

Toimittanut Katri Laiho

Ulkoasu Mari Wuolio

Taikalamppu-menetelmän opas

OIVALTAVAA KÄYTÄNNÖN DRAMATURGIAA ELOKUVATYÖPAJOIHIN



Tervehdys lukijalle

Olen aloittanut Taikalamppu-menetelmän kehittämisen 1990-luvulla lasten kanssa koulujen kerhoissa. Lapsilta opin, miten motivoivaa on saada työ kerralla valmiiksi ja katsoa se heti. Huomasin, miten nopeasti lapset alkoivat ajatella elokuvallisesti ilman teoriaopetusta. Huomasin itse kehittyväni. Huomasin, etteivät tekniset virheet vie iloa. Huomasin, että elokuva viikossa pitää mielen terveenä!

Muutan itse työtapaani edelleen: kokeilen, uudistan, hulluttelen. Kamera voi olla peili – ja siihen saa katsoa! Tarinan voi keksiä viidessä/kolmessa/yhdessä minuutissa! Tiukat aikarajat auttavat päättämään! Oppilasryhmät voivat kisailla: montako paikkaa/tilannetta ehditte keksiä kahdessa minuutissa?

Elokuvia voi tehdä kaikenikäisten ja -kokoisten kanssa. Mahtava kokemus itselleni oli nähdä, miten iloa pursuten elokuvat syntyivät kehitysvammaisten lasten kanssa.

Toivotan työiloa, luovaa hulluutta ja elokuvaelämyksiä isoille ja pienille tekijöille! Elokuvallista ajattelua oppii tekemällä, tekemällä ja tekemällä. Kunpa kamera voisi olla kuin lyijykynä!

Mäntyharjussa 25.4.2005

Kaija Juurikkala

elokuvaohjaaja, taidepedagogi

Sisältö

KAIJA JUURIKKALAN TERVEHDYS LUKIJALLE	2
1. ELOKUVA ON ELÄMÄÄ	4
Työpaja pähkinänkuoressa	
Työpajan kasvatustavoitteet	
Ryhmän koko	
Opettajan ennakkovalmistelut	
Tuntirunko	
2. IMPROVISAATIO- JA KÄSIKIRJOITUSVAIHE	8
Mielen avaaminen ja improvisaatioharjoitukset	
Oman tarinan ideointi	
Tarinasta päättäminen	
3. JÄRJESTELYT	12
Aikatalulu	
Kuvauspaikka ja kuvausluvut	
Lavastus, puvustus ja maskeeraus	
Elokuvan työryhmä	
4. HILJAISUUS – KUVAUS – OLKAA HYVÄ!	15
Harjoittelu ja kuvaaminen	
Esimerkkejä käskykielestä	
Vinkkejä kuvaukseen	
5. MAAILMAN ENSI-ILTA JA ANALYYSI	19
6. TAIKALAMPPU-MENETELMÄN SOVELLUKSIA	20
LISÄTIETOJA	21

1. Elokuva on elämää!

Tämä opas esittelee vaihe vaiheelta elokuvakasvatuksen Taikalamppu-menetelmän. Se on helppo omaksua, vaikka sen käyttäjillä ei olisikaan aikaisempaa kokemusta elokuvan tekemisestä. Menetelmän avulla tehdään lyhytelokuva neljän oppitunnin aikana. Olennaisinta on oppimisprosessi, jossa oivalletaan ja iloitaan, ei lopputuloksen tekninen taso. Menetelmän avulla valmistettuja elokuvia on kutsuttu croquis-elokuviksi, koska elokuvista tulee luonnosmaisia. Croquis-piirtäjä tutkii pikaluonnosten kautta elävää mallia, croquis-elokuvantekijä tutkii pikaelokuvan kautta elämää.

Taikalamppu-menetelmä on kehitetty Nukun Elokuvakoulussa Oulussa yhteistyössä elokuvaohjaaja ja pedagogi Kaija Juurikkalan ja elokuvatuottaja Outi Rousun kanssa Taikalamppu-lastenkulttuurikeskusten verkoston avulla vuosina 2003–2005. Menetelmä on nimetty verkoston mukaan.

Työskennellessään lasten ja nuorten parissa Kaija Juurikkala on huomannut heidän itse tekemiensä elokuvien päällimmäiseksi ongelmaksi dramaturgian. Elokuvien tarinat ovat usein liian pitkiä ja kerronnaltaan sekavia. Toinen ongelma on ollut se, että elokuvaprojektit eivät ole tahtoneet tulla valmiiksi. Yksittäisten kuvien hiominen ja elokuvan tekninen laatu saavat usein huomiota enemmän kuin se, mitä elokuvalla halutaan kertoa.



