

Ääniä ja liikettä sarjakuvan ja elokuvan hybrideissä

Eliisa Pitkäsalo

Viestintätieteiden tiedekunta

Tampereen yliopisto

*Comics and films are multimodal forms of artistic expression communicating through the modes of the verbal, the visual and the aural. Comics include not only images and written texts but also different kinds of means of visual language of comics, such as graphic signs and sound effects, reinforcing the highlights of narration. These meaning-making features are also characteristic of films borrowing the visual means of comics. In my article, I examine the reading experience of artworks combining the means of film and comics: what happens during the course of reading or watching is of importance. This may concern, for example, the narrative time of comics performed in semi-animated form or the voices of a film completed with sound effects. I illustrate this phenomenon with fragments of the film *Scott Pilgrim vs. The World* (2010) and the motion comic *Nick Carter – Il mistero dei 10 dollari* (1972).*

Avainsanat: lukemiskokemus, sarjakuvan visuaalinen kieli, ääniefektit

1 Johdanto

Sarjakuva on taiteellisen ilmaisun muoto, joka perustuu kuvallisen ja sanallisen esityksen yhteisvaikutukseen. Sarjakuva käsitetään perinteisesti paperille piirretyksi kuvasarjaksi, mutta median monimuotoistumisen myötä se saa jatkuvasti myös uusia muotoja. Näistä hyviä esimerkkejä ovat sellaiset nettisarjakuvat, jotka esitetään sähköisessä muodossa ja joita voi lukea ja katsoa verkossa. Nettisarjakuvia ovat perinteisten sarjakuva-albumien sähköisten versioiden lisäksi myös niin kutsutut liikkuvat sarjakuvat (*motion comics*), joissa käytetään esimerkiksi zoomausta liikettä imitoivana keinona. Liikkuvat sarjakuvat eroavat animaatioelokuvista siten, että kuvassa ei ole lainkaan varsinaista liikettä tai liikettä on vain vähän. Liikkeen illuusio luodaan liikuttamalla kuvaa tai kuvan osia (esim. henkilöahmon pää liikkuu). Lisäksi liikkuviin sarjakuviin on yleensä lisätty ääniä, esimerkiksi efektien äänet, ja myös henkilöahmoille on annettu ääni.

Sarjakuvista – erityisesti supersankarisarjakuvista – tehdään myös elokuvia, mikä on osaltaan johtanut siihen, että animaatioelokuvien lisäksi myös muut elokuvat voivat saada vaikutteita sarjakuvista. Tällaiset elokuvat ovat eräänlaisia sarjakuvan ja elokuvan seka-muotoja, hybridejä, koska niissä käytetään sarjakuvalla tyypillisiä visuaalisen kielen keinoja. Kuvaan tuodaan esimerkiksi erilaisia symboleja, ajatusta kuvaavia puhekuplia tai tekstilaatikoita, joissa kerrotaan, mitä elokuvan henkilöahmo kirjoittaa tekstiviestissä. Elokuvissa kuuluu usein myös ääniä, joiden merkitystä vahvistetaan sarjakuvasta tutuilla typografisesti merkityillä ääniefekteillä. Elokuvatutkija Dru Jeffries (2017) käyttää tämän tyyppisistä elokuvista termiä *comic book film style*.

Artikkelissani tarkastelen tilannetta, jossa elokuvassa käytetään sarjakuvan keinoja ja sarjakuvassa elokuvan keinoja erilaisten äänien ja liikkeen kuvaamiseen, ja keskityn erityisesti siihen, mitä äänelle ja liikkeelle tapahtuu tällaisissa hybriditekstilajeissa. Lähden artikkelissani liikkeelle ajatuksesta sarjakuvan elokuvallisuudesta, eli siitä, että lukiessaan ja katsoessaan sarjakuvan kuvasarjoja lukija täydentää ruuduissa esitetyt tapahtumat yhtenäiseksi tapahtumasarjaksi. Sarjakuvan kaltaisessa kuvallisessa kerronnassa kertomusta rakennetaan sellaisin keinoin, jotka perustuvat eri aistien herkkyyteen. Nämä keinot eivät rajoitu vain fyysisesti auditiivisen ja visuaalisen kanavan kautta vastaanotettavia viestejä välittäviin, vaan lukukokemuksessa syntyy illuusio äänestä ja liikkeestä. Tässä tutkimuksessa lähestyn sarjakuvassa ja elokuvassa käytettyä kieltä sarjakuvan visuaalisen kielen näkökulmasta.

Havainnollistan tutkimukseni tuloksia otteilla kahdesta teoksesta, joissa elokuva ja sarjakuva taidemuotoina lähestyvät toisiaan. Otteet ovat sarjakuvan keinoja käyttävästä elokuvasta *Scott Pilgrim Vs. The World* (2010) ja elokuvan keinoja käyttävästä sarjakuvasta *Nick Carter – Il mistero dei 10 dollari* (1972). Vaikka termi *motion comic* viittaaakin sarjakuvan nettiversioihin, käytän tässä artikkelissa termiä *liikkuva sarjakuva* myös tarkastelemastani televisioidusta sarjakuvasta. Tarkasteltavat teokset valikoituivat tutkimukseni esimerkkiaineistoksi niissä käytettyjen ääniefektien vuoksi.

