



*ILPO KOSKELA*

# *PIENI OPAS SARJAKUVIEN PIIRTÄMISEEN*

LASTEN-  
KULTTUURIKESKUS  
SARJIS - KEMI

## SARJAKUVIEN PIIRTÄMISEN ALKEISOPAS

Pieni opas sarjakuvien piirtämiseen -julkaisu on Lasten kulttuurikeskus Sarjoksen tuottama opasvihkonen, joka on suunniteltu erityisesti koulujen ja kerhojen opetuskäyttöön. Opas on selkeä, alkeista lähtevä tietopaketti, jonka tarkoituksena on perehdyttää lukija lyhyesti ja tehokkaasti sarjakuvapiirtämisen perusasioihin.

Kiinnostus sarjakuvaa kohtaan on kasvanut viime vuosina runsaasti. Sarjakuvien lukeminen ja piirtäminen on lasten ja nuorten keskuudessa suosituimpaa kuin koskaan aikaisemmin mangabuumin ansiosta. Kemissä sarjakuvaopetusta on viety kouluille jo useiden vuosien ajan kiertävien sarjakuvaopettajien toimesta. Sarjakuva- ja mangakurssit ovat täyttyneet ääriään myöten innokkaista piirtäjistä. Tarve selkeän alkeisoppaan tuottamiseen nouseekin tästä toiminnasta. Opettajat ja ohjaajat ovat toivoneet selkeää ja helposti omaksuttavaa alkeisopasta, jonka avulla voisi jatkaa oppilaiden kanssa aloitettua sarjakuvapiirtämisen opiskelua. Oppaan avulla lapset ja nuoret pystyvät myös itse kertaamaan saamiaan oppeja tai aloittamaan piirtämisharrastuksen ihan alusta.

Kemin Lastenkulttuurikeskus Sarjis on mukana opetusministeriön asettamassa ja tukemassa lastenkulttuurikeskusten verkostossa, Taikalampussa, osana Lapin lastenkulttuuriverkostoa. Verkoston tehtävänä on lasten ja nuorten kulttuuripalveluiden tukeminen ja saavutettavuuden parantaminen. Opetusministeriön antamana valtakunnallisena kehittämistehtävänä Lasten kulttuurikeskus Sarjiksella on lasten sarjakuvatoiminnan kehittäminen ja sarjakuvan aseman vahvistaminen opetuksessa. Tämä julkaisu on osa tätä toimintaa.

Uskon, että tällä oppaalla on kaivattua käyttöä niin opettajille kuin oppilaillekin. Toivon, että tämä opas löytää tiensä mahdollisimman monen koulun ja kerhon opetuksen välineeksi niin taide- kuin muissakin aineissa.

Kemissä 20.9.2007

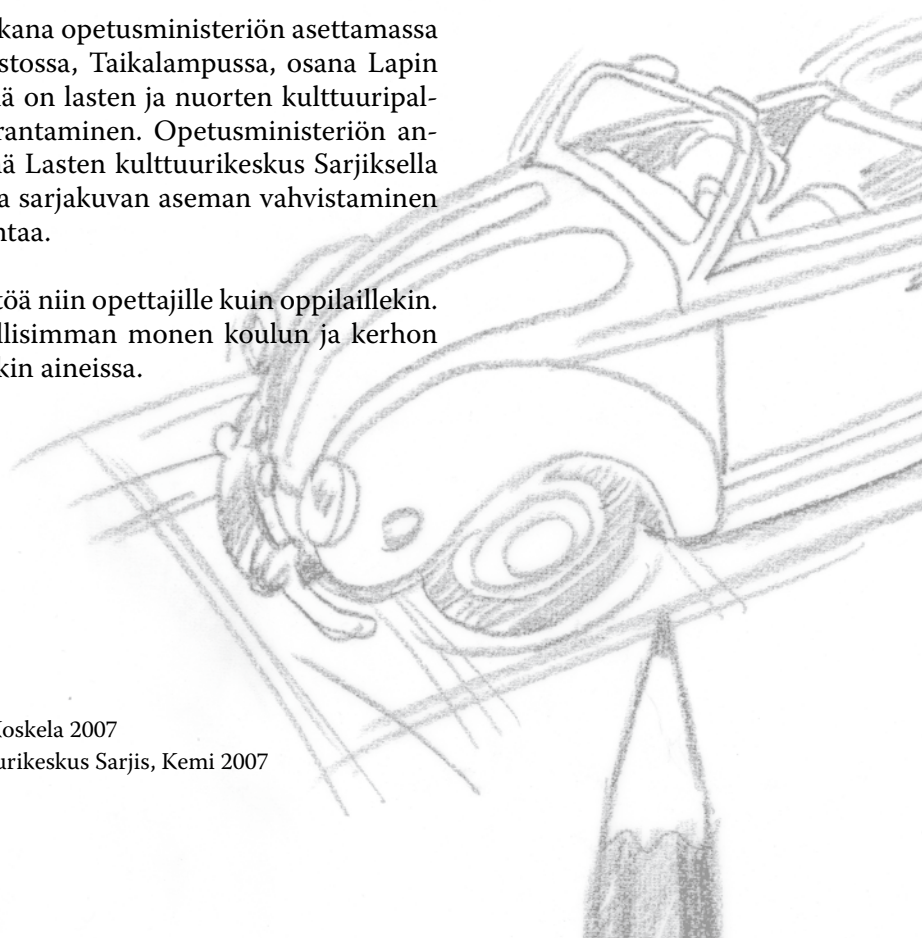
Outi Hyvönen, lastenkulttuurin tuottaja  
Lasten kulttuurikeskus Sarjis

Pieni opas sarjakuvien piirtämiseen. 1. painos 2007.

©Kuvitus, tekstit (jollei toisin mainita) ja ulkoasu Ilpo Koskela 2007

Kustantaja: Kemin kaupungin nuorisotyö/Lastenkulttuurikeskus Sarjis, Kemi 2007

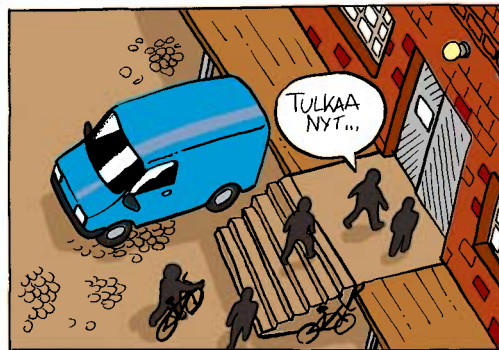
Painotyö: Litoset Oy, Vaasa. ISBN 978-952-5124-99-6



# MIKSI SARJA- KUVIA?


Oikealla Rajalinja-sarjakuvan vuoden 2006 jaksosten aloitus.

