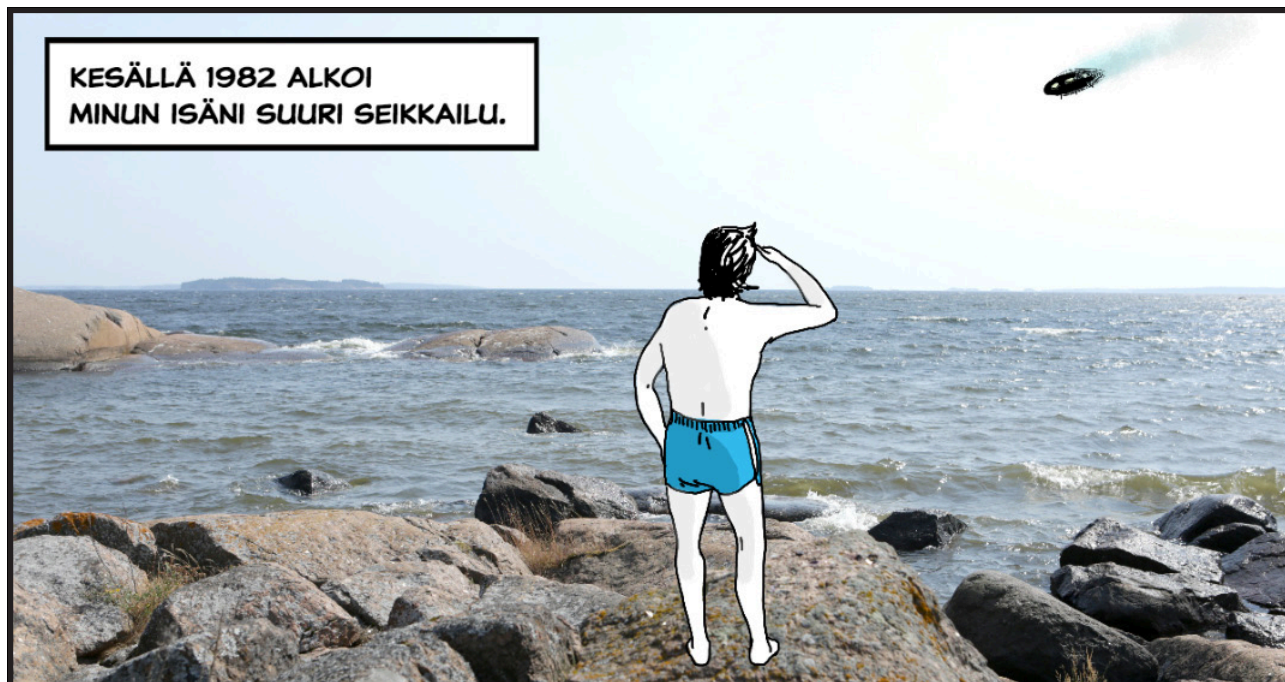


Harjoituksia juonen kehittelyyn



Oma versio tarinasta

Helppo ja nopea harjoitus

Tämän tehtävän tarkoituksena on yksinkertaisesti päästä sarjakuvan piirtämisessä alkuun. **Valitse jokin perinteinen satu, kuulemasi tarina tai muu juttu**, ja piirrä siitä sarjakuva.

Ihan aluksi ei kannata tehdä kovin pitkää tarina. Voit esimerkiksi tiivistää kokonaisen sadun muutaman sarjakuvasivun mittaiseksi, tai sitten piirtää sadusta vain alun tai lopun.

Ei ole mitenkään tavatonta piirtää muiden tarinoita sarjakuvaksi, mutta silloin ei voi myöskään väittää itse keksineensä tarinaa. On hyvää harjoitusta piirtää muiden keksimiä hahmoja tai tarinoita, mutta niiden julkaiseminen ja jakaminen verkossa rikkoo tekijänoikeuslakia. Voit tehdä niin omaksi iloksesi, mutta älä jaa niitä somessa! Isoisän tai kaverin jutun pohjalta piirretyn tarinan voit vaikka julkaistakin, mutta on kohteliasta mainita jutun kertoja ja pyytää tältä lupa julkaisemiseen.



