

Sisällys:

1	<i>Johdanto</i>	4
1.1	Lavastajasta production designeriksi – ammattilaisuuden historiaa	6
1.2	Suomalaisia elokuva lavastuksen kokemuksia	7
2	<i>Production designer sommittelijana</i>	10
2.1	Mitä production designer tekee?	10
2.2	Production designer ja sommittelun perusperiaatteet	16
3	<i>Mitä tapahtumapaikat tekevät elokuvassa ja elokuvalle?</i>	22
3.1	Millainen elokuvan kertoja spatium on?	24
3.2	Spatiumin vaikutukset teokseen	27
3.3	Spatium yhteiskunnan ja ajan kuvaajana	28
3.4	Spatium ja katsojan kokemus	30
3.5	Spatiumit elokuvantekijöiden keinona	32
3.6	Jo käsikirjoituksesta lähtien ajatellaan paikkoja	33
3.7	Ääni tekee paikasta tilan – kuvassakin	34
3.8	Spatium kuiskii näyttelijän selän takaa	36
3.9	Tapahtumapaikan aspektit elokuvadraamassa	37
4	<i>Stuart Craigin periaatteet ja niiden näyttäytyminen Englantilaisessa potilaassa</i>	39
4.1	Kolmen Oscarin production designer	39
4.2	Stuart Craigin kolme pääperiaatetta	40
4.3	Craigin kokonaissommitteluajattelu	43
4.4	Englantilainen potilas – art director ja kuvaaja yhteistyökumppaneina	43
4.5	Englantilainen potilas – periaatteiden havainnointia	46
4.6	Tapahtumat ja tapahtumapaikkojen ketjua	47
4.7	Pääpaikat – elämänsituaatioiden näyttämöt	50
4.8	Tavanomaisuuden karikoita väistellen	52
4.9	Miljöiden keskinäiset kontrastit	54
4.10	Ilmaisun polarisoituminen	55
4.11	Spatiumit teemaa ja avainideaa tukemassa	56
5	<i>Havaintojen äärellä pohdittua – Suojaava taivas</i>	58
5.1	Tapahtumat ja tapahtumapaikkojen ketjua	58
5.2	Elokuvan teema ja tapahtumapaikkojen avainidea, Craigin periaatteiden havainnointia	61
6	<i>Havaintojen äärellä pohdittua – Laivauutisia</i>	69
6.1	Tapahtumat ja tapahtumapaikkojen ketjua	70
6.2	Teema ja lähtökohdat	73

6.3	Pääpaikat elämisen näyttämöinä _____	74
6.4	Paikan muiden henkilöiden avulla Quoylen elämänsituaatio polarisoituu _____	76
6.5	Tavanomaisuudet tavallisessa paikassa _____	78
6.6	Kokonaissommittelun harmaa helminauha _____	80
6.7	Avainidean näkyminen tapahtumapaikkajoukossa. Olisiko Craigin ajatuksista ollut apua? _____	83
7	<i>Havaintojen äärellä pohdittua – Piano</i> _____	86
7.1	Tapahtumat ja tapahtumapaikkoja _____	86
7.2	Merkitsevät paikat, spatiumit tarinan kertojana _____	88
7.3	Craigin hyvät käytänteet: kuinka niitä on käytetty elokuvassa _____	91
7.4	Todelliseen paikkaan kuuluu myös muuta elämää _____	94
7.5	Avainideaa noudattamalla spatiumit kirkastuvat _____	96
8	<i>Tulosten äärellä pohdittua – johtopäätökset</i> _____	98
	<i>Lähteet</i> _____	101

1 Johdanto

Tämän pro gradun tehtävänä on selvittää, millä keinoilla production designer (eli laajasti elokuvalavastaja) voisi kasvattaa elokuvan välittämää elämyksellisyyttä ja edesauttaa menestyvän kokonaisteoksen syntymistä sommittelemiensa kuvauspaikkojen avulla. Amerikkalainen Stuart Craig (1942–) on menestynyt ja palkittu production designer. Hänen keskeisiä periaatteitaan elokuvan kuvauspaikkojen joukon sommittelussa ovat avainidea, kontrasti ja polarisointi. Vertailemalla hänen tekemiään elokuvia muiden tekijöiden tunnettuihin elokuviin yritän selvittää, olisivatko hänen käyttämänsä periaatteet soveliaita käytännön neuvoiksi toisillekin. Työssä käsittelen production designerin työnkuvaa ja vaatimuksia taustaksi Craigin otteelle. Lisäksi selvitän paikkojen (laajasti spatiumien) tärkeyttä yleensä, ja siitä edelleen elokuvadraaman kokemiselle.

Yleisradion draamaohjelmien kuvaussihteerinä olen työskennellyt lukuisissa tuotannoissa sekä studiossa että studion ulkopuolella eli lokaatiossa. Olen rämpinyt muun kuvausryhmän mukana muun muassa metsissä, kaduilla, yksityiskodeissa ja julkisissa rakennuksissa pitkin Suomea. Lavastajat ja rekvisitöörit luovat työllään edellytykset muun muassa draamatuotannoille: puitteet tarinalle ja työskentelypaikan koko kuvausryhmälle. Käytännön työssäni olen voinut havainnoida, että toiset kuvauspaikat ovat hyviä työskennellä, mutta tarinassa ne lopulta toimivat laimeasti. Toiset paikat voivat olla vaikeiden kinttupolkujen päässä ja todellisuudessa vaikuttavia miljöitä, mutta kuvassa ne latistuvat postikorteiksi. Sisäkuvien ja ulkokuvien vuorottelu tuottaa tuotantopuolelle paljon logistista työtä, mutta varsinaisissa lopullisissa leikatuissa draaman versioissa katsoja kuitenkin pitkästy. Joskus studiossa tehty antaa hyvän ja uskottavan miljöön, joskus se vaikuttaa pahviselta ja vie pohjaa draaman vaikuttavuudesta. Tämäntapaisten havaintojeni perusteella olen kiinnostunut lavastaja-rekvisitöörin työstä. Suomessa ei ole käytössä ammattinimikettä production designer, joka käytännössä on laajemmin koko elokuvan visuaalisesta ilmeestä vastaava taiteellisen osaston johtaja. Suomessakin lavastajan olisi hyvä olla laajasti kokonaisuudesta vastaava production designer, se olisi elokuvateokselle tai draamaohjelmalle hyväksi.

Opiskellessani Tampereen ammattikorkeakoulussa luin lavastusopintohin Peter Ettedguin kirjaa *Production Designer & Art Direction, Screencraft* (1999). Siinä oli useiden arvostettujen production designereiden haastatteluja. Kolme Oscaria voittanut Stuart Craig osasi mielestäni verbalisoida ajattelunsa jäsentymistä ja suunnittelutyön lähtökohtia. Toiset haastateltavat kuvailivat tuotantoja mutta eivät kertoneet selkeästi, millä periaatteilla he työskentelevät, etsivät ja valitsevat kuvauspaikkoja. Stuart Craigille olennaisinta oli haastattelun mukaan elokuvan tapahtumapaikkojen kokonaisjoukon hallinta. *Gandhi*-elokuvan (USA 1982) suunnitteluprosessin aikana Craig oppi art directoriltaan menetelmän, jota hän pitää edelleen erinomaisena työkaluna. Heidän palattuaan paikkojen ennakkotutkimuskierrokselta kaikki paikoista otetut kuvat aseteltiin seinälle käsikirjoituksen mukaiseen kronologiaan. Pitkä seinää kiertävä kuvajana auttoi heitä näkemään suhteellisen vaikean kuvauslogistiikan, ja ennen muuta sen avulla hahmottui elokuvan visuaalinen kaari kaikkine kontrasteineen ja rinnastuksineen. (Ettedgui 1999: 80.) Stuart Craig tekee ”kokonaissävellystä” paikoista, ei siis vain yksittäisiä toisistaan riippumattomia kuvauspaikkoja. Sommittelussa esimerkiksi polaroidvalokuvien kohtauskorttijenot auttavat hahmottamaan kontrastien ja toiston välttämättömyydet.

Olisiko Craigin käyttämistä periaatteista neuvoksi toisillekin? Lähiluen ensin elokuvaa *Englantilainen potilas* (*The English Patient*, USA 1996), jossa Craig on toiminut production designerina, selventääkseni itselleni ja lukijoilleni, mitä hän käytännössä tarkoittaa sommittelu- ja suunnitteluperiaatteillaan. Kun ne ovat valottuneet, kohdistan nämä hänen käytänteikseen osoittautuneet periaatteet vertaillen kolmeen muuhun elokuvaan *Piano* (*The Piano*, Australia 1993), *Laivauutisia* (*Shippingnews*, USA 2001) ja *Suojaava taivas* (*The Shelterin Sky*, Englanti/Italia 1990), joissa hän ei ole työskennellyt production designerina. Valitsin elokuvat niin, että niissä olisi *Englantilaiseen potilaaseen* nähden sekä samanlainen paikka että erilaisia paikkoja, koska paikka on keskeinen tarkkailtava asia. Yksi elokuvista sijoittuu Afrikkaan niin kuin *Englantilainen potilaskin*, yksi Uuteen-Seelantiin ja yksi Newfoundlandiin. Elokuvien täytyi olla haluttuja ja hyväksi tunnustettujen ohjaajien tekemiä. Koska haluan löytää hyviä käytänteitä, ei olisi viisasta etsiä niitä väärästä suunnasta.

Viimeinen kriteeri oli elokuvien tunnettuus ja siten saatavuus pro gradu -työn tarkastajien ja lukijoiden kannalta. Vain jos lukija tuntee nämä neljä elokuvaa hyvin, hänen on mahdollista seurata tekstiä, jossa joudutaan kiusallisen runsaasti sanoin

selittämään kuvia, kuvien suhdetta toisiinsa ja kuvajoukkojen rytmiä. Tekstin tueksi olen piirtänyt elokuvista sommittelua korostavia yksinkertaistettuja esimerkkikuvia. Kuvat ovat visuaalinen tapa käsitellä aihetta ja lisäksi ne toimivat havainnollistamis- ja argumentointikeinona. Sommittelua, production designerin työtä ja paikkaa käsittelevissä luvuissa olen käyttänyt selventäviä kuvaesimerkkejä myös elokuvista *Berliinin taivaan alla* (*Der Himmel über Berlin*, Saksa 1987), *Jerusalem* (Tanska/Ruotsi 1996) ja *Punainen lyhty* (*Da hong deng long gao gao gua*, Kiina 1991). Olen etsimässä hyvää käytännettä ja tutkimuksessani haluan viitata myös muihin elokuvaan, jotka yhtä lailla todistavat samoja periaatteita.

Tämän työn idea on siis verrata *Englantilaisen potilaan* tapahtumapaikkajoukkojen sommittelua kolmen muun elokuvan käyttämään paikkojen sommitteluun. Yritän kysyä lähilukiessani valittuja elokuvia seuraavia asioita: Onko Craigin periaatteita noudatettu muissa elokuvissa? Voisivatko nuo arvostetut elokuvat olla vielä kirkkaampia, jos ne noudattaisivat Craigin kriteereitä? Olisiko Craigin periaatteista hyviksi käytänteiksi elokuvan tapahtumapaikkajoukon sommittelussa?



Elokuvassa on monta kuvaa, paljon sommiteltavaa.



1.1 Lavastajasta production designeriksi – ammattilaisuuden historiaa

Varhainen elokuva lainasi teatterimaailman visuaalista konseptia kuten esimerkiksi maalattuja maisemia lavasteseininä, mutta kun kuvaustekniikka kehittyi ja kameraa pystyttiin liikuttamaan, elokuva alkoi saada itselleen tunnusmaisempia piirteitä: realistisia kolmiulotteisia lavasterakennelmia, jotka antoivat toden tuntuksen illuusion

oikeasta paikasta. Hollywood-elokuvan kultakaudella noin vuosina 1930-1950 kaikki elokuvat kuvattiin lavasteissa ja suuret studiot sisälsivät vuoroin kaupunkoja ja maalaismaisemaa. Värielokuvaus alkoi korostaa visuaalisen suunnittelun entistä suurempaa merkitystä tuotantoprosessissa, ja ensimmäisen kerran elokuvan lopputeksteihin nimensä production designerina sai William Cameron Menzies elokuvassa *Tuulen viemää* (*Gone with the Wind*, USA 1939). Sitä ennen taiteellisen osaston johdossa ollutta henkilöä kutsuttiin art directoriksi, mutta visuaalisen suunnittelun laajentuessa koko elokuvan kattavan kokonaisilmeen suunnitteluun ja hallintaan vastuussa olivat production designerit. Heidän assistenttinsa perivät art director -nimikkeen, ja he alkoivat ottaa käytännön tasolla vastuuta rakennusryhmän työskentelystä, osaston budjetista ja aikataulutuksesta. (Ettegui 1999: 7–8.)

Toisen maailmansodan jälkeen Italiassa syntyi uusi, neo-realismiksi kutsuttu elokuvasuuntaus, jonka visuaalisiin peruspiirteisiin kuului, että se kuvattiin lähestulkoon kokonaan ulkona, aidoissa paikoissa. Jotain tekemistä ulos siirtymisessä saattoi olla myös sillä tosiseikalla, että Cinecittan studiot Roomassa toimivat kodittomien hätämajoitustilana, eikä studioita siis ollut. Samaan aikaan myös Ranskassa uusi-aalto -niminen tyyliuuntaus siirsi kuvaukset ulkotiloihin. Elokuvatuotannoissa huomattiin, että visuaalisen realistisuuden ja uskottavuuden lisäksi ulkona kuvaaminen oli myös studiorakennelmiin verrattuna huomattavasti halvempaa. (Ettegui 1999: 8-9.) Realistisia olemassa olevia kuvauspaikkoja oli siis yhtäkkiä runsaasti, ja asenne production designerin työnkuvaa kohtaan muuttui vähemmän ihannoivaksi. Kuka tahansa saattoi löytää ulkoa sopivan kuvauspaikan tai sisustaa huoneen sopivaksi katsomallaan tavalla. Alan ammattimaiset lavastajat halveksuivat linjaa. Myöhemmin asiantuntijuus suhteessa tarinan vaatimaan ilmaisuun nousi taas erikoisosaajien hallintaan.

1.2 Suomalaisia elokuva-lavastuksen kokemuksia

Suomessa elokuva-lavastuksen valtalinja on ollut kiinni realismin perinteessä. Lavastuksen tuli vaikuttaa todelliselta ja uskottavalta, mutta yksityiskohtien aitous ei ollut välttämätöntä ja turhia sivuseikkoja jätettiin taiteellisen kokonaisuuden ja

sommittelun takia pois. Suomi-Filmi toteutti jatkosodan aikaan muutaman spektaakkelin, joista *Herra ja ylhäisyys* (Suomi 1944) sijoittui Meksikoon. Lavastaja Tapio Vilpponen oli Uuden-Suomen raportoinnin mukaan tutustunut ennakkoon Meksikoa käsittelevään kirjallisuuteen, mutta ”sittenpä lavastuksessa olikin huolellisen ja asiantuntevan työn leima ja suorastaan yllättävä aitouden tuntu”. Elokuvasa *Prinsessa Ruusunen* (Suomi 1949) SF:n päälavastajat Karl Fager ja Leo Lehto toteuttivat ennennäkemättömän satumaaailman erikoistehosteineen ja tekijät harmittelivat pitkään, että elokuvaa ei pystytty kuvaamaan alkuperäisen suunnitelman mukaan väreissä.

Yleisesti ottaen kotimaisen elokuvan lavastaja on toiminut arkkitehdin tapaan rakennelmien suunnittelijana ja sisustajana. Päivi Hartzellin ohjaama ja Reija Hirvikosken lavastama ja puvustama *Lumikuningatar* (Suomi 1986) oli ensimmäisiä harvinaisuuksia, jossa visuaalinen ilme oli kokonaisuudessaan linjassa lavastuksen kanssa. (Toiviainen 1996.)

Suomen tunnetuimpiin elokuvalavastajiin kuuluneen Ensio Suomisen mukaan tärkeintä lavastamisessa on tavoitteellisen kokonaisvision hallinta, josta työ lähtee elämään omaa elämäänsä. Lavastuksellisilla ratkaisuilla voidaan vaikuttaa tarinankerrontaan, jolloin kohtauksesta voidaan esimerkiksi jättää dialogi kokonaan pois. Lavastaja kokoaa palapelimaailmaa ja muun muassa *Komisario Palmu* -elokuviissa on Suomisen luoma tiivistetty Helsinki. Koska elokuvassa *Tähdet kertovat, Komisario Palmu* (Suomi 1962) tarina oli kovin ongelmakeskeinen, täytyi sen kuvallisista puitteista saada jotenkin avautuvia ja kevyitä. Suomisen mukaan taide syntyy kontrapunkteista, asioiden asettamisesta toisiaan vastaan; älyllä ei selviä kaikista lavastuksellisista haasteista, mutta maulla kyllä, hän toteaa. Useasti Ensio Suomisen oikeana kätenä toimineen Minna Santakarin mukaan lavastajan on hallittava usean eri alan tietämystä rakentaakseen elokuvan henkilölle sisäisen mielentilan ja tunteiden peilin, joka on enemmän kuin vain aikaa tai tyyliä kuvaava rakennelma. Koska luokkaerot ovat nykyään enemmänkin henkisiä kuin näkyviä - ulkoiset olosuhteet voivat olla samantapaisia, mutta sisäiset erot todella suuret - on visuaalisen kerronnan oltava selkeää ja voimakasta. Mikäli perusväittämät ovat liian lieviä, voi elokuvan viesti jäädä huomaamatta. Lavastaja voi rikastuttaa kerrontaa nyansseilla. Koska elokuva hyödyntää kaikkia kulttuurin osa-alueita: teatteria, musiikkia ja kuvataiteita, tulisi tekijöiden tuntea

ja seurata niitä kaikkia, sillä Suomisen mukaan ”ihmelapsistakaan ei kasva taiteilijoita, jos laaja yleissivistys puuttuu”. Ensio Suomisen suurtyön, vuonna 1982 valmistuneen *Rauta-ajan* (Suomi 1982, tv-elokuva) Pohjola on yhtä oikea ja totta puhuva kuin Kalevalan kansanrunot ja siinä on toteutunut Suomisen Santakarille opettama tärkein periaate, jonka mukaan lavastajan työssä kaiken täytyy olla mahdollista. (Karila 1996.)

Taidemaalari ja puuseppä Markku Pätilä on työskennellyt Aki Kaurismäen elokuvien lavastajana ja elokuvien taiteellisenä suunnittelijana vuodesta 1992, myös Kultaisen palmun Cannesissa 2002 voittaneen *Mies vailla menneisyyttä* -elokuvan (Suomi 2002) parissa. Pätilä nauttii uusien maailmojen luomisesta. Tärkeintä on hänen mukaansa hahmottaa, mitä ohjaaja teokseltaan haluaa. Sen jälkeen ohjaajalle voi tarjota vaihtoehtoja joista valita. Kaurismäen päätökset yleensä pysyvät muuttumattomina, mikä on ohjaajan kokemuksen ja harjaantuneisuuden merkki. Myyttisen maailman luomiseen tarvitaan uskottavia ja samalla sadun omaisia miljöitä, jotka Pätilä pyrkii rakentamaan ekonomisesti mutta merkityksisesti. Usein paikan lavastaminen lähtee alueen tyhjentämisestä. Olemassa oleva materiaali viedään pois ja tilalle tuodaan elokuvan maailmaan paremmin sopiva, uskottava versio. Koska Kaurismäki haluaa mielellään kuvata oikeissa paikoissa, on niiden etsimisessä ja löytämisessä käytettävä taiteellista sommittelukykyä ja -silmää sekä mielikuvitusta.

Mies vailla menneisyyttä kertoo asunnottomuudesta. Tarinassa päähenkilö joutuu muistinsa ja omaisuutensa menetettyään muuttamaan yhteiskunnan hylkäämänä satama-alueelle tyhjään rahtikonttiin. Miehen asumisen ankeutta varten Pätilä tutki useita konttityyppejä ja löysi hylättynä parhaimmat vaihtoehdot, jotka saatiin omistajaltaan poiskantohintaan. Kauneuden näkeminen rumuudessa sekä lavastamattomuuden lavastaminen vaativat ammattitaitoa ja todellisuuden tarkkaa havainnointia. Liian kurjaa on vastenmielistä katsoa. Uutisdokumentaarisuus taas ei tue elokuvan tarinaa. Pätilän oli luotava uskottava kodittomien todellisuus satutarinan miljööksi, joka kuitenkin viestisi toivosta ja arvokkuudesta alennustilan keskellä. Myyttisen tarinan maailman linkittyminen todellisiin tapahtumiin, kuten pankkikonttorien alasajoon, vaati tarvittavan paikan lavastamista, sillä sopivia konttoreita ei löytynyt. Kun paikat ovat uskottavia, tulee hahmoistakin uskottavia ja inhimillisiä, juurevia ja menneisyyttä omaavia, korostaa Pätilä. (Louhimies 2002b.)

Craigin periaatteet tapahtumapaikkajoukon sommittelussa – olisiko niistä hyviksi käytännön neuvoiksi myös Suomessa ja suomalaisten elokuvien tekemisessä? Pitäisikö lavastajan olla ohjaajan kanssa rakentamassa enemmän kokonaisuutta kuin vain sen osia? En ole valinnut verrokkielokuvia suomalaisista, koska käytäntömme on täällä erilainen. Ohjaajamme eivät ehkä myönnä production designerin tärkeyttä. He ehkä uskovat oman visionsa toteutuvan, vaikka lavastaja lavastaisi erillisiä paikkoja. Paikkajoukko yhteisenä visiona työhön lähdetessä on olemassa, mutta ei niin tiukasti kokonaisuuden sommittelulle alistettuna kuin Craig kuvaa. Siis ehkä Craigilla olisi jotain olennaista opetettavaa myös suomalaisille?

2 Production designer sommittelijana

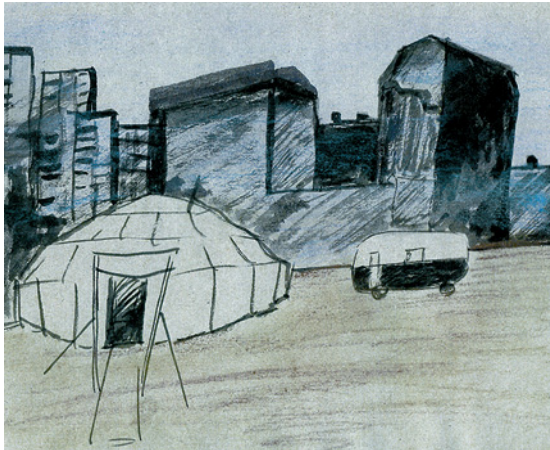
2.1 Mitä production designer tekee?

Production designer vastaa elokuvan visuaalisesta ilmeestä ja on taiteellisen työryhmän päällikkö. Hän on ensimmäisiä työryhmään valittuja henkilöitä, sillä elokuvan ennakkotutkimus- ja suunnitteluvaihe alkaa paljon ennen varsinaista pystytys- ja kuvausvaihetta. Hän työskentelee läheisesti ohjaajan kanssa luodakseen käsikirjoituksesta toivotunlaisen tulkinnan. Valittavana ovat muun muassa pääkuvauspaikat, värimaailma, muodot, pinnat ja tekstuurit, jotka oikein sommiteltuina aikaansaavat yhteensopivan atmosfäärin elokuvan maailmaksi, kohtausten tapahtumapaikaksi. Production designerin on hallittava arkkitehtuuria, taidehistoriaa ja sisustussuunnittelua ja hänen on ehdottomasti ymmärrettävä elokuvan dramaturgiaa ja tunnettava itse kuvausvälineistön asettamat vaatimukset.

Taiteellisen vastuun lisäksi production designer kantaa osavastuuta elokuvatuotannon kustannushallinnasta ja rahoituksen jakaantumisesta tuotannon sisällä. Production designer pystyy ehdottamaan vaihtelevia ratkaisuja esimerkiksi kuvauspaikkojen suhteen. Hän arvioi, kuinka paljon pystytään tekemään sisällä studiossa ja paljonko tarina vaatii muualla kuin studiossa kuvaamista. Taiteelliset ratkaisut on pystyttävä

räätälöimään budjettiin nähden sopiviksi. Tiivis yhteistyö kuvaajan ja pukusuunnittelijan kanssa varmistaa, että elokuva pysyy hallittuna kokonaisuutena production designerin suunnittelemassa linjassa.

Stuart Craigin mukaan työhön kuuluu sekä visuaalisen ilmeen että rahan ja resurssien käytön suunnittelu. Siten voidaan auttaa tuottajaa ja ohjaajaa löytämään keinot elokuvan tekemiseen. (Ettegui 1999: 9.)



Sirkus kaupungissa, todellisuutta taivutellen. Oikeat talot taustalla, aukio lavastettu. (*Berliinin taivaan alla*)

Production designerin työ alkaa elokuvan aihetta tai teemaa varten tehtävällä tutkimus- ja valmistelutyöllä, jonka aikana kartoitetaan mahdolliset olemassa olevat lähdeaineistot museoista, arkistoista, kirjastoista tai yksityisistä kokoelmista sekä pohditaan mahdollisia kuvauspaikkoja yhdessä tuottajan ja ohjaajan kanssa. Elokuvan aiheen rajoitusten ja vaatimusten mukaan selvitetään muun muassa ajanmukaisia materiaaleja sekä tutustutaan ajan historiallisiin ja sosiologisiin taustoihin.

Kun käsikirjoituksesta on nostettu elokuvan kantava teema ja pääaihe esiin, voi production designer alkaa luonnostella ensimmäisiä visuaalisia hahmotelmia keskustelujen pohjaksi, taiteellisten käsityksen selventäjäksi ja kuvasuunnittelun tueksi. Karkea luonnostelma auttaa kustannusten arvioinnissa, ja sen avulla voidaan hahmotella, mitä kohtauksia tehdään ulkona ja mitä voidaan tehdä studiossa sekä tutkia, vaatiiko joku kohtaus erikoistehosteita tai trikkejä.

Kuvauspaikkojen etsintä on yksi production designerin päätehtävistä. Hän arvioi paikan sopivuuden aiheeseen nähden. Kokemus ja taiteellinen näkemyksellisyys yhdistettynä draaman tajuun antaa production designerille perspektiiviä arvioida, tukeeko haluttu paikka kohtaukseen ajateltua tunnetta ja latausta, jota elokuvan aiheen onnistunut käsittely vaatii.

Storyboardit (kuvakäsikirjoitukset) tehdään, kun kuvauspaikat on päätetty. Niiden avulla esitellään työryhmälle kunkin kohtauksen visuaalista muotoa, ja ne auttavat taiteellista henkilökuntaa luomaan yhtenäisen ja selkeän kuvan elokuvan ilmeestä. Storyboardit määrittävät kohtausten visuaalista perustaa, määrittävät kameran paikkaa ja antavat käsitystä mahdollisesti tarvittavasta kalustosta ja välineistön laadusta sekä muista mahdollisista erikoisrakennelmista. Sitä käytetään kuvasuunnittelun ja rakennussuunnittelun pohjana, ja se edelleen helpottaa kulujen arviointia.



Elokuvassa *Berliinin taivaan alla* voitonmerkki rakennettiin studioon.

Seuraavaksi production designer tekee rakennuspiirustukset lavaste- ja työpajoille, jotta varsinainen rakennustyö voisi alkaa. Piirustukset ovat hyvin yksityiskohtaisia ja sisältävät muun muassa rakenteiden mitat ja halutut yksityiskohdat, mutta toki tarvittaessa suunnitelmia muokataan. Production designerin tulee tietää rakennusmateriaaleista ja erikoisaineista, jotta haluttu ilme saavutettaisiin. Monet kuvassa aidolta näyttävät esineet ja asiat ovat todellisuudessa lavastepajojen taidonnäytteitä. (Lüdi 2000: 108–110.)