Vasemmalla lyijykynäluonnos sivun 17 avovolkkarin kuvasta.



Kaikki ovat lukeneet sarjakuvia jossain elämänsä vaiheessa, ainakin Aku Ankkaa. Miksei niitä voisi yrittää piirtääkin?

Sarjakuvien tekeminen on mielenkiintoinen harrastus, jossa aika kuluu nopeasti. Se ei myöskään vaadi kalliita väline- tai materiaalihankintoja. Suurin osa tarvittavista työvälineistä löytyy valmiina jokaisen koululaisen kynäkotelosta.

Tämän oppaan tarkoitus on olla helppo aloitus sarjakuvien tekemisen kiehtovaan maailmaan. Kirjasessa perehdytään lyhyesti ja tehokkaasti perusasioihin aina ideoinnista sarjakuvan suunnitteluun, luonnosteluun, piirtämiseen ja värittämiseen perustekniikoihin – tietokoneitakaan unohtamatta. Syventävää lisätietoa voi hankkia takasisäkannen kirjallisuusluettelosta. Opas sisältää myös neljä  kynäsymbolilla merkittyä harjoitustehtävää.

Tekijä haluaa kiittää kustantajaa mahdollisuudesta tehdä tämä julkaisu sekä Dan Christenseniä kansi- ja hahmoideasta.

# TYÖVÄLINEET

Piirustuspaperi. Käytä sellaista paperia, joka tuntuu parhaalta piirtää juuri sinulle.

Sarjakuvasivu luonnostellaan lyijykynällä. Tutki, mikä lyijynkovuus sopii parhaiten työtapaasi. Pyyhekumi ja teroitin ovat hyviä apuvälineitä.

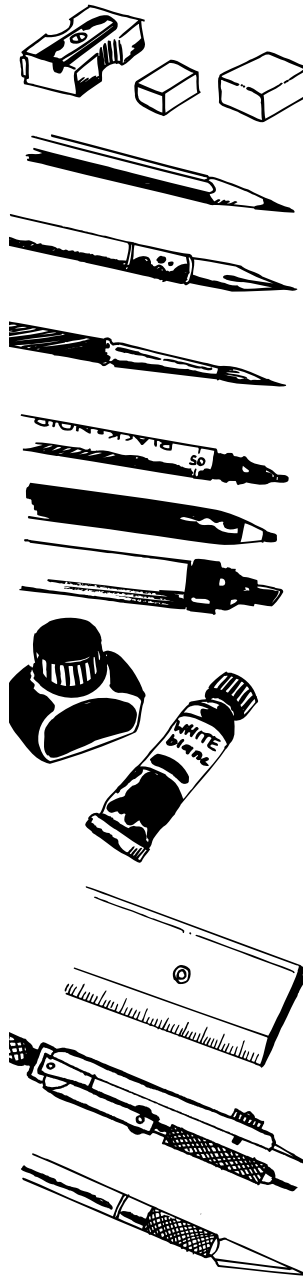
Sarjakuvan lopullinen piirtäminen tapahtuu tussiterällä, siveltimellä tai huopakynällä. Terällä ja siveltimellä päästään parhaimpaan lopputulokseen, elävämpään viivaan. Teriä on olemassa useita erilaisia, siveltimen tulee olla kärkisivellin.

Huopakynät ovat helppokäyttöisiä ja niillä saa hyvää jälkeä. Ne ovat kuitenkin kalliita ja piirrettäessä ne kuluvat nopeasti. Käytä 0,5-0,8-kokoista kynää tussaamiseen ja paksuja kyniä mustien pintojen täyttöön.

Siveltimien ja tussiterien kanssa käytetään irtotussia. Sen on vesiohenteista piirustus-tussia (Indian Ink). Valkoinen peiteväri on hyvä apu pienten virheiden korjaamiseen ja valkoisten viivojen piirtämiseen mustalle pinnalle.

Viivainta ja harppia käytetään apuna luonnostelussa, mutta usein piirtäjät vetävät lopullisen tussiviivan vapaalla kädellä lyijykynälinjaa mukaillen. Näin viivasta saadaan elävämpi.

Kynäveitsi on käyttökelpoinen raaputus- ja korjausväline. Mustavalkotyöskentelyssä voit leikata paikan virhekohdan päälle ja liimata sen siihen.



Cmyk-tiedosto 300 dpi



Musta väri 1200 dpi

## UÄRITTÄMINEN TIETOKONEELLA

Mustalla tussattu alkuperäispiirros on A3- kokoinen. Se skannattiin 1200 dpi-resoluutiolla Black and White- eli viivapiirrosmuotoon.

Tämän jälkeen skannattu kuva pienennettiin kuvankäsittelyohjelmassa 300 dpi-kokoon ja muutettiin värimuotoon. Musta viivapiirros leikattiin ja sijoitettiin omaksi tasokseen, ja siitä tehtiin läpinäkyvä. Mustasta tasosta valittiin tämän jälkeen halutut alueet, niitä lihotettiin 2-4 pikselin verran ja värit sijoitettiin alempaan tasoon.

Lopuksi musta taso kätketään ja näin saatu väri-originaali tallennetaan omaksi cmyk-tiedostokseen.

1200 dpi viivapiirros ja 300 dpi värioriginaali yhdistetään tarkasti kohdalleen taitto-ohjelmassa. Näin saadaan painooriginaali, johon 1200 dpi viivapiirroksen ansiosta tulee terävät ääriviivat.