Mitä, missä, milloin?

Astetta vaativampi tehtävä

Kirjoita lista erilaisista **paikoista** (*koulu, nakkikioski, kummituslinna...*).
Keksi vähintään kymmenen erilaista paikkaa.

Kirjoita sitten toinen lista **verbejä** (*juosta, kellua, huutaa...*),
tekoja (*juosta karkuun, kellua ammeessa, huutaa ikkunasta...*) ja
tapahtumia (*hätät, tv-kuvaukset, festivaalit...*).

Nyt sinulla pitäisi olla kaksi listaa - toisessa tapahtumapaikkoja, toisessa verbejä, tekoja ja tapahtumia. Valitse umpimähkään molemmista listoista yksi sana, ja kirjoita tämä sanapari muistiin (*koulu + huutaa*). Valitse sitten vielä kaksi sanaparia lisää (*nakkikioski + festivaali* ja *kummituslinna + juosta karkuun*).

Nyt sinulla on edessäsi tiivistetty kolmen kohtauksen juoni tulevasta sarjakuvatarinastasi: Päähenkilö on koulussa ja alkaa huutaa. Hän muistaa, että on ostanut liput festivaaleille, jotka alkavat juuri nyt. Hän ryntää kiireellä festareille, jotka järjestetään paikallisella nakkikioskilla. Festivaaleilla esiintyvä Ketsuppi-bändi kaappaa päähenkilön mukaansa kummituslinnaan.
Lopuksi hän juoksee linnasta karkuun.

Muista, että valitsemasi sanat ovat vain hyvä apu tarinan keksimiseen.
Voit muokata tarinaa vapaasti, jos saat hyvän idean.

Mitä sitten tapahtui?

Haastavampi harjoitus

Tätä tehtävää varten tarvitset valmiin hahmon, eikä useampikaan ole haitaksi.

Jos et ole vielä keksinyt sarjakuvahahmoa, kannattaa ensin aloittaa siitä.

Tarinan taustalla voi olla monenlaisia teemoja tai opetuksia, mutta konkreettisesti tarina kertoo kuitenkin yleensä siitä, mitä päähenkilö tekee ja miten hän erilaisissa tilanteissa toimii. Tarinan laatiminen on tästä näkökulmasta yksinkertaista: laita hahmosi johonkin tilanteeseen, ja katso, mitä sitten tapahtuu!

Keksi siis hahmollesi jonkin tilanne. Se voi olla hyvinkin arkinen, kuten kaupassa käynti. Mitä hahmosi voisi kaupasta ostaa? Mitä hän voisi tarvita, ja mitä varten (*voita leivän päälle*)? **Kuvittele seuraavaksi, mikä asia voisi estää hahmoasi saavuttamasta haluamaansa** (*hän ei löydä autonsa avaimia*). Tästä voi alkaa oikea seikkailu, ”Kadonneiden avainten arvoitus”.

Tällä kertaa hahmo kuitenkin löytää avaimet, ja lähtee autolla kauppaan.

Mitä sitten tapahtuu? Ehkä hahmosi ajaa autolla ojaan ja jatkaa matkaa kävellen?

Ehkä hän eksyy metsään. Ja törmää karhuun jolla on voita kilokaupalla, mutta pyytää siitä kiskurihintaa.

Ideana on pilkkoa tarinan tapahtumat osiin, ja lähteä liikkeelle jostain tylsästä ja arkisesta. Kun laitat kapuloita hahmosi rattaisiin, alkaa tarina muotoutua kuin itsestään. Kirjoita ensin koko tarina tekstimuodossa ylös, eli tee käsikirjoitus. Jätä sellaiset osuudet suosiolla pois, jotka tuntuvat hankalilta tai turhilta. Sarjakuvamuodossa lyhytkin tarina voi viedä useamman sivun, joten tiivistäminen keventää urakkaasi. Samalla se yleensä tekee tarinastasi selkeämmän ja helpommin seurattavan. Siitä vain tekemään siis!

Teksti: Joonas Lehtimäki 2016

Kuvitus: Outi Laine | Aikakausmedia 2016

www.sarjiskone.fi

www.aikakauslehdet.fi/oppimateriaalit