



ELOKUVATAITEEN KÄSIKIRJA
Elokuvalukutaidon toimintamalli
lasten ja nuorten elokuvakasvatukseen

Oulun lastenkulttuurikeskus
Valveen elokuvakoulu

© Oulun kaupungin sivistys- ja kulttuuripalvelut
Oulun lastenkulttuurikeskus
Valveen elokuvakoulu
2024

Teksti: Tommi Nevala
Taitto ja kuvitus: Ida Hyvönen
www.kulttuurivalve.fi/elokuvakoulu
www.elokuvaviikko.fi
valveen.elokuvakoulu@ouka.fi

Julkaistu lisenssillä Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 (nimeä – ei kaupallinen)
Opasta ja tekstin pohjalta tehtyjä muokattuja versioita voi kopioida, välittää, levittää ja esittää vain epäkaupallisessa käytössä ja alkuperäinen lähde mainiten.

Tämän oppaan kirjoitustyöhön on saatu tukea opetus- ja kulttuuriministeriöltä.

Paino: Grano Oy

1. painos

ISBN (nid.) 978-952-7094-99-0
ISBN (pdf) 978-952-7605-00-4

ELOKUVATAITEEN KÄSIKIRJA

Elokuvalukutaidon toimintamalli lasten ja nuorten
elokuvakasvatukseen

Oulun lastenkulttuurikeskuksen / Valveen elokuvakoulun julkaisemat oppaat

- Elokvantekijän käsikirja (2024)
- Mielekästä oppimista kamerakynällä (2021)
- Seikkailuopas elokuvakerhoille (2020)
- Pieni trikkiopas elokuvataikureille (2019)
- Elokvakasvatuksen käsikirja (2019)
- Kaupunkisinfonia (2017)
- Aikamatka elokuvaan (2015)
- Meidän dokkari (2015)
- Leffamestareiden animaatio-opas esi- ja alkuopetukseen (2011)
- Hittivideo (2011)
- Videopensseli (2009)
- Taikalamppu (2005)

SISÄLLYSLUETTELO

ALKUNÄYTÖS	6
ELOKUVALUKUTAIDON TOIMINTAMALLI	12

REPRESENTAATIO	14
<i>Elokuva on ajattelun instrumentti</i>	

TILA	24
<i>Elokuva on kuvia tiloista</i>	

AIKA	36
<i>Elokuva on ajan veistämistä</i>	

LIIKE	46
<i>Elokuva on liikkeellä kirjoittamista</i>	

HUOMIOKYKY	56
<i>Elokuva on katsojan huomion ohjaamista</i>	

TUNNE	70
<i>Elokuva on tunteiden ilmaisemista ja niiden herättämistä</i>	

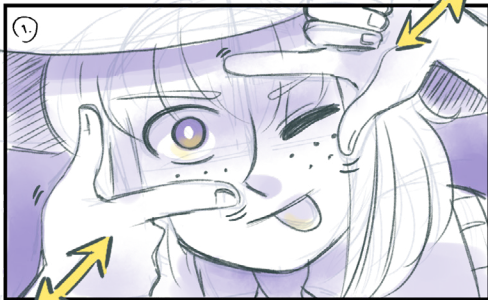
LÄHTEET	86
<i>Kirjallisuus</i>	
<i>Elokuvaluettelo</i>	

ALKUNÄYTÖS

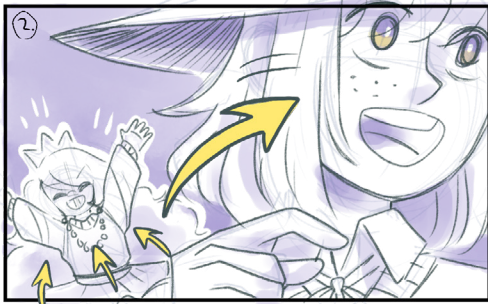
Tervetuloa matkalle elokuvien ihmeelliseen ja taianomaiseen maailmaan! Opas on tarkoitettu lasten ja nuorten kanssa työskenteleville. Se voi tarjota virikkeitä myös niille, jotka ovat kiinnostuneet elokuvista ja elokuvantekijän luovasta roolista. Tavoitteena on saada oppaan lukija ajattelemaan kuin elokuvantekijä: miksi ja miten tarinoita tehdään elokuviksi? Oppaan sivuilla tarkastellaan, miten elokuvilla ohjataan katsojan huomiota, luodaan merkityksiä, ilmaistaan ajatuksia ja esitetään tunteita. Elokuvan kieli on monipuolinen ja kiehtova kokonaisuus, jonka oppii parhaiten tekemällä omia elokuvia. Tämä opas sisältää kymmenittäin harjoituksia, joilla pääsee erinomaisesti alkuun.

Kysymys oli siitä, miten kuvata ja välittää toisille tämä täysi ja syvälinen tunne todellisista tapahtumista, jotka olivat kahdesti samana päivänä saaneet minut ihmettelemään. Tuskastelin itsekseni kotimatalla, ajatukseni heittelehtivät puolelta toiselle; tarttuen ja torjuen, testaten ja pettyen. Ja yhtäkkiä, viimein, tajusin sen!

– V.I. Pudovkin

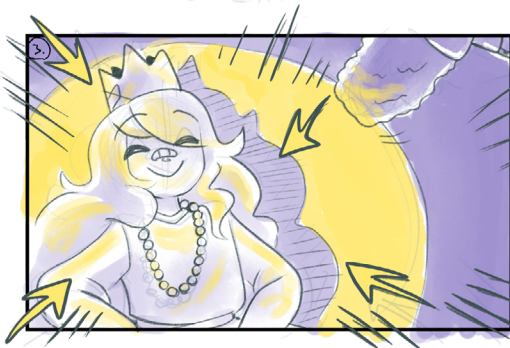


Kädet
liikkuu
eteen ja
taakse.
Hahmot
mittailee



Hahmo1
liikkuu pois
kamerasta
oikealle.

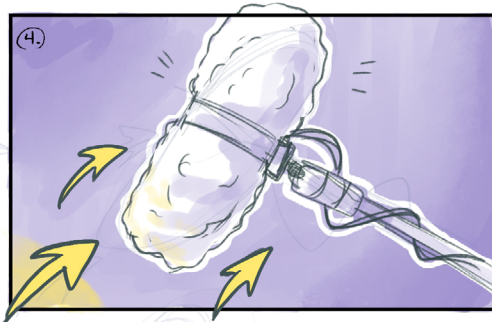
Hahmo2
hyppää
takaa
esiin.



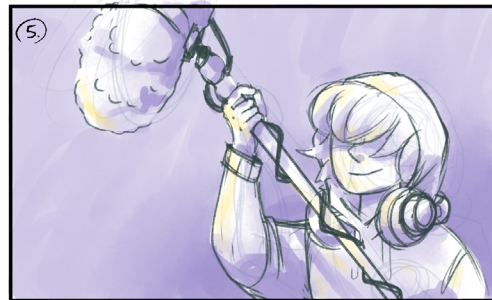
Kamera
zoomaa
kehti
hahmo2.

valo kehti
osuu hahmaan.

Mikkä ilmestyy
nurkasta.



Kamera lähtee
seuraamaan
Mikkä.



Ja näytetään
hahmo3, joka
piteleee mikkä.

ELOKUVAN LUKEMISEN TAITO

Elokuvalukutaidon käsiteellä viitataan usein elokuvan katsojaan, joka lukee ja tulkitsee aktiivisesti elokuvia sekä ymmärtää elokuvailmaisun ja -kerronnan lainalaisuuksia. Elokuvat ovat täynnä lukuisia vihjeitä, merkkejä, kerronnallisia konventioita ja normeja, joiden perusteella katsoja lukee mm. elokuvallista tilaa, liikettä, aikaa, tapahtumia, henkilöhahmojen toimintaa sekä erilaisia kausaalisuhteita. Katsoja muodostaa mielikuvia ja johtopäätöksiä, yhdistelemällä ja vertaamalla näitä aiempiin kokemuksiinsa, odotuksiinsa ja arvoihinsa.

Elokuvien lukeminen tapahtuu aistien ja aistimusten kautta: keskeisenä ovat tietysti näkö- ja kuuloaisti. Joissakin tapauksissa elokuvakokemus voi olla niin vaikuttava, että katsoja jopa aistii valkokankaalla esiintyvät hajut ja maut. Aivot ovat aktiivisessa työssä, vaikka katsoja itse löhöäisikin passiivisena ja rentoutuneena sohvan nurkassa popcorn-astia kädessä. Joissain tapauksissa katsoja ei välttämättä edes ymmärrä kaikkea näkemäänsä ja kuulemaansa. Kerronnan logiikka voi selvitä katsojalle vasta elokuvaa katseltaessa. Usein katsojalla voi olla ennako-odotus tietyn ohjaajan tyylistä ja kerrontatavoista varsinkin silloin, jos ne poikkeavat valtavirran edustamista tavoista kertoa ja ilmaista.

Perusteellisempi elokuvataiteen ja -ilmaisun ymmärtäminen kuitenkin edellyttää, että elokuvallukutaitoon sisältyy myös ymmärrys tekemisen ja tuottamisen eli tekijän näkökulmasta. Tässä oppimateriaalissa pääpaino on tekijän näkökulmassa eli luovassa työskentelyssä ja siihen liittyvissä ilmaisullisissa ratkaisuissa. Toki katsojan ja tekijän välisessä tarkastelussa on paljon yhtäläisyyksiä, kuten tulemme huomaamaan. Tässä oppimateriaalissa pyrkimyksenä on päästä tekijän pään sisälle ja selvittää sitä, miten elokuvantekijä ajattelee – miten ja miksi tarinat tehdään juuri elokuvan muotoon. Parhaassa tapauksessa tekijä on perillä katsojan mentaalista toiminnosta, niiden manipuloimisesta ja ohjaamisesta elokuvallisten ilmaisukeinojen avulla. Tällaisia ovat esimerkiksi ajan tajuamiseen ja muistiin liittyvä leikkaus, huomiokykyyn kohdistuva lähikuva tai lavastuksen ja valojen suhde tilan kolmiulotteisuuteen.

Aiheen rajaamisen vuoksi, tässä materiaalissa huomio kiinnitetään pääosin narratiiviseen fiktiiviseen elokuvaan. Animaatioita tai dokumenttielokuvaa ei käsitellä. Monet kerrontakeinoista on kuitenkin sellaisenaan käytössä kaikissa elokuvan muodoissa mainoksista, musiikki-videoista aina animaatioihin, dokumentaariin elokuvaan ja tv-sarjoihin.

VUOROVAIKUTUS ON TAIDEKOKEMUKSEN EDELLYTYS

Eräs elokuvien katsomista ja tekemistä yhdistävä tekijä on, että elokuvataide on kommunikaatiota ja vuorovaikutusta. Vuorovaikutus ilmenee usealla tasolla: teoksen ja katsojan, tekijän ja katsojan sekä teoksen ja tekijän välillä. Kommunikaatiossa vuorottelevat tekijän ja katsojan havainnot, mielikuvitus ja tunteet, joiden avulla tarinaa tulkitaan ja representoidaan.

Vuorovaikutus luo edellytykset taidekokemukselle, ymmärrykselle elokuvan sisällöstä, ilmaisusta ja kokonaisvaltaisesta teoksesta eli elokuvasta taidemuotona. Tekijän ja tekijyyden kautta elokuvan keinoihin tutustuminen mahdollistaa oivaltamisen ja elokuvan ymmärtämisen taiteena. Ymmärryksen siitä, että teos on tekijän tunteiden ja ajatusten ilmentymää niillä työkaluilla ja -tavoilla, jotka ovat elokuvalliselle ilmaisulle ominaisia ja mahdollisia. Yksinkertaistaen elokuva voidaan määritellä siten, että elokuvataide on kerrontakeinojen luovaa yhdistämistä halutun vaikutelman aikaansaamiseksi.

Elokuva on omanlaisensa kieli, joka on lähempänä ajattelua ja aistimusten kautta muodostuvien mielikuvien esittämistä ja tulkintaa kuin perinteistä puhuttua tai kirjoitettua kieltä. Tässä oppaassa lukutaitoa tarkastellaan elokuvataiteelle ominaisten osa-alueiden kautta ja elokuvakasvatuksen näkökulmasta. Niiden avulla lukija voi hahmottaa elokuvan roolin taiteena, jolla on oma kieli ja kulttuuri.

ELOKUVALUKUTAIDON TOIMINTAMALLI TAIDEKASVATUKSEN TUEKSI

Sekä fiktiiviset että todellisuuteen pohjautuvat tarinat ja ideat voidaan esittävän taiteen keinoin tehdä näkyväksi usealla eri tavalla. Jokaisella taidemuodolla on itselleen ominaisia keinoja ja työkaluja, jotta ideat ja tarinat muuntuvat teoksiksi teatterin lavalle, kirjoiksi, sarjakuviksi, musiikkikappaleiksi, veistoksiksi, tauluiksi tai elokuviksi. Elokuvalukutaidon toimintamallissa tarkastellaan sitä, millaisia työkaluja elokuvantekijän työkalupakista löytyy. Toimintamalli on kokoelma erilaisia asioita, joilla tekijä voi vaikuttaa elokuvien sisältöön, tyyliin ja estetiikkaan. Näitä asioita tai työkaluja ymmärtämällä ja luovasti käyttämällä on meillä jokaisella mahdollisuus päästä elokuvantekijän pään sisään: mitä elokuvantekijä ajattelee teosta tehdessään sekä miten hän siirtää luovuutensa, tunteensa ja ajatuksensa elokuvan muotoon?

Tavoitteena on, että lapsi tutustuu elokuvaan taideteoksena tarkastelemalla ja kokeilemalla elokuvailmaisun luovia keinoja ja ratkaisuja. Elokuvalukutaidon toimintamallin seurauksena lapsi paitsi kehittää omaa elokuvan kielen ymmärtämistään, elokuvien esteettisen arvottamisen ja sisällön kriittisen omaksumisen taitojaan, mutta myös sitä, miten omat ajatukset ja mielikuvat tehdään näkyviksi elokuvan muodossa. Toimintamallin avulla lapsi siis oppii tarkastelemaan elokuvaa pintaa syvemmltä. Ajattelemaan kuin taiteilija.

Elokvataide on ajattelun ja tunteiden representaatiota. Niinpä opas alkaa representaation käsitteestä ja päättyy tunteiden käsittelyyn. Kaikkien oppaassa esiteltyjen kuuden elokuvataidetta määrittävän osa-alueen (representaatio, tila, aika, liike, huomiokyky ja tunne) avulla voidaan määrittellä mitä elokuva on. Osa-alueita tarkastellaan elokuvantekijän työkalujen avulla. Tässä oppaassa näitä ovat mm. leikkaus, valon ja varjon käyttö, ääni, näkökulma ja perspektiivi. Nämä ovat kaikki keskeisiä sekä representaation että tunteiden muodostamisessa elokuvataiteessa.

Elokuvalukutaidon toimintamallista on aiheen rajauksen vuoksi jätetty pois monia elokuvalla tärkeitä osa-alueita, kuten esimerkiksi sellaisia dramaturgisia elementtejä, jotka ovat yhteisiä usealle taide- ja kerrontamuodolle. Tällaisia ovat mm. henkilöhahmot, käännekohtat ja draaman kaari. Nämä ovat asioita, joita toimintamallissa mukana olevilla asioilla voidaan elokuvissa tuoda esille ja tehostaa. Näin tapahtuu esimerkiksi jokaisen osa-alueen yhteydessä olevien työpajaharjoitusten suorittamisen yhteydessä. Työpajojen avulla on mahdollista saada omakohtainen kokemus kulloisestakin käsiteltävästä aiheesta. Harjoitukset on jaettu kolmeen tasoon, ja niitä voidaan soveltaa eri ikäisten lasten kanssa ja eri luokka-asteilla opettajan oman harkinnan ja oppilaiden taitotason mukaan.

KEKSIJÄ-TASO: harjoitukset soveltuvat aloittelijoille ja yli 7-vuotiaille.

KOKEILIJÄ-TASO: harjoitukset soveltuvat yli 10-vuotiaille.

KONKARI-TASO: harjoitukset soveltuvat yli 13-vuotiaille.

ELOKUVALUKUTAIDON TOIMINTAMALLI



	IKÄ: 7-9-VUOTTA	IKÄ: 10-12-VUOTTA	IKÄ: 13-15-VUOTTA
REPRESENTAATIO	Tarina ja juoni; elokuva perustuu asioiden näyttämiseksi	Mielikuvien ja tunteiden esittäminen elokuvallisesti, otokset rakentavat merkityksiä	Elokuva ajattelun instrumenttina, elokuvan tyyli, muoto ja sisältö
TILA	Tapahtumapaikka, ympäristö, kolmiulotteisuuden vaikutelma	Tilallinen rajaaminen, tilaan vaikuttaminen elokuvallisesti	Arkkitehtuuri, suljettu ja avoin tila, mise-en-scène
AIKA	Lineaarinen aikarakenne, ajan tiivistäminen	Ajan kuluminen ja ajan esittäminen, otosten rytmi ja kesto	Epälineaarinen aikarakenne: eri aikatasot ja ajan manipulointi
LIIKE	Liikkeen illuusio, liike kuvassa	Kameran liike, liikkeen jatkuvuus	Liikesuunta, tarinan liike ja sen manipuloiminen
HUOMIOKYKY	Huomion kiinnittäminen, huomiopiste	Huomiokyvyn ohjaaminen elokuvallisin keinoin	Huomion hajauttaminen, audiovisuaalinen dissonanssi
TUNNE	Tunteiden esittäminen ja ilmaiseminen	Tunteiden ja tunnekokemuksen vahvistaminen	Tunnelman rakentaminen, tunteeseen virittäminen



TEEMA 1: REPRESENTAATIO

Älä kerro minulle, että kuu loistaa, näytä minulle valon kimallus rikkinäisessä lasissa.
– Anton Tshov

TARINA, JUONI JA TYYLI MUODOSTAVAT ELOKUVAN

Elokuvataiteen perusominaisuus ei ole siinä, mitä *sanotaan* vaan siinä, mitä *nähdään*. Elokuvan pohjana on tarina, joka usein kulkee kronologisessa järjestyksessä alusta loppuun, kuten esimerkiksi iltasatu tai leirinuotiolla kerrottu kummitusjuttu. Tarinan tarkoituksena on kertoa *mitä tapahtuu*. Kerrottu tarina muuntuu mielikuviksi vastaanottajan mielessä. Havainnot, olettukset, tunteet ja mielikuvitus ohjaavat sitä, millaiseksi mielikuvat muodostuvat. Vastaanottaja siis mielessään kuvittelee, representoi ja tulkitsee kuulemansa tai näkemäänsä. Mielikuvat muodostavat kuvan siitä, miten tarina tapahtuu. Elokuvassa tarina mielikuvitellaan ja uudelleen esitetään (representoidaan) elokuvan muotoon. Elokuvantekijä muuntaa omat mielikuvansa ja tulkintansa tarinasta elokuvalliseen muotoon ja näyttää, miten asiat tapahtuvat. Tästä käytetään nimitystä juoni. Se kertoo, miten tarina etenee elokuvateoksena. Se ei välttämättä kulje enää kronologisesti, kuten alkuperäinen tarina, vaan elokuva saattaa sisältää takaumia tai muita rakenteellisia ja muita kerronnallisia ratkaisuja. Juoneen liittyykin läheisesti tyyli eli *miten kerrotaan*, ja miten elokuvantekijä käyttää elokuvallisia keinoja ja välineitä (kuva- ja ääni-ilmaisu, lavastus, valaisu, leikkaus jne.) tarinan elokuvallistamiseen. Juoni ja tyyli ovat vuorovaikutuksessa ja ohjaavat katsojaa tarinaan kuuluvien tapahtumien ja toiminnan sisäistämisessä.

