

LIKERADAN PURKAMINEN

FRANCIS LACASSIN/SUSANNA KOLJONEN

Artikkelisarjansa kolman-

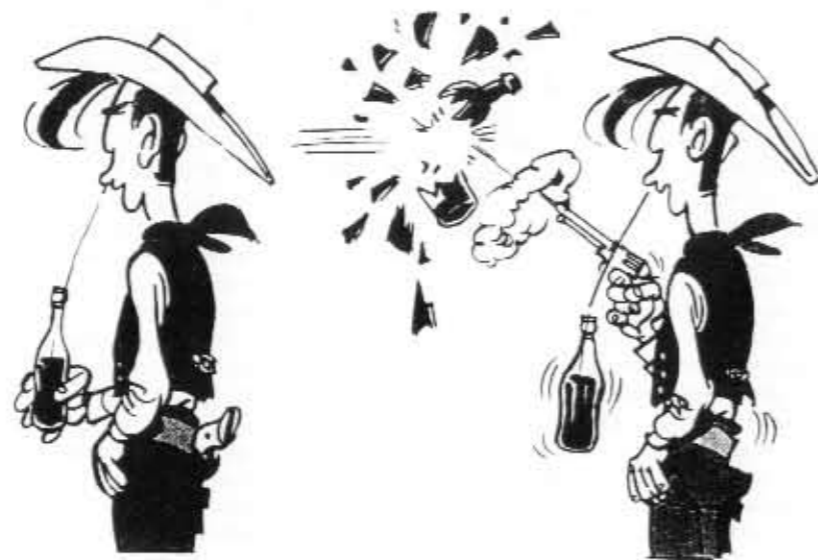
nessa ja viimeisessä osassa

ranskalaistutkija Francis La-

cassin tarkastelee sarjaku-

valle ominaisia liikkeen esi-

tystapoja.



Paikallaan pysyvistä pullista Lucky Luken lukija tajuaa, että kahden kuvan välillä on vain sekuntin ruutu-osia.

Liikkeen illuusion luomisessa sarjakuva käyttää elokuvakeinojen, rajauksen ja kuvakulmien vaihtelun lisäksi myös liikkeen kineettiseen tarkasteluun perustuvia oppeja, jotka analysolvat henkilöahmojen liikettä sekä eleiden ja asentojen vaihtelua. Eivätkä sarjakuvan ensiaskelet tällä alalla ole suinkaan lapsellisia ja kömpelöitä.

Seisaallaan, kulliseihin nojaten tai istuaallaan sarjakuvahahmot eivät näytä eläviltä. Liike ja eloisuus on pysähtynyt aivan kuin piirtäjän kynän jähmettämänä. Näyttää pikemminkin siltä kuin hahmot olisi "asetettu" ruutuun, eikä siltä kuin kamera olisi vanginnut tai yllättänyt heidät kesken liikkeen. Eleet ja ilmeet rajoittuvat silmien pyöritykseen, kasvonpiirteiden kuvaukseen ja erilaisiin virmistyksiin, jotka tulkitsevat voimakaita tunteita, ällistystä, vihaa, typeryyttä, iloa, itkuun purskahdusta jne. ilman minäänlaisia vivahde-eroja.

Kyvttömyys analysoida liikettä pakottaa piirtäjän tallentamaan liikkeen kokonaisuudesta vain sen pääteipiteen. Nyrkkitappelu

kuvaamaan riittää yleensä yksi ruutu, joka kuvaa nyrkissä olevan käden koskettavan kasvoja ja harvoin asiaa tarkennetaan vielä toisella kuvalla, jossa ensimmäisen iskun uhri vastaa samalla mitalla. Kaatuminen tuo perinteisesti mieleen kuvan henkilöstä, jonka takapuoli koskettaa maata ja jalat ovat ilmassa; ellei hän sitten leiju ilmassa. Jollei liikkeellä osata hajoittaa osiin tai seurata liikerrataa vaiheelta, tuloksena on joko epäluonnollisia asentoja, tai sitten perinteisesti hyväksytyjä tapoja kuvata liikettä. Tavallisen kävelyn tunnistaa hahmon jäykkyydestä huolimatta toisen jalan olessa toisen edessä; nopean kävelyn tunnistaa suorien jalkojen muodostaessa suuremman kulman; juoksua taas kuvaa toinen jalka ojentuneena eteen ja toinen taivutettuna taakse.

