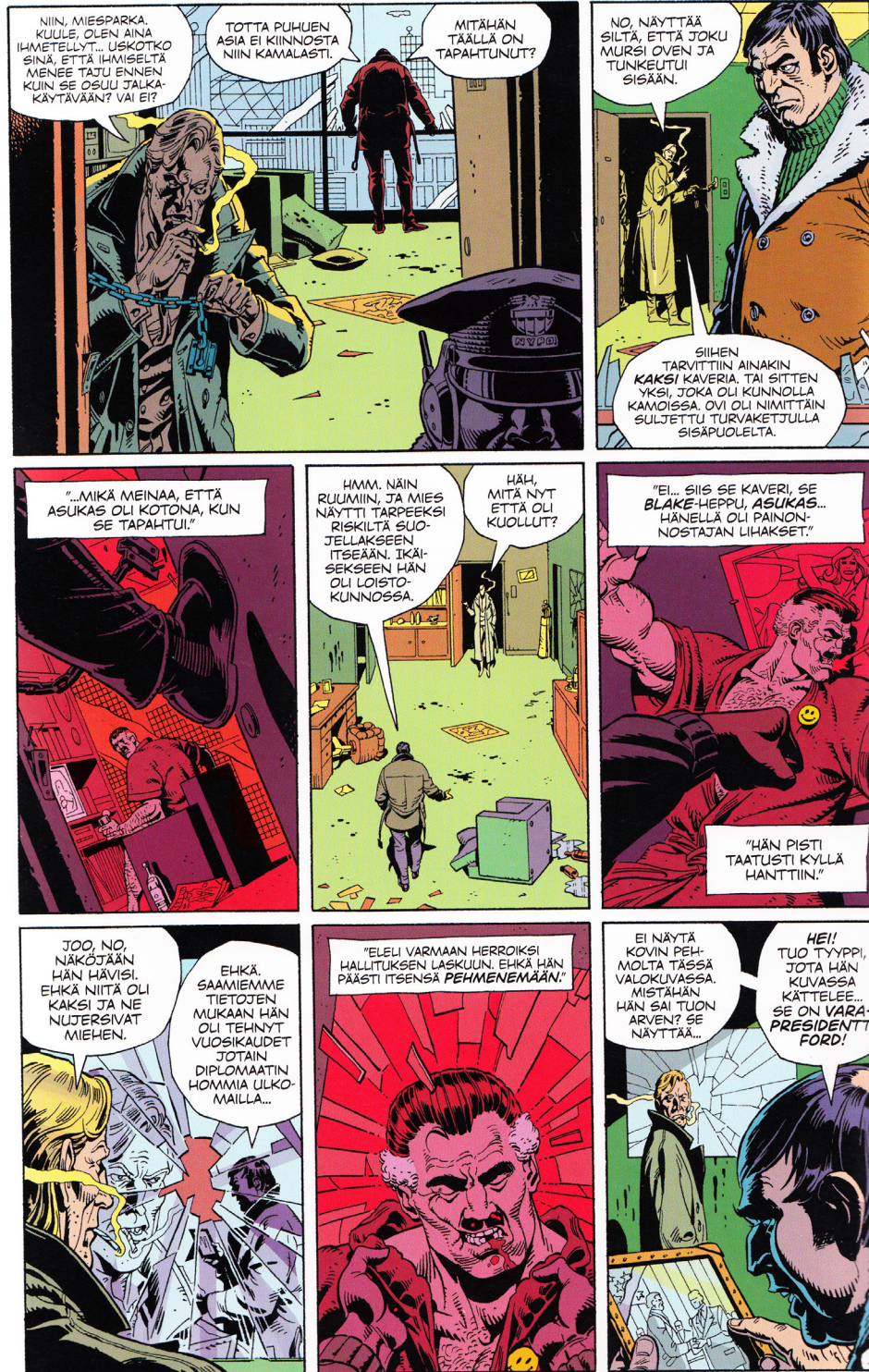
Juonjo Guarnidon kuvittama *Blacksad–Kissa varjoisilta kujilta*-sarjakuvan murrettujen sävyjen vesiväritys yhdessä valon ja varjon kanssa tukee kerrontaa ja tilanteen dramatiikkaa.



