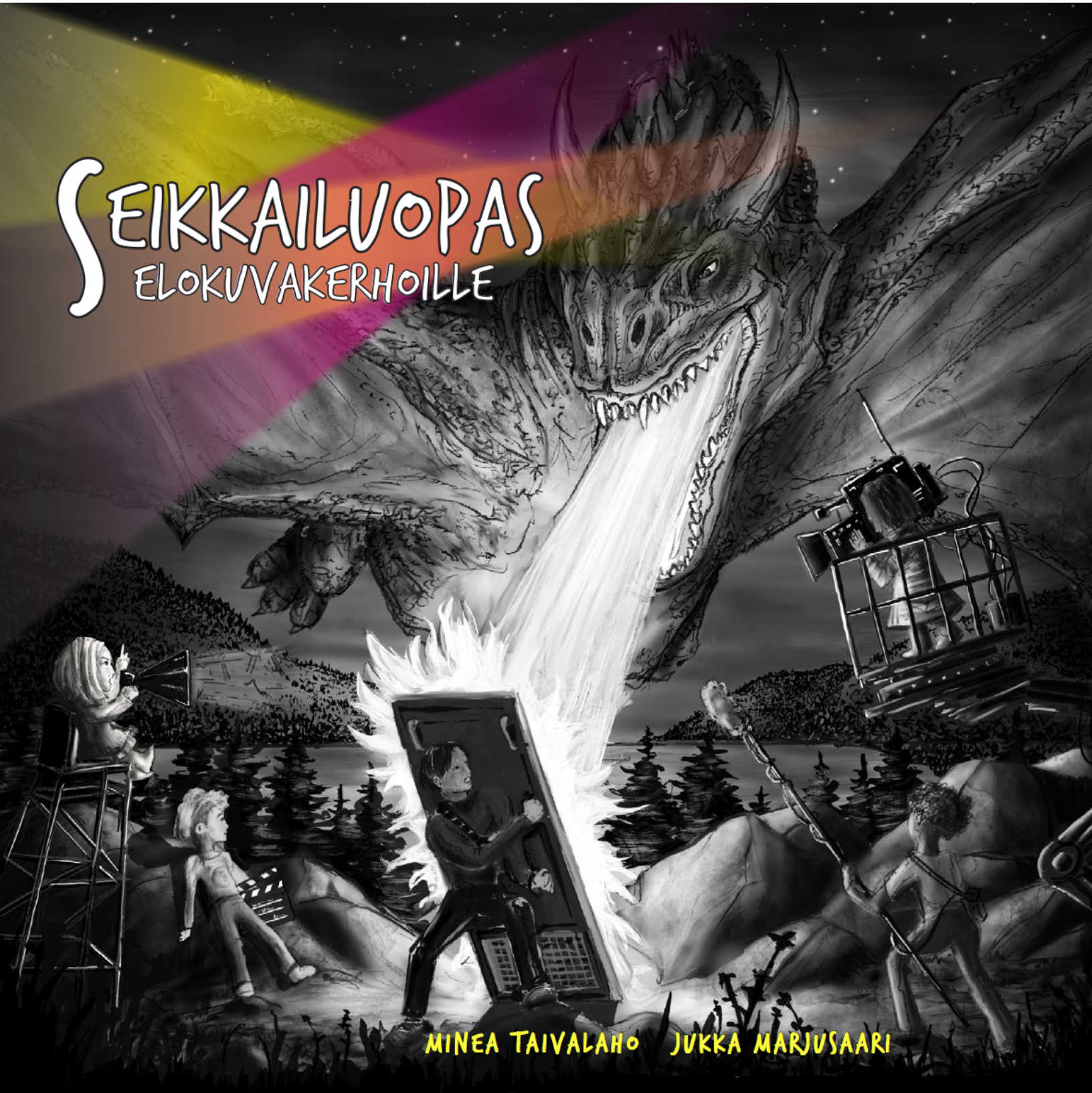


SEIKKAILUOPAS

ELOKUVAKERHOILLE



MINEA TAIVALAHO JUKKA MARJUSAARI

Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut
Oulun lastenkulttuurikeskus
Valveen elokuvakoulu
Koulujen elokuvaviikko
2020

teksti: Minea Taivalaho ja Jukka Marjusaari
kannen kuva ja kuvitus: Mikko Takkinen
taitto ja kuvitus: Auli Sukuvaara

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

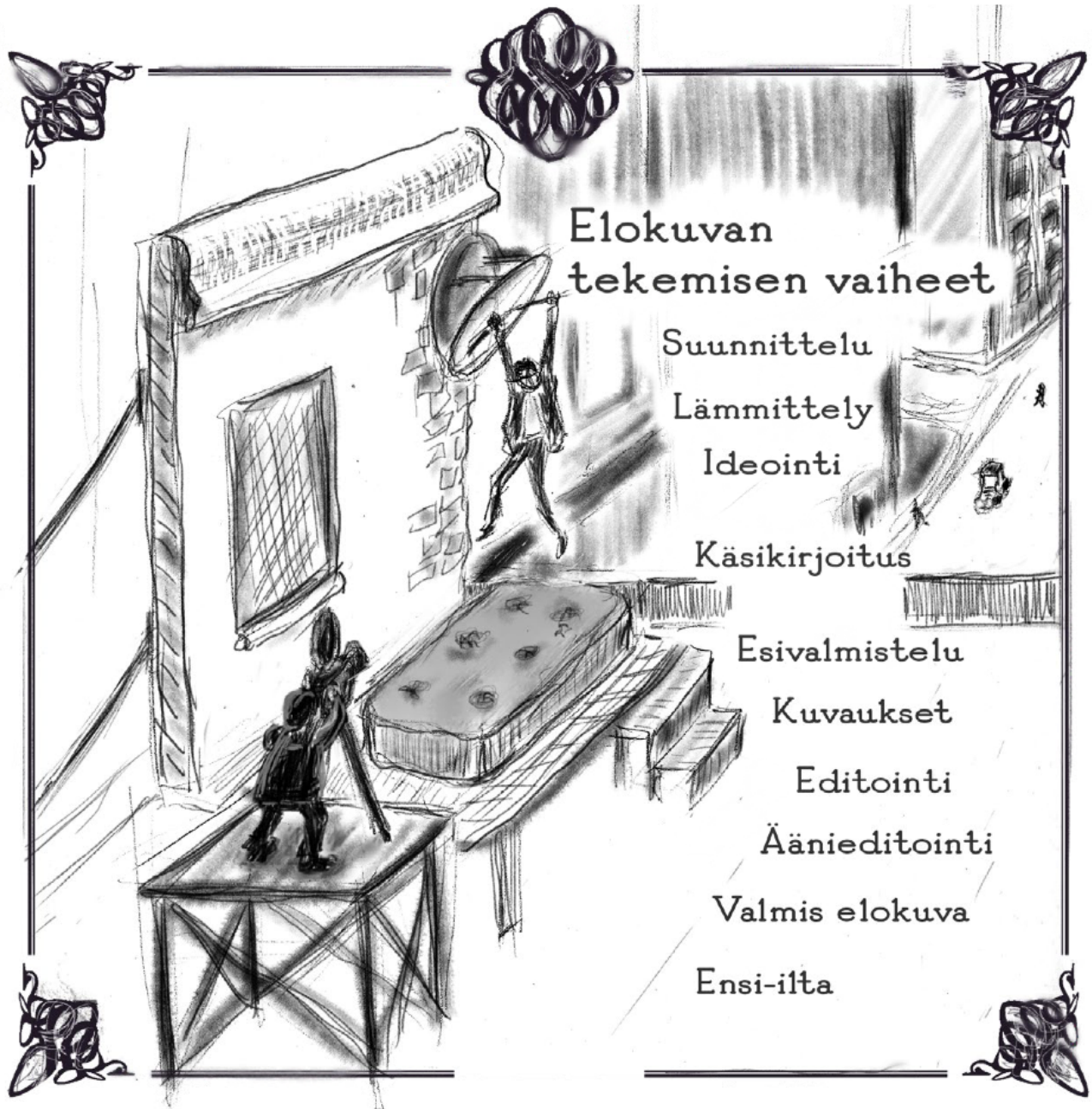
valveen.elokuvakoulu@ouka.fi

Julkaistu lisenssillä Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0
(nimeä - ei-kaupallinen - jaa samoin)

Paino: Arkmedia

ISBN (painettu): ISBN 978-952-7094-50-1

ISBN (pdf): ISBN 978-952-7094-51-8



Elokuvan tekemisen vaiheet

Suunnittelu

Lämmittely

Ideointi

Käsikirjoitus

Esivalmistelu

Kuvaukset

Editointi

Äänieditointi

Valmis elokuva

Ensi-ilta

Sisällysluettelo

sivu

Lukijalle – seikkailu alkaa!	6
1. ELOKUVAKERHON ALOITTAMINEN	8
Kerhon sisältö	9
Kerhon tavoitteet	10
Kerhon vetäjän rooli	11
Tilat, tekniikka ja rekvisiitta	12
Luvat	13
Elokvien katsominen kerhossa	14
2. KERHOKERRAT	18
1: Tutustutaan toisiin kerholaisiin ja liikkuvan kuvan illuusioon	19
2: Kuvataan ensimmäinen elokuva!	24
3: Oman elokuvan suunnittelu – virittäytyminen ja ideointi	27
4: Oman elokuvan suunnittelu - käsikirjoitus ja esivalmistelu	34
5–9: Oman elokuvan kuvaukset	42
10–11: Oman elokuvan kuvamateriaalin editointi	48
12: Oman elokuvan äänien editointi	52
13: Oman elokuvan ensi-ilta	55
14 ja 15: Bonustehtäviä	57

3. TAKATASKUHARJOITUKSET	58
Tubetähdenlento	60
Otuksen silmin	62
Sketsi	63
Lyhytelokuvaraati	64
Elokuvamusiikkiraati	65
Green screen-kohtauksen luominen	66
Hullunkuriset hahmot	67
4. LIITTEET	68
Elokuvan rakenne-lomake	
Lupalomake elokuvien julkiseen esittämiseen	
Aikaisemmin ilmestyneet Valveen elokuvakoulun menetelmäoppaat	

Lukijalle – seikkailu alkaa!

Mitä elokuva merkitsee sinulle?

Joillekin meistä elokuva voi olla tekniikkaa, täydellisiä leikkauksia ja mietittyjä kuvakulmia, toisille tarinankerrontaa, merkitysten luomista ja tunteisiin vaikuttamista. Elokuva voi olla myös pakoa arjesta ja kieli, jolla voi ottaa kantaa tai ymmärtää paremmin toisen näkökulmaa. Elokuvakerhoon joku voi osallistua tutustuakseen uusiin kavereihin tai siitä syystä, että elokuvien tekemisen äärellä vilkas mieli rauhoittuu ja omat vahvuudet pääsevät esille. Jokaisella meistä on omanlaisemme suhde elokuvaan. Elokuva myös yhdistää ainutlaatuisella ja vaikuttavalla tavalla monia eri taiteenlajeja – ja taidetta tekeviä persoonia.

Vuosien kokemus elokuvien tekemisestä lasten ja nuorten kanssa on kirkastanut meille Valveen elokuvakoulussa, että elokuva on harrastuksena monipuolinen ja vaikuttava. Erityisesti itse tekeminen on avainasemassa toiminnassamme. Kirjoitimme tämän oppaan, sillä halusimme jakaa kokemuksemme ja vinkkimme kaikille elokuvakerhotoiminnasta kiinnostuneille. Oppaassa esiteltyä elokuvakerhon mallia on myös pilotoitu vuosina 2018–2020 opetus- ja kulttuuriministeriön tuella järjestetyissä kerhoissa.

Tässä oppaassa esitelty tapa tehdä elokuvia ja järjestää elokuvakerho on yksi monien tapojen joukossa – toisinkin voi elokuvia tehdä ryhmässä. Opas on käytännönläheinen. Työvaiheet on jaettu kerhokertojen sisällä konkreettisiksi tehtävänannoiksi, jotka voi lukea vaikka suoraan oppaasta kerholaisille. Aikaisempaa kokemusta elokuvien tekemisestä niin kerhon vetäjältä kuin kerholaisiltakaan ei vaadita, sillä opas tarjoaa tarvittavat ohjeet ja vinkit ideoinnista aina ensi-iltaan asti.

Omaperäinen idea on tärkeää elokuvien tekemisessä ja sen työstämiseen oppaasta löytyy helppoja ja hyväksi havaittuja menetelmiä. Kuvaaminen ja laitteiden hallinta saattaa tuntua ensimmäisellä kerralla jännittävältä, mutta harjoittelemalla jokaisesta voi tulla mestari. Elokuvien tekeminen vaatii vähän teknistä osaamista, mutta innokkuudella ja luovuudella on suuri merkitys onnistuneen elokuvan tekemisessä.

Kerhossa tehdyt elokuvat eroavat perinteisistä ammattilaisten tekemistä elokuvista muun muassa siten, että ne tehdään yhdessä tehtäviä vaihdellen. Usein elokuvia kokoonnutaan tekemään vain kerran viikossa esimerkiksi puolitoista tuntia kerrallaan, mikä sekin luo omanlaisiaan haasteita. Elokuvakerhossa tuleekin ottaa huomioon monia sellaisia asioita, joita tavallisesti elokuvia tehdessä ei tarvitse miettiä.

Elokuvakerhon suositeltava ryhmäkoko on 6–8 osallistujaa yhtä vetäjää kohden. Tässä oppaassa mallinnetun elokuvakerhon kohderyhmää ovat yli 10-vuotiaat. Myös nuorempien harrastajien kanssa elokuvien tekeminen onnistuu. Yläikärajaa elokuvien tekemiselle ei ole.

Oppaan sisältö on jaettu lukuihin, joista jokainen käsittelee yhtä vaihetta kerhossa ja elokuvantekoprosessissa. Kerho kokoontuu yhteensä 13–15 kertaa. Tarvittaessa kerhon sisältöä voi muokata ja käyttää kokoontumisissa lisämausteena lyhyempiä harjoituksia, jotka löytyvät oppaan lopusta. Harjoitukset toimivat myös niin sanottuina takataskutehtävinä ja turvaverkkona yllättävien tilanteiden varalta. Opas etenee kerhokerroittain, mutta joskus elokuvan tekemiseen liittyvät vaiheet vaativat enemmän aikaa tai etenevät vaihtoehtoisesti suunniteltua nopeammassa aikataulussa. Tällöin aikataulua voidaan muuttaa kerhon tarpeiden mukaiseksi.

Opasta kirjoittaessamme huomasimme, miten erilaiset näkemykset ja painotukset elokuvien tekemiseen jopa meillä elokuvakoulun työntekijöillä keskenämme oli. Se on rikkaus. Ei ole yhtä oikeaa tapaa tehdä elokuvia. Haluammekin rohkaista kaikkia ottamaan elokuvien tekemisen haltuun omalla tavallaan. Elokuvien tekeminen on todellisuuden, ajan ja tilan rajaamista ja päätösten tekoa – taidetta. Virheitä ei voi välttyä, eikä tarvitsekaan, sillä ne ovat tärkeitä kehittymisen polulla. Aina voi tehdä uuden elokuvan! Tavoitteena on, että kerhon aikana osallistujien oma suhde elokuvaan ja elokuvakerrontaan kehittyä pikkuhiljaa askel kerrallaan. Toivotamme onnistuneita ja iloisia kokemuksia elokuvan parissa!



