

Ismo Kiesiläinen

Elokuvakerronnan kolme perusasiaa

Pieni opas opettajalle ja opiskelijalle

1002





Sisällys

Johdanto..... 5

Elokvakerronnan kolme perusasiaa

1. Elokuva ei kerro, se näyttää..... 9
2. Elokuvaaminen on ajan ja tilan rajaamista..... 15
3. Leikkaukset luovat merkityksiä..... 23

Harjoituksia.....32

Kirjoittajasta.....43

Kirjallisuutta.....44

Linkkejä ja esimerkkejä.....47

Teksti ja kuvat

Ismo Kiesiläinen

Kiitokset

Tommi Nevala, Jukka Haveri, Pasi Ylirisku, Teemu Laaksonen, Arttu Haglund, Nuorten Ääni -toimituksen nuoret

Oppaan kuvat ovat otteita elokuvien *Mun nimi oli ennen Tiina* (2003) ja *Löytötavaratoimisto* (2004) kuvakäsikirjoituksista.





Johdanto

Johdanto

Viime keväänä ryhmä mediasta kiinnostuneita nuoria pyysi minua pitämään päivän mittaisen pikakurssin videokuvaamisen perusasioista. Ensin ajattelin tehtävän olevan helppo. Olenhan harrastanut ja työskennellyt elokuvan parissa toistakymmentä vuotta, saanut alan koulutuksen ja opettanutkin.

Seuraavana yönä en kuitenkaan saanut unta. Tajusin, että minulle ei ole koskaan tällaisia perusasioita opetettu, enkä tiennyt, mitä ne olisivat. Olin kyllä aina ollut kiinnostunut elokuvan teoriasta ja pohtinut paljon videokuvaamisen filosofisia kysymyksiä. Mutta perusasiat... mitä ne ovat?

Useimmat elokuva- ja videokurssit keskittyvät hyvin pinnallisiin sääntöihin ja teknisiin yksityiskohtiin, jotka ovat usein samassa suhteessa elokuvaan kuin riviväli on kirjallisuuteen. Suojaviiva, kuvakokojärjestelmä, kultainen leikkaus, hyppyskarvi, liikkeestä leikkaaminen ja master-kuva ovat elokuvakerronnan kannalta toissijaisia käytännöllisiä tai esteettisiä keksintöjä. Ne ovat osa epävirallista sääntökokoelmaa, jonka tarkoitus on tehdä elokuvan tekemisestä tai sen katsomisesta helpompaa. Ne ovat ehkä tärkeitä, mutta eivät varmasti perusasioita.

Peruskoulun elokuvakasvatusta on laadukasta. Se keskittyy kuitenkin lähinnä näytelmäelokuvaan, vaikka suurin osa liikkuvasta kuvasta on nykyään kaikkea muuta. Harvasta meistä tulee

elokuvaohjaajaa, mutta melkein jokainen päätyy joskus kuvaamaan arkipäivän tilanteita, bileitä, häitä, hautajaisia tai lomamuistoja videolle. Melkein jokaisella on kännykkäkamera taskussaan. Mitä perusasioita kännykkäkuvaajan pitäisi tuntea? Mitä ovat ne lainalaisuudet, jotka vaikuttavat aina, kun elokuvaa tehdään – riippumatta siitä, onko kyseessä näytelmäelokuva, dokumentaari, ajankohtaisinsertti, lomavideo tai videoblogi? Miten elokuva toimii?

Vastauksen löytääkseni tein tutkimusmatkan elokuvan historiaan. Otin matkakumppaneiksi muutamia minua viisaampia (ja vanhempia) miehiä: Lumièren veljekset, Vertovin, Kulesovin, Eisensteinin, Bressonin ja Tarkovskin. Matkasimme yhdessä aivan alkuun, maailman ensimmäisiin elokuviin. Ja katso, siellä ne olivat – perusasiat, siististi pinossa.

Pidin kurssin. Arvelin olevani oikeilla jäljillä, kun eräs jo paljon videokuvausta harrastanut lukiolaistytty huudahti:

"Nyt mä vasta ymmärrän, mistä kaikessa on kysymys!"

Nyt paljastan sen myös teille. Elokuvakerronnan kolme perusasiaa ovat:

1. Elokuva ei kerro, se näyttää
2. Elokuvaaminen on ajan ja tilan rajaamista
3. Leikkaukset luovat merkityksiä

Tässä oppaassa kerron, mitä nämä perusasiat tarkoittavat, ja miten niitä voi oppia ymmärtämään ja hyödyntämään.

Opas jakautuu kahteen osaan: teoriaan ja harjoituksiin. Teoria on tarkoitettu virikkeeksi niille, jotka opettavat tai itse opiskelevat. Miten ja mitä siitä jaetaan opetettavien kanssa, riippuu

oppilaiden iästä, kokemuksesta ja opettajan omasta harkinnasta. Heille tämän oppaan varsinainen anti on sarja pedagogisia harjoituksia, jotka avaavat elokuvan lainalaisuuksia käytännön kokeilemisen ja omien oivallusten kautta.

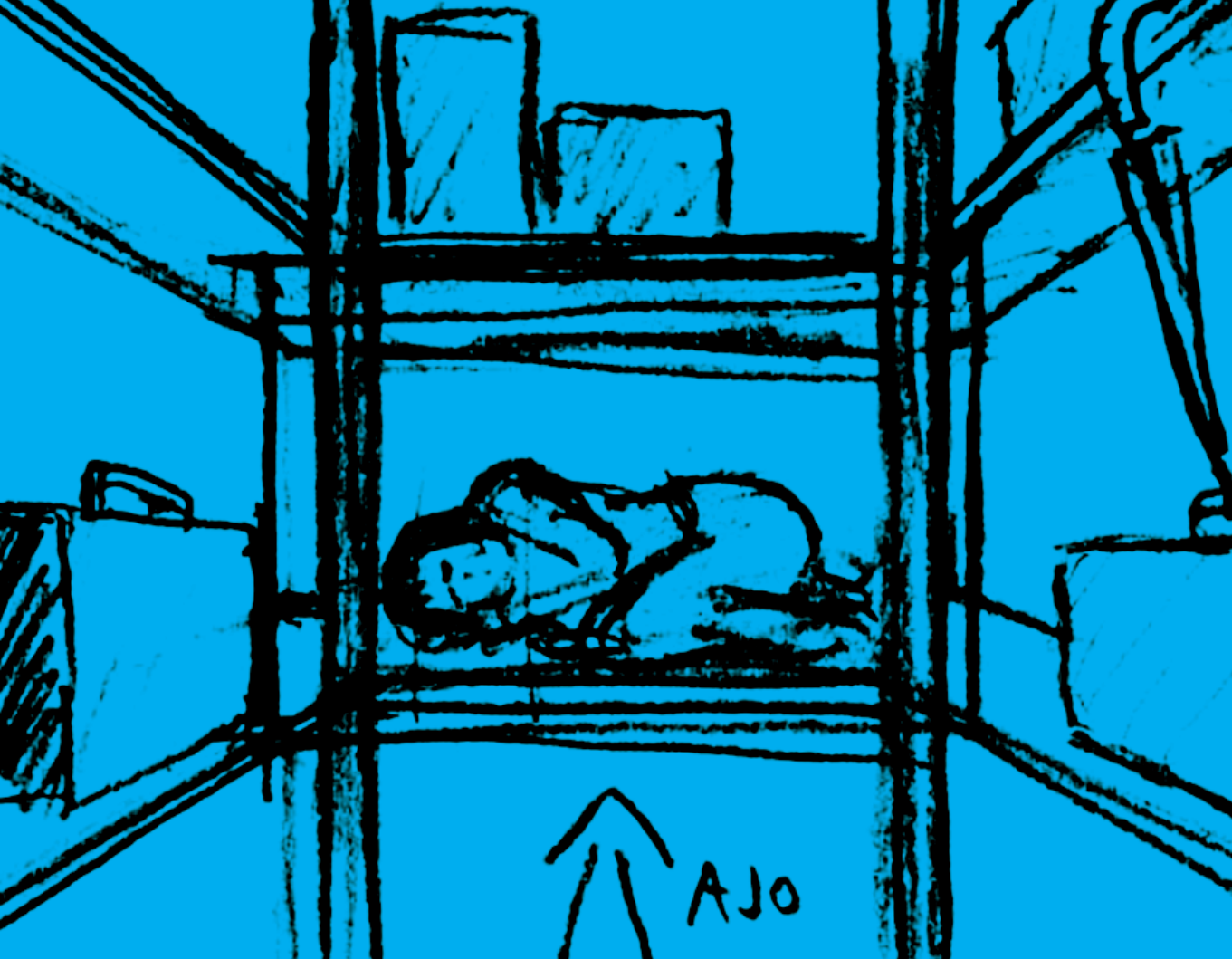
Ilman elokuvan perusasioiden ymmärtämistä syntyy vain elokuvaa, jonka merkityksiä tekijä itse ei hallitse. Syytä ymmärrykseen kuitenkin olisi, koska elokuva on uusi kirjallisuus; se on väline, joka vaikuttaa kaikilla elämänalueilla politiikasta vapaa-aikaan. Eikä se ei ole vain viihdettä tai taidetta, vaan kulttuurimme rakennusaine, josta todellisuus yhä suuremmalta osin rakennetaan. Tai vähemmän juhlallisesti: Käytämme yhä enemmän aikaa tavallisten ihmisten tekemien videoiden katsomiseen. Mitä parempia ne ovat, sen parempi meille.

