

AIKAMATKA ELOKUVAAN

Elokuvan historian oppimateriaali
peruskouluille ja lukioille



Tommi Nevala
Valveen elokuvakoulu

SISÄLLYSLUETTELO

1.	Lähtöselvitys aikamatkalle	3
2.	Elokuvan esihistoria: Liikkuvan kuvan illuusio (1825-1895) <i>soveltuvuus: 1.-9.lk ja lukio</i>	5
3.	Elokuvan synty: Rajausta ja representaatio (1895) <i>soveltuvuus: 3.-9.lk ja lukio</i>	9
4.	Elokuvan magiaa: Liikkuvan kuvan attraktio (1900-luvun alku) <i>soveltuvuus: 3.-9.lk ja lukio</i>	13
5.	Elokuvaleikkaus: Elokuvesta itsenäinen taiteenmuoto (1900-1915) <i>soveltuvuus: 4.-9.lk ja lukio</i>	17
6.	Montaasi: 1+1>2 (1920-luku) <i>soveltuvuus: 5.-9.lk ja lukio</i>	22
7.	Kaupunkisinfonia: Elokuvan runollinen muoto (1920-luku) <i>soveltuvuus: 5.-9.lk ja lukio</i>	26
8.	Ekspressionismi: Elokuvan estetiikka ja mise-en-scène (1920-luku) <i>soveltuvuus: 6-9.lk ja lukio</i>	31
9.	Kysymyksiä ja vastauksia aikamatkalle	34
10.	Elokuvaesimerkit ja linkit	42

1. LÄHTÖSELVITYS AIKAMATKALLE

Elokuvan kertomakieli oli niin perin juurin uutta, ennennäkemätöntä, että suurimmalla osalla yleisöä oli suunnattomia vaikeuksia ymmärtää mitä valkokankaalla tapahtui ja miten tapahtumat seurasivat toisiaan, kohtaaus kohtaukselta. Me totuimme vähitellen alitajuisesti elokuvakieleen, elokuvan rakenteeseen, samanaikaisiin tai toisiaan seuraaviin tapahtumiin ja jopa takaumiin. Sen ajan yleisön oli vaikea tottua uuteen kieleen. (Luis Buñuel)

Joulukuun 28. päivä vuonna 1895 pariisilaisessa kahvilassa koetaan historiaan jäävä hetki, kun Lumièren veljesten elokuvakoneen lamppu syttyy ensi kertaa maksavalle yleisölle. Elokuvan ensimmäiset vuodet ovat attraktioelokuvan aikaa; katsojat hämmästelevät liikkuvaa kuvaa valkokankaalla. Kun juna saapuu asemalle Lumièren veljesten elokuvassa, eturivissä istuvat katsojat syöksyvät tuoliensa taakse suojaan. Vähitellen elokuvasta kehittyi itsenäinen taiteenmuoto, joka yhdistää ilmaisussaan muita taiteenlajeja, kuten kirjallisuutta, musiikkia ja kuvataiteita.

Elokuvasta kehittyi 1900-luvun keskeinen taidemuoto, joka paitsi mahdollistaa asioiden tallentamisen ja uudelleenesittämissä myös monipuolisen tarinankerronnan ja itseilmaisun. Elokuva on taiteenmuotona jatkuvasti kehittyvä. Tähän

ovat vaikuttaneet osaltaan katsojien mieltymykset, mutta myös teknologian kehittyminen. Reilu sata vuotta elokuvan synnyn jälkeen elokuvataide on ikään kuin palannut attraktioelokuvan aikakauteen, jossa elokuvien erikoistehosteiden täytyy olla aina edeltäjiään suurempia ja näyttävämpiä. Yleisöä houkuttelevat elokuvateattereihin myös digitaali- ja 3D-tekniikan avulla. Silti elokuvien kerronnassa on yhä 2010-luvulla havaittavissa samoja keskeisiä kerronnan keinoja, joita nähtiin jo pariisilaisessa kahvilassa 1800-luvun lopussa – tai joita kehitettiin sittemmin elokuvan ensimmäisten kolmenkymmenen vuoden aikana, ns. mykän elokuvan aikakaudella. Ilman sellaisia käsitteitä kuin rajaaminen, representaatio, trikit, leikkaus, montaasi ja mise-en-scène ei nykyistä elokuvakerrota olisi olemassa. Monet näistä elokuvakerrota-keinoista, tyyli- ja

teorioista kehitettiin juuri elokuvan ensimmäisten vuosikymmenten aikana. Aikamatka elokuvaan -oppimateriaalin tarkoituksena on perehdyttää aikamatkaajat elokuvataiteen ja -kerronnan keskeisiin vaiheisiin seikkailemalla läpi elokuvan historian ensimmäisten vuosikymmenten. Tarkoituksena on ollut tehdä elokuvan historian opiskelusta hauskaa, luovaa ja mieleenpainuvaa. Aikamatkalla on seitsemän vaihetta, joista kukin koostuu lyhyestä johdannosta käsiteltävään aikakauteen sekä aiheeseen liittyvistä lyhyistä harjoituksista. Harjoitusten avulla on mahdollista tutustua käytännössä elokuvakerronnan perusasioihin sekä elokuvan historian eri aikakausiin, tekijöihin ja teorioihin. Materiaali on suunniteltu käytettäväksi perusasteen ja toisen asteen opetuksessa sekä opettajien täydennyskoulutuksessa. Yksittäiset aikakaudet ja harjoitukset voidaan erottaa kokonaisuudesta omiksi oppitunneikseen. Elokuvan esihistoriaan ja ensimmäiseen vuosikymmenen perustuvia harjoituksia voidaan hyödyntää jo alakoulun puolella. Yläkoulussa ja lukiossa materiaali voidaan sellaisenaan ottaa elokuva- tai mediakurssin sisällöksi.

Materiaalin teoriaosuus sisältää hieman pohjatietoa käsiteltävään aiheeseen. Oppaan lopusta löytyy eri vaiheisiin liittyviä kysymyksiä ja vastauksia, joita opettaja voi hyödyntää oppitunnin aikana. Teoriaosuutta havainnollistavat useat videoesimerkit, jotka löytyvät YouTube -videopalvelusta. Ajan tasalla oleva linkkiarkisto löytyy Valveen elokuvakoulun kotisivulta. Oppimateriaalin keskeinen osuus on työpajatyöskentely, mutta kuhunkin aiheeseen tulisi johdattaa alustuksen ja esimerkkien kautta. Tarkoituksena ei ole kuitenkaan luennoida eri aikakausista kattavasti – pääpaino on oppilaiden omassa tekemisessä.

Aikamatka elokuvaan -oppimateriaalin avulla oppilaiden tiedot elokuvan historiasta ja elokuvasta taiteenmuotona lisääntyvät. Lisäksi he oppivat käyttämään elokuvan kerronnallisia keinoja ja kehittävät omaa medialukutaitoaan.

Mukavaa ja elämyksellistä aikamatkailua!

2. ELOKUVAN ESIHISTORIA

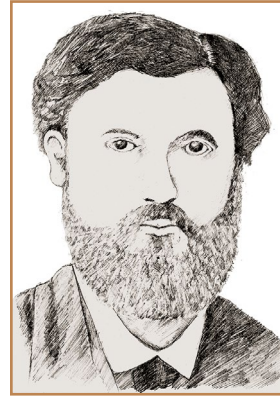
(1825 - 1895)

Liikkuvan kuvan illuusio

Elokuvan esihistorialla tarkoitetaan aikakautta ennen elokuvan varsinaista keksimistä. Elokuvan syntymävuotena pidetään vuotta 1895, jolloin järjestettiin ensimmäiset kaupalliset elokuvaesitykset. Liikkuvan kuvan historia voi tarkastelutavasta riippuen ulottua hyvinkin pitkälle kuvallisen tarinankerronnan historiaan, jopa yli tuhannen vuoden päähän. Erilaisten kuvien esittämiseen erikoistuneiden välineiden, jollaisia käytettiin esimerkiksi fantasma-goria- ja dioramaesityksissä, rinnalle nousi 1800-luvulla ns. optisia leluja. Yhdistävänä piirteenä oli liikkuvan kuvan illuusio, joka luotiin käyttämällä still-kuvia. Liikkuvan kuvan illuusio on elokuvan perusominaisuus. Ilman sitä kuvat valkokankaalla eivät liikkuisi. Liikkuvan kuvan illuusio perustuu Phi-ilmiöön:

kun kahta vierekkäistä valoa sytytetään tietyllä intervallilla, katsoja ei havaitse kahta erillistä valoa, vaan yhden liikkuvan valon

Optiset lelut olivat nimensä mukaisesti hauskoja ajanvietevälineitä, joista



1800-luvun loppua kohden kehittyi yhä varteenotettavampia liikkuvan kuvan esittämiseen tarkoitettuja medioita. Aikakauden huipentumana voidaan pitää **Charles-Émile Reynaudin** (1844 – 1918) kehittämiä prak-

sinoskooppi-laitteita. Praksinoskoopin (1877) eri versioilla - teatteripraksinoskooppi (1878), projektoripraksinoskooppi (1880) ja Optinen teatteri -laite, Théâtre Optique (1888) voitiin esittää erilaisia kuvasarjoja heijastamalla ne erilliselle ruudulle.

Esimerkkielokuva:

Pierrot parka (O: Émile Reynaud, *Pauvre Pierrot*, 1892 Ranska)

Optisia leluja

Thaumatrooppi (1825)

Kaksipuoleinen kiekko, jossa on molemmilla puolen kuva. Kun kiekkoa pyöritetään nopeasti useita kertoja edestakaisin, kuvat yhdistyvät ja muodostuu uusi kolmas kuva. Kyseessä ei ole liikkuvan kuvan illuusio vaan still-kuvan illuusio. Silti sen tekniikka toimi lähtökohtana sitä seuranneille optisille leluille.

Fenakistiskooppi (1830)

Kiekkoon tehty kuvasarja. Liikkuvan kuvan illuusio muodostuu, kun kiekkoa pidetään peilin edessä, pyöritetään ja katsotaan samalla reikien läpi.

