



Videopensseli

MUOTO- VÄRI- JA KIRJAINOPPIA VIDEOKAMERALLA

Valveen elokuvakoulu
Tommi Nevala



SISÄLLYSLUETTELO

1. Lyhyt kuvaus menetelmästä
2. Tavoitteet
3. Vaiheet

Tuntisuunnitelma

Tarvikkeet

Muistilista ja ohjeita työskentelyyn

LISÄYS 2. PAINOKSEEN: UUSIA VIDEOPENSSELISOVELLUKSIA

Videopensseli-menetelmä kehittyi nykyiseen muotoonsa vuonna 2009, kun tämän opaskirjaseen ensimmäinen painos ilmestyi. Sen jälkeen Valveen elokuvakoulu on järjestänyt yli 100 Videopensseli-pajaa esi- ja alkuopetuksessa sekä perusopetukseen valmistavassa opetuksessa. Lisäksi menetelmä on ollut esillä erilaisissa opettajien täydennyskoulustapahtumissa ja seminaareissa. Vastaanotto on ollut erittäin hyvä. Opettajat ovat olleet innoissaan yksinkertaisesta menetelmästä, joka on ollut helppo ottaa omaksi työvälineeksi. Oppilaat puolestaan ovat pitäneet videokuvaamista erilaisena ja virkistävänä tapana oppia koulussa opetettavia aiheita.

Teknologia kehittyy vauhdilla. Menetelmäoppaan kirjoittamisen aikoihin oli vielä käytössä mini-dv-kasetit. Nykyisin kasetit ovat muinaishistoriaa, mukaan on tullut älypuhelimia ja tablet-tietokoneita. Tämä tarkoittaa, että melkein pä jokaisella on HD-tasoinen videokamera taskussaan. Näitä laitteita voi tietysti hyödyntää Videopensseli-työpajassa.

Vuosien aikana Videopensseli-menetelmää on sovellettu eri aiheisiin mm. kuvaamalla eri automerkkien keulassa olevia symboleita ja keskustelemalla niistä. Yksi erinomainen tapa hyödyntää Videopensseliä on ottaa kamera mukaan luontoretelle. Videopensseliteknikalla kuvatut marjat, kasvit ja sienet ovat hyvä aihe ja opettavainen kuva-arvoitusten kohde.

Alunperin Videopensseli-työpajat suunnattiin 0.-2.-luokille. Menetelmä toimii sellaisenaan hyvin myös 3.-luokalla. Erilaisia sovelluksia voidaan suunnata aina lukiolaisille asti. Videopensseliä on integroitu mm. kielenopetukseen ja edellä mainittuun biologian opetukseen. Maahanmuuttajataustaisten henkilöiden parissa Videopensseli on toiminut myös suomenkielen opetteluun välineenä.

LYHYT KUVAUS MENETelmäSTÄ

Videopensseli-menetelmä on mediakasvatuksellisen elokuvakasvatuksen työväline, jossa ympäristöä tutkitaan, tarkastellaan ja havainnoidaan videokameran välityksellä. Keskeistä havainnoinnissa on geometrinen muotojen, värien ja kirjainten suhde todellisuuteen sekä asioiden esittäminen visuaalisesti. Menetelmä sopii esi- ja alkuopetukseen ja sen avulla voidaan tuoda mediakasvatuksellisuutta matematiikan, kuvataiteen ja äidinkielen opetukseen. Tämän lisäksi tavoitteena on erityisesti lapsen kognitiivisten, motoristen ja esteettisten taitojen kehittäminen. Menetelmää voidaan hyödyntää myös muilla luokka-asteilla ja erityisopetuksessa. Sitä voidaan käyttää esimerkiksi valmistavien luokkien opetuksessa hauskana suomenkielen opettelu välineenä.

Videopensselissä on kolme tehtävänantoa: muodot, värit ja kirjaimet. Menetelmään sisältyy viisi vaihtoa: lämmittely, kuvaamisen havainnollistaminen, kuvaaminen, tuosten katsominen ja palauttekeskustelu. Työpajan vähimmäiskesto on 2 x 45 minuuttia. Oppaassa esitetty tuntisuunnitelma on viitteellinen ja opettaja voi halutessaan käyttää enemmän aikaa eri vaiheiden läpikäymiseen. Videopensselin käyttöön voi osallistua koko luokka, mutta tehtävän suorittamisessa suositeltava ryhmäkoko on 1-5 lasta.