Elokuvaa on joskus pidetty kirjallisuutta alempiarvoisena, muun muassa siksi, että se jättää vähemmän tilaa mielikuvitukselle. Tämä ei kuitenkaan kerro itse elokuvasta vaan siitä, miten elokuvaa yleensä tehdään – ja miten elokuvan tekemistä opetetaan.

Tämä opas kertoo elokuvasta niin kuin minä sen ymmärrän. Toivottavasti näistä ajatuksista on iloa sekä ihmisille että elokuville!

Helsingissä 18.10.2009

Ismo Kiesiläinen



AJO

Elokuva ei kerro, se näyttää

Monet hienot elokuvat kertovat suuria tarinoita. Onkin tapana ajatella, että elokuvassa on aina viime kädessä kysymys tarinankerronnasta. Näin ei kuitenkaan ole, ei filosofisesti eikä historiallisesti.

Elokuva syntyi visuaalisena taiteena, valokuvauksen ja taikalyhtyjen lapsena. Melko nopeasti se alkoi hyödyntää teatterin keinoja. Kuvaan tulivat päähenkilöt, vastavoimat ja käännekohtat. Elokuva paljastuikin pian hyväksi välineeksi esittää tarinoita suurelle yleisölle. Pelkkä näyttämön tapahtumien taltiointi ei kuitenkaan tyydyttänyt yleisöä eikä elokuvien tekijöitä. Olihan heillä käsissään kone, joka tulisi muuttamaan tavan katsoa maailmaa.

Elokuvan varhaishistorian tunnetuin elokuva on **Lumièren veljesten** *Juna saapuu asemalle*, joka näyttää, miten höyryjuna saapuu asemalle. Yhtenä ensimmäisistä elokuvista siitä on perusteltua lukea myös ensimmäinen elokuvan perusasioista: *elokuva ei kerro, se näyttää.*

Legendan mukaan elokuvan näytöksessä syntyi paniikki, kun yleisö pelkäsi junan oikeasti ajavan heidän päälleen. Tarinassa ei tietävästi ole paljonkaan perää, mutta silti se on jollain tavalla uskottava. Tarina yleisön reaktiosta osoittaa, miten elokuva toimii: oleellista ei ollut se, mitä elokuva kertoi, vaan mitä se yleisölleen näytti.

Kielen ja elokuvan eroa voi tarkastella näin: Tarina – joko puhuttuna tai kirjoitettuna – kertoo, mitä tapahtuu. Tämä johtuu kielen rakenteesta. Lauseessa joku tekee jotain. Samalla, kun luemme tai kuuntelemme tarinaa, kuvittelemme, miten kaikki meille kerrottu tapahtuu. Kerrottu tarina yhdistää mielikuvamme loogiseksi kokonaisuudeksi. Jokainen on kuullut saman tarinan, mutta jokaisen mielikuvat ovat erilaisia. Näin mielikuvitus toimii.

Elokuva puolestaan ei kerro mitään. Se vain näyttää liikkuvia kuvia, valoa, joka heijastuu aineesta. Kaikki siitä eteenpäin on katsojan tulkintaa. Elokuva ei siis varsinaisesti kerro, että juna saapuu asemalle. Päätelemme sen siitä, mitä näemme. Siksi, vaikka jokainen on nähnyt saman elokuvan, saattavat mielikuvamme siitä, mitä elokuvassa tapahtui, olla erilaisia.

Kirjallisuus siis kertoo sen, mitä tapahtuu – elokuva näyttää, miten se tapahtuu. Vaikka luovan kirjoittamisen

opettaja kuinka tähdentäisi oppilaalleen: "näytä, älä kerro!" joutuu oppilas näyttämään kertomalla. Samoin elokuvantekijän osana on kertoa näyttämällä.

Elokuvaohjaaja **Peter Greenaway** (*Kokki, varas, vaimo ja rakastaja; Pillow book*) esittää, että kirjallisuuden tapa kertoa tarinaa kutittaa yleisön mielikuvitusta paljon enemmän kuin saman asian kertominen elokuvassa. Greenawayn viesti onkin: jos haluat olla tarinankertoja, ryhdy kirjailijaksi, älä elokuvantekijäksi.

"Tiedämme, että kirjallisuus on elokuvaan verrattuna ylivoimainen tarinankerronnan muoto. Se valjastaa mielikuvituksen paremmin kuin mikään muu. Jos haluat olla tarinankertoja, ole kirjailija, älä elokuvaohjaaja. Elokuva ei ole paras tarinankerronnan väline. Se on liian yksityiskohtainen, se jättää niin vähän tilaa mielikuvitukselle kulkea muita kuin ohjaajan tarkasti viitoittamia teitä. Kun luet lauseen "hän astui huoneeseen", voit nähdä sen mielessäsi tuhansilla tavoilla. Katso sama elokuvissa ja näet vain yhden vaihtoehdon. --"

Elokuvassa on kyse muusta kuin tarinankerronnasta. Hyvästä elokuvasta – ja puhuttakoon nyt vain sellaisista – et muista sen



tarinaa, vaan tietyn ja toivottavasti ainutlaatuisen kokemuksen, joka koostuu ilmapiiristä, tunnelmasta, tyylistä, tunteista, eleistä ja yksittäisistä tapahtumista, muistat erityisen audiovisuaalisen kokemuksen, joka ei riipu tarinasta.”

Greenaway, Peter. *105 vuotta kuvitettua tekstiä.*

Nykyinen ajatus tarinankerronnasta periytyy aina antiikin Kreikasta saakka. **Aristoteleen** 300 vuotta ennen ajanlaskun alkua kirjoittama *Runousoppi* on edelleen eräänlainen perusteos länsimaisessa kirjoittamisessa. Esimerkiksi klassinen draaman kaari on peräisin Aristoteleen kynästä.

Vaikka *Runousoppi* analysoikin nimenomaan antiikin näytelmiä ja niiden toimintaperiaatteita, on kirjaa luettu tarkkaan myös Hollywoodissa. Dramaturgian vallatessa valkokankaan on elokuvalliselle ajattelulle jäänyt usein statistin rooli. Ei siis ihme, että ranskalainen elokuvan uudistaja **Robert Bresson** piti perinteistä näytelmäelokuvaa vain filmattuna teatterina. Bressonille oikea elokuva oli jotain muuta, *kinematografiaa*, joka ei tydy jäljentämään todellisuutta, vaan rakentaa sen luovasti uudestaan fragmenteista.

