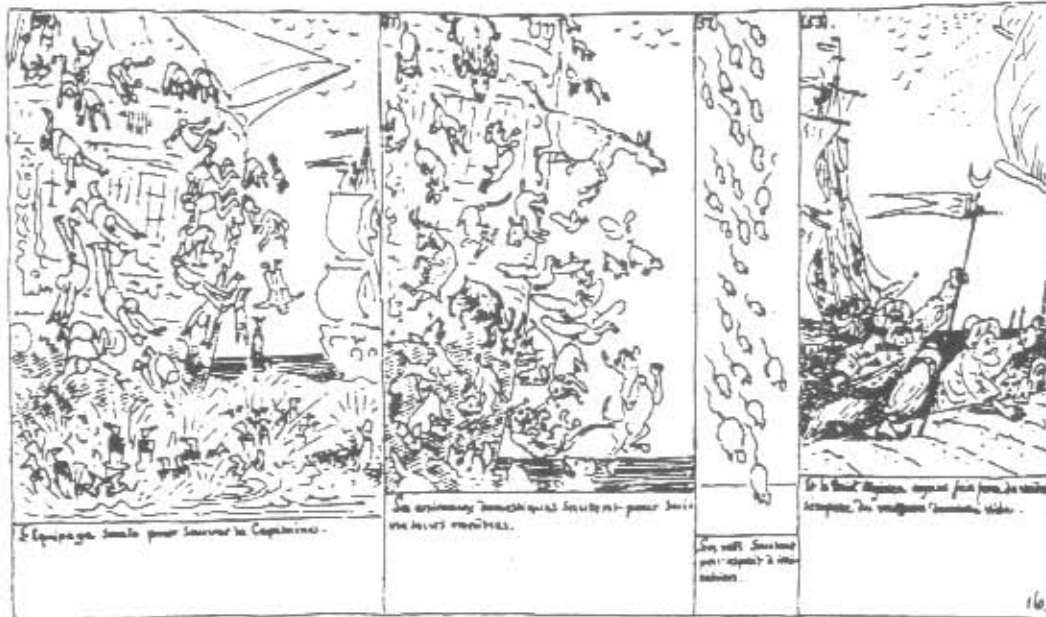


Sarjakuvan ja elokuvan kielestä:

RAJAUS JA KUVA-ASETTELU



Varhaisista juokkobysteriä metrovoimien saapumista välttämään laivan. Modernin sommuksen runtujuansa teki sveitsiläinen Rudolph Töpffer jo ennen 1800-luvun puo-
littä.

**François Lacassin/
Susanna Koljonen**

Ranskalainen François Lacassin kirjoitti vuonna 1971 jyhkeän teoksen yhdeksänstä taiteesta: *Pour un neuvième art: la bande dessinée*. Teoksessa on laaja artikkelikokonaisuus sarjakuvan ja elokuvan kielen suhteesta. Susanna Koljonen on lyhentäen suomentanut kokonaisuudesta osuuden *Cadrage et Montage*. Artikkelissa Lacassin tarkastelee kuvakerronnan kehitystä varhaisissa ranskalaisissa sarjakuvissa ja elokuvissa.

Nyky-yhteiskunnan tuntemien kuvakerrontamuotojen välillä on väistämättä yhtäläisyyksiä, mikä tarkoittaa lähinnä eri muotojen sukulaisuutta. Televisio on esimerkki elokuvatekniikan soveltamisesta uusia lähe-
tysmahdollisuuksia varten ja valokuvakirja puolestaan yhdistää sarjakuvan ja valokuvan perusrakenteet.

Ei ole myöskään sattuma, että monet elokuvaohjaajat kuten **Federico Fellini, Alain Resnais, Chris Marker, Jacques Rivette, Jean-Luc Godard, Ado Kyrou, Claude Charbol, Jacques Rosier, Boileau-Nacerjac, Claude Lelouch, Jean-Paul Savignac, Rémo Forlani** ovat kaikki ahkeria sarjakuvien lukijoita. Tai että jotkut ohjaajat kuten **Alfred Hitchcock, Henri-Georges Clouzot** ja lisäksi myös Averty piirtävät elokuvansa kokonaisuudessaan ensin paperille ennen kuin ohjaavat ne valkokankaalle.