Olipa tällainen liike kuinka vauhdikas tai pitkä hyvänsä, se sisällytetään yhteen ainoaan ruutuun. Myös taistelun kuvaaminen on lähes yhtä yksinkertaista. Christophe ja Louis Forton toteuttivat sen kahdenkymmenen vuoden aikaerosta huolimatta yhtä yk-

sinkertaisella tavalla. Christophe peitti hahmojen mylläkän arvoituksellisella mustalla läiskällä ja Forton kuvasi luonnottoman elastisesti toisiinsa kietoutuneita käsiä ja jalkoja. Molemmat kiertävät liikkeen kuvauksen ongelman käyttäen omia niksijään ja se onkin huumorisarjakuvien etu.

Forton otti ensimmäisen askelen liikkeen analyttistä tutkimusta kohden huomattuaan lopulta, että pystyi saamaan aikaan paljon vauhdikkaamman liikkeen kuvaten sen eri vaiheita yhtäaikaan. Sen jälkeen hän ei enää kuvannut *Pieds Nickelés* -sarjan hahmoja pakenemassa peräkanaa jonossa, kaikilla jalat samassa asenossa, vaan asotti hoidat sivusta nähtynä jonoon ja antoi jokaiselle oman juoksurytmin. Kuvatessaan näin leikkisästi toistensa kanssa ristiin meneviä jalkoja hän sai hahmonsa elävämmiksi ja tavoitti yhden liikkeen kuvauksen perusajatuksista. Sen jälkeen ei myöskään laukkaavan hevosen jalkoja kuvattu mahdollisimman kaukana toisistaan, vaan ristissä.

Seikkailusarjakuvan kehityksen myötä

hahmojen kömpelyys alkoi hävitä yhä nopeammin. Toisin kuin huumorisarjakuva, seikkailusarjakuva pyrki luomaan liikkeestä mahdollisimman todellisen kuvan ja huomasi, että paras tapa kuvata liikettä ei ole supistaa sitä yhdeksi kokoavaksi kuvaksi kuten maalauksissa, eikä esittää sitä vaihe vaiheelta kuten piirretyissä elokuvissa tai kuten elävien näyttelijöiden on mahdollista tehdä, vaan valita liikkeestä yksi tai useampi erillinen vaihe.

Tämän valinnan tärkeys ei ole jäänyt huomaamatta Lucky Luken piirtäjältä, belgialaiselta Morrisiltakaan. "Liikkeen ilmaisemisen ongelma on kiehtonut minua jo pitkään, ja täytyy sanoa, että onhan se erittäin keskeinen kysymys sarjakuvapiirtäjälle, sillä noin 50% ruuduista sisältää yhden tai



useamman liikkeen. Luulenpa, että seuraava ohjetta kannattaa noudattaa: Tehokkaita liikkeen vaiheita ovat ne, jotka ovat hitaimpia, siis yleensä liikkeen alussa ja lopussa. Tätä sääntöä soveltaa myös sanomalehtien tilannekuvat. Katsoessamme sanomalehtien urheiluvuotoja tilannekuvia, jotka esittävät esimerkiksi jotakin liikkeen vaihetta jalkapallo-ottelussa, joidenkin kuvien tehotomuus on varmasti pistänyt joskus kaikille silmään. Joissakin kuvissa henkilöt vaikuttavat jähmettyneiltä, eivätkä suinkaan siltä kuin pelaisivat rajusti, vaikka kuva onkin otettu hetkellä, jolloin he liikkuvat nopeasti. Tehottomuus johtuu siltä, että valokuva on otettu pahaksi onneksi juuri sillä sekunninmurto-osalla, jolloin pelaaja saavuttaa liikkeessään huippunopeuden, siis hetkellä, jolloin hänen liikkettään on vaikea erottaa paljaalla silmällä", Morris kertoo *Giff Wiff* -lehdeissä 1965.

