

Tutkitaan. Koetaan. Tehdään.

ELOKUVAKASVATUKSEN KÄSIKIRJA



Valve | VALVEEN
KULTTUURITALO | ELOKUVAKOULU

Tommi Nevala

© Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut
Kulttuuritalo Valve, Valveen elokuvakoulu
Koulujen elokuvaviikko
2019

teksti: Tommi Nevala
valokuvat: Juuso Haarala
taitto: Miro Turunen & Joonas Laitinen
grafiikka: Joonas Laitinen

www.kulttuurivalve.fi/elokuvakoulu
www.elokuvaviikko.fi
www.lastenkulttuuri.fi

valveen.elokuvakoulu@ouka.fi

Paino: Erweko Oy, Oulu

ISBN: 978-952-7094-31-0 (pdf)



SISÄLLYSLUETTELO

JOHDANTO:	KOHTI KOKEILEVAA, TUTKIVAA JA TOIMINNALLISTA TYÖSKENTELYÄ	4
	Mitä elokuvakasvatus on? Elokuva ja kasvatus käsitteinä Elokvien katsojasta elokuvien tekijäksi Koulujen elokuvaviikko elokuvakasvatuksen tukipilarina	
OSA 1:	TUTKITAAN	14
	Kamerakynän pedagogiikka Integrointi oppiaineisiin Elokuvan historia tutuksi itse tekemällä Yhteys perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteisiin	
OSA 2:	KOETAAN	26
	Perusta koko elämän kestäväään elokuva-suhteeseen Millaisia elokuvia tulisi katsoa? Ensivaikutelmasta tulkintaan Keinoja elokuva-analyysin tekemiseen Oivaltavaa elokuva-analyysia Yhteys perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteisiin	
OSA 3:	TEHDÄÄN	39
	Tekemisen helppous - ja vaikeus Kuva kirkastuu vaihe vaiheelta Olosuhteet koulussa, vaikutukset työskentelylle Vinkkejä työskentelyyn Yhteys perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteisiin Elokuvanteon tavoitteet ja haasteet	
LOPPUSANAT:	ELOKUVA KUULUU KOULUUN	58
	Elokuva osana ilmiöoppimista Elokuva kuuluu kouluun Lähteet	



JOHDANTO

***KOHTI KOKEILEVAA, TUTKIVAA JA TOIMINNALLISTA
TYÖSKENTELYÄ***



MITÄ ELOKUVAKASVATUS ON?

”Tää on ollu parasta mitä koulussa on ollu”, kirjoitti 10-vuotias lapsi palautelomakkeen nurkkaan erään koululuokassa järjestetyn animaatiopajan jälkeen. Osaltaan kommentti on todiste elokuvan pedagogisista mahdollisuuksista kouluopetuksessa. Elokuvan avulla oppiminen on parhaimmillaan kokemuksellista ja mieleenpainuvaa. Tavallaan näin on aina ollut, vaikka elokuvakasvatuksen muodot sinänsä ovat muuttuneet vuosien saatossa. Esimerkiksi uusien teknologioiden käyttöönotto on mahdollistanut liikkuvan kuvan käytön uutena toimintatapana myös osana mielekästä oppimista, missä korostuvat esimerkiksi oppilaiden aktiivisuus, konstruktivisuus ja yhteistoiminnallisuus.

Käytännössä elokuvakasvatusta on ollut olemassa niin kauan kuin elokuvaakin. 1800–1900-lukujen vaihteessa Lumièren veljesten elokuvat kertoivat ympäröivästä todellisuudestamme vallankumouksellisella tavalla. Ihmiset pystyivät näkemään ja kokemaan ensimmäistä kertaa liikkuvaa kuvaa elokuvateatterin valkokankaalla. Elokuvan kerrontakeinot olivat katsojille uusia ja elokuvamedian kautta koettiin suuria elämyksiä. Vaikka elokuvan kerrontakeinoista on tullut konventioita ja osaamme niitä odottaa, kohtaamme edelleen elokuvia, jotka yllättävät ja aiheuttavat meissä voimakkaita tunnereaktioita. Lapsilla oman elokuvasuhteen kehittäminen on vasta alussa. Elokuvakasvattajan rooli onkin tärkeä uusien elokuvamaailmojen esittämisessä lapsille.

1920-luvulla varsinkin Yhdysvalloissa elokuvakasvatuksessa painottui suojelullinen näkökulma ja huoli uuden teknologian vaikutuksista kansalaisten moraliin, pyrkimyksenä olikin kasvattaa katsojia kohti oikeita arvoja (Sihvonen 1988, 118–120). Termiä elokuvakasvatus



ryhdyttiin käyttämään Ranskassa 1920-luvulla (Fedorov 2008, 57). Vähitellen kehittyi esteettisen elokuvakasvatuksen suuntaus, joka painotti elokuvan taideolemusta ja tekijyyttä. Luonteeltaan elokuvakasvatus oli teoreettista oppia elokuvasta. Vastaava suuntaus rantautui myös meidän koulumaailmaamme audiovisuaalisen kansansivistystyön seurauksena 1950-luvulla. Alan kotimainen pioneeri Helge Miettunen puhui audiovisuaalisesta kansansivistystyöstä tapana huomioida mediavälineet tietoisesti opetustilanteessa. (Nevala 2014)

Mediakasvatuksen tavoin myös elokuvakasvatuksessa on useita teoreettisia lähestymistapoja, joissa saatetaan korostaa esimerkiksi kriittisyyttä, suojelullista näkökulmaa, esteettisiä ominaisuuksia ja luovaa itseilmaisua tai vaikkapa elokuvanlukutaitoa. Monesti elokuvakasvatustoiminnassa myös yhdistellään osia eri lähestymistavoista. Elokuvien tarkastelussa voidaan käyttää perinteisiä metodeja elokuvan kielen lähilukuun, mutta lisäksi voidaan tarkastella kriittisen analyysin metodein elokuvan kontekstuaalisia tekijöitä, kuten tekijän motiiveja ja teoksen kohderyhmää. Myös omien elokuvien tekemiseen kannattaa yhdistää kriittisen medialukutaidon osia, jolloin tekemisprosessia on mahdollista tarkastella laajemmin myös tästä näkökulmasta.

Tässä oppaassa huomio kiinnittyy oppimiseen ja näkökulmat on valittu tästä lähtökohdasta. Yksinkertaistaen voidaan sanoa, että elokuvakasvatuksessa on kaksi suuntausta, joissa oppiminen kohdistuu eri asioihin. Perinteisen elokuvakasvatuksen näkökulmasta elokuvaa arvioidaan esteettisenä taideteoksena, missä korostetaan elokuvan kerrontakeinojen sekä teoksen kontekstin analysointia. Tässä suuntauksessa elokuva on selkeä opetuksen ja *oppimisen kohde*. Vähitellen elokuvan rinnalle tuli muita medioita, jotka osaltaan vaikuttivat myös siihen, miten kouluopetuksessa suhtauduttiin elokuvaan ja elokuvakasvatukseen.



Joukkotiedotuskasvatus, viestintäkasvatus ja lopulta mediakasvatus ovat käsitteitä, joiden kautta pyrittiin tarkastelemaan sitä, miten kulloisenkin aikakauden lapset ja nuoret käyttivät mediaa.

Nykyään koulujen elokuvakasvatus on osa media- ja taidekasvatusta. Edelleen elokuvan taideolemukseen, kieleen ja tekijyyteen liittyvät kysymykset ovat tärkeitä näkökulmia. Näiden rinnalle on kuitenkin kehittynyt ns. mediakasvatuksellisen elokuvakasvatuksen suuntaus, missä elokuvaa ei nähdä niinkään oppimisen kohteena vaan *oppimisen välineenä*. Elokuva toimii välineenä, kun esimerkiksi elokuvan katselun kautta opitaan lisää opettavasta aiheesta (mediakasvatusta medialla). Ajatus elokuvasta oppimisen välineenä ei ole uusi, sillä jo vuonna 1913 Thomas A. Edison mainitsi, että "It is possible to teach every branch of human knowledge with the motion picture. Our school system will be completely changed in ten years". (Smith 1913, 24)

Tässä käsikirjassa mediakasvatuksellisen elokuvakasvatuksen painotuksena on tarkastella elokuvaa erityisesti oppimisen *toiminnallisena* välineenä. Tähän liittyen tutustutaan kamerakynän pedagogiikkaan, missä ajatellaan, että videokamera on kuin kynä, jota käytetään jonkin uuden asian oppimiseen. Elokuvan käyttäminen oppimisen toiminnallisena välineenä mahdollistaa uuden perusopetuksen opetussuunnitelman perusteiden mukaisen toimintakulttuurin, missä korostuvat oppiaineiden välinen integraatio ja dialogi, oppilaiden aktiivinen osallistuminen sekä myös muut mielekkään oppimisen tuntomerkit (aktiivisuus, konstruktivisuus, yhteistoiminnallisuus, intentionaalisuus, keskustelumuotoisuus ja vuorovaikutus, kontekstuaalisuus, reflektiivisyys, siirrettävyys). Samalla videokuvaamisen yhdistäminen oppimiseen on kokeilevaa, tutkivaa ja toiminnallista työskentelyä, mikä



hyödyntää – ja osaltaan varmasti myös kehittää – lasten koulumaailman ulkopuolella opittuja mediataitoja. Mediataitojen yhteydessä puhutaan usein kansalaistaidosta ja perusoi-
keudesta, jota jokaisen lapsen ja nuoren pitäisi päästä harjoittamaan jo ennen kouluikää. Ei
ainoastaan viestien passiivisena vastaanottajana vaan myös viestien aktiivisena tuottajana
ja tulkitsijana.

Edellä mainitut elokuvakasvatuksen suuntaukset tukevat usein toisiaan eivätkä ole kil-
pailevia tai toisiaan poissulkevia. Elokuva ymmärretään elokuvakasvatuksessa yleensä
esteettisen ilmaisun ja tarinankerronnan taiteena. Suuntaus, jossa elokuvan rooli on toimia
ajattelun ja sen representoimisen välineenä on jäänyt vähemmälle huomiolle. (Kiesiläinen
2017, 8.) Yhteys suuntausten välillä voidaan löytää yhtäältä elokuvien katsomisen / ana-
lyysin ja omien elokuvien tekemisen sekä toisaalta elokuvan historian ja kerrontakeinojen
kehityksen tuntemuksen välillä. Suuntaukset mahdollistavat monimuotoisen ja rikkaan
elokuvakasvatuskokemuksen, missä on mahdollista nähdä ja kokea elokuvia sekä tehdä
niitä itse.

ESTEETTINEN ELOKUVAKASVATUS

- elokuva oppimisen kohteena
- elokuvanlukutaito, elokuvan kieli, taide, tekijyys
- merkkihenkilöt
- elokuvan historian keskeiset elokuvat
- elokuvan historia
- elokuvien analysointi
- luonteeltaan teoreettinen

MEDIAKASVATUKSELLINEN ELOKUVAKASVATUS

- elokuva oppimisen välineenä
- liikkuvan kuvan integrointi eri aiheisiin ja toimintaympäristöihin
- tukee laaja-alaisen osaamisen tavoitteita
- audiovisuaalisten tekstien tuottaminen
- aktiivinen kansalaisuus
- todellisuuden havainnointi ja itseilmaisuus
- vuorovaikutus ja kommunikaatio
- luonteeltaan käytännönläheinen



ELOKUVA JA KASVATUS KÄSITTEINÄ

Nykyään elokuvan käsite on laajentunut ja se voi käsittää esimerkiksi puhelimen kameralla kuvatut kotivideot. Elokvakasvatuksessa puhutaan usein elokuvan sijaan liikkuvasta kuvasta, jolloin vältetään kysymykset ”mikä on elokuvaa” tai ”mikä luokitellaan elokuvaksi”. Tässä oppaassa elokuvaksi luokitellaan laajasti kaikki liikkuvan kuvan genret ja osa-alueet.

Kasvatus-termin määrittelyssä lähtökohtana on ajatus, että toiminnan päämäärä on kasvatus. Tavoitteena on saada aikaan kasvua eli sivistymistä. Kasvatus on vaikuttamista henkiseen kehitykseen niin, että kasvatettavassa tapahtuu jokin muutos. Tämä muutos voi liittyä esimerkiksi siihen, miten henkilö ymmärtää elokuvaa osana taidetta, kulttuuria ja kieltä. Elokvakasvatuksen oppaassa (Koulukino 2013) määritellään, että elokvakaavatuksen tehtävä on antaa valmiuksia elokvanlukutaidon omaksumiselle (Kovanen 2013, 23). Osaltaan tämä onnistuu luomalla toimintaympäristö, missä lapsi voi oivaltaa asioita elokvasta kulttuurina, taiteena tai kielenä. Yksilölliset oivallukset vievät lasta eteenpäin elokvien maailmassa ja kehittävät lapsen elokvaidentiteettiä eli omaa elokvasuhdetta, ja niitä ominaisuuksia, jotka muuttuvat ja kehittyvät vuorovaikutuksessa elokvan kanssa.

ELOKUVIEN KATSOJASTA ELOKUVIEN TEKIJÄKSI

Osaltaan digitaalitekniikan läpimurto videokuvaamisessa on johtanut siihen, että harppaus elokvan katsojasta elokvan tekijäksi käy helpommin kuin koskaan. Jokainen meistä kantaa videokameraa mukanaan taskussaan. Omien elokvien tekeminen on elokuva-



kasvatuksen eräänlainen kuninkuuslaji. Siinä yhdistyvät elokuvan kielen oppiminen, tekijyys sekä videokameran käyttö itseilmaisun, havainnoinnin ja vuorovaikutuksen välineenä. Omien elokuvien tekeminen on oiva lisä, jos haluaa oppia ymmärtämään elokuvan muotoa ja elokuvataidetta parhaalla mahdollisella tavalla. Vielä joitain vuosia sitten elokuvien tekeminen kouluolosuhteissa saattoi tuntua vaikealta ja aikaa vievältä. Videokameran lisäksi tarvittiin kasettinauhuja, akkuja, johtoja sekä riittävän tehokas tietokone, jolle kuvattu materiaali siirrettiin editoitavaksi – ja jälleen lopulta tietokoneelta takaisin kasettinauhalle talteen. Jos tuotoksille haluttiin laajempaa näkyvyyttä, kasetteja ja niistä tehtyjä dvd-levyjä saatettiin lähettää erilaisiin katselmuksiin ja festivaaleille. Nykyään elokuva voidaan kuvata, editoida ja arkistoida sekä jakaa verkkoon maailmanlaajuiselle yleisölle käyttämällä yhtä ja samaa laitetta, esimerkiksi älypuhelinta tai tablet-tietokonetta.