Zoetrooppi (1834)

Lieriön muotoinen laite, jonka laidoille tehdyistä rei'istä pystyi katselemaan laitteen sisälle asetettuja kuvasarjoja - ”lyhyitä animaatioelokuvia”. Zoetrooppi-sana tulee kreikan kielen sanasta *zoetropos*, joka vapaasti suomennettuna voisi tarkoittaa ”elämän pyörää”. Varhaisimmat zoetroopin versiot ovat olleet Kiinassa jo vuonna 180. Modernin zoetroopin esitteli kuitenkin vuonna 1834 englantilainen matemaatikko William George Horner.

Praksinoskooppi (1877)

Émile Reynaud kehitti Zoetroopin kaltaisen laitteen, missä liikkuvaa kuvaa katsellaan reikien sijasta keskiössä olevien pelien avulla. Reynaud kehitti laitteesta myös teatteripraksinoskoopin (1878) ja projektoripraksinoskoopin (1880), joilla kuvasarjat voitiin heijastaa erilliselle ruudulle. Praksinoskoopin huipentuma Optinen teatteri -laite (1888) mahdollisti pitempien kuvasarjojen käyttämisen ikään kuin filmikelojen tapaan sekä niiden heijastamisen isolle valkokankaalle. Optinen teatteri -laite oli käsikäyttöinen ja koneenkäyttäjän täytyi rytmittää elokuvien kerronta livenä. Tuloksena oli animaatioelokuvien kaltaisia kuvasarjoja. Laite ei kuitenkaan yleistynyt, koska sen käyttö oli vaikeaa. Pettyneenä Reynaud lopetti kehitystyönsä, vaikka oli hyvin lähellä hetkeä, jolloin häntä olisi voinut kutsua elokuvan – tai ainakin animaation isäksi.

ELOKUVAN ESIHISTORIA -TYÖPAJA

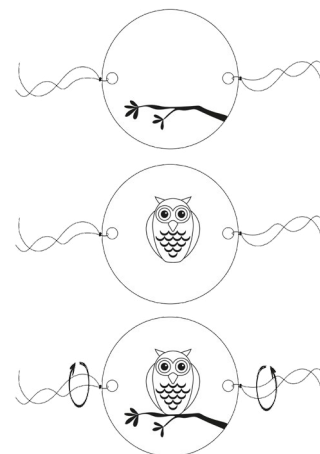
TYÖPAJA

TEHTÄVÄ 1: Rulla-animaatio / Aika: 15 - 30 min / Soveltuvuus 1.-9.lk, lukio

1. Leikkaa valkoisesta A4-kokoisesta paperista pystysuunnassa neljä suikaletta (korkeus 7 cm)
2. Taita yksi paperisuikale kahtia pituussuunnassa niin, että paperi avautuu vasemmalle lehden tavoin
3. Käännä paperi auki. Piirrä keskiaukeaman oikeanpuoleiseen sivuun jokin yksinkertainen kuva. Piirrä kuva sivun keskikohdan oikealle puolen - ei siis aivan keskelle, mutta ei myöskään ihan oikeaan laitaan
4. Käännä paperi kiinni. Piirtämäsi kuva näkyy sivun läpi. Piirrä etusivulle kuva samaan kohtaan niin, että siinä on tapahtunut jokin muutos. Voit jäljentää kuvan paperin läpi, jotta saat sen samalle kohdalle
5. Kierrä päällimmäinen sivu kynän varren ympäri (kynää pyöritetään vasemmalle) aivan sivun sisäreunaan saakka
6. Vapauta kynä ja suorista hieman paperia
7. Aseta kynä aivan sivun oikeaan reunaan ja liikuta sitä nopeasti edestakaisin vasemmalle ja oikealle. Kokeile eri nopeuksia
8. Lisää kuvaan elementtejä tai väritä kuvat

TEHTÄVÄ 2: Thaumatrooppi / Aika: 15 - 30 min /
Soveltuvuus 1.-9. lk, lukio

1. Leikkaa kartongista kaksi palaa. Kummankin palan mitat voivat olla esim. leveys 9 cm ja korkeus 6 cm
2. Piirrä toiseen palaan esim. ympäristö ja toiseen hahmo, jonka haluat esiintyvän tuossa ympäristössä. Voit laittaa palat päällekkäin, kun piirrät toisen kuvan. Näin ensimmäinen kuva näkyy kartongin läpi ja toinen kuva tulee varmasti oikeaan kohtaan



3. Laita palat päällekkäin (toinen kuva ylösalaisin) ja tee molemmille sivuille reiät (esim. rei'ittimellä) puoleen väliin
4. Pujota kuminauhat molempiin reikiin (yksi / reikä) ja tee solmu, jotta nauhat pysyvät paikoillaan
5. Pyöritä nauhoja sormiesi välissä edestakaisin, jotta saat kuvan pyörimään
6. Onnistuneessa Thaumatroopissa kuvat yhdistyvät yhdeksi kuvaksi
7. Väritä kuvat

TEHTÄVÄ 3: Zoetrooppi / Aika: 45 min / Soveltuus 3.-9.lk, lukio

1. Leikkaa kartongista suikale (A2-kartongista tehtynä leveys 59 cm, korkeus 18 cm)
2. Tee lyijykynällä merkit aukkoja varten. Kymmenen aukkoa vaatii, että aukot ovat noin 5 cm etäisyydellä toisistaan. Tällöin suikaleen päätyjen yhteen liittämiseen jää muutaman sentin vara. Aukon leveys noin 0,5 cm ja korkeus 6 cm. Aukon ja suikaleen yläreunaan jää noin 2 cm tyhjää
3. Leikkaa aukot kartonkiin, niille merkittyihin kohtiin
4. Niittaa tai teippaa suikaleiden päät yhteen, jotta suikaleesta muodostuu lieriö
5. Aseta lieriö esim. pyöritettävän tuolin, pöytädreijan tai kavaletin päälle, missä sitä voidaan pyörittää
6. Tee erilaisia kuvasarjoja zoetrooppiin

TEHTÄVÄ 4: Kuvasarja zoetrooppiin / Aika: 60 min / Soveltuus 3.-9.lk, lukio

1. Leikkaa paperista suikale (esim. leveys 59 cm x korkeus 8 cm, mitat voivat vaihdella zoetroopin lieriön koon mukaan)
2. Piirrä 10-14 kuvan sarja (saman verran kuvia, kuin zoetroopissa on aukkoja), joissa esitetään jokin yksinkertainen tapahtuma / liike. Kuvasarjan alku- ja loppupisteen tulisi olla samat
3. Aseta tekemäsi kuvasarja zoetrooppiin ja kokeile toimivuutta eri pyörimisnopeuksilla

3. ELOKUVAN SYNTY (1895)

Rajaus ja representaatio

Veljekset **Louis ja Auguste Lumière** kehittivät laitteen, joka toimi sekä elokuvakamerana että -projektorina. Laite kuvasi 16 yksittäistä kuvaa sekunnissa, mistä



tuli kansainvälinen standardi noin 25 vuodeksi. Veljekset nimesivät laitteensa kinematografiksi (*le cinématographe*). Sana pohjautuu kreikankielisistä

sanoista: ”kinema” = liike ja ”graphe” = piirtää, kirjoittaa. Myös elokuvaa ryhdyttiin kutsumaan samalla nimellä, mutta se lyheni pian helpompaan muotoon cinéma.

Ensimmäinen kinematografilla kuvattu elokuva oli nimeltään *Työläiset lähtevät tehtaasta* (*La Sortie de l’Usine Lumière à Lyon*). Se kuvattiin marraskuussa 1895 veljesten isän tehtaalla. Elokuvan kesto oli 46 sekuntia. Elokuvaa esitettiin yhdeksän muun elokuvan kanssa Pariisin Grand Caféssa (Boulevard des Capucines)

28.12.1895. Hetkeä pidetään elokuvan syntymähetkenä ja Lumièren veljeksiä elokuvan isinä.

Lumière-elokuvat olivat lyhyitä, filmiä elokuvakoneessa riitti vaajaksi minuutiksi. Elokuvan aikana kamera ei liikkunut ja elokuvia luonnehdittiinkin liikkuviksi valokuviksi tai impressionistisiksi maalauksiksi. Liikkuvan kuvan attraktiivisuus veti yleisöä hämmästelemään elokuvia. *Juna saapuu asemalle* -elokuva (*L’arrivée d’un train à La Ciotat*) herätti katsojissa jopa pakokauhun reaktioita, kun näytti siltä, että juna syöksyy valkokankaalta yleisön päälle. Elokuvat kertoivat yleensä hyvin arkisista asioista dokumentarisella otteella, mutta Lumièret kokeilivat myös lavastettuja tilanteita teoksessa *Kasteltu kastelija* (*L’Arroseur arrosé*). He olivat myös elokuvatehosteiden pioneereja - elokuvassa *Muurin kaatuminen* (*Démolition d’un mur*) kaatunut seinä purkutyömaalla saatiin nousemaan taianomaisesti ylös pyörittämällä filmiä takaperin.

Lumièren veljesten elokuville oli ominaista kaksi keskeistä elokuvakerronnan perusasiaa: **rajaus** ja **representaatio**. Näiden seurauksena veljekset joutuivat tekemään elokuvantekijöille ominaisia valintoja ja päätöksiä. Kuinka kuva rajataan, mitä kuvassa näkyy ja mitä jää rajauksen ulkopuolelle. Heidän täytyi myös ajatella ajallista rajaamista. Filmiä oli käytössä vajaa minuutti. Ehtisivätkö kaikki työläiset poistua tehtaasta enne kuin filmi loppui kamerasta? Toiminnan rajaaminen oli välttämätöntä.

Rajaus

tilallinen, ajallinen ja toiminnallinen rajaaminen

Representaatio

Elokuva on mentaalista representaatiota. Todellisuutta tarkastellaan inhimillisen ajatuksen ja teknologian käytön yhteistyönä. Prosessissa kamera toimii silmänä todellisuuteen, jota ihmismieli ohjaa. Todellisuutta sellaisenaan ei voida kuvata, vaan kuvaaminen on aina representaatiota.

