

VAD HÖR DU?

Ljud som en del av audiovisuellt berättande

AV-ARKKI
DISTRIBUTIONSCENTRET
FÖR FINLÄNSK MEDIEKONST



VAD HÖR DU?

Ljud som en del av audiovisuellt berättande

.....

Registrerade användare kan se verk som anknyter till det här läromedlets uppgifter gratis på AV-arkkis nätservice www.av-arkki.fi/edu. Läromedlets skriftliga material kan också laddas ner gratis i pdf-format på samma webbadress. Genom att registrera sig till användare får lärare ett lösenord och rätt att använda videon som del av sin undervisning. Det är också möjligt att hyra DVD-skivor för undervisningsbruk om det inte är möjligt att se dem på webben.

.....

© AV-arkki, distributionscentret för finländsk mediekonst

ISBN 978-952-68073-4-8

Manuskript: Miia Rinne

Producent: Hanna Maria Anttila / AV-arkki

Redaktion: Elina Liikanen

Översättning: Johanna Lecklin

Pärbild: Minna Suoniemi: *Punahilkka ja susi*

Layout: Vesa Vehviläinen

Helsingfors 2012

AV-arkkis projekt för mediefostran understöds av Undervisnings- och kulturministeriet, Centret för konstfrämjande, Nylands konstkommission och Svenska kulturfonden. Samarbetspartners för projektet är bland annat Helsingfors stads Mediecentral, Centret för mediefostran samt Nutidskonstmuseet Kiasma.

Undervisnings- och kulturministeriet



Taiteen edistämiskeskus
Centret för konstfrämjande
Arts Promotion Centre Finland

Uudenmaan taidetoimikunta
Nylands konstkommission
Arts Council of Uusimaa

Mediekonsten fostrar!

Ett nytt slags läromaterial för medie- och konstfostran

Av-arkki producerar en publikationsserie **MEDIKONST FOSTRAR!**, som erbjuder nya slags verktyg för medie- och konstfostran. Serien är uppbyggd på basen av verk från de främsta inhemska mediekonstnärerna. *Vad hör du?* är seriens första del. Den innehåller läromaterial och ett drygt antal verkexempel, som betraktar speciellt ljudets betydelse som del av det audiovisuella berättandet. Mediekonstnären och konstpedagogen Miia Rinne från Helsingfors har sammanställt undervisningspaketet.

Verken som valts till undervisningspaketet *Vad hör du?* behandlar på ett tydligt sätt förhållandet mellan rörlig bild och ljud och därtill många grundläggande företeelser som berör berättandet och uppbyggandet av betydelser. Ofta både synliggör och ifrågasätter mediekonst tillvägagångssätt i mainstream medieberättande och fungerar därför som bra läromaterial.

Undervisningspaketet *Vad hör du?* lämpar sig att användas med elever i olika åldrar. Förutom det skriftliga materialet innehåller det korta medryckande verk, i vilka ljud och bild fungerar tillsammans på ett intressant sätt. De första övningarna i undervisningspaketet passar för alla och kräver inte att man använder editeringsprogram. Uppgifterna i den senare delen är riktade för elever med fler tekniska färdigheter.

Undervisningspaketets skriftliga material kan laddas ner gratis som PDF på Av-arkkis webbsida på adressen www.av-arkki.fi/edu. Också verken som hör ihop med uppgifterna kans ses gratis på samma webbsida. Genom att registrera sig som användare får lärare ett lösenord och rätt att använda videon som del av undervisningen. Det är också möjligt att hyra verken på en DVD för undervisningsbruk, ifall det av någon orsak inte är möjligt att se på dem på webben i undervisningssituationen.