Miten tekijän luovat ratkaisut palvelevat taiteellista kokonaisuutta? Miten tarina muuntuu elokuvaksi? Kerrotaanko tarina tyylikeskeisesti, jolloin tyyli ja muoto voivat painottua sisältöä enemmän vai häivytetäänkö tyyli ja sen mukana ilmaisulliset ja tekniset ratkaisut näkymättömiin, jolloin painotetaan enemmän tarinaa? Samasta ideasta tai jopa samasta tarinasta kaksi eri tyyliä omaavaa elokuvantekijää saisi hyvin todennäköisesti aikaan erilaisen lopputuloksen. Toinen voisi käyttää eri ilmaisukeinoja näkyvästi, kun toisella tärkeää olisi realistisempi ote ja yritys kerronnan läpinäkyvyyteen. Molemmilla tavoilla voisi syntyä erinomainen elokuva. Huomioitavaa on, että päätös käyttää ilmaisukeinoja tavanomaisuudesta poikkeavalla tavalla ei kuitenkaan välttämättä riitä, että elokuvan tyyli olisi kokonaisvaltainen ja ehjä tai edes persoonallinen.

ELOKUVA ON REPRESENTAATIOTA

Representaation käsite elokuvailmaisussa viittaa elokuvateoksen ja siihen liittyvien eri elementtien (kuten hahmojen, tapahtumien ja teemojen) esittämisen väliseen suhteeseen. Elokuvassa representaatioon liittyy oleellisesti se, miten nämä elementit esitetään valkokankaalla. Esitystavalla on ratkaiseva merkitys yleisön käsityksen ja ymmärryksen muodostumisessa elokuvan tarinasta, juonesta ja tyylistä. Tämän oppaan kaikki teemat ja niiden yhteydessä esiteltävät elokuvantekijän ”työkalut”, ilmaisukeinot ja -tekniikat (valaisu, värimaailma, kuvakulmat, ääni-ilmaisu, leikkaus jne.) ovat osaltaan representaation instrumentteja. Niitä käyttämällä ja hyödyntämällä elokuvantekijä vaikuttaa siihen, miten katsoja aistii ja kokee elokuvan ja sen tapahtumat. Työkaluista ehkäpä keskeisin on leikkaus. Se on elokuvan perusta, jonka avulla tekijä rakentaa elokuvansa otos otokselta. Otokset ovat kuin lauseita, jotka perättäin muodostavat kokonaisuuksia eli kohtauksia. Esimerkkinä elokuvallisesta representaatiosta voidaan esittää seuraava: 1) Mies kävelee kadulla, 2) Mies pysähtyy ja huomaa jotain kuvarajauksen ulkopuolella olevaa, 3) Lähikuva miehen kasvoista, 4) Lähikuva ravintolan ikkunassa olevasta tarjoustekstistä: ”tänään kaikki annokset -50%”, 5) Kuvataan miestä, joka vilkaisee kelloa, ja menee sisälle ravintolaan.

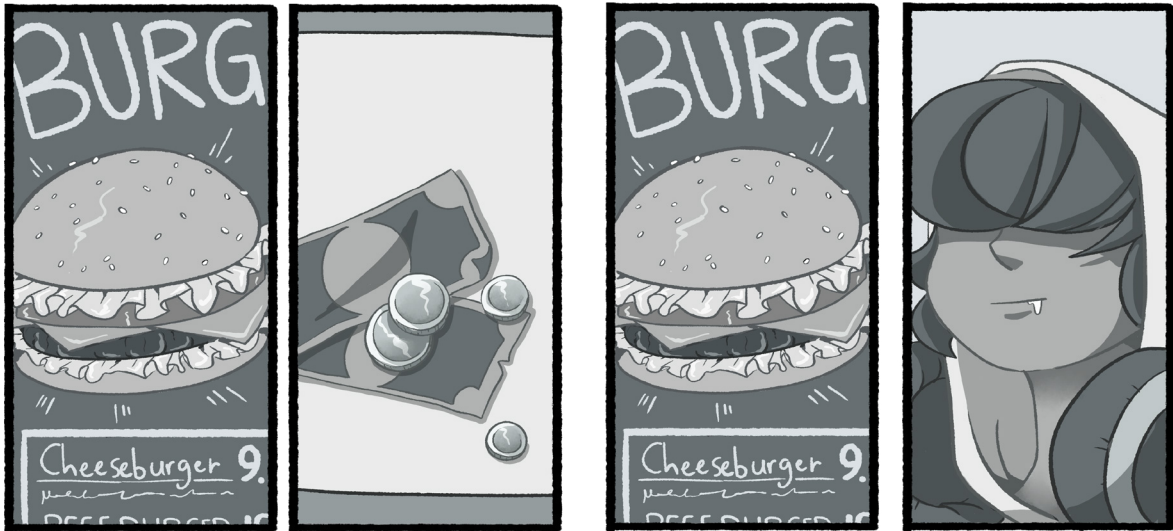
Samalla tavalla kuin katsomisprosessia ohjaavat katsojan odotukset, uskomukset, ajatukset ja arvot, myös tekijän näkökulma, ajatukset ja arvot ohjaavat tekemisprosessin taiteellisia ratkaisuja. Elokuva on voimakas katsojan tunteisiin ja ajatuksiin vaikuttava väline, jolla voidaan esittää ja heijastaa yhteiskunnan kulttuurisia, sosiaalisia ja poliittisia näkökohtia. Elokuva ei sellaisenaan kuvaa todellisuutta vaan on aina tekijänsä tulkintaa. Elokuva ei siis välttämättä ole representaatiota ympäröivästä maailmasta vaan se representoi tekijän ajattelua maailmasta.

ELOKUVA ON AJATTELUN INSTRUMENTTI

Jean-Luc Godardin mukaan elokuva on ajattelun instrumentti. Elokuvailmaisun voikin nähdä vertautuvan ihmismieleen ja ajattelua mukailevaan kognitiiviseen toimintaan: takauma edustaa muistia, lähikuva huomion kiinnittämistä ja tarkkaavaisuutta, leikkaus edustaa ajatteluprosessia ja erilaisten ilmaisukeinojen avulla voidaan viitata tunteisiin. Elokuvan voi nähdä audio-

visuaalisena kirjoittamisena, jonka avulla on mahdollista perinteisen kirjoittamisen tavoin esittää omia ajatuksia ja tunteita. Elokvakamera on siis eräänlainen kamerakynä, ja kuvaaminen on kamerakirjoitusta. Lopputulos voi olla jopa transsendenttinen, katsojan käsityskyvyn ylittävä mysteeri. Tällainen voi olla esimerkiksi Terence Malickin *The Tree of Life* -elokuva (2011), joka on pohdiskeleva tutkielma tai tutkimusmatka elämän suuriin kysymyksiin. Kokeellisen elokuvan mestari Jonas Mekasin tuotanto on myös esimerkki elokuvasta ajattelun välineenä. Mekasin elokuvia, kuten *Notes on the Circus* (1966) on luonnehdittu mm. ”eri käsialoilla kirjoitetuiksi muistilapuille”.

Elokvualeikkaus on tapa, jolla kuvatut otokset liitetään yhteen. Tämän voi nähdä kuvastavan ajatteluprosessia, ja siinä asioiden ja ilmiöiden yhteenliittämistä. Elokvakerronta on eräänlaista havaintoajattelua, missä otokset välittävät tietoa, jonka avulla katsoja konstruoi kokonaisuuksia ja muodostaa ymmärryksen. Esimerkiksi ns. montaaiteoria, jossa perättäiset otokset muodostavat uusia merkityksiä ja ovat enemmän kuin otostensa summa: otos hampurilaisesta ja sen perään otos rahasta voi kokonaisuutena ilmaista hampurilaisen ostamista. Jos otos rahasta korvataan vaikkapa henkilön kasvokuvalla, voi kyseessä olla nälkä.

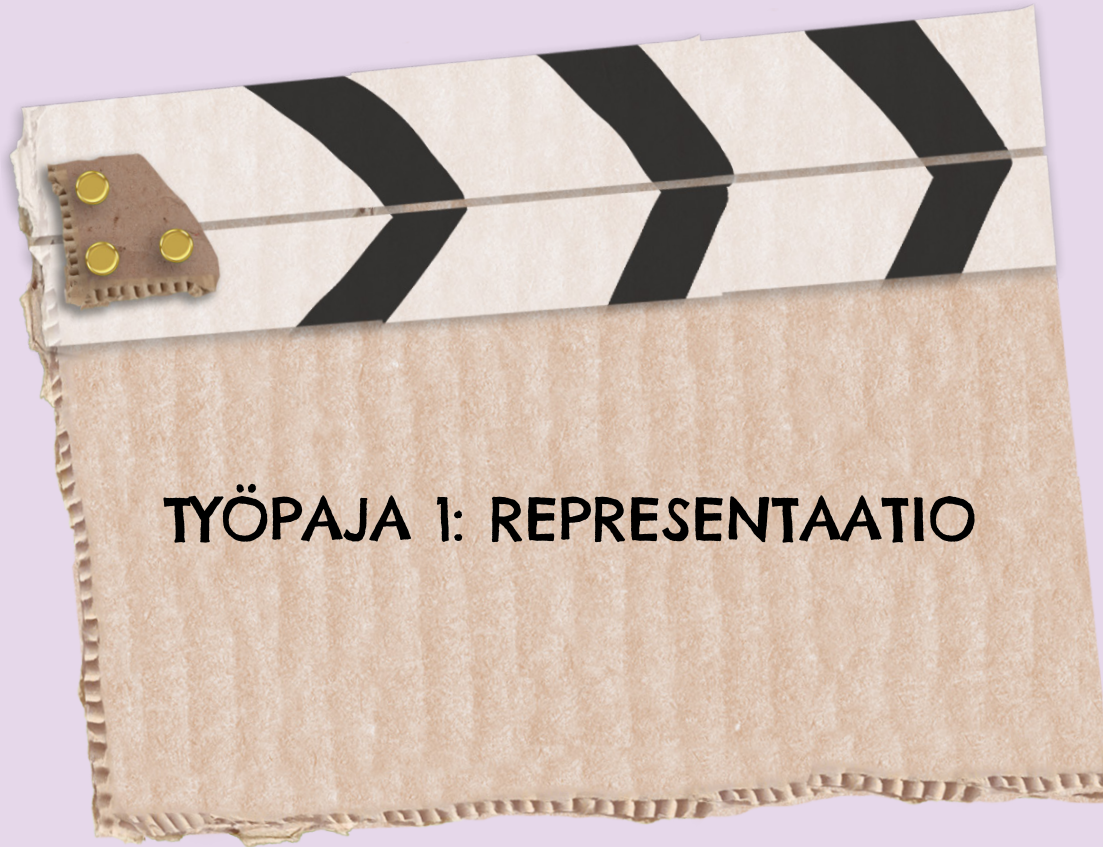


Hampurilainen + Raha = Ostaa

Hampurilainen + Kasvot = Nälkä

YHTEENVETO

Elokuvien ilmaisu on asioiden näyttämistä kuvilla ja kertomista äänellä. Nämä elementit toimivat sekä itsenäisesti että toisiaan tukien. Puheessa ja kirjoitetussa kielessä kerrotaan asioita: mitä henkilö ajattelee, mitä eri asioiden väliset suhteet tarkoittavat jne. Elokuvalle on ominaista, että se näyttää asioita. Näytetyt asiat toimivat vuorovaikutuksessa keskenään ja luovat uusia merkityksiä, joiden seurauksena tarina kulkee eteenpäin. Katsoja vastaanottaa valkokankaan aistiärsyksiä ja rakentaa niistä mentaalisia representaatioita. Tällä tavoin elävät kuvat muuttuvat kerronnaksi, tarinaksi.



TYÖPAJA 1: REPRESENTAATIO

KEKSIJÄT

TUNTEET JA TUNTEMUKSET

n. 90 min (ideointi, suunnittelu, harjoittelu, kuvaaminen, editointi ja katsominen).

Pienryhmätyöskentely, 4–6 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa lyhyt elokuvakohtaus, jossa kuvassa näkyvän toiminnan kautta tulee esille jokin tunne (esimerkiksi ilo, suru, pelko, kiukku, inho, hämmästys) tai kehon tuntemus (esimerkiksi makeanhimo, nälkä tai jano). Älkää käyttäkö henkilöiden sanoja vaan esittäkää toiminta visuaalisesti kuvakerronnan avulla. Toteuttakaa tehtävä käyttämällä 1–3 kuvattua otosta eli voitte kuvata kohtauksen yhdellä otoksella tai voitte käyttää lisänä leikkausta ja käyttää esimerkiksi lähikuva tehostamaan haluttua tunnetta. Jos käytössä on enemmän kuin yksi otos, on suositeltavaa yhdistää ne editointisovelluksessa (esim. iMovie). Lopputuotoksen kesto on noin minuutin.

LUMIÉRE-ELOKUVA

n. 90 min (aiheeseen tutustuminen, ideointi, suunnittelu, kuvaaminen, editointi ja katsominen)

Pari tai pienryhmätyöskentely, 2–5 henkilöä / ryhmä.

Tallentakaa todellisuutta 1800–1900-lukujen vaihteen ensimmäisten elokuvien tyyliin. Voitte tutustua YouTubesta löytyviin varhaisiin Lumière-elokuviin. Kuvatkaa yksi tapahtuma, joka on peräisin todellisuudesta ja tapahtuu lähiympäristössänne. Kiinnittäkää huomiota kuvarajaukseen eli siihen, mikä on kuvauskohde ja mihin haluatte huomion kiinnittyvän. Huomioikaa myös kuva-alan syvyyssvaikutelma eli syvyyssuunnassa tapahtuva toiminta. Kuvaamiseen käytetään ainoastaan yksi otos, jonka pituus on yksi minuutti. Kamera ei saa liikkua kuvaamisen aikana eikä zoomaaminen ole sallittua.

KOKEILIJAT

KOHTAUKSEN TUNNELMA

n. 90 min (ideointi, suunnittelu, harjoittelu, kuvaaminen, editointi ja katsominen).

Pienryhmätyöskentely, 4–6 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa elokuvakohtauksen alku käyttämällä kolmea otosta. Otokset määrittelevät kohtaukselle jonkin tietyn tunnelman. Valitkaa pienryhmälle adjektiivi, joka määrittelee tunnelman: esimerkiksi odottava, pelottava, ankea, onnellinen, rauhallinen, kiireinen tai jokin muu ryhmän valitsema adjektiivi. Suunnitelkaa, harjoitelkaa ja kuvatkaa kohtaus, missä tuotte esiin valitsemaanne tunnelmaa elokuvallisesti kuvan ja äänen keinoin. Editoikaa kuvamateriaali ja lisääkää äänitehosteet ja tarvittaessa musiikkia, joka tehostaa kohtauksen tunnelmaa.

KOLMEN KUVAN ELOKUVA (KK, LK, KK)

n. 90 min (ideointi, suunnittelu, harjoittelu, kuvaaminen, editointi ja katsominen). Pienryhmätyöskentely, 4–6 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa kolmesta otoksesta koostuva elokuvakohtaus, jossa harjoittelette lähikuvan käyttämistä huomion kiinnittämiseen kuva-alalla. Kuvatkaa jokin todellisuudesta ja lähiympäristöstä löytyvä aito tapahtuma, joka tallennatte seuraavalla tavalla: 1) kuvatkaa tapahtumaa laajassa kuvassa (esimerkiksi laaja kokokuva), 2) valitkaa lähikuvaan jokin yksityiskohta tapahtumassa, ja kuvatkaa se lähikuvassa, 3) lopuksi kuvatkaa lopuksi vielä tapahtumaa samalla tavalla kuin vaiheessa 1 eli laajassa kuvassa. Vinkki: voitte kuvata koko tapahtuman alusta loppuun yhdellä otoksella, jonka jälkeen kuvaatte tarvittavan lähikuvan. Editointiohjelmassa leikkaatte lähikuvan sille kuuluvalle paikalle. Tuotoksen kokonaispituus on yksi minuutti. Tämä harjoitus soveltuu Lumiére-elokuvaharjoituksen jatkoksi.

KONKARIT

MONTAASI: 1 + 1 > 2

n. 45 min (ideointi, kuvaaminen, katsominen)

Yksilö, pari tai pienryhmätyöskentely, 1–4 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa kaksi still-kuvaa, jotka yhdessä muodostavat jonkin uuden merkityksen tai syy-seuraussuhteen. Esimerkiksi vesilasi + suu = juoda. Esittäkää kuvaparit toisille pienryhmille tai käykää ne läpi yhdessä koko luokan kanssa. Arvuutella kuvapareista muodostuvia merkityksiä.

VIDEORUNO

n. 90 min (ideointi, suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pari tai pienryhmätyöskentely, 2–6 henkilöä / ryhmä.

Kirjoitetaan kameralla runo. Ilmaisussa ei saa käyttää puhetta. Tarkoitus on, että kuvien avulla kerrotte omat ajatukset, tunteet ja mielikuvat, joita haluatte välittää. Editoikaa kuvattu materiaali kokonaisuudeksi, johon voitte lisätä myös musiikkia ja kuvasiirtymiä (ristikuvat, häivytykset). Huomioikaa, että tarkoitus ei ole tehdä musiikkivideota. Musiikki ei saa olla pääosassa vaan se tukee kuvallista ilmaisua. Valmiin tuotoksen mitta on enintään kaksi minuuttia.

ARKINEN TAPAHTUMA JA TYYLIKESKEINEN KERRONTA

n. 90 min (ideointi, suunnittelu, harjoittelu, kuvaaminen, editointi ja katsominen).

Pienryhmätyöskentely, 4–6 henkilöä / ryhmä.

Ideoikaa kuvitteellinen tai todellisuuteen pohjautuva arkinen tapahtuma (esimerkiksi hampaiden peseminen, pyörällä ajaminen, vaatteiden pukeminen, vesisade). Suunnitelkaa tämän jälkeen, miten voisitte esittää tapahtuman elokuvallisesti kuvakerronnan avulla. Millaisia elokuvallisia keinoja, kuten esimerkiksi lähikuvaa tai erikoislähikuvaa, valaisua, äänitehosteita tai leikkausta voitte käyttää tyyllillisinä ratkaisuinä. Tavoitteena on tehdä tyylikeskeinen ja persoonallinen tuotos, jossa kokeilette rohkeasti erilaisia ilmaisukeinoja ja -ratkaisuja. Kirjoittakaa suunnitellut otokset muistiin (voitte myös piirtää kuvakäsikirjoituksen), kuvatkaa tapahtuma suunnitelmien mukaisesti ja editoikaa se valmiiksi tuotokseksi, jonka enimmäispituus on yksi minuutti.



