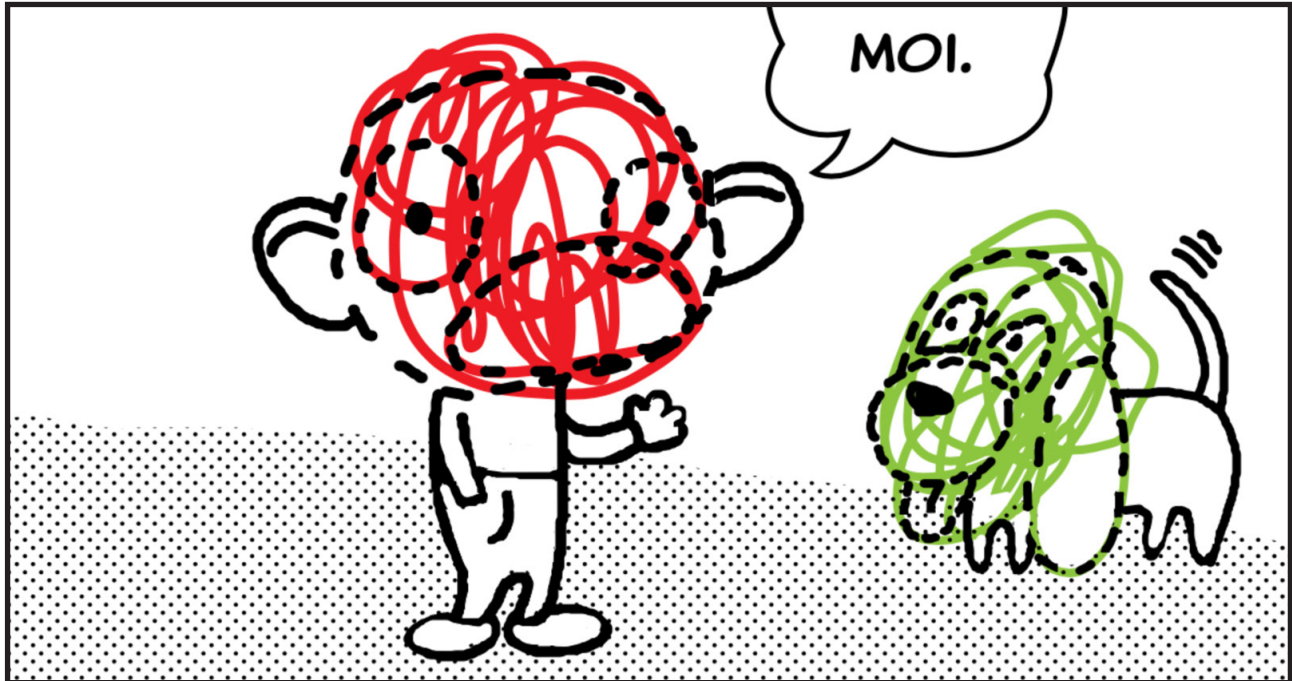


Sarjakuvahahmo-harjoituksia



Sairaalan nopea hahmoharjoitus

Tämä nopea harjoitus verryttelee mielikuvitusta ja auttaa alkuun hahmon suunnittelussa.

Tämä harjoitus sopii yhtä hyvin ajanvietteeksi puhelimen akun loputtua, kuin uusien sarjakuvahahmojen luomiseenkin.

Aseta paperi eteesi ja ota kynä käteesi. Laita sitten silmät kiinni. Piirrä sokkona ja parissa sekunnissa paperille yksinkertainen kuvio tai suttu.

Avaa silmäsi ja ala etsiä sutusta hahmoa tai jotakin sen osaa muistuttavaa: silmiä, korvaa, suuta, päälakea, nokkaa, jalkaterää, häntää.

Jatka tästä osasesta eteenpäin piirtämällä loputkin hahmosta. Jos et löydä mitään hahmon kaltaistakaan, piirrä uusi suttukuvio.

Voitte myös kavereiden kesken piirtää toisillenne suttuja sarjakuvahahmon lähtökohdaksi.