Kuvaaminen – myös videokuvaaminen – on arkipäiväistynyt älypuhelimien yleistymisen seurauksena. Videoiden osuus mobiilidataliikenteestä onkin kasvanut räjähdysomaisesti viimeisten vuosien aikana. Videosta on muodostunut suosittu formaatti erilaisten havaintojen tallentamisessa ja jakamisessa niin arjessa kuin juhlapäivinä. Tämän seurauksena sosiaalisen median kanavat täyttyvät lyhyistä videoklippeistä. Pelkästään YouTubeen ladataan useita satoja tunteja materiaalia joka ikinen minuutti. YouTube-materiaalia katsotaan huimat miljardi tuntia vuorokaudessa ympäri maailman. Osasta videoita saattaa tulla niin sanottuja viraalivideoita, jotka leviävät viruksen tavoin ja niitä katsovat tuhannet ja maailmanlaajuisesti jopa miljoonat ihmiset. Tämän seurauksena on muodostunut uusia yhteiskunnallisia trendejä, kuten vloggaaminen ja tubettaminen. Tässä valossa tarkasteltuna voidaan sanoa, että elokuvakulttuuri näyttää hyvin rikkaana ja monimuotoisena kulttuurimuotona. Taidemuotona se on kiistatta yksi viime vuosisadan tärkeimmistä, mutta



kouluopetuksessa sen pedagoginen potentiaali on useimmiten jäänyt hyödyntämättä – ikävän usein elokuvan rooli onkin ollut toimia viihteenä, muun koulutyön rinnalla.

KOULUJEN ELOKUVAVIIKKO ELOKUVAKASVATUKSEN TUKIPILARINA

Elokvakasvatus kouluissa tarkoittaa parhaimmillaan sitä, että elokuvan rooli on toimia taiteena, kulttuurina ja kielenä. Tässä käsikirjassa näitä kolmea elokuvan roolia sivutaan kolmessa luvussa, jotka ovat tutkitaan, koetaan ja tehdään. Luvut antavat käytännön vinkkejä elokuvakasvatustyöhön, avaavat elokuvakasvatuksen eri osa-alueiden pedagogiikkaa sekä antavat vastauksia kysymyksiin: Mitä elokuvakasvatus on? Miksi elokuvakasvatusta pitäisi harjoittaa kouluissa?

Käsikirjan jaottelu perustuu valtakunnallisen Koulujen elokuvaviikon pedagogiseen opetussuunnitelmaan. Siinä elokuvan taide-, kulttuuri- ja kieliolemus on tuotu elokuvakasvatukseen jaottelemalla elokuvaviikon rakenne edellä mainittuihin kolmeen osaan: tutkitaan, koetaan ja tehdään. Vaikkakin kaikki osiot ovat itsenäisiä, ne toimivat myös limittäin ja tukevat toinen toistaan elokuvanlukutaidon opiskelussa.

Elokvaviikko on perusasteen kouluille suunnattu elokuvakasvatuksellinen teemaviikko, jonka aikana elokuvaa käytetään kamerakynän pedagogiikan mukaisena välineenä eri oppiaineiden oppimisessa, tutustutaan elokuvakerronnan aakkosiin ja elokuvan kulttuuri-perintöön katsomalla elokuvia sekä tekemällä itse elokuvia. Tämä on hyvä resepti elokuvakasvatukseen ja elokuvan ilmiöpohjaiseen tarkasteluun.



Elokuvaviikon materiaalit ja katsottavat elokuvat löytyvät osoitteesta www.elokuvaviikko.fi. Kaikkia elokuvaviikon sisältöjä ei tarvitse yhden viikon aikana tehdä, vaan viikon tarjonnasta voi valita sopivat makupalat omalle ryhmälle. Pienissä erissä annosteltuna elokuvaa voidaan tuoda osaksi opetusta pitkin lukuvuotta ja perusasteen opetusta. Tavoitteena on tutustuttaa oppilaat elokuvaan taiteena, kulttuurina ja kielenä sekä huomata, että elokuva on mielekäs väline oppimiseen ja itseilmaisuun kouluympäristössä.



	TUTKITAAN	KOETAAN	TEHDÄÄN
Sisältö	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elokuvakerronnan aakkoset 2. Integrointi eri oppiaineisiin 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elokuvien katsominen 2. Elokuvatekstin ja kontekstin tarkastelu, ymmärtäminen ja kriittinen tulkinta 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fiktiivinen lyhytelokuva 2. Hittivideo - musavideo 3. Kaupunkisinfonia
Pedagogiikka	Kamerakynä	Elokuva-analyysi	Tekemällä oppiminen
Aihealueet	<ul style="list-style-type: none"> - Elokuvan historia ja kerrontakeinot - Opetuksen eheyttäminen - Laaja-alaiset osaamiskokonaisuudet 	<ul style="list-style-type: none"> - Elokuvan kulttuuriperintö - Elokuva-analyysi - Elokuvan katsominen - Elokuvan kerrontakeinot - Tekijyys 	<ul style="list-style-type: none"> - Tarinankerronta - Audiovisuaalinen kerronta - Luovuus ja itseilmaisu - Vuorovaikutus - Tekijyys
Tavoitteet	<ul style="list-style-type: none"> - Tuottaa, arvioida ja tulkita tuotoksia erilaisissa ympäristöissä ja yhteyksissä - Todellisuuden ja ympäristön havainnointi videokameralla (representaatio, tilan ja ajan rajaaminen) - Laitteiden ja ohjelmistojen käyttö - Tekemisen ja ilmaisun ilo - Tieto- ja viestintäteknologian käyttö tiedon hankinnassa, käsittelyssä ja esittämisessä sekä vuorovaikutuksen välineenä 	<ul style="list-style-type: none"> - Fiktio, faktan ja mielipiteen tarkastelua ja erottelua - Elokuvan tarkastelu tekijän, katsojan sekä käyttöyhteyksien ja tilanteiden näkökulmista - Taiteen ja kulttuurin kokeminen ja tulkitseminen 	<ul style="list-style-type: none"> - Laitteiden ja ohjelmistojen käyttö - Tuottaa, arvioida ja tulkita tuotoksia erilaisissa ympäristöissä ja yhteyksissä - Taiteen ja kulttuurin kokeminen ja tulkitseminen - Tekemisen ja ilmaisun ilo - Omien ajatusten ja tunteiden välittäminen audiovisuaalisesti
Yhteys laaja-alaisiin osaamiskokonaisuuksiin (POPS 2016)	<ul style="list-style-type: none"> - Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1) - Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2) - Monilukutaito (L4) - Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1) - Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2) - Monilukutaito (L4) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ajattelu ja oppimaan oppiminen (L1) - Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu (L2) - Monilukutaito (L4) - Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen (L5)

OSA 1: **TUTKITAAN**

Mediakasvatuksellisessa elokuvakasvatuksessa, jota myös kamerakynän pedagogiikka edustaa, liikkuva kuva nähdään oppimisen välineenä. Siinä videokamera tai elokuva ei ole oppimisen kohde vaan käytännönläheinen toimintatapa jonkin uuden asian oppimisessa. Toiminta tukee oppilaiden aktiivista työskentelyä ja vuorovaikutusta.



KAMERAKYNÄN PEDAGOGIIKKA

*I believe that the motion picture is destined to revolutionize our educational system...
The education of the future, as I see it, will be conducted through the medium of the
motion picture, a visualized education. – Thomas A. Edison, 1922*

Vuonna 2016 voimaan tullutta perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteita ja sen laaja-alaisen osaamisen tavoitteita tukeva elokuvakasvatuksen suuntaus on mediakasvatuksellinen elokuvakasvatus. Siinä elokuvaa, eli liikkuvaa kuvaa, käytetään toiminnallisena välineenä jonkin uuden asian oppimiseen. Työskentely on oppijakeskeistä, aktiivista ja toiminnallista. Tehtävänannot ovat yksinkertaisia ja niiden suorittaminen on yleensä tehokasta ja nopeaa. Yhteistä työskentelylle on se, että oppilaat havainnoivat ja tutkivat ympäröivää maailmaa videokuvaa kuvaavan laitteen läpi. Maailma näyttää hieman erilaiselta kameran luupin tai näytön kautta tarkasteltuna. Huomio kiinnittyy rajattuun aikaan ja tilaan – aina yhteen hetkeen ja rajaukseen kerrallaan. Työskentelyä voisi kuvata siten, että oppilaiden havainnointi on aktiivista todellisuuden rajaamista. Työskentely sisältää myös luovuutta ja itseilmaisua sekä vuorovaikutusta. Tieto koostetaan ja jaetaan audiovisuaalisesti, ikään kuin audiovisuaalisen kynän kirjoittamana.

Kamerakynän pedagogiikassa ajatellaan, että videokamera on kynän kaltainen väline ja toimintatapa, joka edistää muuta oppimista (Kiesiläinen & Nevala 2011, 24). Vuonna 1948 kirjoittamassaan artikkelissa elokuvaohjaaja ja -teoreetikko Alexandre Astruc totesi, että elokuvasta on kehittymässä ilmaisun väline ja erityinen kieli, jonka avulla taiteilija voi ilmaista ajatuksiaan samaan tapaan kuin kirjoitetussa kielessä. Astrucin mielestä elokuva



oli ollut siihen saakka ainoastaan pelkkä sirkushuvi ja viihdemuoto. Hän käytti uudesta elokuvan aikakaudesta nimitystä caméra-stylo eli kamerakynä. (Astruc 1995, 75.)

Kamerakynällä voi kirjoittaa päiväkirjaa, runoja, tarinoita, esseitä ja sinfonioita, ja sillä voi myös kommunikoida, välittää tietoa ja ilmaista omaa luovuutta. Ismo Kiesiläisen mukaan kamerakynän pedagogiikassa elokuvaa käytetään kognitiivisena ja konstruktivisena välineenä, jonka avulla oppilas tutkii maailmaa, ajattelee ja ilmaisee ajattelua (Kiesiläinen 2017, 8). Opettaja voi integroida videokuvaamista eri oppiaineisiin, minkä seurauksena oppiminen on POPS:n hengessä mielekästä, kokeilevaa, tutkivaa ja toiminnallista. Opettajan kannalta helpottavaa on, että kamerakynävideoiden ei tarvitse olla ”hienoja” ja viimeisteltäviä, mikä tietysti ensi sijassa säästää aikaa. Sadat opettajat kamerakynätäydennuskoulutuksissa ovat innostuneet asiasta: ”Tämähän on helppoa!”, ”Ihanaa kun ei tarvitse käyttää paljon aikaa ja tehdä pitkiä projekteja”, ”Harjoitukset ovat niin yksinkertaisia, ettei tarvitse olla median ja tekniikan moniosaaja, jotta niitä pystyy toteuttamaan”. Tuotoksia ei ole myöskään tarkoitus julkaista tai arvostella niitä teknisesti tai taiteellisesti. Pääsanoma on sisällössä ja siinä, miten sisältö on vuorovaikutuksessa kuvaajan tai videon tehneen ryhmän ajatusten kanssa. (Kiesiläinen 2017.) Yleensä kamerakynätehtävät suoritetaan nopeasti. Videot saattavat olla suttuisia ja eri käsialoilla kirjoitettuja muistilappuja tai elokuvapäiväkirjoja arjesta enemmän kuin varsinaisia tarinoita.



ESIMERKKEJÄ LIIKKUVAN KUVAN TOIMINNALLISESTA OPPIAINEINTEGRAATIOSTA
Tarkemmat ohjeet osoitteesta: www.elokuvaviikko.fi

OPPIAINE	TEHTÄVÄNANTO
ÄIDINKIELI, KIELET	Kuvaa videokameralla eri kirjaimilla alkavia kohteita. Yritä löytää mahdollisimman monta samalla kirjaimella alkavaa kohdetta.
KUVATAIDE	Kuvaa videokameralla erilaisia kohteita, joissa on sama väri. Mieti, millaisia asioita eri värit viestivät ympäristössä ja kuvallisessa viestinnässä.
MATEMATIIKKA	Kuvaa videokameralla kohteita, joissa on jokin geometrinen muoto. Mieti, miksi kohteessa on tietty muoto, ja voisiko siinä sen sijaan olla jokin toinen muoto.
HISTORIA	Tee lyhyt – noin 2 minuuttia kestävä – uutislähetys tai uutisjuttu, joka käsittelee jotain historian oppitunnilla opetettavaa aihetta, tapahtumaa tai henkilöä.
BIOLOGIA, YMPÄRISTÖ- JA LUONNONTIETO	Kuvaa videokameralla lähiympäristöstäsi löytyviä vuodenajalle ominaisia merkkejä.
MAANTIETO	Kuvaa koulumatkallasi tai koulun lähiympäristön maamerkkejä. Mieti mistä maaston muodot kertovat, onko matkalla vaarallisia kohtia, onko matkalla useita reittejä, mikä on suosikkireittisi.

INTEGROINTI OPPIAINEISIIN

Ismo Kiesiläisen Kamerakynän pedagogiikka, opettajan käsikirja (2017) esittelee viisi tapaa käyttää kamerakynää: 1. Tutkia ja jäsentää maailmaa, 2. Hahmottaa ja havainnollistaa (kieltä, käsitteitä ja ilmiöitä), 3. Tuottaa ja jakaa (tietoa), 4. Ilmaista ja vuorovaikuttaa, 5. Todentaa ja reflektoida oppimista.



Kiesiläinen esittelee myös jokaiseen edellä mainittuun tapaan soveltuvan harjoituksen. Videokameran käyttäminen tutkimisen ja havainnoinnin välineenä mahdollistaa liikkuvan kuvan yhdistämisen eri oppiaineiden opetukseen monipuolisesti. Oppimisessa hyödynnetään ja edistetään oppilaiden uteliaisuutta, mielikuvitusta ja kekseliäisyyttä sekä toiminnallisuutta ongelmanratkaisu- ja tiedonhankintatilanteissa. Oppiminen on aktiivista toimintaa, jonka keskiössä on oppilaan luova ajattelu havaintojen tekemisessä ja tiedon välittämisessä. Kamerakynän pedagogiikassa kuvaaminen on todellisuuden havainnoimista ja vaihtoehtojen rajaamista. Ismo Kiesiläinen on verrannut, että kun oppilaalla on perinteisesti edessään tyhjä paperi, joka täytyy täyttää sanoilla tehtävänantoon tai aiheeseen sopien, niin kamerakynä-tehtävässä ”paperi” on jo heti tehtävän alussa lähtökohtaisesti täynnä. Oppilaan tehtävänä on valita tehtävänantoon parhaiten sopivimmat elementit ja kuvata ne videokameralla. Lisäksi Kiesiläinen vertaa, että kun oppilas perinteisen kirjoitustehtävän alussa kysyy opettajaltaan, kuinka pitkä tekstin pitää olla, niin kuvaustehtävässä kysymys on päinvastainen – kuinka pitkä tämä saa olla? (Kiesiläinen 2017, 94.)

