

Skidisti

GORILLA PÄIVÄSANKARI
KOSMINEN KULKURI TRELILAJI
VLETTI JA PAVUNVARSI SUPERMAAN



KOSMINEN KULKURI

Käsikirjoitus ja ohjaus
Mariko Härkönen ja Ismo Virtanen

Tuottaja
Mariko Härkönen,
Elokas osuuskunta, 2010

1. Heti elokuvan jälkeen

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

- Mikä oli Kosmisen kulkurin jännittävin ja mikä hauskin kohta?
- Elokuva sijoittuu avaruuteen. Millaista avaruudessa on?
- Muistelkaa, millaisia ääniä elokuvassa oli.
- Olivatko elokuvan tapahtumat totta?
- Miettikää, mitä mielestänne tapahtuu heti elokuvan päättämisen jälkeen.

2. Mitä on animaatio?

Kosminen kulkuri on animaatio. Animaatiolla tarkoitetaan sellaisia elokuvia, jotka on toteutettu kuva kerrallaan. Termi tulee latinan sanasta animatio eli elävöittäminen. Kameralla voidaan kuvata esimerkiksi piirroksia tai esineitä. Animaatio voidaan jakaa tekniikan mukaan useisiin alalajeihin, joita ovat muun muassa piirros-, vaha-, nukke-, leike- ja esineanimaatio. Animaation materiaaliksi käy oikeastaan mikä tahansa, mitä voi liikuttaa ja mitä voi kuvata. On jopa olemassa animaatioita, joissa on liikuteltu tasaisen levyn päällä olevaa hiekkaa. Nykyisin animaatioita tehdään usein tietokoneen avulla.

Pohtikaa yhdessä,

- mitä animaatioelokuvia tiedätte.
- millä tekniikalla ne on tehty? (esimerkiksi piirros-, nukke-, leike- vai tietokoneanimaatio)
- millaisiin tarinoihin animaatio mielestänne sopii.
- mikä on suosikkianimaatioelokuvananne.

3. Tehkää animaatio!

Animaation tekeminen on hauskaa! Jo alle kouluikäiset pystyvät osallistumaan animaation tekemiseen. Se vaatii kuitenkin aikuisilta hieman teknistä osaamista. Esittelemme tässä neljä tapaa tehdä animaatiota.

Helpoin animaatiotekniikka on leikeanimaatio. Siinä hahmot piirretään paperille ja leikataan irti. Hahmoissa voi käyttää myös vaikkapa valokuvia. Hahmoon saa liikettä, kun esimerkiksi jalat, kädet ja pää leikataan irti vartalosta, jotta niitä voi liikuttaa erikseen. Kokeile ensin yksinkertaisella hahmolla ja muuntele sitä sitten kiinnostuksesi mukaan.

Liikuttakaa hahmoa hieman ja ottakaa kameralla kuva. Toistakaa tämä monta kertaa. Aluksi kannattaa tehdä testejä, jotta oppii, kuinka nopeasti hahmot liikkuvat.

Muita käteviä tekniikoita ovat muun muassa vaha-animaatio, jossa hahmot tehdään tavallisesta muovaviluvahasta, sekä esineanimaatio, jossa voidaan liikutella vaikkapa leluja tai legoja.

I Animaatio suoraan videokameralla

Animaatioelokuvan tekemiseen tarvitaan video- tai digitaalikamera, jossa on rec-time- tai frame rec -toiminto. Tämä toiminto mahdollistaa animaation kuvaamisen suoraan kasetille. Joissakin kameramalleissa on mahdollisuus säätää yhden otoksen pituus (esim. 1/4 tai 1/8 sekunti). Useissa kameroissa otoksen kesto on kuitenkin vakio, yleensä noin sekunti. Tällainen animaatiotoiminto löytyy monista vanhoista VHS-kameroista ja uudemmista DV-kameroista. Uusimmissa kovalevyille tai muistikortille tallentavissa kameroissa animaatiotoimintoa ei välttämättä ole, mutta asia kannattaa selvittää joko ostopaikasta tai kameran käyttöoppaasta. Jos kamerassa on kaukosäädin, sitä kannattaa käyttää. Silloin ei tarvitse kuvata koskea kameraan ja näin välttyään kameran turhalta liikkumiselta ja tärähtelyltä.

Kamera kannattaa kiinnittää jalustaan. Riippuu animaatiotekniikasta, mihin asentoon jalusta asetetaan. Esimerkiksi pala-animaatio kuvataan ylhäältä alaspäin, eli tausta ja hahmot asetetaan vaikkapa lattialle ja kamera kiinnitetään jalustaan linssi kohti lattiaa. Vaha-animaatio kuvataan vaakatasossa, tausta ja hahmot voivat olla tällöin pöydällä. Kun taustat ja jalusta on asetettu oikeille paikoilleen, on tärkeää teipata ne tukevasti kiinni lattiaan. Kamera ei saa liikkua kesken kuvauksen.

