

Kõrgem Kunstikool Pallas
Meediadisaini osakond

Koomiksi loomise etapid koomiks „Vari“ näitel
Lõputöö

Kristi Koppel

Juhendaja: Joonas Sildre

Tartu 2019

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	3
1. MIS ON KOOMIKS?	4
1.1 Koomiksi defineerimine	4
1.2 Koomiksi erinevad vormid	5
2. KOOMIKSI LOOMISE PROTSESS.....	7
2.1 Koomiksi kirjutamine.....	9
2.1.1 Esimene etapp – loo põhiidee	9
2.1.2 Teine etapp – tegelased ja keskkond	10
2.1.3 Kolmas etapp – loo planeerimine.....	11
2.1.4 Neljas etapp – lõplik stsenaarium	12
2.2 Koomiksi visuaali loomine.....	14
2.2.1 Eelteadmised	14
2.2.2 Viies etapp – visuaalne kavand	16
2.2.3 Kuues etapp – <i>pencilling</i> ehk pliiatsijoonistus.....	17
2.2.4 Seitsmes etapp – <i>inking</i>	18
2.2.5 Kaheksas etapp – värv	18
2.2.6 Üheksas etapp – tekst	18
3. KOOMIKS „VARI“ LOOMISPROTSESS	20
3.1 Koomiksi kirjutamine.....	20
3.2 Koomiksi visuaali loomine.....	21
KOKKUVÕTE.....	24
SUMMARY	25
VIIDATUD KIRJANDUS	26
LISAD	28
Lisa 1. Näited paneelide paigutusviisidest	28
Lisa 2. Algne loo põhiidee	29
Lisa 3. Näide koomiksi sisu arendusprotsessist	30
Lisa 4. Stiilinäide	32

SISSEJUHATUS

Koomiksiteemalist lõputööd ajendas tegema tärkav huvi koomiksiste vastu ning soov koomiksist ja koomiksi loomisprotsessi paremini mõista.

Otsides teemakohast emakeelset erialast kirjandust, pidi aga pettuma. Eestis on koomiks jäänud lugude jutustamisel teiste meediumite kõrval varju. Koomiks ei ole meil väga laia kõlapinda leidnud ning ka teoreetilisi materjale leidub vähe.

Sellest tulenevalt tekkis idee uurida, millisteks etappideks koomiksi loomise protsess jaotub ning kuidas täpsemalt koomiksi loomisele läheneda. Lõputöö eesmärgiks ongi luua koomiksi loomise etappide mudel, millel oleks abistav funktsioon koomiksiste loomisel.

Lõputöö võiks huvi pakkuda lugejale, kes on huvitatud koomiksiste loomisest, kuid on eba-kindel, kust ja kuidas alustada.

Uute väljakutsetega silmitsi seistes aitab suurema ülesande jaotamine väiksemateks osadeks. Need ülesanded või etapid võib vajadusel samuti jaotada omakorda väiksemateks algosadeks. Nii saab läheneda ka koomiksi loomisele. Selline tööprotsessi struktureerimine on kasulik. Ka loometöö vajab teatud piiritlemist ning süstematiseeritud tegutsemist, et protsess oleks efektiivne ning lõpptulemus võimalikult hea.

Lõputöö esimeses peatükis tutvustatakse esmalt, mis on koomiks ning millised on koomiksi levinumad vormid.

Teises peatükis kirjeldatakse koomiksi loomisprotsessi etappide kaupa. Peatükk jaotub kaheks alapeatükiks. Esmalt käsitletakse koomiksi sisu ning seejärel visuaalset poolt. Alustatakse ideest ning lõpetatakse valmis koomiksiga.

Kolmandas peatükis pannakse teises peatükis loodud mudel proovile. Mudelile toetudes luuakse lõputöö praktilise osana koomiks „Vari“. Seejärel analüüsitakse tööprotsessi ning arutletakse, kui tõhus mudeli järgi töötamine oli.

Lõputöös on toetutud suuremal määral välismaistele allikatele. Uuritud on erinevaid erialaseid teoseid, kus oma ala professionaalid on koomiksi loomise tööprotsessi käsitlenud.

1. MIS ON KOOMIKS?

Lõputöö põhiosa toetamiseks tutvustatakse antud peatükis kokkuvõtlikult, mis on koomiks ja koomiksi olemus. Samuti tutvustatakse lugejale, millised on meediumi olulisemad vormid ning millisele neist antud lõputöö põhiosa kõige enam toetub.

1.1 Koomiksi defineerimine

Eesti Entsüklopeedia defineerib koomiksit järgnevalt: “koomiks on jutustav pildisari, millele on lisatud napp tekst; ilmub järgnevana perioodikas või eraldi raamatuna. Ainestikukuks peamiselt seiklus- ja ulmelood, huumor, ka klassika lühitöötlus. Tekkis USA-s 1890. aastail [...]. (EE, 2006)

Eesti koomiksireetiku Mari Laaniste sõnul on koomiks kui nähtus paindlik ning seetõttu on välja pakutud definitsioonid katselised ja kobavad. Laaniste ise iseloomustab ja käsitleb koomiksit oma artiklis „Koomiks kui totaalne tekst“ järgnevalt: „narratiivselt järjestatud, enamjaolt teksti sisaldavad staatilised pildiread, mis järgivad põhiosas valdkonna ajaloo jooksul väljakujunenud vormilisi konventsioone [...]“. Milliseid kirja ning pildi kombinatsioone pidada koomiksiks, on Laaniste sõnul vaatepunkti küsimus ning üks efektiivsemaid koomiksi määratlemise viise on ikka endiselt empiiriline „äratundmine“. Sellisel puhul on küsimus pigem vormistuslike võtete, mitte koomiksi kui fenomeni, äratundmises. (Laaniste, 2004: 128-151)

Koomiksile viidatakse erialases kirjanduses kui kunstivormile ja ka meediumile. Koomiksi funktsioon on meediumile kohaselt kommunikatsioon, ideede edastamine, eneseväljendus (Duncan ja Smith, 2009).

Koomiks põimibki endas kahte suurt kommunikatsioonivahendit, mis on sõna ja pilt. Just nimelt sõna ja pildi abil saab koomiks täita oma põhifunktsiooni, milleks on ideede ning lugude edasiandmine. Lugeja on peab rakendama nii visuaalseid kui ka verbaalseid tõlgendusoskuseid. (Eisner, 1985)

Laaniste leiab, et koomiksit ei saa iial käsitleda adekvaatselt ainult esteetikale toetudes. Koomiks kui fenomen on tekstipõhise loomuga. Kas mittenarratiivne „koomiks“ on ikkagi koomiks? Sellest tuleb välja, et kuigi visuaal, tema efektsus ja eripära, on koomiksis väga olulisel kohal, on ta koomiksis ikkagi vahend teksti ja idee edastamiseks. Narratiiv on

koomiksi hindamise aluseks ning sisulisi puudujääke ei saa väga kvaliteetse kunstilise vormistusega korvata. (Laaniste, 2004)

1.2 Koomiksi erinevad vormid

Nagu varasemalt mainitud on koomiks väga lai mõiste. Oluliste koomiksivormidena võib välja tuua näiteks koomiksiriba (*comic strip*), koomiksiraamatu (*comic book*) ning graafilise novelli või graafilise romaani (*graphic novel*). Tasub mainida, et siinkohal on pigem kirjeldatud formaate, mis on saanud tuttavaks läbi inglise ja USA koomiksita.

