



# CORALINE JA TOINEN TODELLISUUS

Yhdysvallat, 2009

**Ohjaaja:** Henry Selick

**Käsikirjoittaja:** Henry Selick.

Käsikirjoitus perustuu Neil Gaimanin kirjaan *Coraline*, joka on myös elokuvan alkuperäinen nimi.

**Näyttelijät:** Coraline Jones: Dakota Fanning, äiti ja toinen äiti, Mel Jones: Teri Hatcher, Miss Spink: Jennifer Saunders, Miss Forcible: Dawn French, Wybourn "Wybie" Lovat: Robert Bailey Jr., Ms Bobinsky: Ian McShane, kissa: Keith David, isä ja toinen isä: Charlie Jones.

**Kesto:** 102 min.

**Levittäjä:** Finnkino Oy

**Ikäraja:** K 7

**Genre:** Animaatio, kauhu, fantasia

**Musiikki:** Bruno Coulais ja They Might Be Giants

**Oppimateriaalin tehtävät** on suunniteltu 4.-7. luokille

**Oppimateriaalin teemoja:** Animaatio, (ensimmäinen 3D-tekniikkaa käyttäen kuvattu stop motion–teräväpiirtoanimaatio) gotiikka, kauhu, pelko, pelon voittaminen, rohkeus, onnelliset loput, taikausko. Ikäraja -liite.

## SYNOPSIS

11-vuotias Coraline Jones on muuttanut vanhempineen uudelle paikkakunnalle isoon taloon. Muuton jälkeen uudessa kodissa olisi paljon puuhaa ja kunnostettavaa, mutta kiireiset, työhönsä uppoutuneet vanhemmat naputtelevat vain tietokoneitaan aamusta iltaan. Heitä ärsyttää kaikki häiritsevä, kuten tylsistynyt, seuraa kättävä Coraline.

Coraline joutuukin itse keksimään tekemistä ja tutustumaan taloon ja sen ympäristöön sekä naapuruston outoon väkeen.

Naapurin poika, Wybourn, tuo Coralinelle isoäitinsä siskolle kuuluneen nappisilmäisen räsynuken. Pian Coralinea erityisen paljon

muistuttava nukke kulkee kaikkialle Coralinen mukana.

Coralinen tylsä arki muuttuu kertaheitolla, kun hän löytää umpeen muuratun, salaperäisen oven kotoaan, nojatuolin takaa, seinätapetin alta. Äiti väittää, että ovi on muurattu joskus umpeen, sillä se johti naapuriasuntoon.

Eräänä yönä ovi on kuitenkin houkuttavasti raollaan ja seinä sen takaa yllättäen poissa. Coraline lähtee kulkemaan käytävää pitkin ja löytää toisen maailman, oman elämänsä vaihtoehtoversion.

Rinnakkaistodellisuus näyttää pinnalta aave-  
maisena samanlaiselta kuin Coralinen oikea  
elämä - tosin paljon paremmalta. Se on kuin  
hänen kaikkien toiveidensa täyttymys.

Toiset vanhemmat odottavat Coralinea  
innokkaina ja rakastavina. Heillä on aina  
aikaa ja ruokakin on herkullista. Siellä jopa  
kissat osaavat puhua ja hiiret tanssia.

Mutta pian ihmeellinen seikkailu muuttuu ou-  
doksi ja vaaralliseksi. Coralinea alkaa epä-  
lyttää toinen maailma ja hän haluaisi palata  
takaisin vanhaan kotiinsa oikeiden vanhem-  
piensa luokse, mutta hänen valeitinsä yrit-  
tääkin pitää tytön ikuisesti itsellään.

Coralinen on luotettava itsepäisyyteensä,  
rohkeuteensa, naapuriapuun ja mustaan kis-  
saan pelastaakseen oikeat vanhempansa  
sekä aavelapset ja palattava kotiin.

## VINKKEJÄ ELOKUVAN KÄSITTELYYN OPPILAIDEN KANSSA

### ENNEN ELOKUVAN KATSELUA

#### 1. Kirjaan tutustuminen

Neil Gaiman: "Hyvän tarinan luettuaan tulee  
sellainen olo, että on aina tuntenut sen. On  
asioita, joiden me tiedämme olevan tarinoita -  
tiedämme sydämessämme, että tämä on  
sellainen tarina kuin tarinoiden pitää ollakin.  
Haluan kertoa hieman uudenlaisen tarinan,  
joka silti saa ihmiset sanomaan - voi luoja,  
tietysti. Luulen *Coralinessa* pääseväni  
lähimmäksi sitä." Lähde: HS/6.10.2003.

Tutustukaa Neil Gaimanin kirjaan "*Coraline  
varjojen talossa*." Suom. Mika Kivimäki,  
Otava 2002.

Dave McKeanin kuvittama laitos on  
englanninkielinen.

Kirjasta saatavilla suomennettu sarjakuvaver-  
sio: Neil Gaiman, P. Craig Russell: *Coraline*.  
Suom. Petri Silas. Egmont, 2009.

#### 2. Miten tehdään animaatioelokuva?

Pohtikaa yhdessä, mitä tarvitaan animaatio-  
elokuvan tekemiseen. Arvioikaa myös, kuinka  
kauan pitkän animaatioelokuvan

valmistuminen kaikkine työvaiheineen kestää.  
Tehkää yhdessä lista tai miellekartta taululle  
huomioistanne.

Täydentäkää miellekarttaanne hakemalla  
tietoa esim. seuraavista osoitteista:

[http://mediakompassi.yle.fi/opettajat/opetusosiot/a  
nimaatio/](http://mediakompassi.yle.fi/opettajat/opetusosiot/animaatio/)

<http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali>

<http://www.mediametka.fi>

[www.peda.net/veraja/suonenjoki/kaatro/.../animaatio4luokka](http://www.peda.net/veraja/suonenjoki/kaatro/.../animaatio4luokka)

### 3. Animaatiotekniikoista

a. Etsikää tietoa animaatioelokuvan histori-  
asta. Miten animaation tekeminen on muuttu-  
nut tai kehittynyt sen alkuajoista nykypäi-  
vään? Millaisia animaatioelokuvan lajeja on  
olemassa? Mitä eri animaatiotekniikoilla  
tehtyjä elokuvia tunnette?

