



**TOMMI NEVALA**

# **ELOKUVAA KOULUSSA**

**JORDATUS ELOKUVAKASVATUKSEEN**

# **ELOKUVAA KOULUSSA**

## **JOHDATUS ELOKUVAKASVATUKSEEN**



TOMMI NEVALA  
ELOKUVAKASVATUS SODANKYLÄSSÄ -PROJEKTI  
© 2006

# **SISÄLLYSLUETTELO**

JOHDANTO: ELOKUVAA KOULUSSA  
MITÄ ELOKUVAKASVATUS ON?  
KATSOJASTA TEKIJÄKSI – ELOKUVA DIGITAALISELLA AIKAKAUDELLA  
ELOKUVIEN KATSOMINEN JA KOKEMINEN  
KYKY ANALYSOIDA JA OPPIA ELOKUVAN KIELTÄ  
ELOKUVA ILMAISUN VÄLINEENÄ  
ELOKUVA OPETUKSEN VÄLINEENÄ  
ELOKUVA TAITEENA  
ELOKUVAKASVATUSOPETUKSEN ONGELMAKOHTIA

LYHYT ELOKUVASANASTO  
KIRJALLISUUS  
INTERNET-LÄHTEET

## **JOHDANTO: ELOKUVAA KOULUSSA**

Koulujen elokuvakasvatus on merkittävässä asemassa lasten ja nuorten ”lukutaidon” kehittämisessä. Taito lukea audiovisuaalisia tekstejä on nykyään lähes yhtä tärkeässä asemassa kuin perinteisen lukutaidon hallitseminen, sillä nuoret viettävät yhä enemmän aikaa erilaisten ”opetusautomaattien” (elokuva, televisio, pelit, internet) parissa. Elokuvia katsomalla ja analysoimalla voidaan kehittää kriittistä vastaanottokykyä, jonka avulla kyetään tulkitsemaan useiden eri medioiden viestejä ja niiden vaikutuskeinoja. Lisäksi elokuvakasvatuksella on tärkeä asema elokuvataiteen kulttuuriperinnön vaalijana ja eteenpäin viejänä, sillä lasten ja nuorten tietämys elokuvan historian vaiheista on vähäistä. Vaarana on, että elokuvakulttuurin yleistietous katoaa ja tilalle muodostuu markkinakoneistojen luomia vääristyneitä kuvia elokuvasta taiteen muotona. Useat kirjoittajat puhuvat ”muistinmenetyksestä”, joka uhkaa tulevia sukupolvia. Kolmantena merkittävänä alueena elokuvakasvatuksessa on lasten ja nuorten omien video-ohjelmien tekeminen (audiovisuaalinen kirjoitustaito). Elokuvakasvatus antaa foorumin omien ideoiden ja luovuuden ilmaisulle sekä näiden kehittämiseksi. Jotta elokuva pystyttäisiin ymmärtämään taideteoksena, tulisi olla perillä elokuvan tekemisen luovasta prosessista, jonka elokuvantekijä kohtaa työssään. Jokaisen elokuvaa rakastavan henkilön tulisi siis olla potentiaallinen elokuvantekijä – ainakin omassa mielessään.

## **MITÄ ELOKUVAKASVATUS ON?**

Elokuvakasvatus on osa taidekasvatusta, johon voidaan liittää useita kasvatusopin osa-alueita erityisesti mediakasvatuksesta. Elokuvakasvatus voi sivuta mm. yhteiskunta-, moraal-, teknologia- ja viestintäkasvatusta, mutta pääosin elokuvakasvatuksen kasvatuksellisiin ja opetuksellisiin tavoitteisiin pyritään elokuvan ja elokuvakulttuurin tarkastelun avulla. Varsinkin yhteiskunnan digitalisoituminen on johtanut siihen, että nykyään elokuvakasvatukseen voidaan ottaa mukaan useita eri medioita ja informaatioteknologian osa-alueita, jotka on yleisesti liitetty mediakasvatukseen. Käänteentekevä vaiheena voidaan pitää 90-luvun alkua, jolloin elokuva ja liikkuva kuva valloitti vähitellen tietokoneet. Kalifornian yliopiston professori Lev Manovich onkin sanonut, että vuonna 1995 ”tasan sata vuotta elokuvan virallisen syntymän jälkeen, elokuva uudelleen keksittiin tietokoneruudulla.” (Manovich 1996)

Elokuva- ja mediakasvatuksen välillä on siis selviä kosketuskohtia. J.M.I. Peters toteaa kirjassaan ”Johdatusta elokuvakasvatukseen” (1965), että ”olennainen

ero on siinä, että elokuvakasvatuksen lähtökohtana on aina *elokuva* itse.” Petersin mukaan elokuvakasvatuksessa ei tulisi kuitenkaan tarkastella elokuvaa ainoastaan esteettisenä kohteena vaan ”myös yhteiskunnallisena laitoksena, joukkoviihdykkeen välineenä, jolla on erityinen teho ja vaikutus ihmisten henkiseen tasoon sekä eettisten, uskonnollisten ja muiden henkisten arvojen välittäjänä.” (Peters 1965, 14)

Elokuvan ominaispiirteisiin kuuluu, että se yhdistää useita taiteita ja niiden ominaisuuksia. Lisäksi elokuva yhdistää useita medioita hyödyntäen niiden ominaisuuksia esimerkiksi elokuvien jakeluun ja esittämiseen liittyen. Lasten ja nuorten keskuudessa elokuva on yksi suosituimmista medioista. Kuitenkin voidaan sanoa, että elokuva esiintyy tavalla tai toisella lähes kaikissa audiovisuaalisen mediakulttuurin suosikkimedioissa, kuten televisiossa, internetissä, mobiilisovelluksissa ja peleissä. Näin ollen elokuvakasvatus voi perustellusti käsitellä laajemminkin audiovisuaalisen mediakulttuurin ilmiöitä kuin vain pidättäytyä tiukasti elokuvan tarkastelussa. Kokonaisvaltaisen elokuvakasvatuksen tarkoituksena on perehdyttää oppilas elokuvakulttuuriin kuluttajan, tekijän ja tutkijan näkökulmista. Toiminnan yhtenä tavoitteena on kehittää lasten ja nuorten mediatajua ja mediasuhdetta. Tärkeässä osassa tässä työssä on audiovisuaalisen luku- ja kirjoitustaidon kehittäminen.

Koulujen elokuvakasvatus yhdistetään yleensä elokuvien katsomiseen ja katsomisen jälkeen käytävään elokuvan tapahtumista keskustelemiseen. Keskustelut pyörivät yleensä elokuvan teemojen, aiheiden ja henkilösuhteiden ympärillä. Varsinaiset elokuvailmaisulle ominaiset elementit jäävät usein keskusteluissa toissijaisiksi. Elokuvien katsomisen ja analysoimisen lisäksi elokuvakulttuuriin voidaan tutustua omia elokuvia tekemällä, jolloin tutustutaan konkreettisesti elokuvan kielen ominaisuuksiin. Katsominen, analysointi ja tekeminen (tuotannonvaiheet ideasta valmiiksi teokseksi) muodostavat elokuvakasvatuksellisen kokonaisuuden, jonka ympärille voidaan rakentaa laajempaa mediakasvatuksen tavoitteita tukevaa elokuvakasvatustoimintaa.

Elokuva on media (*väline*), jonka avulla voidaan *kertoa* ja *tallentaa* viestejä tai tarinoita. Tämän lisäksi elokuva on väline, joka *välittää* nuo viestit ja tarinat vastaanottajille. Tekemiseen liittyvä elokuvakasvatus tarkastelee elokuvallisen ilmaisun lumetodellisuutta ja kehittää oppilaiden abstraktia hahmottamista, ryhmätöitä ja itseilmaisua. Vastaanottamiseen liittyvä elokuvakasvatus puolestaan tarkastelee millaisia elokuvia tehdään, kenelle niitä tehdään ja miksi. Tällainen elokuvakasvatus edesauttaa oppilaan mediatajua ja -suhteiden kehittymistä. Molemmat suuntaukset kehittävät osaltaan lapsesta kriittisempää ja vastuullisempää mediakuluttajaa, joka osaa etsiä merkityksellisiä ja tarkoituk-

senmukaisia mediasisältöjä.

Neljäs tärkeä osa-alue elokuvakasvatuksessa on elokuvan kulttuuriperinnön vaaliminen: elokuvan historiaan tutustuminen kerronnallisen ja teknisen kehityksen vaiheita ja seurauksia tarkastelemalla. Nuorten elokuvahistoriallinen tietous on heikkoa. Tähän vaikuttaa nykyisen viihde- ja massakulttuurin tarjoamat houkuttelevat lupaukset varmasta mielihyvästä, elämyksistä ja ennen kokemattomista (ja -näkemättömistä) seikkailuista. Elokvateollisuuden tavoitteena onkin maksimaalisen taloudellisen voiton saavuttaminen. Kilpailu katsojista on kovaa. Tämän seurauksena klassikkoelokuvien tai laadukkaiden pienen budjetin elokuvien näkeminen on vaikeutunut erityisesti elokuvateattereissa. Kehityksen saatossa elokuvien ja television kuvallinen estetiikka ja kerrontatavat ovat muuttuneet huomattavasti. Voidaan sanoa, että television ja elokuvan estetiikat ovat lähentyneet toisiaan. Nyt suositaan nopeaa leikkausta ja rytmiä, elokuvissa voidaan vapaasti yhdistellä eri lajityyppejä ja kerrontakeinoja. Osittain tämän johdosta nykykatsojan katsomisen skeemat ja odotukset ovat muuttuneet niin paljon, että tutustuminen elokuvan historiaan saattaa tuntua vaikealta. Oppilaiden perehdyttäminen elokuvataiteeseen edellyttää kuitenkin osittaista välineen ja elokuvakerronnan kehityksen tuntemusta sekä keskeisesti elokuvakulttuuriin vaikuttaneiden tekijöiden ja elokuvien esittelemistä osana elokuvakasvatusopetusta.

Tekninen kehitys on vaikuttanut huomattavasti elokuvien tekemiseen ja esittämiseen. Lisäksi elokuvien digitaalinen levittäminen ja esittäminen elokuvateattereissa tulee muuttamaan perinteistä elokuvateatterikulttuuria. Muutokset vaikuttavat osaltaan siihen, että elokuvakasvatukseen voidaan sanoa olevan perustellusti osa teknologiakasvatusta. Suuntaus tarjoaa näkökulman, jossa voidaan tarkastella esimerkiksi millaisia uusia muotoja elokuva on saanut internetin, DVD:n tai erilaisten mobiilielokuvien (mikroelokuvat) yleistyttyä ja mikä vaikutus uusilla medioilla ja digitaalisella kuvamanipulaatiolla on ollut elokuvien tekemisprosessiin ja kerrontatapoihin. Omien elokuvien tekemisen yhteydessä edellä mainitut uudet mediat tulevat tutuiksi, jos omista elokuvista tehdään versiot esimerkiksi koulun kotisivuille tai itselle.

Elokuvakasvatukseen ei tarvitse liittyä aina suoraan elokuvakulttuurin ilmiöiden tarkastelemiseen. Liikkuvaa kuvaa voidaan hyödyntää kouluissa yhdistämällä sitä useisiin eri oppiaineisiin. Esimerkiksi oppilaiden laitehallinnan, tarinankerronnan ja kuvallisen ilmaisun taitoja voidaan kehittää, kun liikkuvaa kuvaa käytetään opetuksessa dokumentoinnin välineenä. Video on hyvä opetuksen *väline* käsityön, biologian ja maantiedon tuntien yhteydessä, jolloin oppilasryhmät voivat tehdä esimerkiksi omia dokumentaarisia tietoiskuja eri työskentely-

tekniikoista, ympäröivästä luonnosta tai elinolosuhteista. Usein elokuva toimii hyvänä ja havainnollistavana esimerkkinä opettavasta asiasta mm. uskonnon, historian, musiikin ja kielten tunneilla. Video tarjoaa mahdollisuudet esimerkiksi liikuntasuoritusten tai luonnonolosuhteiden analysointiin (hidastus, toisto, zoomaus). Oppilaat voivat lisäksi pitää videopäiväkirjaa oppimisprosessistaan ja käyttää videota esitelmiensä havainnollistavana osana. Video on käytännöllinen esimerkiksi tapauksissa, joissa esitelmän aihetta ei voi tuoda kouluun (kuten koti- ja lemmikkieläimistä tai omasta harrastuksesta kertominen). Usein elokuvaan tutustuminen tapahtuu koulujen kuvataiteen tunneilla. Opetushallituksen opetussuunnitelman perusteissa mainitaan kuvataiteen opetuksen yhteydessä järjestettävästä elokuva- ja mediakasvatuksesta seuraavasti: 1-4 -luokilla ”television, tietokonepelien, elokuvien, sarjakuvien ja mainonnan visuaalisten viestien kriittistä tarkastelua ja tutkimista” (POPS, 237). 5-9 -luokilla ”elokuvien ja televisio-ohjelmien analysointia, kuvakerronnan muotoja: kuvituksen, sarjakuvan ja liikkuvan kuvan erityispiirteitä, valokuvausta tai video- ja digitaalista kuvausta” (POPS, 239).

#### *MIKSI ELOKUVAKASVATUSTA?*

Lapset viettävät valveillaoloajastaan suuren osan joko koulussa tai jonkin median parissa. Mediat vaikuttavat tehokkaasti lapsen identiteetin kehitykseen ja ympäristön havainnointiin. Medioiden pääasiallisena tarkoituksena on houkuttaa lapsia ja nuoria mediakulttuurin kuluttajiksi. Lapset ja nuoret ovatkin yksi tärkeimmistä kulttuuriteollisuuden kohderyhmistä. (Suoranta 2005, 143) Mainonta sekä elokuvien ja ohjelmien oheistuotteet suunnataan yhä nuoremmille kuluttajille, sillä lapset katsovat televisiota jo ennen kuin osaavat edes puhua. Kodin ohessa koulu on paikka, jossa lasta voidaan ohjata mediasuhteen kehittämisessä keskustelemalla mediakulttuurin ilmiöistä.