Opettajan ei tarvitse käydä kaikkia tehtävävaihtoehtoja läpi samalla opetuskerralla vaan tarkoituksena on, että oppitunnille valitaan yksi kolmesta tehtävävaihtoehdosta.

Videopensselin käyttöönotto ei vaadi opettajalta erityisosaamista tekniikasta tai elokuvakulttuurista, silkkä innostus ja halu tuoda mediakasvatuksellisia sisältöjä opetukseen riittävät. Itse pensselin heiluttajat voivat olla ensi kertaa tekemisissä videokameran kanssa. Kameran toimintoja ei tarvitse tuntea, sillä menetelmän kautta kuvaamisen perusteet tulevat nopeasti tutuiksi. Tekninen osaaminen ja laatu eivät ole päätavoitteena vaan videokameraa voi käyttää kuin pensseliä – maalata todellisuutta eri tavoin. Jokaisella pensseliin tarttujalla on oma näkemys maailmasta ja jokainen maalaa omalla tyylillään. Tavoitteena on nähdä ja havainnoida maailmaa uudella tavalla verrattuna omaan näkemiseemme. Maailma näyttäytyy erilaisena videokameran etsimen läpi katseltuna.

TAVOITTEET

Videopensselin avulla videokuvaaminen yhdistetään matematiikan, kuvataiteen ja äidinkielen opiskeluun helposti ja mielekkäästi. Menetelmän avulla lapset oppivat perusasioita erilaisista geometrisista muodoista, väreistä ja kirjaimista. Miksi jossain tietyssä esineessä on tietynlainen muoto? Mitä eri väreillä viestitään? Mikä on kuvatun kohteen alkukirjain?

Menetelmän yksi keskeinen tavoite on ympäristön aktiivinen hahmottaminen ja havainnointi uudella tavalla. Tavanomaisen silmäntasolta maailmaa havainnoivan katseen sijaan kamera voidaan asettaa lattialle tai nostaa katon rajaan. Videokameran avulla voidaan tarkastella pieniä yksityiskohtia jopa muutaman sentin etäisyydeltä suurennuslasin tavoin. Lopputuloksena pienetkin yksityiskohdat näyttävät television ruudulla suurilta ja näin ympäristöstä löytyy helposti uusia mielenkiintoisia asioita. Videopensselin avulla maailma nähdään siis uudenlaisena ja erilaisena.

Ympäristön havainnointiin sekä muotojen, värien ja kirjainten oppimiseen liittyvien asioiden lisäksi Videopensseli opettaa lasta käyttämään videokameraa viestintä- ja taltiointivälineenä. Harjoitusten avulla opitaan videokuvaamisen perusasioita: kameran käynnistäminen, kuvan rajaaminen, kuvauksen aloittaminen ja keskeyttäminen sekä kameran liikuttaminen.

Videokameran välityksellä tapahtuva ympäristön hahmottaminen asettaa omat haasteensa. Kohteen valitseminen, kameran suuntaaminen kohteeseen, kuvan pitäminen vakaana, kameran liikuttaminen ja samalla kohteen pitäminen kuvassa voivat tuntua aluksi vaikeilta, mutta nämä taidot kehittyvät nopeasti. Menetelmän yhtenä tavoitteena onkin kehittää lapsen kognitiivisia ja motorisia taitoja.

Videopensselin tavoitteet

Oppiainekohtaiset tavoitteet

erilaisten muotojen, värien ja kirjainten luokitteluun, muotojen ja värien tarkoitus, sanojen keksiminen, sanavaraston kehittyminen, sanojen tavuttaminen

Kognitiiviset tavoitteet

aktiivinen ympäristön hahmottaminen, asioiden luokittelu ja asioiden väliset syy-seuraussuhteet, ongelmanratkaisu, ympäristön taltiointi

Motoriset tavoitteet

oman kehon tuntemus, silmän ja käden/jalkojen yhteistyö, liikkeen yhdistäminen videokuvaamiseen, koordinaatio, tasapaino, kestävyys

Esteettiset tavoitteet

kohteen valitseminen ympäristöstä, kohteen esittäminen videokuvassa, kameran kohdistaminen kohteeseen, kuvan pitäminen vakaana, kameran liikuttaminen ja samalla kohteen pitäminen kuvassa

VAIHEET



1. Lämmittely (5-10 min)

Aluksi tutustutaan ympäristön havainnoimiseen kuvitteellisen kameran kanssa tekemällä seuraava lämmittelyharjoitus.

