



LEFFAMESTARIT
SIRKUSAIHEISET ANIMAATIOPIKAT
PÄIVÄKODEILLE

V A L V E E N E L O K U V A K O U L U

LEFFAMESTARIT

SIRKUSAIHEISET ANIMAATIOPAJAT PÄIVÄKODELLE

Sisällysluettelo

Alkusanat

Erlaisia animaation kuvaamistapoja

Työpajan tavoitteet

Työskentelyn vaiheet

Tutustuminen sirkusteemaan

Oman hahmon keksiminen ja piirtäminen

Valmistautuminen kuvauksiin

Kuvaaminen

Jälkityöstäminen

Työpajan tarvikkeet

Linkejä

Toimittaja: Tommi Nevala

Sirkushahmokuvat: Kaakonpojan päiväkodin ja

Kalliolan päiväkodin lapset

Kannen kuva ja teksti: Panu Tiihonen

Valokuva: Henna Toppi

Valveen elokuvakoulu

© 2011



Valve
KULTTUURITALO

Valveen
Elokuvakoulu



Sytyke
Turku 2011
Taikaloppun Sytyke



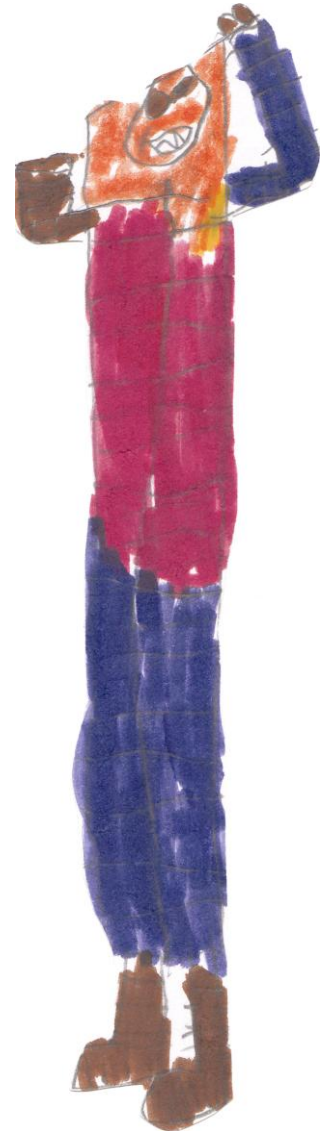
Alkusanat

Tässä oppimateriaalissa esitellään kuinka pala-animaatioelokuvia tehdään esi- ja alkuopetusikäisten lasten kanssa hausalla ja helpolla tavalla. Sisältö pohjautuu Oulussa syksyllä 2010 järjestettyihin päiväkotien Leffamestarit-sirkusanimaatiopajoihin. Työpajoihin osallistuneista lapsista nuorimmat olivat 3-vuotiaita. Pääosin osallistujina olivat kuitenkin 5-6 -vuotiaat lapset.

Elokuvan muodoista animaatio soveltuu mainiosti koulujen ja päiväkotien toimintaan, sillä animaatioiden tekeminen on monipuolista ja hauskaa puuhastelua.

Valmiita esimerkkejä sirkusanimaatioista sekä muita menetelmiä elokuvakasvatukseen löytyy Valveen elokuvakoulun kotisivulta

www.kulttuurivalve.fi/elokuvakoulu



Erilaisia animaation kuvaamistapoja

Animaatioiden tekemiseen on olemassa useita tapoja. Perinteisten analogiselle aikakaudelle ominaisten tapojen lisäksi digitaalinen tekniikka on tuonut uusia vaihtoehtoja animaatioiden tekemiseen.

Tapa 1: Digikamera

Yksinkertaisimmillaan animaation tekeminen onnistuu kuvaamalla animoitavaa kohdetta digikameralla. Kohteesta kuvataan perättäisiä kuvia ja kuvien ottamisen välissä kohdetta aina hieman siirretään. Kun kuvat katsotaan tietokoneen tai television ruudulla perätysten, kohde näyttää liikkuvan. Kuvat voi myös viedä tietokoneen editointiohjelmaan, jolloin animaatiota on mahdollista käsitellä elokuvana. Siihen voidaan lisätä esimerkiksi musiikki sekä alku- ja lopputekstit.