Lasten ja nuorten ensimmäisten elokuvakokeilujen ei tarvitse jäljitellä Hollywood-tuotoksia, vaan elokuvan tekemistä kannattaa harjoitella lyhytelokuvien avulla. Lapset oppivat huomattavasti enemmän dramaturgiasta tehdessään kymmenen viiden minuutin pituista elokuvaa kuin yhden 50 minuutin elokuvan. Kestoltaan elokuvan ei siis tarvitse olla pitkä. Usein lyhytelokuvaan riittää yksi tilanne, joka lopussa kääntyy ja tarjoaa näin yllätyksen katsojalle. Tähän riittää useimmiten jo muutama minuutti – mainoksissa tarina kerrotaan jopa 30 sekunnissa.

Taikalamppu-menetelmä on useissa kouluissa havaittu toimivaksi ja mukaansa tempaavaksi elokuvakasvatuksen työkaluksi. Monet opettajat ovat ottaneet sen käyttöön ja kehittäneet siitä omia sovelluksiaan. Menetelmä sopii kaiken ikäisille, ei siis välttämättä vain lapsille ja nuorille. Erityisesti sitä suositellaan ensimmäisiin elokuvanteon kokeiluihin. Tekeillä itse elokuvia oppilaille syntyy kuva elokuvanteon koko prosessista ja oivalluksia medioiden taustalla vaikuttavista rakenteista. Elokuvan tekeminen sopii hyvin sisällöksi mediakasvatukseen.

TYÖPAJA PÄHKINÄNKUORESSA

Taikalamppu-menetelmän elokuvatyöpajassa oppilaiden mieli avataan ensin improvisaatioharjoitusten avulla. Harjoitukset auttavat elokuvan käsikirjoituksen ideoinnissa. Työpajassa elokuvan käsikirjoituksena toimii lasten ja nuorten itse keksimä viiden lauseen tarina. Käsikirjoitusta ei kirjoiteta. Kun tarina kerrotaan suullisesti, on helpompaa huomata, onko se yleisesti kiinnostava ja sisältääkö se draamalle välttämättömän käänteeseen – yllätyksen katsojaa varten. Kun tarinasta on päätetty, se kuvataan kronologisesti suoraan samassa järjestyksessä kuin se on kerrottu. Kuvaamisen jälkeen elokuvat ovat heti katsottavissa. Elokuvia ei leika-

ta. Työpajan päätteeksi keskustellaan elokuvan tekemisestä ja lopputuloksesta. Koko tekoprosessin aikana huomio kiinnittyy ensisijaisesti tarinaan ja elokuvan katsojaan.

TYÖPAJAN KASVATUSTAVOITTEET

Työpajassa on tavoitteena saada positiivinen kokemus elokuvanteon koko kaaresta. Tekemisen kautta työpajaan osallistuvat oppivat ryhmätyötaitoja, vastuun kantamista, projektityöskentelyä, kuuntelevaa näyttelemistä sekä saavat uuden välineen mielipiteidensä ja itsensä ilmaisemiseen. Lisäksi opitaan tarinankerrontaa, kuvaamisen ja ohjaamisen perusteita sekä elokuvan ja yleensä median analysointia ja kritisointia.

RYHMÄN KOKO

Taikalamppu-menetelmässä elokuvan käsikirjoittaminen voidaan tehdä 4–30 oppilaan ryhmissä. Siihen voivat osallistua esimerkiksi yhden luokan oppilaat. Kuvausta varten ryhmä jaetaan 4–8 oppilaan pienryhmiin.

OPETTAJAN ENNAKKOVALMISTELUT

Taikalamppu-elokuvatyöpaja ei vaadi opettajalta suuria ennakkovalmisteluja. Työpajaa varten kannattaa varata tila, jossa jokaiselle osallistujalle on tuoli. Tuolit on hyvä asettaa hevosenkengän muotoon. Työpajassa tarvitaan liitu- tai fläppitaulu ja jokaiselle 4–8 oppilaan pienryhmälle videokamera ja niihin videonauhat. Kuvauksia varten voi varata ylimääräisen tilan. Usein kuvaukset voidaan tehdä koulun luokahuoneissa, käytävillä tai pihalla.

Taikalamppu-menetelmällä elokuvat kuvataan videokameralla. Tavallinen kotivideokamera käy hyvin, jalustaa ei tarvita. Opettajan on hyvä tarkistaa ennen työpajan alkua kameran toimivuus, ladata akut ja varata riittävä määrä videokameran nauhaa, eli noin 10 minuuttia pienryhmää kohden. Jos pienryhmät kuvaavat samaan aikaan, tulee jokaiselle pienryhmälle varata oma kamera ja nauha. Taikalamppu-elokuvia ei tarvitse valaista eikä leikata. Elokuvien ensi-iltaa varten tarvitaan televisio tai videotykki ja niistä liitäntäjohto videokameraan.



EHDOTUS TUNTIRUNGOKSI (4x45 MIN.)

Ideointi ja käsikirjoitus 90 min

45 min Lämmittely improvisaatioharjoituksin. Koko luokka.