Elokuvatuotannon taiteellinen osasto on jaettu kahteen pienempään jaostoon. Ensimmäisen jaoston työ keskittyy piirustuspöydän ääreen, jossa suunnitellaan lavasteet ja rakennuspiirustukset, joiden mukaan rakennusosaston metalli-, muovi- ja puupajat sekä maalarit aloittavat rakentamisen. Toisen jaoston tehtävänä on lavasteiden täyttäminen esineillä: set dressing. Jaosto huolehtii huonekaluista ja esineistä, joilla maailmasta tehdään täyteläinen, uskottava ja elävä. (Ettegui 1999: 73.) Ateljee-osaston

päällikkönä production designer vastaa myös lavasteiden rakennuksesta neuvoen ja ohjaten rakennusmiehiä, sisustajia ja erikoisefektien tekijöitä elokuvan pääidean tavoittamisessa. Tiivis yhteistyö auttaa työn etenemisen sekä aikataulun ja laadun tarkkailussa.

Production designer päättää, mitä rakennetaan ja mikä hyväksytään elokuvaan mukaan. Sisustus, rekvisiitta ja somisteet ovat tärkeä osa lavasteiden välittämien mielikuvien luomisessa ja tunnelman ja uskottavuuden aikaansaamisessa. Production designerilla on isoissa tuotannoissa useita assistentteja ja rekvisiitasta vastaakin usein props manager, meillä Suomessa rekvisitööri. Rekvisitööri toteuttaa ja täydentää production designerin käsikirjoituksesta laatiman tarvikelistan hankinnat, ja hyvä yhteisymmärrys ja tiivis yhteistyö heidän välillään takaa yhtenäisen kokonaisuuden.



Elokuvassa *Berliinin taivaan alla* enkeli katolla on kuvattavissa studiossa.

Taiteelliselta osastolta production designerilla ja pukusuunnittelijalla on vastuu kulunseurannasta ja kustannusten arvioinnista. Osaston kulut voivat vaihdella koko elokuvan budjettiin nähden 10–40% välillä aiheesta riippuen. Ennakkotuotantovaiheen kustannukset käsittävät lokaatioiden etsintään käytetyt matkustus- ja valokuvauskulut sekä storyboardien kuvitusvaiheesta aiheutuneet kulut. Varsinaisen tuotantovaiheen eli kuvausvaiheen aikana työtyhmän ja rakennusyhtiöiden palkkaus, materiaalien ja

rekvisiitan valmistus, osto ja vuokraus sekä erikoistehosteiden ja kuljetusten aiheuttamat kulut kuuluvat production designerin vastuulle.

Kuvausten aikana production designer viimeistelee ja hyväksyy kuvausvälineistön sekä valvoo rekvisitöörin (props managerin) työtä. Lavasteiden rakennustyön jäljen valvonta, purku ja uudelleenmuokkauksen seuranta kuuluvat production designerin työnkuvaan. Production designerin työpäivä alkaa ennen muiden tuloa paikan viimeistelyllä kuvausta varten ja jatkuu vielä muiden lähdettyä seuraavan päivän lavasteiden valmistelulla ja paikkojen tarkastamisella. Kuvaustauolla työllistävät hallinnolliset ja organisatoriset tehtävät. (Lüdi 2000: 110–112.)

Production designer rakentaa teko-Berliinin-muurin silloin, kun oikea on pystyssä eikä rajalla saa kuvata. *Berliinin taivaan alla* -elokuvassa talot ovat totta, muuri tehty. Illuusio syntyy.



Heidi Lüdi kertoo tutustuvansa työn alussa laajalti elokuvan aikakauden aikalaiskuvauksiin arkkitehtuuriin, kuvataiteen, musiikin, kirjallisuuden ja sosiologiankin alueilla. Tutustumalla mahdolliseen taustamateriaaliin ja keskustelemalla ohjaajan kanssa syntyy suunnittelun perusidea, josta ideat lähtevät kasvamaan. Production designerin työ on huomaamatonta, sillä tavallinen katsoja ei aktiivisesti huomioi paikkoja tarinan tapahtumien taustalla. Käyttämällä elokuvan arkkitehtuuriin keinoja, eli lunta, vettä, tuulta, avustajina kulkevia ihmisiä tai kaduille parkkeerattuja autoja, muodostuu kokonaisuutena uskottava, tarinaa ja näyttelijäntyötä tukeva lavastus. Lüdi pitää tärkeänä näyttää ajan tuomaa patinaa; sen avulla luonto ja taide sitoutuvat yhteen.

Olemassa olevat lokaatiot ovat usein liikaa tai liian vähän jotain. Asunto voi kertoa, että sen omistaja on sotkuinen luonne ja kiinnostunut Afrikasta. Nämä seikat eivät

kuitenkaan vielä riitä tuomaan elokuvan kohtaukseen sen vaatimaa uskottavuutta, tunnelmaa ja haluttua pääajatusta. Lavasteet tehdään tukemaan tarinan maailmaa ja aihetta, jotain, mitä ei välttämättä ole oikeasti edes olemassa. Elokuvakerronta ei valmistelee katsojaa siirtymisiin. Oikeassa elämässä siirrymme vaihteittain paikkaan ja etäännyimme pois päin kohti vähitellen aukeavaa seuraavaa maisemaa. Elokuvassa leikkaus heittää ja hyppyyttää meitä paikasta toiseen, ja sen vuoksi paikkojen yksityiskohdista tulee merkityksisempiä. Kaiken saaminen uskottavan ja aidon näköiseksi vaatii paljon vaivaa ja taitoja. Elokuvassa esimerkiksi jokaiselle huoneelle voidaan luoda oma tunnelmansa ja jokaisen kuvan huoneesta tulee välittää haluttua tunnelmaa. Production designerin kysymys kuuluu, onko huoneelle annettu tunnelma oikea kyseiselle kohtaukselle ja kyseiseen elokuvaan. (Lüdi 2000: 60–72.) Tällaisen yksityiskohtajoukon keskellä voi helposti hävitä kokonaisvisio, jos sitä ei ole sovittu kirkkaaksi ohjaajan kanssa.

Paikkojen joukon sommittelu tukee, palvelee ja kirkastaa elokuvan ilmaisua. Elokuvassa tapahtumapaikkajoukon sommittelee yhdessä ohjaajan kanssa production designer, hän on visioiden dramaturgi. Production designer on paljon enemmän kokonaisuudesta vastaava kuin sen suomalainen käsite lavastaja antaa ymmärtää. Production designer ei ainoastaan piirrä erillisiä lavastesuunnitelmia, vaan hän osallistuu visuaalisen kokonaisilmeen luomiseen tukien elokuvan ohjaajan pyrkimyksiä. Toiset lavastajat osallistuvat suunnitteluun, toisten vastuuksi annetaan vain osatehtäviä kuten rakennettavien osien suunnittelua. Production designer vastaa osaltaan elokuvan visuaalisesta kokonaisideasta, kuvauspaikkojen etsimisestä ja muokkaamisesta, fantasioiden suunnittelusta, värimaailmojen luomisesta, lavastettavien osien rakentamisen johtamisesta ja taiteellisen ryhmän työnjohdosta. Production designer on ohjaajan ja kuvaajan keskustelukumppani elokuvan alusta alkaen. Hän pystyy luomaan edellytyksiä ohjaajan ja kuvaajan visioiden toteuttamiselle. Production designer pystyy ehdottamaan draamaa tukevia ratkaisuja. Hän tutkii ja jäsentää itsenäisesti ratkaisuja. Production designer osaa parhaimmillaan omilla tekemisillään tukea draaman toteutumista. Hän ei ole sisustussuunnittelija vaan kokonaisvisioiden dramaturgi. Kuvauspaikkojen joukko on hänen kokonaishallinnassaan. Production designer osaa ajatella kuvauspaikkojen ja muiden visuaalisten ratkaisujen merkityksen elokuvan kokonaisuudelle ja leikkaukselle. Production designer tietää, miten paikat piirtävät henkilöitä, kuvastavat tilanteita ja tunteita ja auttavat katsojaa eläytymään. Production

designer tietää, mitä on sommittelu yhdessä kuvassa, kuvien kohdatessa, ja mitä se on kuvien joukkona – ”parin tunnin kuvajoukkojen marssissa” – elokuvassa. Opintoja taiteesta, sommittelusta, elokuvasta, draamasta ja lavastamisesta tarvitaan, niin myös kokemusta elokuvatuotannosta, näkemystä leikkauksen vaatimuksista, sivistystä, tutkijan otetta sekä omia ideoita. Hyvä taito kommunikoida ja halu palvella elokuvaa ja sen ohjaajaa on välttämätön. Myös sellaisia elokuvatuotantoja on, joissa ohjaaja on itse production designer. (Louhimies 2004.)

2.2 *Production designer ja sommittelun peruseriaatteen*

Sommittelun periaatteita hyödynnetään elokuvassa niin yksittäisten ja peräkkäisten kuvien kuin kokonaisuudenkin hahmotelussa. Esittelen sommittelun eräitä peruseriaatteita ja termistöä, joita elokuvan tekijät hyödyntävät suunnitellessaan elokuvan visuaalista ilmettä. Aineistoa olen kerännyt omista muistiinpanoistani TTVO:lla vuonna 2000 pidetyiltä väri- ja sommitteluopin tunneilta, joiden opettajana toimi kuvataiteilija Lars Holmström, sekä Taideteollisen korkeakoulun Avoimen korkeakoulun verkkokurssisivustolta, joka käsittelee sommittelua (<http://www2.uiah.fi/akk/kuvasom/index.htm>).

Production designerilla on käytettävissä samat keinot kuin taiteilijoilla, olivatpa nämä säveltäjiä tai elokuvaajia. Elokuva kollektiivitaideteoksena (useita luovia tekijöitä) vaatii keinojen hallintaa: vaarat sekavuudesta, pitkästyttävyydestä tai arkisuudesta ovat myös production designerin vastuulla. Hän tekee edellytyksiä toisille, hän palvelee kokonaisuutta. Hän säveltää sinfonian laajuista visuaalista kuoroteosta. Miten hän saa teokseen visuaalisen muodon, jos hänellä ei ole keskeistä ideaa? Ohjaaja voi saada draamaan muodon, mutta ontuuko elokuva, jos visuaalinen muoto on muodoton?

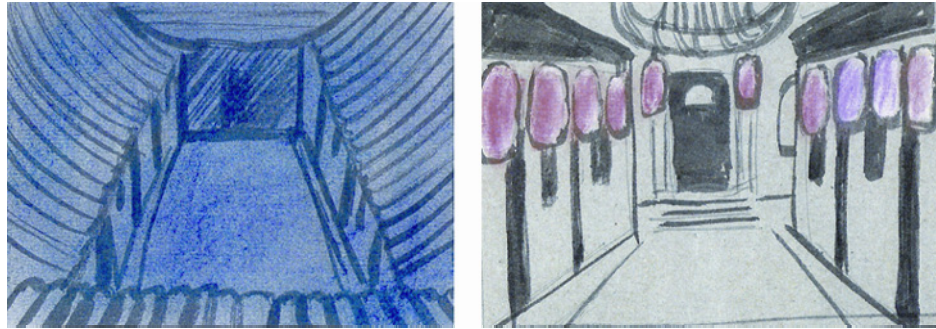
Sommittelulla on muutamia yleisiä periaatteita, jotka ovat pitkälti samoja kohteesta huolimatta. Sommittelu on pääasiassa elementtien järjestämistä osien suhteet huomioiden. Kun sommiteltavia elementtejä on paljon, kuten kaupunkisuunnittelussa, sävellyksessä tai elokuvassa, tarvitaan sommittelutaitoa, ja usein joku perusidea tai teema auttaa järjestämään elementtejä hallituksi kokonaisuudeksi.

Sommittelua voidaan rakentaa määrien suhteen, vastakohtien ja samanlaisuuden ja toiston ja yllätyksen keinojen avulla. Elementtien taistelussa poikkeama, kuten valkoisessa piste mustaa, korostuu kokonaisuudesta, nousee esiin erikoisuutena ja herättää huomiota. Sekä vähyys että paljous korostavat toisiaan. Esimerkiksi sateinen harmaus elokuvassa tuntuu entistä harmaammalta ja ankeammalta, kun välissä nähdään aurinkoinen muisto rannan riemuista; ahtaassa ja tukalassa paikassa asumisen jälkeen aava ja rannaton meri näyttäytyy elokuvan henkilölle vapauttavana ja helpottavana paikkana. Tämän luvun kuvaesimerkit ovat aikajärjestyksessä elokuvasta *Punainen lyhty*.



Saapuminen; ulkokuva, sisäkuva. (*Punainen lyhty*)

Production designer, ohjaaja, kuvaaja ja leikkaaja suunnittelevat elokuvan muotoa muun muassa visuaalisten tekijöiden tasolla eli muotoa tarkastellen, jolloin kuvarajaus ja kuvakoon valinta ovat kuvan rakentamisen välineitä. Tunnetasolla ja kokemuksellista ulottuvuutta ajateltaessa mietitään, mitä tunteita ja reaktioita kuva herättää. Merkitysulottuvuuden luomisessa eli tavoitetasolla kuvan sanoma ja idea, teema ja arvostukset nousevat merkittäviksi. Lisäksi kuvan materialistiset seikat, eli miten ja millä välineellä tai tekniikalla kuva on luotu, saattavat tuoda omia lisämerkityksiään tarinaan. Kontekstuaalinen ulottuvuus käsittää kuvan vaikutteet sekä ajallisen ja paikallisen yhteyden. Edellä mainitut vaikutteet ovat visuaalisen informaation tulkinnan tasoja. Samalla ne ovat myös niitä yksittäisiä sommittelun elementtejä, joita elokuvan tekoprosessissa on pohdittava ja jotka tietoisina valintoina vaikuttavat kokonaisuuteen. Tulkinnan tasot ovat myös spatiumin tarkastelun kohteita, spatiumia luovia osatekijöitä.

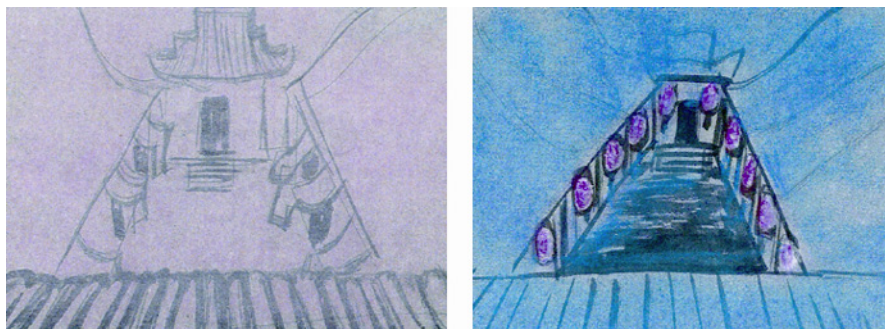


Punaiset lyhdyt sytytetään, pimeää vasten ne loistavat. (*Punainen lyhty*)

Ihmisen luontainen tarve järjestellä osista koostuvaa ympäristöään ymmärrettäviksi kokonaisuuksiksi on sommittelun perusta. Kun kuva on järjestetty onnistuneesti, se on helppo hahmottaa. Kun kuvan väri, rakenne, sisältö ja tunnelma tukevat toisiaan, muodostuu mielenkiintoinen ja katsojalle merkitsevä kuva. Muun muassa kontrastien käyttö on tehokas keino kiinnostuksen herättämiseksi. Vastakohta-asettelut vahvistavat tai heikentävät kohdetta tarpeen mukaan. Elokuvassa sommitellaan otokset, niiden keskinäiset suhteet leikkauksessa ja koko kuvajoukossa.

Sommitelma koostuu muuttujien suhteesta: järjestyksen, keskityksen ja vaihtelun suhteesta pintaan, pisteeseen, viivaan, suuntaan ja tilaan nähden. Kuva-aineisto on pelkistettävissä erimuotoisiksi kappaleiksi suhteessa valoon, väriin, liikkeeseen ja aikaan. Jotta kuva olisi mielenkiintoinen ja elävä, tulisi elementtien ja visuaalisten voimien kesken olla tasapainoa ja jännitteitä, vuorottelua rauhan ja rauhattomuuden kesken. Elokuva on kuvien joukko-oppia, sommittelun elementteinä ovat parin tunnin aikana ehkä noin 100–200 kuvasommittelua.

Perspektiivi, kirjoitustapa vasemmalta oikealle sekä päivittäiset näkymät ympärillämme ovat luoneet länsimaissa tiettyjä uskomuksia kuvatilan jaosta. Pinnan ulottuvuudet vaakaan ja pystyyn ovat merkittäviä, lähtökohtana on oma pystysuora asentomme vaakasuoraa maata vastaan.



Lämpimän ja kylmän vaihtelu muuttaa saman asettelman. (*Punainen lyhty*)

Kuva-aineiston perusmuotoja ovat viiva, piste ja pinta. Viivat voivat saada aikaan erilaisia tuntemuksia. Vaakasuora on levollinen, pystyviiva aktiivinen. Vertaus on syntynyt ihmisen kokemuksesta omaan asentoonsa nähden. Esimerkiksi diagonaali- ja viivat ovat voimakkaita ja aktiivisia katseen suuntaajia tai estäjiä rajatulla kuva-alueella. Pinnan koon muuttaminen voi vaikuttaa kuvan luonteeseen ja sen kokemiseen: elokuvateatterin isolla kankaalla elokuvan maisemayleiskuva on elähdyttävä ja vaikuttava kokemus, kun taas tietokoneen pienelle näytölle tiivistettynä sama postikorttimainen kuva ei tunnu läheskään yhtä vaikuttavalta. Kuvaa rajaamalla pintojen elementit vaikuttavat tilanteen kerrontaan ja tunnelmaan. Yleiskuvalla voidaan välittää suuri määrä tietoa ja tapahtuman taustalla vaikuttavia asioita, kun taas lähikuva välittää voimakkaasti tunnetta.



Kun kylmät tosiasiat alkavat valjeta, on katolla kylmää valoa ja kylmä. (*Punainen lyhty*)

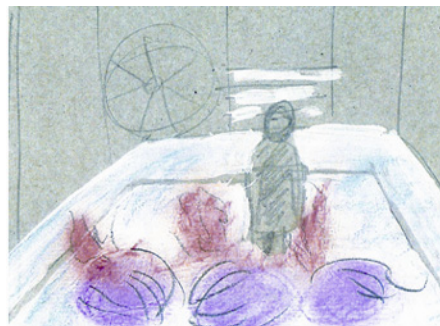
Valo ja varjot paljastavat muodot tilassa, ja rinnakkain ne luovat toisiaan korostavan kontrastin. Tila muotoutuu varjojen avulla, jolloin muun muassa syvyys ja etäisyys hahmottuvat. Eri valoarvoilla on vaikutus toisiinsa, ja niin myös valkoinen on valkoisempi tumman vieressä ja valjampi vaalean vieressä. Valon suunta, määrä ja laatu vaikuttavat kuvassa kohteen muotoutumiseen.



Ehkä rooli neljäntenä vaimona ei olekaan ruusuinen vaan häkki. (*Punainen lyhty*)

Väri toimii suhteessa valoon. Värien esteettinen arviointi on subjektiivista ja kiinteässä suhteessa katsojan mieltymyksiin ja esimerkiksi elämäntilanteeseen. Tietyille väreille on muodostunut symbolisia merkityksiä, mutta nekin ovat hyvin kulttuurisidonnaisia. Kuitenkin tiettyihin väreihin suhtaudutaan suhteellisen yhdenmukaisesti: keltainen, punainen, sininen ja vihreä ovat värejä, joihin pieni lapsi reagoi herkimmin. Kielikin paljastaa värin merkitystä eri kulttuurialueilla: eskimoilla on seitsemän eri valkoista lumea kuvaavaa sanaa, maoreilla lähes sata sanaa punaisen eri sävyille, länsimainen ihminen erottaa silmämääräisesti toisistaan yli sata harmaan eri sävyä. Tummat esineet vaikuttavat raskaammilta ja pienemmiltä kuin vaaleat. Väri suhteutuu aina ympäristöönsä ja vaikuttaa erilaiselta taustavärin tai pinta-alan muutoksissa.

Koska ihminen kaipaa ympärilleen järjestystä pystyäkseen jäsentämään ja ymmärtämään näkemäänsä, kuuluu sommittelun perusteisiin myös rytmi, joka syntyy muodon, koon, paikan, suunnan, värin, liikkeen, valon tai varjon vaihtelusta. Toiminta ja lepo sopivassa suhteessa pitävät katsojan mielenkiintoa yllä. (Holmström 2000; <http://www2.uiah.fi/akk/kuvasom/index.htm> 2004.)



Kun lyhdyt ovat palaneet, ”tulitikkutyttö” paleltuu pihalle. Valovaihtelu tukee draamaa. (*Punainen lyhty*)

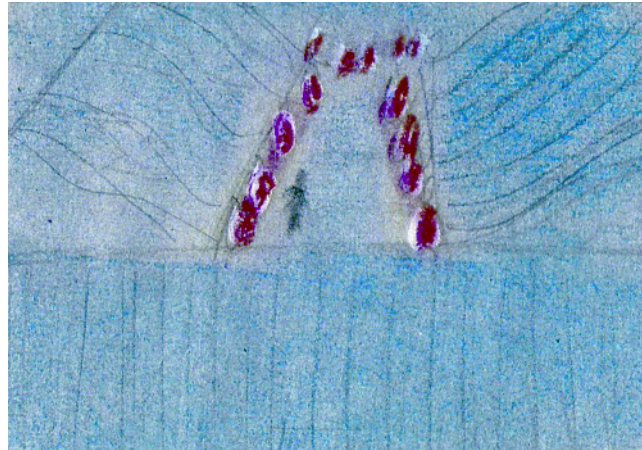
Usein jokin perusidea, teema tai ajatus auttaa järjestämään elementtejä hallituksi kokonaisuudeksi, sommitelmaksi – kaaoksen ja sotkun asemesta. Usein sommittelutilanteita hallitsee selvästi määrien suhteen paljon/vähän tilanne. Elementtien taistelussa poikkeama tai erilaisuus saakin yllättävän huomioarvon. Kuvasta puhuttaessa voidaan puhua taistelusta kuvapinnasta, sekä vähyys että paljous korostavat toisiaan. Esimerkiksi sommitellussa kuvassa voi olla paljon pieniä taloja, jokunen korkeampi; vihreässä maalauksessa punainen piste korostuu poikkeamana; aavalla aukiolla pieni kaukainen kiintopiste nousee kiinnostavaksi; pehmeässä sohvassa kuitenkin yllätyksenä kiiltävät metalliljalat; harmaa voi korostaa pientä keltaista; surullisessa sävelteemassa hetki keveämpiä sävelkulkuja saa ehkä melodian masentuneisuuden taas korostumaan. Yksi keltainen naakka erottuu mustien joukosta; keltainen korostaa mustia, mustat keltaista. Näin silloin, kun elementtien taistelu on epätasaista.



Pettäneet entiset vaimot ovat joutuneet kaivoon. Kylmän unohduksen autius lumen avulla.
(*Punainen lyhty*)

Kuvan tai kuvaparin sommittelu on helposti hallittavissa verrattuna kokonaisuuden hallintaan. Elokuvassa tarvitaan kolmen eri suuruusluokan sommittelua: yhden kuvan, kahden peräkkäisen kuvan, sekä koko elokuvan mittaisen kuvajanan sommittelua. Yhden kamerakulman kuva on sommiteltava ja rajattava. Samalla on mietittävä, miten kuva asettautuu yhteen seuraavan kuvan kanssa, on siis mietittävä jo leikkaustakin. Nämä ovat kuvaajan ja ohjaajan yhteistyön tuloksia. Kolmas sommittelun taso on koko pitkän elokuvan kuvakavalkadin hallinta, jonka tekee erityisen vaikeaksi elokuvan tuotantotapa. Elokuvaa tehdään kuva kerrallaan, yhteen kohtaukseen keskittyen. Työtappaa voisi verrata siihen, että hiotaan kerrallaan muutaman nuotin fraasia. Jos kokonaisuutta ei sommitella hallitusti, elokuvan kohdat jäävät toisiaan häiritseviksi elementeiksi ja syövät toistensa voimaa ja sotkeentuvat visuaaliseksi mössöksi.

Parhaimmillaan tarkka visuaalisten elementtien kokonaissommittelu kontrastin, karsinnan ja polarisoinnin avulla jäsentää draamaa, antaa sille voimaa. Ohjaajan tulee kuvaustilanteessa nähdä päässään kokonaisuuden sommitelma, ja kun visuaalinen idea on alun alkaen kiteytetty, pystyy production designer omilla valinnoillaan tukemaan ohjaajan työtä ja kontrolloimaan elokuvan visuaalista kokonaisuutta. (Louhimies 2004.)



Kokonaismuodon on sulkeuduttava, silloin tarvitaan taas alun tilanteen toistoa. (*Punainen lyhty*)

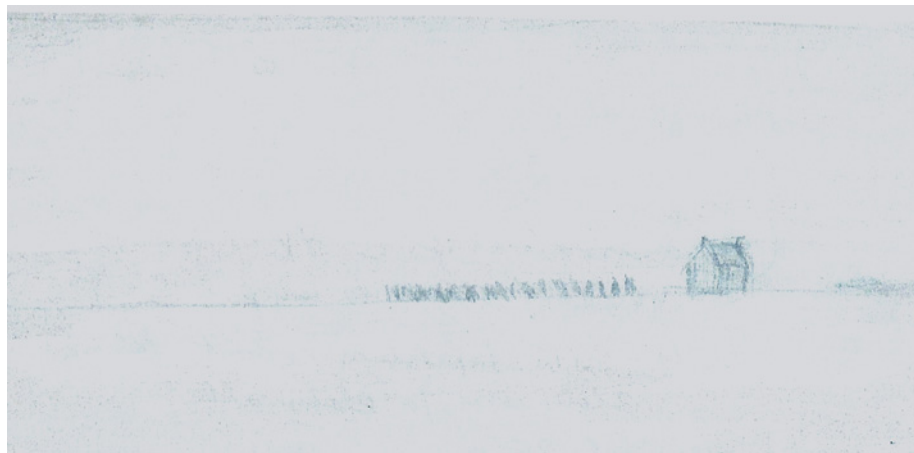
Sommittelun periaatteiden mukaan paikat piirtyvät toisiaan vasten. Merkityksellistä elokuvan kannalta ei ole siis vain yhden kuvan onnistunut sommittelu, vaan paikkojen ketjun yhteensopivuus ja kokonaisuuden välittämä viesti.

3 Mitä tapahtumapaikat tekevät elokuvassa ja elokuvalle?

Miksi paikat pitää ottaa vakavasti ja ammattimaisesti? Tässä luvussa kartoitan paikan tärkeyttä yleisemmin taustaksi Craigin ajatuksille.

Production designerin työn kohde on paikka. Jokainen elokuvan tapahtumien näyttämöistä pitää valita paikkojen joukosta, luoda merkitseväksi ja uskottavaksi ja lavastaa ja järjestellä eli sommitella kohtauksen tarpeiden mukaan. Tapahtumapaikka on kuvausryhmän työpaikka, elokuvan yksi kertoja, tarinan henkilöiden elämisen näyttämö ja tarinan todellisuuden käypä illuusio. Lavastettu totuus on elokuvassa monesti

uskottavampi kuin olemassa oleva todellinen paikka. Production designer riisuu ja rikastuttaa paikkoja siten, että katsoja kokee tarinan maailman uskottavaksi. Katsoja tekee sopimuksen elokuvan kanssa ja uskoo tarinan diegeettisen totuuden. Elokuvan keinot uskottavuuden luomiseksi ovat moninaiset. Kuinka paljon todellisuutta voidaan muuntaa, että se vielä uskotaan tarinan totuudeksi? Mikä on sopiva muuntamisen aste? Koettu paikka syntyy katsojan omista muistoista ja tuntemuksista yhdistettynä elokuvan kuvaamaan totuuteen. Kokemus on vaikuttava ja elähdyttävä. Japanissa sanotaan, että tuntuu vatsassa. Tarina on tosi, kun paikka on tosi. (Louhimies 2004.)



Laivauutisissa taloa hinataan jäällä.

Ymmärrämme, että esimerkiksi *Laivauutisia*-elokuvassa nähty ison talon hinaaminen jäätä pitkin ei voi olla totta. Kokonainen talo ei kulje jalaksillakaan ihmisten vetämänä. Näemme kuitenkin yksityiskohtia tapahtumasta, kuulemme lumen narskahtelua ja tuulen ulvontaa ja lopuksi vielä laaja yleiskuva paljastaa koko komeuden: ihmiskaravaanin ja talon narun perässä. Totta se on. Tässä elokuvassa on tapahtunut niin, että talo on kuljetettu talvella paikasta toiseen, se on näytetty ja nähty, se näytti tässä elokuvan todellisuudessa uskottavalta uskomattomuudelta.