# IDEOINTI JA KÄSIKIRJOITTAMINEN



©Future Image Bank

*Erilaisten esineiden ja asioiden kuvia löydät kirjoista, lehdistä ja Internetistä. Jos sijoitat tarinasi johonkin tiettyyn aiheeseen tai aikaan, käytä kuvia apuna piirtäessäsi. Samoista lähteistä löydät myös asiatietoa, jota tarinaan lisäämällä tekee siitä todemman tuntuisen. Piirros voi olla myös viitteellinen; yllä valokuva merilokista ja alla lokki seuraavan aukeaman sarjakuvasta.*



1. Mieti Sinulle itsellesi tuttuja ja mielenkiintoisia asioita sekä aihepiirejä. Tutusta ja kiinnostavasta asiasta on helpompi tehdä tarina kuin aivan oudosta.
2. Internet, kirjat, lehdet, sarjakuvat, pelit ja televisio ovat hyviä inspiraation lähteitä.
3. Jokapäiväiset esineet ja asiat antavat lisämausteita ja ideoita tarinaan. Vaikka tarina ei tapahtuisikaan nykyajassa tai tutussa ympäristössä, on kaikkialla käyttöesineitä.
4. Etsi tai piirrä itse yksittäisiä kuvia aiheesta. Kuva voi olla tarinan alku tai loppu. Voit myös laittaa kuvat haluamaasi järjestykseen ja miettiä, miten tarina etenee kuvasta toiseen.
5. "Kirjasto on sarjakuvapiirtäjän yliopisto". Kirjastosta löytyy kirjoja aiheesta kuin aiheesta. Niistä saat lisätietoa, joka antaa syvyyttä, todenperäisyyttä ja uskottavuutta tarinallesi.
6. Kirjoita tarina muistiin joko tapahtumajärjestyksessä tai yksittäisinä kohtauksina. Voit myös käsikirjoittaa piirtämällä: piirrä aiheeseen liittyvä kuvakollaasi ja tee samalla muistiinpanoja.

## IDEOINNIN OSA-ALUEET:

- idea
- päämäärä? Millaisen tarinan haluat kertoa?
- idean muistiin merkitseminen sanoin tai piirrosluonnoksin
- sivujako, yksittäisten sivujen tai striippien suunnittelu, mitä milläkin sivulla tapahtuu
- dialogi, ilmeet, elävät hahmot
- kuvakäsikirjoitus. Luonnostellaan sivut tai stripit miettien erilaisia somitteluvaihtoehtoja, kts. luonnospiirros oikealla.



# ORIGINAALI- JA JULKAISUKOKO

HETKI SARJAKUVAPÄIVILLÄ 2.

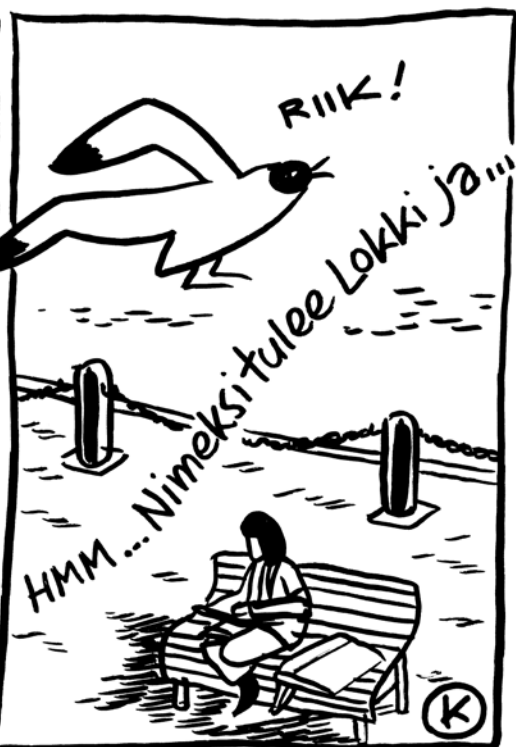


Ylhäällä on sarjakuvastrippi koossa, johon olen sen piirtänyt, ja alhaalla koossa, jossa Pohjolan Sanomat sen julkaisi. Strippi on yleisnimitys yhden rivin sarjakuvalle eli yleisesti sanomalehdissä julkaistavalle koolle.

HETKI SARJAKUVAPÄIVILLÄ 2.



**HUOMIOI  
TEKSTIAUKSEN  
KOKO JOTTA  
PUNEKUPLIEN  
TEKSTIT SÄILYVÄT  
LUETTAVIN!**



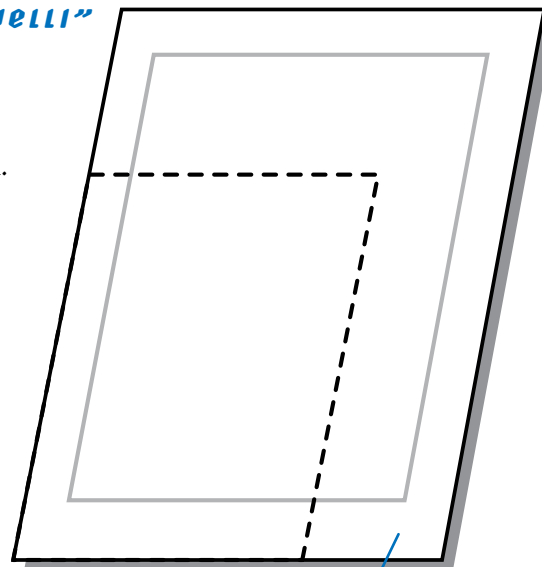
Originaalikoko tarkoittaa kokoa, johon sarjakuva piirretään. Suurempi originaalikoko antaa mahdollisuuksia piirtää pienet yksityiskohdat paljon tarkemmin ja pienentäminen poistaa tekstauksesta ja viivoista epätasaisuuksia tehden kauniimman lopputuloksen. Suurempana originaalikokoon piirtäessäsi huomioi, ettei piirrä asioita, jotka haluat esittää lopullisessa julkaisukoossa, liian pieniksi.

### SIVUJAKO ELI "NOVELLI"-SARJAKUVAN SIVU

Paperi A 3 tai suurempi. Alussa tavallinen piirustuslehtiö käy hyvin.

Käytä sivulla kolme tai neljä riviä, ruutuja 6-12.

Muista marginaalit 1-3 cm joka reunalle.