TEEMA 2: TILA

Elokuvassa on kyse siitä, mitä on kuvarajauksen sisällä ja mitä sen ulkopuolella...

– Martin Scorsese

TILA JA YMPÄRISTÖ ELOKUVASSA

Elokuvan yksi määritelmä on, että elokuva on kuvia tiloista, jotka on järjestetty ajassa. Elokuvien toiminta tapahtuu aina jossain tilassa tai ympäristössä. Silloinkin vaikka tapahtumat olisivat kuinka abstrakteja tahansa, ne tapahtuvat jossain ympäristössä. Elokuvantekijä antaa normaalisti katsojalle vihjeitä ja apua tilan hahmottamiseen ja mielikuvan muodostamiseen. Joissain tapauksissa elokuvantekijä voi myös tietoisesti vaikeuttaa tilan hahmottamista ja ymmärtämistä.

KUVARAJAUKSEN VAIKUTUS ELOKUVALLISEEN TILAAN

Rajaaminen on elokuvataideteoksen kehystämistä. Kehys esittää teoksen ja rajaa näkyväksi sen, mitä katsoja näkee. Kuvarajauksen avulla elokuvantekijä voi pakottaa katsojan huomion haluttuun kohtaan tai ylipäättään näyttää tarinalle ja elokuvalle merkittävät asiat, tiedot ja tapahtumat. Rajaaminen on siten informaation määrän määrittelyä ja säätelyä.

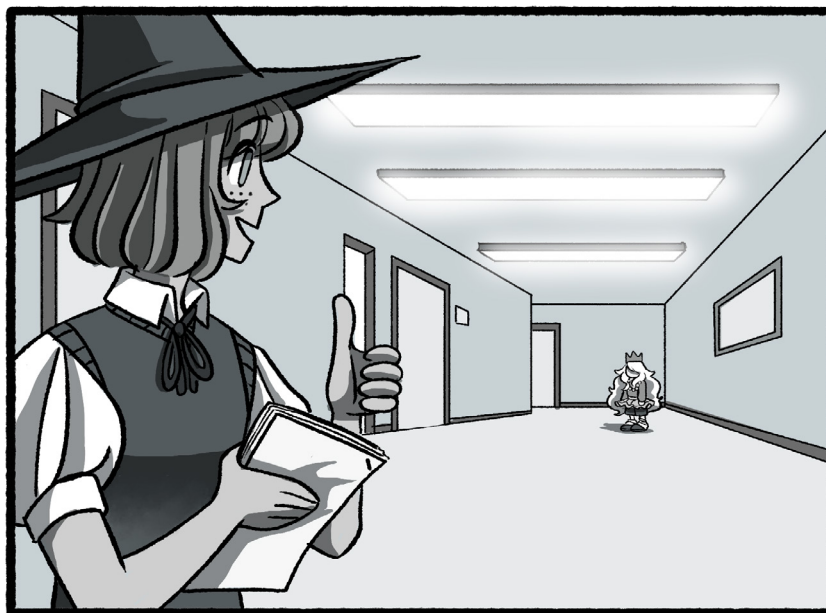
Kuvan rajaaminen on yksi keskeinen työkalu elokuvallisen tilan esittämisessä. Yksinkertaistettuna sillä tarkoitetaan tilan rajaamista ja erilaisten elementtien valitsemista ja sommittelua kuva-alassa. Tämä vaikuttaa siihen, miten tila esitetään ja hahmotetaan. Yleensä ns. esittelykuva on laaja näkymä tilaan tai ympäristöön eli katsoja näkee tapahtumapaikan selvästi ja osaa sijoittaa tapahtumat tietynlaiseen tapahtumapaikkaan. Laaja kuva kertoo siis tilasta enemmän kuin tiivis kuva. Samalla tavalla yläkulmasta kuvattu otos voi välittää enemmän tilallista informaatiota kuin vaikkapa alakulmasta kuvattu otos.

Tekijä on vastuussa siitä, millaiseksi kuva-ala muodostuu, ja mitkä siinä ovat merkittäviä elementtejä ja aistiärsykeitä katsojalle. Mise-en-scène on elokuva- ja teatteritaiteen termi. Elokuvasssa se tarkoittaa kaikkea sitä, mitä kuvassa näkyy ja millä on merkitystä. Kuvarajaukseen sisällytetään toiminta ja henkilöt, näiden liikesuunnat sekä tilalliseen informaatioon eli lavastukseen, arkkitehtuuriin ja valaistukseen liittyvät elementit. Kuvallinen ilmaisu tapahtuu siis kehyksen sisällä. Silti elokuva ei rajoitu vain kehyksen sisälle. Teos ja elokuvan maailma elää parhaimmillaan myös rajauksen eli kehyksen ulkopuolella. Elokuvasssa rajaus ei näin ole ainoas-

taan representaatio siitä, mitä on kameran edessä. Se tarkoittaa enemmän kuin miltä näyttää. Tila ja elokuvan maailma jatkuu kuvarajauksen ulkopuolelle. Näiden kahden välillä voi olla monenlaista vuorovaikutusta: katseet kuvarajauksen ulkopuolelle, äänillä annetut vihjeet rajauksen ulkopuolisesta tilasta ja tapahtumista sekä uusien rajauksen sisäpuolelle tuotujen elementtien esitleminen joko kameraa liikuttamalla tai elementtejä liikuttamalla ja tuomalla ne kuvarajauksen sisäpuolelle (esim. ihmiset, eläimet, kulkuvälineet, tuulen mukana kulkevat roskat). Kameraa liikuttamalla tilaa voidaan laajentaa, jolloin katsojalle avautuu uutta tietoa tilasta ja siinä olevista asioista.

NÄKÖKULMAN JA PERSPEKTIIVIN MERKITYS TILAN HAHMOTTAMISESSA

Tilan esittäminen visuaalisesti elokuvan keinoin tarvitsee tulkikseen kameran. Yksi keskeinen tekijää askarruttava kysymys kuuluukin: mihin asetan kameran? Tähän on useita vaihtoehtoja. Kameralla säädellään katsojalle annettavan visuaalisen informaation määrää ja sitä, kuinka paljon asioista jätetään katsojan mielikuvituksen varaan. Kameran paikkaa vaihtelemalla elokuvantekijä hallitsee tilallista representaatiota eli tilan esittämistä ja rakentumista.



Katsojan ja elokuvan tapahtumien välillä vallitsee näkökulma: näemme elokuvan aina jostain tai jonkun näkökulmasta. Näkökulma vaikuttaa myös siihen, miten koemme ja havaitsemme elokuvan tilan. Näkökulma antaa nimensä mukaisesti erilaisia näkemyksiä asiaan: tilaa korostava näkökulma on laaja, kun taas tiettyä yksityiskohtaa korostava näkökulma kapea.

Elokuvan kuva-ala on näennäisesti kaksiulotteinen eli tila ilmenee leveys- ja pystysuunnassa. Elokuvantekijä voi kuitenkin hyödyntää perspektiivin käyttöä eli näkökulmaa ja saada aikaan syvyyden vaikutelmaa. Perspektiivi voi olla kuvataiteesta tutusti joko lineaarista tai ns. ilmaperspektiiviä. Toisin sanoen se voi olla luonteeltaan geometrinen, jolloin tilan esittämisessä käytetään pakopistettä tai pakopisteitä. Pakopisteiden avulla katsojasta poispäin menevät linjat yhdistyvät toisiinsa. Juna näyttää suurenevan, kun se tulee kohti kameraa, ja pienevän kun se etääntyy kamerasta.

Ilmaperspektiivin käyttö elokuvassa ilmenee esimerkiksi niin, että korostetaan etäisyyden ja syvyyden vaikutelmaa esittämällä osa kuva-alasta epätarkempana tai kerrostumia voidaan tehostaa valon käytöllä. Perspektiivin manipulointia voi käyttää erilaisten optisten harhojen välineenä. Tällöin voidaan vaikuttaa siihen, että katsojan havaitsemat kohteet näyttäisivät suuremmilta tai pienemmiltä kuin ne todellisuudessa ovat.

Kohteet voivat myös näyttää olevan kauempana tai lähempänä kuin ne todellisuudessa ovat. Ns. pakotettu perspektiivi mahdollistaa tehosteita, joissa etualalla olevat kohteet toimivat vuorovaikutuksessa taka-alalla olevien kohteiden kanssa. Näin esimerkiksi henkilö voi hypätä kahvikuppiin tai pitää Eiffel-torina sormiensa välissä.

Tilojen, rakennusten ja lavasteiden arkkitehtuurilla on myös tärkeä rooli elokuvallisen tilan muodostumisessa. Mittasuhteet ja muodot vaikuttavat paitsi esteettiseen ilmaisuun myös siihen millaisia sommitelmia ja näkökulmia kuvatessa käytetään. Diagonaalit linjat ja kuvakulmat voivat korostaa tunnetiloja ja tunnelmaa. Esimerkiksi Tri Caligarin kabinetti -elokuvassa (1920) arkkitehtuurin ja lavasteiden vääristyneillä ja vinoilla linjoilla pyritään ilmentämään päähenkilön sielunmaisemaa. Näkökulmien ja perspektiivin merkitys tilallisessa kerronnassa näkyy myös siinä, miten tekijä hyödyntää eri arkkitehtonisia elementtejä, kuten ovia, ikkunoita ja portaita ku-

vallisina motiiveina kerronnassa. Tällaiset elementit voivat toimia myös ”portteina kahden eri maailman” välillä. Ovi, ikkuna tai esimerkiksi portaat voivat johtaa toiseen tilaan. Avoimen oven tai ikkunan kautta voidaan nähdä kaksi tilaa yhtäaikaisesti.

VALO JA VARJOT TILASSA

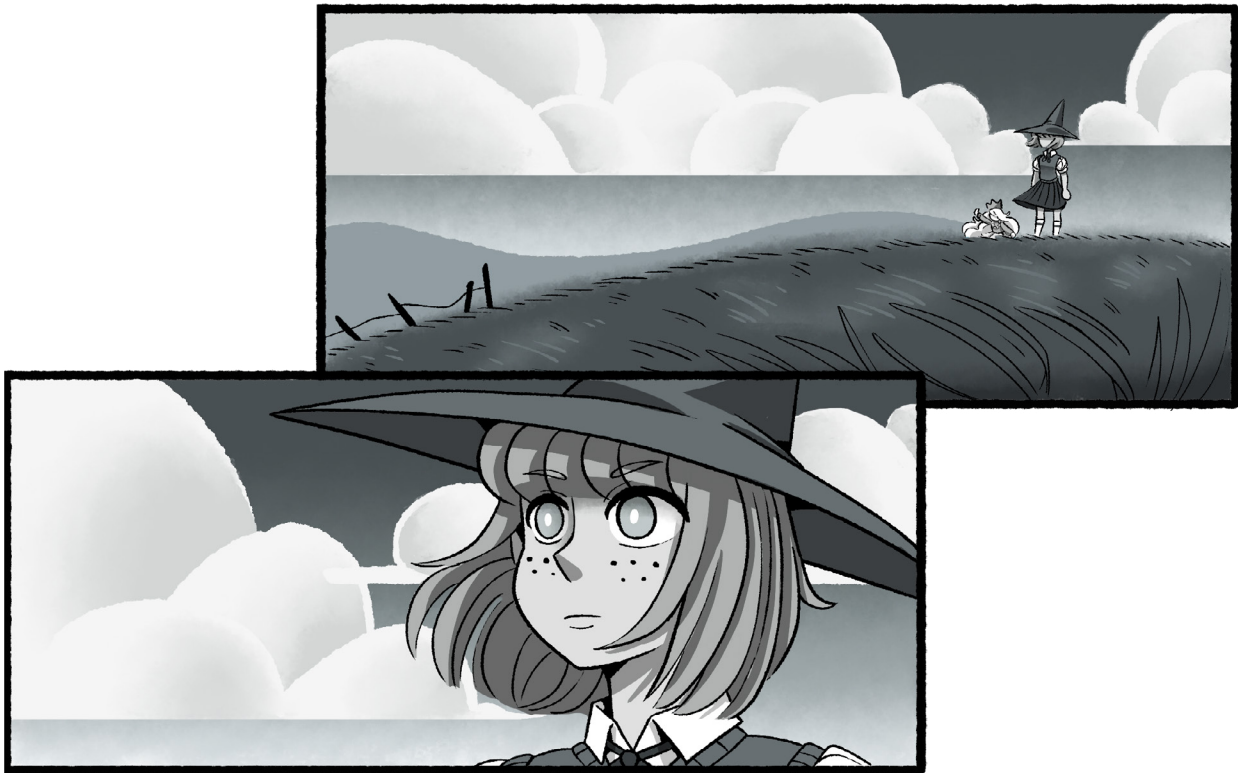
Valon avulla voidaan vaikuttaa tilan esittämiseen ja hahmottamiseen. Valojen ja varjojen avulla elokuvantekijä voi muokata ja muovata tilasta kohtauksen tunnelmaa tukevan ja tehostavan vaikutelman. Valot ja varjot vaikuttavat kuva-alan syvyyteen ja kolmiulotteisuuteen. Valon avulla voidaan muodostaa ja tehostaa syvyytsvaikutelmaa, perspektiivin ja tekstuurin muodostumista sekä illuusiota kolmiulotteisesta tilasta. Valo myös lisää tilan esteettistä olemusta. Valot ja varjot tehostavat kuvan sommittelua ja vaikuttavat näin katsojan tarkkaavaisuuteen ja huomio-kykyyn tilan kokonaisuuksien ja yksityiskohtien hahmottamisessa. Avoin ja valoisa tila voi välittää avoimuutta ja toivoa. Pimeä ja ahdas tila voi puolestaan muodostaa jännitystä ja ahdistavaa tunnelmaa. Katsojan orientaatio ja tietoisuus ajankohdasta ja paikasta perustuu pitkälti valon avulla tapahtuvaan kerrontaan. Valon avulla ja perusteella katsoja asemoi itsensä tarinaan sekä saa vihjeitä tilasta, arkkitehtuurista ja ajankohdasta.

LEIKKAUKSEN AVULLA KOOTTU TILA

Elokuva on taidemuoto, joka muodostaa vahvan illuusion todellisuudesta. Kuvat elävät ja kuvissa näkyy ihmisiä, jotka kulkevat ja toimivat totutun ja todellisuuden kaltaisissa ympäristöissä (lisäksi myös ympäristöissä, jotka välttämättä eivät ole totutun kaltaisia, kuten fantasia- ja tieteiselokuvien ympäristöt). Elokuvat siis näyttävät todelta. Elokuvien todellisuus on kuitenkin manipuloitua. Se on tekijänsä mielikuva tuosta todellisuudesta tai totutusta. Yksi keskeinen työkalu elokuvantekijällä todellisuuden ja siihen perustuvan tilan manipuloinnissa on leikkaus eli montaasi.

Edellisessä luvussa määriteltiin, että representaatio elokuvassa rakentuu otos otokselta leikkauksen keinoin. Perättäiset otokset ovat kuin lauseita, jotka yhdessä muodostavat uusia merkityksiä. Kahden perättäisen otoksen välillä voi vallita tilallinen jatkuvuus, kun tapahtuvat käy-

dään samassa ympäristössä. Tällöin voidaan esimerkiksi näyttää ensin yleiskuvassa pihapiiri ja rakennus, jonka jälkeen tätä seuraavassa otoksessa siirrytään leikkauksen kautta rakennuksen ovelle. Looginen jatkuvuus tilan suhteen toteutuu, kun siirrytään toiseen ympäristöön, mutta tilojen välinen yhteys on ilmeinen. Esimerkiksi kun ensimmäisessä otoksessa näytetään pihapiiri ja rakennus, jonka jälkeen seuraavassa otoksessa nähdään keittiön pöydän äärellä ruokaileva perhe. Katsoja tietää, että perhe mitä todennäköisemmin asuu juuri tuossa ensimmäisessä otoksessa näytetyssä rakennuksessa. Näin vaikka elokuvantekijä on voinutkin kuvata ulkopuolelta näytetyn rakennuksen toisaalla ja keittiön pöydän ääressä ruokailevan perheen studiossa lavastetussa tilassa. Ympäristö ja elokuvallinen tila voidaan siis rakentaa useista paloista, jotka on voitu kuvata eri paikoissa ja tilanteissa. Perättäin aseteltuina ne ovat kuin palapelin palaset, jotka muodostavat kokonaisuuden.



ÄÄNEN MERKITYS TILAN MÄÄRITTELYSSÄ

Äänikerronnalla voi vaikuttaa elokuvallisen tilan tunnelmaan ja auttaa katsojaa uppoutumaan elokuvan maailmaan. Äänisuunnittelulla on suuri vaikutus elokuvallisen tilan hahmottumiseen ja rakentumiseen. Äänen avulla voidaan korostaa tilassa olevien elementtien läsnäoloa ja ominaisuuksia sekä antaa katsojalle lisätietoa esimerkiksi tapahtumapaikasta, ajankulusta, henkilöistä. Tuloksena voi olla realistisempi ja immersioivampi kokemus katsojalle. Vastaavasti äänitehosteet voivat olla epärealistisia tai jopa surrealistisia ja tuoda abstraktia sävyä tilan ja ympäristön luonteeseen. Äänikerronta on myös erinomainen tapa laajentaa tilaa ja elokuvallista maailmaa kuvarajauksen ulkopuolelle. Usein elokuvassa kuullaan ääniä, joiden lähteitä ei nähdä kuvassa vaan ne kertovat kuvarajauksen ulkopuolisesta tilasta ja elokuvan maailman jatkumisesta rajauksen ulkopuolelle. Ääni toimii itsenäisenä kerronnallisena elementtinä, mutta usein se täydentää kuvaa ja visuaalista kerrontaa. Kuvaleikkaukseen yhdistettynä äänen avulla voi lisätä kuvallista ja tilallista jatkuvuutta: yhtenäisellä tilaäänellä (ambient) voidaan sitoa toisiinsa jopa eri paikoissa tai eri aikatasoissa tapahtuvia otoksia ja asioita.

YHTEENVETO

Elokuvallinen tila määrittyy sivuttais- ja pystysuunnassa esitettävän tilan lisäksi syvyysuunnassa esitettävästä tilasta. Näennäisesti kaksiulotteiselle pinnalle muodostuu kolmiulotteisia vaikutelmia perspektiivin eli näkökulmaan vaikuttavien erilaisten elokuvallisten työkalujen, kuten valaistuksen, lavastuksen, komposition tai terävyyssalueen seurauksena. Katsoja muodostaa elokuvan tapahtumaympäristön mielessään elokuvantekijän antamien yksittäisten vihjeiden avulla. Elokuvallisen tilan hahmottamiseen vaikuttaa mm. kuvarajauksen, perspektiivin, valaistuksen, ääni-ilmaisun ja leikkauksen avulla luotu kokemus tilasta.



