

VEM BERÄTTAR?

Audiovisuellt berättande

AV-ARKKI
DISTRIBUTIONSCENTRET
FÖR FINLÄNSK MEDIEKONST



MEDIEKONST FOSTRAR!

www.av-arkki.fi/edu/sv

VEM BERÄTTAR?

Audiovisuellt berättande

Registrerade användare kan se verk som anknyter till det här läromedlets uppgifter gratis på AV-arkkis nätservice www.av-arkki.fi/edu/sv. 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 978-952-68073-5-5

Manuskript: Miia Rinne

Producent: Hanna Maria Anttila / AV-arkki

Redaktion: Elina Liikanen

Översättning: Johanna Lecklin

Pärbild: Pilvi Takala: *Real Snow White*

Layout: Vesa Vehviläinen

Helsingfors 2013

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



Talteen edistämiskeskus
Centret för konstfrämjande
Arts Promotion Centre Finland

Uudenmaan taidetoimikunta
Nylands konstkommission
Arts Council of Uusimaa



Vem berättar?

På sin fritid är många barn stora konsumenter av rörlig bild. Att se på rörlig bild kan vara så lockande, att vuxna ofta blir tvungna att begränsa det. Man kan tänka sig, att skolan inte alls behöver presentera mer rörlig bild åt barn. Men utvecklas barnets mediäläskunnighet av sig själv utan vuxna fostrare? Och är vuxna medvetna om vad barn möter under sina äventyr på webben?

Läromedlet som Av-arkki producerat utgår från tanken att barnet också behöver handledning i mediäläskunnighet likväl som i utvecklingen av läs- och skrivkunnighet.

Många frågor som berör innehåll och struktur anknyter sig till audiovisuellt berättande, precis som till skriven text. Studier i de här

färdigheterna främjar utvecklingen av mångsidiga kommunikationskunskaper och fostrar barn till kritiska konsumenter av media och rörlig bild. Det här är viktigt eftersom de nya medierna påverkar barnets tänkande allt mer både i det goda och i det onda.

Ju mer passivt barnet konsumerar media, desto lättare kan media manipulera barnet. Genom att analysera och göra rörlig bild själv lär sig barnet däremot att bättre läsa media.

När barnet gör själv lär det sig att utnyttja audiovisuellt berättande också som redskap för att uttrycka sig själv och lära känna sig själv. Barnet känner att det hör till en gemenskap och utvecklar en positiv självbild, när barnets egen röst hörs: min berättelse – jag berättar!



Inledning

Rörlig bild är mycket mer än enbart film och tv. Förutom att se på film och tv, spelar barn och slukar videon på nätet. "Ännu en stump, den är inte lång", är säkert en bekant mening i många barnfamiljer. Om barnet har tillgång till smarttelefon och nätförbindelse, kan det också utomhus hellre se på rörlig bild än röra sig själv.

Istället för passivt sturrande uppmuntrar det här läromedlet till ett aktivare bruk av media.

Det är mer belönande, att barnet själv börjar producera material eller tillsammans med en vuxen analysera vad det sett.

Nya digitala redskap och omgivningar erbjuder roliga möjligheter för barn att uttrycka sig själv och ökar självkännetdomen. Barn påverkas omgående av att de lyckas slutföra en egen medieproduktion. I bästa fall föds en enande erfarenhet av ordning mitt i kaos. När barnet gör själv ökar också dess förmåga att tolka rörlig bild.

I det här läromedlet för medie- och konstfostran undersöker vi berättandet och uppbyggandet av historier.

Läromedlet är tredelat. Den första delen representerar så kallad traditionell filmfostran, det vill säga vi undersöker klassiskt historieberättande, som alla känner till från till exempel spelfilmer.

Narrativ, det vill säga berättade film började utvecklas redan under filmens tidiga år, när filmmakarna förstod filmens konstnärliga och underhållande potential. Den klassiska formen av berättandet är fortfarande levande bland oss och i de filmer vi ser på.

Förutom spelfilmer är också många dataspel och tv-program nuförtiden uppbyggda enligt dramats struktur. Det samma gäller naturdokumentärer och den dominerande tv-genren reality-tv.

Dramatiska berättelser används också till marknadsföring av produkter när man vill påverka mottagarens känslor, eftersom ett väluppbyggt drama fungerar både som en halvminut och som en 90 minuters berättelse.

I läromedlets andra del ligger huvudvikten på dokumentär film.

Film föddes i slutet av 1800-talet när filmmaterial och filmkameran uppfanns. De allra första filmerna var händelser från uppfinnarnas vardag. De visade borgerligt liv, men också arbetare filmades.

Snart började man också filma landskap, stadsliv, parader, kröningar och andra nyhets-händelser. Begreppet dokumentär var emellertid redan då väldigt flexibelt, eftersom många nyheter också kunde iscensättas i studion.

Människorna var nyfikna på att se företeelser i form av rörliga bilder, precis på samma sätt som vi nuförtiden filmar händelser och ser fascinerat på deras representationer med olika manicker. Eller så ser vi på sekvenser från andras liv på nätet eller i tv:n. Nuförtiden tjänar reality-tv människornas lust att tjuvtitta på andras liv.

I den tredje delen begrundar vi experimentell film.

Experimentell film är en både en del av nutiden och en fast del av den tidiga filmhistorien. De tidiga filmerna, de så kallade attraktionsfilmerna försökte väcka förundran, och likaså försöker nutida experimentell film och mediekonst, som räknas till experimentell film, också skaka om människornas tänkande.

Mediekonsten återspeglar våra erfarenheter av världen. Känslan av att världen är splittrad och mångfacetterad syns i mediekonstverkens uppbyggnad och innehåll. Erfarenheterna av världen är så mångtydiga att de inte följer dramats struktur. Livet känns mycket mer motstridigt och komplext än i berättelserna. Världen kan inte delas upp i de goda och de onda. Mediekonsten berättar på ett annat sätt än tv och film. Det gör den ofta avsiktligt.

Läromedlets alla delar innehåller verkexempel och övningar som understöder påbörjandet av den egna medieproduktionen speciellt bland de yngsta skoleleverna.

Utförandet av övningarna kräver inte stora tekniska resurser. Ifall det inte finns en egentlig videokamera till elevernas förfogande, kan de till exempel filma med mobiltelefoner, med datorernas webbkameror, eller med datorplattor.