Koulujen elokuvaviikon tutkitaan-osioon liittyvät harjoitukset ja tuntisuunnitelmat perustuvat suurelta osin juuri kamerakynän pedagogiikkaan sekä POPS:n laaja-alaisen osaamisen tavoitteisiin. Tutkitaan-oppituntien tavoitteena on oppilaiden kokeileva, tutkiva ja toiminnallinen työskentely, missä oppilaita rohkaistaan käyttämään kuvittelukykyään uuden oivaltamiseen ja luomiseen, sekä soveltamaan koulun ulkopuolella opittuja taitoja koulutyössä. Tutkitaan-osio sisältää valmiita tuntisuunnitelmia jokaiseen koulussa opetettavaan oppiaineeseen. Perusajatuksena harjoituksissa on se, että videokameraa käytetään kynän tavoin ja audiovisuaalisesti esitetään omia ajatuksia, havainnoidaan, ilmaistaan ja tutkitaan. Prosessissa lapsi ei välttämättä edes huomaa, että kyseessä on oppimistilanne.



ELOKUVAN HISTORIA TUTUKSI ITSE TEKEMÄLLÄ

Joissain tapauksissa elokuva voi toimia samalla sekä opetuksen toiminnallisena välineenä että opetuksen teoreettisena kohteena. Näin esimerkiksi silloin, kun tutkitaan elokuvan historiaa omakohtaisen tekemisprosessin kautta. Silloin kohteena voi olla vaikkapa elokuvan kerrontakeinot tai elokuvamedian ominaispiirteet, joihin perehdytään tekemällä omia luovia tuotoksia. Tämän seurauksena lapset saavat omakohtaisen kokemuksen elokuvan historiasta ja kerrontakeinojen kehityksestä. Niiden harjoittelu on yksinkertaista ja harjoitukset mahdollistavat perehtymisen elokuvan historiaan mielekkäällä tavalla.

Liikkeelle kannattaa lähteä elokuvakerronnan ydinasioista. Kutsutaan näitä vaikkapa ”elokuvan aakkosiksi”. Kun elokuvakerronnasta karsitaan kerroksia ja ominaisuuksia, niin lopulta jäljelle jää ydinasia elokuvasta. Mieli ja oppiminen on helppoa kohdistaa elokuvan ydinasiaan. Mitä elokuva on? -kysymykseen saadaan vastaus hyvin yksinkertaisilla harjoituksilla. Jopa niin yksinkertaisilla, että yhden harjoituksen tekemiseen saattaa mennä vain 10 minuuttia.

Liikkuvan kuvan illuusio on keskeinen asia tarkasteltaessa elokuvan perusolemusta. Siihen voi tutustua helposti tekemällä ns. optisia leluja, jotka olivat yleisiä 1800-luvulla ennen varsinaista elokuvan syntymää. Yksinkertainen liikkuvan kuvan illuusio saadaan aikaan, kun piirretään kaksi kuvaa samasta kohteesta (kuvien välillä pieni eroavaisuus/muutos) ja selataan kuvia nopeasti edestakaisin.



Esimerkki 1:

Rulla-animaation tekeminen / Aika: 15 - 45 min

- 1. Leikkaa valkoisesta A4-kokoisesta paperista neljä suikaletta (korkeus 7cm)*
- 2. Taita yksi paperisuikale kahtia pituussuunnassa niin, että paperi avautuu vasemmalle lehden tavoin*
- 3. Käännä paperi auki. Piirrä keskiaukeaman oikeanpuoleiseen sivuun jokin yksinkertainen kuva. Piirrä kuva sivun keskikohdan oikealle puolen - ei siis aivan keskelle, mutta ei myöskään ihan oikeaan laitaan*
- 4. Käännä paperi kiinni. Piirtämäsi kuva näkyy sivun läpi. Piirrä etusivulle kuva samaan kohtaan niin, että siinä on tapahtunut jokin muutos. Voit jäljentää kuvan paperin läpi, jotta saat sen samalle kohdalle*
- 5. Kierrä päällimmäinen sivu kynän varren ympäri (kynää pyöritetään vastapäivään) aivan sivun sisäreunaan saakka*
- 6. Vapauta kynä ja suorista hieman paperia*
- 7. Aseta kynä aivan sivun oikeaan reunaan ja liikuta sitä nopeasti edestakaisin vasemmalle ja oikealle. Kokeile eri nopeuksia*
- 8. Lisää kuvaan elementtejä tai väritä kuvat*



Liikkuvan kuvan illuusiosta siirrytään eteenpäin kohti elokuvallista ajattelua ja tapahtumien esittämistä tekemällä noin 45 sekuntia kestävä yhden kuvan elokuva. Tällaisen niin sanotun Lumière-elokuvan tekeminen on erinomainen ja helppo tapa harjoitella elokuva-taiteen perusasioita, kuten tilan ja ajan rajaamista sekä representaatiota, eli todellisuuden uudelleen esittämistä. 45 sekunnin mittaisen ja yhden otoksen sisältävän elokuvan kautta voidaan pohtia monipuolisesti elokuvakerrontaa ja mise-en-scenen (näyttämöllepanon) elementtejä, kuten valaisua, kuvarajausta, kuvan dynamiikkaa ja syvyyksivaikutelmaa, asioiden ja elementtien kerroksellisuutta, liikkeen suuntaa, kompositiota, ruudulla näkyviä ja toisaalta myös ruudun ulkopuolisia tapahtumia sekä jopa alku-keskikohta-loppu -rakennetta ja käännekohtia. Käytännössä siis kaikkea sitä, mitä elokuvassa voidaan ylipäätään analysoida.

Rajaaminen liittyy elokuvalliseen tilaan: Mikä pala todellisuudesta valitaan, jotta se palvelisi tarinan / tapahtuman esittämistä parhaiten. Koska videokamera voi näyttää vain yhden kuvarajauksen kerrallaan ympäröivästä todellisuudestamme, kuvaajan päätettäväksi jää miettiä, mikä tämä rajaus on. Jo elokuvan historian ensimmäisissä elokuvissa oli nähtävissä kuvasommitelua, missä huomioitiin esimerkiksi syvyyksivaikutelma ja diagonaalit, joilla saatiin elokuvaan vaikuttavuutta. Esimerkiksi Lumièren veljesten elokuvaa *Juna saapuu asemalle* esitettäessä, yleisö tunsu pakokauhua, kun valkokankaalla kaukaa asemalle saapuva juna näytti tulevan elokuvayleisön päälle.



***Esimerkki 2:** Lumière-elokuvaharjoitus / Aika: 2 x 45 min*

Tehtävän tarkoituksena on keksiä elokuva! Tehtävä liittyy elokuvan peruskäsitteisiin: rajaaminen ja representaatio. Tavoitteena on kiinnittää huomiota rajaukseen: mitä kuvassa näkyy, mitä rajautuu pois ja mikä tapahtuma halutaan kertoa. Tilallisen rajaamisen lisäksi huomiota kiinnitetään ajan ja toiminnan rajaamiseen.

- 1. Valitse kuvauskohde tai suunnittele kuvattava tapahtuma*
- 2. Aseta videokamera tai muu tallennusväline (esim. iPad) jalustalle, jos sellainen on käytössä*
- 3. Valitse kuvakooksi yleiskuva, kokokuva tai puolikuva ja kuvakulmaksi neutraali silmäntaso*
- 4. Kameraa ei saa liikuttaa kuvaamisen aikana*
- 5. Tallenna tilanne tai tapahtuma*
- 6. Kesto 45 sekuntia*

Lumière-elokuvan jälkeen seuraava looginen askel on tehdä ns. kolmen kuvan elokuva eli ”keksiä” elokuvaleikkaus. Kolmella kuvalla voi kertoa tarinaa jo hyvin elokuvallisesti, kun mukaan otetaan keskimmäisenä kuvana lähikuva, joka on yksi tehokkaimmista ja emotionaalisesti vaikuttavimmista elokuvakerronnan tehokeinoista. Kolmella kuvalla on mahdollista myös helposti havainnollistaa alku-keskikohta-loppu -rakennetta.



Esimerkki 3:

Kolmen kuvan harjoitus / ajallinen ja tilallinen jatkuvuus / Aika: 3 x 45 min

*Kuvataan kohtaus, jossa yksi tapahtuma esitetään yhdessä tilassa kolmella otok-
sella muodossa: 1. otos: yleiskuva > 2. otos: lähikuva > 3. otos: yleiskuva*

*Esimerkkinä voidaan katsoa YouTubesta G.A. Smithin elokuva Sick Kitten (1903) ja
miettiä, mikä merkitys lähikuvalla on elokuvassa?*

Työvaiheet:

- 1. Suunnittele yksinkertainen tilanne kuvattavaksi tai kuvaa jokin todellinen tilanne*
- 2. Aseta videokamera tai muu tallennusväline (esim. iPad) jalustalle, jos mahdollista*
- 3. Valitse kuvakooksi yleiskuva tai kokokuva ja kuvakulmaksi neutraali silmäntaso*
- 4. Kameraa ei saa liikuttaa kuvaamisen aikana*
- 5. Tallenna tapahtumaa noin 15-20 sekuntia*
- 6. Pysäytä tallennus ja siirrä kameraa lähemmäs kohdetta. Rajaa kohde poimimalla lähikuvaan jokin asia tilanteesta*
- 7. Käynnistä tallennus uudelleen ja kuvaa noin 10 sekuntia*
- 8. Pysäytä tallennus ja siirrä kamera alkuperäiseen paikkaan. Käynnistä tallennus ja kuvaa 15-20 sekuntia.*
- 9. Kokonaiskesto noin 45 sekuntia*



Elokvien katselun taustalla voidaan kuunnella musiikkia – mieluiten instrumentaalimusiikkia. Elokuviin voi soittaa myös oman livesäestyksen. Harjoitus voidaan kuvata myös iPadilla tai vastaavalla tablet-laitteella. iPadilla elokuvan voi kuvata suoraan iMovie-ohjelmaan, missä värien vaihtaminen mustavalkoiseksi, kuvaustilanteen äänen poistaminen ja musiikin lisääminen käyvät helposti. Katseluun tulee varata aikaa ryhmän koosta riippuen noin 30-45 minuuttia.

Näillä edellä mainituilla kolmella harjoituksella on lyhyessä ajassa opetettu lapsille paitsi elokuvan historiaa myös erittäin paljon elokuvataiteen perusluonteesta: liikkuvan kuvan illuusiosta, rajaamisesta ja representaatiosta sekä elokuvakerronnasta. Elokuvan historiaan liittyvien muiden harjoitusten, kuten elokuvatrikkien tekeminen stop-trick -elokuvien avulla ja montaasiin tutustuminen on myös helppoa. Tällaisia harjoituksia on kuvattu mm. Valveen elokuvakoulun julkaisemassa Aikamatka elokuvaan -oppaassa, sekä Koulujen elokuvaviikon verkkosivuilla.



YHTEYS PERUSOPETUKSEN OPETUSSUUNNITELMIEN PERUSTEISIIN

Koulujen elokuvaviikon tutkitaan-osion harjoitukset tukevat monia perusopetuksen opetussuunnitelman laaja-alaisia osaamiskokonaisuuksia, kuten tieto- ja viestintäteknologista osaamista, monilukutaitoa, ajattelua ja oppimaan oppimista sekä kulttuurista osaamista, vuorovaikutusta ja ilmaisua.

Oppilaiden tehtävänä on tuottaa, arvioida ja tulkita tuotoksia erilaisissa ympäristöissä ja yhteyksissä sekä harjoitella laitteiden (videokamera, tablet-laite) ja joissain harjoituksissa myös editointiohjelmistojen käyttöä.

Kamerakynä-harjoitusten suorittamisessa tulisi näkyä tekemisen ja ilmaisun ilo samalla tavoin kuin perinteisten kerronnallisten elokuvien tekemisessäkin.

Tutkitaan-oppituntien seurauksena oppilaat oppivat käyttämään tieto- ja viestintäteknologiaa tiedon hankinnassa, käsittelyssä ja esittämisessä sekä vuorovaikutuksen välineenä. Tämän lisäksi he oppivat hakemaan vastauksia kysymyksiin havaintoja tekemällä joko itsenäisesti tai yhdessä muiden kanssa.

Oppilaiden yhdessä työskentelyn taidot vahvistuvat ja heitä kannustetaan kuuntelemaan toisten näkemyksiä.

Yläkoulun puolella teknologiaa hyödynnetään oppimisessa jo hyvin laaja-alaisesti. Oppilaiden käsitys laitteiden ja ohjelmistojen toimintalogiikasta syvenee ja he oppivat ymmärtämään elokuvaan liittyvän teknologian kehitystä ja monimuotoisuutta.

Liikkuvaa kuvaa käytetään monipuolisesti itseilmaisun välineenä. Sen avulla oppilaille on mahdollisuus kokea ja tulkita elokuvataidetta ja -kulttuuria sekä elokuvan kulttuuriperintöä.



OSA 2:

KOETAAN

Perusta koko elämän kestävään elokuva-suhteeseen luodaan jo lapsuudessa. Elokuvakokemukset kehittävät jokaisen omaa elokuvamakua ja elokuvanlukutaitoa. Elokuvan kieltä opitaan lukemaan, ymmärtämään ja kriittisesti tulkitsemaan. Elokuvan rooli taiteena, kulttuurina ja kielenä tulee esille erityisesti elokuvia katsottaessa ja niistä keskusteltaessa. Oivallukset ja kokemukset vievät lasta eteenpäin elokuvien maailmassa ja kehittävät lapsen omaa elokuvaidentiteettiä.



PERUSTA KOKO ELÄMÄN KESTÄVÄÄN ELOKUVASUHTEESEEN

Elokuva on media, johon jokainen meistä omaa jonkinlaisen kokemuksen. Olemme saattaneet nähdä elokuvia elokuvateatterin valkokankaalta, television, tietokoneen, tabletin, puhelimen tai virtuaalilasien ruudulta. Elokuvasta on moneksi; katsomme elokuvia, kun haluamme viihtyä, rentoutua, kokea taidenautintoja tai oppia uusia asioita maailmasta, jossa elämme. Elokuva on myös media, joka aiheuttaa tunnereaktioita: nauramme, itkemme ja pelkäämme yhdessä elokuvan henkilöiden kanssa tai heidän puolestaan. Tunnesidos elokuvan henkilöihin ja tapahtumiin voi olla hyvinkin voimakas. Jopa niin voimakas, että jotkut elokuvaan liittyvät muistomme eivät koskaan pyyhkiydy pois.

Elokuvan arvostus taiteena osana kouluopetusta on ollut hukassa jo pitkän aikaa. Toisin on esimerkiksi kirjallisuuden, kuvataiteiden ja musiikin suhteen. Moni opettaja kuitenkin tekee ansioitunutta elokuvakasvatustyötä ja suomalainen elokuvakasvatustyö on huippuluokkaa. Äkkiseltään voisi ajatella, että elokuvakasvatuksella menee hyvin, sillä tarjontaa on varmasti enemmän kuin koskaan. Esimerkiksi KAVI, Koulukino, Ihmefilmi, Kaikki Kuvaa, Mediakasvatuskeskus Metka, AV-Arkki, Koulujen elokuvaviikko ja Valveen elokuvakoulu julkaisevat materiaaleja, pitävät oppilaille työpajoja tai kouluttavat opettajia valtakunnallisesti. Lisäksi alueelliset elokuvakeskukset tekevät elokuvakasvatustyötä ja lukuisten elokuvafestivaalien ohjelmassa on mestarikursseja, koululaisnäytöksiä ja tekijävierailuja sekä valtakunnallisia kiertueita (DOKKINO- ja Rakkautta & Anarkiaa -kiertueet). Opettajat hyödyntävät usein kouluille maksutonta tarjontaa kiitettävän hyvin. Mistä siis kiitastaa? Siitäkö, että elokuvalla ei ole selkeää roolia opetussuunnitelmatasolla? Se voisi olla yksi syy siihen, miksi kaikki opettajat eivät tunne elokuvaa osaksi omaa opetustyötä.



