

Rosa-Nina Rantila

# Kerronnan keinot ajan ja rytmin monipuoliseen esittämiseen sarjakuvassa

Tarkastelussa painettu ja digitaalinen sarjakuva

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

20.04.2016

Tekijä	Rosa-Nina Rantila
Otsikko	Kerronnan keinot ajan ja rytmin monipuoliseen esittämiseen sarjakuvassa – Tarkastelussa painettu ja digitaalinen sarjakuva
Sivumäärä	41 (38 + 3 sivua lähteitä)
Aika	20.04.2016
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Jaakko Ruuttunen
<p>Tutkimuksen tarkoituksena on kartoittaa ja pohtia kerronnan keinoja, joilla kuvalliseen kerrontaan voidaan saada vahvempi immersio ja yleinen soljuvuus sekä ymmärrettävyys. Tutkimuksen painopiste on ajan kulun kokemisessa, sen tulkinnassa ja ominaisuuksissa, joilla siihen voidaan vaikuttaa. Tutkimuksessa on käytetty empiiristä kvalitatiivista tutkimusmenetelmää. Kirjallisten tutkivien teosten lisäksi aineistona on käytetty erilaisia painettuja ja digitaalisia sarjakuvia. Tutkimustulokset perustuvat lähdeaineiston monitahoiseen tarkasteluun ja vertailuun sekä havaintojen löytymiseen opinnäytetyön toteutuksellisen osuuden kautta. Tein sitä varten itse sarjakuvasivuja, joiden suunnittelussa pohdin ja kokeilin erilaisia ratkaisuja ajan kulkemisen esittämiseksi.</p> <p>Sarjakuva on taiteenlaji, jossa paikallaan olevilla kuvilla pyritään esittämään liikettä ja tapahtumia. Kokemukseen ajan kulumisesta voidaan vaikuttaa käyttämällä eri tavoin sivuelementtien muotoilua, asettelua, ääntä ja liikettä. Ääntä voivat olla puhekuplat, ääniefektit ja oikea ääni. Liikkeeseen lukeutuvat ruutujen muoto, ruutuvälit, vauhtiviivat ja animaatiot. Opinnäytetyö osoittaa, että kokemukseen ajan kulumisesta sarjakuvassa voidaan vaikuttaa monilla eri ominaisuuksilla. Jos poisluetaan sarjakuvan varsinainen sisältö, suurimman vaikutuksen muodostavat sivun elementtien muotoilu eli sivuasettelu, ääntä kuvaavat menetelmät, ruutuvälit ja näiden kaikkien suhde toisiinsa.</p>	
Avainsanat	Sarjakuva, aika, rytmi, kerronta, painettu, digitaalinen

Author	Rosa-Nina Rantila
Title	The Means of Narration for Expressing Time And Rhythm in Comics – Exploring Printed and Digital Comics
Number of Pages	41 (38+3 source pages)
Date	20 April 2016
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation Option	Graphic Design
Instructor(s)	Jaakko Ruuttunen
<p>The purpose of this study is to chart and assess the means of narration to create a stronger immersion, general flow and understandability in a visual narrative. The empirical qualitative study was used in the research. In addition to the exploratory written works as a source, different printed and digital comics were used as a material. Research results are based on multilateral observations and comparison on the source materials and notices found through the practical experimentation. I made comic pages for it myself and experimented with different solutions for expressing the flow of time.</p> <p>Comics are a form of art in which stationary images are used to express motion and events. The experience of the passage of time can be affected by using the page elements, composition, sound and motion in different ways. Sound can be speech bubbles, sound effects or real sound. Motion includes the panel shapes, gutters, motion lines and animation. This study shows how several features can be used to create the illusion of the passage of time. If the essential content of a comic is excluded, the greatest impact is composed from the elements of a page that are page layout, methods of expressing sound and motion, gutters and the interaction between all these.</p>	
Keywords	Comics, time, rhythm, narration, printed, digital

## Sisältö

1	Johdanto	01
2	Sarjakuvan perusteet	04
2.1	Sarjakuvan synty ja kehitys	06
2.2	Sarjakuvan elementit	08
3	Ruutujen käyttö ajan ilmaisemisessa	10
3.1	Ruudun muodon ja koon vaikutus	12
3.2	Gutter ja closure	14
4	Ajan esittäminen tekstin tai äänen avulla	16
4.1	Puhekuplat	16
4.2	Ääniefektit	18
4.3.	Konkreettinen ääni sarjakuvassa	19
5	Ajan esittäminen liikkeen avulla	20
5.1	Siirtymät	20
5.2	Vauhtiviivat	22
5.3	Liikkuva kuva	24
6	Digitaalisen sarjakuvan mahdollisuuksia	26
7	Sarjakuvan suunnitteluprosessi	31
7.1	Ruutujen suunnittelu	32
7.2	Valmiit sivut ja lopputulokset	32
8	Päätelmät	36
	Lähteet	39

## 1 Johdanto

Sarjakuvataide on kirjallisuuden väline, joka kertoo ymmärrettävässä järjestyksessä tarinan kuvien ja tekstin avulla. Esitystavasta riippumatta sarjakuvalle oleelliset vaatimukset pysyvät samana. Näitä ovat kertomus, asettelu, hahmot ja piirtotaito. Kerronta saattaa muuttua, jos sarjakuva sisältää ääntä tai liikettä tai jos se on kolmiulotteista. (Eisner 2008a, 170.)

Sarjakuville oleellinen tehtävä välittää ideoita ja/tai tarinoita kuvien ja sanojen avulla sisältää tiettyjen kuvien, kuten ihmisten ja esineiden, liikkumista tilassa. Näiden tapahtumien kuvaamiseksi tai tiivistämiseksi tarinankerronnassa ne tulee hajottaa peräkkäisiin osiin. Sarjakuvassa näitä osia kutsutaan ruuduiksi tai paneeleiksi. Niitä ei voida kuitenkaan verrata suoraan esimerkiksi elokuvan kuvaruutuihin. Sarjakuva on enemmän luovan prosessin kuin teknologian tuotosta. (Eisner 2008a, 39.)

Liikkuva kuva esittää katsojalle illuusion oikeasti tapahtuvasta liikkeestä. Sarjakuvassa samat kohtaukset pysyvät paikallaan – vai pysyvätkö? Sarjakuva on hyvin omanlaisensa taiteenlaji, jossa esitettävän tarinan tapahtumat elävät lukijan mielikuvituksessa, vaikka piirretyissä kuvissa ei tapahdukaan konkreettista liikettä.

Koska sarjakuva esittää vain yhden kuvan siitä, millä halutaan kuvata liikkuvaa toimintaa, on onnistuneelle lopputulokselle oleellista, että kuvilla pystytään esittämään haluttu liike ja siten tavoittaman lukijan ymmärrys. Vaikka kuvat ovat sarjakuvalle tärkeä elementti, sarjakuvataiteilija tekee kuitenkin ennemminkin tarinankerrontaa kuin yksittäisiä taidekuvia (Mateu-Mestre 2010, 14, 39). Sarjakuvien taide pyrkii auttamaan lukijaa eläytymään kerrotun tarinan mukana.

Perinteinen sarjakuva on saanut viime vuosikymmenien aikana rinnalleen uusia ominaisuuksia ja kerronnan keinoja. Digitalisoituminen on vapauttanut sarjakuvan mittasuhteet ja avannut sarjakuvataiteilijalle useita uusia ajoituksen ja rytmin esittämisen tapoja, joita ei ole mahdollista toteuttaa painetussa sarjakuvassa. Digitaalisessa ympäristössä sarjakuvan kerronnassa voidaan käyttää esimerkiksi ääntä, liikkuvaa kuvaa ja interaktiivisuutta perinteisten kerronnan keinojen lisäksi.

Esitystavasta ja käytetyistä kerronnan keinoista tai muista ominaisuuksista riippumatta sarjakuville oleellinen toiminta on aina ideoiden ja tarinoiden viestittäminen.

Olen valinnut tutkimuksen aiheen lähtökohtaisesti omasta kiinnostuksestani sarjakuvaan ja omien taitojeni kehittämiseen sarjakuvataiteilijana. Tutkimani aihe käsittelee tapoja, joilla sarjakuvan tekijä voi merkittävästi parantaa esimerkiksi teoksensa immersiota ja yleistä tarinan soljumista. Pohdin tutkimuksessani yhtä tärkeää sarjakuvan kerronnan osaa, ajan kulkua ja siihen vaikuttamista, minkä ymmärtäminen yhdessä muiden tekijöiden kanssa auttaa luomaan kiehtovia ja eläviä sarjakuvia.

Olen käyttänyt tutkimuksessani empiiristä kvalitatiivista tutkimusmenetelmää. Koska kyseessä on luovuudesta kumpuava tutkimusaihe, on lähdeaineisto suurelta osin kokemukseen ja käytännön esimerkkeihin perustuvaa. Tutkimustulokset perustuvat aineiston monitahoiseen ja yksityiskohtaiseen tarkasteluun ja vertailuun. (Hirsjärvi & Remes & Sajavaara 2014, 164-165.) Olen etsinyt tutkimuksen lähteistä ja tutkimusmateriaaleista säännönmukaisuuksia ja yleisiä piirteitä, joiden pohjalta olen voinut muodostaa yleisiä säännönlaisuuksia ja malleja, sekä etsiä niiden avulla uusia näkökulmia. Kirjallisten lähteiden lisäksi käytän tutkimuksessa erilaisia internetissä julkaistuja sarjakuvia ja omaa käytännön osuutena toteuttamaani digitaalista sarjakuvaa.

Esittelen sarjakuvan synnyn ja kehityksen suppeasti ja kerron lyhyesti sarjakuvan elementeistä: mistä eri asioista tyypillinen sarjakuvasivu rakentuu ja miten niitä yleisimmin käytetään. Painetulla sarjakuvalla on pitkälti samat yleiset ohjeet, mutta uusimmissa netissä julkaistavissa sarjakuvissa voi olla hyvin erilaisia sääntöjä tai mahdollisuuksia olla välittämättä yleisistä sarjakuvan säännöistä.

Esitän tutkimuksessa eri tapoja, joilla sarjakuvan osia voidaan käyttää vahvistamaan lukijan toivottua tulkintaa ja kokemusta ajan kulumisesta. Ajan esittämiseen voidaan vaikuttaa sarjakuvassa elementtien muodoilla ja asetelulla, äänellä tai liikkeellä. Ääneen kuuluvat puhekuplat, ääniefektit ja oikea ääni, jota on mahdollista käyttää etenkin sarjakuvan ollessa sähköisessä muodossa. Liikettä voidaan esittää ruutujen muodon, niiden välisen siirtymän tai ruutuvälin avulla. Ruutujen sisäisesti liikettä kuvaavat muun muassa vauhtiviivat. Lisäksi konkreettista liikettä voidaan esittää erilaisten

sarjakuvaan sijoitettujen animaatioiden avulla. Liikkuvasta kuvasta eroten, sarjakuva on kuitenkin yleensä sarja paikallaan pysyviä kuvia, jotka luovat illuusion liikkeestä lukijan päättelyn avulla. Aikaan vaikuttavien kerronnan keinojen lisäksi tutkielma käsittelee lyhyesti sarjakuvan digitalisoitumista ja sen mahdollistamia uusia sarjakuvan kerronnan keinoja.

Sarjakuvat ovat olleet vahvassa nousussa viime vuosina. Uusia sarjakuvantekijöitä tulee jatkuvasti esille sarjakuville tarkoitettujen internet-yhteisöjen ja omakustanteiden kautta. Aiemmin suppea indie- ja nörttikulttuuriin kuuluva sarjakuva on pääsemässä stigmastaan, sillä se on kasvanut kaikille ikäluokille ja sukupuolille kuuluvaksi viihdemuodoksi. Sarjakuvien elokuva-adaptaatiot ovat esitelleet sarjakuvat kokonaan uudelle laajalle kohderyhmälle ja kasvattaneet myös siten sarjakuvien myyntiä. Painetun sarjakuvan lisäksi kasvu on erityisen suurta verkossa; siellä julkaiseminen on monesti helpompaa, halvempaa ja nopeampaa. Valmiin sivun voi ladata suoraan internetiin sen sijaan, että odottaisi päiviä tai viikkoja sarjakuvan valmistumista painosta. Internet on myös kansainvälisyytensä puolesta huomattavasti helpompi tapa kasvattaa sarjakuvan levikkiä verrattuna painettuun sarjakuvaan. Positiivista on myös, miten esimerkiksi blogit ja foorumit ovat lähentäneet sarjakuvataiteilijan ja lukijan välejä mahdollistamalla heidän välisen suoran kanssakäymisen (Eisner 2008a, 151). Sähköinen ympäristö on synnyttänyt aivan uuden tyyppisiä sarjakuvia tai niiden ominaisuuksia, joita painettuun sarjakuvaan ei voida sisällyttää. Interaktiivisuus, liikkuva kuva ja musiikki voidaan ottaa mukaan digitaalisen sarjakuvan kerrontaan.

Rytmyksen taitaminen on tarinan kertojalle yhtä tärkeää kuin hyvän tarinan tai hahmojen esittäminen. Se auttaa lukijaa immersoitumaan tarinaan ja tuntemaan empatiaa hahmoja kohtaan. Tutkimuksen tavoite on kartoittaa eri sarjakuvataiteilijoiden käyttämiä tekniikoita ajan esittämiseksi sekä tulkita ja luoda niiden pohjalta uusia käyttötapoja tai teorioita avuksi käsikirjoittajille visuaalisen kerronnan pariin, ja oppimateriaaliksi kaikille kerronnasta kiinnostuneille. Koska tutkimukseni käsittelee ajan hallintaa erilaisia sarjakuvan ominaisuuksia käyttämällä, se on parhaiten avuksi kuvalliselle kerronnalle.