Koomiksiriba on koomiksiformaat, mis on mahult väike. Koomiksiriba koosneb vähestest paneelidest ehk eraldiseisvatest piltidest. Paneelide paigutus on küllaltki range ning kompositsioon lihtne. Üldistatult on koomiksiribade funktsioon olnud ajalehtede läbimüügi tõstmine ning ajalehtedes esinemise tõttu on ilmselt just koomiksiriba see koomiksi formaat, mis jõuab kõige suurema hulga inimesteni ja andnud seeläbi ka koomiksile teatava maine. Koomiksiribade „tarbimine“ ei nõua lugejalt suurt süvenemist. Koomiksiraamat või koomiksivihik on koomiksiribast palju keerukam ning mahukam formaat. Paneelide ja sellest tulenevalt ka lehekülgede arv on suurem. Lehekülgede arv ei ole kindlaks määratud, küll aga on klassikaline koomiksiraamatu lehekülgede arv koomiksitööstuses ligi 32 lehekülge, millest kolmandik kuulub reklaamile. Koomiksiraamat lubab kasutada keerulisemat kompositsiooni ning loovamat paneelide paigutust. Koomiksiraamatute puhul on tihti tegu sarjas ilmuvate väljaannetega. (Duncan ja Smith, 2009)

Graafiline novell kui mõiste võeti kasutusele, et rehabiliteerida koomiksi kuvandit. Graafiline novell on koomiks, mis on oma olemuselt ambitsioonikam. Graafiline novell distantseerub kommerts- ning perioodilistest väljaannetest ning püüdleb nn kõrgema staatuse poole. Graafilise novelli puhul on tegu enamasti tervikliku mahukama teosega. Sellest hoolimata võib ka koomiksiraamat olla graafiline novell ja vastupidi. Kahe vormi vahel on palju sarnasusi ning piir võib olla kohati õhuke, kust lõpeb üks ja algab teine. (Duncan ja Smith, 2009)

Koomiksiraamatu ja graafilise novelli loomisprotsess hõlmab endas küllaltki sarnaseid samme. Graafilise novelli puhul võib tegu olla mahukama ning keerukama teosega ning seetõttu on ka loomisprotsess mahukam ning läheb erinevate etappide puhul rohkem sügavuti. Antud diplomitöö puhul käsitletakse koomiksi loomisprotsessi pigem koomiksiraamatu formaati silmas pidades. Jäädes mahult koomiksiraamatu piiridesse on võimalik

käsitleda koomiksi loomise etappe küllaltki kompaktselt, et lugejal tekiks koomiksi loomisprotsessist terviklik ülevaade.

2. KOOMIKSI LOOMISE PROTSESS

Peatükis uuritakse koomiksi loomise protsessi ning tuuakse välja koomiksiloome olulisimad etapid. Koomiksi loomise protsessi käsitlevaid teoseid on mitmeid ja kuigi neis teostes leidub palju ühiseid vaatepunkte ning põhimõtteid, läheneb iga autor teemale oma moodi. Mõni teos keskendub põhjalikumalt koomiksi sisu loomisele, mõni teos keskendub pigem koomiksi visuaalse poole loomisele. Erineb ka see, kui süvitsi erinevate teemadega neis teostes minnakse ning, mida erinevad autorid oluliseks peavad. Peatüki eesmärk on uurida sellist erialast kirjandust ning kirjanduse põhjal moodustada koomiksi loomisprotsessi mudel. Mudeli eesmärk on käsitleda etappe, mis on olulised eelkõige tervikliku ja toimiva loo vaatepunktist ning toetavad antud lõputöö praktilise osa loomist.

Käsitletakse koomiksi loomist alates idee arendamisest kuni koomiks on lugemisvalmis. Mudelis ei käsitleta etappe, mis puudutavad koomiksi levitamist, kirjastamist või koomiksitööstuse korporatiivset poolt. Koostatud mudel võiks eelkõige pakkuda huvi lugejale, kes on huvitatud koomiksile loomisest, kuid ei tea täpselt, kuidas selline protsess võiks välja näha.

Peatüki koostamisel on uuritud teoseid, mis on haakuvad otseselt kas siis koomiksi tervikliku või osalise loomeprotsessi kirjeldamisega. Järgnevalt tuuakse välja põhilised allikad ja autorid, kellele on toetunud antud peatüki koostamisel.

Koomiksi narratiivi loomise poolt kirjeldab põhjalikult Andy Schmidt oma teoses “Comics Experience Guide to Writing Comics: Scripting Your Story Ideas from Start to Finish”. Schmidt on koomiksikirjanik ja -toimetaja, kes on töötanud Ameerika koomiksikirjastuses Marvel ning asutanud hariduslikel eesmärkidel internetikogukonna Comics Experience. (Comixology, 2019)

Koomiksi kirjutamisest räägib ka viis Eisneri auhinda võitnud koomiksikirjanik Brian Michael Bendis oma teoses “Words for Pictures: The Art and Business of Writing Comics and Graphic Novels”. Bendis õpetab koomiksikirjutamist Oregoni Ülikoolis. (Bendis, 2014)

“Make Comics Like the Pros: The Inside Scoop on How to Write, Draw, and Sell Your Comic Books and Graphic Novels” autoriteks on koomiksimaailmas samuti tuntud tegijad Greg Pak ja Fred Van Lente. Raamatus on samm sammuliselt kirjeldatud koomiksi

loomise protsessi ning autorid jagavad oma kogemusi, mida nad on omandanud aastakümnete pikkuse töökogemuse käigus. (Pak ja Lente, 2014)

Daniel Cooney, koomiksikunstnik, illustraator ja õpetaja, on oma raamatus kirjeldanud koomiksiloome etappe alates idee arendusest kuni kirjastamiseni teoses “Writing and Illustrating the Graphic Novel: Everything You Need to Know to Create Great Work and Get It Published”. (Cooney, 2011)

Tuleb ka märkida, et kuigi koomiksile loomine on sageli meeskonnatöö, kus erinevaid ülesandeid täidavad erinevad inimesed käsitletakse antud uurimustöös koomiksile loomise protsessi sellest võimalikult sõltumatult (Duncan ja Smith, 2009). Pigem on uurimustöö koostatud fookusega, et koomiksile loojaks on läbivalt üks inimene – üks inimene tegeleb nii koomiksile idee loomise, kirjutamise ning ka visuaalse poolega.

Koomiksile loomise etapid jaotatakse kaheks suuremaks alapeatükiks: koomiksile kirjutamine ja koomiksile joonistamine.

2.1 Koomiksi kirjutamine

Antud peatükis käsitletakse teemasid, mis puudutavad koomiksi sisu loomist, kirjutamist ja toimetamist. Peatükk algab idee arendamisega ning lõpeb stsenaariumi, mille põhjal saab jätkata koomiksi visuaalse poolega, valmimisega.

2.1.1 Esimene etapp – loo põhiidee

Kõik saab alguse ideest.

Stan Lee on öelnud, et ideede loomine iseenesest ei ole raske. Väljakutset valmistab pigem idee edasiarendus, kuna iga ideega peab tegema korralikult tööd, enne kui idee jõuab oma täie potentsiaalini. Ehk siis ei loe ainuüksi idee, vaid see, mida sa oma ideega teed. (Lee, 2011)

Kui kohe ei teki mõnda terviklikku ideed, tasub alustada võib näiteks mõnest tegelasest, keskkonnast, žanrist või hoopis mõnest üksikust stseenist ning siis hakata seda ideed kasvatama, kuni leitakse loo põhiidee. (Schmidt, 2018)

Mida tähendab aga täpsemalt loo põhiidee püstitamine ning milline info peaks põhiidees avalduma?

Andy Schmidti sõnul saab iga loo põhiideed taandada ühele lausele nii, et jääb alles kõige olulisem. Lauses võiksid olla mainitud peategelane, tema peamine eesmärk, tegevus eesmärgi saavutamiseks ning see, milline on lõpptulemus. Tasub mainida, et eesmärk, mille poole peategelane püüdleb, võib loo käigus ka muutuda. (Schmidt, 2018)

Greg Pak ja Fred Van Lente lähenevad põhiideele sarnaselt. Ka nemad leiavad, et loo põhiideed saab väljendada ühe lausega. Lause võiks taanduda “suurele kosmilisele tõele”, mis kirjeldab tegelasi eesootavat teekonda. Ehk siis, loo põhiidee peaks kirjeldama, mida looga tahetakse öelda. Autorid toovad ka välja, põhiideed on lihtsam püstitada, kui on teada loo lõpplahendus. Kindla lõpplahenduse teadmine aitab valida paremini sündmuseid ning konflikte, mis lõpplahendust toetavad. (Pak ja Lente, 2014)

Daniel Cooney sõnul sobib kirjelduseks väike lõik paremini kui ühe lausega piirdumine. Põhiidee peaks Cooney sõnul tutvustama peategelast, juhtumit, mis käivitab loo ning andma aimu kuhu lugu suundub ning, mis võiks olla lõpplahendus. Põhiidee püstitamine võib olla keeruline ning aeganõudev, kuid mida rohkem oma põhiideed viimistleda, seda kindlama aluse saab loo edasine arendus. (Cooney, 2011)

Loo põhiidee täpsemalt paika panemine ongi oluline sellepärast, et see aitab loo kirjutamisel hoida õiget kurssi. Püstitatud põhiidee abil saab otsustada, millised stseenid loo jaoks olulised ning millised mitte. Kas stseen kannab edasi põhiideed või kaldub pigem teemast kõrvale ja keskendub liialt ebaolulisele? (Pak ja Lente, 2014)

