

DYNAAMINEN ILLUUSIO



"Tässä on teidän vahva miehennel" Tarzan huusi heittäen vastustajansa kuninkaan aitiioon.



Aitiiossa istuvat heittivät hänet takaisin areenalle.

Alhaalta ylös panoroiti vastakuvalla liydyksinä gladiattorin ierfäässä aitiion.

Francis Lacassin, jonka etunimi viime numerossa oli lipsahtanut muotoon François, jatkaa kahden taidelajin tarkastelua. Tässä artikkelin toisessa osassa tutkimuskohteena on liikkeen esittäminen valkokankaalla ja sarjakuvaruudussa.

Artikkelin on lyhentäen suomentanut Susanna Koljonen Lacassinin teoksesta Pour un 9. art: la bande dessinée (1971).

Elokuvasa ja sarjakuvassa esiintyy kahden tyyppistä aikaa sen mukaan, mitataanko staattista vai dynaamista aikaa. Dynaaminen aika käsittää johonkin tapahtumaan tarvittavan ajanjakson. Staattinen aika taas tulkitsee ns. "kuollutta aikaa" ("temps morts"); aikaa, joka on tapahtumien kannalta tarpeeton, joka ei sisällä kertomukseen ja joka täyttää pitkiäkin aikoja kertomuksen tapahtumien välillä. Staattisen ajan kuvauksessa elokuva ja sarjakuva käyttävät usein hyvinkin erilaisia menetelmiä ja niiden käyttö riippuu siitä kuinka kertomus kokonaisuudessaan on koottu. Dynaaminen aika puolestaan kytkeytyy kertomuksen kulun lisäksi myös kuvien sisältöön ja se ilmaistaan joko pääosin tai kokonaan liikkeellä.

Liike on sijoittumista samanaikaisesti paikkaan ja aikaan. Valkokankaalla liike saadaan aikaan henkilöiden liikkumisen lisäksi muuttamalla kameran sijotusta, sekä tietenkin yhdistämällä molemmat menetelmät. Kameran siirtäminen paikasta toiseen saa aikaan seuraavanlaiset liikkeet:

– Kamera-ajo (travelling) eteen: Kuvan rajaus on ensin laaja – kokonaiskuva tai yleiskuva – mutta kameran liikkeessä eteen jotain tiettyä esinettä tai henkilöä kohti, rajaus kapenee ja päättyy puollähikuvaan tai lähikuvaan.

– Kamera-ajo taakse: Tilanne on päinvastoin kuin edellisessä. Kameran vetäytyessä taakse rajaus suurenee.

– Kamera-ajoa sivusuunnassa käytetään usein kameran seuratussa näyttelijän tai jonkin ajoneuvon etenemistä katuja pitkin. Joskus sitä käytetään myös pelkästään ympäristökuvaukseen, esimerkiksi kuvattaessa näyteikkunoita tai seiniin kiinnitettyjä ilmoituksia. Kamera-ajo sivusuunnassa toteutetaan yleensä vasemmalta oikealle totutun länsimaisen luku- ja kirjoitussuunnan mukaisesti. Tätä kameraliikettä käytettäessä rajaus voi olla kuinka laaja tai rajoitettu tahansa, ja yleensä kuva pysyy samansuuruisena, ellei ole kyseessä yhdistelmä edellisten menetelmien kanssa.

Kun kamera pysyy muuten paikoillaan, mutta liikkuu oman akselinsa ympäri joko vaakatasossa tai pystysuorassa, on kyse panoroinnista (panoramique).

– Panorointi ylhäältä alas: Kamera rajaa itsensä yläpuolella sijaitsevan kohteen ja laskeutuu sitten kohtetta seuraten omalle tasolleen tai maahan saakka, esimerkiksi ruumiin putoamista kuvattaessa.

– Panorointi alhaalta ylös: Päinvastainen tilanne kuin edellisessä. Kamera seuraa itsensä alapuolelle sijoittuneen kohteen nousua ylöspäin.

