

POKÉMON

Valmistumisvuosi: 1999

Maa: Japani

Ohjaus: Kunihiko Yuyama

Kesto: 96 min

Ikäraja: S, tehtävät suunniteltu alakoululle

Elokuvan lajityyppi eli genre: piirrosanimaatio

Teemoja: taistelu pahaa vastaan, rohkeus, ystävyys, yhteistyö

VIHJEITÄ ELOKUVAN KÄSITTELYYN

Järjestetään kouluun oma Pokémon-päivä. Yhden päivän aikana keskitytään Pokémon-hahmoihin ja niihin liittyvään kaupallisuuteen. Annetaan lasten tuoda esille omaa erityistietoaan Pokémon- ilmiöstä. Autetaan lapsia ymmärtämään Pokémon-hahmojen suosion syitä vertaamalla muihin ohimeneviin kaupallisiin ilmiöihin.

1. Pokémon-pallo

- Pokémon-pallo on eräänlainen taikaesine, jolla on voimia. Keskustelkaa, millaisia voimia pallolla on. Mihin Pokémon-palloa käytetään?
- Valmistakaa oma taikaesine savesta tai paperimassasta muotoillen. Mitä taikaesineen muoto ja värit voivat kertoa sen voimista?
- Mitä muita taikaesineitä on olemassa?

2. Pokémon-hahmo

- Kerätkää lista erilaisten Pokémon-hahmojen ominaisuuksista: erilaisista kyvyistä, muodonmuutoksista jne.
- Tehkää piirtäen tai maalaten luonnoksia uusista Pokémon-hahmoista. Miltä luomasi hahmo näyttää? Etsi sille oma nimi.
- Tee uudelle Pokémon-hahmolle kortti, jossa kuvan ja nimen lisäksi esitellään sen erilaisia käyttäytymisominaisuuksia.

- Eläydy omaan Pokémon-hahmoosi. Kuvittele, kuinka se liikkuu tai äänтелеe. Ennen eläytymistä voidaan tehdä erilaisia ilmaisutaidon harjoituksia, jotta rooliin olisi helpompi samaistua.

Esimerkkejä ilmaisuharjoituksista ennen roolinottoa:

*Pyydetään osallistujia liikkumaan tilassa vapaasti musiikin soidessa. Musiikin tauotessa ohjaaja sanoo, kuinka monta kättä, jalkaa tai päätä pitää olla yhdessä. Ne osallistujat, jotka eivät mahdu ryhmiin, putoavat pelistä.

*Ohjaaja jakaa osallistujat ryhmiin.

Ryhmille annetaan erilaisia tehtäviä: niitä pyydetään esittämään ryhmänä Eiffel-tornia, sohvaa, luokkakuvaa, linja-autoa jne.

*Osallistujat kulkevat vapaasti tilassa. Ohjaaja antaa kulkijoille muodonmuutos-ohjeita: "Kuljet metsässä, alat hiljalleen kutistua pieneksi kuin kääpiö – kasvaa jättiläiseksi – jäätyä lumiukoksi - sulaa maahan vedeksi..."

- Markkinoidaan omaa Pokémon-hahmoa toisille. Esitellään sen erinomaisia ominaisuuksia mainospuhein ja -kuvin. Saatko vaihdettua oman Pokémon-hahmokorttisi jonkun toisen korttiin?

3. Pokémon-seikkailu

- Suunnittele Pokémon-seikkailuihin uusi jakso, jossa oma hahmosi esiintyy. Kirjoita ensin lyhyt synopsis jakson keskeisistä tapahtumista. Piirrä synopsis pohjalta kuvakäsikirjoitus seikkailuun.

- b) Kuvatkaa animaatio luokan omien Pokémon-hahmojen seikkailuista. Ohjeita animaation tekoon löydät Mediakasvatuskeskus Metka ry:n kotisivuilta:
www.mediametka.fi/freimi/animaatio
- c) Animoimisen ideaa voidaan kokeilla valmistamalla kynäanimaatio. Siinä paperi taitetaan keskeltä kahtia, jotta saadaan kahden sivun lehtinen. Lehtisen etusivulle ja sisäsivulle piirretään kuvat, jotka ovat hieman erilaiset keskenään. Etusivu rullataan kynän ympärille. Kynän avulla etusivua rullaamalla saadaan kuvista liikettä aikaiseksi.

Zoetrooppi on toinen tapa saada kuvat liikkelle. Siinä asetetaan kuvanauha pyörivän kuvarummun sisään. Liikkuva kuva näkyy zoetroopin rumpuun leikattuihin loviin katsottaessa. Lisätietoa zoetroopeista saa mm. Elokuva- ja televisiokasvatuksen keskukselta.

- c) Mitä penaalissasi tai repussasi lukee? Useiden lapsille ja nuorille suunnattujen elokuvien myyntiä lisätään oheismateriaalien myynnillä. Mitä tällaisia elokuvia tulee mieleesi? (Mm. Star Wars, Disneyn piirroselokuvat, muumit, Harry Potter, josta ensin kirja ja sitten elokuva.) Missä muualla kuin kaupassa voi törmätä elokuvaletuihin? (Esim. McDonald'sin lasten ateriat.)

Lisätietoa: www.pokemon.com

4. Piirrosanimaation tehokeinot

- a) Miettikää, mitä erilaisia tehosteita animaation tekemisessä on käytetty. Katsotaan uudelleen elokuvasta muutamia valittuja kohtia (äänet, värit, taustamaisema häviää jne.).
- b) Kokeilkaa omissa Pokémon-hahmojenne piirroksissa vastaavia tehosteita. Vertailkaa niitä alkuperäisiin. Mihin tehosteilla pyritään? Lisäävätkö ne mielestäsi houkuttelevuutta?
- c) Verrataan tehosteiden käyttöä esimerkiksi mainonnan käyttämiin keinoihin.

5. Pokémon-markkinat

- a) Listataan kaikki mahdolliset kaupalliset Pokémon-materiaalit. Leikataan lehdistä ja esitteistä kuvia siitä, mitä on tarjolla ja mihin hintaan. Miettikää, kenelle rahat tästä kaikesta menevät. Kuka maksaa?
- b) Entäs Gogo ja muut jo unohtuneet? Mitä jo ohimenneitä ilmiöitä muistat?