

PIIRTÄJÄN POSTIA



useinmiten ehdi työn kiireessä hakeamaan.

Aloittelevan tie käy kuitenkin aina mitä moninaisimpien mallien kautta. On syytä seurata ympäristöään, etsiä sovivia valokuvia, tutkia toisten piirtäjien töitä ja, jos mahdollista, käydä usein elokuvissa. Elokuvat inspiroivat hämmästyttävän paljon sarjakuvantekijää ja niistä monimuotoiset liikesarjat jäävät helposti valppaan katsojan mieleen.

Toiminnallisessa sarjakuvassa aidot liikkeet ovat hyvin tärkeitä ja niihin piirrettävillä tyypeillä on syytä olla myös toimitaan taipuisat raajat. Pilasarjakuvisa taas idea on A ja O. Pilapiirrostyypeillä operoidaan etupäässä mahtavilla ilmeillä ja hahmon hullunkurisuudella, jolloin raajojen merkitys jää vähäisemmäksi. On sellaisiakin sarjakuvahahmoja, joissa raajat on tyypistetty melkein olemattomiin ja huomio kiinnitetty pelkästään korostetun ilmeikkääseen päähän. Toisaalta raajojakin voidaan hullunkurisuuden lisäämiseksi karrikoida niin muodottomiksi, että niiden normaali liikuttelu on käytännössä mahdotonta.

Kuten huomaamme, sarjakuvan idea ja kerronnan muoto ratkaisevat melko tarkasti, millaista tyyppiä milloinkin alamme hahmotella. Niinhän pitääkin olla tai siitä viisi, ihan niin kuin kukin haluaa. Monet ovat minultakin kysyneet, millainen "sen oikean" tyyppin oikein pitää olla? Neuvo, miten se tehdään, niin että ihmiset oitaisivat siitä! Älä vain juttele ylimalkaan! Minä sanon heti, etten tiedä itsekkään, mistä uudesta piirroshahmostani toiset saattaisivat pitää. On testattava, kun työ on valmis. Jostakin pitäminen on näetsen hyvin yksilöllistä. On ensin pidettävä itse luomuksestaan. Tärkeintä on tunne ja sen välittäminen piirroshahmon kautta niin aidosti, että toisin ajattelevakin sen näkee, tuntee ja uskoo. Tekniikka ei ole ratkaisevin tekijä. Kummallista se vain on, miten joku piirtäjänä huono, mutta herkästi tunteva tekijä saa tyyppinsä niin elämään, ettei kukaan tule edes ajatelleeksi, miten se on piirretty. Monia askarruttaa myös, mite aloittelija pystyy luomaan oman tyyliänsä. Siihen on selkeä vastaus: tyyli olet sinä itse. Niin kauan, kuin tekijä itse nauttii täysin siemauksin piirtämisestään, hän samalla luo omaa tyyliänsä. Ja vielä lopuksi: sattuiset ja epämääräiset sarjakuvatyypit herättävät lukijoissa useinmiten pelkkää ärtymystä.

Joonas

HÄMOTELLEN...

Tarmo Koivisto käsitteli perusteellisesti edellisissä numeroissa idean synnyttämisen iloja ja tuskia. Kenellekään ei liene jäänyt epäselväksi, kuinka tärkeätä kunnon idean keksiminen sarjakuvapiirtäjälle on.

Jotta ei tulisi turhaa toistoa, jutustelen tässä hieman omakohtaisia kokemuksia sarjakuvatyypien suunnittelusta.

Aloittelevaa piirtäjää suosittelisin jo heti kättelyssä yrittämään ns. omaehtoista työskentelyä eli luomaan kokonaisuuden ideasta, käsikirjoituksesta, tyypeistä, tekstauksesta ja piirtämisestä, sillä hyvän sarjakuvanpiirtäjän on viisainta hallita kaikki vaiheet alusta loppuun. Myöhemminhan sitten voi erikoistua, jos tarve niin vaatii.

