

Skidisti

GORILLA PÄIVÄSANKARI
KOSMINEN KULKURI TRELILAJI
VLETTI JA PAVUNVARSI SUPERMÄÄN

GORILLA

Ohjaus ja käsikirjoitus
Hanna Bergholm

Käsikirjoitus
Kirsikka Saari ja Jenni Toivoniemi

Tuottaja
Outi Rousu,
Periferia Productions, 2009

1. Heti elokuvan jälkeen

Elokuvan herättämiä tunteita ja ajatuksia kannattaa purkaa heti katsomisen jälkeen. Tässä muutamia pohdittavia kysymyksiä:

- Miksi kuusivuotias Alli halusi päästä leikkimään yhdeksänvuotiaan Elina-siskon huoneeseen?
- Miksi Elina ei halunnut Allia huoneeseensa?
- Miksi Alli oli yksinäinen?
- Mikä oli elokuvan hauskin ja mikä pelottavin kohtaus?

2. Yksinäisyys

Alli halusi leikkiä siskonsa ja tämän lina-ystävän kanssa. Vanhemmat tytöt kuitenkin halusivat leikkiä kahdestaan, ja he heittivät Allin pois Elinan huoneesta. Alli yritti kuitenkin sitkeästi päästä leikkeihin mukaan – jopa kiipeämällä vaarallisille tikkaille.

Pohtikaa yhdessä,

- miltä tuntuu yksinäisyys.
- mitä voi tehdä, jos on yksinäinen olo.
- kenelle voi puhua yksinäisyydestä.
- onko elämässänne sellaisia tilanteita, että olette halunneet olla yksin. Milloin?
- onko yksinäisyys vaarallista.
- onko lähipiirissänne (koulussanne, pihapiirissänne tai työpaikallanne) yksinäisiä ihmisiä.
- miten heidät saisi mukaan leikkiin tai muuhun yhteisen toimintaan.

3. Roolileikki

Elokuvan Alli ja Elina olivat luonteeltaan erilaisia. Esimerkiksi Alli halusi mukaan Elinan ja linan prinsessaleikkeihin, mutta lopuksi kaikki päätyivät leikkimään gorilloja.

Kaikki ihmiset käyttäytyvät eri tilanteissa eri tavoilla. Sanotaan, että meillä on erilaisissa tilanteissa erilaisia rooleja. Valitsemme roolin muiden ihmisten, ympäristön ja oman mielentilamme mukaan.

Tässä leikissä eläydytään aivan uudenvuodenlaiseen rooleihin. Keksikää 5–10 kappaletta erilaisia rooleja. Mitä erilaisempia ne ovat, sen parempi. Rooleja voivat olla vaikka seuraavat: herkkä prinsessa, huippukuntoinen urheilija, ankara opettaja, pankkirosvo, utelias koiranpentu ja niin edelleen.

Asettukaa niin, että teillä on tarpeeksi tilaa liikkua ja eläytyä. Opettaja tai muu sovittu henkilö huutaa jonkun roolihahmon nimen. Eläytykää heti huudettuun rooliin ja käyttäytykää sen mukaisesti. Liikkukaa ja kohdatkaa toisianne. Voitte myös puhua tai äännellä muuten. Miten eroavat liikehdinnältään esimerkiksi prinsessa ja urheilija? Jatkaa rooleissanne, kunnes uusi rooli huudetaan.

Toinen tapa harjoitella rooleja: Keksikää itsellenne rooli. Tulkaa muiden eteen vuorotellen valitsemassanne roolissa. Muut yrittävät arvata, missä roolissa pelaaja on. Vaihtakaa vuoroja.

4. Kirje elokuvan hahmoille

Vaikka Gorilla on kuvitteellinen tarina – eli hahmot ovat käsikirjoittajien mielikuvitusta – voitte leikkiä, että he ovat todellisia henkilöitä. Kirjoittakaa jommallekummalle siskolle kirje. Voitte kysellä kuulumisia ja kertoa omasta elämästänne. Kirjoittakaa kirjeen loppuun ehdotuksia siskosten yhteisiksi leikeiksi. Halutessanne voitte vaihtaa kirjeitä pareittain ja kirjoittaa niihin vastaukset. Leikkikää lopuksi yhdessä ehdottamianne leikkejä.

5. Lavastajan hommissa

Lavastajan työtä on luoda elokuvaan ympäristöt, jotka sopivat tarinaan. Hyvä lavastus tukee myös tarinan henkilöahmoja. Gorilla-elokuvassa lavastaja Tiina Paavilainen ja rekvisitööri Anne Nickström ovat luoneet huoneet kuusivuotiaalle Allille ja hänen yhdeksänvuotiaalle Elina-siskolleen.