## 2 Sarjakuvan perusteet

Sarjakuvan määrittely on ollut vaikeaa, eikä sille ole vieläkään yleispätevää kuvausta. Lisäksi sarjakuvan uusi sukupolvi on parhaillaan kehittämässä sarjakuvaa eteenpäin muokaten aiemmin luotuja määritelmiä siitä, mitä sarjakuva oikeastaan on. Esimerkiksi tällä hetkellä suurta suosiota nauttivat digitaaliset sarjakuvat voivat olla täysin uudenlaisia perinteiseen painettuun sarjakuvaan verrattuna. Sarjakuvan siirtyminen paperilta sähköiseen ympäristöön on luonut sille nopeasti uusia mielenkiintoisia ominaisuuksia, jotka tulee huomioida nykypäivän sarjakuvan määritelmässä.

Monet teoreetikot ovat jakautuneet kahteen ryhmään, joista toiset korostavat tekstin ja kuvan yhdistelmän merkitystä, kun taas toiset kuvien peräkkäisyyttä (Wikipedia 2015a). On kuitenkin olemassa pantomiimisarjakuvia, jotka ensimmäinen kuvaus sulkee kokonaan pois. Sarja kuvia pystyy kertomaan tarinan ilman tekstiäkin, mutta se saattaa vaatia lukijalta eri tavoin elämäkokemusta tai päättelykykyä tullakseen ymmärretyksi. Etenkin verkkosarjakuvien parista löytyy teoksia, jotka perinteisestä sivuasettelusta poiketen esittävät lukijalle vain yhden ruudun kerrallaan. Jälkimmäinen kuvaus voi sulkea tällaisen sarjakuvan pois, jos se korostaa kuvien peräkkäisyyttä samalla, yhdellä kertaa näkyvällä sivulla.

Will Eisner ja Scott McCloud ovat sarjakuvan uranuurtajia, jotka ovat yrittäneet muotoilla ja virallistaa sarjakuvaoppia. Eisner kutsui sarjakuvia termillä ”*sequential art*” (suom. peräkkäisiä kuvia/taidetta) ja määritteli sarjakuvan olevan asetelma kuvia ja sanoja, joilla kerrotaan tarina tai dramatisoidaan idea. (Eisner 2008b, XVII, 7.) McCloud sukelsi kuvauksessa vielä hieman pidemmälle ja määritteli sanakirjamaisemmin sarjakuvan olevan peräkkäisiä kuvia tarkoituksenmukaisessa järjestyksessä tarkoituksenaan välittää informaatiota ja/tai aiheuttaa katsojassa esteettinen reaktio (McCloud 2004, 8-9). Eisnerin kuvaus on melko onnistunut, mutta etenkin McCloudin määritelmä tarvitsee nykypäivänä vielä hieman muotoilua. Kuvauksen pitäisi kattaa saman termin alle esimerkiksi modernit digitaaliset sarjakuvat, jotka voivat staattisen kuvan lisäksi sisältää liikkuvaa kuvaa, ääntä ja interaktiivisia osuuksia ja joiden sivut voivat olla vapaasti eri muotoisia ja mittaisia. Muotoilisinkin Eisnerin ja McCloudin määritelmät nykypäivän tasolle, jolloin sarjakuvat olisivat ”idean tai tarinan esittämistä



tarkoituksellisesti toisiaan seuraavien kuvien avulla, jotka voivat lisäksi sisältää animaatiota, ääntä tai interaktiivisia osuuksia”.

Tällaisten määritelmien rakentaminen voi olla kuitenkin turhauttavaa. Vaikka sarjakuvan määritelmää on yritetty muotoilla jo vuosikymmenien ajan, se tulee joka tapauksessa muuttumaan edelleen sarjakuvien kehittyessä ja laajentuessa nykyisestä. Sarjakuva-termiä käytetään monissa eri kielissä ja kulttuureissa, mutta sen merkityksessä voi olla paljonkin vivahde-eroja. Kulttuurilliset erot voivat olla muun muassa tyyllisiä, temaattisia tai painoteknisiä ja niiden pohjalta sarjakuva voidaan nähdä hieman eri valossa. Esimerkiksi eurooppalainen sarjakuva on ollut amerikkalaiseen toveriinsa verrattuna realistisempaa ja maanläheisempää. Japanilaisen mangan tyyli on puolestaan helposti erotettavissa länsimaisista sarjakuvista. Amerikkalainen sarjakuva mielletään pääosin lasten ja nuorten viihteeksi, kun taas Ranskan ja Japanin sarjakuvat ovat laajemmin aikuisille suunnattuja. Lyhyet strippisarjakuvat tuntuvat menestyvän Suomessa huomattavasti helpommin kuin esimerkiksi juonellisesti ja taiteellisesti monimutkaisemmat sarjakuvaromaanit. (The Comic Watcher 2011.)

Englanninkielisen *comic*-termin alkuperä on tullut amerikkalaisissa sanomalehdissä julkaistuista sarjakuvista, joiden sisältö oli tyypillisesti humoristista. Merkittävä osa nykypäivän amerikkalaisista sarjakuvista on kuitenkin muuta kuin komediaa. Myös sarjakuvalehdistä käytettävä termi *comic book* on harhaanjohtava, sillä monet sarjakuvalehdet eivät ole humoristisia eivätkä kirjoja, vaan aikakauslehtiä. (Wikipedia 2015b.) Puolestaan Ranskassa käytettävä sarjakuvan termi *bande dessinée* (suom. piirretyt sarjat) on huomattavasti neutraalimpi. Myös suomenkieliset vastineet ovat siltä osin toimivampia ja laajakäsitteisempiä, sillä ne ovat melko neutraaleita eivätkä siten korosta mitään tiettyä sarjakuvan tyyliä. Sarjakuva-termiä käytetään yleisellä tasolla hyvinkin eri näköisistä ja teknisesti erilaisista sarjakuvista, joita kuitenkin yhdistää se, että niissä on peräkkäisiä kuvia, jotka muodostavat yhtenäisen tarinan. Jotkin teknisesti omanlaiset sarjakuvat ovat kuitenkin saaneet hieman erilaisen kutsumanimen.

## 2.1 Sarjakuvan synty ja kehitys

1900-luvun alussa yleistyneet sanomalehdissä julkaistavat lyhyet stripit (engl. comic strip) olivat usein humoristisia ja satiirisia, tyypillisesti 2-4 ruudun sarjakuvia. Painolaatu oli huonoa, kunnes sarjakuvan suosio kasvoi ja kalliimpi tuotanto alkoi yleistyä. (Eisner 2008a, 1.) Sarjakuvia alettiin julkaista myöhemmin tarinallisina kokonaisuuksina ja ne saivat nimen *comic book*. Ne olivat usein aikakausjulkaisuja ja pituudeltaan melko lyhyitä. Pidemmät kirjamuotoiset yksittäisjulkaisut nimettiin termillä *graphic novel* (suom. sarjakuvaromaani). Termiä ei ole määritelty tiukasti ja se onkin saanut kritiikkiä eri sarjakuvataiteilijoilta. (Wikipedia 2016a.)

Modernein lisäys sarjakuvien joukkoon ovat verkkosarjakuvat (engl. Webcomics). Ne ovat kokonaan tai pääosin netissä julkaistavia sarjakuvia, jotka voivat olla vapaasti minkä tahansa kokoisia kuvasuhteeltaan tai pituudeltaan. Omassa tutkimuksessani en tarkoita termillä vain digitaaliseen muotoon skannattuja, alun perin painettuja sarjakuvia, vaan ensisijaisesti sähköisessä muodossa luotuja sarjakuvia. Sähköiseen sarjakuvaan on mahdollista lisätä uudenlaisia elementtejä, kuten ääntä, liikkuvaa kuvaa ja interaktiivisia osuuksia.

Liikkuvan kuvan lisääminen sarjakuvaan on synnyttänyt sarjakuvan ja animaation fuusion, *motion comicin*, jossa sarjakuva voi olla elementtiensä puolesta tyypillisen sarjakuvan näköistä mutta etenee pääosin animoituna. Motion comic on saanut sekalaista vastaanottoa. Uuden yhdistelmän kokeilu on herättänyt hieman kiinnostusta mutta myös kritiikkiä: onko motion comic halpa tapa tehdä animaatiota ja voidaanko sitä edes laskea enää sarjakuvaksi? Animaatio poistaa lukijalta hänen omalla tavallaan ja tahdillaan tulkittavan tarinankulun, joka on kuitenkin aina osana painettua sarjakuvaa. (Wikipedia 2015c.) Toisaalta animaatio voi olla myös sarjakuvan lukukokemusta rikastuttava lisäominaisuus. Se on melko uusi mutta niukalti käytetty lisäys sarjakuvan kerrontaan ja siksi tarvitseekin osaltaan lisätutkimusta.

Termiä *hypercomics* on alettu käyttää sarjakuvista, jotka sisältävät ominaisuuksia joita ei voida esittää painetussa sarjakuvassa. Näihin kuuluvat muun muassa äänet, animaatiot, hyperlinkit ja interaktiivisuus, eli lukijan mahdollisuus vaikuttaa tarinaan tai sen osaan. (Wikipedia 2016b.) Termi ei tunnu ainakaan toistaiseksi olevan kovin suuressa

käytössä, mutta tämäntyyppiset sarjakuvat ovatkin vasta varsin tuore lisä sarjakuvien sukupuuhun. Sarjakuva-termi siis kätkee taakseen erilaisia sarjakuvan muotoja, joille on yritetty luoda tarkentavia termejä. On mielenkiintoista seurata, alkaako lähitulevaisuudessa vakiintua tai muodostua lisää uusia termejä juuri interaktiivisuutta tai musiikkia sisältäville sarjakuville.

Tarinankerronnassa, oli se sanallista, kirjallista tai graafista, on aina ymmärrys tarinan kertojan ja kuuntelijan tai lukijan välillä. Kertoja olettaa, että yleisö ymmärtää tarinan, kun taas yleisö odottaa kertojan esittävän jotain, joka on ymmärrettävää. Tässä sopimuksessa vastuu on kuitenkin kertojalla. Se on perussääntö tarinankerronnassa ja tietynlainen ”sopimus” lukijan kanssa. Sarjakuvassa lukijan oletetaan ymmärtävän epäsuoraa aikaa, tilaa, liikettä ja tunnetiloja. Tämän edellytyksenä lukijan tulee ymmärtää paitsi reaktioita, myös hyödyntää ymmärtämisessä omia kokemuksiaan ja päättelykykyään. (Eisner 2008b, 49.)

Sarjakuvassa ja filmissä on joitakin samoja perusteita, mutta myös huomattavia eroja. Molemmat käyttävät kerronnassa sanoja ja kuvia. Filmi perustaa ne ääneen ja liikkeeseen, mutta sarjakuvan pitää esittää tämä kaikki staattisilla kuvilla. Filmi esittää elävän, liikkuvan kokemuksen ajassa, kun taas sarjakuva kertoo sen tilassa. Molemmissa kertoja pyrkii saamaan kontaktin yleisöön, mutta erilaisin lähestymistavoin. Filmi tarvitsee vain katselijan, mutta sarjakuva lukutaitoa ja osallistumista. Filmin katselija on teoriassa sidottuna tarinaan kunnes filmi päättyy, kun taas lukija voi hyppiä tarinassa mielensä mukaan, vilkaista mitä edessä on tulossa tai jäädä tutkiskelemaan yksittäistä kuvaa. Tässä filmin ja sarjakuvan tiet eroavatkin. Filmi etenee riippumatta katsojan lukutaidon osaamisesta, kun taas sarjakuva pitkälti riippuu siitä, ellei tarina perustu pelkkään kuvan tulkintaan. Jos lukija ei pysty luomaan yhteyttä kuvien ja tekstin välillä, kommunikaatiota ei synny. Kertoja on velvollinen suunnittelemaan kuvia, jotka avautuvat oikein lukijan tulkinnalle ja mielikuvitukselle. (Eisner 2008b, 71.)

## 2.2 Sarjakuvan elementit

Scott McCloud määrittelee teoksessaan *Understanding Comics* ruutujen olevan sarjakuvan perusyksiköitä, joilla jaetaan sekä sarjakuvan tilaa että aikaa. Useimmiten ruudut ovat muodoltaan suorakulmaisia, mutta muitakin muotoja voidaan käyttää. Ruudut ovat yleinen osoitin sille, että aika ja tapahtumat muuttuvat. Jokainen sarjakuvaruutu edustaa yhtä hetkeä ajassa. Lukijana luomme käsityksen ajasta ja liikkeestä kahden paikalleen jäätyneen kuvan välillä. (McCloud 2004, 20-21, 68-72.)

Sarjakuvan ruutuja kutsutaan myös paneeleiksi (engl. panels). Tyypillisellä suorakaiteen mallisen sarjakuvan sivulla on useita ruutuja, mutta esimerkiksi uudemmissa digitaalisissa sarjakuvissa yksi sivu voi koostua vain yhdestä ruudusta eli kohtauksesta. Ensin mainitun kaltaisessa sarjakuvassa yhden sivun, tai toisinaan yhden aukeaman, kuvitusta kutsutaan yleisesti termillä *splash page*. Koko sivun kuvitusta käytetään monesti tarinan avauksissa esittelytarkoituksessa, mutta sitä voidaan käyttää myös kesken tarinan. Rytmii ja tunnelma muuttuvat, kun pienempien ruutujen sijaan esitetään jokin suuri ja yksityiskohtainen kohtaus. (Wikipedia 2015d.)

Vierekkäisten ruutujen väliin jäävä tyhjä tila on englanniksi *gutter* (McCloud 2004, 66). Suomeksi termiä kutsutaan mm. ruutuväliksi tai välipalkiksi. Ruutuväli on tärkeä elementti sarjakuvassa, sillä se jakaa ruudut toisistaan ja ilmaisee lukijalle, että tarina etenee kohtauksesta toiseen. Ruutuvälistä kerrotaan lisää luvussa 3.2.