Övningarna är enkla; det väsentliga är att visa någonting, att förmedla en känsla eller en tanke så att barnet förstår att det är barnet själv som berättar.

Att se bekanta företeelser från ens egen värld som filmiska representationer har intresserat människorna genom den rörliga bildens historia. Redskapen för att spela in material har bara ändrats och efter drygt hundra år har filmandet blivit en hobby för var och en som är digitalt infödd.

Läromedlets verkexempel har valts ur Av-arkis verkarkiv. De ifrågasätter det konventionella berättandet i televisionen, i nutida film och i dataspel och uppmuntrar sålunda eleverna att experimentera med olika sätt att berätta eller uttrycka sig med rörlig bild.



Det klassiska historieberättandet

Det är viktigt att känna igen den klassiska formen av berättandet, eftersom spelfilmer men också många tv-program och dataspel och till och med dokumentärer och reality-tv-serier nuförtiden följer dramats struktur.

En dålig sida med de berättade filmernas vitt sprida påverkan är att vi lätt förflyttar förväntningen av narrativitet till det verkliga livet. Barnet kan uppleva tryck att arrangera sitt eget livs händelser i enlighet med berättelserna i tv-program och filmer. Vardagen följer sällan den form som median erbjuder.

I den här delen koncentrerar vi oss på dramat. Människorna vill berätta och höra historier, eftersom de vädjar till känslor; de berör, de gläder och de tröstar.

Folk har alltid berättat historier, först vid lägerelden och småningom på torgen, i hoven och på teatrarna. Man har också forskat i historier i över 2000 års tid, eftersom Aristoteles som levde i antikens Grekland forskade i drama redan på 300-talet före tideräkningens början. På basen av hans anteckningar föddes *Om diktkonsten*, vars ämne var tragedi, men samma principer har tillämpats på allt drama.

Aristoteles och *Om diktkonsten* glömdes bort för århundraden, men återfanns och tolkades på nytt i och med renässansen, det vill säga pånyttfödelsen av den klassiska kulturen på 1500-talet.

Om diktkonstens andra pånyttfödelse var på 1920-talet i Hollywood. Där saknade filmindustrin allmänna principer, som var till hjälp

i produktionen av så effektiva berättelser som möjligt. Det klassiska historieberättandet föddes. Manuskriften i 1920-talets Hollywood skrevs enligt det klassiska historieberättandet och de byggs fortfarande upp efter det.

Även om det förstås finns andra slags filmer, lever den klassiska historieberättelsen med sina variationer stark i vår kultur.

Hur föds den traditionella berättelsen?

Ursprungsidén

För en film behövs en idé eller ett ämne, det vill säga det som berättelsen handlar om. Användbara ämnen för berättelser är till exempel händelser ur filmmakarens egna liv: upplevelser, drömmar, läsning, tillfälligheter och så vidare.

Förutom en idé är det bra om filmen har ett grundpåstående, det vill säga en tanke om vad man vill berätta med historien. *Grundpåståndet* hjälper att bygga vidare på verket. Det kan bli mer specifikt också i ett senare skede när berättelsen utvecklas och filmas. Slutligen är det ändå åskådaren som gör sin egen tolkning av verket.

När man har valt ett ämne, skapar man en grundberättelse. Till det behöver man skapa spänningar i dramat med hjälp av en *huvudperson*, genom *motkrafter* och *konflikter*. Berättelsen slutar med en *slutlösning*.

Huvudpersonen

Huvudpersonens agerande för berättelsen framåt. Huvudpersonen kan också vara en grupp, som har ett gemensamt mål. Berättelsen kan födas kring huvudpersonen men ibland kommer berättelsen först och först därefter får berättelsen en huvudperson.

Förutom huvudpersonen är typiska rollfigurer en odåga, som åstadkommer problem för huvudpersonen och en hjälte, som fungerar som motkraft för odågan.

Motkrafter

Klassiskt historieberättande framskrider som en kamp av motkrafter. Motkrafterna motarbetar huvudpersonens strävanden och utvecklar berättelsen mot slutlösningen.

Huvudpersonen kan ha många slags motkrafter: exempelvis huvudpersonens inre konflikter, motkrafter mellan personerna och omgivningens motkrafter.

Konflikt

Mellan huvudpersonen och motkrafterna uppbyggs en konflikt. I en fungerande konflikt möter huvudpersonen en jämstark motkraft. Konflikten kan också bestå av att en sanning står mot en annan sanning.

Slutlösning

Det väsentliga är inte om historiens slut är lyckligt eller olyckligt. Det viktiga är att slutlösningen både överraskar åskådaren och verkar motiverad, det vill säga framkallar emotionell tillfredsställelse.

Genom dramat kan åskådaren gestalta något väsentligt om människolivet. Ofta lämnar en bra historia också tolkningsmöjligheter åt åskådaren.

Hur bygger man upp berättelsens stomme?

Dramat föds logiskt av på varandra följande händelser och scener. Handlingen, som sker på en plats under en viss tid kallas för en scen.

Filmmakaren begränsar en plats och en tidsperiod som koncentrerar något väsentligt. Varje scen för berättelsen vidare och svarar på frågan ”vad händer sedan”.

Förenklat sagt finns det tre skeden i dramat, *en början, ett mittparti och ett slut*. För att gestalta berättelsens stomme använder man ofta också ett dramaturgimönster, som består av sex skeden:

1. En inledning, som väcker åskådarens uppmärksamhet.
2. En presentation, som visar händelsemiljön och presenterar de centrala karaktärerna.
3. En fördjupning, som leder åskådaren djupare in rollfigurernas värld.
4. En tillspetsning av motsägelserna, som betyder att det sker en vändpunkt i handlingen.
5. En lösning, då man får reda på vem som ”vinner”.
6. En uttoning, en mjuklandning ut ur filmens spänning.

Diskussioner

Dialogen skrivs vanligen först när berättelsens struktur och scenerna är genomtänkta. Ett gott allmänt råd är: visa, berätta inte. I film borde berättandet ske främst genom att visa och först sekundärt genom att tala om ämnen.

