



## NIKO – LENTÄJÄN POIKA

Suomi, Tanska, Irlanti, Saksa 2008

**Ohjaus:** Kari Juusonen, Michael Hegner

**Käsikirjoitus:** Hannu Tuomainen, Marteinn Thorissonin

**Pääosien näyttelijä-äännet:** Olli Jantunen (Niko), Hannu-Pekka Björkman (Julius), Vuokko Hovatta (Wilma), Minttu Mustakallio (Essie), Vesa Vierikko (Musta Susi), Jussi Lampi (Räyskä), Risto Kaskilahti (Rimppa), Juha Veijonen (Raavas), Puntti Valtonen (Hirvas), Elina Knihtilä (Oona, Nikon äiti), Tommi Korpela (porolauman johtaja)

**Musiikki:** Stephen Mckeon

**Kesto:** 83 min

**Ikäraja:** K 7

**Genre:** animaatio, piirrosanimaatio, seikkailu

**Oppimateriaalin teemoja:** animaatio, lapin luonto ja eläimet, tunteet, rakkaus, sankaruus, unelmat, keskeiset hahmot ja juoni, elokuvajuliste, hahmon luominen, ideasta valmiiksi elokuvaksi

Oppimateriaalin tehtävät on suunniteltu alakoulun 1.-4. Luokkalaisille.

### Synopsis:

Nuori poropoika Niko, on kuullut äidiltään tarinan, että hänen isänsä on legendaarisen Pukin Lentojoukkojen jäsen – yksi planeetan ihailluimmista poroista!

Niko ei kuitenkaan ole koskaan tavannut oikeaa isäänsä eikä kukaan usko hänen tarinoitaan kuuluisasta isästä tai hänen väitteitään siitä, että eräänä päivänä hänkin lentää. Kaverit nauravat hänelle – hän vain kaatuilee kaiken aikaa! Nyt hänen on todistettava, että he ovat väärässä...

Niko unelmoi lentävänsä isänsä lailla ja käy salaa harjoittelemassa lentämistä ja saa vahingossa sudet kannoilleen. Niko tuntee olevansa syyllinen susien hyökkäykseen laumansa rauhalliseen kotilaaksoon ja päättää karata kotoa ja suunnata kohti Korvatunturia.

Niin alkaa epätoivoinen ja vaarallinen retki villin erämaan ja jäisten myrskyjen halki isää etsimään. Niko haluaa löytää tuntemattoman isänsä varttuakseen itsekkin suureksi lentäjäsankariksi.

Matkallaan kohti joulupukin tukikohtaa, Niko saa vihiä Mustan Suden ja tämän paha-mainaisen joukkion salakavalasta suunnitelmasta tuhota kuuluisat Lentojoukot ja ottaa niiden paikka.

Nikon kumppaneina sankarillisella matkalla isän löytämiseksi ja joulun pelastamiseksi on hänen uskollinen ystävänsä ja otto-isänsä Julius, kömpelö liito-orava, joka on aina vaalinut ja tukenut pojan unelmaa.

Julius tietää, että hänen täytyy taivutella Niko palaamaan kotilauman turviin, mutta hänen suureksi närkästyksekseen seuraan liittyy nuori ja räväkkä, laulutaitoinen lumikko, Wilma, joka oikeasti tietää tien Korvatunturille.

Kolmikko kohtaa monia haasteita uhkarohkealla retkellään, mutta Nikoa odottaa kaikista suurin haaste, kun hänen täytyy valita unelmiensa elämän ja rakastamansa perheen välillä.

## VIHJEITÄ ELOKUVAN KÄSITTELYYN OPPILAIDEN KANSSA

### Ennen elokuvan katsomista

#### 1. Mielikuvia Lapista

Oppilaat tekevät seuraavan ennakkotehtävän itsenäisesti tai parin kanssa hahmotellen miellekarttaa tai kirjoittaen muistiinpanoja.

- Mitä tiedätte Lapista? Missä se sijaitsee? Millainen luonto siellä on? Mitä eläimiä lapiissa elää?
- Mitä tiedätte poroista? Entä susista? Kirjoittakaa paperille mielikuvia, joita poro tai susi eläimenä teissä herättää.

#### 2. Elokuvan eläinhahmot

Elokuvassa esiintyy pohjoisen eläimistä mm. poroja, susia, lumikko ja liito-orava.

##### Poro

a. Mihin eläinryhmään poro kuuluu? Onko se villieläin? Selvittäkää sen elinalueet, ravinto, ulkonäkö viholliset yms. Mihin poroja käytetään? Mitä tarkoittaa poroerotus? Mikä on poron jälkeläisen nimitys? Mitä eri nimityksiä porosta käytetään? Esim. vasa, vaadin, vuonelo, hirvas, urakka.

Mikä on paliskunta? Miettikää, miten mahdollinen ilmaston muuttuminen voisi vaikuttaa poron elämään?

b. **Liitteessä 1** on ”Porotietoa”- tehtävämoniste, jossa oppilaiden tehtävänä on arvata poroon liittyvien käsitteiden oikeat merkitykset.

##### Porotiedon oikeat vastaukset:

Kiela	poronsarvesta tehty rengas, jonka läpi suopunki heitetään juokseen tehden silmukan
Kopara	poron sorkka
Juto	ajoporo
Peski	poronhahoista ommeltu turkki
Ruukaltaa	laukata, syöksyä kiireesti
Suopunki	silmukkapäinen, ohut köysi, jolla poro heitetään kiinni
Säpikkäät	poronahkaiset säärystimet
Nulppo	sarvensa pudottanut hirvas
Rykimä	porojen kiima-aika
tokka	suuri porolauma

##### Susi

a. Mihin eläimiin susi kuuluu? Paljonko Suomessa on susia? Selvittäkää niiden elinalueet, ravinto ulkonäkö yms. Mitä niiden elintapoihin tai käyttäytymiseen kuuluu? Montako sutta muodostaa lauman? Kuinka vanhaksi ne elävät luonnossa? Miksi sudet ovat vähentyneet? Miksi susia vainotaan?

b. Susitehtäviä:

- Missä tarinassa poika huutaa apua, ilman syytä? Pekka ja susi.
- Millainen tarina liittyy Roomaan ja suuteen? Susi imetti tarun mukaan Rooman kaupungin perustajia, veljeksiä Romulusta ja Remusta.
- Missä sadussa poika ratsastaa suden selässä? Peikko ja tonttupoika
- Luetelkaa satuja, tarinoita, elokuvia tai sarjakuviakin joihin liittyy susi?
- Keskustelkaa, millaisia ovat yleensä satujen ja tarinoiden sudet?

c. Miten susi viestii? Miten se äänтелеe? Miten sen asento, häntä, korvat, kuono yms, muuttuvat eri tilanteissa?