Av-arkki har gjort banbrytande arbete som distributör av finländsk mediekonst sedan 1989. Av-arkkis verksamhet har för sin del främjat den finländska mediekonstens internationella framgång. Organisationens verksamhet är enastående både i Finland och i andra nordiska länder. Av-arkki är både till sitt medlemsantal och till vidden av sin verksamhet den största organisationen inom den inhemska mediebranschen. Undervisnings- och kulturministeriet, Centret för konstfrämjande och Nylands konstkommission har understött Av-arkkis projekt *Mediekonst fostrar!* för mediefostran. Av-arkki är medlemsorganisation i Sällskapet för Mediefostran.

Vad hör du?

Ljud som en del av audiovisuellt berättande | Undervisningspaketet i mediekonst

Ett litet barn bekantar sig med världen med öppna ögon och öron. Det vandrar i hemmet och undersöker alla föremål och håligheter. Överallt finns det något att se eller känna på och från många föremål kommer det intressanta ljud. I barnets första böcker kan det förutom bilder förekomma också ljud. I leksakerna kan det finnas knappar, som piper eller spelar en melodi, när man trycker på dem. När barnet blir lite äldre rör det sig ensam i hemmets näromgivning och leker med datorn. Det hittar snabbt intressanta sidor, spel och videon på internet. Det är på föräldrarnas ansvar att se efter barnet också i medievärlden och göra upp regler för bruket av media.

Mediefostran innebär inläring och uppväxt med media. Av mediefostrare krävs detsamma som av uppfostrare överhuvudtaget: vilja att lyssna på barn och diskutera med dem. Media är en del av vår kultur och med mediefostran utvecklas barnets grundfärdigheter. Förmågan att tolka media utvecklas när barnet leker och arbetar med media.

Utgångspunkten med det här undervisningspaketet är, att audiovisuellt berättande väcker känslor, påverkar dem och hjälper att behärska dem. För barnets uppväxt är det viktigt att vara i beröring med sin känslövärld och att lära sig att känna igen andras känslor. Vuxna hjälper barn att tolka vad de ser och hör. Samma gäller också tvärtom: barnet behöver lek och konst för

att uttrycka sig själv, eftersom det inte har tillräckligt med ord att beskriva sina egna känslor och åsikter.

Ordet audiovisuell syftar både på bild och på ljud. Till det här undervisningspaketet har det valts sådana verk, där både bilden och ljudet fungerar tillsammans på ett intressant sätt. Undervisningspaketets betoning är på ljustdesign och på uppbyggnad av audiovisuellt berättande. Ljudet, såsom bilden, har också sin egen struktur i verket. Förhållandet mellan ljud och bild kan variera väldigt mycket. De kan vara noggrant synkroniserade, då ljudet understöder världen som bilden föreställer. Ljudet och bilden kan också gå längs sina egna banor. Då bildar deras kombination en helt egen uttrycksfull helhet. Ljudspåret spelar ofta en stor roll i att leda åskådarens känslor. Skräckfilmen är inte så spännande, om man enbart ser på bilden och i en romantisk scen förhöjs stämningen inte utan fiolerna som spelar i bakgrunden.

Undervisningspaketet är tredelat. I de två första delarna finns exempel på verk och övningar, som understöder påbörjandet av den egna medieproduktionen. Den tredje delen guidar till ett fiktivt historieberättande och är riktat till barn som är insatta i teknik.

Mediekonst, som konst överlag, är ett väldigt öppet begrepp. Det är lönt att stifta bekantskap med mediekonsten med öppet sinne.



1. Föreställning för kameran

Som enklast är filminspelning det, att man trycker på videokamerans inspelningsknapp och kameran spelar in det, som syns framför kameran. Inspelelingen tar slut när man trycker på knappen på nytt. Bildmaterialet, som spelats in när man startat kameran och stoppat den, kallas för en *tagning*. En tagning kan innehålla en bildinramning, eller flera om kameran följer ett rörligt motiv.

