



SARJAKUVAN HAHMOT II

Ihminen on eittämättä sarjakuvan käytetyin ja suosituin hahmo, mutta se, että opettelee piirtämään hyvin pelkän ihmisen, ei riitä. Sarjakuvissa esiintyy myös runsaasti erilaisia eläimiä, joko päähahmoina tai ihmisen "kylkiäisinä".

Eläinhahmot, kuten ihmisetkin, esiintyvät kahdessa eri pääluokassa: naturalistisina eli luonnonmukaisina tai karrikoituina, jolloin ne ovat yleensä myös inhimillistettyjä.

keen karikatyyrien (useimmiten kyseessä ovat enemmänkin mielikuvituseläimet kuin eläinkarikatyyrit, joskus myös "eläimellistetyt" ihmiskarikatyyrit, kuten jotkut Pogon hahmot) teko on paljon helpompaa.

Jos eläinhahmo inhimillistetään, jää itse eläimestä usein jäljelle vain tyylytelty tai karrikoitu

Lisäksi sarjakuvien eläinhahmot ovat lähes poikkeuksetta nelijalkaisia ja koska nelijalkaiset liikkuvat lajista riippumatta periaatteessa samalla tavalla, ei niiden kuvaamisen pitäisi muodostua ongelmaksi. Ainoana ongelmana voi pitää eläinten saamista aidon näköisiksi, mutta tämä seikka on lähinnä harjoittelulla korjattavissa.

Tietenkin eläimen lajista riippuu, mihin sen kuvaamisessa kiinnittää huomiota. Esimerkiksi kissaeläimet ovat tunnetusti notkeita ja sulavaliikkeisiä, joten niiden kuvaamisessa on myös pyrittävä em. ominaisuuksien kuvaamiseen.

Koska eläimet ovat liikkuvia, täynnä räjähtävää voimaa (aina hiirestä norsuun), se kannattaa huomioida jo luonnosteluvaiheessa, yrittää saada kuviin samanlaista liikunnallista herkkyyttä ja varuillaan oloa kuin luontofilmeissä näkee.

Ensin on opeteltava piirtämään naturalistisia eläimiä, jonka jäl-



"WALT" WOOD : PARODIAA POGON "ELÄIMELLISTETYISTÄ" IHMISHAHMOISTA.

ulkomuoto ja ehkä joku kyseiselle lajille ominainen piirre (linnuilla lentokyky, pedolla murina, jne).

Eläinten tarkka kuvaaminen ilman mallia (esim. valokuva) on lähes mahdotonta niin kauan, kunnes oppii muistamaan niiden ulkomuodossa korostuvat, kullekin lajille tunnusomaiset piirteet. Ei siis pidä vältellä mallikuvia, pi-



HANS KRESSE : FUNANAHKA-SARJA.

JOE KUBERT : OHJEITA ELÄINTEN PIIRTÄMISESTÄ.



SARJASSAAN NOVA 2 LUIS GARCIA PALJASTAA LUKIJOILLE PIIRTÄNEENSÄ KYSEISEN SEIKKAILUN VALOKUVIEN POHJALTA (KUTEN MYÖS KÄDEN KUVASSA).

kemmin päinvastoin. Eläinhahmojen asemasta sarjakuvissa kerrottiin enemmän Sarjainfossa 33.

LEIKEARKISTO

Suurella maailmassa monet ammattilaiset olisivat pulassa ilman mallikuviaan. Niinpä kannat-

taakin kerätä itselleen mahdollisimman laaja aakkosellinen lehtileike-arkisto, varsinkin näin teknistymisen riemuvoiton aikana, ei vain eläimiä varten, vaan kaikkea ympärillä tapahtuvaa kehitystä silmällä pitäen. Miten voisi piirtää sarjakuvaansa esim. kotitietokoneen näyttöpäätteen, jos ei ole sellaista nähnyt tai käyttänyt?

Kuva-arkisto voi olla vaikka sanoma-, aikakaus- ja mainoslehtien kuvista vihkoon liimattu koelma. Tällöin löytää tarvittaessa nopeasti haluamansa kohteen mallin tarvitsematta juosta kirjastoihin lehtiä kinalossa etsimään mallia. Esimerkiksi Veikko "Joonas" Savolainen kannattaa mallikuvien keräämistä (Sarjainfo 33 s. 4).



WILL EISNER : TALO BRONXISSA

yksityiskohtia ja yritä painaa ne mieleesi. Piirrä myöhemmin kyseisen kohde ja, jos mahdollista mene vertaamaan piirrostasi alkuperäiseen kohteeseen. Huomaat kuvasi ja kohteen välisen eron, mutta muistat puutteelliset tai virheelliset kohdat jatkossa oikein. Kehittyneen valokuvamuistin omaava henkilö voi yhdellä vilkaisulla painaa mieleensä kohteen kuvan ja tarkastella sitä myöhemmin päässään yksityiskohtaisemmin.



ROBERT CRUMB : FRITZ-KISSA JA SAMAISESTA HAHMOSTA TEHTYJEN ANIMAATIOFILMIEN TUOTTAJA KIRAHVIN HAHMOSSA.

KUVAMUISTI

Ns. valokuvamuistia kannattaa myös kehittää. Kun näet jonkun erikoisen kohteen, tarkastele sen