Mitä tällainen kinematografia, elokuvakerronta sitten on, jos se ei varsinaisesti ole *kerrontaa*? Mitä elokuva *näyttää*? Mitä ovat Bressonin *fragmentit*? Elokuvaohjaaja **Andrei Tarkovskilla** (*Stalker, Peili*) on tähän mielestäni paras, kristallinkirkas vastaus:

"Elokuvallinen kuva rakentuu taidolle esittää oma mielikuva kohteesta havaintona siitä."

Elokuva on mielikuvien esittämistä havaintoina. Tuossa lauseessa, näin uskon, on avain koko elokuvailmaisun ymmärtämiseen. Pureskele sitä, kunnes se tuntuu itsestäänselvydeltä.

Elokuvailmaisu perustuu näyttämislle, ei kertomiselle. Silloinkin kun kerromme elokuvassa suurta tarinaa, meidän on esitettävä se havaintoina. Jos nämä havainnot ovat yksinkertaisia ja triviaaleja, latistuu elokuva sarjaksi kuvia, joissa näytetään, mitä päähenkilö tekee. Tällainen kerronta ei ravitse katsojan mielikuvitusta.

Elokuvantekijän pitää herkistyä tarinan jokaiselle hetkelle, löytää niistä jotain näyttämisen arvoista ja esittää se katsojalle omana ainutlaatuisena havaintonaan. Muuten kohtauksen voi korvata välitekstillä: "Juna saapui asemalle."

Johtopäätöks

Johtopäätöksiä

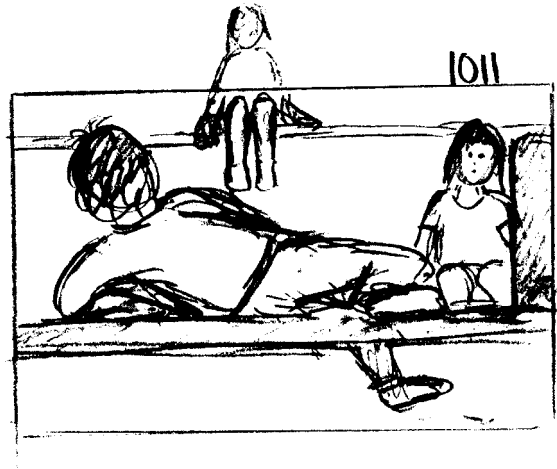


Elokuvaaminen on ajan ja tilan rajaamista

Kuvataiteilijalta kysyttiin, miten hän osaa veistää kivistä hevosen. Taiteilija vastasi: otan vain pois kaiken sen, mikä ei ole hevosta.

Elokuvan kuvaaminen on yksinkertaisimmillaan sitä, että painetaan kerran videokameran rec-nappulaa. Se, mikä näkyy kameran ruudulla, tallentuu. Kun nappulaa painetaan uudestaan, tallennus loppuu. On veistetty pala aikaa. Ei kuitenkaan kaikkea, mitä tuona hetkenä maailmankaikkeudessa tapahtui, vaan aikaa sellaisena kuin se näkyy kuvan rajauksessa: asemalle saapuvana junana, naisena, joka kävelee kadun poikki, tuulella heiluvina lehtinä, puhuvana uutistenlukijana.

Elokuvan kuvaaminen on siis rajaamista kahdessa suhteessa: ajassa ja tilassa. Ajatellaan hetki universona. Jos se todella on ääretön, on aikaa ja ainettakin äärettömästi. *Kaikkea* on äärettömästi. *Kaikkea* tapahtuu juuri nyt. Tämän havaitakseen ei tarvitse kiivetä observatorioon. Istu hetkeksi torin laidalle, kauppakeskukseen, metsään tai



mikroskoopin äärelle: maailma on täynnä pieniä tapahtumia. Elokuvantekijän tehtävä on rajata tuosta äärettömyydestä se pienen pieni kaistale tilaa ja aikaa, johon hänestä tiivistyy jotain olennaista.

Samalla tavalla kuin kuvanveistäjä etsii kivistä hevosta, havainnoi kuvaaja todellisuutta ja rajaa pois sen, mikä ei ole hänen elokuvaansa.

Tilan rajaaminen

Tilan rajaaminen

"Kaukaa katsoen kaupunki, maaseutu ovat kaupunki ja maaseutu; mutta mitä lähempää katsoo ne ovat taloja, puita, kattotiiliä, lehtiä, ruohoa, muurahaisia, muurahaisen jalvoja, loppumattomiin."

Claude Pascal

Kun asetamme kameran asemalaiturille kuvaamaan saapuvaa junaa, teemme päätöksen siitä, mitä haluamme katsojalle näyttää. Näytämmekö junan? Vain osan siitä? Näytämmekö aseman? Entä junaa odottavan väkijoukon? Näytämmekö kerjäläisen, joka istuu asemalaiturin reunalla? Istuuko kerjäläinen kuvan etu- vai taka-alalla? Kuvan rajausta ja sommittelua vaikuttavat olennaisesti siihen, mikä kuvan kohteista

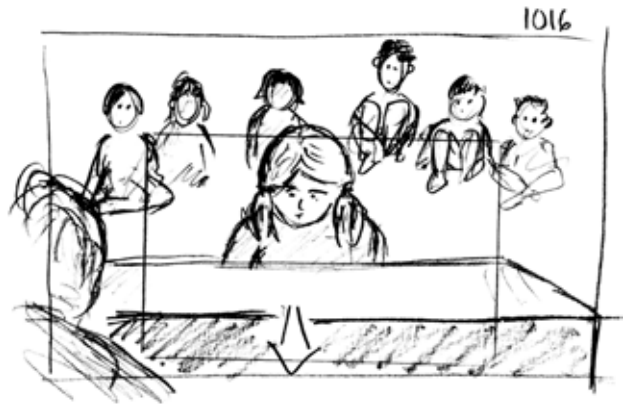
kiinnittää katsojan huomion. Näistä aineksista katsoja luo mielikuvansa siitä, mitä kuvassa tapahtuu.

Ihmisen katse tulkitsee. Kun naputtelemme tietokoneen ruudulle yksinkertaisen hymiön :-)) näemme itse asiassa iloiset kasvot. Kun menemme huonekalukauppaan, näemme satoja huonekaluja, jotka ovat kaikki hyvin erinäköisiä. Silti sekunnin murto-osassa pystymme erottelemaan ne tuoleihin, pöytiin, sohviin, hyllyihin ja kaappeihin. Hyvin pienikin vihje riittää informaation välittämiseen. Kuva muurahaiskeosta puun juurella riittää kertomaan, että ollaan metsässä. Kuvassa siis on metsä, vaikka se ei näy! Jos kokonaista metsää yritettäisiin kuvata ilmasta käsin, saattaisi katsoja nähdä kuvassa maan, vaikkei ruudulla muuta olisikaan kuin puita.

Kamera ei tee tällaista tulkintaa, vaan kuvaa sen, mitä linssin edessä näkyy. Siksi kuvaajan pitääkin olla tarkkana ja tulkita omia havaintojaan jatkuvasti. Miten kuvaan sen mitä näen?

"Elokuvallinen kuva rakentuu taidolle esittää oma mielikuva kohteesta havaintona siitä."

Kymmenestä mielenosoittajasta voidaan saada iso joukko, jos kuva rajataan niin, ettei sen reunoille jää tyhjää tilaa. Katsoja näkee mielenosoituksen, eikä tiedä



Ajan rajaaminen

Ajan rajaaminen

eikä välitä, jatkuuko se kuvan reunojen ulkopuolella. Toisaalta suurikin mielenosoitus saattaa näyttää pieneltä, kun se kuvataan suuren eduskuntatalon rappusilla. Elokvassa asiat ovat sitä, miltä ne näyttävät.

Kun kerromme tarinaa, voimme vaihtaa aikamuotoa preesensin, imperfektin, perfektin ja pluskvamperfektin välillä: juna saapuu asemalle, juna saapui asemalle, juna on saapunut asemalle, juna oli saapunut asemalle. Elokuva tapahtuu aina preesensissä: juna saapuu juuri nyt.