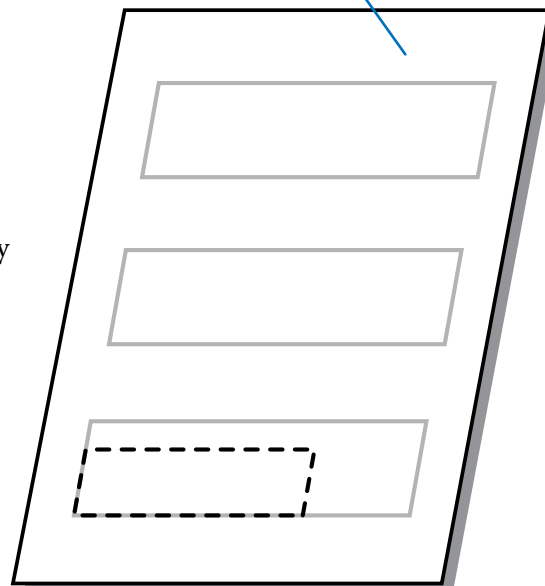
Marginaali

### STRIPPIJAKO

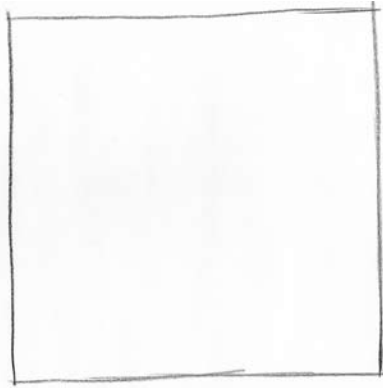
Paperi A 3 tai suurempi.

Stripin eli rivin korkeus 8-10 cm.

Julkaisukoko on merkitty molempiin piirroksiin katkoviivalla.



# RUUDUN PIIRTÄMISEN TYÖVAIHEET



**1.** Piirrä lyijykynällä ruudun ääriviivat.



**2.** Luonnostelee lyijykynällä hahmon ja puhekuilien paikat ohuilla viivoilla tai soikioilla käyttäen.



*Ylhäällä ruutu on tussattu ohuella huopakynäviivalla. Vahvempien, elävien viivojen ja mustien tai tummien pintojen käyttäminen tekee sarjakuvaruudusta paljon voimakkaamman kuin pelkät ohuet viivat. Vertaa ylläolevaa ruutua tämän tekstin alla olevaan.*



**3.** Täytä puhekuila; vedä apuviivat tekstausta varten ja tekstaa teksti. Lopuksi piirrä puhekuilan reunaviiva.



**4.** Piirrä hahmot ja taustat, merkitse mustat pinnat ja viivoitukset. Tähän saakka kaikki lyijykynällä.



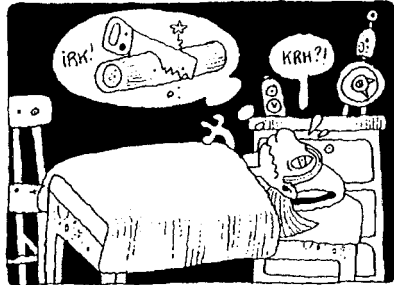
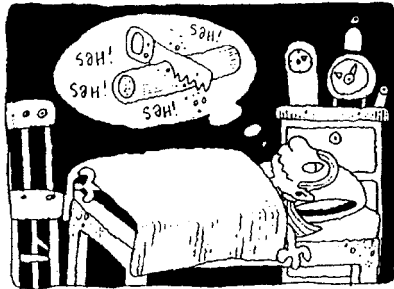
**5.** Jos haluat käyttää väriä, (kts. ohje sivulla 10), väritä ruudun osat ensin ja tussaa ääriviivat ja mustat pinnat viimeiseksi.

**6.** Lopuksi tussaa piirros piirtämällä lyijykynäviivojen päälle tussilla tai huopakynällä. Aloita jälleen puhekuilan tekstillä, sitten ääriviivat, joiden jälkeen viivoitukset ja viimeiseksi mustat pinnat. Tussivärin kuivuttua pyyhi näkyviin jääneet lyijykynäviivat pois pyyhekumilla.

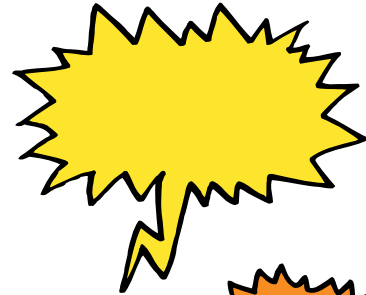
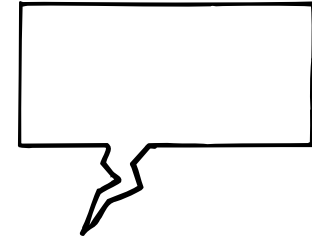
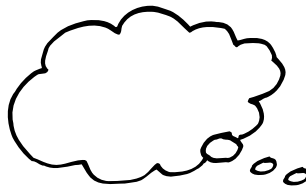
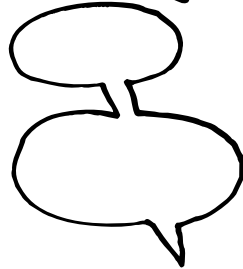


# PUHEKUPLAT

Yleisimpiä puhekuplatyyppejä. Nämä muuttuvat ja elävät koko ajan, joten parhaan kuvan puhekuplien käytöstä saat lukemalla sarjakuvia.



Tässä sarjakuvassa puhekupla ei olekaan vain pelkkä tiedon välittäjä, vaan se myös osallistuu itse tarinaan.  
©Jii Roikonen



Puheen lisäksi myös kaikki muut äänet kuvataan sarjakuvassa kirjoittamalla. Ylhäällä on kuorsaaminen esitetty neljällä eri tavalla.

# SARJAKUVAN HAHMOT



Suunnitellessasi sarjakuvasi hahmoja huomioi seuraavia asioita:

- Miten hahmo sopii sarjaan: vakava, huumori?
- Hahmon sukupuoli? Mieti ja kokeile, hahmon ei tarvitse olla aina samaa sukupuolta tekijänsä kanssa.
- Hahmon perusluonne: hallitseva piirre? Hyvä vai paha? Jokin muu? Korkeintaan kaksi hallitsevaa piirrettä.
- Hahmon olemisen tarkoitus? Mikä on kunkin hahmon tehtävä sarjakuvatarinassa?
- Elastisuus: mitä hahmo voi tehdä, mitä ei? Vertaa realistinen kerronta ja huumorisarjat.
- Hahmo voi olla myös huonosti sopiva tehtävänsä, antisankari, koominen jne...