Eriyisen kuvakielen peruselementti

Elokuva ja sarjakuva, jotka ovat molemmat syntyneet 1800-luvun lopulla ja eläneet lapsuutensa samalla aikakaudella, ovat joutuneet kohtaamaan samat koettelemukset – älymystön halveksunnan ja sensuurin kiikheyden – mutta jakaneet samalla keskenään laajan yleisön suosion. Niitä yhdistävät monet sukulaisuuspiirteet, jotka liittyvät yhtä paljon esteettiseen ja temaattiseen puoleen kuin samojen kerrontamuotojen käyttöön.

Sekä elokuvan että sarjakuvan ilmaisukeino, kieli, koostuu toisiaan seuraavista kuvista. Kuvat ovat eritavoin rajattuja ja ne noudattavat tiettyjä sääntöjä, leikkausta. Yhden sivun

mittainen sarjakuva tai sanomalehtistriippi vastaa suuren piirtein elokuvan kohtauksen muodostamaa kuvasarjaa tai teatterikappaleen näytöstä sillä erotuksella, että sarjakuvassa toiminta voi tapahtua useissa eri ympäristöissä.

Kumpi näistä kahdesta taiteenmuodosta on lainannut visuaalisen ilmaisutapansa toiselta? Samalla kun elokuva on jo pian neljäkymmenen vuoden ajan ollut tunnustettu ja arvostettu taidelaji tietyissä kulttuuripiireissä, myös sarjakuva on saanut osakseen jonkin verran huomiota näiden elokuvan ystävien keskuudessa, jos sitä ei ole täysin ennakkoluuloisesti lannistettu. Siitä on siis peräisin nykyinen pyrkimys määritellä ja analysoida sarjakuvaa suhteessa elokuvaan sekä yhdistää elokuvan ilmaisutapa ja leikkaus myös sarjakuvan ominaispiirteisiin.

Sarjakuvan ilmaisutavan lähempi tutkimus edellyttää ensin tutustumista hieman elokuvan ilmaisuun: ensiksikin kuvaan ja myös ääneen, vaikka se saattaakin vaikuttaa oudolta. Graafinen esityshän kuvaa ääntä aivan yhtä tarkasti kuin partituuri musiikkikappaleita

Rajaus

Elokuvakerronnan peruselementti on kuvakenttä, abstrakti kuva, joka antaa kuvakulmasta riippuen osittaisen tai kokonaisen visuaalisen esityksen jostain tietyistä tapahtumasta. Kuvakulmat erotetaan toisistaan seuraavasti:

– Kokonaiskuva kokoa kaikki henkilöt ja päästää mahdollisimman suuren alan taustasta oikeuksiinsa.

– Yleiskuva rajoittuu henkilökuvaan eikä näytä kuin kaistaleen ympäristöstä.

– Puolikuva, toiselta nimeltään "plan américain", rajaa henkilökuvan polvista tai vyötäröstä ylöspäin.

– Puolilähikuva näyttää yhden tai useamman henkilön rintakehästä ylöspäin.

– Lähikuvassa näkyy vain jokin ruumiinosi, useimmiten kasvot, tai se rajoittuu johonkin esineeseen kuten lasiin tai viinikarahiin. (Hitchcock käytti tätä tapaa usein esittäessään lähikuvassa esimerkiksi revolveria puristavan käden.)

Jotkut ohjaajat täydentävät vielä edellistä listaa lisäämällä siihen:

– Suuren kokonaiskuvan; esimerkiksi lännenelokuvissa hyvin kaukana laaksossa tai preerialla ratsastava sankari näytetään usein vain pienenä mustana pisteenä.

– Puoliyleiskuvan, joka rajaa henkilöt päästä nilkoihin, ja jos toiminta sitä vaatii se näyttää myös enemmän taustaa.

– Tarkan lähikuvan, josta klassisena esimerkinä mainittakoon **Buuelin** elokuvassa "Chien Andalou" partakoneen terällä viltetty silmä.

Kuvakentän rakentamiseen voi vielä vaikuttaa kuvakulman siirtyminen pystysuorassa linjassa. Lintuperspektiivi ja sammakkoperspektiivi saavat aikaan vaikutelman, että kamera tai katsoja ovat asettuneet hieman näyttelijöiden ja kuvattavan tapahtuman ylä- tai alapuolelle.

