

## **Animaatio itseilmaisun välineenä kehitysvammaisilla lapsilla**

Tommi Nevala / Valveen elokuvakoulu

Kulttuuritalo Valveella sijaitseva Valveen elokuvakoulu järjestää elokuvatyöpajoja lapsille ja nuorille. Tavoitteena on, että lapset voisivat kohdata elokuvaa monipuolisesti ja löytää siitä mukavan harrastuksen. Elokuvakoulu on toteuttanut yhdessä eri toimijoiden kanssa erilaisia erityislasten ja -nuorten elokuvakerhoja. Yhteistyötä on tehty mm. Oulun kehitysvammaisten tuki ry:n, Aivovammaliiton Oulun seudun av-klubin sekä Nuorten ystävät ry:n kanssa.

Elokuva soveltuu monesti erittäin hyvin erityislasten itseilmaisun ja luovuuden sekä tarinankerronta- ja ryhmätyötaitojen kehittämiseen. Kokemus on osoittanut, että erityisesti animaatio toimii hyvin esimerkiksi autististen ja kehitysvammaisten lasten itseilmaisun välineenä. Animaatiota voi tehdä yksin tai ryhmässä ja siinä jokainen voi tuoda omat vahvuutensa tekemisprosessiin. Kun itse tehdyt animaatiohahmot alkavat elää kuvaruudulla, jokaisen lapsen kasvoille nousee varmuudella onnistumisen riemu.

Valveen elokuvakoulu on toteuttanut Oulun kehitysvammaisten tuki ry:n Kamraatti-projektin kanssa useita elokuvakerhoja. Tavallisesti kerhot ovat kokoontuneet kuusi kertaa, aina 90 min kerrallaan. Vuonna 2008 keskityttiin näytelyihin elokuviin ja vuonna 2009 animaatioon. Keväällä 2009 animaatiotekniikkana käytettiin pala-animaatiota ja syksyllä 2009 oli vuorossa muovailuvaha-animaatio. Animaation tekemiseen oli käytössä tietokoneohjelmisto, jolla oli mahdollista paitsi kuvata animaatiota myös äänittää tehosteääniiä sekä lisätä tekstejä ja musiikkia kuvattuun materiaaliin. Tietokoneen lisäksi käytössä oli tavallinen digivideokamera sekä materiaaleina muovailuvahaa ja paperikartonkia.

Ensimmäisellä kerhokerralla animaation aiheeseen tutustuttiin katsomalla esimerkkejä animaatioelokuvista. Lasten tekemät animaatiot ovat hyviä esimerkkejä, sillä ammattilaisten tekemät animaatiot voivat antaa ensikertalaiselle vääränlaisen kuvan siitä, mitä on mahdollista tehdä lyhyessä ajassa. Seuraavaksi lapset saivat kokeilla käytettävissä olevaa tekniikkaa ja tutustua animaation perusluonteeseen tekemällä esineanimaatioita eli animoimalla kyniä ja muita ”elottomia” kappaleita. Ensimmäisen kerran lopuksi ideoitiin oman animaatioelokuvan mahdollisia tapahtumapaikkoja.

Toisella kerralla lapset askartelivat hahmot ja lavasteet. Pala-animaatiossa lavasteita koottiin A2-kokoiselle kartongille. Muovailuvaha-animaatiossa lavasteet saattoivat olla sekä kartongista että muovailuvahasta tehtyjä. Suurin ero näiden tekniikoiden välillä on se, että muovailuvaha-animaatio kuvataan kolmiulotteisesti (kamera kuvaa vaakatasossa) kun taas pala-animaatio kuvataan kaksiulotteisesti (kamera kuvaa ylhäältä alaspäin). Pala-animaation hahmot rakentuvat paperikartongille piirretyistä ja irtileikatuista paloista, jotka on liitetty toisiinsa esimerkiksi pienellä sinitarran palalla. Näin ihmishahmon käsiä tai päätä pystytään liikuttamaan. Yksinkertaisia ja isokokoisia hahmoja on huomattavasti helpompi liikutella kuin pieniä ja paljon yksityiskohtia sisältäviä hahmoja. Animaatiomaailman rakentaminen kannattaa aloittaa isoista elementeistä, kuten rakennuksista, puista, pilvistä, auringosta jne. Tämän jälkeen henkilöhahmot valmistuvat helpommin oikeaan mittasuhteeseen.

