



Osaamista
ja oivallusta
tulevaisuuden
tekemiseen

Aleksi Remes

Sarjakuvakerronnan dynamiikat

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi (AMK)

Viestinnän tutkinto-ohjelma

Opinnäytetyö

14.4.2018

Tekijä(t) Otsikko	Aleksi Remes Sarjakuvakerronnan dynamiikat
Sivumäärä Aika	58 sivua 15.4.2019
Tutkinto	Medianomi (AMK)
Tutkinto-ohjelma	Viestinnän tutkinto-ohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Graafinen suunnittelu
Ohjaaja(t)	Lehtori Katri Myllylä
<p>Tämän osittain toiminnallisen opinnäytetyön aiheena on tutkia ja purkaa sarjakuvan visuaalisen tarinankerronnan ominaisuuksia ja dynamiikkoja. Päämääränä on laajentaa opinnäytetyön tekijän osaamista ja ymmärrystä sarjakuvan tarinankerronnan keinoista.</p> <p>Opinnäytetyö rakentuu kahdesta osiosta. Ensimmäisessä osiossa sarjakuvan elementtejä ja kokonaisuuksia tarkastellaan eriasteisilla tasoilla. Näihin käsiteltäviin elementteihin kuuluvat sivu, ruutu, kuva ja puhekupla. Elementtejä avataan käyttämällä ja purkamalla esimerkkikuvia eri sarjakuvateoksista sekä kuvataiteesta. Toinen osio koostuu opinnäytetyön toiminnallisesta osuudesta, jossa analysoidaan kahta sarjakuvasisivua opinnäytetyön tekijän sarjakuvaprojektista. Analyysissä tarkastellaan visuaalisen tarinankerronnan ratkaisuja muun muassa sommittelussa, kuvakulmissa ja rytmisissä sekä vertaillaan ratkaisuja ensimmäisessä osiossa tarkasteltuun tietoon.</p> <p>Opinnäytetyön tarkasteluissa selviää, että sarjakuvan visuaalisen tarinankerronnan toimivuus on kytköksissä siitä koostuvien osasten väliseen yhteistyöhön, jossa tulee ottaa huomioon yleistajuisten lukusuunnan säännöt, ruutujen muodot ja niiden väliset siirtymät sekä kuvan sommittelun perussäännöt. Tämän lisäksi todetaan, että katseen liike ei ole todellisuudessa niin hallittavissa kuin visuaalisen sommittelun säännöt antavat ymmärtää.</p> <p>Opinnäytetyö on suunnattu sarjakuvantekijöiden ja sarjakuvasta kiinnostuneiden lisäksi kaikille visuaalisen alan ammattilaisille, jotka haluavat oppia visuaalisen tarinankerronnan tekniikoista. Tieto on sovellettavissa sarjakuvan lisäksi muun muassa kuvataiteeseen, kuvitukseen, animaatioon ja elokuvantuotantoon.</p>	
Avainsanat	Sarjakuva, visuaalinen tarinankerronta, sommittelu

Author(s) Title	Aleksi Remes The dynamics of Comic Narration
Number of Pages Date	58 pages 15 April 2019
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Graphic design
Instructor(s)	Katri Myllylä, Senior Lecturer
<p>The subject of this partially practical thesis is to inspect and deconstruct features and dynamics of visual narration in comics. The main aim was to broaden the author's knowledge and understanding of narrative techniques in comics.</p> <p>The thesis consists of two parts. In the first part the elements and entities of comics are inspected on different levels. These elements consist of the following aspects: the page, frame, image and the speech bubble. The elements are opened through using and deconstructing example images from various comic books and works of visual art. The second part consists of the practical portion in which two comic pages from the author's personal comic project are analyzed. The analysis consists of examination of used solutions in visual storytelling such as composition, camera angles and rhythm which are compared to the information inspected in the first part.</p> <p>It was discovered that the functionality of visual storytelling is connected to the co-operation of its parts in which the common rules of reading direction, the shapes and transitions of frames and the rules of visual composition in image should all be taken to account. In addition, it was noted that the movement of vision is not as controllable as the rules of visual composition suggest.</p> <p>In addition to comic authors and those interested in comics the thesis is aimed at all the professionals of visual industry who want to learn about the techniques of visual narration. The information is not only applicable to comics, but also to visual arts, illustration, animation and film production.</p>	
Keywords	Comics, visual narration, composition

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Sarjakuvan elementtien purku	2
2.1	Sivu	3
2.1.1	Lukusuunta	5
2.1.2	Splash page	7
2.2	Ruutu	8
2.2.1	Ruuturajat	8
2.2.2	Ruutuväli	13
2.2.3	Ruutusiirtymät	14
2.2.4	Ajan suhde ruutuun	18
2.3	Kuva	19
2.3.1	Focal point eli huomiopiste	20
2.3.2	Kontrasti ja siluetti	24
2.3.3	Elementtien sommittelu	25
2.3.4	Kuvakulmat	27
2.3.5	Katseen kulku kuvassa	30
2.4	Puhekupla	31
2.4.1	Puhekuplan omistaja	32
2.4.2	Puhekuplan muoto	34
2.4.3	Teksti	35
2.4.4	Sanaton tarinankerronta	37
3	Toiminnallinen osuus – Sarjakuvasisivuanalyysi	38
3.1	Flower of End – sivu 8	38
3.2	Flower of End – sivu 18	42
4	Yhteenveto	48
	Lähteet	51
	Kuvalähteet	51

1 Johdanto

Opinnäytetyössäni tarkastelen sarjakuvan eri elementtejä sekä niiden välistä dynamiikkaa visuaalisen tarinankerronnan näkökulmasta. Sarjakuvataiteelle on ominaista viestiä tarinaa ja sen etenemistä kaksiulotteisten ja pysähtyneiden kuvien avulla. Mitä asioita ja valintoja sarjakuvantekijän tulee ottaa huomioon kertoessaan tarinaansa? Millä keinoilla lukijan huomiota voidaan ohjata? Millaisia sommitelmallisia ratkaisuja sarjakuvataiteilijalla on käytössään? Miten ajan ja tilan illuusio ilmenee sarjakuvassa? Tavoitteeni on löytää vastauksia näihin kysymyksiin sekä analysoida sarjakuvan syvempiä tarinankerronnallisia mekaniikkoja.

Aihe kiinnostaa minua oman sarjakuvantekijän taustani ja taiteellisen intohimoni vuoksi. Olen ennestään käsikirjoittanut ja kuvittanut yhden kustannetun sarjakuva-albumin ja työskentelen tällä hetkellä toisen sarjakuvaprojektini parissa, josta käytän kahta sivua analyysin kohteena opinnäytetyön toiminnallisessa osuudessa. Sarjakuvan lisäksi taide, kuva ja kuvittaminen ovat minulle merkittäviä mielenkiinnon kohteita ja palan halusta oppia lisää näistä aihealueista.

Tutkielma tuo minulle hyvän tilaisuuden syventyä sarjakuvan tarinankerronnan teoriaan ja näin harjaannuttaa omaa osaamistani sekä auttaa itseäni kehittymään sarjakuvan, taiteen ja viestinnän ammattilaisena. Koen aiheen tärkeäksi tarkastelun kohteeksi myös siksi, koska sen ymmärtäminen ei auta pelkästään sarjakuvataiteilijoita, vaan siitä voi olla hyötyä kaikille visuaalisen materiaalin tuottajille. Kuvallinen ilmaisu on olennaisin osa sarjakuvaa, ja näin se jakaa paljon samaa muun muassa kuvataiteen, kuvituksen, animaation ja elokuvatuotannon kanssa. Tämä tutkielma on siis suunnattu kaikille visuaalisen alan tekijöille, jotka haluavat laajentaa ymmärrystään tarinankerronnasta sarjakuvassa.

Olen rajannut tutkielmani aihealuetta sarjakuvan tarinankerronnan visuaalisiin aspekteihin. Vaikka käsikirjoitus on yksi olennaisimpia osasia sarjakuvan tekemisessä, päätarkoitukseni on tutkia sen välittämistä kuvallisesta näkökulmasta. Tämän lisäksi keskityn perinteiseen printtisarjakuvaan, mutta monia käsittelemiäni asioita voidaan soveltaa myös muissa sarjakuvan muodoissa kuten digitaalisessa sarjakuvassa.

Tarkastelussani käytän tiedon havainnollistamisen apuna lukuisia esimerkkisivuja, -kuvia ja -ruutuja eri sarjakuvateoksista. Teoksiin lukeutuu alan merkkiteoksia kuten Alan

Mooren ja Dave Gibbonsin *Watchmen*, mutta myös vähemmän tunnettuja sarjakuvia. Haluan tällä tavoin tuoda monipuolisuutta käsittelemääni teosvalikoimaan sekä nostaa esille sarjakuvia, joiden akateeminen analyysi on vähäistä tai täysin olematonta mutta joilla on siitä huolimatta potentiaalia tarjota uusia näkökulmia tällaisen tarkastelun kohteena. Koen teosten esimerkkikuvien käytön tärkeäksi, koska sarjakuvan asema visuaalisena tarinankerronnan mediana nojaa meidän näkemäämme eikä teorian auki selittäminen kirjoituksen kautta ole riittävän tarkkaa havainnollistamaan kaikkia käsiteltäviä aiheita.

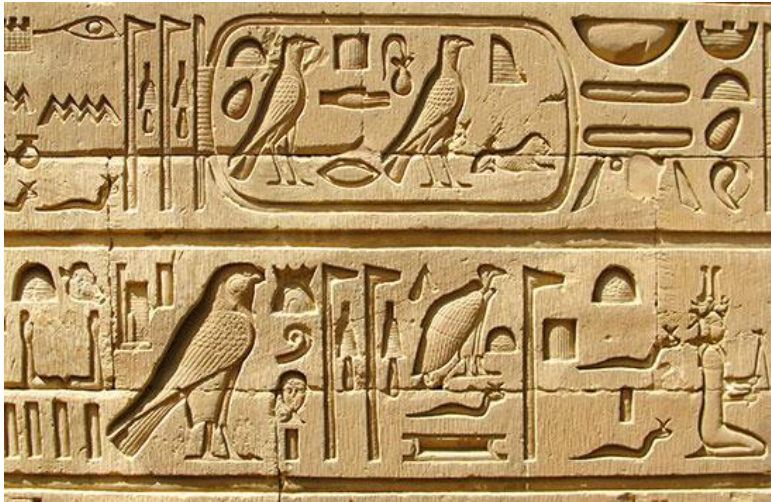
Perinteisen kuvan rakentamisen ja sommittelun sääntöjen tarkastelussani käytän sarjakuvaesimerkkien lisäksi esimerkkikuvina teoksia maalaustaiteesta. Maalaustaidetta käsittelemällä ja siihen viittaamalla haluan osoittaa, miten säännöt soveltuvat perinteiseen kuvaan, ja vertailla niitä sarjakuvan käytäntöjen kanssa.

Tutkielman keskeisinä tiedon ja teorian lähteinä käytän kirjallisuutta. Kirjoihin kuuluu yleisesti arvostettuja teoksia ja oppaita alan ammattilaisilta kuten Scott McCloudilta, Will Eisnerilta ja Thierry Groensteenilta. Sarjakuvan lisäksi haen tietoa myös kuvataiteen ja kuvituksen puolelta James Gurney, Andrew Loomisin ja Marcos Mateu-Mestren kirjallisuudesta.

Lopuksi haluan muistuttaa, että visuaalisen kielen lukeminen on enemmän tai vähemmän jokaisen omakohtainen kokemus eikä näin ollen aiheita tutkimalla saada täysin varmoja faktoja. Tämän ei kuitenkin tulisi estää aiheen syvällistä analysointia, koska vaikka pelissä on mukana näin sattumanvarainen tekijä, vastaukset ovat yleensä tarpeeksi suuntaa antavia ollakseen hyödyllisiä viestinnän ammattilaiselle. Jos vastauksia löytyy yhdelle tutkimuskysymykselle useampia, miksei näitä kaikkia pystyttäisi ottamaan huomioon?

2 Sarjakuvan elementtien purku

Sarjakuvan ominaisuuksia tarkasteltaessa kokonaisuutena sen ainutlaatuisten elementtien käyttö ja niiden välinen yhteinen dynamiikka alkavat muistuttaa kieltä, joka välittää itseään luottaen tekijän ja lukijan jakamiin yleistajuisiin visuaalisiin kokemuksiin. Lukemisaktiiviteetti ei sisällä pelkästään tekstin ymmärtämistä, vaan siihen kuuluu myös kuvien ja symboleiden tulkintaa. Sarjakuva yhdistää nämä kaksi lukemisen muotoa. (Eisner 2008a, 1–2.)



Kuvio 1. Kom Ombon temppelin hieroglyfejä, jotka muistuttavat kieleltään ja lukemistavaltaan sarjakuvaa (Encyclopædia Britannica 2019).

Ihmiskunnan aikaisimpia viestinnän keinoja olivat kuvat, jotka yksinkertaisuudellaan ja toistuvuudellaan voidaan mieltää kielellisiä ominaisuuksia sisältäviksi symboleiksi. Aikaisimmat kirjoitetut sanat olivat oikeastaan tyylitetyjä kuvia. (McCloud 1993, 141–142.) Tämä näkyy muun muassa muinaisen Egyptin hieroglyfeissa (kuvio 1), jotka kertovat jatkuvaa tarinaa kuvien muodossa ja ovat luettavissa sarjakuvan kaltaisesti. Osa näistä muinaisista kuvakielistä on selvinnyt jossain muodossa nykypäiväänkin asti, mistä esimerkkinä ovat useat Aasian maiden kirjoitusmerkit, kuten japanin kanji (McCloud 1993, 141–142).

Sarjakuvalle ominaisen tekstin ja kuvan yhdistelemän kielen rakentamiseen kuuluu useita rakennuspalasia ja työkaluja, joita avaan ja tarkastelen tässä opinnäytetyön luvussa. Olen luokitellut nämä elementit sivukokonaisuuteen, ruutuun, sarjakuvaruudun sisäiseen kuvaan sekä puhekuplaan.

2.1 Sivu

Perinteistä printtisarjakuvaa ajatellen sarjakuvateos koostuu kahdesta kehyksestä, jotka kuljettavat tarinaa eteenpäin suurempina kokonaisuuksina. Näihin kuuluvat sarjakuvasivu, joka koostuu useammasta ruudusta sekä yksittäiset sarjakuvaruudut, jotka ovat ikään kuin palasia tarinan etenemisestä. (Eisner 2008a, 41.) Tässä luvussa keskityn tarkastelemaan ensiksi mainittua sarjakuvasivua ja sen ominaisuuksia yhtenä laajempänä kokonaisuutena.

Thierry Groensteen kutsuu kirjassaan *System of Comics* (2007) sivun rajoja nimellä ”hyperframe” eli vapaasti suomennettuna hyperkehys. Tämä raja on verrattavissa perinteisen sarjakuvaruudun rajoihin. (Groensteen 2007, 27–28.) Sarjakuvasivu voidaan siis tällä tavoin mieltää itsessään yhdeksi ja kokonaiseksi sarjakuvaruuduksi.



Kuvio 2. Marginaalien haltuun ottoa tarinan kerronnan työkaluna *Downtown: Book One* -sarjakuvasivussa (Morrison & Murray 2013).