Esimerkkielokuva:

Työläiset lähtevät tehtaasta (O: Louis Lumière, *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon*, 1895 Ranska)

Kasteltu kastelija (O: Louis Lumière, *L'Arroseur arrosé*, 1895 Ranska)

Muurin kaataminen (O: Louis Lumière, *Démolition d'un mur*, 1896 Ranska)

Juna saapuu asemalle (O: Louis & Auguste Lumière, *L'arrivée d'un train à La Ciotat*, 1896 Ranska)

ELOKUVAN SYNTY -TYÖPAJA

TEHTÄVÄ: Kuvataan Lumière-elokuva / Aika: 2 x 45 min / Soveltuvuus: 3.-9.lk, lukio

Tehtävän tarkoituksena on keksiä elokuva! Tehtävä liittyy elokuvan peruskäsitteisiin: rajaaminen ja representaatio. Tavoitteena on kiinnittää huomiota rajaukseen: mitä kuvassa näkyy, mitä rajautuu pois ja mikä tapahtuma halutaan kertoa. Tilallisen rajaamisen lisäksi huomiota kiinnitetään ajan ja toiminnan rajaamiseen.

1. Valitse kuvauskohde tai suunnittele kuvattava tapahtuma
2. Aseta videokamera tai muu tallennusväline (esim. iPad) jalustalle, jos sellainen on käytössä
3. Valitse kuvakooksi yleiskuva, kokokuva tai puolikuva ja kuvakulmaksi neutraali silmäntaso
4. Kameraa ei saa liikuttaa kuvaamisen aikana
5. Tallenna tilanne tai tapahtuma
6. Kesto 45 sekuntia

Aidompi tunnelma Lumièren veljesten hengessä saadaan aikaiseksi, kun mahdollisuuksien mukaan kamerasta asetetaan kuvasuhteeksi 4:3 ja mustavalkokuvaus päälle. Värit voi poistaa myös katseluvaiheessa säätämällä television tai videotykin värejä. Ääntä ei tarvita, joten äänen voi katselun yhteydessä mykistää. Elokvien katselun taustalla voidaan kuunnella musiikkia - mieluiten instrumentaalimusiikkia. Elokuviin voi soittaa livesäestyksen, jos luokassa on esimerkiksi piano. Harjoitus voidaan kuvata myös iPadillä tai vastaavalla tablet-laitteella. iPadillä elokuvan voi kuvata suoraan iMovie-ohjelmaan, missä värien vaihtaminen mustavalkoiseksi, kuvaustilanteen äänen poistaminen ja musiikin lisääminen käyvät helposti.

Katseluun tulee varata aikaa ryhmän koosta riippuen noin 30-45 minuuttia.

ANALYYSI

Tekoprosessin analyysi:

Oliko prosessin aikana ongelmia? Miten ne ratkaistiin?
Osallistuivatko kaikki työskentelyyn? Millaisia rooleja työryhmässä muodostui?
Oliko tekeminen hauskaa vai tylsää?

Tuotoksen analyysi:

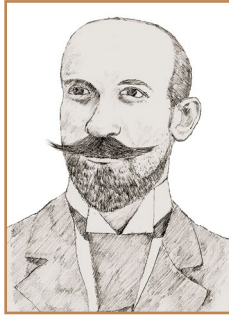
Millainen ensivaikutelma elokuvasta muodostuu?
Kuinka elokuva onnistui a) tekijöiden mielestä, b) muiden mielestä?
Mitä tapahtumaa elokuva kuvaa?
Mikä on tapahtumapaikka, toiminta ja keskeiset henkilöt tai elementit?
Miksi tekijä on valinnut juuri tämän kohteen?
Onko elokuvassa jännitettä, tarinaa tai huippukohtaa?
Millainen on elokuvan kuvallinen sommittelu eli kompositio?
Mitkä ovat elokuvan ns. huomiopisteitä, joihin katsojan huomio kiinnittyy?
Millainen on elokuvan kuvarajaus?
Miksi kuvaaja on valinnut tällaisen rajauksen?
Voisiko elokuvan rajata toisin? Muuttuisiko elokuvan tunnelma tai sanoma?
Mikä on elokuvan sanoma tai viesti?
Miten valittu musiikki vaikuttaa elokuvan tunnelmaan?

4. ELOKUVAN MAGIAA (1900-LUVUN ALKU)

Liikkuvan kuvan attraktio

Elokuvan historian alkuvaiheessa elokuvayleisöä kiehtoi pelkkä liikkuva kuva. Varsinaista tarinankerrontaa ei tarvittu, eikä sitä välttämättä edes aluksi osattu yhdistää uuteen mediaan. Alkuaikoina elokuva olikin mm. tutkijoiden käyttämä media. Attraktioelokuvan aikakauden keskeinen elokuvantekijä ja "fiktiivisen elokuvan isä" oli **Georges Méliès** (1861-1938). Hän teki kymmenen vuoden aikana 400 elokuvaa, joista kuuluisin on 14 minuuttinen lyhytelokuva *Matka kuuhun* (*Le Voyage dans la lune*, 1902).

Méliès on tullut tunnetuksi elokuvan historiassa siitä, että hän teki elokuvakameran avulla erilaisia kokeita ja illuusioita. Tämä oli hänelle luonnollista, sillä hän oli ammatiltaan taikuri. Elokuvasta hän sai uuden välineen luoda taikuutta. Hänen tavoitteenaan oli tuoda katsojien hämmästelväksi ennennäkemättömiä fantasia-



ja unimaailmoja. Samalla Méliès kehitti ja keksi useita erikoistehosteita, joita useat seuraavien vuosikymmenten elokuvat hyödynsivät - ja hyödyntävät vielä nykyään. Usein hänen tehosteensa syntyivät sattumalta, kun esimerkiksi filmi jumiutui kameraan aiheuttaen kaksoisvalotuksen. Hänen kehittämäänsä tehosteita olivat mm. stop trick (katoamis-, ilmestymistai vaihtotemppu), päällekkäisvalotus, time-lapse - eli ajastettu kuvaaminen sekä erilaiset siirtymät leikkausten välillä. Lisäksi hän väritti kuvaamaansa filmiä käsin ja esitti näin myös värillisiä elokuvia jo 1900-luvun alkupuolella.

Stop trick

Kohdetta kuvataan hetken ajan. Kun kamera ei tallenna, kohde siirretään pois ja tämän jälkeen kuvataan jälleen. Kun tuotos katsotaan, näyttää kuin kohde katoaisi kesken otoksen.

Esimerkkielokuva:

Musta paholainen (O: Georges Méliès, Le Diable Noir, Ranska 1905)

ELOKUVAN MAGIAA -TYÖPAJA

TEHTÄVÄ: Stop trick -elokuvakohtaus / Aika: 2 x 45 min / Soveltuvuus: 3.-9.lk, lukio

Suunnitellaan ja kuvataan mélièsmäinen elokuvakohtaus, jossa käytetään katoamis-, ilmestymis- tai vaihtumistemppua (stop trick).

1. Katso YouTubesta ennen oman elokuvan tekemistä Georges Mélièsin elokuva Musta paholainen (Le Diable Noir, 1905)
2. Suunnittele lyhyt elokuvakohtaus. Kohtauksen aikana tavarat tai ihmiset voivat kadota, ilmestyä tai vaihtua
3. Mieti miten elokuva alkaa, millaisia stop trick -temppeja siinä on, miten elokuva loppuu
4. Jos mahdollista, käytä kuvatessa kamerajalustaa
5. Käynnistä tallennus painamalla käytössäsi olevan tallennuslaitteen rec-nappia
6. Kun haluat, että jokin kohde katoaa tai vaihtuu, keskeytä tallennus painamalla uudelleen rec-nappia. Jos videokameraan tai muuhun tallennuslaitteeseen on olemassa kaukosäädin, kannattaa käyttää sitä. Trikin onnistuminen on todennäköisempää, jos kameraan ei kosketa (kamera ei saa liikkua!). Kuvaaja antaa merkin, kun painaa tallennuksen pois päältä. Esim. huutaa ”stop”, jolloin kaikki näyttelijät jähmettyvät paikoilleen.
7. Kuvasta poistetaan katoava asia tai vaihdetaan se toiseen. Jos kohtauksessa on mukana ihmisiä, jotka eivät katoa, niin heidän täytyy pysyä liikkumattomina kunnes kamera jälleen käynnistetään.
8. Kun kuvaus käynnistetään uudelleen (rec-nappi), kuvaaja huutaa ”käy”, mikä on merkki näyttelijöille jälleen liikkua. Kohtaus etenee loppuun tai seuraavaan katoamiseen/vaihtumiseen saakka, jolloin edellisen tapaan tallennus jälleen keskeytetään. Ajoitusten onnistuminen vaatii kuvaajan ja näyttelijöiden välistä saumatonta yhteistyötä ja keskittymistä.

9. Viimeisen kuvatun kuvan jälkeen elokuva on valmis. Elokuvan kesto on noin 30 - 60 sekuntia.

Aidompi, vuosisadan alun elokuville ominainen tunnelma saadaan aikaiseksi, kun mahdollisuuksien mukaan kamerasta asetetaan kuvasuhteeksi 4:3 ja mustavalkokuvaus päälle. Värit voi poistaa myös katseluvaiheessa säätämällä television tai videotykin värejä. Ääntä ei tarvita, joten äänen voi katselun yhteydessä mykistää. Elokuvien katselun taustalla voidaan kuunnella musiikkia - mieluiten instrumentaalimusiikkia. Elokuviin voi soittaa myös livesäestyksen, jos luokassa on esimerkiksi piano. Harjoitus voidaan kuvata myös iPadillä tai vastaavalla tablet-laitella. iPadillä elokuvan voi kuvata suoraan iMovie-ohjelmaan, missä värien vaihtaminen mustavalkoiseksi, kuvaustilan äänen poistaminen ja musiikin lisääminen käyvät helposti. Ohjelmassa voi myös parantaa otosten välistä jatkuvuutta eli stop trickin ajoitusta tiivistämällä videoleikkettä alusta ja/tai lopusta.

Katseluun tulee varata aikaa ryhmän koosta riippuen noin 30-45 minuuttia.

ANALYYSI

Tekoprosessin analyysi:

Oliko prosessin aikana ongelmia? Miten ne ratkaistiin?
Osallistuivatko kaikki työskentelyyn?
Millaisia rooleja työryhmässä muodostui?
Oliko tekeminen hauskaa vai tylsää?

