



elokuva-analyysi



"hyvän draaman kriteerit" (Aristoteles, Runousoppi 330-322 eaa.) 1/2

1. Hyvä draama muodostaa eheän ja tiiviin kokonaisuuden. Sillä on selkeä alku, joka ei tarvitse lisäselityksiä, keskikohta konflikteineen ja loppu, joka sulkee draaman epäilyksettömästi.
2. Toimiva draamahenkilö on hyvä, mutta erehtyväinen. Näin yleisö voi toisaalta kadehtia hänen asemaansa mutta samalla myötäelää ja samastua häneen.
3. Draama viittaa "toimivaan ihmiseen" (drontas). Siksi hahmon luonteen täytyy käydä ilmi hänen toimintansa kautta. Sitä ei pidä selittää esimerkiksi kertomalla. Hyvä draama on toimintaa.
4. Draaman alussa ilmenee jokin ongelma. Loppu on tuon ongelman selvittelyä.



"hyvän draaman kriteerit" (Aristoteles, Runousoppi 330-322 eaa.) 2/2

5. Hyvän draaman kaaressa on käännekohta (peripetela), jossa asiat alkavat mennä pieleen.
6. Käännekohtaa edeltää, tai ideaalitapauksessa siihen liittyy, tunnistaminen (anagnorisis), jossa selviää jonkin menneisyyden traaginen tapahtuma. Kaapista löytyy luuranko.
7. Hyvä draama herättää katsojassa pelon (fobos) ja säälin (eleos) tunteita.
8. Loppuhuipennuksen jälkeen draaman paine helpottaa, ja katsoja vapautuu draaman aiheuttamista pelon ja säälin tuntemuksista (katharsis).



kerronta

- 2 tai useamman peräkkäisen tapahtuman esittäminen kausaalisesti ja jostain näkökulmasta
- edellyttää ajallista etäisyyttä kerrottavan tapahtumaketjun ja kertomistapahtuman välillä
- perspektiivi → vaikutelma
- vastaanottajan mentaalinen konstruktio teoksen tarjoaman informaation pohjalta
- av –kerronta perustuu todellisuuden analogiaan; päätelmät tilanteista, toiminnoista, mielentiloista → elokuva teos, noudattaa konventioita, luova ilmaisu



sepite

- ikään kuin (as if)
- jännite välittömän kokemisen ja kokonaisuuden hahmottamisen välillä:
 - 1) välitön elämys projisointihetkellä
 - 2) kokonaisuuden hahmottaminen
 → 1) henkilöiden näkökulma
 2) kertojan näkökulma
- mimesiksessä "otetaan todesta" jotakin epätodeksi tiedettyä



elokuva

- mielekkäästi leikatut ja yhdistetyt filmi- tai videonauhat ja nauhaan liitetyt äänitehosteet muodostavat esteettisen tai dokumentaarisen kokonaisuuden, jota kutsutaan elokuvaksi
- katsoja on aina jotenkin tietoinen elokuvan luonteesta keinotekoisena tuotteena
- katsoja rakentaa aktiivisesti vihjeistä tarinaa; elokuva osia tarinasta – katsoja konstruoi diegesiksen
- auttavat ennakoimaan elokuvan tapahtumia, skeemat l. mentaaliset mallit
- "kulttuurinen esitieto" tarinan kulusta



elokuva

- kuvaa, puhetta, kirjoitettuja viestejä, äänitehosteita, musiikkia
- havainnointi `alhaalta ylös` - johtopäätökset aistimusten perusteella, `ylhäältä alas` odotukset ja taustatiedot ohjaavat ja rajoittavat
- lukematon määrä erilaisia yhdistelmävaihtoehtoja;

merkille vain pieni osa leikkauksista → huomio suoraan sisältöön

elokuvat erilaisia, mutta tarpeeksi samanlaisia
(→ universaalit havaintoskeemat? esim. kuva -vastakuva)



