



DOKKINO

OPETUSMATERIAALI 2015

KUUNTELE!

Kymmenvuotiaan Tristanin perhe on hieman erilainen kuin muut. Molemmat Tristanin vanhemmista ovat kuuroja, mutta Tristan ja hänen siskonsa kuulevat normaalisti. Tristan on taitava keskustelemaan kuurojen ihmisten kanssa, mutta muut pitävät kommunikointia usein vaikeana tai joskus jopa epämukavana. Tämä on myös esteenä kun Tristanin taitava jalkapalloilija-isä yrittää päästä poikansa futisjoukkueen valmentajaksi. Kaikki pitävät ajatusta mahdottomana, mutta Tristan on aivan varma, että hänen isästään tulisi loistava valmentaja jos hän vain saisi mahdollisuuden yrittää. Kuinka isä ja Tristan lopulta selviävät järjestämistään ylimääräisistä jalkapallotreeneistä?

Ohjaus: Soulaima El Khaldi

Teemat: kuurous, erilaisuus, vahvuus, perhe, vanhemmat, harrastukset, jalkapallo

YHTEISKUNNALLINEN ELOKUVA-ANALYYSI

Pohdittavaa:

1. Elokuvan päähenkilön Tristanin perheessä lapsilla ja vanhemmilla on erilaisia fyysisiä ominaisuuksia: Vanhemmat ovat kuuroja, mutta Tristan ja hänen siskonsa kuulevat normaalisti.
 - Millä tavalla sinä olet erilainen kuin muut perheenjäsenesi? Minkälaisia ominaisuuksia sinulla on?
 - Millä tavalla sinä olet erilainen kuin muut luokkasi oppilaat? Minkälaisia ominaisuuksia sinulla on verrattuna luokkatovereihisi?
2. Jalkapalloseurassa epäiltiin, ettei Tristanin isä voisi valmentaa jalkapallojoukkuetta kuuroutensa takia. Pohtikaa luokassa seuraavia asioita:
 - Miksi muut olivat sitä mieltä, ettei isä voisi toimia valmentajana?
 - Miten sinä olisit ratkaissut tilanteen?
 - Miten poikien jalkapallotreenit lopulta sujuivat?

- Olisiko isän mielestäsi pitänyt voida jatkaa valmentamista? Luuletko, että niin tapahtui lopulta?
3. Kuurojen ja kuulovammaisten elämässä täytyy ottaa joitakin asioita huomioon, vaikka elämä voikin olla aivan samanlaista kuin kuulevienkin. Pohdi, minkälaisia haasteita kuurot ja kuulovammaiset ihmiset saattavat kohdata arjessaan? Minkälaisia ratkaisuja tai apuvälineitä näihin haasteisiin on olemassa?
 4. Oletko koskaan kommunikoinut kuuron ihmisen kanssa? Oliko se mielestäsi helppoa vai vaikeaa? Miksi? Jos et ole koskaan kohdannut kuuroa ihmistä, kuvittele millä tavalla olisi helpointa kommunikoida hänen kanssaan. Käyttäisitkö käsiäsi apuna? Käyttäisitkö eleitä ja ilmeitä? Yrittäisitkö muodostaa sanoja huulillasi?
 5. Tristan ja isä ovat elokuvassa erittäin päättäväisiä ja haluavat näyttää, että isästä on futisvalmentajaksi. Onko sinun elämässäsi ollut joskus tilanteita, joissa muut eivät usko sinuun? Miltä se on tuntunut? Miten olet kyseisestä tilanteesta selvinnyt ja oletko pystynyt olemaan päättäväinen? Oletko lopulta saanut tilaisuuden näyttää kykyäsi?
 6. Kuvittele, että:
 - Valmentajasi tai harrastuksesi ohjaaja olisi kuuro. Miten kuurous voisi vaikuttaa harrastukseesi? Mitä haasteita voisitte kohdata ja miten niistä voisi selviytyä?
 - Perheenjäsenesi olisi kuuro. Minkälaisia haasteita saattaisitte kohdata perheesi arjessa ja kuinka voisitte ratkaista haastavat tilanteet?
 - Opettajasi olisi kuuro. Olisiko oppiminen ja koulunkäynti erilaista?
 - Paras ystäväsi olisi kuuro. Miten kommunikoisitte keskenänne?