Diaz Canales, Juan; Guarnido, Juanjo 2000. Blacksad, Kissa varjoisilta kujilta, 22. Helsinki. Arktinen Banaani.



John Higginsin värittäämä sarjakuvaromaani *Vartijat* (Watchmen) käyttää tehosteena kirkuvan punaista ajallisissa takaumissa vihreä-sävytteisiä nykyhetken kuvia vasten. Vastavärien asettelu sivulla tukee kerronnan rytmiä ja erottelee kuvia ajallisesti.



Gibbons, Dave; Higgins, John; Moore, Alan 1995. *Vartijat* (Watchmen), 2. Tampere. Egmont Kustannus Oy Ab.

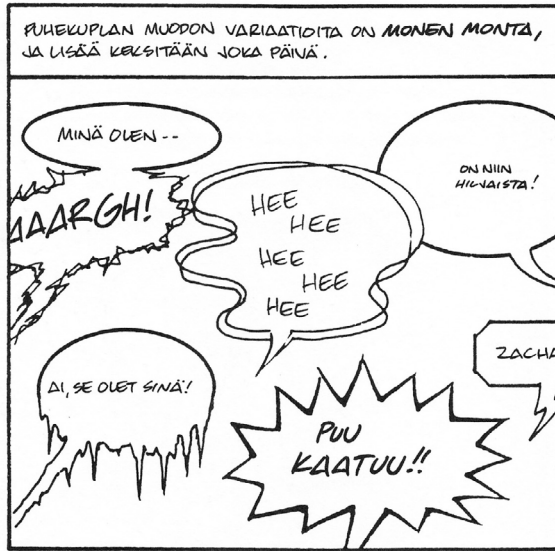


*Balthazar* -sarjakuvanovellissa musiikki saa kuvallisen muodon. Ääni ikäänkuin soljuu kuuntelijan korvien kautta jatkaen matkaansa kuvaruudun ulkopuolelle.



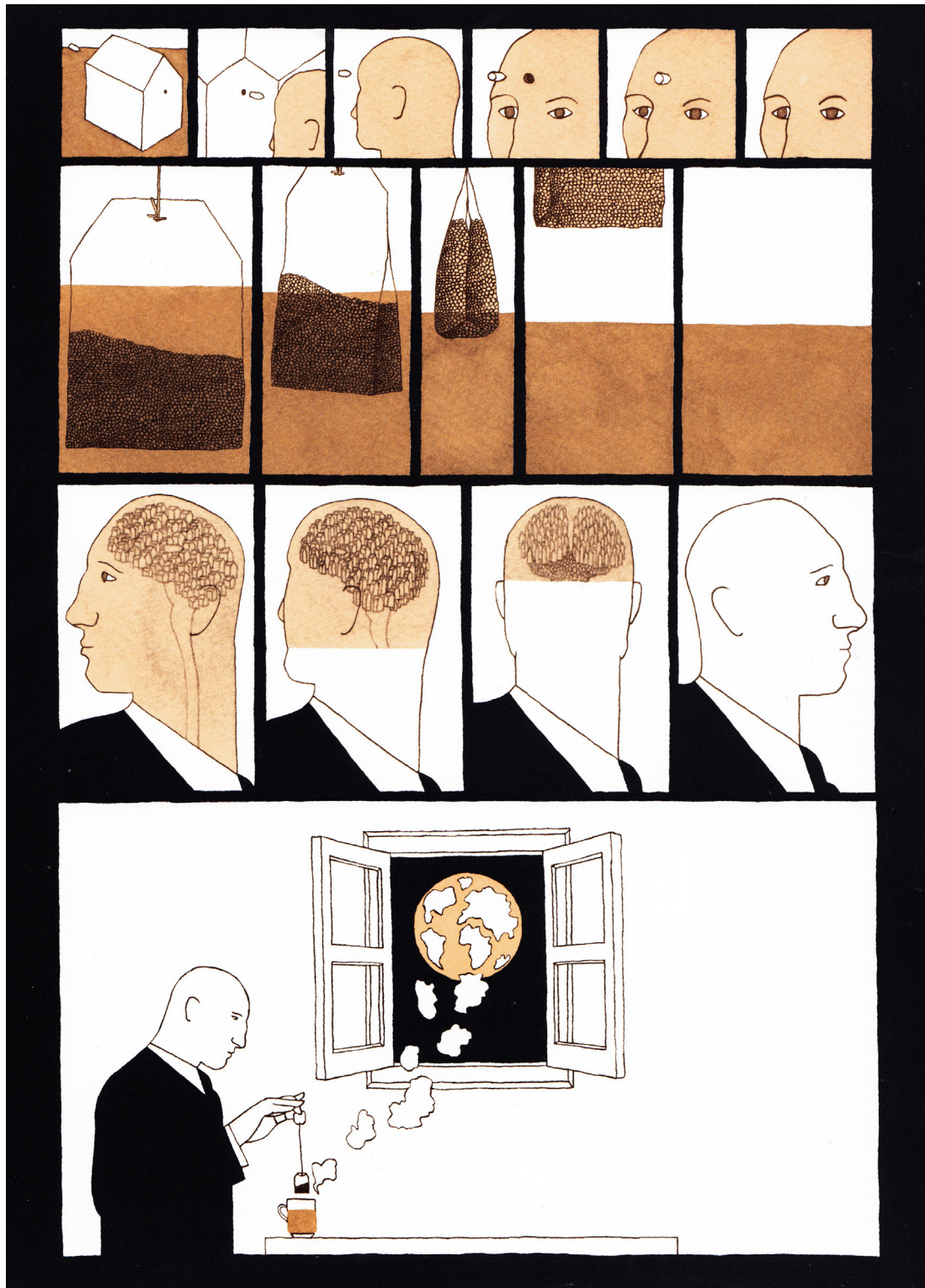
Schalken, Tobias; Van Dinther, Stefan J.H 2002 Eiland, 3rd issue, 54. Amsterdam. Bries.