– Panorointi vaakatasossa: Liike, joka muodostaa kulmasta riippuen neljännes-, puoli- tai joskus jopa kokoympyrän kehän. Kamera voi liikkua suoraan edessään olevasta kohteesta vasemmalle tai oikealle kiertäen ympyrän kehää ja palata sitten takaisin alkupisteeseen. Menetelmää voidaan käyttää myös lintu- tai sammakkoperspektiivistä. Vaakatasossa panorointia käytetään usein kuvattaessa huoneita sisältä: kamera kiertää huoneen ikäänkuin juuri sen oven avanneen näyttelijän silmin. Panoroinnin ja kamera-ajojen käytön voi tietenkin myös yhdistää keskenään.

Kaikkien edelläkuvatuille kameraliikkeille sarjakuva on löytänyt graafiset vastineet muokkaamalla kuvien sisältöä, eikä niinkään osoittaakseen staattista kestoa vaan ilmaisemaan dynaamista aikaa. Sarjakuva saavuttaa päämääränsä kuva-asettelun avulla, asettamalla vierekkäin eri tavoin rajattuja kuvaruutuja. Sen sijaan että esittäisi liikkeen kokonaisuudessaan, mikä on mahdotonta sarjakuvan kaksiolotteisessa maailmassa, se esittää ensimmäisessä kuvaruudussa alkutilanteen ja seuraavassa lopputilanteen. Tämä elliptinen hätäkeino on erikoinen sovellutus liikkeen kuvaukseen. Se on luonteenomainen kerronnan keino katkonaisuuteen perustuvalle sarjakuvakerronnalle. Menetelmä on tuttu myös elokuvaohjaajille ja he käyttävät sitä, jos liikettä ei ole onnistuttu tallentamaan kokonaisuudessaan, tai jos he haluavat säästää aikaa ja siirtyä suoraan al-

FRANCIS LACASSIN/
SUSANNA KOLJONEN

kutilanteesta lopputilanteeseen.

Graafisten vastaavuuksien etsiminen on aiheuttanut päänvaivaa etenkin seikkailusarjakuvien tekijöille ja jossain määrin myös mm. aikakauslehdissä ilmestyvien koomisten seikkailusarjojen tekijöille. Puhtaasti koomisessa sarjakuvassa keston ilmaisemiseen kiinnitetään hyvin vähän huomiota, sillä koomisuus liittyy välähdyksenomaisiin hetkiin. Gagit ovat harvoin ajallisesti porrastettuja ja yksinkertaisen leikkauksensa vuoksi kuvaruudut sisältävät tuskin muunaista liikettä kuin henkilöahmojen liikehdintää. Niinpä tämänkin artikkelin esimerkit on lainattu pääasiassa seikkailukertomuksista ja ennen kaikkea Tarzanista. Etenkin vuosien 1946-1950 välillä Burne Hogarthin onnistui soveltaa sarjakuvaansa näkemyksiään ihmisten ja eläinten dynaamisuudesta. Vertailun vuoksi artikkelissa esiintyy myös viittauksia joihinkin seikkailusarjakuviin jäljitteleviin koomisiin seikkailukertomuksiin, ennen kaikkea Morrisin Lucky Lukeen.

Kamera-ajot

Etenkin Hogarthin sarjakuvissa kamera-ajot on usein yhdistetty panorointiin. Niinpä eteenpäin liikkuvaa kamera-ajoa esiintyy vain hyvin harvoin suoraan eteenpäin. Useimmiten kamera etenee viistosti ja sammakkoperspektiivissä ylöspäin käyttäen näin panoroinnille ominaisia kuvakulmia. Tällaisia yhdistelmäliikkeitä kutsutaan selvyiden vuoksi kamera-ajoiksi (travelling), mutta erityispiirteet mainitaan kuitenkin joka kerta erikseen.

