



Sarjakuvaprojekti

Sarjakuvaprojektin tavoitteena on ohjata oppilaita tutkimaan ja ilmaisemaan itseään ja ympäristöään sarjakuvan keinoin. Tavoitteena on myös kannustaa oppilaita hyödyntämään visuaalisuutta ja muita tiedon ja ajatusten tuottamisen ja esittämisen tapoja. Lisäksi projektissa on tarkoitus käydä läpi tekijänoikeuksien perusteita ja soveltaa niitä omassa tuottamisessa.

Projekti liittyy laaja-alaiseen osaamiseen. Monilukutaito, kuvallinen ja kielellinen tuottaminen, erilaisten tekstien käyttäminen ja tulkitseminen sekä tekijänoikeuksien perusteiden ymmärtäminen ja soveltaminen ovat osa opetussuunnitelmien tavoitteita ja sisältöjä kaikilla luokka- ja kouluasteilla. Projektissa voidaan tehdä yhteistyötä eri oppiaineiden välillä. Projekti soveltuu erityisen hyvin kuvataiteen sekä äidinkielen ja kirjallisuuden opetukseen.

Soveltuu: alakoulu, yläkoulu, lukio, ammatillinen koulutus

Aika: 2-3 oppituntia

Tarvitset:

- Sarjakuvalehtiä tai sarjakuvajulkaisuja
- Tietokoneen/tabletin/kännykän Kopiraittilan koulun pelien pelaamiseen ja materiaalien hakemiseen
- Paperia
- Piirustusvälineitä: lyijykyniä/ohutkärkinen tussi/pyyhekumi/viivain/tussit /puuvärit/ vesivärit tms. sarjakuvan värittämiseen
- Voit piirtää sarjakuvan myös tietokoneella

Aiheeseen liittyviä työkaluja löytyy:

- Sarjakuvantekijöiden video Kopiraittilan koulussa
- Kopiraittilan koulu -verkkomateriaali – www.kopiraittila.fi (tekijänoikeuspelit, muistilistat, opettajan materiaalit)
- Sarjiskone (www.sarjiskone.fi)

Oppimistavoitteet:

- Ohjata oppilasta tutustumaan erilaisiin kuvallisen viestinnän tapoihin ja käyttämään kuvallisen vaikuttamisen keinoja omassa työssään.
- Innostaa oppilasta tuottamaan ja käyttämään erilaisia tekstejä sekä ilmaisemaan havaintojaan ja ajatuksiaan kuvallisen tuottamisen avulla.
- Rohkaista oppilasta kehittämään kieltään ja mielikuvitustaan kuvallisen ja kielellisen ilmaisun avulla.
- Innostaa oppilasta kokeilemaan erilaisia tekniikoita ja harjoittelemaan erilaisia kuvallisia ja kielellisiä ilmaisutapoja.
- Oppia ymmärtämään tekijänoikeuksien peruseriaatteita, omia oikeuksiaan tekijänä sekä muiden tekemien teosten hyödyntämistä tekijänoikeuksia kunnioittaen.

1 VIRITTÄYTYMINEN AIHEESEEN JA AIHEEN VALINTA

Sarjakuva on tekijänoikeuden suojaama kirjallinen ja kuvataiteellinen teos. Tekijä saa sarjakuvalleen tekijänoikeuden.



Mitä tekijänoikeus tarkoittaa?

Tekijänoikeus tarkoittaa sitä, että tekijänä sinä saat päättää, miten haluat jakaa tai julkaista tekemäsi teoksen ja miten toiset saavat käyttää sitä. Tekijänoikeus mahdollistaa sen, että luovan työn tekijät kuten kirjailijat, näyttelijät, laulajat, säveltäjät ja kuvataiteilijat saavat korvauksen työstään ja voivat luoda uusia teoksia meidän iloksemme. Lisää tekijänoikeustietoa löydät Kopiraattilan Tekijänoikeuden ABC -osiosta.

Mikä on sarjakuva?

Sarjakuvassa yhdistyvät kuva, teksti ja tarina. Sarjakuvassa seikkailee yleensä hahmo. Sarjakuva etenee ruudulta toiselle. Sarjakuvaa luetaan yleensä vasemmalta oikealle. Suomessakin suosittuja japanilaisia manga-sarjakuvia luetaan oikealta vasemmalle.

Tehtäviä:

1. Keskustelkaa, mikä sarjakuva on ja mitä tarkoittaa, kun sarjakuvantekijä saa tekijänoikeuden sarjakuvalleen.
2. Opetelkaa tekijänoikeuksia Kopiraattilan koulun pelejä pelaamalla. Kopiraattilasta löytyy omat pelit eri luokka- ja kouluasteille.
3. Etsi viidestä eri sarjakuvasta ja sarjakuvakirjasta, kenellä on tekijänoikeus sarjakuvaan.
4. Kirjoita kirje lempisarjakuvantekijälle. Voit ottaa häneen yhteyttä kustantajan kautta ja monilla tekijöillä on myös omat kotisivut, joista voi löytyä sähköposti-osoite. Kysy häneltä, mitä tekijänoikeus hänelle merkitsee. Voitte kirjoittaa tekijälle myös yhdessä koko luokan kanssa.
5. Miettikää aiheita omalle sarjakuvalle. Aiheenvälinnan voi antaa myös koti-tehtäväksi.



2 IDEOINTI JA KÄSIKIRJOITTAMINEN // TARINAN LUOMINEN

Sarjakuvan piirtäminen alkaa juonen ja tarinan kehittämisellä sekä hahmon luomisella. Sarjakuvassa hahmot voivat olla ihmisiä, eläimiä, satuolentoja tai ihan mitä vain.

