

Pedagoginen tehtäväpaketti
yläkouluille

Kehyskertomuksia:
24 fps / Reframing Cinema
-näyttelyyn

Opettajalle:

Tämä pedagoginen tehtäväpaketti on suunniteltu tukemaan yläkoulujen näyttelyvierailua **Kehyskertomuksia: 24 fps / Reframing Cinema** -näyttelyssä. Vierailun kesto tehtäväpaketin kanssa on noin 45–60 minuuttia, ryhmästä ja työskentelytavasta riippuen. Tehtäväpaketin ja sen itsenäisen tehtäväosion voi tulostaa koululla ennakoon tai pyytää museon asiakaspalvelua tulostamaan vierailun alussa.

Tehtäväpaketti johdattaa oppilaat valikoituihin kokoelmateoksiin ja niistä syntyneisiin lyhytelokuviin, audioteksteihin ja käsikirjoituksiin. Näyttelyä tarkastellaan tarinankerronnan, tunnelman ja elokuvan tekemisen näkökulmista pääasiallisesti keskustellen. Sali kerrallaan etenevät tietoiskut esittelevät elokuvantekijöiden eri rooleja selkeästi ja lapsille ja nuorille ymmärrettävällä tavalla. Tehtäväpaketti tukee erityisesti yläkoulun opetussuunnitelmaa ja soveltuu hyvin esimerkiksi kuvataiteen, äidinkielen ja historian opetukseen.

Tietoa tehtäväpaketista:

- Tehtäväpakettia voi käyttää opettajajohtoisesti tehtävä kerrallaan yhdessä edeten tai pienryhmissä itsenäisesti kiertäen. Tehtävät 1–4 suoritetaan keskustellen.
- Tehtäväpaketin lopussa on kaksi itsenäisesti tai pareittain suoritettavaa tehtävää (5A ja 5B), jotka vaativat kirjoittamista. Museolta saa lainaan kyniä ja kirjoituslustoja. Tulostettavat itsenäiset tehtävät löytyvät tämän tiedoston lopusta.
- Itsenäinen tehtävä 5B soveltuu myös ennakkotehtäväksi ennen näyttelyvierailua lähtötiedon kartoittamiseksi.

Kehyskertomuksia: 24 fps / Reframing Cinema

21.11.2025–3.5.2026

Engel-rakennus

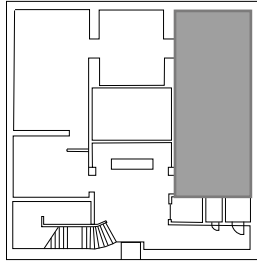
Opetusmateriaalin tekijä: Senni Tuomi

© 2025 Hämeenlinnan taidemuseo

Tämä pedagoginen opetusmateriaali on lisensoitu Creative Commons Nimeä–Ei kaupallinen–Ei muutoksia 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0) -lisenssillä.

Materiaalia saa vapaasti käyttää ja tulostaa opetuskäytössä, kun lähde mainitaan. Materiaalia ei saa muokata eikä käyttää kaupallisiin tarkoituksiin.

SALI 1 ALAKERTA



Tehtävä 1

Näyttelyn ensimmäinen teos *Painter's Struggle* on saanut inspiraationsa Arvo Makkosen maalauksesta *Ragnar Ekelund maalaa (1917)*. Katsokaa lyhytelokuva ja keskustelkaa sitten ääneen:

A. Mitä elokuvassa tapahtuu? Eritelkää elokuvan tarinalle alku, keskikohta ja loppu.

B. Mitä yksittäisiä taiteen tekemiseen liittyviä esineitä ja asioita pystytte tunnistamaan ja nimeämään?

C. Löydätkö elokuvasta symboliikkaa? Vinkki: teoksen nimestä saattaa olla apua pohdinnassa

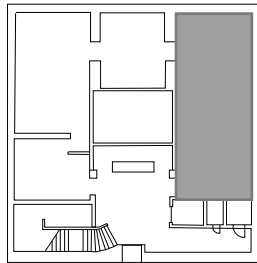
Symboli/symboliikka= Kuva tai merkki, joka ilmaisee piilotettuja tai syvempiä merkityksiä

Elokuvan tarinan rakentajat: käsikirjoittaja ja ohjaaja

Elokuvan käsikirjoittaja keksii tarinan ja kirjoittaa, mitä elokuvassa tapahtuu ja mitä hahmot sanovat. Käsikirjoitus on siis elokuvan suunnitelma. Se ohjaa koko elokuvan tekemistä: sen avulla ohjaaja, näyttelijät, kuvaaja ja muut tekijät tietävät, mitä heidän pitää tehdä. Käsikirjoitus voi olla kokonaan uusi tarina tai se voi perustua esimerkiksi kirjaan tai näytelmään.