Kamera-ajo eteen koostuu pitkästä laajakangasmaisesta kuvaruudusta, joka esittää lähtötilanteen, ja normaalin tai hieman pienemmän kokoisesta ruudusta, joka esittää lopputilanteen. Tiettyjä sääntöjä noudatetaan huomattavan tarkasti. Esimerkiksi kun liikkeen päätösrutu esittää rinta- tai lähikuvan henkilöahmosta, tämän asennon, suunnan ja ilmeen täytyy olla aina eri kuin lähtöruudussa. Näin tilanteeseen saadaan



Hän tarttui kaikkiin voimin Marlowin ja heitti hänet raivoavien leijonien joukkoon.

Hogarth käyttää kamera-ajoa vasemmalta oikealle hyvin ekspressiivisesti. Tämä olisi mahdollista esittää valkokankaalla.

käsitys ajasta, joka liikkeen suorittamiseen on kulunut. Ajasta, joka henkilöahmolla on mennyt liikuttaakseen itseään.

Yhden modernin sarjakuvan varhaisimmista esimerkeistä kamera-ajosta eteen antoi amerikkalainen Alex Raymond 8. lokakuuta 1935 ilmestyneen Flash Gordon -sarjan sivulla. Ellei alkuruutua seuraisi lähikuva, kamera-ajoa eteen olisi vielä vaikea erottaa kamera-ajosta sivuttain. Vuonna 1946 tätä kameraliikettä paransi huomattavasti Hogarth, joka muutti liikkeen aikana myös kuvakulmaa. Eräässä Hogarthin tarjoamassa esimerkissä liike aikaa ruudun vasemmasta reunasta, jossa esiintyy Tarzan ja takaa lievästä sammakkoperspektiivistä nähtynä nainen ja kaksi miestä. Yksi heistä ohjaa käsivartensa kohti pitkää kirjoituspöytää, jonka päässä, ruudun oikeassa reunassa istuu aasialainen mies, edestä lievästä lintuperspektiivistä nähtynä. Seuraavassa ruudussa tämä aasialainen on lähikuvassa. Liikkeen

Kamera-ajoa taaksepäin laajentaa kuvakulmaa jättäen Tarzanin kuvan polttopisteeseen.



"Tarzan! Luulen kuulleeni jotain! Luultavasti olemme joutuneet ansaan!"

Akkia kaikki luukut ja ovet svautuivat, ja joukko aseistautuneita miehiä ilmestyi kannelle.

suunta luoteesta kaakkoon mukaillee myös elokuvissa käytettyä suuntaa ja on miellyttävä silmälle.

Kamera-ajoa taakse on hieman harvinaisempi kuin eteen, mutta se mukautuu samoihin sääntöihin. Kuvien järjestys vain on päinvastainen; ensin lähikuva ja sitten pidempi yleiskuva. Christophe käytti epäilemättä yhtenä sarjakuvan historian ensimmäisistä kokeilijoista kamera-ajoa taaksepäin sarjakuvassaan La famille Fenouillard chez les Sioux. Ensimmäisessä ruudussa puolilähikuvassa perheen pää on käytettynä kidutuspaaluun. Seuraavassa pitkässä ruudussa kidutuspaalu vankeineen näkyy yleiskuvassa ruudun oikeassa reunassa ja muu ala esittää sotilaiden valtaamaa intiaanileiriä ja intiaanien pakoa. Liikkeen suunta kaakosta luoteeseen on sekä Hogarthin esimerkin että länsimaisen lasku- ja kirjoitussuunnan vastainen.