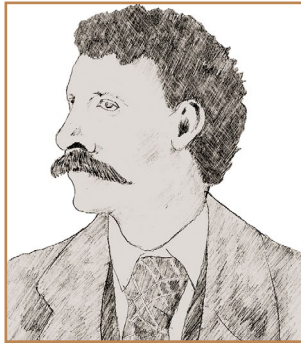
Tuotoksen analyysi:

Millainen ensivaikutelma elokuvasta muodostuu?
Kuinka elokuva onnistui a) tekijöiden mielestä, b) muiden mielestä?
Onko elokuvassa tarinaa? Välittykö siitä se, mitä tekijät ovat halunneet elokuvallaan kertoa?
Millainen kuvarajaus elokuvassa on? Mahtuvatko kaikki näyttelijät ja keskeiset lavasteet kuva-alalle?
Miten valmista tuotosta voisi kenties parantaa?
Millaisia luovia ratkaisuja elokuvassa on käytetty?
Miten valittu musiikki vaikuttaa elokuvan tunnelmaan?

5. ELOKUVALEIKKAUS (1900 - 1915)

Elokuvasta itsenäinen taiteenmuoto

Englantilaista **George Albert Smithiä** (1864-1959) pidetään yhtenä ensimmäisistä elokuvaleikkausta kehittäneenä elokuvantekijänä. Smithin varhainen teos *The Kiss in the Tunnel* (1899)

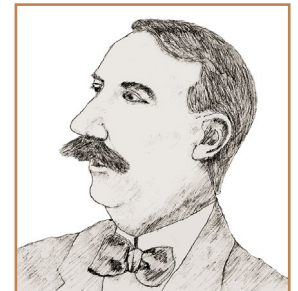


yhdisti hänen itsensä kuvaaman otoksen pariskunnasta junavaunussa sekä rautatieyhtiön markkinointimateriaalista peräisin olevan otoksen raiteilla kulkevasta junasta. Hän loi elokuvaleikkauksen, jossa oli ennennäkemätön looginen jatkuvuus kahden perättäisen otoksen välillä.

Smith käytti elokuvissaan myös lähikuvia, joiden avulla hän pystyi kiinnittämään elokuvakatsojan huomion haluamaansa asiaan. Esimerkiksi elokuvassa *Sick Kitten* (1903), Smith käyttää lähikuvaa katsojan huomion siirtämisessä tiettyyn kohtaan

kuva-alassa. Otosten välillä on sekä tilallinen että ajallinen jatkuvuus. Smithin elokuva on myös hyvä esimerkki lähikuvan voimasta. Lähikuvassa oleva sairas kissanpentu on vaikutukseltaan emotionaalisempi kuin kokokuvassa nähtävä kissanpentu. Smithin elokuvat esittelivät useita elokuvaleikkauksen keskeisiä asioita, joista kehittyi jatkossa elokuvakerronnan konventioita ja osa elokuvan kielioppia. Tällaisia olivat mm. lähikuvien, näkökulmaotosten, unijaksojen ja häivytysten käyttö osana kerrontaa. Smithillä nämä olivat kerronnan fragmentteja ja myöhemmin D.W. Griffith yhdisteli näitä elokuvisaan uudella tavalla. Smithin merkitys elokuvakerronnan kehittäjänä ja pioneeri-
na on kuitenkin kiistaton.

Toinen varhainen elokuvaleikkauksen ja varsinkin tarinankerronnan kehittäjä oli **Edwin S. Porter** (1870-1941). Hän teki jo aivan



1900-luvun alussa elokuvia, joissa hän käytti eri kuvakokoja, kameran liikettä ja rinnakkaisia tapahtumapaikkoja loogisesti. Aikakauden yleisölle elokuvan kieli oli vielä sangen uutta eikä kerronnan seuraaminen ollut välttämättä ihan helppoa. Hänen tunnetuin elokuvansa on nimeltään *Suuri junaryöstö* (*The Great Train Robbery*, 1903). Sen kuuluisin hetki on elokuvan viimeinen otos, missä yksi elokuvan henkilöihahmoista osoittaa aseella suoraan kameraa / elokuvayleisöä kohti ja laukaisee aseensa. Tämä oli erittäin voimakas tehokeino, joka hätkähdytti 1900-luvun alun yleisöä.



David Wark Griffithiä (1875-1948) pidetään elokuvakerronnan isänä. Hän käytti ja yhdisteli erilaisia elokuvallisia kerrontakeinoja ennennäkemättömällä tavalla. Ristikuvien, lähikuvien, rinnakkaisten tarinajatkumoiden, liikkuvan

kameran ja näyttelijöiden ohjaamiseen panostaminen muodostuivat elokuvakerronnan säännöiksi ja konventioiksi. Griffithin kuuluisin elokuva on *Kansakunnan synty* (*The Birth of A Nation*, 1915)

Ajallinen jatkuvuus

Kahden perättäisen otoksen välillä on ajallinen jatkuvuus, kun toinen otos jatkuu siitä, mihin edellinen päättyi. Esim. Otos 1: vesilasi tippuu kädestä. Otos 2: Vesilasi särkyi maahan.

Tilallinen jatkuvuus

Kahden perättäisen otoksen välillä on tilallinen jatkuvuus, kun molemmissa otoksissa tapahtumapaikka pysyy samana. Esim. Otos 1: Yleiskuva - koulun piha. Otos 2: Laaja kokokuva - koulurakennuksen sisäänkäynti.

Looginen jatkuvuus

Kahden perättäisen otoksen välillä on looginen jatkuvuus. Esim. Otos 1: Rakennus ulkoa. Otos 2: Toimisto rakennuksen sisällä.

Esimerkkielokuvat:

Kiss in the Tunnel (O: G.A. Smith, Englanti 1899)

Sick Kitten (O: G.A. Smith, Englanti 1903)

Suuri junaryöstö (O: Edwin S. Porter, *The Great Train Robbery*, 1903 USA)

ELOKUVALEIKKAUS -TYÖPAJA

TYÖPAJA

TEHTÄVÄ 1: Ajallinen / tilallinen jatkuvuus

Aika: 3 x 45 min / Soveltuvuus: 4.-9.lk, lukio

Kuvataan kohtaus, jossa yksi tapahtuma esitetään yhdessä tilassa kolmella otoksella muodossa: 1. otos: yleiskuva => 2. otos: lähikuva => 3. otos: yleiskuva

Esimerkiksi voidaan katsoa G.A. Smithin elokuva *Sick Kitten* (1903)

Työvaiheet:

1. Suunnittele yksinkertainen tilanne kuvattavaksi tai kuvaa jokin todellinen tilanne
2. Aseta videokamera tai muu tallennusväline (esim. iPad) jalustalle, jos mahdollista
3. Valitse kuvakooksi yleiskuva tai kokokuva ja kuvakulmaksi neutraali silmäntaso
4. Kameraa ei saa liikuttaa kuvaamisen aikana
5. Tallenna tapahtumaa noin 15-20 sekuntia
6. Pysäytä tallennus ja siirrä kameraa lähemmäs kohdetta. Rajaa kohde poimimalla lähikuvaan jokin asia tilanteesta
7. Käynnistä tallennus uudelleen ja kuvaa noin 10 sekuntia
8. Pysäytä tallennus ja siirrä kamera alkuperäiseen paikkaan. Käynnistä tallennus ja kuvaa 15-20 sekuntia.
9. Kokonaiskesto noin 45 sekuntia

TEHTÄVÄ 2: Looginen jatkuvuus

Kuvataan kohtaus, joka koostuu kahdesta eri tilassa kuvatusta otoksesta, joiden välillä on looginen jatkuvuus. Kohtaus kuvataan kolmella otoksella, joista ensimmäinen ja viimeinen kuvaavat samaa asiaa.

Esimerkki: 1. otos: rakennus ulkoa, 2. otos: toimisto sisällä, 3. otos: rakennus ulkoa. Elokuvan kesto 45 – 60 sekuntia.

Esimerkkinä voidaan katsoa G.A. Smithin elokuva *Kiss in the Tunnel* (1899).

Aidompi, vuosisadan alun elokuville ominainen tunnelma saadaan aikaiseksi, kun mahdollisuuksien mukaan kamerasta asetetaan kuvasuhteeksi 4:3 ja mustavalkokuvaus päälle. Värit voi poistaa myös katseluvaiheessa säätämällä television tai videotykin värejä. Ääntä ei tarvita, joten äänen voi katselun yhteydessä mykistää. Elokuvien katselun taustalla voidaan kuunnella musiikkia - mieluiten instrumentaalimusiikkia. Elokuviin voi soittaa myös livesäestyksen, jos luokassa on esimerkiksi piano. Harjoitus voidaan kuvata myös iPadillä tai vastaavalla tablet-laitella. iPadillä elokuvan voi kuvata suoraan iMovie-ohjelmaan, missä värien vaihtaminen mustavalkoiseksi, kuvaustilan äänen poistaminen ja musiikin lisääminen käyvät helposti.

Katseluun tulee varata aikaa ryhmän koosta riippuen noin 30-45 minuuttia.

ANALYYSI

Tekoprosessin analyysi:

Oliko prosessin aikana ongelmia?
Miten ne ratkaistiin?
Osallistuivatko kaikki työskentelyyn?
Millaisia rooleja työryhmässä muodostui?
Oliko tekeminen hauskaa vai tylsää?

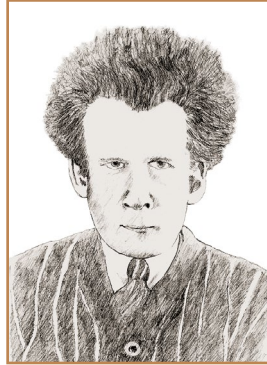
Tuotoksen analyysi:

Kuinka elokuva onnistui a) tekijöiden mielestä, b) muiden mielestä?
Millainen ensivaikutelma elokuvasta muodostuu?
Mitä elokuvassa tapahtuu?
Tuoko lähikuvan käyttö elokuvaan lisäarvoa? Millaista? (tehtävä 1)
Onko elokuva tehtävänannon mukainen?
Millainen on elokuvan kuvarajaus?
Miksi kuvaaja on valinnut tällaisen rajauksen?
Voisiko elokuvan rajata toisin? Muuttuisiko elokuvan tunnelma tai sanoma?
Mikä on elokuvan sanoma tai viesti?
Onko otosten välillä tilallinen/ajallinen jatkuvuus (tehtävä 1), looginen jatkuvuus (tehtävä 2)?
Miten valittu musiikki vaikuttaa elokuvan tunnelmaan?