Sarjakuvan hahmot voivat olla ihmisiä, eläimiä, edellisten väliltä tai jotain aivan muuta. Käytä mielikuvitustasi!

## VÄRITTÄMINEN VÄREILLÄ

Värittäminen voidaan tehdä vesivärejä, puuvärejä tai huopakyniä käyttäen. Allaolevassa esimerkissä ruutu on maalattu lyijykynäluomoksen päälle ääriivivoineen vesiväreillä. Skannauksen jälkeen värejä ja kontrastia on muokattu kuvankäsittelyohjelmassa.



Monta kertaa sarjakuvan päähenkilö on myös tekijänsä näköinen.

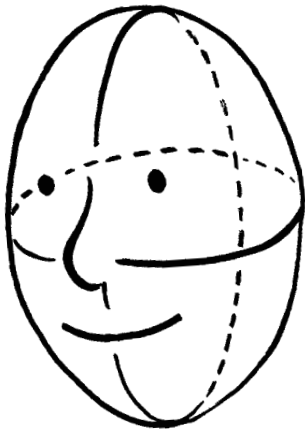
©Mari Ahokoivu



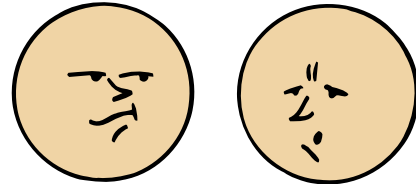
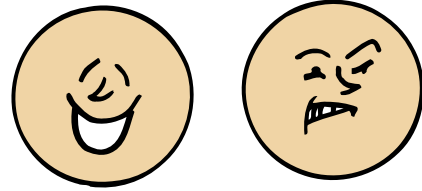
Suuri osa sarjakuvahahmoista pysyy vuodesta toiseen saman ikäisenä ja näköisenä, toiset taas vanhenevat. Vasemmalla ALEKS REVEL-hahmo 26-vuotiaana vuonna 1933 Irlantilainen-tarinassa, oikealla 54-vuotiaana vuonna 1961 Paholaisen kuiskaus-tarinassa.

# KASVOJEN ILMEET

Oikealla olevasta ilmearkistosta näet, miten kasvojen ilmeet saadaan aikaiseksi muutamaa viivan vetoa käyttäen. Käytä piirtäessäsi myös lähikuvia kasvoista ja piirrä kasvojen ilmeet vastaamaan tapahtumia ja ruudun dialogia. Näin kuvakerronnasta tulee paljon elävämpää kuin koko ajan samannäköisillä perusilmeillä.

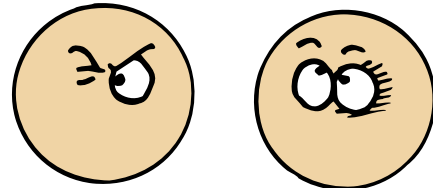
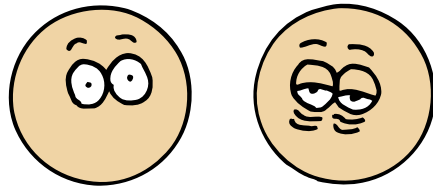


*Kun luonnostelet symmetrisiä asioita, esimerkiksi kasvoja, käännä paperi toisinpäin ja katso sen läpi valoa vasten. Näin näet jos piirros "vääntyy" jompaan kumpaan suuntaan eikä ole symmetrinen. Tämän jälkeen piirros on helppo korjata oikeanlaiseksi.*

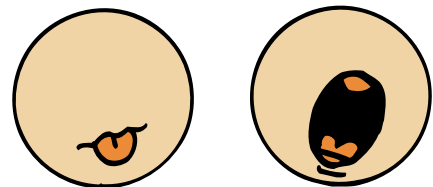
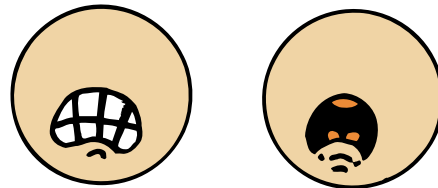


Kasvojen ilmeitä

Silmien ilmeitä



Suun ilmeitä



# UARTALON KIELI

Sarjakuvaa piirtäessä ei kannata käyttää pelkkiä puhuvia päitä tai perusasennoissa sivulta tai edestäpäin kuvattuja hahmoja. Ilmeikkäät hahmot ovat hyvän sarjakuvan suola. Ajattele sarjakuvaruutua teatterinäyttämönä; teatterin tapaan liikkeitä ja reaktiota ylikorostamalla lukija tavoittaa sarjakuvan hahmojen tunteet.



## HARJOITUS: KAHDEKSAN TAPAA PYYTÄÄ ANTEEKSI



Miettikää yhdessä, miltä anteeksipyyntö kuulostaa kussakin ruudussa ja miten henkilö käyttäytyy. Vertailemalla näette, kuinka paljon vartalonkieli vaikuttaa viestiin.

Tehkää harjoitus ryhmässä: ryhmän jäsenet näyttävät erikseen kaikki ylhäällä olevat kahdeksan ruutua, sana "Anteeksi" lausuttuna juuri oikealla tavalla ja äänensävyllä. Näin näette eron!



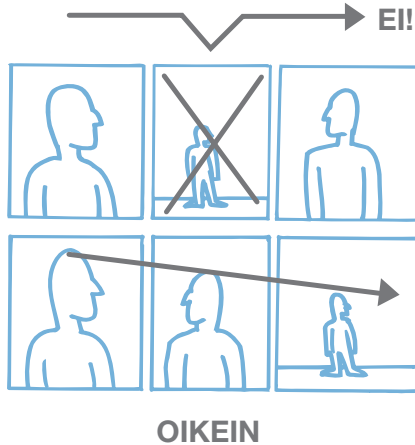
## PIIRTÄMINEN JA VÄRITTÄMINEN VEKTORI- GRAFIKKAOHJELMALLA

Ylhäällä oleva kuva on luonnosteltu ja piirretty sivulla 8 esitetyn mukaisesti, skannattu ja vektoroitu kuvanvektorointiohjelmalla (autotrace). Tämän jälkeen siihen on piirretty vektorigrafikkaohjelmalla lisää osia, mm. seinä, taivas ja kuu. Piirros on myös väritetty vektorigrafikkaohjelmalla.