Hyperkehys erittelee sarjakuvan tilan marginaaleista, jotka ovat sarjakuvasisivun täytetyn tilan ulkopuolelle jäävät perinteisesti tyhjät ja paperinvalkeat reunukset. Tästä huolimatta marginaalit on mahdollista täyttää kuvastolla ja valjastaa tarinankerronnan käyttöön, mikä tekee sen osaksi hyperkehysten sisältöä. (Groensteen 2007, 28.) Robbie Morrisonin ja Jim Murrayn sarjakuvateoksen *Downtown: Book One* -sivussa (kuviokuva 2) voidaan huomata, miten marginaalit on otettu käyttöön tarinankerronnassa. Ruudut leijailevat suuremman pohjakuvan yllä, joka peittää kokonaan myös marginaalit. Tarinassa tätä pohjakuvaa on käytetty hyväksi myös siten, että se kuvaa takaumaa, josta sen päällä leijailevissa ruuduissa puhutaan. Näin se erottuu muista sivun ruuduista sekä sisällöllisesti että sommitelmallisesti.

2.1.1 Lukusuunta

Länsimaisessa kulttuurissa lukija on koulutettu lukemaan sivu vasemmalta oikealle ja ylhäältä alas. Käytännössä tämä ei kuitenkaan ole välttämättömyys, mutta aloittaessaan uuden sivun lukija palaa aina alkupisteeseen eli vasempaan ylänurkkaan. (Eisner 2008a, 41.) Lukusuuntasääntöjen vuoksi tietyt sijainnit sarjakuvasisivulla nauttivat suurempaa merkitystä ja etuoikeutta kuin toiset. Näihin kuuluvat muun muassa sivun vasen yläkulma ja oikea alakulma, jotka vastaavasti aloittavat ja päättävät sivun tapahtumat. Monet sarjakuvataiteilijat ovat omaksuneet tämän tarinankerrontaansa asettamalla tarinan avainkohtauksia näihin sijainteihin, mikä rakentaa toistuvaa rytmiä ja kaavaa tarinankerrontaan. (Groensteen 2007, 27.)

Sivukokonaisuutta voidaan siis lähestyä kuin se olisi yksi kohtaus, jossa vasen yläkulma aloittaa ja oikea alakulma päättää tapahtumat. Uudelle sivulle siirtyminen johtaa seuraavaan kohtaukseen. Sarjakuvantekijä voi käyttää tätä hyväksi peittämällä uusia tai yllätyksellisiä käänteitä sivun käännöksen taakse. Käytännössä tämä ei kuitenkaan aina onnistu, jos lukijalla on tapana selailla ja silmäillä koko tarina läpi ennen keskittyntä lukemista. (Eisner 2008b, 52.)

Lukijalla on usein tapana vilkaista sivun viimeistä ruutua ensiksi (Eisner 2008a, 42). Tätä tietoa pystytään mahdollisesti hyödyntämään sarjakuvan tekemisessä ja saamaan aikaan täysin uudenlaista kerrontaa sarjakuvassa. Sarjakuvasisivulla menneisyys, nykyisyys ja tulevaisuus ovat kaikki esillä lukijan silmien edessä, joten tarinankerronnan ei tarvitse olla perinteisesti lineaarista. Perinteisistä lukusäännöistä huolimatta

sarjakuvataiteilija pystyy siis valjastamaan käyttöönsä useita luovia ratkaisuja kaavojen rikkomiseksi, eikä sivun sommittelun tarvitse välttämättä noudattaa perinteisiä sääntöjä.



Kuvio 3. Lukusuunnan vaikutusta sivusommitelmaan ja sen rakenteeseen *Sharaz-De* -sarjakuvassa (Toppi 2013).

Sergio Toppin *Sharaz-De* -sarjakuvan sivu (kuvio 3) on rakennettu pitäen perinteiset ”ylhäältä alas, oikealta vasemmalle” -säännöt mielessä samalla käyttäen luovaa kokonaisuuden sommittelua. Haukan lentoaikaa on pitkitetty viemällä toiminta täysin sen alkupisteestä sivun vasemmasta yläaidasta oikeaan laitaan asti ja rytmitetty usealla ruudulla sekä haukan alas kaartuvalla lentolinjalla. Kohtaus huipentuu äkilliseen ja voimakkaaseen kuvaan, joka peittää puolet sivun pinta-alasta.

2.1.2 Splash page

Splash page on termi, jota käytetään yhden kokonaisen kuvan peittävästä sarjakuvasivusta. Splash pagea voidaan käyttää tarinan aloittavana ja lukijan huomiota herättävänä ja odotuksia asettavana työkaluna. (Eisner 2008a, 64.) Splash page voi myös kattaa yhden sivun lisäksi kokonaisen aukeaman, ja sitä on mahdollista käyttää tehokeinona keskellä tarinaakin. Suuret ja näyttävät koko sivun peittävät kuvat tuovat tarinan keskeisiin kohtauksiin lisää voimakkuutta ja mielenpainuvuutta sekä antavat taiteilijalle mahdollisuuden esitellä kuvitustaitojaan.



Kuvio 4. Koko aukeaman peittävä kuva *Bernie Wrightson's Frankenstein* -sarjakuvasta (Wrightson 2011).

Bernie Wrightsonin kuvittama adaptaatio klassisesta Mary Shelley'n romaanista *Frankenstein* on rakennettu pelkästään koko sivun täyttävistä splash page -kuvista. Esimerkkikuvan (kuvio 4) tapauksessa kuvitus peittää kokonaisen aukeaman yhden sivun sijasta. Teoksen piirustusten yksityiskohtaisuus ja näyttävyys antaa sanattoman tarinankerrontansa kanssa hyvin voimakkaan vaikutelman. Splash page -sivujen jatkuva käyttö herättää kuitenkin kysymyksiä niiden sarjakuvamaisuudesta. Vaikka teos on tarina, joka etenee useiden kuvien kautta, se riisuu sarjakuvalla ominaisia piirteitä kuten ruutusommittelun ja puhekuplat. Toistuvilla koko sivun peittävien kuvien käytöllä on myös vaarana heikentää kohtausten tehokkuutta, jos niiden rinnalla ei ole vastapainona erilaisia ruutusommitelmia.

2.2 Ruutu

Sarjakuvan ruutu pitää sisällään kuvauksen kohtauksesta (Eisner 2008a, 26). Se on kapseloinnin työkalu, jolla taiteilija kaappaa palasen kohtauksessa tapahtuvasta toiminnasta. Ruutujen järjestely, niiden sisältö sekä niiden suhde muihin ruutuihin muodostavat sarjakuvantekijälle perustyökalut tarinankertomiselle. (Eisner 2008a, 39–40.)

Ruutu itsessään toimii yleisenä ajan ja tilan jakajana, vaikka sillä ei ole välttämättä yhtä absoluuttista tarkoitusta (McCloud 1993, 99). Tämä antaa ruudulle hyvin monipuolisen aseman sarjakuvan tarinankerronnan rakentamisessa, koska sen pääasiallinen tehtävät ovat pitkälti kontekstista kiinni.

2.2.1 Ruuturajat

Kirjassaan *System of Comics* (2007) Thierry Groensteen määrittelee ruudun rajoille kuusi oleellista funktiota. Nämä ovat sulkevuuden, erittelevyyden, rytmisyyden, rakenteellisuuden, ekspressiivisyyden ja luettavuuden funktiot. (Groensteen 2007, 34.)

Ensimmäisenä ruuturajojen funktiona on määritellä sen muoto ja sulkea sisällä oleva kuva. Elokuvan kuvaan verrattaessa sarjakuvaruudun muodolla on hyvin paljon joustavuutta, joka tarjoaa lähes loputtoman määrän eri mahdollisuuksia. Sisällyttäessä kohtaustaan sarjakuvaruudun sisään sarjakuvataiteilijan on myös huomioitava se, mitä hän ei näytä ja millä tavoin tämä vaikuttaa lukukokemukseen. (Groensteen 2007, 34–35.)

Toisena ruuturajojen tehtävänä on eritellä kuvat toisistaan. Kielellisenä vertauskuvana ruuturajat ovat kuin pisteet erottamassa virkkeet toisistaan, mikä tapahtuu rajojen, ruutuvälin tai yksinkertaisesti tyhjän tilan kautta. Tämä fyysinen raja mahdollistaa niiden lukemisen erillisinä palasina. (Groensteen 2007, 37.)



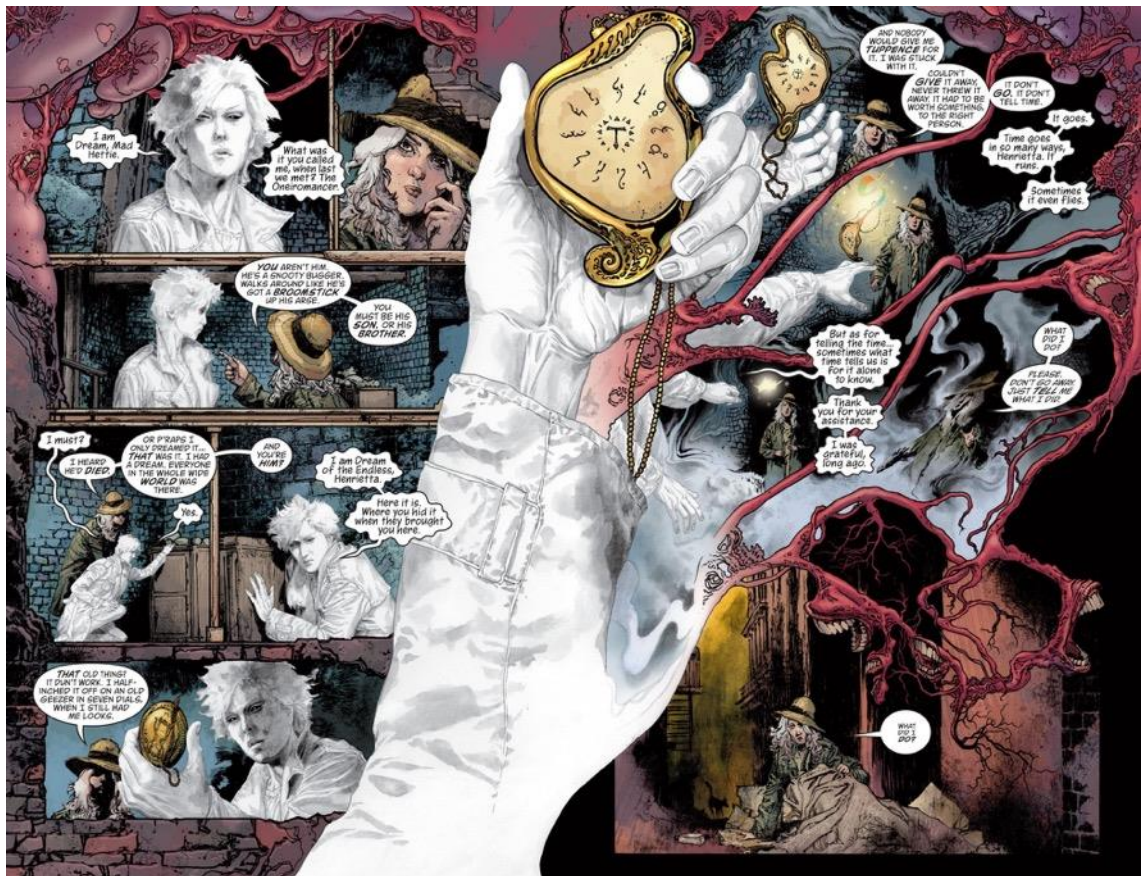
Kuvio 5. Ruutujen rytmitystä *The Dark Knight Returns* -sarjakuvan tarinankerronnassa (Miller 1986).

Kolmantena ruuturajojen tehtävänä on tuoda rytmitystä lukemiseen. Tarinankertoja pystyy ruutujensa avulla määräämään tarinansa etenemisen ja jaksottamaan tarinansa keskeiset sykkähdykset, mikä on verrattavissa esimerkiksi musiikin säveltämiseen, jossa perusrytmin määräämä tahti saa eloa ja nyanssia eri instrumenttien kautta. (Groensteen 2007, 38.) *The Dark Knight Returns* -sarjakuvan ruudussa (kuvio 5) nuori Bruce Wayne katsoo kauhuissaan lähestyvää uhkaa. Kuva on jaettu neljään pienempään samankokoiseen ruutuun, mikä luo yhdessä tekstin jaottelun kanssa vaikutelmaa sydämen sykkäyksistä ja näin vahvistaa lukijan samaistumista Bruceen kokemaan pelon tunteeseen. Ruutujen rytmitys tällä tavoin käyttää hyväksi myös sarjakuvalla ominaista piirrettä, jossa sama kuva tai kohta voi olla olemassa yhtä aikaa tarinan eri aikaväleissä.



Kuvio 6. Laatikko- ja ympyrämuotoisten ruutujen yhteistyötä *Batman: Black and White* -sarjakuvan tarinassa *Heist* (Wagner 1996).

Neljäntenä ruuturajojen tehtävänä on informaation rakentaminen. Printatussa formaatissa sivun ja tätä kautta hyperkehysten muoto on suorakulmainen, minkä vuoksi sarjakuvaruutu itsessään on usein suorakulmio. Laatikkomuoto istuu hyvin hyperkehysten sisään ja tukee sitä, kun taas ympyröillä, kolmioilla ja tähdillä on tapana kohdata ja haastaa hyperkehysten kokonaisrakennetta. (Groensteen 2007, 38–39.) Esimerkkikuvassa *Batman: Black and White* -sarjakuvan *Heist*-tarinasta (kuvio 6) nähdään sekä suorakulmamuotoa että ympyrämuotoa ruudun rakennuksessa. Ympyrämuoto ei istu kahden suorakulmaisen ruudun väliin täysin luontevasti jättäen tyhjää valkoista tilaa sivuille. Tätä on kuitenkin käytetty hyväksi tarinassa alleviivaamaan tilannetta, koska ympyrämuotoa käytetään muulloin harvoin. Tarinan hahmotkin tuntuvat tiedostavan tämän, koska ympyrämuotoisessa ruudussa ensimmäinen hahmo toteaa dialogissaan ”all square?” eli ”kaikki kunnossa?”, joka käyttää englannin kielen sanaa ”square”, joka tarkoittaa neliötä. Toinen hahmo myöntyy tähän epäroivällä sävyllä.



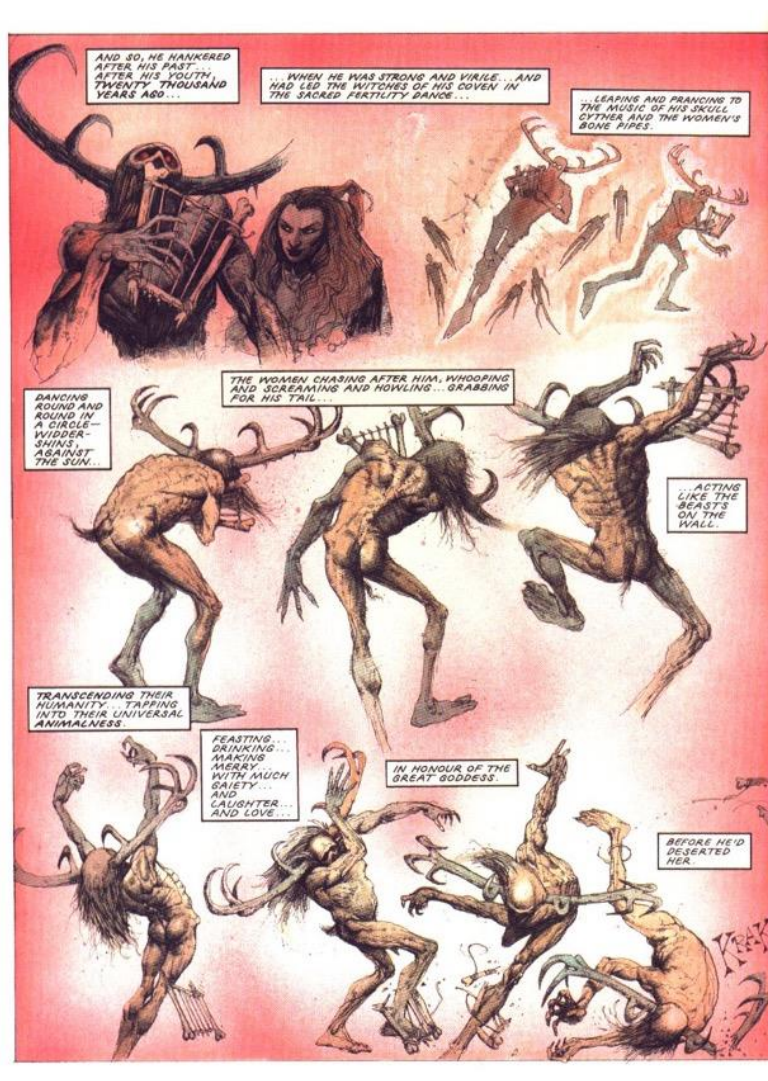
Kuvio 7. Ilmeikkäitä ruuturajoja *Sandman: Overture* -sarjakuvassa (Gaiman & Williams III 2013).