Elokuvakasvatus on helppo tapa tutustua medioiden maailmaan. Elokuva koetaan kiinnostavana ja koulumaailmaan liitettynä se parhaimmillaan motivoi oppilaita ja herättää heidän kiinnostuksensa opetusta kohtaan. Muun muassa tällaisia tuloksia saatiin Sydneyn yliopistossa vuosien 2003-2004 aikana tehdyssä tutkimusprojektissa, jossa tarkasteltiin viiden eri koulun oppilaiden kokemuksia digitaalisen videon käytöstä kouluopetuksen välineenä. Tutkimuksen tuloksena havaittiin, että oppilaiden autonomisuus ja metakognitiiviset taidot lisääntyivät. Digitaalisen videon käyttö lisäsi oppilaiden aktiivisuutta luokkatilanteessa sekä kehitti esiintymistaidon lisäksi oppilaiden puhe- ja kirjoitustaitoja. (Schuch & Kearney 2004, 7-9)

Koulukulttuuri ja mediakulttuuri käyvät osaltaan kilpailua lasten kasvattamisesta, identiteetin rakentamisesta sekä siitä, mitä lapset ja nuoret kokevat tärkeiksi tietosisällöiksi. Juha Suorannan mukaan: ”kaikki eivät miellä koulua enää paikaksi, jossa herätettäisiin tiedonhalu, vaan siellä ajatellaan välitettävän tietoa, jolla ei tunnu olevan paljoakaan väliä. Populaarikulttuurin käyttö puolestaan perustuu lähes pelkästään erilaisten halujen kuten osto- ja nautintohalujen herättämiseen, mikä selittää sen vetovoiman.” (Suoranta 2005, 150) Tämä synnyttää äärimmäisissä tapauksissa trendejä siitä, millaiselta täytyy näyttää, mitä musiikkia täytyy kuunnella ja mitä elokuvia täytyy katsoa, jotta voi saada sosiaalisen hyväksynnän kaveripiirissä. Koulujen tulisikin sisällyttää mediakulttuuri opetussuunnitelmiinsa ennemmin kuin kilpailla mediakulttuurin ilmiöiden kanssa oppilaiden kiinnostuksen kohteista ja tiedon luonteesta.

Elokvakasvatuksen keinoin päästään kurkistamaan elokuvien tuotantorakenteiden taakse: miten ja miksi elokuvia tehdään – miten elokuvateollisuus toimii. Elokuva on vahva media. Elokvallisen ilmaisun menetelmien avulla voidaan vaikuttaa katsojaan ja synnyttää tekijän haluamia mielikuvia. Esimerkiksi mainonnassa, musiikkivideoissa ja elokuvissa on varsin tehokkaasti käytetty liikkuvan kuvan mahdollisuuksia hyväksi pyrittäessä vaikuttamaan katsojaan. Elokvakasvatuksen tekemiseen ja vastaanottamiseen liittyvän toiminnan seurauksena lapset ja nuoret kehittävät elokvullisen ilmaisun ymmärrystään, osaavat arvottaa elokvua taideteoksena sekä omaksuvat elokvien sisältöjen kriittisen tarkastelun. (Peters 1965, 20)

Opetushallituksen perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa (POPS 2004) mediakasvatus ja elokuva mainitaan useiden eri ainekokonaisuuksien yhteydessä. Opetussuunnitelman perusteiden mukaan viestintä ja mediataidot on yksi aihekokonaisuus, joka tulisi näkyä koulun toimintakulttuurissa (POPS 2004, 39). Elokuva on hyvä lähtökohta mediakulttuurin sisäänajolle koulujen opetussuunnitelmiin. Elokvakasvatus kehittää monipuolisesti oppilaiden media- ja viestintätaitoja antamalla oppilaille välineen omien ajatusten ja tunteusten välittämiseksi. Digitaalinen video ja elokuva ovat luontevia opetusvälineitä niissä kouluissa, jotka pyrkivät kehittämään toimintaansa kohti nykyaikaisen tietoyhteiskunnan vaatimuksia. Opetussuunnitelman perusteiden mukaan koulujen ”oppimisympäristön varustuksen tulisi tukea myös oppilaan kehittymistä nykyaikaisen tietoyhteiskunnan jäseneksi ja antaa tilaisuuksia tietokoneiden ja muun mediatekniikan sekä mahdollisuuksien mukaan tietoverkkojen käyttämiseen” (POPS 2004,18).

Medialukutaidon kehittäminen perinteisen luku- ja kirjoitustaidon ohessa al-

kuopetuksen aikana on tärkeää (POPS, 47). Lapset ja nuoret ovat mediakulttuurin kuluttajia ja kohderyhmä, joka nykyisessä tietoyhteiskunnassa tutustuu audiovisuaaliseen kulttuuriin nuorempina kuin edeltävät sukupolvet. Jos verrataan toisiinsa tämän päivän lapsen ja hänen vanhempiansa kasvuympäristöjä, havaitaan medioiden, mainonnan ja muiden visuaalisen kulttuurin oheisilmiöiden lisääntyneen nykyään huomattavasti. Tämän tuloksena mobiili-, peli-, internet-, musiikki-, elokuva- ja televisiokulttuuri opettavat ja kasvattavat lapsia. Samalla mediat käyttävät kuluttajien mielihyvää omien etujensa ajamiseen. (Suoranta & Ylä-Kotola 2000, 79) Kehitys ei välttämättä tuo mukanaan parhaita kasvatustuloksia, ellei asiasta keskustella yhdessä lasten ja nuorten kanssa.

## **KATSOJASTA TEKIJÄKSI - ELOKUVA DIGITAALISELLA AIKAKAUDELLA**

Seuraavaksi esitellään lyhyesti elokuvan ja liikkuvan kuvan kehitystä ja olemusta mediakulttuurin aikakaudella. Tavoitteena on lähestyä kulttuurin digitalisoinnin aikaansaamaa muutosta kuluttajan mediasuhteissa sekä liikkuvan kuvan esittämiseen ja tuottamiseen liittyvien uusien medioiden käyttökontekstissa. Näkökulma on mediakasvatuksellinen.

Liikkuvasta kuvasta on tullut itsensä ilmaisemisen ja tunteiden välittämisen teknologia, siinä missä ennen kirjoittamisesta, piirtämisestä tai instrumentin soittamisesta. Ympäristömme on erilaisten mediatekstien läpikäymä. Osana mediakulttuurin kehitystä koulujen tehtävänä on ohjata oppilaita kohti tasapainoisempaa mediasuhdetta. Tämä edellyttää, että opetuksessa olisi huomioitava kuvien ja visuaalisuuden suuri merkitys nykykulttuurissa (Kupiainen 2005, 141).

Kehitys liikkuvan kuvan tallentamis- ja esittämisteknologioissa on aikaansaanut sen, että harppaus elokuvien katsojasta elokuvien tekijäksi on nykyään olematon. Niinpä lähes jokainen on elämänsä jossain vaiheessa esiintynyt jommallakummalla puolen videokameraa, kuvaajana tai kohteena – tilanteesta tietoisena tai tiedostamattaan. Liikkuvasta kuvasta on tullut lomamatkojen, juhlien ja erilaisten muiden tilanteiden ja tapahtumien tallentamisen teknologia, joka on lähes syrjäyttänyt perinteisen valokuvaamisen. Liikkuvan kuvan ja äänen tallentamiseen tarvittavien mediavälineiden helppokäyttöisyys sekä pieni koko alentavat niiden käyttökynnystä. Nykyään hyvänlaatuista videokuvaa voidaan tallentaa jopa matkapuhelimella. Kehitys on johtanut siihen, että periaatteessa kaikki voivat ryhtyä tekemään elokuvia ja kutsumaan itseään ”elokuvanteki-

jöiksi”. Sen lisäksi, että kynnyks omien elokuvien tekemiseen on madaltunut, myös tapa katsoa elokuvia on erilainen kuin ennen. Tämä johtuu osaksi siitä, että elokuvien esteettinen sisältö on muuttunut elokuvan historian aikana pitkälle juuri teknisten uudistusten johdosta. Huomioitavaa on kuitenkin, että sisällöt ja tavat viestiä voivat vaihdella hyvin paljon.

Edellä mainittujen esimerkkien myötä huomataan, että liikkuvan kuvan käyttömahdollisuudet ovat lisääntyneet huomattavasti kulttuurin digitalisoitumisen seurauksena. Hyvänä esimerkkinä useita medioita yhdistävästä välineestä on tietokone, jonka avulla voidaan tarpeiden mukaan katsoa, tuottaa, esittää tai jakaa liikkuvaa kuvaa. Tämä kehitys on osa ns. teknologista vallankumousta, joka on muuttanut ja muuttaa edelleen ihmisten työnteko- ja vapaa-ajanviettotapoja sekä kommunikaatiomenetelmiä (Kellner 2000, 1). Teknologisen kehityksen johdosta kulttuurimme on yhä enemmän eri medioiden ja visuaalisten viestien varassa, rakennamme identiteettiämme kuvaruutujen kautta. Jotta erilaisia viestejä osattaisiin tulkita ja käsitellä paremmin tulisi mediakasvatusta ja ilmaisuvälineiden käyttöä harjoitella ohjatusti jo lapsesta lähtien. Kouluissa oppilaita tulisi rohkaista luovaan merkitysten tuottamiseen, joka osaltaan auttaa rakentamaan tasapainoista mediasuhdetta. (Kupiainen 2005, 146)

Viestintäkulttuurin visualisoitumisen seurauksena voidaan liikkuvan kuvan ominaisuuksia liittää myös kännykän ja internetin välityksellä tapahtuva kommunikaatio. Esimerkiksi teksti- ja sähköpostiviestejä havainnollistetaan hymiöillä ja muilla kuvallisilla merkeillä. Digitaalisuus ei takaa ainoastaan sitä, että jokainen voi tehdä oman elokuvansa vaan teknologia tarjoaa jokaiselle myös esitysfoorumin teoksilleen. Internet- ja mobiilipalveluiden yleistymisen seurauksena on syntynyt mm. aivan uusi elokuvan lajityyppi ”mikroelokuvat” (*micromovies*). Mikroelokuvat ovat kestoltaan lyhyitä ja ne on suunniteltu katsottaviksi pieniltä ruuduilta, joten niitä voidaan katsoa esimerkiksi puhelimen näytöltä tai sähköpostiviestin liitetiedostona.

Internetissä on useanlaisia sivustoja, jonne elokuvantekijät voivat lähettää itse tekemiään elokuvia sekä sivustoja, joilla esitetään esimerkiksi pelkästään kännykällä kuvattuja elokuvia. Nettielokuvat saavat suuria katsojalukuja ja toimivat parhaassa tapauksessa erinomaisena keinona saada tunnettavuutta ja kulttisuosiota uusille elokuvantekijöille. Omien elokuvien esittäminen netissä on käytännössä ilmaista ja elokuva voi parhaassa tapauksessa päätyä miljoonille koneille ympäri maailmaa. Mikroelokuvien lisäksi internet on ollut osaltaan muodostamassa ns. fanituselokuvaformaattia. Usein fanituselokuvat sijoittuvat tieteiselokuvien genreen: suosituimpia fanien tekemiä omia elokuvia ovat mm. Star Trek sekä Star Wars -elokuvien innoittamana syntyneet omat elokuvat.

Pelkkänä hupailuna ja kaveripiirin harrastuksena alkanut toiminta on laajentunut internetin aikakaudella maailmanlaajuisesti bisnekseksi. Suomalainen Star Wreck – In the Pirkinning ladattiin netistä yli kolme miljoonaa kertaa kahden kuukauden aikana (<http://www.starwreck.com/>). 2000-luku on synnyttänyt myös uudentyyppisen verkon välityksellä käytävän elokuvafestivaaliformaatin. Se toimii esimerkiksi niin, että esiraati valitsee esitettävät elokuvat, joita internet-vierailijat katsovat ja äänestävät.

Elokuvamedian digitaalisiin ominaisuuksiin kuuluu, että sen voi "pakata" ja kantaa mukana muistitikulla tai sen voi polttaa DVD-levylle ja kopioida laadun kärsimättä lukemattomia kertoja uudelleen. Monistettavuus sekä suuren tietomäärän saaminen pieneen tiedostokokoon mahdollistavat tehokkaan jakelun ja suuren potentiaalisen katsojakunnan. Digitaalisuus on muuttanut osaltaan myös suurten tuotantojen ilmaisua. Ennen elokuvat leikattiin fyysisesti filmillä, nyt prosessin on korvannut tietokonepohjainen editointi, joka mahdollistaa erilaiset kokeilut helposti ja nopeasti. Lev Manovich on tarkastellut perinteisen ja digitaalisen elokuvan suhteita. Artikkelissaan *What is digital cinema?* (1995) hän toteaa, että nykytekniikalla on mahdollista saada aikaiseksi fotorealistisia kohtauksia. Kuvankäsittelyn avulla kuvia voidaan muokata ja muuttaa animaation keinoin ilman "elokuvallisen todellisuuden" kadottamista. Näin vaikka yhtään ruutua ei olisikaan kuvattu. Tuloksena on uudenkaltaista realismia, jota Manovich kuvaa "joksikin, jonka tarkoituksena on näyttää siltä kuin se olisi voinut tapahtua vaikka se ei todellisuudessa voisikaan tapahtua." (Manovich 2005)

Miten elokuvan olemus on muuttunut digitaalisella aikakaudella? Vastauksen löytämiseksi on tarkasteltava sitä, miten visuaalinen kulttuuri ja viestintä on muuttunut. Lev Manovichin mukaan elokuvallisen todellisuuden tallentaminen kameran linssin kautta on enää vain yksi vaihtoehto. Elokuvasta on tullut digitaalisen kuvankäsittelyn aikakaudella maalaustaiteen jatke (*kino-brush*). Lähes kaikkia elokuvia käsitellään digitaalisesti ja kohtauksia voidaan rakentaa ruutu ruudulta. Perinteinen kuvamateriaali toimii raakamateriaalina, joka muutetaan pikseleiksi tietokoneelle muokkausta varten. (Manovich 2005) Suurten tuotantoyhtiöiden satsaukset takaavat ohjelmistojen sekä laitteiden jatkuvan kehityksen, joka osaltaan palvelee myös kuluttajaa. Ammattilaisille suunnatuista ohjelmistoista on usein mahdollista saada kuluttajien "kevyitä" versioita, joiden avulla voidaan kotikonstein lähestyä suurten tuotantojen ilmaisua näyttävine erikoistehosteineen.