Kuvien lisäksi sarjakuva koostuu yleensä myös tekstistä. Tekstiä nähdään useimmiten hahmojen välisissä tai sisäisissä keskusteluissa tai selosteena. Puhe esitetään yleensä erimuotoisten kuplien sisällä, joista kulkee osoitin puhuvaa tai ajattelevaa hahmoa kohti. Kuplien muodolla voidaan ilmaista puhujan äänensävyä ja tunnetilaa. Soikeat kuplat ovat yleisimpiä kuvatessa tavallista puhetta. Katkoviivalla piirretty ruutu kuvaa kuiskaamista, kun taas rosoiset pallon reunat sopivat huutavalle hahmolle. Ajatuskupla kuvataan yleensä pilvimäisellä kaareilevalla kuplalla, jonka osoitin muodostuu erillisistä palloista kiinteän viivan sijaan. Kantikkaammat ja siten konemaisemmat kuplat voivat kuvata radio- tai TV-lähetyksen ääntä. Kuplassa voi olla myös valuvan tai raskaan näköisiä kohtia, jotka voivat kuvastaa esimerkiksi hirviön puhetapaa tai ääntä. Myös eri kansallisuuksien käyttämiä kirjoitusjärjestelmiä voidaan tyyllitellä kirjoitetussa tekstissä

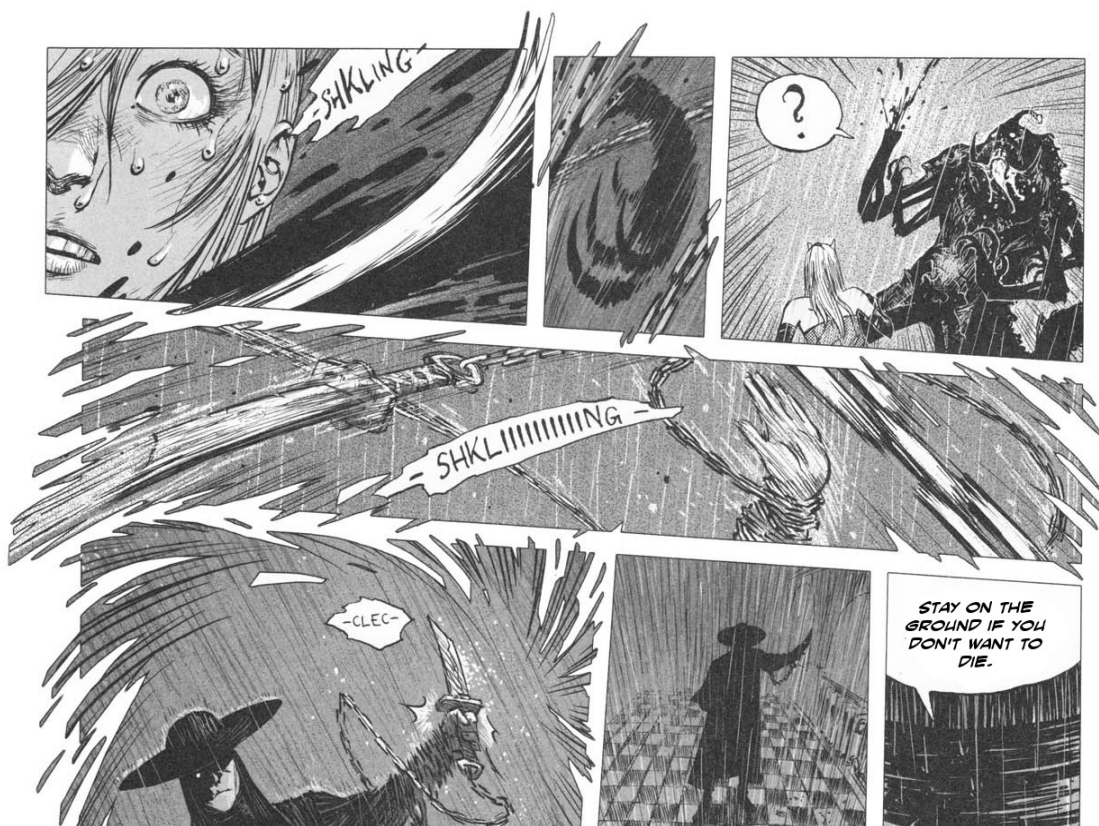
ja kuvailla siten puhujan aksenttia tai muuta puhetapaa. Erona hahmojen puhekupliin selostajan kuplat ovat useimmiten suorakaiteen mallisia eikä niissä ole puhujaa ilmaisevaa osoitinta. Niillä voidaan selostaa esimerkiksi tietoja tapahtumapaikasta tai hahmojen toiminnasta. (McCloud 2004, 134-135; Wikipedia 2016c.)

Nämä kaikki elementit sijoittuvat sarjakuvisivulle, joka voi olla painettu tai digitaalinen. Painetun sarjakuvan mittasuhteina käytetään yleensä ISO 216-standardin määrittelemiä A- tai B-sarjan paperikokoja. Verkkosarjakuvissa formaatti voi olla vapaasti mitä tahansa ja monesti ne ovatkin näyttöpäätteltä luettavuuden kannalta painettua sarjakuvaa leveämpiä tai matalempia. Painetussa sarjakuvassa yleinen, pystysuunnassa korkeampi suorakaide on silti edelleen suosittu sivun malli sähköistenkin sarjakuvien parissa.

### 3 Ruutujen käyttö ajan ilmaisemisessa

Yksinkertaisimmillaan ajateltuna sarjakuvien ruudut ovat osoitin sille, että tarinan aika ja tapahtumat muuttuvat. Ruudut ovat kehyksiä yksittäisille hetkille ajassa, mutta ne ovat myös paljon muuta. Sarjakuvissa ruutujen käyttö on monesti lukijalle helposti huomaamatta jäävä osa. Emmehän yleensä jää myöskään katsomaan maalauksen kehyksiä itse teoksen sijaan, vaikka ne voivatkin vaikuttaa kokonaisuuden hahmottamiseen. Ruuduilla on kuitenkin suuri merkitys tunnelmaan ja lukijan tulkitsemaan ajan kulkuun. Taitava sarjakuvataiteilija pystyy johdattelemaan lukijaa haluamallaan tavalla ruudusta toiseen.

Kuten aikaisemmassa luvussa mainittiin, sarjakuvan ruudut voivat olla eri mallisia, vaikka suorakulmio onkin niistä käytetyimpiä. Koko sivun levyistä ruutua käytetään usein kohtauksen alussa esittelemään tapahtumapaikka tai sarjakuvan varrella luomaan kiirettömämmän tuntuinen kohtaus. Vastaavasti käyttäen useaa kapeaa suorakulmiota voidaan esittää nopeita peräkkäisiä tapahtumia. (McCloud 2004, 100-102.) Vaikka



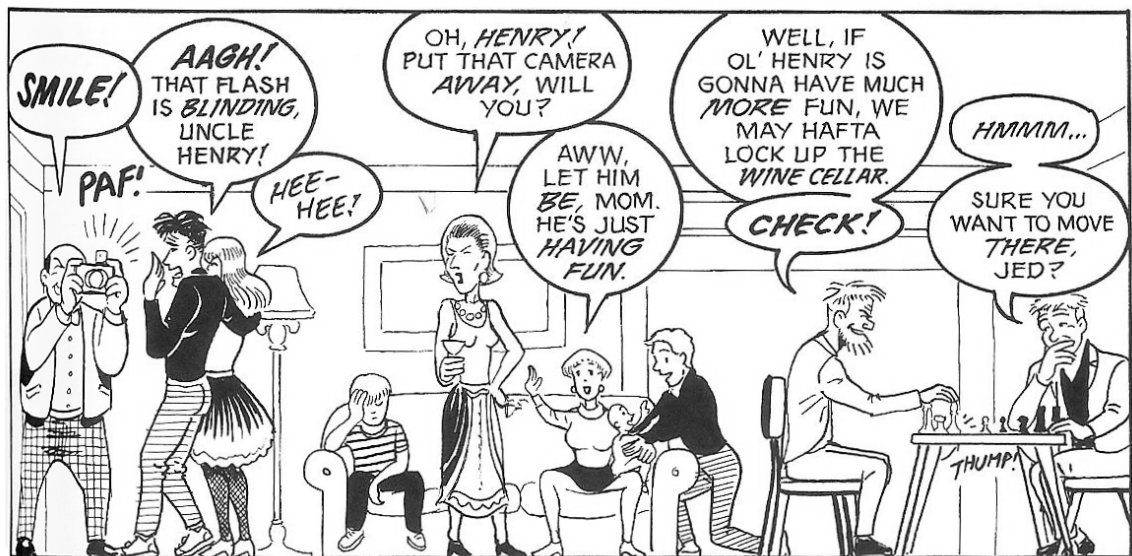
Kuva 1: Ruudun rikkominen tehokeinona. (Florent Maudoux 2008, muokattu).



suorakulmiollakin voidaan vaikuttaa tunnelmaan ja ajan kulkuun, myös täysin erimalliset ruudut soveltuvat hyvin tehokeinoiksi. Vinoilla ruuduilla voidaan luoda vaikutelma liikkeestä tai nopeudesta, kun taas pehmeän mallisella esimerkiksi unesta tai takaumasta. Ruutujen ei tarvitse olla yksittäisiä tai ehjiä. Ne voivat rikkoontua ja olla osittain päällekkäin luoden lisävaikutelmaa sarjakuvan kerrontaan. Esimerkiksi voimakas liike tai efekti voi kirjaimellisesti rikkoa ruudun, jossa toiminta tapahtuu (Kuva 1).

Ruutujen muotoa ja kokoa valitessa tulee ymmärtää miten ne vaikuttavat tarinan rytmiin ja painotuksiin. Esimerkiksi tempoltaan tasainen kohtaus ei toimi, jos se sisältää runsaasti muodoltaan vaihtelevia ja dynaamisia ruutuja. Tasaiset ruutuasettelut puolestaan syövät toimintakohtaukselta tehoa, joka voitaisiin hyödyntää koko- ja muotovaihtelulla. Mikä tahansa ruutuasettelma lopulta valitaan, on tärkeää että sivun lukemisjärjestys pysyy selkeänä. On pidettävä mielessä, miten lukija voi parhaiten immersioitua tarinaan niin, ettei esimerkiksi ruutuasettelun epäselvyys keskeytä tarinankulkua (Mateu-Mestre 2010, 111). Epäselvyyttä voidaan tosin käyttää tehokeinona tietyissä yhteyksissä, mutta sen tulee olla perusteltua ja asiayhteydessä ymmärrettävää.

Yksittäinen ruutu kuvaa tarinassa yhtä pysähtynyttä hetkeä ja siirtymällä ruudusta toiseen, edetään ajassa, tapahtumissa ja paikoissa. Yhden ruudun sisälläkin voi olla paljon tapahtumia, joiden välille muodostuu erilaisia aikasuhteita. Sanat, kuvat ja niiden sijoittelu toisiinsa nähden luovat illuusion ajasta lukijan päätelmän myötä.



Kuva 2: Vain yhdenkin ruudun sisällä voi kulua paljon aikaa.

Esimerkiksi pitkä ruutu, joka sisältää paljon erilaisia hahmoja, tapahtumia, puhekuplia ja ääniefektejä (Kuva 2), ei suinkaan tapahdu lukijalle päällekkäin, vaan voi kestää useita kymmeniä sekunteja (McCloud 2004, 95-97).

### 3.1 Ruudun muodon ja koon vaikutus

Ruudun muodolla ei tarvitse olla erityistä merkitystä paneelin sisältöön, mutta ne voivat silti vaikuttaa lukukokemukseen. Pieni ruutu pystyy kuvastamaan esimerkiksi lyhyttä, nopeaa tai juonellisesti ei niin merkittävää repliikkiä tai tapahtumaa. Pitkänmallisella ruudulla voidaan helpommin luoda tunnelmaa antamalla tilaa halutuille kohteille, joissa katsojan silmä voi vaeltaa. Pitkänmalliset ruudut vaikuttavat yleensä hidastavasti tarinaan. Toisaalta, jos pitkän tai leveän ruudun sisältö on toimintapainotteinen, sillä voidaan korostaa liikettä tai tunnelmaa ennemmin kuin tilanteen ajallista hidastumista. Ruudun muodon vaikutus ei aina ole absoluuttinen, vaan vaihtuu kontekstin myötä (Kuva 3).



Kuva 3: Myös leveä ruutu voi korostaa vauhtia ja liikettä. (Florent Maudoux 2011, muokattu)

Useimmiten aikaa vauhdittavina sääntöinä voidaan kuitenkin pitää sitä, että kapeat ja korkeat ruudut luetaan nopeammin ja niissä aika liikkuu nopeasti (Kuva 4). Sijoittamalla vähemmän ruutuja yhdelle sivulle lukija etenee tarinassa nopeammin myös konkreettisesti selaamalla sivuja tiheämpään. Nopeuden tuntua lisää luonnollisesti vähäinen vuorosanojen määrä. Lukijalle jää tulkittavaksi lähinnä sivujen taide ilman vuorosanojen määrittämää aikaa per ruutu. Edelleen nopeutta saadaan jättämällä





Kuva 4: Kapeat ruudut korostavat nopeita tapahtumia. (Edvin Huang 2013, muokattu)

yksityiskohtia pois, sillä useimmat lukijat viettävät ruudun parissa enemmän aikaa, jos hahmot tai myös tausta on tarkasti piirretty. Tausta voidaan jättää myös kokonaan pois nopeutta tavoitellessa. Ajan pidentämiseksi toimii yleensä vastakkaisten ominaisuuksien käyttö. Mitä leveämpi ruutu on, sitä pidempään katsojalla menee aikaa ruudun päästä päähän kulkemiseen. Aikaa lisää yksityiskohtien ja vuorosanojen määrä. Jos ruudut ovat kapeita ja teoriassa ajallisesti lyhytkestoisia, niiden määrää lisäämällä yhdelle sivulle luodaan mielikuvaa pidemmästä ajan kulumisesta. (Cooney 2011, 50.)