Mellantexter, som är bekanta från stumfilmsperioden behövs mer sällan, särskilt inte sådana som ”sex år senare”. Tidens gång kan visas på många olika sätt, till exempel genom att riva sidor i en kalender.

Metaforiska berättelser

Metaforiskt berättade har att göra med vad man vill säga med berättelsen. En metaforisk berättelse för barn är exempelvis en lärorik sagoklassiker, som innehåller livsvisdom.

I film menar man med berättelse den egentliga intrigen, men i en god historia finns det också vid sidan av intrigen en så kallad undertext, det vill säga ett tema eller ett budskap.

Berättelsen är ett slags metafor för ett viktigt budskap, som filmmakaren vill förmedla. Utan metafor blir berättelsen vardagligt banal. Det är viktigt att lämna utrymme för mottagarens tolkning!

Det här kan vara besvärligt för eleverna, men diskussioner kring allmänt kända sagor och deras lärdomar hjälper eleverna att gestalta det.

Tid i film

I filmberättandet finns det olika metoder att föreställa tid. I vanliga fall kondenseras tid väldigt mycket. Åskådaren förstår sig på händelsekedjor även om det visas bara utvalda scener från dem.

Tidens gång kan också saktas in om man vill betona något viktigt moment i filmen. Att sakta ner bilden är det vanligaste sättet att förlänga tid.

I narrativa filmer visas händelserna vanligen i normal, kronologisk ordning. Mellan scenerna lämnar man bort oväsentliga ställen. Det här kallas för lineär tid.

I nonlineär tid bryts berättelsens kronologi ner genom att händelserna arrangeras på nytt. Berättelsen kan flyttas till tillbakablickar och minnen eller hoppa fram i tiden. Nutid, gång-en tid och framtid kan också blandas ihop.

Först kan man exempelvis visa slutlösningen och därefter följa händelserna, som ledde till den. Eller man kan flytta över till fantiserade händelser, såsom till rollfigurernas önskedrömmar. Det blir åskådarens uppgift att tolka, vilka av händelserna är fantasier och vilka är så kallad verklighet i berättelsen.

Filmberättandets konventionella metoder kan också utmanas, såsom Anssi Kasitonni gör i slutet på sitt verk *Liitäjät*, där man kör med en gammal amerikansk bil på en skogsväg.



Anssi Kasitonni: *Liitäjät*

[*Glidarna*] | 2005 | längd 13:36

En ekorrunge, som intresserar sig för rock'n roll, amerikanska bilar och rullbrädesåkning kan inte fortsätta sin släkts ärorika flygekorrraditioner, som skyddar hemskogen.

Med sitt berättande och sin rytm är *Liitäjät* Kasitonnis kanske mest traditionellt sett tydliga historia, som smäller in sitt budskap i åskådarens hjärna utan motsägelser. Den innehåller extra specialredskap, en musikscen, animation, verklig bilåkning och varierande synvinklar.

Man kan lätt tolka *Liitäjät* som ett autobiografiskt verk av företagarfamiljens son som blev konstnär.

Kasitonnis drama framskrider som motkrafternas kamp. Huvudpersonen, det vill säga ekorrungen, har många slags motkrafter, både inom sitt huvud och inom familjen.

Också omgivningen utmanar den unga ekorrungen. Bland alla motstridigheter lyckas ekorrungen trots allt finna sin egen grej i världen.

Kasitonnis verk är gjort genom att kombinera olika tekniker på ett uppfinningsrikt sätt. I verket förekommer både animation och skådespeleri. På några ställen syns också trådar, som får ekorren att röra på sig.

Diskussion on Anssi Kasitonnis verk *Liitäjät*

Det lönar sig att diskutera verkexemplen med eleverna. Alla borde uppmuntras att uttrycka sina tankar, eftersom det alltid finns fler tolkningsmöjligheter i goda filmer. Kartlägg alltså åsikter och inte rätta svar!

Ni kan till exempel fundera över följande:

- Hurdan tycker du att huvudpersonen, alltså ekorrungen är?
- Hurdana motkrafter har ekorrungen? (Av små barn kan man fråga: Vad vill ekorrungen? Vad vill hans far? Vad vill skogsägaren?)

- Hurdana konflikter, det vill säga motgångar visas det i filmen? Hur löser sig konflikterna?
- Lurar ekorrarna skogsägaren genom att föreställa flygekorrrar? Är ekorrungen en vanlig ekorre, som försöker lära sig att föreställa en flygekorre eller en flygekorrunge, som har svårigheter med att lära sig bete sig som sina artfränder?
- Vad händer i slutet av filmen? Varför rör sig bilden bakfram?
- Har filmen ett lyckligt eller olyckligt slut?
- Vad vill konstnären säga med berättelsen? Vad är filmens budskap?



Uppgifter som berör klassiskt historieberättande

1. Skriv en berättelse, vars huvudperson har en önskedröm, men som har svårigheter med att uppnå drömmen.

Drömmen kan vara mångahanda, realistisk eller absurd: att få ett husdjur eller en god vän, att lära sig någon färdighet, att uppnå ett mästerskap, att hitta en skatt i ändan på regnbågen eller att få månen från himlen.

Du kan använda strukturen av det klassiska dramat som sådan eller tillämpa den. Börja skriva på filmmanuset genom att hitta på en huvudperson och en önskedröm. Personen

och drömmen kan vara nästan hurdana som helst, eftersom det är fråga om en fiktiv berättelse. Efter det här kan du tänka ut motgångar som huvudpersonen möter på väg mot uppfyllelsen av sin dröm.

Också motgångarna kan vara realistiska eller absurda. Huvudpersonen kan ha en konkurrent som strävar efter samma önskedröm eller så kan huvudpersonen möta oväntade överraskningar; bli skadad, glömma eller bli under en svart katt som faller ner från en stege.

Tänk också ut en slutlösning för din film. Den kan vara lycklig, olycklig eller mångtydig.

2. Gör din egen version av någon favorit sagoklassiker.

Du kan tolka eller förvränga berättelsen fritt! Många historier har först utkommit som böcker och därefter omformats till filmens språk, det vill säga dramatiserats. Av de mest populära berättelserna görs ständigt nya tolkningar.

Du kan till exempel forma om händelseplatser eller ändra på tiden genom att förflytta berättelsen till nutid. Exempelvis Hans och Greta tappar bort sig i ett köpcentrum, men de uppfinningsrika barnen hittar hem med hjälp av Google Maps.