Hogarth osasi epäilemättä käyttää kame-

ra-ajoa taaksepäin jo paljon taitavammin vuonna 1947 kuten seuraava esimerkkikin todistaa. Kuljussa on laivan kansi tai se vähä mikä siitä näkyy ensimmäisessä lyhyessä ruudussa, jossa Tarzan on viistosti takapäin nähtynä lähikuvassa ja taustalla näkyy laivan mastoa kannattelevan hytin vasen puolisko. Taustan ja sankarin välissä näkyy mies hellekypärä päässään puolikuvassa ja hän huutaa: "Tarzan! Luulen kuulleeni jotain! Luultavasti olemme joutuneet ansaan!"

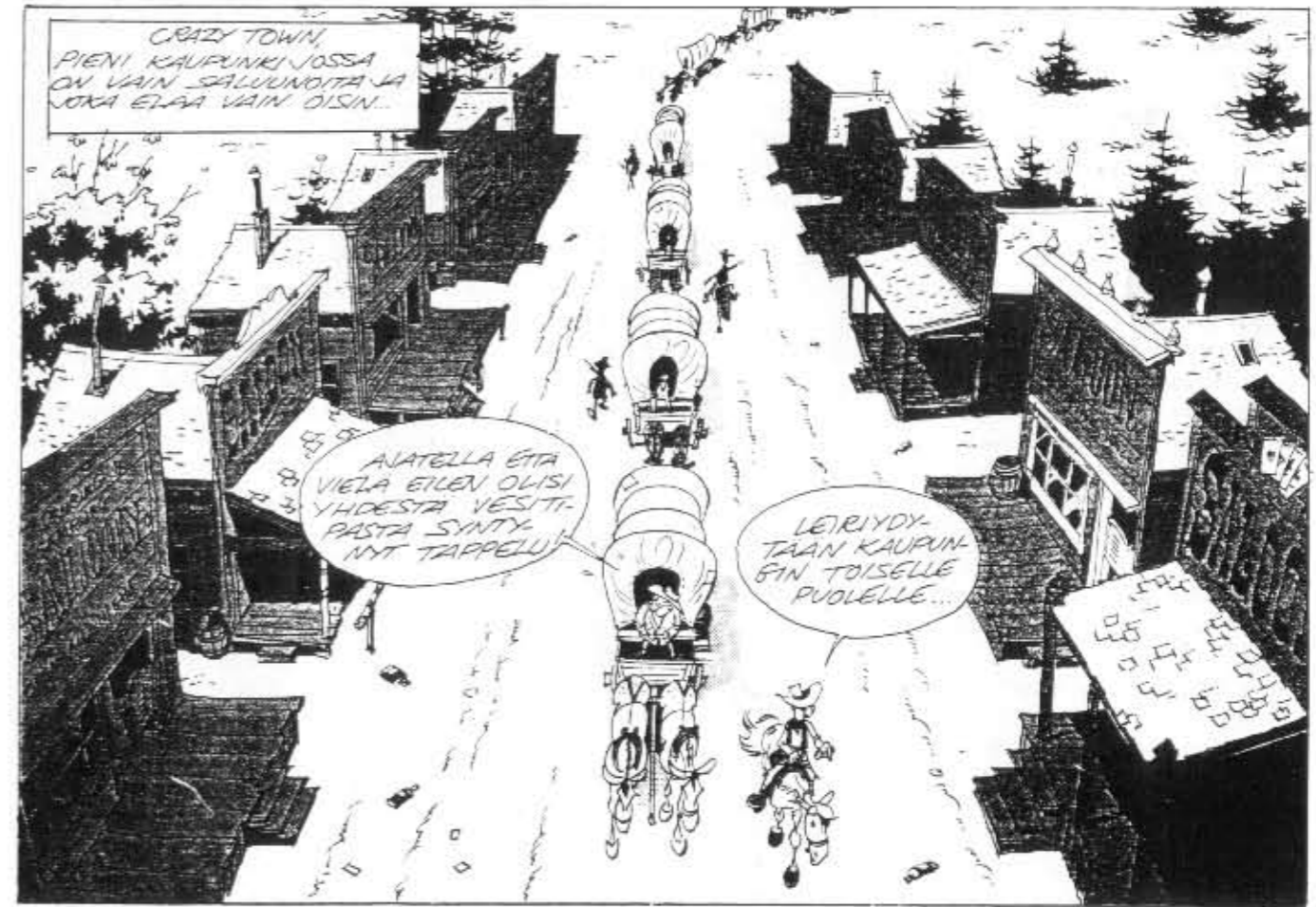
Kameran vetäytyessä taakse kuvakenttä laajenee huomattavasti ja oikeassa reunassa näkyy melkein kokonaisena hytti, jonka avonaisesta ovesta ilmestyy kaksi konnaa. Hytin katon yläpuolella näkyy purjeen alareuna ja keskellä kantta hellehattupäinen mies on kääntynyt kohti hyttiä. Selin hänen kanssaan Tarzan valmistautuu kohtaamaan heitä vasemmasta reunasta uhkaavan vaaran: puolivoimesta kansilukusta loikkaa kolmas konna häntä kohti kivääri kädes-