Elokuvaohjaaja Andrei Tarkovski ajatteli, että elokuva on ainoa taidemuoto, joka tallentaa aikaa. Tarkovskille elokuva oli ajan veistämistä. Kun painamme rec-nappulaa, emme tallenna vain sitä näkymää, joka on kameran ruudulla, vaan sen ajan, joka jää nappulan painallusten väliin. Kun katsomme elokuvaa, katsomme siis aikaa.

Elokvantekijän kannalta olennainen kysymys on siis: miksi tämä hetki on merkityksellinen? Samalla tavalla kuin hän rajaa kuvan reunojen ulkopuolelle asioita, jotka eivät kuulu elokuvaan, hän rajaa asioita kuvan ajan ulkopuolelle. Rajaaminen myös luo merkityksiä. Lehdet heiluvat tuulessa koko ajan, mutta

kun näemme sen lyhyenä elokuvana, se muuttuu merkitykselliseksi. Se saa meidät ehkä ajattelemaan syksyä, kesän loppumista, mennyttä...

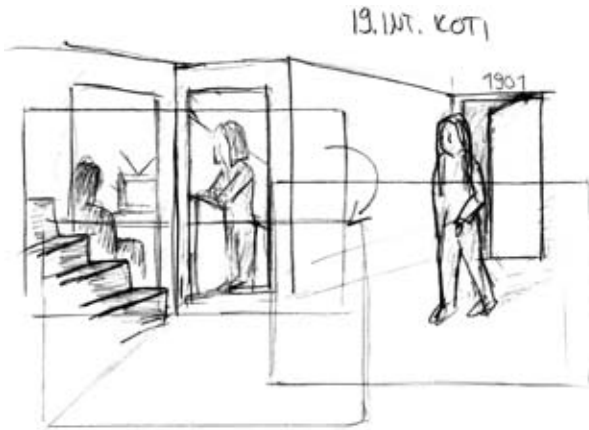
Tässä on elokuvan voima: katsoja antaa koko mielikuvituksensa elokuvantekijän käyttöön. Kun näemme elokuvassa miehen katsomassa kaukaisuuteen, alamme vaistomaisesti miettiä, mitä kuvassa *todella* tapahtuu. Mitä miehen pään sisällä liikkuu? Mitä hän *todella* näkee?

Kuvittele tuulen ja aaltojen tasaiseksi silittämä hiekkaranta. Kun piirret siihen sydämen ääriviivat, muuttuu sydämeksi se alue, joka jää viivojen sisäpuolelle. Samalla tavalla elokuvantekijä piirtää ääriviivoja aikaan.

Sulje hetkeksi silmäsi ja kuvittele oma elämäsi vilisemään filminauhana silmiesi edessä. Mitä näit? Todennäköisesti et nähnyt pikakelausta koko elämästäsi vaan yksittäisiä hetkiä, joiden välistä saattoi puuttua vuosia. Yksittäisistä hetkistäkin näit ehkä vain epämääräisiä kuvia, rajauksia yksityiskohtiin, jotka tilanteista ovat jääneet mieleesi. Tämä on *elliptistä kerrontaa*.

Elliptinen rajaaminen

Elliptinen rajaaminen



Ellipsi on toinen nimi kolmen pisteen merkille "...", jolla merkitään lauseesta pois jätettyjä sanoja. Elokuvasa elliptisyys tarkoittaa sitä, että jotain on rajattu pois näkyvistä. Toisin kuin se kivi, joka veistettiin irti hevospatsaasta, elliptisen rajauksen ulkopuolelle jäävä ei kuitenkaan katoa, vaan katsoja täydentää sen mielessään.

Kun päähenkilö poistuu hetkeksi kuvasta, hän ei lakkaa olemasta. Uutistenlukijalla on myös vartalo, vaikka kuvaan olisi rajattu vain pää. Asemalle saapuu kokonainen juna, vaikka kuvattaisiin vain junan pyöriä. Elokuvan kohtaus loppuu siihen, että mies laittaa hatun päähänsä ja vetää takin harteilleen. Seuraavassa kohtauksessa hän kävelee jo kadulla. Tiedämme, että mies astui ulos talosta, vaikka sitä ei näytetty.

Elokuvasa tapahtumat ovat aina katsojan tulkintoja liikkuvasta kuvasta. Siksi on myös mahdollista tehdä elokuva jostain tapahtumasta ilman, että sitä näytetään ollenkaan. Esimerkiksi kohtaus, jossa elokuvan päähenkilö astuu huoneeseen, voidaan kuvata niin, että näytetään vain muiden huoneessa olevien reaktiota.

Elliptisen kerronnan ansiosta kuvaajan ei tarvitse keskittyä elokuvan juonen mekaaniseen esittämiseen, vaan hän voi rajata tilanteista elokuvallisempia havaintoja. Joskus näyttämättä jättäminen voi olla myös

paras tapa kohdistaa katsojan huomio tiettyyn asiaan – siihen, joka puuttuu. Mielessämme syntyvä kuva voi olla voimakkaampi kuin se, mitä meille näytetään.

Usein opetetaan, että elokuvantekijän kannattaa kuvata kohtauksensa varmuuden vuoksi monesta eri suunnasta, jotta hän voi leikkausvaiheessa valita parhaan kuvan. Tämä ohje on huono.

Kuvaustilanteessa vaihtoehtoja on vielä äärettömästi. Siksi elokuvantekijällä pitää olla selkeä näkemys siitä, mitä hän on kuvaamassa. Mikä on se mielikuva, jonka hän haluaa katsojille tästä tilanteesta välittää? Mitä ovat havainnot, jotka vastaavat tätä mielikuvaa? Miten ne rajataan?

Jos elokuvantekijä ei ole mielikuvastaan aivan varma, hän saattaa miettimisen sijasta kuvata useampia vaihtoehtoja. Leikkauspöydän ääressä hänellä on nyt edessään enää muutamia vaihtoehtoisia rajauksia, joista mikään ei aivan tarkalleen vastaa hänen mielikuvaansa tilanteesta. Silti hänen on valittava niistä yksi.

On äärettömästi tapoja kuvata kohtaus ”päähenkilö astuu huoneeseen”, mutta vain yksi niistä on oikea – se, joka vastaa elokuvantekijän mielikuvaa tilanteesta.

Johtopäätöksiä

Johtopäätöksiä



Leikkaukset luovat merkityksiä

Elokuvassa on aina vähintään kaksi leikkausta: alussa ja lopussa. Valvontakameran kuvassa ei ole leikkauksia, siksi se ei ole elokuvaa – se on vain toisenlainen versio kaukoputkesta. Leikkaus irrottaa kuvan ajasta ja antaa leikkauskohtien väliin jäävälle hetkelle merkityksen. Kun kuvia on enemmän, leikkaukset saavat myös toisen tehtävän: yhdistämisen.

Venäläisen elokuvaohjaaja ja -teoreetikko **Leo Kulesovin** mukaan elokuva koostuu irrallisista palasista ja niiden yhdistelmästä. Oleellisinta ei ole, mitä nuo palaset sisältävät vaan se, miten ne on toisiinsa yhdistetty. Ajattelutapa oli ominainen varhaiselle neuvostoelokuvalle. Kulesovin aikalainen **Dziga Vertov** kutsui elokuvaa *kinosilmäksi* (*kinoglaz*), joka on ihmisen silmää täydellisempi. Se liikkuu vapaasti tilassa ja ajassa ja yhdistää näkemäänsä uudeksi todellisuudeksi.

Luonnossa eniten monimuotoisuutta on erilaisten biotooppien törmäyskohdissa. Maailmassa suuret mullistukset ovat tapahtuneet rajoilla, kansojen

kohdatessa toisensa. Näin on myös elokuvassa: leikkauskohdissa syntyy aina uusia merkityksiä – halusi elokuvantekijä sitä tai ei.