Sarjakuvan ensimmäiset edistysaskelet liikkeen ilmaisussa perustuvat siis kahteen sääntöön, joista toinen on yhteinen elokuval-

le ja sarjakuvalle ja toinen yksinomaan sarjakuvan käyttäjä. Ensimmäisen säännön mukaan liikerata purotaan ensin peräkkäisiin vaiheisiin ja kootaan sitten uudelleen toisen säännön mukaan hieman katkonaisesti valitsemalla vain tietyt vaiheet liikeradasta. Juuri tässä valinnassa tulee esiin jokaisen piirtäjän henkilökohtainen näkemys.

Kuvaitekaamme sarjakuvahahmoa kallonkielekkeellä valmistautumassa sukeltamaan alapuolella virtaavaan jokeen. Jotkut piirtäjät kuvaisivat hänet jo kumartuneena jokea kohti, kun taas toiset kuvaisivat hänet vasta riisuutuneena lähestymässä kallon reunaa. Seuraava ruutu piirrettäisiin myös eritavoin. Kukaan ei piirtäisi hahmoa leijumassa leppoisasti ilmassa. Hänet nähtäisiin juuri saavuttamassa veden pintaa, tai ehkä jo vedessä ottamassa ensimmäisiä vetoja, tai jopa jo nuosemassa vastakkaiselle rannalle vettä valuvana. Burne Hogarthin piirtämä hahmo olisi varmaankin juuri rikkonut vedenpinnan ja saanut aikaan räjähdysmäisen veden pärskeen, sillä Hogarth yrittää parhaansa sisällyttääkseen liikkeen kuvaukseen myös ympäristön. Sen lisäksi, että hän on piirrossa hylännyt sovinnaiset piirustusmallit kuvaten juoksevan hahmon takaapäin, liikettä tehostaakseen hän on myös muuttanut huumorisarjojen piirtäjien viljelemät epäluonnolliset asennot ihmiselle hankaliksi, vaarallisiksi tai jopa mahdottomiksi asennoiksi.

Ekspressionistisen voimakas liikkeen kuvaus ei näyttävyydestään huolimatta ole Hogarthin omaperäisin keksintö kuvata liikettä sarjakuvassa. Hän on onnistunut mestarillisesti siinä, mitä monet ovat yrittäneet pikemminkin kokemuksiinsa kuin piirtäjän taitoihin turvautuen. Hänen teoriansa liikkeen anatomiasta ja jatkuvuudesta tarjoavat uskaliaan uudistumielisiä sarjakuvalle yhä laajemmat ilmaisumahdollisuudet ja täydentävät jo käytössä olevia menetelmiä. Tähän mennessä kuitenkin hyvin harvat piirtäjät ovat uskaltaneet Hogarthin raivaamille uusille teille. Itse asiassa Hogarth etsikin uusia ilmaisumahdollisuuksia, sillä hänelle sarjakuvaviva ei merkitse peräkkäin asetettuja ruutuja, vaan jatkuvan dynaamisen virran toisiinsa liittämiin ruutujen kokonaisuutta. Näin hän itse kuvallineen pyrkimyksiään vuonna -66 *Giff Wiff* -lehdeissä.

"Päämääräni on aina ollut kuvata kohtaus jatkuvana kokonaisuutena aivan kuten todellisuudessaakin, eikä pieninä osina. Täitä kannalta katsoen elokuva on tarjonnut minulle hedelmällisen lähteen näyttäessäni, että sarjakuva uutena kuvailinain keinona pystyy luomaan aistimuksen keskeytymättömästä liikkeestä. Se on hieman kuin "tajunnanvirtaa" kuvien avulla ilmaistuna."

Päästäkseen tällaiseen lopputulokseen Hogarth etenee ensimmäisestä ruudusta viimeiseen eräänlaisen dynaamisen aallon avulla. Tämän aaltoliikkeen huiput ja pohjat