Exempelvis den tidiga filmhistoriens första filmer är inspelade i en tagning. En av de mest kända är de franska bröderna Lumières *Ett tåg anländer till järnvägsstationen*. Den visades första

gången för publiken år 1895 i en föreställning som bestod av tio enskilda ca en minut långa oklippta tagningar. Varje tagning var lika lång som en dåtida filmspole. De här levande bilderna hade filmats så att kameran främst använts som ett inspelningsmedium. Bröderna Lumière var intresserade av film som en teknisk uppfinning, men samtidigt fanns det i Europa och USA andra aktörer, som förstod sig på filmens konstnärliga och underhållande potential. De började utveckla den rörliga bildens berättande och uttryck.



För publiken var det förvirrande att se de första levande bilderna. Enligt legenden var bröderna Lumières publik bland annat rädda för att tåget som rörde sig i bilden skulle köra på dem. (Du kan söka filmen på webben med sökorden "Lumière Tåget anländer".)

De första filmerna var stumma, men de levande bilderna ackompanjerades vanligen med levande musik. På scenen fanns det ofta också en berättare, som hjälpte publiken att greppa filmens berättelse. (Berättaren fungerar delvis på samma sätt som en *berättarröst* i nutida film, *voice over* på engelska. Berättarrösten kan

förmedla till exempel huvudpersonens tankar och sålunda få mer djup i berättandet.) Till de tidiga filmerna kunde man också vid föreställningstillfället göra effekter genom att smälla och slamra. Filmerna var alltså egentligen inte stumma från första början heller.

En tagning kan berätta mer än tusen ord. Men vad händer, när man kombinerar ljud med tagningen?

Här näst presenteras sex enkelt klippta verk, som åskådliggör kombinationen av bild och ljud. Det första exemplet är det fullständigt ljudlösa verket *Iris*.



Santtu Koivu: *Iris*

2008 | längd 02:10

Konstnärens beskrivning av verket: *En kvinna kikar fram bakom en bukett smörblommor och börjar leka kurragömma.*

Iris har filmats med flera tagningar men kameran står hela tiden på ställe och filmar med samma inramning. Filmen har spelats in

på svartvit film men på ett ställe har smörblommorna färglagts gula för hand. Filmens teknik med de för hand färgade smörblommorna påminner på många sätt om gammal film. Det ljudlösa verket fungerar här som inspiration för elevernas egna ljudidéer. Hurdan är stämningen i verket när det är stumt? Med ett hurdant ljudspår blir verket hejdlöst? Med hurdant ljud blir verkets stämning längtansfull, sorglig eller tung?



Santtu Koivu: *Lentäjä*

[*Flygare*] | 2005 | längd 02:39

Konstnärens beskrivning av verket: *Vingarna slår i luften och fågeln försöker flyga. Flygare består av olika flygprestationer.*

I det här verket formar händerna olika slags fåglar, som gör flygövningar framför kameran. Det finns lätta och tunga, långsamma och snabba vingslag. Hur tror du att konstnären har gjort fåglarnas flygljud?



Minna Suoniemi: *Punahilkka ja susi*
[Rödluvan och vargen] | 2012 | längd 01:33

Konstnärens beskrivning av verket: En svartklädd liten flicka står i skogsbrynet och morrar. Eftersom ljudet är i slow motion låter det som ett djur som morrar. I flickan möts Rödluvan och vargen.

Verket är filmat med en tagning och en bildinramning. Ljudet är spelat in samtidigt men det har senare bearbetats till långsammare och lägre på datorn. Det skapar ett intryck av att det finns något verkligt vilt och bestialiskt i flickan – eller stor ångest.



Aurora Reinhard: *Käsilaukku*
[Handväskan] | 2011 | längd 00:57

Konstnärens beskrivning av verket: I en bildlik video har en kvinna blivit fången av sin handväska.