Tehtävää:

1. Kuurot ja kuulovammaiset käyttävät apunaan usein viittomakieltä. Myös Tristanin perhe keskusteli keskenään viittomakielellä ja myös syntymäpäivälaulu laulettiin viittomakielen avulla. Osaatko sinä viittomakieltä? Opettele sanomaan nimesi viittomakielisillä sormiaakkosilla. Sormiaakkoset:
<http://www.kuulokynnys.fi/cache/d8883d3cd537ad4d74f0fed2376c082c.gif>
2. Leikkikää luokassa sanattomia leikkejä:
 - a. **Sanaton kommunikointi pareittain:**
 Harjoitus tehdään pareittain. Valitkaa henkilöt A ja B. Tavoitteena on sanoa parillesi seuraavat asiat ilman sanoja ja toinen parista päättelee, mitä toinen yrittää viestittää. Vaihtakaa lopuksi rooleja ja leikin jälkeen keskustelkaa, mikä harjoituksessa oli helppoa ja mikä haasteellista? Oliko paria helppo ymmärtää? Saitko sanottua ilmeiden ja eleiden avulla kaiken mitä halusit?

Henkilö A

Minä pidän sinusta.

Harrastan jalkapalloa.

Henkilö B

Minun nimeni on _____.

Minä olen pidempi kuin sinä.

*Olen 10-vuotta vanha.
Lähdetäänkö ulos?*

*Harrastan ratsastamista.
Minulla on koira.*

b. Pantomimileikki:

Kirjoittakaa lapuille erilaisia verbejä (esim. *juosta, kuunnella, värittää*) ja laittakaa ne koriin. Esittäkää ryhmissä tai pareittain vuorotellen lappujen sisältö niin, että yksi esittää ja muut ryhmästä arvaavat. Esittäjä ei saa puhua tai antaa vinkkejä, vaan kaiken esittämisen tulee tapahtua eleiden ja tekemisen kautta. Voitte kirjoittaa lapuille myös esimerkiksi erilaisia ammattiryhmiä, joita vuorotellen arvuutellaan pantomiimin avulla.

c. Valmennusleikki:

Tätä leikkiä leikitään pienissä ryhmissä. Valitkaa jokaiselle ryhmälle 1-2 "valmentajaa", jotka eivät saa puhua koko leikin aikana. Opettaja kirjoittaa etukäteen pienille lapuille pelien nimet, jotka arvotaan valittujen valmentajien välillä. Valmentajan tavoitteena on neuvoa muut oppilaat pelaamaan arvottua peliä tai leikkiä niin, ettei hän saa puhua vaan yrittää saada muut ymmärtämään haluamansa vain eleiden ja tekemisen kautta. Ryhmille ei kerrota etukäteen mikä peli tai leikki on kyseessä, vaan heidän on seurattava tarkkaan valmentajan ohjeita. Arvottuja pelejä ei tarvitse välttämättä luokassa pelata loppuun asti, mutta tavoitteena on päästä alkuun ja saada käsitys siitä, miten kommunikointi ryhmässä sujuu valmentajan ja oppilaiden välillä ilman sanallista kommunikointia. Pelit ja leikit valitaan sen mukaan, että ne ovat kaikille etukäteen tuttuja. Ohjeita leikkeihin: <http://perinneleikit.fi/leikit/>

Pelejä ja leikkejä voivat olla esimerkiksi:

- Piilo
- Varvasippa
- Värileikki

Käykää leikin loppuksi läpi kokemuksianne.