1.
Elokuvakerhon
aloittaminen

Kerhon sisältö

Tämän oppaan mukaisessa elokuvakerhossa tutustutaan elokuvakulttuuriin kolmella tavalla: tekemällä lyhyempiä harjoituksia, tekemällä oma elokuva alusta loppuun asti itse sekä katsomalla elokuvia. Kerhon sisällön voi myös vapaasti rakentaa oppaan tehtävien ja vinkkien pohjalta. Jos kerho kokoontuu harvemmin tai osallistujat vaihtuvat usein, ei oman elokuvan tekeminen ole välttämättä mahdollista. Tällöin kerho voi koostua pelkästään lyhyemmistä harjoituksista ja elokuvien katsomisesta. Usein kerhon osallistujilta kysyttäessä on oman elokuvan tekeminen kuitenkin toivomuslistalla ensimmäisenä.

Ennen oman elokuvan tekemistä on suositeltavaa tutustua liikkuvan kuvan maailmaan lyhyempien harjoitusten avulla. Harjoitukset tutustuttavat osallistujat muun muassa liikkuvan kuvan illuusion, ajan ja paikan rajaamiseen elokuvan keinoin sekä elokuvaleikkaukseen. Oman elokuvan tekeminen aloitetaan mielikuvituksen supervoimien virittämisellä ja ideoinnilla, jonka jälkeen tehdään elokuvalle käsikirjoitus. Elokuva kuvataan käsikirjoituksen pohjalta, eikä kuvausvaiheeseen voi siirtyä ennen kuin käsikirjoitus on valmis. Kuvausvaihe pitää sisällään kameroiden ja mikrofonien käyttöä, näyttelemistä, ohjausta sekä puvustusta ja maskeerausta. Kuvausten jälkeen elokuva editoidaan. Lopuksi pidetään ensi-ilta, jossa valmis elokuva katsotaan. Oman elokuvan kuvaamisen jälkeen tai muuna sopivana ajankohtana voidaan kerhossa kokeilla myös tubettamista, sketsien kuvaamista tai vaikka tutustua jännittäviin kuvakulmiin Otuksen silmin -tehtävän avulla.

Kerhon tavoitteet

Lapset ja nuoret voivat asettaa kerhon tavoitteeksi mahdollisimman onnistuneen elokuvan tekemisen. Pedagogiset tavoitteet voivat kuitenkin erota osallistujien omista tavoitteista. Elokvakerhossa lopputulosta tärkeämpää on prosessi ja sen aikana yhdessä kerätyt kokemukset. Kerhossa tärkeää on yhdessä tekemisen ja oivaltamisen ilo. Usein kerhosta tarttuu mukaan myös uusia kavereita. Elokuvan tekeminen kehittää osallistujien sosiaalisia taitoja, luovuutta, ongelmanratkaisutaitoja ja ryhmässä työskentelyn taitoja. Osallistujien ymmärrys liikkuvan kuvan mahdollisuuksista kasvaa ja samalla kehittyy myös oma henkilökohtainen suhde elokuvakulttuuriin ja -taiteeseen. Elokvaa tehdessä käytetään ja opitaan monenlaisia ilmaisukeinoja: visuaalista ilmaisua, äänen ja musiikin käyttöä, draamaa sekä liikettä. Elokvien tekemisen yhteydessä osallistujat oppivat myös käyttämään erilaisia laitteita, ohjelmistoja ja palveluita. "Ai näin niitä elokuvia tehdään" -huudahdus tai intensiivinen keskustelu lempielokuvista on kerhon vetäjälle vahvistus siitä, että kerhon tavoitteet on saavutettu.

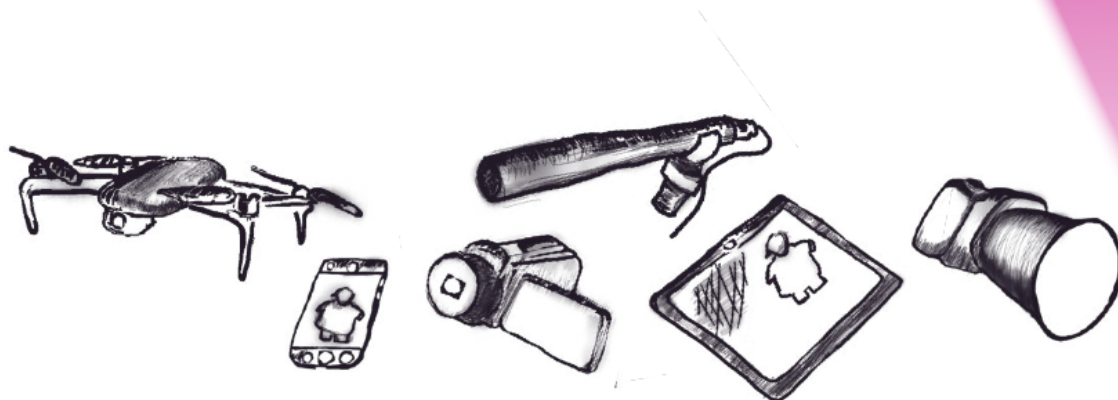


Kerhon vetäjän rooli

Kerhon vetäjällä on kerhossa monia tärkeitä tehtäviä. Hän luo ilmapiirin työskentelylle ja pitää huolen siitä, että kaikki saavat osallistua, eikä kerhossa tapahdu kiusaamista. Hän neuvoo, tsemppaa, kannustaa ja välittää sekä ratkoo ongelmat, mahdolliset kiistat ja taiteelliset erimielisyydet. Hän antaa vaihtoehtoja ja auttaa osallistujia saamaan heidän visionsa parhaalla tavalla elokuvan muotoon. Vetäjä myös auttaa kuvausten aikataulutuksessa, selvittää kuvauspaikkoja, auttaa rekvisiitan ja puvustuksen hankkimisessa ja varmistaa tekniikan toimivuuden.

Aloittelevien tekijöiden voi usein olla hankala hahmottaa, miltä tuotos näyttää valmiina elokuvana. Tästä syystä vetäjän on tärkeää kuvitella elokuvan kokonaisuus mielessään ja kyetä suhteuttamaan kerholaisten idea ja työvaiheet käytettävissä olevaan aikaan. Vetäjä antaa myös luvan siirtyä seuraavaan vaiheeseen, auttaa kehittämään ideaa tarinaksi kysymyksin ja esimerkein sekä auttaa osallistujia hyödyntämään erilaisia elokuvakerronnan elementtejä elokuvanteon eri vaiheissa. Vetäjällä tulisi myös olla taito vetäytyä taka-alalle, kun ryhmä työskentelee innokkaasti ja aktiivisesti. Vaikka vetäjä voi ohjailta toimintaa tiettyyn suuntaan, tulisi tärkeiden päätösten olla aina kerholaisten itsensä tekemiä.

Kerhon vetäjä on myös vastuussa osallistujien turvallisuudesta kokoontumisen aikana. Loukkautumiset ja sairauskohtaukset ovat harvinaisia, mutta mahdollisia ja näihin asioihin varautuminen etukäteen on tärkeää. Alaikäisten kerholaisten huoltajien puhelinnumerot tulisi olla kerhon vetäjän tiedossa, mikäli kerho kokoontuu esimerkiksi kouluajan ulkopuolella. Vetäjän tulisi lisäksi tuntea kokoontumispaikan hätäpoistumistiet sekä tietää, missä ensiapulaukku sijaitsee. Kerhotoimintaa järjestävällä taholla on myös lain mukaan velvollisuus selvittää alaikäisten kanssa työskentelevien aikuisten rikostausta.



Tilat, tekniikka ja rekvisiitta

Ennen kerhon aloittamista tulee selvittää, millaisella kalustolla elokuva ja harjoitukset kuvataan. Kännykkäkameroilla, tablet-laitteilla, pienillä videokameroilla ja järjestelmäkameroilla saa hyvin kuvattua elokuvia, mutta ilman erillistä laitteeseen kiinnitettävää mikrofonia voi äänenlaatu olla kehoa. Laitteiden kuvan- ja äänenlaatu ei kuitenkaan ole este elokuvakerhon järjestämiselle – kuvanlaatua tärkeämpää on elokuvan idea ja yhdessä tekeminen. Kuvauksissa voidaan käyttää kameran automaattisäätöjä, jolloin kamera päättää itse kuvan valotuksen, tarkennuksen ja valkotasapainon.

Editointia varten tarvitaan tietokone tai tablet-laite, jossa on editointiohjelma. Kerhon vetäjän kannattaa testata laitteet etukäteen ja harjoitella myös editointia käytännössä, jos editoinnista ei ole aiempaa kokemusta. Laitteiden vahingoittuminen kerhossa on mahdollista ja tätä varten laitteiden vakuutusasiat ja korvausvastuut tulisi selvittää etukäteen. Tablet kannattaa suojata suojakuorella, joka ei ole liukas.

Elokuvakerhon kannattaa kokoontua rauhallisessa tilassa, jonka lähistöllä on useampi mahdollinen kuvauspaikka, joissa kuvaaminen on sallittua. Pienellä lavastamisella ja kuvaa rajaamalla saa tilan helposti näyttämään joltain muulta kuin mitä se oikeasti on. Rekvisiitan suhteen voi käyttää luovuutta. Pulpetti muuttuu helposti ravintolapöydäksi, jos siihen tuo pöytäliinan ja suolasirottimen, kauhuelokuvan elementtejä saa helposti sammuttamalla valot ja käyttämällä valaisuun esimerkiksi taskulamppuja, ja näyttelijät muuttuvat agenteiksi mustien takkien ja aurinkolasien avulla. Lopullinen muutos tapahtuu editointivaiheessa, kun vaikkapa kellarissa kuvattuun avaruusaluskohtaukseen lisätään taustalle äänitehosteiksi piipitystä ja radiopuhelimen ääniä.

Luvat

Elokvantekoprosessi pitää sisällään myös järjestelyä ja sopimista. Esiintyjiltä ja muiltakin elokuvanteossa mukana olevilta tarvitaan kirjallinen lupa elokuvan julkista esittämistä varten. Alaikäisiltä tarvitaan huoltajien suostumus. Tämän oppaan liitteenä on esimerkkilomake, jota voi käyttää lupia kysyttäessä, mutta luvan voi kysyä myös esimerkiksi kerhoilmoittautumisen yhteydessä. Lupien on oltava kunnossa erityisesti silloin, kun elokuva julkaistaan tai näytetään julkisesti tai jos mukana on alaikäisiä tekijöitä. Kerholaisten ja heidän huoltajiensa toiveita elokuvan julkiseen esittämiseen liittyen tulee kunnioittaa. Joskus elokuvan näyttelijä voi perua julkaisuluvan nähtyään valmiin elokuvan. Tällöin elokuvaa ei julkaista. Joskus huoltaja voi myös toivoa, ettei alaikäisen kerholaisen koko nimeä julkaista elokuvan yhteydessä. Käytäntö voi myös olla sellainen, että osallistujat, joiden osalta ei ole saatu julkaisulupaa, voivat osallistua elokuvan tekemiseen niin, etteivät näy kuvissa. Tämän voi kirjata erikseen julkaisulupalomakkeeseen. Elokuvan julkaisemisen periaatteista keskusteleminen on erinomainen tapa pohtia käytännössä mediakasvatuksen näkökulmasta videoiden ja kuvien julkaisukynnystä ja jakamisen periaatteita. Elokuvan tekeminen on arvokas kokemus siitäkin huolimatta, ettei elokuvaa julkaistaisikaan.

Elokvassa, joka esitetään julkisesti, ei voi käyttää musiikkia tai ääniefektejä ilman niiden tekijöiden lupaa. Se usein maksaa. Onneksi maksuttomia Creative Commons -lisensioituja musiikkikappaleita ja ääniefektejä on saatavilla internetissä runsaasti. Yleisin CC-lisenssi CC-BY tarkoittaa sitä, että musiikkia saa käyttää omissa teoksissaan, kunhan tekijän mainitsee elokuvan lopputeksteissä. Esimerkiksi Incompetech.com -sivustolta löytyy paljon musiikkikappaleita, joita saa vapaasti käyttää videotuotannoissa, kunhan tekijän ja teoksen nimi on lisätty elokuvan lopputeksteihin.

Julkisella paikalla on sallittua kuvata, mutta jos kuvissa näkyy sivullisia henkilöitä tunnistettavasti, on heiltä kohteliasta kysyä kuvauslupa. Kuvauslupa tarvitaan myös kuvattaessa kaupoissa, yrityksissä tai muissa ei-julkisissa tiloissa ja paikoissa. Lupa kysytään yleensä paikan johtajalta tai omistajalta etukäteen esimerkiksi sähköpostitse.

Elokuvien katsominen kerhossa

Elokuvien katsominen on tärkeä osa elokuvakerhon toimintaa. Julkisissa tilaisuuksissa elokuvien esittämistä varten tulee hankkia esitysluvat, eli maksaa lisenssimaksut tai valita katsottavaksi sellaisia elokuvia, joita saa näyttää julkisesti maksutta. Yksityiset tilaisuudet, joista ei ole tiedotettu julkisesti ja jotka perustuvat muutaman henkilön ystävyysuhteille, eivät ole julkisia ja tällöin elokuvia voidaan katsoa ilman erillisiä esityslupia. Kerhoja on erilaisia, jolloin osaa kerhojen elokuvien katselutilanteista voidaan pitää julkisina, osaa yksityisinä.

Ilman erillistä maksullista esityslupaa voi kerhossa katsoa esimerkiksi Elonet-palvelussa olevia kotimaisia klassikkoelokuvia. Eurooppalaisia klassikkoelokuvia on katsottavissa maksutta CinEd-palvelun kautta. Myös lasten ja nuorten itse tekemiä elokuvia voi kerhossa katsoa. Niitä löytyy esimerkiksi Valveen elokuvakoulun Youtube-kanavalta sekä Koulukinon Kelaamo-palvelusta. Joissain tilanteissa kotimaisen elokuvan esitysluvan voi saada myös suoraan elokuvan tuotantoyhtiöltä itse kysymällä. Koulujen elokuvaviikon sivuilta löytyy myös kootusti vinkkejä elokuvien katsomiseen.

Kerho voi kokoontua myös elokuvateatterissa tai sellaisessa kirjastossa, jossa elokuvien esitysluvat ovat kunnossa. Elokuvien katsomista varten on myös erilaisia palveluita, esimerkiksi Koulukinon Suoratoisto, joiden kautta elokuvia voi katsoa pientä maksua vastaan luvallisesti julkisesti.

Katsottavaa elokuvaa valittaessa tulee ikäraajat ja elokuvan kesto ottaa huomioon. Elokuvien valintaan kannattaa panostaa, koska osa elokuvista sopii elokuvakerhoihin paremmin kuin toiset. Hyviä vinkkejä elokuvien valintaan sekä elokuvien teemojen ja toteutuksen käsittelyyn ja arviointiin katsomisen jälkeen saa muun muassa Koulukinon nettisivuilta ja Media-avaimesta.