Verket är spelat in med en tagning och en bildinramning så, att det finns ett hål både på botten av väskan och i bordet under den. Un-

der bordet finns en människa, som viftar på sin arm innanför väskan. Ljudet av en kvinna som ropar på hjälp har i efterhand kombinerats med verket. Ljudet som tillsatts till bilden framkallar en sinnebild av en hel människa, som rör sig upp och ner inne i väskan. Varför har kvinnan fastnat i handväskan och kan inte ta sig ur den? Vad är verkets budskap?



Aurora Reinhard: *Hengitä sisään, hengitä ulos*

[*Andas in, andas ut*] | 2008 | längd 00:30

Konstnärens beskrivning av verket: *En rosa ballong med peruk andas tyst.*

Verket har filmats på samma sätt som Handväskan. Ballongen fylls och töms i takt andningen genom ett hål i bordet under ballongen. Ballongen verkar vara en levande varelse eftersom ljudet av andning har kombinerats med verket i efterhand.



Heta Kuchka: *Isin tyttö (toivoton yritys pidätellä itkua kyseisen kappaleen soidessa)*

[*Pappas flicka (ett hopplöst försök att hålla sig för gråt när en viss låt spelas)*] | 2008 | längd 04:30

Konstnärens beskrivning av verket: *Innan polisen hann tala om att "daddy" dött, insåg jag att inget skulle vara som för. Låten ifråga spelades då i bakgrunden. Att lyssna på den framkallar en stark känsloreaktion ännu åtta år efteråt.*

Ett exempel på hur starkt ljud kan påminna om händelser och få fram känslor som berör dem.

Uppgift:
Gör en ”föreställning framför kameran” med en (eller några) tagningar. Kombinera ljud till verket.

Gör ett kort verk så att kameran står stilla. Verket kan bestå av enbart en tagning. Då behöver bilden inte alls klippas. Kombinera också ljud till bilden.

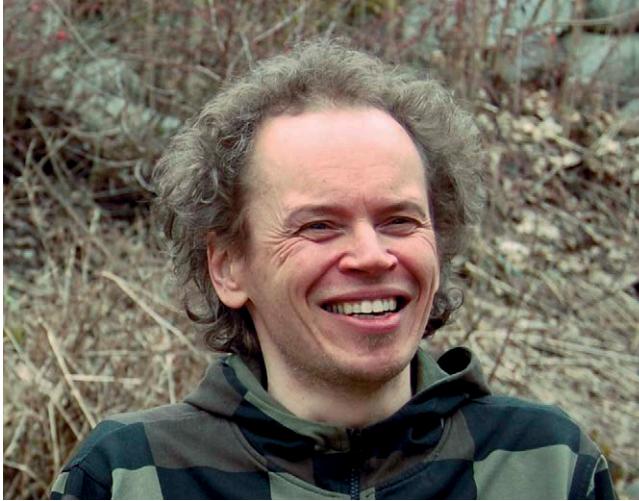
Den här uppgiften lyckas med enbart en videokamera (eller en mobiltelefon) om du spelar in ljudet redan vid videoinspelningen. Du får emellertid ut mycket mer av uppgiften, ifall du har möjlighet att använda dator och sammanställa ljudet till bilden i efterhand. I alla datorer finns färdiginstallerat ett enkelt editeringsprogram (exempelvis Windows har *Movie Maker* och Mac *iMovie*).

Största delen av ljuden till rörlig bild görs i efterhand. Ofta spelas enbart människornas repliker in vid inspelningarna och de andra ljuden kombineras med bilden efteråt. Ljud kan spelas in i efterhand med kamerans interna mikrofon och filerna kan föras in på datorn

utan bild. Alternativt är det möjligt att föra in både ljud och bild och ta bort bilden senare i editeringsprogrammet. Använd en extern mikrofon som passar till kameran, om du har möjlighet till det. Då är ljudkvaliteten i allmänhet bättre.

Ofta går det att hitta ljud också från datorns ljudbibliotek. Du kan söka ljud på webben också med sökord som ”ljudeffekt gratis”. Med engelskspråkiga sökord (”sound effects”) får du fler alternativ än med svenskspråkiga. Om du tillägger orden ”royalty free” till din sökning, söker söktjänsten ljud som är upphovsrättsfria.