Mikä "valmentamisessa" oli helppoa ja mikä vaikeaa? Oliko helppoa ymmärtää, mitä valmentaja tarkoitti? Osasitko viestiä kaikki asiat oikein vai ymmärsittekö toisianne välillä väärin?

3. Kokeilkaa leikkejä myös muiden aistien avulla:

a. Näköaisti

Tehkää seuraava harjoitus pareittain:

Toisen silmille sidotaan huivi tai hän pitää silmiään kiinni ja toinen ohjaa ja kuljettaa häntä rauhallisesti ensin pitämällä kädestä kiinni ja sen jälkeen vain kertomalla sanallisia ohjeita. Ohjaava pari pitää huolta siitä, että silmät kiinni olevan henkilön liikkuminen on turvallista ja ettei hän törmää mihinkään.

Miltä tuntui, kun ei nähnyt eteensä? Pystyitkö helposti luottamaan pariisi? Vaihtakaa rooleja.

b. Hajuaisti

Opettaja kerää pieniin purkkeihin erilaisia tuoksuvia asioita (esimerkiksi mausteita,

tuoksuvia kasveja, jotakin elintarviketta, hajuvettä) ja oppilaat yrittävät sitten tunnistaa tuoksua pelkän hajuaistin perusteella katsomatta purkkeihin.
Miltä tehtävä tuntui? Miltä tuntui luottaa hajuaistiin ja oliko se helppoa? Kuinka monta tuoksua arvasit oikein?

c. Tuntoaisti

Sokkona tunnusteleminen:

Oppilaat seisovat piirissä ja yhden henkilön silmät sidotaan huivilla sokoksi. Ympärillä seisovat vaihtavat paikkoja ja sen jälkeen sokko lähtee kulkemaan haluamaansa suuntaan. Kohdatessaan luokkatoverinsa hän yrittää tunnustelemalla tunnistaa, kuka henkilö on kyseessä. Jos hän arvaa oikein, kyseisestä henkilöstä tulee seuraava sokko.

Oliko luokkatovereita helppo tunnistaa? Mistä ominaisuudesta tunnistit luokkatoverisi helpoiten? Oliko tunnistaminen helpointa esimerkiksi vaatteista, hiuksista, kasvonpiirteistä, pituudesta?

Tuntotaulu:

Leikkijät seisovat jonossa. Jokaisella on kynä kädessään ja paperi selässään. Jonon viimeinen piirtää edessään seisovan selkään haluamansa kuvion, numeron tai kirjaimen. Tämä puolestaan yrittää piirtää saman kuvion edessään olevan selkään. Näin kuvio etenee selästä toiseen, kunnes jonon ensimmäinen piirtää sen paperille tai liitutaululle. Lopuksi katsotaan, muuttuiko kuvio matkalla. Leikin voi toteuttaa myös piirtämällä edessä olevan selkään sormella, näin kuvio voi olla helpompi tuntea.

ESTEETTINEN ELOKUVA-ANALYYSI

Kuvakoot:

Elokvantekijät käyttävät yleensä kahdeksanportaista kuvakokojärjestelmää. Kuvakokojen ja niiden lyhenteiden muistaminen helpottaa filmiryhmän työskentelyä, kun kaikki puhuvat samasta asiasta. Kuvakokoja kannattaa vaihdella, sillä se tuo kerrontaan eloisuutta. Leikkauksessa kuvakoon täytyy kuitenkin muuttua tarpeeksi, vähintään kaksi kuvakoko - ei siis esimerkiksi kokokuvasta suureen puolikuvaan. Muuten kuva tuntuu vain ”nytkähtävän” kummallisesti. Lähikuvia ei kannata käyttää liikaa. Yleensä lähikuvat ja erikoislähikuvat varataan kaikkein voimakkaimpia hetkiä varten. Esimerkiksi lähikuva ihmisen kasvoista paljastaa tunteet ja saa myös katsojan eläytymään voimakkaasti.