Liitä kamera televisioon. Näin näet kameran kuvan televisioruudussa. Liittämishjeet löytyvät kameran ohjekirjasta. Se tapahtuu kuten videonauhurinkin liittäminen. Kamera toimii nyt sekä kamerana että videonauhurina. Animaationne tallentuu nauhalle. Kun haluatte katsoa sen, kelatkaa nauha alkuun ja painakaa kameran Play-nappia.

II Animaatio tietokoneella

Mikäli teillä on mahdollisuus käyttää tietokonetta, animaation voi kuvata myös suoraan tietokoneelle erityisen kaappausohjelman avulla. Tietokoneelle kuvattaessa kamera toimii vain ”silmänä”, jonka kautta kuvat kaapataan eli tallennetaan koneen muistiin. Kaappausohjelmia on monenlaisia ja kaikilla on omat vaatimuksensa laitteiston suhteen. Useimmat ohjelmat saa ladata kokeiltavaksi ilmaiseksi muutaman viikon ajaksi.

Ohjelmasta riippuu myös, millainen kamera soveltuu ”silmäksi”. Yleisin vaihtoehto on digitaalinen videokamera, jossa on DV-ulostulo. DV-ulostuloon laitetaan firewire-johto, jota pitkin siirtyvät sekä kuva että ääni. Sitä kutsutaan myös nimillä DV-in/out, I-link, IEEE 1394. Myös osa web-kameroista käyttää firewire-liitintä. Tietokoneeseen täytyy olla asennettuna ns. firewirekortti, jotta johdon voi siihen yhdistää.

Joissakin ohjelmissa kuva on mahdollista kaapata tietokoneelle myös usb-liittimen kautta. Tämä mahdollistaa myös digitaalisen still- tai webkameran käytön animaation teossa.

Animaatio kannattaa kuvata tietokoneelle, mikäli käytössä on myös yksinkertainen editointiohjelma. Silloin pääsette kokeilemaan elokuvan editointia ja toteuttamaan elokuvaan monipuolisemman äänisuunnittelun. Valmiin elokuvan voi polttaa tietokoneella DVD-levylle tai tallentaa kameran avulla nauhalle.

Sopivia kaappausohjelmia on kaikenlaisille tietokoneille. Mac-koneille sopii esimerkiksi iStopMotion (www.boinx.com/istopmotion) ja PC-koneille vaikkapa suomalainen Animaatiokone Studio (www.animaatiokone.net/studio).

III Animaatio Metkulassa

Jos teillä on käytössänne tietokone, joissa on internetyhteys, voitte kokeilla animaation tekoa Mediakasvatuskeskus Metkan Metkulassa. Menkää ensin osoitteeseen www.mediametka.fi. Oikeasta yläkulmasta löydätte linkin Metkulaan, joka on lasten oma tarinatyökalu. Siellä voi toteuttaa myös omia animaatioita. On suositeltavaa, että opettaja varmistaa ensin ohjelman ja koulun tietokoneiden yhteensopivuuden. Linkit ohjesivuille löytyvät Metkula-sivun vasemmasta laidasta.

IV Animaatio ilman liikkuvaa kuvaa

Jos animaation toteuttaminen tuntuu teknisesti hankalalta, voi animaation tekemistä kokeilla myös ”kuivaharjoitteluina”. Ottakaa iso pahvi tai kartonki. Piirtäkää tai maalatkaa siihen oman leikkianimaationne tapahtumapaikka, vaikkapa avaruusaluksen lastiruuma tai kesäinen hiekkaranta. Piirtäkää sitten omaan tarinaanne sopivia hahmoja ja leikatkaa ne irti paperista. Asetelkaa hahmot sopiviin kohtiin taustakuvan päälle ja kertokaa samalla oma tarinanne.

Vaikka ette tekisikään varsinaista animaatiota, voitte ottaa kohtauksista kuvia vaikka digi- tai kännykkäkameralla. Kuvat voi myöhemmin katsoa tietokoneen ruudulta tai televisiosta ja tarinan voi kertoa uudelleen. Vaikka lopputulos ei ole oikeaa animaatiota, itse tehtyjen hahmojen näkeminen isolta ruudulta on kiehtovaa ja ne näyttävät aivan oikean animaatioelokuvan ruuduilta.

4. Suunnitelkaa robotti!

Kosmisen kulkurin pääosassa on robotteja, jotka toimittavat postipaketteja avaruudessa. Suurin osa maailman roboteista on niin sanottuja teollisuusrobotteja, jotka tekevät työtä esimerkiksi tehtaissa. Ne saattavat huolehtia vaikkapa tavarankuljetuksesta tai liikuttelusta. Joskus robotit muistuttavat esimerkiksi mekaanista kättä, joskus ne muistuttavat tavarankuljetusvaunua. Ihmistä muistuttavat robotit ovat harvinaisempia, mutta sellaisiakin on. Japanissa on valmistettu Aibo-nimistä robottikoiraa. Voitte etsiä netistä kuvia roboteista. Hakusanaksi sopii esimerkiksi robotti tai robot. Suunnitelkaa oma robotti, jolle keksitte jonkin tehtävän.