Tapa 2: Stop-motion -ohjelma

Leffamestarit-pajoissa animaatiot on valmistettu tietokoneavusteisesti käyttämällä tietokoneelle asennettua stop motion -ohjelmaa. Käytössä on ollut Adobe Premiere 7.0 -ohjelmisto, jonka avulla onnistuvat sekä animaatioiden kuvaaminen että niiden editointi. Stop motion -ohjelma tuo prosessiin havainnollisuutta. Keskeneräistä työtä voidaan katsella kuvaamisen yhteydessä tietokoneruudulla ja jatkaa tämän jälkeen kuvaamista. Kun kohdetta liikutetaan, muutos näkyy ruudulla haamukuvana. Tämä on varsin hyödyllinen ominaisuus varsinkin ensikertalaisten pienten lasten kanssa työskennellessä. Tällä tavoin he ymmärtävät näkemästään sen, mitä ovat tekemässä ja mitä animaatio ylipäätään tarkoittaa. Ohjelmissa on usein myös mahdollisuus muuttaa kuvausase-

tuksia, jolloin kuvattavien ruutujen määrä sekunnissa voidaan määrittellä erikseen. Leffamestarit-pajoissa on käytetty asetusta, missä kuvataan kuusi ruutua sekunnissa (vrt. tavallisessa videokuvassa on 25 ruutua sekunnissa). Tietokoneavusteisen animaation tekemiseen tarvittavia stop motion -ohjelmia on saatavilla jopa aivan ilmaiseksi. Kuvaamiseen soveltuvat halvat web-kamerat (usb-liitäntä) sekä digivideokamerat (firewire-liitäntä).

Tapa 3: Frame rec -toiminto

Päiväkodin tai koulun kaappien kätköistä saattaa löytyä videokamera, jossa on ns. frame rec -toiminto. Tämä tarkoittaa, että kamera tallentaa tietyn määrän ruutuja aina kun kameran nauhoitusnappia painetaan. Tällä menetelmällä animaatio tallentuu suoraan kameraan kasetille.

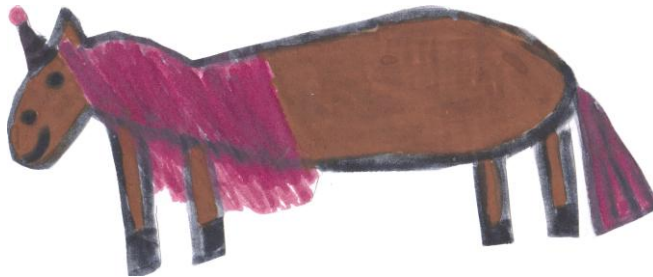
Tapa 4: Livekuvaus

Toinen tapa tehdä animaatiota suoraan videokameralle on kuvata ns. livekuvaa noin 2-3 sekunnin pätkissä ja aina otosten välillä kohdetta hieman liikuttamalla. Kuvattu materiaali viedään tämän jälkeen tietokoneen editointiohjelmaan (esim. Windows Movie Maker) ja kuvaa nopeutetaan riittävästi, jotta animaatio näyttää sujuvalta. Useat videoleikkeet kannattaa ensin yhdistää yhdeksi videotiedostoksi, jolloin nopeutusta ei tarvitse tehdä erikseen jokaiseen leikkeeseen.

Työpajan tavoitteet

Sirkusanimaatiopajan tavoitteena on tutustuttaa lapset animaation maailmaan ja tuottaa lapsille uudenlaisia elämyksiä. Työpajan päätteeksi tuotoksista valmistuu koko päiväkotiryhmän tai koululuokan oma sirkusesitys. Sirkusanimaatiopajan tavoitteena ei ole tyhjentävästi opettaa lapselle, mitä animaatio on. Työpajan alussa moni lapsi ihmettelee, mitä oikein ollaan tekemässä. Kun hahmot ensimmäistä kertaa liikkuvat tietokoneerudulla, tapahtuu ahaa-elämys. Tästä onkin kyse! Elämyksellisyys ja kokemuksellisuus ovat yksi keskeinen tavoite. Hetki, jolloin lasten itse tekemät hahmot heräävät eloon tietokoneerudulla on taianomainen.