2 Sarjakuvan ja elokuvan kerronnan kieli

Sarjakuvan ja elokuvan kerronnassa yhdistyvät useimmiten sekä verbaalinen että visuaalinen kieli. Sarjakuvan verbaalinen kieli on kirjoitettua, elokuvan verbaalisuus puolestaan voi olla ilmaisutavaltaan sekä puhuttua että kirjoitettua kieltä. Elokuvan äänimaailma on siis verbaalista, kun tarkoitetaan puhuttua kieltä, mutta kaikki elokuvan äänet voidaan aistia myös kuuloaistin välityksellä, eli ne muodostavat auditiivisen kokonaisuuden. Sarjakuvassa äänet on ilmaistava sekä verbaalisen kielen keinoin (sanat) että visuaalisesti (puhekuplat, ääniefektit). Sarjakuvan ja elokuvan ilmaisukeinoilla on niiden visuaalisuuden vuoksi samankaltaisia piirteitä (Borodo 2016: 69), mikä näkyy paitsi siinä, minkälaisia termejä käytetään, kun kerrotaan sarjakuvan visuaalisesta kielestä (kuvakoko, kuvakulma, rajaus, zoomaus), myös siinä, miten sarjakuvan rinnakkaiset tai muuten toistensa yhteyteen asetetut pysäytetyt kuvat ja kuvien sommittelu viestivät sarjakuvan kerronnallisuudesta ja samalla myös sen elokuvamaisuudesta (Herkman 1998: 94).

2.1 Aika ja tila

Sarjakuvalla ja elokuvalla on useita kerronnallisen kielen yhtymäkohtia, mutta niillä on myös monia eroavaisuuksia. Olennaisin ero liittyy aikaan ja tilaan. Scott McCloud (1993: 7) tiivistää sarjakuvan ja (animaatio)elokuvan eron sanomalla, että (animaatio)elokuva on ajallisesti sarjallinen, mutta se ei ole tilallisesti rinnakkainen kuten sarjakuva. Tämä ajatus pitää sisällään sen, että sarjakuvan kerronnan aika on riippumaton siitä, mitä lukija näkee

ja lukee, kun taas elokuvassa aika ja se, mitä katsoja näkee, vastaavat ainakin näennäisesti toisiaan.

Pekka A. Mannisen (1995: 45) mukaan ”sarjakuvan kielessä lukemisen perusyksikkö on ruutu”, joka on merkityssisällöltään suhteellisen ehyt. Tästä seuraa, että merkityksen muutokset tapahtuvat itse asiassa ruutujen välisissä siirtymissä (Herkman 1998: 71). Ruudun sommittelu antaa vihjeitä esimerkiksi henkilöhahmojen välisistä suhteista: henkilöhahmot on esimerkiksi aseteltu kuvaan niin, että sommitelman perusteella on mahdollista päätellä, ovatko ne keskenään ystävällisissä väleissä vai onko kuvan esittämässä tilanteessa havaittavissa ristiriitoja. Ruutu voi sisältää henkilöhahmoja ja maisemaa esittävän kuvan sekä puhetta ja kertojan ääntä kuvaavia sanoja. Lisäksi ruudussa voi olla symboleja, muita graafisia merkkejä kuten vauhtiviivoja sekä ääni- ja muita efektejä. Ruudut erotetaan toisistaan yleensä palkkien avulla, vaikkakin joskus ruutujen sisältö voi ikään kuin valua palkkien yli toisiin ruutuihin. Esimerkiksi ääniefektit voivat ylittää ruutujen rajat, mikä vahvistaa ajatusta siitä, että ruuduissa esitetyt tapahtumat kuuluvat yhteen (Herkman 1998: 45–46).

Sekä sarjakuva että elokuva koostuvat kerronnallisista kuvasarjoista. Molemmissa kuvat (ruudut) seuraavat toisiaan muodostaen kertomuksen, vaikkakin elokuvassa lineaarisessa järjestyksessä olevat ruudut seuraavat toisiaan hyvin nopeasti. Huolimatta siitä, että sarjakuvan ja elokuvan tulkitsemisprosessit perustuvat erilaisiin toimintaperiaatteisiin, näitä kahta visuaalisen taiteen lajia yhdistää draamallisuus. Sekä sarjakuvassa että elokuvassa henkilöhahmojen toiminta ja keskinäinen vuorovaikutus myös *näytetään*, eli viesti välittyy kuvallisten ja sanallisten ilmaisukeinojen vuorovaikutuksessa (Zanettin 2008: 13).

Sarjakuvassa kuvasarjat rakennetaan yhdistelemällä eri tavoin erilaisia visuaalisia ja verbalisia elementtejä. Sarjakuvalla on tyypillistä, että lukija näkee pysäytetyn kuvan, mutta yhdistettynä toisiin kuviin ja verbaaliseen kerrontaan kuva muuttuu eläväksi: syntyy illuusio liikkeestä ja äänistä. Illuusio syntyy visuaalisen ja verbaalisen kielen erilaisista yhdistelmistä ja ennen kaikkea kuvassa olevista graafisista merkeistä – erilaisista kuvallisista symboleista ja efekteistä – sekä kuvan sommittelusta. Lukija tulkitsee tätä kuvasarjojen kokonaisuutta ja rakentaa lukemastaan ja näkemästään kertomuksen. Tärkeää on huomata myös, että sarjakuvan lukija ei välttämättä edes voi nähdä kaikkea kuvan tulkintaan vaikuttavaa sisältöä, vaan suuri osa kuvan sisällöstä, esimerkiksi kuvan näkymätön ympäristö, on lukijan mielikuituksen tuotetta (Cohn 2013: 11). Elokuvan katsoja sen sijaan voi halutessaan pyrkiä kiinnittämään huomionsa fokuksen ulkopuolella oleviin sisältöihin, jotka voivat vaikuttaa myös hänen tulkintaansa elokuvan tapahtumista. Sarjakuvan keinoja käyttävässä elokuvassa huomion kohdistaminen fokuksen ulkopuolella oleviin tapahtumiin hankaloituu, kun esimerkiksi kuvaan lisätyt ääniefektit korostavat kerronnan keskiössä olevia tapahtumia, ja siten myös niiden kerronnallista merkitystä.

