

KUPLIA...

OSUVAT
HENKILÖ-
TYYPIT
JA OIKEAT
ILMEET...

Sarjakuvan tekeminen on monivaiheinen prosessi. Hyvin monet piirtäjät aloittavat luomalla ensimmäiseksi tyyppin elikkä sarjakuvasankarin. Jollei piirtäjällä ole jo mielessään selkeätä ideaa, voi sitä mietiskellessään luonnostella mitä erilaisimpia mielikuvitushahmoja, joiden avulla se suuri ideaakin voi yht'äkkiä syttyä. Idea ja tyytit ovat siis tärkeimmät asiat. Molempien onnistuessa syntyy hyvä sarjakuva. Jommankumman "mennessä pieleen" sarjakuvaa on heti vaikeampi ymmärtää.

Tyyppin on oltava naseva elikkä "nappi" ja sen on esitettävä idea mahdollisimman tarkoituksenmukaisesti, joten on syytä karsia jo heti alkuun pois kaikki turha ja epäolennainen. Seuraaviin kysymyksiin piirtäjän olisi pystyttävä vastaamaan myönteisesti, jottei tarvitsisi myöhemmin katua!

(Koskee kaikkia sarjakuvavalajeja)

— Onko tyyppi täsmälleen ideaa vastaava?

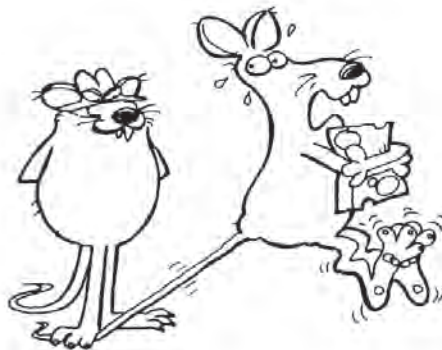
— Onko piirtäjän helppo säilyttää tyyppin näköisyys eri näkökulmista?

— Onko sille helppo vaihdella erilaisia ilmeitä?

— Onko se toimiva — eli onko sillä helppo ilmentää tyyppille ominainen liike?

— Onko se omintakeinen?

— Innostaako se sinua itseäsi keksimään uusia ideoita?



TARKOI-
TUKSENMU-
KAISET
TYÖVALINEET...

KUPLIA...



Allaolevan kuvan piirtämiseen on käytetty vain sivellintä.

Ylläoleva näyte on piirretty sekä ohutta terää että sivellintä käyttäen.

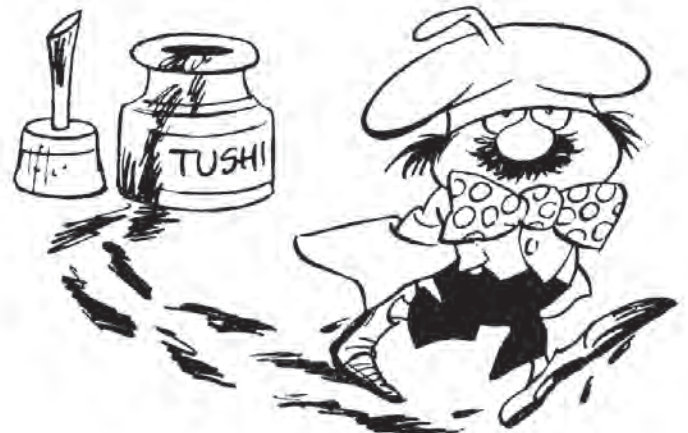


Aloitteleva sarjakuvanpiirtäjä kiinnittää usein aivan turhan paljon huomiota työvälineisiinsä. Hieno ja kallis kynä ei suinkaan vielä tee piirtäjistä mestaria. Päinvastoin moni taitava tekijä käyttää usein tehokeinona yksinkertaisiakin työvälineitä. Tarkoituksenmukaisuus siis on valttia. Ammatipiirtäjäkään ei työssään tarvitse muita välineitä kuin lyijykynän, pyyhekumin, pari ohutta kynänterää (varteen kiinnitettävät mustekynän terätkin kel-

paavat), pari eripaksuista teräväksi suippenevaa tushisivellintä, viivottimen (raamien piirtämiseen) ja tushia. Tekstausta varten on saatavissa erimuotoisia teriä ja kyniä. On syytä muistaa, että sarjakuvatekstin on oltava vaivattomasti luettavaa.