Elokuva käyttää lisäksi apunaan kahdenlaisia "subjektiivista kameraa": sisäinen tai ulkoinen kuvakulma. Ne esittävät tapahtumien kulun itse tapahtumana osallistujan näkökulmasta, eivätkä ulkopuolisen objektiivisen tarkkailijan silmin. Ensin mainittua keinoa käytti ensimmäisen kerran Pathé-elokuvastudion ohjaaja **Louis Gasnier** vuonna 1909 ja yleiseen käyttöön sen toi **Dziga Vertov** vuonna 1920. Sisäinen kuvakulma antaa katsojalle vaikutelman kuin kamera olisi kiinnitettynä villisti laukkaavan hevosen selkään tai mutkaisia rautatietä kiitävän veturin nokkaan, kuvaten tapahtumia tärinän ja liikkeen niiden mukana. Sisäinen kuvakulma voi antaa myös vaikutelman, että kamera on kiinnitettyä katsojan itsensä olkapäähän ja hän osallistuu tapahtumien kulkuun näyttämättä kuitenkaan itse.

Toinen kuvaustapa, ulkoinen kuvakulma esittää kohtauksen jonkun elokuvassa esiintyvän henkilön omalta kannalta, kuinka hän on nähnyt tapahtuneen ehkä jättäen pois tai korostaen joltain yksityiskohtia. Kuvakulman muutos antaa näin pikemminkin psykologisen kuin fyysisen vaikutuksen. Kuuluisa esimerkki jälkimmäisestä nähdään **Raymond Chandlerin** romaanin pohjalta tehdyssä elokuvassa *Nainen järjessä* sekä jotkut kohtaukset elokuvassa *Akkiä viime kesänä*.

Tällaisia erikoisominaisuuksia on siis käytössä elokuvailmaisussa, mutta niiden käyttö ei tarkoita välttämättä myös niiden keksimistä. Se kunni ei lankea ainakaan rajauksen kohdalla elokuvataiteelle eikä sarjakuvalle vaan kuvaamataiteelle. Maalaustaite on käyttänyt puolilähikuvaa ja lähikuvaa yksityiskohtia, medaljonkeja ja muutokuvia esittäessään. Kuvaamataiteet ja myöhemmin karikatyyri toivat siis

visuaaliseen maailmaamme lähes neliömäiset muodot, joille elokuvakin pysyi uskollisena, siihen asti kunnes professori **Henri Chrétienin** keksimä tekniikka mahdollisti laajakangaselokuvan. Tarinan kertomisen toteutuksessa elokuvan omaperäisyys on perustunut kuvakentän rajauksen säätelyyn ja vaihteluun, mutta näyttää kuitenkin siltä, että seitsemän-neljä taiteella on tälläkin alalla ollut edeltäjiä.

Kuvallinen ilmaisu ennen elokuvaa

Suuri kokonaiskuva, kokonaiskuva ja yleiskuva vaihtelivat jo yleisesti kaikissa sarjakuvan läheisissä esimuodoissa, erityisesti Epinalissa valmistetuissa piirroksissa. Kun sarjakuva kuitenkin jakautui kokonaiselle sivulle pieniksi kuvaruuduiksi harvinaisia poikkeuksia lukuunottamatta, käytettiin yleensä yleiskuvaa. Vuodesta 1827 lähtien **Töpffer** lisäsi muutamia kokonaiskuvia kuin kohokohdiksi yleiskuvien joukkoon kertomukseensa *Les amours de M. Vieux-Bois*. Seuraavassa kertomuksessaan (*Docteur Festus*, 1929) hän uskalsi jo kuvakoon lisäksi vaihtaa myös kuvien muotoa.

Hyvin vaikuttaneena viimeisimpien Epinalin piirrosten kauneudesta **Christophe** käytti aluksi myös omassa töissään niiden yksiviivaisuutta: sivut koostuvat tietyin määrin kuvaruutuja käsittävistä jonoista. Kuitenkin pystyasennossa, Christophe asetti omansa valkokankaan tavoin vaakasuoraan. Vaikka Epinalin piirroksissa käytetyin kuvakulma oli yleiskuva hän ei epäröinyt käyttää joitain uudenlaisia rajauksia, kuten puoliyleiskuvaa ja uutuutena kuvakerronnassa amerikkalaista rajausa. Viimeksi mainittua hän suosi erityisesti kertomuksessaan *La famille Fenouillard à l'exposition* (1889).