Ruudun koko ja muoto vaikuttaa muun muassa koettuun liikkeen tuntuun, korostaa tunnetta ja luo dramaattisen vaikutelman. Tyypilliset suorakaiteen muotoiset ruudut pitävät tarinan tasaisessa liikkeessä. Ruutujen muotoa muuttamalla tarinaan voidaan luoda nopeutta ja dramatiikkaa. Tavanomaisten suorakaiteiden ja neliöiden lisäksi voidaan käyttää mitä tahansa muutakin muotoa. Pyöristetyt reunat voidaan tulkita unimaisiksi tai muistelmiksi riippuen kontekstista. Sahalaiset tai voimakkaasti vinot ruudun reunat luovat kuvan aggressiivisuudesta ja sopivat hyvin toimintakohtauksiin. Vinous paitsi vahvistaa ruudussa tapahtuvaa liikettä, myös ohjaa lukijan katsetta haluttuun suuntaan. Jopa ruuduton sarjakuvapaneeli luo erilaisen mielikuvan ajasta, mutta niitä käytetään huomattavasti harvemmin kuin kehyksellisiä ruutuja. Aasialaisessa sarjakuvassa ruuduttomien paneelien käyttö on yleisempää kuin länsimaisessa. (McCloud 2004, 103.) Jättämällä ruudun yhden tai useamman sivun auki

voidaan luoda jännitystä kontekstista riippuen. Esimerkiksi leveä ruutu ilman reunoja voi jättää tarinan jännitteeseen jossa aika saattaa tuntua jopa pysähtyneeltä. Riippumatta ruudun sisällöstä, pelkällä ruudun muodolla voidaan vaikuttaa haluttuun sanomaan ja ajan rytmytykseen sarjakuvassa. Yhdessä ruudun sisällön kanssa ne muodostavat kokonaisuuden lukijalle tulkittavaksi.

### 3.2 Gutter ja closure

Ruutujen mallin lisäksi tärkeä tekijä ajan luomiseen on ruutujen väliin jäävä tyhjä tila. Vierekkäisten ruutujen väliin jäävää tilaa kutsutaan englanniksi termillä *gutter*, mutta suomeksi sen nimi ei tunnu olevan vielä vakiintunut. Sitä kutsutaan useimmiten ruutuväliksi, mutta joskus myös välipalkiksi tai jopa katuojaksi. Käytän itse tutkimuksessani mielestäni kuvaavinta termiä ruutuväli. Ruutuväli on tärkeä elementti, sillä se jakaa ruudut toisistaan ja ilmaisee lukijalle, että tarina etenee kohtauksesta toiseen. Ruutuväli myös erottaa sarjakuvan ”sivullisesta taidetta” ja muuttaa sen sarjaksi kuvia, jotka kertovat tarinan. Tyypillisesti ruutuvälit pysyvät yhdessä sarjakuvassa melko samankokoisina, mutta pienelläkin vaihtelulla voidaan vaikuttaa ajan kulun tulkintaan. Esimerkiksi leventämällä ruutuväliä kohtausta hidastuu. Tasaista ruutusommittelua rikkomalla ja suuriakin ruutuvälejä jättämällä voidaan kuvastaa pitkää ajan kulumista tai koko kohtauksen vaihtumista eri aikaan ja/tai paikkaan. Monissa sarjakuvissa on jätetty kokonaan huomiotta ruutuvälin vaihtelun tuomat edut ja sama ruutuväli toistuu samana rauhallisesta kohtauksesta toimintaan.

Kun lukija tulkitsee vierekkäisiä sarjakuvaruutuja, niiden väliin jäävä ruutuväli on siis merkinä tarinassa kuluvasta ajasta. Aika voi olla hyvin lyhyt, vain silmien avaamisen tai sulkemisen mittainen. Aikaa voi kulua ruutujen välissä myös merkittävän paljon, jopa vuosia. McCloud käyttää tällaisesta hahmottamisesta termiä *closure* (suom. ratkaisu, päätös). Sarjakuvassa termi tarkoittaa ilmiötä, jossa lukija tarkkailee eri osia, mutta hahmottaa silti kokonaisuuden. Se on siis puuttuvien kohtien täydentämistä niin, että voimme lukijoina ymmärtää tapahtuneen toiminnan ja sen merkityksen kahden ruudun välillä. (McCloud 2004, 63, 67-68.) Sarjakuvassa closure rakentaa lukijan mielessä aikaa, muutosta ja liikettä. Sitä voidaan käyttää myös tehokeinona jättäen tulkinta lukijan varaan, eli esimerkiksi jokin kohtausta tai toiminta jätetään näyttämättä

suoraan (kuva 5). (Mediawiki 2008).

Lyhyesti ilmaistuna termi closure tarkoittaa sitä, että sarjakuvan lukijan katsellessa lehdessään olevia erillisiä kuvia, hän pystyy kuitenkin hahmottamaan niiden yhteyden toisiinsa ja ymmärtää niiden luoman tarinallisen kokonaisuuden. Sarjakuva vaatii jatkuvaa lukijan tulkintaa ja päätelmiä tyhjien kohtien täyttämiseksi ja tarinan kertomiseksi. Scott McCloud (2004, 74) on luokitellut kuusi erityyppistä closure-siirtymää, joita voidaan löytää sarjakuvista. Kerron niistä luvussa 5.1 Transitions.



Kuva 5: Kohtauksen loppu jää lukijan päätettäväksi.

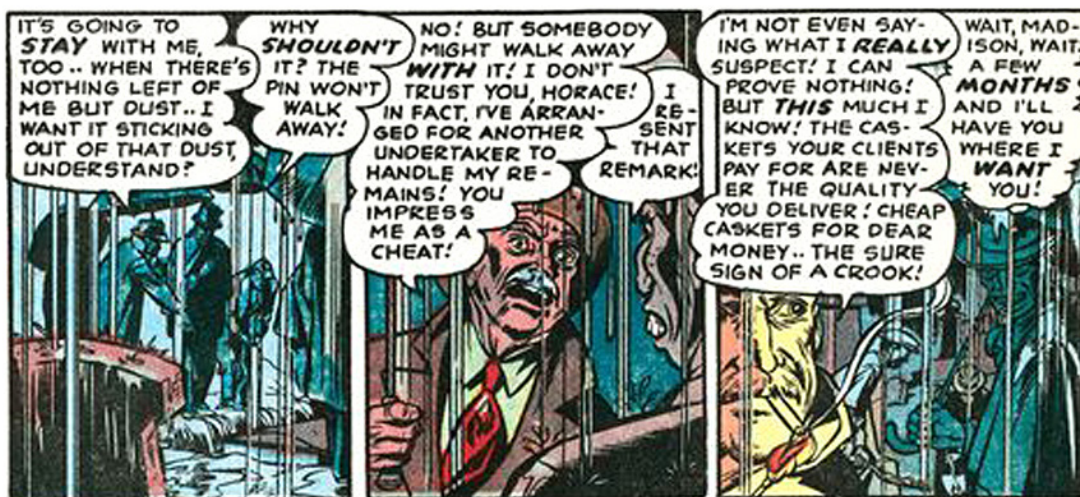
## 4 Ajan esittäminen tekstin tai äänen avulla

Arvioimme ääntä kuulemamme perusteella ja tilaa tulkitsemme yleensä visuaalisesti. Mutta miten arvioimme aikaa ilman kelloa? Aika on abstraktimpi ominaisuus, johon käytämme pikemminkin muistia ja kokemusta kuin aistejamme. Visuaaliselle kerronnalle olennaista on taito ilmaista ajan kulumista. Tämä osa ihmisen ymmärrystä mahdollistaa sen, että tunnistamme ja eläydymme yllätykseen, pelkoon, huumoriin tai mihin tahansa ihmiselle mahdolliseen elämykseen. Mutta jotta voidaan esittää aikaa ja saada lukija tulkitsemaan oikea viesti tai tunne, ovat ruudut sille kriittisiä elementtejä. Puhekupla taas on tapa esittää meille näkymätöntä elementtiä, ääntä. Puhetta ympäröivien kuplien sijoittelu ja suhde toisiinsa tai puhujiin edesauttavat ajan mittaamista. Puhekuplat vaativat lukijaa lukemaan ne määrättyssä järjestyksessä, jotta tiedetään oikea puhumisjärjestys (länsimaissa vasemmalta oikealla, ylhäältä alas). Muodostamme alitajunnassamme ajan puhutuille vuorosanoille ja siten tarinassa tapahtuvalle kohtaokselle. Puhekuplien käytön kehittyessä sarjakuvan alkuvuosilta, ne eivät olleet enää pelkkiä kehyksiä puheelle, vaan niillä yritettiin visuaalisesti kuvata miten repliikki puhutaan ja mitä tunnetilaa se välittää lukijalle. (Eisner 2008a, 23-24.)

### 4.1 Puhekuplat

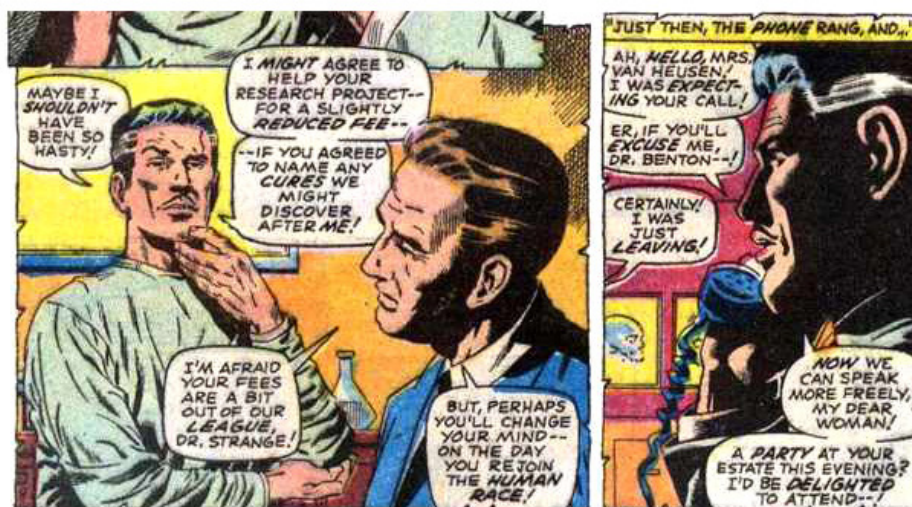
Sarjakuvataiteilijat ovat kehittäneet jo yli sadan vuoden ajan kuvan ja tekstin vuorovaikutusta tarinankerronnassa. Nykyään ne toimivatkin sulavasti yhteen. Puhekuplatkin ovat sarjakuvassa elementtejä, joilla voidaan vaikuttaa tarinan rytmitykseen ja ajan tuntuun. Vanhoissa sarjakuvissa 1930-luvulta eteenpäin oli tyypillistä runsas tekstin määrä yksittäistä ruutua kohden. Jopa puolet sarjakuvasivun kuvapinta-alasta saattoi muodostua puhekuplista ja tekstistä. Esimerkiksi *The Haunt of Fear*-sarjakuvassa vuodelta 1950 (Kuva 6) teksti on vähintään yhtä suuressa osassa kuvien kanssa, mutta usein kuvasisältö tuntuu jäävän myös toiseksi vuorosanojen tärkeydelle. Tyypillisesti yhden henkilön puhe on aina yhden kuplan sisällä riippumatta siitä, kuinka paljon hahmolla on vuorosanoja. Kupla saattaa olla painostavan tuntuinen ja tukahduttava näin sijoiteltuna. *Doctor Strange* vuodelta 1968 (Kuva 7) osoittaa pientä kehitystä kuplien käytössä. Tekstiä on edelleen hyvin paljon ja välillä hieman epäselvästi järjesteltynä. Vuorosanoja on kuitenkin jaettu useampaan kuplaan saman





Kuva 6: Tukahduttavan runsasta puhekuplien käyttöä.

henkilön puheenvuoron aikana. Asiasisällön jakaminen selkeyttää lukemista ja lisäksi rytmittää tarinaa. Jakamalla tekstiä voidaan painottaa puheen taukoja ja luoda tarinaan jännitystä. 2000-luvulle tultaessa sarjakuvan taide on tuntunut nousevan parempaan arvoon aiempaan verrattuna. Moderneista sarjakuvista esimerkiksi verkkosarjakuvassa *Always Human* taiteelle on annettu tilaa ja puhekuplia käytetään runsaasti tunnelman ja ajan rytmittämisessä (Kuva 8). Etenkin verkkosarjakuvassa sarjakuvan pituudella on vielä painettua versiota enemmän vapauksia. Vuorosanoja voidaan käyttää hyvinkin vähän esimerkiksi rauhallisen kohtauksen pituuden ja tunnelman korostamiseen, kun ei ole käytössä rajoittavaa painoteknistä tavoitesivumäärää.



Kuva 7: Yhden puhujan vuorosanojen jakamista useampaan kuplaan.



Kuva 8: Kerronnan rytmittämistä puhekuplien avulla.

#### 4.2 Ääniefektit

Ääniefekteillä on jo pitkä historia sarjakuvassa. Esittelen ne lyhyesti läpi osana muita ominaisuuksia, jotka vaikuttavat sarjakuvassa aikaan. *Onomatopoeettinen* tarkoittaa ääntä jäljittelevää sanaa, joka ei itsessään tarkoita mitään esinettä tai asiaa. Tällaisia sanoja ovat esimerkiksi rahina, kahina, suhahdus, pulputus, haukunta ja sirkutus (Your Dictionary 2014). Onomatopoeettisia sanoja näkee usein sarjakuvissa, joissa muun muassa taistelukohtausten vauhdikkaat liikkeet, iskut ja osumat on kuvattu erilaisin äänin. *Zoom, bang, bam, pow, wham ja splash* ovat tuttuja ääniefektejä toimintasarjakuvista. Monissa kielissä onomatopoeettiset sanat perustuvat kuultavaan

ääneen, mutta esimerkiksi japanilaisissa sarjakuvissa ääniefektien käyttö on viety pidemmälle ja niillä voidaan kuvata tunnetilaa tai muuta äänetöntä ilmiötä (Wikipedia 2016d). Esimerkiksi *kira kira* tarkoittaa kimmeltävää esinettä, *suru* hidasta valuvaa liikettä ja *shiiin* täydellistä hiljaisuutta tai pysähtyneisyyttä (The Jaded Network 2016).