Suurentakaa **liitteessä 1** olevat susikuvat ja heijastakaa ne kaikkien nähtäväksi tai tarkastelkaa niitä tehtävämonisteesta.

Tutkikaa kuvia ja miettikää, mitä suden asennosta voi päätellä. Verratkaa sitten ajatuksianne seuraavaan listaan. Löytyikö yhtäläisyyksiä?

##### Vastauksia Liitteen 1 tehtävään ”Miten susi viestii”:

1. Voimakas, valmis puolustamaan asemaansa.
2. Nöyrä, osoittaa alemmuutensa
3. Utelias, vahva, ei uhkaava
4. Leikkisä, innostunut
5. Arka, alistuva, heikko
6. Pelokas, valmis puolustamaan tai pakenemaan
7. Voimakas, kiinnostunut, ei uhkaava

Lähde: <http://luontoliitto.fi/susiryhma>

d. Piirtäkää croquis-piirroksia sudesta hiilellä voimapaperille.

##### Lumikko

Lumikko on Euroopan pienin petonisäkäs. Ruumiiltaan sutjakka ja vajaan vaaksan pituinen eläin on niin pieni, että se mahtuu kulkemaan myyrien lumeen kaivamissa käytävissä. Myyrät ovatkin

lumikon tärkeintä ravintoa. Lumikko ketterä kiipeilijä ja se etsiikin puista syötävää, kuten lintujen munia tai -poikasiasa.

Lumikko vaihtaa talveksi ylleen valkoisen turkin. Myös häntä on talvella kokovalkoinen. Sen Kesäturkki on selkäpuolelta ruskea. Ääntelyn voi kuulla vain läheltä. Levottomana tai aggressiivisena lumikko sähisee, vikisee tai kirskuu. Kontaktiaani on kehräävä tai värisevä. Lumikon muita nimiä ovat myös pieni portimo, talvikko ja nirppa. Lähde: www.ksml.fi, wikipedia

### Liito-orava

Liito-orava on Siperian taiga-vyöhykkeen laji. Euroopassa sitä esiintyy Suomessa, Venäjällä ja Baltiassa.

Se on tavallista oravaa pienempi jyräjä. Sen häntä on litteä, silmät ovat suuret. Sen turkki on harmaa, mutta vatsa on hieman vaaleampi selkäpuolelta. Kaulan ja eturaajan taiteessa on musta viiru. Etu- ja takaraajojen välissä on liitopoimu.

Liito-orava etenee metsässä liitäen puusta toiseen häntäänsä peräsimenä käyttäen. Etu- ja takaraajat sivuille ojennettuina liito-orava pystyy liitämään lähes sata metriä.

Liito-orava on lähes äänetön otus, mutta poikaset äännelevät kerjätessään maitoa emoltaan. Se syö lehtipuiden lehtiä, siemeniä, silmuja, versoja ja marjoja.

Lähde: wikipedia

Etsikää tietoja poroista, susista, lumikoista ja liito-oravista. Tehkää ryhmätyönä A3 - kokoinen seinälehti hankkimienne tietojen perusteella.

## Elokuvan katsomisen jälkeen

### Tehtäviä liittyen elokuvan tarinaan:

#### 3. Eläinhahmot elokuvassa

a. Mitä eläimiä muistatte elokuvan tarinasta? Millaisina elokuva kuvaa niitä? Kirjoittakaa taululle elokuvassa esiintyneiden eläinten nimiä. Kirjoittakaa niiden ympärille myös adjektiveja, jotka mielestänne kuvaavat elokuvan eläinhahmoja. Esim. susi – ilkeä, paha, poro – rohkea, toiveikas, lumikko – ovela.

b. Palataan ennakkotehtäviin Tutkikaa ennakkotehtävissä kirjoittamianne mielikuvia poroista ja susista. Keskustelkaa yhdessä, mistä mielikuvananne ovat voineet

syntyä. Esim. satujen, uutisten, tietokirjojen tai luontokokemusten pohjalta.

c. Olivatko elokuvan kuvaamat eläimet mielikuvienne kaltaisia tai Suomen luonnossa esiintyvien lajitovereittensa kaltaisia?

#### 4. Henkilöhahmot elokuvan julisteessa

Etsikää internetistä Niko – lentäjän poika elokuvan juliste, joka on mm. Elokuvasäätiön sivuilla:

<http://www.ses.fi/fi/elokuva.asp?id=782>

Tulostakaa julisteen kuva tai heijastakaa se suoraan seinälle yhdessä tarkasteltavaksi.

a. Tarkastelkaa yhdessä elokuvan mainosjulisteen kuvaa:

Keitä elokuvan hahmoja löydätte kuvasta? Miten hahmot on sijoitettu kuvaan? Miksi näin?

Kuka elokuvan keskeisistä hahmoista ei ole kuvattuna julisteen keskiöön? Musta Susi.

Miten Musta Susi eroaa muista Susista? Kuka susilauman susista on mukana "ryhmäkuvassa"?

Mihin sijoittaisitte ja millaisella ilmeellä/asennolla Musta Susi sopisi elokuvan henkilöhahmojen "ryhmäkuvaan"?

Mihin vuodenaikaan elokuvan tapahtumat sijoittuivat? Entä mikä vuorokauden aika kuvassa on? Mistä sen voi päätellä? Miten talvi ja pimeys liittyvät tai vaikuttavat tarinaan? Miten elokuvan tarina muuttuisi, jos se sijoittuisi kesään?

b. Piirtäkää ja kirjoittakaa elokuvajulisteen henkilöhahmoille puhe- ja ajatuskuplia. Millaisia haaveita tai pelkoja heillä voisi olla? Mitä he voisivat ajatella toisistaan tai tavoitteistaan?

c. Suunnitelkaa ja toteuttakaa elokuvalle uusi elokuvajuliste. Elokuvajulisteen tehtävänä on herättää katsojan kiinnostus sekä antaa katsojalle keskeisiä tietoja elokuvasta.