”Kun tapahtuma on mielenkiintoinen ja näet todella mitä tapahtuu, voit käyttää pitkiä kuvia. Usein hyvin pitkä otos samasta kuvakulmasta voi kuitenkin olla tylsä. Suosi siis useampia lyhyitä otoksia.” (JVC:n videokuvausopas)

Usein kuulee neuvottavan, että kohtausta kuvatessa kannattaa kuvakulmia välillä vaihtaa, jotta elokuva ei kävisi katsojalle pitkävetiseksi. Ohje tavallaan toimii, mutta on siksi vaarallinen. Kun katsoja näkee uuden kuvan, hän toki valpastuu, koska ruudulla on uutta tulkittavaa. Jos leikkaus on kuitenkin tehty kevytmielisesti, katsoja ei saa valpastumiselleen mitään vastinetta. Määrä ei korvaa laatua. Katsojan turtuessa merkityksettömiin kuviin menetetään yksi elokuvan ominaisimmista kerrontakeinoista. Leikkaus on niin voimakas työkalu, että sitä tulee käyttää harkiten.

an veistäminen

Ajan veistäminen

Leikkaamalla elokuvantekijä yhdistää kuvaamiaan havaintoja yhdeksi kokonaisuudeksi, jossa on tarinallinen, temaattinen tai visuaalinen jatkumo.

Leikkaus ei kuitenkaan tapahdu vasta kuvausten jälkeen leikkauspöydän ääressä, vaan se on ajatteluprosessi, joka on läsnä koko elokuvanteon ajan. Leikkaaminen on tapa havainnoida tapahtumia. Siksi leikkausta on hyvä ajatella myös toisin päin: leikkaus erottaa asioita toisistaan, pilkkoo tapahtumia pienempiin osiin. Otetaan esimerkiksi kohta, joka kuvataan yhdellä pitkällä otoksella:

Mies astuu hämärään huoneeseen, hakee
laatikosta aseensa ja poistuu.

Jos haluamme, voimme rakentaa saman kohtauksen useammasta kuvasta pilkkomalla sen pienempiin tapahtumiin, tarkempiin havaintoihin:

Ovi aukeaa.
Mies astuu kynnyksen yli.
Hän vilkaisee taakseen.
Rappukäytävässä on hiljaista.
Mies puree alahuultaan ja sulkee oven
varovasti.
Varjo liikkuu seinällä, kun mies kävelee
huoneen poikki.
Verhot heiluvat avonaisen ikkunan
edessä, mies astuu kuvaan.
Kadulla on ihmisiä.

Mies katsoo kelloa ranteessaan.
Hän avaa laatikon ja ottaa sieltä aseensa.
Hän vilkaisee vielä kerran ulos.
Varjo liikkuu seinällä, kun mies kävelee
takaisin ovelle.
Seinäkellon viisari näyttää kahtatoista,
kuuluu sulkeutuvan oven ääni.

Kun kohtausta on pilkottu osiin, yksittäiset havainnot tilanteesta saavat enemmän huomiota osakseen. Nyt miehen vierailu huoneessa tuntuu olevan täynnä pieniä tapahtumia. Kohtauksesta on tullut jännittävämpi, mutta samalla sen sisältö ja tunnelma ovat muuttuneet. Leikkaus on luonut kohtaukseen uusia merkityksiä. Osa merkityksistä syntyy kuvien sisällä, osa niiden välillä. On kuitenkin syytä huomata, että kohtauksen lataaminen merkityksillä ei tee siitä välttämättä parempaa. Jos havainnot ovat elokuvan kannalta triviaaleja, kohtauksesta tulee helposti omituinen tai huvittava.

Kun kohtausta jaetaan pienempiin osiin, sen sisällä kulkeva aika muuttuu joustavaksi. Joillekin tapahtumille voidaan antaa enemmän aikaa, joillekin vähemmän ja joitakin voidaan toistaa. Voidaan myös hyödyntää elliptistä kerrontaa ja jättää näyttämättä ne hetket, jotka eivät ole olennaisia. Tällä tavalla leikattuna pidempikin tapahtumasarja voidaan esittää hyvin lyhyesti.

Ovi aukeaa.
Varjo liikkuu seinällä, kun mies kävelee
huoneen poikki.
Mies avaa laatikon ja ottaa sieltä
aseen.
Seinäkellon viisari näyttää kahtatoista,
kuuluu sulkeutuvan oven ääni.

Stanley Kubrickin elokuvassa *2001: Avarusseikkailu* on kuuluisa kohtaus, jossa hypätään yhdellä leikkauksella esihistorialliselta maapallolta avaruusalusten aikaan. Sekunnin murto-osassa miljoonia vuosia!

Kuvittele otos pienistä linnunpoikasista, jotka kirkuvat pesässään nokka auki. Ne ovat nälissään, kuten linnunpoikasten kuuluukin olla. Näkymä on meistä suloinen. Kuva saa aivan erilaisen merkityksen, jos sen jälkeen leikataan otokseen, jossa petolintu kaartelee pesäpuun yläpuolella. Nyt poikaset tuntuvat olevan hädissään.

Koska elokuva ei ole kovin tarkka kerronnan väline, on elokuvantekijän usein vaikeaa kiinnittää katsojan huomio juuri oikeaan asiaan edes hyvällä rajauksella.

Montaasi

Montaasi

Katsoja katsoo mihin haluaa ja näkee mitä haluaa. Aineellisten asioiden lisäksi pitäisi vielä pystyä käsittelemään myös aineetonta: käsitteitä, ajatuksia, tunteita. Ne syntyvät katsojan omassa päässä. Pelkkä tilassa ja ajassa rajaaminen ei siksi riitä. Tarvitaan rajaamista myös katsojan pään sisällä.

Yhdessä kuvassa on lähes rajattomasti tulkinnan mahdollisuuksia. Kun siihen yhdistetään toinen otos, rajausta tiivistyy: merkitykset ovat jossain näiden kuvien yhteisellä alueella. Elokuvaan katsoessaan katsoja täyttää koko ajan kuva-arvoitusta: mitä nyt tapahtuu, mitä se merkitsee, miten nämä kuvat liittyvät toisiinsa? Elokuva, jonka katsoja itse asiassa kokee, on sarja näitä johtopäätöksiä ja arvauksia.

Leo Kulesov esitteli 1900-luvun alussa kuuluisaksi tulleen ”Kulesovin efektin”. Se oli sarja toisiinsa yhdistettyjä otoksia, joissa vuorottelivat miehen ilmeettömät kasvit sekä ruokalautanen, lapsi ja arkku. Kulesovin tekemien kokeiden mukaan yleisö näki miehen kasvoilla eri tunnetiloja riippuen siitä, mitä kuvia niihin oli leikkaamalla liitetty.

Leikkausta mietittiin sen ajan Venäjällä ylipäätään aika paljon – paljon enemmän kuin nykyelokuvassa. Jälkipolville tunnetuksi jäi erityisesti elokuvaohjaaja

Sergei Eisensteinin kehittämä montaasiteoria, joka eritteli leikkauksen lainalaisuuksia aina rytmistä tonaalisuuteen ja harmonioihin. Kulesovin efekti perustui näistä kuuluisimpaan, intellektuaaliseen montaasiin.

Yksinkertaisimmillaan intellektuaalinen montaasi tarkoittaa sitä, että kahdesta peräkkäin leikatusta kuvasta syntyy kolmas merkitys, jota ei sellaisenaan ole kummassakaan kuvassa. Kun auton kuvasta leikataan kuvaan, jossa on mustaa lunta, näkee katsoja kuvasarjan ympäristön saastumisesta. Jos auto ja lumi olisi näytetty samassa laajemmassa kuvassa, katsoja tuskin olisi nähnyt niiden välillä yhteyttä.