Tässä tilanteessa opettajien on helpompi hyväksyä elokuvan rooli palkintona, viihteenä ja karkkina kuin elokuvan rooli taiteena, kulttuurina ja kielenä. Ehkä juuri tämän johdosta elokuva ei ole myöskään pysyvästi mukana koulujen ja kuntien kulttuuriopetussuunnitelmissa, joitain poikkeuksia lukuun ottamatta.

Vaikka toimijoita on kiitettävästi, niin laajemmin katsottuna työtä leimaa kuitenkin tasa-arvon puute. Jollakin paikkakunnalla on helppo tehdä elokuvateatterivierailuja elokuvafestivaalin yhteydessä, toisella paikkakunnalla ei ole elokuvateatteria – elokuvafestivaalista puhumattakaan. Jossain luokassa opettaja järjestää oppilailleen joka lukuvuosi mahdollisuuden omien elokuvien tekemiseen tai katsoo luokan kanssa jonkin elokuvan klassikkoteoksen. Jossain toisaalla voidaan ehkä vain haaveilla omien elokuvien tekemisestä. Elokuvia saatetaan katsoa, mutta vähän milloin sattuu ja lähinnä silloin, kun opettaja on sairaana tai lukuvuoden lopuksi. Oppilaille nämä voivat olla hauskoja ja viihdyttäviä hetkiä elokuvan parissa, mutta elokuvakasvatuksen mahdollisuudet jäävät usein hyödyntämättä. Pahimmassa tapauksessa tällaisissa tilanteissa voidaan myös rikkoa tekijänoikeuksia ja kuvaohjelmalakia eli elokuville asetettuja ikärajoja.

Elokuva soveltuu hienosti kouluun, koska elokuvista on helppo puhua ja lähes jokaisella on asiasta omakohtainen kokemus. Samaa ei voida sanoa monestakaan muusta taiteenlajista musiikkia lukuun ottamatta. Elokuvaa kohdataan jo hyvin nuorena, mikä osaltaan tarkoittaa, että elokuvakasvatuksen tulisi alkaa, kun lapsi on vielä nuori. Oman elokuvamaun kehittyminen vaatii aikaa samaan tapaan kuin makuuasteimme kehittyi koko elämän läpi. Uuteen makuun tottuminen voi vaatia jopa yli 20 maistelukertaa. Elokuvan maistelukertoja tulisikin tarjota säännöllisesti eikä säikähtää, jos jonkin elokuvan esittäminen saa aikaan



jyrkkiäkin vastalauseita ja mielipiteitä lasten suusta. Ranskalaisen esseistin ja elokuva-kasvattajan, Alain Bergalan, mukaan kehityskulkuun tarvitaan aikaa, joskus jopa vuosiakin (Bergala 2013, 54).

Elokvien katsomista elokuvateattereissa tulisi hyödyntää niin paljon kuin mahdollista. Luokan elokuvateatterivierailut eivät ole tietystikään aina mahdollisia, joten elokvien kat-somisesta luokahuoneessa olisi hyvä tietää muutamia asioita. Elokuvateoksen esittämi- seen koulussa tarvitsee julkisen esittämisen luvan, mikä usein tarkoittaa rahaa. Elokuvia voi kuitenkin katsoa koulussa myös maksuttomasti ja silti laillisesti. KAVIn Elokvapol- ku-palvelussa on tarjolla kotimaisia elokuvia ja esimerkiksi CinEd-elokuvakasvatushank- keen kautta pääsee katsomaan eurooppalaista elokuvaa tarjolla olevien oppimateriaalien kera. Netissä on myös maksuttomia elokuvia, joiden tekijänoikeudellinen suoja-aika on päättynt (tekijän / tekijöiden kuolemasta on kulunut yli 70 vuotta) tai teokset on merkit- ty vapaaksi tekijänoikeuteen perustuvista rajoituksista. Esityslupa voidaan saada myös hankkimalla maksullinen elokuvalisenssi, joita tarjoavat Suomessa APFI ry (Audiovisual Producers Finland) ja M&M Viihdepalvelu. Lisäksi Koulukino Suoratoistopalvelun hinnat sisältävät julkisen esittämisen oikeuden.

MILLAISIA ELOKUVIA TULISI KATSOA?

Marjo Kovasen ja työryhmän kirjassa Elokuvakasvatuksen opas (Koulukino 2013) luetel- laan useita elokuvia, joita voi integroida kouluopetukseen. Lähtökohtana on, että eloku- va on hyödyksi koulussa silloin, kun se sisällytetään monen eri oppiaineen opetukseen



(Kovanen 2013, 15). Oppaan mukaan opettaja joutuu punnitsemaan valintaperusteita valitessaan luokalleen sopivaa elokuvaa: mikä olisi tarpeeksi kasvatuksellinen, laadukas ja hyvä elokuva? Kirjassa esitetään, että mikä tahansa elokuva käy elokuvakasvatuksen välineeksi, jos sitä lähestytään kriittisesti ja analyttisesti keskustellen. Myös viihde-elokuva tulisi huomioida vaikkakin tekijät pitävät toisaalta myös tärkeänä, että tutustutetaan lapsia erilaisiin elokuviin ja uusiin katsomistapoihin. (Kovanen 2013, 15.)

Koska lapset katsovat omalla ajallaan viihde-elokuvaa, se tekee siitä otollisen maaperän keskustelulle luokassa. Toisaalta kannattaa miettiä, käyttääkö vähäiä elokuvakasvatuksen tunteja samojen elokuvien katsomiseen, joita lapset jo muutenkin katsovat. Kenties parempi vaihtoehto olisi johdattaa lapsia myös Elokuvakasvatuksen oppaassa mainittuihin uusiin elokuvamaailmisiin, lisätä ”maistelukertojen” määrää ja kehittää sitä myöten lapsen elokuvamakua. Pääasiallisena tavoitteena olisi herättää oppilaiden uteliaisuus ja kiinnostus elokuvakulttuuria ja -taidetta kohtaan. Massakulttuuria edustavien elokuvien kanssa ei koulujen elokuvakasvatuksen kannata lähteä kilpailemaan eli kaikenlainen opettajalähtöinen jaottelu hyviin ja huonoihin elokuviin ei ole kovinkaan viisasta. Sen sijaan keskustelu viihde-elokuvasta, elokuvien sisällöistä, kohderyhmistä ja tekijöiden motiiveista on varmasti hyvin antoisaa.

Elokuvaa valittaessa, katsottaessa ja elokuvasta keskusteltaessa tulisi muistaa elokuvan rooli taiteena, kulttuurina ja kielenä. Kuten aiemmin tuli mainittua, elokuvamaun kehittyminen vaatii aikaa ja jatkuu läpi elämän, uusiin makuihin tottuminen voi vaatia useita maistelukertoja. Yhden vanhan mustavalkoisen elokuvan näyttäminen oppilaille voi tuntua hukkaan heitetyltä ajalta. Sitä se saattaa ollakin, jos kokemus jää ainutkertaiseksi. Oppilaat



saattavat ihmetellä mustavalkoisuutta (jota eivät ole kenties ennen nähneet) tai näyttelijäntyön hitautta. Kapina ”ikivanhaa” elokuvaa kohtaa voi olla hyvinkin voimakas. Tämä on ymmärrettävää, sillä heidän mielestään jo 5-10 vuotta sitten julkaistu elokuva voi olla vanha. Kertaluonteisesti tapahtuvan yhden vanhan elokuvan esittäminen kannattaa pohjustaa hyvin, jotta oppilaille ei tule yllätyksenä esimerkiksi juuri edellä mainitut asiat. Toisaalta, jos oppilaille näytetään sarjana (kerhomuotoisesti) vaikkapa viisi elokuvaa, niin kapinan määrä vähenee vähitellen ja oppilaat alkavat huomata juonen elementtejä ja muita kerronnankeinoja, jotka heille ovat tuttuja myös nykyelokuvasta. Näin on käynyt mm. valtakunnallisen Ihmefilmi-toiminnan seurauksena. Siinä elokuvan klassikkoteoksia näytetään yläkoulu- ja lukioikäisille kerhomuotoisesti. Ihmefilmi-toiminnan osana toimii myös CinEd-elokuvakasvatushanke, joka tutustuttaa 6–19-vuotiaita lapsia ja nuoria eurooppalaiseen elokuvaan sekä tarjoaa oppimateriaaleja ja koulutusta.

Siinä missä elokuvan määritelmä on laventunut ja jokainen meistä on kuvannut video-otoksia (siis elokuvia) ympäröivästä todellisuudestaan, myös katsomisen tavat ovat muuttuneet. Elokuvia ja tv-sarjoja saatetaan katsoa jopa kännykän ruudulta aamun bussi- tai raitiovaunumatkalla kouluun tai työpaikalle. Sarjoja kulutetaan ja katsotaan useita jaksoja putkeen (binge watching). Tällaiset maratonkatselut perustuvat sarjojen dramaturgiaan kirjoitettuihin koukkuihin ja käänteisiin, joita tarjoillaan katsojille säännöllisen tiheään tahhtiin. Sosiaalinen media ja viestien tulva on aiheuttanut sen, että videoita selataan vauhdilla eikä videon vastaanottaja jää ihmettelemään yhtä videota kovin pitkäksi ajaksi, ellei video koukuta katsojaansa heti ensi metreillä. Tämä kehitys heijastuu osaltaan myös elokuvien katsomistottumuksiin, minkä seurauksena voi haasteena olla oppilaiden pitkäjännitteisyyden puute katsottaessa tavanomaisia makutottumuksia haastavaa kerrontaa. Oppilaille voi



olla vaikeuksia keskittyä 50 vuotta vanhaan elokuvakerrontaan, puhumattakaan 80 – 90 vuotta vanhasta kerronnasta. Juuri tämän vuoksi olisi pedagogisesti tärkeää näyttää lapsille myös vanhoja elokuvia ja tuoda esille elokuvan kulttuuriperintöä. Yhteys nykyelokuvaan, sen löytäminen ja oivaltaminen on tärkeää oman henkilökohtaisen elokuvamaun ja -identiteetin kehittämisessä. Elokuvan kulttuuriperinnön vaaliminen ja siirtäminen uusille sukupolville on tärkeä osa elokuvakasvatusta. Elokuvan historiaan tutustuminen voidaan tehdä keskeisten teosten ja tekijöiden kautta. Jokaiseen lajityyppiin ja vuosikymmeneen löytyy oma mestarinsa (mm. Chaplin, Hawks, Welles, Hitchcock), jonka kautta elokuvataiteeseen saadaan tekijyys mukaan.

ENSIVAIKUTELMASTA TULKINTAAN

Ei ole olemassa yhtä ja ainoaa tapaa tulkita ja analysoida elokuvia. Alain Bergala huomauttaa, että kouluissa on taipumus siirtyä liian nopeasti analysoimaan. Tämän seurauksena oppilaalle ei jää aikaa kohdata teosta niin, että se vaikuttaisi heihin henkilökohtaisesti ja he pystyisivät muodostamaan siitä omia pohdintoja ja oivalluksia. (Bergala 2013, 54.) Hyviä ja helppoja lähtökohtia elokuva-analyysille on kuitenkin olemassa ja niitä kannattaa hyödyntää keskustelun viitekehyksenä. Keskustelu katsotun elokuvan pohjalta on hedelmällistä, vaikka elokuvatermit ja -teoriat eivät olisikaan tuttuja. Elokuvista keskusteltaessa voidaan käyttää helppoa analyysikaavaa, joka johtaa ensivaikutelmasta elokuvatekstin tarkastelun kautta tulkintaan. Millaisia tunteita tai ajatuksia nähty elokuva tai elokuvanäyte herätti heti katselun jälkeen? Miten elokuva oli tehty? Millaisia kerronnankeinoja siinä oli käytetty? Oliko elokuvassa jokin sanoma tai viesti? Kenelle se oli tarkoitettu? Mistä elokuva kertoi, ja miksi se oli tehty?



ENSIVAIKUTELMA	LÄHILUKU	TULKINTA
Ensireaktio nähtyyn	Miten elokuva on tehty?	Miksi elokuva on tehty?
<ul style="list-style-type: none"> - tunteet, mielikuvat nähdystä 	<ul style="list-style-type: none"> - tekstuaalinen analyysi - rakenteellinen analyysi 	<ul style="list-style-type: none"> - kontekstuaalinen analyysi - elokuvan ulkopuoliset tekijät
ELOKUVA-ANALYYSI		

Elokuvan analysoiminen tarkoittaa elokuvallisen tuotoksen tarkastelua, tulkintaa tai *lukemista*. Hyvin usein elokuva-analysissä elokuva käsitetään kielenä tai kielen kaltaisena järjestelmänä. Tarkastelun seurauksena huomataan pian, että elokuvan kielessä on erilaisia sääntöjä ja konventioita, jotka toistuvat elokuvista toiseen. Vastaavasti elokuvan katsojalla on mielessään erilaisia odotuksia ja skeemoja esimerkiksi elokuvan lajityyppiin tai vaikkapa päänäyttelijän tähtikuvaan liittyen. Elokuvan katsominen on aktiivinen prosessi, jonka aikana elokuvan konventiot ja katsojan omat odotukset toimivat vuorovaikutuksessa. Prosessia voidaan kutsua *elokuvanlukutaidoksi*. Käytämme lukutaitoa, kun vastaanotamme tai tuotamme audiovisuaalisia tuotoksia eli *tekstejä*. Samaan tapaan kuin perinteisen lukutaidon opettelussa, analyysin kautta opitaan ensin mekaanisesti lukemaan merkkejä ja merkityksiä elokuvatekstistä, sitten ymmärtämään niitä ja lopulta tulkitsemaan kriittisesti nähtyjä sisältöjä. Tämä pätee myös itse tehtyjä elokuvia kohtaan. Elokuvien analyysi on osa yhteistä elokuvakokemusta. Elokuvista keskustellaan yhdessä ja opitaan kunnioittamaan toisen mielipidettä.



KEINOJA ELOKUVA-ANALYYSIN TEKEMISEEN

Jotta elokuvien tarkastelu ja niistä keskusteleminen olisi kattavaa, elokuva-analyysin tekemisessä kannattaa huomioida seuraavat keinot: terminologia, elokuvan lähiluku ja tulkinnan teoriat. Vaikka elokuvista puhuminen ja keskusteleminen ei välttämättä edellytä termien tuntemusta tai elokuvateorian tietämystä, yhteinen perusterminologia helpottaa elokuvan osa-alueista ja elokuvantekijän tekemistä ratkaisuista keskusteltaessa. Tällä tavoin voidaan kiinnittää huomiota mm. dramaturgiaan, kuvalliseen ilmaisuun tai tekniseen toteutukseen käyttämällä keskustelussa samoja termejä ja käsitteitä.