Yleisesti käytössä on kahdeksan kuvakoko:

- Yleiskuva (YK) on niin laaja kuva kuin paikasta on mahdollista ottaa. Ihminen on siinä tunnistamaton.
- Kokokuvassa (KK) ihminen näkyy kokonaan.
- Puolikuvasssa (PK) ihmisestä näkyy puolet.

- Lähikuvassa (LK) kasvot ovat lähellä, niin että olkapään kaarta vielä näkyy. Nämä on helppo muistaa. Vielä on
- Erikoislähikuva (ELK), kuten nimikin sanoo, on äärimmäisen läheltä kuvattu otos, vaikka vain silmä.
- Puolilähikuva (PLK) on puolikuvan ja lähikuvan välissä: rajausta kulkee kainaloiden paikkeilla.
- Laaja puolikuva (LPK) on nimensä mukaisesti laajempi kuin puolikuva, mutta tiiviimpi kuin kokokuva, joten se on siltä väliltä: rajausta kulkee reiden puolivälistä, mutta ei polvista. Polvikuva olisi hassu, koska vaikuttaisi siltä, että jalka menee polvesta poikki. Sama koskee kaikkia niveliä.
- Laaja kokokuva (LKK) on laajempi kuin kokokuva. Siinä kohteen ylä- ja alapuolelle jää reilusti tilaa, joten se näyttää ihmisen ympäristössään. Yleensä ihmisen pään päälle ei jätetä tyhjää tilaa.

Voit tarkastaa Mediametka ry:n sivulta miltä erilaiset kuvakoot käytännössä näyttävät:

http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/04/16_kuvakoot.pdf

Kuvakulma:

Yleensä kuvattaessa kamera pidetään ihmissilmän korkeudella. Erilaisilla kuvakulmilla voi kerrontaan tuoda dramatiikkaa ja ilmaista esimerkiksi valtasuhteita. Alakulmasta kuvattu kohde korostaa kuvattavan mahtavuutta, vahvuutta tai pelottavuutta. Käyttämällä yläkulmaa voi korostaa kohteen henkistä tai fyysistä pienuutta.

Voit tarkastaa Mediametka ry:n sivuilta esimerkkejä kuvakulmista:

http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/04/20_kuvakulmat.pdf

Pohdittavaa:

1. Kuvakulmien valinnalla ja erilaisilla kuvausratkaisuilla voidaan osaltaan kertoa tarinaa ja tehdä tietynlaisia painotuksia. Pystytkö nimeämään Kuuntele! -elokuvasta kohtauksia, joissa kameran asettelulla vaikuttaisi olevan erityinen merkitys?
2. Mieti lempielokuvaasi: pystytkö palauttamaan mieleesi minkälaisia kuvakokoja siinä on käytetty? Keksitkö jonkun mieleesi painuneen kohtauksen, jossa olet miettinyt ”mitenköhän tuo on saatu kuvattua?”. Mieti kameran asettelua: missä kameran on täytynyt olla, jotta kuva on saatu aikaan?

Tehtävää:

1. Piirrä sarjakuva, jossa kuvaat Kuuntele!-elokuvan tarinaa neljällä kuvalla. Pyri käyttämään neljää erilaista kuvakokoa. Mitkä neljä kuvaa valitsit, miksi juuri ne?
2. Mikä elokuvasta jäi kaikkein parhaiten mieleesi? Miksi juuri se kohtaus tai asia? Kirjoita paperille mikä henkilö, tapahtuma, repliikki ja/tai kohtaus jäi vahvimmin mieleesi.

Vertaillkaa vastauksia parin kanssa. Pohtikaa mistä syystä juuri nämä tietyt asiat olivat mieleenpainuvia.