Elokuvan katsojalle näytetään useimmiten ajallisesti yhtenäinen kertomus, vaikka kerronnassa voikin olla takaumia tai muita kerronnan kronologiaa rikkovia jaksoja. Kerronnan suhde aikaan ei kuitenkaan yleensä jää elokuvan katsojalle epäselväksi. Sarjakuvan lukija puolestaan näkee rinnakkain asetettuja yksittäisiä ruutuja, joiden tulkinta perustuu kerronnalliseen ellipsiin (Zanettin 2008: 11). Tällainen tulkintatapa johtuu Herkmanin (1998: 94) mukaan sarjakuvan aukkoisuudesta. Tässä kertomuksen rakentamisen prosessissa ruutujen sisälle jäävät visuaaliset ja verbaliset vihjeet ohjaavat lukijan tekemiä päätelmiä kertomuksen kulusta, mutta keskeiseen osaan nousee palkki, joka erottaa kuvasarjan ruudut toisistaan. Juuri tässä, yleensä tyhjässä tilassa syntyy tulkinta, eli lukija täyttää tyhjän tilan odotustensa tai aiemman tietonsa perusteella (Zanettin 2008: 13; McCloud 1993: 68). Lukija siis lukee ruutujen väliset aukot eläväksi: hän tekee omat tulkintansa siitä, mitä sarjakuvassa tapahtuu. Liikkuvassa sarjakuvassa palkin merkitys kertomuksen rakentamisen paikkana voi jopa kokonaan hävitä, kun ruutujen väliset aukot hävitetään zoomaamalla ruuduissa esitettyihin yksityiskohtiin.

Zoomaaminen voi muuttaa katsojan tulkintaa myös ajan kulusta siksi, että sarjakuvalla tyypillinen ajan kuvaaminen ruutujen koon ja muodon avulla menettää merkitystään. Toisin kuin elokuvassa, sarjakuvassa lukijan (katsojan) tulkintaa kerronnallisesta ajasta pyritään ohjaamaan ruutujen muodolla ja koolla. Korkeissa ja kapeissa ruuduissa kuvataan nopeasti eteneviä tapahtumia, leveä vaakaruutu puolestaan hidastaa tai jopa pysäyttää tapahtumien kulun (McCloud 1993: 101–102). Esimerkiksi maisemaa ja ajan pysähtyneisyyttä kuvaava ruutu voi levittäytyä jopa koko sivun levyiseksi (Pitkäsalo 2016: 53). Zoomaaminen ruudun sisällä olevaan yksityiskohtaan poistaa mielikuvan ruutujen muodosta ja ohjaa katsojan tulkintaa ajan kulusta elokuvallisin keinoin, esimerkiksi siten, että fokus siirretään nopeasti kohteesta toiseen.

2.2 Ääni

Toinen sarjakuvan ja elokuvan olennainen ero liittyy ääneen. Vaikka voidaankin väittää, että yksi sarjakuvan moodeista on auditiivinen (Oittinen & Pitkäsalo [tulossa]), ääni ilmaisukeinona on sarjakuvan ja elokuvan keskeisimpiä erottavia tekijöitä. Elokuvan ääniä voidaan mitata erilaisilla ääntä mittaavilla laitteilla, eli elokuvan äänet voi myös aistia auditiivisesti, kun taas sarjakuvassa äänet merkitään graafisesti, jolloin sarjakuvan ääniä ei voi kuulla samalla tavalla konkreettisesti kuin elokuvan ääniä. Sarjakuvan lukija voi kuitenkin eläytyä lukemaansa niin syvästi, että hän ikään kuin näkee ja kuulee kirjoitetun vuorovaikutustilanteen mt. Tätä ilmiötä kuvaa hyvin ilmaus ”kuuntelemisen illuusio”, jota Norman Page (1988: 3) käyttää kuvaamaan fiktiivistä dialogia: aivan kuin kuulisimme keskustelut, joita ei ole koskaan käytykään (Tiittula & Nuolijärvi 2016: 227). Sarjakuvan lukija siis kuulee eräänlaisilla sisäisillä korvillaan esimerkiksi erilaisin ääniefektien ilmaistut äänet ja henkilöhahmojen äänensävyt. (Oittinen & Pitkäsalo [tulossa].)

Tutkimuksen taustalla on ajatus sarjakuvan lukijasta tai katsojasta, joka tulkitsee kuvan ja sanan muodostamaa kokonaisuutta. Visuaalisen ja verbaalisen sisällön tulkitseminen voi tuottaa sarjakuvan – etenkin käännetyn sarjakuvan – lukijalle hankaluuksia, koska äänien imitoiminen ääniefektien avulla vaatii sarjakuvan tekijältä erityistaitoja. Ensinnäkin ääniefektit ovat usein kulttuurisidonnaisia, koska ääniä kuvataan eri tavalla eri kieli- ja kulttuuriympäristöissä. Toiseksi kustantaja on voinut tehdä periaatepäätöksen, jonka perusteella ääniefektit merkitään sarjakuvan kuva-ainekseen; esimerkiksi suomalaisissa-kaan supersankarisarjakuvissa ääniefektit eivät välttämättä seuraa suomalaista tapaa imitoida ympäröivää äänimaailmaa. Tällaisessa tapauksessa vastuu on kustantajalla, ei sarjakuvan tekijällä. Jos tekijä voi vaikuttaa ääniefekteihin, hänen on tehtävä joskus suuria päätöksiä: miltä esimerkiksi kuulostaa särkyvä lasi tai seinän rikkoutuminen, kun sen läpi porhaltaa supersankari? Kun sarjakuvaan lisätään äänet tai elokuvaan ääniefektit, kulttuurisidonnaisuuden ongelma todennäköisesti poistuu tai ainakin sen merkitys vähenee. Liikkuvassa sarjakuvassa kuuluva ääni vahvistaa efektin ja sarjakuvallisia keinoja käyttävässä elokuvassa ääniefekti vahvistaa äänen vaikutuksen, vaikka elokuvan kuva-ainekseen sisältyvää ääniefektiä ei voikaan muokata.