Obs! Att visa verk i skolan är reglerat av upphovsrätt. Mer information om upphovsrätt som berör skolvärlden hittar du på sidan www.kopiraitti.fi/sv_SE/.



2. Konflikt i förhållandet mellan bild och ljud

Stumfilmernas stjärnor spelade med kroppsspråk, miner och gester. Skådespeleriet var överdrivet och blickarna trotsiga. När man senare uppfann, hur ljudet fås med på film, åsidosattes en del av stumfilmsstjärnorna. En orsak kunde vara, att skådespelarens röst till exempel var för gäll, speciellt om hennes rollfigurer hade varit dramatiska och dystra. Stjärnan

lät inte som publiken förväntade sig eller hade föreställt sig när de såg på stumfilmerna.

Vad ifall det finns en verkligen stor förskjutning mellan det sedda och det hörda? I mediekonsten är allt möjligt.

I de följande verkexemplen har bilden och ljudet klippts mer än i de föregående, som i huvudsak var verk med en bildtagning.



Risto-Pekka Blom: *Mitä kuuluu*

[Vad hör du?] | 2010 | längd 03:19

Konstnärens beskrivning av verket: *Verket kombinerar en babys gråt och glada ljud till bilder av vuxna män och kvinnor som härmar bablyjud och sinnestämningar som hör ihop med dem. Videoverket behandlar på ett humoristiskt sätt vårt behov att bli accepterade, älskade och lyckliga.*

I Risto-Pekka Bloms verk ser en vuxen man i kameran och gråter. Men hur? På det sättet,

att han låter helt som en liten baby. Ljudet och bilden är läppsynkade (lip-sync), men för övrigt är intrycket överkligt. I en annan scen skrattar samma man och låter fortfarande som en liten baby. Verket består av flera tagningar, som alla har en liknande motstridighet. Den första gråten får ännu åskådaren att skratta men så småningom blir hon allvarlig. Babyernas gråt låter äkta och den härmas så väl att för en stund kan åskådaren känna att oron smyger på. Slutet av verket är sedan glatt fnitter.



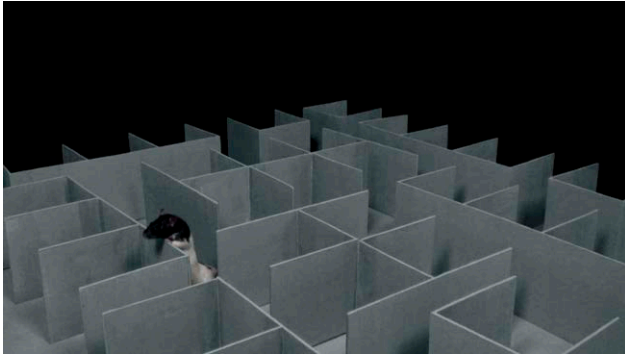
Seppo Renvall: *Janeiro*

2004 | kesto 02:41

Konstnärens beskrivning av verket: *Mannen skäller på en hund.*

Också i Seppo Renvalls verk förekommer det en konflikt i förhållandet mellan bild och ljud. Först avbildas ett nattligt landskap, där en hund skäller och ylar. Sedan förvandlas natt

till dag och i landskapet uppenbarar sig en man som står med ryggen mot kameran. Hunden fortsätter ännu att skälla. Mannen vänder sig mot kameran och det visar sig att skallet kommer från hans mun. Åskådaren funderar kanske om mannen på riktigt kan skälla eller öppnar han bara sin mun i takt med hunden. Vem eller vad skäller och varför? Verket lämnar en pirrande absurd känsla och väcker frågor om vad konstnären vill säga med verket.



Outi Sunila: *Labyrintti*

[*Labyrint*] | 2010 | längd 04:15

.....