TYÖPAJA 2: TILA

KEKSIJÄT

YHDEN OTOKSEN ELOKUVA TILASTA

n. 90 min (ideointi, suunnittelu, kuvaaminen ja katsominen)

Pari tai pienryhmätyöskentely, 2–5 henkilöä / ryhmä.

Tallentakaa jokin yksittäinen tila tai ympäristö ja siinä tapahtuva toiminta. Kiinnittäkää huomiota kuvarajaukseen eli siihen, miten tila näyttäytyy kuvarajauksessa. Voitte valita katsojalle annettavien vihjeiden määrän eli onko tila heti ja helposti hahmotettavissa vai annetaanko tilasta vain vähän vihjeitä. Voitte käyttää myös eri kuvakulmia, kuten kuvata alakulmasta. Kuvaamiseen käytetään ainoastaan yksi otos, jonka pituus on yksi minuutti. Kamera ei saa liikkua kuvaamisen aikana eikä zoomaaminen ole sallittua.

PERSPEKTIIVIHUIJAUS

n. 90 min (aiheeseen tutustuminen, ideointi, suunnittelu, kuvaaminen ja katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa yhden otoksen video, jossa kuvan etualalla (eli lähellä kameraa) ja taka-alalla (kauempana kamerasta) olevat kohteet ovat vuorovaikutuksessa keskenään. Näin voitte kuvata esimerkiksi videon, missä oppilas hyppää kahvikuppiin tai kenkään.

Voit katsoa tarkemman ohjeistuksen ja esimerkkejä skannaamalla seuraavan QR-koodin.

KERRO ÄÄNELLÄ, ÄLÄ NÄYTÄ

n. 90 min (ideointi, äänitiedoston valitseminen tai äänittäminen, kuunteleminen)

Pari tai pienryhmätyöskentely, 2–5 henkilöä / ryhmä.



Valitkaa äänitiedosto, joka kertoo jonkin äänimaiseman. Arvuutelkaa toisilta ryhmiltä tai koko luokalta, mihin paikkaan kuultu ääni liittyy. Ollaanko merellä, viidakossa, keittiössä, saunassa, hammaslääkärissä tai jossain muualla. Mitä ääniä erotatte, joiden perusteella tunnistatte tilan tai ympäristön. Voitte käyttää verkosta löytyviä äänitehostepankkeja, kuten freesound.org. Voitte toteuttaa harjoituksen myös äänittämällä tiläänen itse. Arvuutteluvaiheessa kannattaa laittaa silmät kiinni, ja antaa mielikuvien muodostua äänten perusteella.

KOKEILIJAT

KOLME ERIKOISLÄHIKUVAA TILASTA

n. 90 min (ideointi, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pari tai pienryhmätyöskentely, 2–5 henkilöä / ryhmä.

Tehtävä koostuu kahdesta osasta: 1) Kuvatkaa kolme erikoislähikuvaa (still-kuvaa), jotka toimivat vihjeinä, ja jotka yhdessä muodostavat tilan. Katsokaa kuvat ja yrittäkää arvata, mikä tila on kyseessä. 2) Rakentakaa tilaan digitarina äänivihjeiden ja -elementtien avulla. Lisätkää jokaiseen kuvaan äänitehosteita, jotka lisäävät kuviin tarinallisuutta ja luovat mielikuvia. Esittäkää tarinat toisillenne. Osaatteko päätellä äänen ja kuvan perusteella, mitä tilassa tapahtuu?

TILALLINEN JATKUVUUS

n. 45–90 min (ideointi, kuvaaminen ja katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Tehtävä koostuu kahdesta vaiheesta, joista opettaja voi valita tehtäväksi yhden tai molemmat. Kuvatkaa kaksi otosta, joissa toteutuu tilan suhteen: a) tilallinen jatkuvuus eli leikkauksen avulla siirrytään tilassa toiseen kuvakokoon tai näkökulmaan. Kuvatkaa esittelykuva, jonka jälkeen siirrytte leikkauksen kautta johonkin tiiviimpään kuvakokoon samassa tilassa, b) looginen jatkuvuus eli leikkauksen avulla siirrytään ensimmäisestä tilasta toiseen tilaan. Tilojen välillä vallitsee looginen jatkuvuus (esimerkiksi otos toimistorakennuksesta ulkoa, otos toimistossa työskentelevästä työntekijästä). Voitte kuvata harjoituksen myös käyttämällä still-kuvia.

KAKSI RAJAUSTA

n. 45–90 min (ideointi, kuvaaminen ja katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa yksi otos, missä rajaatte kuvaa kameran edessä olevan henkilön avulla. Henkilön pää tai muu osa toimii maskina ja rajaa kuva-alaa. Voitte esimerkiksi kuvata kameran edessä seisovan henkilön jalkojen välistä, jolloin henkilön haara-asento muodostaa kolmion. Ideoikaa missä tilassa ja mitä tapahtumaa kuvaatte. (Esimerkkikuvan löytyy sivulta 56.)

KONKARIT

PORTTI KAHDEN MAAILMAN VÄLILLÄ

n. 45–90 min (ideointi, kuvaaminen ja katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa yksi otos, jossa käytätte jotain muuta asiaa kuin henkilöä uudelleenrajaamaan tilaa ja tapahtumia. Rajaava elementti tulee olla kahden eri tilan välillä: se voi olla avautuva ovi, jonka kautta henkilö kulkee tilasta toiseen tai katsojalle avautuu näkökulma uuteen oventakaiseen tilaan. Jos käytätte otoksen aikana avautuvaa ovea tai ikkunaa, niin kiinnittäkää huomioita siihen, miten äänimaailma muuttuu (jos muuttuu). Voitte lisätä äänen vaikutusta editointiohjelmassa lisäämällä tehosteääniä ja vaikuttamalla eri tilojen äänenvoimakkuuteen.

TILA KUVARAJAUKSEN ULKOPUOLELLA

n. 45–90 min (ideointi, kuvaaminen ja katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa yksi otos, missä nähdään sekä kameran edessä tapahtuva toiminta että kuvarajauksen ulkopuolella tapahtuvaa toimintaa. Hyödyntäkää keinona esimerkiksi ikkunan heijastusta tai peiliä, joka muodostaa kuvaan toisen kuvarajauksen. Yrittäkää ideoida tapahtumat siten, että ne toimivat vuorovaikutuksessa keskenään.



TEEMA 3: AIKA

*Toisin kuin kaikki muut taidemuodot, elokuva pystyy tarttumaan ajan kulkuun, pysäyttämään sen ja lähes hallitsemaan sitä loputtomasti.
Sanoisin, että elokuva on ajan veistämistä.*

– Andrei Tarkovski

AIKA JA ELOKUVA

Kun elokuvaa katsotaan, aika kulkee lineaarisesti: elokuva alkaa ja se on ohi esimerkiksi viidessä minuutissa tai kahdessa tunnissa. Elokuvan kerronta voi kuitenkin olla epälineaarista ja aikatasot voivat kulkea elokuvan aikana eri suuntiin. Elokuvalla on siis aikaan liittyvä ominaispiirre, joka on keskeinen tapahtumien ja tarinoiden elokuvallisessa ilmaisussa.

OTOSTEN JÄRJESTYS

Elokvataide perustuu siihen, että kuvattuja asioita esitetään perättäin. Elokuvakerronta järjestyy otos otokselta. Tällä tavalla otokset muodostavat ajattelun rakennetta muistuttavan assosiaatiomallin. Elokuva on siis tietynlaista havaintoajattelua. Otosten järjestys vaikuttaa elokuvan aikakäsitteeseen. Kronologisen esitystavan lisäksi tapahtumat voidaan esittää myös muunlaisessa järjestyksessä. Aika kerronnallisena elementtinä voi näyttäytyä epälineaarisenä tai irrationaalisenä. Usein elokuvantekijä tukeutuu loogiseen jatkuvuuteen. Jatkuvuus tarkoittaa elokuvakerronnassa, että katsoja osaa yhdistää kaksi toisistaan erillistä asiaa mielessään samaan kuuluvaksi ja samassa ajassa tapahtuvaksi. Asioiden välillä toteutuu ajallinen jatkuvuus, jos liike tai tapahtumasarja jatkuu kahden otoksen välissä. Elokuvantekijä voi kuitenkin halutessaan myös vaikeuttaa ilmaistujen asioiden kausaalisten yhtymäkohtien huomaamista tai ymmärtämistä. Perättäiset tapahtumat voidaan käydä eri aikatasoissa eikä näitä välttämättä edes eroteta toisistaan. Elokuvan aikana jonkin kohtauksen tapahtumiin voidaan palata uudestaan (kenties eri henkilön näkökulmasta). Takauma (flashback) on elokuvantekijöiden usein käyttämä keino, jonkin asian uudelleen esiin tuomiseen. Takauma voi olla lyhyt yksittäinen otos tai se voi muodostaa pidemmän jakson elokuvassa. Harvinaisempi on etiäinen (flashforward) eli viittaus tulevaan tai tuleviin tapahtumiin. Joissakin elokuvissa aikatasot voivat sekoittua jopa samassa kohtauksessa (Tenet 2020).

OTOKSEN KESTO

Elokvaleikkaus on elokuvantekijän keskeinen työvälinen ajan rajaamisessa ja tiivistämisessä. Otoksen kesto on merkittävä aikaan liittyvä keino, mikä vaikuttaa siihen, millaiseksi elokuvan rytmi ja sille ominainen syke muodostuu. Tekijä voi korostaa ajan tuntua; on eri asia käyttää pitkiä otoksia kuin kertoa elokuvaa lyhyillä otoksilla. Nopea yksittäinen otos kestoiltaan pidempien otosten joukossa voi toimia tehokeinona. Pitkät otokset antavat verkkaisemmin etenevän ajankulun tunnun, kun taas lyhyemmät otokset leikattuna perättäin antavat tunnelman nopeammin etenevästä ajasta. Oikea otoksen mitta määrittyy tavoiteltavan tunnelman mukaisesti; kyse on jälleen kommunikaatiosta. Välillä kiihkeyttä lisätään ajallisesti lyhyemmillä kuvilla, kun taas rauhallisimmissa kohdissa kuvien kesto voi olla pidempi.

AJAN KULUMINEN

Ajan kulumisen ilmaisemiseen on useita erilaisia ratkaisuja. Elokuvantekijä voi tehdä ajan läsnäolon näkyväksi. Yksinkertaisimmillaan näytetään kelloa, jonka perään siirrytään ristikuvalla (perättäiset otokset häivytetään siten, että molemmat näkyvät hetken samaan aikaan päällekkäin) seuraavaan otokseen samasta kellosta, nyt viisarit eri asennossa. Luovempiakin ratkaisuja on: sama maisema muuttuu kahdessa perättäisessä ristikuvalla erotetussa kuvassa esimerkiksi aamusta illaksi tai syksyisestä lumiseksi.

Tapoja on paljon: vaikkapa intervallikuvaksen avulla esitettävä ajankuluminen, missä pidemmän aikavälin tapahtumat nähdään ikään kuin nopeutettuna. Ristikuvan lisäksi häivytyksen avulla kahden perättäisen otoksen välissä on elokuvallinen keino kertoa ajan kulumisesta. Elokuvassa aika voidaan myös pysäyttää eli kuva pysähtyy johonkin tilanteeseen (Pulp Fiction 1994, Mafiaveljet 1990). Kyseessä voi olla lyhyt kerronnan katkos, jonka jälkeen tapahtumat siirtyvät eteenpäin seuraavaan kohtaukseen. Taustalla voidaan kuulla esimerkiksi kertojaääni, kohtauksen äänimaailmaa tai musiikkia eli kaikilla tasoilla aika harvoin pysähtyy. Elokuva voi myös loppua pysäytettyyn kuvaan (400 kepposta 1959, Thelma ja Louise 1991). Aika ja tila voidaan erottaa toisistaan käyttämällä ns. bullet time -tehostetta (bullet time shot). Tällöin kuvassa näkyvä toiminta pysähtyy, mutta kamera liikkuu tilassa (The Matrix 1999). Muita esimerkkejä ajallisista



katkoksista ovat mm. aika ellipsis tai irrationaalinen leikkaus. Tällainen on esimerkiksi hyp-pyleikkaus (jump cut), jolla elokuvantekijä sekoittaa ajan lineaarista tuntua ja etenemistä. Hyp-pyleikkauksessa liikkuva kohde kirjaimellisesti tuntuu hyppäävän paikasta toiseen, kun kuvarajaus pysyy samana tai lähes samana kahden perättäisen otoksen välillä.

Jean-Luc Godard tuli tunnetuksi hyp-pyleikkauksien käytöstä esimerkiksi elokuvassa Viimeiseen hengenvetoon (1960). Tanskalainen nk. Dogma 95-elokuvien yksi tunnusmerkeistä oli hyp-pyleikkaus. Nyt Dogma-ohjaajina kunnostautuivat mm. Lars von Trier ja Thomas Vinterberg.

Leikkaukseen jo nimensäkin puolesta viittaava montasijakso on tapa kertoa pidemmän aikavälin tapahtumat lyhyessä jaksossa, johon on leikattu nopeita tilanteita saman sisältöisestä tapahtumasarjasta. Tällainen on esimerkiksi treenimontasijakso, jossa nähdään urheilija valmistautumassa kisaan ja harjoittelemassa eri tilanteissa ja ympäristöissä.

Yksi elokuvan havaintoajattelumaisuutta korostava esimerkki elokuvaleikkauksen ja ajan esittämisestä on samanaikaisuuden tunnun esittäminen. Kyseessä on paralleelileikkaus. Se tarkoittaa sitä, että elokuvantekijä esittää kaksi tai useampaa tapahtumaa rinnakkain siten, että katsoja ajattelee näiden tapahtuvan samaan aikaan, mutta eri paikoissa ja eri henkilöille. Paralleelileikkaus jäljittelee katsojan tietoisuutta, jonka avulla olemme samanaikaisesti tietoisia erillisistä tapahtumista.

YHTEENVETO

Aika on elokuvataiteen neljäs ulottuvuus. Elastinen elementti, joka tekijänsä käsissä taipuu, venyy ja muuttuu yhdeksi keskeisimmistä kerronnan keinoista. Elokuvan tapahtumien ja keston suhde voi olla hyvin monimuotoinen: lyhytelokuva voi kuvata vaikkapa satojen vuosien aikavälillä tapahtuvia asioita. Elokuvallinen aika voi olla reaali maailman aikaa hitaampaa tai nopeampaa tai tapahtumat voivat kulkea reaaliajassa. Tavanomaisesti elokuvassa esitetään tapahtumia tiivistämällä niitä tai tapahtumien välisiä sidostapahtumia leikkauksen avulla. Tällöin jätetään näyttämättä asioita, jotka eivät ole tarinalle oleellisia tai jotka katsoja voi täyttää omassa mielessään.



TYÖPAJA 3: AIKA

KEKSIJÄT

YKSI OTOS VS. LEIKKAUS

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Miten leikkaus vaikuttaa aikaan ja rytmittää sitä? Suunnitelkaa yksinkertainen elokuvakohtaus, jossa tapahtumat käydään yhdessä tilassa. Kuvatkaa ensin kohtaus yhdellä otoksella, jonka kesto on 30 sekuntia. Tämän jälkeen kuvatkaa sama kohtaus uudelleen, mutta käyttäkää nyt eri kuvakokoja sekä vähintään viittä otosta eli vaihdatte välillä kameran paikkaa. Editoikaa otokset niin, että kesto on tasan 30 sekuntia. Näyttäkää tuotokset muille ja arvioikaa sitä ajan näkökulmasta: kumpi tuntuu pidemmältä? Miksi?

TAKAPERIN KULKEVA AIKA

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa yksi tapahtuma ja kääntäkää se sovelluksen avulla takaperin kulkevaksi. Lopullinen tuotos siis alkaa siitä, mihin kuvatessa päättyy ja loppuu kuvaustilanteen alkuhetkeen. Näin voitte toteuttaa huikaita efektejä, missä vaikkapa paperipallo lentää maasta käteen tai roska-kori täytyy tahdon voimalla.

Voitte katsoa tarkemman ohjeistuksen ja esimerkkejä skannaamalla seuraavan QR-koodin.



KOKEILIJAT

AJAN KULUMINEN

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa ajankulumista elokuvallisesti ja luovasti. Tuotoksessa ei saa näyttää kelloa tai ilmaista puheella ajan kulumista. Ajan eteneminen on esitettävä elokuvallisesti kuvan ja äänen avulla hyödyntämällä valaistusta, leikkausta, nopeutusta/hidastusta ja muita elokuvallisia keinoja. Käyttäkää 3–5 otosta ja tuotoksen enimmäispituus on kaksi minuuttia.

AJAN TIIVISTÄMINEN LEIKKAAMALLA

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Tiivistäkää seuraava esimerkkikohtausta siten, että esitätte elokuvan keinoin vain tärkeimmät asiat ja katsoja täydentää puuttuvat kohdat omassa päässään:

”Lapsi ajaa pyörällä koulun pihaan, pysäköi pyöränsä, kävelee pihan poikki koulun ovelle ja menee sisälle koulurakennukseen. Sisällä lapsi kävelee käytävää pitkin oman luokan luo, riisuu ulkovaatteet, ripustaa ne naulaan ja menee sisälle luokkaan. Luokassa hän istuu paikalleen, ottaa laukusta esille kirjat ja penaalin ja asettaa ne pulpetilleen.” Suunnitelkaa pienryhmässä mitkä ovat keskeiset otokset ja miten tiivistäisitte tarinan elokuvaksi. Kuvatkaa tarvittavat otokset ja editoikaa ne perättäin. Vertailkaa eri ryhmien tuotoksia. Millaisia ratkaisuja ryhmät ovat valinneet ja mitä asioita on jätetty näyttämättä? Etsikää yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia sekä miettikää syitä näihin. Voitte keksiä myös jonkin muun arkisen tapahtumaketjun, jonka tiivistätte aikaa leikkaamalla.

KONKARIT

SAMANAIKAISUUDEN TUNNE

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa kaksi toisistaan erillistä ja eri paikoissa tapahtuvaa kohtausta, jotka tapahtuvat samanaikaisesti. Editoikaa kohtauksia, jotta ne vuorottelevat ja muodostavat mielikuvan samanaikaisuudesta. Yksinkertaisin esimerkki tällaisesta kohtausparista on puhelinkeskustelu. Kehsittekö myös sellaisia, joissa kohtaukset eivät ole toisensa kanssa vuorovaikutuksessa tai ne yhdistyvät lopussa.

EPÄLINEAARINEN AIKA

n. 180 min (suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Valmistakaa lyhytelokuva, joka sisältää ajan epälineaarisen esittämisen. Aika ei siis etene jatkumona kronologisessa järjestyksessä, vaan tätä rikotaan esimerkiksi käyttämällä takaumaa, hyppyleikkausta tai pysäyttämällä aika kokonaan. Voitte myös rikkoa perinteistä alku-keskikohta-loppu-rakennetta aloittamalla elokuvan loppukohtauksesta. Lyhytelokuvan kesto enintään kaksi minuuttia. Käyttäkää 3–10 otosta. Tuotoksen enimmäiskesto on kolme minuuttia.