Fiktiivisessä kertomuksessa kuvataan usein puhetta, joka on tavallisesti dialogin muodossa. Sarjakuva ja elokuva eroavat toisistaan myös tässä: sarjakuvan puhe esitetään tyypografisesti, kun taas elokuvan puhe on puhuttua. Sarjakuvan dialogit ja monologit kirjoitetaan yleensä puhekupliin, ja kertojan ääntä kuvaava teksti voidaan sijoittaa erilliseen tekstilaatikkoon. Äänen voimakkuus osoitetaan sekä tyypografisin keinoin (kirjaimen koko kertoo äänen voimakkuudesta) että puhekuplian reunaviivojen muodolla, jolloin esimerkiksi katkoviihan reunustama puhekupla kuvaa kuiskausta (Herkman 1998: 44–45). Puhuttu ja kirjoitettu puhe eroavat toisistaan sen suhteen, miten näitä puheen muotoja aistitaan. Puhuttu puhe voidaan *kuulla*, kirjoitettu puhe *nähdä*. Tämä on tärkeä huomio, kun tarkastellaan sarjakuvassa ja elokuvassa esitetyn puheen eroa. Kirjoitettuna puheen erilaisten äänellisten ominaisuuksien – rytmin, tempon ja intonaation – ilmaiseminen jää tyypografisten keinojen varaan. Myös puheen prosessoinnin ominaisuuksille, esimerkiksi epäröinnille ja korjauksille pitää löytää ilmaisukeinonsa (ks. Tiittula & Nuolijärvi 2016: 231). Sarjakuvassa epäröinnin ja korjausten ilmaiseminen vaatii vähän enemmän tilaa puhekuplian sisällä, kun taas puheen dialogisuus voidaan osoittaa puhekuplien järjestyksen avulla, eli sommittelemalla puhekuplat repliikkien järjestyksen mukaisesti. Liikkuvassa sarjakuvassa puheen illuusion luomisen merkitys muuttuu. Kun sarjakuvaan lisätään puhujien äänet, dubbaaja eli ääninäyttelijä valitsee puhujan tyylin ja puheen sävyn. Tämä on kuitenkin dubbaajan tulkinta henkilöihahmon luonteesta, mikä voi olla aivan erilainen kuin lukijan tulkinta.

Sarjakuvan ääniefektit perustuvat usein onomatopoeiaan, eli ne imitoivat erilaisia ääniä (KRIIK), vaikkakin joskus ääniefektit on muodostettu johtamalla toimintaa kuvaavista verbeistä (JYNS JYNS). Ääniefektit toimivat sarjakuvassa eräänlaisena ääniraitana, ja

niillä on samanlaisia kerronnallisia tehtäviä kuin elokuvan äänillä, eli ne tuovat kerrontaan esimerkiksi draamaa ja toiminnallisuutta. Ääniefektien muodolla voidaan kuvata äänen kestoa, eli sitä, onko ääni hetkellistä vai pitkäkestoista. Ääniefektin sommittelulla kuvataan esimerkiksi äänen suuntaa. Samoin kuin puhekuplien muodon ja kirjainten koon avulla pyritään luomaan illuusio puheen voimakkuudesta ja sävystä, myös ääniefektien muoto ja koko antavat lukijalle vihjeen siitä, miltä typografisin keinoin kuvattu ääni kuulostaa.

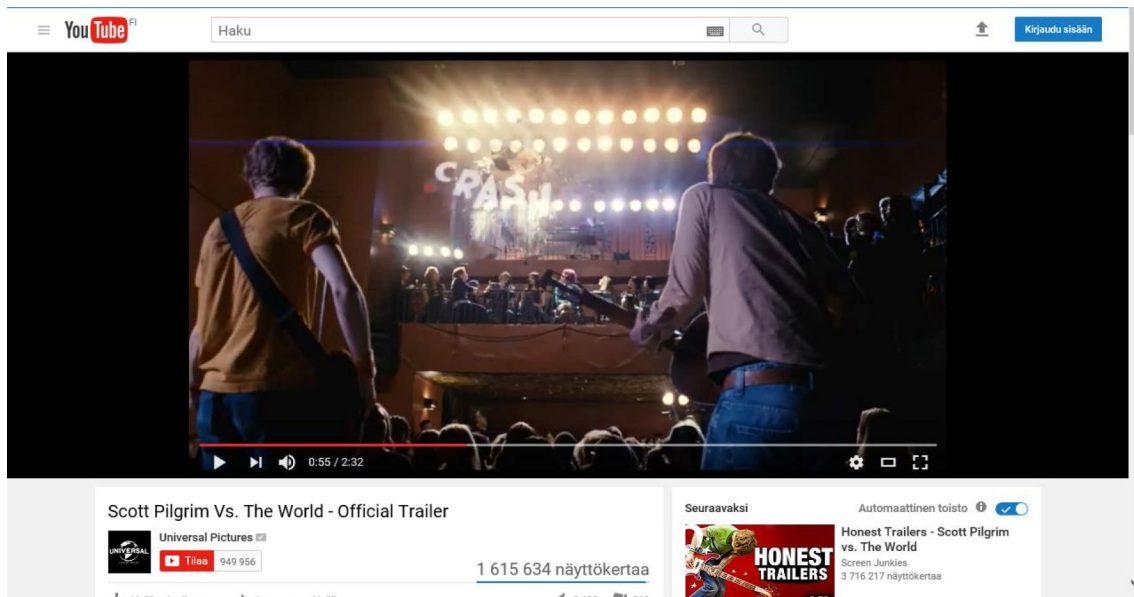
3 Efektejä ja ääniä sarjakuvassa ja elokuvassa

Sarjakuva ja elokuva eroavat toisistaan monin tavoin, mutta näiden kahden genren hybridit, liikkuvat sarjakuvat ja sarjakuvan keinoja käyttävät elokuvat osoittavat, että sarjakuvalla ja elokuvalla on myös paljon yhtymäkohtia. Tätä yhteyttä voi myös vahvistaa toisen genren käyttämällä keinoilla, kuten tässä luvussa esitetyt esimerkit osoittavat. Ääni- ja muut efektit sekä kuvan jakaminen ruutuihin korostavat elokuvan kerronnallisia huipukohtia, ja lisätty ääni ja zoomaaminen kiinnittävät katsojan huomion sarjakuvan kerronnan keskiössä oleviin yksityiskohtiin. Tarkemman tarkastelun kohteeksi olen valinnut kaksi teosta, elokuvan *Scott Pilgrim Vs. the World* ja liikkuvan sarjakuvan *Nick Carter – Il mistero dei 10 dollari*.