Lämmittelyharjoitus

Kuvitteellisen kameran saa tehtyä omilla sormilla. Yhdistetään oikean käden etusormen pää vasemman käden peukalon päähän ja vasemman käden etusormen pää oikean käden peukalon päähän. Suoristetaan sormet ja kamera on valmis. Tämän jälkeen suljetaan toinen silmä ja katsellaan maailmaa "kameran silmän" läpi. Kohteita kannattaa etsiä mm. lattianrajasta ja ne voivat olla erittäin pieniä yksityiskohtia. Kun kameran vie lähemmäs omaa silmää tai vastaavasti kauemmas, voidaan harjoitella kamera-ajoja. Kameran voi myös tehdä leikkaamalla pahvin tai kartongin keskelle pienen aukon (esim. leveys 10 cm ja korkeus 6 cm), joka toimii kameran kuva-alana.

2. Tehtävänanto ja kuvaamisen havainnollistaminen (10min)

Opettaja valitsee yhden Videopensseli-menetelmän kolmesta tehtävänannosta. Jokaisessa tehtävänannossa videokameralla kuvataan noin 10-15 kohdetta, jokainen omana otoksenaan. Jos ryhmässä on useampi lapsi, kuvausvuorot jaetaan niin, että jokainen lapsi kuvaa yhteensä 2-4 kohdetta. Kun yksi henkilö kuvaa, muut etsivät samalla uusia kuvattavia kohteita. Jokainen kuvaa omalla vuorollaan yhden kohteen, jonka jälkeen kamera vaihtuu seuraavalle kuvaajalle.

Ennen kuvaamiseen ryhtymistä tehtävänanto kannattaa havainnollistaa oppilaille kytkemällä kamera televisioon tai videoprojektoriin, jotta kuva välittyy oppilaille. Äänijohtoja ei tarvitse liittää, jottei synny kiertoefektiä (ääni alkaa kiertää kameralta ja tv:n välillä, jolloin syntyy ikävä kiertoääni). Harjoituksissa äänellä ei ole merkitystä, joten valmiita tuotoksia katsottaessa kannattaa mykistää ääni tai olla liittämättä äänijohtoja.

TEHTÄVÄNANNOT

MUODOT

Videokuvaamisen integroiminen matematiikan opetukseen

Kuvataan videokameralla kohteita, joissa on jokin geometrinen muoto, kuten ympyrä, kolmio tai neliö. Opettaja voi piirtää nämä kolme muotoa taululle ja oppilaat nimeävät muodot. Tehtävän tavoitteena on tutkia, tarkastella ja havainnoida ympäristöä sekä miettiä geometrinen muotojen tarkoitusta ympäristössä ja kuvallisessa viestinnässä.

VÄRIT

Videokuvaamisen integroiminen kuvataiteen opetukseen

Kuvataan esineitä ja asioita värien mukaan. Etsitään ympäristöstä kohteita eri värien perusteella ja tallennetaan ne videokameralla. Tehtävän tavoitteena on tutkia, tarkastella ja havainnoida ympäristöä sekä miettiä värien tarkoitusta ympäristössä ja kuvallisessa viestinnässä. Pienryhmä valitsee yhden värin, jonka mukaan ympäristöä havainnoidaan.

KIRJAIMET

Videokuvaamisen integroiminen äidinkielen opetukseen

Etsitään ympäristöstä kohteita valitun alkukirjaimen perusteella ja tallennetaan ne videokameralla. Tehtävän tavoitteena on tutkia, tarkastella ja havainnoida ympäristöä sellaisten kohteiden mukaan, joiden alkukirjain on sama. Pienryhmä valitsee kirjaimen, jonka mukaan etsitään kuvattavia kohteita: esim. t = taulu, tussi, tulppa, tulitikku, tasku jne.