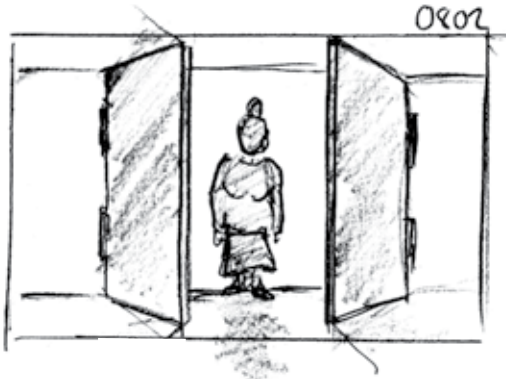
Intellektuaalista montaasia ei tarvitse erikseen tehdä, vaan se syntyy itsestään katsojan tulkitessa elokuvaa. Siksi jokaista leikkausta onkin syytä miettiä tarkkaan. Muuten merkitykset tulevat elokuvaan yllätyksenä.

Nykyaikaisessa näytelmäelokuvassa suositaan tyyliä, jotka kutsutaan jatkuvuusleikkaukseksi. Se tarkoittaa kerrontaa, jossa leikkauskohdat pyritään häivyttämään katsojalta. Jatkuvuusleikkaus esittää ajan katkeamattomana hetkenä, jossa vain kuvan rajaukset

Johtopäätöks

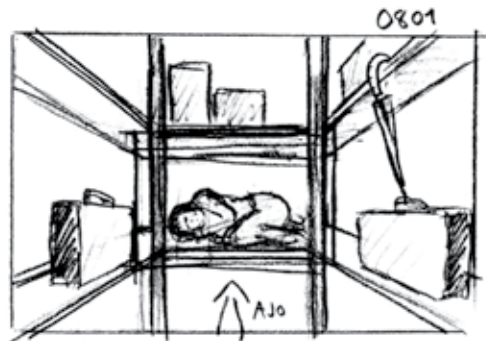
Johtopäätöksiä

muuttuvat. Työlin vaarana on monikameratekniikkaa imitoiva ilmaisu, jossa kuvakerronta rakentuu tapahtumien, ei elokuvantekijän havaintojen ehdoilla. Samalla menetetään leikkauskohdissa piilevä voima.



Jatkuvuusleikkaus kannattaakin pitää työkalupakissa vain yhtenä keinona muiden joukossa.

Yksistään käytettynä se muuttaa elokuvaasi valvontakameraksi, jolla ei ole omaa ilmaisuvoimaa, ja jonka kuvakerronnalta katsoja ei odota mitään. Parhaimmillaan elokuvakamera on kuitenkin kone, joka poimii todellisuudesta palasia ja yhdistää ne uudeksi todellisuudeksi, merkityksiksi, joita ei voi kuvata millään muulla tavalla. Samalla tavalla kuin kirjassa olennainen tapahtuu rivien välissä, myös elokuvan ydin löytyy kuvien törmäyskohdista.





Harjoituksia

Olen edellisissä luvuissa yrittänyt sanallistaa elokuvakerronnan lainalaisuuksia. Välillä olen mielestäni onnistunut, välillä tehtävä on tuntunut huvittavalla tavalla mahdottomalta. Miten *kertoa* siitä, miten elokuva *ei kerro*? Sama mission impossible on edessä opettajalla, joka johdattaa oppilaitaan elokuvailmaisun äärelle.

Polkupyörä pysyy pystyssä, koska sen etuhaarukka on suunniteltu niin, että eturengas kääntyy aina automaattisesti pyörän kallistumissuuntaa vastaan. Tämän voi lukea kirjasta, mutta paremmin ajamisen perusteet oppii silti nousemalla itse pyörän selkään – riittävän monta kertaa. Myös elokuvailmaisun perusasiat ovat parhaimmillaan, kun ne nautitaan henkilökohtaisina oivalluksina.

Tässä luvussa esitellään joukko harjoituksia, joissa perusasioita lähestytään käytännön ja oman ilmaisun kautta. Ne toimivat sellaisenaan, mutta niitä voi myös höystää sopivalla määrällä teoriaa ja anekdootteja elokuvan historiasta. Niitä voi myös yhdistää muihin teknisiin, esteettisiin ja dramaturgisiin harjoituksiin, jos se tuntuu sopivalta. Harjoitukset on kirjoitettu käytettäväiksi oppitunneilla koulussa, mutta ne soveltuvat myös muille ryhmille tai omaan harjoitteluun.

Kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa

Harjoituksen avulla tutustutaan elokuvakerronnan ensimmäiseen perusasiaan: *Kuva ei kerro, se näyttää*. Samalla huomataan, kuinka paljon yksityiskohtia kuvatessa pitää ottaa huomioon.

1. Sanonnan mukaan ”kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa”. Mitä sanonta tarkoittaa? Entä mitä tarkoittaisi väite ”kuva ei kerro, se näyttää”?
2. Taululle kirjoitetaan lause: ”Hän tulee huoneeseen.” Jokainen kuvittelee tapahtuman mielessään.
3. Seuraavaksi piirretään samasta tilanteesta kuva. Kuvitellaan, että se on pysäytetty hetki elokuvasta. Kuka astuu huoneeseen? Onko hän mies vain nainen? Minkä ikäinen hän on? Miten hän kävelee? Miten hän avaa oven? Miksi hän astuu huoneeseen? Keitä muita huoneessa on? Mitä he tekevät? Mihin kellonaikaan kuva on otettu? Mikä vuodenaika on? Sitä mukaa, kun yksityiskohtia keksitään, kuvaa täydennetään piirtämällä.
4. Tämän jälkeen pohditaan uudestaan, mitä kaikkea kuvassa tapahtuu.
5. Harjoitus voidaan tehdä myös valitsemalla keskustelun lähtökohdaksi valmis valokuva.

Pää kamerana

Harjoituksessa tutustutaan rajaamisen ideaan leikin avulla. Tehtävä sopii erityisesti nuoremmille oppilaille, mutta se on todistetusti hauska myös hieman varttuneempien mielestä.

1. Oppilaat jakautuvat pareihin, joista toinen on vuorollaan kuvaaja ja toinen kamera.
2. Kamera sulkee silmänsä. Kuvaaja rajaa näkymän viemällä parinsa haluamaansa paikkaan tilassa ja asettaa kameran (eli parinsa pään) sopivalle korkeudelle ja sopivaan asentoon.
3. Kun kamera on paikallaan, kuvaaja antaa parilleen merkin esimerkiksi napauttamalla sormellaan kameran ohimoa.
4. Kamera ottaa kuvan avaamalla silmänsä hetkeksi, räpäyttäen. Sen jälkeen hän kertoo kuvaajalle, mitä näki.
5. Harjoitus voidaan tehdä niin, että ryhmä antaa yhdelle kuvaajalle kerrallaan kuvattavan kohteen esimerkiksi paperilapulla. Kuvaajan tehtävä on onnistua kuvan rajauksessa niin hyvin, että kamerana toimiva oppilas antaa kuvaushetkellä oikean vastauksen.

Google Earth

Tehtävässä harjoitellaan havaintojen tekemistä ja kuvan rajaamisen merkitystä. Samalla huomataan, että kuvan katsominen on jatkuvaa kuva-arvoituksen ratkaisemista.

1. Opettaja tai joku oppilaista on tehtävänantaja, joka valitsee Google Earth -ohjelmasta (tai vastaavasta) näkymän johonkin paikkaan maapallolla. Paikka voi olla kotikaupungin kaupunginosa, Euroopan suurkaupunki, tulivuori Indonesiassa... mahdollisuudet ovat rajattomat! On hyvä kuitenkin sopia yhdessä, minkä tyyppisestä kohteesta on kyse.
2. Tehtävänantaja rajaa näkymän oikein lähelle, pieneen yksityiskohtaan. Sen jälkeen hän heijastaa kuvan videotykillä luokan seinälle.
3. Samalla kun tehtävänantaja pikkuhiljaa laajentaa näkymää, on muiden oppilaiden tehtävänä ratkaista kuva-arvoitus: mistä paikasta on kysymys?

Lumière-elokuva

Harjoituksessa kokeillaan ajan ja tilan rajaamista tekemällä yksinkertaisin mahdollinen elokuva. Esikuvana toimivat Lumière-veljesten varhaiset elokuvakokeilut sadan vuoden takaa.