Kun käsikirjoitus on valmis, elokuvan ohjaaja vastaa siitä, millainen elokuvasta tulee. Ohjaaja tekee päätöksiä tarinan kertomisesta ja ohjaa näyttelijöitä heidän rooleissaan. Hän työskentelee yhdessä muiden tekijöiden, kuten kuvaajan, äänisuunnittelijan ja lavastajan kanssa, jotta elokuva toteutuu suunnitelman mukaan.

SALI 1 ALAKERTA



Tehtävä 2

Kävelkää puhumatta 1 minuutti ensimmäisessä näyttelysalissa ja katselkaa samalla ympärillenne.

A. Mitä yhtäläisyyksiä löydätte Matti Savolaisen *Musta Flyygeli* (1960) -maalauksen ja näyttelytilan lavasteiden väliltä? Entä löydätekö selkeitä eroavaisuuksia?

B. Asettukaa sitten istumaan *Musta Flyygeli* -lyhytelokuvan äärelle. Valitkaa ryhmästä joku, joka lukee ääneen maalauksen teostiedoissa olevan tekstin. Muut kuuntelevat hiljaa.

Maalauksen maailma rakentuu alakuloisista kulisseista. Yksinäinen hahmo on kääntänyt meille selkänsä. Ehkä hän tavoittelee luomisen kipinää. Piano ei soi ilman ihmistä.

C. Keskustelkaa yhdessä, millaisia lavastuksellisia keinoja elokuvassa on käytetty?

Onko paikka todellinen vai mielikuvituksellinen, miksi?

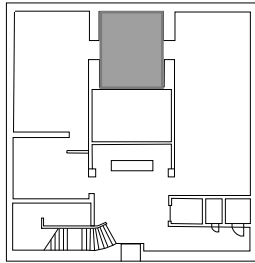
Välittykö elokuvasta maalauksen "alakuloinen" tunnelma, kuten tarinassa kuvailtiin? Miksi? Miksi ei?

Elokuvan tarinan rakentajat: lavastaja ja maskeeraaja

Elokuvan lavastaja luo elokuvan visuaalisen maailman. Lavastaja suunnittelee ja rakentaa paikat, joissa elokuvan tarina tapahtuu. Lavastus vaikuttaa siihen, millainen tunnelma elokuvassa on ja millaisessa ajassa tai paikassa tarina koetaan.

Maskeeraaja huolehtii elokuvan meikeistä, kampauksista ja erikoistehosteista, esimerkiksi arvista tai hahmon iästä, ja yhdessä puvustuksen kanssa ne tukevat elokuvan tunnelmaa ja tarinankerrontaa.

SALI 2 ALAKERTA



Tehtävä 3

Huom! Salin audioteos on ajastettu kuulumaan automaattisesti tietyin väliajoin. Jos teos on päällä, kun astutte saliin, tehtäväksi riittää että kuuntelette audioteoksen. Katselkaa samalla puvustusuunnitelmia, jotka ovat saaneet inspiraationsa Tellervo Töyryn maalauksesta *Sateenvarjoasetelema* (1950).

A. Katselkaa hetki hiljaa Tellervo Töyryn maalausta *Sateenvarjoasetelma* ja sen vierellä olevia puvustussuunnitelmia. Käyttäkää apunanne maalausta ja mallinukkejen vaateetusta, ja keksikää yhdessä kuvitteellinen tarina alla olevia apukysymyksiä käyttäen.

Päähenkilö: Kuka tai ketkä, ovat tarinan päähenkilöt?

Millaisia ominaisuuksia heillä voisi olla? Millaisia haaveita tai haasteita?

Miljöö: Millainen on elokuvan tapahtumapaikka, eli miljöö? Kuvataanko elokuva sisätiloissa vai ulkona? Kuvaillkaa ympäristöä.

Juoni: Mistä tarina alkaa? Mikä on tarinan keskikohta tai käänne? Mihin tarina päättyy?

B. Vaihtoehto 1: Valitkaa joukostanne kaksi henkilöä, jotka lukevat ääneen Jonathan Guzmán Monetin *Missä ovat linnut* -audiokäsikirjoituksen ensimmäisen kohtauksen. Toinen lukijoista on kertoja ja toinen Ritva. Muu ryhmä kuuntelee. Kuunnellessa kiinnittäkää huomiota käsikirjoituksen kirjoitustyyliin ja aikamuotoon. Jakakaa ajatuksianne lopuksi.

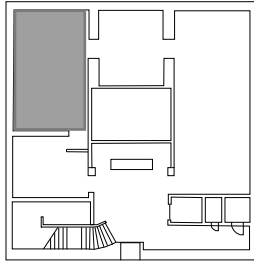
Vaihtoehto 2: Jos opettajalla on käytössään puhelin, voi hän soittaa pätkän valmiista audioteoksen museon verkkosivuilta: <https://www.hameenlinnantaidemuseo.fi/kehyskertomuksia-24-fps-reframing-cinema-21-11-2025-3-5-2026>

Elokuvan tarinan rakentajat: puvustaja ja äänisuunnittelija

Puvustaja valitsee ja suunnittelee hahmojen vaatteet, jotka auttavat katsojaa ymmärtämään kuka hahmo on, millainen hän on ja missä ajassa tarina tapahtuu.