KOKEILE: Arvaa sana -tehtävässä ryhmä valitsee jonkin sanan ja kuvaa jokaisen kirjaimen edellä mainitulla tavalla. Katselun yhteydessä luokka yrittää arvata, mikä sana kohteista muodostuu. Esim. Tuoli, Avain, Sormi, Kuppi, Uistin = TASKU

Kuvaamisen havainnollistaminen

Tehtävänannon läpikäynnin jälkeen opettaja näyttää esimerkin kuvaamisesta. Oppilaat seuraavat televisiosta opettajan käytössä olevan kameras välittämää kuvaa. Ensimmäiseksi valitaan kuvattava kohde, jonka jälkeen kamera viedään kohteen lähelle muutaman sentin etäisyydelle. Kohde voi olla pieni (esim. nuppineulan pää) tai isompi (esim. televisio, ovi tms.). Tämän jälkeen käynnistetään nauhoitus ja liikutetaan kameraa pois päin kohteesta, jotta koko kohde ja sen ympäristö tulevat

kuvaan mukaan. Lopuksi nauhoitus keskeytetään. Opettaja selostaa jokaisen vaiheen ääneen samalla kun suorittaa eri vaiheita: ”vie kamera kohteen lähelle...pidä kamera liikumattomana...käynnistä nauhoitus...pidä kamera paikallaan laskemalla hitaasti kolmeen...liikuta kameraa taaksepäin, kunnes koko kohde on näkyvässä...keskeytä nauhoitus...etsi seuraava kohde...”. Opettaja voi toistaa vaiheet 3-4 kertaa valitsemalla joka kerta tehtävänannon mukaisen kohteen. Tässä vaiheessa korostetaan, että kuvattaessa ei saa käyttää kameras zoomaus-toimintoa. Opettaja voi havainnollistaa asiaa asettamalla kameras zoomin aivan ääriasentoon (tele), jolloin kohteen löytäminen on vaikeaa ja kuva heiluvaa.

Pienryhmiin jakaantuminen

Kuvaamisen havainnollistamisen jälkeen perustetaan pienryhmät. Jokainen ryhmä hakee vuorolleen kameras opettajalta, muut ryhmät keskustelevat tehtävänannosta. Opettaja on laittanut videokameras kuvausvalmiuteen ennen oppituntia (kasetti ja ladatut akut ovat valmiina paikoillaan kameras). Opettaja näyttää nauhoitusnapin paikan ja huomauttaa vielä zoomin käyttökiellosta. Zoom-nappula kannattaa esitellä, sillä sormi voi osua siihen vahingossa ja lapsen on hyvä tietää, mistä sitä voi säätää. Tässä vaiheessa kannattaa myös muistuttaa, että kamera kädessä ei saa juosta ja kuvaamiseen pitää keskittyä huolellisesti.

3. Kuvaaminen (20-30 min)

Ennen kuvaamisen aloittamista opettaja kertoo tehtävänannon jokaisen pienryhmän kanssa, kun he ovat noutamassa kameraa. Pienryhmät toteuttavat harjoituksen itsenäisesti, mutta opettaja ja mahdolliset kouluavustajat voivat kulkea ryhmien mukana seuraamassa tehtävän suorittamista. He voivat antaa ryhmälle vinkejä tai avustaa tilanteissa, jos esimerkiksi zoom-toiminto on vahingossa mennyt päälle tai kameras virta on sammunut yllättäen (akulla varustettu kamera voi sulkeutua itsestään, noin viiden minuutin jälkeen, jos kameralla ei kuvata).

Joissain tapauksissa opettaja voi myös ehdottaa kohteita, jos ryhmällä on vaikeuksia löytää niitä itsenäisesti. Opettaja voi myös vinkata, että kohde voi löytyä aivan lattianrajasta ja se voi olla hyvinkin pieni.

Kuvaamisen pääkohdat kertauksena

1. Viedään kamera muutaman sentin etäisyydelle kuvattavasta kohteesta. Odotetaan, että kuva tarkentuu (suositellaan käytettäväksi automaattitarkennusta). Käynnistetään nauhoitus.
2. Kuvataan 3-5 sekunnin (lasketaan hitaasti kolmeen) ajan lähikuva kohteesta.
3. Kameraa etäännyttämällä (kameraa liikuttamalla kohteesta pois päin) paljastetaan, mikä kohde on kyseessä ja millaisessa ympäristössä se sijaitsee.
4. Pysäytetään nauhoitus.
5. Valitaan uusi kohde.