Niin tyyppin, kuin koko sarjakuvankin luomisessa omaperäisyys on valttia, vaikka alussa tuntuu sikiin mahdollisuuksilta keksiä mitään uutta, kun koko maailma on pullollaan jo käytettyjä muotoja ja mahdollisuuksia. Kuitenkin, kaikkien riemuksi, jatkuvasti syntyy uusia sarjakuvia ja uusia tyyppisiä ihmisiä, eläimistä, mielikuvitusolentoista ja melkein mistä tahansa. On vain yritettävä keksiä uusia lähtökohia ja uskallettava katsella maailmaa omalla "omituisella" tavallaan.

Jos idea on jo valmiina, on tyyppi helpompi suunnitella, koska tarkoitus ainakin on tiedossa. Usein voi sarjakuvahahmon luoda myös irrallaan paljon piirtämällä ja harjoittelemalla ja alkaa sitten keksiä ideoita valmiiseen tyyppiin. Näin on moni tunnettukin sarjakuvahahmo syntynyt.

Sarjakuvahahmojen ja itse sarjakuvan piirtämisessä on omat lakinsa. Tiettyyn pisteeseen niitä on suunnittelussakin syytä noudattaa, mutta ei orjallisesti. Hyväkin piirtäjä voi jäykistyä saamattomaksi tuijottamalla ns. oikeaoppisuuteen. Voi käydä kuin tekniikan täydellisesti hallitsevalle tennispelaajalle: (tahallisen etäinen vertaus) kun tosi peli alkaa, pelaaja meneekin "kipsiin" pelätessään jonkun katselevista asiantuntijoista havaitsevan hänen tekniikkassaan virheitä. Oma-aloitteisuus ja mielikuvitus tukahtuvat. Parasta siis vain rentoutua ja uskaltaa joskus miettiä mielikuvitustunnetta. Harjoitella kuitenkin pitää jatkuvasti.

Joitakin asioita on suunniteltaessa toki yritettävä pitää alitajunnan tietoisuudessa. On ajateltava paitsi itseänsä myös lukijaa. Piirtäjän kannalta ensiarvoisen tärkeätä on tyyppin toistetta-

vuus. Jos kohtalon oikusta saa sarjakuvansa julkaistuksi, siinä saatat piillä se vaara, että sarjasta tuleekin pidetty ja pitkäikäinen. Silloin piirtäjäparka joutuukin liepeen, jos on luonut tyyppinsä liian vaikeaksi. Siksi tähennän pitkälle vietyä pelkistämistä, kuitenkin niin, että hahmon olemaisuus ja moni-ilmeisyys säilyy. Täysin realististakin tyyppiä voi yksinkertaistaa karrikoidulla ja korostamalla jotain tiettyä kehon tai kasvojen osaa.

Yleensä hyvä keino, jota itse olen käyttänyt, on piirtää hahmosta musta siluetti ja koettaa saada se tunnistettavaksi mahdollisimman pienessä koossa.

Lukijaakin on muistettava. Hänen on helpompi seurata sarjakuvaa, jos hän pystyy vaivatta tunnistamaan sarjan ns. sankarin muista tyypeistä. Lukija on myös yleensä herkkä huomaamaan, jos tyyppi ei "toimi" parhaalla mahdollisella tavalla eli jos se on jotenkin epäaito.

Tyyppin os siis syytä olla tarkoituksenmukaisesti sarjan idealismin ja "hengen" mukainen ja sitä on pystyttävä helposti käyttämään aiheen vaatimissa tilanteissa. Realistisen sarjakuvan piirtäjältä vaaditaan usein enemmän kärsivällisyyttä kuin pilasarjakuvan piirtäjältä. On harjoiteltava paljon enemmän joka päivä, jotta esim. lihaksiston, kasvojen ilmeiden, vaatteiden ja koko hahmon liikkeiden eri vaihtelut syöpyisivät perusteellisesti mieleen. Ei mallia