Du kan forma om sagoklassiker på ett mer radikalt sätt genom att byta om rollerna i sagan. Rödluvan ser först ut som en hjälpsam ung flicka men när den gamle börjar ställa frågor till Rödluvan, svarar hon med elakheter och till slut stjäl hon smycken av den gamle.

Eller tänk om Askungen hade snälla halvsystrar, som gjorde allt för att Askungen skulle få prinsan till sin make? Hurdan skulle historien om dvärgen och sju Snövitare bli?

3. Välj ett ordspråk som utgångspunkt och utveckla det till en liten filmisk berättelse.

(Till exempel *Gräset är alltid grönnare på andra sidan*, *Såga inte av den gren du själv sitter på*, *Var och en är sin egen lyckas smed*.)

Ordspråken är bildliga (metaforiska) livsvisdomar. Börja uppgiften genom att fundera på olika ordspråk och deras budskap.

Du kan göra uppgiften så att du använder ordspråket som du valt både som filmens ämne och filmens grundpåstående. Till exempel av ordspråket ”Gräset är alltid grönnare på andra sidan” kan man göra en film, i vilken en person ser avundsjukt på grannes ljuvliga gröna gräsmatta. Grannarna kan prata sinsemellan. Det verkar som om grannen har det bättre i många andra avseenden också.

Filmens och ordspråkets budskap kan öppna sig antingen så småningom när historien framskrider eller först i slutlösningen.

Ett annat tillvägagångssätt är att plocka fram enbart ett budskap från ordspråket för filmen och utveckla berättelsen själv. Det är lätt att hitta fler ordspråk på nätet från olika nätsidor.

Dokumentärfilm

Med dokumentärfilm menas film, som avbildar verkligheten. En del definierar dokumentärfilm omvänt som icke-fiktiv film.

Dokumentärfilmen borde skapa en så sanningenlig bild av världen och människorna som möjligt. Händelserna i dokumentärfilmer är inte påhittade och skådespelare används inte. I vanliga fall försöker dokumentärfilmer väcka människornas tankar och utöka deras vetande om någon företeelse. En bra dokumentär berör också känslor.

Med tanke på media är det viktigt att minnas att det är möjligt att förmedla samma sak på väldigt många olika sätt. Också dokumentärfilmer är tolkningar av verkligheten, eftersom filmmakarens synvinkel på sitt ämne alltid är subjektiv. Dokumentärfilm har som känt använts också som medel för ideologisk påverkan.

Det finns många olika syner på vad som definierar dokumentärfilmernas natur. Av tv-kanalernas utbud är många program till sin uppbyggnad dokumentärer, till exempel personintervjuer, naturfilmer och nyhetsöversikter. Enligt en vid tolkning är också undervisningsfilmer, presentationer av produkter, politiska propagandafilmer, reportage, hemmagjord filmer, reseskildringar och reality-tv dokumentärer.

Ibland ser man också iscensatta scener i dokumentärer och hör ordet halvdokumentär användas. Dokumentärer kan dessutom överskrida filmens genregregränser och man kan exempelvis kombinera experimentellt material eller animation i dokumentärfilmer.

Reality-tv har under de senaste åren blivit en behärskande tv-genre. Speciellt på kommersiella kanaler visas det mycket reality-tv. Grovt sagt

kan vart annat program på de kommersiella kanalerna vara reality-tv-program och underhållning.

Att reality-tv blivit så framgångsrik förklaras delvis av att det är ett kostnadseffektivt format, som kan formas om till många ämnen och kopieras från land till land. Åskådaren borde dock alltid minnas att benämningen "reality-tv" är vilseledande. Reality-tv är en annan sak än det verkliga livet eller än sanningen. Reality-tv är en delsanning av livet, som byggs upp i dramaform.

I reality-tv finns det många dramatiserade intriger och scener, för att åskådaren ska fastna för handlingen. Händelserna är arrangerade och tävlarna kan till och med ha färdigt skrivna repliker. I dem uppbyggs dramat medvetet. Såsom Hitchcock har sagt: "Dramat är i själva verket inget annat än liv, där de tråkiga bitarna editerats bort."

Reality-tv imiterar alltså drama mer än det verkliga livet. Många anser, att det är underhållande att se på reality-tv, men hur påverkar det åskådaren? Och varför vill så många själv ta del i reality-tv-program? I reality-tv kan kritiken vara hård och kamerorna följer människornas känslor på nära håll speciellt när de håller på att fällas bort från programmet.

I det verkliga livet behöver barn och ungdom en mer barmhärtig, mer solidarisk och mindre tävlingsinriktad atmosfär. Det är bra att minnas, att även om reality-tv:n dokumenterar händelser, manipulerar den också dem och skalar av allt tråkigt från verkligheten. Det verkliga livet fortskrider mycket lugnare. Medieläskunnighet och mediekritik hjälper barn att njuta av underhållning, men också av det egna, alldeles vanliga livet!



Pirjetta Brander: *Marsu*

[*Marsvinet*] | 2003 | längd 01:30

En liten flicka som är klädd till prinsessa sjunger om sin önskan och om sin besvikelse: ”På min födelsedag berättade jag det för dig, att jag vill ha ett marsvin. Men du du du gav en uppstoppad ugglä, som dessutom myllrade av malar...”

Konstnären har filmat en flicka, som redan länge önskat sig ett marsvin. Verket handlar emellertid inte enbart om det. Verket känns samtidigt som en dokumentär inspelning och som en regisserad förställning. Det förblir oklart, ifall det är flickan eller konstnären som valt musiken.

Vems berättelse handlar det egentligen om, flickans eller konstnärens? Varför läppsynkar barnet en vuxen kvinnas sång?

Diskussion

- Varför har flickan en prinsesskläanning?
- Vem är det som berättar historien i verket Marsu? Eller är det fråga om flera människors berättelse? Är berättelsen ur ett barns eller en vuxens synvinkel?
- Ett hurtant intryck får man av att barn sjunger låtar som gjorts för vuxna i till exempel sångtävlingar på tv?
- Vad tycker du att verket Marsu handlar om? Vad vill konstnären säga med det?