3. Kokeilkaa erilaisia kuvakulmia kameralla. Kuvatkaa samaa kohdetta erilaisista kulmista. Miten kohde muuttuu? Minkälaisilla kuvakulmilla kohteen saa näyttämään isolta? Entä pieneltä? Miten pitäisi kuvata, että kohde näyttäisi olevan liikkeessä?
4. Suunnittele oma dokumenttisi. Mistä aiheesta haluat kertoa ja mikä sen tavoite on? Missä sen kuvaisit?
5. Dokumenttielokuvan aiheiden ideapaja:

a. Sekopään päiväkirja

Sekopään päiväkirja on hyvää alkuverryttelyä käsikirjoitusta varten. Oppilaat voivat jakautua pieniin ryhmiin, joista jokainen kirjoittaa oman osuutensa päiväkirjaan. Alkuun voidaan yhdessä sopia alkutilanne, josta lähdetään liikkeelle, sekä henkilöhahmot, jotka ovat osallisena tarinassa. Yhteisesti sovitut asiat on hyvä kirjoittaa näkyviin esimerkiksi taululle.

Ensimmäinen ryhmä keksii alun, taittaa paperin niin, että viimeinen lause on luettavissa. Seuraava ryhmä jatkaa tästä. Kun koko tarina on valmis, se luetaan luokalle. Sekopään päiväkirja –tekniikka toimii hyvin, kun käsikirjoitus on vielä ideointivaiheessa. Tästä, usein aivan epäloogisesta tarinasta voidaan nyt alkaa muokata toimivaa käsikirjoitusta.

b. Ideointi parin kanssa

Muodostakaa parit ja ottakaa molemmille kyniä ja paperia. Molemmat piirtävät paperille henkilön, sekä henkilöön liittyviä asioita. Vaihtoehtoisesti voitte leikata kuvia lehdistä ja tehdä kuvakollaasin. Kun paperi on täynnä kuvia, vaihtakaa papereita keskenään. Parin tehtävänä, on toisen kuvakollaasin/piirustuksen perusteella kertoa paperin henkilöstä ja keksiä hänen tarinansa.

Kuka hän on? Minkä ikäinen hän on? Mitä hän harrastaa? Missä hän asuu? Mistä hän pitää, mistä ei? Mitä haluaisit kertoa hänestä.

6. Tee oma dokumentti. Apuna voit käyttää DOKKINOn dokumentin teon ohjeita: http://docpoint.info/wp-content/uploads/2014/10/oma_dokkari_updated.pdf

ESTEETTINEN ELOKUVA-ANALYYSI 2

Työryhmä:

Kuvausryhmän koko ja tehtävät vaihtelevat elokuvan koon ja pituuden mukaan. Isossa Hollywood-elokuvassa voi joskus olla jopa satoja tekijöitä, joskus taas alle sata. Suomalaisissa elokuvissa kuvausryhmään kuuluu tavallisesti muutamia kymmeniä tekijöitä. Harrastajaelokuvissa on tärkeää miettiä, kuka osaa mitäkin ja ketkä ovat valmiita opettelemaan. Joskus elokuva voi syntyä jopa

yhden hengen voimin, jos tämä osaa kuvata, editoida ja äänittää, eikä elokuvassa tarvita näyttelijöitä.

Tutustukaa työryhmän tehtäviin:

Ohjaaja vastaa elokuvan taiteellisesta kokonaisuudesta ja johtaa kuvauksia. Hän keskustelee muun muassa kuvaajan, puvustajan, lavastajan ja maskeeraajan kanssa elokuvan visuaalisesta ilmeestä. Ohjaaja työskentelee tiiviisti myös leikkaajan, säveltäjän ja äänisuunnittelijan kanssa. Ohjaaja pyytää tai käskää käyntiin harjoitukset ja sanoo, milloin kuvaus alkaa. Hän myös päättää, milloin kuva on valmis vai tarvitaanko lisää ottoja. Ohjaaja voi kuunnella muiden mielipiteitä niin kauan kuin se tuntuu järkevältä. Ohjaaja toimii näyttelijöiden silminä, opastaa heitä parhaan kykynsä mukaan näyttelemään hyvin.