Hyvän elokuvan tapahtumien ja kokemisen pitää tuntua vatsassa. Production designerin tehtävänä on luoda paikka sellaiseksi, että se todella tuntuu. Kun elokuvan visuaalinen maailma kaappaa katsojan mukaansa, se läkähdyttää, palelluttaa, pelottaa ja ahdistaa yhtä voimakkaasti kuin itse koettuna. Tällöin paikka elämisen näyttämönä ja henkilön sielunmaisemana on onnistunut. Seuraavissa luvuissa olen käyttänyt kuvituksena tekstiä selventämään elokuvasta *Jerusalem* maalattuja kuvapareja.

3.1 Millainen elokuvan kertoja *spatium* on?

Spatium sanana juontuu latinasta ja tarkoittaen ”tilaa” ja ”avaruutta”. Arkikäytössä kuluneet termit paikka ja tila eivät käsitteinä sulje sisäänsä kaikkea sitä, mitä elokuvan kohtauspaikoilla halutaan tarinassa kertoa ja välittää. Ne ovat ajatukseltaan suppeampia ja rajoittuvat vain visuaaliseen kontekstiin. Elokuvan paikkojen tutkimuksen syventämiseksi ja merkitystasojen löytämiseksi Lemmikki Louhimies summaa teoksessaan *Nosta luovuuden taikurinhattua, kautta spatiumin!* (2001) *spatiumiin* tilan, paikan ja miljöön lisäksi äänet ja äänimaiseman, jolloin muodostuu kokonaisuutena enemmän merkitsevä termi kuin mitä esimerkiksi audiovisuaalinen on. Audiovisuaalinen sisältää välineeseen viittaavan merkityksen, *mice-en-scene* taas viittaa enemmän ohjaukseen ja näyttämöllepanoon. *Spatium* on vähemmän käytetty ja laaja-alaisempi sana, johon voi sitoa laajemmalti paikkaan ja elokuvakokemukseen liittyviä tunteita ja kokemuksia. Se kattaa elokuvan kohtauspaikat sekä ilmaisullisena että kerronnallisena tekijänä. *Spatium* merkitsee paikkaa, jonka rooli elokuvassa voi olla monin eri tavoin latautunut. *Spatium* on yksi elokuvan kertoja, ja sillä voi olla monta paikan merkitystasoa. Se voi olla yhtä aikaa tai vuorotellen ideologinen kannanotto, yhteiskunnan ja historian läsnäolo, elämisen näyttämö, dramaturgian keino ja henkilöiden ajatusten ja tunteiden tulkki. (Louhimies 2002a: 26–36.)



Elämisen näyttämönä talvinen Ruotsi. Järvi jäässä, rantaa hallitsee kirkko. (*Jerusalem*)

Spatiumit on luotava elokuvaan. *Spatium* on enemmän kuin tapahtumapaikka, kun siinä ovat mukana myös äänet. Ennen kuvauksia on paljon suunnitelmien todellistamista. Ideat on käännettävä konkreettisiksi kuvauspaikoiksi. Paikan avulla voidaan konkretisoida niitä tunnelmia, joita elokuvassa halutaan kuvata. Romaani- ja runoteksteissä voidaan kuvata monin sanoin esimerkiksi myrskyävää merta, joka

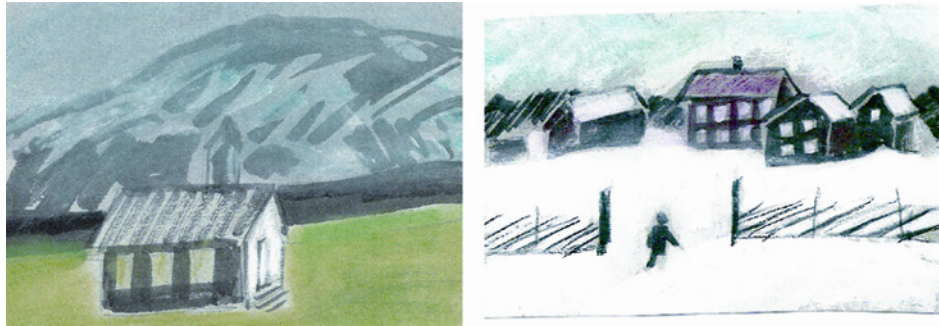
kahmaisee alleen palan rantahiekkaa tai raivoten törmää mustaa kallioseinämään, elokuvassa se kaikki on uskottavasti näytettävä. Elokuvassa miljööstä - luonnosta ja arkkitehtuurista - syntyy spatiumeja, kerronnan visioiden ja äänien virtaa. Spatium tulee lähelle arkkitehtuuria ja tietoisuutta ajan kerroksista, mutta enemmän siitä voi ammentaa elämysten välittäjänä ja mielikuvituksen ja muistin aktivoimisen välineenä. Käsikirjoittaja pystyy kiinnittämään spatiumien avulla oman tarinansa tapahtumat kiinni realistiseen todellisuuteen, toisaalta kirjoittaja voi käyttää spatiumeja uuden tarinan luomiseen ja ideoimiseen. Myös äänet tekevät tilaa; paikan äänten kuuleminen aktivoi mielikuvituksen ja voi avata muistojen lokeron. Spatiumeilla on paljon kerrottavaa, oma tarinansa. Ympäröivä maailma, siis sosiologia ja yhteiskunta, viestivät ajankuvaa ja todellisuutta. Tapahtumapaikkojen avulla kuvastetaan ihmisten tunteja, ja niillä luodaan tunteita katsojille. Tiedämme arkikokemuksestakin, että ulapan vesi voi tyynenä rauhoittaa ja myrskyävänä pelottaa. Kirjallisuudessa kuvaukset metsään eksymisestä tai soilla rämpimisestä ja kalliolinnan löytämisestä ovat samalla tavalla paikkojen avulla kerrottuja henkilöiden tilanteita ja tunteja. Oman kokemuksen ja mielikuvituksen avulla niiden merkitys välittyy lukijalle. Elokuville mielikuvat rakennetaan. Siksi ei olekaan merkityksetöntä, miltä kuvien tiloissa oleminen näyttää tai tuntuu. (Louhimies 2002a: 27–29.)



Jäälautat keväisellä voimakkaalla joella ovat vaarallisia, voiman voi tuntea elokuvassa kokemuksen vahvistamana. (*Jerusalem*)

Dramaturgi Outi Nyytjä on esseessään *Paikka (n.d.)* luonnehtinut paikan merkityksen käsikirjoittamisen ja elokuvadramaturgian olennaiseksi osatekijäksi. Kohtauspaikan selkeä valinta ja esittäminen vaikuttavat sekä tarinan seuraamiseen että juonen ymmärtämiseen. Dramaturgisena peruselementtinä Nyytjä summaa paikkaan kaikki kulttuuriin ja yhteiskuntaan liittyvät ulkoiset ehdot ja tekijät, jotka vaikuttavat tarinan

henkilöihin ja heidän toimintaansa ja niiden kautta edelleen tarinan kuljetukseen. Paikka toimii sekä temaattisena että rakenteellisena tekijänä. Nyytäjän mukaan esimerkiksi hyinen kylmyys maisemassa toimii kertojana ahdistukselle. Paikka ja miljöö kertovat omalla tavallaan elokuvan tarinaa yhdessä juonen, tapahtumien ja henkilöiden kanssa. (Nyytäjä n.d..)



Spatium on enemmän kuin paikka. Siinä ovat viitteet, äänet, sosiologiaa ja ihmisen suhde ympäristöön. (*Jerusalem*)

Paikan käytölle on monia aspekteja, ja ne kaikki edellyttävät sommittelua. Sommittelua on yhdessä kuvassa ja sommittelua on kohtausten asettaminen rinnastumaan peräkkäin, sommittelua on koko teoksen kuvauspaikkojen eli tapahtumapaikkojen järjestäminen tukemaan draamaa. Paikat luovat elämyksiä arjessakin, ja itse koetut ja eletyt paikat tuottavat voimakkaita muistikuvia ja tuntoja.

Mielenmaisema voi olla muutakin kuin aistein havaittava kokemus ympäristöstä, sillä maantieteilijä Sirpa Tanin mukaan myös muun muassa median, taiteen ja mielikuvituksen luomat mielikuvat voidaan kokea mielenmaisemaksi. Artikkelissaan *Maantiede ja kuvien todellisuudet* (1997) Tani kuvaa arkisen elämysmaailman kokemuksien ohella myös kulttuurin tuottavan tilallisia representaatioita, henkilökohtaisia spatiaalisia mielenmaisemia (Tani 1997: 214–215).



Odotusta keväisellä rannalla, näkyjä suolla. Ihminen on elämisensä ja kokemisensa ”näyttämöllä”. (*Jerusalem*)

3.2 *Spatiumin vaikutukset teokseen*

Juhani Pallasmaa toteaa teoksessaan *Maailmassaolon taide* (1993), että ohjelmallisen taiteen ongelma on sen tarpeessa suunnata sanomaansa, jolloin se muuttuu helposti yksiulotteiseksi, propagandaksi tai pintapuoliseksi kauneudenkaipuuksi. Kuitenkin taide vaikuttaa samanaikaisesti kahtaalle: aineelliseen todellisuuteen ja toisaalta mielikuvien, illuusion, unen, muistojen ja unelmien todellisuuteen. Se saa Pallasmaan mukaan kokijassaan aikaan taiteen hypnoottisen taikavoiman viehätysten. (Pallasmaa 1993: 140.) Kuvallinen tarinallisuus muodostuu kuvien suhteesta toisiinsa, mutta myös vastaanottajan ladataessa niihin omia aikaisempia elämyksiään (Louhimies 2002a: 36). Kun katsoja tekee elokuvan kanssa sopimuksen uskomalla tarinan sen omassa todellisuudessa joko uskottavana todellisuutena tai uskottavana fantasiana tai ylipäättään uskottavana taustapaikkana, niin spatiumin kokonaisvaikutus teokseen nähden toteutuu.

Nyytjäjä erittelee esseessään *Paikka* paikkaa määrittäviä osatekijöitä. Niitä ovat muun muassa paikan tyyppi, funktio, laatu ja suhde henkilöihin. Nyytjäjän mukaan paikan tyyppi (kuten koti, ravintola tai pelto) määrittää paikan funktiota. Paikan sijainti, maanosa, kaupunki, keskusta tai lähiö, vaikuttaa paikan kehittymismahdollisuuteen, ihmisten välisiin suhteisiin ja kontrastin ja ristiriidan kuvaamiseen. Sijoittamalla tarinan erityinen kohtaaminen tavalliseen paikkaan saattaa sen intensiteetti muuttua merkittävästi. Tavallisuus nostaa erityisyyden huomioarvoa. Paikan laatu saattaa sisältää paikan historiaa. Uusi, vanha, hieno tai mauton ovat sosiaalista asemaa ja ajankuvaa välittäviä termejä. Kun elokuvan kertoja sijoittaa kohtausten tapahtumat paikkaan sen tarkoituksen mukaan, hänen tulee tuntee paikassa luonnostaan tapahtuva toiminta tarkasti. Tehdas, kauppa ja sanomalehtitoimitus ovat tarkoituksen mukaan valikoituja paikkoja, ja tietämällä paikan tavanomaisen toiminnan kirjoittaja voi sijoittaa onnistuneesti ja uskottavasti paikkaan myös ristiriitaista toimintaa. Paikalla on myös suhde tarinan henkilöihin. Esimerkiksi lastaussatama on työläisille ansaintapaikka, mutta toisaalta vaarallinen ja pelottava sokkelo, mikäli gangsterit sattuvat pitämään sitä otteessaan. Nyytjäjän mukaan Alfred Hitchcock oli oivallinen paikan sijainnin ja laadun hyödyntäjä. Hän osasi nostaa elokuviensa tarinan jännitystä herättämällä odotuksia, aavistuksia ja pelkoja sijoittamalla tuttuja ja turvallisia miljöitä epäilyttävän toiminnan tapahtumapaikoiksi. (Nyytjäjä n.d.) Jos kamera ei katso kaikkiin suuntiin tai miljööstä puuttuvat ihmiset ohikulkijoina, kissat, koirat, lapset, taksikuskit, raitiovaunut tai hissin

kolinat, ei paikka ole tosi ja uskottava. Katsoja ei saa elämystä tilassa olostakaan eikä elokuva vakuuta, vaikuta tai herätä muistoja (Louhimies 2002a: 36).



Keväinen, lumipälvinen Ruotsi vilkuttaa Jerusalemiin lähtijöille. Taakse jäävä kylä ihmisineen on ollut tuttu ja turvallinen todellisuus. (*Jerusalem*)

3.3 *Spatium yhteiskunnan ja ajan kuvaajana*

Spatium elokuvassa sisältää kaikkia niitä yhteiskuntaan ja kulttuuriin liittyviä seikkoja, joissa tapahtuu inhimillistä toimintaa ja joissa tarinan henkilöt elävät. Paikoilla pitää olla tarkoitusta ja sisältöä, sillä muuten niistä tulee peräkkäisiä tyhjiöitä, jotka eivät vakuuta käsikirjoitusvaiheessa tuottajaa tai valmiin teoksen vastaanottajaa. Tapahtumapaikkaan on kietoutunut elokuvan kaksi aikaa: se aika, jota kuvataan ja se aika, jossa on kuvattu. Uskottava paikka tukee uskottavaa tarinaa. (Louhimies 2004.)

Paikkojen avulla tarinassa on mukana yhteiskunta ja sosiologinen todellisuus. Jos asioiden psykologista puolta korostetaan sosiologisen näkökulman sijaan, voidaan välttää ehkä epäilyttävät ja polttavat yhteiskunnalliset aiheet. Studiossa kuvatut ihmisten välien selvittelyt ovat Louhimiehen mukaan typistettyjä tarinoita, irti sosiologiasta ja todellisuudesta. Korostamalla yksilön henkilökohtaisia asioita saadaan aikaan ympäristöstä eristettyjä, paperinukkemaisia draamoja. Studion miljö ei aukaise maailman ymmärtämisen horisonttia. (Louhimies 2002a: 31–34.)

Yleisin tapa käyttää paikkaa elokuvan kerronnassa on Nyytäjän mukaan sen fyysisen elementin hyödyntäminen. Tekijästä riippuen paikka voi muodostua kerronnan

merkittäväksi elementiksi. Paikka vaikuttaa tarinan tiheyteen sekä elokuvan atmosfääriin ja jännitteeseen sitä lisäävästi, ja erityisen hyvin sen merkitys korostuu muun muassa lännenelokuvissa ja science fictionissa.

Paikka voi toimia ideologisena lähtökohtana, johon toiminta tarinassa perustuu. Erityisesti italialaisissa neorealismien tyyliuunnan elokuvissa paikka rakentui tekijän ideologisen kannan ja asenteen ilmaisevaksi elementiksi. Elokuvan dramaturgisessa rakenteessa paikka sijoittelee ja määrää toiminnan merkitsemällä kohtauksesta toiseen siirtymistä. Henkilön toiminnan motiivit ja yhteiskunnallinen asema voidaan selkiyttää käyttämällä paikkaa psykologisena elementtinä kerronnassa. Kuten Nyytäjä esseessään jatkaa, fyysinen ja psykologinen paikka eli *spatium* muodostavat yhdessä miljöön, joka ilman selittävää toimintaa tai dialogia kykenee välittämään elokuvan historiallis-yhteiskunnallisen jakson. (Nyytäjä n.d..)



Lavastettu Jerusalem on satua, mutta tarinassa tosi satumaa. (*Jerusalem*)

Pallasmaa näkee taideteoksen ja samalla myös elokuvan todellisen arvon sen alkuperäisistä, tekijän tietoisista intentioista irrotettuna. Pallasmaan mukaan laadun mittana voidaan pitää teoksen kykyä stimuloida tulkinta-ajasta riippumatta vastaanottajalleen yhä uusia mielikuvia ja elämyksiä (Pallasmaa 1993: 124). Epookkielokuvat menneen ajan kuvaajana jaksavat kiinnostaa nykyihmistä. Niissä paikka osaltaan luo tarinan henkilöiden kokemuksille syvyyttä. Olemassa olevan rakennuksen näkeminen historiallisen ajan kuvauksessa luo tarinalle uskottavan taustan. Gladiaattoreiden pelko leijonien edessä ja villiintyneen yleisön verenhimo katsomossa muuttuu todelliseksi todellisessa paikassa.

3.4 *Spatium ja katsojan kokemus*

Elokuvan *spatium* voi nostaa muistikuvia, ja muistikuvista yhdessä juuri nähdyn kanssa voi syntyä vahvoja elämyksiä. Paikka ja tila kokemuksen ja tunnelman välittäjinä toimivat ilman selittäviä repliikkejä ja kertovaa juonta. Paikoissa näyttäytyy elokuvan henkilöiden elämisen paikka ja sielunmaisema, ja paikan vihjaamana myös katsoja voi aistia henkilöiden tunteet ja tuntemukset (Louhimies 2002a: 32). Kun ihminen kokee voimakkaan tunne-elämyksen jossain tietyssä paikassa, jäävät ympäristön yksityiskohdat lähtemättömästi mieleen. Samantapaiseen paikkaan palatessaan tai samantapaisen paikan kuvan nähdessään aiempaan kokemukseen liittyvät tunteet voivat herätä uudelleen. Erityisesti salaisuuden kuvaaminen kietoutuu elimellisesti elokuvan ja draaman tapaan nähdä paikka ja tila (Nyytäjä n.d.).

Paikka voi herättää omaa tunnemuistia. Elokuvassa nähty kahvipöytäkeskustelu voi tuoda mieleen oman, samalta tuntuvan kokemuksen, jolloin tilanteessa tuntee kuten elokuvan henkilökkin. Katsoja ajattelee samansuuntaisesti – mutta kokee omia tunteitaan. Samaistuminen elokuvan hahmoon on ehkä turhan voimakkaasti ilmaistu, mutta elokuvan henkilöiden kokemusten laukaisemat tunnetilat yhdistettynä omiin samansuuntaisiin tuntemuksiin tekevät kohtauksista elämyksellisiä. Tani vertaa elokuvien paikkojen kokemista simuloitujen tilojen kokemiseen. Tanin mukaan käsityksemme ympäristöstä, paikoista ja maisemista muodostuu kuvista ja mielikuvista, joista osa onkin peräisin elokuvista tai televisiosta–toisten luomista muistikuvista, simulaatioista. Yhdessä niistä muotoutuu henkilökohtainen ja samalla jaettu mielenmaisema, joka saattaa hämärtää rajoja itsen ja toisten välillä. Pelko identiteetin menetyksestä on median ja teknologian hallitsemassa ympäristössä lisääntynyt. (Tani 1997: 223–226.) Toisaalta elokuvan mahdollistama elämänsituaation kuvaus kiehtoo, sillä siinä ovat läsnä vaihtelevat ajat ja mielikuvat. Mielikuvitus synnyttää sekä spontaaneja että tahdonalaisia mielikuvia haluamistamme asioista.



Kylmä sininen valo on nyt varattu Ruotsiin jääneelle, joka muistelee pyhälle maalle lähteneitä.
(*Jerusalem*)

Pallasmaa on analysoinut katsojan ja taiteen välistä vuorovaikutusta ja elämyksellisyyttä laajemmaltikin. Hän on vaikuttanut taiteen kyvystä herättää mielikuvia ja muistoja olemassaolostamme voimakkaammin kuin muuten olisi mahdollista. Teoksen elämyslaatu on kuitenkin jokaisen itse luotava, sillä Pallasmaan mielestä taiteen ulottuvuus syntyy kokijan tajunnassa, ei itse aineellisessa teoksessa. Taiteen vaikutus ei perustu selkeyteen vaan ristiriita-ainekseen, joka herättää kokijassaan tunteilla ladattuja mielikuvia, jotka olisivat järkipärisesti tulkiten mahdottomia selittää saatikka saada laukeamaan. Taideteoksen merkitys ei ole sen muodoissa vaan niissä mielikuvissa ja tunteissa, joita tietyt muodot meissä koskettavat. Paradoksaalisesti yksinkertaisimmat ja arkkityyppisimmät hahmot herättävät meissä elinvoimaisimpia ja rikkaimpia mielikuvia. Vuorovaikutuksessa maailmamme ja muistojemme välillä taideteoksen taiteellinen ulottuvuus kasvaa merkitykselliseksi. Paikan merkitys itsen ja ympäristön yhteenkuuluvuuden ymmärtämisessä on Pallasmaan mukaan uhkaavasti vähenemässä uuden yhdenmukaistavan arkkitehtuurimme vuoksi. Alueellisten omaleimaisuuksien ja yksilöllistävien detaljointien häviäminen johtaa paikan tunnun katoamiseen. Jäljelle jäävät tasavalloiset, tekstuurittomat teolliset kulttuurit. Paljastamalla olemuksensa yhdellä silmäyksellä uusi asuntoalue tai konttorikeskus menettää kiinnostavuutensa. Herättämällä kotipaikan, turvallisuuden ja jatkuvuuden tunteita arkkitehtuuri tukee ihmisen maailmassaoloa. (Pallasmaa 1993.)

Kun paikka onnistuu herättämään riittävän paljon henkilökohtaiseen maailmaan liittyviä mielle yhtymiä, se muistetaan ja siitä tulee merkityksellinen. Yhtä lailla kuin nähdyt, myös poissaolevat elementit herättävät merkityksiä: talvinen, suljettu rantakasino herättää kaihon tunteet, sillä paikka muistuttaa kesäisestä ilosta ja elämästä. Nurin niskoin käännettyt veneet ovat alakuloisia verrattuna satamalaiturin leppoisaan

toritunnelmaan muistoissamme. Paikan kokemiseen liittyy Pallasmaan mukaan moniaistisuus; hylätty ja kylmillään oleva talo haisee kalmalta silmien aikaansaaman tuoksuaistimuksen vaikutuksesta. (Pallasmaa 1993: 76–162.) Tirkisteltävämme elokuvissa käydessämme tarinan henkilöiden elämää ja kotia tuntuu toisinaan, kuin olisi tehnyt visiitin itseen, tavannut erilaisia ihmisiä ja ihastellut naapurin kaunista keittiötä. Rakastavaisten saatua lopulta toisensa olo on teatterista poistuttaessa yhtä onnellinen kuin jos joku omista läheisistä olisi ollut kyseessä. Kirjakauppa romanssin näyttämönä saa omankin kotikaupan tuntumaan hieman mielenkiintoisemmalla: tavallisissa paikoissa tapahtuu elokuvallisia ihmeitä.

3.5 *Spatiumit elokuvantekijöiden keinona*

Käsikirjoittajalle, ohjaajalle, kuvaajalle, äänisuunnittelijalle, pukusuunnittelijalle ja tietysti myös production designerille paikka on mehevä lähtökohta, kaivo ja lähde: aiheet eivät heti lopu kesken, sillä paikkoja on. Huomioimalla spatiumista hahmottuvat eri ajat, sosiologiset, maantieteelliset ja ideologiset kehykset ammatillaiset voivat luoda elokuvan elämäntilanteiden näyttämön, joka kuvastaa uskottavasti henkilöiden mielentiloja ja tunteita. Spatium kirjoittaa visuaaliset rivienvälit ja sitoo yhteen historian, muistot ja tulevaisuuden kuvitelmat, jotka yhdessä lisäävät merkityksiä ja viitteitä kerrontaan. (Louhimies 2002a: 32–35.)

Pallasmaa kuvailee, miten Alvar Aalto aloitti taiteilijanuransa taidemaalarina, kuinka häntä tuntui kiinnostaneen, miten sommittelemalla ja mielikuvia yhdistelemällä maalari kykenee herättämään katsojassa tunnevaikutuksia (Pallasmaa 1993: 163–164). Ammatillaiset osaavat ruokkia aivoja uusilla virikkeillä, jotka yhdistyessään vanhoihin tietoihin muodostavat mielikuvia, joita ei välttämättä osata verbalisoida, mutta joita pystytään muokkaamaan ja ottamaan käytäntöön ja toimintaan. Luovaan toimintaan liittyy halu tehdä, ja ammatillaiset osaavat hyödyntää olemassa olevia tietovarastojaan rohkeasti ja riskejä kaihtamatta. Hyödyntämällä vastakkaisia käsitteitä ja mielikuvia tai kontrastien ääripäitä, kuten minimalismia, syntyy luovia ideoita. Pelkkä aktiivinen puuhailu ei takaa riemastuttavaa uutta innovaatiota, vaan ehkä vain version aikaisemmin nähdystä. (Louhimies 2002a: 98–118.) Tarkka havainnointikyky ja mielikuvitteluun

heittäytyminen voivat tavanomaisessakin miljöössä synnyttää tyylilajista tai lajityypistä riippuen kaikkea lastenohjelmasta dogmaelokuvaan.

3.6 Jo käsikirjoituksesta lähtien ajatellaan paikkoja

Paikka-esseessään Nyytjä poimii esiin apuvälineitä käsikirjoittajalle. Paikasta tulee kertoa olennainen eli laatu, sijainti, aika, valaistus ja äänet. Tapa, jolla tekijä tuo paikan teokseen, luo teoksen tyylilajin ja kertomisen päämäärät. Klassinen keino esitellä elokuvan pääkuvauspaikka on johdattaa katsoja sinne heti alussa. Koska aika tiivistyy paikkaan, on ajan merkkien käyttäminen väline tarinan monikerroksisuuden luomiseen. Arjen havaintoa ei pidä sivuuttaa, sillä erityisyyden näkeminen tavallisuudessa on taituruuden mitta. Esimerkkinä Nyytjä käyttää Charles Chaplinin komedioita, jotka ovat reheviä ja tarkkasilmäisiä perinteisten draamojen fantasiakliseiden rinnalla.

Paikasta toiseen siirtyminen ei Nyytjän sanoin tee elokuvasta elävämpää. Monet miljööt eivät saisi olla itseisarvo, sillä runsauden vaikutelma syntyy käytettävien paikkojen oikeasta hyödyntämisestä. Toisinaan pelkkä ääni riittää paikan luomiseen ja saattaa jopa toimia voimakkaampanakin. Ääntä Nyytjä pitää paikan luomisessa merkitseväenä, sillä monesti paikka tulee kuvaan ensin äänenä. (Nyytjä n.d.)

Käsikirjoittaminen on ikuisten aiheiden pyörittämistä, mutta käyttämällä paikkoja ilmaisun keinoina ja sisältöinä ja korostamalla niiden avulla tunteita käsikirjoittaja juurruttaa kertomustaan todellisuuteen. Spatiumin avulla paikka havainnoidaan ensiksi omana kokemuksena, suorana kohtaamisena, sekä toisella tasolla mielen näyttämönä, mielle yhtymänä ja tuntemuksina. (Louhimies 2002a: 28, 34.) Nyytjä edellyttää esseessään *Dramaturgiasta* (n.d.) käsikirjoittajalta mielen ja silmän avoimuutta, sekä kykyä suhtautua tuttuihin asioihin ikään kuin ne olisivat uusia, naiivistikin. Valokuvaaja osaa Nyytjän mielestä nähdä kaikkien peitteiden ja kääreiden alta koko visuaalisten tapahtumien maailman, ja ellei hän onnistu tallentamaan sitä kamerallaan, voi hän pitää itseään kykenemättömänä vastaanottamaan paikan vihjeitä. Valmiin kuvan kohdalla valokuvaajan tulee harjoittaa tietoisinta mahdollista arviointia pyrkimällä huomaamaan, onko kuvasta havaittavissa juuri ne seikat, joita hän alun perin näki. (Nyytjä n.d.)