Pilvi Takala: *Real Snow White*

[*Äkta Snövit*] | 2009 | längd 09:15

Absurdi ”oikean hahmon” logiikka ja Disneylandin tiukat säännöt tulevat esille, kun Lumikin todellista fania ei päästetä sisään huvipuistoon Lumikki-asussa.

Pilvi Takalan teos muistuttaa piilokameravideoita. Ulkopuolinen kamera seuraa tirkistellen, mitä tapahtuu, kun Lumikiksi pukeutunut nainen pyrkii sisään Disneylandiin. Oikeasti kohtaus on tietoisesti rakennettu, sillä Takala järjestää tilanteita, joissa hän aiheuttaa hämmennystä rikkomalla totuttuja käyttäytymisen malleja. Toinen osapuoli tulee yllätetyksi. Takalalla on useita kuvaajia, jotka taltioivat taiteilijan synnyttämän tilanteen mahdollisimman huomaamattomasti.

Diskussion

- Miksi aikuinen ihminen on pukeutunut Lumikiksi ja miksi häntä ei päästetä Lumikkina huvipuistoon?
- Miksi lapset saavat leikkiä Lumikkia Disneylandissä ja aikuiset eivät?
- Onko Disneylandillä oikeus kieltää aikuiselta Lumikki-asu ja leikki heidän puistossaan?
- Saako aikuinen käyttää Lumikki-asua tavallisessa puistossa tavallisena päivänä?
- Saako aikuinen leikkiä kuin lapsi?
- Onko olemassa oikea Lumikki vai onko Lumikki keksitty animaatiohahmo?
- Mistä *Real Snow White* -teos mielestäsi kertoo?



Uppgifter som anknyter till dokumentärt historieberättande

1. Klä dig i en lämplig kostym och sjung en sång för kameran ensam eller i grupp.

Det här kan förverkligas snabbt och ganska spontant om man har möjlighet att använda olika rolldräkter.

Eleverna får välja en sång, en rolldräkt, som passar till den och ett sätt att vara framför kameran. Föreställningen kan spelas in med en tagning från början till slut, så att den inte behöver editeras eller med flera tagningar som editeras i efterhand.

Uppgiften kan utvidgas mer i riktning mot musikvideon och eleverna kan fundera på inspelningsplatser och scenografi. En hurdan inspelingsmiljö ger stöd åt sångens lyrik och stämning? Till uppgiften kan eleverna också bygga bakgrund, göra scenografi eller använda rekvisita. Sången kan också ackompanjeras eller sjungas som playback så att stycket spelas upp från en färdig inspelning.

Om man vill spela upp musik i offentliga sammanhang, blir man tvungen att ta upphovsrätten i beaktande.

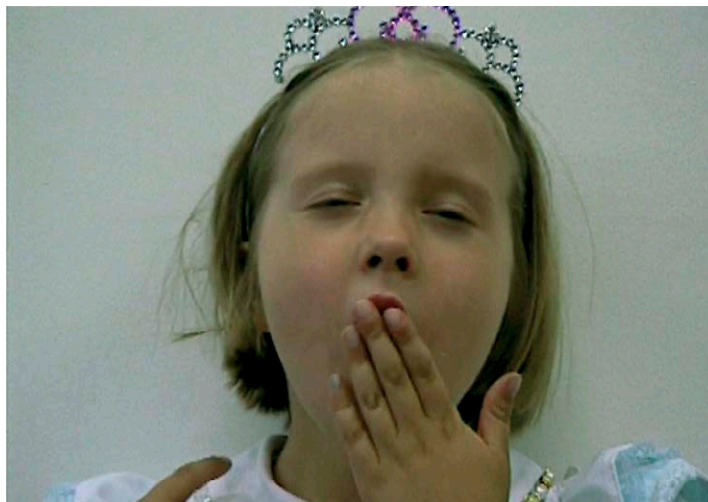
2. Gör en videodagbok.

Projektet *One Day on Earth* förverkligades för första gången 10.10.2010. Människor runt om i världen dokumenterade sitt liv under en dags tid och skickade materialet via nätet till en arbetsgrupp, som samlade material och bearbetade det i efterhand till en film. Vem som helst fick delta i projektet. (www.onedayonearth.org)

Tillämpa den här idén tillsammans med eleverna! En möjlighet är att filma så att läraren förser var och en med en kamera för en bestämd tid och eleven filmar en intressant företeelse eller en kort händelse på skolområdet. Efter det får följande elev använda kameran.

När kameran har cirkulerat runt hos alla elever och de har filmat sin egen filmstump, kopplas kameran med en dataskärm eller videoprojektor och alla ser tillsammans igenom materialet från början till slut. Gruppen diskuterar vad var och en av eleverna har filmat.

Ett annat alternativ är att under en dag som man kommit överens om filmar varje elev 1–3



utvalda stunder från sitt liv med sin egen eller en lånad kamera och presenterar dem till de andra nästa dag. Problemet med det här alternativet är att det är svårt att tillsammans se på material som filmats med olika kameror. Om man lyckas ladda ner allt inspelat material på en dator och editeringen går smidigt kan materialet sammanfogas till klassens gemensamma film "En dag i livet".

3. Gör en dokumentär eller ett reality-tv-program om en rast.

Fundera över förhållandet mellan reality-tv och dokumentär. En hurdan dokumentär skulle du göra om en skolrast, om du filmade så verklighetstroget som möjligt? Eller om du skulle göra reality-tv om en rast?