Viides tehtävä on ekspressiivisyyden eli ilmeikkyyden viestiminen. Ruutujen muoto, rajat ja sommittelu voivat kertoa tarinan tilanteen muutoksesta, kuten takaumasta tai unikohtauksesta. (Groensteen 2007, 43.) Luovaa ja ilmeikästä ruuturajojen käyttöä voidaan nähdä Neil Gaimanin ja J.H. Williams III:n *Sandman: Overture* -sarjakuvassa (kuvio 7), jossa unikohtauksen ruuturajoja on kuvattu surrealistisilla verisuonen kaltaisilla rajoilla. Ekspressiivisyys ei rajoitu pelkästään ruuturajojen ulkonäköön, vaan ne myös ohjaavat ruutujen muotoa kaottisempaan suuntaan ja lopulta sulautuvat yhteen laatikkoruudun kanssa, jossa hahmo herää unestaan. Tämä luo dramaattisuutta tilanteeseen ja auttaa erottamaan sen sisältöä muista tarinan kohtauksista.

Ruuturajojen viimeinen funktio on luettavuus. Ruudun olemassaolo indikoi aina, että se sisältää jotain, joka on luettavissa ja tulkittavissa. Ruutu itsessään kutsuu lukijaa pysähtymään ja tarkastelemaan tätä sisältöä. Groensteenin mukaan tämä funktio on kuitenkin jokseenkin ylenpalttinen. Lukija voi ohittaa kohtauksia, jotka saattavat vaikuttaa merkityksettömiltä. (Groensteen 2007, 44.) Kohtausten ohitusta tapahtuu luontaisesti selaustyypisessä lukemisessa, jossa tarkan keskittymisen sijaan lukija vain silmäilee

teoksen merkittävimpiä tapahtumia. Keskittyneessä lukemisessa kohtausten ohittaminen voi tarkoittaa sitä, että taiteilija on epäonnistunut tehtävässään kiinnittää lukijan huomio.

Joskus kuvia ei ole erottamassa mikään muu kuin paperin valkoinen tai muu tyhjä tila, jossa piirustusta ei ole. Tällöin pelkkä samojen hahmojen toisto kertoo tapahtumien kulusta ja kuvasta toiseen siirtymisestä. (Groensteen 2007, 37.) Ruutujen rajattomuus voi kuvastaa loputonta tilaa ja avoimuutta (Eisner 2008a, 49).



Kuvio 8. Ruuturajattomuutta *Slaine: The Horned God*-sarjakuvassa (Mills & Bisley 2011).

Sarjakuvassa *Slaine: The Horned God* (kuvio 8) tekijät Pat Mills ja Simon Bisley ovat käyttäneet ruuturajattomuutta luomalla sulavaa ja vapaata liikettä kuvien välille. Katsetta ohjaavana reittinä toimivat puhekuplien lisäksi hahmon liikkeiden linjat.

Ruuturajattomuus tukee hyvin hahmon hektistä ja eloisaa elekieltä, jota perinteiset laatikkomaiset ruuturajat olisivat saattaneet rajoittaa.

2.2.2 Ruutuväli

Suuri osa tarinasta tapahtuu tilassa, jota sarjakuva ei varsinaisesti näytä. Yksittäisiä ruutuja erottelee tyhjä tila nimeltä ruutuväli, jonka kautta lukijan mieli yhdistää kaksi erillistä kuvaa yhdeksi jatkumoksi. (McCloud 1993, 66.)

Tämä tapa näyttää asioita ja olla näyttämättä niitä on ainutlaatuista sarjakuvulle. Ruutuvälin jättämä aukko tarinassa vaatii lukijan osallistumista ja syventymistä koko tarinan ymmärtämiseen ja sen rakentamiseen. (McCloud 1993, 92.) Lukijan oman panostuksen ja osallistumisen vuoksi mieleenpainuvimmat asiat tarinassa voivat olla ne, joita ei suoraan lukijalle näytetä.



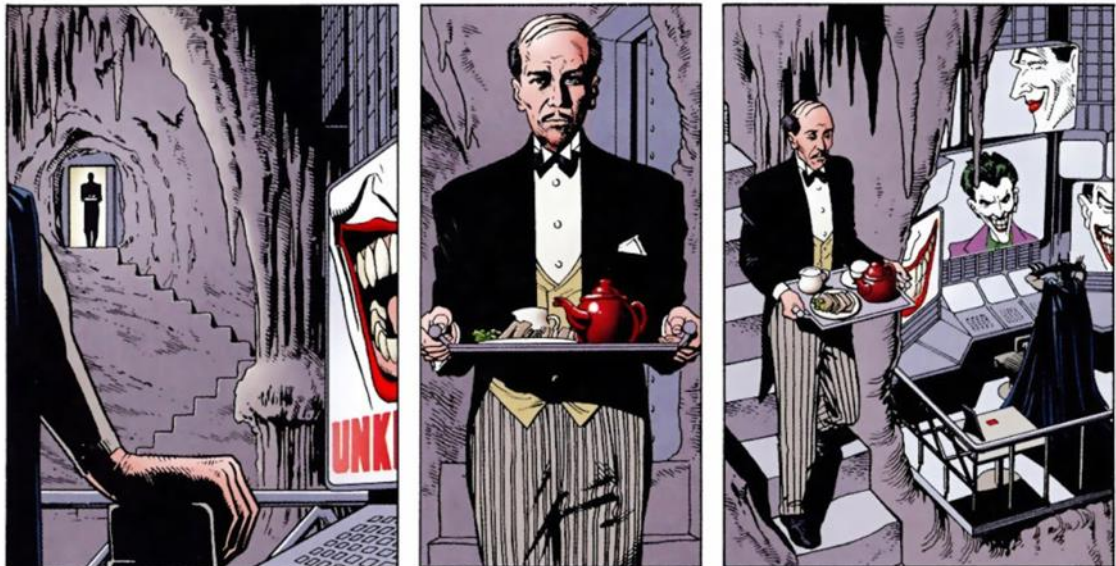
Kuvio 9. *Hellboy in Hell* -sarjakuvan toimintakohtauksessa ruutuväli erottaa toiminnan keskeisimmät hetket (Mignola 2014).

Ruutuvälin tarinankerronnallista merkitystä ja lukijan osallistumista voidaan nähdä toimintakohtausta kuvaavissa kahdessa esimerkkiruudussa Mike Mignolan *Hellboy in Hell* -sarjakuvassa (kuvio 9). Ruuduissa Hellboy kamppailee vihollisiaan vastaan nyrkkitappelussa. Kummassakaan ruudussa ei siitä huolimatta nähdä Hellboyn iskujen tekevän kontaktia vastustajiinsa, eikä ensimmäisessä ruudussa näytetä valmistautumista toisen ruudun lyöntiin. Sen sijaan ruudut kuvaavat hetkeä, jolloin

toiminta on jo tapahtunut ja lyönnit ovat tehneet osumansa. Lyöntiin valmistautumisen ja iskun kontaktin jäädessä pois toiminta nopeutuu ja kahden ruudun kuvaama kohtaaminen saa hektisemmän tunnelman. Lukijan mieli luontaisesti täyttää toiminnasta puuttuvat palaset, jolloin iskun osumahetkestä voi jäädä vahvempi vaikutelma kuin jos sarjakuvan tekijä olisi kuvittanut sen osaksi tarinaansa.

2.2.3 Ruutusiiirtymät

Scott McCloud nimeää kirjassaan *Understanding Comics: The Invisible Art* kuusi eri kategoriaa, joihin useimmat siirtymät ruudusta toiseen voidaan sijoittaa (McCloud 1993, 70). Nämä siirtymät ovat hetkestä toiseen siirtyminen, toiminnasta toiseen siirtyminen, subjektista toiseen siirtyminen, kohtauksesta toiseen siirtyminen, näkökulmasta toiseen siirtyminen sekä ruutujen välisen suhteen puuttuminen.



Kuvio 10. Esimerkki hetkestä toiseen -siirtymästä *Batman: The Killing Joke* -sarjakuvassa (Moore & Bolland 1986).

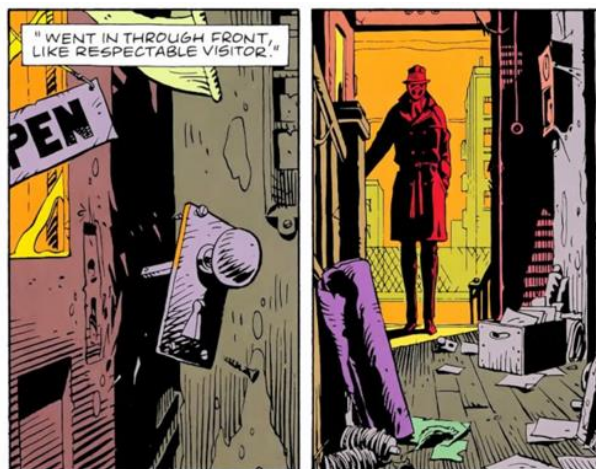
Ensimmäinen McCloudin luokittelemista kategorioista on hetkestä toiseen siirtyminen (McCloud 1993, 70). Nimensä mukaisesti kuvattu objekti etenee yleensä lyhyessä ajassa eteenpäin ruutusiiirtymän välillä. Hetkestä toiseen -siirtymät ovat tehokkaita pienten muutosten alleviivaamisessa, toiminnan hidastamisessa ja tapahtuman luonteen kuvauksessa (McCloud 2006, 16–18). *Batman: The Killing Joke* -sarjakuvan esimerkissä (kuvio 10) voidaan havaita tämän kaltaista hidasta etenemistä kohtauksessa, jossa tapahtumat eivät muutu merkittävästi. Hovimestari Alfredin edetessä hitaasti Batmania

kohti kuvakulma kuitenkin muuttuu pienten yksityiskohtien esiin nostamiseksi. Tästä esimerkkeinä ovat toisen ruudun Alfredin ilme sekä kolmannen ruudun tietokoneruudut.



Kuvio 11. Esimerkki toiminnasta toiseen -siirtymästä *ABC Warriors: The Black Hole* -sarjakuvassa (Mills & Bisley 1988).

Toinen ruutusiirtymäkategori on toiminnasta toiseen eteneminen (McCloud 1993, 70). Tässä siirtymässä sarjakuvan hahmo tai tekijä suorittaa selvästi erotettavan etenemisen jossain toiminnassaan. Toiminnasta toiseen -siirtymät ovat hyvin yleisiä juonen määräävässä tarinankerronnassa. (McCloud 2006, 18.) *ABC Warriors: The Black Hole* -sarjakuvan esimerkissä (kuvio 11) esiintyy selkeä neljän ruudun toiminnasta toiseen -eteneminen, jossa nähdään alkutilanne, lyönti, putoaminen ja maahan laskeutuminen.



Kuvio 12. Esimerkki subjektista toiseen -siirtymästä *Watchmen* -sarjakuvassa (Moore & Gibbons 1986).

Kolmas kategoria on subjektista toiseen eteneminen, jossa kuvatun asian huomio siirtyy toiseen ruutujen välillä pysyen kuitenkin saman kohtauksen tai idean sisällä. Näiden siirtymien tarkoituksenmukaisuus vaatii yleensä jonkin verran lukijan osanottoa. (McCloud 1993, 71.) Subjektista toiseen -siirtymää näkee usein *Watchmen*-sarjakuvassa. Esimerkkiruutuparissa (kuvio 12) Rorschach-hahmo murtautuu asuntoon. Toimintaa kuvataan keskittymällä ensimmäisessä ruudussa rikkoutuvaan lukkoon, jota seuraavassa ruudussa Rorschach nähdään astuneen sisälle asuntoon. Toimintaa alleviivaa tämän lisäksi ensimmäisen ruudun puhelaatikon teksti. Vaikka kuvien päähuomiona ovat eri subjektit, niiden välillä on selkeä tarinallinen kytkös ja tapahtumaketju.



Kuvio 13. Esimerkki kohtauksesta toiseen siirtymisestä *Hellboy: Into the Silent Sea* -sarjakuvassa (Mignola & Gianni 2017).

Neljäs kategoria on kohtauksesta toiseen siirtyminen, jossa ruutujen välillä on huomattava muutos ajassa tai tilassa (McCloud 1993, 71). Esimerkkikuvassa *Hellboy*:

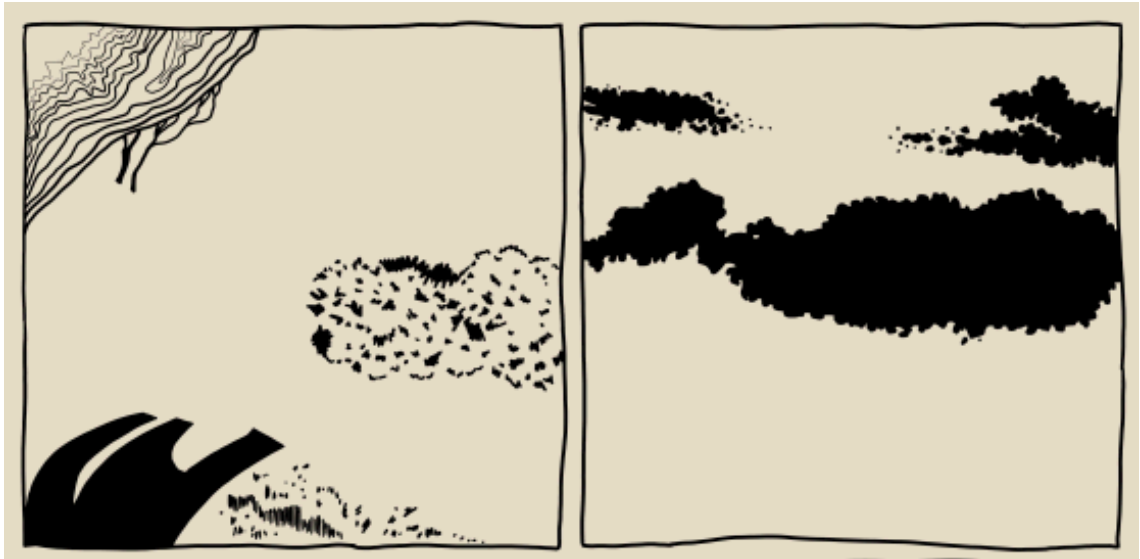
Into the Silent Sea -sarjakuvasta (kuvio 13) nähdään ajassa taaksepäin siirtyminen takaumassa, jossa Hellboy siirtyy laivan kannelta viidakkomaisemaan kertoessaan menneistä tapahtumista. On myös huomioitava, miten kohtauksesta toiseen siirryttäessä ja lukijalle uutta tilaa näytettäessä päädytään usein käyttämään laajaa ja yksityiskohtausta avauskuvaa, joka asettaa kontekstin hahmoille uudessa tilassa.