Paikka vahvistaa tunne-elämystä. (*Laivautisia*)

3.7 Ääni tekee paikasta tilan – kuvassakin

Elokuvan ääni muodostuu kolmesta osatekijästä: puheesta, tehosteista ja musiikista, joita sommittelun keinoin järjestetään ilmaisun kannalta oikeisiin, hallittuihin suhteisiin toisiinsa ja kuvaan nähden. Ääni tallennetaan ja esitetään liukuvaksi ja todentuntuiseksi. Siksi yksi sen tehtävistä onkin luoda elokuvaan jatkuvuutta ja uskottavuutta. Taustatehosteäänit luovat elokuvalla yleissävyyä ja taustaväriä, ja niiden avulla kuvaan saadaan syvyyttä esimerkiksi antamalla tietoa huoneen koosta tai esineiden sijainnista. Kuvaleikkauksen helpottamiseksi katsojan huomiopistettä voidaan muuttaa äänen avulla ilman siirtymäkuvia.

Ääntä rajaamalla voidaan täsmentää kuvan suhdetta ympäristöön. Jaottelu tapahtuu kuvan sisäisiin ja kuvan ulkopuolisiin ääniin jakamalla. Kuvan ulkopuolisten äänien avulla yksittäiset otokset laajenevat ja sitoutuvat toisiinsa. Kuvan ja äänen välille voidaan synnyttää jännitteitä esimerkiksi kertomalla katsojalle tehosteäänien avulla jostain tulevasta, kuvassa ei vielä näkyvästä tapahtumasta, josta tarinan hahmokaan ei ole tietoinen. Koska ääni on elävää, se ei koskaan toista itseään täysin samanlaisena (Pirilä 1985: 117–154.)

Musiikilla voidaan elokuvan kerrontaan luoda yleistunnelmaa, luonnehtia aikaa, paikkaa tai henkilöitä, vauhdittaa tai hidastaa tempoa tai vihjata ja välittää nopeasti ja

huomaamattomasti katsojan tarvitsemaa taustatietoa. Ennestään tuttu musiikki, siihen liittyvä paikka ja tilanne vaikuttavat katsojan havaintoon. (Koivumäki 1993: 65–67.) Musiikilla ja sommittelulla on samantapainen sanasto. Kontrapunktissa musiikki ja kuva sommitellaan toisiaan vastaan, parafraasi tarkoittaa kuvaa ja tarinaa myötäilevää musiikkia. Polarointi on selventävää musiikkia: sitä voidaan käyttää ilmaisemaan esimerkiksi kohtauksen tunnelatausta (Saarela 2000: 22.)

Ohjaaja Maarit Ruikka kokee visuaalisessa esityksessä äänen alitajuiseksi aiheen ja teemojen kuljettajaksi, jolla voi luoda merkityksiä ja jännitteitä. Ääni on se, mikä välittyy esityksestä ilman sanoja, ja parhaimmillaan yleisö ei tiedosta, että äänen avulla vaikutetaan tunnelmaan, ilmapiiriin ja ajatteluun. Omassa työssään Ruikka pitää ääntä myös ohjauksellisena keinona välittää asioita ja luoda kokonaisrytmiä. Äänisuunnittelija Juha Tuisku toteaa, että äänimaailman verbalisointi ei johda mihinkään, ja siksi tärkeämpää onkin puhua esityksen tyylijajista ja pääideasta, josta äänimaailman luominen lähtee. Oleellisimpana Tuisku pitää äänisuunnittelijan dramaturgian tajua, sillä tekijän on ymmärrettävä, mikä aika- ja tunnelmatasoero on siinä, kun siirrytään tajunnanmaisemasta roolihenkilön sillä hetkellä olevaan tunnelmaan. Mikäli ääni ei toimi ja tuntuu päälle liimatulta, se ei auta tarinan kuljettamisessa. Teatteriesityksessä äänen avulla voidaan muuttaa katsomiskulmaa zoomaamalla ääntä, kun se sama voidaan elokuvassa tehdä myös kamera-ajon avulla. (Maukola 2004.)

Ylen radioteatterin äänisuunnittelija Tiina Luoma lähestyy kuunnelman tekoa visuaalisin keinoin. Luettuaan käsikirjoitusta hän merkitsee, minkä väriseltä haluaa kohtauksen kuulostavan: onko se valoisa vai hämärä, kuka on valossa, kuka lähikuvassa. Luoma vertaa kuunnelman tekoa arkkitehtuuriin, jossa kohtaukset ovat huoneen seiniä, joilla jokaisella on oma merkityksellinen väri ja tunnelma, ja joista lopulta rakentuu kokonainen talo. Taitoa on tehdä ihmisen äänestä metsä, eikä ihmeisiin pystytäkään; huonosta ja falskista tarinasta on vaikea tehdä hyvää kuunnelmaa. (Immonen 2004.) Pallasmaa epäilee nykyihmisen pelkäävän hiljaisuutta, sillä se pakottaa esiin perustavanlaatuisen yksinäisyytemme ja tiedostamattoman minämme. Viestinnän ja viihteen lisääntyminen sekä visuaalisten ärsykkeiden runsaus johtuvat Pallasmaan mukaan kaikkinaisesta materialisoitumisesta ja arkipäiväistymisestä, jonka vastakohtana hiljaisuus tuntuu mystiseltä ja juhlalliselta. (Pallasmaa 1993: 154–155.) Arkihavainnonkin mukaan tiedämme, että tuskin koskaan ympäristömme on täysin

hiljainen. Arkisten äänien maisema tuo luonnollista paikantuntua elokuvaankin kuin huomaamatta. Emme välttämättä kiinnitä taustääniin huomiota emmekä havaitse niiden olemassaoloa. Mikäli ympäristö onkin mykkä, se vaikuttaa kerrontaan selvästi ja katsomiskokemus tuntuu vajaalta ja keskeneräiseltä.



Uskottavat äänet tukevat paikan uskottavuutta. (*Suojaava taivas*)

3.8 *Spatium kuiskii näyttelijän selän takaa*

Elokuvan roolihenkilön ympärillä näkyvä paikka ilmentää tunteita tai henkilöiden välistä tilannetta. Asiaa voidaan korostaa sommittelun periaatteiden mukaisesti korostamalla tai myötäilemällä. Tumma tausta lisää tummuutta ja vaalea herättää huomiota tumman keskellä. Lavasteet näkemällä näyttelijä saattaa havainnoida roolihahmonsa piirteitä. Lavastuksen tulee tukea hahmoa vihjaamalla hänen luonteestaan, tavoistaan, elämäntilanteestaan, historiastaan tai asemastaan. Kotipaikka muodostaa elokuvassa henkilön juuret. Hahmoa ympäröivän lavastuksen on oltava suhteessa elokuvan dramaturgiaan, joka myös noudattaa sommittelun periaatteita. Kontrastin periaatteiden mukaan yksinkertainen korostaa ylenpalttista, ja niinpä hiljainen hahmo tarvitsee piirtyäkseen rinnalleen näyttävämmän ja kovaäänisemmän hahmon ja hiljaisen hahmon kodin on oltava hillitympi kuin äänekkään, muuten vastakohtaparin piirteiden voimavarat sekoittuvat ja raja hahmojen välillä muuttuu epäselväksi.

Käsikirjoittaja voi työstää tekstiin vihjailuja ja vinkkejä henkilöiden historiasta. Mysteeriä taustalla ei kuitenkaan tarvitse paljastaa, mutta siihen viittaaminen luo jännitystä ja kiinnostusta. Pikku hiljaa menneisyyden auki keriminen tekee henkilöstä todellisen ja monitasoisen. (Louhimies 2002a: 81.) Kun paikkaa ei alisteta kulissiksi, vaan se todella toimii henkilön elämisen näyttämönä, voi näyttelijäkin ammentaa paikasta roolityöhönsä tukea, tunteiden ilmaisuun uskottavaa kivijalkaa. Tiedämme arkikokemuksesta, että erityyppiset ihmiset ovat eri paikoissa kuin kotonaan. Elokuvan paikat vihjaavat tarinan henkilöiden selän takaa suoraan myös meille katsojille antamalla vinkkiä ja suuntaa siitä, minkä tyyppinen hahmo paikassa viihtyy.



Uskottavat henkilöt asuvat uskottavassa paikassa. (*Piano*)

3.9 Tapahtumapaikan aspektit elokuvadraamassa

Tapahtumapaikan käytölle on monia аспекteja, ja ne kaikki edellyttävät sommittelua. Kuten olen maininnut, sommittelua on yhdessä kuvassa, rinnakkaisissa kuvissa ja koko elokuvan tapahtumapaikkojen järjestämisessä siten, että ne tukevat draamaa. Spatiumit ovat production designerin työmaata. Tapahtumapaikkojen joukko luo tarinan maailman ja illuusion olemisesta jossain ajassa ja paikassa. Käyttämällä toistoa ja poikkeamia paikoissa syntyy voimaa ja kokonaisuutena joukkovoimaa.

Paikat vaikuttavat suoraan katsojaan, katsojan eläytymiseen kokemusten kautta. Kokemus paikasta auttaa avaamaan tarinan henkilön tilannetta ja tuntemuksia, jolloin eläytyminen tuntuu vatsassa.

Paikka voi vihjailla teemoista, joita tarina ei vielä ilmitasolla käsittele. Se voi kuiskia tulevasta, viitata toisiin paikkoihin, asioihin ja aikoihin. Paikka voi nostaa mielle yhtymiä – joko haluttuja tai sekoittavia. Näin se voi lisätä merkitystasoa ohi esiintyjien, heidän selkänsä takaa. Elokuvassa paikka on myös roolihenkilön elämisen näyttämö, elämän situaatio näkyväksi tehtynä. Se selittää taustaa, lähtökohtia, asemaa tai mahdollisuuksia. Kuvauspaikka voi kertoa varallisuudesta, sosiaalisesta tilanteesta, mieltymyksistä, henkilöhistoriasta ja mausta. Koska roolihenkilön tunteet usein syntyvät elämäntilanteissa, paikka voi olla myös tunteiden ilmaisun tulkitsija, tunnelman tukija. Me ”luemme/ katsomme/ tulkitsemme” kuvaa, ihmistä ympäristössään. Lisäksi kuvauspaikan ja henkilön yhdistelmä voi olla kuin viesti alitajunnasta, sanaton taso. Paikka voi olla sisäisen elämän heijastusta, sisäisen elämän hämärässä oleva näyttämökuva. (Louhimies 2004.)

Paikasta otetaan useita kuvia kohtaukseen, ja palapelin palat yhdistettynä luovat paikasta tilavaikutelman. Paikka rajaa kuvauksen mahdollisuudet. Usein se antaa motiivin valon luonteelle. Tämä on peruslähtökohtana kuvaajan työlle. Paikat piirtyvät toisiaan vasten korostaen ja selventäen toisiaan, rinnastumalla toisiinsa. Paikat selventyvät suhteessa toisiinsa, joten niitä ei tarvitse niin selittäen lavastaa, jos ja kun tiedetään, minkä paikan viereen jokin paikka tarinassa ja leikkauksessa sijoitetaan. Tämä on lavastajan työhön ja lavastamisen tasoon vaikuttava näkökulma.

Paikan huomioon ottaminen näyttelijäntyössä voi olla olennaista. Kuvaus mielisairaalassa tai keisarin palatsissa vaikuttaa näyttelijään, erityisesti vielä, mikäli kuvauspaikka on todellinen ja aito. Näyttelijäntyöhön tulee tietoisuutta tilasta, ja lopputulokseen syntyy mahdollisesti vaikuttunutta näyttelijän läsnäoloa. (Louhimies 2004.)

Paikkojen käsittely useasta näkökulmasta on perusteluna sille, että production designerin kuuluu tehdä työnsä tarkkaan. Kun paikka kokonaisuudessaan on näin vaikuttava, pitäisi production designerin työn ja ammattitaidon arvostuksen olla suurempi-tehtävän vaativuuden ja merkittävyyden tasolla. Arkkitehti, dramaturgi, käsikirjoituksen opettaja ja maantieteilijä ovat yhtä mieltä siitä, että paikka on olennainen. Elämisen näyttämö on merkitsevä, sanoo Pallasmaa; paikka on tarinan lähtökohta, sanoo Nyttäjä; spatiumien joukko on olennainen, sanoo Louhimies.

Elokuvassa elämisen situaatiot on luotava. Kukas ne luo? Lavastaja totellen ohjaajaa? Production designer ohjastaen ohjaajaa?

Elokuvassa paikka on tärkeä keino palvella draamaa ja kerrontaa, eikä paikkojen merkitystä kiistettä, vaan niiden vaikutuksia tunnetaan. Elokuvassa kuitenkin suuren tapahtumapaikkajoukon hallinta voi hajota, kun kollektiiviteosta tekevät monet eri taiteellista työtä tekevät. Mitä keinoja on hallita paikkojen joukkoa, paikkojen vaikutusta toisiinsa ja teokseen?

4 Stuart Craigin periaatteet ja niiden näyttäytyminen Englantilaisessa potilaassa

4.1 Kolmen Oscarin production designer

Stuart Craig tuli maailmalle tunnetuksi production designerina David Lynchin elokuvasta *The Elephant Man* (USA 1980). Hän valmistui Royal College of Art:ista, ja alkoi työskennellä samalla laitoksella harjoittelijana. Kaksitoista vuotta kestäneet oppivuodet muiden suunnittelijoiden assistenttina loivat hänelle paikan art designerina. Elokuva-ala kaipaa jatkuvasti uusia tulokkaita ja kykyjä, mutta vasta valmistuneen mahdollisuus päästä production designeriksi on käytännössä mahdotonta. Nykyisin vasta valmistuneet voivat harjoitella pitkää elokuvaa varten tekemällä musiikkivideoita tai mainoksia. Toinen vaihtoehto on Craigin tekemä pitkälinen harjoitteluprosessi elokuvan taiteellisen osaston vaatimattomammissa töissä kuten rakennuspiirtäjänä ja luonnostelijana. (Ettegui 1999: 73–75.)

Production designer Stuart Craigin käsialaa ovat muun muassa elokuvat *Gandhi* (Englanti/Intia 1982, Richard Attenborough), *Greystoke* (Englanti 1984, Hugh Hudson), *The Mission* (Englanti 1986, Roland Joffé), *Dangerous Liaisons* (USA/Englanti 1988, Stephen Frears), *The Secret Garden* (USA/Englanti 1993, Agnieszka Holland), *Shadowlands* (USA 1993, Richard Attenborough), *The English Patient* (USA 1996,

Anthony Minghella), *Mary Reilly* (USA 1996, Stephen Frears), *The Avengers* (USA 1998, Jeremiah Chechik), *Notting Hill* (USA/Englanti 1999, Roger Michell) sekä kaikki *Harry Potter*-elokuvat.

Craigin kolme Oscar-palkittua elokuvaa olivat *Gandhi*, *Dangerous Liaisons* ja *Englantilainen potilas*. Hän on ollut myös ehdolla voittajaksi elokuvista *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, *Chaplin*, *The Mission* ja *Elephant Man*. Hän on voittanut BAFTAn (British Academy of Film and Television Arts) vuonna 1981 elokuvasta *Elephant Man* ja ollut lisäksi BAFTA -ehdokkaana yhdeksän kertaa. *Englantilaisesta potilaasta* hän on voittanut myös Art Directors Guild Awardsin äänestyksessä Excellence in Production Design Award for a Feature Film -palkinnon, ja viimeisimpänä hän sai tänä vuonna Hollywood Art Director of the Year -palkinnon Hollywoodin elokuvajuhlilla lokakuussa.

Craig näkee production designerin työn merkittävän tason kuvien luomisen lisäksi myös tuotannollisella sektorilla. Hänellä on valta hinnoitella elokuvan maailman luomiseen kuluva summa ja mahdollisuus muuttaa käsikirjoituksen maailmaa sijoittamalla kohtaukset studioon tai lokaatioon käytännöllisistä tai esteettisistä syistä. Päätökset vaikuttavat visuaalisen ilmeen lisäksi koko elokuvan tekemisprosessiin ja tietenkin hintaan. Merkittävää on Craigin mukaan ymmärtää, että elokuvan maailman visualisoimisella ei ole mitään tekemistä sisustussuunnittelun tai muodin kanssa. Taiteellisen suunnittelun lähtökohtana on draamallinen taide ja käsikirjoitus, jonka tarpeisiin visualisointi tehdään. (Ettegui 1999: 73–75.)

4.2 Stuart Craigin kolme pääperiaatetta

Craig noudattaa työskentelyssään muutamia yksinkertaisia periaatteita, joiden avulla hän lähtee suunnittelemaan ja luomaan elokuvan maailmaa ja visuaalista kokonaislinjaa. Hänen mukaansa paras design on usein yllättävänkin yksinkertainen. Tarvitaan yksi kirkas pääidea, joka säilyy linjassa läpi elokuvan. Hän aloittaa suunnittelun usein täydellisestä sekasotkusta, vaihtoehtojen viidakosta ilman selkeää päämäärää. Siitä eteenpäin kaikki onkin oikeastaan karsintaa. Käydessään läpi vaihtoehtojen massaa

jotkut ideat alkavat tuntumaan paremmilta kuin toiset, ja niin syntyy suunnittelun runko. Craig pyrkii etsimään draamaan kontrasteja, koska ne auttavat tarkentamaan ja muovaamaan visuaalista päämäärää. Sommittelun peruseriaatteista on kyse elokuvassakin. Isosta tulee iso vain, jos sen rinnalla on jotain pientä. *Englantilaisessa potilaassa* vastakkain ovat sotaa edeltävä Pohjois-Afrikka ja sodanjälkeinen Italia. Kairon runsaus ja kylläisyys vastaan Toscanan luostarin riisuttu koruttomuus.

Eräs karsintavaiheen työkaluista on polarisaatio. Polarisaatio auttaa karsimaan pois välialueen, kontrastien välisen harmaan massan, ja vähitellen tulee selväksi, mikä on olennaista ja mikä jää pois. Taiteellisen osaston täytyy tehdä useita päätöksiä suunnitteluprosessin aikana, ja kaikki niistä ovat merkittäviä. Toisinaan esimerkiksi alussa ehdottomana pidetty kuvauspaikka saattaa vaihtua, koska se ei sovi tiettyyn rekvisiittaan. Materiaalin eliminointi auttoi Craigia myös *Englantilaisen potilaan* suunnitteluprosessissa. Hän tutustui Royal Geographical Societyssa oikean Kreivi Almasyn muistiinpanoihin ja valokuviin, joita myös kirjailija Michael Ondaatje ja ohjaaja Anthony Minghella olivat tutkineet. Tutustuminen kaikkeen lähdemateriaaliin selvensi sen muotoutumisprosessia fiktiiviseksi tarinaksi. Craig huomioi kirjailijan valinnat ja karsitun materiaalin, ja se auttoi päättämään, mitkä seikat elokuvan visuaalisessa ilmeessä olisivat tärkeitä. (Ettegui 1999: 75–80.) Seuraavassa pyrin esimerkkien kautta tiivistämään ymmärtämäni Craigin kolme periaatetta.

Avainidea:

Stuart Craigin periaatteiden mukaan jokaisessa työssä on oltava avainidea. Avainidean kirkkaus antaa tukea elokuvan tekemiselle koko prosessia ajatellen. Kun peruspäätös pysyy kirkkaana, voidaan muilla välineillä saada aikaan oleellinen, tavoiteltu päämäärä. Avainidean käsite voi vaihdella tarpeen mukaan riippuen siitä, mitä milloinkin tarvitaan, ja mihin pyritään. Avainidea on väline, jolla voidaan esimerkiksi siirtää tukea näyttelijäntyöhön tai runsautta tunne-elämykseen. Kun pitkässä elokuvassa voidaan puhua kokonaisuuden avainideasta, lyhyessä mainoselokuvassa käytetään avainkuvan periaatetta. Avainkuva on se, joka jää kokonaisuudesta mieleen. Siihen kiteytyy muun muassa mainoksen perusvisio. Tärkeintä on siis työn laajuudesta riippumatta hahmottaa keskeisin ydin.

Craigillä on suunnittelutyönsä aikana mielessä kuvia omasta historiastaan, ympäristöstään tai kokemuksistaan, joita hän voi hyödyntää prosessissa. Samoin kuin production designer tehdessään elokuvaa, myös katsoja vastaanottaessaan sitä heijastelee katsomiskokemusta omista lähtökohdistaan. Kun oma arkikokemus ja konkretia välitetään eteenpäin, tarinasta tulee uskottava, ja se tuntuu vatsassa. Jotta avainidea voisi toteutua kirkkaana, se vaatii johdonmukaisuutta, yhdenmukaisuutta ja kokonaisuuden hallintaa.

Esimerkiksi Craigin suunnittelemassa epookkielokuvassa *Dangerous Liaisons* budjetin pienuus määrätti pitkälti kuvakerrontaa ja sitä myöten myös production designerin suunnitelmia. Koska tarinan juoni kuvasi pääasiassa henkilöiden ajatusmaailmaa, seksuaalisia jännitteitä sekä poliittista juonittelua, päätettiin resurssien vähyys kääntää voitoksi keskittymällä lähinnä tiiviiseen kuvakerrontaan. Craig ei suunnitellut suotta kokonaisia huoneita tai katunäkymiä, vaan lähinnä nurkkauksia, jotka riittivät henkilöiden keskustelujen näyttämöiksi. Suunnittelussa keskityttiin tekstuureiden merkityksiin ja suhteisiin sekä kankaiden ja värimaailman luomiseen. Merkittäväksi avainideaksi muodostui siis puvustuksen ja sisustuksen materiaalien sommittelu. (Ettegui 1999: 74–80.)

Polarisointi:

Eliminoimalla pois vääriä assosiaatioita tuottavia elementtejä elokuvan tapahtumapaikoista hallitaan jäljelle jääneitä. Eliminoimalla pois tarpeettomat esineet jäljelle jäänyt merkityksellinen aines kirkastuu eli polarisoituu eli keskittyy. Käytännön esimerkkinä se tarkoittaa, että Craig ei jättänyt *Englantilaisessa potilaassa* Toscanan luostariin Neitsyt Marian kuvia seinille, jotta kuvaaja ei vahingossakaan olisi takertunut niiden yksityiskohtien poimimiseen ja uskonnollisten viitteiden siirtämiseen, kun ne eivät tarinan kannalta liity teemaan. Karsimalla pois epäolennainen materiaali voidaan hallita sekä elokuvan tekemisprosessia että katsojan mahdollisia assosiaatioita. Katsoja keskittyy perusideaan: siihen, mikä elokuvassa on olennaista.

Kontrasti:

Karsinta ja eliminointi ovat kontrastin saavuttamisen keinoja. Kun vähennetään ja kun ympäristö on minimissään, huomio fokusoituu oleelliseen. Kontrastit antavat keinoja avainidean toteutumiselle. Kun paikasta poistetaan pois arkista massaa, joka pudottaa

tarinankerronnan tunnelmaa, voidaan ilmaisu muuttaa terävämmäksi ja suunnatummaksi.

Kun kuvan sisäistä kontrastia vähennetään, se eheytyy. Spatiumien keskinäistä kontrastia vähentämällä kokonaisuus polarisoituu. Rinnakkaisia spatiumeja eliminoimalla avainidea selkiytyy. (Louhimies 2004.)

Afrikassa kontrastit korostuvat. Ulkona kirkkaassa valossa on kuuma, sisällä pimeässä luolassa onkin jo kylmä. Kärjistyksien tuovat kiinnostavuutta, nostavat oleelliset tuntemukset korkeammalle tasolle. Katsoja hikoilee tai palelee yhdessä päähenkilön kanssa.

4.3 Craigin kokonaissommitteluajattelu

Craig käyttää työssään kuvakorttimetodia, jossa elokuvaan ajatellut kohtaukset muutetaan kuviksi ja ripustetaan peräkkäin linjaan. Linjaa tutkailemalla voidaan hahmottaa siihen muodostuva kokonaiskaari ja jatkumo. Hallitsemalla jatkumoa sommittelun pääperiaatteiden mukaisesti eli käyttämällä toistoa, poikkeamia ja kontrasteja voidaan saada aikaan hallittu kokonaisuus, jossa yksityiskohdat saavat arvoisensa merkityksen ja elokuvan maailmasta muodostuu kokonaisuus. Kohtaukset ja paikat sekä niiden sijoittuminen toisiinsa on järjesteltävä linjaan, jolloin kokonaissommittelun periaate toteutuu ja voidaan siirtyä kohtausten sisäiseen tai peräkkäisten kohtausten sommitteluun.

4.4 Englantilainen potilas – art director ja kuvaaja yhteistyökumppaneina

Elokuvan maailma on aina illuusio todellisuudesta. Production designerin vastuulla on saada katsojat uskomaan, että fiktiivinen maailma on totta. Turhan usein elokuvan maailman luomisesta kiitetään vain ohjaajaa ja kuvaajaa, vaikka kaiken visuaalisen perustan onkin luonut production designer, tosin ohjaajan hyväksymänä.

Craigin assistenttina, monen elokuvan art directorina, on usein toiminut Stephanie McMillan. Niin myös *Englantilaisessa potilaassa*. Siinä McMillan vastasi set designerina lavastusten yksityiskohdista, jotta Craig saattoi itse keskittyä suurempien linjojen lavastusongelmiin. McMillanin vastuulla olivat yksityiskohdat pöytäliinoista ja servieteistä tuhkakuppeihin, sillä ne kaikki vaativat valintaa, jotka kokonaisuutena muodostavat uskottavan elokuvan maailman. (Ettegui 1999: 81.)

Craigin kevyempi suunnittelutyö, romanttinen komedia *Notting Hill* päätettiin kuvata production designerin suosituksesta studiossa. Notting Hillin kaupunkimaisema on täynnä kiirettä ja sekamelskaa. Samantapaisia katuja on olemassa Lontoossa mielin määrin, mutta koska hässäkästä haluttiin tehdä ideaali ja hallittava, oli studioon lavastaminen ainoa järkevä vaihtoehto. Samalla saavutettiin etu, jota ulkokuvauksissa on yleensä vaikea saavuttaa: sään ja valon määrän hallinta. Lokaatiossa mahdollisten kompromissien määrä lisääntyy ja tekeminen on riippuvaista useasta ulkopuolisesta vaikuttimesta, jotka studiossa olisivat hallittavissa. Koska elokuvan tekeminen on muutenkin luonteeltaan pilkottua ja työvaiheet ja työnkuvat lokeroituja, voi production designer hallita kokonaisuutta studiorakennelmissa selvästi olemassa olevaa lokaatiota paremmin.

Englantilaisessa potilaassa elokuvaaja (cinematographer) Ralph Fiennes ja Craig saivat aikaa neuvotella ideoistaan puolin ja toisin ennen kuvausten alkua. Elokuvajaajan ja production designerin on Craigin mukaan ehdottomasti oltava samoilla linjoilla, sillä ennakkosuunnittelu helpottaa linjassa pysymistä.

Suunnittelutyössään Craig pääasiassa ajattelee - paneloinnin yksityiskohtien sijaan - kuvarakennetta, kuvakompositiota: missä näyttelijä, kamera ja valot sijaitsevat. Koska production designer jo suhteellisen varhaisessa vaiheessa ”valaisee” lavastukset päättämällä, missä ikkunat ja isot kiinteät valot ovat, on myös kuvaajan (director of photography) tapaaminen välttämätöntä. Näyttämällä kuvaajalle rakennussuunnitelmaa ja selvittämällä, mitkä seikat ovat hänelle etusijalla, voidaan varmistaa kuvausten sujuvuus. Normaalisti Craig selittää kuvaajalle ennen kuvausten alkua, minkälaisena hän näki kuvan lavasteiden suunnitteluvaiheessa. Kun kamera on päätetty asettaa tiettyyn paikkaan, hän viimeistelee lavasteiden yksityiskohdat kameraan sopiviksi. Jossain vaiheessa production designerin on päästettävä omasta työstään irti ja annettava

se eteenpäin kuvausryhmän käyttöön. Craig näkee valtavasti potentiaalia uuden digitaalitekniikan kehittämisessä ja epäilee, että myös production designerin on otettava tietokoneet työkaluikseen enenevässä määrin. Useampia lavastuksellisia elementtejä tehtäneen tulevaisuudessa tietokoneiden avulla, kuten *Harry Potter* – elokuvissa, ja se vaatinee enenevässä määrin production designerin työpanosta myös jälkituotantovaiheessa. (Ettegui 1999: 83.)