mukailevat seikkailun jännityksen nousuja ja laskuja. Tämä dynaaminen virta ei katkea, vaikka ruudussa ei esiintyisikään varsinaista liikettä. Silloin yleensä Tarzanin kaho toimii parhaiten jonkinlaisena liike-energiaa siirtävänä voimana. Kehon alastomuus sallii taiteilijan perehtyä pienintenkkin lihasten vähäsiinpiinkin jännityksiin, sillä paikoillaankin Tarzan vaikuttaa aina joko olevan juuri lähdössä tai tulossa. Seistessään toinen jalka hieman koukussa hän on kuin juoksija, joka lähtölinjalla valmistautuu syöksymään vauhtiin; ellei sitten tapahtumien kulku vaadi, että hän heittäytyy salamannoesti taaksepäin. Jos hän kyykistyy, hän tekee sen kuin keräisi voimiaan suunnatonta hyppyä varten. Jos hänen lihaksensa rentoutuvat hetkeksi, päämääränä on pikemminkin valmistautua uuteen ponnistukseen kuin levätä. Edes syvään uneen vaipuneena Tarzan ei muistuta perinteisiä paikoilleen jähmettyneitä hahmoja. Teeskentelevän piittaamattomina hänen asentonsa vaikuttavat epäluonnollisilta aivan kuin hän olisi vaipunut uneen kesken liikkeen. Joskus taas hänen liikkeidensä majesteettisen tyyneyden alla näyttää kuohuvan kiihkeys ja kärsimättömyys kuten Michelangelon Mooses-patsaan marmoripinnan alla.

Dynaamisen aallon vaikutukset Hogarthin sarjakuvassa voi havaita ihmisten kuvauksen lisäksi myös eläinten ja ympäristön kuvauksessa. "Ympäristökuvaukseni ei rajoitu yksinomaan luonnon kuvaukseen vaan pyrkii korostamaan seikkailun tunnelmaa. Jopa piirtämistäni eläimistä pystyy aistimaan jonkinlaista kauneudentajua, inhimillistä tunnetta", Hogarth kertoo. Samoien liikkeen jatkuvaan dynaamisuuteen perustuvien periaatteidensa mukaan Hogarth paransi ja uudisti myös yhteentörmäystä, joka oli kauan liikkeen tärkein lähde sarjakuvassa. Tarzanin ja leijonan taistelu on raju yhteenotto, sillä se on kahden vastakkaisen liike-energian yhteenörmäys. Hogarth toteuttaa törmäyksen usein niin, että osapuolel törmäävät toisiinsa nähden suorassa kulmassa, Tarzanin hypäessä alas puunoksalta ja leijonan loikatessa vaakasuoraan eteenpäin.

Hogarthin ympäristökuvauksen osallistuu seikkailun jännityksen luomiseen. Joskus ympäristö korostaa juonen jännitystä vapauttaen luonnon voimat kaikessa rajuudessaan (tulivuoren purkaus, palatsin sortuminen, maanvöyrymä, hyökyaalto, myrskyvävä meri, pauhaava putous, puiden lehdistöjä ravistava myrskytuuli). Joskus taas piirtäjän taitava kynä muokkaa ympäristöstä hillitymmin ja rauhallisemmin tarjoten esimerkiksi Tarzaniille sopivia pillopaikkoja tai koloja, joihin asettaa jalkansa. Kallonkielekkeet ovat kuin luotuja viidakon kuninkaalle hänen tarkkaillessaan alhaalla olevaa laaksoa. Korkealle piirryvät muurinseinämät antavat sankarille mahdollisuuden käyttää kiipeämissä mahdollisuuksiaan, ja puusta esiin pistävällä oksalla hän voi valmistautua hyökkäämään

vihollisen kimppuun.

"Mitä elottominkin ympäristö odottaa vain merkkiä osallistukseen hurjasti eteneviin tapahtumiin", varoittaa Hogarth. "Niinpä koko viidakko hiljenee kun jännitys on korkeimmillaan; kun Tarzan ja koko viidakko odottavat, että tapahtuu jotain kammottavaa. Luki-jalle täytyy antaa asellinen tunne, ottei mikään liiku, että puiden lehdetkin ovat jähmetyneet, että kaikki on hiljaista, aivan veltoa, kuin puolinuoksissa, kuin hypnoosiin vaipuneena... Sitten alkaa tapahtua, kaikki alkaa liikkua, puut elää, lehdet väristä, rungot taipuilla ja oksat vääntyillä; ne näytävät pystyvän ilmaisemaan tunteitaan aivan kuin elävät luontokappaleetkin. Ja samoin herää henkiin kaikki, niin ihmiset kuin heitä ympäröivä luontokin. Ihmisten sisäiseen tunnela-
taukseen osallistuu koko luonto."