Termi animaatio tulee latinan kielen sanasta  
*animatio*, elävöittäminen. Latinan sana *anima*  
tarkoittaa sielua. Animaation idean voikin liittää  
myös animismiin eli uskoon, jonka mukaan kai-  
killa luonnon esineillä ja ilmiöillä on sielu.

*Animaatiotekniikoita* ovat mm. esineanimaatio,  
Flash -animaatio, nukkeanimaatio, perinteinen  
piirrosanimaatio, pala-animaatio, piksillaatio,  
tietokoneanimaatio, vaha-animaatio, legoani-  
maatio, 3D-animaatio, stop motion- animaatio,  
jota on ollut myös käytetty paljon  
erikoistehostetekniikkana.

*Stop motion* on animaatiotekniikka, jonka avulla  
staattiset, ei-piirretyt esineet saadaan liikkumaan  
ja elämään elokuvissa. Tekniikassa hahmoja ja  
esineitä liikutetaan hieman kerrallaan ja jokainen  
vaihe kuvataan videolle tai valotetaan filmille.  
Kun kuvattu filmi näytetään normaalinopeudella,  
peräkkäin nopeasti vaihtuvat kuvat luovat  
illuusion liikkeestä.

*3D-animaatio* on kolmiulotteista liikkuvaa kuvaa,  
joka luodaan täysin tietokoneella.

Ensin mallinnetaan tarvittavat objektit ja sen  
jälkeen niille luodaan ominaisuudet, ympäristö,  
liikkeet, valot ja efektit. Kun tämä täysin vir-  
tuaalinen ympäristö on luotu, määritellään  
kamera-ajot ja kone laskee kaiken kuviksi.

Tekniikalla voidaan kuvata myös asioita, joita  
videokameralla ei voida kuvata, jopa asioita, joita  
ei ole edes olemassa. Videokuvaa ja animaatioita  
voidaan myös yhdistellä keskenään

b. "Coraline ja toinen todellisuus" on ensimmäinen 3D-tekniikkaa hyödyntävä stop motion -nukkeanimaatio.

Kun katsotte 3D-versiota elokuvasta, miettikää, millaisissa kohtauksissa tekniikka on erityisesti edukseen.

Esimerkiksi näissä kohtauksissa tulee hyvin esille 3D-tekniikan suoma syvyysvaikutelma: Elokuvan alussa ommellaan nukkea Salaisen käytävän syvyyden tuntu.

Kiinnittäkää huomiota myös elokuvan yksityiskohtiin, jotka on tehty käsin.

Esim. Coraline-nuken villapaita on neulottu pik-kuruisilla puikoilla, kukat ovat värjättyjä popcornoja jne.

c. Animaatioelokuvan teossa pelkkä teknisten seikkojen taitaminen ei riitä, hyvän animaattorin ja hyvän hahmon tekee lopulta persoonallinen tyyli ja ilmaisun toimivuus.

Juho Gartz pohtii nukketeatterin ja nukke-elokuvan yhtäläisyyksiä seuraavin sanakääntein:

"Siinä missä nukketeatteri on taitaviin sormiin, kouliintuneeseen puheilmaisuuksiin ja esitys esitykseltä vaihtuvan yleisön mukana eläytymiseen perustuvaa, on nukkefilmi taas pitkäjännitteistä ja malttia kysyvää puurtamista kuumassa studiossa, monimutkaisen tekniikan tahtoonsa alistamista ja yleisön vastaanottokyvyn arvioimista siellä, missä tuo yleisö ei ole mieltään ilmaisemassa. Kuitenkin: samaa yleisöä ne kumpikin palvelevat ja sama on myös palvelun päämäärä." (Gartz, 1978, 160).

Lähteet 2.-3.-kohtiin ja lisätietoa:

Wikipedia, Gartz, Juho 1978. *Animaatioelokuvat*. Helsinki: Suomen Elokuvasäätiö. Julkaisusarja N:o 6.

"Animoitu aikamatka"- Tampereen luova historia animaationa. Petri Viippola 2008, <https://oa.doria.fi/bitstream/handle/10024/42940/> "Myrtillus" Stop motion –nukkeanimaation tuotantoprosessi. Raisa Laukkanen 2006 <https://oa.doria.fi/handle/10024/5222?show>

## Elokuvan katselun jälkeen

### 1. Kirjasta elokuvaksi

a. Pohtikaa elokuvan katselun jälkeen kirjan ja elokuvan yhteyttä. Noudattaako elokuva

kirjan juonta? Onko elokuvaan lisätty jotakin sellaista, mitä kirjassa ei mielestänne ollut?

b. "Coraline varjojen talossa" -kirja on fantasiaromaani. Se sisältää myös *gotiikan* piirteitä. Kirjallisuuden lajityyppinä kauhun juuret ovat gotiikassa.

Goottilainen kirjallisuus, on lähtöisin 1700-luvun jälkipuolen Englannista. Kirjoissa on usein mystinen ja hyvin salaperäinen, välillä myös pelottava tunnelma. Tyyllilajiin kuuluu tarinan kuljettaminen luonnonlakien ja yliluonnollisen välillä.

Tunnelmaa tehostetaan kuvailemalla synkkiä, vanhanaikaisia paikkoja, kuten linnoja, luostareita, tummanpuhuvia palatseja tai muita ränsistyneitä paikkoja, ehkäpä hautausmaitakin. Kirjojen hahmoina ovat usein, aaveet, kummitukset, vampyyrit, ja ihmisudet.

Lähde: Sonja Peni/ Vahvoja tyttöjä ja kauhun elementtejä/Kulttuurivihkot 2/2009.

Muistelkaa yhdessä, miten "Coraline ja toinen todellisuus" -elokuvassa ja -kirjassa on saatu aikaan mystinen ja jännittävä tunnelma? Tapahtumapaikkana on vanha ja suuri talo. Ilma on sateinen ja harmaa ja välillä sumuverhokin ympäröi taloa. Kotoa löytyy salaperäinen ovi. Pimeys, hämähäkin verkot. Toisen kodin komerossa on haamuja. jne.

### 2. Elokuvan kotisivut

a. Käykää tutustumassa elokuvasta tehtyihin kotisivuihin osoite: <http://www.coraline.com>

Sivuilla voi mm. vieraila kuulemassa ennustusta teenlehdistä naapurin neitien Spink ja Forcible luona tai ihastella herra Bobinskyn sirkushiirien muodostelmassa omaa niemeänsä tai hän saa valita itselleen sopivat silmät "toisen äidin" nappivalikoimasta.