15 min Tarinoiden ideoiminen. Pienryhmät.

30 min Tarinoiden esitleminen, kehittäminen ja tarinoista päättäminen. Sovitaan työnjako, kuvauspaikat ja muut järjestelyt. Koko luokka.

Kuvaaminen 90 min

15 min Jaetaan kamerrat ja käydään läpi sen toiminnot. Opetellaan käskykieli ja sovitaan kokoontumisaika. Koko luokka.

50 min Kuvaukset. Pienryhmät.

25 min Elokuvien ensi-ilta ja palaute. Koko luokka.

2. Improvisaatio- ja käsikirjoitusvaihe

Taikalamppu-työpajan improvisaatio- ja käsikirjoitusvaiheessa ei vielä tarvitse ajatella työpajassa syntyvää elokuvaa vaan keskitytään mielen avaamiseen, tarinan synnyttämiseen ja sen dramaturgiaan. Tässä vaiheessa mieli avataan improvisaatioharjoituksin ja ideoidaan oma tarina. Kritiikkiä ei esitetä, vaan kaikki ideat ovat sallittuja ja hyviä. Kannattaa pitää mielessä, että elokuvien maailmassa kaikki on mahdollista.

MIELLEN AVAAMINEN JA IMPROVISAATIOHARJOITUKSET

Työpaja alkaa sillä, että opettaja pyytää oppilaita luettelemaan mieleen tulevia tapahtumapaikkoja. Paikat voivat olla mahdollisia ja mahdottomia (koulu, tunneli, korvakäytävä, aurinko...). Kaikki ideat kirjataan ylös, yhteensä noin 20–60. Lista luetaan kertaalleen läpi. Jokainen oppilas valitsee listasta yhden paikan ja sanoo sen vuorollaan ääneen. Valintaa ei tarvitse perustella. Opettaja kirjoittaa valitut paikat näkyvälle paikalle, esimerkiksi liitu- tai fläppitaululle. Paikkojen valinnan jälkeen ideoidaan samaan tapaan tapahtumia (haukottelu, kompastuminen, kuolema, onnistuminen...). Tapahtumien listan kanssa toimitaan samalla tavalla kuin edellä paikkojen listan kanssa.

Kun esillä on kaksi listaa (paikat ja tapahtumat), oppilaat esittävät niiden pohjalta pareittain tai muutamien oppilaiden ryhmissä improvisoiden tilanteita luokan edessä. Opettaja osoittaa, ketkä menevät esittämään improvisaation ja valitsee paikan ja tilanteen. Paikaksi voidaan valita esimerkiksi korvakäytävä ja tilanteeksi kompastuminen. Improvisaatiossa ei anneta aikaa miettiä tai valmistella tilannetta, vaan etsitään välittömiä reagoineja. Opettaja päättää, koska tilanne päättyy. Improvisointi on hyvä lopettaa silloin kun se on parhaimmillaan tai se ei enää

vedä. Improvisaatio ei voi mennä pieleen. Kaikki osallistujat onnistuvat ja heitä kiitetään aplodein. Tilanteisiin voi myös lähettää kesken kaiken uusia oppilaita muuttamaan toiminnan suuntaa. Esimerkiksi kompastumisen jälkeen voitaisiin korvakäytävässä tarvita lääkäriä tai vanupuikkoa. Elokuissa kaikki on mahdollista!

Jokaisen oppilaan tulisi tehdä ainakin yksi improvisaatio, mutta mielellään useita. Improvisaation on tarkoitus olla hauskaa, luovaa ja uteliasta, ei vaikeaa, kiusallista eikä tekohauskaa.

Jos näyttelemisen ei lähde sujumaan, voidaan kokeilla muita improvisaatioharjoituksia, esimerkiksi "Mitä sitten tapahtui?" -jatkokertomusta. Lähtökohtana ovat samat paikkojen ja tapahtumien listat, joiden pohjalta tarinaa lähdetään kehittämään. Jokainen oppilas jatkaa tarinaa yhden lauseen tai sanan verran. Opettaja voi auttaa tarinan syntyä kysymällä: "Mitä sitten tapahtui?"



OMAN TARINAN IDEOINTI

Kun oppilaiden mieli on avoin improvisaation jälkeen, heidät jaetaan noin 4–8 henkilön pienryhmiin. Pienryhmille annetaan noin 15 minuuttia aikaa ideoida tarina. Nämä pienryhmät ovat samat, joissa myöhemmin myös kuvataan elokuvat. Vielä ei kuitenkaan tarvitse keskittyä elokuvaan, vaan tarkoituksena on keksiä yhdessä tarina. Tarinan tulee olla kerrottavissa noin viidellä lauseella, ja sen lopussa tulee olla käänne eli yllätys tarinan kuulijaa varten. Tarina voi saada alkunsa improvisaatioharjoituksista, mutta se voi yhtä hyvin olla mikä tahansa muu tarina. Jos oppilailla on hankaluuksia päästä alkuun, ohjeeksi voi sanoa, että ensin kannattaa päättää tapahtumapaikka ja alkutilanne. Sen jälkeen ideoidaan, kuinka tilanne kääntyisi. Tarinaa ei suositella kirjoitettavaksi paperil-

le. Suullinen kertominen auttaa muistamaan ja hahmottamaan oleellisen. Yleensä tämä vaihe on hyvä tehdä ilman opettajan ohjausta. Näin oppilaat oppivat samalla neuvottelemaan ja sopimaan yhteisestä päämäärästä.