Scot McCloudin puhekuplan ja tekstin variaatioita. Puhekupla voi sisältää tekstiä ja symboleita eli yleismerkityksellisiä kuvia. Ajatuskupla on vakiintunut sisäisen dialogin väline. Teksti ollessaan puhekuplan ulkopuolella kuvaa useimmiten äänitehosteita, ääneen perustuvia dialogin ja abstraktien sanojen sijaan.





*Allow to infuse* -sarjakuvanovellin ruutujen rytmi, muoto ja koko sekä kuvarajaus luovat yhdessä illuusion ajan kulumisesta. Vaikka ne ovat erillisiä kuvia, niiden kokonaisuutta tarkastelemalla voi saada vaikutelman teehetken hartaudesta.





Jeff Smithin *Luupäät* -sarjakuvan ajan hidastumista kuvaava kohta. Tapahtuma etenee hitaasti pysyen melkein samana, hyödyntäen kuitenkin eri kuvakulmia, kokoja ja rajauksia tehokkaasti. Pysähtynyt liike ilmenee myös kuolan jäähmettymisenä.



Smith, Jeff 2004. *Luupäät*, osa 9: Sarvikruunu, 163. Helsinki. Like.



Scot McCloudin pohdintaa ruutujen välillä tapahtuvasta, tyhjän tilan liikkeestä. Välipalkki toimii ruutujen jakajana, kuten elokuvan leikkaus, jättäen lukijan mielikuvituksen pääosaan. Tässä tapauksessa lukija on ikäänkuin osallisena murhaan.



Elokuvan ensimmäisten 13 minuutin dialogi tekstitystiedostosta toimi pohjana luonnoksille. Dialogin yläpuolella juoksee aikamerkintä, jolloin ääniraita toistuu elokuvassa. Tähdellä merkityt on jätetty pois sarjakuvasovituksesta.

[www] [www.OpenSubtitles.org](http://www.OpenSubtitles.org) (Luettu: 13.6.2012)

00:04:17,390 --> 00:04:22,418

- Good morning everybody, we have news, the meeting of the planet is opened.

00:04:22,528 --> 00:04:25,326

- We need of the rye... Yes.

- We have some wheat.

00:04:28,368 --> 00:04:31,269

- We need soya!

- We have it!

00:04:32,305 --> 00:04:36,366

- We have a big crop of dry fruits!

- Yes... - I would need it for two months.

00:04:37,377 --> 00:04:39,345

- Medicines?

- Yes!

00:04:40,413 --> 00:04:42,381

- We won't have enough for everybody.