Puutarhassa vierailija voi myös taiteilla mieleisensä kukan.

b. Oma puutarha

Muistelkaa elokuvan toisen todellisuuden puutarhaa tai käykää virkistämässä muistianne elokuvan kotisivuilla.

Piirtäkää puutarha vahaliiduilla tai peiteväreillä. Tai tehkää puistoon, metsään

tms. pareittain kasvokuva kukista, kepeistä lehdistä, kivistä ym. luonnonmateriaaleista. Valokuvatkaa teoksenne. Tutkikaa innoitukseksi Giuseppe Archiboldon teoksia. Hän kokosi maalauksensa vihanneksista ja esineistä. Ks. esim. vuodenaikateosta "Kevät", jossa kasvot on tehty kukista ja lehdistä.

[http://lh4.ggpht.com/\\_0O1z8fUx0VQ/SKcrgxlBlij/AAAAAAAAA3E/nJSnkXcoHA/IMG\\_1296\\_1.JPG](http://lh4.ggpht.com/_0O1z8fUx0VQ/SKcrgxlBlij/AAAAAAAAA3E/nJSnkXcoHA/IMG_1296_1.JPG)

Henri Rousseauin maalauksista, kuten "Myrsky viidakossa" ([http://www.lenagames.com/astra/thumb\\_art2/rousseau\\_h\\_storm\\_in\\_jungle.jpg](http://www.lenagames.com/astra/thumb_art2/rousseau_h_storm_in_jungle.jpg)) tai "Iloiset leikinlaskijat", näkee, kuinka kasveja ja oksia on maalattu kerroksittain.

Hienoja värejä voi ihastella myös esim. Emil Nolden "Suuri puutarhuri" -maalauksessa.

### 3. Todellisuus ja toinen todellisuus

a. Tarinan alkupuolella Coralinesta tuntuu, että hänen vanhempansa eivät välitä hänestä tarpeeksi. Hänellä on tylsää eikä hänellä ole mitään tekemistä.

"Kuule, tästä saat kynää ja paperia, laske kaikki ovet ja ikkunat. Kirjoita muistiin kaikki, mikä on sinistä," ehdottaa isä. "Coraline varjojen talossa." s. 15.

Coraline toivoo muutosta. Ehkäpä varomat-  
tomat toiveet käyvätkin joskus toteen, sillä pian Coraline löytää kotoaan salaperäisen oven, joka johtaa toiseen maailmaan, jossa kaikki vaikuttaa niin paljon paremmalta kuin tylsässä ja arkisessa maailmassa.

b. Keskustelkaa, miten Coralinen "toinen todellisuus" eroaa ensimmäisestä? Verratkaa seuraavia asioita nykyisyydessä ja "toisessa todellisuudessa": Vanhemmat, koti, ruoka, vaatteet, lelut, eläimet, puutarha.

Toiset vanhemmat kertovat, että ehtona Coralinen jäämiselle toiseen, "parempaan" todellisuuteen on, että hänellekin ommellaan napit silmien paikalle.

Tarkoituksena on, että kaikki näkisivät asiat samalla tavoin samanlaisilla nappisilmillään. "Jos haluat jäädä tänne, niin meidän pitää tehdä vain yksi pieni juttu, jotta voit viipyä täällä iankaikkisesti. Keittiön pöydällä oli

posliinilautanen, jolla oli kerä mustaa puuvillalankaa. Pitkä hopeaneula ja niiden vierellä kaksi suurta, mustaa nappia." Coraline s. 64-65.

c. Millaisia houkutusia Coralinellemme on tarjolla, jotta hän jäisi toiseen maailmaan?

Coraline sanoo: "Minä en halua saada mitään ikinä haluan. Kukaan ei halua sellaista. Ei oikeasti. Mitä hauskaa siinä olisi, jos saisin kaiken, mitä ikinä mieleni tekee? Tuosta noin vain, eikä sillä olisi mitään merkitystä." Coraline s. 166.

Pohtikaa, onko hyvä asia, jos lapset saavat kaiken, mitä tahtovat. Perustelkaa väitteenne.

d. Miten toisen äidin luoma todellisuus muuttuu elokuvan loppua kohden, kun hänen aikeensa alkavat paljastua?

Pikku hiiret ovatkin rottia, puutarhan kasvit hyökkäävät kimppuun, neitien loistelijat näyttämö on muuttunut autioksi ja pimeäksi. Heidän katsomonsa koirineen on poissa ja täytetyt koirat vaihtuvat hyökkääviksi punasilmäisiksi koiralepakoiksi.

Kuinka toisen äidin ulkoinen olemus ja käytös muuttuvat elokuvan edetessä?

Pohtikaa yhdessä, millainen elokuvasta olisi tullut jos tarina olisi kerrottu toisen äidin näkökulmasta?

### 4. Naapurit

a. Naapurustossa asuu Coralinen ikäinen poika Wybourn "Wybie" Lovat. Kuvaile, millainen Wybie on. Miten Coralinen suhtautuu häneen? Coraline saa nukan Wybieltä. Mitä erikoista nukkeen liittyy? Miten Wybielle kävi toisessa todellisuudessa?

b. Yläkerrassa naapurina asustaa herra Bobinsky, joka kouluttaa hiirisirkusta. Piirtäkää ja maalatkaa Bobinskyn hiirisirkusaiheisia tauluja. Töihin saa näyttävyyttä, kun niihin askartelee kiiltävät, kuviolliset tai muuten värikkäät raamit.

c. Alakerrassa asuvat Neidit Spink ja Forcible. Neidit puuhastelevat koiriensa parissa. Heidän mielestään myös jo kuolleista lemmikeistä on niin vaikea luopua. Mitä he tekevät entisille lemmikeilleen? Ne ovat ripustettuina seinälle täytettyinä enkelipuvuissaan.

d. Muistelkaa, mitä sisarukset tekivät työkseen nuorempana. Millaisia neidit ovat "toisessa todellisuudessa"?

Naapurin neidit ovat hehkeitä akrobaatteja, joiden show'ta saattaa seurata talon alakerran näyttämöllä.