OTOSTEN RYTMİ / KOHTAUKSEN SYKE

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Valmistakaa lyhyt elokuvakohtaus, jossa esitätte kiireen tuntua. Tehostakaa tätä tunnetta otosten keston rytmittämällä ja leikkaustempolla. Kiinnittäkää huomiota siihen, miten leikkauksen rytmi tukee kohtauksen tapahtumia. Käyttäkää 5–20 otosta, tuotoksen kesto yksi minuutti.



TEEMA 4: LIIKE

Kuva oli liikkumatonta tallennetta liikkeestä. Pysähtynyt representaatio elämästä.

– Ivan Klima

ELOKUVA ON LIIKKEEN ILLUUSIO

Elokuva on nimensä mukaan liikkuvaa kuvaa. Englanniksi motion pictures tai moving images viittaa kuvien liikkeeseen. 1800-luvun lopulla Lumiéren veljekset kuvasivat ja esittivät elokuvan historian ensimmäisiä elokuvia laitteella, jonka nimi oli kinematografi (lé cinématographe). Nimestä on kreikan kielen liikettä tarkoittava sana kinema sekä piirtämistä, kirjoittamista tarkoittava sana graphe. Liikkeenkirjoittaja kertoo paljon elokuvataiteen luonteesta.

Todellisuudessa elävä kuva muodostuu, kun perättäin kuvattuja still-kuvia esitetään perätysten tietyllä nopeudella. Elokuvat ovat siis todellisuudessa sarja yksittäisiä pysähtyneitä kuvia. Elokuvan taika on liikkeen illuusiosta. Kuvaaminen on liikkumatonta tallennetta liikkeestä. Esittäminen on liikkumattoman näyttäytymistä liikkuvana.

TARINAN LIIKE

Elokuvan voima, elämä ja tarinat perustuvat liikkeeseen. Jos valokuvauksesta sanotaan, että se on valolla kirjoittamista, niin elokuva on liikkeellä kirjoittamista. Katsoja havaitsee esitetyt kuvat liikkeenä. Liike yllättää ja kiinnittää huomion. Silmät seuraavat tapahtumia valkokankaalla ja liikkuvat ympäri kuva-alaa esimerkiksi juuri liikkeen ehdoilla. Katsoja aistii valkokankaalla muodostuvaa liikettä, joka synnyttää tulkintoja ja representaatioita katsojan mielessä. Liike siis aktivoi ja laittaa myös katsojan mielen liikkeelle. Elokuvan alussa tarina saadaan liikkeeseen: yleinen dramaturginen kaava on, että tarina kulkee eteenpäin alku-keskikohta-loppu-rakenteseen pohjautuen.



Klassisessa kerronnassa on selkeä aloitus, huippukohta ja lopetus. Tarinan liike on näissä tapauksissa lineaarinen ja eteenpäin suuntautuva. Poikkeuksia tähän on käsitelty aikaa käsittelevässä luvussa. Liike ja aika ovat läheisessä yhteydessä toisiinsa. Havaitsemme myös liikkeen jatkuvuuden perättäisissä otoksissa. Jatkuvuudella pyritään siihen, että kerronta olisi ”huomautonta” vaikka kuvakoot ja -kulmat vaihtuvatkin kuvien välillä. Jos juomalasi tipahtaa henkilön kädestä ensimmäisessä kuvassa ja sitä seuraavassa kuvassa näytetään lähikuvassa, kuinka lasi pirstoutuu rikki lattialle. Katsoja yhdistää nämä kaksi kuvaa toisiinsa saumattomasti, jolloin kuvien välillä vallitsee sekä ajallinen että liikkeen jatkuvuus. Emme välttämättä edes huomioi tietoisesti otosten välissä olevaa leikkausta.

Tarinan etenemistä liikkeen näkökulmasta voidaan tehostaa ns. MacGuffin-tekniikalla. Sillä tarkoitetaan esimerkiksi jotain yksittäistä esinettä tai tapahtumaa, joka on juonen ja henkilöhahmojen näkökulmasta merkittävä, mutta itsessään merkityksetön. MacGuffinia käytetään usein jännityselokuvissa, joissa se voi toimia toimeenpanevana ja tarinan liikkeeseen saattavana voimana. Esimerkiksi Hitchcockin 39 askelta (1935) elokuvassa MacGuffin on salainen kaava, josta katsoja saa niukasti informaatiota, mutta joka lietsoo uteliaisuutta ja pitää tarinan liikkeessä. Muita kuuluisia MacGuffineita ovat mm. Citizen Kanen (1941) Rosebud, Maltan haukan (1941) haukkapatsas tai Da Vinci Koodin (2006) tai Monty Pythonin hullu maailma -elokuvan (1975) Graalin malja.

ELEMENTTIEN LIIKE KUVASSA

Kuva-alalla tapahtuvaa liikettä ovat lisäksi henkilöiden liike ja erilaisten asioiden, esineiden ja elementtien liike (puut, pensaat, roskat), joilla kaikilla on oma merkityksensä tarinan tai teeman kannalta. Elementtien liike kuva-alalla on osa mise-en-scenèa eli näyttämöllepanoa. Tämä tarkoittaa, että miten, mistä ja mihin henkilöt liikkuvat ovat mietittyjä asioita kuva-alan sommitelun ja muiden kerronnallisten vuorovaikutustekijöiden suhteen. Henkilön liikkeellä voidaan vaikuttaa katsojan tulkintoihin: kun henkilö liikkuu kohti kameraa (kohti katsojaa), voi tämä näyttäytyä voimakkaana ja uhmakkaana. Näyttelijöiden sanaton viestintä, kuten eleet ja ilmeet ovat myös osa elokuvassa tapahtuvaa liikettä – vuorovaikutusta tekijän, tarinan ja katsojan välillä.

LIIKKEEN SUUNTA

Liikkeen suunta on merkityksellinen monella tapaa: yleensä liikkeen suunta pysyy samana perättäisissä otoksissa, jotta elokuvaa olisi helppo seurata ja kerronta olisi huomaamaton. Joissain tapauksissa elokuvantekijä käyttää kuitenkin perättäisissä otoksissa vastakkaista liikkeen suuntaa, jolloin tapahtumien vaikutus korostuu esimerkiksi epävakana tai sillä lisätään epäjärjestyksen, jännityksen tai kiireen tuntua. Elokuvassa voi olla kohtausta, jossa henkilö kulkee kaupungilla eksyksissä ensin vasemmalta oikealle ja myöhemmin päinvastoin. Länsimainen katsoja tuntee vasemmalta oikealle tapahtuvan liikkeen luontaisena ja eteenpäin vievänä liikkeenä (vrt. vasemmalta oikealle tapahtuva tekstin lukeminen). Näin ollen, kun henkilö elokuvassa liikkuu vasemmalta oikealle, tämä liikkuu kohti uutta ja tulevaa. Kun henkilö liikkuu oikealta vasemmalle, tämä on palaamassa esimerkiksi takaisin kotiin.

KAMERAN LIIKE

Kuvarajauksen sisällä tapahtuvan liikkeen lisäksi, myös kuva voi liikkua. Kameran liikkeelle tulisi olla aina jokin tarkoitus. Liike voi tehostaa monin tavoin kohtauksen tunnelmaa, esteettistä ilmaisua tai vaikuttaa katsojan huomiokykyyn. Liike johdattelee katsojan huomiota tai tunnetta kohti elokuvantekijän haluamaa tavoitetta. Kameran liike voi myös paljastaa katsojalle uutta informaatiota kuvarajauksen ulkopuolelta tai kiinnittää huomion johonkin kohteeseen kuvarajauksen sisäpuolella. Kamera voi liikkua paikallaan tai se voi liikkua fyysisesti paikasta toiseen. Kun kamera kääntyy paikallaan vasemmalle tai oikealle on kyseessä panorointi. Tämä on hyvä keino tuoda katsojalle uutta informaatiota kuvarajauksen ulkopuolelta. Kamera voi liikkua paikallaan myös ylös tai alas, jolloin kyseessä on tiltaus. Tätä voi käyttää esimerkiksi tilanteessa, kun henkilö esitellään siten, että ensin kuvataan tämän kenkiä ja sitten kameraa tiltaamalla esitellään lopulta henkilön kasvot.

Kun kamera on liikkeessä ja sen fyysinen paikka vaihtuu, kyseessä on kamera-ajo. Tämä voi vaikuttaa kohtauksen tunnelmaan eri tavoin, riippuen esimerkiksi kameran liikkeen nopeudesta ja liikkeen tasaisuudesta. Hitaalla tasaisella kamera-ajolla voidaan lisätä jännitystä, kun taas käsivaralta heiluvaa kuvaa kuvaava kamera voi lisätä epäjärjestyksen ja dokumentaarisuuden (todellisuuden) tunnelmaa.



YHTEENVETO

Elokuvataide perustuu liikkeelle ja se on liikkeellä kirjoittamista. Elokuvan tapahtumat ja tarinat ovat liikettä ajassa. Katsoja voi sulavasti liikkua tapahtumien mukana tehden aikahyppyjä eteen- ja taaksepäin. Aika on jatkuvassa liikkeessä. Katsoja tulkitsee eteenpäin kulkevan liikkeen jatkuvana ja lineaarisena. Tarinan liike elokuvassa ei kuitenkaan välttämättä ole lineaaris- ta vaan aika, tarina ja kerronta voivat liikkua myös epälineaarisesti.

Elokuvassa liikettä ilmenee useanlaisissa asioissa: 1) Katsojan mieli on liikkeessä, kun katsoja tulkitsee ja seuraa tarinan etenemistä, elokuvantekijä kuljettaa tai "liikuttaa" katsojaa kohti tiettyä tunnetta, käännekohtaa tai ratkaisua. 2) Kuva-alalla henkilöt, asiat ja esineet ovat liikkeessä. Liikkeensuunta on merkityksellinen katsojan tulkintojen ja kerronnan seurattavuuden kannalta. 3) Kamera voi liikkua ja tehostaa tunnelmaa, kiinnittää huomiota, lisätä katsojalle osoitettua informaatiota ja todellisuuden tuntua.



TYÖPAJA 4: LIIKE

KEKSIJÄT

LIKKUMATON TALLENNE LIIKKEESTÄ

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa kolme still-kuvaa, joissa on keskeisenä asiana kohteen liike ja sen jatkuvuus. Esimerkiksi hyppyyn valmistautuva henkilö, joka ensimmäisessä kuvassa ponnistaa, keskimmaisessa kuvassa on ilmassa, ja kolmannessa kuvassa jälleen maassa. Jokainen kuva otetaan samasta kamerapaikasta, mielellään jalustalta tai siten, ettei kamera liiku kuvien ottamisen välillä.

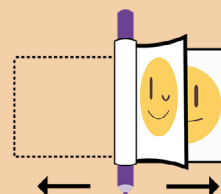
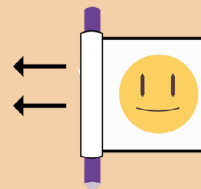
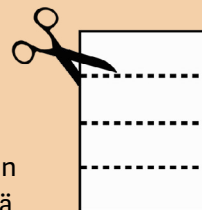
RULLA-ANIMAATIO

n. 10–20 minuuttia

Yksilötehtävä

Havainnollistakaa liikkeen illuusiota tekemällä yksinkertainen illuusiotelelu. Leikatkaa A4-kokoisesta paperista suikale ja taittakaa se keskeltä kahtia, jotta se avautuu kuin lehti. Piirtäkää keskiaukeaman oikeanpuoleiselle sivulle yksinkertainen kuva (esimerkiksi tikku-ukko), piirtäkää seuraavaksi etusivulle samaan kohtaan (paperista näkyy läpi ensin piirretty kuva) sama hahmo hieman eri asennossa. Rullatkaa etusivu kynän ympäri ja vapauttakaa kynä: nyt voitte rullata etusivua edestakaisin kynän avulla. Piirretyt kuvat muodostavat liikkeen illuusion. Voitte värittää kuvat ja tehdä niistä näin visuaalisesti näyttävämmät. Esitä oma rulla-animaatiosi muille.

Tarkemman ohjeen ja ohjevideon löydätte skannaamalla QR-koodin.



KOKEILIJAT

LIIKKEEN JATKUVUUS

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa seuraavat kaksi harjoitusta, joissa kohteen liike jatkuu kahden perättäisen otoksen välillä: a) liike jatkuu, kun leikataan eri kuvakokoon kohteesta tekemässä jotain, b) liike jatkuu, kun kohde poistuu kuvasta ja leikataan seuraavaan kuvaan. Kiinnittäkää huomiota liikkeen jatkuvuuteen ja yritetään suorittaa tehtävät niin, että katsojan katse pysyy koko ajan kiinnittyneenä samaan kohtaan kuva-alalla (huomiopiste).

KAMERAN LIIKE

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Harjoitelkaa kameran liikuttamista kuvaamalla 3–5 otoksen elokuvakohtaus, jonka aikana käytätte joko kamera-ajoa, panorointia tai tiltausta. Tuotoksen enimmäiskesto on yksi minuutti. Katsokaa tuotokset ja miettikää, mikä tarkoitus kameran liikkeellä on, ja millaista lisäarvoa se tuo kohtauksen tunnelmaan tai katsojalle tarjottavaan informaatioon?

LIIKESUUNTA 1: KOHTAAMINEN

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa tilanne, missä eri otoksissa kuvatut kaksi henkilöä lopulta kohtaavat. Henkilö 1 kulkee vasemmalta oikealle ja henkilö 2 oikealta vasemmalle. Henkilöt kohtaavat lopulta samassa otoksessa. Miettikää, miten päätätte tilanteen: tervehtivätkö henkilöt toisiaan ja poistuvat kuvasta samaan suuntaan tai jotain muuta?

KONKARIT

LIIKESUUNTA 2: EKSYSISSÄ

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Valmistakaa lyhytelokuva aiheesta eksyksissä. Henkilö voi olla eksyksissä esimerkiksi koulun käytävillä tai ulkona. Korostakaa eksyksissä olemisen tunnetta vaihtamalla henkilön liikkeen suuntaa. Voitte rytmittää elokuvaa siten, että alussa vallitsee tasapaino: esimerkiksi henkilö poistuu luokasta vessaan, mutta elokuvan keskivälillä ei löydäkään takaisin luokkaan vaan harhailee pitkin käytäviä kasvavan epätoivon vallassa. Lopulta löytää oman luokkansa. Miettikää liikkeen suunnat, kun henkilö lähtee ja palaa sekä keskivälin epätoivon esittäminen ristikkäisillä liikesuunnilla. Kasvavan epätoivon tunnetta voitte tehostaa myös käyttämällä lyhyempiä otoksia. Katsokaa ja arvioikaa tuotoksia liikesuunnan perusteella. Tuotoksen kesto enintään kaksi minuuttia.

MACGUFFIN-TEKNIikka

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Suunnitelkaa, kuvatkaa ja editoikaa elokuvan alkukohtaus, missä käytätte MacGuffin-tekniikkaa tarinan liikkeelle panevana voimana. Millainen esine tai tapahtuma herättää katsojan mielenkiinnon ja uteliaisuuden sekä toimii alkusyäkseenä elokuvalla. Esine tai tapahtuma ei saa tarjota liikaa informaatiota katsojalle vaan sen pitää olla salaperäinen ja saada katsojan mielikuvitus liikkeelle. Esimerkiksi mystinen patsas, jolle ei ole selitystä tai salkku, jonka sisältöä elokuvan henkilöhahmot ihmettelevät tai pelkäävät, mutta jota ei näytetä katsojalle. Tuotoksen kesto enintään kaksi minuuttia.



TEEMA 5: HUOMIOKYKY

Huomion kiinnittäminen, se on meidän loputon ja oikea työemme.

– Mary Oliver

ELOKUVANTEKIJÄ MANIPULOI KATSOJAN HUOMIOKYKYÄ

Jotta katsoja voisi orientoitua elokuvalliseen tilaan, aikaan ja tapahtumiin, hän poimii ja yhdistelee erilaisia valkokankaalla näkyviä ja kuuluvia asioita. Ihmisen huomiokyky ohjautuu joko tahdonalaisesti tai vastoin omaa tahtoa. Elokuvassa olennaista on se, miten elokuvantekijä ohjaa elokuvallisin keinoin katsojan tahdottoman huomiokyvyn siirtymistä. Tällaisia keinoja voivat olla esimerkiksi kuvarajaus, kameran liike, leikkaus ja ääni-ilmaisu. Elokuvakokemus perustuu siihen, että katsoja hyväksyy nämä elokuvantekijän huomiokykyä ohjaavat keinot ja antautuu niiden vietäväksi. Elokuvantekijä voi halutessaan myös hajauttaa katsojan huomiota, jolloin katsojan huomio siirretään esimerkiksi äänen ja kuvan ristiriidan, kameran liikkeen tai leikkauksen avulla johonkin päätarinalinjasta poikkeavaan asiaan. Tämä voi vaikuttaa elokuvan tarinaan, tyyliin, teemaan tai aikakäsitykseen tuomalla siihen jännitystä, arvoituksellisuutta, kontrastia tapahtumien välille sekä uutta informaatiota katsojalle.

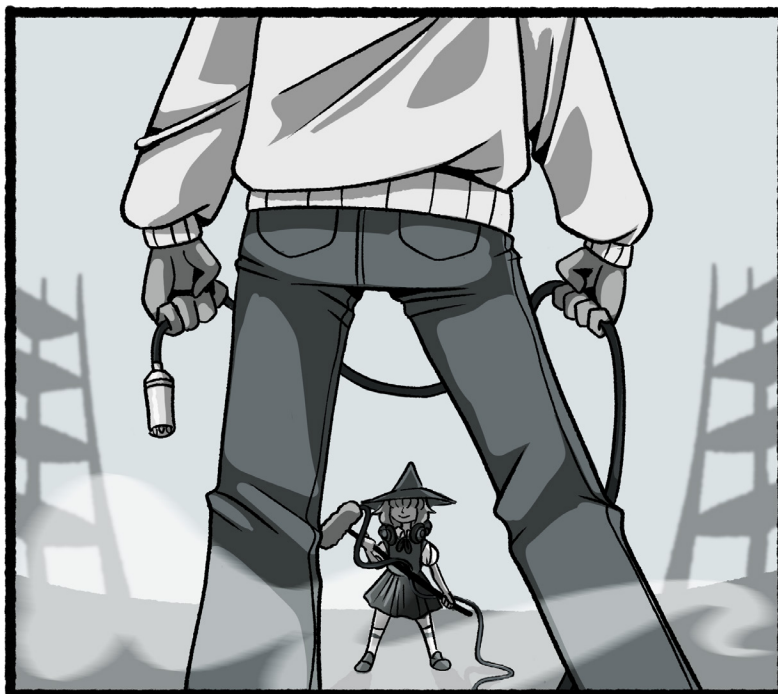
Elokuvan historian alkuvaiheessa elokuvat olivat esitysten tai reaali maailman tapahtumien tallenteita, ja ne olivat muodoltaan eräänlaista filmattua teatteria. Kuvassa näkyvät henkilöt esiintyivät kameralle ja kameran välittämä näkökulma edusti katsojaa, joka seurasi tapahtumia. Edelleenkin kameran katseen voi joissain tapauksissa nähdä edustavan elokuvan tapahtumia seuraavaa katsojaa, mutta elokuvakerronnan kehittyessä ovat myös erilaiset näkökulmat manipuloineet kerrontaa. Näkökulmiin siirtyminen mahdollisti tilanteiden esittämisen eri henkilöiden tai jopa esineiden näkökulmista. Tämä lisäsi katsojan emotionaalista sitoutumista ja samastumista hahmoihin ja tapahtumiin katsojan huomiokykyä säätelemällä.