Varmaa on se, että elokuvan määritelmä on laajentunut uusien medioiden myötä. Tässä piilee myös vaara, että elokuvan traditiot ja kulttuurihistoria unohdetaan uusien sukupolvien aikana. Teknologian rajattomat mahdollisuudet peittä-

vät alleen perinteisen tarinankerronnan keinot. Näyttävyydestä ja visuaalisuudesta tulee tässä tapauksessa sisältöä tärkeämpää ja elokuvat luokitellaan esteettisen muodon mukaan. Teknologiasta ei saisi kuitenkaan tulla pääsääntö eikä sisältö saisi olla alisteinen elokuvan esteettiselle olemukselle. Teknologisen kehityksen tuntemisen tulisi toimia avaimena elokuvataiteen syvempään ymmärtämiseen, jonka osana ovat elokuvan kulttuurihistoria, tarinankerrontamenetelmät sekä elokuvien tekemiseen ja esittämiseen liittyvät perinteet.

## **ELOKUVIEN KATSOMINEN JA KOKEMINEN**

Toimiva koulujen elokuvakasvatus tarvitsee opettajia, jotka osaavat ohjata lasta elokuvan analysoimiseen ja tekemiseen liittyvissä kysymyksissä. Elokuvakasvatukseen ja laajemmin koko mediakulttuuriin kuuluvien sisältöjen, taitojen ja tietämyksen kehittäminen onkin merkittävä haaste nykyisessä tietoyhteiskuntapohjaisessa koulukulttuurissa toimivalle opettajalle.

Lapset ovat mediakulttuurin kuluttajia lähes syntymästään alkaen. He tuijottavat lähes hypnotisoituna vastaanotinta eivätkä reagoi tosi-maailman viesteihin. Uppoutuminen tarinoihin (*immersiivisyys*) ja liikkuvan kuvan uutuuden viehätys (*attraktiivisuus*) on suurimmillaan juuri pienillä lapsilla. Tämän vuoksi he helposti samastuvat ja toistavat näkemiään asioita ja malleja omassa toiminnassaan. Liikkuvan kuvan vaikutus lapsen identiteettiin ja temperamenttiin on siinä määrin huomattava, että on perusteltua käsitellä liikkuvaa kuvaa jo hyvin varhaisessa vaiheessa päiväkodeissa ja peruskoulussa.

Medialukutaidon yhteydessä mainitaan lähes aina sana kriittinen. Yleisesti ollaan helposti sitä mieltä, että televisio ja elokuvat ovat pahasta (passivoivaa, väärät roolimallit ja maailmankuva), mutta jos niitä on pakko katsoa, katsomisen tulisi olla kriittistä. Mitä kriittinen suhtautuminen sitten oikeastaan on? Ei ainakaan sitä, että tuomitaan ohjelmat ja elokuvat hyviin ja huonoihin. Jotta voi olla kriittinen, pitää olla avoin. Kriittisyys ei välttämättä tarkoita joidenkin asioiden poissulkemista. Sanaan kriittinen liitetään paljon negatiivisia mielikuvia. Kriittisyys on kuitenkin sitä, että osataan katsoa ja tarkastella myös muita mahdollisuuksia kuin ainoastaan ennalta sitä kaikista selvintä ratkaisua. Oppilaiden kohdalla tämä voisi tarkoittaa, että he ennakkoluulottomasti katsoisivat uudenlaisia elokuvia, eivätkä välttämättä perustaisi katsomis päätöstä esimerkiksi tiettyyn lajityyppiin tai tähti-imagoon sidotuksi. Totuushan on, että juuri nuoret katsovat tiettyjen näyttelijöiden tähdittämiä elokuvia ja vielä yleensä hyvin suppealta alalta. Tässä mielessä harjoitettu kriittisyys on itsekriittisyyttä.

Sen sijaan, että elokuvia katsotaan pelkän attraktion näkökulmasta, joita voivat olla esim. erikoistehosteet ja muut tekniset innovaatiot, täytyisi elokuvia lähestyä kerronnallisista lähtökohdista.

Pitkien elokuvien katsominen ja niiden käsitteleminen vie koulussa usein liikaa aikaa, eikä sellaista olekaan järkevä harrastaa kerta toisensa jälkeen. Yksittäiset elokuvien kohtaukset ja jaksot toimivat paremmin, kun tavoitteena on oppilaiden perehdyttäminen elokuvan monipuoliseen maailmaan. Yhden kohtauksen perusteellinen analysointi eri näkökulmista on usein hedelmällisempi tapa kuin katsoa pitkä elokuva ja raapaista hieman pintaa. Tietysti kokonaisten elokuva-teosten katsomien on perusteltua siinä missä lyhyiden kohtausten. Varsinkin, jos katsottavaa teosta lähestytään kokemuksellisuuden ja elokuvakatsojan näkökulmasta.

Opettaja kohtaa usein ongelmia etsiessään vastausta kysymykseen: miten käsitellä elokuvaa ja sen herättämiä kokemuksia lapsissa ja nuorissa? Pahin virhe on jakaa elokuvat hyviin ja huonoihin elokuviin oman maun ja aikuisen omaaman auktoriteetin turvin. Kun lasten ja nuorten kanssa käsitellään elokuvaa, sitä tulisi lähestyä juuri heidän näkökulmasta. Mikä heille on tärkeää ja mitä he arvos tavat elokuvissa? Lapset tulevat varmasti laajentamaan myöhemmällä iällä elokuvakulttuurin osaamistaan, mikäli heille annetaan elokuvasta positiivinen kuva. Tärkeintä on herättää aito kiinnostus elokuvaa kohtaa ja saada lapset tajuaamaan liikkuvan kuvan kerronnan (*narratiivisuus*) monipuoliset mahdollisuudet. Kun lapsi kiinnostuu elokuvasta, hänestä voi parhaassa tapauksessa tulla elokuvan harrastaja, joka omatoimisesti jatkaa oikealla uralle ohjattua elokuvatoimintaa myös koulun ulkopuolella. Opettajan on syytä muistaa, että elokuvaan perehdyttäminen vie aikaa ja turha kiiruhtaminen voi aiheuttaa päinvastaisia tuloksia kuin mitä tavoitteeksi on asetettu.

Hyvä keino käsitellä elokuvaa ja sen herättämiä tunteita on piirtää elokuvasta. Esimerkiksi vaikuttavimman kohtauksen piirtäminen saa lapset muistelemaan elokuvaa ja kertomaan helpommin omista tunteistaan elokuvan yhdessä kohtauksessa. Toinen keino on toteuttaa mieleenpainuvia kohtauksia näyttelemällä. Näin elokuvan läpikäyntiin saadaan mukaan ilmaisullinen ja luova toiminto. Perinteisempi elokuva-analyysi mahdollistaa useita erilaisia mahdollisuuksia tarkastella elokuvan henkilöhahmoja, rakennetta ja tyyliä. Katsomiskokemus, eläytyminen ja samastuminen ovat subjektiivisia toimintoja, joiden käsittely on hieman monimutkaisempaa kuin pelkän elokuvateoksen tarkastelu. Elokuvasäätöön on kuitenkin hyvä muistaa, että kokemuksellisuus on kuitenkin pääsääntö, minkä vuoksi elokuvia katsotaan.

## KYKY ANALYSOIDA JA OPPIA ELOKUVAN KIELTÄ

Elokuva-analyysi osana kouluopetusta on huomionarvoista, sillä analyysimenetelmien harjoittelu antaa oppilaille paremmat mahdollisuudet tulkita erilaisia audiovisuaalisia tekstejä sekä syventää omaa kokemustaan teosten vastaanottamisessa. Lisäksi elokuva-analyysi on keskeisenä tekijänä henkilökohtaisen elokuvamaun kehittämässä sekä tarkasteltaessa elokuvaa taideteoksena. Usein taideteoksen ominaisuudeksi mielletään tietty vaikeaselkoisuus. Parhaat taideteokset vaativat aikaa ja useita tutustumiskertoja avautuakseen katsojalle. Massakulttuurin ominaisuuksiin puolestaan kuuluu nopea mielihyvän saavuttaminen, mikä tarkoittaa selkeitä, ”valmiiksi pureksittuja” tuotteita. Nämä ostetaan, kulutetaan ja heitetään pois. Kierto on nopeaa; vaikeaselkoisuus koetaan sekä aikaa vieväksi että turhauttavan tylsäksi. Elokuva-analyysin keinoin on mahdollista harjoittaa sekä oppilaiden arviointikriteerien kehittymistä että pitkäjännitteisyyttä työskenneltäessä vaikeita aiheita ja teemoja käsittelevien elokuvien kanssa. Lisäksi elokuva-analyysin avulla voidaan elokuvasta löytää sen luontaisia ominaisuuksia teknisten uudistusten, suurten tähtien ja speaktaakkeleiden sijaan.

Kaunokirjallisuuden tarkastelun yhteydessä käytettävien menetelmien soveltaminen elokuvien analysoimiseen on hyvä lähtökohta. Tarinan ja juonen ominaisuuksien sekä henkilöhahmojen tarkastelu riittää usein pitkälle. Tämä on ns. tulkinnan taso, jossa tarinatason lisäksi voidaan tarkastella esimerkiksi teoksen kohderyhmää, sanomaa sekä muita teoksen *kontekstuaalisia* osatekijöitä. Kun elokuva-analyysia halutaan syventää, on huomioitava lisäksi *tekstuaaliset* osatekijät: elokuvan kieli sekä muut keskeisessä osassa olevat elokuvataiteen ilmaisulliset elementit (mm. lavastus, kuvaus, leikkaus, ääni). Kolmantena tärkeänä kokonaisuutena voidaan mainita elokuva-analyysin yhteydessä käytettävä terminologia, sillä oikeiden termien hallinta on oleellista onnistuneelle analyysille.

Kolme pääkohtaa elokuva-analyysiin ja elokuvan kielen tarkasteluun:

1. *Terminologia*
2. *Elokuvien lähiluku ja elokuvan tekstuaaliset osatekijät*
3. *Tulkinnan teoriat ja elokuvan kontekstuaaliset osatekijät*

Elokuvallisen kielen ja kieliopin oppimisesta puhuttaessa voisi sanan ”oppiminen” korvata sanalla ”sisäistäminen”, sillä ”kielioppi tulee oppia ja sitten unohdetaan”. Emme varmaankaan halua (poikkeustapauksia lukuun ottamatta) kesken elokuvan katsomisen miettiä analyysiteorioita ja termejä valkokankaalla näke-

millemme asioille. Paljon parempi päämäärä elokuvallisen ilmaisun opetteluun on sisäisten mallien tai verkoston (skeeman) kasaaminen. Tätä verkostoa täydennetään läpi elämän katsomalla erilaisia elokuvia.

## ELOKUVA-ANALYYSIN TERMINOLOGIAA

Elokuvien analysoinnissa yleisesti käytettävän terminologian hallinta vähentää väärinymmärryksiä ja helpottaa elokuvista keskustelemista. Elokuva-alan termistöä löytyy helposti joko internetistä tai useista kirjoista (Juntunen, Max: *Elävän kuvan sanasto*, 1997, Oy Edita Ab). Perustermit on hyvä opetella, sillä esimerkiksi eri kuvakokoja kuvaavat termit helpottavat huomattavasti yhteisymmärrystä elokuvan visuaalista ilmettä tarkasteltaessa.

Elokuvassa voidaan analysoida kaikkea mitä kuvassa näkyy, kuuluu tai tapahtuu. Näiden lisäksi voidaan elokuvaa analysoida sen historiallisessa kontekstissa (milloin, missä olosuhteissa ja miten se on tehty), tekijän, tähden, lajityypin, elokuvan esittämän nais- tai mieskuvan näkökulmasta jne. Keskeisin termistö liittyy kuitenkin elokuvan ilmaisulliseen puoleen ja elokuvan tarinankerrontaan. Eri kuvakokojen ja -kulmien sekä kameran liikkeen tarkastelut ovat hyviä keinoja analysoida kuvallista kerrontaa. Miksi jotain tiettyä kuvakokoa on käytetty? Miksi kamera liikkuu? Miksi kamera on jollain tietyllä korkeudella? Nämä kaikki ovat tekijän tietoisia ratkaisuja, joilla pyritään kertomaan haluttu asia mahdollisimman tehokkaasti. Kun kameratyöskentelyä analysoidaan kameran paikan perusteella, analysoidaan sitä, *miten* kamera kuvaa tapahtumia. Kamera voi kuvata tilannetta henkilön näkökulmasta, jolloin on kyseessä **näkökulmaotos** (katsoja näkee saman kuin tarinan henkilö). Ratkaisu on subjektiivinen ja sitä käytetään, kun halutaan tehostaa katsojan samastumista henkilön kokemaan tilanteeseen. Kamera voi kuvata tapahtumia myös objektiivisemmin (jolloin kamera ikään kuin tarkkailee tilannetta ja välittää tapahtumat katsojalle istuvalle katsojalle). Tällöin tulee kuitenkin huomioida, että elokuvan tekijä on valinnut kameran paikan, korkeuden ja kohteen jota kuvataan, joten objektiivisuus on vain tarinan sisäistä.

Elokuvat syntyvät leikkauspöydän ääressä. Nykyään leikkauksen sijaan puhutaan editoinnista, sillä fyysisestä filmimateriaalin leikkaamisesta ja liimaamisesta on siirrytty lähes kokonaan tietokonepohjaiseen kuvamateriaalin koostamiseen ja muokkaamiseen. Tässä prosessissa filmille kuvattu materiaali siirretään digitaaliseen muotoon tietokoneelle, jossa se editoidaan haluttuun muotoon. Valmisokuva siirretään takaisin filmille, josta tehdään mm. elokuvan esitys-

kopiot. Elokuvan leikkausprosessissa on kyse elokuvan rytmittämisestä ja jatkuvuudesta.