Sisarusten esityksessä toinen heistä on sijoitettu maalaukseen "Venuksen syntymä" (Sandro Botticelli) ja toinen on mukana *Odyssuksen harharetkillä* merenneidon asusteessa.

"Sitten neidit napittivat auki paksut, pörröiset takkinsa ja avasivat ne. Mutta muutakin aukesi kuin heidän takkinsa: heidän kasvonsakin avautuivat kuin tyhjät kuoret. Ja neitien vanhoista pörröisistä ruumiista astui esiin kaksi nuorta naista. He olivat laihoja, kalpeita ja sangen somia ja kummallakin oli mustat nappisilmät" s. 58.

e. Etsikää kuvia taidekirjoista ja netistä. Mihin maalaukseen haluaisitte sijoittaa itsenne? Pohtikaa, kuka haluaisitte olla? Tehkää kuvamanipulaatioita tietokoneen avulla.

Tai tulostakaa haluamanne kuva, liittäkää kuvanne siihen liimaamalla ja häivyttäkää peiteväreillä liitoskohdat.

f. Kirjoittakaa pieniä tilannekuvauksia tai tarinoita maalauksesta, johon sijoitatte itsenne. Kertokaa, kuka olette, mitä on tapahtunut, missä olette, mihin olette matkalla, mitä tapahtuu seuraavaksi, jne.

## 5. Varoituksia ja ennusmerkkejä

### Merkit, enteet, symbolit

a. Monesti saduissa ja tarinoissa käytetään tunnelman ja jännityksen luomiseen erilaisia symboleita, joilla kuvataan tai ennustetaan hyviä tai pahoja asioita.

Jotkut ihmiset ovat taikauskaisia. Millaisia uskomuksia tai pahoja enteitä tunnette?

Uskotteko te teenlehtien kertomaan, uniin tai vaikkapa perjantai 13. päivän onnettomuuteen? Sylkäisettekö olan yli, jos musta kissa juoksee tien poikki tai tohdittekö kävellä tikkaiden ali? Onko teillä joku onnea tuottava amuletti vai etsittekö neliapiloita?

b. Millaisia varoituksia Coraline sai naapurustosta?

Neiti Spink ja neiti Forcible kertovat Coralinellemme, kuinka vaarallinen kaivo olikaan ja neidit sanoivat, että hänen pitäisi ehdottomasti pysyä kaukana siitä. Niinpä Coraline lähti etsimään kaivoa saadakseen selville, missä se oli, jotta osaisi pysyä kaukana siitä oikein kunnolla. Coraline s. 11-12.

Kuinka Coraline etsi kaivoa? Varvun avulla.

Neidit tarjoavat Coralinellemme jo aikoja sitten vanhentunutta, syömäkelvottomaksi käynnyttä toffeeta ja ennustavat hänelle teenlehdistä. Millaisen varoituksen teenlehdet antoivat?

Millainen on hiirten varoitus?

"Hiiret lähettivät sinulle viestin", herra Bobinskyn välityksellä. Mies kuiskasi: "Älä mene ovesta." Coraline s. 26.

## 6. Kauhua

a. Steven King määrittelemät kauhun kolme eri olomuotoa, pelko (*terror*), kauhu (*horror*) ja inho (*revulsion*), kertovat meille, että kauhu ei ole pelkästään psyykkinen ilmiö. Pelko on psyykkistä ja inho enimmäkseen fyysistä, kun taas kauhuntunne liikkuu näiden kahden, psyykkisen ja fyysisen, välimaastossa.

Yleisö samastuu kauhukertomuksen henkilöihin. Tämä tarjoaa katsojalle tai lukijalle mahdollisuuksia omien sisäisten ristiriitajensa käsittelemiseen, sekä siihen voiman tunteeseen joka hirviöiden kohtaamisesta voi seurata.

Lähde: Frans Mäyrä Nopea viillos kauhun/Johdanto,

[http://www.uta.fi/~tlilma/nopea\\_viillos\\_05.pdf](http://www.uta.fi/~tlilma/nopea_viillos_05.pdf).

Alussa oli pelko ja kauhu- Kauhun viehätyksestä, kauhuelokuvista ja hirviöistä. Susanna Matikainen. Taidekasvatuksen Pro Gradu – tutkielma.

Ks. myös **Liite**.

Kauhuelokuvan on tarkoitus herättää katsojassa voimakkaita tunnetiloja ja saada hänet pelkäämään tai tuntemaan suoranaista kauhua. Arkipäiväiseen ympäristöön sijoitetut pahuuden voimat sekä yliluonnolliset tapahtumat toimivat kauhun tyyliä varten ominaisina aiheina. Kauhun liitetään joskus myös huumoria.

Coraline ja toinen todellisuus -elokuvan on sanottu olevan lasten kauhuelokuva. Se käsittelee lasten pelkoja fantasian, sadun ja gotiikan keinoin.

“Ehkä se on aikuisesta pelottavampi kuin lapsesta. Aikuinen tietää ehkä liiankin hyvin muuttuvansa ajoittain hirviöksi lapsensa silmissä”.

[www.hs.fi/kirjat/artikkeli/](http://www.hs.fi/kirjat/artikkeli/). Vesa Sisättö

Mistä kauhuelokuvan voi tunnistaa? Millaisista asioista niissä tavallisesti kerrotaan? Millainen tunnelma elokuvassa on? Millaisia kauhutarinan aineksia huomasitte elokuvassa? Millaisia kauhuelokuvia tunnette? Mitä mieltä olette kauhuelokuvista?

b. Miten elokuvan keinoin korostetaan tai rakennetaan jännityksen tai kauhun tuntua? Keskustelkaa, miten *valaistusta* tai *kuvakulmia* voi käyttää tehokeinona?

Ks. Esimerkisi <http://www.mediametka.fi>

Pohtikaa yhdessä, millaiset roolihahmot tai asiat ovat tyypillisiä kauhuelokuvissa?

Esimerkiksi haamut, vampyyrit, zombit, noidat, kiroukset tai kummitukset.

Miksi näitä hahmoja tai asioita on juuri kauhuelokuvissa? Millaisia hahmoja ottaisitte omaan kauhuelokuvaanne?

Keskustelkaa yhdessä millaisia pelottavia elokuvia olette nähneet ja miksi jotkut elokuvat pelottavat. Miettikää miksi kauhuelokuvia tehdään ja miksi ne ovat suosittuja?