Tarinasta kirjoitetaan ensin käsikirjoitus (synopsis). Tarinalla on alku (josta kaikki alkoi), keskiosa (käännös, yllätys) ja loppu (johon kaikki päättyi). Nämä sijoitetaan sarjakuvassa ruutuihin.



Sarjakuvaa tehdessä on myös hyvä muistaa, ettei sarjakuvan sisältö loukkaa ketään.

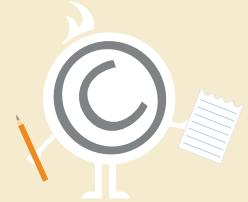
Tehtäviä:

1. Pohdi, millainen hahmosi on ja millainen luonne hahmolla on. Piirrä hahmollesi erilaisia ilmeitä ja asentoja. Voit kuvailla hahmoasi myös sanallisesti.

Vinkki: Selatkaa erilaisia sarjakuvalehtiä ja -kirjoja. Pohtikaa yhdessä, miten päähenkilöt/ hahmot on niissä esitetty, esimerkiksi millaisia ilmeitä ja eleitä niillä on, miten erilaiset liikkeet on kuvattu, millaisia merkkejä ja puhekuplia on käytetty, sekä toisaalta milloin kuva puhuu jo puolestaan eikä puhekuplia ole tarvittu.

2. Pohdi, mistä sarjakuvasi kertoo. Voit tehdä ideakartan tai ideoida myös piirtämällä. Piirrä esimerkiksi yksittäisiä kuvia aiheesta ja järjestele niitä haluamaasi järjestykseen. Mieti, miten tarina etenisi.

Vinkki: Synopsiksen idea avautuu oppilaille, kun etsitään yhdessä tutusta sarjakuvasta sen synopsis ja kerrotaan lyhyesti sarjakuvan juoni tai idea.



3 PIIRTÄMINEN

Sarjakuvan piirtäminen aloitetaan piirtämällä sarjakuvaruudukko. Ruuduilla voi leikitellä, kaikkien ruutujen ei tarvitse olla säännönmukaisia ja samankokoisia, ei välttämättä edes suorakulmioita. Tehokeinona voi kokeilla jättää jostain ruudusta ääriviivat kokonaan pois. Voitte piirtää itse sarjakuvaruudukon tai tulostaa valmiin ruudukon.

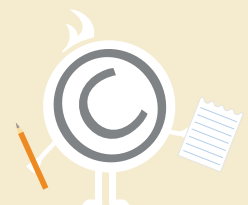
Sarjakuvaa suunnitellessa ja piirtäessä kannattaa miettiä kuvakulmia ja kuvan laajuutta: osan ruuduista voi toteuttaa laajalla perspektiivillä. Esimerkiksi iso kaupunkikuva, metsä, tai joku muu maisema. Myös hahmot voivat olla kaukaa kuvattuja, toisaalta osa kuvista voi olla lähikuvia hyvinkin tarkoista yksityiskohdista. Hahmon ei myöskään aina tarvitse olla keskellä ruutua – tai näkyä ollenkaan.

Sarjakuvan originaali- eli alkuperäiskoko on yleensä suurempi kuin julkaisukoko. Isompaan ruutuun mahtuu muun muassa piirtämään enemmän ja tarkempia yksityiskohtia sekä kirjoittamaan tekstin siistimmin puhekupliin. Teksti kannattaa kirjoittaa ensin ja sitten piirtää puhekuplat.

Luonnostele ruudut ja puhekuplat lyijykynällä. Lopuksi voit viimeistellä työsi ohutkärkisellä tussilla, siveltimellä sekä värittää kuvat ja ruudut, jos haluat. Eri välineitä kokeilemalla löydät itsellesi mieluisimman tavan piirtää.

Tehtävävinkki:

Miettikää miten tarina etenee esimerkiksi elokuvissa. Millaisia leikkauksia on käytetty? Miten kuvaa on rajattu? Nämä samat keinot toimivat hyvin myös sarjakuvassa.



Kunnioitetaan toisten tekijänoikeuksia

Kun piirrät tai kuvaat itse kuvat sarjakuvaasi, syntyy tekijänoikeus kuviin sinulle. Jos haluat käyttää jonkun toisen tekemää kuvaa tai piirrosta, tarvitset siihen yleensä tekijältä luvan. Esimerkiksi erilaiset sarjakuva-, piirros- tai muut hahmot ovat tekijänoikeuden suojaamia teoksia.

4 JULKAISEMINEN JA ARVIOINTI

Pohtikaa, missä ja miten haluaisitte esitellä sarjakuvanne, missä sarjakuva kannattaa julkaista ja miksi juuri siellä.

Tarkistakaa, että teillä on kaikki tarvittavat käyttö- ja julkaisuluvat, jos työssä on käytetty toisten tekemiä teoksia, esimerkiksi kuvia. Jos oppilaat tekevät sarjakuvan yhdessä, on hyvä sopia etukäteen oppilaiden kanssa, miten he saavat jakaa työtä. Esimerkiksi jos yksi haluaisi jakaa sarjakuvan netissä, tarvitaan siihen kaikkien tekijöiden lupa.

Arvioikaa lopuksi, miten oma osaaminen kehittyi työskentelyn aikana. Pohtikaa myös, miten omasta työstään voi hankkia palautetta ja kehittämissuhteita.

Tehtävävinkki:

Tehkää luokan oma sarjakuvalehti oppilaiden tekemistä sarjakuvista. Sarjakuvista voidaan tehdä myös näyttely luokkaan tai koulun käytävään.

Muistetaan kysyä tekijöiltä luvat sarjakuvien julkaisemiseen tai näytteille asettamiseen.