00:04:43,249 --> 00:04:45,376

- Wool! Who wants some wool? \*

00:04:49,322 --> 00:04:51,483

- It's good! \*

- How many knives we need? \*

00:04:52,492 --> 00:04:53,516

Seventeen. \*

00:04:53,526 --> 00:04:54,458

- Schools?

00:04:55,261 --> 00:04:57,491

- We would need a teacher of telepathy. Mass died, we have nobody who's ready.

00:04:57,530 --> 00:04:59,225

- Ok, I'll come to you this year.

00:04:59,332 --> 00:05:00,321

- A teacher of future prediction,

00:05:00,400 --> 00:05:03,369

- I can, but only for six months, I have a grandson who I am going to deliver.

00:05:04,270 --> 00:05:06,261

- Marriages? \* (Muutos: -Newborns?)

- Three boys. \* (Muutos: -Three babys.)

00:05:14,447 --> 00:05:15,414

- Then deaths.

00:05:15,448 --> 00:05:22,513

There was Amais 255 and a quarter years old, 248 years Aramos, Laleta 272 years old.

00:05:23,356 --> 00:05:24,448

All died happy and wise.

00:05:24,524 --> 00:05:26,458

Ah, on the contrary there was the death of Amile

00:05:27,260 --> 00:05:29,490

who was only 143 years old, he had an accident, a rockfall.

00:05:30,263 --> 00:05:32,356

How re you Mila, it is not too sad for you?

00:05:32,398 --> 00:05:34,389



- It's all right, the kids help me well.

00:05:34,434 --> 00:05:36,493

- Fine, then travels?

00:05:37,503 --> 00:05:39,494

- This year we would really need to send somebody to the Earth.

00:05:40,239 --> 00:05:41,399

It's been 200 years since we were there.

00:05:41,441 --> 00:05:43,341

- Who wants to go on the Earth?

00:05:47,347 --> 00:05:48,405

To Narbos?

00:05:50,249 --> 00:05:52,342

- We can only send ten to Narbos, you arrange it between you.

00:05:52,385 --> 00:05:53,352

- To Earth?

00:05:56,389 --> 00:05:57,378

- To Cristo? \*

00:05:58,491 --> 00:06:01,483

- We can send only 23 to Cristo, you decide who. \*

00:06:01,494 --> 00:06:03,291

- Who wants to go to the Earth?

00:06:05,498 --> 00:06:06,487

Nobody for the Earth?

00:06:08,468 --> 00:06:09,435

So what should we do?

00:06:09,502 --> 00:06:11,265

- As usual, we don't go there?

00:06:11,304 --> 00:06:13,238

- It 's 200 years since last time we went,

00:06:13,272 --> 00:06:14,432

this year we should send somebody there.

00:06:15,308 --> 00:06:16,275

- What for?

00:06:16,342 --> 00:06:19,505

- Nothing special, we observe, we enquire, we see what we can do.

00:06:19,545 --> 00:06:20,512

- We can do nothing...

00:06:20,546 --> 00:06:25,347

- Sure, other planets teach us things so do we, but the Earth...

00:06:25,385 --> 00:06:27,285

- Well, they are very outdated but that's no reason to...

00:06:27,353 --> 00:06:28,320

- And dangerous!

00:06:28,354 --> 00:06:30,447

- We could have send them someone with the program of disconnection,

00:06:30,456 --> 00:06:31,480

to move them forward more quickly.

00:06:31,524 --> 00:06:33,321

- But we don't even know where they are now!

00:06:33,326 --> 00:06:34,293

- But we could guess.

00:06:34,394 --> 00:06:36,453

- I could get information about the Earth from Osam, \*

00:06:36,462 --> 00:06:39,454

he was a last one there, but he's been on Narbonne for 20 years. \*

00:06:41,267 --> 00:06:44,259

- I'm here, you didn't see me, I came back from Narbonne 2 months ago. \*

00:06:44,303 --> 00:06:45,429

- Greetings Osam, I had not seen you. \*

00:06:45,438 --> 00:06:48,339

So, could you tell us, where were they at that time when you came back from the Earth?

\* (Muutos: -How about Osam, you've been to Earth, haven't you?)

00:06:48,374 --> 00:06:51,434

- Yes, of course, but it was long time ago, there were two of us, Mila's father and I.