Konstnärens beskrivning av verket: *Two tama råttor rör sig i en grå, tråkig labyrint. De blir vaksamma när tystnaden bryts av ett högt pinglande ljud, som*

påminner om ringtonen av en mobiltelefon. Ljudet bryter råttornas rutin och de söker efter ljudkällan. Råttorna är inte människor även om de betar sig på ett likande sätt.

Verket får lätt åskådaren att känna sig som en ekorre eller en kontorsråtta, som springer i ett hjul.



Pekka Sassi: *The Dead House*

[*Det döda huset*] | 2003 | längd 05:22

.....

Konstnärens beskrivning av verket: *The Dead House är en skräckfilm som har filmats i ett dockhus. Filmen är uppbyggd enligt genrens klichéer med hjälp*

av temamusik och ljudeffekter. På sätt och vis leker The Dead House endast att det är en film.

I det här verket är bildtagningarna statiska och mörka. Kameran hålls stilla under tagningarna, bara ljuset rör sig i vissa bilder. Ljudlandskapet däremot får bilderna att leva – och åskådarens fantasi att löpa iväg.

Uppgift:

Gör ett verk genom att kombinera ljud och bild så att det finns en konflikt eller förskjutning i förhållandet mellan dem.

Med den här uppgiften kan du öva mer på att klippa bild och ljud. Spela in material med flera olika bildinramningar från vida översiktsbilder till täta närbilder. Fundera också på kameravinklar när du filmar.

Ta som utgångspunkt en lek med kontraster: en vuxen–en baby, en människa–ett djur, trygg–skrämmande, liten–stor, gammal–ny, långsam–snabb, lätt–tung osv. Bilden kan ha att göra med den ena parten i motsatsparet och ljudet med den andra.

I editeringsprogrammet kan du klippa ljud och bild så att de går av på samma ställe eller du kan också klippa dem helt skilt för sig. När du klipper bilden och ljudet skilt, ska du låsa bildfilen eller -filerna när du klipper ljudet, och på motsvarande sätt ljudfilen eller filerna när du klipper bilden. I programmen är det möjligt att göra flera slags ändringar till ljudet

och bilden, som kan vara till glädje när du utför den här uppgiften. De mest använda effekterna är slow motion och fast motion. Du kan också prova hur ljudet låter när det spelas bakfram.

Obs! Ofta lönar det sig att göra såsom i verket *Mitä kuuluu [Hur mår du]*: ljuden börjar lite innan bilden och i slutet hörs de ännu en stund efter att bilden redan är borta.

Möjligheterna att bearbeta ljud varierar i olika program, men i de flesta editeringsprogram är det möjligt att åtminstone reglera tonhöjden och göra ett eko till ljudet. Effekter kan tilläggas till alla ljudfiler, också sådana som laddats ner från nätet. Till samma ljud kan man lägga till fler effekter. Man kan också använda fler ljud ovanpå varandra och låta dem glida så de överlappar varandra och höja eller dämpa dem gradvis.



3. Fiktivt historieberättande

I historieberättandet är det viktigt att hitta på ett bra ämne och en bra idé. Därefter lönar det sig genast att fundera på en struktur åt berättelsen. I långfilmer förs historien ofta framåt ganska traditionellt. Den mest använda och för åskådaren mest bekanta formen för dramats struktur härstammar från antikens Grekland. Redan 300 AD skrev Aristoteles *Om diktkonsten*, där han analyserade antikens skådespel och demonstrerade på basen av dem den klassiska dramaturgiska modellen.

I film betyder klassiskt berättande i huvudsak att det finns en början, ett mittparti och ett slut. Först visas händelsernas grundförhållande,

sedan presenteras en konflikt och till slut löses situationen. Åskådarens intresse hålls uppe in i det sista eftersom lösningen kommer först helt i slutet.