Nopea hahmoharjoitus

Tämän astetta haastavamman harjoituksen tarkoituksena on luoda nopeasti sarjakuvahahmo.

Aloita kirjoittamalla 10–15 adjektiivin lista (*laiska, ketterä, vihainen...*). Kirjoita sitten listan viereen saman verran ammatteja (*puutarhuri, poliisi, apulaisjohtaja...*). Laita silmät kiinni ja valitse summamutikassa, vaikka sormella osoittaen, kummastakin listasta yksi sana; adjektiivi sekä ammatti (*ketterä puutarhuri, laiska poliisi...*). Sinun ei tarvitse tyytyä ensimmäiseen yhdistelmään, vaan toista valinta niin monta kertaa, että kiinnostava hahmo löytyy.

Mieti seuraavaksi, millainen ilme tai asento kuvastaa hahmoasi parhaiten. Esimerkiksi vihainen hahmo saattaisi heristää nyrkkiä silmäkulmat kurtussa. Valitse vielä kolme esinettä tai asustetta, jotka sopivat hahmosi ammattiin. Esimerkiksi puutarhurilla voisi olla haalarit, lierihattu ja puutarhasakset. Piirrä hahmo valmiiksi!

Perusteellisempi hahmoharjoitus

Tämän harjoituksen tarkoituksena on luoda sarjakuvahahmo ja määritellä sen olemus melko tarkasti.

Keksi tulevalle hahmollesi 5–10 tarkentavaa tietoa (*nimi, ammatti, kotipaikka, luonne, ikä, harrastukset...*). Tee kullekin tiedolle oma sarakkeensa A4-arkille ja listaa sarakkeisiin nimiä, ammatteja, kotipaikkoja jne. Voit tehdä joko sarake kerrallaan (*Matti, Matilda, Markus, Maija...*) tai rivi kerrallaan (*Matti – oopperalaulaja – suuri kartano pikkukylän laidalla – kovaääninen, mutta mukava – 43 – syöminen...*).

Ota sitten sakset ja leikkaa ensin sarakkeet irti. Leikkaa vielä kustakin sarakkeesta rivit omiin pinoihinsa. Nyt sinulla pitäisi olla erillisiä lappupinoja, joista yhdessä on nimiä, toisessa ammatteja jne. Nosta satunnaisesti yksi lappu kustakin pinosta. Kirjaa näin syntyneen hahmon tiedot erilliselle paperille. Nyt sinulla on hahmostasi koossa melko tarkat henkilötiedot, eli ns. hahmokortti. Jos olet johonkin hahmon ominaisuuteen tyytymätön, arvo tilalle uusi lappu.

Mieti seuraavaksi hahmollesi jokin määrittelevä ominaisuus, eli tämän toimintaa ohjaava luonteenpiirre. Esimerkiksi Karvisen toimintaa ohjaa sen laiskuus. Se mieltii, miten selvitä mahdollisimman vähällä vaivalla. Paitsi jos kyse on lasagnen syömisestä. Roope Ankan toimintaa taas ohjaa itaruus. Roope pohtii vain, miten voisi säästää mahdollisimman paljon rahaa. Määrittelevä ominaisuus helpottaa usein myös tarinoiden keksimistä. On helppo kuvitella, miten Roope suhtautuisi siihen, että limukojun myyjä on nostanut tuplasti hintojaan. Koko tarinan juoni voi myös pohjautua osittain hahmon määrittelevään ominaisuuteen. Mitäköhän tapahtuu kun mahtavan kovaääninen, mutta muuten mukava oopperalaulajamme Matti joutuu töihin paikallisen kirjaston lukusalin hoitajaksi?

Lopuksi sinun on vielä pürrettävä, miltä hahmo näyttää. Jos et kaikkien tietojen perusteella ole vielä päässäsi muodostanut mielikuvaa hahmon ulkonäöstä, voit hyvin hakea inspiraatiota esimerkiksi omista sisaruksistasi, vanhemmistasi, naapurin koirasta tai vaikkapa jostain julkkiksesta.