Muutamia viikkoja myöhemmin kertomuksen perheen retki Saint-Michel -vuorelle antoi Christophelle tilaisuuden kuvata maisemaa kokonaiskuvan ja suuren kokonaiskuvan avulla. Samassa jaksossa puolilähikuvaa yllättää perheen isän nukkumasta ja tehokeinona on käytetty vielä loivaa lintuperspektiiviä. Sitä hän oli käyttänyt jo voimakkaamminkin jaksossa, jossa Fenouillardin perhe leijuu kuumailmapallolla Pariisin yllä. Kuten näistä kahdesta esimerkistä voi päätellä, Christophe ei turvautunut lintuperspektiivin tehokseen taiteellista vaikutusta, vaan saadakseen kuviinsa toden tuntua, ja siksi hän ei sitä käyttänyt niin usein kuin puolilähikuvaa, jota hän käytti siitä lähtien säännöllisesti kuvattessaan perheen seikkailuja.

Christophen töissä esiintyy joidenkin pidemmällekin kehittyneiden visuaalisen esityksen esiasteita, kuten öisissä kuvaruuduissa vilahtavat varjokuvat, jotka ennustavat jo valo-varjo-kontrastin ja vastavalon tärkeyttä elokuvan taiteellisessa etsinnässä. Epäillen antaa kuvillensa lisää korkeutta rohkeammalla perspektiivin käytöllä, hän korosti kuvakentän syvyyttä asettamalla yleensä jonkun henkilöistä kuvan etualalle: eräässä kuvassa Fenouillardin per-

IMAGERIE PELLERIN



Il était une fois une petite fille de village à qui sa mère avait fait faire un petit Chaperon rouge, qui lui allait si bien, que partout on l'appelait le petit Chaperon rouge.

heen isä istuu kuvan alalaidassa, hänen tyttärensä ja vaimonsa näkyvät hieman kauempana ja taustalla kohoaa Saint-Michel -vuori. Christophe tunsikin subjektiivisen kameran tekemän vaikutuksen katsojaan, sillä eräässä jaksossa hän ikään kuin antaa kameran – tai pikemminkin lainaa kynänsä – perheen toiselle tyttärelle, jotta tämä kertoisi tapahtuman omasta näkökulmastaan.

Nykyaikaisessa sarjakuvassa sama ilmiö esiintyy amerikkalaisen **Lee Falkin Mustanaamiossa**, joka alkuasukkaiden mielestä on jonkinlainen jumalolento. Hänet on joskus hieman naivistiseen tyyliin piirrettykin aivan kuin lasten silmin nähtynä ja suurena ja voittamattomana sankarina. Subjektiivisen kuvakulman on kuitenkin epäilemättä kehittänyt elokuvataite, sillä amerikkalaisessa sarjakuvassa sitä käytettiin yleisemmin vasta vuoden 1945 jälkeen. Yksi alan pioneereista oli **Milton Caniff**, sillä hän käytti subjektiivista kuvakulmaa vuonna 1947 heti **Steve Canyonin** seikkailujen ensimmäisillä sivuilla.

Tämän pikaisen sarjakuvan esimuotojen esittelyn ohessa mainittakoon vielä, että se oli kuitenkin sarjakuva, joka Christophin töissä löysi vuosina 1889–1892 lähikuvaa ja sammakkoperspektiiviä lukuunottamatta kaikki kuvallisen ilmaisun peruselementit, joiden käytön elokuvataite oppi vasta vuosia syntymänsä, vuoden 1895 helmikuun 28. päivän jälkeen. Amerikkalaisen sarjakuvan käyttöön tämä kuvakieli levisi kuitenkin vasta vuosien 1900 ja 1905 välillä, ja ranskalaisen sarjakuvan käyttöön vieläkin myöhemmin.

Seikkailusarjakuvat temppuilevat kuvakulmilla ja rytmeillä, mutta perinteinen lineaarinen kertonta on säilynyt monissa huumori-sarjakuvissa. Esimerkiksi Schulzin Tenavissa.

LE PETIT CHAPERON ROUGE.