- Jokaisessa tehtävänannossa kuvataan noin 10-15 kohdetta. Jokainen kohde kuvataan yhtenä otoksena. Jos ryhmässä on useampi lapsi kuvausvuorot jaetaan niin, että jokainen lapsi kuvaa yhteensä 2-4 kohdetta. Kun yksi henkilö kuvaa, muut etsivät samalla uusia kuvattavia kohteita. Jokainen kuvaa yhden kohteen, jonka jälkeen kamera vaihtuu seuraavalle kuvaajalle.

- Yhden kuvaotoksen kesto 5-15 sekuntia. Hyvä muistisääntönä on, että otos voi kestää niin kauan kuin kameras etäännyttäminen kohteesta kestää.

- Kuvattavat kohteet voivat olla hyvinkin pieniä, jolloin tuotosten katsomisen aikana pienet kohteet nähdään televisioruudulla isoina ja näin menetelmän idea toimii parhaiten.



4. Tuotosten katsominen ja keskusteleminen (30-40 min)

Kuvaamisen jälkeen on aika katsoa tuotokset. Opettaja kytkee kameran televisioon tai video-projektoriin. Ääntä ei tarvitse kytkeä, sillä kuvaus-tilanteen ääni ei ole harjoituksessa merkittävä. Kuvattu materiaali herättää keskustelua luokassa tehtävänannon aiheen mukaisesti ja oppilaat kommentoivat videoita katselun yhteydessä. Tämän lisäksi kuvatut kohteet toimivat hauskoina kuva-arvoituksina.

Kuvattu materiaali kuva-arvoituksena

Kaikissa tehtävänannoissa voidaan katselun yhteydessä toteuttaa kuva-arvoitusleikki. Opettaja keskeyttää videon toiston painamalla videokameran pause-painiketta, kun kuvattu kohde on lähikuvassa. Oppilaat arvailevat, mikä kuvattu kohde on (kohteen kuvanneet henkilöt eivät saa osallistua arvaamiseen). Tämän jälkeen opettaja käynnistää toiston painamalla pause-painiketta. Jos oppilaat eivät ole arvanneet kohdetta ensimmäisestä kuvasta, video pysäytetään uudelleen, kun kohteesta on paljastunut hieman enemmän. Arvailujen jälkeen kohde paljastetaan kokonaan. Kaikista kuvatuista kohteista ei tarvitse suorittaa arvausleikkiä.

Vinkkejä keskustelun tueksi

Muodot

Luokitellaan muotoja eri lähtökohdista, kuten ihmisen tekemät muodot (esim. työkaluissa), luonnossa esiintyvät muodot (esim. aerodynaamiset muodot) tai sattuman muodostamat muodot (esim. vaatekasa, roskakasa, jne.).

Miksi kuvatussa kohteessa on juuri tällainen muoto?

Miten muoto on syntynyt?

Voisiko kohteessa olla toisenlainen muoto?

Värit

Mitä värit tuovat mieleen?

- valkoinen: puhtaus, lumi, jne.

- punainen: rakkaus, veri, rohkeus, jne.

- oranssi: iloisuus, appelsiini, jne.

Miksi kuvatussa kohteessa on juuri tällainen väri?

Mitä värillä on haluttu viestiä?

Harjoituksen avulla voidaan tarkastella myös sitä, kuinka ihmisen silmä ja videokameran "silmä" näkevät värit eri tavoin. Näyttävätkö värit tv-ruudulla erilaisilta kuin omalla silmällä katsottuna? Miksi näin?

Kirjaimet

Kirjaimet-tehtävänannon purkamisessa opettaja voi kirjoittaa osan kuvatuista kohteista ja kuva-arvoituksen vastauksista taululle. Näin kannattaa toimia, jos esiin tulee uusia sanoja.

Mikä kohde on kuvassa?

Mihin sitä käytetään?

Mikä on tämän kohteen alkukirjain?

Onko kirjain vokaali vai konsonantti?

Arvaa sana -tehtävässä (ks. tehtävänannot)

Mikä sana kohteiden alkukirjaimista muodostuu?

5. Palautekeskustelu (5-10 min)

Jos työskentelyn ja tuotosten katsomisen jälkeen jää vielä aikaa, niin kannattaa käydä lyhyt loppukeskustelu työpajan kokemuksista.

Oliko työpajassa mukavaa?

Miltä maailma näytti kameran kautta katseltuna?

Millaisia ongelmia sinulla oli tehtävän suorittamisessa?

Miten ratkaisit ongelmat?

Haluaisitko kuvata videokameralla uudelleen?