Tehkää juliste A3 - kokoon käyttäen sekatekniikkaa yhdistäen piirtämistä ja maalaamista tai A4 - kokoon tietokoneen piirrosohjelmia käyttäen.

d. Keskustelkaa yhdessä, miksi elokuvista tuotetaan elokuvajulisteita. Mikä tehtävä niillä

on? Keskustelkaa, missä muualla olette nähneet jotain Niko-elokuvaan liittyvää, esim. elokuvaan pohjautuvaa oheismateriaalia. Pohtikaa, millä muulla tavoin elokuvaa voidaan mainostaa tai markkinoida. Miksi elokuvia pitää markkinoida? Elokuvat ovat kalliita hankkeita ja lipputuloiilla ym. katetaan tuotantokuluja.

### 5. Neljä keskeistä hahmoa

a. Lukekaa elokuvan kotisivuilta: [www.nikomovie.com](http://www.nikomovie.com), kohdasta **Hahmot**, mitä elokuvan neljästä keskeisestä hahmosta kerrotaan.

Kirjoittakaa itsestänne samalla tavoin ote **Ystäväkirjasta**: *Kuka olet, Paras ystäväsi, Mieliruokasi, Hauskinta tänään, Pahin pelkosi, Suurin haaveesi.*

b. Keksikää yksi tai kaksi uutta kysymystä ystävänkirjaan ja vastatkaa niihin Nikon, Juliuksen, Wilman ja Musta Suden puolesta.

#### Kuvanlukeminen:

c. Valitkaa elokuvan kotisivuilta osoitteesta [www.nikomovie.com](http://www.nikomovie.com), kohdasta Galleria, yksi kiinnostava kuva tarkasteltavaksi.

Tai valitkaa kuvakirjasta *Hannu Tuomainen: Niko lentäjän poika. Gummerus 2008*, jokin kuva-aukeama, jonka kuvia tarkastelette.

Vastatkaa itsenäisesti tai yhdessä parin kanssa **liitteen 2** kuvanlukutehtäviin.

d. Voitte myös valita kuvaparin kuvakirjasta tai tämän oppimateriaalin ensimmäiseltä sivulta ja vertailla kuvien tunnelmia ja niiden herättämiä tunteita keskenään.

Pohtikaa myös, miten erilaiset tunnelmat saadaan kuviin, entä millaisia ääniä kuvissa voisi kuulua? Tehkää ääniä kuviin.

### 6. Seikkailutarinan juoni

Hyvälle seikkailu- ja etsikkotarinalle tyypillisiä piirteitä ovat mm. mukaansa tempaava matka, rakastettavat sivuhahmot ja onnellinen, opettavainen loppuratkaisu.

a. Piirtäkää taululle **juonikaavio** ja keskustelkaa sen avulla, mitä elokuvassa tapahtui:

**ESITTELY – SYVENTÄMINEN – RISTIRIITOJEN KÄRJISTYMINEN – RATKAISU – HÄIVYTYK**

**ESITTELY:** Kertoo elokuvan päähenkilöistä, esittelee Nikon ja tämän äidin sekä Juliuksen.

**SYVENTÄMINEN:** Niko haaveilee lentämisestä ja menevänsä tapaamaan isäänsä Korvatunturille.

**RISTIRIITOJEN KÄRJISTYMINEN:** Erilaiset ristiriidat ja vastoinkäymiset sekä niistä selviämiset matkan varrella johtavat kertomuksen huipentumiseen.

**RATKAISU:** Tutustuttuaan isäänsä, Niko tekee ratkaisevan valinnan palaten takaisin Kotilaaksoon.

**HÄIVYTYK:** Niko jatkaa onnellisena elämäänsä kotilaaksossa.

b. Elokuvan juonta voi käsitellä pienten oppilaiden kanssa yksinkertaisemman juonikaavan avulla:

#### ALKU – KESKIKOHTA – LOPPU

**ALKU:** Kertoo elokuvan päähenkilöistä ja tapahtumapaikasta. Elokuvan alussa ilmenee jokin ongelma tai ristiriita liittyen tarinan päähenkilöön.

Esim. pieni poro haluaisi osata lentää tai Niko haluaisi tavata isänsä, mutta kukaan ei tiedä tietä Korvatunturille.

**KESKIKOHTA:** Niko, Julius ja Vilma kokevat huiman seikkailun läpi talvisen Lapin erämaaluonnon ja vaarojen matkalla tapaamaan Nikon isää.

**LOPPU:** Retkikunta onnistuu tehtävässään. Haavekuvat isästä muuttuvat ja Niko tekee oman ratkaisunsa.

c. Tarinan juonta voi palautella mieleen myös **kuvakirjan avulla**; *Hannu Tuomainen: Niko lentäjän poika. Gummerus 2008.*

Kirjaa voidaan lukea yhdessä tai poimia sieltä yksittäisiä kuva-aukeamia ja pyytää oppilaita kertomaan aukeaman hahmoista, tapahtumista, tunnelmasta sekä siitä, miten se liittyy elokuvaan juoneen. Mitä aukeaman kuvaa ennen on tapahtunut, entä mitä tapahtui tarkasteltavan kohtauksen jälkeen.

d. Keskustelkaa, mikä elokuvan kohtauksista oli mielestänne jännittävin, hauskin entä surullisin. Kirjoittakaa ja piirtäkää jokaisesta kohtauksesta pienelle paperilapulle. Laput voivat olla erivärisiä kopiopapereita tai post-it



lappuja; esim. vaaleansininen surulliselle, keltainen jännittävälle ja vaaleanpunainen hauskimalle kohtaukselle. Sijoittakaa loppuksi laput oikeille paikoilleen juonikaaviolle.

Keskustelkaa, missä kohden juonta oli eniten jännittäviä kohtia, surullisia tai hauskoja asioita.

e. Keksikää ja kirjoittakaa elokuvalle erilaisia loppuja tai Nikon tarinalle jatkoa.