Lapsille animaatio voi olla terminä tuntematon. Kukaan ei välttämättä tunnusta nähneensä animaatioita koskaan. Sen sijaan lapset ovat nähneet piirrettyjä ja tunnetut animaatiohahmot ovat hyvin tuttuja. Lyhyen keskustelun jälkeen lapset osaavat erotella piirrettyjen lisäksi nukke-, muovailuvaha- ja tietokoneanimaatiot. Animaatiot ovatkin tutumpia kuin osattiin arvatakaan!



Työskentelyn vaiheet

Työskentelyn vaiheet

1. Tutustuminen sirkusteemaan
2. Oman hahmon keksiminen ja piirtäminen
3. Valmistautuminen kuvauksiin
4. Kuvaaminen
5. Jälkityöstäminen
6. Ensiesityksen järjestäminen



Tutustuminen sirkusteemaan

Ennen animaation kuvaamista lapset johdatellaan sirkusteemaan. Sirkus ei ole välttämättä kaikille tuttu paikka, joten tutustuminen sirkuksen maailmaan on suositeltavaa. Tutustuminen voi tapahtua kuvakirjojen, valokuvien tai elokuvien avulla. Kuvia löytyy helposti esimerkiksi Googlen kuvahauulla. Sirkusaiheisista elokuvista, jotka soveltuvat lapsille voi esimerkkinä mainita Charlie Chaplinin elokuvan *Sirkus* (The Circus, 1928) sekä Jiri Trnkan loistavan pala-animaation *Iloinen sirkus* (Vesely Cirkus, 1951), jotka molemmat löytyvät YouTube-videopalvelusta.

Oman hahmon keksiminen ja piirtäminen

Seuraava vaihe on keksiä oma sirkushahmo. Se voi olla ihminen tai eläin tai jokin muu täysin mielikuvitusahmo. Hahmolle keksitään nimi sekä taito tai temppu, jonka se esittää sirkuksessa. Lisäksi hahmolla saattaa olla jokin sille ominainen ääni.

Hahmo piirretään kartongille. Tavallista paperia ei kannata käyttää, sillä se rypistyy helposti. Kartonkia on helppo käsitellä askarteluvaiheessa ja valmista hahmoa on helpompi liikutella animointivaiheessa. Kartongille piirretty hahmo kannattaa tehdä isokokoiseksi, jotta liikuttelu onnistuisi vielä helpommin. Hahmon korkeuden tulisi olla noin 10 cm. Tämän jälkeen hahmo väritetään ja leikataan irti kartongista. Jos hahmon jalvoja tai käsiä halutaan liikuttaa erikseen, ne on leikattava irti. Sen jälkeen ne kiinnitetään pienillä sinitarrapaloilla takaisin kiinni hahmoon. Jalvojen ja käsien liikuttaminen ei kuitenkaan ole välttämätöntä. Sen sijaan voidaan keskittyä koko hahmon liikuttamiseen, mikä on ensikertaisille animaationtekijöille jo tarpeeksi haastavaa.

Valmistautuminen kuvauksiin

Ennen kuvauskertaa opettaja on järjestänyt tekniikan paikoilleen ja testannut laitteiden toimivuuden. Tämän jälkeen ensimmäiset animaationtekijät saapuvat paikalle. Kuvaaminen on kätevintä suorittaa parityönä tai kolmen hengen ryhmässä. Pala-animaatio kuvataan ns. tasoanimaationa eli kamera asetetaan kuvaamaan ylhäältä alaspäin. Kuva animaation kuvaustilanteesta on sivulla kymmenen. Digivideokameraa ja stop motion -ohjelmaa käytettäessä videokamera yhdistetään tietokoneeseen firewire-johdolla. Videokameran lisäksi myös tietokoneessa tulee olla firewire-liitäntä. Muut tavat kuvata animaatioita on esitelty oppimateriaalin alussa.

Animaation kuvauspaikaksi soveltuu tila, missä on tasainen valo, riittävästi tilaa kolmen lapsen työskentelylle sekä tukeva pöytä.