Mitä opit tänään?

Opettaja voi antaa palautetta siitä, kuinka ryhmätyö sujui tai millaisia kohteita ryhmät löysivät. Hän voi kehua oppilaita kuvaamisesta, jos kohteita on kuvattu tehtävänannon mukaisesti ja kuvamateriaali on vakaata ja kuvaamiseen on keskitytty. Opettaja voi myös antaa kuvausvinkkejä ja neuvoja tilanteissa, joissa kohde on epätarkka tai kuvattaessa on käytetty zoomia.

Tuntisuunnitelma

Tuntisuunnitelma ei ole ehdoton. Ensimmäistä kertaa Videopensseliä tai videokameraa opetuksessaan käyttävä opettaja voi varata aikaa esimerkiksi kolmen oppitunnin verran, jolloin katselun voi järjestää kokonaan eri kerralle.

1. oppitunti

lämmittelyharjoitus (5-10min)

tehtävänanto ja kuvaamisen havainnollistaminen (10min)

kuvaaminen (20-30 min)

2. oppitunti

tuotosten katsominen ja keskusteleminen (30-40 min)

palautekeskustelu (5-10 min)

Tarvikkeet

- Videokamera
- Televisio tai videoprojektori
- Av-johto kameralta ja television välille

Tehtävien suorittamiseen suositellaan videokameraa, mutta periaatteessa harjoitukset voidaan tehdä myös digikameralla tai kännykällä. Kuvat voidaan katsoa liittämällä kamera näyttölaitteeseen (tietokone, televisio, videoprojektori). Digikameroilla voi yleensä kuvata myös lyhyitä videoleikkeitä. Harjoitus toimii myös still-kuvina, jolloin jätetään kameralta liikkuminen (etäännyttäminen) pois.

Muistilista ja ohjeita työskentelyyn

Esivalmistelut: kamera toimintavalmiiksi

- akkujen latauksen varmistaminen: kameralta rungosta kääntökyvyssä lcd-näytössä on akun latauksen keston ilmaisin. Virran täytyy olla päällä, jotta akun lataus nähdään
- kameralta tallennusmedian varmistaminen (kasetti, muistikortti, kovalevy). Jos kamera tallentaa kasetille, niin mukaan on varattava miniDV-nauhoja (yksi kasetti/kamera)

Kuvaaminen

• kun kasetti on asetettu kameralta, kuvausvalmius saadaan päälle asettamalla kameralta virtakytkin asentoon camera (tai tape); saattaa vaihdella eri kameralleissa

• nauhoitus käynnistyy painamalla rec-painiketta. Nauhoituksen käynnistyessä kameralta lcd-näytössä syttyy punainen merkkivalo ja sekunnit alkavat kulkea eteenpäin. Nauhoitus pysäytetään painamalla rec-painiketta uudelleen, jolloin lcd-näytössä punainen merkkivalo katoaa ja sekunnit pysähtyvät osoittamaan siihen saakka kulunutta tallennusaikaa

• kuvattaessa kannattaa käyttää kameralta automaattitoimintoa, jolloin kamera säätää automaattisesti tarkennuksen, väritysapainon ja valotuksen. Kameralta on auto/manual -kytkin, josta toiminto asetetaan päälle

• kameralta etäännyttäminen kohteesta tarkoittaa sitä, että kameralta liikutetaan pois päin kohteesta. Näin ollen kuva muuttuu tiiviimmästä kuvasta laajemmaksi kuvaksi. Kuvalla etäännyttäminen kameralta liikuttamalla on suositeltavampaa kuin etäännyttäminen zoomia käyttämällä. Zoomin käyttäminen aiheuttaa usein ongelmia kuvalla tarkkuuden ja valotuksen kanssa. Lisäksi zoomin käyttö voimistaa tähdysten ja heilahdusten vaikutuksia kuvassa eli kuvaa on vaikeampi pitää vakavana

• ulkona pakkasessa kuvattaessa täytyy muistaa, että kameralta ei käytetä heti, kun tullaan sisälle vaan annetaan kameralta lämmitä noin tunnin verran

Materiaalin katsominen

• kuvausten jälkeen materiaalit voidaan katsoa asettamalla kameralta virtakytkin asentoon play/edit (tai vtr); saattaa vaihdella eri kameralleissa). Tämän jälkeen nauha voidaan kelata ja katsoa painikkeilla, jotka ovat joko kameralta rungossa tai lcd-näytössä