Andy Schmidti sõnul jaotuvad loo kandvad ideed kaheks - meil on lood, mis ainuüksi oma ideega haaravad lugeja tähelepanu. Selliseid ideesid nimetab Schmidt kõrgeteks ideedeks (*high-concepts*). Näiteks tuuakse järgmine põhiidee: “mis oleks juhtunud, kui teises Maailmasõjas oleks tehnoloogia asemel kasutatud võlukunsti”. Selle vastandiks võime tuua siis nn madala idee, mis esmapilgul ei pruugi paelduda või näida millegi erilisena. Kuid kõrge idee kasutamine ei tähenda tingimata, et lugu on hea ning paelduv. Samuti, madal idee ei tähenda kohe kindlasti, et tegu on kehva looga. Hea lugu saab sündida siis, kui seda on hästi jutustatud. (Schmidt, 2018)

Ei tasu segamini ajada, et loo põhiidee ja lugu ise on kaks erinevat asja. Loo põhiidee vallandab loo. Hea näite loo põhiidee ning loo enda eristamiseks on pakkunud meile Hollywood - aastal 1998 esilinastusid kaks samasuguse põhiideega filmi Armageddon ning Deep Impact. Mõlema filmi põhiideeks on ohtliku asteroidi võimalik kokkupõrge Maaga. Põhiideele on aga lähenetud väga erinevat moodi. Esimene film jutustab kuidas kangela- sed lendavad kosmosesse, hävitavad asteroidi ning päästavad Maa ja inimkonna. Teine film läheneb süngemalt - planeeti ei ole võimalik kokkupõrkest säästa ning inimesed peavad sellega toime tulema. (Schmidt, 2018)

2.1.2 Teine etapp – tegelased ja keskkond

Andy Schmidt leiab, et tegelane ning süžee on omavahel tugevalt seotud ning seetõttu tasub neid ka koos käsitleda. Ühe loo juures elab lugeja kõige enam kaasa just tegelastele. Tegelast ei tasu loosse niisama sisse pikkida. Tegelane ise, tema otsused, iseloom, valikud peavad lugu edasi viima. (Schmidt, 2018)

Tegelast arendades on abiks kui mõelda järgnevatele punktidele: nimi, välimus, iseloom, päritolu, olulised sündmused elus. Soovituslik on koostada tegelase kohta briif ehk välja kirjutada tegelase lühitutvustus. Ei tasu ka ära unustada kõrvaltegelasi, et ka neist luua põnevad ja unikaalsed tegelased. (Cooney, 2011)

Keskkond, kus lugu aset leiab on samuti väga oluline. See ei anna lugejale aimu ainult asukohast vaid ka ajast – kas siis kellaajast, aastaajast või ajastust. Keskkond mõjutab

seada, kuidas tegelased käituvad ning õige keskkonna valik võib loole lisada huvitava nüansi. (Lee, 2011)

2.1.3 Kolmas etapp – loo planeerimine

Praeguseks hetkeks oleme tegelenud nii loo põhiidee, kui ka tegelaste ning keskkonnaga. Järgmine etapp on loo edasine planeerimine ning sisukokkuvõtte loomine.

Loo planeerimise tegevusprotsessi on väga hästi ning põhjalikult kirjeldanud Andy Schmidt. Tuleb võtta oma loo põhiidee ning siis panna paika oma loo sündmuste ahel. Sündmuste kirjeldused võiksid olla küllalt lühidad, kuna on väga tõenäoline, et ülesande käigus tuleb teha mitmeid parandusi. Sündmuste ahela kirjeldus võiks jääda ühe lehekülje piiridesse. Isegi siis, kui tegu on mahuga looga. (Schmidt, 2018)

Schmidti enda näidis sündmuste ahelast on kirjutatud sidusas jutustavas tekstis, millest tekitab sisukokkuvõtte.

Järgnevalt tutvustab Schmidt kihtide haaval edasi töötamise metoodikat, mille võlu peitub selles, et teda saab rakendada nii lühikesele kui ka väga mahukale loole. Metoodika eesmärk on täiustada ja täiendada oma lugu samm sammu või kiht kihi haaval. Igal kihil on oma eesmärk ning Schmidt leiab, et selline lähenemine aitab püsida loomeprotsessi juures fokuseeritud. (Schmidt, 2018)

Esimene kiht on oma sisukokkuvõtte jaotamine peatükkideks. Üldiselt jaotuvad kõik lood vaatusteks. Kuigi väga on levinud kolmevaatuseline struktuur, leiab Schmidt, et vaatusi võib olla loos ka rohkem või vähem. Oluline on mõista, mis on vaatuste roll. Tüüpiline vaatus algab küllaltki madala pingega ning pinge tõuseb kuni jõutakse pöördepunktini, kus pinge vallandub ning langeb. Vaatuste vahetumine aitab meil välja selgitada, kust algab ja lõpeb peatükk. (Schmidt, 2018)

Järgmise kihina tuleb võtta läbi kõik välja selgitatud peatükid ning selgitada välja täpselt, mis igas peatükis toimub. Schmidt kirjutab iga peatüki kohta välja nimekirja peatükis aset leidvatest stseenidest (Schmidt, 2018). Sellises etapis on hea leida, millised kohad loos vajavad parandusi ning seejärel võib etappi korrata ehk veel uuesti kõik peatükid läbi käia seni kuni kõik parandused on tehtud.

Järgmine kiht on koomiksi struktuuri planeerimine. Kui on tegu pikema looga, siis tuleb paika panna, kas lugu on üks terviklik teos või mitu väiksemat osa. Pikema loo puhul võib

tihti juhtuda, et igast peatükist saab üks eraldiseisev väljaanne. Peab ka otsustama, kui sisutihedad tulevad loodava koomiksi leheküljed ning mis saab olema koomiksi maht lehekülgedes. Andy Schmidt üldine nõuanne mahu osas on järgmine: umbes 20-leheküljeline koomiks mahutab endas kenasti 5-8 erinevat stseeni. Kui on sisutihedam ja kiirema vooluga lugu, mahub stseene rohkem. Kui tegu on lihtsama ning õhulisema looga, siis võib stseene olla ka vähem. Õhulisemad on tihti näiteks lood, mis keskenduvad rohkem tegelasele. Sisutihedamad on lood, mis keskenduvad rohkem tegevusele. (Schmidt, 2018)

Nüüd tuleb võtta oma peatükid ja stseenid ning otsustada umbes kuidas nad lehekülgedele jaotuvad. Mitmest leheküljest koosneb iga peatükk? Mitmest leheküljest koosneb iga stseen?

Selle sammu juures tasub mõelda, millise tegevuse või hetkega lõpeb iga lehekülg. Koomiksi puhul on oluline, et lugejal oleks soov lehekülge keerata ning lugu edasi lugeda. Ehk siis, viimane paneel ehk pilt koomiksi leheküljel peaks tekitama piisavalt huvi või põnevust. (Schmidt, 2018).

Järgmisena võib iga oma lehekülje jaotada paneelideks ehk individuaalseteks piltideks ning panna paika, mis igal paneelil toimub. Oluline soovitus siinkohal on see, et igal paneelil võiks olla ainult üks sündmus. Samuti tuleb selle sammu juures mõelda visuaalselt ning loo kirjutamisel seda silmas pidada ehk siis mõelda ka paneelide visuaalse kirjeldamise peale. (Schmidt, 2018).

2.1.4 Neljas etapp – lõplik stsenaarium

Stsenaariumit käsitletakse antud lõputöös kui loo süžee puhtandit, mille põhjal individuaalselt jätkata koomiksi visuaalse poole loomisega. Millal saab aga stsenaarium valmis? Kui detailselt on vaja lugu välja töötada enne kui liikuda loo visuaalse kavandamise juurde?

Erialases kirjanduses käsitletakse koomiksi stsenaariumi olulisust eelkõige meeskonnatöö vaatenurgast. Nagu varasemalt mainitud, on tihti, eriti koomiksitööstuses, koomiksi loomine meeskonnatöö. Oma roll on kirjanikul, kunstnikul, toimetajal jne.

Kuigi antud lõputöös ei käsitleta koomiksi loomes meeskonnatöö aspekti, siis sellegipoolest leiab lõputöö autor, et arusaamine koomiksi stsenaariumi põhitõdedest on oluline ka individuaalsel koomiksi loomisel. Oluline justnimelt seetõttu, et annab aimu, kuidas kunstnikud eri tüüpi stsenaariumitele lähenevad.