6. MONTAASI (1920-LUKU)

1+1 > 2

Montaasi-termillä voidaan tarkoittaa yleisesti elokuvaleikkausta. Sen avulla tapahtumaketju elokuvassa esitetään elokuvalliselta kestoalta todellista aikaa lyhyemmässä muodossa. Neuvostoelokuvassa 1920-luvulla vaikuttaneiden elokuvantekijöiden ja teoreetikkojen parissa termillä tarkoitettiin perättäisten otosten rinnastamista. Elokuvan otokset toimivat kuten kirjaimet tai sanat, joita perättäin asetta-



malla syntyy lauseita. Hieman samaan tapaan kuin kiinalainen tai japanilainen ideogrammi eli sanamerkki. Sellaiset keskeiset venäläiset elokuvantekijät kuin **Sergei Eisenstein** (1898-1948) ja **Dziga Vertov** (1896-1954) hyödynsivät elo-



kuissaan montaasin teknisiä, esteettisiä ja ideologisia mahdollisuuksia. Montaasin avulla elokuvantekijä pystyi luomaan uusia merkityksiä, jotka olivat enemmän kuin osiensa summa. Montaasiteoria esitetään usein lausekkeen $1+1 > 2$ muodossa.

”Elokuvan olemusta ei tulisi etsiä yksittäisistä otoksista vaan siitä, miten otokset seuraavat toisiaan.”
(Kuleshov)

Lev Kuleshov (1899-1970) oli ensimmäisiä elokuvateoreetikkoja ja neuvostoelokuvan montaausuuntauksen johtaja 1920-luvulla. Kuleshoville elokuvataiteen ydin oli elokuvaleikkaus ja kuvien rinnastaminen keskenään. Hänen teoriansa kehittyivät huippuunsa ns. *Kuleshovin testissä*, joka havainnollisti sitä, kuinka leik-



kauksella ja kuvien esittämisellä perättäin voidaan vaikuttaa katsojan tulkintoihin. Testissään Kuleshov rinnasti näyttelijän kasvot vuorotellen kolmeen eri kohteeseen (keittolautanen, arkussa makaava lapsi, sohvalla makaava nainen). Testin nähneet katsojat hämmästelivät sitä, kuinka hyvin näyttelijän kasvot kuvastivat nälkää, surua tai intohimoa. Näin, vaikka kuva näyttelijästä oli aina sama.

”Otoksen tulisi toimia merkinä, samalla tavalla kuin aakkosten kirjain... Otoks on kokonainen käsite ja se on luettava välittömästi.”
(Kuleshov)

Sergei Eisenstein oli montaasikauden merkittävin elokuvantekijä ja montaasiteorioiden kehittäjä. Eisensteinin kuuluisimpia elokuvia ovat *Panssarilaiva Potemkin* (*Bronenosets Potyomkin*, 1925), joka sisältää kuuluisan Odessan-portaat -kohtauksen sekä *Lokakuu* (*Oktyabr*, 1928), missä ministeri Kerenski rinnastettiin ”pöyhkeään” riikinkukkoon.

Esimerkkielokuvat:

Kuleshovin testi (Lev Kuleshov)
Panssarilaiva Potemkin (O: Sergei Eisenstein, *Bronenosets Potyomkin*, NL 1925)

MONTAASI -TYÖPAJA

TEHTÄVÄ 1: $1+1 > 2$ / Aika: 30min / Soveltuvuus: 5.-9.lk, lukio

1. Kuvaa digikameralla, kännykällä tai tablet-laitteella (esim. iPad) kaksi still-kuvaa, jotka perättäin esitettynä muodostavat uuden merkityksen ($1 + 1 > 2$). Esimerkiksi ”silmä” + ”vesi” = ”itkeä” tai ”suu” + ”lintu” = ”laulaa”
2. Vie kuvat tekstinkäsittely- tai PowerPoint-ohjelmaan niin, että yksi kuva on yhdellä sivulla. Voit viedä kuvat myös videoeditointiohjelman aikajanelle tai kuvata ne esim. iPadillä suoraan iMovie-ohjelmaan
3. Tehtävä voidaan suorittaa yksin tai pienryhmässä
4. Katselun yhteydessä muut ryhmät yrittävät arvata kuvien luoman uuden merkityksen

TEHTÄVÄ 2: Kuleshovin testi / Aika: 45min / Soveltuvuus: 5.-9.lk, lukio

1. Katso esimerkkinä video Kuleshovin testistä
2. Kuvaa digikameralla, kännykällä tai tablet-laitteella (esim. iPad) still-kuvien sarja Kuleshovin testin hengessä. Rinnasta sama neutraali kasvokuva (puolilähikuva tai lähikuva) kolmeen erilaiseen kohteeseen (esim. raha, auto, virtaava puro)
3. Kuvasarja: kasvokuva 1 + kohde 1 + kasvokuva 1 + kohde 2 + kasvokuva 1 + kohde 3 + kasvokuva 1
4. Vie kuvat tekstinkäsittely- tai PowerPoint-ohjelmaan niin, että yksi kuva on yhdellä sivulla. Voit viedä kuvat myös videoeditointiohjelman aikajanelle tai kuvata ne esim. iPadillä suoraan iMovie-ohjelmaan
5. Tehtävä voidaan suorittaa yksin tai pienryhmässä
6. Katselun yhteydessä keskustellaan kuvien muodostamista merkityksistä ja vaikutuksista neutraaliin kasvokuvaan

TEHTÄVÄ 3: Reaktiokuva / Aika: 45min / Soveltuvuus: 5.-9.lk, lukio

1. Kuvaa digikameralla, kännykällä tai tablet-laitteella (esim. iPad) kaksi kolmen still-kuvan sarjaa. Kuvasarjan ensimmäisessä kuvassa on henkilön neutraalit kasvot (puolilähikuva tai lähikuva), toinen kuva esittää kohdetta, jota henkilö katsoo (ns. näkökulmaotos). Kolmas kuva henkilön kasvoista toimii reaktiokuvana keskimmaiselle kuvalle. Käytä molemmissa kuvasarjoissa samaa kasvo- ja reaktiokuvaa
2. Kuvaa kaksi erilaista näkökulmaotosta eli kohdetta:

Kuvasarja 1: kasvokuva 1 + näkökulmaotos 1 + reaktiokuva 1
Kuvasarja 2: kasvokuva 1 + näkökulmaotos 2 + reaktiokuva 1
3. Vie kuvat tekstinkäsittelyohjelmaan tai PowerPoint-ohjelmaan niin, että yksi kuva on yhdellä sivulla. Voit myös lisätä kuvat videoeditointiohjelman aikajanalle tai kuvata ne esim. iPadillä suoraan iMovie-ohjelmaan
4. Tehtävä voidaan suorittaa yksin tai pienryhmässä
5. Katselun yhteydessä keskustellaan kuvien muodostamista merkityksistä

7. KAUPUNKISINFONIA (1920-LUKU)

Elokuvan runollinen muoto

Kaupunkisinfoniat ovat elokuvan laji, joka sijoittuu elokuvan historiassa 1920-luvulle. Kaupunkisinfonioiden tarkoituksena oli tallentaa kaupunkien elämää ja arkkitehtuuria. Tyyllillisesti elokuvat saattoivat olla kokeellisia eikä niissä välttämättä ollut juonta. Ne eivät kertoneet todellista tarinaa dokumenttielokuvan tapaan vaan tavoitteena oli elokuvallisin keinoin kertoa kaupungin sykkeestä ja sävystä. Elokuvat saattoivat olla ilmaisultaan runollisia. Kuvat seurasivat toisiaan ja todellisuutta manipuloitiin elokuvallisin keinoin. Sinfonian tavoin elokuvissa kiinnitettiin huomiota rytminvaihdoksiin ja intensiteettiin.

Ensimmäiseksi kaupunkisinfoniaksi on nimetty Paul Strandin ja Charles Sheelerin ohjaama ja kuvaama *Manhatta* (USA 1921). Kaupunkisinfonioiden klassikoiksi ovat nousseet Walter Ruttmannin ohjaama *Berliini: Suurkaupungin sinfonia* (Berlin: *Die Symphonie der Großstadt*, Saksa 1927) ja Dziga Vertovin ohjaama *Mies ja elokuva-*

kamera (*Chelovek s Kinoapparatom*, Neuvostoliitto 1929)



Dziga Vertov (1896-1954) oli perustamassa elokuvantekijöiden ryhmää, jotka kutsuivat itseään nimellä Kinokit. Heidän mielestään elokuvan avulla oli mahdollista tallentaa todellisuutta objektiivisesti.

Kinokit vastustivat näytelmäelokuvaa. Vertovin ensimmäinen elokuva oli nimeltään *Kinosilmä* (*Kino-glaz*, Neuvostoliitto 1924), jossa oli viittaus kameran ja todellisuuden näkemisen väliseen yhteyteen. Hänen kuuluisin teoksensa on *Mies ja elokuvakamera* (1929), jossa Vertovin tavoitteena oli luoda uniikki elokuvallinen kieli.

Esimerkkelokuvia:

Manhatta (O: Paul Strand, Charles Sheeler, USA 1921)

Berliini: Suurkaupungin sinfonia (O: Walter Ruttmann, *Berlin: Die Symphonie der Großstadt*, Saksa 1927)

Mies ja elokuvakamera (O: Dziga Vertov, *Chelovek s Kinoapparatom*, NL 1929)

Rien Que Les Heures (O: Alberto Cavalcanti, Ranska 1926)

Regen (O: Joris Ivens, Hollanti 1929)

A propos de Nice (O: Jean Vigo, Ranska 1930)

KAUPUNKISINFONIA -TYÖPAJA

TEHTÄVÄ: Oma kaupunki- tai koulusinfonia / Aika: 4 x 45 min / Soveltuvuus: 5.-9.lk, lukio