• kamera kytketään televisioon tai videoprojektoriin av-johtolla. Eri kameralleissa voi olla erilainen johto, joten kannattaa käyttää sitä, joka on tullut kameralta mukana. Yleensä vastaanottiimeen liitetään johto, jossa on keltainen, punainen ja valkoinen haara. Keltainen välittää kuvasignaalin, punainen ja valkoinen ovat äänen toistamiseen. Äänijohtoja ei tarvitse kytkeä Videopensseli-menettelyn harjoituksissa

Historiallinen tausta

Videopensseli-menetelmä perustuu ajatukseen elokuvallisesta kirjoittamisesta ja liikkuvan kuvan käytöstä opetusvälineenä. Elokuvan runsaan satavuotisen historian aikana todellisuutta on tulkittu, tutkittu, havainnoitu ja tallennettu liikkuvan kuvan avulla useilla eri tavoilla. Seuraavassa esitetyt teoriat ja aika-kaudet ovat vaikuttaneet osaltaan Videopensseli-menetelmän kehittämiseen.

1800-1900 -lukujen vaihde:

Kinematografi (liikkeenkirjoittaja)

Videopensselin määrittelyminen voidaan aloittaa aivan elokuvahistorian alusta, sillä myös elokuvan keksineillä tiedemiehillä oli tarve dokumentoida ja tallentaa jotain ilmiötä tai toimintaa. Ranskalaiset Louis ja Auguste Lumière havainnoivat ja tallensivat maailman menoa elokuvakameran välityksellä. Veljekset nimesivät laitteensa kinematografiksi (le cinéma-tographe). Sana muodostuu kreikan kielen sanoista kinema (liike) ja grafe (kirjoittaa, piirtää). Näin ollen kinematografi voisi olla suomeksi "liikkeenpiirrin" tai "liikkeenkirjoittaja".

1920-luku: Kino-glaz (elokuvasilmä)

Venäläinen Dziga Vertov määritteli elokuvan luonteen termeillä kino-glaz (elokuva-silmä) ja kino-pravda (elokuva-totuus). Vertovin mukaan elokuvakameralla oli kyky tallentaa elämää objektiivisesti. Elokuvan keinoin voitiin siis esittää ja tallentaa todellisuus.

1950-luku: Camera-stylo (kamerakynä)

Ranskalainen elokuvaohjaaja ja -kriitikko Alexandre Astruc näki elokuvataiteessa uudenlaisen tulevaisuuden, missä koko elokuvallinen muoto muuttuisi ilmaisemaan inhimillistä ajattelua kirjoitetun kielen mukaisesti. Astruc kutsui tällaista elokuvaa termillä camera-stylo, kamerakynä. Kamerakynän avulla voitiin käsitellä erilaisia opettavia aiheita ja aloja, kuten matematiikkaa tai historiaa.

1990-luku: Kino-brush (elokuvasivellin)

Venäläissyntyinen Kalifornian yliopiston tutkija Lev Manovichin mukaan tietotekniikan läpimurto muutti elokuvallista muotoa, jonka seurauksena elokuva sai uuden esityskentän sekä uusia esitysmuotoja. Elokuvallisen todellisuuden tallentaminen kameran linssin kautta oli enää vain yksi vaihtoehto. Elokuvasta on tullut digitaalisen kuvankäsittelyn aikakaudella maalauستاiteen jatke (kino-brush). Lähes kaikkia elokuvia käsitellään digitaalisesti ja kohtauksia voidaan rakentaa ruutu ruudulta. Perinteinen kuvamateriaali toimii raakamateriaalina, joka siirretään tietokoneelle muokkausta varten.



2. painos

Toimittaja: Tommi Nevala

Graafinen suunnittelu ja taitto: Janne Putikka

Julkaisija: Valveen elokuvakoulu, Oulun kaupunki

Paino: Joutsen Median Painotalo Oy, Oulu

© 2015

ISBN 978-952-5465-92-1

Menetelmäopasta voi tilata sähköpostitse Valveen elokuvakoulusta osoitteesta:
valveen.elokuvakoulu@ouka.fi

Valve
KULTTUURITALO

VALVEEN
ELOKUVAKOULU





Videopensseli

Valve
KULTTUURITALO

VALVEEN
ELOKUVAKOULU