## ELOKUVIEN LÄHILUKU JA ELOKUVAN TEKSTUAALISET OSATEKIJÄT

Elokuva on jonkun tai joidenkin henkilöiden tietoisista kerronnallisista ratkaisuista koostuva kokonaisuus. Yleensä elokuvan ohjaaja on vastuussa (taiteellisesta) lopputuloksesta vaikka elokuvan tekemiseen osallistuukin henkilöitä ja työryhmiä useilta aloilta: valaistus, lavastus, puvustus, näyttelijäntyö, äänitys, kuvaus, musiikki ja käsikirjoittaminen ovat näistä hyviä esimerkkejä.

Elokuvien lähiluku tarkoittaa sitä, että kokonaisuus (teos itsessään) jaetaan tarkastelua varten eri osa-alueisiin. Tarkastelussa voidaan kiinnittää huomio esimerkiksi jonkin osa-alueen lajityypillisiin, teknisiin tai tulkinnallisiin ominaisuuksiin. Lajityypilliset ominaisuudet (*konventiot*) ovat niitä kerronnallisia keinoja, jotka toistuvat saman lajityypin (*genre*) elokuvissa. Esimerkiksi valaistuksen merkitystä ja eri tapoja valaista kohtaus voidaan tarkastella katsottaessa eri lajityyppeihin kuuluvia elokuvia. Elokuvan tekniset ominaisuudet liittyvät puhtaasti siihen, miten jokin elokuva on tehty. Elokuvan tulkinnalliset ominaisuudet liittyvät edellisen tavoin elokuvan kontekstin analyysiin, mutta molemmilla on vaikutukset myös elokuvan lähilukuun.

Kuvallisista ratkaisuista puhuttaessa elokuvan tekstuaalisia ja kontekstuaalisia osatekijöitä saatetaan käsitellä rinnakkain, toinen toistaan tukien. Näin ollen elokuvan ilmaisullista puolta tarkasteltaessa ei tulisi unohtaa tulkinnallisia osatekijöitä kuten kulttuurin, olosuhteiden yms. vaikutusta elokuvan esteettiseen lopputulokseen. Elokuva-analyysin tekemiseen ei ole yhtä oikeaa tapaa vaan se on useiden mahdollisuuksien kenttä, jossa analysoija itse voi valita oman lähtökohtansa ja lähestymistapansa.

Elokuvien lähiluku pilkkoo elokuvan osiin ja tarkastelee, mistä rakennetekijöistä elokuva koostuu. Kuvakokojen ja -kulmien tarkastelu voi kertoa, mitä elokuvantekijät ovat halunneet katsojien näkevän valkokankaalla. Ymmärtämällä näitä kerronnallisia keinoja voidaan analysoida kohtauksen tunnelmaa, tehoa ja sen motiiveja sekä merkitystä koko tarinalle. Analyysin seurauksena opitaan ymmärtämään (arvostamaan) elokuvaa taideteoksena: se on tekijän tietoisista ratkaisuista koostuvaa tunteiden ilmentymää. Lisäksi elokuvien joukosta voidaan erottaa erilaisia tyylejä ja tapoja kuvata, valaista ja leikata. Erityyppisten elokuvien katsominen kehittää katsojan vastaanottokykyä sekä kykyä tulkita

erilaisia tapoja esittää asioita elokuvakerronnan keinoin.

### *TULKINNAN TEORIAM JA ELOKUVAN KONTEKSTUAALISET OSATEKIJÄT*

Tulkinnan teorit rinnastuvat läheisesti elokuvien lähilukuun. Molempia yhdistelemällä saadaan aikaiseksi kattava ja merkityksiä esiin tuova elokuva-analyysi. Elokuvien kerronnallisten keinojen tulkintaa ja niiden kontekstuaalisia osatekijöitä voidaan nimittää myös kriittiseksi analyysiksi. Kriittisen analyysin tavoitteena on tarkastella, mitä elokuvan tarinan ja myös koko teoksen ”takaa löytyy”. (vrt. Näränen 1999) Tällaisen analyysimenetelmän apuvälineinä käytetään kriittisiä kysymyksiä elokuvan eri tarkoituseristä: miksi katsotaan, mitä katsotaan (lajityyppi), miten elokuva on tehty (tekniikka), mitä elokuvalla halutaan sanoa (sanoma), kenelle se on tehty (kohderyhmä) – nämä ovat kysymyksiä joiden avulla voidaan kehittää elokuvien ja muiden mediatekstien tulkintatapoja. Näin ollen kriittisen elokuva-analyysiin voidaan soveltaa kriittisen mediapedagogiikan näkökulmia.

Tarinantason tulkinnassa on tarkoituksena huomioida eri elokuvallisten elementtien suhde elokuvan pohjalla olevaan perimmäiseen tarinaan (*fabula*). Voimme esimerkiksi pohtia eri sivujuonten suhdetta pääjuoneen, eri henkilö-  
hahmojen taustoja ja näiden suhteita toisiin henkilö-  
hahmoihin. Lisäksi sellaiset ilmaisulliset keinot kuten ääni-ilmaisu ja musiikin käyttö tarjoaa mahdollisuuden tarkastella niiden vaikutusta jatkuvuuteen, tarinankerronnan tiivistämiseen ja tunnelman luomiseen. Pääsääntöisesti tarinataso tulkinnassa on kyse niiden osatekijöiden rinnastamisesta, joita ei välttämättä suoraan havaita elokuvaa seurattaessa.

### *MIKSI ANALYSOIDA ELOKUVIA KOULUSSA?*

Elokuvien esille tuominen ja niiden analysoiminen koululuokissa koetaan usein vaikeaksi ja aikaa vieväksi asiaksi. Tämän vuoksi useat opettajat pysyvät mediakasvatuksessa lähinnä kirjallisuuden ja sanomalehtien tarkastelussa. Kuitenkin suuri osa oppilaista viettää valtaosan vapaa-ajastaan ruudun äärellä. Peleissä, tv-sarjoissa ja elokuvissa pätevät lähes samat lainalaisuudet, joten niitä voidaan tarkastella samoista lähtökohdista ja miltei samoin välinein. Yksi tekijä miksi elokuvaa otetaan niin vähän esille koulussa voi olla opettajien tietämättömyys tekniikasta ja siitä kuinka elokuvaa tulisi koulussa käsitellä. Opettajien tietämättömyydestä oivana esimerkkinä on television puolelta nuorison kes-

kuudessa suosittu lajityyppi ja käsite *tosi-tv* – yllättävän moni opettaja ei tiedä mitä se pitää sisällään.

Elokuvien analysoiminen kehittää oppilaiden medialukutaitoa. He oppivat näkemään tuotantorakenteiden taakse, hahmottavat erilaisia kerronnallisia ratkaisuja ja tyylejä. He pystyvät näin *lukemaan* paremmin mediakulttuurin tekstejä peleistä tv-mainoksiin. (Kuitenkaan esimerkiksi kaikkiin television ohjelmatyyppeihin ei voida sinänsä suoraan hyödyntää elokuvien analysoinnin kautta hankittua kuvan lukutaitoa.) Elokuvan ”kieliopin” oppiminen (tai sisäistäminen) on yksi edellytys sille, että elokuvaa voi arvostaa taideteoksena. Samoin kuin taidegalleriassa maalauksen edessä seistessään, katsoja tarvitsee tulkinnan avaimet, jotta hän voisi päästä edes lähelle niitä kysymyksiä, joita taiteilija on käsitellyt teoksessaan. Tämä on mahdollista silloin, kun tiedetään jotain niistä keinoista ja mahdollisuuksista, joita taiteilijalla on ollut käytössään. Elokuvan tapauksessa katsojan tulee ymmärtää elokuvamedian mahdollisuudet ja kerrontakeinot, jotta hän voi toimia ”oman mielensä elokuvaohjaajana”. Vasta tällöin hän kykenee vastavuoroiseen kanssakäymiseen, vuoropuheluun, elokuvan ja sen tekijän kanssa. Niin sanottujen taide-elokuvien vaikeaselkoisuus ja epälineaarisuus ovat ominaisuuksia, jotka vaativat katsojan vuoropuhelua teoksen kanssa. Elokuva-analyysin keinoin teoksesta voidaan saada irti niitä tuntemuksia ja esteettisiä elämyksiä, mitä tekijällä on ollut mielessä teosta tehdessä.

Koulu voi olla useille lapsille ainoa paikka, missä he saavat mahdollisuuden keskustella elokuvista aikuisen kanssa. Koulu on lisäksi paikka, missä lapsen medialukutaidon kehitystä voidaan ohjata. Suurimpana haasteena ja mahdollisuutena elokuvakasvatuksessa on elokuvan ymmärtäminen taiteena. Parhaassa tapauksessa koulu toimii perehdyttäjänä elokuvataiteeseen sekä auttaa oppilasta ymmärtämään ja tulkitsemaan elokuvaa luovana ja esteettisenä tuotoksena. Elokuvan ymmärtäminen taideteoksena on kasvatuksellinen tavoite, johon kuuluu sekä taiteenalan arvostaminen että analysoiminen. Elokuvan tuominen kouluopetukseen esimerkiksi elokuva-analyysin muodossa on merkittävä haaste kasvattajille, sillä oppilaat kehittävät omaa identiteettiään pääasiassa massakulttuurin tuotteiden ja sosiaalisten paineiden ohjaamina. Kuitenkin elokuvataiteen perinteiden vaaliminen ja vaihtoehtoisten elokuvien esittäminen koulussa tuottaa taattua tulosta: elokuvamaun, elokuvakulttuurin tietämyksen ja sivistyksen sekä arviointikriteerien monimuotoisuuden kehittyminen ovat vain muutamia mainintoja siitä, mitä pitkäjännitteisellä elokuvakasvatustyöllä on mahdollista saavuttaa.

## ELOKUVA ILMAISUN VÄLINEENÄ

Elokuvien kieli ja elokuvallinen ilmaisu ovat lähes toistensa synonyymejä. Ilmaisun tarvitsee välineekseen kielen, jolla operoida. Elokuvallisen kielen oppimisessa ja omaksumisessa omien elokuvien tekeminen on ensiarvoisen tärkeää. Teorian soveltaminen käytäntöön ja sitä kautta opitun aineksen sisäistäminen on eri kielijärjestelmien tavoin ominaista myös elokuvalle. Elokuvalliseen ilmaisuun liittyy paitsi kuvallinen ilmaisu myös ääni-ilmaisu sekä näyttelijäntyö. Näiden lisäksi valaistus, puvustus ja lavastus vaikuttavat siihen, miltä elokuva näyttää (tästä käytetään teatterimaailmasta tuttua termiä *mise-en-scene*, joka tarkoittaa näyttämöllepanoa). Elokuvan leikkaajan tehtävänä on (usein yhdessä ohjaajan kanssa) elokuvan rytmin ja jännitteen rakentaminen. Elokuvallinen ilmaisu ja valkokankaalla näkyvä lopputulos on siis useiden henkilöiden aikaansaannosta. Usein kuitenkin elokuvan ohjaaja kantaa vastuun elokuvan kerronnallisesta ilmeestä. Tällaisissa tapauksissa ohjaajasta saatetaan nähdä käytettävän nimitystä *auteur*. Termi tarkoittaa ohjaajaa, joka on elokuvan sielu ja vastaa taiteellisesta lopputuloksesta. Saman ohjaajan elokuvissa toistuvat yleensä samantyylliset kerronnalliset elementit. Yleensä *auteur* toimii myös elokuviensa käsikirjoittajana.

Koulutyöskentelyssä elokuvan tekeminen on hyvä menetelmä harjoitella ryhmätöitä, töiden jakamista, vastuunottamista ja ennakkosuunnittelua. Parhaassa tapauksessa ryhmä toimii hyvässä yhteishengessä ja jokainen tekee oman osuutensa lopputulokseen. Huomioitavaa on, että kaikki eivät voi olla yhtä aikaa ohjaajia tai kameramiehiä. Rooleja on hyvä vaihtaa välillä niin, että kaikki pääsevät kokeilemaan taitojaan eri osa-alueilla. Usein tällaisissa tilanteissa saattaa käydä niin, että esiin astuu luokan *auteur*, joka haluaa sanella, miten asiat kuuluu tehdä. Päähuomio tulisi kuitenkin kiinnittää ryhmätöihin ja lopputuloksen tulisi olla kaikkien yhteinen elokuva. Se, että jokaisella ryhmän jäsenellä on oma vastuu kannettavaan, on tiukka edellytys sille, että elokuvia voidaan kouluajalla tehdä. Elokuvan tekeminen (suunnittelu, kuvaaminen, editoiminen) vie aikaa, joten hyvä ennakkosuunnittelu ja vastuun jakaminen on ensiarvoisen tärkeää.

Aivan ensimmäiseksi tulisi arvioida käytössä olevat resurssit: mitä voidaan kuvata, milloin ja miten kuvaukset suoritetaan. Ajankäytön väärä arvioiminen tai ennakkosuunnittelun laiminlyöminen kokonaan on pahin asia, mitä voi tapahtua. Kiire pilaa kaiken; ryhmätöiden ja tekemisen nautinnon. Yleensä kiireessä käy niin, että yksi tekee päätökset tai vastaavasti tilanne voi päättyä riitaan. Ajankäytön arvioimiseen liittyy, että omia tarinaideoita tulee tarkastella

kriittisesti. Se mitä halutaan tehdä, ei välttämättä vastaa sitä, mitä on mahdollista tehdä. Oman ajankäytön ja tavoitteiden lisäksi tulee ajatella ryhmän muiden jäsenten mahdollisuuksia osallistua projektiin tasavertaisesti. Vastuun ottaminen jostakin elokuvan tekemiseen liittyvästä osa-alueesta, esimerkiksi kuvakäsikirjoituksen piirtämisestä, lavaste-esineiden tai puvustuksen hankkimisesta tarkoittaa, että sovitut asiat hoidetaan ja kaikki on kuvaushetkellä valmiina.