sään. Kuten vasemman reunan lähestymisen ruutuun osoittaa, panorointiin yhdistettynä kameraliikkeen vetäytyminen taakse sallii kuvakulman laajenemisen siinä määrin, että liikkeen päätepiste voi jopa ohittaa lähtöpisteen.

Kokemattomampana Christophe olisi jättänyt Tarzanin seuralaisensa kanssa ruudun reunan kun Hogarth asetti heidät keskelle ruutua vihollisten ympäröimään polttopisteeseen. Tämä polttopiste on puhtaasti fyysisen keskeisen sijaintinsa lisäksi myös ruudun graafinen painopiste, sillä se on vasemmassa alareunasta nousevan lievän sammakkoperspektiivin huippukohta. Hogarth on asettanut henkilöt taitavasti neljälle eri tasolle luoden ruudun reunasta reunan nousevan ja laskevan linjan, jonka käännekohta ruudun keskellä on Tarzan ja hellehattupäinen mies. He ovat hieman alemmalla tasolla heitä kohti syöksyvien konnien välissä. Tällainen monitasoinen tulos on saavutettu kameraliikkeiden ja vastakkaisten kuvakulmien avulla.

Kamera-ajoa sivusuunnassa, toisin kuin

Morrisin käyttämä perspektiivi jorjalleen lukijan katsetta





Kamera-ajo sivulla koostuu elementinä Lucky Lukessa.

ovat kokoontuneet pitkän pöydän ääreen. Neljä heistä kuvataan suoraan edestä päin vuorotellen neljän muun kanssa, joita edustavat vain takaapäin kuvatut tuolien selkänojat... ja heidän sikareistaan nouseva savu.

Panorointi

Panoroinnin graafinen muoto, aivan kuten sivuttaisen kamera-ajonkin, koostuu yhdestä ainoasta ruudusta. Se on kuitenkin helppo erottaa edellisestä, sillä ylhäältä alas ja päinvastoin panoroitussa ruutu on pystysuorassa eikä vaakatasossa kuten aikaisemmin, jos taas on kyse vaakatasossa panoroinnista, ruutu on usein neliön muotoinen.

Klassisen esimerkin alhaalta ylös panoroinnista antaa Hogarth. Takaa sammakkoperspektiivistä nähtynä kädet pään yläpuolelle ojennettuina Tarzan sinkoa areenalla häntä vastaan taistellee gladiaattoriin kohti kuninkaan aitiota. Seuraavassa ruudussa Hogarth käyttää hyvin epätavallista tekniikkaa. Hän täydentää alhaalta ylös panorointiaan kuin omaksi huvikseen aitiosta kuvatulla vastakuvalla (contre-champ), jossa kuninkaan seuralaiset kumartuvat heittämään gladiaattoriin takaisin. Tällainen jyrkkä vastakaisten kuvakulmien käyttö on erittäin harvinaista.