Kuten sarjakuvassa esiintyvä puhekin, myös ääniefektit tuovat oman lisän luetun tarinan aikaan ja rytmiin. Useimmiten ääniefektien kirjasintyyppi on dialogin tekstistä poikkeavaa, sillä ulkoasua muokkaamalla äänen kuvaamista voidaan selkeyttää vielä lisää. Ulkoasulla voi esimerkiksi kuvata äänen sävyä, puhetyyliä, voimakkuutta tai rytmiä. Ääniefektit ovat kasvaneet ajan saatossa osaksi tyypillisiä sarjakuvan elementtejä. Vaikka nykyisiin digitaalisiin sarjakuviin voidaan lisätä oikeaa ääntä, uskon ääniefektien jäävän silti yleiseen käyttöön jatkossakin, etenkin toimintasarjakuvissa, joissa ne ovat olleet laajalti käytössä jo vuosikymmeniä.

### 4.3 Konkreettinen ääni sarjakuvassa

Sarjakuvien digitalisoituminen on mahdollistanut konkreettisen äänen käytön tarinan tehokeinona. Muutamissa tutkimissani sarjakuvissa käytetään musiikkia luomaan tunnelmaa tai rytmitystä. Musiikki voi myös tuoda paremmin esille sarjakuvan maailman tai yksittäisten kohtauksien tunnelmaa, joiden tulkinta voi olla lukijoiden kesken paljon sekalaisempi ilman tarjottua musiikkia. Jotkin verkkosarjakuvat, jotka sisältävät animaatiota, sisältävät myös musiikkia tai muuta ääntä animaation ajan. Puolestaan muutamat tutkimani sarjakuville suunnatut verkkosivut mahdollistavat ääniraidan toistamisen lukemisen taustalla niin, ettei musiikkiin tule katkosta muutoin kuin seuraavaa sivua ladattaessa. Musiikin osuus voi olla sekä lukukokemusta parantava, että huonontava efekti, riippuen miten onnistuneesti se sijoittuu kerrotun tarinan tapahtumiin ja tunnelmaan. Jatkuva ääniraita tulee suunnitella sopivaksi, mikäli kohtauksen tempo tai tunnelma vaihtuukin äkisti. Äänen sijoittaminen animaatioon voi sinänsä toimia tehokkaammin kerronnan keinona, kun sen ajoitus voidaan suunnitella valmiiksi eikä se vaihtelee lukijasta riippuen. Onnistuneesti käytettynä ääni voi tuoda tarinan lähemmäs lukijaa, vedoten hänen tunteisiinsa, eläytymiseen ja mielikuvitukseen.

## 5 Ajan esittäminen liikkeen avulla

Lukijan päätelmän kautta syntyvä ajan tuntu muodostuu kahden ruudun välillä tulkitsemalla niiden suhdetta toisiinsa. Aika kahden ruudun välillä voi olla vain sekunteja tai jopa vuosikymmeniä pitkä. Tapahtumat ruutujen välillä voivat siirtyä esimerkiksi paikasta toiseen tai liikkeestä toiseen. On myös mahdollista, että tapahtumapaikka pysyy samana ja ruuduissa pysähdytään johonkin hetkeen tutkiskelemaan paikallaan pysyvää tapahtumaympäristöä. Jotkin siirtymät ovat selkeitä ja vaativat lukijalta vähän päättelykykyä. Jotkin voivat olla monimutkaisempia ja kertoa jopa tarinan ruutujen välissä, joka lukijan on pääteltävä itse.

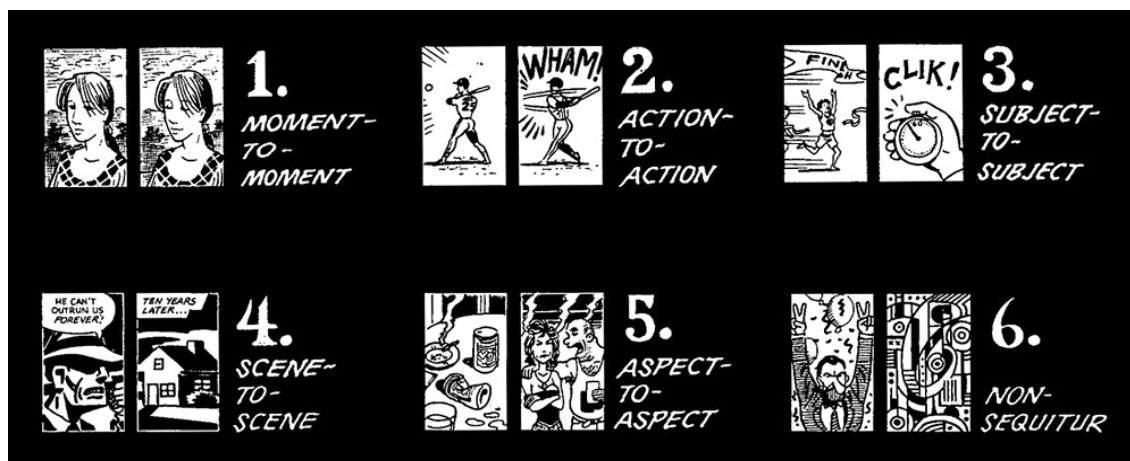
Ajan saatossa ja sarjakuvan kehittyessä on syntynyt monenlaisia eri tapoja esittää liikettä ruutujen sisäisesti. Liikettä on pyritty kuvaamaan niin sanotuilla vauhtiviivoilla (engl. motion lines), joilla pyritään visualisoimaan objektien liikeratoja, kuten huiskahtavaa kättä. Alun perin kankeat vauhtiviivat ovat kehittyneet tähän päivään mennessä erittäin tehokkaaksi ja ilmaisevaksi muodoksi liikkeen esittämiseen. Ne eivät kuitenkaan ole välttämätön osa sarjakuvassa käytettävistä elementeistä; monissa sarjakuvissa niitä ei ole lainkaan ja kerronta on silti riittävän selkeää pelkän hahmojen näyttelemisen kautta.

### 5.1 Siirtymät

Kerroin luvussa 3.2 lukijan tekemistä päätelmistä kahden ruudun välillä, ruutuvälin ohjaamana. Scott McCloud esittää kuusi siirtymää (engl. transitions), joilla tarina kulkee ruudusta toiseen: hetkestä hetkeen, toiminnasta toimintaan, aiheesta aiheeseen, kohtauksesta kohtaukseen, näkökulmasta näkökulmaan ja *non sequitur* (lat. ei seuraa). (McCloud 2004, 70-72, 74.) Ruutujen väliset siirtymät voidaan luokitella johonkin näistä kuudesta kategoriasta (Kuva 9).

Ensimmäinen hetkestä hetkeen siirtymä tarvitsee vain vähän tulkintaa, sillä kahden kuvan välinen muutos on pientä ja helposti ymmärrettävää. Myös aikaa kuluu yleensä vain vähän tässä siirtymässä. Toisena on siirtymä, jossa yksi kohde siirtyy toiminnasta toimintaan. Toiminnan ollessa nopeaa, myös aikaa kuluu hyvin vähän. Kolmas siirtymä on kohteesta kohteeseen, pysyen kuitenkin yhden kohtauksen tai idean sisällä. Tällaisessa





Kuva 9: Kuusi erilaista siirtymää.

siirtymässä oleellista on lukijan ymmärrys, jotta kohtauksesta tulee merkityksellinen. Tässä siirtymässä on mahdollista jo hieman pidempi ajan kuluminen ruutujen välillä. Myös neljäs siirtymä, kohtauksesta kohtaukseen vaatii lukijalta päättelykykyä, sillä siinä voidaan siirtyä paitsi paikasta toiseen, myös eri aikaan. Ruutujen välillä voi kulua jo esimerkiksi useita päiviä. Viides siirtymä, näkökulmasta näkökulmaan sivuuttaa ajan suurimmalta osin ja antaa lukijan jäädä vaeltamaan erilaisissa paikoissa, esineissä ja asioissa tai tunnelmassa. Tämä länsimaisessa sarjakuvassa harvemmin käytetty siirtymä ei pyri tarinalliseen etenemiseen ja saattaa antaa kohtaukselle hyvin rauhallisen ja äärimmillään pysähtyneen tunnelman. Viimeisenä siirtymänä on väärä johtopäätös, jonka siirtymissä ei ole minkäänlaista loogista yhteyttä. Ajan kulkua on siten yhtä vaikea määrittää kuin asiayhteydenkin. (McCloud 2004, 70-74.)

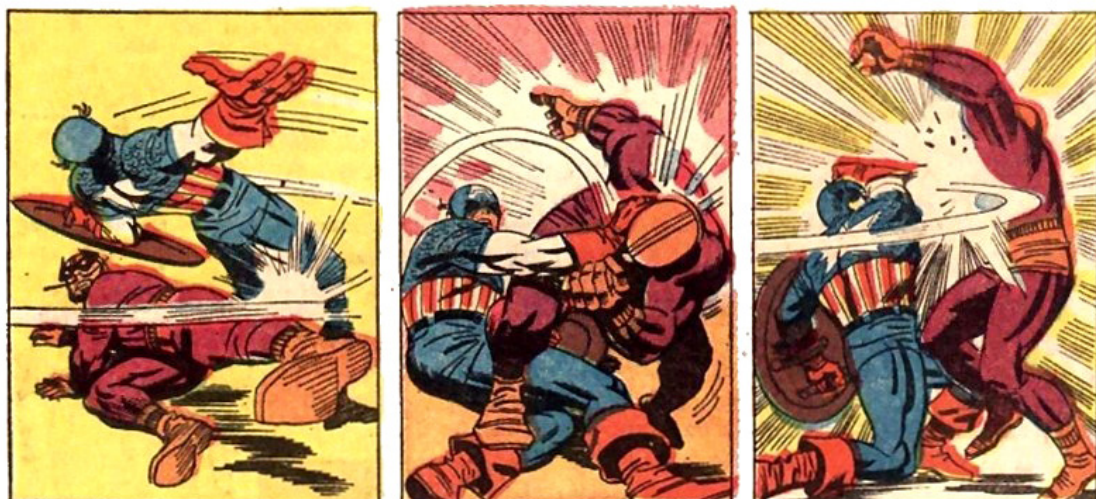
Länsimaisissa sarjakuvissa yleisimmin käytetyt siirtymät ovat toiminnasta toimintaan (2), aiheesta aiheeseen (3) ja kohtauksesta kohtaukseen (4). Näkökulmasta näkökulmaan (5) ja *non sequitur* (6) taas ovat vain harvoin käytettyjä. Puolestaan aasialaisessa sarjakuvassa käytetään tyypillisesti länsimaalaista runsaammin siirtymiä hetkestä hetkeen (1) ja näkökulmasta näkökulmaan (5), joilla luodaan tunnelmaa ja painotetaan hetkessä olemista. (McCloud 2004, 75-81.) Länsimaisessa sarjakuvassa, eritoten supersankareistaan tuttujen julkaisijoiden Marvel Comicsin ja DC Comicsin tuotannossa, vauhdikkaat siirtymät ovat suosittuja, sillä ne vievät tarinaa eteenpäin mahdollisimman ytimekkäästi ja tehokkaasti. Hetkestä hetkeen siirtymät eivät ole yhtä suosittuja kuin toiminnasta toimintaan, sillä ne vaativat enemmän ruutuja

tapahtuman esittämiseksi. Myöskään näkökulmasta näkökulmaan ei ole länsimaisen sarjakuvan suosiossa, sillä se käyttää useita ruutuja saman kohtauksen esittämiseen, eikä siten edistä tarinaa halutulla nopeudella. Kulttuurierot ovat selkeästi nähtävissä, sillä aasialaisessa sarjakuvassa ei monesti pyritä pitämään kiirettä, jotta lukijan mielenkiinto pysyisi yllä. Hetkessä olemisella ja tunnelmalla on monesti suurempi arvo kuin länsimaisen sarjakuvan tavoittelemalla loppusaavutuksella. Ajatellaan esimerkiksi kohtausta, jossa olisi pesäpallon pelaaja. Kärjistettynä länsimaisessa sarjakuvassa pallon lyönti kuvattaisiin luultavasti muutamalla ruudulla; pallon heitto, osuma ja pallon lentäminen tai jopa vielä tiivistetympin. Aasialaisessa versiossa tilanne voi olla esitetty yksityiskohtaisemmin, useilla ruuduilla, jotka kuvaavat erinäisiä pieniä hetkiä pelaajan keskittyneestä katseesta tämän tiukentuneeseen otteeseen mailasta. *Non sequitur* siirtymää käytetään yleisesti ottaen hyvin harvoin ja erikoisissa tilanteissa, sillä siinä kahden ruudun välillä ei tunnu olevan yhteyttä. Lukijan ei kuitenkaan tarvitse välittää mitä siirtymiä hänen sarjakuvassaan on ja nämä luokittelut ovatkin vain avuksi sarjakuvan tekijälle ja yleisesti kerronnan ymmärtämiselle.

## 5.2 Vauhtiviivat

Vauhtiviivat ovat yksi suosittu tapa esittää liikettä, mutta esitystavoissa on kuitenkin paljon variaatiota. Aluksi vauhtiviivat olivat jokseenkin kömpelöitä ja hieman epätoivoisen tuntuista tapoja esittää liikkuvan objektin liikerataa. (McCloud 2004, 111.) Ajan myötä viivojen käyttö kehittyi kuvaamaan liikettä hyvinkin tehokkaasti. Vuoden 1941 *Captain America #6* -sarjakuvassa Jack Kirby käytti vauhtiviivoja jo selkeällä ja liikettä tehostavalla tavalla (Kuva 10). Etenkin vanhemmassa länsimaisessa sarjakuvassa tausta ja hahmot olivat piirretty selkeästi, mutta vain itse liike kuvattiin kuvan päälle piirretyllä polulla tai sarjalla viivoja, jotka kuvastivat liikerataa. Tälle liikkeen kuvaamiselle on syntynyt myöhemmin monia eri variaatioita.