Elokuvan tekemisellä on oppilaita aktivoiva vaikutus. Luokan passiivisimminkin oppilaat innostuvat elokuvan tekemisen jännittävävydestä ja se tuo uutta intoa tavanomaiseen koulutyöskentelyyn. Opettajille elokuva tarjoaa monipuolisen välineen, jonka avulla piristää opetusta. Elokuvan tekeminen vaikuttaa aktiivisesti myös siihen, miten elokuvia ja televisio-ohjelmia katsotaan. Sellaiset elokuvissa käytetyt kerrontakeinot, kuten katsojan huomion kiinnittäminen erilaisilla leikkauksilla, kuvarajaukset, henkilöiden paikat ja tilan käyttö sekä tarinan kertominen esineiden, symboleiden, eleiden ja äänen avulla avautuvat osaksi oppilaan omaa ajattelua ainoastaan omakohtaisen tekemisen kautta. Ennen kaikkea elokuvan tekeminen harjoittaa oppilaan luovuutta, abstraktia ajattelukykyä sekä itseilmaisua antamalla välineen omien ajatusten ja tunteiden ilmaisuun ja kääntämiseen visuaaliselle kielelle. Koulutilanteessa elokuvan teon päätarkoituksena ei tulisikaan olla itse elokuvallisen tuotteen tekeminen vaan kokemus luovasta prosessista ja oman idean saattaminen kuvalliseen tarinan-kerronnan muotoon.

Kameralla kuvaava oppilas näkee oman toimintansa vaikutukset lopputulokseen jo heti ensimmäistä kertaa kameraan tartuttaessa. Hän joutuu ratkomaan ongelmia ja ajattelemaan abstraktisti. Miten tilanne pitäisi kuvata? Tapahtumasarjaa tai elokuvan kohtausta kuvattaessa kamera ei voi taltioida samanaikaisesti koko tilannetta, niin kuin se todellisuudessa ilmenee. Kuvaajan täytyy tehdä valintoja sen suhteen, mitä – ja millaisia – kuvia todellisuudesta välitetään elokuvan katsojalle. Kuvarajauksen sisään mahtuu vain rajallinen määrä informaatiota kohtauksen tapahtumista: henkilöitä, ympäristöä, yksityiskohtia. Elokuvan katsoja näkee valkokankaalla sellaisia asioita, jotka kuvaaja ja ohjaaja ovat päättäneet taltioida ja jotka heidän mielestään parhaiten vastaavat kerrottavan tilanteen tunnelmaa ja tarkoitusta. Jälkituotantovaiheessa kuvien perättäisellä yhdistelyllä (leikkauksella) sekä sillä, mitä näytetään ja mitä ei, tekijät voivat antaa mahdollisuuden katsojan omille pohdinnoille elokuvan tapahtumien kulusta. Koulutyöskentelyssä, eritoten pidemmälle viedyissä elokuvaprojekteissa, oppilas joutuu rakentamaan ja ”näkemään” teoksen valmiina päässään jo ennen sen kuvaamista. On erittäin tavanomaista, että elokuvasta ”nähdään” useita versioita ennen sen valmistumista. Elokuvan tarina ”nähdään” ensimmäisen kerran, kun se käsikirjoitetaan. Tämän jälkeen tarina ”nähdään” toisen kerran, kun kä-

sikirjoituksesta tehdään kuvakäsikirjoitus. Tällöin on mahdollista ensimmäisen kerran hahmottaa elokuvan visuaalista tyyliä. Kolmannen kerran tarinasta tulee totta leikkauspöydän äärellä, kun kuvattu materiaali editoidaan tarinanmukaiseen jatkumoon. Valmis elokuva, johon on lisätty musiikki, äänitehosteet sekä alku- ja lopputekstit on siten neljäs versio alkuperäisestä tarinaideasta.

Yksinkertaisimmillaan oppilas voi ilmaista ajatuksiaan ja mielikuvitustaan pelkän kameran avulla, ilman editointia ja musiikin tai tehosteiden lisäämistä. Kuitenkin kuvamateriaalin editoinnin avulla sekä tekstien, musiikin ja äänitehosteiden lisäämisen avulla oppilas oppii nauttimaan elokuvallisista yksityiskohdista ja kerronnallisista hienouksista. Kuvallisen kerronnan tehostaminen äänellä tai musiikilla sekä katsojan huomion siirtäminen haluttuun asiaan halutussa järjestyksessä ja rytmissä leikkauksen avulla ovat elokuvallisia keinoja, jotka sisäistään paremmin omakohtaisella tekemisellä kuin siten, että opeteltaisiin elokuvan ”kielioppia” esimerkiksi analysoimalla elokuvanäytteitä. Kun oppilas sisäistää elokuvallisten keinojen käyttöä oman tekemisen kautta, elokuvia on mahdollista nähdä yksityiskohtaisemmin ja niitä voidaan myös tulkita paremmin.

Tekniset taidot sekä uuden teknologian käyttö ovat oleellinen osa digitaalista videotyöskentelyä. Usein oppilaat haluavat lisätä kuvaamaansa videoon edellä mainitun tavoin musiikkia, kuvia tai muuta grafiikkaa. Tämä edellyttää useiden ohjelmien ja tiedostomuotojen hallintaa ja materiaalin muokkausta. Jo kuvausvaiheessa kameran kanssa saatetaan joutua tekemään erilaisia säätöjä tarkenuksen tai kuvan kirkkauden kanssa.

Omien elokuvien esittämiselle on olemassa useita eri medioita. Perinteisen analogisen VHS-kopion lisäksi elokuvasta voidaan helposti tehdä digitaalinen tallenne nauhalle tai DVD-levylle. Lisäksi elokuva voidaan pakata erilaisiin tiedostomuotoihin ja esittää esimerkiksi osana multimediaa, rompulla tai se voidaan julkaista internetissä. Netissä toimii useita sivustoja, joille tekijät voivat lähettää omia elokuvia. Digitaalisen formaatin etuja on sen monistettavuus. Laatu ei kärsi, kun elokuvaa kopioidaan ja haluttaessa sitä voidaan myöhemmin editoida lisää. Analoginen formaatti menettää aina informaatiota kopioitaessa, jolloin niiden kopioiden laatu heikkenee huomattavasti.

Elokuvaan perehdyttämisen ja omien elokuvien tekemisen ei tulisi rajoittua vain elokuva- ja mediakasvatuksen tunneille (kuvataiteet ja taidekasvatus) tai elokuvaa käsitteleviin kerhoihin ja työpajoihin. Elokuvaan perustuvia opetusmenetelmiä voidaan laajentaa ja integroida koulujen opetussuunnitelmiin. Eri oppiaineissa elokuvalla ja videokuvauksella voidaan tuoda uutta mielenkiintoa

opetettavaan aineeseen. Esimerkiksi biologian ja maatiedon tunneilla ja luontoretkillä oppilaat voivat tehdä omia dokumentteja alueensa eläimistä, ilmiöistä ja ihmisistä.

## **ELOKUVA OPETUKSEN VÄLINEENÄ**

Parhaassa tapauksessa koulujen elokuvakasvatustoiminnan tulisi tarjota oppilaalle perustiedot ja -taidot elokuvan ilmaisukeinoista, historiasta ja tekniikasta. Lisäksi oppilaan tulisi ymmärtää ja sisäistää liikkuvan kuvan mahdollisuudet tarinankerronnan välineenä. Elokuvan opiskelun tärkeänä tavoitteena on kehittää lapsen kuvanlukutaitoa, jonka avulla lapsi kykenee tarkastelemaan ympäröivää maailmaa kriittisesti. Elokuvaopetuksen tulokset näkyvät jo hyvin varhaisessa vaiheessa siten, että oppilas osaa keskustella ja ilmaista perustellen mielipiteitään näkemistään elokuvista. Hieman pidemmälle ehtinyt oppilas ymmärtää fiktion ja todellisuuden erot ja kykenee erittelemään elokuvan eri tuotantovaiheet ja työryhmän jäsenet elokuvan tekemisen takana. Käytännön harjoituksissa, kuvattaessa ja suunniteltaessa omia elokuvia, oppilas harjoittaa kykyä toimia osana työryhmää sekä kykyä suunnitella ja ajatella abstraktisti.

Koulujen elokuvakasvatustopetuksen tavoitteena on, että oppilas...

- oppii käyttämään videokameraa ja editoimaan
- oppii elokuvanteon eri vaiheet ja tutustuu elokuvan historiaan
- oppii perusasiat liikkuvan kuvan mahdollisuuksista ja elokuvan kielestä
- oppii analysoimaan näkemäänsä ja keskustelemaan omista näkemyksistään
- oppii työskentelemään itsenäisesti sekä osana työryhmää

Edellä mainitun tavoin elokuva sisältää runsaasti tekemiseen, katsomiseen ja tekniikkaan liittyviä mahdollisuuksia, joita voidaan tuoda esille media- ja elokuvakasvatuksen tai kuvataiteen tunneilla sekä erilaisissa kerhoissa. Näiden lisäksi elokuva on käyttökelpoinen ja hyvä väline opettamiseen lähes kaikissa oppiaineissa. Elokuva avaa uusia mahdollisuuksia tarkastella asioita ja se on oppilaita motivoiva ja kiinnostava tapa tutustua opetettaviin asioihin.

Elokuvan yhdistäminen eri oppiaineisiin tekee oppimistilanteesta luovaa, kiinnostavaa ja jännittävää. Elokuvan käyttäminen opetusvälineenä on perusteltua,

sillä onnistuessaan se ei ainoastaan kehittä oppilaan kykyä tehdä ja perustella johtopäätöksiään vaan se myös välittää halua oppia lisää. Elokuvan avulla oppilas oppii ymmärtämään paremmin itseään, ympäröivää maailmaa sekä eri kulttuureja. Tämä edesauttaa oppilaan identiteetin sekä medialukutaidon kehittymistä.

Suoranta ja Ylä-kotola ovat kirjassaan *Mediakasvatus simulaatiokulttuurissa* tuoneet esille muutamia lähestymistapoja yhdistää mediakasvatusta kouluopetukseen. Samat periaatteet pätevät elokuvakasvatuksessa, jonka vuoksi ne on hyvä tuoda esille tässä vaiheessa. Mediapedagogiassa voidaan mm. oppikirjojen ja muun opetusmateriaalin lisäksi hyödyntää median tuottamaa materiaalia sekä suosia monipuolisia toteuttamisen ja esittämisen tapoja niin, että tuloksena on tuotos tai teos ("tärkeätä on, että mediakasvatuksessa tehdään jokin teos, joka materialisoi ja tekee näkyväksi ajattelua"). Näiden lisäksi mediapedagogi voi käytännön työssään tarkastella mediakulttuurin tuotoksia erityisesti silloin, kun ne koskevat omaa opetettavaa ainetta. (Suoranta & Ylä-Kotola 2000, 78)

Kun elokuvaa yhdistetään muuhun opetukseen, saatetaan kohdata ongelmia, jotka liittyvät yleensä suuriin ryhmäkokoihin, teknisiin ongelmiin, tiedon, materiaalien, resurssien sekä ajan puutteeseen. Liikkeelle on hyvä lähteä helpoilla ja tutuilla aiheilla sekä asettaa vaatimustaso riittävän alas. Jo pelkän kamerasuorituksen avulla voidaan toteuttaa erilaiset dokumentoinnit, fiktiot ja pelkistetyt animaatiokokeilut. Yhteiseen suunnitteluun ja tehtävienjakoon on hyvä varata aikaa, jotta kaikki tietävät mitä, miten ja milloin ollaan tekemässä.

#### *Esimerkki 1: Elokuvan katsominen*

Historian tunnilla katsotaan johonkin historialliseen henkilöön tai ajankohtaan liittyvä elokuva ja keskustellaan siitä. Elokuva voi kestää hyvinkin kaksi oppituntia. Tämän jälkeen elokuvasta pitäisi vielä keskustella. Elokuvan katsominen ja siitä keskusteleminen vie runsaasti aikaa. Tämän vuoksi on tärkeää, että ennen elokuvan katsomista valitaan ne teemat ja aiheet, joihin oppilaan tulee kiinnittää huomiota elokuvan aikana. Näin oppilaat ovat elokuvaa katsoessaan aktiivisia. Opetettavia asioita voidaan havainnollistaa myös elokuvanäyttein, ei tarvitse näyttää kokonaisia elokuvia.

#### *Esimerkki 2: Omien videoiden tekeminen*

Elokuvien ja videoiden tekeminen on ryhmätyötä, joten kaikki oppilaat on saatava mukaan tasa-puolisesti. Kuitenkin vain yksi kerrallaan voi kuvata kameralalla tai editoida tietokoneella. Sama pätee ohjaukseen. Näyttelijöitäkin tarvitaan vain käsikirjoituksen vaatima määrä. Vie runsaasti aikaa, jotta kaikki pääsevät tekemään ja kokeilemaan eri tuotannon vaiheita. Toisaalta oppilaat voidaan ja-

kaa pienempiin ryhmiin, mikä vaati usein enemmän kameroita ja muita välineitä sekä 1-2 kouluavustajaa valvomaan ryhmiä. Vaarana on, että pieni aktiivinen joukko tekee ja muut katsovat vierestä. Yleensä on hyvä käydä helppoja kameraharjoituksia läpi ennen ensimmäisen elokuvan kuvaamista. Tällöin kaikki ryhmän jäsenet pääsevät kuvaamaan ja kokeilemaan kameran eri toimintoja.

Elokuvan käyttäminen opetusvälineenä voi olla paljon muutakin kuin elokuvien katsomista ja niiden tekemistä. Oppilaan tietämystä mediakulttuurista tulee lisätä ja syventää vaiheittain ala-asteella, yläasteella, lukiossa ja muissa oppilaitoksissa. Alkuvaiheessa tulee huomioida mm. riittävän yksinkertaiset aiheet ja tekniikkaan totuttautuminen. Parhaassa tapauksessa muodostuvan kehitysjatkumon on mahdollista johtaa aina päiväkodista lukioon saakka. Oppilaan taidot ja tiedot liikkuvasta kuvasta ja sen estetiikasta sekä audiovisuaalisen kulttuurin havaitsemisesta kehittyvät ja lisääntyvät vuosi vuodelta. Jatkumon seurauksena elokuvaan liittyvät opetusmenetelmät voivat toimia osana muita oppiaineita, tukien niitä ja niiden opetussuunnitelmallisia tavoitteita.