Filmi- ja teletööstuses kehtivad stsenaariumi kirjutamise kohta väga kindlad reeglid ning ühene formaat ka vormistuse osas. Koomiksi puhul aga ühte universaalset formaati ei ole. Formaati ja stsenaariumi kirjutamise viis sõltub suuresti iga kirjaniku eelistustest. Kõige olulisem roll on stsenaariumi puhul see, et stsenaarium annab kõigile osalistele loost selge ja arusaadava ülevaate. Eriti oluline on see, et kunstnik saaks hea ülevaate loost, mida ta illustreerima hakkab. Üldiselt kasutatakse kahte erinevat lähenemist – täielik stsenaarium ja Marveli meetod. (Bendis, 2014) Tuleb taas lisada, et tegu on USA-keskse eristusega.

Marveli meetod on kirjaniku ja kunstniku vaheline koostöövorm, mis tekkis 1960. aastatel Marvelis suures osas Stan Lee eeskujul. Kirjanik kirjeldab lugu kokkuvõtvalt. Lugu ei kirjeldata väga detailselt, lugu ei ole jaotatud lehekülgedele ega paneelidele. (Cooney, 2011)

Stan Lee on öelnud, et selle meetodi puhul andis ta kunstnikule üsna üldise ülevaate loost. See võis olla mõnikord pikem, mõnikord lühem. Gene Colan, üks tollane kunstnik, meenutab, et Lee ei olnud lihtsalt aega, et täielikku stsenaariumit välja kirjutada ning seetõttu ta tihti lihtsalt dikteeris loo sisu. Lugu ise oli tavaliselt jaotatud alguseks, keskmiseks osaks ja lõpuks, andes nende osade sisu põhipunktid aga mitte täpseid edasisi detaile. Philo Steinberg, Lee sekretär, lisas, et kunstnikele meeldis selline töömeetod. Neil oli vabadus tõlgendada lugu nii nagu nemad ise soovisid, sest neil ei olnud paneelideni välja töötatud lugu. (Lee, 2011)

Näiteks võib täielik stsenaarium pärssida olenevalt kunstnikust tema tööd, sest kunstniku enda kujutlusvõimele jäetakse vähe ruumi. Marveli meetodile saab kunstnik palju loovamalt läheneda. See aga tõstatab küsimuse, kas kunstnik on ka loo kaasautor, kuna lisab omalt poolt palju sisu juurde. (Bendis, 2014)

Tuuaakse ka välja, et Marveli meetod ei sobi kõigile ning seda on raske kasutada, kui kirjaniku-toimetaja ja kunstniku vaheline töösuhe ei ole välja kujunenud (Cooney, 2011).

Kui tegeleda individuaalse koomiksi loomisega, võib järeldada, et Marveli meetodi kasutamine võib osutuda väga edukaks, sest kirjanik ning kunstnik on mõlemad ühes isikus. Kõik oleneb muidugi igast koomiksiloojast ning tema eelistustest ning lähenemisest.

Täielik stsenaarium viitab nagu nimigi ütleb täielikule stsenaariumile – lugu on planeeritud lehekülgedele ning paneelidele. Olemas on küllaltki tugev mustand narratiivist ning ka dialoogist. See on rohkem sarnane stsenaariumile, mida kasutatakse näiteks filmitööstuses. (Bendis, 2014)

Stsenaariumis võib kirjeldada ka „kaamera vaatenurka“ ning detailselt sündmustiku kesk-konda (Cooney, 2011).

Bendise sõnul kirjutab tema tavaliselt täielikku stsenaariumi, kuid lisab alati, et tegu on juhtnööridega ning annab kunstnikule vabad käed lugu ümber kujundada. Bendis lisab, et ohtlik on täielikku stsenaariumit liiga põhjalikult kirjeldada, kuna see võib hilisemalt kunstilisi valikuid piirata. (Bendis, 2014)

Pak ja Lente kasutavad stsenaariumi kirjutamisel Marveli meetodi mõjutusi, kuigi eelistavad pigem täielikku stsenaariumi. Autorid kirjutavad küll täielikku stsenaariumit, kuid ei kirjuta oma stsenaariumis välja täpset dialoogi. Stsenaariumi märgitakse vaid dialoogi kirjeldus ning täpsem dialoog sünnib pärast visuaalse kavandi loomist. (Pak ja Lente, 2014)

Ehk siis kuna räägime eelkõige individuaalsest koomiksiloomest, siis sõltub stsenaariumi väljatöötatus, detailsus iga koomiksikunstniku tööeelistustest ning loo jutustamise tajust. Oluline on ära tunda, mis etapis stsenaarium kunstniku kõnetab ning annab piisava aluse visuaali loomiseks.

2.2 Koomiksi visuaali loomine

Järgnevates alapeatükkides tutvustatakse koomiksi loomise protsessis etappe, mis puudutavad koomiksi visuaalse poole loomist.

2.2.1 Eelteadmised

Antud peatükis tutvustatakse kõigepealt põhilisi elemente, millest koomiksi visuaal koosneb.

Iga koomiksi lehekülge moodustab koomiksis ühe visuaalse terviku. Lehekülge omakorda koosneb paneelidest, mis on individuaalsed pildid koomiksi leheküljel. (Janson, 2013)

Kasutades erikujulisi ning erisuuruseid paneele, saame rõhutada ja kadreerida erinevaid momente oma loos (Mateu-Mestre, 2010).

Üldiselt saab lehekülje paneelide paigutusviise jaotada kaheks: *grid* ehk võre-paigutus ja *freeform* ehk vabavorm-paigutus (vt Lisa 1). Võre-paigutus on üks põhilisemaid paigutusviise. Paneelid on ühesuurused, ühekujulised ning korrektselt reas või/ ja veerus. Võre-paigutuse eelis on tema lihtsus ja konkreetsus. Kunstnik teab, millise paneeli kujuga ta peab

läbivalt arvestama. Lugeja jaoks on paneelide jälgimise järjekord samuti lihtsasti arusaadav. (Schmidt, 2009)

Vabavorm-paigutuse alla kuulub kõik, mis ei kuulu võre-paigutuse alla. Kui meil on esmapilgul võrepaigutusega, kus meil on neli rida, igas reas kaks ühesuurust paneeli, kuid viimases reas üks pikk paneel kahe asemel, on tegu juba vabavorm paigutusega. Vabavorm-paigutuse puhul ei pea jääma paralleelsete ääre või servade vahele. Paneelidel ei pea üldse ääri olema. Vabavorm ei ole nii turvaline valik kui võre-paigutus, kuna kunstnikul on lihtsam teha vigu. Näiteks võib lugejale võib jääda selgusetuks paneelide õige järjekord. Vabavorm lubab aga lugu jutustada dünaamilisemalt – näiteks on olulisi hetki visuaalselt lihtsam rõhutada, kuna paneelile saab anda erisuguse kuju ning suurusega uue tähenduse. Vabavormi kasutades on kunstnikul võimalus luua endale isikupärane visuaalne keel paneelide paigutuse osas. (Schmidt, 2009)

Gutter on tühi ala, mis jääb paneelide vahele. *Gutter*'i kasutamine aitab hoida lehekülje puhtana, eraldada erinevad paneele üksteisest ning juhendada lugeja pilku leheküljel. (Schmidt, 2009)

Dominantne paneel on paneel, mis tõuseb teiste paneelide suhtes esile, kuna soovitakse rõhutada mõnda eriti olulist hetke. Dominantseid paneele tuleb hoolega valida, tuleb jälgida kas tegu on tõepoolest rõhutamist vääriava paneeliga. Samuti võib dominantne paneel tõmmata endale liigset tähelepanu ning lugeja haarab dominantsed paneeli tahes tahtmata esmapilgul ning jätab esialgselt eelnevad paneelid kõrvale. (Schmidt, 2009)

Lehekülje peal võib kasutada ka ühte suurt paneeli, kui soovitakse rõhutada mingisugust eriti olulist sündmust või hetke. Samuti võib sellisel juhul kasutada ka paneeli üle kahe lehekülje. (Janson, 2013)

Seesmine paneel on väiksem paneel, mis asub suurema paneeli sees. Seesmine paneel viitab enamasti sellele, et tegevus toimub vahetult suuremal paneelil kujutatud tegevuse käigus. Seesmine paneel võib ühendada ka kahte suuremat paneeli, sellisel juhul on rõhutatud kahe paneeli vaheline seos. (Janson, 2013)

Paneelil kujutatavat võib ka viia paneeli piiridest välja. Selline võtte aitab kujutatavat objekti kujutada dramaatilisemalt ning lisada koomiksi visuaalile sügavust. Võtte puhul tuleb silmas pidada, kuidas selline piiridest välja minev element hakkab mõjutama kõrval olevaid paneele. (Janson, 2013)

Koomiksites kasutatakse dialoogi kujutamiseks jutumulle. Üldtuntud on valge jutumull musta piirjoonega. Jutumullil on ka väike saba, mis osutab tegelase poole, kes parajasti räägib. Jutumulli võib kujutada erimoodi vastavalt sellele, kas tegu on näiteks tavalise rääkimise, karjumise või sosinaga. Kirjeldavat teksti kujutatakse enamasti kandilise tekstikasti sees, mis võib asuda näiteks paneeli ülemises ääres. Kirjeldav tekst võib olla nii jutustus, selgitus või tegelase mõttekäik. (Schmidt, 2009)

Liikumist antakse koomiksites edasi joontega, mis kujutavad liikumise trajektoori. Tegu võib olla ühe või ka mitme joonega. Võib silmas pidada, et mida rohkem jooni, seda kiirem ka liikumine. (Janson, 2013)

Suurt rolli hakkavad mängima ka järgmised eelteadmised: kuidas manipuleerida koomiksites ajaga ja millist kadreeringut ning vaatenurka paneelide puhul kasutada. Nendel teemadel antud lõputöös aga pikemalt ei peatuta.