Kuva Mikko Takkinen

Hyödyllisiä nettisivuja, materiaaleja ja ideoita

Elokvien katsominen

Elonet – maksuttomia kotimaisia elokuvia
elonet.finna.fi

Elokvapolku – maksuttomia kotimaisia klassikkoelokuvia ja oppimateriaalia
elokvapolku.kavi.fi

CinEd – maksuttomia eurooppalaisia elokuvia, vaatii rekisteröitymisen
cined.eu/fi

Valveen elokvakoulun Youtube-kanava – maksuttomia lasten ja nuorten tekemiä elokuvia
bit.ly/2TkVo9i

Kelaamo – maksuttomia lasten ja nuorten tekemiä elokuvia. Palvelussa voi myös itse julkaista omia elokuviaan.
kelaamo.fi

Suoratoisto – maksullisia kotimaisia lyhytelokuvia ja dokumenttielokuvia
koulukino.fi/suoratoisto

Elokvualisenssi – tietoa maksullisista elokuvista
viihdepalvelu.com/elokvualisenssi

Kotimaisten elokvien esitysoikeudet – tietoa maksullisista kotimaisista elokuvista
apf.fi/elokvien-esitysluvat/lupahakemukset

Koulukino ry – maksuttomia oppimateriaaleja elokuviin
koulukino.fi

Media-avain – maksuttomia suosituksia ja eväitä lasten- ja nuortenelokvien arviointiin ja pohdintaan
media-avain.fi

Internet Archive – maksuttomia elokuvia
archive.org/details/movies

Tietoa elokvien ikärajoista
kavi.fi/ikarajat

Tukea ja ideoita elokvakasvatukseen
elokvakasvatus.fi

Elokuvien tekeminen ja julkaiseminen

Koulujen elokuvaviikko – tehtäviä ja materiaaleja elokuvan tutkimiseen, kokemiseen ja tekemiseen
elokuvaviikko.fi

Kaikki kuvaa – videotutorkiaaleja elokuvan tekemisen eri vaiheisiin
kaikkikuvaa.fi/tutoriaalit/hakemisto

Valveen elokuvakoulun iMovie-tutoriaali iPadille
youtu.be/16fqlNaQenc

Maksutonta musiikkia videotuotantoihin
incompetech.com
bensound.com

Maksuttomia äänitehosteita
freesound.org
soundbible.com

Valveen elokuvakoulun nettisivut
kulttuurivalve.fi/elokuvakoulu

Oskari-kilpailu lasten ja nuorten tekemille elokuville
kulttuurivalve.fi/oskari-kilpailu

Kaikki kuvaa -elokuvakilpailu lapsille ja nuorille
kaikkikuvaa.fi/kilpailu

Minun elokuvani -festivaali ja palautepalvelu lapsille ja nuorille
minunelokuvani.fi

Linkit on tarkistettu syyskuussa 2020.



2. Kerhokerrat

Tutustutaan toisiin kerholaisiin ja liikkuvan kuvan illuusioon



Tällä kerralla:

- tutustutaan
- ideoidaan kerhon sisältö yhdessä
- päätetään yhdessä kerhon säännöt
- askarrellaan (hanki tarvikkeet etukäteen).

Ensimmäisellä kerralla tutustutaan toisiin kerholaisiin ja suunnitellaan yhdessä kerhon sisältöä. Tässä vaiheessa osallistujat voivat esittää toiveita siitä, mitä he haluaisivat tehdä kerhossa. Näitä toiveita kerhon vetäjän kannattaa käyttää hyväksi tulevien kerhokertojen suunnittelussa. Ensimmäisellä kerralla voidaan myös yhdessä päättää ja kirjata ylös kerhon säännöt. Usein kerholaiset itse toivovat säännöiksi esimerkiksi, että jokaisen ideoita kuunnellaan, kännykät pidetään pois kerhon ajan tai että kerhossa ei kiusata. Mahdollisissa ristiriitatilanteissa voidaan myöhemmin palata yhteisiin sääntöihin.

Kerholaiset esittelevät itsensä vuorotellen – jos eivät jo entuudestaan tunne toisiaan – ja kertovat, onko heillä aikaisempaa kokemusta elokuvanteosta, kuvaamisesta tai vaikka näyttelemisestä. Kerholaiset kertovat myös, kiinnostaako heitä näytellä vai toimia enemmän kameran toisella puolella esimerkiksi kuvaajana, äänittäjänä tai ohjaajana. Osallistujat voivat halutessaan myös kertoa oman lempielokuvansa ja minkälaisia elokuvia he yleensä katsovat. Tämä on hyvä keino vetäjälle saada hieman kuvaa kerholaisten mieltymyksistä ja persoonista, jos he eivät ole entuudestaan tuttuja.

Ensimmäisellä kerralla tutustutaan toiminnallisesti still-kuvan ja liikkuvan kuvan illuusioihin askarrellaan thaumatroopit ja rulla-animaatiot. Vaihtoehtoisesti ensimmäisellä kerralla voidaan myös aloittaa jostain toisesta lyhyemmästä harjoituksesta, joita löytyy oppaan lopusta.

TEHTÄVÄT

1. ESITTÄYTYMINEN

Aika: noin 15 min

- Kertokaa itsestänne, keitä olette?
- Nimi
- Lempielokuva
- Oletko tehnyt elokuvia tai videoita aikaisemmin tai esimerkiksi näytellyt? Mitä?
- Mikä kiinnostaa kerhossa? Haluaisitko kuvata, editoida tai näytellä? Mitä haluaisit oppia?

2. KERHON SÄÄNNÖT

Aika: noin 10 min

Laatikaa yhdessä kerholle säännöt, joita kaikki sitoutuvat noudattamaan. Voitte kirjoittaa säännöt muistiin.

3. RULLA-ANIMAATIO

Aika: noin 20 min

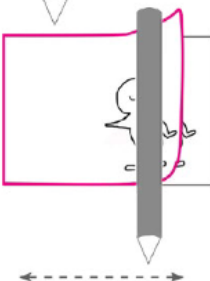
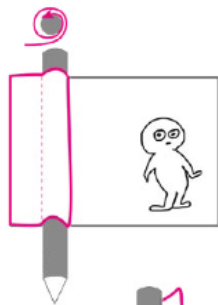
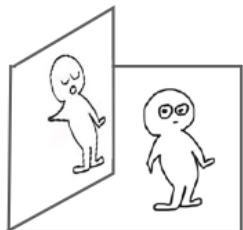
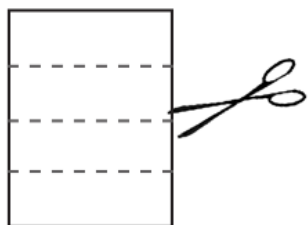
Materiaalit ja välineet:

- valkoinen tulostuspaperi (A4-koko)
- lyijykynä, kumi
- värikynät.



Ohjeet:

Katso askarteluohje videona: youtu.be/4YgnTtoUtlQ



1. Leikkaa A4-kokoisesta paperista neljä suikaletta (suikale 7 x 21 cm).
2. Taita paperisuikale keskeltä, jolloin siitä tulee pieni vihko. Käännä vihko niin päin, että sivut avautuvat kuten kirjoissa, vasemmalle.
3. Avaa vihko. Piirrä keskiaukeaman oikeanpuoleiseen sivuun jokin yksinkertainen kuva. Piirrä kuva sivun keskikohdan oikealle puolen – ei siis aivan keskelle, mutta ei myöskään ihan oikeaan laitaan.
4. Sulje vihko. Sisäsivulle piirtämäsi kuva näkyy himmeästi etusivun 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 etusivu tiukasti kynän varren ympäri (kynää pyöritetään vasemmalle) aivan sivun sisäreunaan saakka. Nyt etusivu on rullalla, ja kynän varsi rullan sisällä.
6. Liikuta kynää nopeasti edestakaisin oikealle ja vasemmalle. Piirtämäsi kuvat näkyvät vuorotellen. Kokeile eri nopeuksia.
7. Lisää kuvaan elementtejä tai väritä kuvat.

Lähde: Aikamatka elokuvaan -menetelmäopas

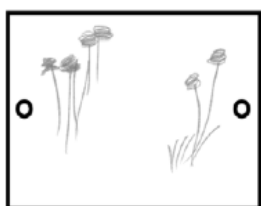
4. THAUMATROOPPI

Aika: noin 30 min

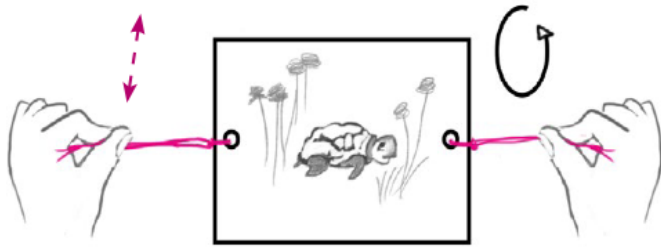
Materiaalit ja välineet:

- kuminauhoja (lenkin halkaisija 5-10 cm) tai narua
- valkoinen kartonki
- sakset
- rei'ittäjä
- lyijykynä, kumi
- värikynät.

Ohjeet:



1. Leikkaa kartongista kaksi palaa. Kummankin palan mitat voivat olla esim. leveys 9 cm ja korkeus 6 cm.
2. Piirrä toiseen palaan esimerkiksi ympäristö ja toiseen hahmo, jonka haluat esiintyvän tuossa ympäristössä. Voit laittaa palat päällekkäin, kun piirrät toisen kuvan. Näin ensimmäinen kuva näkyy kartongin läpi ja toinen kuva tulee varmasti oikeaan kohtaan. Jos kuva ei näy läpi, kokeile piirtää ikkunaa vasten.
3. Laita palat päällekkäin tyhjät puolet vastakkain – tässä vaiheessa toisen kuvista tulee näkyä ylösalaisin – ja tee molemmille lyhyille sivuille reiät (esimerkiksi rei'ittimellä) puoleen väliin.



4. Pujota kuminauhat molempiin reikiin (yksi/reikä) ja tee solmu tai silmukka, jotta nauhat pysyvät paikoillaan.

5. Tartu kiinni kuminauhoista ja pyöritä niitä sormiesi välissä edestakaisin, jotta thaumatrooppisi alkaa pyöriä.

6. Onnistuneessa thaumatroopissa nopeasti vilisevät kuvat yhdistyvät yhdeksi kuvaksi.

7. Väritä kuvat.

Lähde: Aikamatka elokuvaan -menetelmäopas

Katso askarteluohje videona: youtu.be/IutOrvixpz4

Kuvataan ensimmäinen oma elokuva



Tällä kerralla:

- katsotaan YouTubesta Lumièren veljesten elokuvia
- ideoidaan ja kuvataan oma yhden kuvan elokuva pienryhmissä
- katsotaan kuvatut elokuvat ja keskustellaan niistä
- jos aikaa on, voidaan kuvata toiset Lumière-elokuvat tai siirtyä Lumière-elokuva 2.0 -tehtävään
- valmistaudu seuraavaan kertaan valitsemalla vähiintään yksi mielikuvituksen supervoimien viritys harjoitus ja tarkista sisältääkö se kotitehtävän, joka tulisi kertoa osallistujille etukäteen.

Tällä kerhokerralla harjoitellaan elokuvien kuvaamista ja tehdään pieni aikamatka elokuvataiteen alkuaikoihin. Ranskalaiset Lumièren veljekset olivat yhdet ensimmäisistä elokuvantekijöistä 1800–1900-lukujen vaihteessa. Veljekset järjestivät myös ensimmäisen maksullisen elokuvanäytöksen.

Lumière-elokuva on harjoitus, jossa kuvataan 45 sekunnin mittainen elokuva kameran ollessa paikallaan koko kuvauksen ajan. Harjoituksen avulla tutustutaan muutamaa elokuvataiteen keskeiseen perusasiaan: ajalliseen ja tilalliseen rajaamiseen sekä elokuvien katsomiseen ja analysointiin.

TEHTÄVÄT

1. LUMIÈRE-ELOKUVA

Aika: 45–90 min

Laitteisto:

- videokuvaa kuvaava laite, kuten tablet, älypuhelin tai digikamera
- jalusta (ei pakollinen, mutta suositeltava)
- editointiohjelma, kuten iMovie iOS-laitteelle tai FilmoraGo Android-laitteelle (ei pakollinen).

Katso Lumière Brothers First Films: bit.ly/38kuK5Z

Ohjeet:

1. Katsokaa esimerkiksi YouTubesta ennen oman elokuvan tekemistä Lumièren veljesten varhaisia elokuvia. Elokuvia voidaan analysoida oheisilla tuotoksen analyysikysymyksillä.
2. Valitkaa kuvauskohde tai suunnitelkaa kuvattava tapahtuma.
3. Asettakaa videokamera tai muu tallennusväline jalustalle, jos sellainen on käytössä.
4. Tutustukaa kuvakokoihin tämän oppaan sivulta 43. Valitkaa kuvakooksi yleiskuva, kokokuva tai puolikuva ja kuvakulmaksi neutraali silmäntaso. Käyttäkää kuvatessa kameran automaatti-asetuksia.
5. Kameraa ei saa liikuttaa kuvaamisen aikana.
6. Tallentakaa tilanne tai tapahtuma, jonka kesto on 45 sekuntia.
7. Josokuva kuvataan tablet-laitteella, voi elokuvaa hieman editoida. Elokuvasta voidaan esimerkiksi poistaa äänet ja lisätä taustalle musiikkia. Kuvan voi muuttaa mustavalkoiseksi, jotta elokuvaan saadaan 1900-luvun alun elokuville ominainen tunnelma.
8. Katsokaa elokuvat ja keskustelkaa niistä yhdessä. Voitte käyttää keskustelun apuna oheisia kysymyksiä.

Tekoprosessin analyysi:

Oliko prosessin aikana ongelmia?
Miten ne ratkaistiin?
Osallistuivatko kaikki työskentelyyn?
Millaisia rooleja työryhmässä muodostui?
Miltä elokuvan tekeminen tuntui?

Tuotoksen analyysi:

Millainen ensivaikutelma elokuvasta muodostuu?
Mitä tapahtumaaokuva kuvaa, mitä kuvassa näkyy?
Miksi tekijä on valinnut juuri tämän kohteen?
Onko elokuvassa jännitettä, tarinaa tai huippukohtaa?
Mikä se on?
Mikä on elokuvan sanoma tai viesti?
Miten valittu musiikki vaikuttaa elokuvan tunnelmaan?
Onkookuva onnistunut? Miksi?

Lähde: Aikamatka elokuvaan -menetelmäopas

2. LUMIÈRE-ELOKUVA 2.0

Aika: 45–60 min

Jatkakaa edellistä tehtävää niin, että yksi tai useampi kuvattu elokuva kuvataan uudestaan, mutta nyt tehtävänä on käyttää useampaa eri kuvakokoa, eli elokuvaan otetaan mukaan elokuvaleikkaus. Voitte tutustua yhdessä kuvakokoihin, jotka löytyvät tämän oppaan sivulta 43. Elokuvan tapahtumat tulisi esittää tai näyttellä ilman ääntä. Kuvatkaa elokuvat osissa esimerkiksi näin:

1. Kokokuva tai yleiskuva, jossa tilanne esitellään.
2. Puolikuva kohteesta tai toiminnasta.
3. Lähikuva yksityiskohdasta, esimerkiksi näyttelijän kasvoista tai tavarasta.
4. Kokokuva tai yleiskuva.

Miten elokuvan kerronta muuttuu?



Oman elokuvan suunnittelu: virittäytyminen ja ideointi



Tällä kerralla:

- valitse etukäteen vähintään yksi mielikuvituksen supervoimien viritysharjoitus, joka tehdään yhdessä
- kopioi tarvittaessa etukäteen Unelmien elokuvahahmo-lomakkeita
- aloitetaan oman elokuvan ideointi
- kerhokerran lopuksi tulisi olla valmiina yksinkertainen idea tarinalle.