Katsokaa DVD:ltä kohdat, joissa tyttöjen huoneet näytetään ensimmäisen kerran. Tarvittaessa pysäyttäkää kuva Pausenäppäimellä. Kiinnittäkää huomiota esimerkiksi huoneiden esineisiin, julisteisiin, väreihin ja siistiyteen. Miettikää sitten huoneiden ja henkilöiden eroja.

- Millainen huone on Allilla? Mitä kaikkea voimme päätellä Allin harrastuksista ja luonteesta huoneen ja sen tavaroiden perusteella?
- Millainen on Elinan Huone? Mitä se kertoo Elinasta?

Jos käytössänne on nukkekoti, voitte jatkaa lavastustehtävää. Luokaa nukkekotiin huoneita erilaisille ihmisille. Käytäkää nukkekodin kalusteita, jos sellaisia on. Huonekaluja voi askarrella myös vaikkapa pahvista, lankarullista, tyhjiä tulitikkurasioista, kangastilkuista ja niin edelleen. Tapetteja voitte tehdä vanhoista tapettipaloista tai vaikkapa lahjapapereista. Maton saa aikaiseksi esimerkiksi kangaspalasesta tai talouspaperiarkista. Seinät voi maalata esimerkiksi peiteväreillä tai värillisellä paperilla.

Jos nukkekotia ei ole käytössä, lavastustehtävää varten voi etsiä esimerkiksi tyhjiä kenkälaatikoita. Niihin saa luotua yhtä hienon sisustuksen kuin nukkekotiin.

Kun huoneet ovat valmiit, asettakaa nukkehahmot huoneisiinsa. Eläytykää hahmoihin ja esitelkää huoneet muille. Pohtikaa yhdessä, millaiselle ihmiselle huone voisi kuulua. Huoneista voi ottaa valokuvia digi- tai kännykkäkameralla. Huoneet voi ottaa mukaan nukkeleikkeihin.

6. Unelmahuoneessa

Gorilla-elokuvassa siskosten huoneet ovat aivan erilaiset. Millaisen huoneen sinä haluaisit?

Voitte tehdä unelmahuoneetehtävän kahdella tavalla. Yksi tapa on pistää nykyinen huoneesi tai makuusoppesi uusiksi. Toinen tapa on suunnitella aivan uusi huone, jolloin sinun ei tarvitse lainkaan huomioida kotisi todellisia tiloja. Piirrä uudesta huoneestasi kuvia. Voit myös leikata lehdistä valokuvia ja käyttää niitä uuden huoneesi suunnittelussa.

Jos uusit nykyisen huoneesi, aloita mittaamalla huoneesi mittanauhalla ja jäljennä sen muoto ruutupaperille. Yksi ruutu voi vastata vaikka kymmentä senttimetriä, jolloin kymmenen ruutua vastaa yhtä metriä. Älä unohda ovia ja ikkunoita. Mittaa myös huonekalusi ja piirrä ne samaan mittakaavaan. Leikkaa huonekalut irti paperista ja värity ne. Sijoittele huonekalut nykyisille paikoilleen. Mihin muualle ne voisivat sopia? Millaisia uusia huonekaluja haluaisit tai tarvitsisit? Millaisia värejä haluaisit huoneeseesi?

Jos suunnittelet unelmahuoneen aivan alusta lähtien, voit myös alkaa hahmotella huoneesi pohjapiirustusta paperille. Minkä muotoisen huoneen haluaisit? Voiko lastenhuone olla pyöreä? Miten ison huoneen haluaisit? Merkitse huoneeseen ovet ja ikkunat. Millaiset lattiat, seinät ja katon haluaisit? Mitä esineitä haluaisit? Tulisiko seinille tauluja vai julisteita?

Kiinnittäkää piirustukset unelmahuoneista seinälle ja vertailkaa huoneitanne. Äänestäkää luokan suosikkihuone.



Materiaalin kirjoittaja: Antti Pentikäinen, elokuva- ja mediakasvattaja
Materiaalin tuottaja: Mediasvatuskeskus Metka ry

Yhteistyössä Suomen elokuvakontakti



© Mediasvatuskeskus Metka ry
Oppimateriaalin käyttö on sallittu opetustarkoitukseen printaten, monistaen ja tykillä heijastaen. Materiaalia ei saa käyttää julkaisutoimintaan eikä kaupallisen opetuksen tarkoituksiin.