3.1 Scott Pilgrim Vs. the World

Scott Pilgrim Vs. the World (ohjannut Edgar Wright) on vuonna 2010 ensi-iltansa saanut yhdysvaltalainen elokuva, joka perustuu Bryan Lee O'Malleyn Scott Pilgrim -sarjakuvakirjoihin. Elokuva kertoo Scott Pilgrimistä, joka joutuu taistelemaan tyttöystävänsä Ramona Flowersin pahoja ex-poikaystäviä vastaan. Elokuva eroaa supersankarimaisuudessaan ulkoasultaan yksinkertaisesta sarjakuvasta, johon se perustuu. Elokuvassa on käytetty kiinnostavalla tavalla sarjakuvan keinoja: ääniefektejä, vauhtiviivoja ja symboleja.

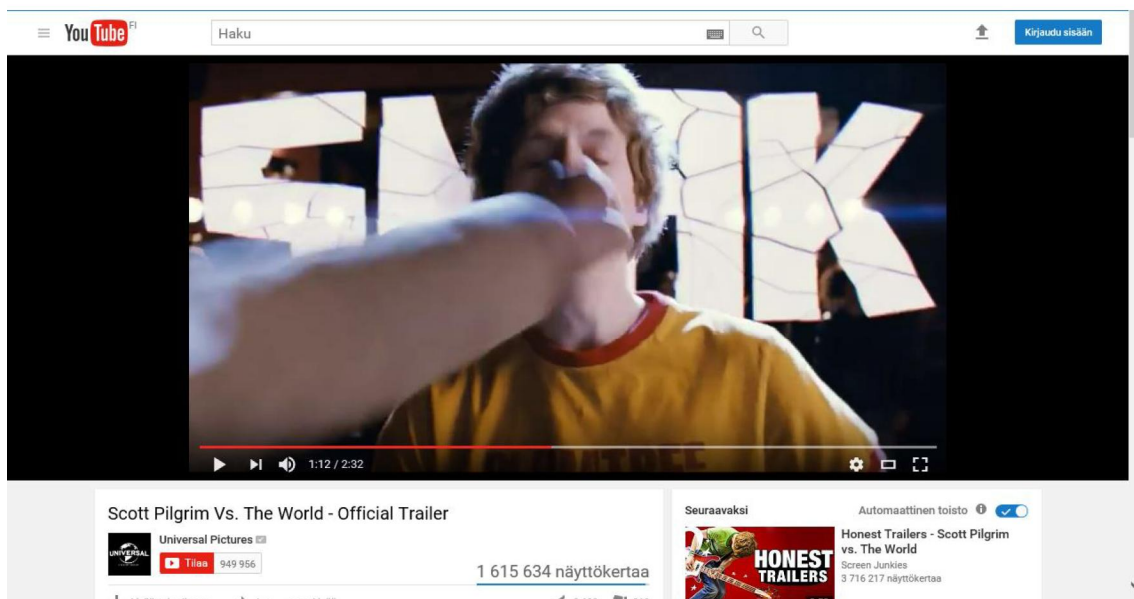
Elokuvaan lisätyt efektit vahvistavat kerrontaa eri tavoin. Ensimmäkin ne vahvistavat kuvan sommitelman kerronnallista merkitystä kiinnittämällä katsojan huomion kuvan fokukseen. Esimerkiksi kuvassa 1, jossa Ramonan ex-poikaystävä (First Evil Ex-boyfriend) lentää seinän läpi suoraan bändinsä kanssa esiintyvän Scottin kimppuun, fokus on kuvan keskellä, josta entinen poikaystävä ilmestyy kuvaan.



Kuva 1. Scott Pilgrim Vs. The World – Official Trailer, 0:55/2.32.

Kun entinen poikaystävä räsähtää seinän läpi, kuuluu rikkoutuvien seinärakenteiden ääni ja kuvaan ilmestyy ääniefekti CRASH, joka suurenee ja lopulta katoaa näkyvistä samalla kun ääni vaikenee. Kuvaan lisätty ääniefekti paitsi antaa äänelle lisää tehoa, myös vahvistaa liikkeen ja toiminnan suuntaa.

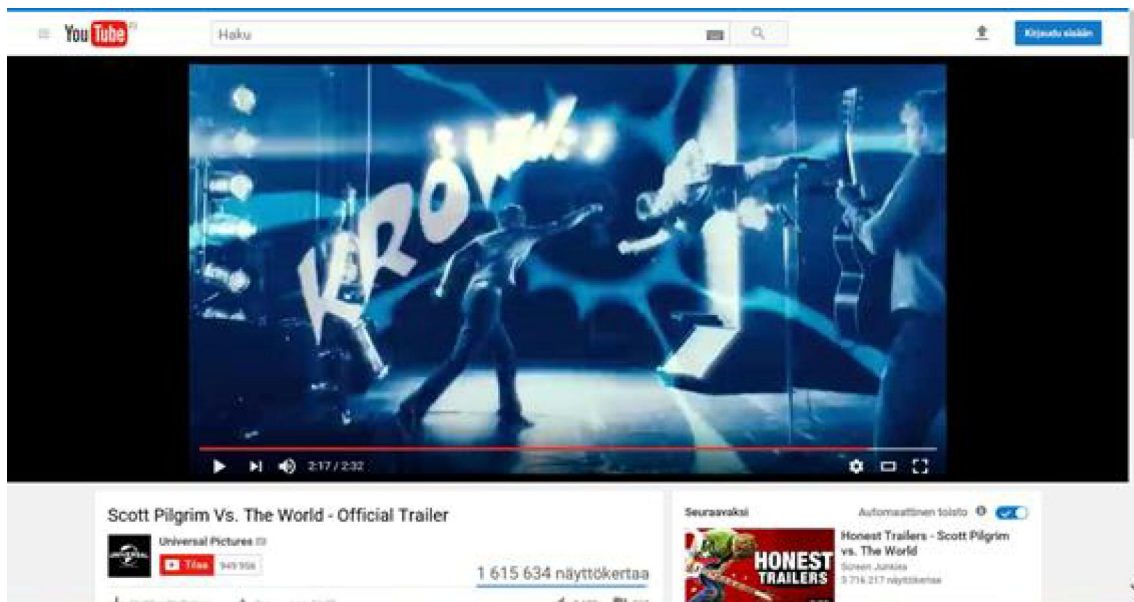
Samana tyypistä ääniefektiä on käytetty myös kuvassa 2, mutta siinä ääniefekti muodostuu kahdesta efektistä, jotka kuvaavat paitsi hyvin voimakasta ääntä, myös kipua ja jonkin rikkoutumista.



