

LIIKUNTASEIKKAILU

- TAHTO -

TAHTO-TUNTI

KUVATAIDE 6. LK

Liike sarjakuvana



Mikä on sarjakuva?

Sarjakuva on sarja kuvia, joita yhdistää tarina. Sillä on alku ja loppu. Se on kuin elokuva, mutta yksittäisinä kuvia.



Tässä sarjakuvassa pallo pomppaa ilmaan ja palaa takaisin maahan kolmen ruudun aikana. Kuvat eivät näytä kaikkea — lukija täydentää muutoksen, ajan ja liikkeen.

Mitä on sarjakuva?

Sarjakuva on taidemuoto ja taide on ilmaisua eli sarjakuva on ilmaisuväline.

Kuvat ovat harkitussa järjestyksessä sisältäen ilmaisuja ja merkkejä, joilla viestitään lukijalle.



VINKKI!

LIIKEPYSÄKKI: SUPERHYPPY

Pohtikaa yhdessä

Mitä sarjakuvia tiedät tai osaat nimetä?

Keitä ovat niissä esiintyvät henkilöt tai hahmot?

Millaisia tarinoita sarjakuvissa on?

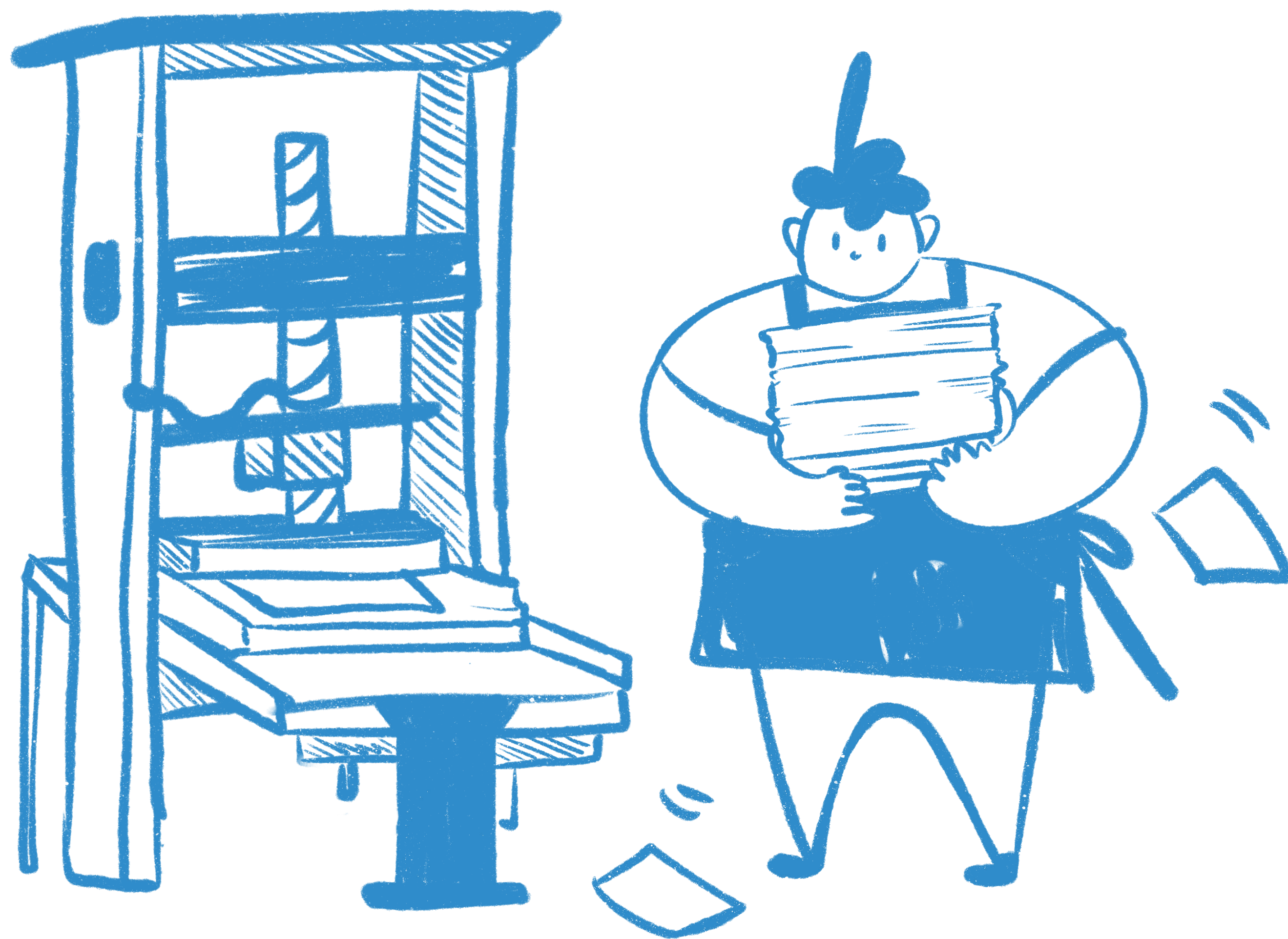
Mistä luette sarjakuvia?