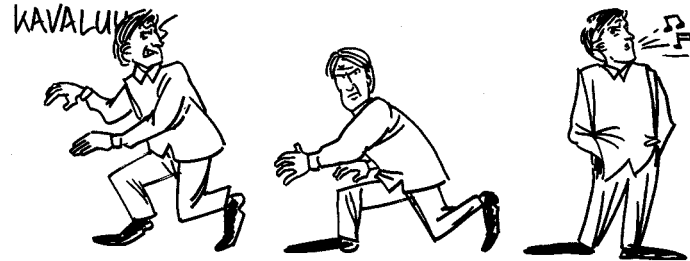
## ERILAISIA KASUOJEN JA VARTALON ILMEITÄ

Piirtäessäsi ilmeikkäitä vartaloja ei sinun tarvitse kertoa kaikkea tekstein. Kun käytät A3-originaalikokoa ja sivun maksimiruutumäärää 10-12, sinulla on tilaa piirtää kokonaisia hahmoja tarinan ja tilanteiden edellyttämiin asentoihin.

Näin kuvakerronnasta tulee huomattavasti elävämpää ja voit jättää ”hän suuttui” tai ”hän oli iloinen” -tyyppiset kertovat tekstit pois.



Kun käytät sekä kokovartalo-, että lähi- ja kasvokuvia hahmoista, siirry kuvakoosta toiseen aina järjestelmällisesti, ei hyppimällä. Elokvien kamera-ajoista löydät hyviä esimerkkejä.



# HAHMOHARJOITUS

Harjoittele piirtämään erilaisia hahmoja, ihmisiä ja eläimiä. Harjoittele myös erilaisia tyylejä ja tapoja piirtää asioita.

## HARJOITUKSIA



1. Piirrä ihmisiä ja eläimiä valokuvista sekä sanoma- ja aikakauslehtien kuvista.
2. Jos omistat digikameran, kuvaa ystäviäsi ja erilaisia esineitä. Printtaa kuvat ja käytä niitä mallina piirroksissa.
3. Käytä omaa kättäsi mallina käsiä piirtäessäsi.
4. Piirrä vaatteita mainoslehtisistä, huomaa erilaisten vaatemateriaalien ja kankaiden poimutus.
5. Käytä pientä peiliä apuna ja vääntele kasvojasi. Näin voit harjoitella kasvojen ilmeiden piirtämistä.

## PIIRTÄMISHARJOITUS:

Piirrä kolmesta eri suunnasta seuraavassa kuvaillut henkilöahmot. Voit käyttää omaa tyyliäsi, hahmojen ei tarvitse välttämättä näyttää realistisilta ja ne voivat olla myös eläinhahmoja.

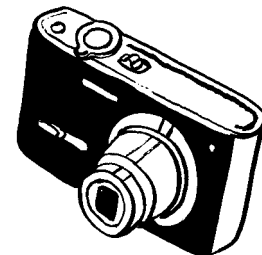
### HAHMO 1.

- Röyhkeä
- Hyökkäävä
- Puhuu kovalla äänellä
- Suhtautuu ylimielisesti muihin hahmoihin

### HAHMO 2.

- Kiltti
- Hiljainen
- Mieluiten omissa oloissaan
- Kyräilevä, suhtautuu hieman pelokkaasti muihin hahmoihin

-Piirrä sekä mies- että naishahmot!



## SARJAKUVAKERRONTA

Sarjakuvan kuvakerrontaa suunniteltaessa tekijän tulee yrittää asettua lukijan asemaan ja miettiä, millä tavalla hän saisi välitettyä mahdollisimman paljon piirtämishetkellä mielessään olevasta informaatiosta lukijalle.

Hyvä kertoja pyrkii rytmittämään tarinan sivuittain. Sivun tulisi aina loppua jännittävästi ja mielenkiintoisesti, jolloin lukija "haluaa kääntää sivua".

Jos jokin esine tai asia vaikuttaa tarinan kulkuun, voi sen näyttää taustalla tai vaikkapa etualalla jo aiemmin, jolloin se luo tarinaan jännitteen, odottamisen tunteen.



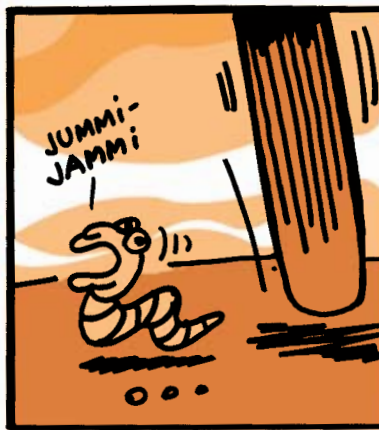
*Sama näkymä voi jatkua useassa ruudussa. Ruuduissa lukijan katse seuraa jokea ja löytää kohteen vasta neljännessä ruudusta.*



### **esimerkki:**

Tässä näet ruudun, jossa poika ajaa yksipyöräisellä. Hyvä näin, mutta...

## SARJAKUVAKERRONTA



...sarjakuvapiirtäjä toteuttaa sen seuraavasti; alussa ei näytetä kaikkea heti, vaan kuvataan tasapainoilua ja liikettä. Tasapainoa vaativan asian kuvauksessa myös kuvakulmaa ja tapahtumien esitysuuntaa vaihdetaan, mikä antaa lukijalle kuvan yksipyöräisellä ajamisen vaatimasta tasapainon hallinnasta. Pieni sivutarina madon muodossa sekä ympäristö, sää ja vuorokauden aika esitetään lukijalle.

Edelläkerrotulla tavalla kuvakerronnassa on paljon enemmän informaatiota kuin edellisen sivun yksittäisessä, "toteavassa" ruudussa.