Lähes kaikissa oppiaineissa voidaan videota käyttää opetuksen osana: dokumentoinnit luontoretkestä, leireistä, juhlista, näytelmistä ovat lähes joka koulun arkea. Materiaalin editoinnilla (yleensä pelkkä materiaalin tiivistäminen riittää) ja esimerkiksi havainnollistavien tekstien ja musiikin lisäämisellä saadaan helposti ja nopeasti (muutamassa tunnissa) esityskelpoinen kopio, jota voidaan esittää vanhempainilloissa ja koulun juhlissa. Myös liikunta- sekä käsityötunneilla eri tekniikoiden ja työvaiheiden taltioiminen saa aikaan ylimääräistä yrittystä ja oppilaiden motivaation kasvua. Kamera voi korvata helposti kynän ja tuoda virkistävän tuulahduksen kouluopetuksen arkeen niin opettajan kuin oppilaan näkökulmasta. Yleisesti ottaen sillä on vaikutusta koko koulunkäyntimotivaation ja kouluviihtyvyyden kasvattamiseen: koulu on mukava paikka, sillä siellä voi tehdä jopa omia elokuvia.

Elokuvan avulla oppiminen eri oppiaineissa:

- Maantieto ja biologia:
  - Oppilaat tekevät itse lyhyitä dokumentteja luontoretkillä sekä elokuvia omasta ympäristöstään
  - Valmiiden dokumenttelokuvien hyödyntäminen opetuksessa
  
- Musiikki:
  - Elokuvamusiiikki: säveltäjät, teemat, vai-

kutus kerrontaan

- Oman musiikin esittäminen ja tallentaminen. Itse tehtyä musiikkia voidaan käyttää omissa tai koulun muiden oppilaiden tekemissä elokuvissa musiikkina ilman tekijänoikeudellisia velvoitteita eli elokuvia voi esittää julkisesti (vanhempainillat, kilpailut, festivaalit jne.)
- Tekninen ja tekstiilityö:
  - Lavasteet ja puvustus omiin elokuviin. Oppilaiden tekemät dokumentoinnit ("opetusvideot") eri työvaiheista ja tekniikoista
- Äidinkieli:
  - Käsikirjoittamisen eri vaiheet
  - Dramaturgia
  - Henkilöhahmot
  - Esitelmät
  - Kirja-adaptoinnit
  - Myytit, legendat, sadut
- Kielet:
  - Esitelmät
  - CD-ROM, Internet
  - Kuullun ja luetun ymmärtäminen, esim. DVD-elokuvan (jakson) katsominen ilman tekstitystä tai esim. ruotsinkielisellä tekstityksellä
- Kuvaamataito:
  - Kuvallinen kerronta (kuvakoot, kompositio jne.)
  - Editointi
- Historia:
  - Eri kulttuurit, tavat ja traditiot
  - Elokuvan historia
- Matematiikka:

- Harjoitukset, joissa käytetään elokuvaan liittyviä lukuja esim. frame-määrät / elokuvan kesto, paljonko kuvia sekunnissa / tunnissa, filmikelan pituus jalkoina / metreinä
- Elokuvan budjetin laskentaa
- Lipputulot/asiakasmäärä/lipunhinta

Elokuvien katsominen koko koulun kanssa aiheuttaa tiettyjä ennakkojärjestelyjä. Ensimmäiseksi on hoidettava elokuvateatterin tai tarpeeksi suuren tilan varaaminen koko koululle.

Elokuvan valitsemisessa voi ottaa huomioon ainakin seuraavat seikat:

- Jaetaan / valitaan katsottavat elokuvat eri teemojen mukaan.
- Jaetaan / valitaan katsottavat elokuvat eri ikäluokkien mukaan.
- Toisaalta olisi hyvä olla myös sellaisia näytöksiä, joissa katsomassa on eri ikäryhmiä. Tällöin lapset kokevat elokuvan yhteiseksi kokemukseksi, josta voivat nauttia niin nuoremmat kuin vanhemmat. Jos katsomossa on lisäksi aikuisia, elokuvan ja katsomiskokemuksen arvo nousee lapsen silmissä. Lapsi voi kokea jotain aikuisuudesta ja olla osallisena asiassa, joka kiinnostaa myös aikuisia.

Elokuvan katsomisen jälkeen elokuvasta voidaan keskustella. Jos keskustelu tapahtuu elokuvan jälkeen tai saman päivän aikana, tehtävät voidaan käydä läpi suullisesti tai ryhmätöinä. Usein käytettyjä menetelmiä käsitellä katsottua elokuvaa on esimerkiksi piirtää tai näyttellä mieleenpainuvien kohtaus, keskustella elokuvan hahmoista, tapahtumista ja sanomasta. Lisäksi taitojen kartuttua voidaan miettiä elokuvassa käytettyjä kerrontakeinoja, lajityyppiä ja sen ominaisuuksia. Elokuvien analysointi kehittää aktiivisen katsomisen taitoa (medialukutaitoa). Myös omia elokuvia tulisi katsoa isommalla ryhmällä ja keskustella, mikä elokuvan tekemisessä oli mukavinta/vaikeinta ja mitä ylipäätään opittiin elokuvan tekemisestä.

## **ELOKUVA TAITEENA**

Elokuva taiteenlajina on aihealue, josta kirjoitetaan suhteellisen vähän. Päällimmäisenä syynä on vallalla oleva epämääräinen käsitys siitä, mitä elokuvataiteella *nykyään* ymmärretään. Elokuvia on esitetty ainoastaan reilut 100 vuotta, mikä

tekee siitä varsin nuoren verrattuna muihin taiteenlajeihin, kuten teatteriin, kirjallisuuteen tai kuvataiteeseen. Elokuvan olemassaoloon ja sen kehityskulkuun sisältyy erilaisia teknisiä ja tarinankerronnallisia innovaatioita siinä määrin paljon, että elokuvasta nykyään on vaikea puhua taiteena samoin ehdoin kuin esimerkiksi puhuttaessa 1920-luvun elokuvista ja niiden tekijöistä. Useille elokuvateoreetikoille juuri mykän elokuvan aikakausi merkitsee ainoaa elokuvallisen ilmaisun ja esteettisen huipentuman muotoa. Tällöin useat teokset täyttivät tunnusmerkit (*taiteen kriteerit*), joiden ansiosta ne voitiin yhdistää korkeakulttuuriin kuuluviksi. Keskeisen kriteerinä oli, että nämä teokset osaltaan *uudistivat* ja *kehittivät* elokuvamediaa. Useita tekijöistä pidettiin lajinsa mestareina ja taiteilijoina, joita kuvaamaan myöhemmin yleistyi käsite *auteur*. Se yhdistettiin kuvaamaan *persoonallisia* elokuvantekijöitä, joiden elokuvat personoituvat juuri tekijään ja tekijänsä luomaan tyyliin.

Aluksi elokuvaa ei suostuttu hyväksymään taiteena lainkaan. Sen katsottiin olevan liian vulgaari ja populaari muiden korkeakulttuurin edustajien kuten oopperan, teatterin ja maalaustaiteen suhteen. Elokuvan asemaa tuskin paransi se, että sen katsottiin lainaavan liiaksi muista taiteista – lähinnä teatterista. Elokuvataiteen esiinmarssi alkoi *elokuvaallisen kielen kehittymisestä*. Kuvakoot ja kuvakulmat sekä leikkaus olivat elokuvaa mullistavia tekijöitä, jotka erottivat elokuvallisen kerronnan esimerkiksi teatterille ominaisesta esitystavasta. Elokuvan julistamista taiteeksi ei voida suoraan tehdä pelkkien kerronnallisten välineiden käytön perusteella. Esimerkiksi Lumiéren-veljesten elokuvia, joissa kamera kuvaa paikallaan noin minuutin verran arkisia tapahtumia, voidaan hyväksyttävästi ymmärtää elokuvataiteen ensimmäisiksi askeleiksi. Niissä ei kenties näy tekijöidensä persoonallinen kädenjälki samassa mielessä kuin erilaisia kerrontakeinoja hyväksi käyttävissä teoksissa, mutta siitä huolimatta ne tekevät paikoista, tapahtumista ja henkilöistä "*kuolemattomia*". Voimme aina palata niihin ja *kokea* ajan ja paikan ulottuvuuden. Samoin kuin valokuva vangitsee hetken, elokuva ikuistaa tapahtumat liikkeen kanssa. Elokuvan kieli on lisäksi universaalia. Se mahdollistaa *sosiaalisten ja kulttuuristen arvojen esittämisen* tehokkaammin kuin useat muut taiteen lajit.

Miksi sitten on nykyään ongelmallista puhua elokuvasta taiteena? Elokuvia eivät tee enää auteursit eivätkä taiteilijat vaan kirjanpitäjät ja tuottajat. Elokuvasta on muodostunut massojen viihdettä, missä luovan taiteellisen työn sijaan tavoitellaan yhä suurempaa taloudellista voittoa kustannusten kohotessa samoin yhä suuremmiksi. Elokuvien tekeminen maksaa enemmän, joten niiden on myös tuotettava enemmän. Hollywoodin vaikutus elokuvakulttuuriin on ollut se, että nykyään vaaditaan yhä suurempia kassamenestyksiä.

## ELOKUVATAIDE KOULUOPETUKSESSA

Koulujen elokuvakasvatus on merkittävässä roolissa siirrettäessä elokuvan kulttuuriperintöä uusille sukupolville. Useat nuoret eivät ole tietoisia elokuvan historiasta tai sen teknisistä kehitysaskelista. Heitä kiinnostavat tulevat megaensillat ja näiden oheistuotteet. Nykyelokuvien suuret tähdet, korkeapalkkaiset näyttelijät, ovat ohittaneet arvostuksessa elokuvien ohjaajat ja käsikirjoittajat.

Elokuvataiteeseen perehdyttämisessä sekä etenkin elokuvan ja taiteen välisen yhteyden löytämisen apukeinona voidaan käyttää seuraavankaltaista viisikoh- taista elokuvakasvatusohjelmaa.

### *1. Elokuviin katsominen ja kokeminen*

Elokuvat herättävät tunteita ja reaktioita katsojissa. Henkilöhahmoihin samastumisen lisäksi elokuva vaikuttaa vahvasti erityisesti lasten ja nuorten toimintamallien ja esikuvien muodostumisessa. Populaarigenret perustuvat tähtikulttiin, jossa elokuvien sankareita palvotaan lähes tosielämän sankareina. Sosiaaliset tekijät vaikuttavat siihen, että katsotaan samantyyllisiä elokuvia kuin kaverit. Kriittisyys ja avoimuus ovat tärkeitä ohjenuoria elokuvien nuorille kuluttajille. Näiden kahden ominaisuuden avulla katsojan eteen avautuu monipuolinen eri kulttuurit ja niiden arvot huomioiva elokuvakulttuuri. Suurin osa nykyisestä massoille suunnatusta populaarielokuvasta on kertakäyttöistä. Elokuva katsotaan ja "heitetään pois". Se ei jätä mielikuvia tai tunnejälkiä, sillä samat tarinat on nähty ja koettu useaan kertaan. Aikakaudelle on tunnusomaista, että aina odotetaan uutta seuraavaa spektaakkelia, joka on tehty paremmin, hienommin ja kalliimmin kuin edeltäjänsä. Enää ei odoteta tarinaa vaan tuijotetaan pintaa.

### *2. Kyky analysoida ja oppia elokuvaan kieltä*

Elokuviin analysoiminen kehittää elokuvantajua. Elokuvatun avulla kyetään hahmottamaan erilaisia tapoja kertoa tarinaa ja kehittämään perinteistä kerrontaa uudistavien tyylien ymmärtämisen mahdollisuuksia. Analyysin avulla avoimuus uusille teksteille sekä antautuminen elokuvan dramaturgian vietäväksi käy helpommaksi. Katsoja lukee elokuvaa ja on selvillä elokuvan kielen luovasta käytöstä sekä ymmärtää paremmin, mitä elokuvantekijä haluaa kertoa. Tämän seurauksena voidaan katsoa haasteellisempia elokuvia ilman, että katsoja turhautuu. Kuten kuvataiteessa myös elokuvataiteessa parhaimmat taideteokset ovat sellaisia, joiden edessä katsoja (kokija) joutuu ponnistelemaan ja ajattelemaan. Tällainen kokemus jättää tunnejäljen ja mielikuvan, sillä katsojasta tulee

osa teosta. Elokuva voi avautua katsojalle vasta usean katsomiskerran jälkeen. Kun elokuvantaju kehittyi, on jokaisella katsomiskerralla mahdollista löytää uutta elokuvan ilmaisusta, sisällöstä, tarinankerronnasta ja elokuvan historiallisesta kontekstista.

### *3. Elokuva ilmaisun välineenä*

Elokuvallinen ilmaisu on nuorille lähes arkipäivää. Visuaaliseen kerrontaan törmää lähes kaikissa medioissa. Nuorisolle suunnatut musiikkivideot, elokuvat ja tv-sarjat kopioivat toistensa visuaalista ilmettä, joissa yhdistyvät nopea leikkaus ja liike. Omakohtaisessa tekemisessä elokuvallinen ilmaisu konkretisoituu tekijänsä mielessä. Jokaisesta kerrotusta tarinasta saadaan usean näköisiä lopputuloksia, riippuen tekijänsä persoonallisesta näkemyksestä ja elokuvallisen ilmaisun hallitsemisesta. Omien elokuvien tekemisen kautta astutaan lopullisesti sisään elokuvataiteen maailmaan. Kamerasta tulee kynä, jolla voidaan taltioida tapahtumia haluamalla tavalla. Ilman omakohtaista kokemusta tekemisprosessista ei voida ymmärtää niitä seikkoja, joita elokuvantekijät joutuvat kohtaamaan työssään: ratkaisujen ja valintojen tekeminen sekä tarinan / tekstin siirtäminen kameran välityksellä kuvalliseen muotoon. Elokuvalisessa ilmaisussa on tärkeää välittää tekijän tunteita ja tuntemuksia käsiteltävästä aiheesta. Elokuva on voimakas media, sillä siinä puheen lisäksi voidaan asiat näyttää. Näin se soveltuu hyvin erilaisten näkökulmien, mielipiteiden ja tunteiden välittämiseen suurelle yleisölle.