## 7. Fantasiaa

a. Elokuva Coralinesta on myös fantasiaelokuva. Millaisia fantasiaelokuvalla tyypillisiä piirteitä tunnistitte elokuvasta? Esimerkiksi elokuvassa on taruelentoja. Fantasian maailmat ovat usein muutenkin selkeästi todellisuudesta poikkeavia.

Mitä fantasiaelokuvia olette nähneet? Mitkä ovat tunnetuimpia fantasiaelokuvia? Narnia, Kultainen kompassi ja Harry Potter-elokuvat.  
Lähde: Wikipedia

b. Fantasiakirjoissa on tavallisesti yhteys, minkä kautta kuljetaan maailmoiden välillä. Se voi olla esimerkiksi ovi, peili, uni, aikakone, viestintuoja, maaginen esine tai joku tekninen laite: juna, hissi tms.

Mikä toimii Coraline- elokuvassa yhteytenä tämän todellisuuden ja toisen todellisuuden välillä? Ovi.

Millaisia muita yhteyksiä kahden maailman välillä muistatte eri fantasiakirjoista?

Esim. Narniassa on vaatekomero, Liisa ihmemaassa on kaninkolo ja peili.

c. Keksikää joku uusi ja omaperäinen tapa siirtyä toiseen todellisuuteen.

Keksikää fantasiatarinan alkuja yksin tai pienissä ryhmissä.

d. Toisen äidin käsi pääsee lopussa livahtamaan tämän maailman puolelle. Mikä sen kohtalo lopulta on?

Kuvitelkaa tilanne, että käsi pääseeikin pujahtamaan pois kaivosta. Kehitelkää yhteinen tarina pienissä ryhmissä.

## 8. Pelko

a. Pelko on tunne, kuten ilo, suru, viha ja kauteus. Ihmisten pelot ovat erilaisia. Useat pelot ovat mielikuvituksen tuotetta, vaikka ne tuntuvatkin todellisilta.

On olemassa voimakkaampaa ja lievempää pelkoa. Pelon sävyeroja kuvaavat sellaiset tunteet, kuin epävarma, huolestunut, jännittynyt, hädissään ja kauhuissaan. Miten ihminen reagoi, kun pelottaa?

Vapina, itku, nauru, pakeneminen, hikoilu.

Pelon tarkoituksena on ollut ihmisen kehityshistorian aikana auttaa häntä selviytymään olemassaolon taistelussa vaaroja täynnä olevassa ympäristössä. Pelon tunteella on ollut siis tärkeä merkitys ihmisen suojautumisen ja eloonjäämisen kannalta.  
Lähde: <http://jkk.mll.fi>

Lapset joutuvat pelkäämään monissa tutuissa tarinoissa ja saduissa: ”On kahdenlaista pelkoa: rationaalista ja irrationaalista, tai yksinkertaisemmin pelkoja, joissa on järkeä ja pelkoja joissa ei ole. Esimerkiksi Baudelairin lasten tuntema pelko kreivi Olafia kohtaan on täysin järkevää, koska hän oli paha mies joka halusi tuhota heidät.

Mutta sitruunamarenkitortun pelkääminen olisi irrationaalista eli järjetöntä, koska sitruunamarenkitorttu on herkullista eikä ole koskaan vahingoittanut ketään.

Sängyn alla piileskelevän hirviön pelkääminen on aivan järkevää, koska siellä tosiaan saattaa olla hirviö, joka aikoo syödä sinut koska hyvänsä”. Lemony Snicket: ”Surkeiden sattumusten sarja” osa ”Avara ikkuna” s. 43.

Coralinen kodin seinästä löytyy salaperäinen ovi, josta voi aivan hyvin tulla kummituksia tai hirviöitä, aivan kuin monien lasten mielestä voi tulla kaapeista tai kuten edellä kerrotaan, vaikkapa sängyn alta.

Muistatteko satuja tai tarinoita, jotka olisivat olleet mielestänne pelottavia?

b. Jokainen pelkää joskus. Keskustelkaa, millaisia asioita ihmiset pelkäävät. Miten aikuisten ja lasten pelonaiheet eroavat toisistaan? Mitä te pelkäsitte pienenä? Pelottaako teitä joskus esim. jokin elokuva, jokin pelottava paikka, henkilö, eläin, jne. Näettekö painajaisia? Miksi pelkäämisen tunne joskus salataan? Miksi toisista on noloa pelätä? Pitääkö pelkäämistä hävetä?

c. Kummitusjuttuja Kertokaa kummitusjuttuja tai sepitelkää niitä itse. Kauhistuttavat tarinat yliluonnollisista olennoista, tuntemattomista voimista, kirouksista, haudan takaa saapuvasta kostosta ovat maailman kulttuureissa liki universaaleja.

Suullinen kansanperinne elää myös urbaaneissa ympäristöissä kun varsinkin lapset ja nuoret pitävät elossa kauas kirjoitetun kulttuurin tuolle puolen ulottuvaa kummitusjuttujen perinnettä. Frans Mäyrä [http://www.uta.fi/~tilma/nopea\\_viillos\\_05.pdf](http://www.uta.fi/~tilma/nopea_viillos_05.pdf)

d. Leikatkaa sanoma- ja aikakauslehdistä tai etsikää internetistä kuvia, jotka voi liittää jollain tavoin jännitykseen tai pelkoon.

Etsikää esim. 8-10 kuvaa ja asettakaa ne mieleiseenne järjestykseen. Sepitelkää niiden perusteella tarina ja kirjoittakaa se vihkoonne.

e. Tuokaa luokkaan vanhoja, mielenkiintoisen näköisiä esineitä tai kuvia. Keksikää pienissä ryhmissä, niiden avulla jännitys- tai kauhutarinoita.

## 9. Pelon voittaminen, rohkeus ja uskaltaminen

a. Monet Gaimanin tarinan elementeistä ovat

tuttuja satuperinteestä. Monet vanhat sadut ja tarinat sisältävät opetuksen. Coralinen tarinakin sisältänee jonkin opetuksen, ellei useampia.

Tuleeko teille mieleen jokin ajatus tai joitakin ajatuksia, mitkä voisivat olla tämän tarinan opetuksia?

b. Yksi keskeinen asia Coralinen tarinassa on *omien pelkojen voittaminen*. Coralinen tarina tuo esille lapsen pelon vanhempiansa menettämisestä tai pelon siitä, että vanhemmat muuttuvatkin yhtäkkiä hirviöiksi.