Samuti tasub mainida, et töövahendid võivad olla nii traditsioonilised (pliiats, paber, markerid, joonalauad, tint, sullepea) kui ka digitaalsed (digilauad, tarkvara, arvuti, ekraan).

2.2.2 Viies etapp – visuaalne kavand

Esimene visuaali loomise etapp on visuaalne kavandamine.

Koomiksi puhul mängib suurt rolli, milline on lehekülje kompositsioon. Selle määrab paneelide paigutus, kuju ja positsioon üksteise suhtes. Sellest omakorda oleneb, kui hästi on lugejal võimalik leheküljel toimuvat lugu jälgida. (Schmidt, 2009)

Tasub läbi lugeda oma stsenaarium ning paika panna milline on koomiksi temaatika, toon, emotsioon. Samuti peab läbi mõtlema, mida on vaja loo vaatepunktist kindlasti lugejale näidata. (Schmidt, 2009)

Andy Schmidt sõnul ei ole lehekülje kavandamine lihtne. See on tööprotsessi osa, millele pahatihti ei keskenduta piisavalt, kuna etapp on väga aja- ja ka töömahukas. Kuid, kui sellest etapist kergekäeliselt üle minna, raskendab see edasist tööprotsessi. Tööprotsessi muudab lihtsamaks ning kergemini „läbinäritavaks“, kui alustada *thumbnail* ehk pisipilt visandamisest. Selline visandamine aitab vältida olukorda, kus paneelid istuvad leheküljel eba-loomulikult, näiteks liialt kokku pressitult või ei sobi paneelide paigutus omavahel hästi kokku. (Schmidt, 2009)

Lisaks sellele, aitab pisipilt visandamine jälgida, kuidas lugu lehekülgedel voolab ning kas tervikut on hea lugeda ja jälgida.

Kui on otsustatud millist lehekülje paigutust kasutada siis tasub veel silmas pidada, et Schmidt'i sõnul on 10 paneeli maksimum, mida kasutada ühe lehekülje kohta. (Schmidt, 2009) Muidugi tasub ära märkida, et paneelide arv leheküljel sõltub suuresti ka kasutatavast formaadist.

Cooney on lisanud, et see on see koht, kus kunstnik tõlgendab, mis on öeldud stsenaariumis. Otsitakse parimat kombinatsiooni kadreerimisest, paneeli valikust, kaameranurkadest jms. Pisipiltidega kavandamine aitab eksperimenteerida ning leida parimat visuaalset narratiivi. (Cooney, 2011)

Selles etapis on oluline hoida joonistus küllalt lihtsa ning minimalistlikuna ehk kasutada üldiseid vorme ning kujundeid. (Janson, 2013)

2.2.3 Kuues etapp – *pencilling* ehk pliiatsijoonistus

Kui pisipilt kavandiga töötamine on jõudnud soovitud tulemuseni, saab liikuda järgmise etapi juurde, milleks on *pencilling* ehk pliiatsijoonistus.

Kunstnik Klaus Janson selgitab väga hästi, mida tähendab joonistamine koomiksis. Oluline on joonistada sellisel viisil, et lugeja jaoks on loodud maailm veenev ja järjepidev. Kui miski joonistuses tõmbab lugeja loo illusioonist välja, on joonistaja oma ülesande juures läbikukkunud. (Janson, 2013)

Kunstnik Klaus Janson peab oluliseks ka taustauuringut. Ta kogub erinevaid fotosid, mis seostuvad talle projektiga. Tihti käib ta ise inspiratsiooni leidmiseks pildistamas.

Pildid on inspiratsiooniks näiteks keskkondade, tegelaste, vaatenurkade ning valgustuse kujutamiseks. Jansoni sõnul aitab selline lähenemine leida uut ja värsket vaatenurka. (Janson, 2013)

Enne kui asuda joonistamise juurde, peab paika panema ka koomiksi formaadi. Janson teeb ka pisipilt visandi täissuuruses lehele, kuna see aitab tal paremini ruumi paberil tajuda. Pisipilt visandi valmides liigub Janson valguslaua juurde ning joonistades oma visandi „peale“ alustab ta pliiatsijoonistuse puhtandi joonistamist. See on see punkt tööprotsessis, kus peab oma visandit kohandama ning elemente välja joonistama nii nagu nad lõplikus koomiksis olema hakkavad. (Janson, 2013)

Ka digitaalsete vahenditega töötades saab kasutada sama metoodikat. Näiteks valguslauda asendavad kihid Photoshopis.

Joonistusoskus ning isikupärane stiil, mis selles etapis suurt rolli omavad, vajavad muidugi suurt õppimist ning harjutamist ning igal kunstnik on selles osas erinev. Tuleb ka ära märkida, et antud diplomitöös joonistusoskusel ning stiili väljakujunemisel eraldi ei peatuta.

2.2.4 Seitsmes etapp – *inking*

Inking on ajalooliselt tähendanud etappi, kus kunstnik võtab valmis pliiatsijoonistuse ning joonistab selle üle näiteks sulepea ning tindiga. Tänapäeval kasutatakse tihti sama tulemuse saavutamiseks digitaalseid vahendeid. (Cooney, 2011)

Ajalooliselt oli *inking* oluline samm, kuna trükitehnoloogilistel põhjustel oli väga oluline tugev kontrast, mida puhtalt pliiatsijoonistus ei pakkunud. Musta tindiga on hea lisada ka joonistusele sügavust. Erinevad kunstnikud kasutavad siinkohal erinevaid vahendeid nagu näiteks pintsliid, sulepead ja ka markerid. Neid vahendeid saab omavahel ka kombineerida. Kasutatakse ka valgendajat, millega saab musta tindi peale valgega kas siis parandusi teha või joonistada. Kõiki vahendeid võib omavahel ka kombineerida. (Cooney, 2011)

Koomiksi stiil saab oma näo just nimelt selles etapis (Pak ja Lente, 2014).

Juhul, kui koomiks jääb must-valgeks, on *inking* koomiksi joonistamise viimane samm. Tegu on sisuliselt pliiatsijoonistuse viimistlusega.

2.2.5 Kaheksas etapp – värv

Juhul on kui soov luua värvilist koomiksit, tuleb värv lisada pärast *inkingut*.

Tänapäeval värvitakse koomiksit enamasti digitaalselt, kasutades selleks näiteks programmi Adobe Photoshop. Värvid aitavad koomiksi puhul rõhutada mõnda emotsiooni või olustikku. (Pak ja Lente, 2014).

Kindlasti rõhutatakse, et etapi puhul on oluline teada värviteooria põhitõdesid. (Schmidt)

2.2.6 Üheksas etapp – tekst

Viimane samm koomiksi visuaali loomisel on oma piltidele teksti lisamine.

Etapi käigus lisatakse jutumullid, pealkirjad, kirjeldavad tekstikastid. Kõige olulisem on tagada sujuv lugemiskogemus. Tekstielemendid ja dialoog peavad olema paigutatud nii, et lugeja pilk liigub ühelt elemendilt teisele õiges järjekorras ehk siis lugeja pilk haarab

õigeid juttumulle nii nagu autor on seda soovinud. Kirjaga on vaja edasi anda ka kõiksugused helid ja heliefektid, mida me koomiksit lugedes tegelikult ju ei kuule. Erinevaid helisid aitab edasi anda õige fondi valik, suurus, stiil ja paigutus. (Pak ja Lente, 2014)

3. KOOMIKS „VARI“ LOOMISPROTSESS

Koomiks „Vari“ loomisprotsess sai alguse 2017. aastal Kõrgem Kunstikool Pallas stsenaaristika kursusel, kus käesoleva lõputöö autori ülesandeks oli välja mõelda ühe lühifilmi stsenaarium. Kursuse lõpuks tekkis idee, et võiks valminud loole leida mingisuguse väljundi, et tehtud töö ei jääks niisama sahtlisse seisma. Koomiks tundus kõige õigem meedium selle loo jutustamiseks.