### *4. Elokuvan avulla oppiminen*

Elokuvan avulla on opittu jo elokuvan historian alkuvaiheista lähtien. Kamera on viety paikkoihin, jotka ovat olleet katsojille entuudestaan tuntemattomia. Tarinoiden kautta katsojiin on vaikutettu sekä tietoisesti että tiedostamatta. Katsottaessa monikulttuurisia elokuvia oppimista tapahtuu eri kulttuureista ja niiden traditioista. Elokuva on opetusväline muutenkin kuin pelkän katsomisprosessin kautta. Jokainen voi itse vaikuttaa ympäristöönsä tekemällä omia dokumenttelokuvia, jotka ottavat kantaa tai esittelevät ympäristöä, luontoa, ihmisiä jne. Elokuvan monimuotoisuutta voidaan harjoitella tekemällä esimerkiksi musiikkia omiin elokuviin, jolloin ymmärretään musiikin vaikutukset tarinankerrontaan. Lisäksi voidaan rakentaa lavasteet ja puvut omiin elokuviin, jolloin elokuvantaju kasvaa käsittämään mm. värien osuuden tarinan visualisoinnissa. Käsikirjoittaminen opettaa draaman tajua, johon kuuluvat mm. tarinan dramaturginen rakenne sekä tarinassa vaikuttavat henkilöhahmot. Kuvan manipuloimista on mahdollista oppia editointivaiheessa. Kuvien yhdistäminen aiheuttaa mielleyhtymiä ja luo täysin uusia merkityksiä, ilman että niitä tarvitsee näyttää

ruudulla.

Kaikkia edellä mainittuja sekä paljon muuta voidaan ottaa esille kouluopetuksessa ja käyttää oppituntien sisältöinä sekä opetusmenetelminä. Tämä takaa oppilaalle näkemyksen elokuvasta taiteena, joka kokoaa yhteen useita eri taiteenalojen erityispiirteitä omaksi kokonaisuudeksi. Elokuvan eri osa-alueet tarjoavat hyvät välineet erilaisten taitojen harjoittamiseen.

##### 5. Elokuvan ymmärtäminen taideteoksena

Taiteen määritelmää – ja rajakohdan vetämistä sille, mikä on taidetta ja mikä ei – on mahdoton tehdä. Elokuva voisi olla taidetta, jos tekijöille annettaisiin mahdollisuus tehdä elokuvistaan persoonallisia, innovatiivisia sekä inhimillisiä tunteita välittäviä kokonaisuuksia. Tällä hetkellä elokuvakulttuuri on vaikeuksissa, sillä elokuvat heikkenevät sisältönsä puolesta laadullisesti. Toistaiseksi lipputulot ratkaisevat, ketkä elokuvia ylipäättään pääsevät tekemään. Pienet *independent*-tuotannot eivät puolestaan saa esitysfoorumia, sillä suuret tuotannot jyräävät valtavien markkinointikampanjoidensa avulla. Katsojat lähes pakotetaan katsomaan mega-elokuvia tyyliin: ”jos et ole nähnyt tätä, et ole nähnyt mitään”. Elokuvien taide on elokuvien tulkinnassa ja niiden vastaanottamisessa sekä valinnoissa, mitä katsotaan ja minkä vuoksi katsotaan. Elokuvien analysoiminen, kriittinen tarkastelu ja arvottaminen kuuluvat elokuvan taideolemuksen – ne ovat elokuvan hyväksymistä taiteena. Jotta ymmärtäisi elokuvaa taiteena, tulisi myös ymmärtää elokuvaa sen historiallisessa kontekstissaan.

## **ELOKUVAKASVATUSOPETUKSEN ONGELMAKOHTIA**

Seuraavassa elokuvakasvatuksella tarkoitetaan yhtä tai useampaa seuraavista määritelmistä:

1. Oman elokuvan tekeminen osana koulutyöskentelyä. Elokuva voi liittyä opetettavaan aiheeseen / oppiaineeseen, mutta se voi olla myös itsenäinen fiktiivinen tai dokumentaarinen teos.
2. Elokuvan katsominen ja analysointi. Elokuvan katsominen voi liittyä opetettavaan aiheeseen ja se voi olla muodoltaan opetus-, dokumentti- tai fiktiivinen elokuva. Elokuvasta voidaan analysoida esimerkiksi miten aihetta, aikakautta, kohdetta on käsitelty. Elokuva voidaan analysoida

myös kerronnallisten tekijöiden kautta: tarinankerronta, kuvallinen kerronta, ääni, lavastus, näyttelijäntyö jne.

3. Videokameran käyttäminen opetuksen välineenä. Videokameran avulla havainnoidaan ja tarkastellaan ympäristön ilmiöitä ja eri oppiaineisiin liittyviä aiheita. Omien opetus- ja esittelyvideoiden tekeminen esimerkiksi liikenneturvallisuuteen, käyttäytymiseen, harrastuksiin, kotieläimiin liittyen sekä erilaisen tekniikoiden oikeaoppisen suorittamisen tarkastelu: liikunta (suoritukset), käsityöt (työvaiheet), fysiikka ja kemia (kokeet) jne.

### *TIETO, TAITO, MOTIVAATIO, ROHKEUS*

Koulujen elokuvakasvatustoiminta tarvitsee innostuneen opettajan johtamaan luokan mediakasvatusta tai vielä pidemmälle ajateltuna – toivottamaan mediakulttuurin tervetulleeksi omaan luokkaan ja osaksi opetusta. Pahin este koulun mediakasvatusopetukselle on, että opettaja ei koe opetettavaa mediaa tärkeänä mediana omassa elämässään. Tämän johdosta mediakasvatukselle ei ole sijaa opetuksessa muiden *tärkeämpien* asioiden ajaessa ohi. Medialle jää usein kouluissa viihteen rooli ja sitä tarjoillaan välipalana, kun ei ole mitään muuta tehtävissä (esim. sijaiset, lukukausien lopussa esitettävät elokuvat jne.) (Kiesiläinen 2006, 18). Opettajille on muodostunut työvuosien saatossa vahvat opetusmetodit, joiden muuttaminen tai hylkääminen kokonaan tuntuu mahdottomalta ajatukselta. Nykyinen tietoyhteiskunta-ajattelu kuitenkin vaatii opettajilta uusien medioiden ja tieto- ja viestintävälineiden hallintaa (mm. internet, sähköposti, oppimisympäristöt, oppimateriaalipankit, dvd, jne.).

Motivaation lisäksi tarvitaan tietty tieto- ja taitotaso erilaisten mediavälineiden (elokuvakasvatusta ajatellen videokamera, tietokonepohjainen videoeditointi) hallintaan. Yleensä tieto riittää: mitä voidaan tehdä, miten ja missä järjestyksessä kysymyksiin opettaja voi vastata perehtymällä oppimateriaaleihin sekä keräämällä tietoa eri lähteistä. Taitojen harjoittaminen tuo mukanaan omakohtaisen kokemuksen, jolloin opettajan on helpompi tutustuttaa oppilaat medioiden maailmaan. Perustaitojen harjoittaminen on myös edellytyksenä useissa sellaisissa tilanteissa, joissa halutaan käyttää mediaa opetusvälineenä.

Tärkein elokuvakasvattajan ominaisuus (kaikista mahdollisista tiedollisista ja taidollisista puutteista huolimatta) on rohkeus. Opettajalla täytyy olla rohkeutta antaa mediakulttuurille sijaa omassa luokassaan, käyttää uusia opetusteknolo-

gioita ja kehittää omia opetusmenetelmiään.

Kun opettaja on kerännyt tarpeeksi tietoa, taitoa, motivaatiota ja rohkeutta aloittaa luokan elokuvaprojekti tai kokeilla videokameraa opetuksen välineenä, on aika ryhtyä toimeen. Prosessi saattaa tuoda mukanaan odotettuja ja odottamattomia ongelmia, jotka koettelevat opettajan luonnetta. Ongelmista ei kannata ottaa turhaa stressiä vaan tulee harrastaa positiivista ajattelua: joskus ongelmia on enemmän, joskus taas ei lainkaan. Yleensä kaikkiin ongelmiin on olemassa ratkaisu. Ongelmat kuuluvat teknologiaan ja myös vuosia työskennelleet ammattilaiset kokevat samoja ongelmia kerta toisensa jälkeen: mistä saadaan virtaa, sulake palaa, akut ovat tyhjä, laitteet eivät toimi, yhteydet eivät pelaa. Seuraavassa on käyty läpi koulujen elokuvakasvatuksessa esiin tulevia yleisiä ongelmakohtia ja etsitty neuvoja niistä selviämiseksi. Opettajan on hyvä olla tietoinen, mitä matkalla saattaa tulla eteen.

## *TEKNIikka*

Usein käy niin kuin opettaja pelkää: tekniikka pettää, laitteet eivät toimi juuri silloin kuin pitäisi ja oppitunnin kestosta suurin osa kuluu teknisten ongelmien selvittelyyn. Kaaos on valmis. Elokuvien tekemisessä ja esittämisessä tekniikkaa tarvitaan useassa eri vaiheessa. Sähköiset laitteet tarvitsevat virtaa: kuvausvaiheessa kannattaa tarkistaa kuvauspaikan pistokkeiden määrä/paikat ja hankkia varmuuden vuoksi jatkojohto. Kameran akkujen lataus kannattaa tarkistaa ennen kuvauksia vaikka kuvattaisiinkin verkkovirralla. Ulkona akkuja joutuu käyttämään lähes aina. Kuvausvaiheessa voi olla myös muita laitteita, jotka tarvitsevat sähköä: lamput, äänitallennin (jos ääni tallennetaan omalla tallentimella), tietokone (etenkin animaation teossa). Editointivaiheessa tarvitaan editointiohjelmalla varustetun tietokoneen lisäksi kamera ja ns. firewall-johto kameran ja tietokoneen välille. Kamerasta on hyvä tarkistaa onko siinä ns. kaksisuuntainen DV-liitäntä, jotta valmis elokuva saadaan siirrettyä talteen takaisin miniDV-nauhalle.

Tekniikkaa kannattaa käyttää sen verran kuin on tarpeellista. Mitä enemmän teknisiä laitteita, sitä enemmän tarvitaan johtoja, adaptoreita, plugeja jne. Sisältö tulee asettaa muodon edelle. Kannattaa käyttää enemmän aikaa tarinan hiomiseen kuin tekniikan kanssa taisteleamiseen. Tekniikkaa kannattaa silti opetella ja käyttää, sillä se on osin välttämätöntä. Ennen kuvauksia voidaan tehdä kuvausharjoituksia ja samalla kokeilla erilaisia tekniikkaan liittyviä ratkaisuja (valot, kamera-ajot, sähköt jne.). Kuvauksissa aloittelija selviää usein pelkän kameran

(ja mikrofoni) kanssa, mutta kokeneemmat voivat tarvita äänitallentimen, mikserin, lisämikrofoni, valoja yms.

Editointivaiheessa elokuva koostetaan käsikirjoituksen mukaiseksi. Kuvattu materiaali siirretään tietokoneelle ja siihen lisätään musiikkia, ääntä ja tekstiä (sekä joskus myös digikuvia). Tietokoneella materiaali on digitaalisessa muodossa, tiedostoina. Teknisiä ongelmia saattavat aiheuttaa tiedostomuodot ja ohjelmat, joissa tiedostoja yritetään avata. Tiedostot eivät ehkä avaudu oikein tai ne avautuvat virheellisesti (esimerkiksi kuvat, jotka avautuvat väärässä kuva-suhteessa tai koossa).

Elokuvien katsomiseen liittyy paljon tekniikkaa ja lisää johtoja. Elokuva katsotaan yleensä DVD-levyltä tai VHS-kasetilta. Koulussa oppilaiden elokuvia voidaan halutessa katsoa myös suoraan tietokoneelta tai miniDV-nauhalla (kytketään kamera vastaanottimeen), jolloin elokuva voidaan katsella parhaalla laadulla. Elokuvien esittämisessä tarvitaan katselulaite (esim. DVD-soitin) ja vastaanotin (esim. televisio). Vastaanotin voi olla television lisäksi myös videoprojektori. Digitaalivideokamera voidaan kytkeä televisioon tai videoprojektoriin välilyhdellä, joka voi vaihdella eri kameramallien kesken (kameran av-out liittäen television tai projektorin scart- tai rca-liitäntään). Jos kamera kytketään videoprojektoriin, kannattaa kameraliitäntään kytkeä erilliset kaiuttimet (esim. tietokonekaiuttimet) tai kytkeä kamera äänivahvistimeen.

## *SISÄLLÖT*

Sisältö on tärkeämpää kuin muoto. Ei siis kannata murehtia, jos ilmaisu ei ole teknisesti huippuluokkaa. Kun keskitytään sisältöön, tarinankerrontaan ja elokuvan perusidean esille tuomiseen ei teknisiä epäkohtia välttämättä edes huomaa. Tekninen osaaminen kehittyy tekemisen seurauksena. Elokuvien tarinankerrontaa on järkevä aluksi kokeilla ilman teknisiä kikkailuja. Kannattaa painottaa, että tarinassa on aina alku, keskikohta ja loppu (ei välttämättä tässä järjestyksessä). Elokuvan alussa esitellään tapahtumapaikka ja henkilöt. Elokuvan tarinassa tulee olla selkeä punainen lanka sekä kysymys/ongelma, johon elokuvan henkilöt etsivät vastausta/ratkaisua. Elokuvan lopussa on huipentuma ja loppuratkaisu, missä elokuvan alun ongelma joko selkeästi ratkaistaan tai siihen ei löydetä ratkaisua.

Sisältö täytyy suhteuttaa käytettävissä olevaan aikaan sekä resursseihin. Sisällön täytyy olla siis mahdollinen toteuttaa. Liian kunnianhimoinen tavoite tuho-

aa luovuuden ja kokemuksen. Kaikkien työryhmän jäsenten on oltava selvillä mitä ollaan tekemässä ja mikä on kenenkin rooli työryhmässä. Yksinkertaisia ideoita on helpompi käsitellä monipuolisemmin kuin monimutkaisia ideoita. Jälkimmäisessä vaihtoehdossa tuloksena on usein sekavaa kerrontaa, aikapula ja riitoja. Kun tarinan teemaa lähestytään yksinkertaisten tarinaa eteenpäin vievien kohtausten avulla, tulokseksi saadaan hallittu kokonaisuus, joka erottuu edukseen.