1. Harjoitus aloitetaan katsomalla esimerkiksi YouTubesta aitoja Lumière-veljesten elokuvia 1800–1900-lukujen vaihteesta.
2. Luokka jaetaan ryhmiin sen mukaan kuinka paljon kameroita on käytettävissä. Yhdessä ryhmässä ei kannata kuitenkaan olla yli neljää henkilöä, joten osa ryhmistä voi joutua odottamaan vuoroaan.
3. Ryhmän tehtävänä on kuvata minuutin mittainen Lumière-elokuva, jonka säännöt ovat seuraavat:
 - Elokuvan pitää olla dokumentaarinen. Sitä ei saa lavastaa eikä siinä saa näytellä.
 - Kameraa ei saa liikuttaa eikä zoomia käyttää kuvauksen aikana.
 - Elokuvassa on vain yksi otos.
4. Kuvaajien tehtävänä on tallentaa hetkiä, joka sellaisenaan ovat kiinnostavia ja merkityksellisiä. Kuvaajan kannattaa etsiä tapahtumia, koska niissä näkyy ajan kuluminen. Tapahtumat voivat olla myös hyvin pieniä: esimerkiksi tulessa heiluvia lehtiä tai bussia odottavia ihmisiä.
5. Elokuvat katsotaan yhdessä. Jos ääniraita ei ole tärkeä, kannattaa elokuvat katsoa kokonaan ilman ääntä. Taustalla voi toki soittaa musiikkia vanhojen mykkäelokuvanäytösten hengessä.

Havainnointi on kuin urheiluselostus

Harjoituksessa opetellaan havaintojen tekemistä ja kuvan rajaamista. Samalla huomataan, että useimmat havainnot eivät välity katsojalle sellaisenaan. Mielikuvan muuttaminen havainnoksi on vaikeaa!

1. Urheiluselostajan pitää tehdä jatkuvasti havaintoja ja kertoa niistä yleisölle. Kuvaaminen on usein samanlaista!
2. Koulusta tai koulun pihalta valitaan paikka, josta on hyvät näkymät eri suuntiin. Kukin oppilas saa vuorollaan tehtäväksi seisoa tuossa paikassa minuutin, tehdä havaintoja ympäristöstään ja kuvata ne videokameralla. Kuvaajan pitää samalla selostaa ääneen jokainen havaintonsa. Kamera käy koko ajan!
3. Havainnot voivat olla hyvin yksinkertaisia, esimerkiksi: "lintu lentää taivaalla", "rehtorin auto on pölyinen", "täällä tuulee" tai "kello on kohta kolme".
4. Kun videot on kuvattu, ne katsotaan ensin ilman ääntä. Muut oppilaat yrittävät arvata, mitä havaintoja kameralla on pyritty esittämään. Toisella katsomiskerralla kuullaan myös äänet. Arvauksista voidaan myös kilpailla: oikeasta arvauksesta saa pisteen sekä kuvaaja että arvaaja.
5. Jos videoihin halutaan vaihtelua, oppilaat voivat itse valita oman paikkansa. Paikan sijasta voidaan valita myös jokin kuljettava reitti.
6. Harjoitus voidaan tehdä myös niin, että jokainen havainto kuvataan omana otoksenaan.

Kolme kuvaa

Harjoituksessa kokeillaan, miten tilanne muuttuu, kun se esitetään yhden sijasta useammalla kuvalla. Samalla tutustutaan leikkaamisen perusteisiin.

1. Luokka jaetaan 3–4 hengen ryhmiin. Jokainen ryhmä valitsee itselleen jonkin yksinkertaisen tapahtuman, jonka voi kuvata yhdellä otoksella. Tapahtuma voi olla esimerkiksi ”tyttö lähtee ulos”, ”mikko syö banaanin” tai ”poika tiskaa kattilan”.
2. Tapahtuma kuvataan ensin yhdellä otoksella Lumière-elokuvan tyyliin: kamera on paikallaan eikä rajausta muuteta kesken kuvan.
3. Kun videot on katsottu yhdessä, ryhmät saavat uuden tehtävän: Tapahtuma pitää seuraavaksi kuvata kolmella eri kuvalla niin, että jokaisessa kuvassa on oma tapahtumansa. Äsken kuvattu tapahtuma pilkotaan siis pienempiin osiin. Esimerkiksi: Tyttö laittaa kengät jalkaan, tyttö avaa oven, tyttö katsoo taakseen ja lähtee.
4. Elokuvia katsottaessa pohditaan, miten tapahtuma muuttui. Mitä uutta lisäkuvat toivat elokuviin?
5. Tehtävää voi jatkaa käsikirjoitusharjoituksena lisäämällä kuvauskierroksia ja kuvien määrää. Ensin yksi, sitten kolme, sitten yhdeksän...

Harjoituksessa tehdään yksinkertainen video, jossa kokeillaan elliptistä kerrontaa: elokuva esittää tapahtuman ilman että sitä näytetään.

1. Luokka jaetaan 3–4 hengen ryhmiin. Jokainen ryhmä valitsee itselleen jonkin yksinkertaisen tapahtuman, joka on helppo kuvata lyhyessä ajassa. Tapahtuma voi olla esimerkiksi ”tyttö lähtee ulos”, ”mikko syö banaanin” tai ”poika tiskaa kattilan”. Tässä vaiheessa ryhmille ei vielä kerrota, miten kuvaus tapahtuu.
2. Ryhmät saavat tehtävän: Kuvatkaa valitsemanne kohtaus niin, että itse tapahtumaa ei näy kuvassa.
3. Vaihtoehtoja on monta: tapahtuma voi sattua kuvan rajauksen ulkopuolella, se voi olla tapahtunut juuri ennen kuin kohtaus alkaa, tai voimme nähdä vain valmistelut ja seuraukset. Tai ehkä kuulemme siitä vain äänen?
4. Kun videot on katsottu, pohditaan yhdessä, mitä hyötyä elliptisestä kerronnasta voisi elokuvassa olla.

Montaasi

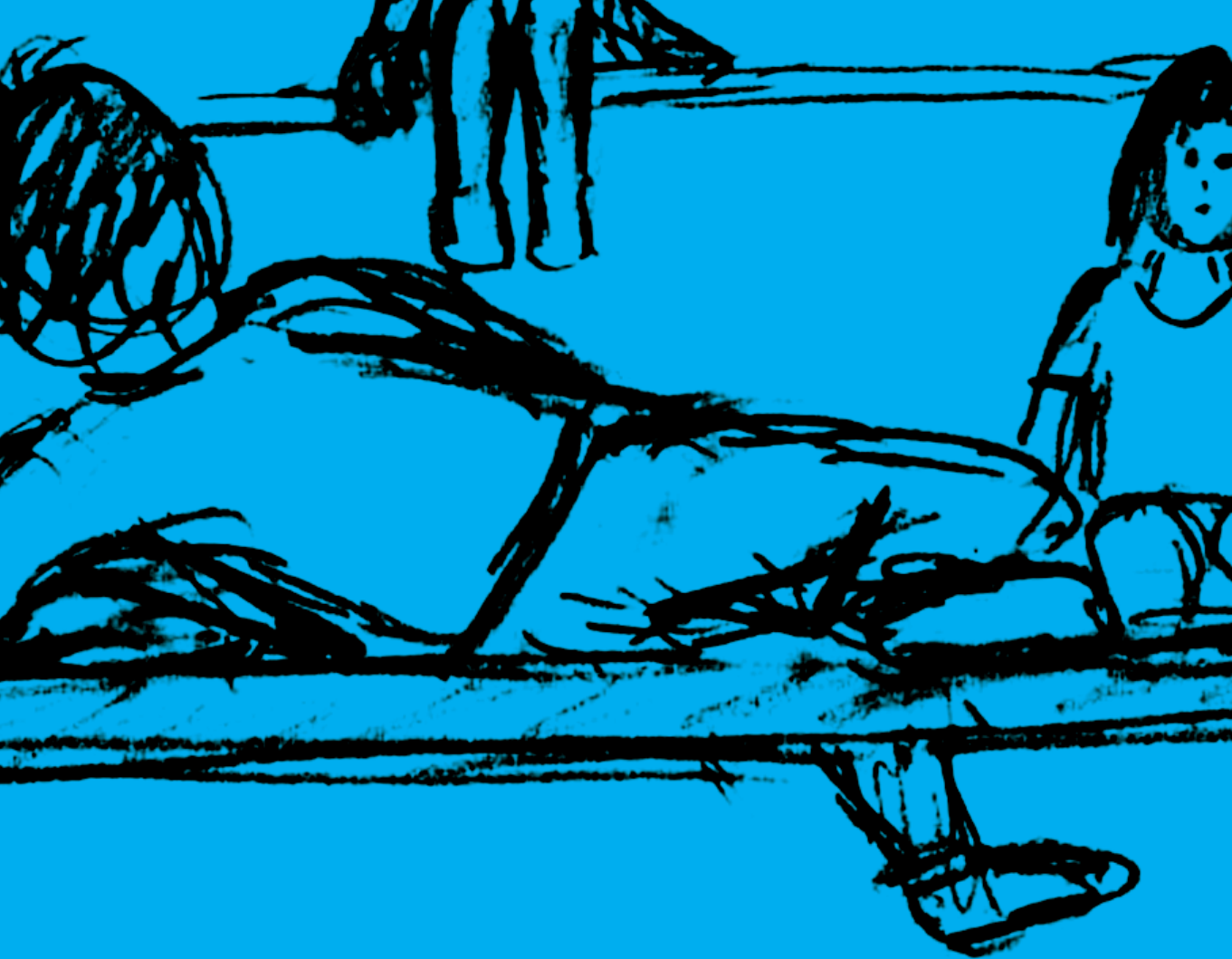
Harjoituksessa tutustutaan montaasin käsitteeseen ja kokeillaan kuvien rinnastamisen voimaa.