Esmapilgul tundus ülesanne lihtne. Stsenaarium on olemas, jääb ainult lugu koomiksiks vormistada. Filmi jaoks kirjutatud stsenaarium ei pakkunud koomiksi loomiseks aga parimat alust. Aja möödudes, stsenaariumit uuesti lugedes, tulid ilmsiks loo kitsaskohad ning liigne orienteeritus filmi formaadile.

Peatükis 2 kirjeldatud mudelile tuginemine oli heaks lähtepunktiks tööprotsessiga alustamisel. Tekkis üldine aimdus, millises järjekorras peaks loo arendamisele lähenema.

3.1 Koomiksi kirjutamine

Alustati loo põhiidee püstitamisest, et oleks selge, millest lugu rääkima hakkab. Põhiidee koostamisel lähtuti varasemalt kirjutatud stsenaariumist ning võeti selle idee võimalikult konkreetselt kokku. Kuna põhiideele hakkab tuginema terve edasine tööprotsess, on ülesanne tõesti keeruline, kuid väga suurt tähtsust omav. Koomiks „Vari“ puhul on tegu looga, mis ei saa endale kohe lõppu ja ei vasta kõigile küsimustele, mida ta tõstatab. „Vari“ on pikema loo esimene osa, mis ootab endale tulevikus ka järke. Loo põhiidee püstitati ühe osa spetsiifiliselt, kus on välja toodud peategelane, sündmustiku katalüsaator, aimdus loo kulgemisest ning millega lugu lõpeb. Ühe lausega põhiidee paika panemine osutus liialt üldiseks ning ka piiravaks ning leiti, et parem on kirjeldada põhiideed paari kolme lausega (vt Lisa 2). Loo kirjutamise käigus oli hea põhiideed kuklas hoida. See aitas loo arendamise käigus teha õigeid valikuid: milliseid stseene rõhutada ja milliseid üldsegi välja jätta, et loo fookus püsiks selge ja konkreetne.

Algne stsenaarium pakkus juba ülevaadet, millised on tegelased ning keskkond, kuid selle-
gipoolest kirjutati iga tegelase kohta lühiülevaade, kus kirjeldati nii tegelase välimust kui ka iseloomu. Keskkonna ja tegelaste kirjelduse loomisel peeti silmas, et kirjeldust saaks kasutada mugavalt koomiksi joonistamisel.

Järgnevalt liiguti loo planeerimise juurde. Kirjutati välja loo sündmuste ahel. Kuna koomiks „Vari“ puhul on tegu lühikese looga, on ka sündmuste ahel lühike. Seejärel täiendati sündmuste ahelat ehk siis kirjutati välja täpsemalt, mis iga sündmuse käigus toimub. Samal ajal tehti loo sisus ka pidevalt parandusi. Sündmuste ahela täiendamise järel tekkis tekstist ülevaatlik sisukokkuvõte. Seejärel jaotati saadud kokkuvõte peatükkideks. Iga peatüki kohta kirjutati, mitu lehekülge see võiks lõplikus koomiksis olla. Kui peatükid olid jaotatud ka lehekülgedeks, siis tuli silmas pidada, mitu erinevat tegevust iga lehekülje kirjeldus sisaldas (vt Lisa 3). Selgus, et mõnel leheküljel oli liiga palju erinevaid sündmuseid ühe lehekülje jaoks. Lehekülg muutuks visuaalselt liiga tihedaks. Seega pidi kas sündmuseid kärpima või siis hoopis jaotama tegevused rohkemate lehekülgede peale laiali. Samuti tekkis selles etapis mõtteid, kuidas loo sisu veel kohandada ning tehti taas loos sisus muudatusi.

Iga lehekülje kirjeldus sisaldas endas kõike, mis lehel toimuma hakkab. Kirjeldati infot, mille lugeja peaks igalt leheküljelt kas siis pildiliselt või sõnaliselt vastu võtma. Küll aga ei kirjutatud välja täpset dialoogi. Samuti ei jaotatud lehekülgi paneelideks, kuna lõputöö autor leidis, et nii dialoogi kui ka paneele paika sättida on mugavam juba visuaalse kavandamise käigus.

Seega võib öelda, et antud lõputöö tegemisel ei lähtunud täielikust stsenaariumist. Kasutati pigem midagi Marveli meetodi ning täieliku stsenaariumi vahepealset.

Hilisemalt selgus, et loo planeerimise käigus lugu ikkagi lõplikult paika ei saanud. Visuaali loomisel tekkis uusi mõtteid ning kohandusi ning stsenaarium uuendati ka neile vastavalt.

3.2 Koomiksi visuaali loomine

Visuaalsele kavandile eelnev ettevalmistus seisnes antud koomiksi puhul esiteks visuaalse stiilinäite loomises. Joonistati üks valmis lehekülg, kus oli kujutatud natuke nii tegelasi kui ka keskkonda. Valmis stiilinäide aitas koomiksi kavandamisel ning hiljem ka joonistamisel hoida ühtset joont (vt Lisa 4). Lisaks sellele otsiti tegelaste ning keskkonna loomiseks inspireerivat pildimaterjali.

Visuaalse kavandi formaadiks sai A5 ehk siis selles etapis tehti tööd koomiksi lõplikus formaadis. Tundus, et 1:1 formaat kavandamise faasis aitab paremini ette kujutada, milliseks

kujuneb lõpptulemus. Visuaalse kavandamise töövahenditeks olid tavaline harilik pliiats ja valge paber. Kavandamise faasis kulges protsess järgnevalt:

- Joonistati esialgne, küllalt lihtne kavand iga lehekülje kohta, kusjuures esiteks peeti silmas paneelide paigutust leheküljel.
- Kui esialgne kavand sai valmis, hakati seda täiendama ning paneelidel toimuvat paika panema.

Nagu varasemalt mainitud hakkas tekkima mõningaid lahknevusi koomiksi stsenaariumist, kuna koomiksi visuaali loomine pani mõtte uutmoodi tööle. Kõik, mida algselt loo planeerimise käigus ette kujutati, ei pruukinud visuaalselt hästi toimida ning tekkisid hoopis uued mõtted, kuidas oleks lugu võimalik paremini edasi anda. Mudelile tuginemine oli heaks lähtepunktiks tööprotsessiga alustamisel. Visuaalse kavandi loomise juures peeti silmas ka juba kirjeldavate tekstide kaste, jutumulle, heliefekte ning dialoogi.

Visuaalsele kavandile järgneb tavaliselt nn. puhas pliiatsijoonis. Antud lõputöö puhul sulasid aga visuaalne kavandamine ja pliiatsijoonistamine lõpuks omavahel kokku. Visuaalset kavandit arendati edasi seni, kuni sai liikuda hoopis juba ülejäärmise etapi juurde, milleks on *inking* ehk tindijoonistuse etapp.

Tindijoonistuse puhul luuakse lõplik joonistus (enamasti puhtad piirjooned) (vt Lisa 5). Selles etapis võeti kasutusele digitaalsed vahendid: programm Adobe Photoshop ja digilaud Wacom Cintiq. Digitaalselt töötamise juures võeti ka igaks juhuks kasutusel kaks korda suurem formaat ehk A4, et oleks mänguruumi, kui elementide suurust on vaja muuta. Kui kavandamise käigus digitaalsete vahenditega töötamine ei tundu kõige käepärasem, siis puhtandiga töötamisel pakuvad digitaalsed vahendid teatavat vabadust, kuna joonistust ning kõiki elemente on võimalik hõlpsasti muuta ning paneele ümber paigutada.

Piirjoonte valmimise järgselt alustati värvimisega. Antud koomiksi puhul kasutatakse põhiliselt nelja halltooni ning ka musta vari-tegelaste kujutamisel. Värvimine, mis iseenesest ei tundunud koomiksi visuaali loomisel enam kõige keerulisem ülesanne, oli siiski üllatavalt ajakulukas protsess, millega alguses ei osanudki arvestada. Kuna jutumullid ei oma antud koomiksis piirjooni, siis ka need viimistleti just selle etapi käigus.