Käsikirjoittaja luo tarinan, kehittää henkilöt ja kirjoittaa dialogin. Itse asiassa käsikirjoittaja luo koko elokuvan maailman. Yleensä käsikirjoitus syntyy prosessikirjoituksena yhteistyössä ohjaajan ja tuottajan kanssa. Elokuva voi perustua kirjoittajan alkuperäisideaan, johonkin kirjaan tai muuhun elokuvaan tai tositapahtumiin. Harrastajaelokuvissa tarina voidaan suunnitella yhdessä.

Kuvaaja vastaa kuvan teknisestä laadusta ja taiteellisesta tasosta. Kuvaaja ei välttämättä käytä itse kameraa, mutta Suomessa moni kuvaaja myös operoi kameraa itse. Kuvaajalla on isommassa elokuvassa apunaan kamera-assistentti ja valomiehiä. Hän vastaa kuvauspaikalla teknisen henkilökunnan toiminnasta.

Kameramies operoi kameraa. Ison elokuvakameran käyttäminen ei ole yhtä yksinkertaista kuin tavallisen kotivideokameran, sillä valotus, tarkennus ja monet muut asiat täytyy säätää käsin. Nykyisin useimmat elokuvat kuvataan digitaalisesti.

Näyttelijä on tärkeä, sillä katsoja kokee tarinan näyttelijän luoman hahmon kautta. Jos roolihahmo ei ole uskottava, katsoja ei pysty samaistumaan siihen. Näyttelijä opettelee repliikit ja eläytyy hahmonsa maailmaan. Usein näyttelijältä vaaditaan rohkeutta eläytyä vaikeisiin tilanteisiin ja kokea tunteet voimakkaasti.

Äänittäjä työskentelee kuvauspaikalla mikrofoniin ja puomien kanssa. Jos väkeä on enemmän, äänittäjä hoitaa äänityksen ja puomittaja toimii äänittäjän parina käännellen puomia ja mikrofonia parhaaseen mahdolliseen kulmaan.

Äänisuunnittelija alkaa työskennellä vasta kuvausten jälkeen, kun leikattuun kuvaan aletaan luoda äänimaailmaa. Hän pohtii, miltä dialogin, tehosteiden ja musiikin pitäisi kuulostaa. Äänisuunnittelun avulla voidaan vaikuttaa paljon elokuvan tunnelmaan.

Säveltäjä säveltää elokuvaan musiikin yleensä vasta sitten, kun kuva on leikattu valmiiksi. Musiikki voi olla tyyliltään melkein millaista vain, kunhan se tukee elokuvan kerrontaa.

Maskeeraaja muokkaa näyttelijöiden ulkonäköä tarinan vaatimusten mukaan. Hän voi tehdä henkilöstä kalpean, punaposkisen tai hikisen. Joskus maskeeraaja voi myös luoda haavoja ja arpia tai jopa erilaisia erikoismaskeja kuten hirviönaamioita.

Puvustaja suunnittelee tai hankkii näyttelijöille tarinaan sopivat vaatteet. Nykykaahan sijoittuvissa elokuvissa myös vaatteet ovat aivan tavallisia arkivaatteita, mutta historiallisissa elokuvissa tai tieteistarinoissa puvustaja joutuu luomaan erikoisempia asuja. Pukujen pitää sopia tarinaan ja tukea esimerkiksi henkilöiden mielentilaa.

Lavastaja etsii sopivat kuvauspaikat tai suunnittelee ja rakennuttaa ne studioon. Lavasteiden täytyy aina tukea tarinaa ja ohjaajan näkemyksiä. Studioissa on mahdollista rakentaa melkein mitä vain, mutta varsinkin arkidraamaa kuvataan usein aidoilla kuvauspaikoilla. Nykyisin osa lavasteista luodaan usein tietokonegrafiikan avulla.