1. Aluksi mietitään yhdessä, miten olisi mahdollista kuvata kohtaus, jossa mies ajattelee ruokaa. Miten miehen ajatus kävisi ilmi? Vinkki: Yksi tapa on kuvata miehen kasvoja ja sen jälkeen ruokalautasta.
2. Katsotaan esimerkiksi YouTubesta alkuperäinen Kulesovin efekti -video ja pohditaan montaasin toimintaperiaatetta. Asiaa havainnollistetaan kokeilemalla: Taululle piirretään kaksi vierekkäistä ruutua. Ensimmäiseen ruutuun piirretään yksinkertainen kuva aiheesta, vaikkapa ruokalautasesta. Mitä toiseen ruutuun pitäisi piirtää, että ruoka näyttäisi hyvältä? Entä pahalta? Samaa kokeillaan useammalla eri aiheella.
3. Muodostetaan 2–4 hengen ryhmät ja valitaan jokaiselle ryhmälle aihe. Se voi olla myös kaikille sama. Hyvä aihe on yksinkertainen, esimerkiksi ruoka, autoilu, urheilu tai oma koulu.
4. Ryhmien tehtävänä on kuvata kaksi lyhyttä videota: ensimmäisessä videossa aihe esitetään positiivisessa valossa, toisessa negatiivisessa. Tehokeinona käytetään kuvien rinnastamista, montaasia.

Miltä tulevaisuus näyttää?

Tässä harjoituksessa yhdistetään aiemmissa tehtävissä opittuja asioita: rajausta, havainnointia, montaasia, elliptistä kerrontaa ja leikkausta.

1. Luokka jaetaan 3–4 hengen ryhmiin.
2. Ryhmät kuvaavat muutaman minuutin mittaisen video, joka esittää, miltä maailma näyttää 50 vuoden päästä. Otsikkona voi olla esimerkiksi ”Helsinki vuonna 2060”.
3. Video on dokumentaarinen. Siinä ei puhuta eikä näytellä, eikä videota lavasteta. Videon kaikki materiaali pitää kuvata oikeasta ympäristöstä. Väliktestejä saa käyttää. Kuvaustyyli on vapaa.
4. Videon ei tarvitse kertoa minkäänlaista tarinaa. Sen pitää vain vastata kysymykseen: Miltä tulevaisuus näyttää?



Kirjoittajasta

Kirjoittajasta

Olen 28-vuotias medianomi AMK, valmistunut Helsingin ammattikorkeakoulu Stadiasta radio- ja televisiomainonnan opinnoista vuonna 2006. Opinnäytetyössäni tutkin videokameran käyttämistä oppimisen välineenä koulussa. Tällä hetkellä työskentelen tuottajana Helsingin kaupungin nuorisosiainkeskuksen Nuorten Ääni -toimituksessa, jossa ohjaan nuoria median tekemisessä. Lisäksi olen työskennellyt elokuvantekijänä, toimittajana sekä kouluttajana ja tuottanut erilaisia mediakasvatukseen liittyviä oppimateriaaleja.

Elokuva on ollut harrastukseni lapsesta asti. Viimeisen kymmenen vuoden aikana olen ohjannut ja käsikirjoittanut parikymmentä lyhytelokuvaa. Etenkin viime vuosina pyrkimykseni on ollut kohti puhtaampaa, yksinkertaisempaa elokuvailmaisua. Esikuviani ovat olleet esimerkiksi Tarkovski, Bergman, Kieslowski ja Malick. Elokuvan perusasioiden opas tuntuu luontealta jatkolta tälle henkilökohtaiselle projektille, joka lienee vasta alussa.

Elokuviini, muistiinpanoihini ja tuottamiini oppimateriaaleihin voit tutustua kotisivuillani:
<http://www.mystinenportaali.com/ismo/>

Otan mielelläni vastaan kaikenlaisia yhteydenottoja ja haasteita!

Ismo Kiesiläinen
ismo@mystinenportaali.com

Kirjallisuutta

Aristoteles. Runousoppi. Suom. Pentti Saarikoski.
Otava.

Länsimaisen tarinankerronnan yhtenä
perusteoksena pidetty kirja, jossa Aristoteles
tutkii antiikin Kreikan näytelmiä.

Greenaway, Peter. 105 Years on illustrated Text.
American Zoetrope.

Kuvataiteilija-ohjaajan kiistakirjoitus, joka väittää,
että todellista elokuvaa ei ole vielä nähty.

Kiesiläinen, Ismo. Videokamera koulutyössä.
Miten kamera voisi olla kuin kynä?
Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia.

Oma opinnäytetyöni, jossa tutkin videokameran
käyttämistä oppimisen välineenä koulussa.

Laaksonen, Teemu. Elokuvaa hetkestä.

Helsingin ammattikorkeakoulu Stadia.

Opiskelutoverini opinnäytetyössä tutkitaan elokuvan keinoja hetken kuvaamiseen.

Laiho, Katri. Taikalamppu-menetelmän opas.

Oulun yliopisto.

Tunnettu elokuvakasvatusmenetelmä, jonka avulla tehdään yksinkertaisia draamaelokuvia keskittymättä tekniikkaan.

Pirilä, Kari & Kivi, Erkki. Elävä kuva – elävä ääni:

Otos. Like.

Elokuvakerronnan inspiroiva ja perusteellinen perusteos. Kirjasarjan ensimmäinen osa.

Pönni, Antti. Uusi kirjoitus: Robert Bresson

elokuvateoreetikkona. Turun yliopisto.

Lisensiaatintutkielmassa avataan ranskalaisen ohjaajan Robert Bressonin käsitystä aidosta, elokuvallisesta elokuvasta.

Tarkovski, Andrei. Vangittu aika. Love kirjat.

Venäläisen mestarin klassikkokirja elokuvasta ja taiteesta.



Linkkejä ja esimerkkejä

Olen koonnut kotisivuilleni tämän oppaan teoriaan ja tehtäviin liittyviä linkkejä. Sivuilta löydät mm. Lumière-veljesten elokuvat, Kulesovin kokeen, Greenawayn kiistakirjoituksen ja yllämainitut opinnäytetyöt. Lisäksi tarjolla on muita elokuvakasvatukseen liittyviä oppimateriaaleja.

www.mystinenportaali.com/mediakasvatus/

kolme pe