KUVARAJAUS OHJAA HUOMIOTA

Lähikuva oli 1900-luvun alussa ensimmäisiä elokuvallisia keinoja, jolla voitiin manipuloida katsojan huomiokykyä ja huomion ohjaamista kuva-alalla. Leikkauksen ja lähikuvan keksimisen jälkeen elokuvantekijä pystyi määrittelemään ja ohjaamaan katsojan huomiota näyttämällä tälle tarinalle ja elokuvalle merkittävät asiat, tiedot ja tapahtumat. Tämän nähtiin jäljittelevän ihmismieltä ja ajattelua: lähikuvassa huomio ja tarkkaavaisuus kiinnittyi ajattelun tavoin johonkin yksityiskohtaan, kun taas laajassa kuvassa voi huomio ajattelun tavoin kiinnittyä asioihin yleisellä tasolla.

Huomiokykyyn liittyy olennaisesti katsojalle annettavan informaation määrän säätely: mitkä ovat kuva-alalla merkittäviä asioita, katsetta ohjaavia linjoja tai mihin elokuvantekijä haluaa katsojan huomion kiinnittävän. Tähän liittyvä erityinen kerronnan tekniikka on ns. MacGuffin-tekniikka, jota käsiteltiin liikettä käsittelevässä luvussa. MacGuffinilla tarkoitetaan esimerkiksi yksittäistä asiaa, esinettä tai tapahtumaa, joka tarinan henkilöhahmojen näkökulmasta merkittävä ja toimintaa motivoiva asia. Lisäksi sen avulla saadaan katsojan näkökulmasta tarina liikkeelle sekä huomio ja uteliaisuus kiinnitettyä tiettyyn asiaan tarinassa.

Kuvarajauksen sisällä voidaan tehdä kuvan sisäisiä uudelleenrajauksia, joilla ohjataan katsojan huomiota. Elokvantekijä voi käyttää mm. arkkitehtonisia elementtejä, kuten ikkunoita, ovia, peilejä, joiden avulla kuvaan voi muodostaa uusia kuvarajauksia ja muodostaa katsetta ohjaavia linjoja. Elokvantekijä voi rajata kuvaa luovasti uudelleen valitsemalla kuvakulman vaikkapa henkilöhahmon jalkojen välistä tai kuvaamalla etualalla olevan ja osittain kuva-alaa peittävän maskina toimivan asian takana tapahtuvaa toimintaa.



ÄÄNEN AVULLA TAPAHTUVA HUOMION OHJAAMINEN

Ääni on monipuolinen katsojan huomiokykyyn vaikuttava tekijä. Äännet voivat toimia visuaalisen kerronnan tukena ja huomion kiinnittäjänä kertomalla tapahtumista kuvassa ja kuva-alan ulkopuolella. Äänitehosteet, kuten avautuvan oven narina kiinnittää huomion ja synnyttää mielikuvan. Ääni voi myös haastaa kuvan ja olla ristiriidassa visuaalisen informaation kanssa. Tällaisessa tilanteessa ääni ja kuva kertovat tavallaan eri tarinaa (audiovisuaalinen dissonanssi). Tällöin voi usein olla kyse tyylikeinosta, asioiden vastakkainasettelusta tai katsojan huomion siirtämisestä ja manipuloinnista. Mainio esimerkki audiovisuaalisesta dissonanssista on elokuva *Enoni* on toista maata (1958).

Äänen voimakkuus ja voimakkuuden vaihtelut ovat merkittävässä roolissa äänen avulla tapahtuvassa huomion ohjaamisessa. Korostamalla tai heikentämällä tiettyjä ääniä tai jopa poistamalla jokin äänielementti kokonaan katsojalta (esimerkiksi tilääni tai dialogi) elokuvantekijä voi vaikuttaa katsojan huomiokykyyn ja ohjata huomiota äänen avulla. Tämä voi olla hyvä keino esimerkiksi jännityksen kehittäessä tai katsojan tarkkaavaisuuden ohjaamisessa. Hiljaisuus on voimakas tehokeino. Tosin elokuvassa on harvoin täysin hiljaista. Yleensä hiljaisuus ilmaistaan elokuvassa jonkin äänen avulla: heinäsiirikka sirittää, kello tikittää tai lattialauta narahtaa hiljaa hiipivän jalan alla. Luovasta ratkaisusta, jolla katsojan huomio hajautetaan päätarinalinjasta.

LIIKE JA HUOMIOKYKY

Liikkuva elementti ihmisen näkökentässä kiinnittää huomion. Jos elokuvaa katsottaessa jokin elementti – esimerkiksi kulkuneuvo tai henkilö – tulee kuvaan kuvarajauksen ulkopuolelta, katsoja huomioi tämän uuden visuaalisen ärsyksen. Toisaalta myös liikkumaton kohde voi kiinnittää katsojan huomion. Varsinkin jos tämä liitetään vastaavanlaisten liikkuvien kohteiden yhteyteen. Esimerkiksi tilanteessa, missä ryhmä ihmisiä liikkuu edestakaisin, ja tämän joukon keskellä nähdään yksi ihminen, joka on täysin liikkumaton. Toisaalta kuvassa näkyvien tapahtumien liike voidaan täysin pysäyttää, kuten huomioitiin aikaa käsittelevässä luvussa (400 kepposta, *Thelma & Louise*, *Pulp Fiction*). Tämä mahdollistaa myös ajan ja paikan irrottamisen toisistaan ns. *bullet time* -tehosteen avulla: vaikka kuvassa näkyvä toiminta on pysähtynyt, voidaan kameran liikkeellä siirtää huomiota toiseen kohtaan ilman, että elokuvallinen aika etenee (*The Matrix* 1999).

Kameran liike on monella tapaa erinomainen keino katsojan huomion ohjaamisessa. Kamera voi liikkua kohti jotain kohdetta, jolloin myös kuvarajaus tiivistyy ja katsojan huomio kiinnittyy yhä suppeampaan alaan kuvassa. Kamera voi myös kääntyä paikallaan ja kiinnittää katsojan huomion odottamattomalla tavalla. Elokuvasssa *The Straight Story* (1999) voidaan seurata päähenkilön matkaa päältä ajettavalla ruohonleikkurilla ja yhtäkkiä kamera kääntyykin osoittamaan kohti taivaalla näkyviä pilviä. Tämä on esimerkki elokuvantekijän luovasta ratkaisusta, jolla katsojan huomio hajautetaan päätarinalinjasta.

LEIKKAUS JA RYTMİ

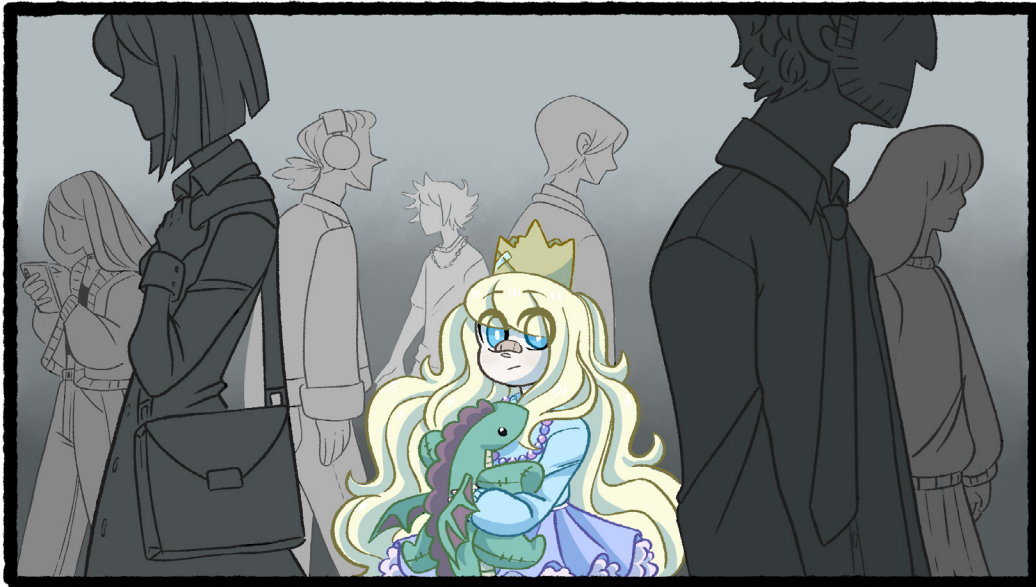
Nopeat leikkaukset tai nopeat kameran liikkeet voivat luoda jännityksen tai kiireen tunteen. Tämän seurauksena katsojan huomio virittyy äärimmilleen ja hänet on imaistu mukaan elokuvan tapahtumiin. Hitaalla leikkaustahdilla ja pitkillä otoksilla voidaan puolestaan rakentaa jännitystä tai kiinnittää huomiota hienovaraisiin yksityiskohtiin.

1900-luvun alussa elokuvasta alkoi muodostua itsenäinen taidemuoto pitkälle elokuvaleikkauksen kehittymisen seurauksena. Sitä ennen elokuvat olivat teatterimaisia tallenteita. Kun otoksia ryhdyttiin asettelemaan perättäin, kehittyi uusia kerrontaan vaikuttavia muotoja, kuten vastakuva, näkökulmaotos, reaktiokuva, lähikuva ja rinnakkaiset tapahtumat. Elokuvallisuuden lisääntyminen tarkoitti mm. sitä, että kesken kohtauksen voitiin siirtyä lähikuvaan, jonka jälkeen palattiin takaisin laajempaan kuvaan (*Sick Kitten* 1903). Tämä mahdollisti katsojan huomion kiinnittämisen tiettyyn kohtaan kuva-alalla, ja muutti elokuvien kerrontaa enemmän ajattelun kaltaiseksi havaintoajatteluksi, missä lähikuva vertautui ajatteluun avulla tapahtuvaan huomion kiinnittämiseen.

Leikkauksen avulla voidaan myös toiminta keskeyttää ja lisätä katsojalle näkymä jostain muusta asiasta – joka voi liittyä tai olla liittymättä käynnissä olevaan tapahtumaan. Tämän jälkeen siirrytään takaisin alkuperäiseen tapahtumaan. Kyseessä on jälleen katsojan huomion hajauttaminen ja tarkemmin ns. cutaway -otos, joka voi tarjota katsojalle uutta informaatiota, jota elokuvan henkilöt eivät vielä tiedä. Se voi myös toimia elokuvantekijän keinona manipuloida tunnelmaa hajauttamalla huomiota hetkeksi pois päätarinalinjasta.

VALON JA VÄRIEN KÄYTÖN VAIKUTUKSET HUOMIOKYKYYN

Valoisa ja kirkas kohta kuva-alalla kiinnittää katsojan huomion. Elokvantekijä voi valon avulla korostaa joitain osia tai asioita kuva-alalla ja näin ohjata katsojan huomiota valaistuihin kohteisiin. Tällä tavalla tuodaan esiin esimerkiksi henkilöahmoja ja näiden luonteenpiirteitä tai esineitä, joilla on merkittävä yhteys tarinaan. Valaisuun liittyy oleellisesti valon vastakohtat eli pimeys ja varjot. Usein valokerronta onkin valon ja varjon vuoropuhelua. Low-key-valaistuksessa on käytössä vain vähän valonlähteitä, joten siinä on tyypillistä runsaat varjot ja kontrastin käyttö. Tämä mahdollistaa sen, että kuva-alalle voi valaisun avulla muodostaa katsojan huomiota ohjaavia linjoja, jotka johdattavat huomiota elokvantekijän haluamiin elementteihin ja tapahtumiin kuva-alalla. High-key-valaistus puolestaan esittää kohteensa selkeässä valotilassa ja tarjoaa katsojalle runsaasti yksityiskohtia. Myös värien käytöllä voi vaikuttaa katsojan huomion ohjaamiseen. Väri voi erottua muusta kuva-alan värimaailmasta ja siksi kiinnittää huomion.



PERSPEKTIIVIN KÄYTTÖ HUOMION OHJAAMISESSA

Elokuviissa voidaan katsojan huomiota ohjata tarjoamalla erilaisia näkökulmia tapahtumiin. Elokuvan tapahtumat esitetään aina jonkun tai jonkin näkökulmasta: se voi olla katsojan näkökulma, jolloin katsoja ikään kuin tarkkailee tapahtumia kameran näkökulmasta. Usein näkökulma on jonkun henkilöahmon näkökulma, joka näyttää sen, mitä tämä henkilö näkee tai miltä tapahtumat näyttävät kyseisen henkilön perspektiivistä katsottuna. Jos tapahtumat nähdään henkilön omin silmin, kyseessä on subjektiivinen ensimmäisen persoonan näkökulmaotos (point-of-view, POV). Jos taas tapahtumat nähdään henkilön näkökulmasta, mutta esimerkiksi tämän selän takaa olan yli kuvattuna eli ei henkilön omin silmin, kyseessä on objektiivinen kolmannen persoonan näkökulmaotos. Näkökulmaotoksen tehtävänä on lisätä katsojan samastumista henkilöahmoin ja näiden kokemiin tilanteisiin sekä kiinnittää katsojan huomiota henkilöahmojen näkemiin asioihin.

Tapahtumat voidaan kuvata myös ns. sammakko- tai lintuperspektiivistä. Tällöin kamera asetetaan kuvaamaan joko alhaalta ylöspäin tai ylhäältä alaspäin. Tämä vaikuttaa siihen, mihin katsojan huomio kiinnittyy, minkä verran informaatiota katsojalle annetaan ja miten kuvakulmalla halutaan vaikuttaa tunnelmaan. Näkökulma antaa nimensä mukaisesti erilaisia näkemyksiä asiaan: tilaa korostava näkökulma on laaja, kun taas tiettyyn yksityiskohtaa korostava näkökulma kapea.

Huomion ohjaamisessa visuaalisella suunnittelulla on tärkeä rooli. Näkökulman ja perspektiivin käyttö antaa useita mahdollisuuksia, joilla elokuvantekijä voi ohjata ja manipuloida katsojan huomiota. Visuaalisen suunnittelun tuloksena kuva-alalle muodostuu katsojan huomiota ohjaavia linjoja. Syväterävyyttä manipuloimalla elokuvantekijä voi siirtää katsojan huomion kohteesta toiseen tai korostaa tiettyjä asioita kuvassa. Tarkennusalue voi muuttua kesken tapahtumien otoksen aikana, jolloin katsojan huomio kohdistuu uuteen asiaan kuva-alan tapahtumissa: 1) Otoksen alussa tarkennus on etualalla olevassa kohteessa ja tausta on epätarkka ja sumea, 2) Kamerasta muutetaan tarkennusta siten, että etuala muuttuu epätarkaksi ja taustalla tapahtuvat asiat nähdään tarkkana. Elokuvailmaisussa tästä käytetään nimitystä focus pull tai rack focus.

Tarkennuksen siirron lisäksi myös kohteiden sijoittelu kuva-alalla vaikuttaa katsojan huomion ohjautumiseen. Tässä merkittävää on kuva-alan hahmottaminen kolmiulotteisena syvyyssuunnassa, ja miten kuvan etu- ja taka-alalla olevat kohteet ovat vuorovaikutuksessa keskenään.



Etuala tarkka, jolloin katsojan huomio kohdistuu etualalla olevaan toimintaan / henkilöön.



Etuala epätarkka ja taka-ala tarkka, jolloin katsojan huomio kohdistuu taka-alalla olevaan toimintaan / henkilöön.

YHTEENVETO

Elokuvan katsoja valitsee huomiokykynsä avulla valkokankaalla koettavien erilaisten aistiärsykeiden joukosta itselleen merkitykselliset asiat. Aistit ovat koko ajan aktiivisessa toiminnassa ja välittävät informaatiota aivoihin, jonka seurauksena muodostuu mielikuvia siitä, mitä elokuvassa tapahtuu. Se mitä katsoja valitsee voi olla peräisin hänen omista kiinnostuksensa kohteista tai aiemmista kokemuksista tai elokuvantekijä voi johdattaa ja osoittaa (tai jopa pakottaa) näitä katsojalle. Yleensä elokuva sisältää näitä kaikkia. Elokuvantekijä voi manipuloida katsojan huomiokykyä useilla tavoilla, kuten esimerkiksi kuvarajauksen, äänen, valon ja värien, perspektiivin sekä näiden erilaisten yhdistelmien käytön avulla.



TYÖPAJA 5: HUOMIOKYKY

KEKSIJÄT

HUOMION KIINNITTÄMIEN LEIKKAUKSELLE, ÄÄNELLE JA LIIKKEELLE

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Harjoitus koostuu kolmesta pienestä harjoituksesta. Jokaisessa on tavoitteena kiinnittää katsojan huomio käyttämällä erilaisia elokuvallisia keinoja. Ensimmäisessä vaiheessa kuvatkaa kaksi otosta (otos 1: kokokuva KK, otos 2: lähikuva LK). Katsojan huomio kiinnitetään leikkauksen avulla johonkin lähikuvassa esitettävään yksityiskohtaan. Toisessa vaiheessa kuvatkaa yksi otos, jossa kiinnitätte katsojan huomion kuvan ulkopuolelta tulevan äänen avulla. Kolmannessa vaiheessa kuvatkaa yksi otos, jossa katsojan huomion kiinnittäminen tapahtuu joko kameran tai kuvassa näkyvien elementtien liikkeen avulla.

LIIKE VS. LIIKKUMATTOMUUS

n. 30 min (suunnittelu, kuvaaminen, katsominen)

6–20 henkilöä / otos.

Voitte valita seuraavista tehtävävaihtoehdoista toisen tai tehdä molemmat. Harjoitus 1: Kuvatkaa yksi otos, jossa kaikki näkyvät asiat ja/tai henkilöt ovat täysin liikkumattomia tai liikkuvan vain vähän, mutta paikallaan. Noin 20 sekunnin kohdalla kuvaan tulee kuvarajauksen ulkopuolelta uusi elementti, joka voi olla ihminen tai jokin muu liikkuva asia. Kamera ei saa liikkua kuvaamisen aikana. Tarkastelkaa tuotoksen katsomisen aikana sitä, mihin katse kohdistuu eri vaiheissa.

Harjoitus 2: Suunnitelkaa yksi otos, jossa kuvataan yhtä tapahtumapaikkaa (esimerkiksi luokka). Tilassa olevat henkilöt liikkuvat edestakaisin kuvassa ja kuvan ulkopuolelle lukuun ottamatta yhtä henkilöä, joka on koko ajan paikallaan. Kamera ei saa liikkua kuvaamisen aikana. Tarkastelkaa tuotoksen katsomisen aikana, sitä mihin katse kohdistuu eri vaiheissa.