Pienillä tässä esitetyn madon kaltaisilla sivujuonilla kerrontaan lisätään huumoria ja uusia elementtejä. Jos sivujuonet vielä liittyvät tarinaan ja sen etenemiseen, aina parempi. Hyvä sarjakuvatekijä pitää silmät auki itse luomassaan, oman sarjakuvansa maailmassa, ja miettii, mitä kaikkea hän voi esittää lukijalle "maailmastaan" lisätäkseen tarinan mielenkiintoa.

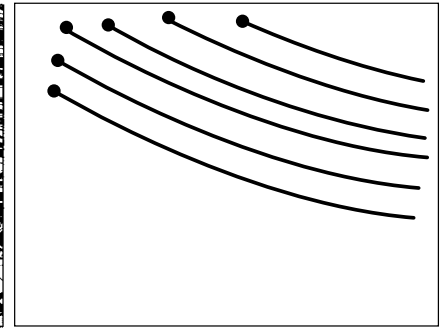
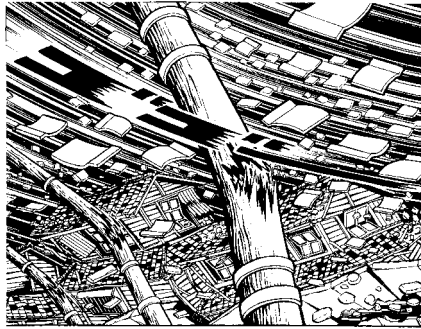


Yritä ajatella lukijan reaktioita koko ajan. Piirtäjän tulee samaistua lukijaan;  
 -Ymmärtääkö lukija asian siten, kuin piirtäjä on sen tarkoittanut?  
 -Huomaako lukija tietyn tapahtuman, ajan kulumisen, esineen tai asian?

Sarjakuva on sitä parempi, mitä enemmän lukija saadaan ajattelemaan samoin tarinaa lukiessaan, kuin tekijä tarinaa kertoessaan.

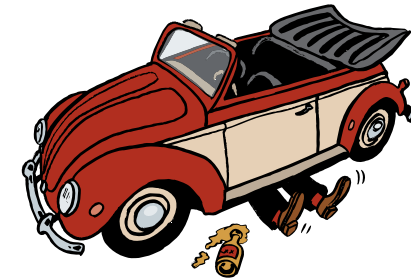
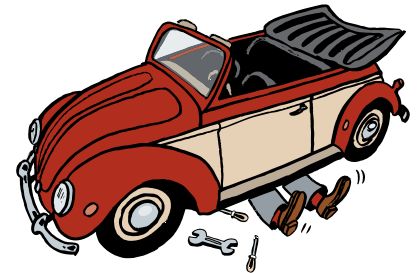
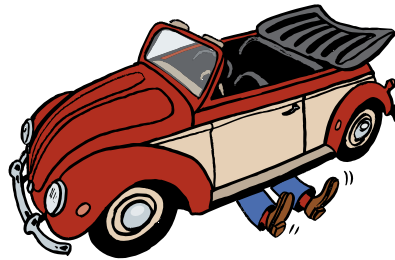
Lukijan mielikuvitukselle täytyy jättää tilaa ja antaa lukijan oivaltaa asioita. Tällainen kerrontatapa on palkitseva ja jättää lukijalle tunteen hyvästä sarjakuvasta.

*Mitä oikealla olevissa piirroksissa tapahtuu? Kaikkea ei aina tarvitse näyttää, asioita voi jättää myös lukijan mielikuvituksen varaan. Eri esineitä ja asioita käyttämällä on mahdollista muuttaa kuvan kertoma tarina aivan toiseksi.*



GEN OF HIROSHIMA - HIROSHIMAN POIKA ©Kenji Nakazawa

Japanilaisessa sarjakuvassa vauhdikas viivojen käyttö on tärkeä osa kuvakerrontaa. Tässä ruudussa kaikki elementit, myös teksti, kuvaavat voimakasta liikettä. Nakazawan esimerkkiä käyttäen lukijan katsetta on helppo ohjailla katselinjoilla. Tällä tavalla saadaan sarjakuvakerrontaan vauhtia.



## LOPUKSI...

**Lukijan tulisi pysyä tarinan "otteessa" koko ajan.** Lukijan mielikuvitusta ei saa päästää vaeltamaan tai lukijaa miettimään epäolennaisia asioita. Tämä vältetään, kun teksti, kuva ja kerronta toimivat yhdessä ja puhekuplien tekstit pystytään lukemaan vaivattomasti julkaisukoossa.

## HARJOITUS TEKEE MESTARIN

### REISKA SKEITTAÄ



Tässä tarinassa voit käyttää vasemmalla esitettyä hahmoa tai kehittää oman erinäköisen.

1. Reiska laskee mäkeä alas (mallipiirros 1).
2. Reiska säikyttää kissan. Kissa sähisee häntäkarvat pystyssä.
3. Reiska menee vauhdilla risteyksen läpi, autot jarruttavat, kuskit puivat nyrkkiä.
4. Kuplavolkkari! Reiska nousee ilmaan (mallipiirros 2).
5. Reiska lentää ilmassa.
6. Reiska pakettiauton katolla, pakettiauto jarruttaa, kuski säikähtää.  
Kuva etuviistosta. Reiska koputtaa tuulilasiin ylhäältäpäin ja sanoo:  
-Hei jäbä, päästä alas.

Aloittaessasi jaa paperi kuuteen samankokoiseen ruutuun.

### KETJUREAKTIO



1. Kaksi poikaa pelaa palloa, toinen lyö mailalla.
2. Pallo lentää ikkunalasin läpi sisälle taloon.
3. Talosta juoksee vihainen mies nyrkkiä puiden pallo kädessään, maassa edessä on harava.
4. Mies astuu haravan päälle, harava iskee palloon, pallo lentää aidan yli.
5. Pallo osuu kadulla ajavaan polkupyöräilijään. KOPS!
6. Pyöräilijä suistuu ajotieltä ja ajaa urheiluliikkeen ikkunan läpi. CRASH!
7. Takaa-ajoruutu: Ensimmäisenä juoksevat kaksi poikaa, joita ajaa takaa talosta tullut mies haravan kanssa. Häntä ajaa takaa pyöräilijä irronnut ohjaustanko ylös kohotettuna. Pyöräilijää taas ajaa takaa urheiluliikkeen omistaja tennismaila Iyöntiin kohotettuna. Kaikki juoksevat kohti auringonlaskua.