Elämänmakua tarinoihin saa yksityiskohdista, jotka ovat tosia ja yksinkertaisia, mutta yllättäviä. Yksinkertaisuus on valttia. Sitä ei kannata pelätä.

TARINASTA PÄÄTTÄMINEN

Seuraavaksi kaikki pienryhmät esittelevät tarinansa toisille pienryhmille ja opettajalle. Jos pienryhmiä on vain yksi, ryhmä esittelee tarinan opettajalle. Kaikki saavat kommentoida, onko tarina yleisesti kiinnostava ja napakka. Jos se tuntuu pitkältä, sitä yksinkertaistetaan. Jos taas tarina ei yllätä kuulijoita, siihen keksitään yllättävämpi käänne. Yleensä tilanne- ja opetusvaihtoehdoista kannattaa valita pahin, hurjin, koskettavin, järkyttävin, hauskin tai yllättävin, koska sillä tavalla käänteen saa parhaiten esille. Oppilaiden on hyvä joutua kertomaan tarinansa ääneen, sillä silloin he kuulevat itsekin, toimiiko se. Joskus on hyvä antaa saman pienryhmän jokaisen osallistujan kertoa sama tarina yksitellen: yhdessä sovittu tarina voi saada yllättävän useita versioita! Tässä vaiheessa on tärkeää löytää ryhmän yhteinen tarina, punainen lanka, jota ei kuvatesakaan saa unohtaa. Tämä tarina toimii elokuvan käsikirjoituksena. Jos tarinasta syntyy valtataistelutilanne, kannattaa etsiä vielä uusia näkökulmia, sillä ideoitahan maailmassa riittää.

Tässä vaiheessa opettaja voi kysymyksien avulla johdatella ryhmää tiiviimpään tarinaan. Opettajan rooli on auttaa huomaamaan tarinan toimivuus ja yllättävyys ja muistuttaa katsojan näkökulmasta. Kannattaa muistaa, että katsojaa ei pidä aliarvioida selittämällä liikaa ja että katsoja haluaa ymmärtää elokuvan, ei hämmentyä siitä.



Jos tarinan aihe on opettajan mielestä moraalisesti arveluttava, on opettajan tehtävä kysyä, miksi juuri tämä tarina on tärkeä ja mitä oppilaat haluavat kertoa elämästä tällä tarinalla. Voisiko samaa teemaa käsitellä jotenkin toisin? Hyväksi havaittuja johdattelevia kysymyksiä ovat esimerkiksi: "Miksi tässä elokuvassa on tärkeää näyttää väkivaltaa tai verta?", "Voisiko elokuvan sanoman kertoa myös jotenkin toisin?" tai "Keksisittekö muuta tapaa ilmaista asiaa kuin kiroilemalla?" Toisaalta oman kiroilun kuuleminen valkokankaalta on usein myös paljastanut, kuinka typerältä se katsojan, myös kiroilijan, korviin kuulostaa. Opettajan tehtävä ei ole tuomita tarinaa hyväksi tai huonoksi vaan kannustaa löytämään sen punainen lanka ja se, mitä sillä halutaan katsojille kertoa sekä saada päätös tarinasta aikaiseksi.

3. Järjestelyt

Järjestelyvaiheessa opettaja suunnittelee pienryhmän kanssa, kuinka tarinasta tehdään elokuva. Päätetään kuvauspaikka, ja se kuka näyttelee, ohjaa, kuvaa ja lavastaa. Tehtäviä voi myös vaihdella! Taikalamppu-työpajassa järjestelyt saadaan valmiiksi hyvin nopein päätösin, usein jopa muutamassa minuutissa. Mutta jos innostusta ja aikaa riittää, elokuvan järjestelyihin voi käyttää enemmän aikaa.

AIKATAULU

Kuvaukset voi aloittaa heti, kun käsikirjoituksesta on päätetty. Silloin järjestelyt jäävät pitkälti improvisaation varaan. Kuvausta ennen voi myös jättää aikaa lavastukselle, puvustukselle tai valaisun ja äänitöiden suunnittelulle. Aikataulua suunniteltaessa kannattaa ottaa huomioon valon määrä eri vuorokaudenaikoina, kuvauspaikan rajoitteet (aukioloajat, välituntimelu jne.) sekä oppilaiden lukujärjestykset ja muut omat aikataulut. Järjestelyjä voi antaa myös kotitehtäviksi.