Tällä kerralla aloitetaan yhdessä oman elokuvan ideointi. Ennen ideointia on tärkeää viritellä mielikuvituksen ja luovuuden supervoimat käyttöön. Tässä luvussa on neljä erilaista viritysharjoitusta, joista kerhon vetäjä voi valita yhden tai useampia. Se, minkä harjoituksen kerhon vetäjä valitsee, vaikuttaa todennäköisesti myös elokuvan lopputulokseen ja siihen, miten ideointivaihe ja juonen keksiminen tapahtuu.

Virittäytymisvaiheessa voidaan lähteä liikkeelle muun muassa tapahtumista, hahmoista, teemoista tai rekvisiitasta. Ensimmäinen harjoitus (jatkotarina) on hyvä pohja toiminnalliselle elokuvalle. Se innostaa tekemään jännittäviä elokuvia, joissa tapahtuu paljon. Usein tämän harjoituksen jälkeen halutaan tehdä elokuvia pankkiryöstöstä tai yöstä kauhuallossa. Toinen harjoitus (mielikuvitushahmo) innostaa tekemään hauskoja elokuvia, joissa on mielenkiintoisia henkilöahmoja. Tämä harjoitus toimii yleensä hyvin erityisesti nuorempien lasten kanssa. Kolmas harjoitus (lasten ja nuorten elämä) kannustaa tekemään dramaattista ja elämänmakuista elokuvaa. Neljäs harjoitus (valehtelijoiden klubi) saa usein aikaan mielikuvituksellisia seikkailuja, joissa tavaroilla ja rekvisiitalla on isompi rooli.

Virittäytymisen jälkeen aloitetaan oman elokuvan juonen ideointi. Tehtävänä on keksiä lyhyt tarina. Jos ideoita ei synny tai tarina ei etene, voi kerhon vetäjä kysyä avustavia kysymyksiä: miksi päähenkilö haluaa jotain, mitä vastoinkäymisiä päähenkilö kohtaa tai mitä yllättävää sitten voisi tapahtua. Toisinaan tarinaa voi pohtia myös katsojan näkökulmasta. Mikä voisi yllättää katsojan, vaikuttaa hänen tunteisiinsa tai saada hänet eläytymään paremmin elokuvan maailmaan? Lasten ja nuorten tekemissä elokuvissa käytetyimpiä dramaturgisia tehokeinoja ovat yllättävät käänteet sekä istutus ja lunastus. Käänte on muutos toiminnan suunnassa ja usein katsojalle yllättävä. Istutus voi olla esimerkiksi tapahtuma tai tavara, joka esitellään elokuvan alkupuolella katsojalle. Istutus lunastetaan palaamalla tapahtumaan tai käyttämällä tavaraa myöhemmin elokuvan aikana. Valmista kaavaa tarinan ideoinnille ja käsikirjoittamiselle ei kerhon vetäjän kuitenkaan kannata rakentaa tai käyttää, sillä ideoinnin tulisi pohjautua elokuvantekijöiden omalle luovuudelle ja ahaa-elämyksille.

Elokuvan genre eli lajityyppi valikoituu usein elokuvan ideointivaiheessa itsestään. Lajityyppejä ovat esimerkiksi komedia, romantiikka, toiminta, rikos, kauhu, draama, jännitys, fantasia ja sci-fi. Elokuva voi myös yhdistää eri lajityyppejä. Jos ideointivaihe ei etene, voi elokuvan lajityypin valinta auttaa ideointivaiheessa eteenpäin, mutta sen päättäminen ei ole välttämätöntä.

Kerhon vetäjän kannattaa kiinnittää huomiota siihen, että valitut aiheet noudattavat ikärajakriteereitä niin, että liian nuoret tekijät eivät ajaudu kehittelemään liian rankkoja tai pelottavia tarinoita. Hyvä ohjenuora on se, että kerhossa tehdään elokuva, jonka tekijät saavat myös ikärajojen puitteissa itse katsoa. Murha- tai väkivaltaelokuvat eivät pääsääntöisesti kuulu alakouluikäisille.

Oppaan liitteenä sivulla 69 on elokuvan rakennetta kuvaava lomake, joka voi toimia kerhon vetäjän apuna esimerkiksi tilanteessa, jossa tarinan luominen on uutta.

TEHTÄVÄT

1. MIELIKUVITUKSEN SUPERVOIMIEN VIRITYSHARJOITUS (valitse 1–2)

A) Jatkotarina

Aika: 30 min

Tehkää jatkotarina niin, että jokainen pääsee osallistumaan vuorollaan ja vaikuttamaan tarinan kulkuun.

Ensin tehtävänänne on keksiä tapahtumapaikkoja, yhteensä noin 15 kappaletta. Ne kirjataan muistiin näkyvälle paikalle, vaikkapa taululle. Kukin kerholainen sanoo vuorollaan paikan, esimerkiksi luokkahuone, avaruus tai vaikka korvakäytävä. Paikkojen tulisi olla mahdollisimman mielikuvituksellisia, nyt saa hullutella!

Seuraavaksi teidän tulee keksiä tapahtumia ja tilanteita, kuten kompastuminen, syntymäpäiväjuhlat tai estejuoksukisat. Tapahtumat kirjoitetaan listaksi näkyvälle paikalle.

Kerhon vetäjä aloittaa jatkotarinan käyttäen jotain listalla olevaa paikkaa tai tapahtumaa, esimerkiksi "Eräänä päivänä luokkahuoneessa...". Jatkakaa tarinaa vuorotellen virke tai tapahtuma kerrallaan. Apuna voitte käyttää äsken keksittyjä paikkoja ja tapahtumia, mutta tarinaa voi kertoa myös omasta päästään ilman taululle kirjattuja tukisanoja. Tarinan lopuksi voitte keskustella, minkälaisia käänteitä tarinaan syntyi. Käänteet tarkoittaa toiminnan suunnan äkillistä muutosta tai kääntymistä vastakkaiseksi. Usein käänteet ovat myös yllättäviä. Käänteet ovat tärkeitä tarinassa, koska ne tekevät siitä mielenkiintoisen.

Voitte jatkaa harjoitusta improvisoiduilla eli näyttelemisen aikana päästä keksityillä lyhyillä, enintään noin minuutin mittaisilla näytelmillä. Tällöin kerhon vetäjä valitsee yhden tapahtumapaikan ja yhden tapahtuman ja 2–3 kerholaista näyttelee kohtauksen. Mitä tapahtuu, kun korvakäytävässä järjestetään estejuoksukisat tai avaruudessa joku kompastuu? Kohtauksen improvisoinnin jälkeen näyttelijät vuorostaan saavat valita seuraaville kerholaisille paikan ja tapahtuman, jonka nämä improvisoivat. Näin edetään, kunnes kaikki halukkaat ovat päässeet improvisoimaan.

Lähde: Taikalamppu -menetelmän opas

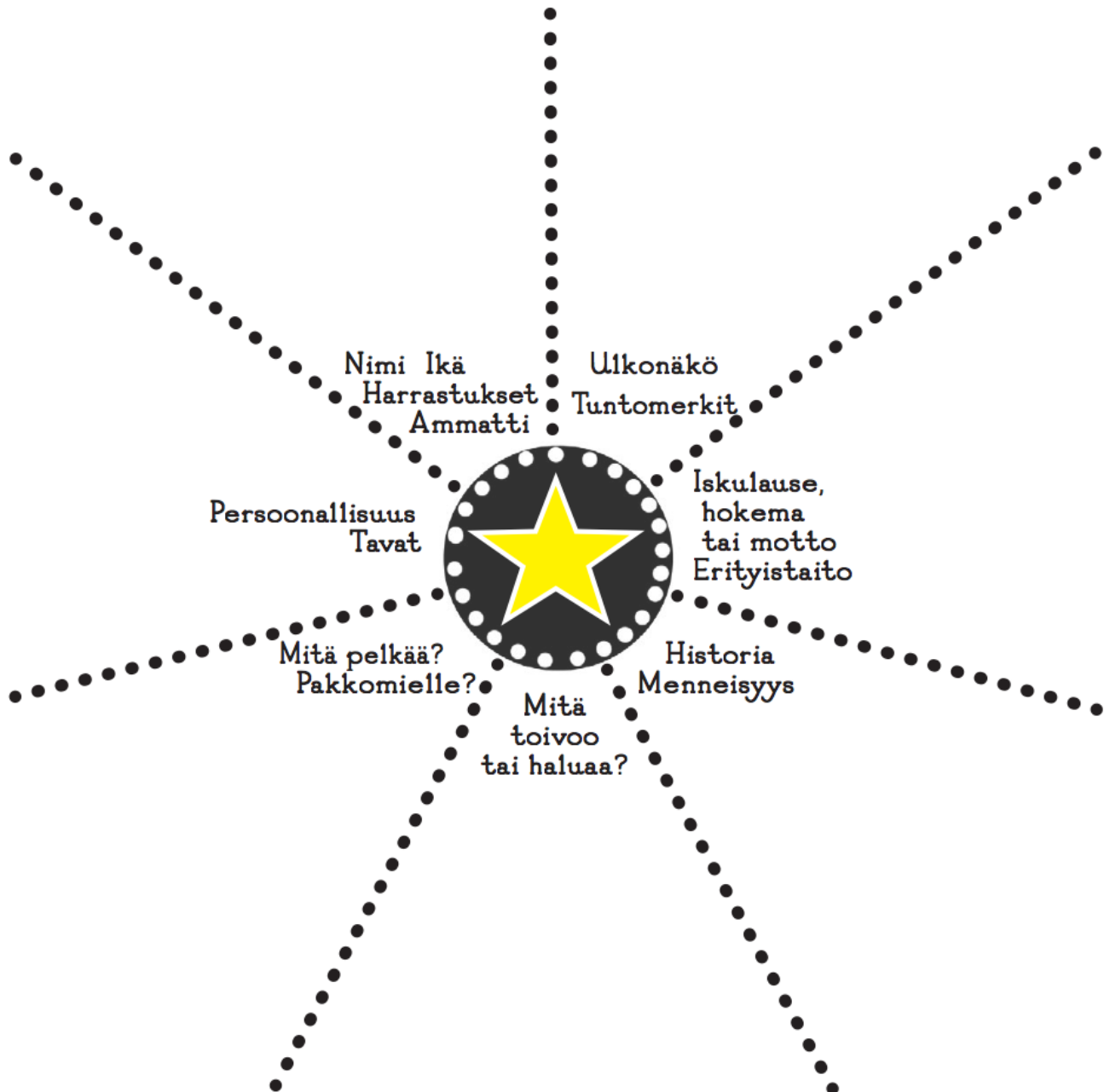
B) Unelmien elokuvahahmo

Aika: 45 min

Millainen elokuvan päähenkilö olisi sinun mielestäsi kiinnostava? Nyt on aika kehittää oma mielikuvituksellinen unelmien elokuvahahmo!

Keksikää, kirjoittakaa ja piirtäkää hahmon ominaisuuksia hahmolomakkeelle. Kun kaikki ovat valmiita, esitelkää hahmot toisillenne. Hahmoista tulee usein hauskoja ja mielikuvituksellisia, mutta hahmot voivat olla myös vakavia ja ihan tavallisia. Olkaa luovia, keksikää omat hahmot ja pyrkikää välttämään olemassa olevien hahmojen, esimerkiksi lempielokuvienne päähenkilöiden, kopioimista. Valmiiden hahmojen pohjalta voidaan seuraavassa vaiheessa kehittää elokuvalla tarina. Kaikki hahmot eivät välttämättä päädy valmiiseen elokuvaan, mutta hahmojen ominaisuuksia voidaan myös yhdistellä.

Unelmien elokuvahahmo



C) Lasten ja nuorten elämä

Aika: 30 min

Kirjoittakaa taulun tai paperin keskelle kysymys: "Mitä haasteita lapset/nuoret kohtaavat elämässään?". Jokainen vastaa kysymykseen vuorotellen ja vastaukset kirjataan ylös kysymyksen ympärille. Lopuksi huomaatte, miten paljon hyviä elokuvan aiheita vastauksista saittekaan! Voitte keskustella esiin nousseista haasteista. Miten haasteen voisi ratkaista? Voisiko haasteesta ja sen ratkaisusta kuvata elokuvan?

D) Valehtelijoiden klubi

Aika: 30 min

Kotitehtävänänne on tuoda kerhoon yksi tavara. Huomaattehan, että kerhoon ei saa tuoda arvokkaita, helposti särkyviä tai vaarallisia tavaroita tai (leikki)aseita. Tavarat voivat olla yleisesti tunnettuja tai sellaisia, joiden käyttötarkoitus on vieras.

Esitelkää jokainen vuorollanne oma tavaranne niin, että keksitte sille jonkin mielikuvituksekaan käyttötarkoituksen tai erityisominaisuuden. Voisiko esimerkiksi taskulampun säde muuttaa kohteensa näkymättömäksi tai reppu olla pohjaton? Lopuksi huomaatte, miten monipuolinen rekvisiitakokoelma on saatu yhdessä luotua! Oman elokuvan juonen ideointi seuraavassa vaiheessa voi lähteä liikkeelle näistä tavaroista. Kannattaa muistaa, että kaikkia tavaroita ei välttämättä käytetä tai tarvita oman elokuvan kuvauksissa.

2. JUONEN IDEOINTI

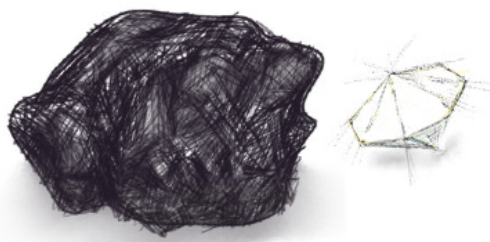
Aika: 60 min

Nyt aloitetaan oman lyhytelokuvan ideointi. Tehtävänänne on yhdessä keskustellen ideoida lyhyt tarina. Tarinassa tulisi olla vähintään yksi käänne. Käänne on muutos toiminnan suunnassa ja usein samalla yllätys katsojalle. Elokuvan tavoitteellinen kesto on yhdestä viiteen minuuttia, joten tarinan tulee olla yksinkertainen. Tärkeää ideoinnissa on se, että kaikkien ajatukset otetaan huomioon ja jokainen saa halutessaan puheenvuoron.

Liikkeelle voi lähteä esimerkiksi miettimällä teemoja tai aiheita elokuvaan, ja kirjoittaa ne näkyvälle paikalle. Aihe on vastaus kysymykseen "Mistä tämä elokuva kertoo?". Liikkeelle voi lähteä myös virittäytymisharjoituksessa esiin nousseista hahmoista, tavaroista, vastoinkäymisistä, tapahtumista tai paikoista. Päätöksentekoa voi helpottaa se, että kukin ehdottaa vuorollaan aihetta, paikkaa, tapahtumaa ja niin edelleen. Niistä kiinnostavin valitaan äänestämällä. Kun kukin saa äänestää kahta kiinnostavaa vaihtoehtoa, niin vältetään siltä, että osallistujat lukkiutuvat oman ehdotuksensa taakse.

Ideointivaiheen tuloksena tulisi olla yksinkertainen tarina. Tarinan juonen tulisi pystyä kertomaan yhdellä virkkeellä, joka herättää mielenkiinnon nähdä elokuva valmiina. Esimerkiksi: "Lapsi muuttaa itsensä vahingossa näkymättömäksi ja yrittää erilaisin keinoin muuttaa itsensä takaisin näkyväksi". Tarina kirjoitetaan lopuksi ylös.