KOKEILIJAT

KUVAN ULKOPUOLINEN ÄÄNI

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Suunnitelkaa yksinkertainen elokuvakohtaus, jonka aikana kuvarajauksen ulkopuolelta kuuluva ääni kiinnittää huomion. Voitte valita, kiinnittääkö ääni katsojan vai kohtauksen henkilöiden huomion vai molempien. Onko ääni tarkoitettu a) katsojalle lisäinformaatioksi kuvarajauksen ulkopuolella tapahuvasta toiminnasta, jolloin näyttelijät eivät reagoi vai onko kyseessä b) tilanne, johon kohtauksessa olevat henkilöt reagoivat. Miten henkilöt reagoivat: katsella, äänellä tai tunteella tms.?

HUOMION KIINNITTÄMINEN KUVAN SISÄISELLÄ RAJAUKSELLE

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Tavoitteena on ohjata katsojan huomiota manipuloimalla kuva-alaa ja kuvarajausta. Suunnitelkaa tapahtuma, jonka voitte kuvata yhdellä otoksella. Kuvaan sommitellaan uusi rajaus käyttämällä joko a) etualan maskia eli jotain esinettä tai asiaa, joka osittain peittää kuva-alan, b) ikkunaa, ovea tai muuta elementtiä, joka rajaa näkymää, c) esinettä, jonka läpi tapahtumia katsotaan, c) kameran edessä osittain olevan henkilöahmon tai -hahmojen takia tapahtuvaa kuvarajauksen muutosta. Voitte kuvata yhden tai useamman edellä mainituista tavoista.

POV (POINT OF VIEW)

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Kiinnittäkää katsojan huomio elokuvan tapahtumiin käyttämällä henkilön tai esineen subjektivistista tai kolmannen persoonan näkökulmaa. Tilanne siis nähdään ikään kuin henkilön (tai esineen) silmin (subjektiivinen näkökulma) tai vaihtoehtoisesti henkilön (tai esineen) olon takaa, siten, että tämä peittää osin näkymän. Kuvatkaa 3–5 otosta kestävä kohtausta, joista yksi otos on katsojan huomion kiinnittävä näkökulmaotos.

KONKARIT

HUOMION HAJAUTTAMINEN

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Suunnitelkaa ja kuvatkaa lyhyt elokuvakohtaus, jossa hajautatte katsojan huomion pois päätarinalinjasta. Käyttäkää keinona leikkausta (ns. cut away shot). Siirräte katsojan huomion leikkaamalla toiminnan väliin otoksen kohteesta tai asiasta, joka ei liity suoraan kerrottavaan tarinaan tai tapahtumiin. Se voi kuitenkin olla läsnä samassa tilassa tai ympäristössä. Tällainen voi olla esimerkiksi tilassa taustalla soiva radio, näkymä ikkunasta, vuotava vesihana tms. Käyttäkää 3–5 otosta, jotka editoite elokuvakohtaukseksi, jonka enimmäiskesto on yksi minuutti. Kun katsotte tuotoksia, miettikää lisääkö huomion hajauttaminen kohtaukseen jotain? Miksi joissain elokuvissa käytetään huomion hajauttamista?

KAMERAN LIIKE

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Suunnitelkaa ja toteuttakaa elokuvakohtaus, joka aikana kamera liikkuu kesken otoksen ja vie katsojan huomio johonkin tiettyyn asiaan kuva-alalla (kamera-ajo) tai kuvarajauksen ulkopuolella (panorointi). Käyttäkää 3–5 otosta. Tuotoksen enimmäispituus on yksi minuutti.

KAKSI KUVA-ALAA

n. 90 min (suunnittelu, kuvaaminen, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Suunnitelkaa ja sommitelkaa kohtaus, jonka voitte kuvata yhdellä otoksella. Kuvarajauksessa täytyy näkyä peili, ikkuna tai jokin muu heijastava pinta. Toteuttakaa kohtaus siten, että kuvasa näkyvät henkilöt liikkuvat kuvarajauksen ulkopuolelle ja tämän jälkeen näkyvät ainoataan heijastavan pinnan kautta. Vaihtoehtoisesti voitte kuvata kohtauksen, missä kameran edessä tapahtuva toiminta on vuorovaikutuksessa heijastavassa pinnassa näkyvän toiminnan kanssa (esimerkiksi keskustelu kahden henkilön välillä). Tuotoksen enimmäispituus on yksi minuutti.



TEEMA 6: TUNNE

Taide on hienovaraisimpien tunteidemme konkreettinen representaatio.
– Agnes Martin

ELOKUVA VIRITTÄÄ TUNTEITA, TUNTEMUKSIA JA TUNNELMIA

Tunteet eli emootiot ohjaavat katsojaa elokuvan maailman kokemisessa ja eläytymisessä sekä tarinassa tapahtuviin tilanteisiin sopeutumisessa ja samastumisessa. Elokuviin herättämät tunteet ovat yhteydessä aistiärsykkeisiin, jotka koetaan joko palkitsevina ja mielihyvää tuottavina tai myös ”rankaisevina” eli mielihyvää tuottavina. Katsomistilanteessa tunteisiin liittyvät myös ennakoitavat ja odotukset. Odotetun ja mielihyvää aiheuttavan tilanteen tai ärsykkeen toteutumatta jääminen voi aiheuttaa pettymyksen, ja vastaavasti mielihyvää aiheuttavan tilanteen toteutumatta jääminen aiheuttaa katsojassa helpotuksen tunteen. Hyvä elokuvantekijä tiedostaa, miten katsojan tunteisiin voi vaikuttaa: manipulointia tapahtuu tarinatasolla (dramaturgia) ja kuva- ja ääni-ilmaisullisella tasolla (elokuvalliset keinot). Elokuvallisilla keinoilla usein tehostetaan dramaturgisia asioita. Elokuvat ovat täynnä katsojan tunteiden virittämiseen tärkeitä asioita. Yksinkertainen esimerkki tästä on elokuvamusikki. Jännityselokuvan musiikin tarkoitus on virittää katsojassa pelkoa. Pelko on esimerkki myös tunteesta, joka kohdistaa katsojan tarkkaavaisuutta tehokkaasti. Elokuvantekijä voi hyödyntää sitä, että pelkoa herättävä ärsyke vetää tarkkaavaisuuden puoleensa, jolloin katsojan tarkkaavaisuus voi supistua kapeaksi ja kiinnittyä hyvin pieneen yksityiskohtaan elokuvan tapahtumissa.

Tunne yhdistää kaikkia tämän oppimateriaalin aihealueita (representaatio, tila, aika, liike, huomiokyky). Kaikissa niissä tunne sekä tunteisiin läheisesti liittyvät tuntemus ja tunnelma ovat tekijän ilmaisua ohjaavia tekijöitä. Elokuvantekijän tehtävänä on herättää katsojassa tunne tai tuntemus, joka ohjaa tilanteeseen tai tapahtumiin liittyvää tulkintaa ja ymmärrystä. Puhtaimmillaan tunne elokuvassa muodostuu liikkeen, rytmin, äänen ja visuaalisuuden tuloksena. Näiden avulla muodostunut tunnekokemus on jotain, mitä on vaikea selittää sanoin eikä siihen tarvita välttämättä edes tarinaa tai henkilöitä.

Tunnekokemus syntyy vuorovaikutuksesta. Elokuvassa vuorovaikutuksessa ovat tekijän representoimat emootiot ja katsojan kokemat emootiot. Suuri osa tunnekokemuksia synnyttävistä aistiärsykkeistä tulee katsojalle suoraan valkokankaalla näkyvien tapahtumien ja henkilöhahmojen toiminnan seurauksesta. Katsoja voi kokea esimerkiksi voimakkaan emotionaalisen samastumisen elokuvan henkilöihin ja heidän kokemuksiinsa - iloihin ja suruihin. Näiden lisäksi on

ns. sekundaarisia tunteita, joilla tarkoitetaan katsojan itse lisäämiä ja muodostamia tunteita. Tällaisia voi syntyä kohtauksissa, joissa katsoja tietää enemmän kuin elokuvan henkilöhahmo (rakastunut pariskunta juttelee kahvilapöydän äärellä, mutta eivät tiedä, toisin kuin katsoja, että aiemmin terroristi on asettanut pöydän alle pommin). Tunteisiin vaikuttavat lisäksi katsojan arvot, odotukset ja uskomukset. Parhaassa tapauksessa elokuvantekijän luovat ratkaisut resonoiivat katsojissa. Tämän tuloksena syntyy emotionaalinen tunnesidos / -yhteys tekijän ja katsojan välille. Tunneyhteys määrittää vuorovaikutuksen ja kommunikaation tason ja sitä myötä syntyvän kokemuksen voimakkuuden.

NÄKÖKULMAN JA TUNTEIDEN VUOROVAIKUTUS

Näkökulmalla ja perspektiivillä on suora vaikutus kohtauksen välittämään tunnekokemukseen, sillä näkökulman valinta ohjaa katsojan kokemusta ja tulkintaa mm. aikaan, tilaan ja tapahtumiin nähden. Esitetyn näkökulman mukaan katsojan tulkinta voi muuttua tai vahvistaa muodostuvia mielikuvia ja tunteita – lisätä emotionaalisuutta ja samastumista henkilöhahmoihin ja näiden kokemuksiin. Elokuvat kerrotaan aina jonkun tai jonkin näkökulmasta. Se voi olla kamera, katsoja, henkilö tai vaikkapa esine. Elokuvahistoriallisesti näkökulmien käyttö osana elokuvakerrontaa oli suuri kehitysaskel, joka vahvisti elokuvan asemaa itsenäisenä taidemuotona.

Seuraavassa on tuotu esille muutamia kuvaustekniikoita, joiden avulla voidaan ilmaista tunteita sekä vaikuttaa katsojassa syntyvään tunnekokemukseen. Nämä ovat osin kertausta tämän oppimateriaalin aiempiin lukuihin, mutta tässä niitä tuodaan esille erityisesti tunteita käsittelevässä kontekstissa.

POV-otos (point of view) eli näkökulmaotos näyttää tilanteen yleensä jonkun henkilön näkökulmasta: subjektiivinen näkökulmaotos tarkoittaa, että tapahtumat nähdään henkilön silmin eli katsoja näkee saman kuin elokuvan henkilö. Näkökulmaotos voi olla myös ns. kolmannen persoonan näkökulmaotos, jolloin tapahtumat nähdään jonkun henkilön objektiivisesta näkökulmasta esimerkiksi tämän takaa olan yli kuvattuna. Usein näkökulma on objektiivinen eli katsoja näkee tapahtumat henkilöiden ja tapahtumien ulkopuolelta ikään kuin tarkkailijana. Näkökulmalla on merkittävä rooli siinä, miten se toimii visuaalisella tai emotionaalisella tasolla vuorovaikutuksessa tunteiden kanssa; näkökulman vaihtelut osana leikkauksen rytmiä, tunteiden ilmaisussa tai samastumisen ja empatian muodostamisessa.

Dutch angle on kuvaustekniikka, jossa kamera asetetaan vinoon ja kuva näkyy kallistettuna ja vinona. Tällä tehokeinolla pyritään korostamaan tavallisuudesta poikkeavaa tunnelmaa, kuten jännitystä, henkilöhaamon ahdistusta ja epävarmuutta tai arkkitehtuuria ja lavasteita. Kallistettu kuva ja kuvakulmat vahvistavat lavasteiden ja arkkitehtuurin diagonaalit linjat ja muodot, perspektiivin ja pakopisteiden käyttö ja muut huomiota ohjaavat linjat. (Tri Caligarin kabinetti 1920, Kolmas mies 1950).

Ylä- ja alakulma ovat myös yksinkertaisia tapoja vaikuttaa otoksesta tai kohtauksesta välittyvään tunteeseen. Kun henkilöitä kuvataan yläkulmasta, niin katsojalle voi muodostua vaikutelma, että kohde on heikko ja haavoittuva. Vastaavasti alakulmasta kuvattuna henkilöt voivat tuntua vahvoilta ja alakulma korostaa mahtavuutta ja uhkaa. Ala- ja yläkulmaa voidaan käyttää myös näkökulmaotosten yhteydessä kuvaamaan tapahtumia esimerkiksi lapsen tai vaikkapa koiran silmin (alakuulmasta) tai aikuisen silmin lapsia kuvatessa (yläkulmasta).

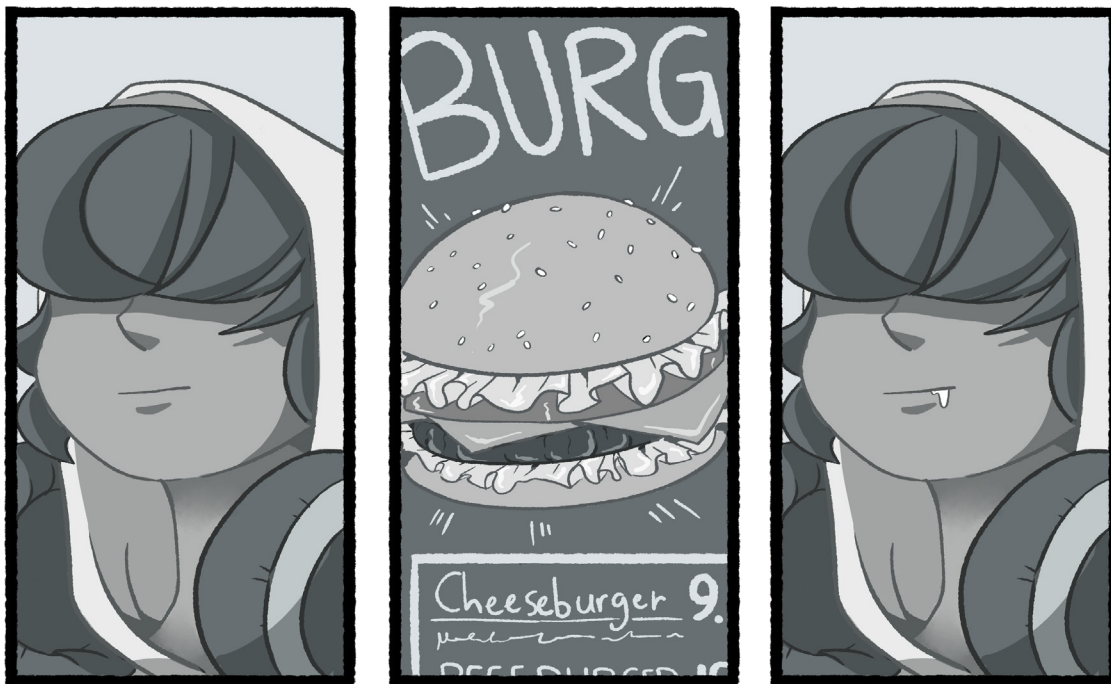


Kuva 1: Alakulma voi esittää kohteen arvokkaana, pelottavana tai uhkaavana.



Kuva 2: Yläkulma voi esittää kohteen pienenä, heikkona ja avuttomana.

Reaktiokuvaa voidaan käyttää monella tavoin. Se voidaan yhdistää näkökulmaotoksen kanssa tilanteeseen, missä (otos 1) kuvataan henkilöahmoa, joka katsoo, (otos 2) näkökulmaotokses- sa näytetään, mitä henkilö näkee, (otos 3) kuvataan uudelleen henkilöä, joka reagoi nähtyyn asiaan. Reaktiokuvaa voi käyttää myös muilla tavoin. Esimerkiksi kahden henkilön välistä kes- kustelua kuvattaessa ei kuvatakaan puhuvaa henkilöä, vaan kuvataankin kuuntelevan henkilön kasvoja. Puhujan ääni voidaan kuulla taustalla tai otos voidaan kuvata puhujan takaa olan yli eli ns. puhujan objektiivisena näkökulmaotoksena. Elokvatekijä voi tällaisessa otoksessa hyö- dyntää ja ohjata näyttelijöiden ilmaisua (kasvonilmeet, eleet, kehon asennot ja muu käyttäyty- minen), jolla tehostetaan haluttua tunnetta tai mielikuvaa.



VALO JA TUNTEET

Valon määrän hallitseminen ja käyttäminen eri tilanteissa mahdollistaa erilaisten tunteiden ja tunnelmien muodostamisen ja näin katsojan tunnekokemukseen vaikuttamisen. Valoilla on lisäksi merkitys kuvattaessa henkilöhahmojen emotionaalista tilaa ja sisäisiä tuntemuksia. Valaisuun liittyy oleellisesti valon vastakohtat pimeys ja varjot. Usein valokerronta onkin valon ja varjon vuoropuhelua.

Low-key-valaistuksessa on käytössä vain vähän valonlähteitä. Ilmaisulle on tyypillistä runsaat varjot ja kontrastin käyttö. Tämä voi lisätä jännityksen ja vaaran tunnetta. High-key-valaistus esittää kohteensa selkeässä valotilassa. Kirkas ja selkeä valaistus voi herättää turvallisia ja iloisia tunteita. Pehmeä valaistus voi sopia romanttiseen hetkeen, kun taas kova valo jakontrastinen valo voi esittää hahmon ja ympäristön vaarallisena ja uhkaavana. Esimerkiksi eri lajityypeissä on niille tyypillisiä valaistuksia: komedioissa kirkkaampaa ja selkeämpää, kauhuelokuviissa valaistus on pimeämpää ja käytössä voi olla enemmän varjoja ja kontrasteja.

Yksi teho- ja tyylikeino valoilmaisuun tunnekokemuksen näkökulmasta on vastavalon käyttö. Siinä kohteita kuvataan muuta ympäristöä kirkkaamman valolähteen edessä (esimerkiksi ikkuna), jolloin kuvatavat kohteet eivät paljastu katsojalle heti selkeinä hahmoina vaan esimerkiksi siluettihahmoina. Tämä lisää kohtauksen arvoituksellisuutta ja jännittävyttä, kun katsojalle tarjottava informaatio on epätäydellistä eikä hän voi sitä täydentää täysin mielikuvituksen keinoin. Vastavalo toimii myös esteettisenä keinona lisätä kohtauksen visuaalista ilmettä ja tyyliä.



LÄHIKUVA

Lähikuvaa on käsitelty kuvan rajaamisen ja leikkauksen osalta mm. tilaan ja huomiokykyyn liittyvissä asioissa. Näiden lisäksi lähikuva on yksi voimakkaimmista kuvallisista keinoista elokuvantekijälle emootioiden välittämiseen. Lähikuvassa näemme henkilön pienetkin eleet ja ilmeet. Se on intiimi ja epäluonnollinen, sillä harvoin katsoja pääsee todellisuudessa tarkkailemaan toista henkilöä niin läheltä kuin lähikuvassa tai erikoislähikuvassa.

Huomio kiinnittyy lähikuvassa olevaan asiaan. Olipa sitten kyseessä esine, asia tai ihminen, lähikuva tekee kohteesta merkittävän ja merkityksellisen. Spaghettiwestern-elokuvista tutut tiukat lähikuvat henkilöhahmojen kasvoista, joissa hikikarpalot, ihohuokokset, lika ja ilmeet rakentavat tunnelmaa kuva kovalta (Hyvät, pahat ja rumat 1966). Lähikuvassa esitetty kohde muodostaa vahvan tunnekokemuksen, ja lähikuva herättääkin tunteita voimakkaammin kuin laajassa kuva-koossa esitetty kohde. Tämä voidaan kiteyttää siteeraamalla Chaplinia: ”Elämä lähikuvassa on tragediaa, elämä kokokuvassa on komediaa”.