KUVAUSPAIKKA JA KUVAUSLUVAT

Kuvauspaikaksi kannattaa valita mahdollisimman helposti saatavilla oleva tila. Esimerkiksi luokkahuone muuttuu moneksi, kuten esimerkiksi pariisilaiseksi kahvilaksi piirtoheittimeltä heijastetun Eiffel-tornin avulla tai kirkoksi liitutaululle piirretyn ristin avulla. Jos tarina tapahtuu jossakin mahdollottomalle tuntuvassa paikassa, esimerkiksi korvakäytävässä, miettään tässä vaiheessa, mistä löytyisi korvakäytäväksi kelpaava paikka ja kuinka sellainen syntyisi viitteellistä rekvisiittaa käyttäen. Joskus voi olla,

että paikkaa ei tahdo millään keksiä. Silloin kannattaa miettiä tarinan sijoittamista toiseen paikkaan. Voisiko sama korvakäytävä-tarina tapahtua esimerkiksi koulun käytävällä? Joskus yllättävä paikanvalinta tuo kohtaukseen aivan uutta virettä.

Kun kuvauspaikka on valittu, on aina hyvä pyytää paikan omistajalta kuvauslupa. Yleisillä paikoilla, kuten kadulla ja koulussa, saa kuvata, mutta on hyvän tavan mukaista ilmoittaa paikan haltijalle tai omistajalle, lähellä oleville tahoille tai työntekijöille, millä asialla ollaan. Kuvissa näkyviltä ihmisiltä on kysyttävä kuvauslupa, jos he näkyvät selkeästi kuvassa. Jos kuvaustilanne on erityisen huomiota herättävä tai jos ollaan tekemisissä vaarallisten aineiden, kuten tulen kanssa, tulisi kuvauksista ilmoittaa etukäteen poliisille ja/tai palokunnalle.

LAVASTUS, PUVUSTUS JA MASKEERAUS

Ensimmäisissä Taikalamppu-elokuvissa kannattaa käyttää hyvinkin viitteellisiä lavastuksia, rekvisiittoja ja puvustusta. Pienryhmissä kannattaa miettiä, mikä on tarinan kannalta oleellista rekvisiittia ja mitä henkilöhahmoista voidaan kertoa yksinkertaisen puvustuksen avulla. Miten koulun keittäjän puvustus eroaa ravintolan tarjoilijasta? Onko tarvetta erikoismaskiin? Tarvitaanko esimerkiksi ruhjeita tai punkkari-meikkiä?

Myös kuvaustilanteessa voi improvisoida lisää rekvisiittia. Kaikkea, mitä kuvauspaikalta satuu löytymään, kannattaa käyttää hyväksi, vaikka tekohampaita – niitäkin on löytynyt nurmikolta!



ELOKUVAN TYÖRYHMÄ

Elokuvan tekeminen on ryhmätöitä. Kuvauksissa syntyy helposti kaaos, ellei työnjakoa ole alussa sovittu. Kaikille oppilaille kannattaa nimetä oma tehtävä tai vastuualue, mutta niitä voi myös vaihdella. Vähintäänkin on päätettävä kuka ohjaa, kuvaa ja ketkä näyttelevät. Ohjaaja tekee päätöksiä siksi, että juna pysyisi liikkeessä, ei siksi, että olisi muita tärkeämpi ihminen. Myös kuvaaja voi toimia ohjaajana, jolloin hän käyttää käskykieltä. Kuvaajaa kannattaa vaihdella, jotta mahdollisimman moni oppilas pääsisi kokeilemaan kuvaamista.

Jos kaikille halukkaille ei ole löytynyt elokuvasta roolia, niitä voi keksiä lisää pienillä sivujuonilla, jotka tukevat tarinaa. Reaktiot ovat usein katsojalle kiinnostavampia kuin itse tapahtumat, joten niitä kannattaa näyttää. Kohtauksiin voi lisätä esimerkiksi ohikulkijan, joka ihmettelee tai säikähtää tapahtumaa. Jos joku työryhmästä ei halua kuvata eikä näytellä, hän voi ottaa vastuulleen esimerkiksi rekvisiitan tai puvuston hankinnan tai alku- ja lopputekstien kirjoittamisen.



4. Hiljaisuus – kuvaus – olkaa hyvä!

Elokuvan kuvaaminen aloitetaan aina sen alkuteksteistä. Elokuvan nimi kirjoitetaan esimerkiksi paperille ja paperia kuvataan noin viiden sekunnin ajan.

Elokuvassa vaihtuu kohtaus, kun aika tai paikka vaihtuu. Taikalamppu-menetelmällä työskennellessä elokuvaan tulee yleensä 1–5 kohtausta. Elokuvat kuvataan kronologisessa järjestyksessä kohtaus kerrallaan.