Kuvio 14. Esimerkki näkökulmasta toiseen -siirtymästä *Virtua Fighter 2: Ten Stories* -sarjakuvassa (Terada 1994).

Viides kategoria on näkökulmasta toiseen siirtyminen, jossa aika pysyy suurimmilta osin paikoillaan ja sen sijaan kuvataan samaa paikkaa, tunnelmaa tai ajatusta eri näkökulmasta (McCloud 1993, 72). Tällaisia ruutusiirtymiä nähdään harvemmin länsimaisessa sarjakuvassa, mutta usein japanilaisissa manga-sarjakuvissa, joissa sitä käytetään muun muassa jonkin tunnetilan luomisessa tai tilan tajun rakentamisessa (McCloud 1993, 79). Ensimmäisen ruutusiirtymäkategorian kanssa näkökulmasta toiseen -siirtymät auttavat selkeyttämään tapahtumien tai tilanteen luonteen kuvaamista ja soveltuvat siksi hyvin tunnepohjaisiin tarinoin (McCloud 2006, 18). *Virtua Fighter 2: Ten Stories* -sarjakuvassa (kuvio 14) nähdään tunnelmaa luova näkökulmasta toiseen

siirtymä, jossa hahmon kuvaamisesta siirrytään tarkastelemaan ympäristöä suuremmissa ruudussa.



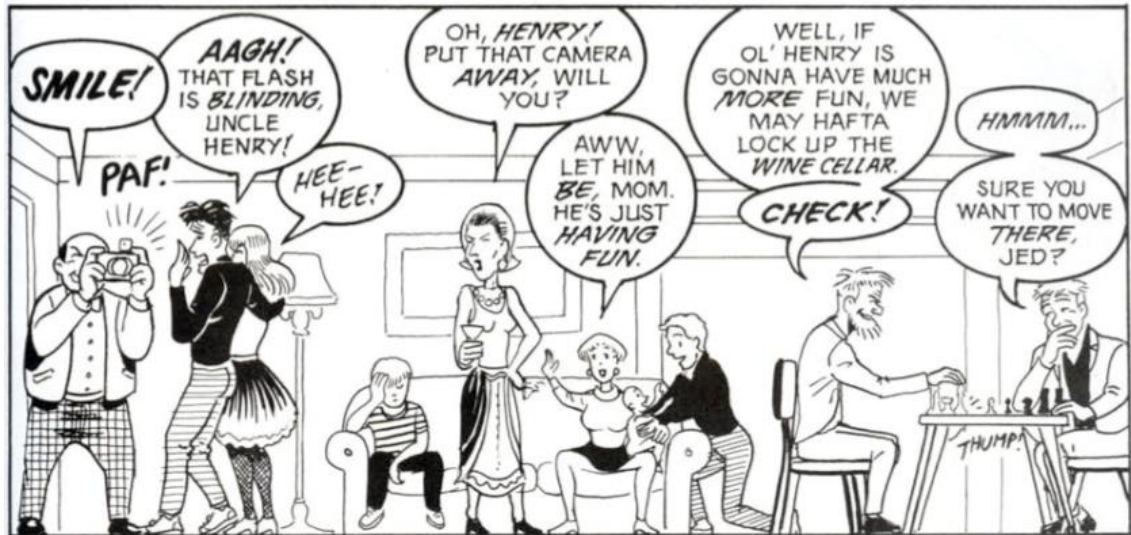
Kuvio 15. Esimerkki ruutusiirtymästä, jossa ruutujen välillä ei ole suhdetta. Kuva on Derik Badmanin *Flying Chief* -sarjakuvasta (Badman 2009).

Viimeiseen kategoriaan kuuluvat kaikki siirtymät, joissa ruutujen välillä ei ole päättöpäin mitään loogista suhdetta edes olemassa. Tästä huolimatta esittäessä kuvat vieretysten niiden välille syntyy väistämättä jonkinlainen suhde. (McCloud 1993, 72–73.) Vaikka abstraktin *Flying Chief* -sarjakuvan esimerkissä (kuvio 15) muotojen välillä ei nähdä mitään konkreettista yhtymää, vierekkäin asetettuna lukija luo niiden välille yhteyden, joka jää jokaisen itse tulkittavaksi.

2.2.4 Ajan suhde ruutuun

Toisin kuin tila, jota mitataan visuaalisesti, ajan havaitseminen on enemmän illusorista eli näennäistä, jota havaitsemme muistikokemuksen perusteella. Nykypäivän ihminen on suunnitellut välineitä kuten kelloja, jotka auttavat mittaamaan tätä kokemusta visuaalisestikin. (Eisner 2008a, 23–24.) Sarjakuvassa aikaa mitataan tilan kautta. Kun lukija etenee sarjakuvan tilassa, myös aika yleensä etenee tarinassa. Tarkka aika ruutujen välillä ei ole aina mitattavissa, mutta sarjakuvantekijällä on käytössään eri keinoja aikaillusion välittämiseen ja sen rytmitykseen. Lukijan omat vertauskokemukset sarjakuvan tapahtumista myös vaikuttavat ajan havainnoimiseen. (McCloud 1993, 100–101.)

Ruutujen määrällä ja niiden koolla on vaikutusta tarinan rytmitykseen sekä ajan kulkuun. Kun aikaa halutaan tiivistää, tulee käyttää suurempia ruutumääriä, jolloin tapahtuva toiminta jakautuu. Neliömuoto antaa toiminnalle tasapainoisen aikavaikutelman, kun taas ruudun pitkittäminen pituus- tai leveysuunnassa pitkittää myös tapahtumaa ja siihen kuluva aikaa. (Eisner 2008a, 30.)



Kuvio 16. Puhekuplien käyttöä ajan kulumisen esittämisen ja rytmityksen työkaluna (McCloud 1993).

Valokuvat ja perinteinen esittävä taide ovat harjoittaneet lukijan mieltä ymmärtämään kuvan yhtenä hetkenä ajassa, mutta sarjakuvassa yksi ruutu voi kuvata tarinassa pidemmän aikavälin tapahtumia (McCloud 1993, 96). Scott McCloudin esimerkissä (kuvio 16) ajan eteneminen näkyy hahmojen välisessä puhekupladialogissa, joka implikoi ajan kulkua ruudun sisässä.

Vaikka ruutukoko ja -muoto viittaa tarinan tapahtuman keston, ruudun sisältö päättää lopulta aikaillusion pituuden. Tähän sisältyvät muun muassa kuvat, erilaiset symbolit ja puhekuplat. (Eisner 2008a, 26.)

2.3 Kuva

Tässä alaluvussa olen rajannut kuvan ja kuvallisen ilmaisun käsittelemisen ja tarkastelun sarjakuvassa pääasiassa sen sommitelmallisiin aspekteihin. En pureudu asioihin kuten väriteoriaan, anatomiaan tai perspektiiviin, mutta paikoitellen ja tarvittaessa saatan käsitellä näitä aihealueita.

Sivusommitelma ei toimi yksin tyhjiin ruutujen parissa. Sen on huomioitava ruutujen sisältö eli varsinainen kuva. Ruutujen sisäiset kuvat tulee sarjakuvassa piirtää niin, että ne sopivat yhteen keskenään ja sovitettuun ruutusommitteluun, huomioivat lukureitin ilman epäselvyyksiä (ellei sarjakuvan tarkoituksena ole kohdata lukijan odotuksia) sekä noudattavat yleistajuisen ja esteettisen sommittelun sääntöjä. (Groensteen 2007, 68–69.)

Kuvallisen sommittelun tärkeimmät perussäännöt perustuvat siihen, mitä olemme tottuneet näkemään jokapäiväisessä elämässämme ja miten katseemme toimii valikoivasti. Mielenkiintoa luodaan epätavallisuuksilla ja poikkeuksilla riippuen halutusta tarkoituksesta. Silmämme myös priorisoivat meille tärkeimpiä asioita näkökentästä ja ympäristöstä. (Mateu-Mestre 2010, 24.)

Termi ”kuva” viittaa muistoon tai ideaan objektista tai kokemuksesta, jonka kuvan kertoja on esittänyt esimerkiksi kuvaamalla tai piirtämällä. Sarjakuvassa kuvat ovat yleensä impressionistisia eli vaikutelmaan tai käsitykseen perustuvia. (Eisner 2008b, 9.) Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että yksityiskohtien tai tarkan kuvaamisen sijaan sarjakuva keskittyy viestin välittämiseen usein yksinkertaisen ja ilmeikkään kuvaston kautta. Luettavuuden helpottamisen lisäksi tämä säästää taiteilijan työskentelyaikaa.

Koska sarjakuva on visuaalisen tarinankerronnan muoto, sarjakuvataiteilijan valitsema piirtotyyli määrää tarinan tunnetilaa, kieltä ja viestiä (Eisner 2008b, 149). Optimaalisessa tilanteessa sarjakuvataiteilija pystyy valjastamaan useita eri ilmaisuja ja ulkoasuja, jotka kykenevät palvelemaan erilaisia tarinoita. Käytännössä useiden piirtotyylien hallitseminen vaatii kuitenkin todella paljon teknistä osaamista ja taitoa visuaalisessa viestinnässä.

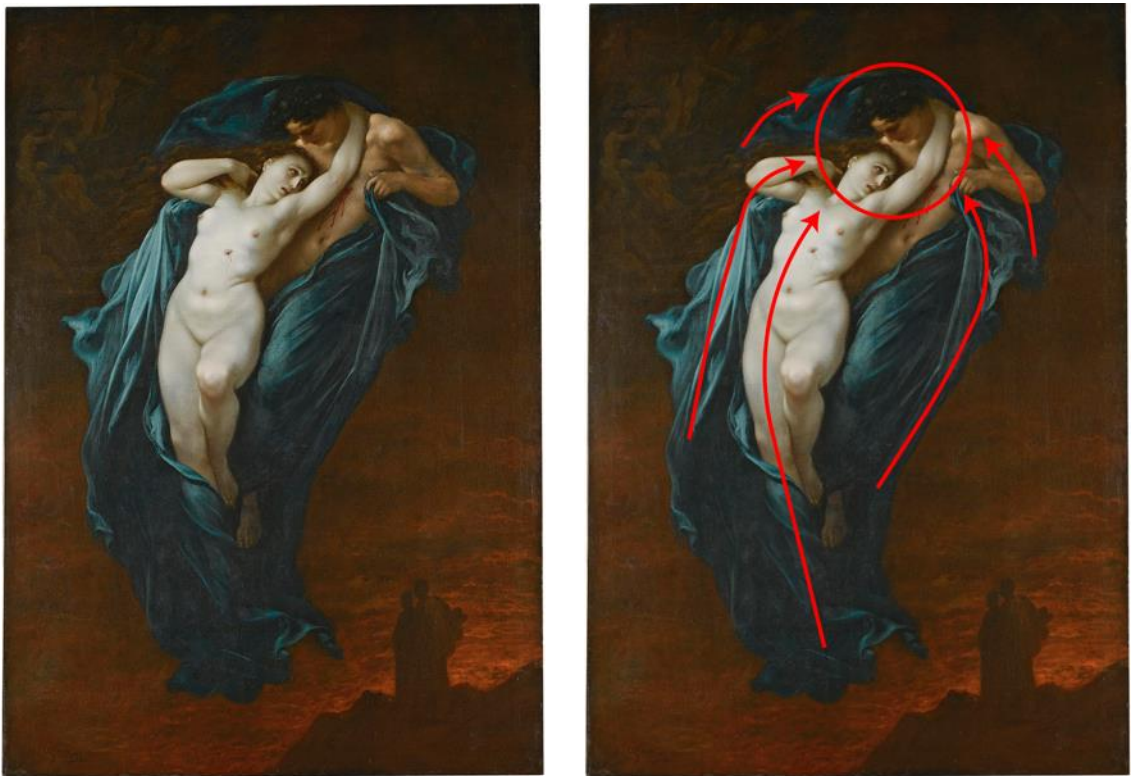
2.3.1 Focal point eli huomiopiste

Kuvan rakentamiseen ja lukijan huomion kiinnittämiseen voidaan hyödyntää lukuisia perinteisen kuvataiteen sommittelutekniikoita. Sarjakuvaa tehdessä on kuitenkin huomioitava, miten yksittäisten kuvien rooli toimii sarjakuvasivun ja sen kertoman tarinan suuremmassa kokonaisuudessa. Ne tulisivat rakentaa ensisijaisesti toimimaan yhteistyössä toistensa kanssa.

Kuvan tulisi sisältää luonnollisia ja helposti seurattavia linjoja, jotka johdattavat katsojan silmää huomion kohteesta toiseen (Loomis 1947, 47). Kaarevat ja pyöreät linjat

mielletään pehmeämmiksi ja miellyttävämmiksi, kun taas suorat ja kulmikkaat linjat nähdään vahvoina, kuivina ja kovina. Yhdistelemällä vastakkaisia linjoja samassa kuvassa voidaan luoda erottuvaa persoonaa hahmoille sekä ympäristölle. (Mateu-Mestre 2010, 47.) Viistot linjat ja kallistetut kuvakulmat yhdistetään yleensä epätasapainoon tai siihen, että jokin on vialla. Näin niiden käytöllä saadaan aikaan tehokkaita ja dramaattisia toimintakohtauksia. (Mateu-Mestre 2010, 59.)

Kuvan silmiä ohjaavien linjojen kohtaamispiste luo ns. focal pointin, joka toimii kuvan keskeisimpänä katsekohteena. Tähän kiintopisteeseen sommitellaan kuvan tärkeimmät tapahtumat ja elementit. Esimerkkinä tästä voivat olla päähenkilön kasvot tai perspektiivin pakopiste. Huomiopistettä on hyvä olla sijoittamatta täysin kuvan keskelle, koska liian symmetrinen ja keskitetty sommittelu nähdään tylsänä. (Loomis 1947, 46.)



Kuvio 17. Gustave Dorén öljymaalaukseen *Paolo and Francesca da Rimini*. Kuvan linjat ohjaavat huomiota hahmojen kasvoja kohti. (Doré 1863.)

Gustave Dorén öljymaalauksessa *Paolo and Francesca da Rimini* (kuvio 17) voidaan havaita kaartuvia linjoja, jotka suuntaavat huomiota hahmojen kasvoja kohti. Näitä linjoja ovat muun muassa kaavun laskosten muodot sekä hahmojen kehon osien kuten käsivarsien ja torsojen suuntaus. Huomiopiste sijaitsee kuvan keskikohtaan yläpuolella lähempänä kuvan ylälaitaa ja hieman vertikaalisen keskilinjan oikealla puolella. Tällä

tavoin taiteilija on onnistunut luomaan paljon visuaalista mielenkiintoa muutoin yksinkertaisessa aiheessa.

Elokuvanteossa huomiopisteen sijainnin kohtauksessa on hyvä vastata samaa tilaa ruudulla, jossa se sijaisi aiemmassa kohtauksessa. Tällä tavoin katsojan huomio pysyy olennaisessa eikä katseen tarvitse käyttää aikaa uuden huomiopisteen etsimiseen. (Mateu-Mestre 2010, 55.) Tämä ei kuitenkaan päde samalla tavoin sarjakuvaan, koska katseen on joka tapauksessa kuljettava sivun läpi ruudusta toiseen. Sarjakuvassa huomiopisteen ja suuntalinjojen tehtävänä on huomion kiinnittämisen lisäksi näin ohjata lukijaa seuraavaan huomion keskipisteeseen.



Kuvio 18. Toimintakohtaus *Batman/Judge Dredd: The Ultimate Riddle* -sarjakuvasta (Grant, Wagner, Critchlow & Power 1995).

Batman/Judge Dredd: The Ultimate Riddle -sarjakuvateoksen esimerkissä (Kuvio 18) voidaan havaita linjoja, jotka johdattelivat katsetta sekä kuvien sisällä että ruudusta toiseen. Ruutusarja kuvaa Batmanin kamppailua vastustajansa kanssa toimintakohtauksessa.



