

Komiksų kūrimo gairės

Edvilė Lukšytė

Komiksai yra smagus būdas kurti istorijas. Nesi to daręs (-iusi)? Nieko tokio! Žemiau pateiksiu trumpas gaires, kurios gali pagelbėti kuriant komiksus.

Istorija. Prieš pradėdant piešti komiksus, reikėtų pagalvoti, apie ką jis bus. Kokia bus komikso pagrindinė tema, veikėjai? Kur vyks veiksmas? Koks bus pagrindinis nuotykis? Kaip jis baigsis?

Pagrindinis (-ė) veikėjas (a). Kas jis arba ji? Koks jo (-os) vardas? Kaip jis (-i) atrodo? Kokias emocijas jaučia? Ar turi išskirtinių galių? Ar turi draugų? Gal turi komandą? Ką tavo veikėjas (-a) mėgsta veikti? Kurdamas (-a) superherojaus arba superherojės portretą gali pasinaudoti pirmuoju komikso šablonu ir centre esančiame apskritime nupiešti jo (jos) portretą. Aplink apskritimą esančiuose plotuose galima iliustruoti pagrindinius dalykus, kurie apibūdintų veikėją: tai gali būti jo (jos) supergalios, būdai leisti laisvalaikį, draugai, prisiminimai ir svajonės. Tokie dalykai leistų mums geriau pažinti tavo veikėją.

Aplinka. Sukūrus istorijos veikėją, svarbu pagalvoti apie jį arba ją supančią aplinką. Kur tavo veikėjas (-a) yra? Lauke ar patalpoje? Jei lauke, kur tiksliau? Ant kalno? Miške? O gal savo namuose, būstinėje? Kurdamas (-a) aplinką gali pradėti nuo jos panoramos. Pvz., jei veiksmas vyktų miške, pirmame plotelyje galima nupiešti miško vaizdą iš toli, o kitame – priartintą vaizdą su veikėju (-a) jame. Ką veikėjas (-a) veikia? Kur eina (plaukia, skrenda...)? Aplinkos vaizdavimui geriausiai gali pasitarnauti didesnius plotus turintys komiksų šablonai.

Kiti veikėjai. Kaip atrodo pagrindinio (-ės) veikėjo (-os) draugai, priešai ir kiti veikėjai? Koks santykis tarp jų? Juos sieja konfliktas ar draugystė? Kokioje vietoje jie sutinka tavo veikėją? Apie ką jie kalba?

Dialogai ir kiti tekstai. Visi dialogai ar monologai dažniausiai yra talpinami į debesėlio formas, todėl jeigu planuoji įterpti tekstą į komikso šabloną, geriausiai iš pradžių užrašyti žodžius ir tik tada juos įrėminti, kad tilptų. Dialogai ir monologai padeda pažinti ne tik komikso superherojus (-es), bet ir jų draugus ar priešus. Komiksų šablonai nėra dideli, tad tekstas debesėliuose neturėtų būti ilgas.

Konfliktas. Kad istorija ar nuotykis būtų įdomesni, reikalingas netikėtumas – kai atsitinka kažkas neplanuota. Galbūt tavo veikėjas (-a) vykdo misiją ir staiga prieš jį (-ą) kažkas iššoka arba nukrenta? Galbūt veikėjas (-a) atidarė slaptą kambarį ir jame rado kažką ypatingo? Tai sužadina emocijas ir jausmus – nuostabą, smalsumą, drąsą, įsimylėjimą, o gal net išgąstį?

Komiksuose netikėti momentai dažnai pavaizduojami daugiakampių žvaigždžių formose. Jose galima įrašyti įvairiausių ištiktukų, kaip „pokšt“, „trakšt“, „pykšt“ ir t. t.

Istorijos vystymas. Trumpai tariant, komiksą galima pradėti nuo supažinimo su pagrindiniu (-ia) veikėju (-a), jo (jos) pomėgiais, po to nusikeliame į jį (ją) supančią aplinką, tyrinėjame, ką jis (ji) ten veikia, ką sutinka ir apie ką kalba. Tuomet gali įvykti kažkas netikėto ir tai pakeičia prieš tai buvusį ramų scenarijų.

Galbūt netikėtai atskrido blogietis (-ė) arba kažkas nukrito, gal veikėjas (-a) rado lobį ir t. t. Vėliau einantys įvykiai turėtų iliustruoti veikėjo (-os) išbandymą, galbūt kovą su blogiečiais ar pastangas atlikti užduotį. Ką veikėjas (-a) tuo metu daro, galvoja, šneka, priklauso nuo komikso kūrėjo (-os). Jei tavo superherojus arba superherojė laimi, tuomet jis arba ji gali pasigirti savo laimėjimu prieš blogį arba koku nors svarbiu atradimu, suvokimu.

Pastabos

Šios komiksų gairės yra lanksčios, padėsiančios „užėti ant kelio“. Jas galima keisti pagal savo poreikius. Mažesniems vaikams galbūt užteks vieno lapo komikso, kiti norės kurti ilgą istoriją. Galite herojus (-es) ir aplinką piešti, galite naudoti iškarpas iš žurnalų, kurti aplikacijas.

Tegul laisvai trykštanti fantazija lydi jus bei jūsų komiksų herojus (-es)!