elokuva

- kulttuurintutkimus; elokuva läpikotaisin kulttuurisidonnaista – historialliset ja sosiaaliset tekijät
- havaintopsykologinen perusta; kogn. psyk. näkemys – havaintoapparaatti ja ymmärrys valikoivat, käsittelevät ja jäsentävät havaintoja & tietoja maailmasta muodostaen representaatioita → tarinan ymmärtämisen prosessi olennaisesti samalla tavalla → analogiat todellisen maailman havaitsemisen ja mieltämisen välillä
- kuinka kokemus todellisesta maailmasta semioistuu → prosessi vuorovaikutuksessa elokuvan hahmottamisen kanssa → yleistävä ja yksilöllistävä momentti vuorovaikutuksessa



kerronnan peruselementit

- *toisiinsa liittyvien tapahtumien jatkumon kuvaus ($A \rightarrow B \rightarrow C$)*
- kaikenlaisten kertomusten peruselementtejä:
 - a) tapahtumat
 - b) henkilöhahmot
 - c) temaattisesti yhdistyvä tarina (tai juoni)
 - d) aika-akseli (johon tapahtumat/ hahmojen toiminta sijoittuvat)



kerronnan rakenne

- kerronnallinen rakenne:
 - (alkutekstit),
alkusysäys, esittely ja
syventäminen,
ristiriitojen kärjistyminen,
ratkaisu sekä
häivytyt
- alku ja ekspositio (kuinka paljon/nopeasti tietoa: yleensä keskitetty ja varhainen)
- keskikohta ja kehittäminen
- loppu ja sulkeuma



kerronnan kaava

- kerronnallinen peruskaava:
 - 1) ympäristön ja henkilöiden esittely
 - 2) lähtötilanteen selvittäminen
 - 3) tapahtumien liikkeellelähtö
 - 4) päähenkilöiden reaktiot tapahtuneeseen →
päämäärän asettaminen
 - 5) päämäärän saavuttamista hidastavat/ estävät tapahtumat
 - 6) lopputulos
 - 7) reaktiot lopputulokseen



elokuvan kieli

- keinot kerronnallisuuteen
 - filmien manipulointi, kuvien yhteen kokoaminen ja -liittäminen
- voidaan ajatella kielellisenä toimintana (vaikka elokuva ei jakaudu selvästi lausumiin)
- kielenkaltaisuus näkyy, miten kuvat ja äänet järjestyvät jaksoiksi
- "läpinäkyvyys", jatkuvuus, ykseys - tunnevaikutus



elokuvan kieli

- abstraktit asiat esitetään vertauskuvilla
- elokuvan kieli ei universaalia, vaan kulttuurisidonnaista, opeteltava
- kertominen jää vähemmälle kuin näyttäminen
→ päättely tapahtumista, henkilöistä, ajatuksista
- kuvaus ja argumentaatio usein rinnakkain



elokuvakerronnan osatekijät

- elokuvat hyödyntävät katsojien ennakkokäsityksiä
- romanttinen tilanne, kauhu jne.
- perustuu usein kliseetyöskentelyyn



hypoteesit 1/2

- odotukset: ennakkomainonta, kriitikoiden ja tuttujen mielipiteet, lajityyppi, tähteys, tekijöiden maine
- tarinan käynnistyminen – uusia odotuksia & kysymyksiä
- katsoja kerronnan johdattelemana jatkuvasti hypoteeseja paikallistason tapahtumista & tarinan kaaresta – jatkuva tarkistus
- mielenkiinto – tapa, jolla uteliaisuus tyydytetään; viivyttäminen koukuttaa, sävähdyttäminen "mitä tahansa voi tapahtua!"
- hypoteesien avulla täytetään kerronnan aukkoja – kaikkea ei kerrota; tiivistäminen, "tällä välin"



hypoteesit 2/2

- luonteeltaan eksklusiivisia l. kyllä –ei –tyyppisiä tai avoimia vaihtoehtoilta
- täsmentyvät ja tulevat eksklusiivisemmiksi tarinan myötä
- fiktio mahdollisuuden harjoittaa hypoteeseja ilman paineita
- emotionaalinen lataus vaikuttaa tekemiseen; myös mielihyvää
- tosin, harva tarina yllättää kokeneen katsojan, esim. "happy end" -konventio



analyysitavat

- eräs tapa analysoida elokuvaa

mitä näet?
miten näet?
mitä kuulet?



mitä näet?