Kuvio 19. Linjojen ja huomiopisteiden välisiä dynamiikkoja *Batman/Judge Dredd: The Ultimate Riddle* -sarjakuvasta. Sarjakuvassa liikkeen linjat kuljettavat huomion ruudusta toiseen. (Grant, Wagner, Critchlow & Power 1995.)

Batmanin potkun ja katseen suunta vievät toiminnan suunnan vasemmasta yläkulmasta vastustajan kasvoalueelle, josta hänen kehon kallistuma ja kädessä pitelemänsä ase kuljettavat huomion seuraavan ruudun puhekuplaan (kuvio 19). Tästä pisteestä toiminta suuntaa käsivarren ojennuksen kautta pois työnnettyyn Batmaniin, jonka viitta osoittaa kolmannen ruudun puhekuplaan. Viimeisessä ruudussa puhekupla vie katseen vastustajaan, josta se kulkee jalan ja katseen suunnan kautta taas Batmaniin. Useat ruutusarjan sisältämistä linjoista suuntautuvat kaltevasti ja epävakaasti, mikä tuo toimintakohtaukseen lisää dynaamisuutta, voimakkuutta ja kaaosta.

Esimerkkikuvassa myös nähdään, miten Batmanin katseen suunta toimii yhtenä huomiota johdattelena linjana. Kuvan keskeisen hahmon katsomissuunnalla on merkittävä vaikutus kuvan sommittelun ja tarinankerronnallisuuden kannalta, koska kuvan katsojalla on tapana katsoa samaan suuntaan odottaen jotain tarinallisesti merkityksellistä tapahtuvan kyseisessä suunnassa (Mateu-Mestre 2010, 27).

Sarjakuvassa hahmojen katsomissuunnalla voidaan ohjata koko tarinan kulkua ja ruudusta toiseen johdattelevia linjoja. Monissa tapauksissa on suositeltavaa, että kuvan keskeinen hahmo suuntaa katseensa ja toimintansa oikealle mukailleen länsimaista lukusuuntaa. Toiminta, joka kulkee lukusuunnan mukaisesti, mielletään positiiviseksi ja luontevaksi, kun taas vastakkainen suunta viestii hankaluuksia tai vastavoimia (Mateu-Mestre 2010, 27). Näin lukusuunnan vastaisella asetelulla tulisi olla jonkinlainen tarinallinen merkitys, koska sen jatkuva toisto voi aiheuttaa ristiriitaisuuksia ja epämiellyttävyyttä lukukokemuksessa.

2.3.2 Kontrasti ja siluetti

Kontrasti eli vastakohtien voimakkuus on pääasiallinen syy siihen, miksi huomioimme asioita ja pystymme reagoimaan niihin, mikä pätee sekä tarinankerronnan visuaalisiin että käsikirjoituksellisiin aspekteihin. Se on kenties tärkein työkalu, jolla välitämme taiteellisia ja narratiivisia ideoita tarinoissamme. Kontrastin puutos johtaa näkymättömyyteen ja kohtauksen tehokkuuden vähenemiseen. (Mateu-Mestre 2010, 75.) Kontrastin ja vastakkaisuuksien periaatteet eivät sovellu pelkästään kuvaan, vaan ne määräävät laajemmalla mittakaavalla kaikkia visuaalisen tarinankerronnan dynamiikkoja. Sääntöjen perusideoita voidaan siis soveltaa muihinkin käsittelemiini osaluoksiin kuten sivun ja ruutujen sommitteluun.

Kuvan voimakkuutta voidaan lisätä kiinnittämällä huomiota harmaasävyjen kontrastiin käyttämällä valöörien kahta eri ääripäätä eli vain mustaa ja valkoista (Gurney 2009, 156). Muste on ollut kautta sarjakuvien historian hyvin vallitseva piirtoväline, jolla tätä mustan ja valkoisen kontrastia on syntynyt luontaisesti. Vahvalla valokontrastilla voidaan alleviivata tarinankerronnallisesti keskeisiä hahmoja, esineitä ja asioita.

Nopeaa luettavuutta helpottamaan on hyödyllistä rakentaa kuva yksinkertaisista perusmuodoista (Mateu-Mestre 2010, 34). Siluettilla tarkoitetaan objektin ulkoreunuksen muotoa, joka välittää tietoa objektista, sen luonteesta sekä tapahtuvasta toiminnasta. Siluettia rakentaessa on huomioitava sen kontrasti taustaan ja kuinka hyvin se erottuu muusta kuvasta. (Gurney 2009, 158.) Helposti tunnistettavan siluetin luominen esimerkiksi sarjakuvahahmolle on yksi varmimpia keinoja luoda lukijalle muistettavia hahmoja. Erilaisten varjo- ja valoalueiden yhdistelyllä voidaan myös rakentaa helposti muistettavia muotoja. Jos kuva koostuu useista yksittäisistä palasista, sen teho saattaa laantua (Gurney 2009, 162).

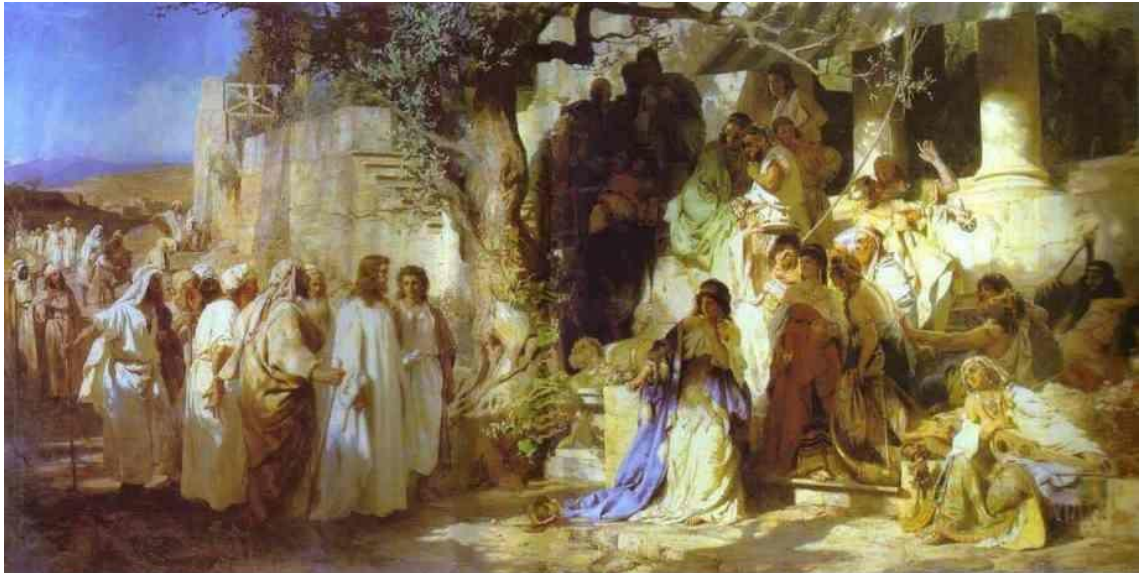


Kuvio 20. Muotojen yhdistelyä ja vahvaa kontrastia *Sin City* -sarjakuvassa (Miller 1992).

Sarjakuvassa tehokasta siluetin ja muotojen yhdistelyn käyttöä voi nähdä Frank Millerin teoksessa *Sin City* (kuvio 20). Kuvan vahva mustavalkokontrasti sekä muotoyhdistely lisäävät kuvan iskevyyttä ja helpottavat sen lukemista. Ruutuvälin tavoin (vrt. 2.2.2) kuvan yksityiskohtia ja ääri viivoja pois jättämällä lukijan mieli pystyy täyttämään puuttuvat palaset.

2.3.3 Elementtien sommittelu

Kuvan elementtien täysin symmetrinen ja tasapainoinen sommittelu antaa usein epäluonnollisen tai liian itsetietoisin vaikutelman kohtauksesta, vaikka se sopisikin tiettyihin erityistilanteisiin. Epäkeskitys tuo sommitelmaan enemmän luontevuutta ja mielenkiintoa. Kolmansien säännöksi kutsutaan sitä, kun elementit asetellaan suunnilleen kuvan kolmasosien leikkauspisteiden kohdille, jolla tavoin voidaan saada aikaan tätä epäkeskityksen tunnetta ilman, että hahmoilla on vaarana jäädä liian lähelle kuvan reunoja. (Mateu-Mestre 2010, 25.) Tämän huomioon ottaen on muistettava, että kolmansien sääntöä tulisi pitää vain suuntaa antavana, koska pääajatuksena on, etteivät tärkeät elementit jää liian keskelle tai reunaan.



Kuvio 21. Elementtien ryhmitystä Henryk Siemiradzkin *Christ and Sinner* -öljymaalauksessa (Siemiradzki 1873).

Elementtien ryhmityksellä (clustering) voidaan alleviivata kuvassa olevia hahmoja ja asioita järjestelemällä ne niin, että tärkeimmille elementeille jää enemmän tyhjää tilaa luomaan kontrastia. Tällainen sommittelu tuo kuvaan monipuolisuutta ja mielenkiintoa. (Gurney 2009, 174.) Henryk Hektor Siemiradzkin maalaus *Christ and Sinner* (kuvio 21) kuvastaa Jeesuksen ja Maria Magdaleenan ensimmäistä tapaamista. Maalaus sisältää useita hahmoja, joista katse ensimmäiseksi hakeutuu Maria Magdaleenaan, koska taiteilija on jättänyt hänen ympärilleen eniten tyhjää tilaa. Tilakontrastin lisäksi Siemiradzki on alleviivannut hahmoa voimakkaalla valo- ja varjokontrastilla, vahvasti erottuvalla sinisellä vaatekappaleella sekä muiden hahmojen suunnatuilla katseilla. Marian sijainti kuvan pinta-alalla on aseteltu hieman keskikohdan oikealle puoliskolle, millä on vältetty liiallinen keskitys. Clustering-tekniikka soveltuu perinteisen kuvataiteen lisäksi sarjakuvakerrontaan useammalla tasolla. Kuvan sisällön lisäksi ruutusommitteluun ja -rytmiin sekä puhekuilien asetteluun voidaan soveltaa samankaltaisia sääntöjä nostamaan keskeisiä rakennuspalasia esiin.

Kuvan elementtien epätasapainoinen kokoero niiden muodoissa ja massassa auttaa myös tuomaan kuvaan lisää dynaamisuutta, syvyyttä ja mielenkiintoa. Hahmon tai elementin itsessään ei tarvitse välttämättä olla suurempi kuin muut, mutta asettamalla hahmo lähemmäs katsojaa voidaan luoda kokoeroa. (Mateu-Mestre 2010, 27.)

2.3.4 Kuvakulmat

Tarinan kohtausta laatiessa sarjakuvantekijän on otettava huomioon, mitkä asiat esitetään ja mitkä rajataan pois kuvasta. Tähän vaikuttaa vahvasti oikean kuvakulman valinta, joka määrää kuvan pääpainon ja alleviivauksen.



Kuvio 22. Yleiskuva *Blacksad: A Silent Hell* -sarjakuvasta (Canales & Guarnido 2012).

Yleiskuva esittää laajan kuvauksen ympäristöstä ja tilasta. Se auttaa asettamaan tunnelman ja kontekstin kohtaukselle ja vastaa kysymyksiin kuten missä tilassa hahmot tai toiminta tapahtuu ja millaisten asioiden kanssa hahmot tulevat toimimaan. (Mateu-Mestre 2010, 25.) Sarjakuvassa on hyvä asettaa yleiskuva tarinan tai kohtauksen alkuun, jotta lukija saisi hyvän ymmärryksen tilasta. *Blacksad: A Silent Hell* -sarjakuvasivun esimerkkiruudussa (kuvio 22) esitetään päähenkilö kävelemässä New Orleansin kaduilla hänen astuttuaan juuri ulos kapakasta. Kuvakulman laaja-alaisuus mahdollistaa tilaa yksityiskohdille ja ympäristölle, jotka asettavat kadulle eloisan ja vilkkaan ilmapiirin. Kuva antaa selkeää ymmärrystä siitä, millaiseen paikkaan päähenkilö on astunut.



Kuvio 23. Kokokuva *Street Fighter Origins: Akuma* -sarjakuvasta (Sarracini & Ng 2013).

Kokokuva näyttää edelleen laajan näkymän ympäristöstä, mutta hahmot ja tapahtuma esitetään lähempänä niin, että kohtaukselle tai viestille epäoleelliset elementit leikkautuvat pois (Mateu-Mestre 2010, 25). *Street Fighter Origins: Akuma* -sarjakuvan kokokuvaruudussa (kuvio 23) keskitytään esittämään kolme keskeistä hahmoa taustan jäädessä toissijaiseksi. Kuvaan on jätetty tarpeeksi tilaa ilmaisemaan hahmojen ympäristön luonnetta ja ominaisuuksia, mutta se ei ole yleiskuvan tapaan pääpainona. Kokokuva auttaa tässä tapauksessa luomaan hierarkiaa hahmojen välille näyttämällä selkeästi heidän väliset kokoerot sekä kahden vanhemman hahmon asetelun kuvan vasemmalle puolelle nuorimman jäädessä heistä kauemmas kuvan oikeaan reunaan. Tämä antaa informaatiota hahmojen välisistä voima- ja valtdynamiikoista.



Kuvio 24. Lähikuva *Dracula X ~Nocturne in the Moonlight~ Art Works* -sarjakuvasta (Kojima 1997).

Lähikuva näyttää hahmon ilmettä ja ominaisuuksia läheltä. Yleensä sitä käytetään kuvaamaan hahmon ilmehdintää ja reaktiota (Mateu-Mestre 2010, 25). *Dracula X ~Nocturne in the Moonlight~ Art Works* -mangasarjakuvan lähikuvaruutu (kuvio 24) keskittyy hahmon kasvoihin ja hänen reaktioonsa tarinan tapahtumista. Kuvasta on näin luettavissa hahmon ilmehdinnän yksityiskohdat ja nyanssit.



Kuvio 25. Erikoislähikuva *SVC Chaos: SNK vs. Capcom* -sarjakuvasta (Chi 2005).

Erikoislähikuvassa näkymä on viety äärimmäisen lähelle hahmoa, mikä välittää hyvin intiimin vaikutelman kuvan tarkastelijalle (Mateu-Mestre 2010, 25). *SVC Chaos: SNK Vs. Capcom* -sarjakuvan esimerkissä (kuvio 25) päähenkilön yllätystä ja katseen kääntymistä alleviivataan erikoislähikuvalla. Tämä asettaa lukijan samanlaiseen mielentilaan ja luo yhteyttä hahmon ja kuvan tarkastelijan välille. Erikoislähikuvien luoma

voimakas intiimivaikutelma sopii tämän efektin vuoksi hyvin tarinan dramaattisimpiin hetkiin.