Elokuvan tarinan yksi käännekohta on, kun Coralinen vanhemmat katoavat jäljettömiin. Silloin Coralinen on otettava vastuuta ja ryhdyttävä toimeen.

Hän tuumaa, että ”minun on oltava rohkea, ei minähän olen rohkea.”

”Peilissä näkyi hänen takanaan oleva käytävä, kuten hän oli odottanutkin. Mutta peilikuvassa näkyivät myös hänen vanhempansa. Coralinen isä ja äiti tuijottivat häntä peilistä. Isä avasi suunsa ja sanoi jotakin, mutta hänen äänensä ei kuulunut. Äiti henkäisi peilin sisäpuoleen ja kirjoitti etusormellaan ÄTIEM ATUA.” Coraline s. 74 ja 84.

Coraline joutuu myös komeroon, jonne ”toisen äidin” ryöstämien lasten haamut on unohdettu. Ne kehottavat Coralinea pakenemaan, ”niin kauan kun mielesi ja sielusi kuuluvat vielä itsellesi”. Muuten Coralinelle käy kuin heille.

”Hän ottaa elämäsi ja kaiken, mitä olet ja kaiken, mistä välität eikä jätä jäljelle muuta kuin sumua ja usvaa. Hän vie kaiken ilosi. Eräänä päivänä sinä heräät ja sydämesi ja sielusi ovat poissa. Sinusta tulee pelkkä tyhjä kuori, tuulenvire, olento, joka kuuluu enemmän uneen kuin valvemaailmaan, tai jonkin unohdetun asian muisto”. Coraline s. 117.

Millaisen neuvon Coraline saa kissalta, jotta hän saisi pelastettua oikeat vanhempansa ja aavelasten sielut?

Kissa neuvoi Coralinea haastamaan toisen äidin peliin, vaikka ei ollut varmaa, että hän pelaisi reilua peliä, mutta toisen äidin kaltaiset olennot kuulemma rakastavat pelejä ja haasteita.

Miten Coraline ratkaisee tehtävän? Suojakseen Coraline oli saanut alakerran neideiltä kiven. Jos siitä sattuisi olemaan

jotakin apua, tuumasivat neidit.

Millainen kivi oli? Millainen voima kivessä oli?

c. Keskustelkaa, miten pelon voi voittaa? Mitä te teette, jos teitä pelottaa? Millaisia keinoja keksitte tai millaisia keinoja teillä on sietää, käsittää, hallita ja lieventää pelkoja?

d. Pelon kuva

Miten pelkoa voisi kuvata? Maalatkaa tai piirtäkää pelkoon liittyviä kuvia. Käyttäkää hiiltä, lyijykynää tai peitevärejä. Miettikää, mitkä värit sopisivat maalaukseenne. Kokeilkaa esim. pelkästään mustaa, valkoista ja punaista väriä.

Tai millaisen valokuvan ottaisitte aiheesta pelko?

Tai leikatkaa valitsemanne liittyvä kuva lehdistä ja liimatkaa se paperille. Jatkaa kuvaa peiteväreillä niin, että saatte siitä mahdollisimman pelottavan.

**Ks. Liite, jossa on asiantietoa elokuvan ikärajoista ja lisätehtäviä tähän elokuvaan liittyen.**

## 10. Onnelliset loput

Onnellinen loppu kuuluu satuun. Se on “äkillinen, iloinen käänne. Oli seikkailu miten fantastinen tai kauhea hyvänsä, satu voi käänteen tapahtuessa saada kuulijansa haukkomaan henkeään ja liikutumaan kyyneliin.”

Lähde: Bettelheim: ”Satujen lumous”, WSOY s.178. “Coraline varjojen talossa” s. 5. Kimmo Rantanen, Turun Sanomat 11.9.2003

Pitääkö teidän mielestänne lasten saduissa ja kirjoissa olla onnellinen loppu? Keskustelkaa tai kirjoittakaa aiheesta ja perustelkaa väitteenne.

Tolkien sanoo, että hyvän sadun aineksia ovat fantasia, toipuminen, pelastuminen ja lohtu, toipuminen syvästä epätoivosta, pelastuminen jostakin suuremmasta vaarasta ja ennen muuta sadun lohdullinen sanoma.

Bettelheim lisää vielä uhkan yhdeksi olennaiseksi sadun ainekseksi. Ihmisen elämässä ei ole suurempaa uhkaa kuin pelko hyläytyksi tulemisesta, pelko täysin yksinäisyydestä.

Gaiman lainaa kirjansa moton viime vuosisadan alun dekkarikirjailija *G.K. Chestertonilta*: ”Sadut ovat enemmän kuin tosia: ei siksi, koska niissä kerrotaan meille, että lohikäärmeitä on olemassa vaan siksi, koska niissä kerrotaan meille, että lohikäärmeet voi voittaa.”

Gaimanin kirjassa *Coraline* ei pienistä hätkähdä. Hän tekee sen mikä pikkutyttö on sadussa tehtävä, jotta loppu olisi onnellinen. *Coraline* voittaa pelot ja poistaa pahan.

*Coraline* on voitettava pelkonsa. Hän sanoo kissalle: “Jos tekee jotakin vaikka häntä pelottaa kamalasti, niin se on oikeaa rohkeutta.” *Coraline* s. 81.

## 11. Kirjailijasta

Neil Gaiman s. 10.11. 1960 Englannissa. Hän asuu nykyään Minnesotan lähistöllä perheensä kanssa.

Gaiman varttui lukien C.S. Lewisin, J. R. R. Tolkienin ja G. K. Chestertonin kirjoja. Nuorena hän innostui myös tieteiskirjallisuudesta. Uuden aallon tieteiskirjailijat Samuel R. Delany, Roger Zelazny, Harlan Ellison ja varsinkin Gene Wolfe olivat hänen mielilukemistaan.

Gaiman toimi aluksi toimittajana tehden haastatteluja ja kirja-arvosteluja. Tutustuttuaan sarjakuvakirjoittaja Alan Mooreen, Gaiman ryhtyi tekemään sarjakuvia.