John Seale kuvasi *Englantilaisen potilaan* ja voitti teoksella parhaan kuvauksen Oscarin ja BAFTAn vuonna 1997. Hän aloitti kuvaamisen nuorena omalla 8 mm:n kamerallaan ja alkoi tehdä Australian ABC -televisioyhtiölle dokumentteja ja uutisia. Samalla hän ihastui ajatukseen kuvata fiktiivisiä tarinoita autenttisilla paikoilla. Hän operoi mielellään itse, jolloin yhtäkkisesti voi aueta mahdollisuus poimia filmille yllättäviä asioita, joita mikään storyboard ei voi ennakoida. Sealen käsityksen mukaan jokaisen kuvan on vietävä elokuvaa eteenpäin, ja siksi ymmärrys jatkuvuudesta on kuvaajan ehdoton ominaisuus. Tarpeeton kameranliike on hänen mielestään turhaa. Jos ohjaaja yrittää saada energiaa kohtaukseen liikkuvalla kameralla, se on yleensä merkki käsikirjoituksen tai tulkinnan heikkoudesta. Sealen kuvaus ei sisällä show-piirteitä, sillä hyvät ohjaajat ovat opettaneet hänelle, että elokuva on tärkeämpi kuin kuva. Valaisu on realistista, päävalo pyritään ottamaan ikkunasta. Hän ei pidä myöskään kliseistä: vaikka tarinan päähenkilö olisi surun murtama, se ei silti tarkoita, että ulkona pitäisi sataa. Koska mikään paikka todellisessa maailmassa ei pysy muuttumattomana tai samanlaisena päivästä toiseen, ei elokuvassakaan ole tarvetta esittää tarinan maailmaa muuttumattomana, Seale toteaa. Kuvasuunnittelun alkaessa kuvaaja Seale hankkii kaiken mahdollisen informaation, ja varmistaa production designerilta, joka on ollut tuotannossa mukana jo paljon kauemmin, minkälaiset valonlähteet kuvauspaikoissa tai lavasteissa on ajateltu toteuttaa. Hän pyrkii myös omalla kuvasuunnittelullaan parantamaan kohtausten toimivuutta ja dramaturgista jännitystä. Lokaatioista otetut luonnonvalolla kuvatut valokuvat ovat valosuunnittelijalle vinkiksi, sillä usein Seale näkee niissä jotain erityistä, josta pitää. Kuvan koko ja rakenne sekä formaatti vaikuttavat kuvajälkeen ja kerrontaan, ja nekin pitää neuvotella ohjaajan kanssa. (Ettegui 1998: 137–146.)

Luonnollisen valaistuksen käyttö ja matalan budjetin tuotantojen historia tekevät Sealesta nopean kuvaajan. Valojen rakentamisessa ei tuhrata aikaa, tiimi ei joudu

odottelemaan ja näyttelijät pysyvät keskittyneinä. Nopea kuvaaminen ja nopea reagoiminen esimerkiksi hetkessä syntyneeseen valoon voi saada aikaan tyylin, jota millään valmisteluilla ei olisi voitu tallentaa.

Englantilaiseen potilaaseen luotiin kaikilla osa-alueilla selkeä ero Italian Toscanaan ja autiomaahan. Elokuvan värimaailma, valot, lavastus ja rekvisiitta kertoivat heti, missä paikassa oltiin. Seale käytti visuaalisen ilmeen luomiseen kuvauspaikkojen luonteita: okran lämmintä ja kirkasta coral-filttereillä Tunisiaan, ja sen vastakohtana viileyttä ja synkkyyttä Italiaan (Ettegui 1998: 146).

Koska Craig teki oman osasuorituksensa kokonaisuuden näkyväksi *Englantilaisen potilaan* teossa, kuvaaja pystyi omilla keinoillaan tukemaan samaa ideaa. Production designer luo edellytyksiä. Jos lisäksi on kuvaaja, joka ymmärtää jatkuvuutta, ja sen, että elokuva on tärkeämpi kuin sen yksittäinen kuva, on olemassa edellytykset tehdä kollektiiviteoksesta taideteos. Neuvottelu- ja ilmaisutaitoinen production designer, joka pystyy tuomaan ideansa näkyviksi etukäteen, on ohjaajalle selkeä yhteistyökumppani. Eriävät käsitykset tulevat ilmi oikeassa vaiheessa eli etukäteen.

4.5 Englantilainen potilas – periaatteiden havainnointia

Englantilainen potilas perustuu Michael Ondaatjen Booker -palkittuun samannimiseen romaaniin. Elokuvakäsikirjoituksen kirjan pohjalta on tehnyt Anthony Minghella, ja hän on itse myös elokuvan ohjaaja.

Englantilainen potilas kertoo aavikolta pahoin palaneena löydetyn nimettömän miehen vaiheista, hänen vähitellen paljastuvista salaisuuksistaan ja kiihkeästä rakkaussuhteestaan. Sodan viime hetkinä mies kertoo tarinansa hylättyyn luostariin häntä hoitamaan jääneelle sairaanhoitajalle ja menneisyydestä ilmestyneelle, kostamaan saapuvalle oudolle miehelle. Päähenkilöitä näyttelevät Ralph Fiennes, Kristin Scott Thomas ja Juliette Binoche. Elokuva voitti vuonna 1996 yhdeksän Oscaria.

Elokuva vuorottelee kahdessa aikatasossa. Nykyisyydessä, luostarin siniharmaassa, minimalistisessa ja raunioituneessa miljöössä pahoin palanut Almásy tekee kuolemaa Hanan hoidettavana. Menneessä ajassa, Almásyn muistelemisissa lämpimän keltaisissa Kairon ja Afrikan hiekkaerämaan tunnelmissa kiihkeä rakkaussuhde ja tutkimustyö kietoutuvat yhteen. Värisävymaailma pysyy koko elokuvan ajan, ja se kertoo katsojalle heti, missä aikatasossa liikutaan, vaikka ajassa hypitäänkin.

4.6 Tapahtumat ja tapahtumapaikkojen ketjua

Menneisyyttä Afrikassa kuvaa [afr] ja nykyisyyttä Italian Toscanassa [ita].

[afr] Aavikon päällä kaartava lentokone ammutaan alas. Beduiinikaravaani löytää hylystä elossa olevan, mutta pahasti palaneen miehen. Mies kuljetetaan luolaan lääkittäväksi ja hoidettavaksi.

[ita] Nuori sairaanhoitaja matkustaa potilaiden kanssa junassa, leikkausvaunussa yksi sotilas kuolee. Juna on tyhjennetty maalle sotilassairaalaksi. Lääkintäteltassa sairaanhoitaja kuulee kuolevalta sotilaalta, että hänen sulhasensa on kaatunut taistelussa. Nainen itkee katkerasti.

Lentokoneesta löydetty palanut mies istuu Italiassa meren äärellä sotilassairaanhoidossa, nuori sairaanhoitaja Hana lääkitsee häntä. Mies ei muista tai ei ole muistavinaan upseerin kysellessä nimeään eikä menneisyyttään, ja hänet nimetään englantilaiseksi potilaaksi. Potilaita kuljetetaan autoilla seuraavaan kaupunkiin. Hana lainaa vauhdissa rahaa ystävättärelleen Janille ostoksia varten. Janin auto kiihdyttää autoketjun kärkeen, mutta ajaa miinaan ja räjähtää. Hana on järkyttynyt surusta. Aamulla hän kävelee leiristä lähelle hylättyyn luostariin ja tekee yhtäkkisen päätöksen jättäytyä pois sotilassairaalan matkasta palaneen kuolevan miehen kanssa. Englantilainen potilas kannetaan luostarin tyhjään huoneeseen ja Hana riisuu sodan yltään, pukeutuu mekkoon ja leikkaa hiuksensa. Potilaalla on mukanaan Herodotos, historiankirja, jota mies on täydentänyt muistikirjakseen. Hän palaa muistoihinsa.

[afr] Mies on unkarilainen kreivi Almásy, ja hän tutkii työkseen Afrikkaa kansainvälisen tutkimusretkikunnan mukana. Eräänä päivänä heidän leiriinsä Afrikkaan lentää englantilainen valokuvaaja Geoffrey Clifton puolisonsa Katherinein kanssa. He liittyvät retkikuntaan Almásyn vastustuksesta huolimatta. Illalla nuotiolla esitetään pikkuesityksiä, ja Katherine lausuu sadun Herodotoksesta. Almásy kiinnostuu naisesta.

[ita] Luostariin saapuu outo Caravaggioksi itsensä esittelevä mies, joka haluaa jäädä sinne asumaan. Hän varastaa Hanalta potilaalle tarkoitettuja morfiineja. Caravaggio on mies menneisyydestä. Hän epäilee potilasta kreivi Almásyksi. Hana näkee yöllä painajaisia ja itkee

menetettyjä rakkaitaan. Caravaggio lohduttaa naista, mutta paljastaa, että hänen käsissään olevat vammat ovat Almásyn aiheuttamia. Potilas kuulee vuoteeseen syytökset. Hana soittaa luostarista löytynyttä pianoa, mutta paikalle saapunut intialainen miinanraivaaja Kip keskeyttää hänet. Pianossa on pommi. Raivausryhmä leiriytyy luostarin pihaan. He ovat saapuneet alueelle miinanraivaustöihin tarkistamaan sen turvalliseksi. Hana ihastuu Kipiin, ja haluaa näyttää taas kauniilta.

[*afr*] Kairossa Katherine alkaa kiinnostaa Almásyä yhä enemmän. Cliftonit onnistuvat hankkimaan tutkimusretkikunnalle lisärahoitusta. Katherine jää yksin seurueeseen, sillä Geoffreyn pitää valokuvata toisaalla. (Myöhemmin käy ilmi, että hän valokuvasi viholliselle.) Almásy löytää muistikirjapiirroksensa avulla aavikolta salaperäisen Uimareiden luolan, jonka seinämiin on maalattu uivia ihmishahmoja. Yksi retkikunnan jäsenistä, Bergman, pelleilee kantajapoikansa kanssa, ja he ajavat auton katolleen. Ihmisiä loukkaantuu. Osa ryhmästä joutuu lähtemään Kairoon ja osa jää aavikolle. Yöllä nousee hiekkamyrsky ja Almásy ja Katherine suojautuvat kahdestaan autoon. Aamulla he heräävät auton ääneen. Maddox, retkikunnan johtaja, etsii heitä, mutta ajaa ohi. Toinen aavikolle jääneistä autoista on myrskyn aikana hautautunut hiekkaan, ja se on kiireesti kaivettava esiin. Kun miehet kaivavat hautautuneita tavaroita hiekasta, liimaa Katherine luolasta maalaamansa kuvat Almásyn Herodotoksen väliin ja lukee sattumalta miehen päiväkirjamuistiinpanot, joista ilmenee kiinnostus naiseen.

[*ita*] Hana tunnustaa potilaalleen luostarissa, että on ihastunut Kipiin.

[*afr*] Tutkimusretkikunta palaa aavikolta Kairoon. Katherine jää hotelliin ja Almásy menee kotiinsa. Mies herää siihen, että Katherine seisoo hänen makuuhuoneessaan. He rakastelevat kiihkeästi. Joulujuhlissa Almásy tapaa Katherinen ja tunnustaa kaipaavansa naista mielettömästi. Salaa he piiloutuvat juhlan aikana muilta ja rakastelevat jälleen.

Caravaggio istuu potilaan huoneessa luostarissa ja kertoo menneisyydestään. Hän työskenteli samassa toimistossa kuin Geoffrey Clifton. Ensimmäisenä hääpäivänään Geoffrey haluaa yllättää vaimonsa, mutta saapuukin kotiinsa parahiksi nähdäkseen vaimonsa häipyvän ulos ja palaavan kotiin vasta seuraavana päivänä. Katherine ja Almásy viettävät tuon ajan yhdessä. Almásy ostaa basaarista Katherinelle sormustimen, jossa on sahamia.

[*ita*] Hana näkee luostarin ikkunasta Kipin ulkona pesemässä pitkää tukkaansa ja vie miehelle oliiviöljyä pesua varten. Caravaggio jatkaa tarinaansa.

[*afr*] Sota on syttynyt, ja Maddox on tehnyt itsemurhan saatuaan kuulla, että Almásy on pettänyt heidät antamalla Afrikasta tehtyjä karttoja saksalaisille. Caravaggio pidätetään. Saksalaiset ovat saaneet selville, että hän on Moose – salanimellä toimiva vakooja. Miestä pidetään vangittuna ja häntä kidutetaan tunnustamaan muita vakoojia. Caravaggion peukalot leikataan irti. Maddox ja Almásy ovat saaneet tiedon, että sodan vuoksi kaikki tutkimusretkikunnat lakkautetaan. Heidän tekemänsä kartat ovat arvokkaita, sillä niiden haltija saisi helposti koko Pohjois-Afrikan hallintaansa. Illalla ulkoilmateatterissa Katherine ilmoittaa, ettei tahdo enää jatkaa suhdetta. Hän

epäilee Geoffrey'n tietävän jotain. Almásy ei voi kestää eroa. Hän saapuu ryhmän illalliselle erittäin humalassa ja alkaa solvata pöydässä istuvia. Tanssiaisten aikaan hän ahdistaa Katherinen nurkkaan ja painostaa tätä palaamaan luokseen. Nainen ei kuitenkaan suostu.

[ita] Potilas herää luostarissa unestaan. Hän pyytää vieressään ompelevaa Hanaa poistumaan. Huoneen ulkopuolella on simpukkalyhty ja lyhtypolku jatkuu ulos asti ja johtaa vajaan. Kip on odottanut Hanaa siellä. Seuraavana päivänä Kip vie Hanan kirkkoon ja näyttää naiselle soihdun valossa pyhät maalaukset nostamalla naisen taljalla katon rajaan. Eräänä aamuna kapteeni Hardy tulee hakemaan Kipiä vajasta. Lähistöltä on löytynyt räjähtämätön pommi. Hana pelästyy miehen puolesta, ja lähtee polkemaan heidän peräänsä. Kip laskeutuu kaivoon purkamaan pommia. Lähestyvät panssarivaunut aiheuttavat tärinällään pommin sytyttimen katkeamisen, ja Kip onnistuu vasta viime hetkellä purkamaan virityksen. Sotilaat riemuitsevat: on tullut tieto sodan loppumisesta. Hana ehtii myös sillalle halaamaan Kipiä. Mies on yhä hengissä. Illalla luostarissa juhlietaan. Miehet kantavat paareilla Almásyn ulos sateeseen, ja hän saa kokea sateen palaneella ihollaan. Hana ja Caravaggio tanssivat. Yhtäkkiä kuuluu räjähdys. Kaupungissa juhlineet sotilaat olivat vieneet lipun erään patsaan päälle, joka olikin miinoitettu, ja kapteeni Hardy kuolee räjähdyksessä. Kip sulkeutuu vajaan. Hän suree yksin eikä päästä Hanaa luokseen. Almásy kertoo lopulta Caravaggiolle menneisyytensä tapahtumat.

[afr] Almásy on purkamassa tutkimusretkikunnan leiriä Uimareiden luolalla, ja Geoffrey on laskeutumassa lentokoneellaan hänen luokseen. Kone tulee kuitenkin suoraan kohti ja iskeytyy maahan. Almásyn onnistuu väistää viime hetkellä. Geoffrey on kuollut. Kyydissä on myös loukkaantunut Katherine, joka kertoo miehensä saaneen kaiken selville ja halunneen kostaa lentämällä päälle. Almásy kantaa laskuvarjoon käärimänsä Katherinen suojaan luolaan. Naisen kaulassa on sormustin, ja hän tunnustaa rakastaneensa Almásya aina. Mies itkee. Hän sytyttää nuotion ja sanoo palaavansa hakemaan Katherinea käveltyään ensin lähimpään kaupunkiin. Mies lähtee useiden vuorokausien kävelymatkalleen aavikon halki, hän lepää tuskin lainkaan. Almásy saapuu englantilaisten tukikohtaan ja vaatii itselleen autoa. Vastaanottava upseeri kuitenkin tivaa vain miehen nimeä, ja koska se on ulkomaalainen ja Almásy käyttäytyy uhkaavasti, hänet kolkataan ja vangitaan saksalaisena. Vangittu Almásy tappaa kuljetusjunassa vartijansa ja hyppää vapauteen. Katkerana hän päättää myydä karttansa saksalaisille saadakseen lentokoneen ja bensaa päästäkseen vihdoinkin Katherinen luokse.

[ita] Caravaggio kertoo tulleen tappamaan Almásyn petturuutensa vuoksi. Almásy sanoo kuolleen jo aikoja sitten, menettäessään rakkaansa. Luostarin pihalla Kip purkaa leiriä. Purkajat etenevät seuraavaan paikkaan. Hana hyvästelee miehen hyvillä mielin. Hänen rakastamansa ihminen säilyi sodassa kuitenkin hengissä, ja Hana on helpottunut ja kestää eron. Almásy haluaa Hanan antavan itselleen kaikki jäljellä olevat morfiinit kerralla ja pyytää naista lukemaan itsensä uneen. Hana purskahtaa itkuun, mutta tekee pyydetyn. Hän lukee Katherinen kirjoittamat viimeiset sivut Herodotoksesta.

[*afr*] Almásy palaa lentokoneella vihdoin Uimareiden luolalle. Kuollut Katherine makaa pimeässä. Mies itkee ja sivelee sahamia sormustimesta naisen kasvoille. Itkevä Almásy kantaa naisen koneeseen.

[*ita*] Hanan potilas on kuollut, nainen hymyilee ja itkee. Caravaggio on saanut hankituksi heille kyydin pois luostarista. Hana ottaa Herodotoksen mukaansa.

[*afr*] Lentokone nousee hiekka-aavikon ylle ja kaartelee maisemassa.

[*ita*] Hana kiipeää kuorma-auton lavalle nuoren tytön ja tavaralaatikoiden sekaan. Auto kiittää sypressien reunustamaa tietä, aurinko välkkyi puitten lomasta.

4.7 Pääpaikat – elämänsituaatioiden näyttämöt

Pommitettu, hylätty ja raunioitunut luostari on Almásyn ja Hanan mielenmaisema. Sodassa ja rakkaudessa raunioituneet henkilöt jäävät sinne kokoamaan itseään uudelleen. Luostari on turvan ja rauhoittumisen, anteeksiannon ja hoitamisen paikka. Nyt myös se on rikkinäinen: puutarha on hoitamaton, siellä eivät kasva parantavat yrtit, lähde pihalla on samea ja veden pinta liikkumaton. Luostariin on aina vetäydytty katumaan. Almásy tunnustaa syyllisyytensä, mutta ei kadu. Hän suree vain omaa menetystään. Luostarin pihalle leiriytynyt pomminpurkaja Kip kokee syyllisyyttä Hardyn, esimiehensä ja työtoverinsa kuolemasta. Hän suree inhimillisemmin: vastuuntunto painaa.



Italiassa on viileää. (*Englantilainen potilas*)

Luostari on viaton paikka, mutta viattomuus on Almásyssä särkynyt. Hän on tehnyt tietoisesti väärin antaessaan kartat saksalaisille, mutta on siitä vähät välittänyt. Almásyn luonteen itsekkyyttä, sekä lapselliseen käytökseen vihjaavaa toimintatapaa nähtiin jo tutkimusretkikunnan illallisella, kun hän heilui humalassa. Katherinein jätettyä hänet alkoi kiukuttelu ja jalan polkeminen sekä totuuksien laukominen ja muiden solvaus oman pahan mielen purkamiseksi. Kostaminen ja omien oikeuksien käyttö päämäärän

saavuttamiseksi on ohjannut Almásyn toimintaa. Hana puolestaan on sodan kauheuksien raunioittama, viaton uhri. Kaikki hänen rakkaansa ovat kuolleet. Kun hän löytää hylätyn luostarin, päätös liikkuvasta sotilassairaalasta poisjättäytymisestä ja palaneen Almásyn saattohoidosta on varma. Sota on hänen kohdaltaan ohi, mutta hoitotyö jatkuu. Hana haluaa selviytyä ja koota itsensä uudelleen. Hän pesee menneet pois, pukee mekon päälleen, avaa hiuksensa ja ryhtyy vähitellen paranemaan. Puutarhan kuopiminen ja ruutuhyppely, potilaan hoito ja pianon soitto ovat totaalista vastakohtaa sodan kauheuksille.

Luostari on toimiva paikka tarinalle. Tavallisessa sairaalassa olisi liikaa muuta kuolemaa ja kärsimystä, eli siinä yhden ihmisen tarina ei saisi riittävästi tilaa eikä rauhaa tulla kerrotuksi. Almásy on erikoispotilas, joka kuolee pian. Vähitellen hän alkaa luottaa Hanaan ja muistelee menneisyyttään, kertoo rakkaustarinan, joka koitui kohtaloksi molemmille osapuolille. Luostarin hiljaisuudessa tarinalle on tilaa. Ihmisraunio kiviraunion sisällä on Almásyn elämisen näyttäjä ja sielunmaisema – elämisen tila. Myös Hana on luostarissa paranemassa. Vähitellen hän alkaa selviytyä, ja pelko rakastumisesta voitetaan Kipin kanssa. Heidän tiensä eroavat, mutta Kip jää henkiin ja kumpikin jatkaa suuntaansa.

Luostariin meno on tarinan epäuskottava kohta. Miten hoitaja voi sodan aikana jättäytyä työstä pois, keskeyttää? Ehkä hän oli vapaaehtoinen? Tätä elokuva ei selitä. Tarinan toimivuuden kannalta se on kuitenkin hyvä valinta. Luostari tekee tunteet näkyväksi. Selviytymistä kuvaamaan tarvitaan rauhaa ja hiljaisuutta erotuksena realistiseen sodan maailmaan. Almásyn kuoleman paikkana se on lohdullinen ja anteeksi antava.

Visuaalisena kontrastina Italian viileyteen ovat Afrikan hiekanväriset ja runsaat basaarit, Kairon ylelliset hotellit tanssiaisineen sekä Almásyn makuuhuone. Autiomaan miellehtymät liittyvät yksinäisyyteen, kuumuuteen, seikkailuun ja kiihkeään rakkauteen. Karsimalla aavikon maisemamaalailut sekä markkinakojujen yksityiskohtien runsaudella herkuttelut minimiin on vältetty tavanomaisuuden karikoita. Jokainen takaumakuva vie kertomusta eteenpäin joko tutkimusryhmän työn kannalta tai Almásyn ja Katherinen suhteen kehittymisen. Auton hautautuminen hiekkamyrskyyn on mahdollista vain aavikolla. Kohtaus on kuitenkin perusteltu sen merkityksellä suhteeseen nähden: sisällä autossa kahdestaan Almásyn ja Katherinen lämpimät tunteet heräävät sivussa muiden katseilta, ja niukkasanaisten miesten on helpompi keskustella ja

rentoutua, kun työhön ei ole käytännön mahdollisuutta. Alussa Almásy vastustaa Cliftoneiden ottamista tutkimusryhmään ikään kuin hän ei haluaisi jakaa työtään eikä työryhmäänsä ulkopuolisten kanssa. Autiomaan on kaikkinaisen kiinnostuksen ja tutkimuksen kohde, jonka rauhaa häiritsemään vieraat ovat saapuneet. Vähitellen, uskaltauduttua rakastumaan, Afrikasta tulee kiihkeän ja kuumen rakkauden näyttämö, arkijärjestyksestä vapaa ja villi miljöö, jossa petetään aviomiestä ja kärsitään unettomista öistä ja keskittymättömyydestä työn suhteen. Maantieteilijä-tutkija Almásyille Afrikka on työn, rakkauden ja elämän paikka, luostari sitä vastoin yksinäisyyden, kuoleman ja luovuttamisen näyttämö.

Makuuhuone Kairossa on ylellinen, miehekäs ja runsas. Tummaa puuta ja lämmintä kellertävää valoa, joka siivilöityy vuodekatoksen läpi alastoman Katherinen vartalolle. Almásyn ankeus Italiassa polarisoituu Hanan ripustaessa katoksen myös luostarin kattoon, entisestä elämästä ei ole jäljellä kuin Herodotoksen historiankirja, josta on tullut muistikirja, muistojen arkisto.

4.8 Tavanomaisuuden karikoita väistellen

Sairaanhoitaja Hanan elämässä luostarin raunioitunut miljöö on sotatilaa ja kuoleman kauheutta parempi. Kuitenkaan paikat eivät ole visuaalisesti kauniita. Piha kasvaa rikkaruohoja, ruostuneita ristejä käytetään pelättimenä, seinät ympärillä ovat paikoin sortuneet. Kun tähän miljööseen on tottunut, näyttäytyy tuikkupolku rakkauteen uskomattoman kauniilta. Simpukankuoria ja paloöljyä: olemassa olevista materiaaleista on rakennettu uskottavia tuikkulyhtyjä, joita seuraamalla Kip kutsuu luokseen. Kaiken ankeuden keskellä pienet tulet elähdyttävät ja herättävät Hanan tunteita, ja hän alkaa tervehtyä myös rakkauden voimalla.

Kip vie Hanan kirkkoon katsomaan maalauksia. Korkealla katonrajassa keinuva Hana iloitsee kauneudesta. Visuaalisesti vaikuttava kohta on rakkauden ja onnen kuvausta ilman aktia. Almásyn ja Katherinen rakastelu joulujuhlien aikaan on kiihkeyden ja mielettömyyden kuvausta. He ottavat suuria riskejä saadakseen olla yhdessä. Molemmat kohtaukset toimivat elokuvan kokonaislinjaan nähden yhtä tehokkaasti. Jos rakastelua

olisi aikaisemminkin näytetty, ei salainen halu ja ikävä tuntuisi yhtä ylipääsemättömältä. Tässä vähemmän on enemmän. Tiivis, intensiivinen kamera jälkimmäisen rakastelun kuvaamisessa, ja keinuva, liikkuva kuvakerronta edellisessä tukevat ilmaisuja.



Afrikassa paikat on kuvattu lämpimin sävyin. (*Englantilainen potilas*)

Paikkojen joukossa sotakuvaukset toimivat valitussa mitassaan. Veren ja silpoutuneiden ruumiiden näyttäminen ei olisi tarpeellista tai edes perusteltua. Elokuvaan valitut kuvat riittävät mainiosti kauhun maisemaksi. Samoin Afrikan yksityiskohtien määrällinen hallinta menneen kuvauksessa välittää riittävän tiedon paikan laadusta ja ajankuvasta. Liiallinen visuaalinen Afrikalla herkuttelu ei kuljeta tarinaa eteenpäin, vaan sitä vastoin katkaisisi kerronnan ja intensiteetin.

Oudon huumeenkäyttäjän Caravaggion oman henkilöhistorian kerronta on tiivistettynä vaikuttava ja kokonaisuudesta riittävän poikkeava. Kuulustelutilanteen kirkkaan valkoinen valo paljastaa kasvojen riutuneen ja pelokkaan ilmeen. Käsivarainen kuvaus ja nopeasti leikkautuva kuvakerronta lisäävät tilanteen pakokauhua ja ahdistavuutta. Paikan suljettu kellarimainen miljöö tuntuu vankilalta. Kaupungin joutuminen saksalaisten haltuun on muuttanut paikan panssarivaunujen pölyäväksi ja meluavaksi tantereeksi, jossa vallitsevat kaaos, tuho, pelko ja epätietoisuus tulevaisuudesta. Kohtausten leikkausrytmi, valo ja äänimaailma on polarisoitunut yksilön kauhukokemuksen ilmaisijaksi. Se nousee erilleen Hanan sotakokemusten tummasta, ruskeasta ja vihreästä maailmasta kirkkaan viiltävänä painajaisena.

4.9 Miljöiden keskinäiset kontrastit

Tarkkaillessani visuaalisten kontrastien käyttöä huomasin, että leikkaus vaikuttaa paikan piirtymiseen. Siirtyminen Almásyn palaneista, vereslihalla olevista kasvoista hiekkarannalle meren äärelle tuntuu helpottavalta. Katsoja saa huokaista kauhean näkymän jälkeen aivan kuin potilas kärsimystensä jälkeen. On siirrytty Saharasta Italiaan, ja värit ovat muuttuneet vaalean sinisiksi, sekä vihertäviksi. Kerronnassa on tapahtunut aikahyppy. Lentäjä makaa arpeutuneena hoidettavana, muistinsa menettäneenä tai muistamisensa kieltävänä englantilaisena potilaana. (Kreivi on unkarilainen, mutta liittoutuneiden voitettua on parasta tulla luulluksi englantilaiseksi.) Kohtaus avaa tarinan kerronnan tasot, menneisyyden ja nykyisyyden. Saharan ja Italian merkitykset elämisen näyttämöinä ja tunnetilojen visualisoijina alkavat aueta tarinan edetessä.