Yksi tapa on esittää liike useiden peräkkäisten kuvien avulla saman ruudun sisällä. Sama hahmo näkyy monesti, mutta eri asennoissa ja siten ”eri hetkissä”. Kamera myös inspiroi toisenlaisen liikkeen kuvaamiseen. Liian nopeasti liikkuva kohde saattaa näkyä valokuvassa sumeana ja tätä samaa efektiä kokeiltiin jäljitellä sarjakuviin. Esimerkiksi hyvin nopea käden huiskutus voidaan kuvata niin, että käsi on jopa osittain kädeksi



Kuva 10: Kirbyn vauhtiviivojen käyttöä. (Jack Kirby 1941, muokattu)

tunnistamaton liikkeen nopeudesta ja jäljittelee vain haluttua liikerataa. Toinen tapa on piirtää esiin liikeradan ääripäät ja vaikka keskikohta, jolloin lukija näkee liikkeen animaation kaltaisena. Vauhtiviivojen lisäksi sarjakuvissa voidaan nähdä törmäysefektejä, jotka toimivat vauhtiviivojen päätöksenä ja korostavat osumaa. Esimerkiksi maahan vauhdilla kaatuvan hahmon polvet ottavat iskun vastaan ja osualueella näkyy iskua kuvastava viivoista muodostuva efekti (Kuva 11).



Kuva 11: Vauhtiviivoja ja törmäysefektejä.



Jos kamera liikkuukin hahmon mukana, muuttuu tausta ja ympäristö sumeaksi. Amerikkalaiset sarjakuvataiteilijat eivät kiinnostuneet tästä erityisemmin, mutta Aasiassa, etenkin Japanissa, efekti kasvoi suureen suosioon (McCloud s.114.) Toimintakohtauksissa voitiin keskittyä vaikka sankarin kasvoihin ja silti luoda ympärille liikettä kuvaavia viivoja, joissa ajatus oli enemmän ”kameran” liikkeessä. Tämä luo illuusion siitä, että hahmon sijaan liikkuukin itse ruutu. Tämä efekti voidaan tehdä esimerkiksi panoroiden tai zoomaten hahmoon tai muuhun toiminnan kohteeseen niin, että vauhtiviivojen keskipiste kulkee ruudun laidoilta toiminnan keskipisteeseen (Kuva 12). (Otakunvirka 2008.)



Kuva 12: Liikeviivoja taustassa pääasiallisen kuvakohteen sijaan. (DC Comics 2001, muokattu)

### 5.3 Liikkuva kuva

Sarjakuvien digitalisoituminen on mahdollistanut liikkuvan kuvan lisäämisen osaksi sarjakuvan kerrontaa. Staattisen kuvan ja animaation tulkitseminen kuitenkin eroavat mielestäni suuresti toisistaan. Perinteinen sarjakuva vaatii lukijaltaan aina tietyn verran osallistumista, lukutaitoa ja päättelykykyä, jotta peräkkäisten kuvien välille muodostuu asiayhteys tai tarina. Animaatio puolestaan vaatii vain katsojan huomion. Sarjakuvaan lisätty animoitu osuus voi olla vain pieni sarjakuvasivun yksityiskohta tai toisaalta jopa kokonaisvaltainen animoitu video. Itse näen kuinka animaation vaikutus osana sarjakuvaa voi olla kerronnan kannalta sekä hyödyllinen että haitallinen. Animaation

avulla lukijan tulkintaa voidaan ohjata tiettyyn haluttuun suuntaan. Ohjailu voi olla tarinan kannalta hyödyllinen, kun lukijan omaa tulkintaa rajoitetaan. Esimerkiksi kokonaisella animaatiolla voidaan viedä kaikki huomio kohtauksen hahmojen näyttelymiseen ja siten aikaansaada lukijassa vahvempaa empatiaa. Animaatiolla voidaan myös luoda tehokkaasti jännitystä ja yllättää lukija.

Animaation viemä tulkinnan vapaus voidaan nähdä myös negatiivisena, koska monille juuri lukijan vapaus tekee sarjakuvien lukemisesta nautinnollisen. Lukijalla on mahdollisuus selailla painettua sarjakuvaa mielivaltaisesti, vilkaista lopun ensin tai pysähtyä haluamaansa kohtaan. Näin ollen animaatio vie mielestäni tämänkaltaiset vapaudet pois antamalla tarinalle valmiin rytmin. Animaatio osana sarjakuvaa on vielä hyvin uusi ominaisuus, joka on oikeastaan tullut suuremmissa määrin mahdolliseksi vasta viime vuosina, kun tietokoneteknologia on kehittynyt riittävälle tasolle. Animaation ja staattisen kuvan sujuva yhteiskäyttö ja sen ymmärtäminen vaativat vielä tutkimista.

## 6 Digitaalisen sarjakuvan mahdollisuuksia

Digitaalisten sarjakuvien hienous piilee niiden vapaudessa: ne voivat olla minkä muotoisia tai pituisia tahansa ja voivat sisältää ääntä ja animaatiota, joita painettuun sarjakuvaan ei ole mahdollista saada. Tyypillinen sarjakuvalehti on painettu pystylle suorakaiteen muotoiselle arkille. Myös saman mallisia digitaalisia sarjakuvia on paljon, joita ei ole välttämättä tarkoitettu myöhemmin painettavaksi. Yleisessä käytössä olevat paperikoot voivat olla käytännöllinen valinta, jos samasta digitaalisesta sarjakuvasta on tarkoitus tehdä myös painettu versio. Toisaalta suorakaiteen malli on niin mieliin painunut, että sitä saatetaan käyttää sen tuttuuden vuoksi sähköisessäkin ympäristössä. Digitaalinen muoto on kuitenkin antanut mahdollisuuksia myös aivan erilaisille formaateille. Kokemukseni mukaan huomattava osa ensisijaisesti netissä luettaviksi tehdyistä sarjakuvista on muodoltaan suorakaiteita leveysuunnassa. Tämä valinta johtuu luultavasti tietokonenäyttöjen samasta kuvasuhteesta: lukija pystyy tällöin näkemään kokonaisuuden helpommin, mikä usein lisää lukumukavuutta sivuja selatessa.



Kuva 13: Ruutu ruudulta-esitystapa.

Jotkin sarjakuvataiteilijat ovat valinneet esitystavakseen tarinan esittämisen kuva kovalta. Perinteisen, useista kuvista asetellun sivun sijaan lukija näkee yksittäisen paneelin kerrallaan. Tällaisessa sarjakuvassa ruudut ovat tyypillisesti keskenään saman kokoisia ja muotoisia sivupohjan mukaan. Yksi menestyneimpiä tämän mallisia sarjakuvia on *Ava's Demon* (Kuva 13). Mielestäni haittapuolena on se, että ruudun muodon pysyessä pääosin samana, sen avulla ei voida vaikuttaa vaikutelmaan ajasta. Tällöin vain ruudun sisällöllä on merkitystä lukijan tulkitsemaan aikaan. Yksiruutuisuus ei myöskään sisällä moniruutuisen sarjakuvasivun luomaa asetelmaa ja rytmitystä. Näen formaatissa myös omat hyötynsä. Yhden kohtauksen esittäminen kerrallaan antaa mielestäni enemmän painoarvoa jokaiselle tapahtumalle ja hahmojen näyttelemiselle, eikä lukijan silmä voi harhailla tai ainakaan ohittaa yhtäkään kohtausta. Kuten Will Eisner asian esittää, tavanomaisessa sarjakuvassa lukemisrytmi on hieman erilainen, kun lukija voi vilkaista nopeasti sivun kokonaisuutena ennen siirtymistä kronologisempaan, tarinan ymmärtämisen kannalta oleelliseen lukujärjestykseen (Eisner 2008a, 171).

Puheen oleellisuus sarjakuvassa on saanut eriäviä mielipiteitä teoreetikoiden keskuudessa, kuten mainitsin luvussa 2. Aineistona käyttämistäni yksipaneelisista verkkosarjakuvista *Tether* on tehty pystyn suorakaiteen muotoon, siinä on vain yksi kuva eli paneeli per sivu, eikä se sisällä lainkaan puhetta. Kyseessä on kuitenkin selkeästi sarjakuva, sillä kuvien sarja kertoo lukijalle tarinan, riippumatta siitä olisiko mukana myös tekstiä tai näkeekö lukija vain yhden ”ruudun” kerrallaan.

Eräänlaista perinteisen sarjakuvasivun ja yksipaneelisen sivun välimaastoa ja niiden vaihtelua on käytetty muun muassa verkkosarjakuvassa *Arcanum* (Kuva 14). Sarjakuvassa on vaihtelevasti yhden paneelin sivuja, mutta myös sivuja joissa on useita ruutuja. Sarjakuvan matala malli kuitenkin rajoittaa runsaan ruutujen käytön ja siksi niitä onkin yleensä runsaimmillaan neljä yhtä sivua kohden. Mallissa on se hyöty, että lukijan ei tarvitse selata sivua alaspäin nähdäkseen kaiken. Koska sivuilla voi olla useampien ruutujen muodostamia asetelmia, pystytään niiden koolla ja muodolla vaikuttamaan lukijan kokemaan aikaan, vaikkakin hieman rajoitetuimmissa puitteissa.





Kuva 14: Arcanum-sarjakuvassa on paljon vaihtelevia sivuasetteluita.

Eräs toinen melko usein digitaalisissa sarjakuvissa käytetty formaatti on pitkä pystysuuntainen suorakaide. Sivun sisältää useita ruutuja perinteisen mallin mukaisesti, mutta se voi olla hyvin pitkä. Sivun voi muodostaa jonkin pidemmän kokonaisuuden, kuten luvun tai kohtauksen, ennen kuin lukijan voi siirtyä seuraavalle sivulle. McCloud kutsuu sivukokoon rajaamatonta, kokonaisuutena pitkää digitaalisen sarjakuvan muotoa termillä *infinite canvas* (suom. ääretön kangas/piirtoalue) (McCloud 2000, 222-224.) Teoriassa netissä luettavat sarjakuvat voivat olla sen mukaan rajattomia. Sarjakuvataiteilija voi rakentaa kokonaisen tarinan ”yhdeksi sivuksi” sähköisessä ympäristössä.

Kokemukseni mukaan painetussa sarjakuvassa sivut tietyllä tapaa rajoittavat sarjakuvataiteilijan vapautta luoda jännitystä ja rytmiä tarinaan. Sarjakuvan ruudut ja tapahtumat pitää silloin suunnitella niiden sijoittumisen mukaan painettuun lehteen, esimerkiksi yllättävää kohtausta tai sen huippukohtaa edeltävä ruutu voidaan haluta sijoittaa viimeiseksi ruuduksi ennen uutta sivua impaktin ja yllätyksen maksimoimiseksi. Kun sivujen määrä tai muoto ei ole määrittelemässä digitaalisen



sarjakuvan sääntöjä, taiteilija voi ensisijaisesti toteuttaa haluamansa rytmin sen sijaan, että katsoo mikä annetuista vaihtoehtoista olisi teknisesti lähimpänä hänen ajatustaan. Taiteilijalla on mahdollisuus käyttää vaihdellen mitä tahansa sivun kokoa tai muotoa, joka tukee parhaiten hänen kertomaansa tarinaa. Digitaalinen sarjakuva mahdollistaa myös erinomaisesti ajan esittämisen etäisyyksien avulla. Painetussa sarjakuvassa on tyypillisesti hyvin vähän kokovaihtelua ruutujen väleissä ja sijoittelussa. Sivun koko ei välttämättä tarjoa edes riittävästi tilaa halutun ajan esittämiseen. Digitaalisessa sarjakuvassa tyhjää tilaa voidaan käyttää niin paljon kuin on tarpeen, eikä tarvitse pelätä että kallisarvoista sivutilaa menisi hukkaan. Juuri ajan esittämisen kannalta digitalisoituminen tarjoaa mielestäni valtavasti uusia mahdollisuuksia tarinoiden rytmittämiseen. Digitaalisessa sarjakuvassa voidaan myös hyödyntää loputtoman sivun tarjoamaa tarinan virtausta, kun ei tarvitse kääntää sivuja, jotka saattaisivat tehdä tarinankulkuun pienen pysäytyksen. Tarvittava tauko voidaan sijoittaa esimerkiksi eri lukujen välille, mutta yksi tarinan kokonaisuus pystytään esittämään katkottomana.

Aineistostani selvisi, että kokeellisia sarjakuvia on tehty verrattaen vähän, mutta niillä harvoilla on ollut suuri menestys. Animaatiota ja interaktiivisia osuuksia sekä musiikkia sisältävät verkkosarjakuvat, kuten *Ava's Demon* ja *Homestuck* ovat saaneet suuren fanikunnan. Etenkin animaatiota sisältävillä sarjakuvilla on vaikuttanut olevan hyvin positiivinen vastaanotto. Kokeilevat sarjakuvat ovat olleet teknisistäkin syistä melko vähäisiä. Vasta hiljattain tietokoneteknologia, näytön kuvatarkkuudesta netin nopeuteen, on mahdollistanut suuret tai vaihtelevat kuvakoot ja animaatioiden sekä äänen sulavan käytön osana sarjakuvaa. Digitaaliset kokeilut ovat vielä melko aluillaan ja uskonkin, että monenlaisia uusia teknisiä oivalluksia tulee syntymään jatkossa.

Digitaalisessa sarjakuvassa taiteilija pystyy hallitsemaan tarinan ajoituksia ja rytmisiä useammilla tavoilla kuin painetussa sarjakuvassa. Ruudusta ruutuun siirtyvä esitystapa tai valmiiksi ohjelmoitu kuvasarja auttavat hallitsemaan lukijan tahtia, samoin sivujen selaaminen netissä, jolloin lukijan nähtävillä ei ole kuin pieni osa juuri meneillään olevaa kohtausta. Haluan painottaa, että lukijan rytmin hallitseminen on edullista kuitenkin vain tiettyyn pisteeseen asti. Monille suuri osa sarjakuvan

lukemisen nautintoa on mahdollisuus edetä haluamassaan rytmissä. Juuri rytmin liika rajoittaminen on aiheuttanut muun muassa motion comicin vastaanottaman kritiikin. Teknisistä edistysaskelista huolimatta taiteilija on riippuvainen lukijan yhteistyöstä ja sarjakuva tuleekin rakentaa lukija mielessä pitäen.