Improvisaatio auttaa kuvausvaiheessa tekijöitä keskittymään vuorovaikutukseen vastaanäyttelijöiden kanssa eikä ulkoa opeteltujen sanojen muistelemiseen. Myös kuvaaja improvisoi, kuuntelee näyttelijöitä ja kuvaa oleellisen. On muistettava, että hyvän elokuvan voi tehdä monella tavalla – ei kannata juuttua yhteen näkökulmaan.

HARJOITTELU JA KUVAAMINEN

Opettaja näyttää nopeasti miten kamera laitetaan päälle ja pois, miten nauha laitetaan kameraan, mistä nauhoitus käynnistyy, miten kelataan ja mistä löytyy zoomaus. Jalustaa ei kannata käyttää, koska sen kanssa työskentely on hidasta ja jäykkää. Jalustalta kuvaaminen aiheuttaa helposti tilanteita, joissa näyttelijät alkavat näyttellä kameralle sen sijaan, että näyttelisivät toisilleen. Kuvaajan on myös käsivaralla helpompi reagoida improvisoituihin tilanteisiin.

Näyttelijät, kuvaaja ja ohjaaja harjoittelevat kohtauksen läpi ennen kuvaamista. Harjoittelussa on hyvä sopia, mistä kohtaus alkaa ja mihin se päättyy. Yleensä kannattaa kuvata yhdellä kuvalla niin paljon kerrallaan kuin mahdollista.

Katsojalle on hyvä kertoa elokuvan alussa, mihin sen tapahtumat sijoittuvat, mikäli sillä on merkitystä tarinan ymmärrettävyydelle. Paikan

voi kertoa luontevasti paitsi laajalla kuvalla, myös pienellä yksityiskohdalla tai äänellä. Esimerkiksi lause ”Matkaliput, olkaa hyvä!” paljastaa tapahtumapaikaksi junan, vaikka kuva olisi kuvattu koululuokassa.

Käsikirjoituksen punaista lankaa täytyy muistaa kunnioittaa kuvaustilanteessa. Alun perin sovittua tarinan runkoa ei pidä kuvausten aikana enää muuttaa; sen sijaan rungon ympärille voi ideoida lisää. Heti kun harjoitus toimii, on syytä siirtyä kuvaamiseen. Liika harjoittelu voi tuhota työryhmän hengen ja toiminta voi helposti muuttua mekaaniseksi.

Jos kuvaus epäonnistuu, nauha kelataan ja uusi otto kuvataan epäonnistuneen päälle. Yllätykset kuvaustilanteessa kannattaa improvisoida osaksi tarinaa. Tekeminen pysyy hauskana, kun kuuntelee työryhmän hullujakin ideoita ja tekee nopeita päätöksiä eikä jää murehtimaan, oliko päätös väärä. Virheitä saa tehdä, ja silti homma voi toimia!

Viimeiseksi elokuvaan kuvataan lopputekstit samaan tapaan kuin alkutekstit. Lopputeksteissä tulee löytyä kaikkien työryhmäläisten nimet ja mielellään vuosiluku.

Tavallisesti Taikalamppu-menetelmällä tehdyillä elokuvilla ei tehdä



jälkitöitä. Ne leikataan kuvatessa ja niihin tehdään musiikit ja muut äänitehosteet jo kuvaustilanteessa.

Kun ohjaaja käyttää kuvauksissa käskykieltä, saadaan kuvauksiin ryhtiä. Selkeää käskykieltä kannattaa harjoitella. Siihen tottuu nopeasti, ja myös lapset ottavat sen helposti käyttöönsä.

ESIMERKKEJÄ KÄSKYKIELESTÄ

Kun harjoitellaan, sanotaan: **hiljaisuus - harjoitus** ja kun hiljaisuus on saatu: **olkaa hyvä**. Kohtauksen harjoitus alkaa. Kun kohtaus loppuu, sanotaan aina: **kiitos**. Kiitoksesta näyttelijät ja muut työryhmässä tietävät harjoituksen loppuneen.

Kun harjoitus on valmis ja ollaan valmiina kuvaukseen, sanotaan: **hiljaisuus - kuvaus** ja kun hiljaisuus on saatu: **olkaa hyvä**, minkä jälkeen kuvaaja laittaa kameran käyntiin ja näyttelijät aloittavat toimintansa. Kun kohtaus on valmis, sanotaan taas: **kiitos**. Kannattaa sopia, että kuvaaja sanoo kiitos, kun hän on lopettanut kuvaamisen, ettei ohjaajan ääni kuuluisi nauhallä. Näyttelijät jatkavat toimintaansa niin kauan, kunnes kuulevat sanan "kiitos".

VINKKEJÄ KUVAUKSEEN

Kuvaajan kannattaa mennä niin lähelle kuvattavaa tilannetta kuin mahdollista, sillä sekä äänet että ilmeiden välittämät tunnetilat tallentuvat siten paremmin. Zoomia ei kannata käyttää. Kuvaaja voi itse liikkua eteen ja taakse.