## 7. Miljöönä Lapin luonto ja Korvatunturi

Millainen on elokuvan maisema?

“Halusin luoda tunnelman yksityiskohtaisesta ja täydestä, oikeasta luonnosta – jostakin, joka edustaisi omia kokemuksiani suomalaisesta talviluonnosta ja tuntuisi ainutlaatuiselta, raikkaalta ja jopa eksoottiselta katsojista ympäri maailmaa.”  
-Mikko Pitkänen, Art Director, visuaalinen suunnittelija.

a. Keskustelkaa, millaisena Niko – lentäjän poika kuvaa Suomen Lappia. Millainen on Lapin luonto, kasvillisuus entä eläimet elokuvassa? Miltä siellä näyttää? Miten kuvailisitte elinolosuhteita?

b. Tehkää A3 - kokoiselle paperille talvisia, lumisia maisemia liiduilla ja peiteväreillä. Muistelkaa elokuvan maisemia, tunteita jäävuoria, revontulia, valoa ja varjoja, mahtavaa väritystä, sinistä hämärää.

Piirtäkää maisemia, joissa on myös poroja ja susia.

d. Mosaiikkikuva

Eräs elokuvan suunnittelun yllätyksistä on suuri joulukuusi, jota ei ollut alkuperäisessä tarinassa. Mikko Pitkänen, elokuvan *art director*, ajatteli, että Joulupukin tunturilla täytyy olla kaikkien joulukuusien äitipuu. Koska tarina pyörii Pukin Lentojoukkojen ympärillä, hän sijoitti puun kiitoradan loppupäähän. Siinä se sitten oli maamerkinä, porojen kantapaikan vartijana ja ainutlaatuisen tapahtumapaikan luojana toimintajaksolle... joulukuusen katveessa!  
Lähde: Elokuvan lehdistömateriaali

Hahmotelkaa A4- kokoiselle paperille elokuvaan liittyvä kuva; maisema, jouluaiheinen kuva esimerkiksi elokuvan ”joulukuusien äitipuu”. Miettikää haluamaanne väritystä ensin ja repikää sitten aikakauslehdistä erivärisiä ja

– sävyisiä, pieniä, n. 1cm x 1cm kokoisia, epäsäännöllisiä palasia. Sommitelkaa ja liimatkaa palaset kuvaksi. Elävän pinnan saa repimällä eri väreistä monensävyisiä paperipaloja.

e. Millaisen Korvatunturin tarina esittelee? Korvatunturi on 486 metriä korkea tunturi Suomen itärajalta, Savukosken kunnassa. Siellä asustelee Joulupukki.

Millainen on elokuvan Korvatunturi? Mitä yhteistä/erilaista on seuraavan kuvauksen ja elokuvan Korvatunturimaiseman välillä?

”Joulupukki asuu suuren lumivuoren sisässä. Vuori on hänen linnansa. Siellä on suuren suuri sali, jonka perimmäisessä pohjukassa on revontulien ahjo. Linnaan pääsee suuresta jääovesta. Se hohtaa kuin lyhdyn lasi jo pitkän matkan päähän” Näin Edla Hiilos kuvasi joulupukin jäälinnaa kertomuksessa ”Joulupukin telefoni” vuonna 1915. Lähde:

<http://www.tunturisasi.com/joulu/korvatunturi.htm>

f. Pohtikaa, miten animaation kuvaama maailma vastaa mielestänne todellisuutta tai omia mielikuvianne Lapista tai Korvatunturista?

Pohtikaa myös, miksi ihmisillä voi olla erilaisia mielikuvia esim. Joulupukista, Korvatunturista tai susista. Miten mielikuvat syntyvät? mm. omien kokemusten, tarinoiden, tietotekstien tai luonto-ohjelmien kautta. Myös henkilön iällä on merkitystä.

## 8. Lappiaiheinen tietokilpailu

1. Hurhaus on

- nopea ohitus
- vetoketju
- poromiehen puhetta

2. Jutaus tarkoittaa

- kulkemista ja matkalla oloa
- tanssia
- laulamista eli joikaamista

3. Outa tarkoittaa

- vierasta, outoa
- omituista
- havumetsää

4. Suopunki on

- silmukkapäinen, ohut köysi, jolla poro heitetään kiinni.

- b. lapin suoalueilla elävä hyönteislaji  
c. lappalainen vetinen urheilulaji

**5. Rimpi on**

- a. nuori poro  
b. suonsilmäke, hete  
c. runonsäe

**6. Rankinen on**

- a. polkumainen metsätie  
b. teltan kaltainen sääskien suoja  
c. poronlihan kuivausteline

**7. Vistottaa** tarkoittaa samaa kuin

- a. mädättää  
b. laittaa vinoon, viistoon asentoon  
c. pelottaa, kammottaa

**8. Jänkä** tarkoittaa

- a. harvapuista suota, rämettä  
b. väittelyä  
c. poroaitausta

**9. Juovattaa on**

- a. kaivamista  
b. jonkun jälkien seuraamista  
c. juottamista

**10. Kaamos**

- a. kummitustarina  
b. auringoton sydäntalven aika  
c. lappalainen päähine

**11. Kelo**

- a. auringon paiste  
b. letkeä lappalainen  
c. pystyyn kuivunut puu

**12. Kieppi on**

- a. metsälinnun lumeen kaivama nukkumakuoppa  
b. porovaljakon käännös  
c. poron päivämатka

**13. Luppo** tarkoittaa

- a. naavaa  
b. vapaa-aikaa  
c. vesiastiaa

Tietokilpailun oikeat vastaukset: 1a, 2a, 3c, 4a, 5b, 6b, 7c, 8a, 9b, 10b, 11c, 12a, 13a

**9. Tehtäviä liittyen elokuvan teemoihin**

**a. Perhe**

Mikä on perhe? Keitä teidän perheeseen kuuluu? Millaisia kertomuksia perheistä on elokuvassa? Nikon perhe tai mitä Juliuksen ja Wilman perheestä kerrotaan? Miten Nikon isän kaipuu näkyy elokuvassa?