1. ihminen
2. vaatetus
3. miljöö
4. rekvisiitta
5. ajankohta



miten näet?

- 6. kuvakompositio ja kuvallinen hahmotus
- 7. kuvakoot
- 8. kamerakulmat
- 9. kameran liikkeet
- 10. valaistus
-
- 11. leikkaus



mitä kuulet?

- 12. ääni (tehosteet ja taustääänet)
- 13. musiikki
- 14. dialogi eli vuoropuhelu
-
- 15. elokuvan nimi



otosten väliset suhteet

- aika
- tila
- kausaliiteetti
- metaforisuus



muoto

- muoto: osatekijöiden suhteutuminen, kerronta prosessi, tarinamateriaalien järjestäminen, välittäminen, vastaanottaminen (järjestys ja nopeus), kokonaisrytmi → esiin toiminnan kaareissa
- mahdollistaa tietynlaisen kokemuksen
- henkilön päämäärä, vastuksia ja vastustajia, kamppailusta toiminta – uusi tasapainotila
- tunnereaktioita johdatellaan loppuklimaksiin
- ykseyden ihanne



tyyli

- ohjaa elokuvan muotoa
- elokuvan keinojen (mm. dramaturgia, mise-en-scène) johdonmukaista käyttöä – syyt teknis-taloudellisi-käytännöllisiä tai esteettisiä
- eri tasojen havaitseminen suuresti intuitiivista – auttaa omaksumaan oikean katselustrategian – huomion johdattamista



3 kerronnan perusominaisuutta – kerronta prosessina

1. itsetietoisuus
2. tietävyys
3. kommunikoivuus



itsetietoisuus

- missä määrin kerronta tuodaan esille suhteessa tarinaan, esim. katse kameraan, voice-over
- diegeettisen illuusion rikkominen?
- stereotypiat elokuvien perusmateriaalia
- havainnointi perustuu pitkälti katsojan erilaisille odotuksille.



tietävyys

- kuinka paljon kerronnalla hallussa tarinaa koskevaa tietoa
- valtavirtaelokuvassa kerronta "kaikkítietävää" → kaikki tarinalle relevantti tulee ennen pitkää esille sekä kamera aina siellä missä tapahtuu
- kerronnan syvyys l. perehtyneisyys hlö:iden sielunelämään (taide-elokuvissa keskeinen)
- kerronnan ulottuvuus l. sitoutuminen jonkun näkökulmaan → liittyy kommunikoivuuteen



kommunikoivuus

- katsojalle juonen eri vaiheissa annettavan tarinainformaation määrää säätelee tarve synnyttää dramaturgisia tehoja → jännitys, yllätykset
- kerronnan perusstrategia suhteessa tarinaan: mitä kertoja/ henkilöt/ katsojat tietävät kunakin tarinan hetkenä → tarinan tiedettävyyden raja ylipäätään
- henkilöiden ja katsojien tietämyksen välinen suhde sekä ulottuvuuden ja syvyyden vaihtelu lajityyppisidonnaista
- lisäsyvyyttä esim. perehtymällä mielentiloihin → katsoja "tietää enemmän", odottaa