Kuvaa rakennettaessa on hyvä muistaa syvyysvaikutelman mahdollisuudet, esim. näyttelijöiden ei ole pakko olla kuvassa rinnakkain, vaan he voivat olla kuvan etu- ja taka-alalla.

VINKKEJÄ NÄYTTELIJÄN OHJAUKSEEN

Koska elokuvassa on kyse elämästä – aina! – on hyvä, jos näyttelijöitä pyydetään tekemään asioita toisiaan varten. Jos näyttelijä liikkuu liian hitaasti kuvan kannalta, ei pyydetä häntä juoksemaan kuvan takia vaan kiirehtimään toisen luo.

Verbejä on aina helpointa näyttellä hyvin. Jos on tyytymätön näyttelijän työhön, kannattaa aina ajatella, että on antanut huonon ohjeen ja väärän verbin – ja vaihtaa verbiä ja katsoa, onko näyttelijän helpompi päästä ohjaajan ideasta kiinni.

Jos haluaa valmistautua ohjaamiseen, voi tarinaa käydä mielessään läpi ja miettiä valmiiksi, millä verbillä voisi saada näyttelijän tekemään halutun.

Älä mieti valmiiksi, miten näyttelijä liikkuu, sillä hyvin voi näyttellä monella tavalla eikä näyttelijä halua olla robotti, jota ohjaaja liikuttaa, vaan ihminen, joka tuntee ja tahtoo.

Yhteistyö edellyttää kuuntelemista. Pidä silmät ja korvat auki ja hyödynnä sitä, mitä näyttelijä luontaisesti antaa lahjaksi. Muista kiittää saamistasi lahjoista sekä näyttelijöitä että muita kuvauksiin osallistuneita.



5. Maailman ensi-ilta ja analyysi

Yksi menetelmän parhaista puolista on se, että heti kuvausten päätteeksi elokuva on valmis katsottavaksi. Itsensä ja kavereiden näkeminen tv-ruudulta ensimmäistä kertaa on jännittävä kokemus. Elokuva kannattaakin katsoa ainakin kahdesti. Oppilaiden kanssa kannattaa keskustella elokuvan tekemisestä ja valmiista elokuvasta.

Mikä tekemisessä oli parasta, kiinnostavinta, vaikeinta?

Säilyikö punainen lanka valmiissa elokuvassa?

Mitä haluaisit muuttaa valmiista elokuvasta?

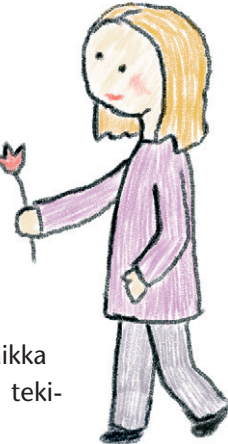
Mitä opit elokuvan tekemisestä?

Mitä haluaisit vielä oppia?

Minkälaisen elokuvan haluaisit tehdä seuraavaksi?

Mikä oli elokuvan sanoma tai opetus?

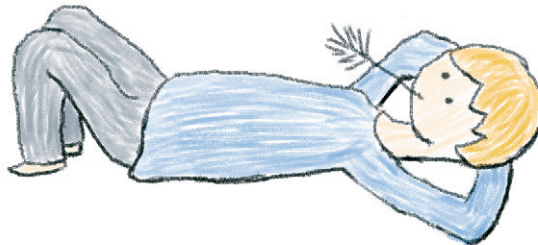
Elokuvia voi ottaa ohjelmanumeroiksi koulun juhliin tai aamunavauksiin ja tietysti vanhemmat ovat halukkaita näkemään lastensa elokuvatuotoksia. Jos valmiita elokuvia halutaan esittää koulun ulkopuolella, esimerkiksi lähettää elokuvafestivaaleille, kannattaa kaikilta elokuvan tekoon osallistuneilta olla kirjallinen lupa ja alaikäisiltä huoltajan suostumus. Jos elokuvaan on liitetty musiikkia, vaikka vain taustalle, tulee opettajan huolehtia käytetyn musiikin tekijänoikeusmaksuista (Teosto-maksuista).



6. Taikalamppu-menetelmän sovelluksia

Kun ensimmäiset elokuvanteon kokeilut on tehty, kannattaa elokuvaa soveltaa myös muissa oppiaineissa. Esimerkiksi kuvaamataidon tunnilla voi valmistaa tarvittavaa rekvisiittaa tai käsityötunnilla voi valmistaa puvustusta tai käsitellä erilaisia pukeutumistyyliä. Musiikin tunnilla voi tehdä elokuvan ääniä ja tietotekniikan tunnilla voidaan suunnitella elokuvan graafinen ulkoasu. Ilmaisutaidontunnilla voidaan harjoitella erilaisia kävelytyylejä elokuvan henkilöille, ja niin edelleen. Esitelmiä eri oppiaineissa voi tehdä myös kameran avulla, esimerkiksi historian oppituntien aiheet voidaan hyvin dramatisoida elokuviksi. Tai matematiikan ongelmia voidaan ratkaista elokuvaa käyttäen. Oppimispäiväkirjan voi kirjoittaa myös kameran avulla tai omaa arkea voi dokumentoida tai... edes taivas ei ole rajana!