Lopuksi tarvitaan tietysti valkoista paperia, jonka pinta on piirtämisen kestävä.

Ahkerä harjoittelu näyttää tien kunkin tyyliin sopivien työvälineiden löytämiseen.



IDEA JA SEN KEHITTELY MAHDOLLISIMMAN NASEVAKSI...



”SYTYTTÄÄKÖ”

Siinä melko tavallinen ja kuvaava kysymys. Mistähän lie saanut alkunsa. Ties vaikka alkuihmisen tulenteosta. Mutta kylläpä vain viimein otti ja sytytti!

Hyvän idean keksiminen on usein sarjakuvankin piirtämisen vaikein osa. Ainakin pilasarjakuvista puhuttaessa loistava idea ja huono piirros on parempi kuin huono idea ja loistava piirros. Molemmat loistavia on tietysti aina paras.

Liian usein etenkin alkavien piirtäjien parissa jäädytään sitä hyvää ideaa odottelemaan. Jos vaikka sytyttäisi... Vain harvoin näin onnistutaan, ja silloinkin on alitaju odottajan huomaamatta saanut jostain alkusysäyksen.

Parhaat ideat syntyvät useimmiten ”sytyttämällä” tiettyyn tarpeeseen tarkoituksella. Idean keksijän on toisin sanoen tarve sanoa jotakin tietyllä tavalla tai sitten hänellä on jokin määrätty asia, jonka puitteissa hänen on ideansa kehiteltävä.

Hyvästä ideasta sanotaan usein, että se on tuore. Niinpä onkin. Hyvä idea on kuin keväisestä koivusta tehty saunavihta... tuntuu uudelta ja ainutkertaisen nautittavalla, mutta kuitenkin se useimmiten on tehty siitä samasta vanhasta koivusta...

Täysin uutta ideaahan on tunnetusti vaikea keksiä, mutta kyllä sellainenkin aina silloin tällöin syttyy. Eräs tunnettu pilapiirtäjä sanoi pystyvänsä kiertämään viitsin

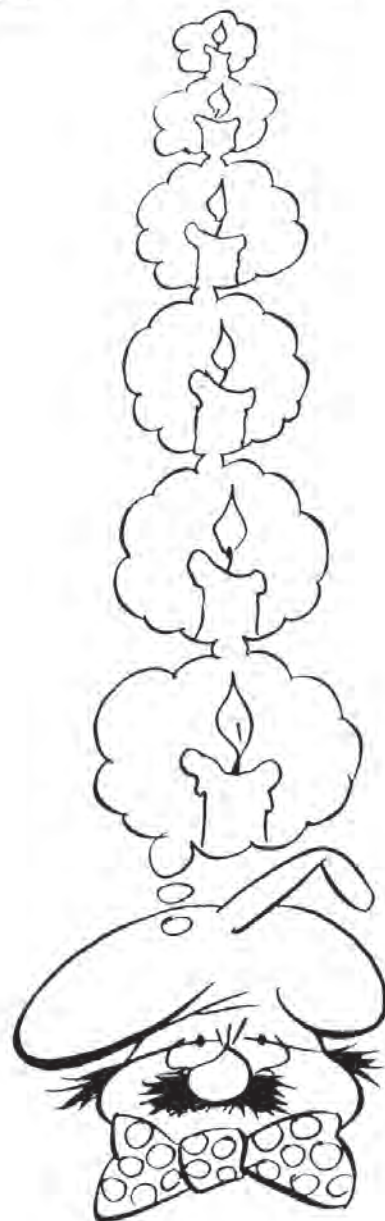
asiasta kuin asiasta hieman samaan tapaan kuin jätkä kiertää kokoon sätkän.

Ei liene kaukana totuudesta. Esimerkiksi juuri huvittavan idean keksiminen vaatii ajattelussa määrätynlaisen kiertokäynnin — systeemin. Eräs tapa on kääntää asia täysin pääläelleen jonkinlaiseksi yllättävän huvittavaksi vastakohta-asetelmaksi jne. Menetelmiä on useita ja niistä voisi tehdä pitkänkin esitelmän. Yleensä voi kuitenkin sanoa, että humoristisen idean keksimiseen tarvitaan tietty kohde eli aihe, josta vaistomaisen tai kokemusperäisen huumorintajun suomilla määrätteisillä keinoilla luodaan huvittava lopputulos.