Leikkaaja katsoo kaiken kuvausryhmän kuvaaman materiaalin ja alkaa koota kokonaisuutta pienistä palasista. Eri

leikkaajat saivat samasta aineistosta aivan erilaiset lopputulokset. Leikkausvaiheessa elokuva voidaan tavallaan käsikirjoittaa uudelleen, sillä leikkaaja voi vaikuttaa elokuvan rytmiin, kohtausten järjestykseen, keston ja tunnelmaa. Hän voi myös ehdottaa joidenkin kohtausten lyhentämistä tai jopa kokonaisten henkilöhahmojen jättämistä pois, jos ne eivät palvele kokonaisuutta.

Tuottaja vastaa raha-asioista ja organisoi koko tuotannon. Hän tekee työsopimukset, laatii budjetit ja valvoo markkinointia. Apunaan tuottajilla on paljon henkilökuntaa. Monella tuottajalla on myös taiteellista näkemystä, vaikka he eivät yleensä osallistukaan taiteellisten päätösten tekemiseen.

Tuotantopäällikkö vastaa kuvauspaikkoihin liittyvistä luvista ja käytännön järjestelyistä. Hänen työsarkansa kuuluu myös aikataulujen laatiminen. Tuotantopäällikön tehtävänä on saada kaikki sujumaan mahdollisimman luistavasti.

Kuvaussihteeri seisoo kameran vieressä ja varmistaa käsikirjoituksen toteutumista ja näyttelijöiden asentoja ja liikkeitä eri kuvissa. Hän siis vastaa siitä, että eri otoksissa esimerkiksi puvustus näyttää samalta, jotta otoksia voidaan leikata peräkkäin. Kuvaussihteerin laatimien kuvausraporttien avulla leikkausvaihe on helpompi, kun parhaat otokset löytyvät vaivatta.

Lähteet:

http://mediametka.fi/wp-content/uploads/2014/04/1_Kuvausryhm%C3%A4n_j%C3%A4senet.pdf

Pohdittavaa:

1. Miksi työryhmässä on niin paljon henkilöitä?
2. Joskus elokuvia tehdään erittäin pienillä työryhmillä vain muutaman henkilön voimin. Mitkä ovat mielestäsi tärkeimmät työtehtävät yllämainituista?
3. Mieti omia vahvuksiasi ja kiinnostuksen kohteitasi. Missä roolissa sinä haluaisit olla?

Tehtävää:

1. Muodostakaa luokassa oma elokuvatyöryhmä ja suunnitelkaa kuvitteellinen elokuva, jota alatte tekemään yhteistyössä. Valitkaa joukostanne jokaiselle sopiva rooli niin, että jokainen yllämainittu työtehtävä tulee täytettyä. Joissakin työtehtävissä voi olla useampi henkilö, joten miettikää missä työtehtävissä tarvitaan useampi kuin yksi henkilö. Jokainen saa ideoida oman osuutensa oman työtehtävänsä puitteissa.

Kun roolit on valittu, alkakaa suunnittelemaan kuvitteellisen elokuvan toteutusta. Mistä aloitatte ja mitä kaikkea teidän tulee ottaa huomioon? Missä järjestyksessä teidän tulee edetä? Ketkä henkilöt ovat mukana missäkin työvaiheessa? Ketkä ideoivat elokuvan aiheetta ja sisältöä, ketkä ovat kuvauksissa mukana ja ketkä tekevät elokuvan jälkitöitä? Jokainen työryhmän jäsen kertoo muille, mitä hänen työhönsä kuuluu. Voitte hyödyntää alla olevaa esimerkkiä ja jokainen voi vastata työtehtäviinsä kysymysten perusteella.

Tehkää taululle tuotantoaikataulu.

Esimerkki:

ALKUTUOTANTO:

Esim. **Käsikirjoittaja** luo koko tarinan ja kertoo sen muille. Hän toimii yhteistyössä **tuottajan** ja **ohjaajan** kanssa. Kiinnitä huomiota seuraaviin asioihin:

Mitä elokuvassa tapahtuu ja mikä on sen juoni? Minkälaisia roolihahmoja siinä on ja minkälaisia ovat niiden väliset suhteet?