00:06:51,544 --> 00:06:56,277

We landed in France in Paris \* (Muutos: ...in Helsinki in Finland), there was a revolution against the King,

00:06:56,382 --> 00:06:58,441

That's right, they had become a republic, \*

00:06:58,551 --> 00:07:02,282

but... that was very quickly spoiled, they had an Emperor, \*

00:07:02,288 --> 00:07:04,415

Napoleon, or something like that. \*

00:07:04,524 --> 00:07:07,516

An aggressor, who slaughter people in stupid wars. \*

00:07:08,294 --> 00:07:12,492

After this, the kings came back, society continued to degrade, \*

00:07:12,532 --> 00:07:17,333

leaders, presidents, all those, came one after another. \*

00:07:17,437 --> 00:07:19,200

- Was it really that difficult over there?

00:07:19,305 --> 00:07:22,502

- Oh yes, law of the strongest, squashed women, no distribution, massacres.

00:07:23,309 --> 00:07:26,278

We had a feeling that it would take them centuries to recover.

00:07:26,279 --> 00:07:27,507

They even had the system of the money still.

00:07:28,314 --> 00:07:30,407

Before we left I had hid some gold. \*

00:07:30,516 --> 00:07:32,279

- What is this money?

00:07:36,355 --> 00:07:39,483

- For instance if you want something, you can't get it without money.

00:07:39,492 --> 00:07:40,424

- Even to eat?

00:07:40,460 --> 00:07:41,324

- Especially!

00:07:41,360 --> 00:07:43,385

- But to eat it's necessity, we die if we don't eat.

00:07:43,496 --> 00:07:45,487

- But they do this, if you have no money you have nothing.

00:07:45,531 --> 00:07:48,500

- You think that they still have this money?

00:07:48,534 --> 00:07:50,468

- No, I really don't think so.

00:07:50,503 --> 00:07:53,301

When we left, that was the beginning of an industrial era.

00:07:53,372 --> 00:07:54,339

- What is that? \*

00:07:54,340 --> 00:07:56,433

- I think we past it abouts 3000 years ago or close to that. \*

00:07:56,476 --> 00:08:00,276

It was competition, literacy, mass production of useless objects, wars,

00:08:00,313 --> 00:08:04,374

nuclear technology, destruction of nature, diseases without cures, a prehistoric period!

00:08:04,383 --> 00:08:07,375

- Last year my brother had a telepathic contact with the Earth. \*

00:08:07,386 --> 00:08:09,445

- Yes, I saw a country where the women had a veils on their faces, \*

00:08:09,489 --> 00:08:11,389

and they didn't have the right to drive a car. \*

00:08:11,390 --> 00:08:13,517

- Impossible \*, you think that they still have cars?

00:08:13,526 --> 00:08:15,289

- What is it, cars? \*

00:08:30,276 --> 00:08:33,439

- I have never seen it, because when we left the Earth, they still didn't have them. \*

00:08:33,446 --> 00:08:36,472

But it seems that us too once had cars in our industrial era. \*



00:08:36,516 --> 00:08:38,347

- Yes, we teach it in archaeology, \*

00:08:38,384 --> 00:08:39,476

they were made of iron, \*

00:08:39,485 --> 00:08:41,350

you set down inside it and move all around. \*

00:08:41,387 --> 00:08:43,446

(Lisäys: - Oh cars...) People didn't walk any more, then they died from heart attacks.

00:08:43,456 --> 00:08:45,321

- And there were millions of deaths from accidents.

00:08:45,324 --> 00:08:48,487

- But I really think in 200 years, they've had the time to get rid of those cars.

00:08:49,295 --> 00:08:50,489

What about their hierarchy?

00:08:50,496 --> 00:08:53,226

- Oh, that hierarchy, overthere is something.

00:08:53,366 --> 00:08:56,335

The men think they're superior to the women,

00:08:56,435 --> 00:08:58,266

city people above the villagers,

00:08:58,271 --> 00:09:01,240

adults are better than the children, the human beings are superior to

00:09:01,240 --> 00:09:04,266

the animals and plants, and then there are the races.