Olen ilokseni havainnut miten sarjakuvantekijöiden suuri kasvu internetissä on viimein irrottamassa sarjakuvan sen aiemmasta suppeasta käsityksestä, jossa sitä toteutettiin tietyllä tyyllillä ja tietylle kohderyhmälle. Uudet kokeilevat sarjakuvat ja vapaus poiketa säännöistä ovat työntäneet sarjakuvan taas kehityksen raiteille. Tyypillisesti eurooppalainen sarjakuva on ollut amerikkalaista sarjakuvaa kokeilevampaa ja tarinallisesti kompleksimpaa, mutta teokset ovat levinneet vain niukalti Euroopan ulkopuolelle. Internetin ansiosta levikki eri maalaisten sarjakuvien välillä on huomattavasti helpommin tapahtuvaa. Toivon sen tuovan sarjakuvan lähemmäksi potentiaalisia uusia lukijoita ja innostamaan sarjakuvan tekijöitä ammentamaan niistä uusia ideoita rikastamaan tulevaa sarjakuvan antia.

## 7 Sarjakuvan suunnitteluprosessi

Olen työstänyt tutkimaani aihetta soveltaen omaa digitaalista sarjakuvaa, jonka ruutusommittelussa olen panostanut ajan ja tunnelman luomiseen tutkimiani menetelmiä apuna käyttäen. Prosessi käynnistyi alunperin jo vuonna 2012, mutta lähti varsinaiseen kasvuun valittuani konseptin opinnäytetyön käytännön osuudeksi. Sarjakuvan luominen ei ole useimmiten nopeaa työtä, sillä ennen varsinaisten sivujen piirtämistä pitää työstää konseptin tarinaa ja käsikirjoitusta sekä luoda siihen uskottavat, vetovoimaiset hahmot. Konseptini sijoittuu fantasiamaailmaan, joka tarkoitti sitä, että käytin merkittävästi aikaa pelkästään tarinan maailman ja tapahtumapaikkojen suunnitteluun saadakseni sen luontevaksi ja kiinnostavaksi. Toinen työtä vaativa osuus oli hahmosuunnittelu. Hahmojen luonteet, hahmohistoria, tavoitteet, pelot ja unelmat ovat vain osa huolellista hahmosuunnittelua ja pyrinkin käymään läpi kaikki mahdolliset yksityiskohdat jokaisen päähahmon kohdalla.

Kirjallisen osuuden lisäksi sarjakuvaa varten piti työstää hahmojen visuaalinen ulkoasu; persoonalliset kasvot ja vartalon anatomia, jotka eivät muistuta liikaa toisia hahmoja ja jotka istuvat hahmon luonteeseen. Myös vaatteet olivat pitkän työn tulosta, sillä niiden suunnittelussa piti huomioida paitsi helppo uudelleenpiirrettävyys ruudusta toiseen, myös ikonisuus ja väriharmonia sekä mahdollinen symbolismi muotoja tai värejä käyttämällä. Tarinaani syntyi useita päähahmoja ja halusin luoda jokaisesta hieman erilaisen ajatusmaailmaltaan ja rooliltaan tarinaan. Monimutkaisen konseptin vuoksi keräämisvaihe kesti melko pitkään, jonka aikana keräsin tietoa ja tein taustatutkimusta saadakseni raakamateriaalia konseptia varten. Tämän jälkeen tutkin keräämäni materiaalia valiten parhaat ideat huolellisen pohdinnan avulla. Näistä ideoista lähdin joko edelleen jalostamaan parempia ideoita tai karsimaan niistä turhat seikat pois. Seuraavaksi edessä olikin enää päätös siitä onko idea valmis ja lopullinen. Nämä prosessin vaiheet eivät kuitenkaan missään tapauksessa tapahdu vain kerran tai aina tässä kronologisessa järjestyksessä. Projektin edetessä olen keksinyt uusia ideoita ja joutunut palaamaan takaisin jalostusvaiheeseen tai jopa tiedon keruuseen. Konsepti elää koko ajan ja kehittyy parhaiten kun sille antaa tilaa muuntua alkuperäisestä suunnitelmasta.

## 7.1 Ruutujen suunnittelu

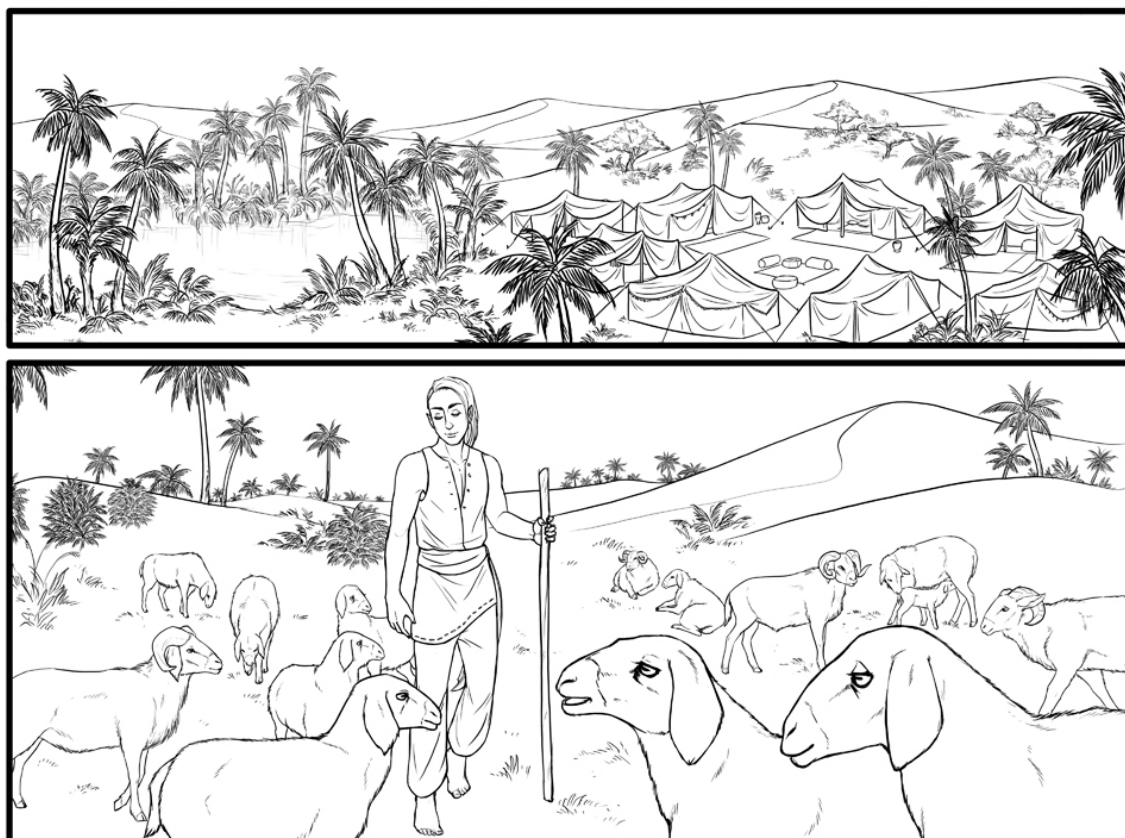
Käsikirjoituksen valmistuttua siirryin suunnittelemaan sarjakuvan ruutuja niin sanottuja *thumbnail* piirtämällä. Thumbnailit ovat raakoja luonnoksia, joilla voidaan hahmotella nopeasti sarjakuvaruutujen sisältö, usein pieninä kuvakkeina joista tulevan sivun kokonaisuus on helppo hahmottaa. Aloitin prosessin miettimällä miten vuorosanat ja tapahtumat jakaantuisivat hyvin ruutuihin, jotta kerronta pysyy soljuvana. Seuraavaksi siirryin hahmottelemaan haluamani sisällön ruutuihin. Tämä osuus vei paikoitellen paljon aikaa, kun pohdittavana oli paitsi kuvan toimiminen tekstin kanssa, myös ruudun muodon ja koon vaikutus kohtauksen tulkintaan. Kuvasisältöön piti miettiä toimivin perspektiivi ja sisältö; mitä näytän lukijalle, jotta perspektiivi tukee tarinan sisältöä, mutta on myös riittävän mielenkiintoinen kohtaukseen.

Jotkin tietyn tyyppiset ruudut toistuivat tietyn kaltaisissa kohtauksissa. Päätin, että rauhallisessa kohtauksessa ruuduissa olisi pääosin säännöllisen mallisia vaaka- ja pystylinjoja. Toimintakohtauksessa ruuduissa oli enemmän sekasortoa ja vauhtia, joka kuvastui vaihtelevilla vinoilla kulmilla. Käytin myös ruuduttomuutta tehokeinona, useimmiten joko kuvaamaan rytmien rauhallisuutta tai tapahtumapaikan laajuutta. Yleisesti ottaen pyrin välttämään saman näköisiä ruutujakoja peräkkäisissä sivuissa, jotta tarina ei tunnu toistavan itseään rytmillisesti. Oman haasteensa tähän toi käyttämäni kuvaformaatti, jonka mataluus rajoitti hieman vaihtelevan ruutuasettelun käyttöä. Koska sarjakuvani tulee olemaan ensisijaisesti netissä julkaistava, valitsin kuvaformaatiksi näytön suuntaisen leveän suorakaiteen. Tietokoneen ruudulta selatessaan lukija näkee sarjakuvaa yhden sivun kerrallaan. Formaatti soveltuu hyvin näytöltä luettavaksi, eikä sivua tarvitse selata edestakaisin nähdäkseen kokonaisuuden.

## 7.2 Valmiit sivut ja lopputulokset

Sarjakuvani sisältää erilaisia kohtauksia, jotka vaihtelevat rauhallisesta toimintaan ja sanallisesta sanattomaan. Sovelsin sivuasetelmissa ja ruutujen sekä puhekuplien valinnassa tutkimuksessani oppimaa tietoa. Esittelen seuraavaksi muutamia erilaisia sivuja ja miten esitän niissä aikaa.

Uusi kohtaaminen alkaa usein tilaa esittelevillä leveämmillä ruuduilla, jotta lukijalle selviää tapahtumapaikka ja hahmojen suhde siihen. Omassa esimerkksisivussani rauhallinen uusi kohtaaminen alkaa ilman puhekuplia, esitellen hahmojen arkea ja tilanteen kiireettömyyttä. Sivulla on vain kaksi ruutua, mutta niiden muoto ja kuvasisällön yksityiskohtaisuus lisäävät kohtaukseen aikaa. (Kuva 14).



Kuva 14: Leveät ruudut esittelevät tapahtumapaikan ja asettavat tunnelman.

Käytin toimintakohtauksissa vaihtelevia ruutuvälejä lukijan katseen ohjaamiseksi. Vinot ruudut lisäävät kiireen, liikkeen ja kaoottisuuden tunnetta, kun hahmot juoksevat ihmispaljouden keskellä. Myöskään samansuuntaiset ruutujen reunat eivät ole kaikkialta tasassa ja tuovat siksi oman, mahdollisesti melko huomaamattoman, osuutensa kaoottisuuteen. Ensimmäisen ruudun reuna on toisesta päästä auki ja johdattelee paitsi sitä kohti juoksevat hahmot, myös lukijan silmän liikkeeseen vasemmalta oikealle (Kuva 15).





Kuva 15: Vinot ruudut lisäävät kohtaukseen dynamiikkaa.



Kuva 16: Repeilevät ruutujen reunat lisäefektinä.

Toisessa kohtauksessa on toimintaa tehostavia vinoja ruutuja ja esimerkki ruutujen rikkomisesta tehokeinona. Repeilevät ruutujen reunat tuovat lisää jännitettä äkilliseen tapahtumaan ja liikkeeseen. Sivulla nähdään myös useiden eri hahmojen reaktiot, jotka voidaan tulkita tapahtuvan samaan aikaan, mutta kutakin korostetaan lukijalle erikseen vahvemman empatian synnyttämiseksi (Kuva 16).

Tässä esimerkissä hahmo pysyy samassa paikassa ja vain hahmon eleet muuttuvat. Koska tausta tai kuvan rajaus ei muutu, hahmon näyttely saa kaiken huomion. Hahmon toiminta muuttuu ruudusta toiseen ja niiden välillä kuluu kohtalaisen vähän aikaa. Lukija tulkitsee mitä hahmo käy läpi päässään yhtenä sulavana kohtauksena, vaikka näkeekin vain muuttuneet tilanteet. Hahmon tunteiden painottaminen auttaa myös kasvattamaan empatiaa lukijassa (Kuva 17).



Kuva 17: Lyhytkestoiset ruudut, joissa keskitytään hahmon näyttelymiseen.

## 8 Päätelmät

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli perehtyä jo olemassa oleviin kerronnan keinoihin ja sarjakuvan elementtien osiin, joiden avulla visuaalisessa tarinassa voidaan kuvata aikaa. Lisäksi toivoin löytäväni uusia ajatuksia ja metodeita jo käytössä olevien keinojen rinnalle.

Tutkimastani aiheesta löytyy verrattaen niukasti lähdemateriaalia. Sarjakuvien tekemisestä on paljon teknisiä oppaita, mutta varsinaista sarjakuvan tutkimusta käsitteleviä teoksia on merkittävästi vähemmän. Sarjakuvaa teknisesti esittävät teokset painottavat usein tiettyä tyyliä ja absoluuttisia tekemisen sääntöjä ja metodeita neutraalin lähestymistavan sijaan, enkä ole siksi käyttänyt niitä tutkimukseni lähteenä. Will Eisner ja Scott McCloud rohkaisevat teoksissaan kokeilemaan uutta ja esittävät sarjakuvan teoriaa yleismaallisemmin, ennemmin kuin sanelemalla valmiita sääntöjä. Teokset ovat luotettavaa lähdemateriaalia, ja useat sarjakuvaa käsittelevät verkkosivutkin viittaavat lähteissään juuri Eisnerin ja McCloudin teoksiin. Aika on useissa käyttämistäni lähteissä melko lyhyesti käsitelty aihe, vaikka se on sarjakuvan kerronnalle hyvin merkittävä osatekijä. Käyttämistäni lähdemateriaaleista juuri Will Eisnerin ja Scott McCloudin teokset käsittelevät parhaiten aikaa osana sarjakuvan kerrontaa.