Oman robotin voi toteuttaa piirtämällä tai askartelemalla vaikkapa maitotölkeistä, vessapaperirullista ja muista askartelutarvikkeista. Antakaa mielikuvituksen lentää! Piirustuksista voi järjestää taidenäyttelyn luokan seinälle, ja kolmiulotteiset robotit voi ripustaa roikkumaan ”avaruuteen” katosta.

Keskusteltavaa:

- Mitä elokuvien tai television robotteja muistatte?
- Robotit ovat koneita, mutta elokuvissa niillä on usein luonne. Muistelkaa, millaisia elokuvien robotit ovat luonteeltaan.
- Millaisia tehtäviä ja kykyjä muistamillanne roboteilla on?
- Millaisen robotin haluaisit itsellesi? Mitä sen pitäisi osata tehdä?

5. Rytmä veressä!

Elokuvan Nalle tykkää rummuttamisesta. Välillä se rummuttaa postialuksen kojepöytää vasten, välillä emäaluksen isoa konetta vasten. Joskus rummutus saa koko postinlajittelun aivan sekaisin.

Kokeilkaa yhdessä rummuttamista! Kokeilkaa ensin erilaisia rytmejä, nopeita ja hitaita. Muistattekko, millaiselta Nallen rummutus kuulosti? Voitte ottaa avuksi jonkin musiikkikappaleen, jos haluatte. Testatkaa, miltä kuulostaa rummuttaa käsillä esimerkiksi polvia, sohvaa, lattiaa, ikkunalautaa tai pöytää vasten. Kokeilkaa myös muita kehosoittimia. Millaisia ääniä saatte kehollanne synnytettyä? Voitte esittää kavereille pienen soolon, jonka muut sitten toistavat. Vaihtakaa vuoroa.

Kokeilkaa myös, millaisia lyömäsoittimia saatte tehtyä kotoa tai koulusta löytyvistä esineistä. Millainen ääni syntyy, kun kattilaa vasten rummuttaa metallilusikalla, puukauhalla tai muovisella esineellä? Jos koulussa on rumpuja tai muita soittimia, tehkää musiikkia yhdessä niillä.

6. Dubatkaa ääniä!

Elokuvien äänet tehdään useimmiten jälkikäteen. Kuvaspaikalla nauhoitetaan lähinnä puhe, tehosteet ja musiikki lisätään elokuvaan vasta myöhemmin. Animaatioelokuvissa kaikki äänet tehdään jälkikäteen. Millaisia olivat Kosmisen kulkurin äänet? Millaista olivat elokuvan puhe, musiikki ja tehosteäänät?

Voitte itse kokeilla elokuvan jälkiäänittämistä hausalla ja yksinkertaisella tavalla. Katsokaa Kosmista kulkuria televisiosta niin, että säädätte äänen hyvin hiljaiselle tai jopa kokonaan pois. Tarkoituksena on tehdä itse äänet samalla kun katsotte elokuvaa. Harjoitus toimii parhaiten silloin, kun elokuva on nähty ainakin pari kertaa.

Osallistujien lukumäärästä riippuen voitte jakaa tehtävät monella tavalla. Jokainen voi ottaa esimerkiksi oman hahmon, jolle luo äänet ja puheen. Äänten ja vuorosanojen ei tarvitse muistuttaa alkuperäisiä – ne voi keksiä ihan itse! Tehtävät voi jakaa myös kohtauksittain: yksi rummuttaa Nallen rummutukset postiraketissa, toinen emäaluksessa ja kolmas loppukohtauksessa.

7. Ketjutarina

Asettukaa suureen rinkiin niin, että kaikki näkevät toisensa. Sopikaa ensin tarinalle aihe. Se voi liittyä robotteihin tai siten johonkin muuhun yhteiseen ideaan. Voitte halutessanne päättää mikä on tarinan alkulause. Se voisi olla esimerkiksi ”Olipa kerran pieni robotti, jonka nimi oli Io. Sen tehtävänä oli toimittaa perille postia kaikkialle galaksiin.”

Sen jälkeen aloittakaa tarina. Ensimmäisen kertojan jälkeen vuoro hyppää seuraavalle, jonka pitää nopeasti keksiä sopiva jatko edellisen kertojan tarinaan. Sitten vuoro siirtyy taas seuraavalle kunnes kaikki ovat saaneet jatkaa tarinaa ainakin kolme kertaa.

Jokainen osallistuja voi puhua vuorollaan yhden tai korkeintaan muutaman virkkeen. Halutessanne voitte tehdä myös niin, että jokainen saa kertoa esimerkiksi 15 sekuntia, minkä jälkeen vuoro siirtyy. Opettaja voi toimia ajanottajana.

Kun tarina on valmis, piirtäkää siitä sarjakuva tai maalatkaa jännittävimpiä kohtauksia esittäviä maalauksia.