Kuva 2. Scott Pilgrim V. The World – Official Trailer, 1:12/2:32.

Kun Ramonan entinen poikaystävä lyö Scottia, lyömisestä kuuluu ääni, jota kuvataan lähes koko kuvan kokoisella ääniefektillä SMAK [sic!]. Kipua ja nenän murtumista havainnollistetaan siten, että ääniefektin kirjaimet särkyvät ja putoavat sirpaleina maahan. Tässä ääniefektin valinta SMAK voi vaikuttaa omituiselta, ainakin suomalaisen katsojan näkökulmasta, koska se ei kuulosta suomalaisen korvaan lyömisen ääneltä. Tilanne ei kuitenkaan jää katsojalle epäselväksi: ääniefekti vain vahvistaa lyömisestä kuuluvan äänen vaikutusta, ja sitä tehostaa sirpaleiden putoamista havainnollistava ääni.

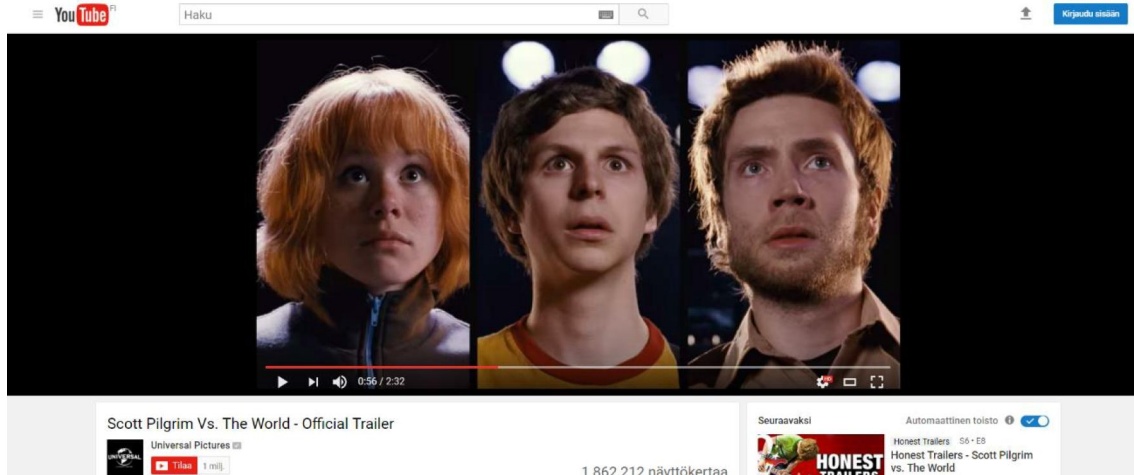
Elokuvassa on käytetty ääniefektien lisäksi myös muita sarjakuvan keinoja, vauhtiviivoja ja muita efektejä. Esimerkiksi kuvassa 3 ääniefektin KROWW lisäksi taistelun etenemistä vahvistetaan kerronnallisesti kuvaan lisätyllä valoefektillä.



Kuva 3. Scott Pilgrim Vs. The World – Official Trailer, 2:17/2:32.

Kuvan sommitelma vahvistaa liikkeen suuntaa. Ensinnäkin ääniefekti KROWW on aseteltu toiminnan suunnan mukaisesti alhaalta ylöspäin, toiseksi kahden taistelijan törmäämistä korostaa sädemäisesti etenevä efekti, joka voidaan tulkita myös energiakentäksi. Efektien muoto ja väri kertovat siten myös taistelijoiden supervoimista.

Elokuvassa on käytetty myös muita sarjakuvan tilallisia keinoja. Elokuvan traileri on leikattu siten, että kuvien asettelusta syntyy sarjakuvallinen vaikutelma. Esimerkiksi kuvan 1 tapahtumaa seuraa pysäytetty kuva, jossa kolmen henkilön kasvokuvat on aseteltu rinnakkain sarjakuvan ruutujen tapaan (kuva 4).



Kuva 4. Scott Pilgrim Vs. The World – Official Trailer, 0:56/2:32.

Kuvien sommittelu sarjakuvan ruutujen tapaan viittaa myös sarjakuvan keinoin esitettyyn aikaan. Elokuvan lineaarisesti etenevän otoksen keskeyttävät nopeat leikkaukset henkilöhahmosta tai tapahtumasta toiseen korostavat kerronnan ajan nopeutumista.