Modernista sarjakuvasta kertovia perusoppaita ei juurikaan vielä löydy, ja hieman vanhaksi jääneissä Eisnerin ja McCloudin teoksissa digitaalisuus on usein vain lyhyenä mainintana siitä, mihin suuntaan sarjakuva saattaisi sitä pitkin kehittyä. Näkemykset digitalisoitumista kohtaan ovat aavistuksen kriittisiä, mutta teknologiakin oli teosten kirjoitushetkellä vasta kehityksensä alkuvaiheilla. Sarjakuvan tekemisen ”säännöt” eivät kuitenkaan ole laadultaan absoluuttisia ja luotettavatkin lähteet pohjautuvat siksi alan ammattilaisten omiin kokemuksiin, mielipiteisiin ja oivalluksiin.

Havaitsin tutkimuksessani, että sarjakuvassa ajan kulumista voidaan esittää pääosin ääntä kuvaavalla tekstillä, liikkeellä ja sarjakuvasivun elementtien muotoilulla. Ääntä ilmaistaan erilaisten puhekuplien ja ääniefektien avulla. Digitaalisissa sarjakuvissa voi olla osana myös oikeaa ääntä, kuten taustamusiikkia. Ajan esittäminen liikkeellä tapahtuu kahden ruudun välisissä siirtymissä, vauhtiviivoja käyttämällä tai konkreettisella



liikkeellä, kuten animaatioiden avulla. Pelkällä sivuasettelullakin on merkittävä vaikutus lukijan kokemaan ajan etenemiseen ja rytmiin. Esimerkiksi sarjakuvan ruutuasettelulla, ruutujen muodolla ja käytetyillä ruutuväleillä on merkitys koettuun ajan kulkuun. Lisäksi kaikkien sarjakuvan elementtien muotoilu, asettelu ja suhde toisiinsa vaikuttavat lukijan kokemukseen ajasta. Sarjakuvan tekijän on yhdisteltävä lukuisia eri elementtejä etsiessään parasta ajan esittämisen tapaa, pienimmillään yhtä ruutua varten, toisinaan kokonaisuudelle aukeamalle kaikkine ruutuineen.

Koska käsittelen tutkimuksessani useita kerronnan aikaan vaikuttavia menetelmiä, jää eri osa-alueiden tutkinta melko suppeaksi. Lisätutkimuksessa voisikin keskittyä kapeammin yksittäiseen ominaisuuteen, kuten esimerkiksi pelkästään ruutujen muodon käyttöön. Ylipäätään jatkotutkimusaiheita voisi laajentaa vielä syvemmin ajan ilmaisun keinoihin ja vaikutusmahdollisuuksiin, mutta erityisesti digitaalisuuden tuomiin uusiin ominaisuuksiin. Digitaalisuuden vapauttama kuvaformaatti kaipaa kokeilua ja tutkimusta; mitä kaikkea voidaan hyödyntää formaatissa, jota eivät rajaa sivujen koko, pituus tai määrä. Tämän ohella tutkimusta kaipaa digitaalisuuden mahdollistamien elementtien käyttö osana sarjakuvaa.

Scott McCloud kritisoi äänen ja liikkeen lisäämistä sarjakuvaan; jos osittainen ääni ja liike auttavat luomaan immersioivan kokemuksen, eikö kokonaisvaltainen ääni ja liike (elokuva) hoida työn paremmin? (McCloud 2000, 210.) Mielestäni sekä äänen että liikkeen tuominen staattiseen sarjakuvaan ovat oikein toteutettuina erinomaisia lisäyksiä sarjakuvan elävöittämiseksi. On tarpeetonta puolustella sarjakuvan staattisuutta vain koska sellaista sarjakuvaa on tehty aina ennenkin, tai vieroksua osittaista animaatiota, koska elokuva on jo olemassa. Staattinen sarjakuva on tuskin kuitenkaan katoamassa mihinkään ja uusien ominaisuuksien kokeileminen sarjakuvan kerronnassa on vain sarjakuvaa rikastuttava keino, ei suinkaan heikentävä. Tiettyä kritiikkiä pitää tietenkin käyttää ja harkita, millä keinoin ääni ja liike tarkalleen ottaen tuo sarjakuvaan uutta sisältöä. Nämä uudet ominaisuudetkin ovat periaatteessa turhia jos saman sisällön ja sen tuoman vaikutuksen lukijaan voi esittää staattisilla kuvilla ilman ääntä. Ne eivät tee sarjakuvasta automaattisesti yhtään parempaa ja siksi niiden käytön pitääkin olla harkittua ja tuoda tarinaan jotain, mitä staattinen tai äänetön kohtaaminen ei pysty kertomaan.

Sarjakuvan arvostus taiteen ja kirjallisuuden muotona on kasvanut viime vuosina, eikä sarjakuvalla ole enää niin yleistävää supersankari -stigmaa kuin ennen, joka rajasi tämän luovan taiteen muodon vain lasten ja nuorten kevyeksi viihteeksi. Sarjakuvan räjähdysmäinen kasvu 2000-luvun aikana internetitse on helpottanut sarjakuvien levikkiä ja esitellyt aiheen myös sen suhteellisen pienen harrastajaryhmän ulkopuolelle.

Digitaalisuus antaa sarjakuvataiteilijalle valtavasti uusia keinoja ilmaisuun. Sarjakuvien tekemisessä käytettävät tietokoneohjelmat helpottavat ja nopeuttavat eri työvaiheita, joihin saattaa paperille piirrettäessä kulua tarpeettomasti aikaa. Kun sarjakuvan ei tarvitse olla vain paperilla, se saa saa sähköisessä muodossaan uusia ominaisuuksia, jotka parhaimmillaan rikastuttavat tarinaa ennennäkemättömällä tavalla. Animointi ja säveltäminen voidaan yhdistää sarjakuvan taiteen piirtämisen ja tarinan käsikirjoittamisen taitojen joukkoon luoden monitasoista visuaalista ja auditiivista sarjakuvataidetta. Taiteilijalla on kuitenkin velvollisuus pohtia, missä määrin käyttää digitaalisuuden mahdollistamia ominaisuuksia siten, että se tuo tarinaan jotain sen sijaan, että sen lisää siihen väkisin. Luova ideointikyky ja kerronnan taito tulevat kuitenkin aina olemaan tärkeimpiä ominaisuuksia sarjakuvan harjoittajalle.

## Lähteet

Cooney, Daniel 2011. Writing and Illustrating the Graphic Novel. London: Quarto publishing plc.

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

Eisner, Will 2008b. Graphic Storytelling and Visual Narrative. New York: W. W. Norton & Company.

Hirsjärvi, Sirkka & Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 2014. Tutki ja kirjoita. Helsinki: Tammi.

Mateu-Mestre, Marcos 2010. Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. California: Design Studio Press.

McCloud, Scott 2004. Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperCollins.

McCloud, Scott 2000. Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form. New York: HarperCollins.

Mediawiki 2008. Closure in comics. <[http://mediawiki.middlebury.edu/wiki/MIDDMedia/Closure\\_in\\_comics](http://mediawiki.middlebury.edu/wiki/MIDDMedia/Closure_in_comics)> (Luettu 19.2.2016)

Otakunvirka 2008. Tee mangaa: liikkeenkuvaus. <<http://otakunvirka.fi/blogi/2008/03/tee-mangaa-liikkeenkuvaus>> (Luettu 22.2.2016)

The Jaded Network 2016. SFX Translations. <<http://the-jadednetwork.com/sfx/>> (Luettu 14.3.2016)

Wikipedia 2015a. Comic studies. [Wikipedia] <[https://en.wikipedia.org/wiki/Comics\\_studies](https://en.wikipedia.org/wiki/Comics_studies)> (Luettu 14.3.2016)

Wikipedia 2015b. Comics. <<https://en.wikipedia.org/wiki/Comics>> (Luettu 19.2.2016)

Wikipedia 2015c. Motion comic. [Wikipedia] <[https://en.wikipedia.org/wiki/Motion\\_comic](https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_comic)> (Luettu 19.2.2016)

Wikipedia 2015d. Glossary of comics terminology. [Wikipedia] <[https://en.wikipedia.org/wiki/Glossary\\_of\\_comics\\_terminology](https://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_comics_terminology)> (Luettu 19.2.2016)

Wikipedia 2016a. Graphic novel. [Wikipedia] <[https://en.wikipedia.org/wiki/Graphic\\_novel](https://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_novel)> (Luettu 19.2.2016)

Wikipedia 2016b. Hypercomics. <<https://en.wikipedia.org/wiki/Hypercomics>> (Luettu 22.2.2016)

Wikipedia 2016c. Sarjakuvan kielioppi. [Wikipedia] <[https://fi.wikipedia.org/wiki/Sarjakuvan\\_kielioppi](https://fi.wikipedia.org/wiki/Sarjakuvan_kielioppi)> (Luettu 19.2.2016)

Wikipedia 2016d. Onomatopoeia. <<https://en.wikipedia.org/wiki/Onomatopoeia>> (Luettu 14.3.2016)

Wikipedia 2016e. Will Eisner. <[https://en.wikipedia.org/wiki/Will\\_Eisner](https://en.wikipedia.org/wiki/Will_Eisner)> (Luettu 14.4.2016)

Wikipedia 2016f. Scott McCloud. <[https://en.wikipedia.org/wiki/Scott\\_McCloud](https://en.wikipedia.org/wiki/Scott_McCloud)> (Luettu 14.4.2016)

Your Dictionary 2014. 5 Examples of Onomatopoeia. <<http://examples.your-dictionary.com/5-examples-of-onomatopoeia.html>> (Luettu 14.3.2016)

## Kuvalähteet

Kuvat, joita ei mainita lähdeluettelossa: Rantila, Rosa-Nina 2016. Amaranthine Guardia.

Maininta ”muokattu” viittaa alkuperäisen kuvan rajauksen muuttamiseen tätä opinnäytetyötä varten.

Kuva 1. Ruudun rikkominen tehokeinona. <<http://mymangaonline.us/read-online/Freaks-Squeelee-Vol-001-Ch-002-002-The-Boogeyman>> (Luettu 20.04.2016)

Kuva 2. Vain yhdenkin ruudun sisällä voi kulua paljon aikaa. <<https://theperiodicfable.files.wordpress.com/2011/10/mp-understanding-comics-1.jpg>> (Luettu 20.04.2016)

Kuva 3. Myös leveä ruutu voi korostaa vauhtia ja liikettä. <<http://mymangaonline.us/read-online/Freaks-Squeelee-Vol-004-Ch-017-Succubus-Pizza.html>> (Luettu 20.04.2016)

Kuva 4. Kapeat ruudut korostavat nopeita tapahtumia. <[http://40.media.tumblr.com/f8589478f2a99a51078e8b30d854be11/tumblr\\_mhps-seDCcV1qdssbxo1\\_1280.jpg](http://40.media.tumblr.com/f8589478f2a99a51078e8b30d854be11/tumblr_mhps-seDCcV1qdssbxo1_1280.jpg)> (Luettu 20.04.2016)

Kuva 5. Kohtauksen loppu jää lukijan pääteltäväksi. <<https://jezcomics.files.wordpress.com/2011/03/panel-transition.jpg>> (Luettu 20.04.2016)

Kuva 6. Tukahduttavan runsasta puhekuplien käyttöä. <<http://thehorrorsofitall.blogspot.fi/2013/10/jack-coles-deadly-horror-custodian-of.html>> (Luettu 20.04.2016)

Kuva 7. Yhden puhujan vuorosanojen jakamista useampaan kuplaan. <[http://www.omgbeaupeep.com/comics/Doctor\\_Strange/001/6/](http://www.omgbeaupeep.com/comics/Doctor_Strange/001/6/)> (Luettu 20.04.2016)

Kuva 8. Kerronnan rytmittämistä puhekuplien avulla. <[http://40.media.tumblr.com/8fbc1fcc2e96d081c1b7e9e9e6ba24d/tumblr\\_nrqezg-IOeG1teo0c2o4\\_r2\\_1280.jpg](http://40.media.tumblr.com/8fbc1fcc2e96d081c1b7e9e9e6ba24d/tumblr_nrqezg-IOeG1teo0c2o4_r2_1280.jpg)> (Luettu 20.04.2016)

Kuva 9. Kuusi erilaista siirtymää. <[http://www.julianlawrence.net/uploads/3/9/0/7/3907727/8311022\\_orig.jpg](http://www.julianlawrence.net/uploads/3/9/0/7/3907727/8311022_orig.jpg)> (Luettu 20.04.2016)

Kuva 10. Kirbyn vauhtiviivojen käyttöä. <<http://www.jimkeefe.com/blog/wp-content/uploads/2013/07/Cap.02.jpg>> (Luettu 20.04.2016)

Kuva 11. Vauhtiviivoja ja törmäysefektejä. <<http://learningtocomic.tumblr.com/post/123319258652/motion-pt-2-advanced-motion-lines>> (Luettu 20.04.2016)

Kuva 12. Liikeviivoja taustassa pääasiallisen kuvakohteen sijaan. <<https://emmamccormickart.wordpress.com/tag/layout/>> (Luettu 20.04.2016)

Kuva 13. Ruutu ruudulta esitystapa. <<http://www.avasde-mon.com/pages.php#0485>> (Luettu 20.04.2016)

Kuva 14. Arcanum-sarjakuvassa on paljon vaihtelevia sivuasetteluita. <<http://thrillbent.com/comics/arcanum/arcanum-season-1-chapter-1/#12>> (Luettu 20.04.2016)