Hyvä idea voi olla esimerkiksi:



- omaperäinen ja kiinnostava
- uusi ja yhdessä keksitty
- tiivis, ei rönsyilevä
- mukaansatempaava tai yllätyksellinen alku
- yllättävä/hauska/vaikuttava loppu
- sellainen, että tekijät haluavat sen toteutua
- ajankohtainen
- ajatuksia herättävä tai puhutteleva
- innostava
- jännittävä

Oman elokuvan suunnittelu: käsikirjoitus ja esivalmistelu



Tällä kerralla:

- edelliskerralla ideoidusta tarinasta tehdään kohtausluettelo
- jaetaan roolit
- valmistellaan kuvauksia
- kerhokerran lopuksi tulisi kohtausluettelon olla valmis ja päätettynä, mistä kohtauksesta aloitetaan kuvaukset seuraavalla kerralla.

Kerhoelokuvien käsikirjoituksena toimii kohtausluettelo. Luetteloon listataan kaikki elokuvaan kuvattavat tilanteet ja tapahtumat kohtauksittain. Kun aika tai paikka elokuvassa vaihtuu, vaihtuu myös kohtaus. Vuorosanoista kirjoitetaan kohtausluetteloon vain avainrepliikit. Tarvittaessa kohtausluetteloon voidaan myös kirjata kameran liikkeitä, kuvakulmia tai muita huomioita, mikäli ne ovat oleellisia muistaa kuvausvaiheessa.

Valmiin elokuvan tavoitteellinen kesto on enintään viisi minuuttia ja se saavutetaan, jos käsikirjoituksessa on 5–7 kohtausta. Aloittelijoiden tai kerhojen, joissa on vähemmän kokoontumiskertoja, tulisi kehittää tarinat, joissa on enintään viisi kohtausta ja yksi käänne. Tällöin tarinan ehtii varmasti kuvata. Myös se nopeuttaa kuvauksia, jos tapahtumapaikkoja on vähän (esimerkiksi 1–3) ja niiden kuvauspaikat ovat lähellä.

Kohtausluettelon valmistuttua suunnitellaan, missä järjestyksessä kohtaukset kuvataan. Nuorempien kerholaisten ryhmässä kuvausjärjestyksen voi päättää myös kerhon vetäjä yksin. Aloittelijoille kuvaaminen kronologisesti eli tapahtumajärjestyksessä on usein selkein tapa toimia. Se helpottaa elokuvan hahmottamista ja edistymisen seuraamista. Samassa paikassa (esimerkiksi ulkona) tapahtuvat kohtaukset kannattaa kuitenkin kuvata aina peräkkäin samalla kokoontumiskerralla.

Kerhoelokuvan kuvasuunnittelua tehdään kuvausten aikana. Ennen kohtauksen kuvaamista mietitään yhdessä, miten kohtaus kuvataan ja mitä kuvakokoja käytetään. Erityisen vaativat kohtaukset kannattaa kuitenkin suunnitella etukäteen, jotta tiedetään, miten ja mitä kuvataan ja jotta mitään tärkeää ei unohdu kuvata.

Mikäli ryhmässä on mukana erityisesti käsikirjoittamisesta kiinnostuneita nuoria tai elokuvien tekeminen on jo tuttua, voidaan kerhossa tehdä myös oikea elokuvakäsikirjoitus ja erillinen kuvasuunnitelma. Kuvasuunnitelma on kuvallinen tai kirjallinen selvitys siitä, millaisin kuvin elokuva aiotaan kertoa. Näiden tekemiseen löytyy vinkkejä netistä. Myös oppaan lopussa olevaa elokuvan rakennetta kuvaavaa lomaketta voi käyttää apuna yksityiskohtaisemman käsikirjoituksen tekemisessä.

Kun kohtausluettelo on tehty ja näyttelijöiden roolit sekä kuvausvaiheen työtehtävät on jaettu, voidaan siirtyä kuvausvalmisteluihin. Jos tarvitaan roolivaatteita ja rekvisiittaa, kannattaa yhdessä sopia, kuka tuo mitäkin ja mille kokoontumiskerralle. Näyttelijöillä kannattaa olla roolivaatteet mukana joka kerralla.

Seuraavaksi ryhmä voi jakaantua pienryhmiin harjoittelemaan kohtausten näyttelemistä ja etsimään kuvauspaikkoja. Tämä vaihe voidaan myös jättää väliin. Tällöin harjoittelu ja kuvauspaikkojen valinta tehdään kuvauskerroilla.

Esimerkki kohtausluettelosta lasten tekemään elokuvaan nimeltä Tieteen ihme
(Hiukkavaaran koulun elokuvakerho, Valveen elokuvakoulu, syksy 2019)

1. Professori tekee tieteellistä koetta, litkua tippuu vieressä olevalle säkkituolille. Laboratoriossa räjähtää.
2. Uutiset tulevat televisiósta. Uutistenlukija kertoo, että professori on kadonnut ja maan parhaat mestarietsivät selvittävät mysteeria.
3. Etsivät tukivat professorin laboratoriota ja löytävät limaa taustalla näkyy säkkituoli.
4. Etsivät löytävät sotkuisen huoneen. Taustalla näkyy säkkituoli.
5. Etsivät löytävät paniikissa olevan ihmisen, joka pelästyy säkkituolia.
6. Uutiset. Uutistenlukija kertoo, että professoria ei ole vielä löytetty. Kamera zoomaa ulospäin ja uutistenlukijan vieressä on säkkituoli, joka kertoo olevansa professori.

 ZOOM

TEHTÄVÄT

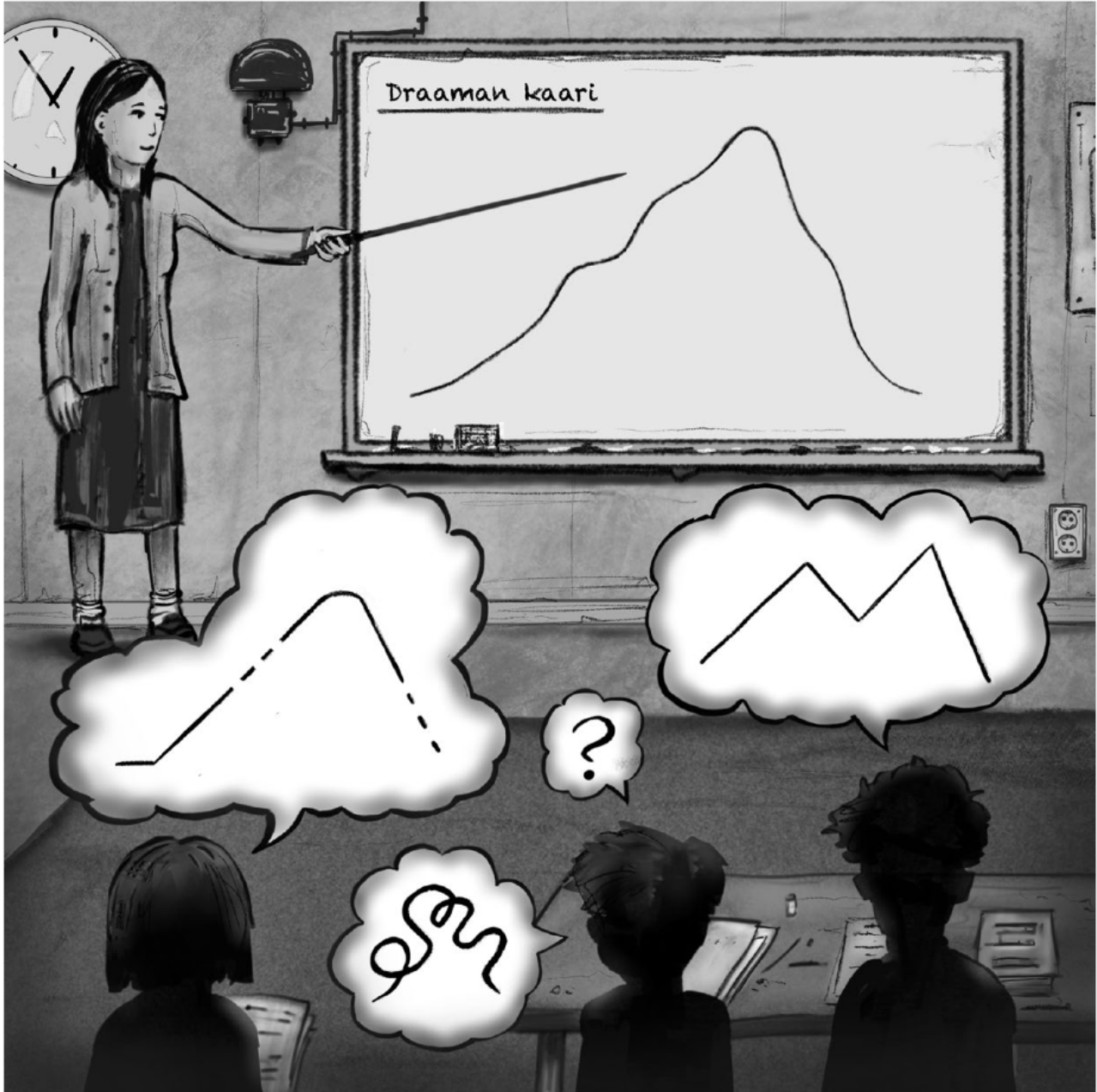
1. JUONESTA KOHTAUSLUETTELO

Aika: 60 min

Tehtävänä on kirjoittaa edellisellä kerralla ideoitusta tarinasta kohtausluettelo, jossa on noin 5–7 kohtausta. Millaisia tapahtumia elokuvassa on? Elokuvan tapahtumat kirjataan ylös ranskalaisilla viivoilla kohtauksittain. Kohtaus on yksi kokonainen tapahtuma, jossa aika ja paikka pysyvät samana. Jos esimerkiksi elokuvan päähenkilö menee nukkumaan ja herää unestaan, kirjoitetaan herääminen uudeksi kohtaukseksi, sillä aika on vaihtunut, vaikka tapahtumapaikka onkin pysynyt samana.

Lukekaa lopuksi kohtausluettelo yhdessä ääneen ja miettikää:

- Onko kohtausluettelossa turhia kohtia, jotka voisi karsia pois? Esimerkiksi liikkuminen paikasta toiseen on yleensä tarpeetonta kuvata, eikä se tuo välttämättä lisäarvoa elokuvalle.
- Onko elokuvassa mahdollisesti oleva käänne toimiva, esimerkiksi yllättävä, vai tulisiko sitä vielä teroittaa?
- Onko juonessa aukkoja vai toimiiko juoni loogisesti? Aukko tai avoin loppu voi myös olla tietoinen päätös.
- Onko elokuvan maailma ja tarina uskottava? Miten uskottavuutta voisi lisätä?
- Onko elokuva toteutettavissa käytössä olevilla resursseilla?
- Onko näyttelijöitä tarpeeksi?
- Missä kohtaukset kuvataan?
- Millaisia erikoistehosteita tarvitaan?
- Mitä rekvisiittia elokuvaan tarvitaan?
- Missä järjestyksessä kohtaukset kuvataan? Mikä kohtaus kuvataan ensimmäiseksi?



Kuva Mikko Takkinen

2. ROOLITUS

Aika: 10 min

Ennen kuvauksia tulee suorittaa roolitus eli valita henkilöt eri tehtäviin. Valitkaa roolit yhdessä keskustelemalla. Kuinka monta näyttelijää elokuvaan tarvitaan? Entä kuka toimii kuvaajana, äänittäjänä tai leikkaajana. Tehtäviä voidaan myös vaihdella, jotta jokainen halukas pääsee kokeilemaan eri tehtäviä. Näyttelijät pysyvät samoina koko kuvausvaiheen ajan, mutta näyttelijäkin voi toimia kuvaajana, jos hän ei esiinny kuvissa kyseisessä kohdassa. Kirjoittakaa valitut roolit lopuksi ylös.

Näyttelijät

Näyttelijät esiintyvät kameran edessä ja näyttelevät kohtaukset. Näyttelijät kannattaa valita roolin sopivuuden ja kiinnostuksen mukaan. Kerhon vetäjän kannattaa varmistaa, että pääosan näyttelijä on paikalla mahdollisimman usein, eli tiedossa ei ole paljon muita menoja kuvausviikkojen aikana.

Käsikirjoittaja

Käsikirjoittaja tekee elokuvan käsikirjoituksen. Usein tarinan ideointi ja käsikirjoitus tai kohtausluettelo tehdään kerhoissa yhdessä. Kokeneemmat elokuvien tekijät voivat myös valita yhden käsikirjoittajan, joka työstää käsikirjoituksen valmiiksi sillä aikaa, kun muut ryhmän jäsenet valmistelevat kuvauksia.

Ohjaaja

Elokuvan ohjaaja vastaa elokuvan taiteellisista linjoista ja päätöksistä. Ohjaaja on se, joka päättää, miten toimitaan erimielisyystilanteissa. Ohjaaja myös huolehtii komentokielestä kuvauksissa ("hiljaisuus, kamera, ääni, olkaa hyvä, kiitos") ja ohjaa toimintaa ja näyttelijöitä. Varsinkin nuorempien lasten kohdalla ohjaajia voi olla kaksi tai kerhon vetäjä voi toimia itse ohjaajana. Ohjaajan rooli on vaativa, sillä se sisältää paljon valintoja ja päätöksiä. Elokuva voi ohjata myös yhdessä.

Kuvaaja

Kuvaaja vastaa elokuvan kuvaamisesta. Kuvaaja tekee yhteistyötä ohjaajan kanssa ja he yhdessä suunnittelevat, miten ja mitä kuvataan. Kuvaajaa voi myös vaihtaa kohtauksittain, jos kuvaaminen kiinnostaa useampia.

Äänittäjä

Äänittäjä äänittää elokuvan äänet, jos kuvauksissa on käytettävissä erillinen mikrofoni tai äämentallennin. Äänittäjä kuuntelee kuvatessa äänet kuulokkeilla ja huolehtii siitä, että ääni kuuluu hyvin.

Lavastaja

Lavastaja hankkii kuvauksissa tarvittavaa rekvisiittaa ja kalustoa sekä lavastaa kuvauspaikat. Usein kerhoissa lavastuksesta huolehditaan yhdessä.

Maskeeraaja

Maskeeraaja huolehtii näyttelijöiden ulkonäöstä ja tekee kampaukset ja meikit. Joskus elokuvissa täytyy maskeerata kauhu- ja tekoverimeikkejä. Maskeerausvälineet ovat usein henkilökohtaisia ja maskeerauksesta voi huolehtia myös näyttelijä itse.

Kuvaussihteeri

Kuvaussihteeri vastaa siitä, mikä kohtaus kuvataan ja missä kuvataan seuraavaksi. Kuvaussihteeri pitää myös huolen siitä, että kaikki kohtauksen otokset tulee kuvattua ja että kuvauksissa syntyisi mahdollisimman vähän klaffivirheitä. Klaffi- eli jatkuvuusvirhe syntyy vaikkapa silloin, jos päähenkilö pukee ulos lähtiessään päähineen ja ulkokuvissa sitä ei olekaan tai se on erilainen. Usein kerhoissa kuvaussihteerin tehtävistä vastaa kerhon vetäjä.