Kolmannella kerralla oli vuorossa animaation kuvaaminen. Työpisteet oli rakennettu kuvausvalmiiksi ennen kuvauskerran alkua. Animaatio-ohjelman käyttäminen mahdollisti sen, että kuvattua materiaalia voitiin katsella kesken kuvausten. Toiminto mahdollisti sen, että lapset pystyivät tarkkailemaan miten animoiminen eteni. Lisäksi se toimi virkistävänä ja työskentelyä

rytmittävänä tekijänä. Jos kuvassa näkyi varjo tai hahmon liikuttajan käsi, ne voitiin poistaa napin painalluksella ja kuvata kuva uudelleen. Viimeistään kuvausvaiheessa tuli kaikille selväksi hahmojen liikuttamisen ja kuvaamisen syysseuraussuhde. Kun itse tehdyt hahmot liikkivat ensimmäistä kertaa tietokoneen ruudulla, oli se varsin taianomainen ja riemuisa hetki.

Neljännellä kerralla keskityttiin elokuvan äänimaailman tekemiseen (puhe, tehosteäänet, musiikki) sekä alku- ja lopputekstien tekemiseen. Tehosteääniä ja musiikkia etsittiin cd-levyiltä ja tietokoneella olleista äänitiedostoista. Kaikki käytössä olleet musiikki- ja äänitiedostot olivat tekijänoikeusvapaita. Lapset saivat kuunnella tiedostoja ja valita niistä sopivat äänet elokuvaan. Osa äänistä tehtiin itse äänitelemällä tai puhumalla. Nämä äänitettiin liittämällä mikrofoni tietokoneeseen ja kaappaamalla ääntä suoraan editointiohjelmaan. Asiaa helpotti se, että lapset pystyivät katsomaan animaatiota samalla, kun äänittivät tilanteeseen sopivia ääniä.

Viimeisellä kerralla vietettiin oman elokuvan ensi-ilta, johon kutsuttiin vanhemmat, sukulaiset ja kaverit. Ensi-ilta järjestettiin oikeassa elokuvateatterissa. Esityksen jälkeen lasten vanhempien reaktiot olivat positiivisia. Elokuvien laatua ihailtiin samoin kuin lasten omaa kädenjälkeä. Elokuvan valmiiksi saamista on aina syytä juhlia. Tekijät ovat huomion keskipisteenä ja saavat välitöntä onnistumisen tunnetta. Saavutuksen merkittävyyttä korostettiin antamalla tekijöille kerhossa tehdyt elokuvat dvd:llä omaksi sekä jakamalla kaikille osallistuneille kunniakirjat.

Animaation tekeminen sopii hyvin erityisryhmille, sillä jokainen voi panostaa omaan vahvuusalueeseensa: piirtämisestä pitävä voi tehdä enemmän lavasteita ja hahmoja, kuvaamisesta ja tietotekniikasta kiinnostunut ottaa enemmän vastuuta kuvaamisesta jne. Lisäksi animaation tekeminen soveltuu sekä ryhmätyömuodoksi että yksin toteuttavaksi. Animaation tekeminen tietokoneavusteisesti ei ole sidottu aikaan ja paikkaan vaan sitä voidaan kuvata eri paikoissa ja pieniä määriä kerrallaan. Jos hahmot pysyvät tallessa, niin kuvauskertojen välillä voi olla pidempikin tauko. Animaatioiden tekemiseen tarvittava tekniikka on halpaa ja ohjelmistoja on tarjolla jopa ilmaiseksi.

Seuraavassa on kuvattu animaatiotekoprosessi tiivistettynä:

## **TUNTISUUNNITELMA 4 x 90 min**

### **1. kerta: tutustuminen animaatioon ja kuvaamiseen**

katsotaan esimerkkejä  
tehdään erilaisia animaatiokokeiluja  
ideoidaan paikkoja ja hahmoja

### **2.kerta: hahmojen ja lavasteiden askarteleminen**

tutustutaan esimerkkiahmoihin  
hahmojen ja lavasteiden valmistaminen  
tapahtumapaikan rakentaminen A2-kartongille

### **3. kerta: kuvaaminen**

hahmojen ja lavasteiden viimeistely  
animaation kuvaaminen

### **4. kerta: elokuvan äänimaailma**

äänitehosteiden, puheen ja musiikin lisääminen valmiiseen animaatioon