Viimaseks etapiks oli lõplikute kirjelduste ja dialoogide tekstikastidesse paigutamine ja ka teksti kujul heliefektide lisamine. Ka selle etapi juures tegelikult tekkis veel loo sisu muudatusi – seda just nimelt eriti kirjeldavate tekstide puhul eesmärgiga, et lugu saaks lugejale

selgem ning arusaadavam. Näiteks lisati dialoogi ning kirjeldava teksti abil natukene ka taustainfot, mida tegelikult algses stsenaariumis polnud plaanis avaldada.

Visuaali valmimise järgselt saidki valmis kõik koomiksi leheküljed. Kuigi lõputöös ei käsitleta etappe, mis puudutavad koomiksi lõplikut vormistamist avaldamiseks, vormistati koomiks ka avaldamiseks ning trükkimiseks valmis programmis Adobe Indesign, kus lisati veel koomiksile leheküljenumbrid ning tiitelleht. Lisaks tehti valmis koomiksi kaanekujundus. Seejärel võis koomiksi saata trükki.

KOKKUVÕTE

Lõputöö teemavaliku ajendiks oli huvi koomiksiste vastu ja soov koomiksist kui meediumi paremini mõista. Võib kindlalt öelda, et lõputöö tegemise käigus huvi koomiksiste vastu aina kasvas. Koomiksi loomisprotsessi uurimine aitas paremini väärtustada, kui põneva ja võimalusterohke meediumiga tegelikult on tegu.

Peale selle, et tööprotsessi põhjalikum uurimine aitas koomiksist meediumina paremini hinnata, oli see ka suureks abiks iseseisva koomiksi loomisel. Etappidest koosnev mudel oli tööprotsessi juures heaks juhiseks. Uurimustöö käigus saadi palju uusi teadmisi, mis aitasid juhtida tähelepanu ka mitmetele olulistele koomiksiloomise aspektidele, millele ei oleks varasemalt osanud tähelepanu pöörata. See muutis koomiksi loomise tööprotsessi ka sujuvaks ja lihtsamaks.

Kuna iga koomiksilooja on siiski omanäoline individuaal, siis loomulikult erineb ka suuremal või vähemal määral iga koomiksilooja isiklik tööprotsess.

Teoreetiliste etappide tõeline tähendus sai lõputöö autorile selgeks siis, kui asuti ise neid etappe praktikas rakendama. Mõne etapi juures selgus, et etapile peab lähenema natukene omamoodi. Tegu on siiski juhistega, mille eesmärk on abistada ning anda kätte koomiksi loomisel teatud suund. Kahe etapi vahel olev piir võib olla mõnel juhul väga õhuke ning erinevad sammud võivad vastavalt koomiksilooja eelistustele ja töövõtetele üheks sulada.

SUMMARY

Stages of Comics Creation on the Example of the Comics “Shadow”

The objective of this thesis was to explore the process of making comics and get a better understanding of the medium. In Estonia, comics are still a bit overshadowed by other mediums of storytelling. There also is a lack of resources on this subject and this was the motivation behind wanting to explore specifically the stages of comic book creation.

Comic book creation was divided into steps starting from idea exploration and ending with finalised comic book pages. The stages were separated into two main parts – writing the content and creating the visuals. It was not discussed how to publish comics. The objective here was to create a guideline that also helps beginners to start with comic book creation.

The stages were also put to the test and, based on the research, a mysterious comic book “Shadow” was created. The process of making “Shadow” showed that the steps work as a great guideline, but it is not essential to follow everything as it was described. Every creator is different and so is the process.

As this thesis helped to understand the process and comics better, it also helped to appreciate this exciting medium.

VIIDATUD KIRJANDUS

Bendis, B. (2014). *Words for Pictures: The Art and Business of Writing Comics and Graphic Novels*. New York: Watson-Guption Publications.

Comixology. (i.a). Kasutatud 13.05.2019, <https://www.comixology.com/Andy-Schmidt/comics-creator/54549>

Cooney, D. (2011). *Writing and Illustrating the Graphic Novel: Everything You Need to Know to Create Great Work and Get It Published*. Singapore: Star Standard Pte Ltd.

Duncan, R. ja Smith, M. (2009). *The Power of Comics: History, Form and Culture*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc.

Eesti Entsüklopeedia. (2006). Kasutatud 13.05.2019, <http://entsyklopeedia.ee/artikkel/koomiks3>

Eisner, W. (1985). *Comics and Sequential Art*. USA: Poorhouse Press.

Klaus, J. (2013). *The DC Comics Guide to Pencilling Comics*. New York: Watson-Guption Publications.

Laaniste, M. (2004). Koomiks kui totaalne tekst. *Kunstiteaduslikke Uurimusi / Studies on art and architecture*, 13/1, 128-151

Lee, S. (2011). *Stan Lee's How to Write Comics*. New York: Watson-Guption Publications.

Mateu-Mestre, M. 2010. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Korea: Design Studio Press.

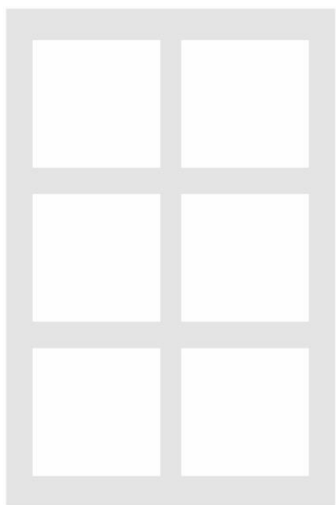
Pak, G. ja Lente, F. Make Comics Like the Pros: The Inside Scoop on How to Write, Draw, and Sell Your Comic Books and Graphic Novels. New York: Watson-Guptill Publications.

Schmidt, A. (2018). Comics Experience Guide to Writing Comics. Ohio: IMPACT Books.

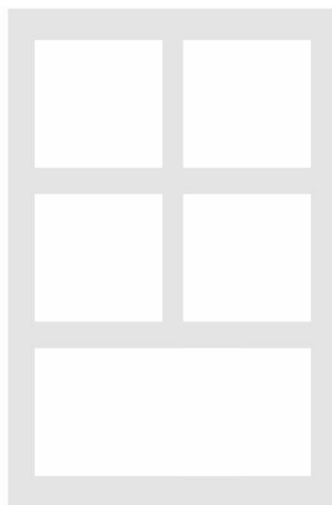
Schmidt, A. (2009). The Insider's Guide to Creating Comics and Graphic Novels. Ohio: IMPACT Books.

LISAD

Lisa 1. Näited paneelide paigutusviisidest



1. Võre-paigutus



2. Vaba-vorm paigutus



3. Vaba-vorm paigutus

Lisa 2. Algne loo põhiidee

Vanaisa ja lapselaps Anna lähevad vaatama vanaisa lapsepõlve kodu, kust Anna leiab salapärase raamatu, mis muudab ta varjuks. Anna avastab, et tema vanaisa ei näe ega mäleta teda. Vanaisa lahkub ning Anna jääb majja lõksu.

Lisa 3. Näide koomiksi sisu arendusprotsessist

Esimene peatükk

1.lehekülg

Vanaisa ja Anna seisavad ühe vana maamaja esikus ning otsivad trepikoja ukse võtit. Vanaisa oli siin viimati, kui oli kümneaastane ja nad seal elasid. Ta võttis oma lapselapse endaga kaasa, kes ei olnud maja kunagi näinud. Maja on seisnud tühjana ning on seetõttu päris räämas. Nad saavad trepikoja ukse lahti ning sisenevad.

2.lehekülg

Tolmuse trepikoja seintel on palju pilte vanaisa lapsepõlvest. Anna ei ole selliseid pilte varem näinud ning ta küsib piltide kohta vanaisalt. Tuleb välja, et vanaisa ei mäleta paljusid inimesi, kes on piltidel. Näiteks ühel pildil on vanaisa ühe pisikese tüdrukuga mängimas, aga vanaisa ei mäleta sellest midagi. Ta ütleb, et oli ju nii väike tol ajal. Sama väike tüdruk on mitmel pildil. Nad räägivad majast ning Anna pakub välja, et ehk võiks ikkagi maja alles jätta. Vanaisa ütleb "ei" ja avaldab, et emale ei meeldinud siin. Ta ütleb, et tema ema tahtis kindlameelselt ära kolida ja lõpuks nad ka seda tegid.

