

Rajauksen tuolta puolen

Sarjakuvan tunnistaa ruuduiksi rajatuista piirroksista ja puhekuplista. Piirrookset ovat sarjakuvan näkyvää ja kuplat sen "kuuluvaa" todellisuutta, josta ruutu rajaa osan meidän tarkasteltavaksemme. Sarjakuvan maailma jatkuu ruudun ulkopuolella joka suuntaan - sen voi kuvitella jatkuvan.



Manara: 'Dics irae'

Tätä seikkaa piirtäjä voi käyttää monella tapaa hyväkseen: ruudun ulkopuolelle eli lukijan mielikuvituksen "piirrettäväksi" voi jättää materiaalia, joka on turhan suuritöistä ellei aivan mahdollotakin piirrettäväksi. Tai joka lässähtää loppuun saakka näytettynä. Näin tapahtuu helposti vaikkapa pelon tai eroottisen uteliaisuuden kohteille. Ylimaallisille olioille samoin.

Hitchcock lienee tunnetuin rajatun kuvan käyttäjä, joka osasi tehdä maailman rajauksen ulkopuolella vielä pelottavamaksi kuin sisäpuolella - puhumattakaan siitä, mitä oli odotettavissa. Jaska Jokusen vanhempia tai opettajaa emme ole koskaan nähneet, vaikka ruudun tuolla puolen he ovat ilmeisen usein läsnä ja näkyvillä. Ja millaista onkaan Resson kopin sisäpuolella? Kukaan meistä ei ole päässyt kurkistamaan sinne, mutta tiedämme kyllä, että siellä mm. huomattava taidekoelma.

Lukijan mielikuvitus ei ala laajentaa ruutua, ellei sille anneta virikkeitä ja rakennusmateriaalia. Poisrajatusta asiasta voi olla näkyvissä vain osa, tai varjo, tai jälki. Sen läsnäolo ja vaikutus voi ilmetä ruudussa esim. näkyvillä olevien puheissa ja käyttäytymisessä. Se voi vain kuulua.

Tietoiseen ruudun ulkopuolelle "piirtämiseen" olisi hyvä olla muitakin syitä kuin piirtäjän laiskuus. Pyrkimys jännitteen

luomiseen, kuvalliseen selkeyteen, yleensä hyvään sisältöön kuulostaa paremmalta. Tai sitten rajallinen piirustustaito. Varsin "huono" piirtäjä voi olla hyvä sarjakuvapiirtäjä, jos väline on muuten hallinnassa - ja jos on sanottavaa. Jos ei ole, tuskin loistavastakaan piirtämistekniikasta on paljon iloa. Vaikka töitä löytyisikin kakankuorruttajana

Tilan ohella myös toinen ulottuvuustolmi sarjakuvan todellisuudessa rajauksen ulkopuolella, ruutujen välissä - nimittäin aika. Tällä tyhjällä tilalla, valkealla pystypalkilla kuitataan tapahtumat ja ajan kuluminen edellisen ruudun tilanteeseen. Palkki voi merkitä sekunnin murto-osan tai maailmankauden mittaista aikasiirtymää. Kesto ei ole kellolla mitattavissa, vaan lukijan on itse pääteltävä se vertaamalla edellistä ruutua seuraavaan. Toimivassa sarjakuvassa tämä päättely tapahtuu hyvin nopeasti alitajunnassa, tiedostamatta.

Piirtäjän on kuitenkin jälleen järjestettävä materiaalia - logiikkaa ja jännitettä - palkin molemmille puolille, jotta lukijan alitajunnalla on millä itse täydentää ruutujen välistä tyhjää.

Piirtäjä joutuu miettimään koko tapahtumaketjun ensin saumattomana kokonaisuutena, josta sitten voi poimia vain muutaman välähdyksen piirrettäväksi. Tätä valintaa tehdessään ja toteuttaessaan hän "piirtää" myös ruutujen välit - eli suoraan lukijan päähän sisihin. Joku on väittänyt, etteivät sarjakuvat jätä lainkaan sijaa lukijan mielikuvitukselle, koska kaikki on valmiiksi piirretty ja näytetty. Minä taas väitän, että sarjakuvaa ei kykene lukemaan lainkaan ilman oman mielikuvituksen täydentävää osuutta. Koska niin paljon jää pakosta piirrämästä ja näyttämästä.

Yritän edelläolevalla sanoa, että se mitä sarjakuvassa ei näy on aivan yhtä tärkeää ja mielenkiintoista kuin se, mitä siinä näkyy.

Tarmo Koivisto