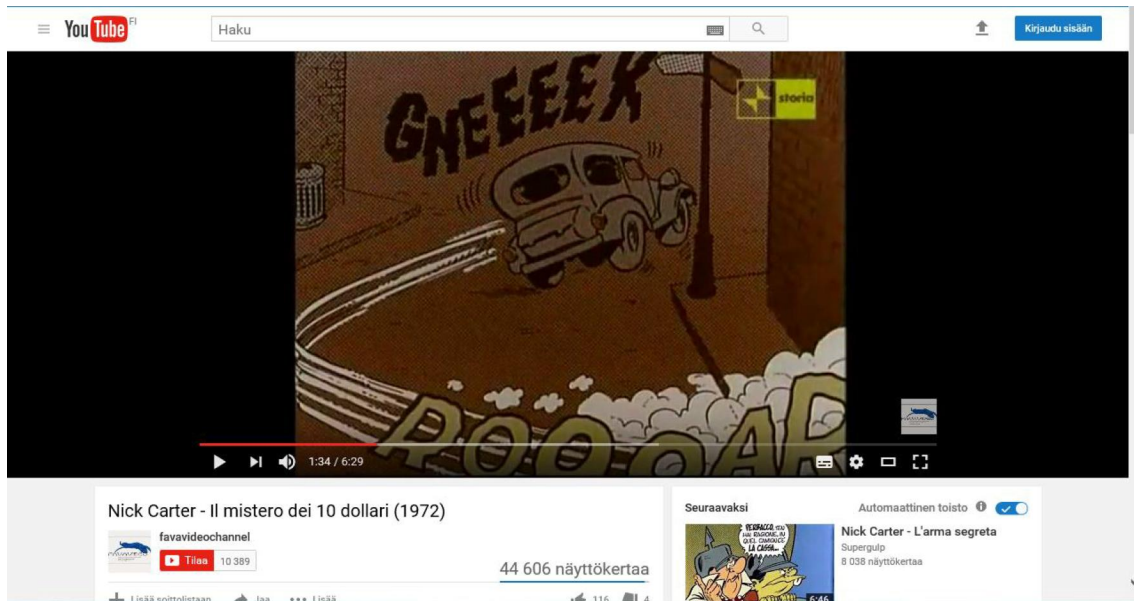
Nämä esimerkit kertovat siitä, miten elokuvan kerrontaa voidaan vahvistaa sarjakuvan keinoin. Sarjakuvan visuaalisessa kielessä ääniefekteillä on tärkeä tehtävä draaman lisääjänä, ja se näkyy myös kuvissa 1–3, joissa kuvataan liikettä ja toiminnallisuutta. Elokuvaaan tuotuna ääniefektien suuntaa osoittava sommittelu vahvistuu, kun myös itse ääniefekti liikkuu. Vaikka tässä artikkelissa esittämissäni esimerkeissä ei artikkelin kirjallisen esitysmuodon vuoksi kuulu ääntä, myös nämä kaksiulotteisen kuvan muodossa olevat esimerkit ovat omiaan kuvaamaan sarjakuvan keinoin luotua elokuvan kerrontaa vahvistavaa vaikutusta.

3.2 Nick Carter – Il mistero dei 10 dollari

Nick Carter on italialainen sarjakuvasankari, jonka seikkailuja esitettiin osittain animoituna liikkuvana sarjakuvana Rai-televisioyhtiön ohjelmassa *Gulp! I fumetti in TV*, joka oli 1970-luvulla suosittu sarjakuvia esittävä ohjelma. Televisioiduista sarjakuvista otettiin myöhemmin myös paperiset painokset. Sarjaan kuului kaikkiaan 11 Nick Carter -tarinaa, joista ensimmäinen osa, *Nick Carter – Il mistero dei 10 dollari* (tekijät: Bonvi ja Guido de Maria) esitettiin televisiossa vuonna 1972. Nick Carter on tärkeimpiä liikkuvan sarjakuvan kokeiluja (Falcone 2013: 26).

Sarjakuvaan lisätyt äänet ja zoomaus vahvistavat, muokkaavat tai jopa muuttavat lukijan tulkintaa kertomuksesta. Esimerkiksi kuvassa 5 auto kaahaa kovaa vauhtia: ensin auto kiihdyttää (ROOOAR) jättäen jälkeensä savupilven ja sitten jarruttaa (GNEEEEEK) tullessaan risteykseen. Televisioidussa versiossa kuvaan on lisätty auton ääni ja taustamusiikki. Sarjakuvan ääniefektit ja vauhtiviivat kuvaavat jo sinänsä ääntä, vauhtia ja auton

kulkusuuntaa, mutta kun kuvaan lisätään ääniä ja zoomauksia, katsojan käsitys tapahtuman nopeudesta lisääntyy.



Kuva 5. Nick Carter – Il mistero dei 10 dollari. 1:34/6:29.

Kuvassa näkyvistä ääniefekteistä GNEEEK ei sellaisenaan välttämättä avaudu eri kulttuuriympäristöistä tuleville katsojille (lukijoille), mutta kuvatussa tilanteessa ääniefektin tulkinta ei tuota ongelmia. Kuvaan lisätyt efektit eivät siis ole yllättäviä, koska auton kiihdytyksestä ja jarrutuksesta syntyvät äänet sisältyvät lukijan kokemusmaailmaan, ja äänien lisääminen sarjakuvaan vahvistaa tätä kokemusta. Zoomaamisella on toisenlainen vaikutus lukukokemukseen: nopea zoomaus autoon lisää vauhdin tuntua, mutta lukijan omalle tulkinnalle tapahtumien ajasta ja järjestyksestä ei anneta tilaa. Näin ollen sekä äänet että zoomaaminen ohjaavat katsojan tulkintaa kuvan tapahtumista.

Kuvassa 6 on kahdenlaisia ääniä: ääniefekti SNAP! ja puhekuplan sisällä olevaa etsivän puhetta ”MMM... INTERESSANTE!!”. Poliisiautossa istuva hahmo kommentoi näkemäänsä äänellä tai tunnetilalla, jota kuvataan pelkällä huutomerkillä. Sarjakuvan keinoin ääniä kuvataan sekä ääniefektien että puhekuplien muodon avulla, mutta esimerkkinä olevassa liikkuvassa sarjakuvassa henkilöhahmoille on annettu ääni. Kuvassa 6 rikoksen tapahtumapaikalla on etsivä, joka puhuu ääneen.



Kuva 6. Nick Carter – Il mistero dei 10 dollari. 1:07/6:29.