Un jour sa mère ayant fait des galettes lui dit: va porter cette galette et ce petit pot de beurre à ta grand-mère qui est malade. Le petit Chaperon rouge se mit en chemin pour aller chez sa grand-mère.



La grand-mère demeurait dans un village voisin; en passant dans le bois, le petit Chaperon rouge rencontra compère le loup qui lui demanda où elle allait, elle répondit: je vais porter cette galette et ce pot de beurre à ma grand-mère malade.

IMAGERIE D'EPINAL, N° 1099



Le loup se mit à courir de toute sa force par un chemin de traverse afin d'arriver chez la grand-mère avant le petit Chaperon rouge.

1800-luvun alussa pikkukaupunki nimeltä Epinal tuli tunnetuksi koko Ranskassa. Epinalissa valmistettiin puupirroksin kuvitettuja tarinoita, jotka saavuttivat suuren suosion.

muuntelu sekä taitava leikkaus eli kuva-asettelu.

Kuten kaikilla ilmaisumuodoilla, niin myös sarjakuvalla ja elokuvalla on omat "kielioppi-sääntönsä", mikä niiden tapauksessa tarkoittaa juuri leikkausta eli kuva-asettelua. Leikkaus ei kuitenkaan tyydy vain asettelemaan kuvakenttiä ja -ruutuja loogiseen järjestykseen. Säätämällä kuvien kestoa ja paikkaa leikkaus vaikuttaa kerronnan voimakkuuteen ja voi jopa (neuvostoliittolaisten elokuvaohjaajien mukaan) muuttaa kuvien semanttista sisältöä. Subjektiivisen kerronnan muotona se nousee silloin tärkeämmäksi kuin pelkät muodolliset kielioppiliset säännöt. Leikkaus ja kuva-asettelu voivat myös elävöittää liian staattisia kohtauksia. Se keskittää katsojan huomion johonkin tiettyyn seikkaan tai lisää kohtauksen koomisuutta. Lisäksi vuorotteleva leikkaus ja kuva-asettelu (montage alterné) sallivat katsojan tai lukijan seurata samanaikaisesti kahta eri paikassa tai ajassa tapahtuvaa kohtausta. Pelkän muodollisen tehtävänsä lisäksi leikkaus ja kuva-asettelu ovat siis tärkeitä kerronnallisia keinoja. Ensimmäisinä olemassaolon vuosinaan sarjakuva kokeili ahkerasti kuva-asettelun peruselementtejä kerronnassaan. Myöhemmin kokeilumieli kuitenkin tyrehtyi ja vasta vuosien 1932 ja 1935 tienoilla elokuvan ansiosta sarjakuva alkoi taas etsiä sen antamia uusia ilmaisumahdollisuuksia ja on siitä lähtien parantanutkin jatkuvasti tuntemustaan alalla.

Noudatettuaan orjallisesti yksiviivista kuva-asettelua **Monsieur Vieux-Bois** sarjakuvansa ensimmäisissä jaksossa, Töpffer alkoi muuttella radikaalisti menetelmiään. Hän jatoi vanhanpojan lemmeiseikkailuista kertovat tapahtumat lyhyisiin ja pitkiin kohtauksiin. Lyhyt kohtaus esittävät kuvat olivat edelleen normaalin kokoisia (1/6 sivusta) ja pitkät veivät kahden vierekkäisen lyhyen kuvan tilan. Näin kuvaruudun pidentäminen tarkoitti kuvattun kohtauksen pidempää kestoa.

Vuorottelemalla lyhyttä ja pitkää kuvaa Töpffer sai aikaan käsityksen liikkeestä ja ajan kulusta. Eräässä kolmen kuvan jaksossa hän käyttää yhdistelmää pitkä-lyhyt-pitkä selven-tääkseen kohtauksen kestoa ja saaden aikaan

kaustyyliin, ilmestyi Yhdysvalloissa vasta vuonna 1929. Siihen asti koko sarjakuvatuotanto perustui koomisiin henkilökuviin. Amerikkalainen sarjakuva ei ilmestynyt lehtisinä kuten **Pied Nickelés** vaan sarjana vitsejä aikakausi- ja sanomalehdissä kehitellen muutamassa kuvaruudussa koomista materiaalia, jotka ennen oli ilmaistu yhdessä pilakuvassa. Tähän pilakuva-jonoon sille tavanomainen rajaus sopiinkin mainiosti. *Helmissä ja Heikissä*, joka on yksi maailman luetuimmista sarjakuvista, on säilynyt sama lineaarinen tekniikka siitä lähtien kun **Chic Young** loi sen vuonna 1929. Tuoreempaan esimerkinä *Tenavat* osoittaa, ettei seikkailusarjojen mukanaan tuoma kuvamuodon kehitys ole paljon vaikuttanut amerikkalaiseen koomiseen sarjakuvaan.