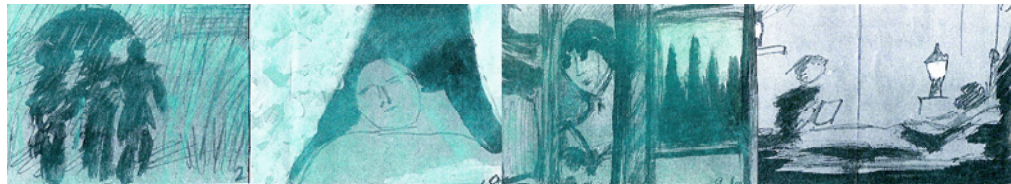
Ulkoa kuumuudesta pimeään luolaan. (*Englantilainen potilas*)

Muutamit elokuvan paikat rinnastuvat samansuuntaisiksi. Sekä kirkossa että uimareiden luolassa ihailaan kuvia, tunnetaan onnen ja rakkauden tunteita. Sodan tummuuteen ja kuoleman aiheuttamaan suruun suuret ja värikkäät maalaukset tuovat ihmeellistä kauneutta ja irrottavat todellisuudesta. Samoin ikiaikainen luolapiirros, löydös uimareista luolan seinässä, ihastuttaa ensin tutkijaa olemassaolollaan, myöhemmin paikkaan liittyvillä ikävän ja ihastuksen tuntemuksillaan. Molemmissa kohtauksissa paikka motivoi tunteet.

Almásyn makuuhuone Kairossa ja luostarin pihalla sijaitseva vaja antavat rakastuneille rauhaa ja suojaa ulkopuolista maailmaa vastaan. Kipin telta ei ole riittävän intiimi, samoin luostarissa olisi ulkopuolisia; tapaamalla niiden sijasta lukittavassa vajassa Hana ja Kip saavat omaa yksityistä tilaa, samoin kuin Almásy ja Katherine miehen makuuhuoneessa keskellä Afrikan väenpaljoutta, erossa muusta retkikunnasta. Molemmat paikat ovat rauhallisia ja häiriöttömiä suojia rakastavaisille.

4.10 Ilmaisun polarisoituminen

Juuri lähilukiessani elokuvaa havaitsin, että Kipin ominaisuudet piirtyvät selkeästi hallittujen kohtausten ja paikkojen johdosta. Karsimalla epäoleellinen materiaali ympäriltä pois hahmo on piirtynyt selkeästi muita vasten. Pomminpurkupaikka kaivossa sillan pielessä on elämän ja kuoleman risteys. Kaivossa ovat vain pommi ja Kip. Ulkopuolelta tuleva ylimääräinen uhka eli maan värinä katkaisee sytyttimen ja Kipin on kyettävä hallitsemaan hermonsä tai hän menehtyy. Erityistä dramatiikkaa kohtaus saa, kun näemme Hanan kiiruhtavan Kipin luokse. Kaikki hänen rakkaansa ovat tähän mennessä kuolleet sodan vuoksi, ja pelkäämme nyt käyvän samoin. Mies onnistuu, hän säilyttää hermonsä, rauhallisuutensa ja harkintakykysä vaikeassa tilanteessa. Näin hän käyttäytyy läpi elokuvan.



Sisällä luostarissa on viileää. (*Englantilainen potilas*)

Hanan kohdalla paikkojen muutos polarisoi myös ilmaisua. Hänen siirtymisensä tapahtuu keskeltä pimeää ja hajanaista sotatannerta tyhjän ja ankean luostarin kautta vähitellen aurinkoisempaan ja valoisampaan luontoon, uutta elämää kasvavaan miljööseen. Näissä elämisen näyttämöissä tapahtuu myös Hanan paraneminen rakastamisen pelosta ja sodan aiheuttamista haavoista. Kun rintaman mustasta epätoivosta siirrytään valkoiseen romahtaneeseen luostariin, on Hanakin tyhjä ja raunioitunut. Hoitaessaan Almäsya hän vähitellen hoitaa myös itseään. Puutarhan kasvattaminen ja varovainen rakastuminen Kipiin lisäävät valon määrää niin maisemassa kuin henkilön sielussakin. Loppukohtauksessa Hana on matkalla uuteen tulevaisuuteen. Aurinko paistaa sypressien, kuoleman puiden lomasta, ja vieressä kuorma-auton lavalla istuu nuori tyttö. Samoja ominaisuuksia on myös Hanassa, tietämättömyyttä ja epävarmuutta tulevaisuudesta ja halua kasvaa ja vahvistua tulevaisuuteen luottaen. Sivuhenkilönä tyttö lavalla on tekemässä paikasta ja hetkestä toden ja toiveikkaan. Kuvan liike tuntuu, pysähtyneen ajan ja staattisten kuvien jakso on päättynyt, ja tarinan henkilö jatkaa matkaansa.

4.11 *Spatiumit teemaa ja avainideaa tukemassa*

Englantilainen potilas on selviytymistarina. Toinen sankareista kuolee rakkautensa tähden, toinen selviytyy suurista menetyksistään ja uskaltaa jälleen rakastua. Sodasta selviäminen ja sen aiheuttamista vammoista paraneminen vaatii aikaa ja uskallusta. Hoitamalla viimeiseen lepoon rakkautensa tähden vammautunutta ja monien ihmisten kohtaloihin vaikuttanutta potilasta hoitaja vahvistuu ja kykenee jatkamaan elämäänsä. Potilas on ollut petturi ja valehtelija. Tavoitellessaan omaa etuaan hän onnistuu tuhoamaan ympärillään olevia ihmisiä, ja yhden petetyn kosto koituu lopulta kohtaloksi. Rakkauden tähden kaikki oli sallittua. Kertoessaan tarinaansa Hanalle Almásy palaa menneisyyteensä ja kokee uudelleen kuoleman, hetken, jolloin elämästä loppui mielekkyys. Tarinaa kerratessaan Almásy saa lopulta kuolla rakastamansa ihmisen rinnalle.

Elokuvan päähenkilöt ovat avuttomia oman kohtalonsa edessä; heidät on kuin heitetty yhteen, fyysiseen intohimoon. Sodan ilmapiiri paljastaa kuinka ihmiset kohtelevat toisiaan, unohtavat säännöt ja vähät välittävät toisistaan ja taistelevien maiden päämääristä.

Elokuvan moraalisia teemoja tukemassa niin lavastus, kuvaus kuin leikkauskin noudattavat spatiumien kokonaissommitteluajatus. Kuvauspaikat ovat toisilleen riittävän kontrastisia ja polarisoituneita, niin että teeman ohi ei nouse ristiriitaisia, esimerkiksi uskontoon viittaavia lisäviitteitä. Vaikka tarina kulkee kahdessa aikatasossa, ei katsojalla ole vaikeuksia seurata juonenkulkua, sillä paikat eroavat toisistaan selkeästi sekä värimaailmaltaan että selkeiltä leikkauksiltaan. Kuvaus on liikkuvaa, sujuvaa ja huomiota herättämätöntä. Tällöin muutamiin kohtauksiin valitut kuvaukselliset lisäkeinot tuntuvat erityisen tehokkailta, kuten Caravaggion kidutuskohdauksessa nopea ja tiivis käsivarainen kamera, joka tuntuu erityisen ahdistavalta ja kaoottiselta. Almásyn ja Katherinen rakkauden edetessä tiiviit erikoislähikuvat silmistä tai vartalosta kuvastavat kiihkeyttä ja tunteiden voimaa. Afrikan yllä maisemaa esittelevät lentokonekuvat ovat laajuudessaan toinen ääripää. Ne toimivat rauhoittavina ja tunnelmallisina paloina kokonaiskerronnassa. Kun Almásy menettää elokuvassa tajuntansa, kuva leikkaantuu valkoiseen. Sen vastakohtana musta, kerran käytettynä Katherinen lampun sammuesssa ja kuollessa Uimareiden luolassa, tuntuu ratkaisevalta ja

merkittävältä. Vain yksi mustaan leikkaus kokonaisjoukossa toimii tehokkaana ja tukee sekä hahmon että katsojan elämystä tilanteesta. Efektillä on voimaa, kun sitä ei ole tuhlatu. Useasti leikkaus tapahtuu kauniisti ristiin kahden maisemallisen muodon tai värin kesken. Erityisen vaikuttavana pidin ristikuvasiirtymää aavikon hiekkakummuista luostariin potilaan ryppyiseen lakanaan. Äänimaisema on paljolti diegeettistä ja kerrontaa tukevaa. Elokuva varten sävelletty musiikki esiintyy vaihtelevina teemoina erityisesti siirtymissä ja tunteita kuvaavissa kohtauksissa.

Craig on sommitellut elokuvan tapahtumapaikkajoukon siten, että paikat onnistuvat välittämään enemmän kuin pelkän tapahtumamiljöön viestin. Olemalla kontrastisia vastaparinsa kanssa päätaphtumapaikoista muodostuu selkeitä ja tunnistettavia, niin päähenkilöiden tunteita kuin mielenmaisemaakin kuvaavia elämisennäyttämöitä, jotka uskottavina ja muuttuvina miljöinä tuntuvat katsojasta elähdyttäviltä ja tarinan henkilöiden maailmaa tukevilta. Karsimalla pois ylimääräinen materiaali – kuvauspaikat, henkilöt tai tavarat – elokuvan olennainen teema kirkastuu ja katsoja keskittyy seuraamaan päähenkilöiden elämänkulkua ja kohtaloita. Suhteellisen tiivis kuvakerronta tukee tarinan jännittävää juonta pakottaessaan katsojan seuraamaan henkilöiden tunteita ja tuntemuksia. Elokuvasa muutama paikan kuva koskettaa sekä kauneudellaan että uutuudellaan. Kynttiläpolku simpukoista on uskottava mahdollisuus; se vihjaa tarinassa Kipin luonteesta henkilönä ja erottuu riittävästi Almásyn ja Katherinen aikaisemmin nähdystä rakkaudenhetkistä. Karun ja tyhjän luostarin rinnalla pienet valot tuovat lämpöä ja täyttymyksen onnea päähenkilö Hanalle. Sodan päätyttyä voidaan riemuita. Sateisena iltana miehet kantavat korpuksi palaneen Almásyn ulos paareilla, ja mies saa vielä kerran kokea sateen ihollaan. Sadetanssi on juhlaa, helpotusta menneestä kauhusta ja lohdutusta kärsityistä kohtaloista. Se vapauttaa ja keventää katsojankin mieltä.

Elokuvan kokonaisuus on hallittu, ja katsoja eläytyy päähenkilöiden tunteisiin ja kokee riemua sekä kauhua heidän mukanaan; helpotusta sodan loppumisesta, tuskaa rakastetun menettämisestä ja onnen häivähdyksen rakastumisen mahdollisuudesta. Tällaisesta tarinasta olisi vähemmän johdonmukainen production designer saanut sekavan ja raskaan. Jos production designer ei olisi ajatellut kirkkaasti eikä olisi pystynyt ilmaisemaan etukäteen kokonaisuutta työryhmälle, olisi ollut runsaasti mahdollisuuksia saada aikaan heikko tuki draamalle.

5 Havaintojen äärellä pohdittua – Suojaava taivas

Suojaava taivas on elokuva ahdistavasta parisuhteesta ja helpon elämän haasteettomuudesta. Nautinnoissa ajelehtiva ja miehestä riippuvainen nainen jää yksin puolisonsa kuoltua. Hän ajautuu yhä syvemmälle nautintoriippuvuuteen ja romahtaa henkisesti. Romahduksen jälkeen hän kenties tervehtyy eikä enää astu vanhaan suhdehäkkiin.

5.1 Tapahtumat ja tapahtumapaikkojen ketjua

[*USA*] Mustavalkoiset New York -kuvat vaihtuvat lopputekstien alla, jazz-musiikki taustalla viittaa viihdemaailmaan ja kulttuuriin, tästä kaupungista lähdetään.

[*Autio ranta, rahtisatama*] Pikkuvene ajaa laituriin, iso höyrylaiva on kauempana satama-altaassa. Pariskunta Kit ja Port sekä seuramies Tunner astuvat maihin. Kantajat raahaavat matka-arkkuja. Port viheltää piileskelevät pikkupojat kantamaan tavarat tulliin, jossa he ilmoittavat matkustelewansa Afrikassa muutaman vuoden, mitä tullivirkailija hämmästelee.

[*Afrikan vauras kaupunki sataman tuntumassa*] Joukko istuu hienossa kahvilassa. Port kertoo unestaan, Kit ei välittäisi kuunnella. Hikininen Eric Lyle ajaa valkoisella hienolla autolla ovelle, hän esittäytyy ja pyytää pikkukolikoita ostaakseen jotain baarista, mutta hänen äitinsä porhaltaa sisään ja komentaa pojan pihalle. Joukko majoittuu Grand Hoteliin. Kitillä ja Portilla on matkustaessaan aina eri huoneet, Tunnerilla omansa. Kit ei halua lähteä ulos eikä anna Portin koskea itseään. Mies häipyä kadun vilinään.

[*Kaupungin laidalla*] Port istuu päivän laskiessa vuorella ja katselee alas kaupunkiin. Vieras mies tarjoaa Portille viihdytystä, ja he lähtevät kaupungin laitamilla olevaan telttaleiriin. Parittaja vie Portin naisen luo. Kaunis ilotyttö varastaa Portin lompakon. Port kuitenkin huomaa sen ja ottaa lompakon takaisin itselleen. Nainen suuttuu ja hälyttää leirin sutenöörimiehet kimakalla kiljumisellaan apuun. Alkaa takaa-ajo.

[*Hieno Grand Hotel*] Aamulla Tunner herättää Kitin ja nainen huomaa, että Port ei ole tullut hotellille. Hän yrittää peitellä asiaa sotkemalla vuoteen lakanat. Samassa Port tulee sisään sotkuisen näköisenä. Hän luulee, että Kit on ollut yön Tunnerin kanssa. Päivällä ruokasalissa Port kertoo, että Lylejen kyydillä pääsisi jatkamaan matkaa Kitin kammoaman junan sijaan.

Nainen ei osaa päättää, ja hän lähtee huoneeseensa yhä kiukutellen edellisyöstä. Salissa istuvat Lylet nauravat. Kit on päättänyt matkustaa junalla Tunnerin kanssa. Port menee autolla.

[*Juna kohti syvempää Afrikkaa*] Tunner tarjoilee hermostuneelle Kitille shampanjaa, ja tämä rentoutuu. Autossa rouva Lyle haukkuu arabeja. Hän tuntee olevan itse parempaa väkeä kaikkiin muihin verrattuna, ja hän sättii siinä sivunsa poikansakin. Port ja Lylet ovat saapuneet hotellille. Se on jo ankeampi, ympärillä on erämaata. Eric lainaa Portilta rahaa tupakkaan. Mies arvaa, ettei saa niitä koskaan takaisin. Kit ja Tunnerkin ovat saapuneet hotellille. He heräävät samasta vuoteesta. Kit säikähtää ja hätistää Tunnerin kiireesti pois.

[*Afrikan avaruutta*] Päivällä Port ja Kit lähtevät pyöräilemään kauniille solalle, josta näkee kauas aavikolle. Vastaan tulee vankikuljetus. Port ihmettelee kiinteää ja suojaavaa Afrikan taivasta. Kit sanoo pelkäävänsä yksin jäämistä. He rakastelevat ja itkevät. Matka jatkuu kärpäsiä täynnä olevalla bussilla seuraavaan kaupunkiin. Tunner kysyy, epäileekö Port jotain tapahtuneen. Kit arvelee Portin tietävän.

[*Surkea hotelli*] Ruokahuoneessa pörrää kärpäsiä ja soppa on kamalaa. Tunner lähtee torille. Port on tyytyväinen, kun he saavat olla vaimonsa kanssa vihdoin kahden. He ovat nyt poissa amerikkalaisten mukavuuksien piiristä. Tunner kertoo selvittäneensä, että paikasta ei pääse nopeasti millään pois. Illalla Eric Lyle hiippailee Portin huoneeseen ja haluaa maksaa velkansa. He ovat äitinsä kanssa jatkamassa matkaa eteenpäin. Port antaa velan olla, jos Lylet ottavat Tunnerin mukaansa. Näin tehdään.

[*Afrikkalainen bussi, ankea hotelli*] Kit ja Port jatkavat matkaa bussilla seuraavaan kaupunkiin ja majoittuvat rapistuneeseen hotelliin. Port huomaa passinsa kadonneen, ja myöhemmin selviää, että Eric Lyle on varastanut sen. Portia palelee ja Kit on huolissaan Tunnerista. Port sanoo heidän tapaavan tuota pikaa.

[*Hautausmaa, kaupunki*] Kit kysyy voisivatko he joskus pysähtyä jonnekin pidemmäksi aikaa. Illalla Port on yrittänyt säveltää jotakin. Hän palelee kaiken aikaa. Mies nukahtaa ja näkee unta torista ja transsiin itsensä tanssivasta naisesta. Port herätetään aamulla ja palvelija tulee kertomaan, että Tunner on tuomassa passia huomenissa. Port kiiruhtaa bussiasemalle ja haluaa väkisin liput kaupungista pois lähtevään bussiin. Hän heittelee rahaa tiskiin, jotta saisi heidät kyytiin. Kit ja Port matkustavat bussissa. Nainen huomaa miehensä valahtaneen lattialle, joka on horkassa eikä pysty nousemaan.

[*Epidemiakylä*] Bussi saapuu kylään, Port tulee ulos reippaana ja ihastelee paikkaa. Äkkiä hän kuitenkin romahtaa maahan, ja miehet kantavat hänet kujalle lepäämään. Kit lähtee etsimään hotellia, mutta ainoa paikka on suljettu epidemian vuoksi. Hän kiiruhtaa Portin luo, joka kuumeisena kuuntelee miesten soittamaa raivokasta arabimusiikkia. Kit pyytää yhtä miehistä hankkimaan heille kyydin pois kaupungista. Hän on huolissaan.

[*Kuorma-autolla linnakkeeseen*] Sairas Port kannetaan kuorma-auton lavalle. He ovat saaneet kyydin aavikon pikkukylässä olevaan muukalaislegioonan linnakkeeseen. Siellä he saavat

tyhjän huoneen ja yksi legioonalaisista kertoo Portin sairastuneen lavantautiin. Hän antaa pillereitä lääkkeeksi. Kit menee ulos annettuaan lääkkeit Portille. Aavikolla kulkee karavaani. Kit istuu pimeässä huoneessa ja yrittää syöttää ruokaa Portille, mutta tämä ei pysty nielemään. [Hiekkamyrsky] Hiekka tunkee sisään huoneeseen ovesta ja ikkunoista. Kit yrittää tukkia niitä. Myrsky jatkuu seuraavanakin päivänä. Kit murskaa pillerit ja liuottaa ne maitoon, mutta Port ei pysty nielemään. Kit on uupunut. Kit herää Portin vierestä. Tämä on hereillä. Port sanoo eläneensä vain Kitiä varten, mutta tämä on nyt menossa pois. Mies nukahtaa, Kit huutaa häntä heräämään. Ulkona kuuluu auton ääni, Kit lähtee kysymään, olisiko siellä lääkäriä. Port huutaa kivusta. Huoneeseen saapunut legioonalainen pistää suoneen rauhoittavaa lääkettä ja ihmettelee, missä vaimo on miehensä rinnalta. Hän on ulkona etsimässä lääkäriä. Kit herää Portin vierestä. Hän tajuaa, että mies on kuollut. Kit pakkaa vain pikku kapsekin ja lähtee. Hän istuu aavikolla. Ohi kulkee kamelikaravaani.

[Karavaanin matkassa] Nainen tyrkyttää karavaanin johtajalle matkalaukkuaan, ja haluaa päästä kyytiin. Hänet autetaan kamelin selkään. Matka jatkuu. Kit on uupunut. Hän ei ymmärrä miesten kieltä. He kiusoittelevat karavaanin johtajaa uudesta naisesta. Kit viedään levähdystauon aikana johtajan luo, tämä yrittää kosketella Kitiä. Nainen estelee, mutta jää päällikön luo. Karavaanin matka jatkuu. Kit matkustaa kamelin selässä, jota johtaja taluttaa. Kit istuu nuotiolla. Hän itkee ja koskettelee sormustaan. Tunner seisoo hautausmaalla ja katselee maahan hakattua ristiä. Hän on haudannut Portin. Kitin matka karavaanissa jatkuu. He yöpyvät aavikolla, ja jatkavat levättyään matkaa. Kenenkään kasvoja ei näy hunnun takaa. Karavaanin johtaja hautaa Kitin vaatteet hiekkaan. Nainen puetaan kaapuihin.

[Kaupunki autiomaan takana] Rummunsoittajat ja laulavat ihmiset ovat vastassa. Lastia puretaan kameleiden selästä. Naiset tulevat miehiään vastaan, myös johtajan vaimot ovat paikalla. Kit seuraa miestä tämän kotiin. Johtaja lukitsee Kitin pieneen vajaan.

[Vaja lemmenpesänä] Karavaanin johtaja tulee Kitin luo. He alkavat riisua toisiaan, ja mies pesee naisen jalat. Yksi vaimoista lähettää pikkupojan vakoilemaan, mitä vajassa tapahtuu. He rakastelevat. Päivällä Kit yrittää keksiä itselleen tekemistä vajassa. Hän silppuaa päiväkirjansa koristeiksi kattoon. Pikkupoika vakoilee muille vaimoille jälleen, ja näyttää sormillaan, mitä vajassa tapahtuu. (Välillä Lylet saapuvat autollaan isompaan kaupunkiin. He tapaavat Tunnerin, ja kysyvät, kuinka Port ja Kit voivat. Tunner valehtelee kaikkien voivan hyvin. Käy ilmi, että aikaa on kulunut kolme kuukautta.)

[Vaja vankilana] Kit kirjoittaa päiväkirjaansa, että johtaja on lähtenyt matkalle. Hän ripustaa sivun vajan kattoon. Ulkoa kuuluu rummutusta ja laulua. Päällikön naiset ovat vajan ulkopuolella. Kit on pukeutunut turbaaniin. Joku naisista vaatii hänet ulos. Naiset tuijottavat Kitiä. Tämä riisuu turbaaninsa ja kun vaimot tajuavat, että vajassa on ollut länsimainen nainen, he vaikenevat, Kit kävelee talosta ulos.

[*Torilla*] Kit haluaisi ruokaa, mutta raha ei kelpaa. Hän yrittää ottaa väkisin kauhalla. Ihmiset alkavat repiä Kitiä joka suuntaan. Hän huutaa päästämään irti ja kaatuu voipuneena maahan.

[*Sairaala jossain*] Kit on nunnien hoidettavana luostarissa. Nainen Yhdysvaltojen suurlähetystöstä tulee paikalle viedäkseen Kitin takaisin Amerikkaan.

[*Alun satamakaupunki*] Kit ja nainen ovat autossa matkalla hotellille. Nainen kertoo Tunnerin pommittaneen lähetystä kirjeillä monta kuukautta. Mies on hotellilla nyt vastassa. Auto pysähtyy Grand Hotelin eteen. Nainen lähtee katsomaan, että huone on kunnossa. Kit jää autoon. Tunner juoksee ulos hotellista. Kit on kadonnut autosta. Hän kävelee kaupungin katuja, ja saapuu samaan kahvilaan, josta matka alkoi. Vanha mies istuu sisällä ja kysyy, onko Kit eksynyt. Kit myöntää olevansa.

5.2 Elokuvan teema ja tapahtumapaikkojen avainidea, Craigin periaatteiden havainnointia

Suojaavan taivaan pääpari Kit ja Port ovat kyllästyneitä amerikkalaisia, New Yorkin viihdemaailman läpikolunneita ihmisraunioita, jotka sisäisen tyhjyyden ja kyllästyneisyyden vuoksi lähtevät matkalle Afrikkaan hakemaan sisältöä elämään ja täyttymystä ja intoa väljähtäneeseen parisuhteeseensa. Euroopassa juuri päättynyt sota ei kiinnosta varakasta pariskuntaa, joka joutilaana ja pitkästyneenä haluaa uutta viihdettä kulutettavaksi. Vapaan kulkemisen rinnalla he ovat toisilleen kuin kahleita, sillä muun elämän tyhjiys on tehnyt heidät riippuvaisiksi toisistaan. Port pitää vaimoaan kuin lemmikkinä, viihdeleluna ja naiseväänä; jos vaimo kiukuttelee eikä suostukaan täyttämään tehtävänsä vaimona, mies voi helposti vierailla huorakorttelissa tyydyttämässä tarpeensa ja hakemassa päivittäisen viihteensä. Kit on 50-luvun vaimoinstituution tuote: lapsekkaan kiukutteleva ja toistaitoinen kaunistus, joka kyllästyy helposti mutta toisaalta vaatii mieheltään turvaa ja rakkautta. Port -nimi on parisuhteessa käännöksen tapaan satama, turvallisen kotiinpaluun ja toisaalta lähdön tyyssija, ja Kit on kuin kitten, kissanpentu, suloinen viihdyke. Mies on kulkenut aikaisemminkin Afrikassa. Hän tuntee reitit ja tavat, hallitsee kieltä ja kulttuuria. Nainen seuraa mukana, omat taidot selviytyä ovat olemattomat. Keskenään oleminen ei riitä. Matkassa on oltava myös yleisöä, ja tätä tehtävää hoitaa seuramies Tunner. Hän on lipevä ja flirttaileva, seurapiirien juhlanjärjestäjä ja viihdyttäjä. Tuntuu, että hän olisi ehkä enemmän kiinnostunut Portista kuin Kitistä, ehkä kuitenkin molemmista.

Tarinassa ihmissuhde on peliä ja viihdettä. Se on polarisoitu elokuvassa siirtämällä pariskunta pois New Yorkista, viihteen keskuksesta keskelle tyhjää Afrikkaa, jolloin teema nousee selkeästi esiin. Länsimaisen tavan mukaan elokuvassakin lähdetään matkalle kun oma elämä on muuttunut tylsäksi ja tasaiseksi. Uusi miljöö on kaikkea muuta kuin viihtyisä. Elokuvan Afrikka ja autioma on polarisoitu nostamalla esiin siihen liittyvät perusvisiot. Matkan edetessä sivistys vähenee ja jäljelle jää kuumuus, kuivuus, hiekka-aavikot, kamelikaravaanit, kielitaidottomuus ja toisen kulttuurin säännöt: Afrikka on voimakkaimmillaan. Kuvaus on matkustavaisen näkökulmasta, ikään kuin esiteltäisiin ja havainnoitaisiin uusia paikkoja, jotka katsojakin olettaa kuuluvan maisemaan.