00:09:04,510 --> 00:09:08,469

- It's a big planet, with many different continents \*

00:09:08,514 --> 00:09:12,473

which results in many different human beings separate from each others, \*

00:09:12,485 --> 00:09:15,477

then when they met, the most degenerate \*

00:09:15,488 --> 00:09:18,252

thought they were superior then everybody, there was mass killings, \*

00:09:18,291 --> 00:09:20,259

and now it is the degenerates who dominate everything. \*

00:09:21,260 --> 00:09:23,285

- We were lucky with our little planet, the single race, \*

00:09:23,296 --> 00:09:25,287

the single climate, the single way of development, easy! \*

00:09:25,331 --> 00:09:28,357

- But it's not because they didn't have chance they didn't even try. \*

00:09:28,367 --> 00:09:32,303 \*

- Anyway we shouldn't give up on them, we can't say that we've done anything to help.

00:09:32,338 --> 00:09:33,498

- But they are not open to communication, \*

00:09:33,506 --> 00:09:36,304

They are probably plaything with computers \*

00:09:36,342 --> 00:09:37,468

instead of exercising their brain, \*

00:09:37,476 --> 00:09:40,240

they are using 10% of it. \*

00:09:40,279 --> 00:09:42,304

- Their brain must be the size of a sheep's poo. \*

00:09:43,316 --> 00:09:45,250

- It's useless to go there. They should go their own way.

00:09:45,284 --> 00:09:48,253

It's like with lettuce, do not pull over it's soil it'll grow more quickly! \*

00:09:48,254 --> 00:09:50,222

- But we could've put it a little manure on their lettuce. \*

00:09:50,256 --> 00:09:52,383

- Yes, \* we can disconnect a group of well chosen people to help them.

00:09:52,425 --> 00:09:54,222

- So, volunteers?

00:09:55,261 --> 00:09:57,320

- Anyone, come on, just one, full of courage.

00:09:58,264 --> 00:10:00,255

- Excuse me, but I want to go there.

00:10:00,399 --> 00:10:01,423

- Oh mum, you want to go?

00:10:01,434 --> 00:10:02,458

- Mila, you want to go there?

00:10:02,501 --> 00:10:03,468

- No, she doesn't go there!

00:10:03,502 --> 00:10:04,469

- Yes, I want to go there.

00:10:04,503 --> 00:10:06,334

- Mum, are you crazy? \*

00:10:06,339 --> 00:10:07,431

- So Mila, are you going or not?

00:10:07,473 --> 00:10:08,405

- No!

00:10:08,407 --> 00:10:09,339

- Yes!

00:10:30,429 --> 00:10:32,294

- All right, we give you the program of the Europeans languages,

00:10:32,331 --> 00:10:33,298

- We almost found all of them.

00:10:33,332 --> 00:10:35,323

- We're going to try to make you land in Paris, but we aren't sure that you'll arrive there.

00:10:35,368 --> 00:10:37,336

- We have two programs of disconnection, a light one and a stronger one.

00:10:37,336 --> 00:10:38,496

- OK, but should I do anything to use the light one? \*

00:10:38,504 --> 00:10:39,471

- No, no, it is routine. \*

00:10:39,472 --> 00:10:42,339

- If you speak with somebody, it automatically starts working, that's all.

00:10:42,408 --> 00:10:43,375

- And the other one?

00:10:43,409 --> 00:10:44,341

- It's just like that.

00:10:46,379 --> 00:10:47,209

- Like that?

00:10:47,279 --> 00:10:49,247

- Yes, but be careful with this one you need to use your description.

00:10:49,281 --> 00:10:50,339

- Because it shakes them up.

00:10:50,349 --> 00:10:51,475

- After they've been disconnected, they start to speak and act truthfully.

00:10:51,517 --> 00:10:53,417

- Sometimes this makes them advance five centuries.

00:10:53,452 --> 00:10:54,316

- This program's intense. \*

00:10:54,487 --> 00:10:57,251

- We can send you more programs, if you want, just call us.

00:10:57,256 --> 00:10:59,349

- Disconnect a group of them, then if you want, come back, that's all.

00:10:59,392 --> 00:11:00,290

- Mila?

00:11:01,460 --> 00:11:03,223

I've made you footwear.

00:11:03,329 --> 00:11:07,288

It's not practical and it's hurts your feet, but I put in lamb's skin to make it softer.

00:11:07,433 --> 00:11:12,370

And also a dress Amperor, just like that.