**b. Monenlaisia tunteita**

Ohjaaja Kari Juusonen pohtii elokuvan tekovaiheita: ”Kun luin käsikirjoituksen ensimmäisen kerran, pidin sekä tarinasta että henkilöistä. Julius ja Niko ovat kavereita, joista molempiin minun oli helppo suhtautua: arvostin heidän unelmiaan ja ymmärsin heidän heikkouksiaan. Olennaisinta minulle oli kuitenkin se sydämellisyys ja suuret tunteet, joita tarina sisälsi.

*Vain rakkaus on tarpeeksi suuri aihe elokuvalla, on joku sanonut. Nikon tarina on täynnä rakkautta. Elokuva kertoo Nikon ja Juliuksen löytöretkestä, matkasta jonka aikana molemmat muuttuvat ja kasvavat, samalla heidän suhteensa joutuu myös koville. Lähde: elokuvan lehdistötiedote*

Mitä ohjaaja tarkoittaa sanoessaan, että Nikon tarina on täynnä rakkautta ja tarina sisältää suuria tunteita? Keskustelkaa, millä tavoin Niko ja Julius muuttuivat elokuvan aikana? Voitte pohtia sitä elokuvan juonen kulun avulla tai erilaisten tunnetilojen kautta. Millaisia tunteita Nikolla ja Juliuksella oli toisiaan kohtaan ja miten tunteet vaihtelivat tarinan edetessä?

Kirjatkaa yhteiseen listaan ja esittäkää erilaisia tunteita. Pohtikaa lopuksi, mitä tunteita elokuvassa tuli esille.

**d. Vaikeita valintoja**

Millaisia valintoja Niko joutui tekemään elokuvassa? Lauman jättäminen, valinta isän ja Juliuksen välillä.

**e. Se lentää joka uskaltaa –haaveista**

Haaveilua. Millaisista asioista Niko haaveili? Lentäminen, isän löytäminen. Millaisista asioista te haaveillette? Mikä on suurin haaveenne? Voiko haave toteutua? Mitä haluaisitte osata tai oppia? Kirjoittakaa mahdollisista ja mahdottomista haaveista.

**10. Sankaruus - Orvot sankarit**

”Nikon pieni, viaton virhe; tottelemattomuus, jonka takana on syvääkin syvempi haave tulla isän kaltaiseksi sankariksi, aiheuttaa susien hyökkäyksen ja rikkoo Kotilaakson idyllin. Nikolla ei ole paluuta viattomuuteen, hänen on löydettävä maailmansa uudestaan. Nikon on muodostettava oma käsityksensä sankaruudesta, vanhemmuudesta, elämän arvoista. Niko käy läpi seikkailun, jossa hänen on läpikäytävä haasteita ja vaikeuksia päästäkseen haaveidensa ytimeen, ja onnistuttuaan Niko tulee lopulta oman elämänsä sankariksi.

Nikosta tulee Niko, ja hän lunastaa paikkansa yhteisössä”, kertoo Hannu Tuomainen.

Lähde: elokuvan lehdistömateriaali

a. Yhden tai molemmat vanhemmat menettäneet sankarit ovat aika tyypillisiä fantasiakirjallisuudessa ja elokuvissa. Kerätkää luokan kanssa taululle mieleenne tulevia hahmoja.

Tässä muutamia esimerkkejä:

Ronja ryövärintytär, Harry Potter, Peppi Pitkätossu, Joonatan ja Korppu Leijonamieli, Tupu, Hupu ja Lupu sekä Batman, Teräsmies ja Hämähäkkimies.

b. Onko näillä sankareilla ja päähenkilöillä jotakin yhteistä? Muistuttaako joku (tai kaikki) näistä sankareista Nikoa? Millä tavoin? Joutuuko se nimenomaan toisen tai molempien vanhempien menetyksestä? Minkä takia tällaiset hahmot ovat niin suosittuja? Onko heihin mielestänne helppo vai vaikea samastua?

c. Kehitelkää oma orpo sankarinne keräämienne esimerkkien mukaisesti. Missä ja kenen huomassa hän on kasvanut? Miten hän löytää suuren kutsumuksensa? Ajaako häntä eteenpäin oma henkilökohtainen etu – vai jokin ylevämpi tavoite? Kirjoittakaa lyhyet tarinat sankarin seikkailun alusta tai tehkää sankaristanne sarjakuva.

## 11. Piirroshahmon luominen

**Liitteessä 3** on taustatietoa ja tehtäviä liittyen animaatioelokuvan tekemiseen.

Yksi elokuvan kolmesta pääanimaattorista on **Luca Bruno**. Monikansallisena yhteistyönä valmistuneen elokuvan kaksi muuta pääanimaattoria ovat Tanskassa työskennellyt **Ludo Savonniere** ja Saksassa ollut **Peter Bohl**. Heidän tehtävänä oli huolehtia siitä, että useita vuosia kestänyt ja kymmeniä animaattoreita työllistänytokuva ei näytä tilkkutäkiltä, vaan yhtenäiseltä ja yhdenmukaiselta.

Brunon ensimmäisenä tehtävänä oli päättää, miten hahmot liikkuvat. Niiden ulkomuoto oli siis jo päätetty, kun hän kävi yhdessä muiden pääanimaattoreiden ja ohjaajan kanssa pohtimaan, kuinka Niko ravaa tai miten sudet jolkottavat. ”Sitten aloin tehdä liikekirjastoa, eli kaikille hahmoille tehtiin valmiita liikkeitä, joita muut animaattorit voivat käyttää. Sillä tavalla pysyy yhtenäinen taso ja se nopeuttaa työskentelyä”, Bruno kertoo.

a. Porot ja sudet liikkuvat neljällä jalalla, joten suurin osa eleistä pitää saada irti päästä ja vartalosta. Neljällä jalalla liikkuminen lisää myös animointityön määrää. Sudet tosin olivat myös hauskoja ja haastavia. Niiden ulkonäkö oli hyvin suunniteltu ja niille oli mukava animoida susimaisia hiippailuja ja ravaamisia.

Lähde elokuvan lehdistömateriaali

Tutkikaa **liitteessä 4** olevia piirroksia nelijalkaisen eläinhahmon liikkumisesta.