ÄÄNI-ILMAISU

Vaikka elokuva perustuu pitkälle näköaistin kautta vastaanotettuihin aistiärsykkeisiin, ei äänen merkitystä voida sivuuttaa. Elokuvaääni kehittyi 1920-luvun lopulla. Jo ennen äänielokuvan aikakautta mykkäelokuvaesityksiä säestettiin tai äänitehosteita luotiin livenä esityksen aikana. Aluksi äänellisissä elokuvissa ääni oli otoskohtaista, mutta vähitellen siirryttiin äänimaisemiin, jotka olivat kohtauskohtaisia eli äänimaisema oli yhteneväinen koko kohtauksen pituudelta. Äänestä muodostui ilmaisukeino, joka paitsi tuki ja tehosti kuvallista ilmaisua, pystyi myös toimimaan itsenäisenä ilmaisullisena elementtinä.

Äänellä on suuri vaikutus katsojan kokemuksiin ja tunteisiin, elokuvan tyyliin ja tunnelmaan. Ääni paitsi antaa katsojalle lisätietoa esimerkiksi tapahtumapaikasta, ajankulusta ja henkilöistä, sen avulla voi lisätä elokuvallisen tilan tuntua ja realismia tai vastaavasti korostaa epärealistisia tunnelmia. Ääni-ilmaisu auttaa katsojaa uppoutumaan elokuvan ja elokuvantekijän maailmaan. Äänitehosteet ovat oiva keino tunteiden tehostamisessa ja välittämässä katsojalle:

elokuvassa voidaan kuulla henkilöhahmon kiihtyvät sydämenlyönnit tai hengitysäänet voivat korostettuna lisätä pelon tunnetta. Samalla tavalla kuin kuvailmaisuus myös ääni-ilmaisuus voi saada aikaan katsojassa tunnereaktioita ja elokuvantekijä voi rakentaa tiettyä tunnelmaa tai vaikuttaa katsojan tunteisiin. Ääni myös täydentää kuvaa ja lisää jatkuvuutta: yhtenäisellä tilaäänellä voidaan sitoa toisiinsa jopa eri paikoissa tapahtuvia ja perättäin esitettyjä asioita. Leikkauksen näkökulmasta ääni on tärkeä elementti myös rytmin ja dynamiikan suhteen. Toisaalta ääni voi myös haastaa kuvan ja olla ristiriidassa visuaalisen informaation kanssa. Tällöin kyseessä on audiovisuaalinen dissonanssi, jota käsiteltiin huomiokykyä käsittelevässä luvussa.

Äänimaailma voi virittää katsojan jotakin tunnetilaa varten. Tästä esimerkkinä vaikkapa luvun alussa mainittu jännittävä musiikki. Korostamalla tai heikentämällä ääniä elokuvantekijä voi vaikuttaa katsojan huomiokykyyn ja ohjata huomiota äänen avulla. Tämä voi olla hyvä keino esimerkiksi jännityksen kehittämisessä tai elokuvan tapahtumien laajentamisessa kuvareaktion ulkopuoliseen maailmaan.

LEIKKAUS, AIKA JA TUNTEET

Elokuvantekijä voi otosten keston avulla vaikuttaa siihen, millaisen tunteen elokuvan kohtaus tai jakso välittää katsojalle. Kesto on suhteessa kohtauksen intensiteettiin ja tempoon: tiivistetty aika lyhyine otoksineen voi muodostaa kiireisen, toimintaa sisältävän ja eteenpäin vauhdilla etenevän kerronnan tunnun. Vastaavasti odottavaa tunnetta voidaan korostaa pitkillä otoksilla.

Yksi klassinen esimerkki elokuvan vaikutuksesta tunteisiin sekä merkitysten muodostamisesta on ns. Kuleshovin testi. Testissä sinänsä neutraalit näyttelijän kasvot lähikuvassa esitettiin vuorotellen keittolautasen, sohvalla makaavan naisen ja ruumisarkussa makaavan lapsen kanssa. Testiyleisön mielestä näyttelijän kasvot ilmensivät kuvaparin mukaan joko nälkää, intohimoa tai surua. Leikkauksen avulla elokuvantekijä voi siis johdatella katsojaa mielikuvien muodostumisessa ja näin rakentaa haluamansa tunnelman tai tunnekokemuksen.

Elokuvaleikkauksella voidaan vaikuttaa katsojalle tarjottavan informaation määrään, joka puolestaan vaikuttaa siihen, mitä katsoja tietää elokuvan tapahtumista suhteessa elokuvan tarinan henkilöihähmoihin. Tällä on keskeinen rooli esimerkiksi jännityksen muodostumisessa. Elokuvaohjaaja Alfred Hitchcock (1899–1980) on esittänyt, että elokuvissa on kolmen tyyppistä jännitystä: 1) Katsoja tietää enemmän kuin elokuvan henkilöihähmo, jolloin jännitetään tämän kohtaloa, 2) Katsoja tietää saman verran kuin elokuvan henkilöihähmo, jolloin on kyseessä yhdessä koettu jännitys, 3) Tapahtuu suora tai äkillinen tapahtuma tai käänne, jolloin ei tapahdu samastumista henkilöihähmoihin.

YHTEENVETO

Tunne liittyy kaikkiin elokuvan ominaispiirteisiin ja kerronnallisiin tekijöihin. Emotionaalinen vaikuttavuus on elokuvan keskeinen, ellei jopa kaikista tärkein tehtävä. Elokuvantekijä pyrkii kerronnan avulla jonkin tietyn tunteen, tuntemuksen tai tunnelman vahvistamiseen, esittämiseen tai herättämiseen. Keinoja ovat mm. valaisu, lavastus, kameran liike, leikkaus. Ne vaikuttavat siihen, millaisen tunnelman tekijä haluaa välittää ja virittää sekä millaiseksi tunne muodostuu katsojan mielessä. Elokuvan välittämät tunteet voivat olla jopa niin voimakkaita, että ne aiheuttavat katsojassa fyysisiä kehon toimintaan liittyviä tuntemusten muutoksia: itkua, naurua, silmien peittämistä käsillä jännittäväissä kohtauksissa tai korvien peittämistä äänekkäissä kohtauksissa, vieruskaverin käden puristamista, sydämen lyöntien tihentyjistä tai ihokarvojen pystyyn nousemista.



TYÖPAJA 6: TUNNE

KEKSIJÄT

TUNTEET JA TUNTEMUKSET

n. 90 min (ideointi, suunnittelu, harjoittelu, kuvaaminen, editointi ja katsominen).

Pienryhmätyöskentely, 4–6 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa lyhyt elokuvakohtaus, jossa kuvassa näkyvän toiminnan kautta tulee esille jokin tunne (esimerkiksi ilo, suru, pelko, kiukku, inho, hämmästys) tai kehon tuntemus (esimerkiksi makeanhimo, nälkä tai jano). Älkää käyttäkö henkilöiden sanoja vaan esittäkää toiminta visuaalisesti kuvakerronnan avulla. Toteuttakaa tehtävä käyttämällä 1–3 kuvattua otosta eli voitte kuvata kohtauksen yhdellä otoksella tai voitte käyttää lisänä leikkausta ja käyttää esimerkiksi lähikuva tehostamaan haluttua tunnetta. Jos käytössä on enemmän kuin yksi otos, on suositeltavaa yhdistää ne editointisovelluksessa (esim. iMovie). Lopputuotoksen kesto on noin minuutin.

ALA- JA YLÄKULMA TEHOSTAMASSA TUNNETTA

n. 90 min (ideointi, suunnittelu, harjoittelu, kuvaaminen, katsominen).

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa yksinkertainen tilanne, missä esittelette kaksi henkilöä. Voitte käyttää kuvaamiseen still-kuvia tai video-otoksia. Kuvatkaa henkilöä 1 jyrkästä alakulmasta (alhaalta ylöspäin) ja henkilöä 2 yläkulmasta (ylhäältä alaspäin). Katsokaa kuvatut otokset ja miettikää, välittävätkö ne erilaisen tunnelman kuvatuista henkilöistä. Voitte toteuttaa tilanteen uudelleen ja tällä kertaa korostaa tunnetta siten, että henkilöllä yksi on tuima katse tai muu ele, joka korostaa uhmakkuutta. Henkilö 2 voi puolestaan yrittää näyttää alistuneelta ja pelokkaalta. Miettikää ryhmässä sitä, millaisilla eleillä voi ilmaista haluttuja tunteita, ja millaiset eleet ovat tehokkaita ja vaikuttavia. Huomioikaa, että ele voi olla hyvin pieni, jos se esitetään lähikuvassa tai erikoislähikuvassa. Tällöin yksittäinen kulmakarvan kohottaminen tai suupielen liike saa aikaan ison vaikutuksen.

KOKEILIJAT

KOHTAUKSEN TUNNELMA

n. 90 min (ideointi, suunnittelu, harjoittelu, kuvaaminen, editointi ja katsominen).

Pienryhmätyöskentely, 4–6 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa elokuvakohtauksen alku käyttämällä kolmea otosta. Otokset määrittelevät kohtaukselle jonkin tietyn tunnelman. Valitkaa pienryhmälle adjektiivi, joka määrittelee tunnelman: esimerkiksi odottava, pelottava, ankea, onnellinen, rauhallinen, kiireinen tai jokin muu ryhmän valitsema adjektiivi. Suunnitelkaa, harjoitelkaa ja kuvatkaa kohtaus, missä tuotte esiin valitsemaanne tunnelmaa elokuvallisesti kuvan ja äänen keinoin.

NÄKÖKULMAOTOS JA REAKTIO

n. 90 min (ideointi, suunnittelu, harjoittelu, kuvaaminen, editointi ja katsominen).

Pienryhmätyöskentely, 4–6 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa kolmen kuvan kokonaisuus, jossa käytätte joko still-kuvia tai video-otoksia. 1) Kuvatkaa ensin henkilö edestäpäin puolikuvassa tai puolilähikuvassa. Henkilö katsoo kameran ohi jotain siellä tapahtuvaa toimintaa. 2) Tämän jälkeen kuvatkaa tapahtuma mitä henkilö katselee. 3) Lopuksi kuvatkaa jälleen henkilöä samassa kuvakoossa kuin ensimmäisellä kerralla. Nyt henkilö reagoi näkemäänsä jollain eleellä tai ilmeellä. Katselun yhteydessä miettikää sitä, millainen tunne henkilöllä muodostuu siitä, mitä tämä näkee. Voitte kokeilla myös kuvata vaihtoehtoisen tapahtuman, jonka henkilö näkee. Testatkaa sitten, miten sama reaktio toimii, tässä toisessa vaihtoehtoisessa yhteydessä.

KOHTEEN VALAISEMINEN

n. 90 min (ideointi, suunnittelu, harjoittelu, kuvaaminen ja katsominen).

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Kokeilkaa henkilön kuvaamisessa käytettäviä erilaisia valaistuksia. Valitkaa jokin kirkas valonlähde, kuten tehokas taskulamppu. Kuvatkaa kohdehenkilöä hämärässä tilassa sammuttamalla muut valot tai menemällä ikkunattomaan huoneeseen. Kuvatkaa kohdetta seuraavasti: a) valaiskaa kohteen kasvoja alhaalta ylöspäin, b) sivulta, c) takaa. Vertailkaa eri valaistuksessa kuvattuja otoksia ja keskustelkaa omista huomioistanne sekä siitä, miten valaistus vaikuttaa kuvasta saatavaan informaatioon ja välittyvään tunnelmaan.

KONKARIT

MONTAASI: 1 + 1 > 2

n. 45 min (ideointi, kuvaaminen, katsominen)

Yksilö, pari tai pienryhmätyöskentely, 1–4 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa still-kuvana kaksi kuvaa, jotka yhdessä muodostavat jonkin uuden merkityksen. Esimerkiksi vesilasi + suu = juoda. Esittäkää kuvaparit toisille pienryhmille tai käykää ne läpi yhdessä koko luokan kanssa. Arvuutelkaa kuvapareista muodostuvia merkityksiä ja syysseuraussuhteita.

MONTAASI 2

n. 45 min (ideointi, kuvaaminen, editointi, katsominen)

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Hyödyntäkää montaasin avulla muodostuvaa tunnemielikuvaa. Kuvatkaa kaksi otosta, joissa ilmenee syysseuraussuhteen avulla muodostuva tunne. Esimerkkitalanne: 1) Lähikuvassa nähdään, kuinka nyrkki iskeytyy pöytään, 2) Lähikuvassa nähdään, kuinka lasissa oleva vesi läikkyy.

KATSOJA TIETÄÄ ENEMMÄN KUIN ELOKUVAN HENKILÖT

n. 90 min (ideointi, suunnittelu, harjoittelu, kuvaaminen, katsominen).

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Kuvatkaa lyhytelokuva, missä jännitystä tai jotain muuta tunnetta luodaan siten, että katsoja tietää enemmän kuin päähenkilö tai päähenkilöt. Esimerkiksi pariskunta syö ravintolassa, tarjoilija valmistaa ruoan, mutta aivastaa siihen, pariskunta aloittaa ruokailun ja nauttii ruoasta. Käyttäkää 3–5 otosta. Enimmäispituus on kaksi minuuttia. Katselun yhteydessä päätelkää, millainen tunne tapahtumista välittyi.

TUNTEESEEN VIRITTÄMINEN ÄÄNEN AVULLA

n. 90 min (ideointi, suunnittelu, harjoittelu, kuvaaminen, editointi katsominen).

Pienryhmätyöskentely, 3–5 henkilöä / ryhmä.

Suunnitelkaa elokuvakohtaus, jonka aikana ei ole käytössä lainkaan henkilöiden välistä dialogia. Virittäkää katsoja haluamaanne tunteeseen äänen avulla. Voitte käyttää musiikkia ja äänitehosteita, joilla luotte haluttua tunnelmaa. Editoikaa samasta kohtauksesta kaksi eri ääniversiota, joissa ilmenee eri tunne. Lopputuloksena teillä on kaksi kuvallisesti samanlaista kohtausta, mutta molemmissa on oma äänikerronta, jolla viritätte tietynlaista tunnelmaa.

KIRJALLISUUS

- Bacon, Henry. Audiovisuaalisen kerronnan teoria.
Bordwell, David (1985). Narration in Fiction Film.
Grosoli, Marco (2018). Eric Rohmer's Film Theory (1948-1953).
Jacobson, Brian R. (2005). Constructions of Cinematic Space: Spatial Practice at the Intersection of Film and Theory.
Münsterberg, Hugo (1916). The Photoplay. A Psychological Study.
Pudovkin, V.I. (1976/1949). Film Technique And Film Acting.
Pönni, Antti (2004). Musiikkia silmille.
Sfetcu, Nicolae (2019). Sculpting in Time, with Andrei Tarkovsky
Yoshimoto, Mitsuhiro (2014). Cinematic Space and Time in the Age of Neoliberalism.

ELOKUVAT

Tekstissä on tuotu esiin elokuvia, joihin lukija voi perehtyä halutessaan saavuttaa syvällisemmän ymmärryksen oppaan aihealueista. Useat elokuvista eivät ikärajan puolesta sellaisenaan sovellu lapsille esitettäväksi. Julkisissa tiloissa elokuvien esittäminen ei ole muutoinkaan mahdollista, ellei esitysoikeuksista ole sovittu etukäteen. Opettaja tai taidekasvattaja voi kuitenkin esittää katkelmia elokuvista myös lapsille, kunhan huomioi sisällön soveltuvuuden. Näytteitä voi esittää tietyn aiheen käsittelyn yhteydessä sitaattina. Näin myös lapset pääsevät kurkistamaan elokuvan mestariteoksiin ja -ohjaajien työhön, joka on tämän oppaan perimmäinen tarkoitus. Kaikki elokuvaluettelon elokuvat voisivat olla oppaan aiheista sekä representaation että tunteet alla. Tämän vuoksi tunteet-teemaan liittyen ei ole tässä lueteltu elokuvia.

Elokuva, joka ei pysty herättämään tunteita, ei ole elokuva.
- Xavier Dolan

REPRESENTAATIO

Notes on the Circus (1966)
Viimeiseen hengenvetoon (1960)
Peili (1975)
The Tree of Life (2011)
Panssarilaiva Potemkin (1925)
Mies ja elokuvakamera (1929)
Her (2013)
Kuudes aisti (1999)

TILA

Lost in Translation (2003)
Takaikkuna (1954)
12 vihaista miestä (1957)
Hohto (1980)
Truman Show (1998)
Köysi (1948)
Tri Caligarin kabinetti (1920)
Das Boot (1981)
The Matrix (1999)
The Grand Budapest Hotel (2014)
Metropolis (1927)
Playtime (1967)
Kolmas mies (1949)

AIKA

Päiväni murmelina (1993)
Memento (2000)
Tenet (2020)
Eternal Sunshine of the Spotless Mind (2004)
Paluu tulevaisuuteen (1985)
Pulp Fiction (1994)
Looper (2012)
Donnie Darko (2001)
Run Lola Run (1998)
400 kepposta (1959)

Thelma & Louise (1991)
Viimeiseen hengenvetoon (1960)
The Matrix (1999)
Pilvikartasto (2012)
Citizen Kane (1940)

LIIKE

Birdman (2014)
Mafiaveljet (1990)
Children of Men (2006)
Mad Max: Fury Road (2015)
La La Land (2016)
39 askelta (1935)
Citizen Kane (1941)
Maltan haukka (1941)
Da Vinci Koodi (2006)
Monty Pythonin hullu maailma (1975)
2001: Avaruusseikkailu (1968)

HUOMIOKYKY

Takaikkuna (1954)
Gone Girl (2014)
Us (2019)
In the Mood for Love (2000)
Psycho (1960)
Dunkirk (2017)
Mafiaveljet (1990)
Son of Saul (2015)
Linnut (1963)
Enoni on toista maata (1958)
Unelmien sielunmessu (2000)
The Straight Story (1999)
Sick Kitten (1903)
Epäillyt (1995)
Arrival (2016)
Hyvät, pahat ja rumat (1966)



Tervetuloa matkalle elokuvien ihmeelliseen ja taianomaiseen maailmaan!

Tämä opas on tarkoitettu lasten ja nuorten kanssa työskenteleville. Se voi tarjota virikkeitä myös niille, jotka ovat kiinnostuneet elokuvista ja elokuvantekijän luovasta roolista. Oppaan tavoitteena on saada lukija ajattelemaan kuin elokuvantekijä. Miksi ja miten tarinoita tehdään elokuviksi? Oppaan sivuilla tarkastellaan, miten elokuvilla ohjataan katsojan huomiota, luodaan merkityksiä, ilmaistaan ajatuksia ja esitetään tunteita. Elokuvan kieli on monipuolinen ja kiehtova kokonaisuus, jonka oppii parhaiten tekemällä omia elokuvia. Tämä opas sisältää kymmenittäin harjoituksia, joilla pääsee erinomaisesti alkuun.

Parasta elokuvakasvatusta on tehdä oma elokuva.

– Stanley Kubrick