Sekavaloa eli luonnonvalon ja keinovalon sekoitusta tulee välttää. Valoisuutta voi parantaa pöytälampuilla, mutta se ei ole välttämätöntä.

Animaation taustaksi riittää yksivärinen kartonki tai kangas. Taustan tulisi olla riittävän iso, vähintään A2-kokoinen. Taustaa voidaan elävöittää lisäämällä esimerkiksi naru trapetsiksi, kartongista leikattuja renkaita tai muuta sirkusrekvisiittaa. Tarkoitus on kuitenkin pitää tausta hyvin yksinkertaisena. Pelkkä yksivärinen tausta riittää oikein hyvin. Yleensä opettajan kannattaa valita kunkin ryhmän animaation taustaväri, jotta värit vaihtelevat eri ryhmien kesken. Väri kannattaa valita myös sillä silmällä, että lasten tekemät hahmot erottuvat taustasta selvästi.

Opettaja näyttää aluksi kuinka kuvaaminen tapahtuu. Lapset voivat samalla seurata tietokoneruudulta prosessia. Kun opettaja on kuvannut noin 2-3 sekuntia esimerkianimaatiota, tuotos katsotaan. Tämän jälkeen opettajan kuvaamat kuvat poistetaan ja lapset pääsevät itse kokeilemaan animoimista.





Kuvaaminen

Lapset toimivat animaattoreina eli liikuttelevat hahmoja taustakar-
tongin päällä. Opettaja toimii kuvaajana eli hän on koneen äärellä ja
napsii kuvia. Tietokone kannattaa sijoittaa siten, että lapset näkevät
tietokoneen ruudun. Näin he voivat seurata tapahtumia ruudulta.
Opettaja kertoo, milloin hahmoja saa liikuttaa. Luvan jälkeen lapset
liikuttavat vuorotellen omaa hahmoa noin puoli senttiä kerrallaan
liikkeen suuntaisesti.

Kuvaamisen aluksi käydään läpi jokaisen lapsen hahmo ja temppu,
jonka hahmo osaa tehdä. Kuvaamisen aikana voi myös improvisoida.
Opettaja voi ehdottaa erilaisia asioita: törmäävätkö hahmot, hyppääkö
hahmo niin korkealle, että sitä ei enää näy ruudulla, mitä tapahtuu
trapetsilla ja miten elokuva loppuu? Lapsille kannattaa antaa vinkkejä
työskentelyn aikana ja rohkaista heitä käyttämään mielikuvitusta.

Jokainen pienryhmä kuvaa vähintään 20-30 minuutin ajan. Siinä ajassa lapset ehtivät kuvata noin 10-20 sekunnin mittaisen animaation. Kuvaamisessa on tärkeää, ettei kuvattavia hahmoja ole liikaa. Yhteen animaatioon sopiva määrä on 2-3 hahmoa eli saman verran kuin on lapsia yhdessä pienryhmässä. Näin ollen jokaisella lapsella on oma liikutettava hahmo.

Opettajan on hyvä huomioida animaation dramaturgian kannalta yksi oleellinen asia: animaatio alkaa jostain tilanteesta ja päättyy selkeästi johonkin tilanteeseen. Väliin mahtuu hahmojen tekemät temput. Animaation alussa kaikkien hahmojen ei tarvitse välttämättä näkyä heti ruudulla. Jokin niistä voi ilmestyä kuvaan mukaan kuvarajauksen ulkopuolelta kesken elokuvan. Elokuvan lopetustilanne kannattaa myös miettiä: loppuuko animaatio siihen, kun temppu on suoritettu ja kaikki hahmot kokoontuvat yhteen, vai poistuvatko hahmot kuvasta eli liikkuvat kuvarajauksen ulkopuolelle?

Jokainen ryhmä katsoo oman tuotoksensa ennen kuin uusi ryhmä tulee kuvamaan omansa. Kun kaikki ryhmät ovat kuvanneet oman osuutensa, opettaja liittää kaikki lyhyet animaatiot perättäiseksi jonoksi editointiohjelmassa. Ohjelman ääniraidalle lisätään sirkusmusiikki tai jokin muu iloinen musiikki. Musiikkia voi löytää netistä tai suoraan cd-levyltä. Valmista musiikkia käytettäessä täytyy muistaa tekijänoikeusasiat, jos elokuvaa aiotaan esittää julkisesti.