Yhdessä kuvittaja Dave McKeanin kanssa syntyivät sarjakuvatarinalliset *Violent Cases* 1987, *Signal to Noise* 1992 ja *Mr. Punch* 1995 sekä kuvitetut lastenkirjat *The day I swapped my dad for two goldfish* 1997 ja *The wolves in the walls* 2003.

Tunnetuinta teostaan, *Sandman*-sarjakuvaa hän teki vuosina 1987-1996. *Sandman* on inhimillisen makuinen tarina maailmankaikkeuden mahtavimpiin olentoihin kuuluvasta unien ja tarinoiden herrasta, joka on samalla rakkaudessa epäonnistuva jääräpää.

Tarinan päähenkilönä ovat unen henkilöitymä Sandman eli Uni sekä hänen kuusi sisarustaan Epätoivo, Intohimo, Houre, Kuolema, Kohtalo ja Tuho.

Gaiman sekoittaa tarinoissaan lähes kaikkien maailman maiden mytologiaa ja luo niistä oman fantasian, kauhun ja synkän huumorin täyttämän maailmansa.

Tällä *Sandman*-sarjakuvallaan Gaiman voitti World Fantasy Awardin 1991.

Teos oli ensimmäinen sarjakuva, joka voitti jonkin kirjallisuuspalkinnon.

Muita hänen sarjakuviaan ovat muun muassa *Books of Magic*, *Miracleman*, *Black Orchid* sekä kaksi *Death*-minisarjaa. Sarja *1602*.

Harva sarjakuvakirjoittaja on myös romaanikirjailija. Gaiman on vierailut useita kertoja Suomessa ja hänen teoksistaan on suomennettu mm. Terry Pratchettin kanssa kirjoitettu *Hyviä enteitä* (*Good Omens* 1990), *Neverwhere - maanalainen Lontoo* (*Neverwhere* 1996), *Tähtisumua* (*Stardust* 1999), *Unohdetut jumalat* (*American Gods* 2001), jolla hän voitti Hugo-palkinnon, *Coraline varjojen talossa* (*Coraline* 2002).

Gaiman on myös kirjoittanut lukuisia elokuvakäsikirjoituksia ja hän toimii aktiivisesti Comic Book Legal Defense Fund -järjestössä.

Monen mielestä kaunokirjailija Gaiman on parhaimmillaan novellistina. Häntä onkin kutsuttu sukupolvensa Ray Bradburyksi. ”Lumesta, lasista, omenoista” (1994) tarkastelee Lumikkia äitipuolen näkökulmasta.

"Olen halunnut kirjoittaa lapsille siitä asti kun itse olin lapsi. Kun luin aikuisten kirjoittamia kirjoja ajattelin, miten olet voinut unohtaa millaista oli olla lapsi?"

"Minä en ole romaanikirjailija. En ole luultavasti myöskään sarjakuvakirjoittaja, vaikka rakastan sarjakuvan vaatimuksia ja mahdollisuuksia. Olen kirjoittaja, keksin juttuja, teen tarinoita - ei sen kummempaa. Mikä tahansa menestys, jota olen saavuttanut kompuroidessani välineestä toiseen, johtuu siitä", Gaiman pohtii.

Lähde: Wikipedia/Gaiman, Jussi Ahlroth/HS, 6.10. 2003/Kulttuuri.

Oppimateriaalin on laatinut  
luokanopettaja Tuula Niiniranta

Ikäraja -osuuden on laatinut  
Anne Lind  
elokuvatarkastaja, Valtion  
elokuvatarkastamo

Oppimateriaalin on tuottanut  
Marjo Kovanen Koulukinosta.

**Liite****IKÄRAJAT**

*Coraline – toinen todellisuus* –elokuvasta on Suomessa ollut levityksessä kaksi versiota: tavanomainen 2D -versio sekä uuden tekniikan mahdollistama 3D -versio, jossa teräväpiirtoanimaatio ja värimaailma antavat entistä rikkaamman elokuvakokemuksen. Kolmiulotteisuus syntyy kahden samanaikaisen projisoinnin tuloksena, kun elokuvaa katsotaan erityislasiin läpi. Ilman näitä lasseja 3D-elokuva näyttää epätarkalta kaksikulotteiselta elokuvasta. 3D-elokuvateattereita on Suomessa jo useita.

Ikärajat perustuvat lakiin kuvaohjelmien tarkastamisesta ja lastensuojelun tarpeeseen. Sananvapautta, joka sisältää myös oikeuden vastaanottaa viestejä, rajoitetaan vain alaikäisiltä, ja heiltäkin tarkkaan harkitusti lastensuojelullisin perustein. Laki määrittää ikärajan perusteiksi seuraavat tekijät: seksuaalisen sisällön, kauhun (ts. pelottavuuden) ja väkivallan sekä muun näihin rinnastettavan sisällön. Näitä elementtejä punnitaan suhteessa elokuvan tapahtumien kontekstiin (genreen) ja sen luomaan kokonaisvaikutelmaan.

Valtion elokuvatarkastamon ikäraja (K7) perustuu Coralinen 2D-versioon. Tarkastajat kirjoittivat ikärajaperusteluissaan seuraavasti: ”Tummasävyisessä teräväpiirtoanimaatiossa lapsihahmoon kohdistuvaa uhkaavuutta, pelottavia efektejä sekä vanhempien menetyksen pelkoa. Efektit ehkä herkemmille lapsille liian voimakkaita.”

Coralinea voidaan luonnehtia lasten kauhufantasiaelokuvaksi. Lapset ovat usein kiinnostuneita jännittävistä elokuvista. He ikään kuin harjoittelevan pelkojensa hallintaa turvallisessa tilanteessa, jännittävää tai lievästi pelottavaa elokuvaa katsoessaan. Olennaista onkin, ettei pelko muodostu lapsikatsojalle liialliseksi, jolloin se saattaa aiheuttaa pelkoja vielä elokuvan katselun jälkeen, esimerkiksi nukahtamisvaikeuksia tai painajaisia. Elokuvien ikärajoja noudattamalla pyritäänkin välttämään tällaisia tilanteita. On kuitenkin muistettava, että ikärajat asetetaan ”keskivertolapsen” mukaan; lapset ovat yksilöllisiä ja se, mikä pelottaa yhtä, ei pelota

toista samanikäistä lasta ehkä lainkaan. Näin voi olla myös elokuvien kohdalla.