2.3.5 Katseen kulku kuvassa

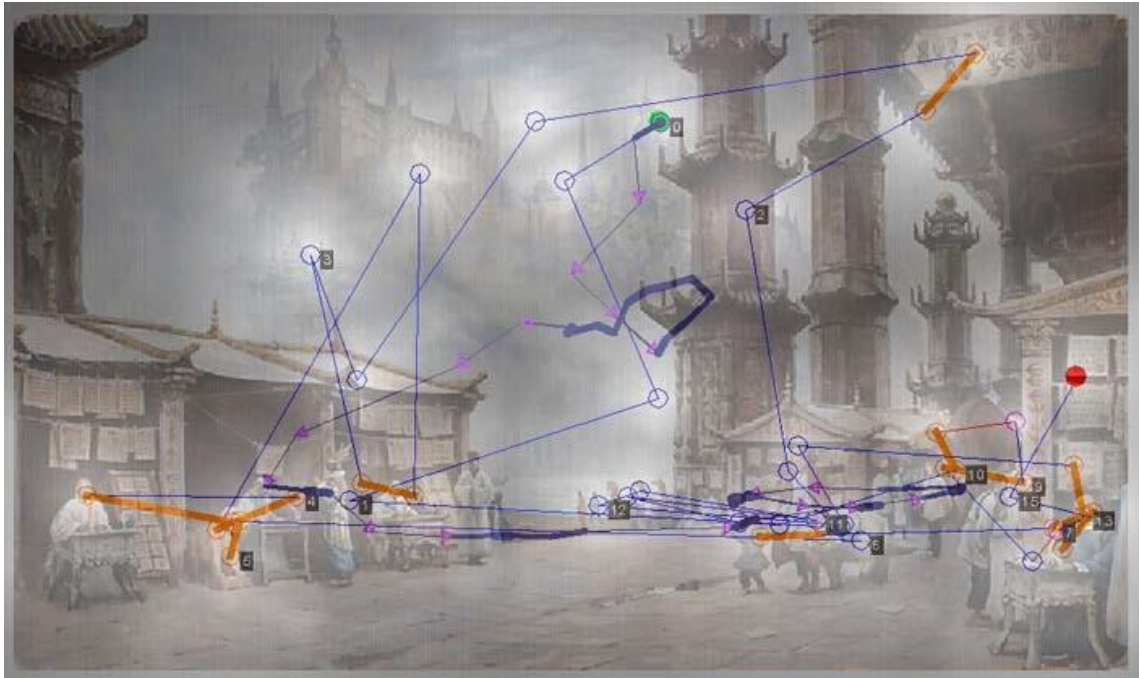
Vaikka teoriassa katseen ohjaamisen pitäisi olla hallittua linjojen, kontrastin ja visuaalisten vihjeiden avulla, todellisuudessa silmän liike ei ole niin yksiselitteistä. Kirjassaan *Imaginative Realism* kuvataiteilija ja kuvittaja James Gurney osoittaa, ettei silmä välttämättä kulje linjojen mukaan, eri yksilöiden silmäreitit voivat erota huomattavasti toisistaan ja katsoja itse toimii aktiivisena osapuolena kuvan tarkastelussa jäämättä passiivisena noudattamaan sommittelijan asettamia visuaalisia opasteita. Viittaamalla Eyetools, Inc.:n tekemään tutkimukseen hän huomaa, miten katse todellisuudessa liikkuu arvaamattomasti ja siksakkimaisesti kuvan läpi pysähtyen eri huomion kohteisiin. (Gurney 2009, 168–169.)



Kuvio 26. *Marketplace of Ideas* -maalauk kirjasta *Dinotopia: Journey to Chandara* (Gurney 2009).

Kuviossa 26 on alkuperäinen James Gurney'n maalaus hänen kirjastaan *Dinotopia: Journey to Chandara*. Kuvio 27 näyttää yhden koehenkilön silmän liikkeitä tämän kuvan läpi viidessätoista sekunnissa. Kuvan katselu alkaa vihreästä pisteestä ja loppuu punaiseen pisteeseen, joiden väliset siniset viivat ja pallot merkkäavat katseen kulkua ja

pysähtymispaikkoja. Mustat numeroidut laatikot kertovat ajan kulun sekunneissa kyseisillä kohdilla. (Gurney 2009, 168–169.)



Kuvio 27. Katseen kulku maalauksessa (Gurney 2009).

Väite haastaa myös sarjakuvan tarinankerronnan ideat perinteisestä luku- ja katsejärjestyksestä, jotka olisivat täysin sarjakuvantekijän hallittavissa. Todellisuudessa lukija ensin silmäilee koko sivun kohokohdat läpi arvaamattomassa järjestyksessä, jonka jälkeen keskittyneempi lukeminen alusta voi alkaa. Sivun lisäksi tätä todennäköisesti tapahtuu myös mikrotasolla yksittäisten ruutujen kohdalla.

Tästä huolimatta sarjakuvan tarinankerronnan sääntöjen noudattaminen ei ole turha pyrkimys. Vaikka lukijan katse ei ole niin hallittavissa kuin sarjakuvantekijä usein haluaisi, epäonnistuminen hyviksi todettujen visuaalisten sääntöjen noudattamisessa voi tehdä lukukokemuksesta hankalaa.

2.4 Puhekupla

Puhekupla on ruudun sisäinen suljettu tila, johon asetetaan hahmojen välinen dialogi. Will Eisner kuvailee puhekuplaa epätoivoiseksi työkaluksi, jolla pyritään kuvaamaan ja saamaan näkyväksi äänen eteeristä luonnetta printatussa muodossa (Eisner 2008a, 24). Ne eivät varsinaisesti ole olemassa samassa tarinan sisäisessä todellisuudessa kuin

kuva itse, vaan ne mielletään kokonaan eri elementtinä siitä huolimatta, että ne ovat teknisesti osa sarjakuvaruudun sisältöä (McCloud 2006, 142). Tällä tavoin puhekuplat taistelevat vastaan myös piirtäjän luomaa kolmiulotteisuuteen vihjaavaa kuvaa, jonka päällä sijaitsee kupla teksteineen litteänä elementtinä (Groensteen 2007, 54). Puhekuplan luonne näin ollen on eräänlainen yleisesti hyväksytty epäkäytännöllisyys äänen ja dialogin kuvaamiseen, josta on ajan myötä syntynyt sarjakuvalta odotettu normi.

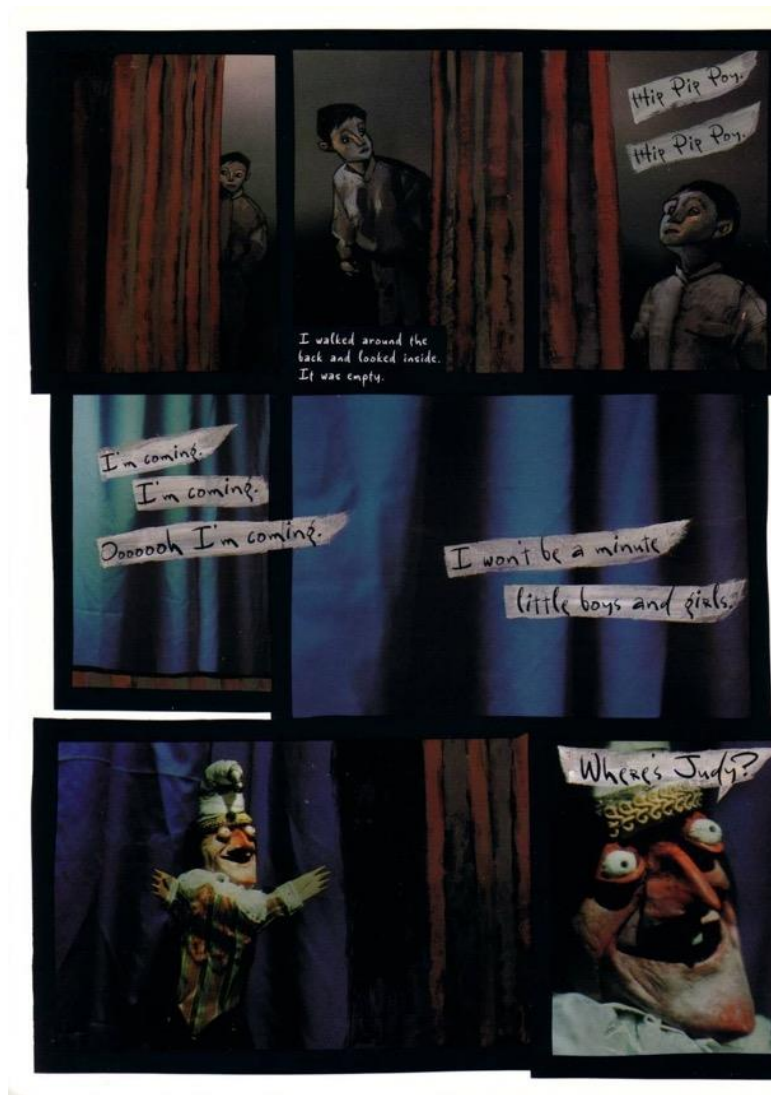
Puhekuplan ja ruudun välillä elää luontainen hierarkia, jossa puhekupla ei voi olla olemassa ilman ruutua. Puhekupla itsessään on samalla informaatiota ja informaation kantaja, ja näin ollen se aina implikoi myös ruudun olemassaoloa. (Groensteen 2007, 53.)

Puhekupla on tärkeä katseen ankkuroija ja lukemisen ohjaamisen työkalu, koska se merkitsee kohtaa, jossa silmä pysähtyy lähes varmasti lukemaan sen sisältämän tekstin. Näin puhekuplien asettelu ja ketjuttaminen ovat oleellisia lukureitin luomisessa. (Groensteen 2007, 60.) Puhekuplien asettelu määrää myös lukemisen rytmitystä ja kuvan tarkastelun rakennetta, jossa jokainen eri kupla luo välillensä lyhyen tauon, jonka aikana katse kulkee kaiken kuplien välillä olevan kuvallisen sisällön läpi (Groensteen 2007, 63).

2.4.1 Puhekuplan omistaja

Puhekuplalla on sarjakuvassa aina joku omistajahahmo tai puhuja. Tämä on yksi rakenteista, joka muodostaa ja järjestee sarjakuvien lukua. Teoriassa lukija huomaa hahmon ensin puhekuplaa ja tekstin lukeminen tapahtuu toissijaisena, koska piirrettyinä ja etusijaisena elementtinä hahmo näkyy vahvemmin kuvan sommitelmassa. (Groensteen 2007, 58.) Käytännössä tälle väitteelle ei tosin voida taata täyttä varmuutta, koska jokaisen tapa lukea sarjakuvaa eroaa toisesta.

Puhekuplasta lähtevä hahmoon suuntaava nuoli osoittaa kuplan ja sen sisältävän dialogin omistajan. Yleissääntönä kupla asetetaan lähelle puhujahahmoa. Jos taiteilija päättää asettaa puhekuplan kauas hahmosta, sille syntyy jonkinlainen merkitys tarinankerronnassa. Puhekuplan kauas asettaminen voi esimerkiksi tarkoittaa kaikua puheesta, joka on jo puhuttu. (Groensteen 2007, 58.)



Kuvio 28. Puhekuplan olemassaolo viittaa hahmoon, jota ei olla vielä näytetty sarjakuvassa *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch*. Puhekuplan lähde paljastuu viimeisissä ruuduissa. (Gaiman & McKean 1994.)

Joskus hahmo esitetään näkymättömänä, kuvan ulkopuolella tai peitettynä jonkin kuvan elementin avulla. Tällöin puhekuplalla voidaan indikoida hahmon olemassaolosta suuntaamalla nuoli hahmon olinpaikkaa kohti. (Groensteen 2007, 59.) Esimerkkisivussa *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch* -sarjakuvasta (kuvio 28) puhekuplaa käytetään yllätyksen ja mysteerin luomiseen. Sivussa tuntemattoman dialogin lähteen olemassaoloon viitataan aluksi asettamalla puhekuplia lähteen peittävän esiripun päälle, kunnes puheen lähde lopulta paljastetaan nukeksi.

2.4.2 Puhekuplan muoto

Nimensä mukaisesti puhekupla kuvataan usein ovaalimuotoisena, mutta sarjakuvataiteilija pystyy valjastamaan käyttöönsä useita eri keinoja ilmaista puhekuplan muotoa. Suorakulmaiset puhekuplat ovat yleinen ratkaisu, jolla voidaan säästää tilaa kuvassa. Laatikkomaiset kuplat asettuvat luontevasti tyypillisen suorakaiteisen sarjakuvaruudun muotoon. On myös yleistä, että puhelaatikolla viitataan tarinan kertojaan, kun taas perinteiset ovaalin muotoiset kuplat säästetään hahmojen dialogille. (Groensteen 2007, 56.)



Kuvio 29. Erimuotoiset puhekuplat viestivät erilaisia tarkoituksia *Storm Riders* -sarjakuvassa (Wing 2001).

Sahalaitakuvioiset kuplat on perinteisesti säästetty äänelle, joka tulee elektronisista laitteista kuten radioista, televisiosta tai puhelimesta. Kupla, joka yhdistyy hahmoon pienen kuplaketjun avulla implikoi hahmon sisäistä ajattelua. Tästä puhekuplan muodosta käytetään nimitystä ajatuskupla. Näiden eri keinojen tehtävänä on ilmaista

sitä, kuka hahmoista elehtii mitä ja millä tavoin. (Groensteen 2007, 57.) Hongkongilaisessa Storm Riders -sarjakuvassa voidaan havaita useita puhekuplan muotoja näille eri tarkoituksille. Esimerkkikuva (kuvio 29) sisältää perinteisiä ovaalin muotoisia puhekuplia hahmon dialogille sekä ajatuskuplan hänen sisäisille ajatuksille. Lisäksi kuva sisältää yhden puhelaatikon, joka sisältää tarinan ulkopuolisen kertojan selostusta päähahmon kokemuksista.

2.4.3 Teksti

Sarjakuvan tekstin käsittelyssä olen rajannut tarkempien typografisten valintojen sekä tekstin sisällöllisten ominaisuuksien tarkastelun pois aihealueen laajuuden vuoksi. Keskityn pääasiassa siihen, kuinka sarjakuvan tekstaaminen toimii tarinankerronnan elävöittämisessä.

Teksti ja tekstaaminen joko käsin tai kirjaintyyppinä toimii jatkumona kuvastolle sekä tunnetilan välittäjänä, tarinankerronnallisena siltana ja äänen indikoijana (Eisner 2008a, 2). Äänen puuttuessa puhekuplien sisäinen teksti toimii indikaattorina puheen sävyn tulkinnalle. Tekstaamisen tyyli antaa lukijan ymmärtää dialogin tunnepohjaiset nyanssit, mikä on oleellista tarinankertomiselle sekä kuvien uskottavuudelle. Esimerkkinä tavallista lihavoidumpi teksti voi osoittaa suurempaa äänenvoimakkuutta. (Eisner 2008b, 61.)

Sarjakuvan käsin tekstaaminen mielletään aina kaikista ilmeikkäämpänä ja omaperäisimpänä tapana kuvata puhetta sarjakuvassa, koska käsin piirtäminen varmistaa, ettei kirjaimet koskaan näytä täysin samalta ja tätä kautta se lisää inhimillisen elementin tekstiin. Tekstaaminen tietokoneohjelmien kirjaintyypeillä on kuitenkin yleistynyt sen helppouden ja nopeuden vuoksi. Konetekstaus voi kuitenkin antaa mekaanisen vaikutelman, joka ei enää istu luontevasti kuvaston kanssa. (Eisner 2008a, 26.)

Käsin tekstaaminen sarjakuvataiteilijalle ei ole kovin yksinkertainen tehtävä, koska kirjainten muotokielen hallitseminen ja piirtäminen vaatii oman opetteluaikeensa. Yksi tapa helpottaa taakkaa on olla katsomatta tekstiä erillisenä elementtinä kuvastosta ja sen sijaan nähdä se osana sarjakuvan kuvataidetta, joka toimii ja kommunikoi ruudun muun sisällön kanssa.