00:11:13,372 --> 00:11:14,339

- Thanks.

00:11:14,473 --> 00:11:16,407

- And also a hat. \*

00:11:16,442 --> 00:11:17,500

- Ok. \*

00:11:18,277 --> 00:11:20,404

Do you think it's very serious if I don't take the hat? \*

00:11:21,280 --> 00:11:24,340

- If you want, but tell me, why do you want to go there?

00:11:24,417 --> 00:11:25,406

Your father told you something?

00:11:26,485 --> 00:11:28,385

- Yes, just before dying.

00:11:28,421 --> 00:11:29,388

- And what did he say?

00:11:29,455 --> 00:11:33,221

- That he had fallen in love with a woman from Earth, who died delivering his child,

00:11:33,259 --> 00:11:35,489

that the baby was me, that he had brought me back here secretly

00:11:35,528 --> 00:11:37,325

and that's why he never wanted to get married.

00:11:38,330 --> 00:11:39,354

- Have you ever told anybody about that?

00:11:39,398 --> 00:11:40,330

- Nobody.

00:11:40,533 --> 00:11:43,400

What would happen if I had told the truth? \*

00:11:43,436 --> 00:11:45,404

- Your father was very afraid that we would return you to Earth. \*

00:11:45,471 --> 00:11:47,336

- You mean that you would've dispelled me? \*



00:11:47,373 --> 00:11:49,432

- Perhaps, no one like the earthling's too much here. \*

00:11:49,475 --> 00:11:52,308

- Oh no, you are such a racists. \*

00:11:52,311 --> 00:11:54,472

- No, but I need to say that's hard to handle earthlings, you know. \*

00:11:54,480 --> 00:11:56,277

- Yes, but me, I was just a baby. \*

00:11:56,315 --> 00:11:59,284

- Yes, but it is not always easy to support the partly-gifted. \*

00:11:59,318 --> 00:12:00,285

- I thank you. \*

00:12:00,319 --> 00:12:02,344

- No, but not you, you one of us now. \*

00:12:06,358 --> 00:12:08,258

- I think, that my sons suspect something,

00:12:08,294 --> 00:12:09,488

they are very gifted in telepathy.

00:12:09,528 --> 00:12:10,495

- It's inherited.

00:12:11,330 --> 00:12:12,388

- And who was she, my mother?

00:12:12,498 --> 00:12:16,229

- She was like your daughters, very unusual,

00:12:16,235 --> 00:12:17,395

your father was crazy about her.

00:12:19,371 --> 00:12:20,497

- What is she saying?

00:12:21,273 --> 00:12:24,208

- I don't know, I can't hear, there's interference it makes disturbance,

00:12:24,477 --> 00:12:26,445

I think, that she speaks about our grandmother.

00:12:26,479 --> 00:12:27,446

- Oh yeah!

00:12:28,414 --> 00:12:31,315

- And that she's angree with the racists, something like that. \*

00:12:31,417 --> 00:12:32,384

- Oh yeah! \*

00:12:32,451 --> 00:12:34,316

- You won't find out anything, really. \*

00:12:34,353 --> 00:12:37,254

It's been 200 years for them that's eight generations, they die young. \*

00:12:37,256 --> 00:12:41,317

- I know, but I'm half way throuth my life, I want to know the my mothers family. \*

00:12:43,395 --> 00:12:45,226

- When are you going to come back, mum?

00:12:45,297 --> 00:12:48,266

- I'm not going to be a long time, Mezai make sure the children do their telepathy exersice.

00:12:48,300 --> 00:12:50,359

- Yes, yes, don't worry. And you shouldn't eat all cherry tree. \*

00:12:50,402 --> 00:12:52,370

- Mum, can we sleep at the neighbour's? \*

00:12:52,371 --> 00:12:54,339

- Yes, but you don't play up all night. \*

00:12:54,340 --> 00:12:57,400

- Mum, can I swim across the lake?

00:12:57,409 --> 00:13:01,368

- No, you don't go far to the lake, you go with Mezage. You watch them, ok?

00:13:01,413 --> 00:13:02,402

- Yes, yes, don't worry.

00:13:02,448 --> 00:13:04,211

- Why do you want to go there?

00:13:05,384 --> 00:13:07,545

- To know where I come from.

- Huh?