Vinkkejä elokuvan työstämiseen:

**1. PIIRROKSIA ELOKUVASTA**

- Piirrä elokuvasta mieleen jäänyt tilanne tai kohtaus.
- Piirrä kuva Coralinesta ja hänen ystävästään.
- Tee sarjakuva: miten tarina voisi jatkua?

**2. YLEISIÄ KYSYMYKSIÄ IKÄRAJOISTA**

- Elokuvilla on ikärajat. Mitä ikärajoja Suomessa on käytössä?

S (kaikille sallittu, merkitään DVD-kansissa K3)  
7, 11, 13, 15, 18

- Miksi elokuvilla on ikärajat? Mitä hyötyä niistä on?

Jotta liian nuori lapsi ei erehdyksessä katsoisi liian rankkaa/pelottavaa elokuvaa, eli lastensuojelullisista syistä. Valtion elokuvatarkastamon asettamat ikärajat eivät siis ole suosituksia.

- Mihin ikärajat perustuvat? Mikä elokuvassa aiheuttaa ikärajan?

Pelottavuus, väkivalta (toisen satuttaminen, lyöminen). (Myös seksi, mutta sen mainitsemisessa kannattaa huomioida kohderyhmän ikä.)

- Onko elokuvien ikärajoja pakko noudattaa?

Kyllä. Ne ovat sitovia.

Esimerkiksi 8-vuotias ei voi kaupasta ostaa K11-elokuvaa. Laki kieltää sen julkisen luovuttamisen (myymisen tai vuokraamisen) ikärajaa nuoremmalle henkilölle.

8-vuotias ei myöskään voi mennä katsomaan K11-elokuvaa elokuvateatteriin; vasta 9-vuotias voi aikuisen seurassa mennä katsomaan K11-elokuvan. Kyse on ns. ikäjousta, joka sallii 2 vuotta elokuvan ikärajaa nuoremmalla henkilöllä menevän aikuisen (vanhempansa) seurassa elokuviin, mikäli aikuinen niin päättää. Ikäjousta ei päde K18-elokuviin.

(Joillakin DVD -julkaisuilla voi heinäkuusta 2009 alkaen olla suosituskäyrä, mikäli ko. ohjelma on esitetty televisiossa ja sen ikäraja on alempi kuin K15. Suosituskäyrät ovat televisioyhtiöiden antamia, Valtion elokuvatarkastamon asettamat ikärajat ovat aina sitovia ja ehdottomia, eivät suosituksia.)

### KYSYMYKSIÄ CORALINE-ELOKUVASTA Keskustelujen pohjaksi

1. Mikä kohtaaus jäi mieleen? Miksi?
2. Oliko elokuvassa jotain pelottavaa? Mitä? Mikä oli pelottavinta? Miksi?
3. Onko Coraline oikea tyttö?
4. Millainen (hahmo/henkilö) Coraline on? Kuvaile häntä. Miksi Coraline äksyili vanhemmilleen?
5. Mistä elokuvan henkilöahmosta pidit? Miksi juuri hänestä? Mikä hänessä oli kivaa?
6. Voisiko tuollaista (että talon syövereistä löytyy nappisilmävanhemmat, toinen maailma) tapahtua oikeasti?
7. Oliko elokuvissa jotakin hauskaa? Hauskoja kohtauksia? Mitkä ne olivat?
8. Kumpaa elokuva oli enemmän: jännittävä/pelottava vai hauska?
9. Kenen kanssa haluaisit katsoa tällaista elokuvaa? Onko tämä liian pelottava elokuva yksin katsottavaksi? Kenen kanssa yleensä käyt elokuvissa? Kenen kanssa katsot ohjelmia televisiosta?

### NETTITEHTÄVIÄ

1. Etsikää netistä Valtion elokuvatarkastamon nettisivut ([www.vet.fi](http://www.vet.fi)) ja sieltä "Elokvien ikärajatietokanta" –linkki. Etsi tietokannasta viimeksi näkemäsi (ei kuitenkaan Coraline) elokuvan ikäraja ja katso perusteluista, mikä ikärajan on aiheuttanut. Tarkista myös, onko suosikki tv-sarjallasi elokuvatarkastamon määräämä ikäraja.
2. Etsi netistä International Movie Database – nettisivut ([www.imdb.com](http://www.imdb.com)). Hae sieltä Coralinen tuotantotiedot. Kuka nuori tyttö "esittää" Coralinea elokuvassa, eli kuka toimii

Coralinen äänenä? Entä kuka toimii Wybien äänenä?

### KOTITEHTÄVÄ

1. Etsi kotoasi viisi dvd -elokuvaa, jotka olet katsonut. Kirjoita vihkoosi elokuvien nimet ja niiden ikärajat.

Esimerkkejä ohjelmien ikärajamerkinnoistä dvd -pakkauksissa:



**Sallittu kaikenikäisille.** Vanhoissa kuvaohjelmissa ikäsymboli on S/T. Tarkastettu.



**Kielletty alle 7-vuotiailta.** Ohjelman saa luovuttaa vain 7 vuotta täyttäneelle. Täysi-ikäisen seurassa elokuvan saa esittää enintään kaksi vuotta nuoremmalle. Tarkastettu.



**Tarkastamaton. Sallittu kaikenikäisille.** Ohjelma sisältää musiikkia, urheilua, matkailua, tms. lain 4 §:ssä mainittua aineistoa tai ohjelma on esitetty televisiossa eikä se sisällä lapsille haitallista aineistoa.



**Tarkastamaton.** Esitetty televisiossa eikä se sisällä 7 vuotta täyttäneille lapsille haitallista aineistoa. **Ei suositella ikärajaa nuoremmalla.**

Hyödyllisiä linkkejä:

- [www.vet.fi](http://www.vet.fi)
- [www.imdb.com](http://www.imdb.com)
- [www.elonet.fi](http://www.elonet.fi)

Taustatietoa elokuvien käsittelyyn alakouluissa:

Minna Mäkelä-Rönholm, *Elokvien taikaa kouluissa – Lastensuojelullinen näkökulma mediakasvatuksessa*, Valtion elokuvatarkastamon julkaisu nro 3: VET, 2009

Kirjanen on tilattavissa elokuvatarkastamolta ilmaiseksi alakouluille opetuskäyttöön, myös ruotsinkielisenä.