Kun elokuva oli vihdoin valmis kuvattavaksi, jaettiin kohtaukset eri maiden ryhmien kesken. Se tarkoitti, että animaattorit eivät yleensä työskennelleet koko ajan saman hahmon kanssa, vaan joutuivat ikään kuin loikkimaan roolista toiseen. ”Täällä esimerkiksi kokeiltiin, että minä animoin pääasiassa Juliusta ja Nikoa ja Laura Neuvonen animoi Vilmaa, Bruno selittää.

Animaatioelokuvan tekeminen on rekursiivinen prosessi. Ensin animoidaan repliikkien perusteella yksi versio kohtauksesta ja näytetään sitä ohjaajalle. Kommenttien perusteella kohtausta muokataan ja pyydetään taas ohjaajan kommentit. Tätä jatkuu, kunnes lopputulos on tyydyttävä - tai aika loppuu.

Animaattorin ammattitaidon pitää olla kunnossa, sillä etenkin näin isossa hankkeessa valmista kuvaa pääsee näkemään vain harvoin. Animaattorit työskentelevät yksinkertaistettujen ”harmaiden hahmojen” kanssa, siis ilman tietoa siitä, miltä valmis kohtausta näyttää.

”Animaatiossa selkeys ja liioittelu ovat tärkeitä. Sen pitää toimia jo harmaina hahmoina. Sitten, kun se valaistetaan tiettyyn tunnelmaan sopivasti ja tulee äännet ja muut, kokonaisuus on valmis”, Bruno sanoo.

<http://plaza.fi/kaista/elokuvat/haastattelut>

Elokuvan Art Director, visuaalinen suunnittelija Mikko Pitkänen kertoo tarinan päähahmojen luomisesta: Hän halusi käyttää kaikkia tarvittavia keinoja tehdäkseen Mustasta Sudesta niin painajaismaisen kuin mahdollista: oudot ruumiin mittasuhteet, kuten valtaisa yläruumis ja pikkuruinen selkä, kovat ja terävät muodot. Musta Susi koostuu melkein kokonaan negatiivisista kaarista – hahmossa ei ole mitään ”pyöreää”. Klassisia sarjakuviasia myötäillen – hyvin pitkä kuono. Kuonon kohdalla Mikko halusi mennä vielä askeleen edemmäs käyttämällä mallina alligaattorin leukoja saavuttaakseen äärimmäisen petovaikutelman. Iso, paha, musta susi.

Päähenkilön, Nikon hahmo oli toisaalta paljon vaikeampi. Onneksi Mikko Pitkäsellä oli ennen tehtävään ryhtymistään valtava määrä luonnoksia animaattoreilta ja kuvittajilta, joille annettiin tilaisuus hahmotella Nikoa. Nuo luonnokset auttoivat häntä tekemään päätöksen siitä, mihin suuntaan lähteä. Nikossa täytyi olla syvyyttä. Hänen kasvojensa täytyi pystyä ilmaisemaan koko tarinan vaatima tunteiden kirjo. Hänen ilmeidensä vivahteiden täytyi olla paljon runsaammat kuin Mustan Suden. Mikko Pitkänen antoi hänelle isot silmät ja inhimillisemmät mittasuhteet antaakseen animaattoreille mahdollisimman helpot työkalut ilmeiden tuottamiseen. Koska hän halusi Nikon olevan Mustan Suden täydellinen vastakohta, hän pohjasi enemmän pyöreisiin muotoihin. Mikko halusi hänen olevan viehättävä, mutta samalla uskottava hahmona, joka pystyisi jättämään turvallisen lauman taakseen.

Julius oli meidän kaikkien animaattorien lempihahmo. Hän on hauska, pieni pullero, jolla on paljon vastuuta. Hän tekee kaikki hauskat temput ja esittää eniten tunteitaan. Lisäksi hän on kaikista hahmoista ihmismäisin. Hän kävelee kahdella jalalla ja elehtii käsillään ja sormillaan. Se on suuri apu animaattorille.  
Lähde: elokuvan lehdistömateriaali.

- b. Oman animaatiohahmon luominen.  
Luekaa edellä olevat visuaalisen suunnittelijan kertomukset roolihahmojen muotoutumisesta.
- c. Vertailkaa kerrottua roolihahmojen kuviin. Miettikää, kuinka hyvä ja paha ilmenevät elokuvan hahmoissa.
- Suunnitelkaa ja piirtäkää oma, hyvä tai paha päähenkilönne piirroselokuvalle ja kuvaillkaa sitä muutamalla sanalla.

## 12. Tarinan lähteillä – Mistä Nikon tarina sai alkunsa?

a. Hannu Tuomainen, käsikirjoittaja – tuottaja kertoo tarinan synnystä: ”Aluksi haimme aihioita kansantarinoista, mutta kipinä puuttui. Aikani pyöriteltyäni sisällön määrittelyä, päädyin juurileni; läheisimmän mahdollisen aiheen äärelle: oma kasvuni lapsuuden viattomuudesta kohti nuoruutta, kohti omaa identiteettiä. Tarinaan kuinka minusta tuli minä.”

Tietyissä iässä kaikki lapset ihailevat omia vanhempiaan yli kaiken. Isät ja äidit ovat lasten idoleja. Niin ajattelee myös Niko tarinan alussa. Var-

sinkin isä, jota Niko ei ole koskaan tavannut, muodostuu hänen mielikuvissaan täydelliseksi supersankariksi. Ehkäpä tämä on tuttu tilanne nykypäivänä monessa perheessä...

Vanhemmuuden poissaolo voi olla fyysistä, mutta myös psyykkistä. Aikuiset keskittyvät omiin asioihinsa; he voivat olla yhtäläillä syrjäytyneitä omine ongelmineen tai luoda huippu-uraa, kuten Nikon isä. Tälle lentäjäsanikarille elämän sisältö on olla yksi maailman parhaista lentäjistä, ja elämän suolana on jatkuvan maailmanlaajuisen ihailun saaminen.

Keitä te ihaillette? Kuka on sankarinne? Kuka tai kenen kaltainen tahtoisitte olla? Haluaisitteko olla kuuluisa ihailun kohde tai julkisuuden henkilö?

b. Huumori  
Käsikirjoittaja Tuomainen pohtii: ”Ja varsinkin huumori on lajina niin vaikea, että tiimikirjoittaminen on välttämätöntä”.