Sarjakuvailmaisun peruspiirteiden luokittelu ja tarkastelu voisi johtaa lopputulokseen, että lukuunottamatta harvoja viimeaikaisia poikkeuksia se on kerännyt suurimman osan ilmaisukeinoistaan turvautumatta elokuvan keinoihin ja joissain tapauksissa jopa ennen elokuvan syntyä. Osoittaisi kuitenkin huomattavaa uskallaisuutta todeta, että elokuvan kehitys olisi riippunut sarjakuvan kehityksestä.

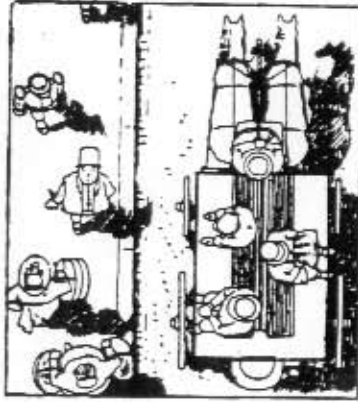
Toisen kuvallisen ilmaisun aikaisemmin ei tarkoita välttämättä, että se vaikuttaisi toisen kehitykseen. Sarjakuva ja elokuva ovat ammentaneet kumpikin tahollaan omat kuvallisen ilmaisun piirteensä yhteisestä taustastaan, vuosisatojen ajan kehittyneestä kuvaamataiteesta ja grafiikasta. Sarjakuva saa kiittää elokuvaa viimeaikaisesta kehityksestään, sillä paperille painetun kuvakerronnan jälkeläisenä sen kehitys oli jo pysähtynyt, kun liikkuvat kuvat vasta aloittivat omansa.

Ainakin ilmaisukeinojen suhteen on viisasta olettaa, että nämä kaksi visuaalista ilmaismuotoa ovat toisistaan riippumattomia taidelajeja. Tulevaisuudessa ne tekevät varmastikin hedelmällistä yhteistyötä, mutta sen aika ei ole vielä tullut.

Luovaan kuva-asetteluun

Kuten jo nimikin paljastaa, elävien kuvien ydinajatuksien sisältyy liikkeen ja ajankulun kuvaus, mikä tarkoittaa siis myös tietynlaisia jatkuvuutta. Kuinka siten sarjakuva onnistuu sisällyttämään elottomiin, paikoillaan pysyviin kuviinsa käsityksen ajan kulusta? Ratkaisun tähän ongelmaan sen kohdalla tuovat kuvaruutujen sisällön, rajauksen, koon ja muodon





Comme toujours, les Fenouillard sont supérieurs aux événements. Mais un passant ayant aperçu en l'air quelque chose d'insolite...



s'arrête. Aussitôt deux passants en font autant; puis trois, puis quatre, puis vingt-cinq qui s'empressent d'examiner la chose insolite.

Christophe I. Georges Colomb kuuluu ranskalaisen sarjakuvan edelläkävijöihin. Kuumailmapallosta kuvatut kaupunkilaiset poseeraavat kuin lintuperspektiiviä hämmästellessään vuonna 1889.

kolme eri aikakäsitettä. Ensimmäisen kokonaiskuvan tarkoitus on luoda käsitys ajan kulusta ja kestosta hajanaisten kohteiden esittämisellä ja kuvauksen staattisuudella. Seuraavan kuvan lyhyttä korostaa taustan katoaminen ja se rajaa henkilöt yleiskuvaan keskittyen tapahtuman kuvaamiseen. Viimeinen pitkä kohtaus palaa takaisin kokonaiskuvaan, jossa tietä pitkin kulkeva ihmisjoukko

viittaa jatkuvuuteen. Pitkien ja lyhyiden kohtauksen vuorottelu kuva-asettelun tekniikkana on siis yksi vanhimmista sarjakuvakerronnan keinoista.