Elokuvien lähiluku tarkoittaa, että elokuvaa tarkastellaan lähietäisyydeltä: mistä se rakentuu ja miten se on tehty. Elokuva ikään kuin pilkotaan osiin ja tarkastelussa ovat elokuvan rakenteet ja tekniset ratkaisut – elokuvan tekstuaalisuus ja sisäinen maailma. Elokuvan kohtaus voidaan esimerkiksi jakaa yksittäisiin otoksiin tekemällä siitä rakenneanalyysi. Siinä kohtauksen jokainen otos analysoidaan erikseen. Otoksesta merkitään ylös kuvakoko, kuvakulma, kameran liike, ääniraidan äänet, kuvassa näkyvät tapahtumat sekä otoksen kesto. Otos on elokuvan rakenteessa pienin yksittäinen tekijä, joten sen tarkasteleminen on hyvä lähtökohta tekstuaaliselle analyysille ja sille, miten viestit ja kerronnan merkitykset rakentuvat. Otokset ovat kuin kirjaimia tai sanoja, joita perättäin asettamalla muodostuu lauseita. Tekstuaalisessa analyysissä huomiota kiinnitetään teknisiin ratkaisuihin ja erilaisiin kerronnan keinoihin. Kuvakokojen ja -kulmien tarkastelun avulla voidaan myös päätellä, mihin elokuvantekijä on halunnut katsojan huomion kiinnittyvän valkokankaalla. Ymmärtämällä näitä kerronnallisia keinoja voidaan analysoida kohtauksen tunnelmaa, tehoa ja sen motiiveja sekä merkitystä koko tarinalle.



KYSYMYKSIÄ KRIITTISEN ANALYYSIN TEKEMISEEN

TUOTANNOLLISET TEKIJÄT	LAJITYYPPI	KOHDERYHMÄ	REPRESENTAATIO
Kuka elokuvan on tehnyt?	Vastaako elokuva lajityypin odotuksia?	Kenelle elokuva on tehty?	Mikä on elokuvan sanoma?
Miksi elokuva on tehty?	Mikä lajityyppi on kyseessä?	Mitkä kerronnalliset seikat viittaavat juuri tiettyyn kohderyhmään?	Miten elokuvan aihetta on käsitelty ja mikä on sen suhde todellisuuteen?
	Mitä lajityypin tunnusmerkkejä elokuvasta löytyy?		Miten elokuva ilmentää aikaa?

Tulkinnan teoriat viittaavat elokuvien tarkastelussa kontekstiin eli elokuvan ulkopuoliseen maailmaan. Kontekstuaalisessa elokuvien tarkastelussa, kuten kriittisessä analyysissä, tulkitaan esimerkiksi tekijöiden motiiveja ja elokuvan sanomaa. Kriittisen analyysin tavoitteena on tarkastella, mitä elokuvan tarinan ja myös koko teoksen ”takaa löytyy”. Tällaisen analyysimenetelmän apuvälineinä käytetään kriittisiä kysymyksiä elokuvan eri tarkoituseristä: miksi katsotaan, mitä katsotaan (lajityyppi), miten elokuva on tehty (tekniikka), mitä elokuvalla halutaan sanoa (sanoma), kenelle se on tehty (kohderyhmä) – nämä ovat esimerkkejä kysymyksistä, joiden avulla voidaan kehittää elokuvien ja myös muiden mediatekstien tulkintatapoja. Kriittinen itsessään ei tarkoita, että katsotaan elokuvaa otsarypissä ja etsitään siitä negatiivisia asioita vaan kriittisyys elokuvien tarkastelussa tarkoittaa avointa ja analyttistä asennetta.



Yhdistämällä edellä mainittuja tekstuaalisen- ja kontekstuaalisen analyysin keinoja saadaan aikaiseksi kattava elokuva-analyysi. Lisäksi analyysiin voidaan liittää useita perinteisiä keinoja, kuten klassisen draaman mallin, lajityyppien, henkilöhahmojen ja sankarin matkan mukaista analyysia. Analyysin seurauksena opitaan ymmärtämään ja arvostamaan elokuvaa taideteoksena: se on tekijän tietoisista ratkaisuista koostuvaa tunteiden ilmentymää. Lisäksi elokuvien joukosta voidaan erottaa erilaisia tyylejä ja tapoja kuvata, valaista ja leikata. Erilaisten elokuvien katsominen kehittää katsojan vastaanottokykyä (elokuvamaku) sekä kykyä tulkita erilaisia tapoja esittää asioita elokuvakerronnan keinoin.

Internetistä löytyy runsaasti materiaaleja, joiden avulla elokuvien analysoinnissa pääsee mukavasti alkuun ja eteenpäin. Esimerkiksi Koulukino ry tuottaa opettajien elokuvakasvatustyön tueksi monipuolisia elokuvien ja elokuvakasvatuksen materiaalipaketteja. Usein niitä voi yhdistää eri oppiaineiden opetukseen. Kansallisen audiovisuaalisen instituutin (KAVI) Elokuvaopetus-palvelu havainnollistaa elokuvakerrontaa elokuvanäytteiden kautta. Elokuvaopetus on mainio väline tutustua elokuvakerrontaan, elokuvan kieleen sekä käsitellä katsomiskokemusta. Elokuvaopetukselle pääsee osoitteessa: <http://elokuvaopetus.kavi.fi>.

OIVALTAVAA ELOKUVA-ANALYYSIA

Perinteisesti elokuva-analyysi on siis tarkoittanut katsellun elokuvan tai näytteen tarkastelua ja tulkintaa joko kirjallisesti tai suusanallisesti. Teknologian kehityksen seurauksena myös analyysin keinot ovat muuttuneet ja monipuolistuneet. Elokuviin ja elokuvakerrontaan on yhä helpompi tutustua niitä itse tekemällä. Käytännönläheisten menetelmien joh-



dosta elokuvakasvatuksella on nykyään paljon tarjottavana koulujen mediakasvatukselle. Katsomisen vaikutukset omien elokuvien tekemiseen näkyvät myös eri tekniikoiden ja kerrontakeinojen hallintana ja oivaltavana käyttönä.

Kokeilemalla elokuvien tekemistä, elokuvakerronnan keinot tulevat tutuiksi omakohtaisen kokemuksen ja itseilmaisun kautta. Kun elokuva tehdään itse, ei elokuvantekijän tekemiä päätöksiä nähdä valmiina valkokankaalla vaan ne joudutaan kohtaamaan itse: Mihin minä asettaisin kameran? Mitä minä haluan tällä kuvalla kertoa? Kun kokemusta elokuvallisen tuotoksen kuvaamisesta ja editoimisesta karttuu, elokuvien analysoimisesta tulee, mikäli mahdollista, entistä monipuolisempaa ja katsomisprosessista palkitsevampaa. Ilmaisullinen kehitys on monipuolista: yhtäältä osataan kertoa elokuvista suusanallisesti ja perustella paremmin omia näkemyksiään, toisaalta osataan kertoa omia tarinoita visuaalisesti käyttämällä elokuvan kerrontakeinoja ja perustella omia luovia päätöksiä.



YHTEYS PERUSOPETUKSEN OPETUSSUUNNITELMIEN PERUSTEISIIN

Miksi elokuvia pitäisi katsoa koulussa?

Sen lisäksi, että koulujen elokuvakasvatuksen avulla voidaan olla mukana muodostamassa perustaa lapsen koko elämän kestävään elokuvasuhteeseen, elokuvien katsominen on yhteydessä perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteiden laaja-alaisen osaamisen tavoitteisiin.

Elokuvankatselun aikana ja sen yhteydessä oppilaat harjaantuvat tarkastelemaan asioita kriittisesti tekijän, katsojan sekä elokuvan käyttöyhteyksien ja -tilanteiden näkökulmista.

Oppilaat analysoivat, tulkitsevat ja arvioivat katsottua elokuvaa teoksena ja osana elokuvakulttuuria.

Katsomisen tarkoituksena on antaa oppilaille mahdollisuus kokea ja tulkita elokuvataidetta ja -kulttuuria.

Tavoitteena on myös, että oppilaita ohjataan katsomisen kautta tuntemaan ja arvostamaan elokuvan kulttuuriperintöä.

Katsotun elokuvan avulla voidaan tutustua kulttuuriin ennen ja nyt sekä faktan ja fiktion erotteluun.

Katsomistilanteen tulisi olla elokuvan aktiivista lukemista ilman että katselusta nauttiminen ja eläytyminen elokuvaan kärsivät.



OSA 3: **TEHDÄÄN**

Omien elokuvien tekeminen on elokuvakasvatuksen kuninkuuslaji. Siinä yhdistyy usea elokuvakasvatukselle tärkeä osa-alue. Myös tekemisvaiheessa elokuvan rooli taiteena, kulttuurina ja kielenä tulisi olla lähtökohtana työskentelylle. Elokuvan kielen oppiminen, todellisuuden havainnointi sekä rajaaminen ajassa ja tilassa kehittävät ilmaisullisia kykyjä kertoa, viestiä ja vaikuttaa yksin sekä osana työryhmää.



TEKEMISEN HELPPOUS – JA VAIKEUS

Elokvien tekeminen on nykyään helpompaa kuin koskaan. Ainakin välineteknisesti ajateltuna. Lähes jokainen meistä kantaa videokameraa mukanaan taskussaan tai laukussaan. Kamera on yksi puhelimen käytetyimpiä sovelluksia. Myös videoeditointiin tarkoitettuja ohjelmistoja voi ladata puhelimeen – jopa ilmaiseksi. Samalla laitteella oman tuotoksen voi siis kuvata, editoida ja jakaa maailmanlaajuisesti vaikkapa maksuttomalla YouTube -tilillä.

Elokvien tekemisessä yhdistyvät elokuvan kielen käyttö merkitysten muodostamisessa sekä todellisuuden havainnointi ja representaatio. Esimerkkinä tästä käyvät jopa ihan yksinkertaisimmat kotivideot, joissa kuvataan syntymäpäiviä tai muita tapahtumia. Rajaamme kuvaa tarpeen mukaan niin, että kuvassa näkyvät vain tarpeelliset henkilöt, otamme lähikuvia tarjoiluista ja hymyilevistä kasvoista. Kameran etsimen tai näytön läpi havainnoimme maailmaa eri tavalla verrattuna tavanomaiseen ihmisen katseeseen. Kameralla valikoimme ja viipaloimme todellisuutta. Tavoitteena on tallentaa hetki, jotta se voidaan esittää uudelleen (representoida). Ilmaisuu videokameralla on aina subjektiivista. Jopa valvontakameran kuvaamaa kuvaa voidaan luonnehtia subjektiiviseksi, onhan sen joku henkilö asettanut kuvaamaan juuri haluamallaan tavalla ympäristön tapahtumia. Emme siis voi havainnoida todellisuutta objektiivisesti edes dokumenttielokuvassa vaan teos on aina tekijän subjektiivinen näkemys. Kiinnostavan poikkeuksen tähän tekevät 360°-elokuvat, joita katsellaan virtuaalilasien kautta.



Videokamera sinänsä on mekaaninen laite, mutta tarvitsee luovassa työskentelyssä ihmismielen ohjaamaan sen toimintoja sekä rajaamaan todellisuutta. Luovuus kameran käytössä syntyy kerronnallisten keinojen käytöstä todellisuuden tallentamisessa ja merkitysten muodostamisessa. Joku tyytyy kuvaamaan syntymäpäiväjuhllaisuudet yhdestä kuvauspai-kasta yhdellä otoksella, kun taas toinen vaihtaa välillä kameran paikkaa ja kuvakokoja saadakseen juhlien tunnelman taltioitua näyttämällä yksityiskohtia sekä luomalla mielikuvia katsojan päässä. Sinänsä yhden kuvan video juhlista voi olla hengeltään realistisempi kuvaus tapahtumista. Siinä aikaa ja toimintaa ei ole manipuloitu elokuvallisin keinoin.

KUVA KIRKASTUU VAIHE VAIHEELTA

Omien elokuvien tekeminen kehittää useita taitoja, sillä tekemisprosessiin liittyy useita eri tyyppisiä osa-alueita ideoinnista aina valmiin tuotoksen editointiin ja ensi-illan järjestämiseen. Elokuva ”syntyy” tekijän tai tekijöiden päässä useamman kerran: ensimmäisen kerran elokuva ”nähdään” valmiina ideointivaiheessa, kun valitaan yhteinen idea, jota ryhdytään työstämään. Hieman selkeämpi kuva elokuvasta muodostuu, kun sitä käsikirjoitetaan. Kuvausvaiheessa kuva kirkastuu edelleen, mutta vasta editointivaiheessa nähdään konkreettisesti, miltä elokuva näyttää ja millaisia mielikuvia ja merkityksiä perättäiset otokset muodostavat. Elokuvien tekeminen on siis pitkälti abstraktia hahmottamista, mikä tekee siitä haastavan etenkin nuorten lasten keskuudessa, joilla abstraktin hahmottamisen kyky on vasta kehittymässä. Tämän vuoksi lasten on vaikea ymmärtää, mitä on mahdollista tehdä olemassa olevien resurssien ja ajan puitteissa.



Elokvien tekeminen opettaa tekijöilleen elokuvan kielioppia paremmin kuin mikään muu elokuvakasvatuksen osa-alue. Samaan tapaan kuin perinteistä sanojen kieltä opitaan käyttämällä sitä aktiivisesti, myös elokuvan kieltä oppii parhaiten käyttämällä sitä. (Peters 1965, 66.) Tekijöiden audiovisuaalinen käsiala kehittyi elokuvia tehdessä elokuva elokuvalta. Kameran käyttö ja audiovisuaalinen käsiala on alussa hapuilevaa varsinkin pienillä lapsilla. Aivan kuten perinteisessä kirjoittamaan oppimisessa kirjaimet ovat ensin huteria harakanvarpaita, kunnes muuttuvat vähitellen oikeiksi kirjaimiksi ja lauseiksi. Kuten kynällä, myös kameralla opitaan kirjoittamaan vähitellen, eikä se tapahdu hetkessä.

Elokuvan kieltä voidaan oppia myös katsomalla ja analysoimalla elokuvia, mutta nuorten lasten kohdalla tekemällä oppiminen on varmastikin mieleenpainuvimman metodi. Riittääkö siten pelkkä elokvien tekeminen täyttämään kaikki elokuvakasvatuksen vaatimukset?