## *AIKA*

”Elokuvassa enemmän kuin muissa taiteissa kuuluu luovan prosessin yleiseen ymmärrykseen ajan ja voimavarojen arviointi” (Bergala 2002, 115) Usein käytetty ilmaisu ”hyvin suunniteltu on puoliksi tehty” pitää erittäin hyvin paikkansa elokuvan tekemisessä. Aika on yksi suurimmista ongelmista koulujen elokuvakasvatuksen opettamisessa. Ei ehditä tehdä, mitä oli suunniteltu. Kiire pilaa luovuuden ja ryhmätyöhengen. Suositetaan helppoja ratkaisuja, jotka yleensä aktiivisimmat oppilaat suorittavat. Ajankäytön arviointi on yksi keskeisimmistä asioista elokuvakasvatuksessa. Elokuvan tekemisen opettamiseen kuuluukin olennaisesti käytettävissä olevan ajan ja resurssien määrittelemine suhteessa tekeillä olevaan elokuvaan. Oppilaat eivät pysty siihen itsenäisesti kovinkaan hyvin, joten opettajan tulee painottaa sen tärkeyttä.

Oikeaoppisen ajankäytön edellytyksenä on se, että ymmärretään mitä tehdään, miten tehdään, kuka tekee, milloin ja missä tehdään. Sisällöt pitää mitoittaa käytettävissä olevaan aikaan. Erityisen tärkeää on muistaa huolellinen ennakkosuunnittelu. Vaikka suunnitteluvaiheeseen käyttää huomattavan osan käytettävissä olevasta kokonaisuudesta, saadaan siihen käytetty aika takaisin kuvausvaiheessa. Tämä voi olla vaikeaa ”todistaa” oppilaille, jotka odottavat kärsimättömästi kuvaamaan pääsemistä. Yleensä oppilaat pitävät asioita selvinä vaikka todellisuudessa heillä ei välttämättä ole tarkkaa tietoa tarinan sisällöstä, omasta roolista, kuvaustavoista tai kuvauspaikoista.

Ennakkosuunnitelma (käsikirjoitus, kuvasuunnitelma, kuvaussuunnitelma) toimii pohjana kuvauspaikalla työskentelylle. Sitä ei tarvitse noudattaa kirjaimellisesti. Luovat poikkeukset sallitaan. Tällaisia ovat mm. päätökset miten ja mistä kulmasta kuvataan, miten näyttelijät asettellaan tilaan ja millaisia vuorosanoja hahmot käyttävät. Ennakkosuunnitteluvaiheessa on vaikeaa suunnitella kohtauksen rakennetta tilaan, jota ei tunneta. Lopulliset päätökset tehdään aina vasta kuvauspaikalla.

## *TILA*

Tilojen puute on ongelma, joka heijastuu niin aika-, tekniikka- ja ryhmäkokoja koskeviin ongelmiin. Yleensä tilat ovat pieniä ja niissä on myös muuta kouluopetukseen liittyvää toimintaa kuin elokuvien kuvaamista. Tämän vuoksi laitteet (valot, mikrofonit, kamerat, jalustat, virtajohdot) täytyy joka kerta koota ja asentaa kuvauksia varten. Tämä vie paljon aikaa ja usein tähän saadaan kulumaan helposti puolet oppitunnin sisällöstä. Laitteet ja välineet tulisikin asentaa valmiiksi ennen tunnin alkamista, mahdollisuuksista riippuen esim. edellisellä välitunnilla tai edellisen päivän päätteeksi. Tällä tavoin jää vielä aikaa etsiä kadonneita välineitä tai tehdä ääntä tai valotusta koskevia säätöjä.

Editointivaiheessa tarvitaan rauhallinen työympäristö. Ulkopäin tuleva melu haittaa editoijaa, mutta myös editoitava materiaali ja etenkin äänet sekä musiikki saattavat häiritä muita samassa tilassa olevia. Jos koululla on useita editointiyksiköitä, tulisi ne sijoittaa erilleen toisistaan. Mielellään eri tiloihin, jos se vain on mahdollista.

## *RYHMÄKOOT JA ROOLIT*

Elokuva on ryhmätyötä, missä jokainen mukana oleva joutuu tekemään itsenäisiä päätöksiä yhteisesti valittujen pelisääntöjen mukaisesti. Elokuvan tekemisessä tarvitaan väkeä molemmin puolin kameraa, joten luokasta suurin osa voi tavalla tai toisella osallistua elokuvan tekemisen eri vaiheisiin. Opettajan työtä helpottaa, jos käytettävissä on kouluavustajia. Näin voidaan järjestää samanai-kaista toimintaa, jos luokka joudutaan jakamaan ryhmiin.

Jokaisesta luokasta löytyy ne henkilöt, jotka täyttävät esim. ohjaajalle, kuvaajalle, näyttelijälle kuuluvat ominaisuudet ja vaatimukset. Kuvaaja on kiinnostunut ympäristöstä visuaalisena tilana ja tarkkailee siinä tapahtuvia muutoksia. Ohjaaja uskaltaa komentaa, antaa käskyjä ja kykenee tekemään nopeita päätöksiä. Näyttelijä haluaa esiintyä kameran edessä ja ilmaista henkilöihahmon luonnetta eleillä, ilmeillä ja sanoilla. Luokassa tulisi antaa näiden henkilöiden kokeilla vahvuuksiaan myös elokuvan tekemisessä. Silti tulisi huomioida myös luokan muut oppilaat, joilla kyseisiä taitoja ei ole tai he eivät tiedä niitä olevan. Luokan hiljaisiin voi saada itseluottamusta ohjaajana ja ujoimmat esiintymiskokemusta näyttelijöinä. Kannattaa pitää mielessä, että koulujen elokuvatyön tavoitteena on luovuuden kehittäminen ja ainutkertaisen kokemuksen saavuttaminen oppilaalle.

# LYHYT ELOKUVASANASTO

## PERUSKUVAKOOT

### **Erikoislähikuva (ELK)**

Kuvataan kohdetta erityisen läheltä (esim. silmä tai jokin muu yksityiskohta)

### **Lähikuva (LK)**

Kuvataan esimerkiksi ihmistä niin, että pää ja hartiat näkyvät

### **Puolikuva (PK)**

Kuvataan ihmistä päästä lantioon

### **Kokokuva (KK)**

Kuvataan ihmistä päästä varpasiin

### **Yleiskuva (YK)**

Kuvataan sekä ihminen että ympäristö, jossa kohde on

## KUVAKULMAT

### **Alakulma**

Kamera kuvaa alhaalta ylöspäin. Kohteesta saadaan uhkaava ja suuri

### **Neutraali**

Kamera on henkilön silmien korkeudella

### **Yläkulma**

Kamera kuvaa ylhäältä alaspäin. Kohde alistetaan ja saadaan näyttämään pieneltä

## KAMERAN LIIKE

### **Panorointi**

Kameraa käännetään paikallaan vaakatasossa

### **Tiltaus**

Kameraa käännetään paikallaan pystytasossa

### **Ajo**

Kameraa liikutetaan esimerkiksi lähestytään tai seurataan kohdetta

### **Zoomaus**

Kamera on paikallaan, lähestytään kauempana olevaa kohdetta

## LEIKKAUS

### Otos

Yksi otos syntyy kun kamerasta painetaan nauhoitus päälle ja pois. Pienin yksittäinen, yhtenäinen osa elokuvaa.

### Kohtaus

Muodostuu yhdestä tai useista otoksista. Yhden kohtauksen tapahtumat käydään aina samassa paikassa ja/tai ajassa esimerkiksi luokkahuoneessa.

### Jakso

Useista kohtauksista muodostuva tapahtumaketju elokuvassa.

### Montaasi

Elokuvan leikkaus, tarinankerronnan edellytys, kuvien asettaminen perätysten tietyssä järjestyksessä ja rytmissä

### Jatkuvuus

Leikkauksella siirrytään seuraavaan otokseen mahdollisimman luontevasti ja "näkyttömästi". Ajallinen ja tilallinen jatkuvuus tarkoittaa, että aika ja paikka pysyvät samana kahdessa perättäisessä otoksessa.

### Rytmi

Eri otosten ja eri kohtausten pituuksien suhde. Yleensä kerronta tiivistyy (nopeutuu) elokuvan loppua kohden. Lisäksi toimintakohtauksissa käytetään nopeampitempoista leikkausrytmiä kuin esimerkiksi keskustelukohtauksissa.

### Takauma

Elokuvan takaumassa siirrytään elokuvallisessa ajassa taaksepäin. Takauma voidaan esittää yhdellä kohtauksella tai jaksolla. Joskus myös lähes koko elokuva voi olla takaumaa, jolloin nykyhetkeen palataan elokuvan lopussa. Takauman vastakohtaa **etiäistä** (*flashforward*) käytetään kun siirrytään ajassa eteenpäin ja kerrotaan, mitä esimerkiksi jollekin tarinan henkilöistä tapahtui myöhemmin.

## TARINANKERRONTA

### Mise-en-scene

Suomennetaan usein sanalla "näyttämöllepano". Lyhyesti se tarkoittaa sitä, mitä elokuvan kohtauksessa (tai teatterin näyttämöllä) näkyy ja tapahtuu. Mise-en-scene liittyy mm. tilan käyttöön ja vaikuttaa siihen kuinka katsoja havaitsee elokuvaa. Lisäksi siihen kuuluvat läheisesti elokuvan lavastus sekä puvustus, valaistus ja näyttelijän työ.

### Lajityyppi

Tietyn lajityypin elokuvat kertaavat samoja kerronnallisia ja tyyllisiä ominaisuuksia (**konventioita**). Eri lajityyppejä ovat mm. musikaali, western, toiminta,

kauhu, komedia, draama jne. Nykyään eri lajityypit sekoittuvat keskenään tai lajityypin normeja (kirjoittamattomia sääntöjä) rikotaan tahallisesti.

### **Tarina**

Elokuvan pohjalla oleva tarina, joka halutaan kertoa. Elokuvateoriassa käytetään myös nimitystä *fabula*. Elokuvan tapahtumat voivat kuvata useita vuosia ja useiden sukupolvien välistä aikaa. Elokuvan keinoin tapahtumat esitetään tiivistetysti (ks. juoni)

### **Juoni**

Tarkoittaa sitä, mitä elokuvan pohjalla olevasta tarinasta kerrotaan elokuvassa, missä järjestyksessä, sekä kuinka kattavasti tapahtumat esitetään. Elokuvan keston aikana voidaan esimerkiksi esittää vuosia kestävä tapahtumaketju.

### **Alkusysäys**

Usein elokuvan alussa on jokin yksittäinen tapahtuma, joka tempaa katsojan mukaan ja herättää tämän mielenkiinnon.

### **Konflikti**

Konflikti (tai ristiriita) ilmenee useissa kohtauksissa. Elokuvan henkilöt hakevat ratkaisua heidän toimintaansa kohdistuviin ristiriitoihin. Lähes aina elokuvassa on yksi pääkonflikti, joka elokuvan päähenkilön on ratkaistava.

### **Käännekohta**

Elokuvan käännekohdassa tapahtumat saavat odottamattoman käänteen. Elokuvissa on usein kaksi isompaa käännekohta. Erittäin suosittua on myös lisätä vielä kolmas käännekohta aivan elokuvan loppuun, jolloin katsojalle selviää elokuvan todellinen luonne.

### **Kliimaksi**

Elokuvan loppuhuipentuma. Usein kliimaksin jälkeen seuraa lyhyt häivytytsjakso, jolla annetaan elokuvan katsojalle aikaa palautua ”normaaliin tilaan” ennen elokuvan loppua.

## KIRJALLISUUS

Aaltonen, Jouko: *Käsikirjoittajan työkalupakki*. Painatuskeskus Oy, Helsinki, 1994.

Bergala, Alain: *L'hypothèse cinéma. Petit traité de transmission du cinéma à l'école et ailleurs*, Cahiers du Cinéma, 2002.

Juntunen, Max: *Elävän kuvan sanasto - Elokuva-, televisio- ja videoalan keskeiset termit ja käsitteet*. Edita, Helsinki, 1997.

Kellner, Douglas: *New Media and New Literacies: Reconstructing Education for the New Millennium* (<http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/>)

Kiesiläinen, Ismo: *Videokamera koulutyössä. Miten kamera voisi olla kuin kynä?*, Stadia, Helsingin ammattikorkeakoulu, 2006.

Kupiainen, Reijo: *Mediakasvatuksen eetos*, Lapin yliopistopaino, Rovaniemi, 2005

Peters, J.M.I.: *Johdatusta elokuvakasvatukseen*, Otava, Keuruu, 1965

Suoranta, Juha: *Radikaali kasvatus*, Gaudeamus, Helsinki, 2005

Suoranta, Juha & Ylä-Kotola, Mauri: *Mediakasvatus simulaatiokulttuurissa*, WSOY, Vantaa, 2000

## Internet-lähteet

(linkit tarkastettu 22.12.2006)

<http://www.mobifilms.net/>

<http://www.nokia.com.pl/filmy/>

<http://mobile-film-festival.france2.fr/video.php>

<http://www.micromovie-award.com/>

<http://www.slamdance.com/anarchy/>

[http://www.theforce.net/fanfilms/allfilms/allfilmsa\\_g.asp](http://www.theforce.net/fanfilms/allfilms/allfilmsa_g.asp)

<http://www.ifilm.com>

<http://www.atomfilms.com/>

<http://www.pixoff.net>

Manovich, Lev (1996): *What is digital cinema?*

(<http://www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html>)

Näränen, Pentti: Elokuva-analyysi luokkaopetuksessa

(<http://www.elokuvakeskus.com/mediakasvatus/analyysi02.htm>, varhaisempi versio julkaistu teoksessa *Mediakasvatus*, toim. Sirkku Kotilainen, Mari Hankala ja Ullamaija Kivikuru. Helsinki: Edita 1999, sivut 93-106.)

*Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2004*, Opetushallitus, Vammalan kirjapaino, Vammala, 2004

Schuck, Sandy & Kearney, Matthew (2004): *Students in the director's seat – Teaching and learning across the school curriculum with student-generated video*, Faculty of Education, University of Technology, Sydney (<http://www.ed-dev.uts.edu.au/teachered/research/dvproject/home.html>)