Mitä huumori tarkoittaa? Miten huumori määriteltäisiin parilla sanalla? Onko kaikilla samanlainen huumorintaju? Millaiset vitsit teitä naurattavat? Uskallatteko nauraa itsellenne? Onko mielestänne huumorin varjolla reilua pilkata toisia?

Millaisia humoristisia kohtauksia muistatte elokuvasta?

c. Naurupäivä  
Kotiläksynä on keksiä tai etsiä hyvä vitsi. Haastatelkaa myös vanhempianne. Kertokaa koulussa parhaat vitsinne.

d. Jakaantukaa parin-kolmen hengen ryhmiin. Kukin vuorollaan voi yrittää saada muut nauramaan pelleilemällä ja elehtimällä, ilman sanoja. Muut yrittävät olla nauramatta.

e. Kokeilkaa piirtää muutaman ruudun sarjakuvia hyvistä vitseistä.

f. Elokuvan lentoporoilla on iskulause: *‘Ei hevosia vaan poroja, Pukin lentojoukkoja, huh hei!’*

Keksikää lisää iskulauseita poroille. Millaisia olisivat susien iskulauseet? Entä oman luokkanne iskulauseet?



Oppimateriaalin ovat laatineet  
luokanopettajat  
Annika Henriksson ja Tuula Niiniranta

Oppimateriaalin on tuottanut  
Marjo Kovanen Koulukinosta.

**LIITE 1**

Oppilaan nimi: \_\_\_\_\_

**1. Porotietoa: Yhdistä viivalla seuraavat käsitteet niiden oikeisiin selityksiin.**

Kiela	poronahoista ommeltu turkki
Kopara	porojen kiima-aika
Juto	suuri porolauma
Peski	poronsarvesta tehty rengas, jonka läpi suopunki heitettäessä juoksee tehden silmukan
Ruukaltaa	sarvensa pudottanut hirvas
Säpikkäät	poronahkaiset säärystimet
Nulppo	laukata, syöksyä kiireesti
Rykimä	poron sorkka
Tokka	ajoporo

**2. Miten susi viestii?**

Tutkikaa suden kuvia ja mieti, mitä suden asennosta voi päätellä.



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_

**LIITE Kuvan lukeminen**

Oppilaan nimi: \_\_\_\_\_

**Tarkastele valittua kuvaa ja vastaa seuraaviin kysymyksiin kokonaisin lausein kuvan pohjalta.**

1. Mitä kuvassa tapahtuu?

---

---

---

2. Keitä kuvassa on kuvattu?

---

---

3. Millainen tunnelma kuvassa on?

---

---

---

4. Mitä kuvan hahmo / hahmot mahtavat ajatella? Nimeä ensin viivalle hahmon nimi.

\_\_\_\_\_ :

---

---

\_\_\_\_\_ :

---

---

\_\_\_\_\_ :

---

---

5. Mitä kuva kertoo elokuvan miljööstä?

---

---

---

6. Mitä haluaisit sanoa jollekin kuvan hahmoista? Kirjoita.

---

---

---

**LIITE 3 sivu 1/2 Kuvat liikkumaan –animaation idea****Taustatietoa ja tehtäviä liittyen animaatioelokuvan tekemiseen.**

"Animaatio, eli elävöittäminen, tarkoittaa ruutu ruudulta luotua elokuvaa, jossa piirroshahmo, valokuva, nukke tai vaikkapa jokin esine on saatu liikkumaan halutulla tavalla, elämään lopullisella filmillä sellaista elämää, jonka sen tekijä on sille säätänyt. Tämä luominen tapahtuu useimmiten kameran avulla, mahdollista on myös animoitavien asioiden piirtäminen tai raaputtelu suoraan filmin kalvolle." Juho Gartz, 1975  
Osoitteessa <http://elokuvantaju.uiah.fi> on runsaasti tietoa animaation historiasta kuvituksineen.

**Luolamaalauksia**

Ihminen on aina haaveillut kuvan elävöittämisestä. Jo kivikautisista piirroksista voi nähdä, kuinka piirroshahmoja ei kuvattu ainoastaan yhdessä asennossa, vaan niiden kuvaamat hahmot olivat eri asennoissa ikäänkuin liikkeessä.

- Tutkikaa erilaisia luolamaalauksia. Tehkää luolamaalaus voimapaperille. Aluksi paperi kannattaa pohjustaa peiteväreillä halutun sävyiseksi. Piirtäkää pastelliväreillä hahmoja luolan seinälle eri asennoissa.

**Camera Obscura**

Animoinnin ja elokuvan historiaan on vaikuttanut paitsi Camera Obscura, pimeä huone, johon reiän kautta heijastuu ulkotila myös Laterna Magica, eli taikalyhty.

**Valmistetaan Camera Obscura huoneeseen.**

- Camera obscura toimii hyvin kirkkaalla, aurinkoisella säällä. Huone pimennetään aivan kokonaan. Ikkunat peitetään kunnolla tukevalla mustalla muovilla. Kartonkiin leikataan noin reiittäjän reiän kokoinen aukko. Kuva ulkomaisemasta muodostuu vastapäiselle seinälle. Kuvan voi nähdä paremmin, kun asettaa valkean paperin reikää vastapäätä sopivalle etäisyydelle.

Lapset eivät heti välttämättä ymmärrä, että heijastuva kuva on todella ulkopuolisen maiseman kuva väärinpäin. Asiaa voidaan vielä havainnollistaa siten, että lähetetään yksi oppilaista pihalle ikkunan eteen liikkumaan. Tällöin kuvassa nähdään oppilas pää alaspäin liikehtimässä.

**Camera Obscura, neulanreikäkamera kenkälaatikkoon.**

Camera obscuran periaate toimii myös ns. neulanreikäkamerassa eli kenkälaatikkokamerassa, joka sopii parhaiten selkeiden, liikkumattomien ja melko pienten kohteiden kuvaamiseen.

