

IDEOINNISTA II



Milton Caniff

Liike on keskeinen osa sarjakuvan rakennetta. Liikkeen ja kuvakulmien suunnittelu on sekä dramaturgiaa että ideointia. Tässä vaiheessa voi ideoida keitokseensa mausteita, joita ei tule aikaisemmin ajatelleeksi: kaiken kaikkea sitä kuvallista ristiriitaa tai sopusointua, jota nyt voi järjestellä sankarin, statistiin tai taustan yksityiskohtiin. Kaikki tämä tietysti kokonaisuuden palvelemiseksi eikä hajoittamiseksi.

Teksti ja kuva ovat jo luonnostaan kuin tuli ja vesi. Näitten yhteispelin ideointi on sarjakuvan mielenkiintoisinta puuhaa. Pienikin muutos jommassakummassa saattaa merkitä oleellista muutosta kokonaisintonaatiassa. En osaa suunnitella niitä erikseen vaan molemmat hahmottuvat yhtä aikaa. Juuri nämä ratkaisut askarruttavat eniten - muutamia jo aikoja sitten julkaistut edelleenkin.

Ideointimenetelmää on varmasti monenlaista, niin kuin on ideointiaakin. Paha on kenellekään mennä sanomaan, onko hänen tapansa

oikea vai väärä. Tulos ratkaisee.

Kaikissa ideointiprosesseissa on kysymys todellisuuden ja fiktion suhteesta. Jokainen sarjakuva heijastaa todellisuutta enemmän tai vähemmän vääristyneenä. Todellisuutta sellaisenaan ei koskaan saa heijastumaan - eikä sitä toisaalta saa täysin suljetuksi pois hurjimmastakaan scifistä tai avantgardista. Sarjakuva sinänsä on tietysti totta olemassa olevana tosiasiana, joka vaikuttaa ympäristöönsä ja heijastuu edelleen.

Sarjakuva ei ole hyvä tai huono riippuen siitä, miten totta tai valhetta sen sisältö on, sillä valhetta se on jokatapauksessa aina. Kysymys on pikemminkin siitä, miten se testaa todellisuudessa havaittuja toimintamekanismeja, syy- ja seuraussuhteita omasta kuvitteellisesta alkutilanteestaan lähtien. Näitäkin se vääristää: hämärtää tai kirkastaa.

Tarmo Koivisto

Ideointi on - ainakin omalla kohdallani - ristiriidan etsimistä ja sen ratkaisemista.

Se on vastakohtilla leikkimistä kaikilla tasoilla perusideasta ilmeisiin, kielestä kuvalliseen suunnitteluun. Jos aiheena on vaikkapa ehtyvien luonnonvarojen ja jatkuvan taloudellisen kasvun välinen ristiriita, en varsinaisesti yritä ratkaista itse perusongelmaa, vaan pyrin pelaamaan aiheen tarjoamat vastakohtat mahdollisimman mielenkiintoisten törmäilyjen kautta dramaturgisiin ratkaisuihin. Mikäli koko ongelma sattuu ratkeamaan siinä sivussa, niin hyvä on. Tulos on kaikkien vapaasti hyödynnettävissä (tietääkseni tällaista ei ole kuitenkaan toistaiseksi sattunut).

Ratkaisematon ristiriita on mielenkiintoinen ja tärkeä ainakin sille jota se koskee ja ainakin siihen saakka kun se ratkeaa. Maailmanlaajuiset ratkaisemattomat ongelmat ovat sarjarille siis mitä kiitollisinta aineistoa - miljoonamyynä ei periaatteessa ole vältettävissä (käytännössä on - seikkojen takia, joita on käsitelty muissa yhteyksissä).

Ei ole sattuma että kalkkien ilmaisuuden lajien merkkiteoksissa esiintyy sellaisia yhdistelmiä kuin pitkä ja pätkä, lihava ja laiha, iso ja pieni, ruma ja kaunis, viisas ja tyhmä, rikas ja köyhä, nuori ja vanha, lämmin ja kylmä, tumma ja vaalea, ilo ja suru, elämä ja kuolema - puhumattakaan nyt hyvästä ja pahasta.

Ristiriidan ja vastakohtan avulla luodaan sitä jännitettä, draamaattisuutta ja rytmiä joka pitää vastaanottajan mielenkiinnon vireillä. Eikä tähän välttämättä tarvita kuudestilaakeavaa tai nauruuntappovitisejä sarjakuvassa, luulisin.

Sarjakuvan suunnittelusta jakson ideointiin, suunnittelun ja "leikkauksen" hankaludesta yksittäisen ilmeen ja repliikin hionniseen on hyvä - etten sanoisi välttämätöntä - olla tietoinen ristiriidan ja vastakohtan oloa ja ytyä luovasta voimasta. Ristiriita on sarjakuvankin suola. Taitamaton suolankäyttäjähä saattaa kuitenkin tuhota maukkaammankin sopan - ja aiheuttaa syöjälle jopa sydänsairauden.

Useimmat sarjakuvat ovat itseasiassa matkan kuvauksia: kuvauksen kohde liikkuu galaksilta toiselle tai eteisestä olohuoneeseen. Ellei se liiku, niin "kamera" sitten: se piirtää näky-mää vuoroin katon vuoroin lattianpinnasta, ottaa sankareista kokovartalo-, lähi- ja silhuettikuvia, tutkii pitkästyneenä jotakin muuta asiaan liittyvää rekvisiittaa. Saattaapa lopulta kyllästyä ja ottaa parin sadan metrin etäisyyden yläviistoon koko hommasta.