Teine peatükk

3.lehekülg

Anna ja vanaisa kõnnivad üles teisele korrusele ja sisenevad ühte tuppa. Tuba on tühi, mõni üksik mööblitükk, suur kapp ja ahi. Anna läheb ühes toas oleva suure kapini. Ta üritab seda avada, kuid kapp ei tule lahti. Samal ajal vanaisa märkab aknast välja vaadates, et nende poole on liikumas üks auto. Vanaisa ütleb Annale, et ta läheb külalisele värava peale vastu. Anna hakkab otsima, ehk leiab ta kuskilt lähedusest võtme, millega kappi avada. Ta otsib kapi pealt, tagant, aknalaudade alt ja lõpuks põhjaliku otsimise käigus leiab ta sobiva võtme ahju otsast. Kapp avaneb...

4.lehekülg

...kuid kapp on tühi. Anna istub lahtise kapi põhja peale ning see läheb katki. Anna leiab katkise põhja alt ühe pambu ning harutab selle lahti - pambu sees on raamat. Anna avab raamatu, raamat on paks, vilksamisi näeb, et see on kirjutatud käsikirjas. Anna pöörab pilgu raamatult ja tema näole ilmub hirmunud ilme, kui näeb, et tuppa on tekkinud varjud. Varje pole palju, 4-5

5.lehekülg

Külaline saabub. Vanaisa tervitab külalist, nad kätlevad. Näeme, milline on maja väljast. Vanaisa ütleb, et tal on hea meel, et härra on tulnud ning majast huvitatud. Nad vestevad ja härra küsib mõningaid küsimusi maja kohta - vanaisa avaldab, et kuna nad kolisid ära kui vanaisa oli väike, siis sellepärast tal justkui pole palju rääkida, maja müübki hea meelega maha- teda ei seo siin miski. Ta teab et maja on ligi 150 aastat vana, aga kogu maja ajalugu on tema jaoks päris lünklik, tal ei ole olnud suurt huvi, aga peres on seda alati mingisugust liini pidi edasi pärandatud ja nii see tema emale jäi lõpuks.

Härra uurib kas vanaisa tuli täna siin üksi. Vanaisa vastab "jah".

6.lehekülg

(Lisa 3 järg)

Varjud liiguvad vaikselt Annale lähemale.. Anna kukutab raamatu maha ja taganeb. Varjud ei liigu Anna poole, vaid koonduvad raamatu ümber. Varjud üritavad raamatut puudutada, haarata. Ühel varjul õnnestub raamat maast üles kergitada, kuid see kukub tagasi maha.

Kolmas peatükk

7. lehekülg

Anna kardab liialt ja põgeneb toast, ta jookseb alumisele korrusele. Ta hõikab vanaisa mitu korda kuni jõuab esikuni - vanaisa ja härra on jõudnud terrassile, kuid vanaisa ei kuule ega tee temast välja. Ka külaline ei reageeri Anna häälele ning vaatab temast läbi, nagu Anna oleks nähtamatu. Anna ei saa aru, mis toimub. Ta üritab vanaisa puudutada, kuid vanaisa ei tee välja. Anna vaatab oma käsi ning mõistab, et tal ei ole enam oma tavapärasest kuju. Ka tema on nüüd üks varjudest, samasugune keha, keda ta nägi ülemisel korrusel.

8.lehekülg

Samal ajal uurib ostja-härra ülejäänud maja. Ta kõnnib ülemisele korrusele ning jõuab tuppa kus on maas raamat. Varjud taanduvad kui härra raamatule läheneb. Härra võtab raamatu üles.. Varjud lähevad laiali.

Vanaisa ja härra kõnnivad auto poole. Anna märkab neid kui nad on juba autosse istumas, ta üritab neil järgi minna aga ei saa majast lahkuda. Vanaisa ja härra sõidavad ära.

Neljas.peatükk

9.lehekülg

Anna jääb majja üks. Ta on löödud ning ei mõista täielikult, mis on juhtunud. Anna kõnnib trepikotta kus näeb üht varju seismas ühe pildi ees. Ta vaatab seda varju mõtlikul pilgul. Vari on see sama väike tüdruk piltide pealt ning vari ei tee temast välja. Ta vaatab ühte pilti. Anna vaatab teda ja vaatab siis ka koos temaga seda pilti.

10.lehekülg

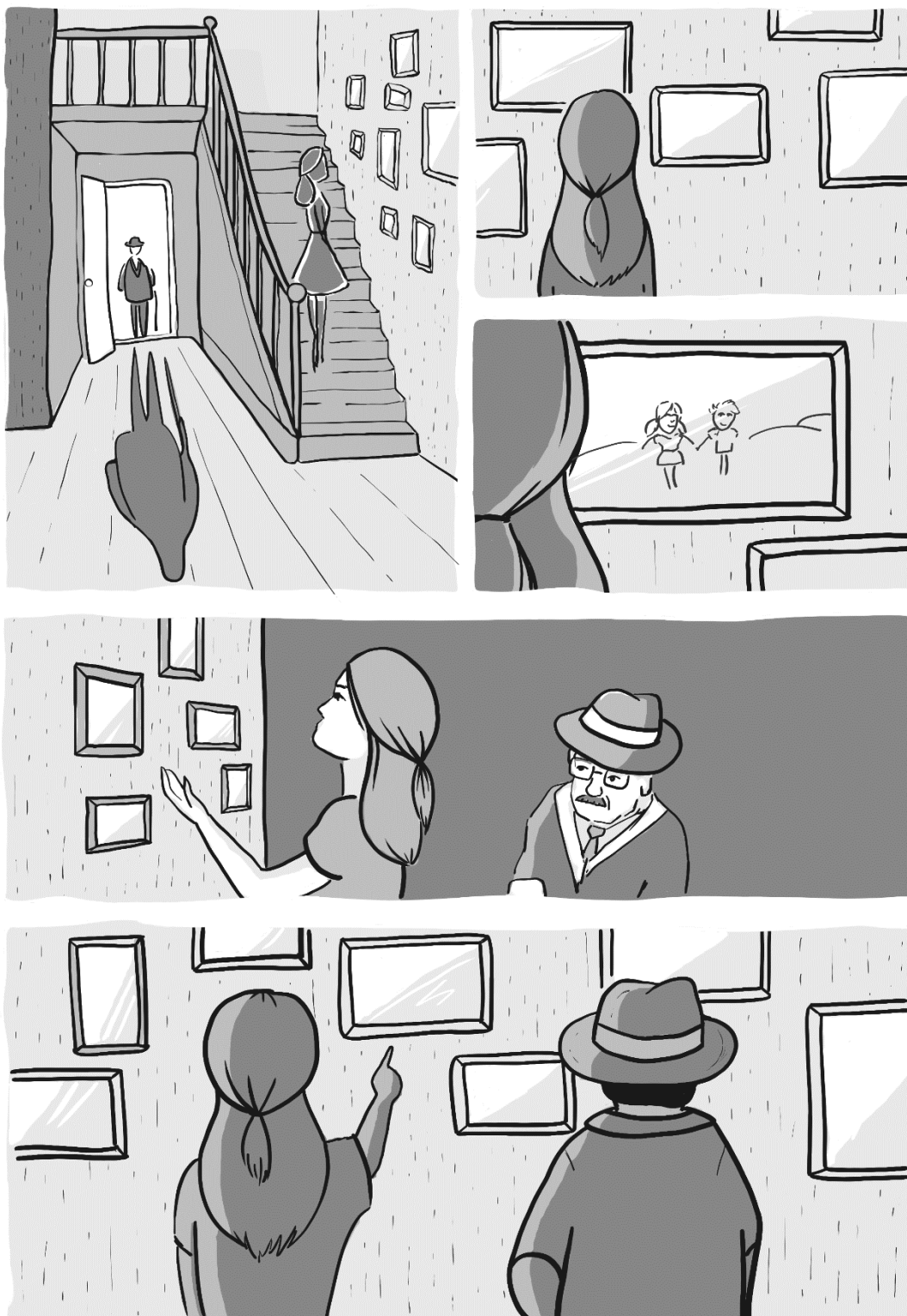
Annale tuleb meelde raamat. Ta ruttab ülemise korruse tuppa, kuid raamatut ei ole enam põrandal. Ta vajub istukile sinnasamma kus enne oli raamat. Temaga toas on üks üksik vari, kes ei tee temast välja nagu kõik varjud siin majas.

11.lehekülg

Vanaisa ja Härra istuvad autos. Härra annab vanaisale raamatu.

Vanaisa hakkab seda lehitsema. Vanaisa kulm tõmbub kortsu, ta lehitseb veel raamatut. Vanaisa vaatab kahtlustaval pilgul üle õla tagasi.

Lisa 4. Stilinäide



Lisa 5. Näide piirjoontest