Elokuvakasvatuksen opas -kirjassa mainitaan, että oppiminen elokuvia tekemällä jää vähäiseksi, jos se merkitsee vain teknistä osaamista ilman ymmärrystä prosessista ja lopputuloksen paikasta elokuvakulttuurissa (Kovanen 2013, 13). Omien elokvien tekemiseen onkin hyvä yhdistää kriittistä analyysia prosessin eri vaiheisiin. Elokuvan kielen tuntemuksen ja esteettisen arvottamisen lisäksi elokvien ymmärtämiseen kuuluu sisällön kriittinen omaksuminen (Peters 1965, 75). Kuten elokvien katsomista käsittelevän kappaleen yhteydessä mainittiin, elokvien katselun ja omien elokvien tekemisen välillä on yhteys. Vastaavasti omien elokvien tekeminen toimii hyvänä linkkinä elokvien katsomiseen ja tarkasteluun. Kun omaa omakohtaisen kokemuksen tekijyydestä, katsotaan elokuvia erilaisin silmin – ei ainoastaan katsojan silmin vaan myös tekijän silmin.



OLOSUHTEET KOULUSSA, VAIKUTUKSET TYÖSKENTELYLLE

Lasten kanssa työskennellessä ei lopputuloksen – eli valmiin elokuvan – painoarvoa kannata korostaa liikaa. Tärkeämpää on prosessi, mitenokuva on tehty. Se on opettavainen ja kasvatuksellinen osa. Lopputulosta tulisi aina peilata prosessiin, jonka aikana saatetaan kohdata ala- ja ylämäkiä. Prosessin seurauksena tapahtuu kasvamista eli jokin asia tekijöissä muuttuu. Jos elokuvan tekemiseen on käytetty neljä oppituntia, niin lopputulos ei voi olla sama kuin elokuvassa, jonka tekemiseen on käytetty 20 oppituntia. Jos elokuvat on suunniteltu ja kuvattu nopeasti eikä kohtauksia ole ehditty harjoitella, niin erot voivat näkyä mm. teknisessä laadussa, näyttelijöiden suorituksissa ja eri elokuvakerronnan keinojen käytön vähyydessä. Silti neljässä tunnissa tehdyssä elokuvassa voi olla parempi kerronnallinen lähtökohta ja idea kuin elokuvassa, jonka tekemiseen on käytetty 20 oppituntia. Molemmissa tapauksissa tuloksena onokuva, mutta prosessin tavoitteet ovat olleet erit.

Tavoitteet tulisikin asettaa olosuhteiden ja resurssien (mm. tekniikka, aika, ohjaus) mukaan. Jos elokuvassa on hyvä ja omaperäinen idea ja sitä on käsitelty luovasti, antavat nämä paljon anteeksi teknisissä puutteissa ja kerronnan epätasaisuudessa. Kannattaa siis suosia yksinkertaisia, tuoreita ja mielenkiintoisia ideoita. Silloin lapset hahmottavat paremmin elokuvan rakenteen ja sanoman ja he voivat paremmin keskittyä tarinaan, kuvakerrontaan ja näyttelijäntööhön. Kannattaa myös tarkistaa, että onko idea ylipäättään sellainen, mikä kiinnostaa edes tekijöitä? Voisiko se kiinnostaa myös jotakuta muuta?



Kamerat ja tietokoneet maksavat rahaa, luovuus ja mielikuvitus eivät maksa mitään. Niiden käytöllä pääsee pitkälle elokuvaprojekteissa, vaikka muita resursseja (aikaa, rahaa ja laitteistoa) ei olisikaan liiemmälti. Työskentelyn ilo ja riemu näkyy lopputuloksessa ns. ”tekemisen meininkinä”, mikä antaa tärkeää lisäarvoa lopputulokselle.

Ajankäyttö kannattaa suunnitella hyvin. Paljonko aikaa kouluopetuksesta voidaan käyttää elokuvan tekemiseen? Ensimmäistä kertaa elokuvaprojektia luokassaan vetävän opettajan kannattaa asettaa rima riittävän alas, jotta nälkää jäisi myös seuraavaan elokuvaprojektiin. Hyvä tapa aloittaa perehtyminen elokuvaan on tehdä yhden otoksen mittainen Lumière-elokuva. Aikaa tähän kuluu korkeintaan kaksoistunnin verran. Ranskalaiset Lumièren veljekset kuvasivat 1800–1900 -lukujen vaihteessa satoja yhden otoksen mittaisia elokuvia, jotka olivat kestoltaan 45 sekuntia. Lyhyestä kestostaan ja yksinkertaisesta muodostaan huolimatta elokuvissa oli monenlaisia elokuvakerronnallisia ja kielellisiä innovaatioita, kuten tämän oppaan Tutkitaan-kappaleessa on esitetty.

Lumière-elokuvan jälkeen voidaan tehdä elokuva kolmella kuvalla eli ”keksiä” elokuva-leikkaus. Myös tähän harjoitukseen löytyvät ohjeet Tutkitaan-kappaleesta. Näiden kahden harjoituksen jälkeen oppilaat osaavat jo sangen paljon elokuvan kielestä ja kerronnasta (lähikuva, ajan ja tilan rajaaminen, esiintyminen kameralle). Tällaisten harjoitusten jälkeen voidaan saada paljon enemmän irti elokuvatyöpajasta, johon varataan aikaa vaikkapa neljä oppituntia (à 45min), joista 60 minuuttia käytetään suunnitteluun, 60 minuuttia kuvaamiseen ja 60 minuuttia editointiin ja ensi-iltaan. Toki ensi-illan voi jättää myös kokonaan omalle kerralle, jolloin sitä ehditään valmistella ja mainostaa vaikkapa koulun muille luokille ja opettajille.



Erilaisia työpajaohjeistuksia voi käyttää pohjana luokan elokuvatyöpajalle. Näitä löytyy verkosta esimerkiksi Koulujen elokuvaviiko- ja Kaikki kuvaa -sivustoilta. Työpajan rakenne ja tarinoiden laajuus täytyy suhteuttaa käytettävissä olevaan aikaan. Jopa neljässä oppitunnissa voidaan tehdä elokuvia ideasta ensi-iltaan -periaatteella. Jos aikaa on käytettävissä enemmän, niin elokuvanteon vaiheisiin on mahdollista perehtyä paremmin. Toki tämä tarkoittaa, että projekti laajenee ja opettajan on vaikeampi hallita varsinkin useampaa yhtäaikaista elokuvaprojektia. Lopputulos voi kuitenkin olla viimeistellymmän oloinen.

VINKKEJÄ TYÖSKENTELYYN

Kun elokuvia tehdään koulussa, niin yleensä käydään läpi kaikki elokuvantekoon liittyvät vaiheet: ideointi, käsikirjoittaminen, kuvaaminen ja editointi. Näiden lisäksi voidaan miettiä, millainen ensi-ilta valmistuneista tuotoksista järjestetään, ja miten valmista elokuvaa jaetaan esimerkiksi YouTubessa tai lähettämällä sitä erilaisiin lasten ja nuorten tekemille elokuville tarkoitettuihin katselmuksiin ja festivaaleille.

Elokuvantekoon liittyy siis paljon vaiheita ja vielä enemmän valintojen tekemistä. Jokaiseen vaiheeseen on olemassa hyviä käytänteitä esimerkiksi siihen, miten prosessi saadaan etenemään jouhevasti vaikkapa koululuokassa. Koulujen elokuvaviikon sivustolla on esitelty työpajamalli, joka perustuu Valveen elokuvakoulun kehittämään Taikalamppu-menetelmään. Siihen kuuluvat mm. seuraavat asiat: elokuvat suunnitellaan listaamalla tapahtumapaikkoja ja tapahtumia, elokuvan lopussa on yllättävä käänne, elokuvat kuvataan kronologisessa järjestyksessä ja editointi ei ole välttämätöntä.



IDEOINTI

Elokuvan ideointi on yksi tärkeimmistä vaiheista elokuvanteossa. On hyvä muistaa, että ideointivaiheessa kaikki ideat ovat ”hyviä” ideoita. Paras ja toteuttamiskelpoisin idea voi löytyä hyvin yllättävästäkin aiheesta. Kannattaa siis olla avoin. Jos idea tuntuu toimivalta ja mukavalta, niin sitä voi työstää eteenpäin kohti tarinallista muotoa.

Ideointivaiheeseen on paljon hyviä menetelmiä, miten lapset saadaan ideoimaan ja käyttämään mielikuvitusta. Edellä mainittiin Taikalamppu-menetelmään sisältyvä ideointiharjoitus: luetellaan ja listataan tapahtumapaikkoja ja tapahtumia. Kun näitä yhdistellään, niin voi syntyä erittäin mielenkiintoisia asetelmia, kuten vaikkapa pankkiryöstö Marsissa. Muodostuneet kohtausaihiot voidaan tämän jälkeen näytellä improvisoiden. Syntyneitä kohtauksia voidaan käyttää oman käsikirjoituksen pohjana.

Henkilöhahmojen kirjoittaminen on myös hauska tapa ryhtyä rakentamaan omaa elokuvaa. Omasta hahmosta merkitään ylös a) yleiset tiedot: nimi, ikä, sukupuoli, ammatti; b) sosiaaliset ominaisuudet: tavat, motto, kielitaito; c) fyysiset ominaisuudet: ruumiinrakenne, hiukset, tuntomerkit, ääni; d) henkilökohtaiset mieltymykset: harrastukset, mistä pitää ja ei pidä, pakkomielle, hyvät ja pahat luonteenpiirteet, pelot ja erityiskyvyt. Lisäksi omalle hahmolle voi kirjoittaa lyhyen historian, mitä menneisyydessä on tapahtunut. Kun oma henkilöahmo on valmis, se voidaan esitellä muulle luokalle. Monesti mielenkiintoisten hahmojen ympärille syntyy tarina lähes itsestään.



Omaakohtaiset kokemukset voivat myös toimia hyvinä lähtökohtina tarinoille. Tällöin on mahdollisuus tehdä elokuvia lasten omasta elämästä ja kokemuksista. Mitä jännittävää tai hauskaa on tapahtunut esimerkiksi koulussa oppitunnilla tai välitunnilla? Kenties koulumatkalla? Saisiko siitä tarinan elokuvaan?

Monesti myös tavara tai esine voi synnyttää idean, joka muuntuu sujuvasti tarinaksi. Yksi tapa ideoida elokuvia on antaa pienryhmien valita oma tavara tai esine, jonka ympärille rakennetaan tarina. Mikä esine on? Kenelle se on kuulunut? Mitä sillä voi tehdä?

Kun hyvältä tuntuva idea on löytynyt, se alkaa helposti rakentua kohti tarinallisempaa muotoa. Usein tarina lähtee rönsyilemään ja perimmäinen idea on vaarassa hukkuu. Tämä ei välttämättä ole huono asia, vaan ennemminkin on hyvä asia, että lapset innostuvat tarinoimaan ja kehittämään ideaa eteenpäin. Kaikkia ideoita ja tarinan yksityiskohtia ei kuitenkaan voida käyttää, joten on tehtävä valintoja. Tämän vuoksi ideoinnin päätteeksi on hyvä tehdä omasta elokuvaideasta ns. synopsis eli kertoa elokuvan idea (mitä elokuvassa tapahtuu) yhdellä tai kahdella lauseella. Tämän jälkeen voidaan testata, herättääkö synopsis kiinnostuksen nähdä kyseinen elokuva? Jos ei, niin kannattaa miettiä synopsisista tai ideaa uudelleen, jotta siitä saataisiin kiinnostava. Synopsis on hyvä työväline myös ryhmätyöskentelyyn. Sen luettuaan kaikki tietävät varmuudella, millaista elokuvaa ollaan tekemässä.



KÄSIKIRJOITTAMINEN

Paras vinkki käsikirjoituksen tekemiseen on, että yrittää pitää se mahdollisimman yksinkertaisena. Käsikirjoitus on työkalu elokuvan kuvaajalle, näyttelijöille sekä muille tekemiseen osallistuville henkilöille. Käsikirjoituksessa kerrotaan mitä elokuvassa näkyy ja kuuluu, muita asioita ei käsikirjoitukseen kirjoiteta. Tarinaa kannattaa viedä eteenpäin toiminnan, ei puheen kautta. Tämä tekee lopputuloksesta elokuvallisemman. Kuvaaminen on myös helpompaa ja nopeampaa, kun lasten ei tarvitse muistella tai improvisoida niin paljon vuorosanoja, mikä johtaa usein uusintaottoihin. Lasten tekemissä elokuvissa käsikirjoitukset voivat olla hyvinkin yksinkertaisia. Usein elokuvat ovat kestoaltaan 1 – 3 minuuttia, joten keskeiset tapahtumat voidaan kirjoittaa esimerkiksi käyttämällä ranskalaisia viivoja: miten elokuva alkaa, mitä tapahtuu sitten, miten tarina etenee, millainen yllättävä käänne tarinassa on, miten elokuva loppuu. Hieman paremmin ideaan ja tarinaan saadaan dramaturgista rakennetta käyttämällä yleistä *alku-keskikohta-loppu* -jakoa. Tarinan dramaturgiaa voidaan kehittää esimerkiksi seuraavien kysymysten avulla.



ALKU	
Alkusysäys	- Miten elokuva alkaa: Millä tavalla katsojan mielenkiinto herätetään aivan elokuvan alussa?
Esittely	- Miten esitellään tapahtumapaikka, päähenkilö, elokuvan pääongelma sekä päähenkilön tavoite elokuvassa?
Käännekohta 1	- Miten tarinan suunta muuttuu katsojalle yllättävällä tavalla?

KESKIKOHTA	
Syventäminen ja kiihdytys (ristiriitojen kärjistyminen)	<ul style="list-style-type: none"> - Millaista vastustusta päähenkilö kokee, kun koettaa saavuttaa tavoitteensa? - Opitaanko päähenkilöstä jotain uutta (esim. erityistaito, tapa, vika...)? - Millä tavalla tapahtumat kärjistyvät ja huipentuvat ennen loppuratkaisua?
Käännekohta 2	- Miten tarinan suunta muuttuu katsojalle yllättävällä tavalla?

LOPPU	
Ratkaisu	- Millä tavalla päähenkilö ratkaisee ongelman tai voittaa vastustajansa?
Häivytyk	- Miten käy ilmi, että rauha / arki palautuu tapahtumapaikalle ja päähenkilön elämään? Vai palaavatko ongelmat uudestaan?



KUVAAMINEN

Kun elokuvaa ryhdytään kuvaamaan, niin kaikille tulisi olla selvänä roolit, missä kukin työskentelee. Rooleja voidaan myös kierrättää, jotta kaikille löytyy mielekästä tekemistä ja kaikki halukkaat pääsevät esimerkiksi kokeilemaan kuvaamista. Varsinkin pienille lapsille voi olla helpottavaa, kun elokuvan tapahtumat (kohtaukset) kuvataan kronologisessa järjestyksessä. Tämä mahdollistaa myös sen, ettei elokuvia tarvitse välttämättä edes editoida. Jos editointivaihe jätetään välistä, niin alku- ja lopputekstit voi kirjoittaa esimerkiksi paperille tai taululle, mistä ne kuvataan. Äänitehosteet voidaan tehdä ja tallentaa kuvausten yhteydessä livenä samanaikaisesti kohtauksia kuvattaessa.