Jälkityöstäminen

Opettaja voi tarvittaessa editoida kuvattuja animaatiota. Kuvat, joissa näkyy lasten käsiä tai varjoja on helppo poistaa. Jälkityöstö ei ole pakollinen, mutta silloin animaatiosta voidaan poistaa virheet ja sitä

voidaan rytmittää. Nämä seikat tekevät elokuvasta katsottavamman ja selkeämmän. Yleensä lasten animaatiot käynnistyvät tai päättyvät liian äkisti. Alkuun ja loppuun voidaan lisätä 1-3 sekuntia pitkä still-kuva (alkuun elokuvan aivan ensimmäisestä kuvasta ja loppuun viimeisestä kuvasta) ennen kuin tapahtumat käynnistyvät tai loppuvat. Samoin jos hahmot pysähtyvät, kannattaa lisätä muutamia ruutuja still-kuvaa, jotta rytmitys olisi parempi. Lyhyessäkin animaatiossa on suositeltavaa, että jotkin hahmoista olisivat välillä pysähtyneinä. Jos kaikki liikkuvat koko ajan, niin animaatiosta tulee helposti sekava ja levoton. Kuvan hidastaminen ja nopeuttaminen ovat myös keinoja rytmittää elokuvaa. Hidastamisessa kannattaa olla varovainen, sillä kuusi kuvaa sekunnissa -asetuksella kuvattua animaatiota hidastettaessa hahmoista tulee helposti nykiviä ja animaatiosta töksähtelevää.

Elokuvaan kannattaa lisätä alkuteksti, joka voi olla esimerkiksi ”Päiväkoti X:n suuri sirkus”. Loppuun tulee lopputekstit, missä luetellaan kaikki elokuvan tekoon osallistuneet. Tämän jälkeen elokuva voidaan siirtää esimerkiksi dvd:lle ja elokuvasta voidaan järjestää ensi-ilta sen koko komeudessaan. Ensiesitykseen kannattaa kutsua koko päiväkodin porukkaa.

Oma elokuva on valmis!

Työpajan tarvikkeet

- Tietokone, jossa on asennettuna animaatio-ohjelma sekä videoeditointiohjelma
- Videokamera, jossa ns. firewire-liitäntä (dv-out)
- Firewire-johto
- Kamerajalusta

Työpaja voidaan tehdä myös digikameran tai videokameran avulla, kuten oppaan alussa on esitelty. Huomioitavaa on, että näissä tapauksissa työskentely ei ole niin havainnollista kuin tietokoneavusteisessa animaatioprosessissa. Keskenpästä työtä ei voida katsoa, mikä vuoksi animaation perusidea ei selviä lapsille kovinkaan hyvin.



Linkkejä

Valveen elokuvakoulu

<http://www.kulttuurivalve.fi/elokuvakoulu>

Ilmaisia animaatio-ohjelmia

Monkey Jam

<http://www.giantscreamingrobotmonkeys.com/monkeyjam/download.html>

DV Animator Simple+

http://animatordv.com/download_free.php

Animaatio-oppaat

Valveen elokuvakoulun animaatio-opas

<http://www.ouka.fi/nukunelokuvakoulu/animaatio/>

Animaation opetusvideo

<http://www.vimeo.com/21103021>

Sirkusaiheiset elokuvaesimerkit

Iloinen sirkus (O: Jiri Trnka, Vesely Cirkus, Tšhekkoslovakia 1951)

osa 1: <http://www.youtube.com/watch?v=8ehVfobr-Go>

osa 2: <http://www.youtube.com/watch?v=i5Ng3sP7wgY&feature=related>

Sirkus (O: Charles Chaplin, The Circus, USA 1928)

<http://www.youtube.com/watch?v=YEIzkT1eFgc>

Jos linkit eivät toimi, elokuvia voi hakea YouTubesta niiden alkuperäisnimellä.

Linkit tarkistettu 28.2.2011

