



SAMPO

ALEKSANDR PTUSHKO

SAMPO, SUOMI/ NEUVOSTOLIITTO, 1959, 91 MIN, K12

Sampo on poikkeuksellinen elokuva suomalaisen elokuvan historiassa. Elokuva perustuu Kalevalan Sampo runoihin ja se valmistui suomalais-neuvostoliittolaisena yhteistyönä vuonna 1959.

Sampo sai alkunsa neuvostoliittolaisten elokuvantekijöiden aloitteesta, jotka ehdottivat Kalevala-aiheisen elokuvan toteuttamista suomalais-venäläisenä yhteistuotantona. Idea ei heti saanut vastakaikua, mutta lopulta Suomi-Filmi lähti hankkeeseen mukaan.

Elokuvan on ohjannut neuvostoliittolainen ohjaaja Aleksandr Ptushko, joka oli jo 1930-luvulla tunnettu satuelokuvistaan. Sampossa näkyy vahvasti Ptushkon rikas visuaalinen kädenjälki, joka on poikkeuksellista suomalaisessa elokuvassa.

TUTUSTU ennen elokuvaa:

<https://www.kalevalaseura.fi/kalevalankankahilla/d.php>

<https://www.kalevalaseura.fi/kalevalankankahilla/index.php>

Tutustu Sammon taontaan ja Kalevan henkilöihin.

Pohdi: Minkälaisen Sammon sinä takoisit? Mitä se tuottaisi ja mikä merkitys sillä olisi omassa yhteisössäsi?

TARKKAILE elokuvaa katsoessa:

Venäläis-suomalainen elokuvatuotanto on toteutukseltaan runsas ja tarkasti Kalevalan tarinaa kuvittava. Tarkkaile fantasiakerrontaa ja yliluonnollisia tapahtumia.

Mitä kaikkea elokuvassa näytetään, mikä ei ole todellista? Erittele!

Mitkä asiat elokuvassa näytetään realistisina ilman kuvanmuokkausta tai trikkikuvia?

Mitkä ympäristöt ovat aitoja kuvauslokaatioita?

Mikä elokuvan tarinassa ja maailmassa oli sinulle tuttua Kalevalan tarinoista? Mikä oli uutta ja vieraan tuntuista?



POHDITTAVAKSI elokuvan jälkeen:

Mitä fantasiaelokuvia olet nähnyt? Mitä yhtäläistä ja mitä eroa niillä on tähän Sampo-elokuvaan nähden?

TEHTÄVÄ:

Suunnittele fantasiamaailma, joka perustuu omaan kouluympäristöösi:

- Valitse vähintään viisi todellisiin henkilöihin perustuvaa henkilöhahmoa ja keksi heille jokaiselle taikavoimia. Valitse päähenkilö(t) ja kuvaile heidän luonteenpiirteensä ja pyrkimyksensä.
- Kehittele jokin tärkeä tehtävä tai pulma päähenkilölle.
- Kerro tarina, jossa päähenkilö kohtaa pulman, hänelle esitetään siihen ratkaisumalli ja taikavoimien avustuksella hän saavuttaa tavoitteensa yllättävällä tavalla. Ennen lopullista ratkaisua, muiden henkilöhahmojen taikavoimat pyrkivät estämään päähenkilön tavoitteen toteutumisen.

LISÄTIETOA:

Elokuvapolku -sivuilla lisää elokuvasta

<http://elokuvapolku.kavi.fi/fi/elokuvapolku/sampo>

Pohdittavaa ja tehtäviä Koulukinon sivuilla <http://www.koulukino.fi/sampo>

Kalevalasta lisää <https://kalevalaseura.fi/kalevalasta/>