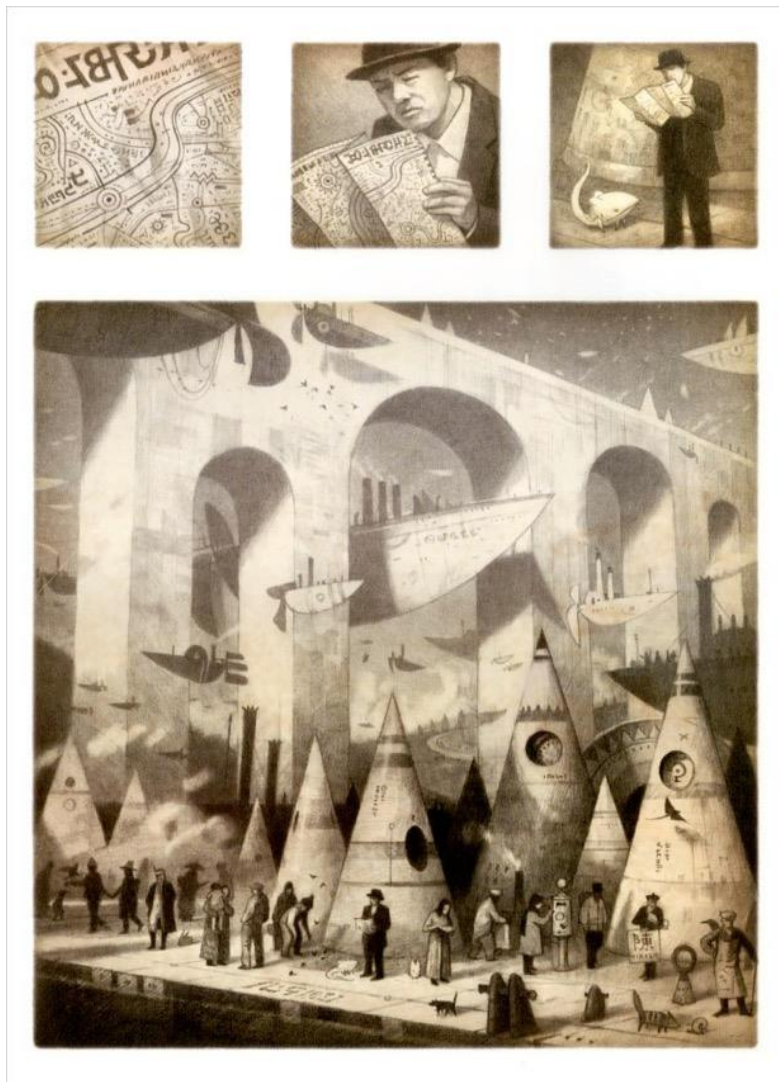


Kuvio 30. Hahmokohtaiset kirjaintyytit elävöittävät tekstiä ja tarinaa *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth* -sarjakuvassa (Morrison & McKean 1989).

Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth -sarjakuvateoksessa (kuvio 30) osalle hahmoista on varattu kokonaan oma kirjaintyyppi ja tekstaustyyli dialogilleen. Jokerin räikeän punainen ja kaoottinen teksti sekä puhekuplien rajattomuus vahvistaa hahmon sekasortoista luonnetta ja tukee tarinan tavallista kammottavampaa kuvastoa hänestä. On myös huomioitava, että vaikka Batmanin tekstaustyyli ei samalla tavalla poikkea merkittävästi muiden tarinan hahmojen tyografiasta, tekstin asettaminen mustille puhekuplapohjille on tyylivalinta, joka lisää Batmanin hahmokuvaan.

2.4.4 Sanaton tarinankerronta

Visuaalisena taiteenmuotona sarjakuva voidaan toteuttaa kokonaan ilman tekstiä nojaten pelkästään kuvalliseen ilmaisuun. Sanattomuutta on myös mahdollista hyödyntää tarinassa paikoitellen. Kun tarinankertoja on onnistunut saamaan lukijan tuntemaan tarinan rytmin ja toiminnan, tekstiä ei välttämättä tarvita hahmojen välisen interaktion avaamisessa. (Eisner 2008b, 61.)



Kuvio 31. *The Arrival* -sarjakuvassa ei käytetä ollenkaan dialogia, tekstiä tai puhekuplia tarinankerronnassa (Tan 2006).

Shaun Tanin *The Arrival* (kuvio 31) käsittelee maahanmuuttajan kokemuksia uudessa ja tuntemattomassa ympäristössä hyödyntäen pelkästään kuvakerrontaa. Tarinankerronnalliset vivahteet käyvät ilmi hahmojen ilmeistä ja eleistä, jotka nojaavat lukijan yleistajuisiin käsityksiin ja kokemuksiin. Teoksen tekstittömyys osoittaa mielestäni

sen, kuinka kuva ja niiden pohjilta luodut universaalit mielleyhtymät voivat kertoa enemmän kuin tuhat sanaa.

3 Toiminnallinen osuus – Sarjakuvasisivuanalyysi

Vuonna 2015 aloitin työstämään sarjakuva-albumiani projektinimeltään *Flower of End – Autiomaan Kukka*. Tarina kertoo nimettömästä naisesta, joka etsii toista ihmistä ja omaa identiteettiään yksinäisessä ja oudossa unimaailmassa. Sarjakuva käsittelee yksinäisyyden ja identiteetin teemojen lisäksi todellisen ja epätodellisen välisiä rajoja postmodernistisesta näkökulmasta. Kirjoitushetkellä sarjakuva on keskeneräinen.

Tässä opinnäytetyön toiminnallisessa osiossani käyn läpi kaksi sivua kyseisestä projektista ja analyttisesti avaan niiden tekemisessä käyttämiäni sommitelmallisia ja tarinankerronnallisia ratkaisuja viitaten tässä opinnäytetyössä aiemmin käsiteltyihin menetelmiin. Sivut eivät sisällä puhekuplia, koska halusin painottaa analyysissäni kuvallista ja ruudullista sommittelua.

3.1 Flower of End – sivu 8

Sarjakuvaprojektin sivulla 8 (kuvio 32) tarinan nimetön naispäähenkilö jahtaa liskomaista olentoa. Kuvat kertovat useasta yhteenotosta kahden hahmon välillä ja liskon muutokset koossa sekä ruhjeissa viittaavat sivun tapahtumien mahdollisesti levittäytyneen pidemmälle aikavälille. Sivun tapahtumat huipentuvat ja saavat päätöksensä viimeisellä rivillä, jossa naispäähenkilö kompastuu pitkässä kaareissa jääden tuijottamaan kaukaisuuteen häviävää olentoa.



Kuvio 32. *Flower of End*: sivu 8 (Remes 2019).

Sivun keskeisimpänä ideana oli ruuturajattomuudella leikkittely, jonka avulla halusin vahvistaa liikkeen ja dynaamisuuden tuntua. Sain sivun perusajatukselle paljon inspiraatiota aiemmin käyttämästäni *Slaine: The Horned God* -sivun esimerkistä (kuvio 8), jossa samankaltaista ruuturajattomuutta ja liikkeen jatkumoa on käytetty todella tehokkaasti (vrt. 2.2.1). Inspiraation lähteen tavoin jätin sivun suurilta osin taustattomaksi keskittyäkseni hahmojen liikkeen rytmiin. En kokenut paikan kuvaamista tässä tapauksessa oleelliseksi. Taustaa kuitenkin elävöittää kevyt rakeinen tekstuuri, joka mukailee hahmojen liikettä ja tuo sivuun hieman enemmän liikkeen tuntua.

Ruuturajattomuudesta huolimatta sivun kuvat on mahdollista jaotella erillisiin kokonaisuuksiin, jotka toimivat ruutujen kaltaisesti. Erottajana toimivat ruuturajojen sijasta samojen hahmojen toisto, jossa yksi hahmopari voidaan mieltää yhdeksi ruuduksi. Ratkaisujeni analysoinnin helpottamiseksi käsittelen näitä hahmopareja erillisinä ruutuina.



Kuvio 33. *Flower of End*: sivu 8: ruudut 1 & 2. Ruuturajattomuus lisää liikkeen ja lukemisen sulavuutta. (Remes 2019.)

Ensimmäiset ruudut (kuvio 33) aloittavat sivun vauhdikkaasti ja esittäen toiminnan tapahtuvan sivusuunnassa vasemmalta oikealle. Koska sivun kuvat ovat ruuturajattomia, tarinan etenemisen vaikutelma syntyy hahmojen jatkuvan toistamisen kautta (vrt 2.2.1). Joissakin kohdissa edellisen kuvan hahmot asettuvat seuraavan kuvan hahmojen päälle. Hahmojen luontaisen liikehdinnän lisäksi pyrin tällä rakentamaan sulavaa katseen kulkua hahmosta toiseen yhdistelemällä siluetteja ja linjojen suuntia (vrt 2.3.1 & 2.3.2). Luontaisia linjoja ruuduissa 1 & 2 voidaan havaita muun muassa päähenkilön katseen suunnassa sekä olennon kehon kaartumisessa.



Kuvio 34. *Flower of End*: sivu 8: ruudut 3 & 4. Hahmojen liikkeiden suunnat määräävät katseen kulkua. (Remes 2019.)

Ruudut 3 ja 4 (kuvio 34) jatkavat edellisten ruutujen kaltaista liikettä ja etenemistä tarinankerronnassa. Halusin hahmojen pienillä yksityiskohdilla viitata pidemmän aikavälin kulkuun, mikä näkyy muun muassa olennon koossa sekä sen kasvaneissa selän ulokkeissa. Kun suunnittelin päähenkilön liikehdintää, päädyin moneen otteeseen suorittamaan samanlaisia hyppyjä omissa kotioloissani saadakseni parempaa ymmärrystä siihen, miten kehon osat ja paino asettuvat.



Kuvio 35. *Flower of End*: sivu 8: ruudut 5 & 6. Olennon suurempi koko viittaa aiempaa pidempään aikaväliin. (Remes 2019.)

Ruuduissa 5 ja 6 (kuvio 35) ilmenee merkittävämpi muutos olennon koossa ja muodossa, mikä viittaa vielä pidempään aikaeroon edellisten kuvien välillä. Hahmon jatkuvasti lyhentynyt häntäkin leikkautuu kokonaan irti tässä vaiheessa.

Näiden ja edellisten ruutujen hahmot menevät useassa tilanteessa hyvin lähelle sivun reunoja ja ruudun 6 tapauksessa olennon muoto leikkautuu kokonaan pois sivulta. Yleensä hahmojen ja tärkeiden elementtien asettaminen sivun reunoille uhkaa niiden leikkautumista pois painovaiheessa, mutta tässä tapauksessa halusin käyttää tätä hyväkseni ja vahvistaa takaa-ajon aktia, jossa olento usein pakenee sivulta kokonaan pysyen juuri ja juuri päähenkilön edellä.



Kuvio 36. *Flower of End*: sivu 8: ruudut 7, 8 & 9. Kohtaus päättyy kolmiulotteisen syvyyden lisäämiseen. (Remes 2019.)

Sivun viimeiset ruudut (kuvio 36) rikkovat aiempien ruuturivien asettaman kaavan, jossa kaksiulotteiseen vasemmalta oikealle -liikkeeseen tuodaan syvyyttä. Päähenkilö kompastuu kameran suuntaan ja jää katsomaan taustan valkeaan katoavaa olentoa. Näin sivun kokonaisuus ja jatkuva liike on saanut päätöksensä.

Koin onnistuneeni tavoitteessani kuvata jatkuvaa ja sulavaa liikettä sarjakuvasisivussani. Jälkeenpäin ajatellen hahmojen sijoittaminen lähelle reunoja tuntuu yhä riskialttiilta ratkaisulta, vaikka päätökseni siihen on perusteltu. Ratkaisun toimivuus päästään todennäköisesti näkemään vasta lopullisessa painetussa tuotteessa.

3.2 Flower of End – sivu 18

Sivulla 18 (kuvio 37) sarjakuvan naispäähenkilö on saanut aiemmin jahtaamansa olennon kiinni ja lyönyt miekkansa sen päähän. Hän huomaa olennon itkevän kyyneleitä, mikä herättää hänen huomionsa. Ennen kuin päähenkilö huomaakaan, hän on sinkoutunut olennon pään päältä ilmaan jonkinlaisen kallioaineksen muodostaman sarven yhtäkkisen kasvun johdosta. Viimeisessä ruudussa hän putoaa maahan kauemmas olennosta.



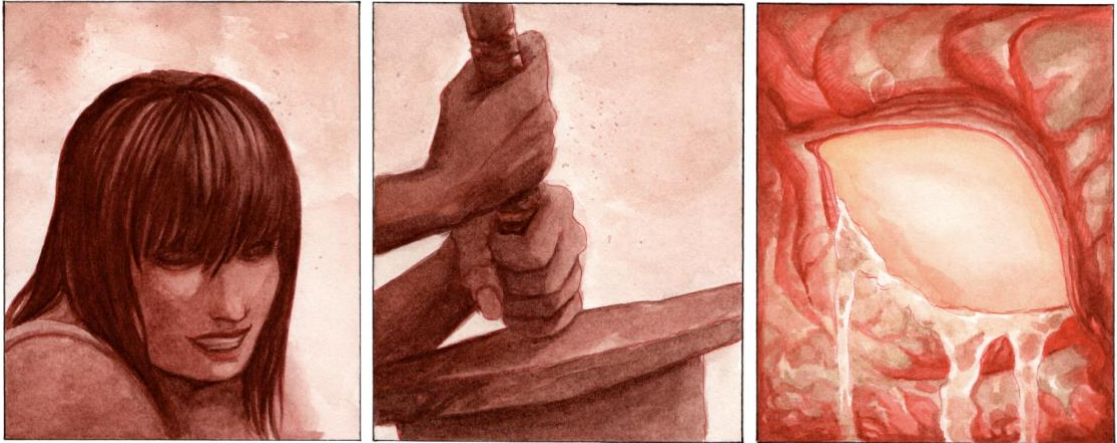
Kuvio 37. *Flower of End*: sivu 18 (Remes 2019).

Hain inspiraationi sivun sommittelulle perinteisestä 9-ruutuisesta sarjakuvasivun ruutusommitelusta, jossa 9 samankokoista ruutua on asetettu tasaisesti yhdelle sivulle. Tämän tyyppistä sommittelua on käytetty paljon muun muassa Alan Mooren ja Dave Gibbonsin sarjakuvateoksessa *Watchmen* (kuvio 38) ja se istuu luontevasti perinteisen pystysuuntaisen A4-kokoisen sivun formaattiin. Tasapainoisuutensa vuoksi sommitelma on rauhallinen ja turvallinen, mutta jotakuinkin ennalta-arvattava.



Kuvio 38. Yhdeksän samankokoisen ruudun sommittelu sarjakuvassa *Watchmen* -sarjakuvassa (Moore & Gibbons 1986).

Watchmen käyttää kuitenkin yhdeksänruutuisen sommitelman kaavaa hienosti tarinankerronnassaan rikkomalla sitä usein, mihin halusin myös pyrkiä oman sarjakuvasivuni kanssa. Halusin rikkoa sommitelman kaavamaisuutta asettamalla siihen kontrastoivan elementin, joka tapahtuisi yllätyksellisen tarinan käänteen myötä. Näin turvalliseen ja tasapainoiseen tilanteeseen voidaan tuoda epätasapainoa ja kaoottisuutta.



Kuvio 39. *Flower of End*: sivu 18: ruudut 1, 2 & 3. Lähikuvien ja erikoislähikuvien käyttö vahvistavat tapahtumien dramaattisuutta. (Remes 2019.)

Ruutu 1 (kuvio 39) on lähikuva päähenkilön kasvoista ja hänen reaktiostaan, joka seuraa aiemman sivun tapahtumia. Tämä johtaa subjektista toiseen -siirtymän kautta (vrt. 2.2.3) lähikuvaan hänen käsistään tiukasti kiinni miekassa. Kolmannessa ruudussa nähdään erikoislähikuva olennon kyynelehtivästä silmästä. Pyrin luomaan näillä kolmella lähikuvalla intiimiä kytöstä lukijan ja hahmojen välille (vrt. 2.3.4). Ruutujen lähikuvasisällön lisäksi niiden samanmuotoisuus tuo niille tasaista lukurytmiä (vrt. 2.2.1).