Editoija

Editoija eli leikkaaja kokoaa elokuvan yhdistämällä sopivimmat otokset ja lisäämällä esimerkiksi tekstejä, ääniefektejä ja musiikkia. Leikkaajia voi olla useampia ja tehtäviä voi jakaa myös niin, että yksi etsii musiikkia ja äänitehosteita elokuvaan ja toinen leikkaa elokuvaa.

3. KUVAUSVALMISTELUT

A) Kohtausten harjoittelu

Aika: 30 min

Ennen kuvauksia kohtauksia harjoitellaan. Valitkaa yksi kohtaus, jonka näyttelette. Voitte näytellä tilanteen useaan kertaan ja pohtia yhdessä, miten kohtaus kannattaisi näytellä. Miettikää myös, mikä kohtauksessa on tärkeintä kuvata. Kuvaaja voi miettiä harjoitusten yhteydessä, mistä suunnasta ja miten kuvataan. Jos ehditte, voitte harjoitella useammankin kohtauksen.

B) Kuvauspaikkojen etsiminen

Aika: 30 min

Ennen kuvauksia tulee valita sopivat kuvauspaikat elokuvan tapahtumille. Miettikää ensin yhdessä, mitkä voisivat olla sopivia kuvauspaikkoja elokuvalle. Voitte käydä myös etsimässä sopivia kuvauspaikkoja. Ottakaa niistä valokuvia ja esitelkää kuvauspaikat koko ryhmälle. Kuvien avulla voitte myös suunnitella etukäteen, miten ja mistä suunnasta kohtaus kuvataan ja mitä kuvissa halutaan näkyvän.

Oman elokuvan kuvaukset



Näillä kerroilla:

- elokuva kuvataan kohtaus kerrallaan
- jos avainhenkilöt ovat pois kesken kuvausten, voidaan näillä kerroilla tehdä lyhyempiä harjoituksia, katsoa elokuvia tai aloittaa jo kuvattujen kohtausten editointi.

Kerhokerrat 5–9 käytetään oman elokuvan kuvaamiseen omaan tahtiin. Kuvaaminen on usein elokuvanteon odotetuin vaihe.

Erlaisia kuvaustapoja ja -tekniikoita on paljon. Muutaman yksinkertaisen toimintatavan omaksumalla pääsee hyvin alkuun. Kokemuksen karttuessa myös kuvakulmat ja kameran liikkeet tulevat tutuiksi ja osallistujien oma ymmärrys elokuvan kielestä syvenee, jolloin kuvallinen kerronta voi monipuolistua.

Elokuvia voidaan kuvata käyttämällä esimerkiksi niin sanottua masterkuvatekniikkaa. Ensin kuvataan kohtauksen koko toiminta käyttäen laajaa kuvakokoa. Tämän jälkeen voidaan kuvata koko kohtaus uudestaan tai lyhyempiä ottoja eri kuvakokoja käyttäen. Esimerkiksi lähikuvassa kuvataan sellaiset tärkeät asiat, joihin halutaan katsojan kiinnittävän huomiota. Kun samasta kohtauksesta on kuvattu eri kuvakokoja, ne voidaan helposti yhdistää kiinnostavaksi kokonaisuudeksi editointivaiheessa. Jos kuvattava kohtaus on lyhyt tai yksinkertainen, ei eri kuvakokoja välttämättä tarvitse kuvata. Kuvatessa kamera voi olla neutraalisti näyttelijöiden silmien korkeudella. Elokuva voidaan kuvata joko käsivaralta tai käyttäen kamerajalustaa. Kuvatessa voidaan käyttää kameran automaattisäätöjä.

Kuvakokojärjestelmässä on kahdeksan eri kuvakokoja. Kuvakokojen mittakaavana käytetään ihmistä. Tässä esiteltynä neljä kuvakokoja, jotka riittävät kerhon tarpeisiin.

Lähikuva



Puolikuva



Kokokuva



Yleiskuva



Kuva Mikko Takkinen

Jokaisen oton alkuun ja loppuun tulisi kuvata hieman ylimääräistä, niin sanottua leikkausvaraa. Tästä on hyötyä editointivaiheessa, kun kuvatun otoksen toiminta ei ala aivan otoksen alussa. Hyvä käytäntö on esimerkiksi pyytää näyttelijöitä laskemaan hiljaa mielessään viiteen, ennen kuin he alkavat näytellä. Loppuun saadaan leikkausvaraa jatkamalla näyttelemistä ja kuvaamista aina siihen asti, että ohjaaja sanoo ”kiitos”.

Monipuolisempia kuvakulmia tai kameran liikettä voidaan hyödyntää elokuvan kuvauksissa tilanteen mukaan – välttämätöntä se ei ole. Jokainen kuvausvaiheessa tehty valinta vaikuttaa elokuvan tyyliin, kerrontaan ja tunnelmaan. Kameran voi esimerkiksi asettaa kuvaamaan ylä- tai alakulmista, tai liikuttaa kameraa pysty- tai vaakasuunnassa. Kuvaaminen matalammalta saa kohteet näyttämään vahvemmilta ja isommilta, kun taas korkeammalta kuvaaminen luo vaikutelman kohteiden pienuudesta. Kameralla voi myös zoomata eli lähentää ja loitontaa kuvaa, mutta ylimääräistä zoomailua tulisi välttää – se tekee usein elokuvan katsomisesta raskasta ja kuvakerronnasta levotonta. Kameran voi asettaa esimerkiksi pyörillä varustetun työtuolin päälle, jolloin tuolia liikuttamalla kameralla voidaan saada kuvatuksi näyttäviä ajoja. Ajoja voi myös tehdä kävelemällä kamera kädessä. Kahden näyttelijän välisiä keskusteluja voidaan kuvata niin sanotulla olan yli -tekniikalla. Tällöin näyttelijät ovat kasvokkain toisiaan vasten ja kamera asetetaan toisen näyttelijän taakse niin, että kuvassa näkyy hieman kyseisen näyttelijän olkapäätä ja profiilia sekä vastanäyttelijän kasvot. Keskustelu kuvataan näin vuorollaan molempien näyttelijöiden olan yli.

Jos kerhossa on käytettävissä useampia kameroita, voidaan kuvausten kommelluksia dokumentoida ja kuvata niin sanottua making of -materiaalia. Making of -dokumentin voi leikata editointivaiheessa toisella editointilaitteella, jolloin useammille ryhmän jäsenille saadaan mielekästä tekemistä kyseiseen vaiheeseen.

TEHTÄVÄT

1. KUVAUKSET

Aika: viisi kerhokertaa

Nyt alkavat oman elokuvan kuvaukset! Tehtävänänne on kuvata elokuva kohtaus kerrallaan. Yhden kokoontumisen aikana tavoitteena on kuvata yksi tai kaksi kohtausta.

Tutustukaa ensin ryhmän vetäjän johdolla eri kuvakokoihin ja masterkuvatekniikkaan. Voitte suunnitella ja harjoitella kohtauksen kuvaamista erikseen ennen jokaista kohtausta. Tarvittaessa voitte kuvata yhden kohtauksen monta kertaa, onnistuneimmat otot valitaan mukaan elokuvaan leikkausvaiheessa. Ei siis haittaa, vaikka välillä kuvaaminen epäonnistuu!

Elokuvia kuvattaessa on hyvä käyttää selkeää komentokieltä. Ohjaaja sanoo ensin "hiljaisuus", jolloin kaikki hiljenevät. Sen jälkeen ohjaaja sanoo "kamera", jolloin kuvaaja laittaa kameran nauhoittamaan ja vastaa "käy". Lopuksi ohjaaja sanoo "olkaa hyvä", jolloin näyttelijät laskevat mielessään viiteen ja alkavat sen jälkeen näytellä kohtausta.

HILJAISUUS!
KAMERA?
KÄY!
OLKAA HYVÄ!

Miettikää ennen kohtauksen kuvaamista:

- Mitä kohtauksessa tapahtuu?
- Mitä näyttelijät sanovat?
- Mistä, minne ja miten näyttelijät liikkuvat?
- Minne kamera asetetaan?
- Mitä kuvakokoa kuvataan?
- Liikkuuko kamera?
- Kuvataanko kohtauksessa puolikuvia tai lähikuvia ja jos kyllä, mitä niissä näkyy? Ainakin keskustelut kannattaa kuvata läheltä, jotta ääni kuuluu hyvin, ellei käytössä ole erillistä mikrofonia, jonka saa näyttelijöiden lähelle.
- Näkyykö kuvassa jotain siihen kuulumatonta? Kiinnittäkää huomiota erityisesti kuvan taka-alalla oleviin asioihin. Sopivatko ne elokuvan maailmaan?

Vinkkejä näyttelijöille:

- Älkää katsoko suoraan kameraan (ellei se ole nimenomaan tarkoitus)!
- Katsoja haluaa usein nähdä näyttelijöiden kasvot, näytelkää kasvot kameraan päin (ellei nimenomaan haluta kuvata näyttelijöitä niin, että kasvoja ei näy).
- Älkää yrittäkö muistaa vuorosanoja pilkulleen, vaan yrittäkää muistaa ydinasia ja sanokaa se henkilöahmollenne ominaisella tavalla. Joskus voidaan tarvita myös improvisaatiota.
- Keskittykää ja näytelkää rauhassa.
- Käyttäkää kuuluvaa ääntä.
- Hyvin se menee! Jos kohtausta epäonnistuu, sen voi kuvata aina uudestaan.

2. VALINNAINEN TEHTÄVÄ: MAKING OF -MATERIAALIN KUVAAMINEN

Aika: viisi kerhokertaa

Taltioikaa työryhmän työskentelyä elokuvan kuvausten ja editoinnin aikana. Käyttäkää kuvatessa eri kuvakokoja ja kuvatkaa kaikkia työryhmän jäseniä eri rooleissa. Sellaista alaikäistä osallistujaa, jolla ei ole huoltajaltaan saatua kirjallista lupaa näkyä kuvissa tai joka ei halua itseään kuvattavan, ei kuvata. Kuvatusta materiaalista editoidaan myöhemmin making of -dokumentti, joka kertoo elokuvan kuvauksista ja joka jää kaikille osallistujille mukavaksi muistoksi elokuvan kuvauksista.



Oman elokuvan kuvamateriaalin editointi



Näillä kerroilla:

- elokuvan editointi aloitetaan tekemällä niin sanottu raakaleikkaus: kuvattu materiaali katsotaan läpi ja valitaan parhaat otot
- leikkausta jatketaan materiaalin trimmaamisella
- keksitään ja päätetään elokuvalla nimi
- elokuvaan etsitään sopivaa musiikkia.

Kerhokerrat 10–12 käytetään oman elokuvan editointiin. Kerroilla 10–11 editoidaan elokuvan kuvaraita, jonka jälkeen siirrytään editoimaan ääniä.

Elokuvan editointi tarkoittaa kuvattujen otosten järjestelyä, leikkaamista, yhdistämistä kohtauksiksi ja kestojen muuttamista sekä tekstien, musiikin, äänien ja grafiikan lisäämistä teokseen. Leikkaus luo elokuvalla rytmin. Editoimiseen tarvitaan editointia varten tarkoitettu sovellus tai ohjelma. Editointia voi tehdä kännykällä, tablet-laitteella tai tietokoneella. Toimintaperiaate kaikissa editointiohjelmissa on sama.

Yhdellä laitteella mahtuu editoimaan yksi tai kaksi kerholaista yhdellä kertaa. Tietokoneen tai tablet-laitteen näytön voi heijastaa videotykillä seinälle, jolloin kaikki kerhon osallistujat näkevät, miten editointi edistyy. Jos kuvauksissa on kuvattu making of -materiaalia, voi osa kerholaisista editoida sitä. Samaan aikaan voi osa kerholaisista etsiä musiikkia ja äänitehosteita elokuvaan.

Editoiminen kannattaa aloittaa katsomalla kuvattua materiaalia läpi. Parhaat otokset voi siirtää peräkkäin talteen editointiohjelman aikajanelle kohtausluettelon mukaiseen järjestykseen, jolloin samalla muodostuu jo elokuvan niin sanottu raakaleikkaus.

Raakaleikkauksen jälkeen editoidaan kuvattua materiaalia tarkemmin ja haetaan sopivaa kestoja otoksille, eli kiinnitetään huomiota leikkausrytmiin. Esimerkiksi toiminnan ollessa kohtauksessa intensiivistä, leikkauskin on usein nopeaa. Tässä vaiheessa otosten kestoja voidaan myös muuttaa ja leikata aluista ja loppuista pois ylimääräiset sekunnit. Kuviin ja niiden väliin on mahdollista myös lisätä erilaisia efektejä tai siirtymiä.

Joskus suunnitelmat muuttuvat ja huomataan, että joku kuva tai kohtaus onkin turha tai sopisi johonkin toiseen kohtaan elokuvassa paremmin. Editoidessa voidaan vapaasti testaila eri vaihtoehtoja kunnes lopullinen muoto elokuvalla löytyy.

Kuvaleikkauksen loppuksi elokuvaan lisätään tekstit ja muut graafiset elementit sekä videoefektit. Erityisesti lopputekstit ovat tärkeitä. Lopputeksteihin kirjoitetaan jokaisen kerholaisen nimi ja ryhmän niin halutessa voidaan lopputeksteissä myös eritellä elokuvan roolit ja tehtävät, eli mitä kukin teki elokuvassa.

Hyvä työtapana on editoida ensin elokuvan kuvamateriaali kokonaisuudessaan valmiiksi ja siirtyä vasta sen jälkeen äänieditöinnin pariin.

Valveen elokuvakoulun iMovie-tutoriaali iPadille: youtu.be/16fqlNaQenc

Kaikki kuvaa -editointitutoriaali: kaikkikuvaa.fi/tutoriaalit/fiktio/fiktio-tutoriaali-6-leikkaus

TEHTÄVÄT

1. KUVARAIDAN EDITOINTI

Aika: kaksi kerhokertaa

Nyt aloitetaan oman elokuvan editointi! Katsokaa yhdessä kuvattuja otoksia ja siirtäkää niistä parhaat editointiohjelman aikajanelle kohtausluettelon mukaiseen järjestykseen. Tämän jälkeen otoksia trimmataa, eli niiden aluista ja loppuista otetaan turhat kohdat pois. Esimerkiksi jos ääniraidalla kuuluu ohjaajan komento "olkaa hyvä", se otetaan tässä vaiheessa pois. Voitte vaihdella editoijaa, jotta kaikki pääsevät kokeilemaan editoimista vuorollaan.

Seuraavaksi elokuvaan lisätään teksti. Kirjoittakaa elokuvalla lopputekstit ja lisätäkää ne elokuvaan käyttäen editointiohjelman tekstityökalua. Varmistakaa, että kaikkien nimet tulevat lopputeksteihin. Elokuvan nimi lisätään elokuvan alkuun.

Katsokaa lopuksi elokuva yhdessä läpi ja jos olette tyytyväisiä kuvaleikkaukseen, voitte siirtyä seuraavaan vaiheeseen eli äänitöihin.

2. ELOKUVAN NIMEN PÄÄTTÄMINEN

Aika: 15 min

Tehtävänänne on yhdessä pohtien keksiä ja päättää elokuvalla nimi. Nimi lisätään elokuvan alkuun. Joskus nimi on helppo päättää, mutta joskus nimeä ei millään keksi tai hyviä ideoita on liikaakin. Nimi on tärkeä, se luo katsojalle ennakko-odotuksia tulevasta ja herättää mielenkiinnon. Nimi ei saa kuitenkaan paljastaa elokuvasta liikaa. Tsemppiä valintaprosessiin!