Äänisuunnittelija tallentaa puheen, äänitehosteet ja musiikin, jotka auttavat kertomaan tarinaa ja herättämään tunteita.

SALI 3 ALAKERTA



Tehtävä 4

A. Tutkikaa yhdessä Marjatta Hanhijoen maalausta *Piilin Reetu (1980)* ja valitkaa joukostanne yksi, joka lukee teoksesta kirjoitetun tarinan ääneen teostiedoista. Keskustelkaa sitten:

Miten kuvailisitte maalauksen miljöötä ja vuorokauden aikaa?

Millä adjektiivilla kuvailisitte teoksen tunnelmaa?

Minkä teoksessa olevan yksityiskohdan voitte löytää näyttelysalista? Mitä ajatuksia tämä yksityiskohta teissä herättää?

B. Katsokaa sen jälkeen hetki lyhytelokuvaa *Kultakäsi* ja kiinnittää huomioita erityisesti elokuvan kuvakulmiin ja rytmiin. Pohtikaa sitten ääneen:

Miten maalauksen tunnelma muuttui lopullisessa elokuvassa? Kuvaile elokuvan tunnelmaa vähintään kolmella adjektiivilla.

Miten kuvaisilitte elokuvan rytmiä (eli sitä, missä tahdissa elokuvan kohtaukset vaihtuvat).

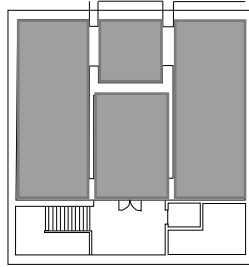
Millaisia tehokeinoja kuvaaja on käyttänyt, jotta tämä on saavuttanut halutun tunnelman?

Elokuvan tarinan rakentajat: kuvaaja ja leikkaaja

Kuvaaja vastaa siitä, miltä elokuva näyttää. Hän päättää kameran käytöstä, kuvakulmista, valosta ja siitä, miten kohtaukset kuvataan. Kuvaaja tekee tiivistä yhteistyötä ohjaajan kanssa, jotta tarina kerrotaan kuvien avulla halutulla tavalla.

Leikkaaja kokoaa elokuvan valmiiksi. Hän valitsee kuvatut otokset ja yhdistää ne oikeaan järjestykseen sekä sovittaa kuvan ja äänen yhteen. Leikkauksessa tarina saa lopullisen muotonsa ja rytminsä.

ITSENÄINEN TEHTÄVÄOSUUS YLÄKERTA



Tehtävä 5

Tehtävä suoritetaan yksin tai pareittain.

A. Elokvakritiikki

Tutustukaa itsenäisesti yläkerran loppuihin näyttelysaleihin ja niiden teoksiin. Valitse yksi lyhytelokuva tai audioteos, ja kirjoita siitä lyhyt 3–5 lauseen kritiikki.

Kritiikki tarkoittaa elokuvan arviointia ja pohtimista.

Kritiikissä kerrotaan, mistä elokuvassa on kyse, millaisia tunteita se herättää ja miten elokuvan eri osat – kuten tarina, näyttelijätyö, kuvaus, ääni ja tunnelma – toimivat yhdessä. Elokvakritiikissä perustellaan oma mielipide ja kerrotaan, mikä elokuvassa onnistui ja mitä olisi voinut tehdä toisin.

Elokuvan nimi:

Kirjoita kritiikki alle:

Lopuksi anna elokuvalla kouluarvosana asteikolla 4–10:

B. Yhdistä oikea elokuvantekijä ja työnkuva

Näyttelijä ☐

Kuvaaja ☐

Leikkaaja ☐

Puvustaja ☐

Äänisuunnittelija ☐

Käsikirjoittaja ☐

Lavastaja ☐

Ohjaaja ☐

Maskeeraaja ☐

F Yhdistää kuvat ja äänet valmiiksi elokuvaksi

A Keksii tarinan ja kirjoittaa, mitä elokuvassa tapahtuu ja mitä sanotaan

H Rakentaa ja suunnittelee paikat, joissa elokuva tapahtuu

C Tekee päätökset siitä, millainen elokuvasta tulee ja ohjaa näyttelijöitä

D Tekee näyttelijöiden meikit, kampaukset ja erikoistehosteet (esim. arvet)

I Tallentaa puheen ja äänet sekä tekee tehosteita ja tunnelmaa

G Esittää elokuvan hahmoa

E Valitsee ja tekee hahmojen vaatteet

B Kuva elokuvan ja päättää, miltä se näyttää (valo, kamerakulmat)