Kuvio 40. *Flower of End*: sivu 18: ruudut 4 & 5. Ruutujen huomion kohteina ovat päähenkilön reaktio ja sivun tulevien tapahtumien ennakointi. (Remes 2019.)

Ruutu 4 (kuvio 40) vie vaihtelun vuoksi kuvakulmaa päähahmosta kauemmaksi kokokuva-tyyppiseen kuvakulmaan (vrt. 2.3.4), mutta halusin pitää huolen siitä, että päähenkilön reaktio ruudun 3 paljastukseen olisi yhä huomattavissa. Ruudussa 5

siirrytään vielä yhteen lähikuvaan, joka ennakoi seuraavan ruudun yllätyksellistä käännettä.



Kuvio 41. *Flower of End*: sivu 18: ruudut 4–7. Kuvion päähuomiona on ruutu 6, jossa hahmojen punainen siluetti rikkoo ruutujen säännönmukaista sommitelmaa. (Remes 2019.)

Sivun yllätyselementtinä toimii ruutu 6 (kuvio 41), jossa päähenkilö lentää ilmaan olennon otsasta kasvavan kallioaineksen johdosta. Käytin useita visuaalisia ja sommitelmallisia tekniikoita erotellakseni tämän ruudun sivun muista ruuduista. Kuvassa ei ole ruuturajoja ja olennon siluetti ylettyy marginaalien läpi sivun reunoille asti (vrt. 1.2 & 2.2.1). Lukujärjestyksellisesti kuva alkaa oikeastaan päähenkilön kohdalta oikeasta yläreunasta, josta terävä ja viistoon suunnattu sarvi johdattaa katseen olentoon. Sarvi muodostaa kaltevan linjan, joka viestii epätasapainoa ja jännitystä (vrt. 2.3.1). Halusin tällä tavoin luoda lukijalle vahvan vaikutelman tapahtuman äkillisyydestä, jossa ilmaan

lento on jo tapahtunut (vrt 2.2.2) ennen kuin lukija jää tarkkailemaan tapahtuman alkuperää eli olentoa. Vein kuvan voimakkuutta vielä pidemmälle jättämällä sen hyvin siluettimaiseksi ja värimaailmaltaan monotonisen punaiseksi, mikä myös auttaa sitä erottumaan muista sivun ruuduista. Pienenä yksityiskohtana olennon sarvi leikkaa hieman ruudun 5 kulmaa rikkoen sivun tasapainoa vielä enemmän.



Kuvio 42. *Flower of End*, sivu 18: ruudut 2 & 5. Ruudut yhdistelevät samaa kuvaa ja tilaa huolimatta niiden kronologisesta eli aikajärjestyksellisestä erosta. (Remes 2019.)

Käytin ruuduissa 2 ja 5 (kuvio 42) niiden päällekkäisyyttä hyväksi muodostamalla niistä yhtenäisen kuvan, jonka ruutuväli jakaa kahtia. Näin kuvat ovat olemassa sekä samassa että eri vaiheissa tarinan aikakulkua. Halusin tällä tavoin luoda lisää visuaalista mielenkiintoa sivuun sekä viedä 9-ruutuisen sommittelun rikkomisen ajatuksen vielä pidemmälle käyttäen sarjakuvalla ominaisia piirteitä.



Kuvio 43. *Flower of End*, sivu 18: ruutu 7. Ruutu palauttaa sivun tasapainoon laatikkomuodollaan ja säännönmukaisella asetelulla. (Remes 2019.)

Ruutu 7 (kuvio 43) palauttaa tasapainon ja tarinan tilan takaisin samaan pisteeseen kuin aiemmin sijoittuen suurin piirtein 9-ruutuisen sommitelman ruudun 9 kohdille. Ruutu 7 ei kuitenkaan sijoitu aivan tälle paikalle, koska päädyin käyttämään ruutuun 6 hieman enemmän tilaa kasvattaakseni sen hallitsevuutta sivun kokonaisuudessa.

Mielestäni onnistuin välittämään haluamaani tarinankerrontaa sivussa 18 leikittelemällä 9-ruutuisen sommitelman tasapainolla ja rikkomalla sen rakennetta. Lukijan yllättäminen sarjakuvassa on haastava tehtävä lukijan tavan vuoksi silmäillä sivua ennen keskittymistä lukemista (vrt. 2.1.1), mutta pyrin painottamaan sivusommitelman takaiseen kaavan rikkomisen ideaan sekä päähahmon reaktioon välittääkseni yllätyksen ja suuren muutoksen tunnetta. Keinojeni tehokkuus lienee jokaisen lukijan itse päätettävissä, mutta kaiken kaikkiaan koen, että sivu 18 on yksi tähän asti onnistuneimmista sarjakuvaprojektini sivuista.

4 Yhteenveto

Opinnäytetyön johdanto-osiossa esitin useita kysymyksiä liittyen sarjakuvan visuaaliseen tarinankerrontaan ja koen tarkastelujeni ja analyysieni myötä löytäneeni vastauksia niihin. Sarjakuvantekijän on otettava huomioon sivujen, ruutujen, kuvan ja puhekuplan välinen yhteistyö ja rakennettava kokonaisuudet tukemaan toinen toisiaan.

Ruutujen muoto ja niiden väliset siirtymät on otettava huomioon niiden sisältöä ja yleistajuisten lukusuunnan sääntöjä ajatellen. Sarjakuvantekijällä on useita keinoja lukijan huomion ohjaamisessa, joihin sisältyy sivun rakenne, ruutujen sommitelma sekä kuvan sommittelu. Kuva tulee sommitella katseen kulkua ohjaavilla linjoilla ja huomiopisteillä käyttäen apuna kontrastia ja kuvan elementtien asettelua, mutta perinteisen kuvan rakentamisen sääntöjä tulee myös kyseenalaistaa, koska todellisuudessa silmä ja lukijan huomio ei ole täysin hallittavissa. Tämänkin voi tosin ottaa huomioon omassa visuaalisessa tarinankerronnassa ja leikitellä lukijan odotuksilla. Sarjakuvassa aika ja tila jakavat paljon samoja аспектеja, jotka ovat kuvan sisällön viittaamien yhteisten kokemusten lisäksi kytköksissä ruudun pituuteen ja muotoon.

Useiden sarjakuvaesimerkkikuvien käyttö ja purkaminen oli itselleni mielekäs ja luontainen tapa havainnollistaa käsittelemääni teoriaa ja monissa tapauksissa kuvat tarjosivat myös vastapainoa tai lisää huomioitavaa käsittelemilleni aiheille. Monet käyttämäni esimerkkikuvat tulevat sarjakuvista, jotka ovat tavalla tai toisella itselleni tärkeitä ja inspiroivia, minkä kautta tutkielma toi mahdollisuuden palata niiden pariin ja tarkastella niitä uusista sekä omaa osaamista rikastuttavista näkökulmista. Osa teoksista ei ole ymmärtääkseni erityisen laajasti tunnettuja, joten toivon, että opinnäytetyöni on herättänyt lukijoissa kiinnostusta sarjakuvan tarinankerronnan sisäisten mekaniikkojen lisäksi myös etsimään luettavaksi näitä sarjakuvia.

Opinnäytetyön toiminnallisessa osiossa analysoin kaksi sarjakuvasivua omasta sarjakuvaprojektistani ja avaan visuaalisen tarinankerronnan ratkaisuja niiden takana verraten ensimmäisen osion tarkasteluihin. Tarkastellessani työstämiäni sarjakuvasivuja uuteen tietoon nojaten sain paremman ymmärryksen siitä, millaiset ratkaisut toimivat ja mitkä kaipaavat ehkä enemmän hiomista. Pyrin jatkossa hyödyntämään tarkasteltua tietoa vielä syvemmin saavuttaakseni lopullisessa tarinassa toimivaa ja mielenkiintoista visuaalista tarinankerrontaa.

Sarjakuvan visuaalisen tarinankerronnan aihealueet ovat hyvin mittavia ja opinnäytetyötä tehdessä koin, että opinnäytetyön jokaisesta alaosiosta riittäisi tarpeeksi tutkittavaa ja materiaalia omaan opinnäytetyöhönsä. Tämän vuoksi tuntui siltä, että käsitellyt aiheet jäivät loppujen lopuksi vain pieneksi osaksi jostain mahdollisesti suuremmasta. Tätä olisi voitu korjata tarkemmalla rajauksella ja tiukemmalla keskittymisellä yhteen tai kahteen sarjakuvan rakennuspalaseen.

Käyttämäni kirjallisuus ja teorialähteet olivat hyvin riittäviä ja laajasti kattavia tarkasteluni kirjoittamisessa. McCloudin, Eisnerin ja Groensteenin tekstit ovat hyvin oleellista luettavaa jokaiselle sarjakuvan tekemisestä kiinnostuneelle visuaalisen alan ammattilaiselle tai harrastajalle. Tästä huolimatta minua jäi kaihertamaan lähteiden määrällinen vähäisyys. Vaikka koen saavani tärkeimmät asiat selvitettyä opinnäytetyössäni, olisin mahdollisesti voinut hyötyä vielä laajemmasta lähdevalikoimasta.

Näistä puutoksista huolimatta koen aihealueen yleiskattavan katsauksen antavan kuvaa kokonaisuudesta ja kannustamaan lukijaa tutustumaan sarjakuvaan vielä tarkemmin, mitä pidän hyvänä ja merkityksellisenä tavoitteena. Jos opinnäytetyöni on innostanut ketään tutkimaan sarjakuvaa ja sarjakuvan tarinankerrontaa syvemmin tai jopa inspiroitumaan omien sarjakuvien tekemisessä, koen työni erittäin onnistuneeksi. Sarjakuvakerronnan tarkastelussani koin itse oppivani todella paljon sarjakuvasta ja kuvallisesta ilmaisusta. Sain opinnäytetyön tekemisestä paljon eväitä, joita voin hyödyntää sarjakuvaprojektini loppuun viemiseen ja kaikkiin tuleviin projekteihin sarjakuvantekijän urallani.

Lähteet

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

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

Groensteen, Thierry 2007. System of Comics. Jackson: University Press of Mississippi.

Gurney, James 2009. Imaginative Realism. Kansas City: Andrews McMeel Publishing.

Loomis, Andrew 1947. Creative Illustration. New York: The Viking Press.

Mateu-Mestre, Marcos 2010. Framed Ink. Culver City: Design Studio Press.

McCloud, Scott 1993. Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperCollins Publishers, Inc.

McCloud, Scott 2006. Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels. New York: HarperCollins Publishers, Inc.

Kuvalähteet

Kuvio 1. Encyclopædia Britannica 2019. Temple of Om Kombo: hieroglyphs.
<<https://www.britannica.com/topic/hieroglyph/media/265009/118144>>

Kuvio 2. Morrison, Robbie & Murray, Jim 2013. Drowntown: Book One. London: Jonathan Cape.

Kuvio 3. Toppi, Sergio 2013. Sharaz-De. Los Angeles: Archaia.

Kuvio 4. Wrightson, Bernie 2011. Bernie Wrightson's Frankenstein. Milwaukee: Dark Horse Books.

Kuvio 5. Miller, Frank 1986. The Dark Knight Returns. New York: DC Comics.

Kuvio 6. Wagner, Matt 1996. Batman: Black & White. New York: DC Comics.

Kuvio 7. Gaiman, Neil & Williams III, James 2013. Sandman: Overture. New York: DC Comics.

Kuvio 8. Mills, Pat & Bisley, Simon 2011. Slaine: The Horned God. Oxford: Rebellion.

Kuvio 9. Mignola, Mike 2014. Hellboy in Hell. Milwaukee: Dark Horse Books.

Kuvio 10. Moore, Alan & Bolland, Brian 1988. Batman: The Killing Joke. New York: DC Comics.

Kuvio 11. Mills, Pat & Bisley, Simon 1986. ABC Warriors: The Black Hole. Oxford: Rebellion.

Kuvio 12. Moore, Alan & Gibbons, Dave 1986. Watchmen. New York: DC Comics.

Kuvio 13. Mignola, Mike & Gianni, Gary 2017. Hellboy: Into the Silent Sea. Milwaukee: Dark Horse Books.

Kuvio 14. Terada, Katsuya 1994. Virtua Fighter: Ten Stories. Tokyo: Sega Enterprises, Ltd.

Kuvio 15. Badman, Derik 2009. Flying Chief. Seattle: Fantagraphics.

Kuvio 16. McCloud, Scott 1993. Understanding Comics. New York: HarperCollins Publishers, Inc.

Kuvio 17. Doré, Gustave 1863. Paolo and Francesca da Rimini.

Kuvio 18. Grant, Alan; Wagner John; Critchlow, Carl & Power, Dermot 1995. Batman/Judge Dredd: The Ultimate Riddle. New York: DC Comics.

Kuvio 19. Grant, Alan; Wagner, John; Critchlow, Carl & Power, Dermot 1995. Batman/Judge Dredd: The Ultimate Riddle. New York: DC Comics.

Kuvio 20. Miller, Frank 1992. Sin City. Milwaukee: Dark Horse Books.

Kuvio 21. Siemiradzki, Henryk 1873. Christ and Sinner.

Kuvio 22. Canales, Juan Diaz & Guarnido, Juanjo 2012. Blacksad: A Silent Hell. Milwaukee: Dark Horse Books.

Kuvio 23. Sarracini, Chris & Ng, Joe 2013. Street Fighter Origins: Akuma. Richmond Hill: Udon Entertainment Corp.

Kuvio 24. Kojima, Ayami 1997. Dracula X ~Nocturne in the Moonlight~ Art Works. Tokyo: Konami.

Kuvio 25. Chi Wan Shum 2005. SVC Chaos: SNK vs. Capcom: Vol.1. Fremont: DGN PRODUCTION/DrMasterBooks.

Kuvio 26. Gurney, James 2009. Eye Tracking and Composition, Part 1. Gurney Journey. <<https://gurneyjourney.blogspot.com/2009/09/eye-tracking-and-composition-part-1.html>> (luettu 5.4.2019)

Kuvio 27. Gurney, James 2009. Eye Tracking and Composition, Part 2. Gurney Journey. <<https://gurneyjourney.blogspot.com/2009/09/eye-tracking-and-composition-part-2.html>> (luettu 5.4.2019)

Kuvio 28. Gaiman, Neil & McKean, Dave 1994. The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch. New York: DC Comics.

Kuvio 29. Wing Shing Ma 2001. Storm Riders Volume One. Fremont: ComicsOne Corp.

Kuvio 30. Morrison, Grant & McKean, Dave 1989. Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth. New York: DC Comics.

Kuvio 31. Tan, Shau 2006. The Arrival. Lontoo: Hodder Children's Books.

Kuvio 32. Remes, Aleksi 2019. Flower of End, sivu 8.

Kuvio 33. Remes, Aleksi 2019. Flower of End, sivu 8.

Kuvio 34. Remes, Aleksi 2019. Flower of End, sivu 8.

Kuvio 35. Remes, Aleksi 2019. Flower of End, sivu 8.

Kuvio 36. Remes, Aleksi 2019. Flower of End, sivu 8.

Kuvio 37. Remes, Aleksi 2019. Flower of End, sivu 18.

Kuvio 38. Moore, Alan & Gibbons, Dave 1986. Watchmen. New York: DC Comics.

Kuvio 39. Remes, Aleksi 2019. Flower of End, sivu 18.

Kuvio 40. Remes, Aleksi 2019. Flower of End, sivu 18.

Kuvio 41. Remes, Aleksi 2019. Flower of End, sivu 18.

Kuvio 42. Remes, Aleksi 2019. Flower of End, sivu 18.

Kuvio 43. Remes, Aleksi 2019. Flower of End, sivu 18.