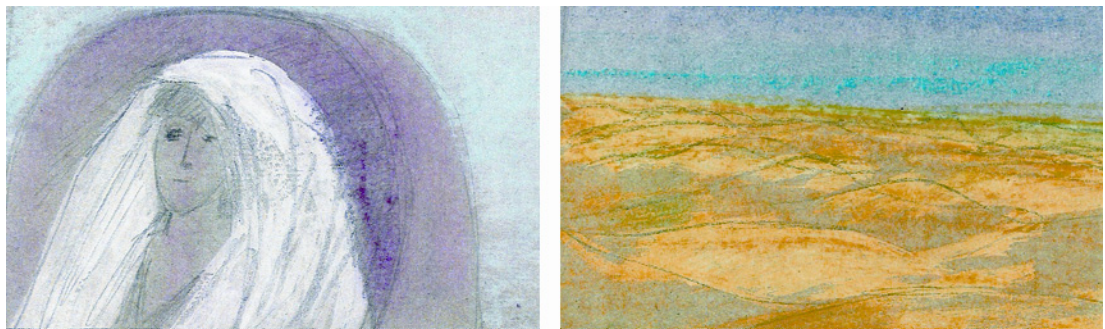


Tällaiset saduista ja matkailumainoksista tutut näkymät luovat myönteisen keveän tunnelman. Päähenkilön draama, tragedia unohtuu. Eikö hän mietti, että laisti jopa miehensä hautaamisen? Katsoja ihmettelee, mitähän Kit ajattelee tai tuntee. (*Suojaava taivas*)

Alku on Portille ja Kitille eksoottista ja jännittävää, mutta matkan jatkaminen yhä vaikeutuvista oloista huolimatta johtaakin lopulta kuolemaan ja totaaliseen sivullisuuteen paikassa, joka ei anna armoa, eikä kykene parantamaan tai auttamaan osaamatonta, vaan heittää syvempään alhoon. Leskinainen ajautuu karavaanipäällikön vangiksi vieraan paikan ja kulttuurin sääntöjen mukaisesti. Mitä tyhjemmiltä henkilöistä tuntuu, sitä karumpiin ja rumpisempiin paikkoihin he majoittuvat ja ankeus kasvaa ankeasta hotellista toiseen siirryttäessä. Pariskunnan matka jatkuu kuin takaa-ajettuna, parisuhde kuristaa, mutta toisaalta siihen takerrutaan kuin henkensä kaupalla. Karsimalla hotellimiljöiden viihteellisyys minimiin pääteema vahvistuu. Pieni viihdepala on Kitin ja Tunnerin junamatka tilavasti ja yksityisesti aavikon halki. Shampanjaa ja viihdyttävä mies, jonka haluihin Kitin ei kuitenkaan tarvitse ryhtyä. Omalla päätöksellään hän siihen kuitenkin suostuu; samalla hän niin tehdessään kapinoi pakottavaa vaimonrooliaan vastaan ja haluaa tehdä itsenäisiä päätöksiä Portista

riippumatta. Kohtaus tukee Kitin vastuuttomuuteen viittaavaa käyttäytymistä, joka myöhemmissä elokuvan vaiheissa vahvistuu naisen jättäessä kuolleen miehensä hautaamatta, kun hänestä ei ole enää iloa ja viihdettä. Kuollut on taakka ja tehtävä, jota Kit ei osaa hoitaa. Vastuuttomuus ja seksuaalinen irtonaisuus nivoutuvat elokuvan teemoiksi.

Paikkojen ketjussa kaunis ja keltainen Afrikka ja sen hiekkäerämaa esitellään vasta usean kauheamman matkustamis- ja hotellikohtauksen jälkeen. Kärpäsparvet ja ankean ränsistyneet hotellihuoneet vaihtuvat vihdoinkin Saharaan. Näin tehden katsoja ymmärtää, että matkaa on taitettu kauan, fasilitteettien väheneminen on pohjustettu jatkoa ajatellen. Kuvat Saharasta ovat kuin matkailumainoksesta: ihannoituja kultaisia hiekkadyynejä ja pitkä kamelikaravaani niitä halkomassa. Niiden sisältö on samalla vahvasti Kitin sisäistä mielenmaisemaa tukeva. Ahdistavan ja synkeän linnoituksen jäätyä Portin kuolinkamppailun jälkeen taakse avara rannaton aavikko tuntuu vapauttavalta. Kitin mieli on järkkynyt: hän ei osannut toimia kuoleman kohdatessa, ja koska Port on aina ennen hoitanut kaikki järjestelyt, ei nainen oikein tiedä mitä pitäisi tehdä. Hän haluaa pois ja pääseekin karavaanin kyytiin. Sekä mieli että sielu ovat tyhjiä. Kit näkee ympärillään aina vain jatkuvan hiekkäerämaan tyhjyyden. *Spatium* vastaa teemaa; näyttelijäntyö saa tukea ilmaisuun ympäristöstä; horisonttiin katoava aavikko on tyhjä, kuollut, viihdykkeetön.



Kauniit aaltoilevat hiekkadyynit viestivät autiutta ja kuumuutta, mutta eivät kuitenkaan mielen sekavuutta tai tyhjyyttä, epätoivoa: draama katkeaa. (*Suojaava taivas*)

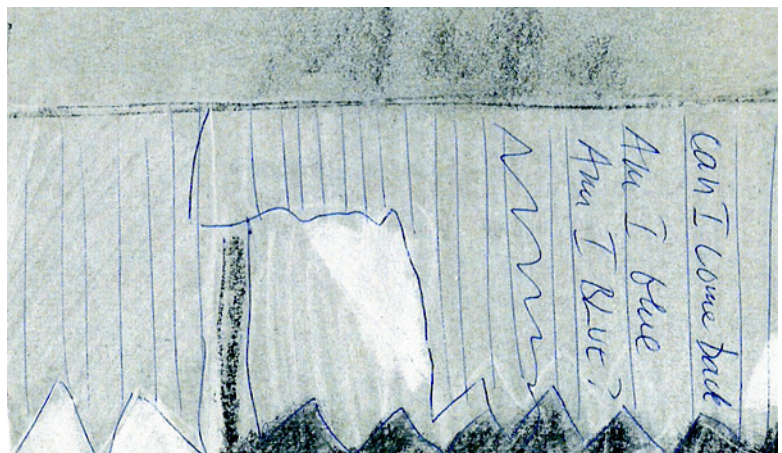
Karavaanissa Kit on päällikön orja. Kielitaidottomana ja naisena hänen on sopeuduttava miehen tahtoon. Aikaisempi rajoittava ja ahdistava suhde Portin kanssa on muuttunut oikeaksi vankilaksi – lukkojen taakse hän päätyykin. Kun karavaani vihdoinkin pitkien taipaleitten jälkeen päätyy kylään, kuljetetaan Kit turbaaniin verhottuna poikana päällikön viihdeherkuksi kotihaaremiin. Uuden naisen ilmestyminen vaimojen joukkoon

olisi aiheuttanut häiriöitä järjestelyissä, mutta pojan tuominen päällikön leikkikaluksi hyväksytään helpommin monivaimoisessa perheessä. Prinsessa on nyt vangittu torniin, josta ei näe eikä pääse ulos. Kukaan ei ymmärrä hänen puhettaan, on siis turha puhua. Karavaanipäällikkö vierailee Kitin luona mielensä mukaan ja nainen tekee sen minkä osaa ja voi vallitsevissa oloissa eli viihdyttää miestä seksuaalisesti. Lemmenpesä on polarisoitunut paikka, vain yhtä tarkoitusta varten rakennettu. Hajottava visuaalisuus on karsittu.



Lemmenpesän hämäreä suojaa aurin-golta ja katseilta. Valoa on enää sir-paleina. Se mikä suojaa voi olla myös vankila. (Suojaava taivas)

Se mikä aluksi näyttäytyykin suojalta ja lemmenpesältä muuttuu ahdistavaksi ja ankeaksi vankilaksi. Kit silppuaa kirjansa kattokoristeiksi tehdäkseen paikasta viihdyttävämmän ja kauniimman. Kaipuu viihteeseen nousee taas esiin; production designer pitää yllä kantavaa avainideaa yksityiskohdissakin.



Päiväkirjan lehdet koristeena, menneisyys silputtuna. Samat muodot toistuvat kuin ikkunoissa edellä. (Suojaava taivas)

Karavaanissa Kit matkustaa aluksi vain paljaan taivaan alla, ilman suojaa. Sitten karavaanipäällikkö alkaa vähitellen huolehtia hänestä kissanpennun tapaan. Kit pääsee nopeasti parempaan asemaan päällikön naiseksi nuoruudellaan ja kauneudellaan. Kauniin kuvakerronnan ja aavikkoa ihannoivien kuvien avulla me katsojana samaistuimme tapaan, jolla Kit suhtautui tilanteeseensa; hän luuli että kaikki on nyt hyvin ja maisema alkoi miellyttää häntä. Kitin ajatuksettomuus siirtyi myös katsojan koettavaksi ja Saharasta tuli viihdyttävä. Jotta elokuva tuntuisi uskottavalta ja vaikuttavalta, myös meidän katsojina on kyllästyttävä matkustamiseen, toivottava matkan päättymistä. Niinpä karavaanin saapuminen kylään tuntuu helpottavalta ja miellyttävältä.

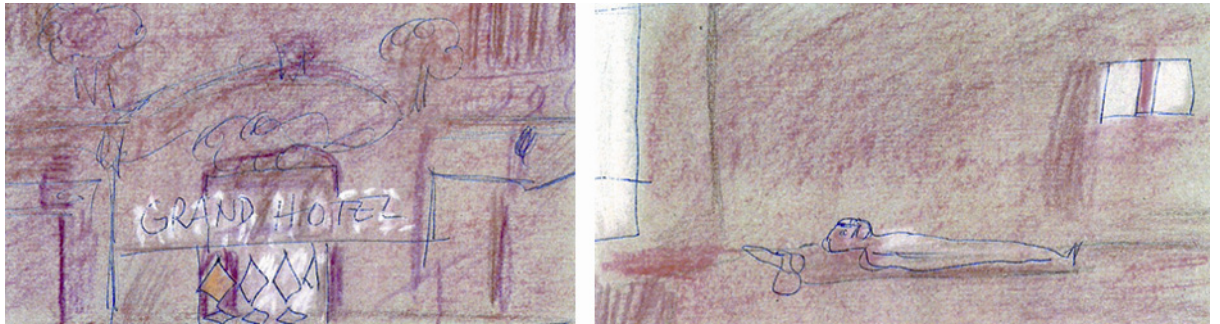
Kun vaimot aukaisevat vankilan oven ja Kit pääsee lähtemään, tulee torilla tapahtuva hermoromahdus hiukan yllättäen. Kun kukaan ei tulekaan suojelemaan ihmisjoukossa, on prinsessalla paniikin paikka. Kylä ja katu ympärillä eivät vihjaa Kitin mahdollisesta romahduksesta, kärpäsparvista huolimatta ne ovat samannäköisiä kuin aikaisemminkin. Kitin pitäisi nyt itse ryhtyä johonkin, hän syyttää vain väärää paperirahaa. Ennen romahdusta Afrikka näyttäytyi kuluneelta ja rupiselta, se vaikutti ihmeelliseltä ja romanttiseltakin. Miten sama spatium yhtäkkiä voi romahduttaa Kitin? Tori ei erotu tapahtumapaikkaketjusta riittävästi merkittävänä paikkana, äänisuunnittelukaan ei tee spatiumista poikkeavaa vaan yhtenäistää sen aikaisemmin nähtyihin basaarikuviin. Paikasta puuttuu kontrasti kaupunkikuviin nähden; sen olisi pitänyt olla vastakohtaisempi elokuvan aiemmille, Afrikkaa sietäville ja ihannoiville näkymille.

Portin hallusinaatiokohtauksessa on käytetty kaikki kuvakerronnalliset efektit, jotka olisivat tukeneet tämän kohtauksen hermoromahdusta, kuten liikkuva kamera, nopeat leikkaukset, häikäisevät valot tai kaaosmainen äänimaisema. Jos paikka itsessään ei luo paniikkia, olisi joku elokuvallisista keinoista pitänyt jättää käyttämättä, jotta sillä olisi voitu vihjata ja tukea hermoromahdusta. Tori miljöönä olisi pitänyt olla muuhun linjaan poiketen värikäs ja ahdistavan täynnä ihmisiä, jolloin pakokauhu olisi voinut syntyä paikan sekavasta tunnelmasta. Toisaalta avustajia on käytetty aiemmissa kohtauksissa liikaa, jotta niistä olisi saatu toritunnelmaan vaikuttavaa efektiä. Afrikan todellisuus ei tässä kohtauksessa lyö vastaan niin voimakkaasti, kuin se kerronnassa olisi tarpeen. Kitin romahtaminen ei ole uskottava. Kohtauksen heikkous heijastuu myös seuraavaan, sillä siirtyminen luostariin ei vaikuta erityisen onnistuneelta ja helpottavalta ratkaisulta;

se ei tunnu pelastukselta kun vaarakaan ei ollut vaikuttava. Yksin väkijoukossa huomiota vailla – siinä ei auta vaikka näyttää yököttävää leijonanpäättä, karpäsefektii ei olisi saanut tuhlata aiemmin.

Lähilukiessani elokuvaa havaitsin sen kerronnallisen heikkouden, jatkuvuusvirheiden ja joidenkin paikkojen irrallisuuden johtuvan todennäköisesti leikkauksesta. Näyttää siltä, että se on alun perin ollut pitempi, mutta sitä on jouduttu lyhentämään rankasti lopulliseen versioon. Muutamat siirtymät tapahtuvat kovin yllättäen. Hyvin se näkyy loppukohtauksissa, joissa Kit noudetaan sairaalasta ja hän palaa alkukohtauksen kahvilaan. Ikään kuin ohjaaja olisi päästänyt irti tarinasta eikä ole jaksanut kuljettaa Kitiä kiinnostavaan loppuun asti, tarina päättyy liian nopeasti ja helposti. Luostarille, Tunnerin odottamiselle ja kahvilassa eksyksissä olemiselle on jätetty liian vähän aikaa ja merkitystä, loppu ei vakuuta dramaturgisesti eikä spatiumienkaan avulla, vaan näyttäytyy hätäisenä summauksena. Kit on saanut pienen itsenäisyyden siemenen karkaamalla ja kieltäytymällä siten palaamasta Tunnerin luokse, kolmannen miehen viihdykkeeksi ja oman tyhjän elämänsä kärsijäksi. Muutos alkutilaan nähden on kuitenkin melko heikosti esitetty, sillä vielä luostarin sairaalassa Kit oli puhumaton ja tyhjä, lähinnä pelästyneen näköinen.

Tarkkaillessani erityisesti kontrastien käyttöä havaitsin, että niitä ei ole sovellettu tapahtumapaikkajoukkoon, vaan erottelu on tapahtunut lähinnä sivistyneen kaupunkimaiseman ja eristyneen aavikon välillä. Saapuminen ja paluu sijoittuvat samaan paikkaan. Niiden välissä maisema autioituu sisäisen tyhjyyden teemaa tukevaksi kärjistyen totaaliseen hermoromahdukseen eli mielen autiuteen. Tavanomaisuudet Afrikasta toimivat tässä tarinassa ja tässä tarinan ajassa, näillä henkilöillä. Lavastus on uskottavaa, sen välittämiin tunnelmiin voidaan samaistua helpommin kuin Kitin hahmoon, sillä 1950-luvun alun naisen aseman ymmärtäminen tuntuu nykykatsojasta vastenmieliseltä. Kitin tyhjän mielen havaitseminen paikkojen avulla auttaa ymmärtämään ja sulattamaan elokuvan tarinaa. Polarisaation keinoja on käytetty erityisen hyvin Portin kuoleman kuvauksessa. Karsimalla huoneesta kaikki ylimääräinen visuaalisuus kuolevan tila paljastuu ja kirkastuu. Lattialla makaavana, hiekkamyrskyn tunkeutuessa sisään Portin alennustila kasvaa ja maa vetää puoleensa. Kukaan ei kykene auttamaan tai parantamaan aavikon oloissa, ja Kitkään ei osaa oikein toimia eikä jaksa auttaa kärsivää loppuun asti.



Afrikan laskeva aurinko värjää maiseman ruusunpunaiseksi, se luo yhtenäisen tunnelman hotelliin ja autioon huoneeseen, joka on tyhjä kuoleman eteinen. Afrikka näyttäytyy ruusuisena, myyttisenä tarinan maana. Kontrastia yhtenäisyyttä menettämättä. (*Suojaava taivas*)

Kokonaisuutena vaikuttaa siltä, että elokuvaa on tehty liikaa paikka kerrallaan kuvaajan mieltymysten mukaan, sillä niin useita vaikuttavia kamera-ajaja kerronnasta löytyy. Samalla se vaikuttaa elokuvan kokonaispaikkajoukon tiiviyyteen harottavasti: kontrastin ja polarisoinnin keinoja ei ole käytetty johdonmukaisesti. Esimerkiksi suhteessa Portin ja Kitin joutilaisuuteen Afrikasta näytetään liian vähän ihmisten työtä, joka osaltaan olisi selkiyttänyt teemaa. Aavikolla on sorruttu näkymillä herkutteluun tarinan kertomisen sijaan, ja karavaanin vaellusjakso kestää melkoisen pitkään. Toisaalta kuvaus antaa hetkittäin vauhtia seisahtuneelle juonelle, samoin tehokas äänimaailma tukee henkilön sisäisen maailman ja tuntemusten välittymistä.

Elokuvassa on vain muutamia merkitseviä sivuhenkilöitä, joista erityisesti Lylet auttavat päähenkilöitä piirtymään. Heille matkustaminen ja tyytymättömänä oleminen on viihdettä. Eric Lyle hakee jännitystä omaan, äitinsä rajoittamaan elämään varastamalla ja juomalla salaa. Niin Ericillä kuin Kitilläkin on kaipuu vapauteen ja jännitykseen.

Heittäytymällä hetkittäin holtittomaksi ja avuttomaksi lapseksi Kit kieltäytyy ottamasta vastuuta itsestään ja muista ja joutuu samalla entistä syvemmin kiinnittymään osaamattomuudessaan miehiin, ensin Portiin ja sitten karavaanipäällikköön, ja jälleen miellyttämään heitä seksillä saadakseen tarvitsemaansa turvaa ja huolenpitoa. Naisen asema viihdyttäjänä on tylsistyttävä ja alentava, mutta koska taidot eivät riitä itsenäiseen selviytymiseen, on pienen kiukuttelun jälkeen aina palattava nöyränä kotiin. Portin kuoltua Kit ei hoida tehtävänsä vaimona vaan jättää miehensä hautaamatta ja taantuu avuttomaksi. Portista ei ole enää viihdykettä ja turvaa, ja Kit joutuu tyhjän

päälle; parisuhdeleikki on loppunut, prinsessaa ei enää kiinnosta. Pian prinsessa pääsee torniinsa, mutta vangiksi. Lähtö tapahtuu lopulta itsenäisesti, omalla päätöksellä. Tarinallisesti se on hatara sitä seuraavaan romahtamiseen verrattuna; millä järjellä ja lihaksilla lähteminen torille on tapahtunut, psyyke ja fysiikka pettävät molemmat. Ympäristö kimeällä huutokuorollaan pakottaa hänet paljastamaan olemuksensa. Hän ei ole itse vielä valmis ottamaan vastuuta itsestään.



Autiomaaratsastuksen jälkeen lemmenpesä vastavalossa on uhkaava sarvipää. (*Suojaava taivas*)

Luostarisairaala piirtyy tiiviydessään melko heikosti ja epämääräisesti. Katsoja ei tiedä, miten Kit on hypähtänyt sisämaasta rannikolle. Vain muutaman tiiviin kuvan avulla on vaikea hahmottaa, onko kyseessä mielisairaala vai vankila. Kitin hahmo ei reagoi sairaalassa oikein mihinkään, joten on vaikea arvailla, missä kunnossa hän on. Mikäli paikassa näyttäytyisi muitakin potilaita, voisi ehkä niitä vasten arvuutella hänen tilaansa ja paikan luonnetta, sillä paikoille ovat aina olennaista sen muut ihmiset. Paikasta ei myöskään välity tunnelma: onko se miellyttävä vai ahdistava, onko ikkunoissa kalterit vai onko pihalla puutarha ja suihkulähde eli ollaanko yhä aavikolla vai jo kaupungissa? Paikan mitättömyyttä vasten paikalle saapunut rouvashenkilö konsulaatista vaikuttaa oikein tomeralta ja aktiiviselta; värit ja ehostus tuntuvat pitkän aavikolla olon jälkeen voimakkailta ja kaupunkilaisilta. Hahmossa, jolla on kallellaan oleva hattu, on karikatyyriä.

Hermoromahduksen ja loppukohtauksen välissä olisi kaivattu jotain lisää, jotta paraneminen olisi ollut uskottavampaa. Nyt Kit ikään kuin kuljetetaan taas ulkoa tilanteeseen, eikä hänen mielenmuutostaan ole vielä oikaistu riittävästi. Ehkä luostarissa olisi pitänyt olla enemmän tapahtumia, joiden avulla paranemista olisi voitu osoittaa. Valkoiset seinät Afrikan keltaisen kuumuuden jälkeen eivät vielä riitä kuvaamaan ehjempää ihmismieltä. Kit on yhä hoidokki.

Äänikerronta muodostuu tarinassa teemamusiikista ja yksittäisistä kappaleista, varsinaisia tehosteääniä käytetään niukasti. Musiikki luo kohtauksiin tunnelmaa ja etenkin aavikko piirtyy arabimusiikin avulla eksoottiseksi miljööksi. Spatiumit vahvistuvat äänimaailman avulla; henkilöiden mielentila ja sielunmaisema kirkastuu rytmiin ja musiikin sävyyn yhdistettynä.

Production designer Gianni Silvestrin avainidea tässä elokuvassa on aution suhteen kuvaaminen karsimalla elämisen näyttämöt vähitellen minimiin ja polarisoimalla siten yksilön sielun ja mielen todellista tyhjyyttä. Spatium paljastaa 50-luvun naisen asemaa ja tilannetta yhteiskunnassa. Esittämällä kasvutarinaa oikealta tuntuissa lokaatioissa tarinan henkilöiden mielenmaisemat välittyvät vaikuttavina ja uskottavina. Käyttämällä kertojahahmoa elokuvan alussa ja lopussa tarinasta tulee todentuntuinen ja matkan mittainen kokonaisuus. Hetkellisistä heikkouksista huolimatta tarinaa voi pitää vaikuttavana ja onnistuneena esityksenä elokuvan tapahtumapaikkajoukon vaikuttavuuden merkityksestä kokonaiselämyksen tuottamisessa. Ehkä neuvottelemalla enemmän kuvaajan kanssa, hänen visuaalisia intohimojaan hilliten, olisi production designer voinut muokata muutamista miljöistä kokonaisuutta paremmin tukevia spatiumeja. Polarisoimalla ohjaaja Bernardo Bertoluccin kanssa elokuvan avainidea selväksi jo etukäteen olisi välttytty turhan materiaalin kuvaamiselta ja edelleen kerrontaa katkaisevilta tiivistysleikkauksilta, jotka tässä versiossa häiritsivät kokonaisuuden draamallista jatkumoa ja eheäksi sommitellun kuvaketjun muodostumista. Jos olisi mietitty lopun tehokkuuden keinot ensin, niin karsimalla ja säästämällä keinoja alkupuolella ei olisi viety voimaa lopulta.

6 Havaintojen äärellä pohdittua – Laivauutisia

Laivauutisia-elokuvassa häviäjäksi kasvanut mies muuttaa sukunsa maille Newfoundlandiin. Hän kasvaa onnistumisten myötä ja hylätessään menneisyyden painolastin. Hän luopuu uhrina olostaan ja juurtuu uuteen paikkaan ja yhteisöön.

6.1 *Tapahtumat ja tapahtumapaikkojen ketjua*

[*Ranta, painotalo*] Pikkupoika heitetään veteen, hän ei osaa uida ja vaipuu hetkittäin pinnan alle. Laiturilla isä patistaa uimaan eikä auta räpiköivää lasta. Vuodet kuluvat ja mies työskentelee – aikasiirtymäkuvauksessa – erilaisissa vaihtelevissa hanttihommissa. Aikuinen mies hätkähtää hereille painokoneen äärestä valvomasta lehtilinjastoa. Mies on Quoye, saamaton häviäjä, jonka nimi jo tuoksahtaa vaivalloiselta.

[*Kaupunki, lähiö*] Huoltoasemalla hänen autoonsa istuu outo nainen. Quoye rakastuu häneen. Nainen on Petal, huorahtava miesten ja tilanteiden hyväksikäyttäjä. Hän tulee raskaaksi ja he saavat Bunny-nimisen tyttären. Kotona Quoye hoitaa vauvaa kun Petal juhlii baarissa. Quoye ja kuusivuotiaaksi kasvanut Bunny katsovat televisiota, kun Petal tulee kotiin raahaten mukanaan jälleen kerran uutta vierasta miestä. Quoye tuntee kuin suuri aalto hukuttaisi hänet alleen. Aamulla Petalin pukeutuessa Bunny vahingossa katkaisee äitinsä kaulaketjun, tämä suuttuu ja häipyä. Isä ja tytär jäävät lattialle keräämään helmiä. Kahvitunnilla työpaikallaan Quoye kuuntelee isältään vastaajaviestin, jossa hän ilmoittaa tappavansa itsensä ja vaimonsa. Perintöä ei olisi tiedossa. Hautajaisten aikaan Petal häipyä Bunny mukanaan, ja kun Quoye palaa tuhkauurnien kanssa, hän joutuu hälyttämään poliisit heidän peräänsä. Samaan aikaan ovesta astuu Quoylen täti, isän sisko Agnis Hamm. Hän on tullut hyvästelemään veljensä. Poliisit soittavat löytäneensä sillalta alas ajaneen Petalin hukkuneena avoautosta jonkun miehen seurassa; Bunnyn hän oli ehtinyt myydä adoptoitavaksi. Puhelun aikana Agnis vaihtaa veljensä urnan tuhkat toisiin. Nähdessään Quoylen tilanteen Agnis päättää jäädä hetkeksi auttamaan. Lähiön mutaisella takapihalla Quoye kertoo tyttärelleen äidin nukkuvan enkeleiden luona, mies itkee ja kysyy tädiltään neuvoa tulevaisuutta varten.

[*Merellä*] Rahtilaiva halkoo merta. Quoye, Agnis ja Bunny ovat yhdessä matkalla suvun kotiseudulle Newfoundlandiin. Ilma on kylmä ja harmaa. Quoylen auto halkoo lumista maisemaa ja pysähtyy lopulta Quoye Pointiin vanhan, hylätyn talon eteen.

[*Quoye Point -niemi*] Iso huvila seisoo yksinäisenä niemen kärjessä metallivaijereilla kiinnitettynä. Sisällä paikat ovat heikossa kunnossa ja sotkussa, katto vuotaa pahasti. Talo on hylätty vuosikymmeniä sitten. Yöllä sataa ja vaijerit ujeltavat tuulessa. Bunny herättää isänsä varmistaakseen että tämä vain nukkuu. Quoye näkee painajaista, jossa Petal avaa silmät poliisien nostaessa hänen ruumistaan ylös joesta. Aamulla lumi talon ympärillä on sulanut, ja Agnis laittaa aamiaista pihalla retkikeittimellä. Bunnyn mielestä talo pitäisi päästää irti rautaisista kahleistaan. Quoye lähtee hakemaan töitä paikallislehti Gammy Birdistä. Lehden omistaja Jack Buggit kääsee Quoylen luokseen satamaan, jossa hän on perkaamassa kalasaalista. Jack antaa Quoyelle tehtäväksi laivauutiset ja onnettomuudet. Koska Quoye ei ole toimittaja vaan painaja, hän ei oikein tohtisi ottaa töitä vastaan, mutta suostuu lopulta Jackin käskystä.

[*Kylä, talo, jäinen historia*] Kotona Agnis kaataa veljensä tuhkat ulkokuusiin ja pissaa päälle. Rannalla nuotion ääressä Agnis kehottaa Quoylea kohtaamaan pelkonsa. Bunny arvelee yhtäkkiä talon vedetyn niemelle. Agnis tiedustelee mistä tyttö niin on kuullut ja kertoo tarinan, jonka mukaan talo siirrettiin jalaksilla eräänä talvena jäitä pitkin niemeen. Yöllä talossa sekä isä että tytär valvovat. Aamulla Quoylen, Agnis ja Bunny ajavat kohti kylää. Tytär epäilee - kuin äitinsä suulla - isänsä epäonnistuvan uudessa toimittajatyössään. Lehden toimituksessa Quoylelle esitellään muut toimittajat Nutbeem, Billy Pretty ja Tert Card. Quoylen pääsee oitis työhön, sillä on sattunut hirvikolari. Hän voi pahoin kolaripaikalla ja on näkevinään Petalin jalan autossa. Toimistolla mies kirjoittaa ensimmäistä juttuaan. Siitä tulee yksityiskohtainen ja heikko, mutta muut auttavat jutun tekemisen alkuun; uutiseen on löydettävä napakka ydin.

[*Meri muistoissa, työpaikkoja*] Agnis on päättänyt jatkaa työtään verhoilijana helpottaakseen tiukkaa taloudellista tilannetta. Samalla hän on tilannut Dennis Buggitin remontoimaan talon kattoa. Yöllä Bunny valvoo ja kuulee ääniä; ulkona liikkuu hämärä mieshahmo ja koira. Aamulla Quoylen vie Bunnyn päiväkotiin. Pihalla hän tapaa johtajatar Wavey Prowsen sekä hänen heikkolahjaisen poikansa Herryn. Quoylen istuu baarissa lounaalla Nutbeemin kanssa. Hän kertoo Jackin ja tämän pojan Dennisin kiistasta. Poika joutui myrskyssä onnettomuuteen ja oli vähällä kuolla, mutta hänen herkkävaistoinen isänsä löysi hänet haaksirikkoutuneena. Isä kielsi pojaltaan kalastuksen, mutta siitä huolimatta poika haluaisi jatkaa kalastajan ammattia isänsä kalastusluvilla tämän eläköidyttyä.