Käytännössä myös elokuva
on sarja kuvia.



Sarjakuvan tarinaa

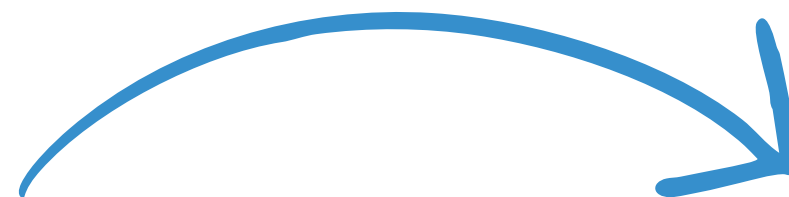
Sarjakuvan historia on pitkä ja esimerkkejä sarjakuvasta löytyy jo luolamaalauksista tuhansien vuosien takaa. Tärkein tapahtuma sarjakuvan historian kannalta on kirjapainon keksiminen 1400-luvulla. Se mahdollisti kuvien suuren määrän painamisen.



Pilapiirroksset

1800-luvulla sanomalehdissä alettiin julkaista hauskoja ja helppolukuisia kuvasarjoja suurille painoarkeille. Kevyet pilapiirroksset olivat suosittuja. Näissä kuvissa oli mukana myös puhe-kuplia ja kuvatekstejä.

Suomessa urheilutoimittaja ja pilapiirtäjä Arvo Tigerstedt on tunnettu urheiluteemaisista pilapiirroksistaan.



Tuttuja hahmoja

1900-luvun aikana sanomalehdissä ilmentyvissä sarjakuvissa alkoi seikkailla vakituksia hahmoja yksittäisten vitsien ja pilapiirrosten sijaan. Muun muassa Krazy Kat sarjakuvassa seikkaili joukko kuvitteellisia hahmoja.

Sarjakuvista tutut supersankarit ovat seikkailleet lehdissä ja kirjoissa jo 1930-luvulta lähtien. Kuuluisat Lepakkomies (Batman) ja Teräsmies (Superman) ensimmäisten joukossa.



Tuttuja ankkoja

Aku Ankka on varmasti monelle tuttu sarjakuvahahmo. Akun seikkailuja on voitu seurata Suomessa 1950-luvulta lähtien. Myös urheilun maailma näkyy Aku Ankassa.

23.8.2023 ilmestyneessä Aku Ankan numerossa seikkailee Mauri Tarkkanen ja Supijengi! Numerossa on Huippukoripalloilija Lauri Markkasen kanssa tehty Älyä peliin! -ankkatarina.



Sarjakuvia maailmalta

Sarjakuvia tehdään myös ympäri maailmaa. Rankassa ja Belgiassa syntyivät Asterix ja Tintti. Japanilainen sarjakuva kulkee nimellä Manga. Esimerkiksi Haikyu! -manga kertoo lentopallo joukkueesta.

Kirjassa *Salaperäinen tähti* (1989) Tintin ja koirra Milou kohtaavat meteoriitin.



© Hergé/Casterman, Paris/Kustannusosakeyhtiö Otava

VINKKI!