Samansuuntaiset lait pätevät, olipa kysymyksessä minkätyyppinen sarjakuva tahansa.

Tärkeintä on aina, että tekijä selvittää ensiksi itsellensä pääasian- eli mitä aikoo sarjakuvallaan sanoa. Senjälkeen on syytä miettiä, kuinka paljon tai vähän on tarpeellista sanoa ja viimeksi millaisin keinoin voisi saada kaiken parhaiten esitellyksi ja selkeimmin tajuttavaksi.

Omaperäisyys on aina valttia — toisin sanoen, koska saman asian voi sanoa tai kuvata monella eri tavalla, ei ole syytä pyrkiä ns. tavanomaiseen tyyliin, vaan on kuunneltava omaa sisintäänkin. Jollemme olisi ihmisinä erilaisia, ei omaperäisiä ideoitakaan pääsisi syntymään.





Sarjakuvaa suunniteltaessa on otettava huomioon sen tuleva muoto.



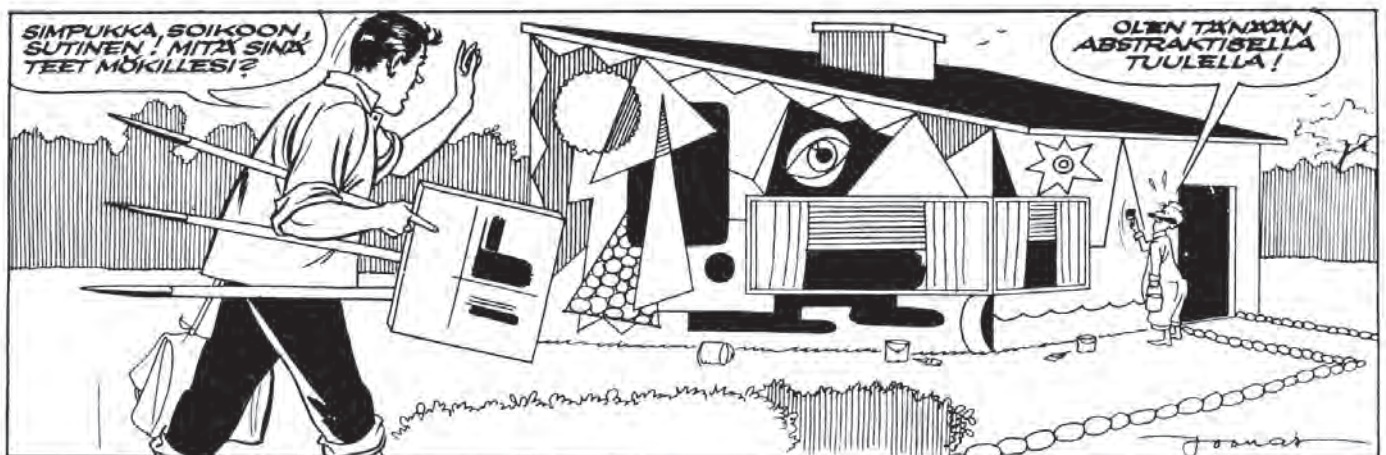
Mikäli muodon saa määrätä itse, piirtäjällä on jo suuri etu puolelleen, sillä vapaamuotoisen tilan sommittelu on aina hauskempaa kuin ahtaasti määrätyn ja rajatun.

Useimmiten kuitenkin on asiantaitajia niin, että tehdessään sarjakuvatasopimuksen jonkin lehden kanssa, piirtäjälle annetaan käytettäväksi tietynsuuruinen tila. Kokosivu, puoli sivua tai matala ns. strippitila. Sanomalehtiin piirretään useimmiten vain strippejä.

Strippi on ehkä yleisimmän käytetty sarjakuvan muoto. Se on myös suosittu siitä syystä, että strippimuotoon piirrettyä onnistunutta sarjakuvaa on helppo myydä laajaltikin, koska sanomalehtiä on paljon enemmän kuin viikkolehtiä. Sitäpaitsi erillisistä stripeistä voi kätevästi koota viikkolehdenkin vaikkapa kokonaisen sivun. Samaan tapaan kuin SARJIKSESSAKIN tehdään.