3. MUSIIKIN JA ÄÄNITEHOSTEIDEN ETSIMINEN ELOKUVAAN

Aika: 90 min

Miettikää, mitkä kohdat elokuvassa kaipaavat musiikkia. Etsikää elokuvaan sopivaa musiikkia esimerkiksi sivulla 53 mainituilta sivustoilta. Etsimisen voi aloittaa valitsemalla tyyllilajin tai tunnelman. Tallentakaa valitut musiikit esimerkiksi tietokoneelle yhteen kansioon ja kirjoittakaa ylös valitun musiikkikappaleen nimi sekä kohta, johon ajattelette musiikin sopivan. Myöhemmin musiikkikappaleet kuunnellaan yhdessä ja valitaan niistä elokuvaan parhaiten sopivat.

Listatkaa elokuvassa tarvittavat äänitehosteet. Äänitehosteita ovat sellaiset äänet, joita ei ole tallennettu kuvausvaiheessa, esimerkiksi räjähdykset, kellon soiminen ja oven narina. Äänitehosteita voi äänittää itse tai niitä voi etsiä netistä tai editointiohjelman tehostepankista. Etsikää tai äänittäkää tarvittavat äänitehosteet ja tallentakaa ne esimerkiksi tietokoneelle yhteen kansioon.

4. VALINNAINEN TEHTÄVÄ: MAKING OF -MATERIAALIN EDITOIMINEN

Aika: kaksi kerhokertaa

Editoikaa kuvausten aikana tallennetusta videomateriaalista lyhyt, korkeintaan neljän minuutin mittainen making of -dokumentti. Sattuiko kuvauksissa kummelluksia? Mitä kaikkea kuvauksiin sisältyy? Halutessanne voitte kuvata myös lyhyet haastattelut osallistujilta, joita voitte käyttää dokumentin ääniraitana. Making of -dokumentin tehtävänä on näyttää muille, miten elokuva valmistui ja mitä kaikkea kuvauksissa tapahtui. Dokumentti on myös muisto yhteisestä elokuvaprojektista ja sitä on mukava katsoa myöhemminkin. Voitte lisätä dokumenttiin myös musiikkia sekä alku- ja loppu-tekstit ja väliotsikkoja.

Oman elokuvan ääniraidan editointi



Tällä kerralla:

- teokseen lisätään musiikkia ja äänitehosteita
- säädetään elokuvan ääniraidan äänentaset
- elokuvasta tehdään valmis videotiedosto
- jos valmis elokuva on tarkoitus katsoa seuraavalla kerralla, voi osallistujia pyytää ottamaan pienet herkkueväät mukaansa seuraavalle kerralle.

Kun elokuvan kuvat on leikattu oikeaan järjestykseen ja oikeaan keston, on aika lisätä elokuvaan musiikkia, äänitehosteita sekä säätää ääniraidan äänentaset sopiviksi. Elokuvan äänimaailma koostuu vuorosanoista eli dialogista, mahdollisesta kertojaäänestä, musiikista, tilaäänistä ja äänitehosteista. Äänentaset tulee säätää niin, että puhe, musiikki ja ääniefektit ovat tasapainossa toisiinsa nähden ja että puhe kuuluu hyvin. Ääni ei saa olla liian kovalla, koska silloin se säröytyy. On yleensä viisaampaa hiljentää musiikkia reippaasti, kuin lisätä puheen voimakkuutta niin paljon, että se kuuluu pauhaavan musiikin yli.

Usein tekijät haluaisivat käyttää elokuvan ääniraidalla uusimpia listahittejä tai omia suosikkikappaleitaan. Tekijänoikeuksien vuoksi kaupallisen musiikin käyttö ei kuitenkaan ole sallittua elokuvassa, jos se esitetään julkisesti tai julkaistaan esimerkiksi netissä, ellei musiikin käytöstä makseta erillisiä teostomaksuja. Netistä on onneksi saatavilla esimerkiksi Creative Commons -lisenssillä julkaistua musiikkia, jota saa käyttää elokuvissa maksutta. Tällöin musiikin tekijän nimi, kappaleen nimi ja lisenssi tulee mainita lopputeksteissä. Kerhon vetäjän tulee aina tarkistaa musiikkikappaleiden lisenssiehdot.

Ääniefektejä voi löytää netin maksuttomista efektikirjastoista. Efekteissä on käytössä sama lisensijärjestelmä kuin musiikissakin. Efektejä voi myös äänittää itse. Tämän työvaiheen jälkeen elokuva on valmis. Lopuksi elokuvasta tehdään videotiedosto, jonka voi katsoa näytöltä tai videotykillä ja lähettää esimerkiksi pilvipalvelua hyödyntäen kaikille osallistujille sähköisesti.

Maksutonta musiikkia videotuotantoihin:

incompetech.com

bensound.com

Äänitehosteita:

freesound.org

soundbible.com

TEHTÄVÄT

1. ÄÄNIRAIDAN EDITOINTI

Aika: 90 min

Kun kuvat ovat oikeilla kohdillaan, voidaan aloittaa äänityöt. Tehtävänänne on lisätä elokuvaan musiikkia ja ääniefektejä, joilla tehostetaan kerrontaa. Tarkistakaa lopuksi, että äänet ovat tasapainossa niin, että mikään ääni ole liian kovalla tai liian hiljaisella. Tärkeää on, että puheesta saa selvää.

2. ELOKUVAJULISTE

Aika: 90 min

Suunnitelkaa ja toteuttakaa elokuvalle juliste. Voitte askarrella julisteen tai tehdä sen tietokoneella kuvankäsittelyohjelmalla. Jos elokuvalle järjestetään ensi-ilta, voi julisteeseen kirjoittaa ensi-illan ajankohdan ja paikan, jolloin juliste toimii samalla mainoksena ensi-illalle. Ripustakaa valmis juliste näkyvälle paikalle.



Kuva Mikko Takkinen

Oman elokuvan ensi-ilta



Tällä kerralla:

- elokuva katsotaan yhdessä ja siitä sekä tekoprosessista keskustellaan
- jos jää aikaa, voidaan tällä kertaa katsoa myös muita elokuvia
- ensi-iltaa voidaan juhlistaa ottamalla omia eväitä tai herkkuja mukaan.

Kun elokuva on valmis, pidetään yhdessä ensi-ilta. Ensi-illan voi järjestää joko kerhoajalla oman kerhon kesken tai niin, että paikalle pääsee myös ulkopuolisia katsojia. Ensi-illan voi järjestää esimerkiksi osana koulun juhlia tai nuorisotalon tiloissa. Kerhon vetäjän tulee kuitenkin varmistaa ennen julkista esitystä tai elokuvan jakamista ja julkaisua, että aiemmin mainitut esiintyjät ja elokuvantekijöitä sekä musiikkia koskevat luvat ovat kunnossa.

Ensi-illan jälkeen kerhon vetäjä lähettää valmiin elokuvan latauslinkin kerhon osallistujille tai heidän huoltajilleen. Suuren tiedostokoon vuoksi elokuvaa ei voi lähettää sähköpostin liitetiedostona. Lähettämiseen voi käyttää netissä olevia tiedonsiirtopalveluja, kuten Dropbox, WeTransfer tai Google Drive.

Elokuvan julkaisusta esimerkiksi internetissä voidaan sopia yhdessä kerholaisten kanssa, jos alikäisten esiintyjien ja tekijöiden huoltajat ovat antaneet siihen luvan. Elokuvan voi myös lähettää lapsille ja nuorille tarkoitettuihin elokuvakilpailuihin tai festivaaleille.

Kysymyksiä tekijöille:

- Kertokaa elokuvan tekemisestä, mitä teitte?
- Mistä saitte idean elokuvaan?
- Mikä oli haasteellista? Entä kivaa?
- Mikä jäi mieleen?
- Mitä tekisitte nyt toisin?
- Miltä elokuvan tekeminen tuntui?

Kysymyksiä yleisölle:

- Mikä on ensivaikutelmanne elokuvasta?
- Mikä asia yllätti teidät katsojina?
- Mitä elokuvasta jäi mieleen?
- Terveisenne elokuvan tekijöille.

Bonustehtäviä



Näillä kerroilla:

- valitaan yksi tai useampia tehtäviä takataskuharjoituksista
- viimeisillä kerroilla voidaan myös katsoa elokuvia yhdessä.

Jos oman elokuvan tekeminen on vielä kesken, niin ei huolta, näillä kerroilla ehtii vielä viimeistellä omaa elokuvateosta. Jos elokuva kuitenkin on valmistunut tavoiteajassa tai jopa nopeammin, on nämä kerrat tarkoitus käyttää lyhyempien harjoitusten tekemiseen tai elokuvien katsomiseen. Harjoitukset löytyvät seuraavasta luvusta.

TEHTÄVÄT

1. TAKATASKUHARJOITUKSET

Aika: kaksi kerhokertaa

Valitkaa yhdessä yksi tai useampia harjoituksia, joita haluatte kerhossa tehdä. Harjoitukset löytyvät seuraavasta kappaleesta. Näillä kerroilla voitte tutustua yhdessä esimerkiksi tubettamiseen, järjestää lyhytelokuvaraadin tai kuvata sketsejä. Pitäkää hauskaa!



3. Takatasku- harjoitukset

Tässä luvussa esiteltyjä lyhyitä harjoituksia voi hyödyntää elokuvakerhossa pitkin matkaa. Harjoitusten avulla on tarkoitus tutkia ja tutustua yhdessä erilaisiin tekniikoihin, pohtia liikkuvan kuvan mahdollisuuksia ja merkitystä elämässämme tai vain pitää yhdessä hauskaa. Osa harjoituksista kehittää kerholaisten elokuvallista ajattelua ja antaa oivallisen pohjan oman elokuvan kuvaamiselle. Osa harjoituksista tuo kerhoon vaihtelua ja niitä voi hyödyntää esimerkiksi silloin, jos kerho kokoontuu satunnaisesti, osallistujat vaihtuvat tai yllättävä tilanne vaatii suunnitelmien pikaisen muutoksen. Kerhossa voidaan myös tehdä pelkästään lyhyempiä harjoituksia, jos oman elokuvan kuvaaminen ei jostain syystä sovi kerhon ohjelmaan.

Lisää lyhyitä harjoituksia löytyy Valveen elokuvakoulun aikaisemmin ilmestyneistä menetelmäoppaista. Esimerkiksi Pieni trikkipas elokuvataikureille ja Aikamatka elokuvaan -oppaat sisältävät hyviä tehtäviä elokuvakerhoissa toteutettavaksi.



TUBETÄHDENLENTO

Aika: 1–2 kerhokertaa

Laitteisto:

- videokuvaa kuvaava laite, kuten tablet, älypuhelin tai digikamera
- jalusta (ei pakollinen)
- editointiohjelma, kuten iMovie iOS-laitteelle tai FilmoraGo Android-laitteelle (ei pakollinen).

YouTube on tuttu media monille. Tässä tehtävässä tutustutaan erilaisiin tubevideoiden lajityyppeihin ja kokeillaan tubettamista käytännössä. Videot kuvataan rennolla otteella ja niissä esiintyvät henkilöt puhuvat suoraan kameralle. Jos videot editoidaan, voidaan editoinnissa hyödyntää erilaisia efektejä tai nopeaa, huoletonta leikkausrytmiä. Kerhon vetäjän kannattaa tutustua etukäteen tubevideoihin ja valita muutama yhdessä katsottava video.

1. Keskustelkaa erilaisista tubevideoista. Mitä tubettajia seuraatte? Miksi? Millaisia eri tubevideoiden lajityyppejä tiedätte? Voitte myös katsoa videoita yhdessä.
2. Valitkaa yhdessä yksi tubevideoiden lajityyppi, jota kokeillette käytännössä. Ennen kokeilemistä voitte katsoa yhdessä esimerkkivideon siitä, millainen kyseisen lajityypin video on ja pohtia, miksi videoita tehdään ja katsotaan. Voitte myös käyttää muun muassa seuraavia ideoita:
 - A. **Unboxing.** Esitelkää oman reppunne tai muun pakkauksen sisältö kameralle tai vaihtoehtoisesti kootkaa yllätyskassi, ja esitelkää videolla, mitä sieltä löytyy.
 - B. **Vaihdetaan tyyliä.** Jakaantukaa pareittain ja kuvatkaa videot, joissa esittelette ensin toistenne tyylin ja vaihdatte sitten tyyliä keskenänne.
 - C. **Ruokatesti.** Valitkaa ja testatkaa erikoisia ruokia. Arvioikaa ruokakokemukset videolla. Miltä maistuu esimerkiksi suklaakastike näkkileivän päällä tai tabasco-vahtokarkit?

- D. **Haastevideo.** Keksikää erilaisia haasteita, joita toteutatte käytännössä. Haasteet kuvataan. Voitte myös osallistua ryhmänne kanssa johonkin tubehaasteeseen yhdessä. Videota ei tarvitse julkaista. Erilaisia haasteita löytyy Youtubesta hakusanalla haaste.
- E. **Onnen aakkoset.** Kuvatkaa yhteinen tubevideo, jossa jokainen kertoo vuorollaan, mikä tekee juuri hänet onnelliseksi.
- F. **My Day -video.** Valitkaa videon päähenkilö, jolle jokainen saa keksiä kuvitteellisia päivän kohokohtia. Päivä jaetaan osiin ja jokainen teistä osallistujista ohjaa yhden kohtauksen videoon. Lopussa video leikataan nopeaan tubetyyliin ja lisätään taustalle musiikkia. Katsokaa lopuksi video ja pohtikaa yhdessä, millainen kuva henkilöstä välittyy videon perusteella. Millainen hänen luonteensa on? Millaisista asioista hän puhuu kameralle? Miksi hän on kuvannut videon? Seuraisitteko hahmonne tubekanavaa?
- G. **Pelivideo.** Valitkaa video-, lauta- tai muu peli, josta kuvaatte videon. Onko videonne kohdeyleisöä paljon pelaavat, uudet pelaajat vai jokin muu ryhmä? Mikä tekee pelivideosta mielenkiintoisen?
- H. **ASMR-ääniä.** Selvittäkää, mitä ovat ASMR-videot ja miksi niitä tehdään. Jokainen osallistuja valitsee vähintään yhden äänen, jonka haluaa äänittää ASMR-tyyliin. Äänet voidaan äänittää toisilta salassa, jolloin äänistä saadaan luotua ääniarvoituksia. Kuunnelkaa äänet ilman kuvaa. Mikä ääni on kyseessä? Voisiko samanlainen ääni lähteä jostain muusta lähteestä? Voisiko kyseistä ääntä käyttää hyödyksi oman elokuvan äänimaailmassa, miten?

Kerholaisten mielestä parasta:
"KUN EI OLLA NIIN TARKKOJA TAI TIUKKOJA"



OTUKSEN SILMIN

Aika: 1–2 kerhokertaa

Laitteisto:

- pieni videokuvaa kuvaava laite, kuten tablet, älypuhelin tai digikamera
- jalusta (ei pakollinen)
- editointiohjelma, kuten iMovie iOS-laitteelle tai FilmoraGo Android-laitteelle.