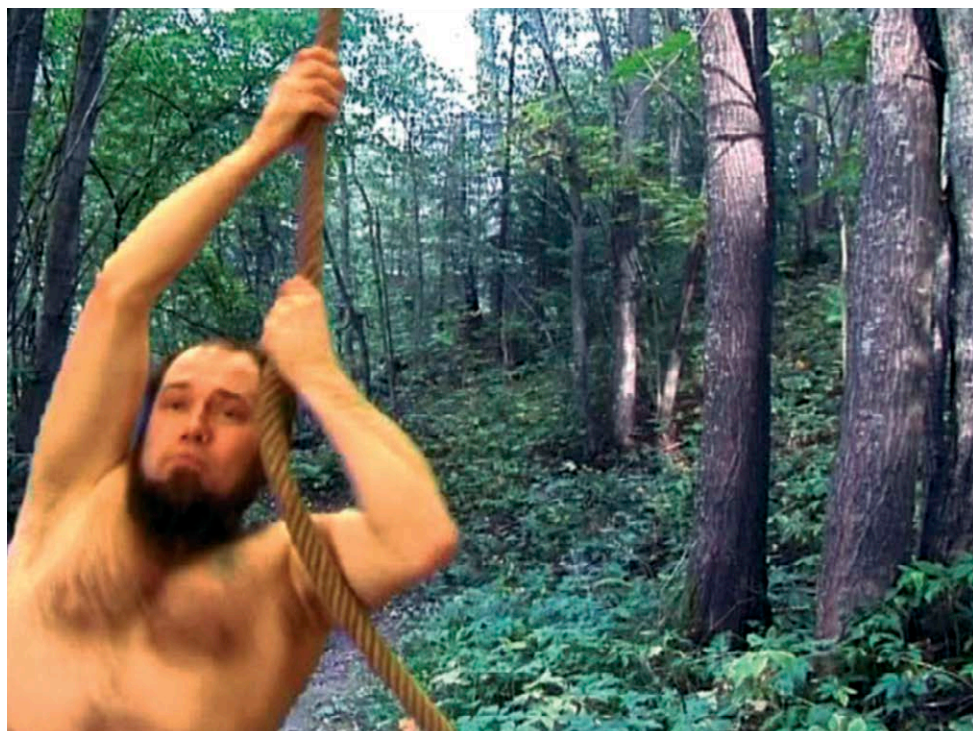
Enligt det traditionella tänkesättet är det väsentligt att i dokumentären spela in händelser så autentisk som möjligt, det vill säga så som de framstår framför kameran.

I reality-tv däremot författas händelser enligt manus och arrangeras mer i förväg. De som

filmats spelar liksom sig själv. De kan ha färdigskrivna repliker och det är önskvärt att deras känslor kommer fram. Det ryms vanligen med åtminstone en dramadrottning, som gör nummer av minsta lilla sak.

Sin slutliga form får dokumentären och reality-tv-programmet i editeringsskedet, då materialet ordnas och oväsentliga ställen klipps bort. I det här skedet kan filmmakaren i stor grad påverka en hurdan bild hon/han vill ge av det filmade ämnet. Musik kan också forma stämning och drama.

Med små barn kan man göra minidokumentärer, som inte editeras i efterhand. När kameran spelar in dokumentären med en tagning, lönar det sig att planera väl, vad och hur man tänker filma och hurdana frågor man ställer till kompisarna. Eleverna kan exempelvis filma någon lek eller något spel eller barn som klättrar i klätterställningen och intervjua kompisarna turvis en och en framför kameran.



Experimentell film

Filmhistoriens första filmer väckte mycket förvåning. Först tyckte åskådarna att det var fråga om under, när vardagliga saker kunde spelas in på film och ses som rörlig bild.

Snart började publiken dock kräva mer av den rörliga bilden. Man började spela in visuella tricks, överraskningar och föreställningar med filmkameran. De här kallas nuförtiden för attraktionsfilmer. Sådana filmer visades till exempel på cirkus eller på teatrar mellan det

övriga programmet. Ganska tidigt uppenbarade sig berättande element i filmerna och narrativitet blev viktigare än så kallade attraktioner. Attraktionerna försvann ändå inte från film utan de blev en egenskap utöver filmens andra dimensioner.

Såsom de tidiga attraktionsfilmerna strävar experimentell film och mediekonst nuförtiden till att väcka förundran och dessutom också djupare tankar.

Mediekonst återspeglar våra upplevelser om världen. Känslan av att världen är splittrad syns både i filmernas struktur och innehåll. Erfarenheterna om världen är mångtydiga och långt ifrån de enhetliga berättelsernas värld. Livet känns mer kontroversiellt och komplext än i traditionella berättelser.

Mediekonst berättar ofta på ett annat sätt än konventionell tv och film. Ofta behandlar mediekonst människans inre känslor och förnimmelser. I mediekonst kan man exempelvis koncentrera sig på en tanke eller en stund.

Mediekonst kan vara vitsigt och underhållande men också allvarligt. Ofta lämnar den mycket utrymme för åskådarens tolkning, speciellt när konstnären uttrycker sina tankar genom någon metafor. Då berättas någon händelse bildligt. Det betyder att till exempel ett torkat gammalt träd kan berätta om människans ålderdom eller en fågel som flyger på himlen om frihet.

En bild kan på ett naturligt sätt berätta om mycket abstrakta företeelser. Åskådaren tolkar dem alltid enligt sitt eget förstånd. Verket återspeglar världen lika mycket som det återspeglar konstnärens och mottagarens tänkande.

Montagen är ett av det filmiska berättandets grundelement, som hör ihop med tolkningen av ett verk. Speciellt filmmakare från Sovjetunionen utvecklade montage i början av 1900-talet.

Kort sagt betyder montage klippning. Huvudidén i montage är det så kallade tomrummet mellan bilderna. Tomrummet måste fyllas med åskådarens egna tankar. Verket blir levande, när det finns växelverkan mellan åskådaren och verket.

Exempel på två olika slags montage: om det först visas en bild av ett litet barn och sedan av en korsning, börjar åskådaren kombinera de här med varandra och kan oroas för barnet. Om samma bild av barnet kombineras med en bild av drakar på himlen, blir effekten en helt annan. Åskådaren tänker kanske på en sorglös barndom.

Det kan förkomma montage också mellan bilden och ljudet eller mellan ljuden. Beroendet mellan bilden och ljudet eller orden kan variera mycket. De kan vara noggrant synkroniserade så att talet understöder världen som bilden föreställer. Eller talet och bilden kan gå längs sina egna banor så att deras kombination föder en alldeles egen slags uttryckliga helhet.

Experimentell film har inte samma slags regler och begränsningar angående berättandet som narrativa filmer med intrig.

Berättandet i experimentella filmer kan innehålla förvånande illusioner och snabba övergångar i tid och rum. Logiken i experimentell film kan också påminna om drömmar.

Typiskt för experimentell film är att filmiska uttrycksmedel och stil betonas på bekostnad av berättandet. Också filmernas längd kan variera nästan hur mycket som helst. I experimentell film kan en händelse visas med en tagning, som räcker lika länge, som när den utspelade sig framför kameran, utan klippning och koncentration av tiden.