Elokuva on kyllä koettanut tulkitä joitakin voimakkaita tunnekuohuja maiseman myrskysyydyllä. Mutta toisin kuin Hogarthin ympäristökuvauksessa, tuulessa taipuvat vehnäkoret ja kohisevat aallot, jotka silloin tällöin keskeyttävät kaihomieliset kohtaukset elokuvissa, vaikuttavat pikemminkin kevyiltä välisoi-
toilta ja kuluneilta fraaseilta.

Liikkeen kuvaus huumorikeinona

Aivan samoin kuin Hogarth käyttää tunnelman tehostamiseksi epärealistisia liikesarjoja, huumorisarjojen piirtäjät tekevät niistä ivallukeinon ja korostavat näin kuvan hauskuutta. Amerikkalainen **Bill Holman** (mm. *Pekka Pikanen*-sarjan luoja) oli epäilemättä ensimmäisiä, jotka saivat päähänsä lennättää ilmaan järkyttyneiltä hahmoiltaan korvat tai koko hammasrivistön. Euroopassa vastaavanlaisissa tilanteissa piirtäjät lennättivät ilmaan hiuskuontalon tai hillitöntä raivoa kuvataksaan jopa itse hahmon, joka sitten polki vihaisesti jalkojaan ilmassa. Pökertymistä kuvatessaan **Hergé** viljeli sarjassaan *Veikko, Tette ja Jyкке* paljon epärealistisempää kuvauskeinoa kuin *Tintti*-sarjoissa, sillä pökertyessään hahmot lensivät ensin taakseen ilmaan ja putosivat vasta sitten maahan. Jotkut piirtäjät kuvaavat pökertyneitä hahmojaan myös niin, että nämä ovat itse kaatuneet mutta heidän kenkensä ovat jääneet paikalleen maahan.

Morris mainitsee erään liikesarjan, jota käytetään Lucky Luken seikkailuissa usein humoristisiin tarkoituksiin. "Sankari ampuu niin nopeasti, että hän voi irrottaa otteensa pullosta, vetää aseensa kotelosta, ampuu, laittaa aseensa takaisin koteloon ja napata pullon uudestaan käteensä ennen kuin se ehtii pudota maahan. Olen sitä mieltä, että sarjakuva pystyy ilmaisemaan tällaisen gagin paljon selvemmin ja tehokkaammin kuin mikään muu kuvailmaisuuden muoto. Eivät edes piirretty elokuva eikä hidastettu elokuva tarjoa kat-

sojalle samanlaista mahdollisuutta viivähtää niin kauan kuin haluaa tässä kolmessa sekunnimurto-osassa kuvatussa liikesarjassa.

Joitakin liikkeen vaiheita sarjakuva supistaa, tai ehkä ennemminkin keventää, ja tiivistää samalla niiden suorittamiseen tarvittavan ajan. Niinpä toisin kuin edellisessä esimerkissä, seuraavassa gagissa aika "laajenee" tehden koomisen vaikutuksen. Joskus hauskuus perustuu itse liike-energian rajuteen, joka purkautuu huvittavalla tavalla: sylkykuppki siirtyy paikoltaan kun sylkimälli lentää siihen hurjalla voimalla aiheuttaen kuppiin osuessaan metallisen kilahduksen. Näin liikkeestä aiheutuvia ääniä, kolahduksia ja pamauksia käytetään usein tehostamaan koomista vaikutusta. Samoin erilaiset symboliset merkit ja tietyt seikkailu- ja huumori-

sarjoilla yhteiset graafiset nixit pidentävät ja korostavat liikettä kuten Morrisin toteaa: "Samansuuntaisilla viivoilla ei ole mitään itseenäistä merkitystä, mutta laittaakaapas ne henkilöahmon tai jonkin esineen taakse niin jokainen lapsikin tietää, että ne ovat vauhtiviivat. Ja muistakaa, että mitä pidemmät viivat ovat, sitä nopeammin mennään. Pienet kaaret, joiden väliin on piirretty pienet pilvet, tarkoittavat hyppien tapahtuvaa etenemistä, sillä sarjakuvissahan hypitään paljon."