Tuollaiseen pitkulaiseen, matalaan tilaan sopii parhaiten ytimekkäästi ja yksinkertaisesti etenevä pilasarjakuva, mutta kyllä erinomaisia seikkailu- ja jännityssarjakuviakin nähdään jatkuvasti sanomalehdissä. Ne vaativat kuitenkin piirtäjiltä paljon taitoa onnistuakseen kunnolla. Ahtaaseen tilaan on pystyttävä erilaisilla kuvakulmilla ja tehokkaalla sommittelulla luomaan tilan tuntua.

Sensijaan piirtäjä saa todella olla hyvillään, jos hän saa vapaasti käyttöönsä kokonaisen sivualan. Silloin hän voi aiheensa puitteissa sommitella sivulle minkämuotoisia ja kokoisia kuvia haluaa. Syntyy vaihtelevia ja värikkäitä vaikutelmia. Ymmärrettävistä syistä kaikki toiminnalliset sarjakuvat sopivat kuin nyrkki silmään kokosivuille piirrettäväksi.



HARKITUT JA VAIHTELE- VAT KUVAKUL- MAT SEKÄ TOIMIVA LIIKE...

Edellä nähtyjen kilpailutöiden jälkeen onkin Kuplamme sisältö kaikkein sopivin opastussivumme aiheeksi.

Kun sarjakuvapiirtäjäksi aikova on oppinut mielestään tarpeeksi pätevän piirrostekniikan uskaltaakseen aloittaa ehkä jo kauankin hautomansa työn, on hänen syytä ottaa huomioon muutamia seikkoja.

Sarjakuvan aihepiiristä tietysti riippuu valitseeko tekijä apukeinokseen pila- vai naturalistisen piirrostyylin. Näiden väliltäkin löytyy lukuisia variaatioita.

Työtä aloittaessaan piirtäjä törmää ensimmäiseksi sommiteluun. (Selvyyden vuoksi puhumme nyt vain mustavalkoisesta kokosivun sarjakuvasta.) Sivusta on luotava värikäs, tasapainoinen ja toimiva kokonaisuus.

Värikkyys tarkoittaa mustien ja valkoisten pintojen, eri paksuisten viivojen, (myös raja- viivojen) erimuotoisten kuplien ja tekstien, tehokkaiden ilmeiden ja kuvakulmien sekä liikkeen vaihtelua.

Tasapainoisuudella emme

tarkoita pelkästään sommitelua, vaan myös tarkoituksenmukaisuutta. Kun sarjakuvan eri rakenneosat täydentävät oikealla tavalla toisiaan, muodostuu toimiva kokonaisuus.

Kun katselee aloittelijan piirtämää sarjakuvaa, huomaa usein ensimmäiseksi harkinnan puutteen. Ruudut ladotaan peräkkäin kuvakulmia miettimättä.

Pikku nyrkkisääntö tarpeellisen vaihtelun aikaansaamiseksi:

Jos sarjakuvasisivulle saadaan mahtumaan edes yksi tehokkaan ilmeen sisältämä lähikuva, yksi kokonaisen tyyppin (tai tyyppien) sisältämä kuva ja jokin erikoinen kuvakulma (esim. lintu- tai sammakkoperspektiivistä) päästään jo suhteellisen mukavaan vaikutelmaan.

Yleinen piirre sarjakuvia tehtäessä on tilan puute etenkin silloin, kun sarja sisältää paljon tekstiä.

Piirtäjän on opittava luomaan

lisää näköalaa valitsemalla oikea kuvakulma. Kokeilemalla ja harjoittelemalla asia kyllä piankin kirkastuu.

Liikkeen tajuaminen on monelle vaikeata. Eri asennoilla ihminen ilmaisee tunteitaan usein paremmin kuin puhumalla. Hyvänkin piirtäjän on syytä aina harjoitella mitä erilaisimpien liikkeiden ilmaisua. Herkät liikkeet ovat vaikeampia kuvata kuin rajut. Kun ottaa huomioon liikkeen aiheuttaman syyn, tunteen ja kohteen, on helpompi päästä hyvään tulokseen.

Tästä aiheesta voisi jatkaa pitkäänkin, joten lienee viisainta palata siihen myöhemmin uudelleen. Sanottakoon kuitenkin vielä eräs oleellinen seikka: Mikäli joudutaan piirtämään erittäin raju ulospäin suuntautuva liike sarjakuvasisivun laitaan, on parasta rakentaa jonnekin sivun toiselle laidalle vastaavasti yhtä voimakas kuva, muuten liike näyttää ryöstäytyvän ulos sivulta.