Christophin käyttämät kuvailmaisukeinot olivat vasta alkeellisia, mutta siitäkin huolimatta heti sarjakuvansa *La famille Fenouillard* alkusivuilta lähtien hän kokeili vuorottelevan kuva-asettelun vaikutuksia. Siihen aikaan hän ei kuitenkaan ollut vielä keksinyt kuvaruudun muodon muuttamisen vaikutusta kerrontaan. Christophe sekoitti yhteen kuvasarjaan kaksi kohtausa, jotka tapahtuivat samana päivänä, mutta eri aikaan. Hän kuvasi neljässä lyhyessä kuvaruudussa perheen lasten kummelluksia,

kepposia ja kaivon putoamisia, ja sitten yhdessä pitkässä kuvaruudussa koko perheen idyllisen rauhallisesti olohuoneessaan nojatuolissa nuokkuen ja pianoa soitellen. Myrskyn jälkeen oli taas tyyntä.

Kuva-asettelun luova voima oli siis Christophille kiistämättä selvillä, mitä todistaa myös yksi hieman myöhemmin ilmestynyt jakso. Siinä perheenisän päiväleppoa kuvaavien ruutujen väliin on sijoitettu ruutu, jossa perheen naisväki ryntäilee katselemassa turistinähtävyyksiä. Vuorottelevan kuva-asettelun avulla perheenpään levollinen filosofisuus voidaan asettaa vastakkain naisväen kuumeisen tohinan kanssa. Sarjakuva otti siis ennen elokuvaa käyttönsä tekniikan, johon elokuva turvautuu nykyään usein. Sarjakuva ei kuitenkaan itse keksinyt vuorottelevaa kerrontaa, vaan sovelsi **Eugène Suen** ja muiden kirjailijoiden jatkoromaaneissa käyttämää tekniikkaa.

Christophin seuraava edistysaskel oli ajatus paloitella yksi kuva useiksi eri kuviksi kuin lyhentääkseen niiden kestoa ja tiivistääkseen kerrontaa. Hyvän tilaisuuden kokeilla uutta keksintöään hän sai jaksossa, jossa herrä Fenouillard joutuu raitiovaunussa kiihkeään riitaan rouva Fenouillardia tönäisseen englantilaismiehen kanssa. Käsikähmä on kuvattu yhdessä pitkässä ja neljässä lyhyessä ruudussa siten, että ensin pitkä yleiskuva esittelee alkutilanteen ja lyhyet kuvat esittävät kukin vähädyksenomaisesti nyркиn iskuja osapuolelta toiselle. Samassa yhteydessä Christophe käyttää myös ensimmäisen kerran vastakkaisista kuvakulmaa (*contre-champs*), leikkausmenetelmää, jota vielä mykkäfilmit eivät tunteet, mutta jota nykyään käytetään jatkuvasti varsinkin elävöittämään kahden henkilön välisiä keskustelua.

Christophin jatkuvaa kehitystä kuva-asettelun luovassa käytössä todistaa edelleen hänen toteuttamansa tekniikka *Chez les Sioux* -jaksossa. Kahden intiaanien kidutuspaalua esittävän yleiskuvan väliin hän on sijoittanut yhden neljään osaan jaetun kuvaruudun. Niissä kuvataan lähikuvassa kidutuspaaluun sidotun herra Fenouillardin kauhistuneita ilmeitä, kun hurjasti hänen ympärillään tanssivat ja laulavat intiaanit uhkaavat häntä jokaisessa ruudussa erilaisella aseella: nyrkillä, sahalla, hohtimilla, haarukalla. Lopulta kohtaus päättyy yleiskuvaan kuvakulman siirtyessä elokuvamaisesti taaksepäin ja laajentuessa. Christophin tässä kohtauksessa käyttämä kuva-asettelu on siis itse asiassa jo varsin kehittyntä, sillä eihän **Hogartkaan** ollut vuonna 1950 turvautunut paljon monimutkaisempaan tekniikkaan.



Kuvien keskinäisillä kokosuhteilla on vaikutusta tapahtumien kestoon ja tehoon. Christophen *Chez les Sioux* 1880-luvulta.