1. Tutustu 1920-luvulla tehtyihin kaupunkisinfonioihin YouTubessa
2. Suunnittele oma noin 1-2 minuutin mittainen kaupunkisinfonia. Sinfonian voi tehdä pelkän videokameran tai muun tallennuslaitteen (esim. iPad) avulla kuvaamalla otoksia perättäin. Otokset voivat olla välillä lyhyitä tai niissä voi olla kameran liikettä ja muita kuvallisia tehosteita. Elokuvan tyylin tulisi olla kokeileva. Yhtenä tavoitteena on tutustua elokuvan kieleen ja kuvallisiin kerrontakeinoihin
3. Ennen kuvauksia tulisi tehdä lyhyt käsikirjoitus, mihin kirjataan kuvauskohteita ja erilaisia kuvaustyyliä (kamera-ajo, käsivarakuvaus jne.). Käsikirjoitus on viitteellinen ja kuvausvaiheeseen kannattaa jättää tilaa improvisaatiolle
4. Kun elokuva katsotaan, videolle tallentuneen äänen voi laittaa pois päältä ja soittaa esim. cd-levyltä tai tietokoneelta elokuvaan sopiva taustamusiikki. Jos kaupunkisinfonia halutaan tehdä aidossa 20-luvun hengessä, niin mahdollisuuksien mukaan kamerasta asetetaan kuvasuhteeksi 4:3 ja mustavalkokuvaus päälle. Värit voidaan poistaa myös katseluvaiheessa säätämällä television tai videotykin värejä. Elokuvien katselun taustalla kannattaa kuunnella musiikkia - mieluiten instrumentaalimusiikkia. Elokuviin voi soittaa myös livesäestyksen, jos luokassa on esimerkiksi piano
5. Jos aikaa on käytettävissä enemmän, voidaan kuvaamisen jälkeen suorittaa lyhyt editointivaihe. iPadillä elokuvan voi kuvata suoraan iMovie-ohjelmaan. Editointiohjelmassa värien vaihtaminen mustavalkoiseksi, kuvaustilanteen äänen poistaminen, musiikin lisääminen ja kuvattujen otosten tiivistäminen käyvät helposti

6. Kouluympäristössä kaupunkisinfonia voidaan korvata tekemällä Koulusinfonia. Koulua voidaan kuvata kuin kaupunkia: tapahtumia, henkilöitä, esineitä, arkkitehtuuria, ympäröivää luontoa jne.
7. Elokuvan sinfoninen rakenne muotoutuu elokuvan rakenteesta, rytmistä ja intensiteetistä. Elokuva voi alkaa nopeatempoisesti, jonka jälkeen siinä voi olla hitaampi vaihe ja lopuksi taas nopea

ANALYYSI

Tekoprosessin analyysi:

Oliko prosessin aikana ongelmia? Miten ne ratkaistiin?
Osallistuivatko kaikki työskentelyyn?
Millaisia rooleja työryhmässä muodostui?
Oliko tekeminen hauskaa vai tylsää?

Tuotoksen analyysi:

Kuinka elokuva onnistui a) tekijöiden mielestä, b) muiden mielestä?
Millainen ensivaikutelma elokuvasta muodostuu?
Millaisen kuvan elokuva antaa kohteestaan?
Onko elokuvassa sinfoninen rakenne, ts. onko kerronnassa eri tempoja?
Millaisia tyyllillisiä ja luovia ratkaisuja elokuvassa on käytetty?
Miten valmista tuotosta voisi kenties parantaa?
Miten valittu musiikki vaikuttaa elokuvan tunnelmaan?

8. EKSPRESSIONISMI (1920-LUKU)

Elokuvan estetiikka ja mise-en-scène

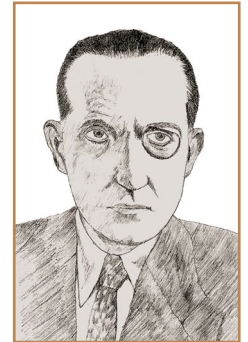
Termillä *mise-en-scène* viitataan kaikkiin elokuvan visuaalisiin elementteihin mitä kuvarajauksessa eli elokuvallisessa tilassa on näkyvillä: lavasteet, näyttelijät, puvustus ja valaistus. *Mise-en-scène* suunnittelussa on tärkeää kuinka lavasteet ja näyttelijät asetellaan elokuvalliseen tilaan ja kuinka toiminta ajoitetaan ja rajataan.

1920-luvulla saksalaisessa ekspressionistisessa tyyliuunnassa korostui *mise-en-scène* äärimmäinen tyylittely. Tämä vaikutti voimakkaasti elokuvalliseen ilmaisuun yleisesti ja erityisesti kauhugenren kuvastoon. Erilaiset kauhutarinat olivatkin suosittuja aiheita ekspressionistisissä elokuvissa.

Tyyliuunnalle ominaisia piirteitä ovat voimakas itseilmaisuus, mittasuhteiden vääristely, valon ja varjon käyttö ja ylimeikatut ihmiset. **Robert Wiene** (1873-1938) elokuvassa *Tohtori*



Caligarin kabinetti (*Das Cabinet des Dr. Caligari*) *mise-en-scène* luomalla vääristyneellä todellisudella ilmennetään päähenkilön sielunmaisemaa. **F.W. Murnau** (1888-1931) *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*) oli ensimmäinen Dracula-filmatisointi. Siinä Murnau hyödynsi ekspressionistisen tyyliuunnan ominaispiirteitä tehokkaasti. **Fritz Langin** (1890-1976) *Metropolis* puolestaan yhdisti ennennäkemättömällä tavalla elokuvaa ja arkkitehtuuria.



Esimerkkielokuvia:

Tri Caligarin kabinetti (O: Robert Wiene, *Das Cabinet des Dr. Caligari*, Saksa 1920)

Nosferatu (O: F.W. Murnau, *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Saksa 1922)

Metropolis (O: Fritz Lang, Saksa 1927)

EKSPRESSIONISMI -TYÖPAJA

TEHTÄVÄ: Ekspressionistinen mykkäelokuva / Aika: 4 x 45 min / Soveltuvuus: 6.-9.lk, lukio

1. Kuvataan ekspressionistinen lyhytelokuva, jonka tekemisessä hyödynnetään tässä oppaassa esiteltyjä elokuvahistorian ensimmäisten vuosikymmenten keskeisiä kerrontakeinoja ja -tyylejä (rajaus, representaatio, attraktio, stop-trick, leikkaus, montaasi, mise-en-scène sekä valon ja varjon käyttö dramaturgisina elementteinä).
2. Elokuvasa täytyy olla kuvattuna seuraava asia: *voimakkaan tunnetilan esittäminen* ilman ääntä (kauhu, jännitys, suru, ilo, jne.).
 - elokuvassa on n. 1-3 kohtausta
 - kohtaukset kuvataan useammalla kuin yhdellä otoksella
 - tarina kerrotaan kuvin, ei dialogin avulla
 - tunnetila esitetään symbolisesti esim. montaasin keinoin tai sanattomasti ilmeillä ja eleillä
 - tunnetilan esittämisessä hyödynnetään eri kuvakulmia ja -kokoja sekä valon ja varjon käyttöä
 - ennen kuvaamista tehdään 6-8 lauseen suunnitelma ranskalaisilla viivoilla ja mietitään käytettävät kerrontakeinot ja -tyyli
 - jos käytettävissä ei ole aikaa elokuvien editointiin, elokuvat voidaan kuvata kronologisessa järjestyksessä käyttämällä kameraleikkausta. Otokset voidaan kuvata myös iPadillä tai vastaavalla tablet-laitteella ja editoida esim. iPadin iMovie-ohjelmassa (mustavalkoisuus, alku- ja lopputekstit, leikkeiden alku- ja loppukohtien tiivistäminen, kuvaustilanteen äänen poistaminen, musiikki)
 - elokuvan kesto n. 1-3 min

ANALYYSI

Tekoprosessin analyysi:

Oliko prosessin aikana ongelmia? Miten ne ratkaistiin?
Osallistuivatko kaikki työskentelyyn?
Millaisia rooleja työryhmässä muodostui?
Oliko tekeminen hauskaa vai tylsää?

Tuotoksen analyysi:

Kuinka elokuva onnistui a) tekijöiden mielestä, b) muiden mielestä?
Millainen ensivaikutelma elokuvasta muodostuu?
Mitä tapahtumaa elokuva kuvaa? Mikä on tapahtumapaikka, toiminta ja keskeiset henkilöt tai elementit?
Onko elokuvassa jännitettä, tarinaa tai huippukohtaa?
Millainen on elokuvan kuvallinen sommittelu eli kompositio?
Mitkä ovat elokuvan ns. huomiopisteitä, joihin katsojan huomio kiinnittyy?
Millaisia elokuvakerronnan keinoja elokuvassa on käytetty?
Mikä on elokuvan sanoma tai viesti?
Miten valittu musiikki vaikuttaa elokuvan tunnelmaan?

Mise-en-scènen analysointi elokuvassa:

Huomiopiste: Mihin katsojan katse kiinnittyy kuvassa ensin? Miksi?
Valon määrä: Onko käytetty valaistus ns. low-key tai high-key (niukka tai runsas/voimakas) vai kontrasteja korostava?
Kompositio: Kuinka kuva-ala on järjestetty? Onko kuva harmoninen vai jotain muuta?
Kuvarajaus: Onko rajaus tiukka vai väljä, onko henkilöillä tilaa liikkua kuvarajauksessa?

9. KYSYMYKSIÄ JA VASTAUKSIA AIKAMATKALLE

Kysymyksiä, joita opettaja voi käyttää oppitunnin alussa ja/tai lopussa.

ELOKUVAN ESIHISTORIA (s. 5-8)

Milloin elokuva on keksitty?

Ensimmäinen maksullinen elokuvaesitys järjestettiin pariisilaisessa kahvilassa 28.12.1895. Tämä katsotaan elokuvan syntymävuodeksi.

Kuinka vanha keksintö elokuva on?

Vuonna 2015 elokuva täyttää 120 vuotta.

Millaisia olivat ns. esielokuvat ennen varsinaista elokuvan keksimistä?

Esielokuvia olivat erilaiset optiset lelut, joissa esitetty liike perustui liikkuvan kuvan illuusion. Optiset lelut olivat nimensä mukaisesti hauskoja ajanvietevälineitä, joista 1800-luvun loppua kohden kehittyi yhä varteenotettavampia liikkuvan kuvan esittämiseen tarkoitettuja medioita. Aikakauden huipentumana voidaan pitää Émile Reynaudin (1844-1918) kehittämää praksinoskooppi-laitteita: praksinoskooppi (1877), teatteripraksinoskooppi (1878), projektoripraksinoskooppi (1880) ja opti-

nen teatteri -laite (1888). Optinen teatteri -laitteella voitiin esittää erilaisia kuvasarjoja heijastamalla ne isolle valkokankaalle.

Mitä tarkoittaa liikkuvan kuvan illuusio?