Om filmen inte klipps alls, lönar det sig att satsa på en god idé och förhandsplanering. Det är bra att fundera också på kameravinklar och inramning på förhand. Man kan fritt leka och experimentera med bilden och ljudet!



Juha Mäki-Jussila: *Roikku*

[Hängaren] | 2005 | längd 02:15

Roikku är en off the road film, vars handling sker i de finska skogarna. Verket följer en ensam vandrars mållösa färd, som han förverkligar hängande i ett "Tarzanrep". Under sin resa blir han tvungen att möta förutom den karga naturen också sig själv.

Juha Mäki-Jussilas verk utnyttjar green/blue screen videoteknik. Mannen, som svänger i ändan av repet har filmats mot en grön eller blå bakgrund. Mannen har separerats från bakgrunden med hjälp av datorn och placeras i nya omgivningar. Med den här green/blue screen tekniken kan vem som helst placeras på andra sidan jordklotet, flyga ovanför hus eller till exempel krypa med en björn i skogen.

Diskussion

- En hurdan figur är den här vandraren jämfört med Tarzan, djungelns härskare?
- Varför har personen enbart kalsonger på sig?
- Varför byter landskapet från sommarlandskap till vinterlandskap?
- Vad tycker du att det här verket handlar om? Vad vill konstnären säga med verket?
- En hurdan roll skulle du ge åt din egen mamma eller pappa?



Outi Sunila: *Lento*

[Flygningen] | 2000 | längd 03:30

I verket *Lento* provar en ung flicka sina vingar. De för stora, av lakan tillverkade vingarna symboliserar önskedrömmar, som också är stora och svåra att uppnå.

Ofta visas videokonst i gallerier och museer i installationsform. Åskådaren kan börja följa med verket när som helst. Sådana verk följer vanligen inte en traditionell filmstruktur med början, mittparti och slut. Också det här verket är menat att visas som en installation.

Kameran följer flickan, som har gjort vingar åt sig av ett Muminlakan och försöker uppnå en känsla av att flyga genom att hoppa på en trampolin. Trampolinen visas emellertid inte i bilden. Bilden, som spelas i slow motion och den hypnotiska trumningen skapar en meditativ stämning.

Diskussion

- Varför gör den unga flickan flygrörelser med vingar som är gjorda av lakan?
- Vem berättar historien om flickan? Är det konstnären, som tolkar, hurdan det är att vara ung eller är det den unga flickans egna känslor?
- Vad får verket dig att tänka på? Vad tycker du att verket handlar om?
- Tycker du att verket uttrycker svåruppnåeliga önskedrömmar (se beskrivningen av verket)?

Uppgifter som berör experimentell film

1. Gör ett verk i vilket ni byter roller; läraren är elev och eleven lärare. Planera en scen, som visar de omvända rollerna på ett lustigt sätt.

Hur verkar det, om ett barn undervisar läraren i att läsa eller räkna? Eller ifall läraren åker med sparkbräde längs skolans korridorer och eleven grälar strängt på henne/honom? Du kan filma en eller flera scener. Du kan också hitta på andra rollombyten.

2. Fundera på drömmar som du drömt och filma en scen ur dina drömmar.

I drömmar kan nästan vad som helst hända. Fantasivärlden är ofta långt från den reella världen. Att iscensätta och spela en dröm kan verka svårt men det är värt att minnas att med föremål, små figurer och djur samt ljud kan man berätta historier, speciellt ganska snedvridna historier.

Alltid minns man inte drömmarnas händelser utan enbart enstaka bilder och stämningar. Dem kan man också rekonstruera och filma.

3. Gör en ”filmdikt” med någon känsla eller något känslotillstånd som utgångspunkt och filma genom att använda någon konkret företeelse på ett allegoriskt, det vill säga bildligt sätt.

Hur skulle du avbilda glädje? Kan glädje avbildas med en boll som studsar i trapporna

eller med en vindsnurra som snurrar i vinden? Vilken känsla eller vilket känslotillstånd kan man uttrycka med en närbild av någon som biter sina naglar eller av ett mjukdjur, som hänger från en hand. Hur skulle du uttrycka lycka, blyghet, ensamhet, rädsla, hat, ångest, skam eller avundsjuka?

4. Filma en film vars huvudperson gör förvånansvärda tricks.

Huvudpersonen kan till exempel springa baklänges längs trappor eller hoppa baklänges på en rörlig gunga. Huvudpersonen kan vara en slags superhjälte vars mantel bara fladdrar, när hon/han utövar parkour runt staden eller byn.

Du kan också ge huvudpersonen en räddningsuppgift eller något ärende att uträtta. Huvudpersonen kan till exempel ha en viktig bullängd under armen, som hon/han måste föra till tåget, innan tåget lämnar stationen. Också fantasin får flyga i planeringsskedet!

Till den här uppgiften behövs ett editeringsprogram på datorn, på datorplattan eller på smarttelefonen. Man kan göra otroliga tricks genom att behandla bilden i efterhand. Tricks som utmanar tyngdkraften kan skapas när man vänder bilden bakfram. Rörelserna kan också upprepas, saktas ner eller accelereras.

Anvisningar till uppgifterna

Förverkligandet av uppgifterna kräver inte stora tekniska resurser. Om eleverna inte har tillgång till en egentlig videokamera, kan de filma med mobiltelefoner, datorns webbkamera eller datorplattor. Även om editeringen är en av grunderna för film, kan man med små barn göra medieverk utan att editera.

Filmen kan spelas in med en tagning från början till slut. En tagning betyder, att man trycker en gång på rec-knappen och kameran spelar in det som syns framför den, tills man avslutar inspelningen.

Under inspelningen kan man röra på kameran eller den kan stå stilla till exempel på ett stativ eller på ett bord. Då blir bildkvaliteten i allmänhet bättre än när man filmar med handhållen kamera.

Filmtiteln och sluttexterna kan filmas med en tagning. Det lönar sig att planera och öva en sådan film väl i förväg, särskilt om man filmar en narrativ film med intrig. En enkel film med intrig kan man göra till exempel med leksaker eller med självtillverkande figurer och man kan bygga små kulisser till dem.