Strukturen av det klassiska dramat kan också tillämpas på berättande kortfilmer. Ofta är kortfilmer emellertid mer experimentella än långfilmer. Det är möjligt att leka med händelsernas ordningsföljd, det vill säga göra hopp i tiden eller avrunda tiden radikalt.

I kortfilmer bör berättandet vara koncist. Det är bra att planera strukturen innan man börjar filma, men filmen får sin form senast i editeringsskedet.

Filmens ljudspår

Filmens ljud byggs upp i skikt av olika ljudelement. De olika elementen kan vara placerade efter varandra, de kan överlappa varandra eller de kan vara ovanpå varandra. I editeringsprogrammet är det möjligt att placera flera ljudfiler under varandra och dela upp dem för olika bildelement.

Ljudet kan delas upp i fyra olika komponenter:

1. Tal

Under filminspelningen spelas vanligen enbart replikerna in och de andra ljuden till filmen byggs upp i efterhand. Bäst får man ljudet inspelat, om man använder en yttre mikrofon som fästs på kameran och hörlurar, så att man kan övervaka inspelningen av talet. Om en yttre mikrofon inte är tillgänglig, används kameran egen mikrofon. Då lönar det sig att välja en sådan inspelningsplats, där det inte finns för mycket bakgrundsljud. Obs! I Anssi Kasitonnis exempelverk är talet enbart på marsvinsspråk.

2. Effekter

Det finns flera olika slags effekter, såsom bakgrundseffekter, punktljud och foleyeffekter.

Bakgrundseffekterna skapar atmosfär (rum och stämning) och binder ihop tagningar. Med hjälp av dem skapas en temporal kontinuitet också för på varandra följande tagningar.

Bakgrundseffekter kan behövas exempelvis när man filmar en kaféscen i ett skolklassrum som iscensatts till ett kafé. Med hjälp av ljuden skapar man kaféstämning till scenen. I ljudbibliotek på webben hittar man flera bakgrundseffekter. Med engelskspråkiga sökord såsom "sound effects" hittar man flera alternativ än med svenskspråkiga sökord. När man gör en sökning på engelska, lönar det sig att tillägga "free" eller "royalty free" till sökorden, eftersom sökmaskinen då söker ljud som är fria från upphovsrätt. Exempel på sökord: "sound effects", "royalty free", "café". Med de här orden torde du hitta pratsorl och klirr av skedar och koppar.

Punktjljuden är kortvariga ljud, som människor eller föremål förorsakat. De är synkroniserade med sina ljudkällor. Sådana

ljud är exempelvis skrammel och knäppande ljud. Långvarigare effekter än punktljuden är till exempel människostegen. De kallas för foleyeffekter och de görs av en foleyartist. Foleyartisten har specialiserat sig på att göra de flesta ljuden som anknyts till skådespelarnas fysiska verksamhet såsom ljud av fotsteg och andra ljud som rörelse åstadkommer. I studion skapar foleyartisten ljudet av att gå på frostsno med hjälp av en påse potatismjöl. Det krävs god fantasi och rytmsinne av foleyartisten.

3. Tystnad

I film betyder tystnad ofta naturlig tystnad, då miljön framställs subtilt med hjälp av små ljud. Absolut tystnad används sällan. I film skapar den en så stark upplevelse att dess användning kräver starka skäl.

4. Musik

Musik är starkt bundet till åhörarens känsleregister. Med hjälp av musik kan man på ett naturligt sätt beskriva många slags psykiska känslotillstånd, såsom glädje, rädsla, sorg och spänning. Musik används för att skapa olika slags stämningar. Med hjälp av musik, såsom med bakgrundseffekter, kan man kombinera skilt inspelade och klippta tagningar till varandra. Med musik kan man stöda historians vändpunkter, skapa spänning eller beskriva händelseplatser och händelsernas tidpunkter.