Tuottaja suunnittelee kuvausaikataulun, budjetin, kuvauspaikat, kuvausluvut ja mahdolliset yhteistyökumppanit yhdessä **tuotantopäällikön** kanssa ja miettii paljonko rahaa on käytettävissä. Kiinnitä huomiota seuraaviin asioihin?

Missä kuvataan? Tarvitseeko selvittää etukäteen saako halutuissa tiloissa kuvata? Löydetäänkö yhteistyökumppaneita tai sponsoreita, jotka voisivat auttaa elokuvan kuvauksissa? Kuinka paljon voidaan käyttää rahaa?

Ohjaaja, tuottaja ja tuotantopäällikkö päättävät **näyttelijät**.

Lavastaja, puvustaja ja maskeeraaja suunnittelevat kuvausympäristön ja miettivät, minkälaisia pukuja ja maskeja tarvitaan. Usein he tarvitsevat apua **käsikirjoittajalta, ohjaajalta ja tuottajalta**. Kiinnittäkää huomiota seuraaviin kysymyksiin:

Missä kuvataan? Kuvataanko sisä- vai ulkotiloissa? Tarvitaanko lavasteita tai rekvisiittaa? Rakennetaanko tai askarrellaanko ne itse vai täytyykö jotain ostaa? Mistä tarvittavat asiat ostetaan? Onko näyttelijät tyttöjä vai poikia ja minkälaiset heidän roolihahmonsa ovat? Minkälaisia asuja heille tarvitaan? Tarvitaanko maskeerauksessa tietynlaisia erikoistehosteita tai meikkiä? Esimerkiksi intiaanin kasvoissa saattaisi olla intiaanimaalauksia.

KUVAUSTILANNE:

Ohjaaja neuvoo **näyttelijöitä**.

Mitä näyttelijöiden tulee ottaa huomioon rooleissaan? Miten he elehtivät ja minkälainen heidän puhetyylinsä esimerkiksi on?

Kuvaaja, kameramies, äänimies sekä **valomies** valmistautuvat omiin tehtäviinsä.

Onko valoa riittävästi? Mistä suunnasta kuvataan? Mitä kuvakokoja käytetään? Miten saadaan helposti äänitettyä? Onko taustalla mitään häiriöääniä vai onko kuvauspaikka hiljainen? Halutaanko äänittää myös jotain muuta kuin pelkkää näyttelijöiden puhetta?

Mitä kuvauksissa tapahtuu, ketkä ovat mukana? Mitä tulee huomioida?

JÄLKITYÖT:

Leikkaaja aloittaa hommansa.

Mitä kuvista käytetään, miten niitä yhdistellään?

Säveltäjä tekee musiikin.

Minkälainen äänimaailma elokuvaan halutaan? Sopiiko elokuvaan esimerkiksi rock vai käytetäänkö siinä klassista musiikkia? Käytetäänkö eri kohtauksissa eri tyylistä musiikkia?

Onko elokuva nyt valmis? Mitä tehdään seuraavaksi?

2. Tehkää oma dokumenttielokuva. Ohjeet dokumenttielokuvan tekemiseen:
http://docpoint.info/wp-content/uploads/2014/10/oma_dokkari_updated.pdf

3. Toimikaa kaikki käsikirjoittajina ja suunnitelkaa Kuuntele! -dokumentille jatko-osa viiden vuoden päähän. Suunnitelkaa koko dokumentti tai kirjoittakaa yksi kohtaus. Minkälaista Tristanin elämä on viiden vuoden kuluttua? Vieläkö hän pelaa jalkapalloa? Onko isä päässyt valmentamaan jalkapallojoukkuetta? Vertailkaa käsikirjoituksianne luokassa. Oliko Tristanin perheen tulevaisuus mielestänne samanlainen? Millä tavalla käsikirjoitukset erosivat toisistaan?