I Youtube finns det många exempel, såsom *Littlest Pet Shop* videon, i vilka kameran filmar när barn leker med figurer och uttalar samtidigt repliker. En del av dem är editerade men det finns också oklippta berättelser bland dem.

Vid inspelningen lönar det sig att ta ljudet i beaktande. Om eleverna bandar in ljud med kamerans egen mikrofon, är det lönt att filma på sådana ställen, som inte har störande bakgrundsljud.

Mer avancerade videomakare kan utföra större projekt. Verken blir tilltalande, om man kan editera materialet i efterhand.

Editeringen kan utföras på flera sätt. Datorerna har ofta enkla editeringsprogram (pc har MovieMaker och Mac har iMovie) eller så kan man skaffa mångsidigare editeringsprogram (till exempel Pinnacle-programmet till pc).

Också till smarttelefoner och datorplattor får man nuförtiden förmånliga editeringsprogram. Då kan en apparat användas både till filminspelningen och till editeringen.

Bild och ljud kan behandlas både tillsammans och skilt när de editeras, eftersom det med editeringsprogrammen i allmänhet är möjligt att låsa ljud- och bildspåren och klippa dem skilt.

Eleverna kan göra musik och ljud själv till sin film eller ladda ner ljudmaterial som är fritt från upphovsrätt från webben. Med sökorden "sound effects free" kan man söka ljud från webben. Med olika slags ljud och bakgrundseffekter kan man skapa rumslighet och stämning i filmen samt binda ihop olika tagningar.

Ljud kan ge uttryck åt stämningar i film, som är svåra att iscensätta: exempelvis djungelstämning kan uppnås snabbt om man ställer några växter i för grunden och söker fram djungel-ljud från ljudeffekterna. Musik används ofta för att skapa olika stämningar.

Av-arkki har publicerat ett skilt läromedel om förhållandet mellan ljud och bild. Läromedlet ***Vad hör du? – Ljud som del av audiovisuellt berättande*** kan fritt laddas ner på Av-arkkis webbtjänst www.av-arkki.fi/edu/sv

Diskussion om barnens egna verk

Det lönar sig att ordna en filmvisning och diskutera verken. Diskussionen kan löpa fritt, men så att var och en får berätta om sitt eget verk, exempelvis om dess produktionsprocess, varifrån verket fått intryck och vad verket handlar om.

Eleverna får också kommentera varandras verk och ställa frågor åt kompisarna. Läraren kan ställa liknande frågor till barnen, som det finns i det här läromedlet i samband med verket. Exemplet.

Funderingarna kan också uppmuntras med olika lekar och metoder. Med små barn kan man diskutera till exempel genom att sitta i ring och snurra en flaska eller kasta en boll/ett garnnystan till den som får svara på nästa fråga.

Läraren kan exempelvis be barnen beskriva verket som de sett med några ord eller berätta vad de speciellt gillat. Man kan också bestämma att den som får bollen hittar på ett ord som börjar med en överenskommen bokstav om verket eller ställer en fråga åt den som gjort verket.

Skrivkunniga barn kan skriva svar på frågorna på en lapp. Till slut läser man upp svaren högt. När eleverna funderar över verken självständigt innan de hör varandras tankar, blir svaren troligtvis mångsidigare. Samma verk kan tolkas på väldigt olika sätt av olika elever.

Ni kan också leka med svarslapparna. Om eleverna i klassen har skapat flera videoverk, kan var och en skriva till exempel stämningsskildringar av alla verk utan att avslöja för mycket om verken. Efter det här samlas lapparna in i en påse och lyfts ut därifrån en i taget. Eleverna försöker gissa vilket verk skildringarna hör ihop med. Skribenten får inte avslöja det innan gissningen träffar rätt.

Eleverna kan också ordna ett videoråd i stil med ett skivråd, ge poäng åt de färdiga verken och motivera poängen eller skriva korta filmrecensioner om verken.

Det viktiga är, att varje barn får konstruktiv och uppmuntrande respons för sitt verk!

Litteratur och nätmaterial

Aristoteles: *Runousoppi*. Teoksessa *Aristoteleen runousoppi - opas aloittelijoille ja edistyneille. Mitä runousoppi sisältää ja miten sitä on tulkittu sekä Aristoteleen käsitys omistuneen runouden sisällöstä, muodosta, historiasta ja päämäärästä*, 2012. Toim. Timo Heinonen, Arto Kivimäki, Kalle Korhonen, Tuija Korhonen, Heta Reitala; suom. Kalle Korhonen ja Tuija Korhonen. Helsinki: Teos.

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

Kivi, Erkki & Piriä Kari. 2008. *Leikkaus. Elävä kuva - elävä ääni. Toinen osa*. Helsinki: Like.

Kolehmainen, Anja & Saastamoinen, Samuli: *Tarinasta kohti käsikirjoitusta. Lapin lisä/Pohjoiset tarinat elokuviksi -hanke*. http://www.lapinlisa.fi/ohjeet/material/Ideasta_vers.8.pdf

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



**MEDIAKONST
FOSTRAR!**

WWW.AV-ARKKI.FI/EDU

AV-ARKKI
DISTRIBUTIONSCENTRET
FÖR FINLÄNSK MEDIAKONST

Tallbergsgatan 1 / 76
00180 Helsingfors

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

VEM BERÄTTAR?

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. *Vem berättar?* är seriens andra del. Läromedlet och verkexemplen, som den innehåller utforskar speciellt berättelsens uppbyggnad och berättande. Miia Rinne, en mediekonstnär och konstpedagog från Helsingfors, har satt ihop läromedlet.

Läromedlet *Vem berättar?* lämpar sig för elever i olika åldrar. Förutom det skriftliga materialet innehåller det också korta, medryckande verk och övningsuppgifter som hör ihop med verken. Övningarna kan filmas med en hurdan kamera som helst, också med en mobiltelefon, och de kräver inte användning av editeringsprogram. Tekniskt avancerade elever kan förstås också använda editeringsprogram.

Registrerade användare kan se verk som an knyter 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 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.

AV-ARKKI
DISTRIBUTIONSCENTRET
FÖR FINLÄNSK MEDIEKONST

WWW.AV-ARKKI.FI/EDU/SV