Det förekommer meningsskiljaktigheter om bruket av musik i film. En del anser att musik enbart borde användas på sådana ställen, där det finns ett visuellt motstycke till musiken, det vill säga att ljudkällan syns i bilden. Det kan exempelvis vara fråga om en musikanter eller en bilradio. Andra använder musik genom filmen som bakgrundsljud av olika grad. Som tom fyllnad bör man inte använda musik.

Man är tvungen att ta upphovsrätten för musik i beaktande, om man vill visa sitt verk offentligt till exempel i skolan eller lägga ut det på webben. Det lönar sig att göra musiken själv eller att ladda ner musik som är fritt från upphovsrätt till exempel från sidan www.incompetech.com.



Anssi Kasitonni: *Masa*

2009 | längd 10:49

Konstnärens beskrivning av verket: *En historia om en flykt från fängelset, som kombinerar animation, marionettföreställning och skådespeleri. Parallella världar och skalor kolliderar när marsvinet Masa,*

som längtar efter frihet, och hans ägare förverkligar sina planer. Det tekniskt förvånande duktiga och skapande marsvinet förbereder komplicerade flyktplaner i sitt bo. Planerna strandar alltid på grund av ägarens solida mur av älskande hänsyn. Filmen innehåller bland annat elektriska specialapparater, bodybuilding, Steve McQueen och monologer på marsvinspråk.

Uppgift: Gör en egen fiktiv kortfilm.

Se på Anssi Kasitonnis film *Masa*. När du har sett den en gång, fundera på vad filmen handlar om. Vad är filmens budskap och hurdana känslor väcker den?

Se filmen på nytt och analysera, hur verkets ljud är uppbyggt. Lyssna på hurdana element ljudfilen består av. Hur är ljudet klippt? Om du vill, kan du också fundera andra skikt av berättandet i filmen. Hurdant är berättelsens manuskript? Hur är den filmad? Hurdana bildvinklar och bildinramningar används i filmen? Hur har bilden klippts?

Det är inte möjligt att analysera alla berättelsens skikt samtidigt, så det är bra att betrakta en sak i taget. Att analysera filmens olika komponenter är ett av de bästa sätten att lära sig att göra film!

Därefter kan du börja planera din egna fiktiva kortfilm. Det går väldigt långsamt göra ani-

mation, så det lönar sig att göra det egna verket huvudsakligen med skådespeleri.

Lycka till!

P. S. Om du behöver en snabbguide för att göra kortfilm, finns Markus kortfilmskola (på finska) på webben i adressen: www.yle.fi/lyharikoulu.

Källor:

Kivi, Erkki & Pirilä Kari. 2005. *Otos. Elävä kuva – elävä ääni. Ensimmäinen osa*. Helsinki: Like.

Niinistö, Hanna & Ruhala, Anu. 2006. *Mediametkaa! Mediakasvattajan käsikirja kaikilla muusteilla*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

Nummelin, Juri. 2005. *Valkoinen hehku. Johdatus elokuvan historiaan*. Tampere: Vastapaino.

**MEDIEKONST
FOSTRAR!**

WWW.AV-ARKKI.FI/EDU

AV-ARKKI
DISTRIBUTIONSCENTRET
FÖR FINLÄNSK MEDIEKONST

Tallbergsgatan 1 / 76
00180 Helsinki

050 435 6092
edu@av-arkki.fi
www.av-arkki.fi

VAD HÖR DU?

Ljud som en del av audiovisuellt berättande

AV-arkki producerar publikationsserien MEDIEKONST FOSTRAR!, som erbjuder nya slags verktyg för medie- och konstfostran.

Serien bygger på verk av de främsta inhemska mediekonstnärerna. Läropaketet *Vad hör du?* är seriens första del. Läromaterialet som det innehåller och de talrika verkexemplen behandlar speciellt ljudets betydelse i som del av audiovisuellt berättande.

AV-ARKKI
DISTRIBUTIONSCENTRET
FÖR FINLÄNSK MEDIEKONST

WWW.AV-ARKKI.FI/EDU