Liikkuvan kuvan illuusio on elokuvan perusominaisuus. Ilman sitä kuvat valkokankaalla eivät liikkuisi. Liikkuvan kuvan illuusio perustuu Phi-ilmiöön: kun kahta vierekkäistä valoa sytytetään tietyllä intervallilla, katsoja ei havaitse kahta erillistä valoa, vaan yhden liikkuvan valon. Elokuvassa tämä tarkoittaa, että kun kahta lähes identtistä kuvaa esitetään perästyen, näyttää siltä kuin kuva liikkuisi.

Minkä nimisiä optisia leluja oli käytössä 1800-luvulla?

Thaumatrooppi, Zoetrooppi, Fenakistiskooppi, Praksinoskooppi

Kuinka vanha on liikkuvan kuvan historia?

Liikkuvan kuvan historia voi tarkastelutavasta riippuen ulottua hyvinkin pitkälle

kuvallisen tarinankerronnan historiaan, jopa yli tuhannen vuoden päähän. Varhaisimmat zoetroopin versiot ovat olleet Kiinassa jo vuonna 180.

ELOKUVAN SYNTY (s. 9-12)

Milloin elokuva on keksitty?

Ensimmäinen maksullinen elokuvaesitys järjestettiin pariisilaisessa kahvilassa 28.12.1895. Tämä katsotaan elokuvan syntymävuodeksi.

Kuinka vanha keksintö elokuva on?

Vuonna 2015 elokuva täyttää 120 vuotta.

Miten ensimmäiset elokuvat erosivat nykyisistä elokuvista?

Elokuvat olivat kestoaltaan lyhyitä. Ensimmäiset elokuvat olivat kestoaltaan alle minuutin mittaisia. Enempää filmiä ei mahtunut elokuvakameraan. Elokuvissa ei ollut leikkauksia vaan ne olivat ns. yhden kuvan elokuvia. Ne olivat mustavalkoisia ja mykkiä (tosin jotkut elokuvantekijät värittivät filminauhaa ja elokuvanäytöksissä oli yleensä säestys).

Miksi ensimmäiset elokuva olivat niin lyhyitä kestoaltaan?

Elokuvat olivat lyhyitä, koska filmiä elokuvakoneessa riitti vaajaksi minuutiksi.

Keitä pidetään elokuvan isinä eli ensimmäisinä elokuvantekijöinä?

Ranskalaiset Louis ja Auguste Lumière.

Mitkä olivat Lumièren veljesten keskeisiä elokuvia?

Juna saapuu asemalle, Työläiset lähtevät tehtaasta, Kasteltu kastelija, Muurin kaataminen.

Millaisia tarinoita ensimmäisissä elokuvissa oli?

Lumierèren veljesten elokuvat kuvasivat arkisia tapahtumia - juna saapuu asemalle, työläiset poistuvat tehtaasta, lapsi syö soppaa jne. Ne olivat luonteeltaan dokumentaarisia. He kuvasivat myös lavastettuja tilanteita, kuten elokuvan Kasteltu kastelija. Lisäksi he olivat elokuvatehoste-pioneereja. Elokuvassa Muurin kaataminen nähtiin kuinka kaadettu muuri nousee taianomaisesti maasta. Efekti saatiin aikaiseksi pyörittämällä filmiä takaperin.

Elokuva on representaatiota. Mitä se tarkoittaa?

Todellisuutta sellaisenaan ei voida kuva-
ta. Elokuva on aina uudelleenesittämistä,
representaatiota.

Minkä kolmen asian rajaaminen on kes- keistä elokuvataiteelle?

Tila, aika, toiminta. Näiden asioiden rajaa-
minen oli representaation ohella Lumièren
veljesten elokuvien keskeinen kerronnalli-
nen innovaatio.

Miksi Lumièren veljesten elokuva Juna saapuu asemalle (1896) aiheutti pako- kauhua yleisössä?

Liikkuvan kuvan attraktiivisuus veti yleisöä
hämmästelemään elokuvia. Juna saapuu
asemalle -elokuva herätti katsomossa
jopa pakokauhun reaktioita, kun näytti
siltä, että juna syöksyy valkokankaalta
yleisön päälle. Yleisö ei ollut tottunut
liikkuvaan kuvaan. Lähes kohti kameraa
(katsojaa) tuleva juna pelästytti katsojat.

Lumièren veljesten elokuvakamera oli nimeltään kinematografi. Mitä se tar- koittaa suomeksi?

Le cinématographe eli kinematografi tulee
kreikankielisistä sanoista ”kinema” = liike
ja ”graphie” = piirtää, kirjoittaa. Näin ollen
suomennos voisi olla liikkeenpiirtäjä tai
liikkeenkirjoittaja.

ELOKUVAN MAGIAA (s. 13-16)

Miksi tarinankerronta ei ollut välttämä- töntä varhaisissa elokuvissa?

Elokuvan historian alkuvaiheessa eloku-
vayleisöä kiehtoivat pelkkä liikkuva kuva.
Varsinaista tarinankerrontaa ei tarvittu,
eikä sitä välttämättä edes aluksi osattu
yhdistää uuteen mediaan.

Ketä pidetään ”fiktiivisen elokuvan isänä”?

Fiktiivisen elokuvan isä oli Georges Méliès
(1861-1938). Hän teki kymmenen vuoden
aikana 400 elokuvaa, joista kuuluisin on
14 minuuttinen lyhytelokuva Matka kuu-
hun (Le Voyage dans la lune, 1902). Méliès
on tullut tunnetuksi elokuvan historiassa
siitä, että hän teki elokuvakameran avulla
erilaisia kokeita ja illuusioita.

Mikä oli Georges Mélièsin ammatti ennen kuin hänestä tuli elokuvantekijä?

Hän oli ammatiltaan taikuri.

Miksi Méliès kiinnostui elokuvasta?

Hän sai elokuvasta uuden välineen luoda
taikuutta. Hänen tavoitteena oli tuoda kat-
sojien hämmästeltyväksi ennennäkemät-
tömiä fantasia- ja unimaailmoja. Samalla
Méliès kehitti ja keksi useita erikoistehos-

teita, joita useat seuraavien vuosikymmenten elokuvat hyödynsivät - ja hyödynsivät vielä nykyään.

Millaisia elokuvatrikit olivat 1900-luvun alussa?

Lumièren veljesten elokuvassa Muurin kaatuminen (1896) esitettiin muurin kaatuminen pyörittämällä filmiä takaperin, jolloin näytti kuin muuri olisi noussut maasta taianomaisesti. Méliès kehitti useita tehosteita, joista tunnetuin oli ns. stop-trick eli katoamis-, ilmestymis- ja vaihtumistriikki.

Mikä on ns. stop-trick - ja miten se tehdään?

Katoamis-, ilmestymis- tai vaihtotempu. Kohdetta kuvataan hetken ajan. Kun kamera ei tallenna, kohde siirretään pois ja tämän jälkeen kuvataan jälleen. Kun tuotos katsotaan, niin näyttää kuin kohde katoaisi kesken otoksen.

Millaisia tehosteita Méliès keksi ja miten hän tuli niitä keksineeksi?

Mélièsin tehosteet syntyivät usein satumalta, kun esimerkiksi filmi jumiutui kameraan aiheuttaen kaksoisvalotuksen. Hänen kehittämäänsä tehosteita olivat mm. stop-trick (katoamis-, ilmestymis-

tai vaihtotempu), päällekkäisvalotus, time-lapse -kuvaaminen (ajastettu kuvaaminen) sekä erilaiset siirtymät leikkausten välillä. Lisäksi hän väritti kuvaamaansa filmiä käsin ja esitti näin myös värillisiä elokuvia jo 1900-luvun alkupuolella.

Onko elokuvatrikkien tehtävä muuttunut, jos verrataan elokuvan varhaisia vuosia ja nykyelokuva?

Trikkien ja tehosteiden tehtävä on aina ollut hämmästyttää katsojat. Useita Mélièsin trikeistä on vielä edelleenkin käytössä (ajastettu kuvaus, katoamistemput, päällekkäisvalotukset jne.). Nykyään tehosteita tehdään sekä tietokoneella että fyysisesti kameran edessä. Yhä enemmän on siirrytty tietokonepohjaisiin trikkeihin. Usein niitä ei edes havaita trikiksi tai tehosteeksi.

ELOKUVALEIKKAUS (s. 17-21)

Mitä tarkoittavat otos, kohtaus ja jatkuvuus?

Otos on pienin yksittäinen osa elokuvaa. Yksi otos syntyy kun kamerasta painetaan tallennus päälle ja pois. Huom! Otto tarkoittaa otoksen kuvausyritystä. Joskus voidaan joutua kuvaamaan useita ottoja, jotta saadaan onnistunut otos elokuvaa.

Kohtaus muodostuu yhdestä tai useista otoksista. Yhden kohtauksen tapahtumat käydään aina samassa paikassa ja/tai ajassa esim. luokkahuoneessa. *Jatkuvuus* tarkoittaa, että leikkauksella siirrytään seuraavaan otokseen mahdollisimman luontevasti ja ”näkymättömästi”.

Mitkä ovat elokuvaleikkauksen tehtävät?

Rytmittää elokuvan kerrontaa ja tarinaa sekä luoda jatkuvuutta otosten väliselle toiminnalle. Leikkauksella on keskeinen rooli myös siinä, missä järjestyksessä elokuvan juonen informaatio annetaan katsojalle ja kuinka paljon informaatiota katsojalle annetaan. Pitkät otokset tekevät kerronnasta verkkaisen, kun taas nopeilla leikkauksilla voidaan lisätä tempoa esim. toimintakohtauksissa. Leikkauksen avulla tapahtumaketju elokuvassa esitetään elokuvalliselta kestoaltaan todellista aikaa lyhyemmässä muodossa.

Millaisia olivat ensimmäiset elokuvat, joissa käytettiin elokuvaleikkausta?

George Albert Smithin *The Kiss in the Tunnel* (1899) yhdisti hänen itsensä kuvaaman otoksen pariskunnasta junavaunussa sekä rautatieyhtiön markkinointimateriaalista peräisin olevan otoksen raiteilla kulkevas-

ta junasta. Hän loi elokuvaleikkauksen, jossa oli ennennäkemätön looginen jatkuvuus kahden perättäisen otoksen välillä. Elokuvassa *Sick Kitten* (1903), Smith käyttää lähikuvaa katsojan huomion siirtämisessä tiettyyn kohtaan kuva-alassa. Otosten välillä on sekä tilallinen että ajallinen jatkuvuus.