Kohtauksia kannattaa harjoitella ennen kuin ne tallennetaan. Näin sekä kuvaaja että näyttelijät voivat konkreettisesti kokeilla sitä, millainen ilmaisu sopisi tilanteeseen. Jos kohtauksessa on näyttelijän puhetta, tulisi kamera viedä riittävän lähelle kuvattavaa henkilöä. Kameran mikrofonin tulisi myös osoittaa puhujaan päin. Tilanteessa tulisi kuitenkin välttää sitä, että näyttelijä katsoo kameraan, ellei se ole tarinankerronnallisesti tarkoituksenmukaista. Ulkoisen mikrofonin käyttö on suositeltavaa. Silloin äänet saadaan paremmin tallennettua, kun mikrofoni voidaan kohdistaa eri suuntaan kuin kamera. Kannattaa myös muistaa, että kylmä- ja ilmanvaihtolaitteiden läheisyydessä kuvaaminen voi aiheuttaa yllättävän suurta häiriöääntä lopputuotokseen. Kannattaakin aina käyttää kuulokkeita, jos mahdollista ja tarkkailla äänenvoimakkuutta.



EDITOINTI

Editointivaihe ei ole pakollinen, mutta nykyään, kun elokuvat usein kuvataan iPadeilla tai muilla tablet-laitteilla, myös editointi onnistuu kätevästi samalla laitteella. Kuvauksia seuraava editointivaihe mahdollistaa myös kuvausten suorittamisen epäkronologisessa järjestyksessä, sillä editointivaiheessa kuvattujen kohtausten järjestystä voidaan muuttaa editointiohjelman aikajanalla. Editointivaiheessa elokuvan kerrontaan saadaan lisää tehoa ja tunnelmaa lisäämällä siihen musiikkia ja äänitehosteita. Lisäksi kuvattuja otoksia voidaan lyhentää ja näin tiivistää turhat kohdat pois. Editoinnin yksi tarkoitus onkin luoda elokuvalla rytmi.

Editointi kannattaa jakaa kolmeen vaiheeseen: ensimmäiseksi keskitytään kuvaraitaan eli kiinnitetään huomiota siihen, miten otos vaihtuu seuraavaan otokseen ja käytetäänkö otosten välillä esimerkiksi ristikuvia tai häivytyksiä. Elokuvan alkuun tulee yleensä elokuvan nimi ja loppuun elokuvan tehneiden lasten nimet sekä koulun nimi ja vuosiluku. Kun kuvaraita on saatu editoitua, keskitytään seuraavaksi elokuvan äänimaailmaan: lisätään alku- ja loppumusiikkia, äänitehosteita ja kenties vaimennetaan tai korostetaan kuvaustilanteen ääniä. Tämän jälkeen elokuva voidaan katsoa alusta loppuun ja miettiä elokuvan rytmiä ja tunnelmaa. Onko elokuva joissain kohdin liian hidas tai nopea? Kuuluvatko kaikki äänet? Onko valittu musiikki tunnelmaan sopiva? Elokuva voidaan katsoa toki editoinnin muissakin vaiheissa, mutta pian oman elokuvan kerrontaan sokaistuu. Tämä on hyvä ottaa huomioon, sillä ei ole tietystikään lainkaan sama asia, miten elokuvan kerronta avautuu sellaiselle henkilölle, joka on nähnyt sen 10 kertaa kuin henkilölle, joka näkee sen ainoastaan kerran.



Tällainen yksinkertainen editointivaihe, missä ensin järjestetään kuvaraita ja sen jälkeen ääniraita kuntoon toimii hyvin lyhyissä lasten tekemissä elokuvissa. Jos aikaa ja kärsivällisyyttä on enemmän, niin voidaan kiinnittää huomioita jatkuvuuteen eli siihen, miten esimerkiksi liike jatkuu otoksesta toiseen. Tässäkin tapauksessa ensin kannattaa tehdä ns. ”raakaleikkaus”, missä otokset järjestetään oikeaan järjestykseen aikajanelle ennen kuin niitä ryhdytään tarkemmin käsittelemään.

Vaikka editointivaiheessa vain yksi henkilö voi olla kerrallaan editoimassa, voidaan isompaakin ryhmää osallistaa editointivaiheessa: elokuvan materiaali voidaan siirtää kahdelle laitteelle ja editoida molemmilla laitteilla, toisessa elokuvan alkupuolta ja toisessa elokuvan loppupuolta. Osa lapsista voi etsiä sopivia äänitehosteita ja osa elokuvaan sopivaa musiikkia, samalla kun muu ryhmä editoi kuvaraitaa. Editointiin on hyvä olla jonkinlainen suunnitelma, jonka voi tehdä käsikirjoituksen pohjalta. Esimerkiksi äänitehosteita voi miettiä ja listata etukäteen.

ENSI-ILTA JA JULKAISEMINEN

Elokuvan saaminen valmiiksi on hieno juttu ja siitä kannattaa ottaa kaikki ilo irti. Ryhmä on tehnyt paljon töitä ja valintoja sekä käynyt läpi elokuvanteon eri vaiheita. Onpa prosessin aikana voitu kohdata myös vaikeuksia, ja välillä on voinut tuntua jopa siltä, ettei valmis-ta tule ikinä. Vaikeuksien kautta päädytään kuitenkin usein voittoon. Josokuva on hyvin suunniteltu, niin suuria ongelmia ei ole ehkä ollutkaan.



Seuraavaksi on aika saada työn tulokset myös muiden nähtäväksi: tämä onnistuu järjestämällä ensi-ilta ja julkaisemalla valmiit elokuvat vaikkapa YouTube-kanavalla. Näitä varten täytyy huomioida muutama asia mm. julkisen esittämisen oikeuksista ja luvista.

Kun lasten tuotokset esitetään julkisesti, lasten huoltajilta tulee kysyä luvat esittämiseen. Jos lapsi ei saa esiintyä elokuvassa, mutta voi muutoin osallistua sen tekemiseen, voidaan näissä tapauksissa kyseiset lapset ohjata toimimaan eri rooleissa kameran takana, kuten ohjaajana, kuvaajana, äänittäjänä, editoijana tai käsikirjoittajana. Luvat on hyvä kerätä ennen elokuvaprojektin alkamista, jotta opettaja voi paremmin varautua mahdollisiin julkisen esittämisen ja elokuvassa esiintymisen kieltoihin.

Luokassa valmistuu yleensä samanaikaisesti useampiokuva. Elokuvat kannattaa katsoa yhdessä, sillä muiden ryhmien töitä on mukava katsoa. Miten muut ovat onnistuneet? Millaisen vastaanoton omaokuva saa aikaan? Ensi-iltaan voi kutsua muidenkin luokkien oppilaita ihastelemaan aikaansaannoksia. Ensi-illasta saadaan juhlavampi ja vaikuttavampi, jos sinne valmistetaan elokuvista julisteet sekä itse tapahtumaan vaikkapa pääsyliput.

Ensi-illassa elokuvat palkitaan aplodein. Tämän jälkeen niistä voidaan keskustella. Paras tilanne on, jos elokuvat herättävät oppilaissa keskustelua, missä opettajan rooli on toimia puheenjohtajana. Usein kuitenkin opettajan kannattaa valmistautua ja miettiä etukäteen joitain kysymyksiä, joita esittää elokuvien katsomisen jälkeen. Mitä enemmän aikaa on kulunut elokuvan tekovaiheesta, sitä objektiivisemmin omaan tuotokseen pystyy suhtautumaan. Yleensä ensi-ilta järjestetään kuitenkin käytännönsyistä hyvin lähellä elokuvanteon päättymistä. Joissain tapauksissa melkein välittömästi editointivaiheen päätyttyä.



Ensi-illan jälkeen elokuvat voi jakaa kaikille elokuvantekoon osallistuneille. Kätevä tapa on jakaa elokuvan latauslinkki jonkin pilvipalvelun (WeTransfer, Dropbox, Google Drive tms.) kautta tai ladata elokuvat YouTube-palveluun esimerkiksi koulun tai luokan omalle kanavalle. YouTubessa videot voidaan pitää yksityisenä (avautuu ainoastaan linkillä) tai ne voivat olla näkyvillä julkisesti. Jos elokuvat ovat julkisia, niin elokuvien asetuksista kannattaa käydä laittamassa kommentointimahdollisuus pois. Muutoin täytyy pitää yllä moderointia ja seurata mahdollisia asiattomuuksia kommenttikentässä.

YouTubessa tai pilvipalvelussa olevasta elokuvasta on helppo lähettää linkki eteenpäin. Elokuva on esimerkiksi helppo lähettää erilaisiin tapahtumiin ja festivaaleille, jotka näyttävät lasten ja nuorten tekemiä elokuvia. Yhtäkkiä onkin niin, että luokassa yhdessä ideoitu elokuva jatkaa elämäänsä koulun ulkopuolisessa maailmassa, ja saa aikaan pitkäkestoista iloa sekä lasten oman äänen esilläoloa jopa osana yhteiskunnallista keskustelua.

KYSYMYKSIÄ OMAN TUOTOKSEN ARVIOINTIIN	
TEKOPROSESSIN ANALYYSI	TUOTOKSEN ANALYYSI
<ul style="list-style-type: none"> - Oliko prosessin aikana ongelmia? Miten ne ratkaistiin? - Osallistuivatko kaikki työskentelyyn? - Millaisia rooleja työryhmässä muodostui? - Oliko tekeminen hauskaa vai tylsää? 	<ul style="list-style-type: none"> - Millainen ensivaikutelma elokuvasta muodostuu? - Kuinka elokuva onnistui a) tekijöiden mielestä, b) muiden mielestä? - Onko elokuvassa tarinaa? Välittykö siitä se, mitä tekijät ovat halunneet elokuvallaan kertoa? - Miten valmista tuotosta voisi kenties parantaa? - Millaisia luovia ratkaisuja elokuvassa on käytetty? - Miten valittu musiikki vaikuttaa elokuvan tunnelmaan?



YHTEYS PERUSOPETUKSEN OPETUSSUUNNITELMIEN PERUSTEISIIN

Elokuvanteon aikana oppilaat pääsevät tuottamaan elokuvatekstejä audio-visuaalisessa ja digitaalisessa muodossa.

Työskentelyssä on tärkeässä osassa yhdessä tekemisen ja oivaltamisen ilo. Elokuvien tekemisen kautta oppilaiden sosiaaliset taidot kehittyvät ja he oppivat ilmaisemaan itseään sekä esiintymään kameran edessä.

Oppilaita rohkaistaan ilmaisemaan itseään monipuolisesti ja käyttämään omaa kehoaan tunteiden, näkemysten, ajatusten ja ideoiden ilmaisemiseen.

Elokuvanteon kautta oppilaat oppivat luottamaan itseensä ja näkemyksiinsä sekä perustelemaan tekemiään valintojaan.

Tekoprosessi mahdollistaa myös koulun ulkopuolella opittujen taitojen käytön ja soveltamisen koulutyössä sekä niiden syventämisen.

Esimerkiksi oppilaiden käsitys eri laitteiden, ohjelmistojen ja palvelujen käyttö- ja toimintalogiikasta syvenee.

Tämän seurauksena he harjaantuvat systematisoimaan, organisoimaan ja jakamaan tiedostoja sekä valmistamaan digitaalisia tuotoksia yhdessä muiden kanssa.

Ryhmätyössä on tärkeää oppia kuuntelemaan itseä ja toisia, näkemään asioita toisten silmin sekä löytämään vaihtoehtoja ja luovia ratkaisuja.

Elokuvan tekeminen kehittää myös oppilaiden kuvanlukutaitoa.

Prosessin aikana on mahdollista keskustella, mitä käsitteet tietosuoja ja tekijänoikeus tarkoittavat, ja mitä seurauksia lainvastaisesta toiminnasta voi olla.



TAVOITTEET

- ryhmätyö, kommunikaatio
- itseilmaisu, luovuus, ilo ja mielikuvitus
- tarinankerronta
- elokuvan kieli ja lukutaito
- perustella omia valintoja
- tekijänoikeuksiin tutustuminen
- omien mediataitojen hyödyntäminen koulutyössä

HAASTEET	RATKAISUT
Kaikki eivät pääse osallistumaan ja käyttämään omia vahvuuksiaan (eli kaikille ei riitä tekemistä)	Ei tehdä liian suuria pienryhmiä, hyvä ryhmäkoko fiktiivisen elokuvan tekemiseen on 4-7 lasta / ryhmä.
Opettaja ei ehdi hallita / ohjata jokaisen pienryhmän työskentelyä	Elokvanteko on oppilaslähtöistä, opettajan tulisi ennen kuvaamisvaihetta antaa tehtäväksi esim. käyttää vähintään kolmea kuvakokoa tms. Pienten lasten kohdalla on toki suotavaa, että auttavia käsiä on enemmän (kouluavustajat).
Koululla ei ole kuvauslaitteistoja jokaiselle ryhmälle	Voivatko oppilaat käyttää omia älypuhelimiaan kuvaamiseen? Voiko kuvaamiselle / elokuvaprojekteille olla vuorot? Kaikkien ei tarvitse tehdä samanaikaisesti elokuvia vaan osa voi tehdä esim. teatteria, stand-upia tms.
Aikaa on liian vähän	Aikaa on aina riittävästi, kun mitoittaa työn alla olevan elokuvan laajuuden suhteessa käytettävissä olevaan aikaan. Jos aikaa on kaksi tuntia ei kannata ryhtyä tekemään 10 minuutin mittaista elokuvaa. Sen sijaan kannattaa tehdä vaikkapa yhden kuvan mittainen Lumière-elokuva.
Koululla ei ole rekvisiittaa	Rekvisiittaa ei ole välttämätöntä. Oppilaat voi myös ohjeistaa tuomaan rekvisiittaa kotoaan: tuo mukanaasi yksi esine ja yksi vaate. Nämä voivat toimia lähtökohtana elokuvan suunnittelussa. Kun jokainen tuo mukanaan yhden vaatteen ja esineen, on koossa jo aikamoinen rekvisiittavarasto.
Opettaja ei osaa opettaa elokuvantekoa	Ei tarvitsekaan, sillä paras tapa oppilaille oppia elokuvien tekoa on vain tehdä niitä. Elokuvan kieltä oppii parhaiten käyttämällä sitä.