Jaa sivu ruutuihin mallin mukaisesti. Luonnostelee ensin lyijykynällä.



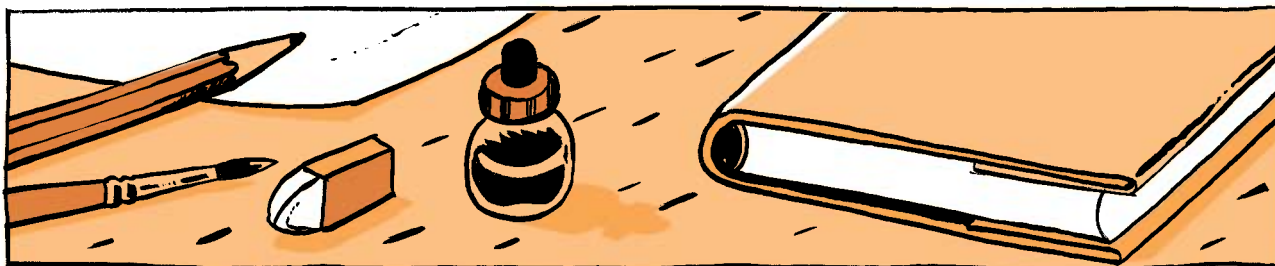
Mallipiirros 1



Mallipiirros 2

1.	2.
3.	4.
5.	6.
7.	

Ruutujakomalli



### **TÄMÄN JULKAISUN SARJAKUVA- JA KUVITUSNÄYTTEET:**

sivut 3 ja 4

Rajalinja – Taikakengät.

*Ilpo Koskela 2006.*

Futari-lehti

sivu 5

Merilokki

*Future Image Bank Oy 2007.*

sivut 5 ja 6

Hetki sarjakuvapäivillä 2.

*Ilpo Koskela 2007.*

Pohjolan Sanomat

sivu 9

Nimetön.

*Jii Roikonen 1994.*

Lähtöruutu sarjakuvaan

sivu 10

It's so easy to stay inside these lines. *Mari Ahokoivu 2007.*

Siilisalaatti N:o 3

Piirrä jotain muuta

Irlantilainen/Paholaisen

kuiskaus. *Ilpo Koskela 1991/2007*

sivu 17

Gen of Hiroshima.

*Kenzi Nakazawa 1979.*

### **KIRJALLISUUTTA OPETTAJILLE JA OPPILAILLE**

Näitä kannattaa tiedustella kirjakaupoista tai kirjastoista:

Ahlqvist-Kutila, Piirrä sarjakuvaa

Kemin sarjakuvakeskus ry. 1987. ISBN 952-90072-5-6

Ruutujen aika – Suomen sarjakuvaseuran kaksi vuosikymmentä

Suomen Sarjakuvaseura, 1991. ISBN 951-95797-2-9

Scott McCloud, Sarjakuva – Näkymätön taide

The Good Fellows Ky, 1994. ISBN 951-95265-2-2

Hänninen-Kemppinen, Lähtöruutu sarjakuvaan

Yleisradio, 1994. ISBN 951-43-0625-2

Giuseppe Cristiano, Analyzing storyboards (engl. kielinen)

Serieskolan 1998, Ruotsi. ISBN 91-630-7308-0

Comics with an attitude..., Leif Packalen & Frank Odoi (engl. kielinen)

Suomen ulkoministeriö, 2002. ISBN 951-724-271-9

Mäkinen, Reima, Mangan harmaasävyt – tee itse rasterit ja kuvioinnit

Kustannusosakeyhtiö Opus, 2007. ISBN 978-952-99436-3-0

Franklin Bishop, Sarjakuvapiirtäjän käsikirja

Kustannus-Mäkelä Oy 2007. ISBN 978-951-882-686-9

Jan Kjaer: Manga – piirtäjän opas, Egmont Kustannus Oy 2007.

ISBN 978-952-469-768-2

Mari Ahokoivu, Sarjakuvapiirtäjän opas, BTJ Kirjastopalvelu 2007.

ISBN 978-951-692-679-0

Pieni opas sarjakuvien piirtämiseen -julkaisussa perehdytään lyhyesti ja helposti sarjakuvantekemisen perusasioihin aina ideoinnista sarjakuvan suunnitteluun, luonnosteluun, piirtämiseen ja värittämisen perustekniikoihin.

Pieni opas sarjakuvan piirtämiseen –julkaisu on Lasten kulttuurikeskus Sarjiksien tuottama opasvihkonen, joka on suunniteltu erityisesti koulujen ja kerhojen opetuskäyttöön. Lasten kulttuurikeskus Sarjis toimii Kemissä ja on osa valtakunnallista Taikalamppu-lastenkulttuurikeskusten verkostoa yhdessä Lapin verkoston toimijoiden kanssa. Verkoston tehtävänä on lasten ja nuorten kulttuuripalveluiden tukeminen ja saavutettavuuden parantaminen. Opetusministeriön asettamana erityistehtävänä Lasten kulttuurikeskus Sarjiksella on lasten sarjakuvatoiminnan kehittäminen ja sarjakuvan aseman vahvistaminen opetuksessa. Tämä opas on osa tätä toimintaa.

Oppaan tekijä, Ilpo Koskela on toiminut sarjakuvapiirustuksen opettajana Oulun lasten ja nuorten taidekoulussa toistakymmentä vuotta, ja on luennoinut sarjakuvasta sekä piirtämisestä lukuisilla alan kursseilla ja tapahtumissa. Koskelan sarjakuvia on nähty suomalaisissa sarjakuva-, aikakaus- ja sanomalehdissä jo neljännesvuosisadan ajan ja häneltä on julkaistu yhteensä viisi albumimittaista sarjakuvatarinaa.

Lasten kulttuurikeskus Sarjis  
Kauppakatu 27, 94100 Kemi  
[www.lanuti.fi/kemi](http://www.lanuti.fi/kemi)  
[www.taikalamppu.fi](http://www.taikalamppu.fi)

86.13



LASTEN-  
KULTTUURIKESKUS  
SARJIS - KEMI



LAPIN LASTENKULTTUURIVERKOSTO

ISBN 978-952-5124-99-6



9 789525 124996