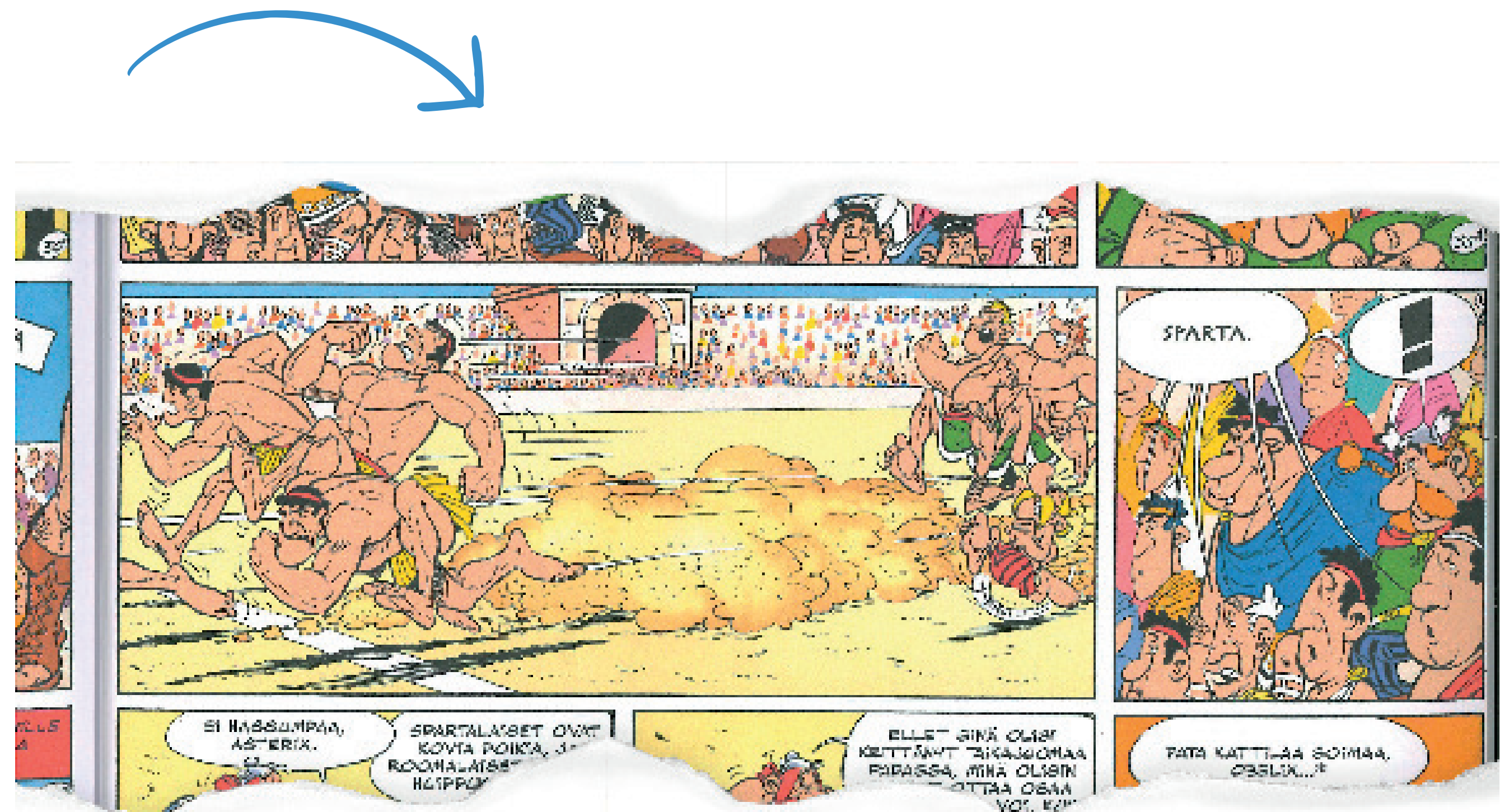
OIVALLUSPYSÄKKI:
MINUUTIN POHDINTA

Liike, urheilu ja sarjakuva

Vauhti! Hiki! Voima!

Urheilu ja liike ovat hyviä lähteitä sarjakuvalle. Urheilu tarjoaa liikettä, jännitystä ja visuaalista energiaa. Urheilun ja liikkeen avulla voi kertoa monenlaisia tarinoita ja ilmaista tunteita.

Sarjakuvassa *Asterix Olympialaisissa* Asterix ottaa osaa 20 stadionin juoksuun spartalaisia vastaan. Pöly vain lentää, kun juostaan kovaa vauhtia. Pöly kuvastaa hyvin nopeaa liikettä ja vauhtia.



© 1968 René Goscinny ja Albert Uderzo/2024 Egmont Foundation

Liike ja ääni

Sarjakuvassa ei ole ääntä, joten ääni ilmaistaan tekstillä ja muilla tehosteilla. Tekstit voivat ilmaista liikettä tai tapahtumia (esim. WOW!).

Aku Ankassa Mauri Tarkkanen ja Supijengi pelaavat koripalloa. He joutuvat jopa varomaan omi-
tuista palloa. Ilmaisut kuten "ponk" ja "tonk" sekä vauhdikkaat viivan vedot kertovat liikkeestä.



©DISNEY/Sanoma Media Finland Oyj

WOW!

Dynaaminen sarjakuva

Myös sarjakuvaruutujen välinen rytmi vaikuttaa siihen, millaisen tunnelman sarjakuva luo ja mitä kuvat viestivät. Hyvin valittu kuvakulma ja kuvan raja-
rajaus antavat kohtaukselle lisää tehoa!

Vauhtiviivat liisäävät sarjakuvaan liikettä.



LIIKUNTASEIKKAILU

- T A H T O -

TEHTÄVÄN AIKA!

Sarjakuva



Piirrä oma sarjakuva

Seuraavaksi päästään harjoittelemaan oman sarjakuvan piirtämistä!

1. Tarvitset paperia, lyijykynän, tusseja ja/tai mustekyniä.

2. Valitse liike tai urheilusuoritus, josta aiot tehdä sarjakuvan. Voit käyttää apuna Youtube-videoita tai kaveria.



Piirrä oma sarjakuva

3. Luonnostele ensin lyijykynällä sarjakuvasi. Sarjakuvan tulisi olla 3-5 ruutua pitkä. Yritä kuvata valitsemasi liike alusta loppuun.

4. Vahvista luonnoksesi ääriviivat tussilla tai mustekynällä. Voit myös värittää sarjakuvasi.



Tässä esimerkissä on kuvattu keihään heitto kolmen ruudun avulla!

Lähteet:

Goscinnny, R., Uderzo, A. 1968. Asterix Olympialaisissa. Sanoma osakeyhtiö.

Ljäs, A. 2013. Sarjakuvien tekeminen. Finn Lectura.

Nummelin, J. 2018. Sarjakuvan lyhyt historia. Avain.



Työn iloa!