Puheäänen lisääminen henkilöhahmolle – etsivälle (kuva 6) – vähentää katsojan (lukijan) mahdollisuutta tehdä omia tulkintoja puhujan äänen sävystä, rytmistä ja temposta. Lisäksi zoomaaminen vähentää katsojan mahdollisuuksia tulkita kuvan tapahtumia, koska palkkien puuttumisen vuoksi liikkuvan sarjakuvan katsojalle ei jää samanlaisia aukkoja täytettäväksi kuin perinteisen sarjakuvan lukijalle.

Nämä kaksi esimerkkiä liikkuvasta sarjakuvasta osoittavat, että elokuvan keinojen lisääminen liikkuvaan sarjakuvaan voi vahvistaa katsojan tulkintaa sarjakuvan tapahtumista. Äänen lisääminen ääniefekteihin on tulkintaa vahvistava keino, koska – kuten jo mainitsin Scott Pilgrim -elokuvan analyysin yhteydessä – ääniefekteillä on tärkeä tehtävä draamallisuuden lisääjänä. Henkilöhahmojen äänen lisääminen (vrt. dubbaaminen) ei puolestaan aina vaikuta lukukokemukseen toivotulla tavalla. Lukijalla saattaa olla ilman äänen kuulemista, eli kuuntelemisen illuusion perusteella, käsitys henkilöhahmon luonteesta, ja lisätty ääni voi olla täysin ristiriitainen hänen käsityksensä kanssa ja siksi häiritä lukukokemusta. Sen sijaan liikkeen tuntua voidaan korostaa äänen lisäksi zoomaamalla, mutta samalla vähenee katsojan mahdollisuus tehdä omia tulkintojaan kuvan tapahtumista.

4 Lopuksi

Sarjakuvan äänimaailma korvataan liikkuvassa sarjakuvasa auditiiivisesti aistittavissa olevilla äänillä, joiden avulla kerrontaan lisätään liikettä ja vauhtia. Sama vaikutus voidaan luoda lisäksi zoomaamalla ruudussa kohtiin, joihin katsojan halutaan kiinnittävän huomiota. Sekä äänet että zoomaus eittämättä elävöittävät sarjakuvan kerrontaa, mutta ne voivat myös vaikuttaa katsojan vapauteen tulkita kuvissa esitetyjä tilanteita. Esimerkiksi

puheäänien lisääminen vaikuttaa siihen, miten katsoja tulkitsee henkilöhahmojen luonnetta. Tämä liittyy hahmon karakterisaatioon: puheääni synnyttää katsojassa käsityksen henkilöhahmon luonteesta, joten jos henkilöhahmoille annetaan ääni, vähenee katsojan vapaus tulkita hahmon luonnetta.

Elokuvassa, johon on lisätty erilaisia sarjakuvan kielen efektejä, ei ole samanlaista ongelmaa, koska efektit ja äänet vahvistavat toisiaan ja koska elokuvien henkilöhahmoilla on jo alun pitäenkin ääni. Vaikuttaa kuitenkin siltä, että elokuva ei siedä kovin paljon erilaisia ääniefektejä tai muita sarjakuvan tilaa ja aikaa ilmaisevia keinoja, kuten esimerkiksi nopeita leikkauksia eri tilanteisiin, koska ne voivat liiallisesti käytettyinä rasittaa tai jopa pitkästyttaa katsojaa. Myös liikkuvan sarjakuvan katsominen voi pitkästyttaa ainakin animaatioelokuvaan tottunutta katsojaa, koska liikkuvassa sarjakuvassa kuvasarjat ovat melko staattisia. Tästä huolimatta sarjakuvan ja elokuvan keinoja sekoittavat hybridit ovat kiinnostavia kokeiluja.

Tutkimusaineisto

Nick Carter – Il mistero dei 10 dollari. YouTube.

Scott Pilgrim Vs. The World – Official Trailer. YouTube.

Lähdekirjallisuus

- Borodo Michael (2016). Exploring the Links between Comics Translation and AVT. *Transcultural*, vol. 8.2 (2016), 68–85.
- Cohn, Neil (2013). *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London, New Delhi, New York and Sydney: Bloomsbury.
- Falcone, Mario Lucio (2013). *Webcomics. Piccolo manuale del fumetto on-line*. Padova: Primiceri.
- Herkman, Juha (1998). *Sarjakuvan kieli ja mieli*. Tampere: Vastapaino.
- Jeffries, Dru (2017). *Comic Book Film Style. Cinema at 24 Panels per Second*. Austin: University of Texas Press.
- McCloud, Scott (1993). *Understanding Comics*. New York: HarperCollins Publishers.
- Oittinen, Riitta & Eliisa Pitkäsalo (tulossa). Creating Characters in Visual Narration: Comics and Picture-books in the Hands of the Translator. Teoksessa: *In Search of Meaning and Identity through Language; Literary, Linguistic and Translational Perspectives*. Toim. Hanne Juntunen, Kübra Kocabaş & Kirsi Sandberg. Tampere Studies in Language, Translation and Literature, Series A5.
- Page, Norman (1988). *Speech in the English Novel*. Hampshire and London: Palgrave Macmillan.
- Pitkäsalo, Eliisa (2016). Sarjakuvan nonverbaaliset viestit ja lukemiskokemus. Teoksessa *Kääntäminen, tulkkaus ja multimodaalisuus: Menetelmiä monimuotoisten viestien tutkimiseen*, 49–72. Toim. Eliisa Pitkäsalo & Nina Isolahti. Tampere Studies in Language, Translation and Literature, Series B3.
- Tiittula, Liisa & Pirkko Nuolijärvi (2016). Puheenomaisuuden rakentaminen kaunokirjallisissa proosateksteissä. 225–273. Teoksessa *Puheesta tekstiksi. Puheen kirjallisen esittämisen alueita, keinoja ja rajoja*. Toim. Liisa Tiittula & Pirkko Nuolijärvi. Helsinki: SKS.
- Zanettin, Federico (2008). Comics in Translation: An Overview. Teoksessa: *Comics in Translation*, 200–219. Toim. Federico Zanettin. Manchester: St. Jerome.