*Tarvitaan: kenkälaatikko tai joku muu tiiviskantinen pahvilaatikko, mustaa maalia, foliota, hyvin ohut neula, teippiä, isohko laastari, valottamatonta valokuvauspapera, valotiivis kuori, pimiö ja sen tarvikkeet.*

- Laatikko tai rasia maalataan sisältä kunnolla täysin mustaksi, ja kulmat ja reunat tiivistetään valoa pitäviksi. Laatikon yhdelle seinälle tehdään muutaman sentin mittainen aukko, joka peitetään foliolla. Reiän ulkopuolelle kiinnitetään laastari, jonka tyynyosa peittää reiän. Tarkistakaa, ettei reiästä varmasti pääse valoa sisään.
- Kameralaatikon ja valokuvapaperilaatikon kanssa mennään täysin pimeään, tilaan esim. pimiöön, jossa on punainen lamppu. Foliota pistetään neulalla reikä. Vastakkaiselle sisäseinälle kiinnitetään valokuvauspapera kenkälaatikon sisäpuolelle mattapinta rasiaa vasten. Laatikkoon laitetaan kansi paikoilleen ja sen reunat teipataan huolellisesti kiinni niin, ettei laatikkoon pääse tunkeutumaan valoa.
- Nyt laatikon voi kantaa ulos pimeästä huoneesta ja se asetetaan kohti kuvattavaa kohdetta. Sitten laastari poistetaan n. 3-5 minuutiksi, riippuen siitä, miten valoisaa on – mitä enemmän valoa, sitä lyhyempi valotusaika. Kirkkaana kevätpäivänä saattaa ulkona valottamiseen riittää muutama minuutti, mutta sisätiloissa tavallisessa loisteputkivalaistuksessa valottamiseen menee useita kymmeniä minuutteja.

Kannattaa ottaa useita kuvia, jokainen eri paperille. Kokeilkaa erilaisia valotusaikoja ja kohteita, jotka ovat erilaisessa valossa. Valokuvapapera pitää vaihtaa pimeässä ja ne myös säilytetään pimeässä niille varatussa, hyvin suljetussa kuoressa.

- Lopuksi kuvasta kehitetään pimiössä negatiivikuva, josta voidaan myös valmistaa positiivikuva läpivalottaen.



## LIITE 3 sivu 2/2

## Kuvat liikkumaan –animaation idea

**Kaleidoskooppi**

1800-luvulla yleistyivät Euroopassa ja Yhdysvalloissa animoidut lelut, joissa hyödynnettiin nykyisessäkin animaatioissa käytössä olevia toteutustapoja. Suosittu lelu on ollut David Brewsterin 1816 tekemä keksintö, *kaleidoskooppi*. Sen sisällä on yleensä 2 peiliä 60 asteen kulmassa toisiinsa nähden. Ne luovat yhteensä 5 heijastusta + yksi oikea aito = 360°. "Animointi" tapahtuu kaleidoskooppiä pyörittämällä.

- Osoitteessa <http://www.hilavitkutin.com/tag/kaleidoskooppi> on linkki, jossa voi itse rakentaa nettikaleidoskoopin.

**Zoetrooppi**

*Zoetrooppi*, 1800-luvulla kehitetty liikelelu, jossa on pyörivä kuvarumpu. Sen sisälle on asetettu kuvanauha, jonka kuvat rumpua pyöritettäessä muodostavat liikkuvan kuvasarjan.

- Zoetrooppia voi tilata osoitteesta Mediakasvatuskeskus Metkasta. Osoite: PI 95, 00601 Helsinki. Katuosoite: Koskelantie 38, 00610 Helsinki, puh. 040-5935963. Pakettiin kuuluvat zoetrooppi eli pyörivä kuvarumpu jalustoineen kolme valmista kuvaliuskaa ruudutettu liuska, johon voi suunnitella oman animaation.

**Pläjä**

Animoinnin idea havainnollistuu hyvin myös ns. *pläjän eli Flipbook eli kineographin* avulla. Vielä 1940-luvulla kävivät hyvin kaupaksi Kinomatti-nimiset vihkoset, joihin oli piirretty esim. urheilusuoritusta esittäviä kuvasarjoja.

- Pläjä tehdään niin, että vihkon sisään, sivun alalaitaan piirretään vaihe vaiheelta etenevä kuvasarja, joka näyttää liikkuvan, kun vihkosta pläjäätään peukalolla sivu sivulta.

**Tietokoneanimaatio**

Ensimmäiset tietokoneanimaatiot ovat syntyneet kauan ennen Pixaria. Erilaiset tekniset vempaimet ja koneet olivat jo pitkään olleet animaattorien käytössä, ja ensimmäistä kertaa tietokonettakin käytettiin jo 1950-luvulla animaatioissa ohjaamassa laitteita, jotka tulostivat erilaisia kuvioita. Tulostetut kuvat kuvattiin perinteisellä animaatiokameralla.

Varsinaisen ruudulla näkyvän animaation pioneerit: Tietokoneanimaatiota (2D) käytettiin ensimmäisen kerran vasta Westworld-elokuvassa vuonna 1973. Sen jatko-osassa (Future World, 1976) hyödynnettiin ensimmäistä kertaa 3D- animaatiota. Piirretyissä animaatioissa kunnia mennee Disneyn Tronille (1982), joskin elokuva koostuu monista eri efekteistä. <http://plab.ramk.fi>, lähteessä on myös pieniä videopätkiä havainnollistamassa tekstiä.

Hyvien tietokone- ja käsintehtyjen animaatioiden syntymiseen tarvitaan hyvä tarina, mielenkiintoinen maailma, johon tarina sijoittuu sekä kiinnostavat hahmot, jotka seikkailevat elokuvassa. Teknologian avulla toteutetaan taiteilijoiden luomat ideat ja näkemys. Suurin ero perinteiseen piirrosanimaation on se, että erilaisia työvaiheita on enemmän. Ne ovat teknisesti monimutkaisempia ja voivat vaihdella projektista toiseen – samaan lopputulokseen voidaan päästä monella eri tavalla.

Animaatiota voidaan tehdä lukemattomilla eri tavoilla. Mikä tahansa asia, johon voidaan tehdä muutoksia jotka voidaan kuvata/ muuntaa kuviksi, voi olla animaation tekniikka /kohde.

Vain mielikuvitus on lopulta rajana.

Lisätietoa animaatiosta ja erilaisia aiheeseen liittyviä linkkejä saa esim. täältä:

<http://kkuvista.blogspot.com/2007/10/oman-animaation-tekeminen.html>

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Animaatio>, <http://www2.hs.fi/klik/arkisto>