Panorointia ylhäältä alas Hogarth näyttää käyttävän vain puhtaasti ekspressiivisenä metodina. Niinpä Tarzan sukelta usein puusta alas kohtisuoraan maata kohti tai vielä useammin taistelee leijonan kanssa jalat ojennettuina ylöspäin aivan kuin he esittäisivät yhdessä taitovoimistelunumeroa.

Tarzanin piirtäjä on hyvin usein hyödyntänyt alhaalta ylös panorointia luodakseen psykologisesti jännittyneen ilmapiirin henkilöiden välille. Hogarth on näin uudistanut ja

vahvistanut panoroinnin merkitystä antamalla psykologisen päämäärän menotelmälle, jota muut piirtäjät ovat pitäneet tiukasti liikkeen kuvaamiseen tarkoitettuna keinona. Panorointi alhaalta ylös luo välittömästi äärimmäisen jännittyneen ilmapiirin juuri toisensa tavanneiden vastustajien välille. Tarzan seisoo sellin ruudun etualalla ja hänen vastustajansa sammakkoperspektiivistä nähtynä hallitsee koko ruutua suurelta puunoksalta Tarzanin yläpuolelta. Lukijan ei tarvitse tuntea juonta aavistaakseen henkilöiden välisen rajun vastakkainasettelun.

Kilpailijoiden välinen jännitys tiivistyy vielä entisestään kaksi tai neljä kertaa tavallista suuremmissa neliön muotoisissa ruudussa, jossa tehokeinona on käytetty panorointia vaakatasossa. Silmiinpistävästi alhaisemmassa asemassa on Tarzan ruudussa, jossa hän jähmettyneenä tarkkailee edessään kohoavaa suurta portaikkoa. Sen huipulla häntä odottaa kuolema hirsipuun, lihavan ja saamattoman tyrannin tai raa'an ja irstailuvan kuningattaren muodossa. Kameran liike ei tässä tapauksessa tulkitse niinkään fyysisistä liikettä, vaan askel askeleelta kasvavaa ahdistavaa pelkoa, jota portaikon askelmat symbolisoivat.

Piirtäjän täytyy rajata liike taitavasti, tarkemmin sanottuna siis määrittellä liikkeen alkupiste ja sen kulkema linja. Se ei ole vaikeata, jos kuvauskenttä on sisätila, luola tai huone. Ulkona taas käytetään joko luonnollisia rajoja, jokia ja kukkuloita, tai ihmisten tekemiä rakennelmia, taloja, katuja tai sotilasleirien altoja. Liikkeen alkupisteen näyttävät samalla kuvakulma sekä jonkun yksityiskohdan tai henkilön sijainti, tai vielä hienovaraisemmin jonkin ruudussa välähtävä väri.

Koska Hogarth käyttää panorointia peikastaan korostamaan tunnekuviota hän va-

litsee kuvakulmaksi aina sammakkoperspektiivin käyttäköseen hyväkseen sen aiheuttamaa pelon tai heikkouden tunnetta. Hänen sarjakuvassaan sivusuuntaisen panoroinnin tarkoitus on tehdä selväksi lukijalle kuinka suuri vaara – olipa se piilevä tai silminnähtävä – Tarzania odottaa fyysisellä tai psyykkisellä tasolla. Sankarin keho, joka osoittaa kameraliikkeen alkupisteen, on aina sijoitettu kuvauslinjalle ja ruudun alareunaan aivan kuin sankari haluaisi syleillä koko näkyvää. Hogarth suuntaa lukijan katseen huolellisesti ja taitavasti kuvan vasempaan reunaan houkuttellen sitä ensinnäkin jollain mielenkiintoisella yksityiskohdalla, kuten hirviömäisellä jumalattaren kuvalla ja sitten jollain draamatisella tapahtumalla, kuten Janen ruokkimisella. Seuraavaksi katse siirtyy hieman taustalla olevaan kuningattareen, liukuu luolan neutraalin ja tavanomaisen osan yli. Se kiinnittyy hetkeksi kallonkohoumiin, hyppää korkeimpaan kuvauslinjaa täydentävään kohoumaan ja laskeutuu lopulta takaisin Tarzaniin, jonka kirkas silhuetti erottuu selvästi hämärään hukkuvista hahmoista. Näin kamera ja silmä palaavat takaisin liikkeen alkupisteseen.