Menetelmää soveltaen on tehty myös animaatioelokuvia. Animaation käsikirjoitus synnytetään nopeasti improvisoiden, joten itse animaatiotekniikan harjoitteluun päästään käsiksi nopeasti, unohtamatta kuitenkaan tarinaa.



Lisätietoja

INTERNETISTÄ:

www.etkk.fi

www.filmihillo.fi

www.juurikkala.name

www.koulukino.fi

www.ouka.fi/nukukeskus/lastenkulttuuri/elokuvakoulu.html

www.teosto.fi

<http://elokuvantaju.uiah.fi>

KIRJALLISUUDESTA:

Baer, S., Heikkinen, M. & Issakainen, T. 2002. Hattiaisen mediakirja.

Kauppila, K. (toim.) 1991. Rajaton ruutu – kirjoituksia lapsista ja liikkuvasta kuvasta.

Liukko, S. & Kangassalo, M. 1998. Mediaa muruille.

Pirilä, K. & Kivi, E. 2005. Otos. Elävä kuva – elävä ääni.

Välimäki, M. (toim.) 1999. Elävästi kuvaa: kokemuksia lasten ja nuorten elokuvaopetuksesta.

Weston, J. 1999. Näyttelijän ohjaaminen: kuinka luoda vaikuttavia esityksiä elokuvaan ja televisioon.

Menetelmän vaiheet lyhyesti

1. MIELEN AVAAMINEN

- ideariihi, jonka aikana ei esitetä kritiikkiä
- ideoidaan paikkoja ja tilanteita, kirjoitetaan ylös ja luetaan läpi

2. MATERIAALIN IMPROVISOIMINEN

- nopeita improvisaatioita valittujen paikkojen ja tilanteiden pohjalta, pareittain tai pienryhmissä

3. AJATUSTYÖ

- pienryhmät miettivät hetken aikaa tarinaansa, joka tiivistyy viiteen lauseeseen

4. TARINASTA PÄÄTTÄMINEN

- ryhmät kertovat tarinansa muille, jos se ei vielä toimi, tarinaa kehitetään

5. KÄYTÄNNÖN JÄRJESTELYT

- valitaan kuvauspaikat, rekvisiitta ja puvustus
- jaetaan roolit ja tutustutaan kameraan

6. KUVAAMINEN

- kuvataan tapahtumajärjestyksessä, mieluiten kohtaus kerrallaan
- improvisoidaan käsikirjoituksen ympärille lisää unohtamatta tarinaa

7. ELOKUVIEN KATSOMINEN

- katsotaan elokuvat yhdessä ja keskustellaan niistä

Toimittaja: Katri Laiho
Graafinen suunnittelu ja taitto: Mari Wuolio
Paino: Painotalo Suomenmaa. Oulu.
© 2005

Opasta voi tilata sähköpostitse Nukun Elokvakoulusta osoitteesta:
nukun.elokuvakoulu@ouka.fi.

Tämä opas esittelee vaihe vaiheelta elokuvakasvatuksen Taikalamppu-menetelmän. Elokuvakasvatuksen ohella menetelmää voidaan käyttää kouluissa myös muiden asioiden opetuksessa. Se on helppo omaksua, vaikka sen käyttäjillä ei olisikaan aikaisempaa kokemusta elokuvan tekemisestä.

Opas on osa Katri Laihon Oulun yliopistoon tekemää pro gradu -tutkielmaa ”Elämäni paras päivä koulussa!”. Oppaan sisältöön ovat vaikuttaneet keskeisesti Kaija Juurikkalan ja Oulun Nukun Elokuva-koulun henkilökunnan, erityisesti Antti Haarasen, kokemukset ja oppaasta antama palaute.

”Taikalamppu-menetelmä sopii myös erityisopetuksen käyttöön. Menetelmä on joustava ja helposti mukautettavissa oppilaiden tasoon. ”Yritä ja ylläty” on ollut mottomme. Oppilaat ovat poikkeuksetta ylittäneet itsensä, sillä improvisaatio sopii myös kehitysvammaisille oppilaille. Vaikeat dramaturgiset käsitteet opetellaan käytännöllisesti näytellen. Innostus on ollut valtavaa. Olemme valmistaneet Taikalamppu-menetelmällä tähän mennessä kymmenen lyhytelokuvaa sekä yli kaksikymmentä eri tekniikoin toteutettua animaatiota. Ja tuotanto jatkuu...”

Marita Määttä

erityisluokaopettaja, Leinonpuiston koulu, Oulu