samastuminen

- henkilöt alisteisia tarinalle
- samastumisen kannalta ei välttämätöntä, että henkilö on vähänkään tarkemmassa mielessä katsojan kaltainen
- kuvittelemme olevamme päähenkilö?
- eläydymme päähenkilön kohtaloihin?
- kuvittelemme olevamme itse tarinan tilanteessa?
- kyky simuloida ja tuntea empatiaa, tunnistaminen
- fiktion rooli elämässämme, esim. turvallisempaa ja steriilimpää, jopa fyysiset reaktiot



immersio

- voimakas eläytyminen median sisältöön
- immersio on voimakas psykologinen eläytyminen ja median käyttäjän tunne siitä, että hän sulautuu mediaan ja "uppoaa" virtuaaliseen mediamaailmaan, kuten elokuvan tarinaan



kun analyysissä kerronnan prosessi...

- kumpi hallitsevampi tarina vai kerronnan tapa?
- mitä kerrotaan/ kertomatta/ kertomista viivytetään?
- katsojan/ henkilöiden..
havaitsemisen/ tietämisen/ ymmärtämisen/ tuntemisen/
arvomaailman välillä
... yhtäläisyys vai epäsuhta?
- minkä relevanssin/ merkityksen katsojan voidaan olettaa
antavan tiedoilleen tarinasta (myös aiemmat käsitteet) ja
odotusten muuttuminen?



elokuva ja minäkuva/ itseidentiteetti

- nykyään katsoja nähdään useimmiten aktiivisena ja kriittisenä toimijana - luovat, vahvistavat ja ehkä muuttavatkin mielipiteitä ja käsityksiä maailmasta?
- yksilö saattaa käsitellä ongelmiaan ja näin vahvistaa minäkuvaansa
- voi oppia myös tapoja ja tyylejä ilmaista itseään



genre eli lajityyppi

- genus (lat.) = laji, suku
- komedia, melodraama, western, gangsterielokuva, kauhuelokuva, science fiction ja musikaali
- rajat usein häilyviä, genreyhdistelmiä



genren kriteerit

- kerronnallinen & visuaalinen tyyli,
aihe, todellisuussuhde, tyyli,
juonirakenne, henkilötyypit,
kuva-aiheet ja kuvamaailmat,
ääni- ja musiikkiratkaisut sekä
tapahtumapaikkaa ja -aikaa määrittävät tekijät



genrejen kehitys

- genret kehittyvät historiallisesti?
 - 1) viestintävälineiden kerrostumat: kirjallisuus, elokuva, radio, tv
 - 2) esteettiset kerrostumat
 - 3) yhteiskunnallinen konteksti
- yhdysvaltalainen elokuva/ konteksti:
kaupallinen viihde-elokuva
esim. rikoselokuva, musikaali, scifi
- eurooppalainen elokuva/ konteksti:
yhteiskunnallinen taide-elokuva (sota)
esim. saksalainen maailmansotien välissä, NL 20-60 -luvuilla, ital.
neorealismi 40-50 -luvuilla



konteksti genren säätelijänä

1. politiikka: sensuuri, sääntely, propaganda
2. talous: resurssit, yleisötavoitteet, voitot ja tappiot
3. "ajan henki": arvot ja ihanteet, yhteiskunnalliset virtaukset
4. kulttuuriset arvostelmat: korkea vs. matala, estetiikka



genrejen syklisyydestä 1/2

- elokuvia ei haluta kiinnittää tiukasti lajityyppiin – silti markkinoinnissa ja katsojien kokemusten jäsentämisen apuna
- usein määrittely jälkikäteen, esim. film noir
- "niitä elokuvia tehdään, jotka menevät kaupaksi" → syklit
- kierrätys, variaatiot, "uudelleen löytäminen"
- myös tv -sarjoissa



genrejen syklisyydestä 2/2

genre (subst. 1, esim. kauhu)

↓
sykli (subst. 1 + adj.2, esim. kauhu + komediallinen)

↓
genre (subst. 2, esim. kauhukomedia)

↓
sykli (subst. 2 + adj. 3, esim. kauhukomedia + musiikki)