Harjoituksessa tutustutaan erilaisiin kuvakulmiin ja päästetään kuvasuunnittelussa luovuus valloilleen. Tehtävä sopii hyvin tilanteisiin, joissa osallistujat vaihtuvat usein, sillä jokainen osallistuja voi ideoida pienen osan elokuvaa ja kuvatut kohtaukset editoidaan lopuksi kokonaiseksi elokuvaksi.

Kuvatkaa lyhytelokuva pienen otuksen näkökulmasta. Voitte kehittää halutessanne elokuvalla yksinkertaisen juonen, mutta elokuva voi myös olla pienen otuksen matkakertomus suuressa maailmassa. Käyttäkää kuvauksissa, jos mahdollista, pientä kameraa, esimerkiksi kännykkäkameraa tai actionkameraa. Pienen kameran voi asettaa tai kiinnittää moneen paikkaan, esimerkiksi jääkaapin tai laatikon sisälle, hitaasti pyörivään renkaaseen, tarjottimelle, tuolin alle tai rullalautaan. Otus katselee maailmaa erilaisesta perspektiivistä käsin, kuin mihin olemme tottuneet. Millaisena se näkee maailman? Miten otukseen reagoidaan? Minne se on menossa ja miksi? Editoikaa lyhyet otuksen näkökulmasta kuvatut videot yhteen ja lisätkää taustalle musiikkia, joka tukee elokuvan tunnelmaa. Jos haluatte, voitte paljastaa elokuvan lopussa katsojalle, millaisesta otuksesta on kyse.



Kerholaisten mielestä parasta:
"KUN SAA NAURAA JA KUVAATA"
"JE ETTÄ OPII UUTTA JA ON KIVAT WAVERIT"

SKETSI

Aika: 1–2 kerhokertaa

Laitteisto:

- videokuvaa kuvaava laite, kuten tablet, älypuhelin tai digikamera
- jalusta (ei pakollinen)
- editointiohjelma, kuten iMovie iOS-laitteelle tai FilmoraGo Android-laitteelle.

Mikä elokuvassa naurattaa? Mistä syntyy komiikka? Nyt on aika kuvata sketsejä!

Kertokaa vuorollanne lyhyet vitsit tai hauskat tarinat. Jos vitsiä ei tule mieleen, voitte käyttää hetken niiden etsimiseen netistä. Valitkaa vitseistä yksi, joka kuvataan. Pohtikaa, mikä vitsissä nauratti. Onko se toisto, yllättävä loppuratkaisu tai tavallisuudesta poikkeava henkilöahmo? Miten se saataisiin videolla esiin? Kuvatkaa valitsemanne vitsi tai yksi seuraavista:

- A. Luonto kutsuu.** Kuvatkaa elokuva, jossa päähenkilöllä on vessahätä, mutta muut elokuvan hahmot eivät tiedä sitä, eikä päähenkilö myöskään kehtaa kertoa hädästään muille. Iskeekö häätä juuri silloin kun ei pitäisi?
- B. Eskaloituminen.** Valitkaa tavallinen asia, jota päähenkilö yrittää tehdä, esimerkiksi kahvinkeitto tai siivoaminen. Tilanne ei kuitenkaan etene toivotulla tavalla, vaan menee pieleen useilla mielikuvituksellisilla tavoilla. Miten pieleen voi kahvinkeitto mennäkään?
- C. Pränkki.** Kuvatkaa kepponen. Kiinnittäkää erityistä huomiota pränkin kohteen reaktioon, kun hän tajuaa tulleensa pränkätyksi. Millainen ilme pränkätyllä on lähikuvassa?
- D. Open erilainen päivä.** Ope juo vahingossa energiajuomaa, mitä tapahtuu?
- E. Avaruuden otus.** Jostain putkahtaa esiin outo otus, joka tutkii ympäristöään ihmetellen. Mitä outoa hän keksii tehdä meille arkisilla tavaroilla? Mitä jos otuksen mielestä mansikat tuoksuvatkin pahalta ja roskis hyvältä? Miten otus reagoi pehmoleluun tai tietokoneeseen?

LYHYTELOKUVARAATI

Aika: Yksi kerhokerta

Laitteisto:

- tietokone tai tablet-laite, jolta elokuvat katsotaan
- iso näyttö tai videotykki, johon tietokone on kytketty
- äänentoistolaitteisto.

Kokoontukaa katsomaan lyhytelokuvia yhdessä. Jokaisen elokuvan jälkeen saatte jokainen vuorollanne antaa elokuvalla arvosanan ja kertoa oman mielipiteenne elokuvasta. Vinkkejä elokuvien katsomiseen löydätte Elokuvien katsominen -kappaleesta sivulta 14. Elokuvan arvioinnissa voitte käyttää apuna kysymyksiä:

- Mistä pidit elokuvassa?
- Millaisia ajatuksia elokuva herätti sinussa?
- Mitä olisit tehnyt toisin, jos olisit itse tehnyt kyseisen elokuvan?
- Kenelle suosittelisit elokuvaa?

Kerholaisten mielestä parasta:
"SAA ITSE PÄÄTTÄÄ KAIKEN"



ELOKUVAMUSIIKKILEVYRAATI

Aika: Yksi kerhokerta

Laitteisto:

- videokuvaa kuvaava laite, kuten tablet, älypuhelin tai digikamera
- editointiohjelma, kuten iMovie iOS-laitteelle tai FilmoraGo Android-laitteelle.

Miten musiikilla luodaan erilaisia tunnelmia? Kokeillaan samaa kohtausta useilla eri musiikkityyleillä!

Valitkaa yksi aiemmin kuvattu kohtaus, jossa ei ole puhetta. Voitte myös kuvata uuden kohtauksen, jossa esimerkiksi joku kävelee käytävällä. Jokainen ryhmän jäsen etsii musiikin kohtaukseen. Musiikkityylien tulisi olla erilaisia, esimerkiksi jännittävää, romanttista, hauskaa, menevää, klassista ja niin edelleen. Ladatkaa kohtaus ja musiikit editoinnissa käytettävälle laitteelle ja avatkaa ne editointisovelluksessa. Vaihtoehtoisesti musiikkia voi soittaa myös jokaisen omasta puhelimesta tai tietokoneelta. Katsokaa kohtaus niin, että taustalla soitetaan eri musiikkityylejä. Antakaa jokaiselle musiikille pisteet levyraati-tyyliin. Samalla voitte pohtia musiikin vaikutusta kohtauksen tunnelmaan. Millainen vaikutelma kohtauksesta syntyy, kun musiikki vaihtuu? Laskekaa pisteet yhteen ja julistakaa voittajamusiikki. Miksi se voitti?

Levyraadissa pisteitä tulisi antaa musiikin sopivuudesta kohtaukseen, ei niinkään siitä, miten hyvä kyseinen kappale on. Musiikkikappaleita voi etsiä esimerkiksi Incompetech.com -sivustolta.

GREEN SCREEN -KOHTAUKSEN LUOMINEN

Aika: 1–2 kerhokertaa

Laitteisto ja tarvikkeet:

- videokuvaa kuvaava laite, kuten tablet, älypuhelin tai digikamera
- jalusta
- editointiohjelma, jossa on työkalu viherseinän avainnukseen eli *keyaukseen*
- kirkkaanvihreä tai sähkönsininen kangas tai seinä.

Tehtävässä tutustutaan green screen -tekniikkaan. Vetäjän tulisi tutustua etukäteen green screenin eli viherseinän käyttöön ja avainnukseen ja varmistaa, että käytössä oleva editointiohjelma tukee avainnusta. Onnistuneen lopputuloksen saa, kun vihreä kangas tai seinä on tasainen ja tasaisesti valaistu. Avainnus voi olla joskus vaikeaa, mutta tekniikkaa on kiva kokeilla kerholaisten kanssa, vaikka lopputulos ei olisikaan ihan täydellinen.

Ideoikaa yhdessä lyhyt kohtaus, joka kuvataan viherseinän edessä. Video siirretään editointiohjelmaan ja irrotetaan vihreä tausta pois kuvasta. Taustalle asetetaan netin kuvapankista lainattu tai itse kuvattu video tai valokuva. Tässä valmiita ideoita kohtaukseen:

- A. Uutiset.** Nyt on aika olla vakavia ja kuvata uutiset! Mutta mitä ihmettä? Uutisten taustalla pyörii nyt ihan väärä video! Miten uutistoimittaja reagoi, kun politiikasta kertovan uutisen taustalla pyöriikin kissavideo?
- B. Sää tiedotus.**
- C. Avaruuskävely.**
- D. Feikki-vuoristorata-ajelu.** Huikeita video-otoksia ajoista voi löytää esimerkiksi Youtubesta hakusanalla roller coaster. Älkää kuitenkaan julkaisko toisten videoita ilman lupaa.

HULLUNKURISET HAHMOT

Aika: Yksi kerhokerta

Laitteisto ja tarvikkeet:

- videokuvaa kuvaava laite, kuten tablet, älypuhelin tai digikamera
- meikkejä, maskeerausvälineitä, peruukkeja, asusteita ja vaatteita.

Nyt on aika luoda mielikuvitushahmoja pukeutumalla ja maskeeraamalla! Voitte maskeerata ja stallata itsenne tai toisenne. Lopuksi voitte ottaa hahmoista esimerkiksi valokuvat (muistakaa hienot poseeraukset) tai kuvata lyhyet esittelyvideot. Miten hahmo liikkuu? Miten hän puhuu? Mitä hän sanoo? Voisiko jokaisella hahmolla olla esimerkiksi oma iskulause tai hokema? Mitä erityistä hahmossa on? Millaisessa elokuvassa hahmo voisi esiintyä?

Kerholaisten mielestä parasta:

"OPE JA KAVERIT JA NÄYTTELEMINEN!"
"SAA TESTATA ERI VEMPELEITÄ"





Liitteet

ELOKUVAN RAKENNE

ELOKUVAN ALKU

ALKUSYSÄYS Miten elokuva alkaa: Millä tavalla katsojan mielenkiinto herätetään elokuvan alussa?

ESITTELY Miten esitellään tapahtumapaikka, päähenkilö, elokuvan pääongelma sekä päähenkilön tavoite elokuvassa?

KÄÄNNEKOHTA 1 (tarinan suunta muuttuu katsojalle yllättävällä tavalla):

ELOKUVAN KESKIKOHTA

SYVENTÄMINEN JA KIIHDYTYS (RISTIRIITOJEN KÄRJISTYMINEN) Millaista vastustusta päähenkilö kokee, kun koettaa saavuttaa tavoitteensa? Opitaanko päähenkilöstä jotain uutta (esim. erityistaito, tapa, vika jne.)?

KÄÄNNEKOHTA 2 (tarinan suunta muuttuu katsojalle yllättävällä tavalla):

ELOKUVAN LOPPU

RATKAISU Millä tavalla päähenkilö ratkaisee ongelman tai voittaa vastustajansa?

HÄIVYTYS Miten käy ilmi, että rauha / arki palautuu tapahtumapaikalle ja päähenkilön elämään? Vai palaavatko ongelmat uudestaan?

Elokuvakerhon järjestäjän yhteystiedot

HUOLTAJAN SUOSTUMUS

SUOSTUMUS LYHYTELOKUVAN JULKISEEN ESITTÄMISEEN

Osallistujan tiedot

Nimi: _____ Ikä: _____

Elokuvakerhon tiedot

Elokuvakerhon nimi: _____ Elokuvakerhon ajankohta: _____

Osallistut elokuvakerhoon, jossa tehdään lyhytelokuva. Pyydämme alaikäisen osallistujan huoltajalta (tai täysi-ikäiseltä osallistujalta) lupaa siihen, että valmistunutta elokuvaa ja kuvauksista kertovaa making of -dokumenttielokuvaa voidaan esittää julkisesti kerhon järjestäjän sopiviksi katsomissa tapahtumissa, tilaisuuksissa ja medioissa.

- Huoltaja ja osallistuja tai täysi-ikäinen osallistuja **antaa luvan** elokuvan julkiseen esittämiseen
- Huoltaja ja osallistuja tai täysi-ikäinen osallistuja **ei anna lupaa** elokuvan julkiseen esittämiseen

Paikka ja päiväys

Huoltajan tai täysi-ikäisen elokuvantekijän allekirjoitus, nimenselvennys ja puhelinnumero

Palautathan lomakkeen täytettynä elokuvakerhon vetäjälle, kiitos.

VALVEEN ELOKUVAKOULUN JULKAISEMAT OPPAAT:

www.kulttuurivalve.fi/elokuvakoulu



Pieni trikkiopas elokuvataikureille (2019)
Työpajaopas yksinkertaisten trikkien tekemiseen.



Elokvakasvatuksen käsikirja (2019)
Elokvakasvatusta tarkastellaan kolmesta näkökulmasta: tutkitaan, koetaan ja tehdään.



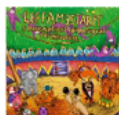
Kaupunkisinfonia (2017)
Kaupunkisinfonia-työpajan toteuttaminen vaihe vaiheelta: lähiympäristön havainnointi eri näkökulmista.



Aikamatka elokuvaan (2015)
Elokvataiteen ja -kerronnan keskeiset vaiheet seikkaillen elokuvan ensimmäisillä vuosikymmenillä.



Meidän dokkari (2015)
Helppo tapa tehdä omia dokumenttielokuvia ryhmän, esimerkiksi koululuokan, kanssa.



Leffamestareiden animaatio-opas esi- ja alkuopetukseen (2011)
Virikkeitä animaatioprojektin suunnitteluun sirkusaiheisen animaatiopajamallin avulla.



Hittivideo (2011)
Musiikin herättämät tunteet ja mielikuvat kuvataan omiksi musiikkivideoiksi.



Videopensseli (2009)
Mediakasvatuksen työväline, jonka avulla ympäristöä tutkitaan, tarkastellaan ja havainnoidaan videokameran välityksellä.



Taikalamppu (2005)
Oivaltavaa käytännön dramaturgiaa elokuvatyöpajoihin.

Haluaisitko käynnistää elokuvakerhon?

Tarvitset ryhmän innokkaita elokuvien tekemisestä kiinnostuneita kerholaisia. Tarvitset myös videokuvaa tallentavan laitteen ja ripauksen seikkailumieltä. Askelmerkit elokuvakerhoseikkailulle löydät tästä oppaasta!

Oulun lastenkulttuurikeskuksessa toimivalla Valveen elokuvakoululla on pitkä kokemus elokuvakerhojen, -klubien ja -työpajojen järjestämisestä eri ikäisille lapsille ja nuorille. Pitelet kädessäsi (tai luet ruudultasi) opasta, jonka tarkoituksena on jakaa tätä arvokasta tietoa eteenpäin. Opas antaa käytännön vinkkejä elokuvakerhon järjestämiseen ja onnistuneiden kerhokokemusten saavuttamiseen. Löydät selkeät askelet kerrallaan etenevät ohjeet oman elokuvan tekemiseen sekä lyhyempiä harjoituksia, jotka sopivat monenlaisiin tilanteisiin ja tarpeisiin. Opas on suunnattu kerhoille, kulttuuritoimijoille, kouluille, opettajille, nuorisotyöntekijöille ja kaikille elokuvien tekemisestä ja elokuvakulttuurista kiinnostuneille. Toivotamme iloisia hetkiä elokuvien tekemisen parissa!

Tämän kerho-oppaan kirjoittamiseen ja julkaisuun olemme saaneet tukea opetus- ja kulttuuriministeriöltä sekä Oulun kaupungilta.