HAASTEET	RATKAISUT
Lopputulos ei ole riittävän hyvä	Kukaan ei ole seppä syntyessään. Oppilaat eivät voi oppia kaikkea elokuvanteosta tekemällä yhtä elokuvaa. Myös ammattilaiset tekevät joskus huonoja elokuvia. Lopputulos ei ole pääasia vaan se, että ollaan tutustuttu mielekkäällä tavalla elokuvakulttuuriin ja elokuvan kieleen.
Valmiissa tuotoksessa puheäännet kuuluvat huonosti	Elokvien tarinaa ei kannata viedä eteenpäin dialogin ja puheen kautta vaan mieluiten kuvakerronnan ja toiminnan kautta, se on elokuva-lisuutta ja silloin opitaan eniten elokuvallisesta kerronnasta. Jos elokuvassa on puhetta, tulisi kamera viedä lähelle puhujaa tai vielä mieluummin käyttää ulkoista mikrofonia.
Kuvauksissa tulee paljon uusia ideoita	Käsikirjoitus ja idea konkretisoituvat lapsille usein vasta kuvausvaiheessa ja lapset ymmärtävät paremmin, mistä on kyse. Käsikirjoitus on vain työväline ja siihen voi tehdä muutoksia. Liikaa sitä ei kannata kuitenkaan ryhtyä muuttamaan, sillä muuten palataan helposti lähtöruutuun.
Elokuvanteko ei kiinnosta kaikkia oppilaita tai oppilas ei halua esiintyä kameran edessä	Elokuvantekoon kuuluu paljon eri rooleja, niin kameran edessä kuin takanakin. Prosessissa tarvitaan kuvaajaa, äänittäjää, näyttelijöitä, ohjaajaa, editoijaa sekä järjestäjä ja kuvaussihteeri, joka pitää huolen siitä, että kuvaukset etenevät käsikirjoituksen mukaisesti. Lisäksi elokuvaan voi tehdä itse musiikkia tai äänitehosteita ja tekijänoikeusvapaata musiikkia voi etsiä verkosta. Elokuvaan voidaan myös tehdä juliste joko valokuvista tai omista piirroksista. Kaikille löytyy varmasti mielekästä tekemistä.



LOPPUSANAT

ELOKUVA KUULUU KOULUUN



ELOKUVA OSANA ILMIÖOPPIMISTA

Kun elokuvaa tarkastellaan useista eri näkökulmista esimerkiksi tämän oppaan esittelemillä tavoilla, muodostuu siitä oiva aihe koulujen ilmiöpohjaiseen oppimiseen ja koulupetuksen eheyttämiseen. Tässä oppaassa elokuvakasvatusta on tarkasteltu tutkimisen, kokemisen ja tekemisen lähtökohdista, joissa tavoitteena on perehtyä elokuvaan taiteena, kulttuurina ja kielenä. Samat lähtökohdat ja tavoitteet ovat myös valtakunnallisen Koulujen elokuvaviikon toiminnassa. Perehtymällä elokuvaan Koulujen elokuvaviikon ohjeistuksen ja tehtävänantojen mukaisesti, osallistuvat oppilaat samalla elokuvan ilmiöpohjaiseen oppimiseen.

Perinteisesti ilmiöoppiminen on joko oppiainepohjaista eheyttämistä, missä eri oppiaineiden opiskelulla tähdätään yhden ilmiön tarkasteluun. Parhaimmillaan ilmiöoppiminen on silloin, kun ilmiö ei ole oppilaille valmiiksi annettu vaan se kumpuaa lasten omista kysymyksistä ja kokemuksista. Tämän seurauksena ilmiöoppiminen on oppilaita motivoivaa. Elokuva on ilmiönä oppilaita aidosti kiinnostava ja liikkuva kuva integroituu helposti eri oppiaineiden opetukseen. Elokuvan perusominaisuuksia ja kerrontakeinoja voi hyödyntää eri oppiaineiden oppimisessa ja ongelmanratkaisussa. Näin muodostuvat oppimisen menetilat ovat luonteeltaan tutkivia. Ne myös lisäävät oppilaan ymmärrystä elokuvan keinoista ja tavoista. Ilmiöoppiminen on tässä tapauksessa kaksisuuntaista. Elokuvaa voidaan tarkastella ilmiönä oppiainepohjaisesti käyttämällä eri oppiaineiden metodeja elokuvailmiöön tutustumisessa: matematiikassa voidaan laskea elokuvan kustannuksia, tuottoja ja tappioita, opon ja yhteiskuntaopin tunnilla voidaan tutustua elokuvan ammattiryhmiin, kuvataiteessa elokuvan kuvakieleen ja äidinkielen tunneilla tarinankerrontaan ja käsikirjoittamiseen jne.



Toisaalta elokuva ja liikkuvaa kuvaa itsessään voi olla metodi, kun sitä käytetään eri oppiaineisiin integroituvana metodina eli kamerakynänä. Elokuvaviikko-sivustolla on paljon eri oppiaineisiin liittyviä kamerakynän pedagogiikkaa soveltavia tehtäviä.

ESIMERKKEJÄ ELOKUVAN ILMIÖPOHJASEEN OPPIMISEEN		
ILMIÖOPPIMISEN TAPA	PEDAGOGIIKKA / MATERIAALI	TAVOITE
Oppiainepohjainen	Eri oppiaineiden metodit	Tutustutaan eri oppiaineiden yhteydessä elokuvan eri osa-alueisiin, kuten budjettiin, työnkuviin, kuvakieleen ja tarinankerrontaan.
Oppiaineintegraatio	Kamerakynän pedagogiikka	Käytetään videokameraa perinteisen kynän tavoin eri oppiaineiden opiskelussa.
Tutkitaan, koetaan, tehdään	Koulujen elokuvaviikko	Tutustutaan laajasti elokuvaan taiteena, kulttuurina ja kielenä.
Elokuvan historia	Aikamatka elokuvaan –materiaali KAVIn Elokuvapolku-sivusto	Tutustutaan elokuvan historiaan ja elokuvailmaisun kehitykseen toiminnallisten harjoitusten kautta.
Elokuvan analyysi	Elokuva-analyysi Koulukino Ihmeilmi / CinEd	Tarkastellaan elokuvien ääni- ja kuvakerrontaa toiminnallisten ja aktivoivien harjoitusten kautta. Koulukinon materiaalit yhdistävät elokuvien käsittelyn eri oppiaineiden yhteyteen.



ELOKUVA KUULUU KOULUUN

Noin 15 vuotta sitten aloittelevana elokuvakasvattajana odottelin oppitunnin alkamista erään koulun opettajainhuoneessa. Samassa pöydässä istui kahvia juoden vanhempi herra, joka loi arvioivia katseita minun suuntaani. Lopulta hän kysyi: ”No, kukas se sinä oletkaan?” Esittelin itseni ja kerroin, että olin tullut koululle tekemään oppilaiden kanssa elokuvaa. Seurasi hetken hiljaisuus. Ajattelin, että siinä oli tämä keskustelu, kunnes opettaja jälleen nosti katseensa minuun. ”No, se elokuva ei kyllä kouluun kuulu. On täällä tärkeämpääkin tekemistä.”

Vielä tänäkin päivänä mietin tätä kohtaamista usein. Myönnän, että saan siitä motivaatiota kehittää uusia kouluopetukseen soveltuvia elokuvakasvatuksen metodeja (...joten kiitos vaan). Se myös kertoo, missä tilanteessa silloin ja varmasti myös osin edelleen eletään – koulumaailma ja lasten mediamaailma eivät kohta. Kommentti sai minut pohtimaan myös ensimmäistä kertaa sitä, miksi elokuva on kouluissa niin kehnossa asemassa verrattuna muihin siellä opetettaviin taiteisiin. Vertailun vuoksi – tuskin voisimme kuvitella koululaitosta, missä ei opetettaisi kirjallisuutta, kuvataiteita tai musiikkia. Miksi viime vuosisadan kiistatta tärkein taidemuoto ei kuulu kouluun? Kouluopetuksessa elokuvaa ei ole mielletty pedagogiseksi asiaksi. Sen sijaan se on ollut hyvä sijainen tai palkinto tai jokin muu asia, joka liitetään viihteeseen – ja viihdehän ei ole vakavasti otettavaa pedagogiikkaa, ei ainakaan koulussa.

Sekä tällä oppaalla että valtakunnallisen Koulujen elokuvaviikon toiminnalla pyritään osoittamaan, miksi elokuva kuuluu kouluun. Koulujen elokuvaviikkoa on järjestetty vuodesta



2015 alkaen. Tavoitteena on kehittää siitä kouluihin vuotuinen elokuvakasvatuksen teemaviikko, missä elokuvaa arvostetaan taiteena, kulttuurina ja kielenä. Viikon aikana on mahdollista perehtyä elokuvaan tekemällä elokuvia, katsomalla elokuvia sekä käyttämällä elokuvaa kuin kynää eli oppia eri oppiaineiden aiheita videokuvaamalla. Palaute oppilailta ja opettajilta on ylittänyt odotukset. Elokuva todellakin kuuluu kouluun, jos ja kun sen pedagoginen potentiaali hyödynnetään. Koulujen elokuvaviikko on hyvä tapa aloittaa.



LÄHTEET

Astruc, Alexandre: Uuden avant-garden syntymä: Caméra-stylo. Teoksessa Bagh, Peter von (toim.) Paras elokuvakirja, WSOY Juva 1995, Alkuperäisteos Naissance d'une nouvelle avan-garde, la Caméra-Stylo. Écran Français, 1948

Bergala, Alain: Kokemuksia elokuvakasvatuksesta. Nuorisotutkimusverkosto / Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 142, Helsinki, 2013

Fedorov, Alexander: Media Education Around the World: Brief History. Julkaisussa Acta Didactica Napocensia, volume 1, number 2, 2008; http://dppd.ubbcluj.ro/adn/article_1_2_7.pdf

Kiesiläinen, Ismo: Kamerakynän pedagogiikka - opettajan käsikirja, 2017

Kovanen, Marjo: Elokuvakasvatuksen opas, Otava, 2013

Nevala, Tommi: Aikamatka elokuvaan, Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut, Valveen elokuvakoulu, 2015

Nevala, Tommi: Elokuvakasvatuksen jäljillä. Kansallinen audiovisuaalinen instituutti. Blogi. <https://kavi.fi/fi/blogi/mediakasvatus/elokuvakasvatuksen-jaljilla>

Nevala, Tommi & Kiesiläinen, Ismo: Kamerakynän pedagogiikkaa, teoksessa Hakkarainen, Päivi-Kumpulainen, Kari (toim.): Liikkuva kuva - muuttuva opetus ja oppiminen, Lapin yliopisto, kasvatustieteiden tiedekunta, mediapedagogiikkakeskus, Jyväskylän yliopisto, Kokkolan yliopistokeskus Chydenius, 2011

Peters, J.M.I.: Johdatusta elokuvakasvatukseen, Otava, Helsinki, 1965

Sihvonen, Jukka: Liekehtivät nalleverhot. Esseitä televisio- ja elokuvakasvatuksesta. Helsinki, Like, 1988

Smith, Frederick James: The Evolution Of The Motion Picture - Looking Into The Future With Thomas A. Edison, The New York Dramatic Mirror, July 9, 1913

A Framework fo Film Education, BFI, 2015, <https://www.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/downloads/%20bfi-a-framework-for-film-education-brochure-2015-06-12.pdf>

Perusopetuksen opetussuunnitelmien perusteet 2014, Opetushallitus, 2016

Sitaatit sivuilla 24, 37 ja 48 ovat peräisin Koulujen elokuvaviikon opettajille suunnatusta *Miksi elokuva kuuluu kouluun?* -kyselystä.



KIRJOITAJASTA

Tommi Nevala toimii Valveen elokuvakoulun tuottajana Oulun kaupungin palveluksessa. Työssään hän järjestää työpajoja ja kursseja lapsille, nuorille ja opettajille sekä toimii myös opetus- ja koulutustehtävissä. Erityisenä kiinnostuksen kohteena hänellä on kamerakynän pedagogiikka, jonka parissa hän on aloittanut työskentelyn vuonna 2004 tavoitteena kehittää uusia tapoja käyttää liikkuvaa kuvaa oppimisen välineenä kouluopetuksessa. Hän on työskennellyt opettajien täydennyskoulutushankkeissa sekä kansallisissa että kansainvälisissä elokuvakasvatushankkeissa. Hän on kirjoittanut elokuvakasvatusaiheisia artikkeleita, julkaisuja ja oppaita. Hänen mielestään koulujen pitäisi hyödyntää liikkuvan kuvan pedagoginen potentiaali laaja-alaisesti kaikkien aineiden opetuksessa. Toiveena hänellä on, että elokuvan arvostus olisi kouluopetuksessa samalla tasolla muiden koulussa opettavien taiteiden, kuten musiikki, kuvataiteet ja kirjallisuus, kanssa.

VALVEEN ELOKUVAKOULUSTA

Valveen elokuvakoulu on toiminut vuodesta 2003 alkaen. Se on elokuvakasvatuksen monipuolinen osaaja, joka kehittää uusia liikkuvaa kuvaa ja elokuvaa hyödyntäviä opetusmenetelmiä ja oppimateriaalia. Elokuvakoulu järjestää lapsille, nuorille ja aikuisille suunnattuja elokuvakerhoja, -kursseja, -työpajoja ja -seminaareja sekä vuosittaisen valtakunnallisen Oskari-kilpailun lasten ja nuorten tekemille elokuville. Elokuvakoulun toiminnassa lasta kannustetaan ja rohkaistaan luovaan itseilmaisuuun ja omien ajatusten elokuvalliseen esittämiseen, jonka seurauksena lapsen uteliaisuus taiteeseen ja kulttuuriin herää.



Tällä hetkellä Valveen elokuvakoulu koordinoi valtakunnallisen Koulujen elokuvaviikon toimintaa, jonka ohjelmassa on paljon elokuvakoulun kehittämiä menetelmiä.

Valveen elokuvakoulu: www.kulttuurivalve.fi/elokuvakoulu

Koulujen elokuvaviikko: www.elokuvaviikko.fi

VALVEEN ELOKUVAKOULUN JULKAISEMIA MENETELMÄOPPAITA

Kaupunkisinfonia (2017)

Aikamatka elokuvaan (2015)

Meidän dokkari (2015)

Leffamestareiden animaatio-opas esi- ja alkuopetukseen (2011)

Hittivideo (2011)

Videopensseli (2009)

Taikalamppu (2005)

Oppaat ja muut Valveen elokuvakoulun oppimateriaalit löytyvät elokuvakoulun kotisivuilta.



Elokvakasvatuksen käsikirjassa elokvakaavatusta tarkastellaan kolmesta näkökulmasta, jotka ovat tutkitaan, koetaan ja tehdään. Pedagoginen malli on tuttu valtakunnalliselta Koulujen elokvaviikolta, jonka aikana oppilaat havainnoivat ympäristöään, katsovat ja analysoivat elokvia sekä tekevät omia mestariteoksiaan.

Käsikirjassa esitelty elokvakaavatuksen malli tukee oppilaiden aktiivista työskentelyä ja vuorovaikutusta, jonka seurauksena elokvan pedagoginen potentiaali hyödynnetään kouluopetuksessa entistä paremmin. Elokvakaavatuksen käsikirja on suunnattu ensisijaisesti perusasteen ja lukion opettajille, mutta siitä löytyy käytännön vinkkejä myös muille elokvakaavatukselta kiinnostuneille.



WWW.KULTTUURIVALVE.FI/ELOKVAKOULU

WWW.ELOKVAVIIKKO.FI