Kahden otoksen välillä voi vallita kolmenlaista jatkuvuutta, mitkä nämä ovat?

1. Ajallinen jatkuvuus: toinen otos jatkuu siitä, mihin edellinen päättyy, 2. tilallinen jatkuvuus: molemmissa otoksissa tapahtumapaikka pysyy samana, 3. looginen jatkuvuus: kahden otoksen välillä on looginen yhteys vaikka paikka muuttuu esim. rakennus ulkoapäin => toimisto rakennuksen sisällä

Mikä on lähikuvan tehtävä(t)?

Lähikuvan avulla elokuvantekijä voi kiinnittää katsojan huomion haluamaansa asiaan. Esimerkiksi elokuvassa *Sick Kitten* (1903), Smith käyttää lähikuvaa katsojan huomion siirtämisessä tiettyyn kohtaan kuva-alassa - kissanpentuun, jolle annetaan lääkettä. Katsoja kokee kuvan emotionaalisen eli lähikuvalla voidaan vaikuttaa vahvasti katsojan tunteisiin.

Miten elokuvaleikkauksen keksiminen vaikutti elokuvakerrontaan ja elokuvan tulevaisuuteen?

Elokuvalla pystyttiin kertomaan tarinoita yhdistelemällä kuvattuja otoksia perästyksen. Elokuvaleikkaus mahdollisti pian myös ”samaa aikaan toisaalla” -tyyliset tarinat. Katsojien oli aluksi vaikea pysyä mukana kerronnassa, mutta pian uuteen kerrontaan totuttiin.

MONTAASI (s. 22-25)

Mitä tarkoittaa montaasi?

Montaasi-termillä voidaan tarkoittaa yleisesti elokuvaleikkausta. Sen avulla tapahtumaketju elokuvassa esitetään elokuvalliselta kestoaltaan todellista aikaa lyhyemmässä muodossa. Neuvostoelokuvassa 1920-luvulla vaikuttaneiden elokuvantekijöiden ja teoreetikkojen parissa termillä tarkoitettiin perättäisten otosten rinnastamista. Montaasin avulla elokuvantekijä pystyi luomaan uusia merkityksiä, jotka olivat enemmän kuin osiensa summa. Montaasiteoria esitetään usein lausekkeen $1+1 > 2$ muodossa.

Mitä tarkoittaa montaasiteoriaan yhdistettävä lause $1 + 1 > 2$?

Kaksi perättäistä otosta muodostaa uuden

merkityksen eli ovat enemmän kuin osiensa summa.

Mikä maa liitetään elokuvamontaasiin ja sen tutkimiseen?

Venäjä (ent. Neuvostoliitto).

Ketkä olivat montaasi-koulukunnan keskeisiä elokuvaohjaajia 1920-luvulla Neuvostoliitossa?

Sergei Eisenstein, Lev Kuleshov, Dziga Vertov .

Kuka heistä ohjasi elokuvan Panssariläiva Potemkin (1925)?

Sergei Eisenstein.

Mikä oli ns. Kuleshovin testi ja mikä oli sen tarkoitus?

Testi havainnollisti sitä, kuinka leikkauksella ja kuvien esittämisellä perättäin voidaan vaikuttaa katsojan tulkintoihin. Testissään Kuleshov rinnasti näyttelijän kasvot vuorotellen kolmeen eri kohteeseen (keittolautanen, arkussa makaava lapsi, sohvalla makaava nainen). Testin nähneet katsojat hämmästelivät sitä, kuinka hyvin näyttelijän kasvot kuvastivat nälkää, surua tai intohimoa. Näin, vaikka kuva näyttelijästä oli aina sama.

Missä montaasia voi elokuvien lisäksi nähdä nykyään?

Musiikkivideoissa ja mainoksissa.

KAUPUNKISINFONIA (s. 26-30)

Millaisia elokuvia olivat kaupunkisinfoniat?

Kaupunkisinfoniat ovat elokuvan laji, joka sijoittuu elokuvan historiassa 1920-luvulle. Kaupunkisinfonioiden tarkoituksena oli tallentaa kaupunkien elämää ja arkkitehtuuria. Tyyllisesti elokuvat saattoivat olla kokeellisia eikä niissä välttämättä ollut juonta. Ne eivät kertoneet todellista tarinaa dokumenttielokuvan tapaan vaan tavoitteena oli elokuvallisin keinoin kertoa kaupungin sykkeestä ja sävystä.

Millaisia useimmat kaupunkisinfoniat olivat tyyliältään?

Elokuvat saattoivat olla ilmaisultaan runollisia. Kuvat seurasivat toisiaan ja todellisuutta manipuloitiin elokuvallisin keinoin. Sinfonian tavoin elokuvissa kiinnitettiin huomiota rytminvaihdoksiin ja intensiteettiin.

Keitä olivat Kinokit?

Kinokit olivat elokuvantekijöiden ryhmä Neuvostoliitossa. He vastustivat näy-

telmäelokuva, sillä heidän mielestään elokuvan avulla oli mahdollista tallentaa todellisuutta objektiivisesti.

EKSPRESSIONISMI (s. 31-33)

Mitä tarkoittaa mise-en-scène?

Termillä mise-en-scène viitataan kaikkiin elokuvan visuaalisiin elementteihin mitä kuvarajauksessa eli elokuvallisessa tilassa on näkyvillä: lavasteet, näyttelijät, puvustus ja valaistus. Mise-en-scènen suunnittelussa on tärkeää kuinka lavasteet ja näyttelijät asetellaan elokuvalliseen tilaan ja kuinka toiminta ajoitetaan ja rajataan.

Mitä tarkoittaa huomiopiste?

Piste, johon katsojan huomio (katse) kiinnittyy elokuvassa. Tällaisia ovat esim. kirkas valo tai liikkuva kohde.

Mihin maahan elokuvan ekspressionistinen tyyli suuntautuu yhdistetään?

Saksaan.

Mitä ovat saksalaisen ekspressionistisen suuntauksen tunnusmerkit?

Tyyliununnalle ominaisia piirteitä ovat voimakas itseilmaisuus, mittasuhteiden vääristely, valon ja varjon käyttö ja ylilimeikatut ihmiset.

Mikä elokuvan lajityyppi oli erityisen suosittu saksalaisessa ekspressionismissa?

Kauhuelokuva.

Millaisilla elokuvallisilla keinoilla ekspressionistisen aikakauden kauhuelokuvissa tehostettiin kauhua ja jännitystä?

Musiikin, valon ja varjon käytöllä, ylimeikatulla henkilöillä, kuvakulmilla, montaa-

Mitkä olivat keskeiset saksalaisen ekspressionistisen tyyliuunnan elokuvat - ja niiden ohjaajat?

Robert Wieneen Tohtori Galigarin kabinetti (1920), F.W. Murnaun Nosferatu (1922), Fritz Langin Metropolis (1927)

10. ELOKUVAESIMERKIT

Pierrot parka (O: Emile Reynaud, *Pauvre Pierrot*, 1892 Ranska)
Työläiset lähtevät tehtaasta (O: Louis Lumière, *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon*, 1895 Ranska)
Kasteltu kastelija (O: Louis Lumière, *L'Arroseur arrosé*, 1895 Ranska)
Muurin kaataminen (O: Louis Lumière, *Démolition d'un mur*, 1896 Ranska)
Juna saapuu asemalle (O: Louis & Auguste Lumière, *L'arrivée d'un train à La Ciotat*, 1896 Ranska)
Musta paholainen (O: Georges Méliès, *Le Diable Noir*, Ranska 1905)
Kiss in the Tunnel (O: G.A. Smith, Englanti 1899)
Sick Kitten (O: G.A. Smith, Englanti 1903)
Suuri junaryöstö (O: Edwin S. Porter, *The Great Train Robbery*, 1903 USA)
Kuleshovin testi (Lev Kuleshov)
Panssarilaiva Potemkin (O: Sergei Eisenstein, *Bronenosets Potyomkin*, NL 1925)
Manhatta (O: Paul Strand, Charles Sheeler, USA 1921)
Berliini: Suurkaupungin sinfonia (O: Walter Ruttmann, *Berlin: Die Symphonie der Großstadt*, Saksa 1927)
Mies ja elokuvakamera (O: Dziga Vertov, *Chelovek s Kinoapparatom*, NL 1929)
Rien Que Les Heures (O: Alberto Cavalcanti, Ranska 1926)
Regen (O: Joris Ivens, Hollanti 1929)
A Propos de Nice (O: Jean Vigo, Ranska 1930)
A Bronx Morning (O: Jay Leyda, USA 1931)
Tri Caligarin kabinetti (O: Robert Wiene, *Das Cabinet des Dr. Caligari*, Saksa 1920)
Nosferatu (O: F.W. Murnau, *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, Saksa 1922)
Metropolis (O: Fritz Lang, Saksa 1927)

Elokuvat löytyvät suurelta osin YouTube-videopalvelusta syöttämällä hakukenttään elokuvan alkuperäinen nimi. Linkkilista löytyy myös Valveen elokuvakoulun oppimateriaalisivustolta kohdasta Aikamatka elokuvaan:

www.kulttuurivalve.fi/elokuvakoulu

AIKAMATKA ELOKUVAAN

ELOKUVAN HISTORIAN OPPIMATERIAALI PERUSKOULUILLE JA LUKIOILLE

Aikamatka elokuvaan -materiaalin tarkoituksena on perehdyttää aikamatkaajat elokuvataiteen ja -kerronnan keskeisiin vaiheisiin seikkailemalla läpi elokuvan historian ensimmäisten vuosikymmenten. Materiaalin keskeisenä osana ovat lyhyet harjoitukset, joiden avulla tutustutaan elokuvakerronnan perusasioihin sekä elokuvan historian eri vaiheisiin, tekijöihin ja teorioihin. Materiaali on suunniteltu käytettäväksi perusasteen ja toisen asteen opetuksessa sekä opettajien täydennyskoulutuksessa. Yksittäiset aikakaudet ja harjoitukset voidaan erottaa kokonaisuudesta omiksi oppitunneikseen. Toisaalta materiaali voi kokonaisuudessaan toimia esimerkiksi kokonaisen elokuvakurssin sisältönä.



VALVEEN
ELOKUVAKOULU



LASTEN-
KULTTUURI-
KESKUSTEN
VERKOSTO