Seikkailusarjakuvakaan ei epäroli turvautua vauhtiviivoihin, mutta sen sijaan pienet pilvet eivät ole yleisesti käytössä. Hogarth esimerkiksi korvaa ne räiskyvillä salamoilla, jotka kuvaavat hahmon rajua kosketusta maahan tämän juostessa, tai taistelussa

myös kahden vihollisen kallon kumahtaessa toisiaan vasten.

Sarjakuvan asenne liikkeen tutkimiseen ja esittämiseen ei ole suinkaan pysyvä ja muuttumaton, sillä sarjakuvakieli kehittyi jatkuvasti. Joskus sen rakennetta hallitsevan katkonaisuuden vuoksi piirtäjä joutuu rajoittamaan liikkeen kuvauksen yhteen ainoaan vaiheeseen ja näin siis jättää pois kaiken eloisuuden. Joissain tilanteissa, erityisesti tappelukuvauksissa, joissa yksi ainoa vaihe ja yksi ainoa kuva eivät riitä, sarjakuva ei epäroli etsiä tietyistä perinteisistä ilmaisukeinoista poikkeavia uusia niksejä. Morris ottaa esiin kaksi tällaista tapausta. "Nopea edestakainen liike voidaan ilmaista siten, että liikesarjan kaikki vaiheet piirretään yhteen ruutuun; esimerkiksi tappelunnujakassa toisen osapuolen ravistaessa voimakkaasti vastustajansa hartiosta. Jos hahmo puolestaan tekee useita eri liikkeitä hyvin nopeasti peräkkäin, ne voidaan kaikki kuvata samassa ruudussa."

Seikkailusarjat ovat soveltaneet hieman eri muodossa tätä lähes yksinomaan koomisen sarjan käyttämää menetelmää. Sen sijaan, että liike keskittyisi vain yhteen ruumiinosaan, yleensä jalkaan, käteen tai päähän, kuten huumorisarjoissa, seikkailusarjassa koko ruumiin tekemä liikesarja puretaan vaiheisiin. Esimerkiksi **Bob Kane** on kuvannut pisteviivoilla sankarinsa *Batmanin* suorittamia liikkeen peräkkäisiä vaiheita. **Sy Barry** on koornut yhteen ruutuun välähdyksiä *Mustanaamion* ja erään rosvon välisestä taistelusta. Tämä viimeksi mainittu menetelmä uudistaa Hogarthin ja hänen aikalaisten käyttämän jo vanhentuneen keinoon kuvata tappelua yksityiskohtaisesti monella eri kuvakulmasta nähdyllä eritavoin rajatulla ruudulla.

Nykyään seikkailusarjat pitävät yhä selvemmin ja selvemmin liikkeen tiivistettyä kuvausta parempana kuin analyttistä kuvausta. Tämä seikka korostaa eroa sarjakuva- ja elokuvailmaisuuden välillä. Joidenkin taiteilijoiden töissä (esimerkiksi **Carmine Infantinon** piirtämissä *Batman*-sarjoissa) tämä suuntaus on johtanut jopa perinteisen laajakannanmuotoisen ruudun hylkäämiseen. Siivu on jaettu pitkiin vaaka- ja pystysuoriin ruutuihin, mikä on aiheuttanut perinpohjaisia muutoksia myös liikkeen ilmaisussa.

Sarjakuva on siis korvannut omilla graafisilla keinoillaan monia elokuvatekniikan keinoja ja löytänyt joitakin näille molemmille kuvakielille yhteisistä rakenteista ja muodoista jopa ennen elokuvaa. Tämän lisäksi kaikki edellä mainitut sarjakuvan uusia teitä etsivät ilmaisukeinot, liikkeen humoristinen käyttö, ympäristökuvauksen psykologinen voimakkuus ja Hogarthin teorian liikkeen anatomias-
ta todistavat, että yhdeksäs taide on seitsä-
männän taiteen rinnalla hyvin ainutlaatuinen ja omaperäinen kuvailmaisuuden muoto. ✕



Teoksessa *Tarzan, apinain kuningas* (1972) Hogarth esittää usein liikkeen eri vaiheita samassa kuvassa. Oligisikohan Lacassinin vuotta aikaisempia ilmestynyt artikkeli toiminnut jokinmoisena innoittajana?