Lucky Luken lukijalta panoroinnin tulkitseminen vaatii enemmän tarkkuutta, sillä Morris toteuttaa yhden ainoan kuvallisen muodon, neliön avulla panorointiliikkeen kolme eri versiota, hyläten näin kaikki vaakaruujuja käyttävien piirtäjien periaatteet. Vain hyvin harvoin, halutessaan korostaa maiseman laajuutta puolen sivun kokoinen neliökuva korvaa neliön. Päinvastoin kuin amerikkalainen kollegansa belgialainen sarjakuvataiteilija pyhittää panoroinnin peikastaan koo miiseen tarkoitukseen. Kuvakuimana hän käyttää mieluiten lintuperspektiiviä, joka sallii lukijan yllättää, ikään kuin hieinan tungette-

vasti, kokonaisuudessaan jonkin erityisen herkullisen kohtauksen: tappelun nujakka saluunassa, uudisraivaajat vankkureineen piintämässä uneen vaipuneita intiaanisoitreja... Tämähän on vastoin tavanomaisia oletuksia! Joskus jokin yksityiskohta, saluunan kattokruunu tai oviaukosta juhlijoiden joukkoon ilmestyvä Lucky Luke, osoittavat selvästi kuvan lukusuunnan. Useimmiten kuitenkin vihjettä täytyy etsiä kulissoista. Missä vaiheessa Morrisin pysyvästi neliön muotoinen kuvaruuu sitten lakkaa tulkitsemasta ympäristöä sivusuunnassa ja missä vaiheessa kameran liike muuttuu pystysuoraksi?

Eräässä Vankkurikaravaanin kohtauksessa Lucky Luken johtama vankkurikaravaani törmää vanhan kullankaivajan kärryihin hyvin kapeassa kallioiden välisessä solassa. Piirtäjä on korostanut panoroinnin vaikutusta täyttämällä suurimman osan kuvaruutua kallonseinämällä jättäen vankkureille vain kapean käytävän. Liikkeen suunnan etelästä

länteen ilmaisee vankkuriin ruudun alalaidassa, sillä lukijan katse kiinnittyy ensimmäisenä sen valkoiseen kuomuun. Samassa jaksossa vastaavanlainen liike on saatu aikaan piirtämällä vankkurikaravaaniin kulkemaan kahden samansuuntaisen saluunarivistön välistä. Karavaanin alkupää koskettaa ruudun alareunaa ja sen häntä häviää ruudun yläreunaan. Lucky Luke saattuen kärjessä käy lyhyen keskustelun johtajan kanssa, mitä osoittavat puhokuplat vangitsevat ensimmäiseksi lukijan katseen. Sen jälkeen vankkureiden muodostama suora linja houkuttelee katseen seuraamaan linjaa ruudun yläreunaan saakka. Perspektiivi ja vankkureiden porrastus johdattelevat niin ikään lukijan katsetta. Joissain ruuduissa Morrisin vankkurijono kiemurtelee kukkuloiden rintellillä tai kaukana preerialla ja näin hän on muuntanut yksiviivaisen liikkeen mutkittelevaksi.

Edellisten esimerkkien kehittyneisyyden huomaamme vertaamalla niitä amerikkalaisen sarjakuvan ensimmäisiin yrityksiin käyt-

Hogarth ohjaillee taitavasti lukijan katsetta Tarzanista Janeen. Janesta kuningattareen ja jälleen takaisin Tarzaniin.