[*Satama, veneet, toimitus*] Quoylen katselee veneitä satamassa. Häntä kiinnostaa eräs pikkuvene. Satamassa on kaunis purjealus; mies menee haastattelemaan omistajia. Käy ilmi, että alus on kuulunut Hitlerille. Omistajapariskunta kertoo veneen tarinaa, ja humalainen vaimo solvaa aviomiestään yksinkertaiseksi. Ajaessaan pois satamasta Quoylen pysähtyy tarjotakseen kyydin Weaveylle ja Herrylle, mutta nämä kuitenkin mieluummin kävelevät sateesta huolimatta. Kodin portailta Quoylen löytää solmitun narunpätkän sekä sisältä Bunnyn vasaroimassa tylsää nukkea. Agnis lukee rannassa, hän on surullinen, sillä on hänen kuolleen rakkaansa muistopäivä. Quoylen on ostanut veneen, jota miehet toimituksen pihalla päivittelevät; heidän mielestään se on arkku. Toimituspäällikkö Tert Card päättää pirouksissaan julkaista Quoylen Hitlerin aluksesta kirjoittaman jutun; hän on varma että Jack ei pidä siitä. Quoylen hakee Bunnyn päiväkodista ja leikkii lasten kanssa. Agnis kertoo, että Quoylen lehtijutun pariskunta oli häipynyt maksamatta tämän tekemistä verhoilutöistä. Jack ottaa Quoylen toimituksessa puhutteluun, omistaja onkin tyytyväinen Hitlerin aluksesta kirjoitettuun tarinaan ja kehottaa miestä jatkamaan samankaltaisten juttujen kirjoittamisella. Quoylelle hankitaan tietokone.

[*Niemellä*] Quoylen on Weaveyn ja lasten kanssa lennättämässä leijaa, nainen kertoo miehensä kuolemasta. Illalla kotona Quoylen ihmettelee portaalle ilmestynyttä solmunarua, Bunny kertoo kummituksen tuoneen sen. Quoylen opettelee veneilyä Billy Pretтын kanssa. Tämä kertoo

Quoylen suvun merirosvohistorian ja häätämisen pois vanhoilta asuinsijoilta. Vielä yksi Quoylen suvusta pitäisi olla jossain hengissä.

[*Meri myyttisenä*] Merellä nousee sumu, mutta kivikon läpi pääsee takaisin rantaan turvallisesti noudattamalla runon sanelemaa reittiopastusta. Aamulla Quoylen kysyy Agnesilta verisestä historiasta, nainen sanoo sen olevan menneisyyttä, he ovat luomassa tulevaisuutta. Baarissa Tert Card tulee ehdottamaan Quoylille jutunaiheeksi öljytankkeria. Quoylen kirjoittaa tankkereiden vastaisen kolumnin, mutta Tert toimituspäällikkönä muuttaa sisällön omine lupineen täysin päinvastaiseksi. Quoylen loukkaantuu ja ajaa veneellä kalastamassa olevan Jackin luo kertomaan kohtaamastaan vääryydestä. Jack oikaisee tilanteen ja lehti julkaisee Quoylen alkuperäisen jutun; Tert Card on vihainen.

[*Merta kokeilemassa*] Quoylen lähtee yksinään veneilemään. Nähtyään vedessä päättömän ruumiin hän pelästyy ja onnistuu upottamaan veneensä. Quoylen jää kellumaan vedestä löytyneen kylmälaukan varaan ja vasta myöhään yöllä Jack löytää hänet ja vie kotiinsa. Kylmälaukusta löytyy ruumiin pää; uhri on Hitlerin aluksen miesomistaja, rouva on hänet murhannut. Quoylen ja Weavey viettävät iltaa yhdessä. Mies kääntää keskustelun Petalin kaipaamiseen ja nainen lähtee; suhde ei kehity.

[*Talo yöllä, luistinrata*] Yöllä Quoylen herää ääniin ja näkee ulkona laiha miehen ja koiran. Hän seuraa miestä mökkiin ja käy ilmi, että ukko on höperö sukulainen, joka haluaa häätää heidät talosta. Ukko kertoo Quoylille, että tämän isä on raiskannut nuorena oman siskonsa, siis Agnes-tädin. Aamulla Quoylen kysyy varovaisesti asiasta ja lohduttaa, Agnes kertoo rakastavansa naisia.

[*Ranta kyläläisten riittipaikkana*] Päivällä baarissa Nutbeem tarjoaa Quoylille asuntovaunuaan asunnoksi, hän aikoo itse lähteä seilaamaan rakentamallaan veneellä pois Newfoundlandista. Läksiäisjuhlissa humalaiset miehet innostuvat estämään Nutbeemin lähdön tuhoamalla veneen. Quoylen hoipertelee humalassa Weaveyn talolle ja kysyy hänen aviomiehensä todellisesta lähdöstä ja sammuu sitten. Aamulla Weavey kertoo, että mies lähti oikeasti nuoremman naisen matkaan, kun raskaana ollut vaimo ei enää kelvannut. Weavey oli lavastanut miehensä hukkumiskuoleman. Quoylen ja Bunny muuttavat remonttimiehelleen Dennisille, koska Nutbeemin vaunukin tuhottiin läksiäisriemussa. Yöllä nousee myrsky, Jack on merellä kalassa. Quoylen lähtee ajamaan Weaveyn luokse, ja he vihdoinkin antautuvat toisilleen. Bunny näkee unta vaijeritalosta, aamulla hän kertoo, että talo on kadonnut. Jack on hukkunut myrskyssä, mutta löytyy. Valvojisissa hän herää henkiin ja lupaa pojalleen kalastusluvat. Kirus on taltutettu. Quoylen kertoo Bunnylle Petalin oikeasti kuolleen ja että syy ei ollut missään tapauksessa lapsen. [*Niemi myrskyn jälkeen*] Quoylet menevät niemelle ja talo on tosiaan poissa, se on kadonnut myrskyn mukana. Jos tämänkaltaisia ihmeitä voi tapahtua Newfoundlandissa, samoin voi rikkinäinen mieskin vahvistua, sanoo teksti. Quoylen on reipastunut.

6.2 Teema ja lähtökohdat

Kuten *Pianossakin*, myös *Laivauutisissa* teemana on yksilön muutto uuteen paikkaan, henkinen kasvu ja sopeutuminen uuteen ympäristöön. Tulokset vain ovat erilaiset. *Laivauutisissa* lähtöpaikan kotikaupunki on tavallinen teollisuusmiljöö, ahtaasti rakennettu ja tuhuinen. Talojen välissä on korkeat aidat, naapurin asioista ei haluta tietää, omista halutaan vaieta. Kaupungissa on harmaata, vettä sataa rupisella huoltoasemalla. Päähenkilö kasvaa aikuiseksi ikään kuin pinnan alla. Isä syyttää poikaansa omasta mitättömyydestään. Poika latistuu. Production designer David Gropman on tehnyt tukalaksi vedessä henkeään haukkovan Quoylen elämisen näyttämön. Koti ei ole hallittu ja viihtyisä. Työpaikka on painotalo, jossa yksilön tehtäväksi jää vain koneiden valvonta, luovuutta ei tarvita. Sinisiin haalareihin pukeutuneet harmaanaamaiset äijät eivät löydä elämästään yhteisiä puheenaiheita; maailma näyttäytyy Quoylille muiden ohjailemana. Tätä lähtökohtaa vastaan tapahtuu muutto ja muutos. Jo itse paikka toimii tarinan motiivina.



Elämisen näyttämö, paikka todellisuudessa on tarinan lähtökohta. (*Laivauutisia*)

Elokuvassa käytetty siirtymä kaupungista maaseudulle näyttäytyy päähenkilön muutoksen miljöönä. Tapahtumapaikat ja dramaturgia johdattavat Quoylen tehtäviin, joita hän ei ole ennen kohdannut. Päähenkilön vahvistuminen tapahtuu vastakohtia esittämällä: yksinäisyys-yhteisöllisyys, epäonnistuminen työssä - onnistuminen työssä, anteeksi pyytely - omien oikeuksien puolustaminen, taitamattomuus ja haluttomuus opetella uutta, pelko omasta epäonnistumisesta - muiden patistamana eteenpäin; ensin tädin, sitten työnantajan ja lopulta omin neuvoin.

Quoylen kohtaa ihmisiä, jotka ovat kontrastissa menneen kanssa: entinen vaimo Petal on huorahtava johtajatyyppejä, muiden hyväksikäyttäjää, itsekäs ja miestänsä vähättelevä – Weavey sitä vastoin on päiväkodin täti, jolle muiden hoitaminen on merkittävää. Hän on rauhallinen ja sopeutuvainen, mutta ei liikaa, sillä on jo kokenut huonoa kohtelua menneisyydessään ja vahvistunut siitä. Myös hän on saanut ympäristöltään apua. Tätinsä liikkeelle potkaisemana lapatossu luuseri Quoylen alkaa hakea juuriaan, saa siitä voimaa ja alkaa uskoa itseensä.

6.3 Pääpaikat elämisen näyttämöinä

Suvun vanha talorotisko etäällä Quoylen Pointissa, niemen kärjessä, on massiivinen ja jännittävä. Sen historia on erikoinen ja vähän epäuskottava, mutta kun hinaamiskohtaus on tehty uskottavaksi, voidaan talo nykyisyydessäkin ottaa todesta. Samat vaijerit ujeltavat tuulessa säiden armoilla Quoylen saapuessa. Sisätilat muuttuvat tarinan edetessä: niitä kunnostetaan asuttaviksi ja ehjiksi, ja lavastus tukee pääteemaa. Paikka on minimoitu, eikä siitä tule koskaan runsasta ja lämpimän kodikasta. Eliminoimalla ympäristö eksteriöörin niukkuuden tasolle huomio fokuusoituu oleelliseen eli päähenkilön sopeutumiseen ja toisaalta myös historiallisen perspektiivin ja menneisyyden huomioonottamiseen. Talon halutaan olevan entisen kaltainen, koska menneisyyden tunteminen tukee päähenkilön vahvistumista. Talven tullen Quoylen ja Bunny muuttavat Buggittien luokse asumaan. Ajatus kodista ja sen merkityksestä ei tässä tarinassa liity niinkään asuntoihin, vaan enemmänkin koko ympäröivään seutuun. Asumukset vaihtuvat tarinan aikana. Ajatus kodista on keskeneräinen niin kauan kuin Quoylenkin on; kun Newfoundlandista tulee uusi elämisennäyttämö paranemisen ja vahvistumisen myötä, ehkä pysyvä koti rakennuksenakin löytyy.



Teollisuusalueen vieressä vihreä talo on ehkä liian samanlainen kuin uusi kotipaikka. Koti on vihreä, jälleen. Taakse jäänyt elämisen näyttämö.
(Laivauutisia)

Kontrastin luomiseksi spatiumien välille muiden kylän talojen tulisi olla selkeästi tavallisia erikoista Quoylen Pointin röttelöä vasten. Nyt ne näyttäytyvät varsin samantyyppisenä, hiukan kulahtaneina ja patinoituneina. Värimaailma niissä on lämpimämpi ja sisätilat runsaammat, asunnoissa on enemmän elämää. Kylä on uskottava, asumukset ovat miljöötä ja luontoa, niiden värit ja tunnelma ovat sopivan pikkukylämäisiä ja ahavoituneita paikkaan nähden. Ilmasto näkyy ulkoseinissä.

Baari on hauska koko kylän kokoontumispaikka. Sellainen löytyy taatusti joka paikkakunnalta. Sinne pääseminen yhdessä työpaikan muiden miesten kanssa tekee Quoylestä ryhmän jäsenen, hyväksytyn. Baari on käytännöllinen lokaatio esitellä kylän muita ihmisiä ja heidän välisiään suhteita. Paikka on kotoisan oloinen, siellä on aina runsaasti ihmisiä mukavissa, kiireettömissä tunnelmissa. Baari henkii kylän luonnetta.

Lehden toimitus on kylän mukainen: hiukan sotkuinen ja sekava, rento ja avoin. Tehdastyöläisen persoonattomasta, vankilamaisesta kellokorttiarjesta siirtyminen kotoisampaan ja vapaampaan työskentelyyn tuntuu Quoylestä vaikealta, ja hän epäilee omia kykyjään tehdä itse mitään luovaa. Muiden toimittajien asenne on kuitenkin avulias ja vastaanottavainen, joten Quoylen uskaltautuu työhön. Tehdastyön vastakohtana toimittajan työ vaatii työpaikalta poistumista, ihmisten kohtaamista ja aktiivisuutta. Huomio polarisoituu yhtäkkiä itsen ulkopuolelle. Omien käyttämättömien resurssien herättely motivoi elokuvan spatiumit.

Työpaikan talo ja muut kylän talot ovat tavallisia. Ovatko riittävän erilaisia Quoylen Pointin vaijeritaloon nähden? *(Laivautisia)*



Uudesta kotipaikasta esitellään Quoylen näkemänä useita erilaisia eksteriöörejä. Mies tarkastelee maailmaa silmät avoinna. Havainnoiminen on visualisoitu esittelykuvien

avulla. Vanhasta kotikaupungista ei näytetty moniakaan paikkoja. Ehkä siellä Quoylen oli sulkeutunut ja tylsistynyt, ei käynyt missään, ei havainnoinut mitään miellyttävää ja mielenkiintoista. Kaikki esitellyt paikat kylässä liittyvät tarinassa Quoylen elämään: ne tukevat teemaa yhteisöllisyydestä ja yksilön vahvistumisesta sen täysivaltaiseksi jäseneksi. Työpaikassa opetellaan uutta taitoa, päiväkodissa tavataan Weavey, ja Bunny viettää siellä päivät, baarin rennommassa ilmapiirissä ystävystytään muiden kanssa, satamassa toimitetaan laivauutisia. Jos verrataan *Pianoon* ja siinä tapahtuvaan uuteen paikkaan siirtymiseen, *Laivauutisissa* uudessa miljöössä esitellään erilaisia spatiumeja runsaasti, *Pianossa* vain neljä. Useat kylän yksityiskohtien esittelyt ovat perusteltuja, koska päähenkilön elämässä tapahtuu muutos parempaan elämään ja uuteen mahdollisuuteen – hän alkaa havainnoida ympäristöään ja osallistua sen elämään – kun taas *Pianossa* uusi miljöö on rajoittava ja sulkeutunut. Newfoundlandissa paikka pysyy, ihminen muuttuu; ja ihmisen talo. Maagisessa tarinan maailmassa vaijeritalo haluaa muutosta, vapautta. Unissa väitetään talon edustavan itseä, ja tarinassa talon nimikin on Quoylen Point.

6.4 Paikan muiden henkilöiden avulla Quoylen elämänsituaatio polarisoituu

Päähenkilö on sen tyyppinen, että itsen ja elämän täydentämiseen tarvitaan nainen. Ensimmäinen nainen on Petal, hyväksikäyttäjä ja miesten tarpeilla vedättävä peluri, joka synnyttää heille lapsen, Bunnyn. Petalia ei kuitenkaan äidin rooli kiinnosta, vaan Quoylen joutuu huolehtimaan yksin Bunnystä vauvasta saakka. Quoylen jää Petalin korkokengän alle; nainen raahaa kotiin uusia miehiä ja vähät välittää Quoylen kärsimisestä. Quoylen ahdistaa, hän tuntee hukkuvansa naisen kylmyyden ja välinpitämättömyyden alle. Miehisuus on murentunut, ja Quoylen on selkärangaton. Petal on kontrasti Quoylen inhimillisyydelle ja rakkaudelle.

Uudessa kotikylässä Quoylen havaitsee kiinnostavan punatukkaisen naisen, Weavey Prowsen. Tämä sivuhenkilö on päähenkilölle peilinä. Weavey on myös toisen vuoksi jätetty, ja hänelläkin on pieni lapsi. Molemmat ovat rakkaudessa pettyneitä ja siitä syystä arkoja luottamaan toiseen ja satuttamaan itseään uudelleen. Myös Weavey on

saanut tukea kyläläisiltä miehensä kadottua. Hän haluaa auttaa ja tukea Quoylea yhtäläillä, koska yhteisöön kuuluminen on parantanut hänenkin itseluottamustaan. Weavey ei tarvitse Quoylen jatkuvia anteeksipyyntöjä. Surkimuksen on vahvistuttava hiirestä mieheksi ennen kuin häneen voi luottaa

Täti Agnes Hamm piirtyy päähenkilöön vastavoimana, vahvana selviytyjänä. Hänestä välittyy voimaa Quoyleen. Hän pistää asiat rullaamaan eteenpäin, ja pikku patistuksella mies alkaa toimia. Tädistä välittyy vahvan ja aikaansaavan ihmisen tuntu; häntä kohti Quoyle alkaa kallistua. Täti ei ole napakkuudestaan huolimatta paha. Kosto raiskanneelle veljelle muuttuu huvittavaksi ja inhimilliseksi: veljen tuhkat joutavat huussin pohjalle. Paluu juurille on tärkeää. Paikkaan liittyy suvun historia onnistumisineen ja vastoinkäymisineen. Paikasta hahmo saa tukea omalle olemiselleen, ja sama kotiseututunne syntyy paikan oppimisen ja menneisyyteen tutustumisen kautta myös Quoylelle. Näyttelijäsuorituksena Judi Dench saa maisemasta hahmoonsa huomattavaa lisälatausta. Vahvuus, voimakkuus ja itsenäisyys kumpuavat maisemasta.



Naisen karhea ääni ja harmaan uurteinen, mutta sitkeä olemus on kuin paikan muovaamaa. (*Laivauutisia*)

Kyläyhteisö kokonaisuutena muodostaa kuin uuden perheen Quoylelle. Vaikka paikka on oloiltaan ankara, ovat ihmiset sen sisällä lämpimiä ja vastaanottavaisia. Kaikki tekeminen on pientä ja kotoisaa; kylässä ei tapahdu näyttäviä ja suureellisia speaktaakkeleita, joita Petal oli omaan elämäänsä jatkuvasti kaivannut. Tasaisuus miellyttää Quoylea ja kuvastaa hänen sielunmaisemaansa. Se vallitsee tällä elämisennäyttämöllä.

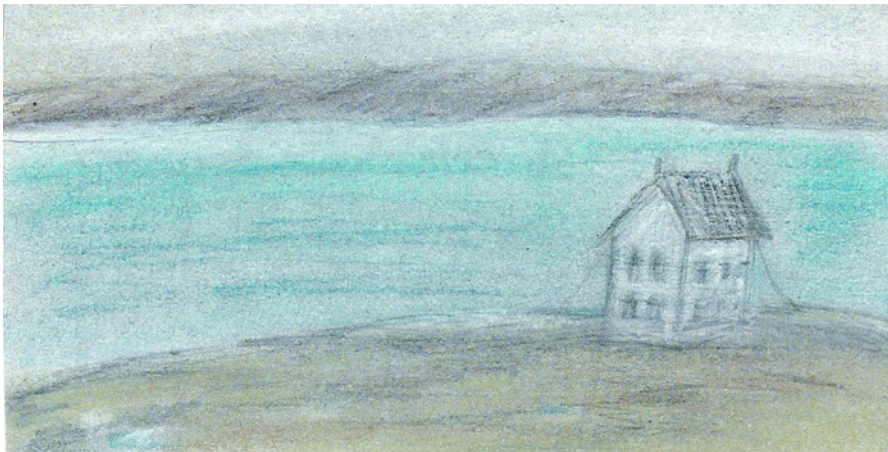
Jack Buggit on Gammy Bird -lehden omistaja. Hän haluaa antaa Quoylle mahdollisuuden näyttää kykynsä palkkaamalla hänet toimittajaksi. Jackissä on isämaisia piirteitä: jämäkkyyttä, arvovaltaa ja osaamista, mutta myös lempeää huolehtijaa ja opastajaa, jota Quoylen isässä ei koskaan ollut. Oppipojan ja pojan asemassa Quoyle haluaa onnistua työssään ja rohkaistuu saatuaan Jackilta työstään kiitoksen ja siitä merkinä tietokoneen. Luottamuksen ja itsetunnon kasvaessa Quoyle pystyy nousemaan myös vastarintaan Tert Cardia vastaan puolustaessaan omaa artikkeliaan. Koska mies kokee Jackin luotettavaksi ja tasapuoliseksi, tohtii Quoyle pyytää häneltä apua oman työnsä puolustamisessa. Jack on Quoylelta puuttunut miehen malli ja esikuva. Häntä piirtää se, että hän hallitsee meren, ei pelkää omasta puolestaan. Jack tietää meren vaaralliseksi, hän on siis rohkea. Meri paikkana piirtää henkilöä vahvasti.

Jackin henkiin herääminen on yksi elokuvan ihmeistä. Kohtaus vaikuttaa aikaisemmin kerrottuun, Jackin ja hänen poikansa Dennisin väliseen kitkaan kalastusluvista ja kirouksen kumoamisesta sekä ylipäättään paikkaan liittyvästä mystisyydestä. Uusi elämisen näyttämö on erikoinen ja ihmeellinen, siellä voi tapahtua ihmeitä, joihin Quoylen paraneminen vahvemerkiksi ihmiseksi liittyy.

6.5 Tavanomaisuudet tavallisessa paikassa

Vaikka Quoylen entinen elämä Petalin kanssa oli kaikkea muuta kuin tavanomaista, elämisen paikat ovat tavallisia kaupunkimiljöön kohteita, ja niiden olemus mielentilana ja sielunmaisemana on masentunut ja rauhaton. Uuden kotikylän spatiumit ovat myös pikkukylälle ominaisia, mutta tunnelmaltaan päinvastaisia. Kotoiset kodit ovat valoisampia, pittoreskeja ja lämpimiä; niissä asuu ystävällisiä ihmisiä ja Quoyle on niihin tervetullut. Tuntemattomuus ja eriytyneisyys on vaihtunut avoimuuteen ja uusiin ihmissuhteisiin. Tavallisten asuinmiljöön paikkojen esittäminen kokonaispaikkajoukossa on oleellista niiden spatiaalisten merkityserojen vuoksi. Toisaalta niiden tasaisuus tukkii teeman esiinnousua: kärjistyksen olisivat tukevoittaneet draamaa.

Kotiniemen maisemat ovat entiseen kaupunkikuvaan nähden huikaisevia. Kaikkialta näkee kauas, jopa ulkokuuun näkymä on spehtaakkelimainen. Maisemaa on kuvattu sen kokoa ja erikoisuutta tukien. Laajat ilmakuvat ja jyrkät kuvakulmat korostavat sen massiivisuutta. Tämä niemi on Quoylen suvun historiaa ja voimavaraa, ja ottamalla kotipaikan haltuun mies saa voiman paranemiseensa ja vahvennusta juurilleen. Uusilla juurilla kestää kiinnittyä uuteen paikkaan ja kasvattaa edelleen vahvempaa minää. Leijan lennättäminen kallioilla ja makkaran paisto nuotiolla tekevät niemestä inhimillisemmän. Kohtaukset ovat mukavia arkipäiväisyyksiä, jotka vihjaavat paikan haltuunottoon ja sen resurssien hyödyntämiseen tarinan sisällä: uskottava elämisen paikka.



Jotta talosta eroon pääsyn riemu olisi tehokas, ei ”puolikevättä” kannattaisi ehkä näyttää. Hailakka tun-nelma on sama kuin pää-henkilön olo, mutta draama tarvitsee kontrasteja. (Laivauutisia)

Harmittavaa on elokuvan erikoisuuksien, tarinallisten ihmeiden, tekeminen melko niukin resurssein. Talon vetäminen jäätä pitkin on kokonaisuutena onnistunut ja vaikuttava, ja tiiviit lähikuvat ja talvinen äänimaisema tukevat laajaa yleiskuvaa tapahtumasta. Talo liikkuu ja lunta tuiskuaa. Kuitenkin suomalaiselle, lumeen tottuneelle katsojalle kohtauksen yksityiskohdat ovat epäuskottavia. Kukaan ei kulje talvipakkasella aukealla jäällä lumituiskussa ilman hansikkaita ja päähinettä. Sama häiritsee sisaren raiskauskohtauksessa luistelukentällä. Sinänsä kohtaus on erinomaisesti sijoitettu talveen ja lasten leikkien keskelle; tapahtumapaikan normaalitoiminnan totaalinen vastakohtaisuus ja talviolosuhteiden viileys kylmentävät kohtauksen armottomuutta.



Jäällä on kylmää ja valkoista, talvi tekee vaikutuksen. (*Laivauutisia*)

Hitlerin huvipurrella saapunut pariskunta on karikatyyrimäinen, ja miehen ruumis ja irtonainen pää kylmälaukussa kellumassa vaikuttavat liioittelulta. Toisaalta tarinassa on paljon muutakin maagista ja vähemmän uskottavaa, ehkä yhden kummallisuuden rinnalla normaalimmat ihmiset kirkastuvat edelleen tavanomaisemmiksi ja uskottavammiksi. Komeaa on, ettei ”kylmälaukku-pelastuslauttaa” ole muissa elokuvissa nähty!

6.6 Kokonaissommittelun harmaa helminauha

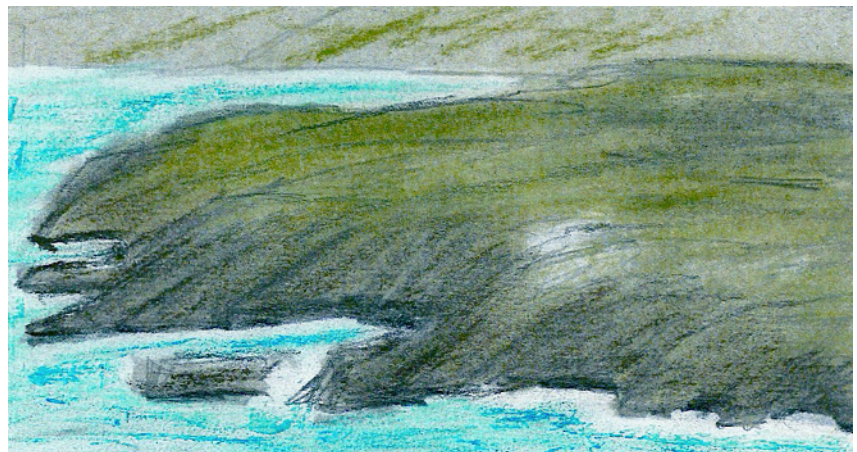
Elokuvassa sommitellaan joukkoa, ei vain yksittäistä paikkaa. Kontrastien avulla spatiumien erilaiset avainideat välittyvät katsojalle kirkkaina. *Laivauutisten* kokonaispaikkajoukko toteuttaa sommittelun peruseriaatteita eli kontrasteja ja karsintaa perustasolla. Kuitenkaan mitään paikkaa ei ole karsittu riittävän selkeästi kokonaislinjaan nähden niin, että ne olisivat polarisoineet elämisen näyttämössä tapahtuvaa draamallista teemaa. Spatiumit ovat keskenään tasapaksuja ja yksittäisinä liian koristeellisia ja täyteläisiä kirkastamaan päähenkilössä tapahtuvaa muutosta, kasvua ja onnistumista. Elokuvan avainidea on tunnistettavissa yhdistämällä päähenkilön kokemukset kokonaisuudeksi ja vertaamalla loppukohtauksen Quoylea alussa nähtyyn. Henkilön paraneminen heikkoudestaan tulee selväksi vasta viimeisessä kohtauksessa, jossa kertojanääni ja tiivis kuva miehen kasvoista selittävät ihmeen tapahtuneen. Muutos häviäjästä voittajaksi vertautuu muihin tarinan ihmeisiin, kuten

talon hinaamiseen jalaksilla jäätä pitkin, sen katoamiseen tuulen mukana ja Jackin henkiin heräämiseen, eikä se niiden joukossa näyttäydy yhtä vaikuttavana.

Yksittäisiä paikkoja on kyllä sommiteltu vastakkaisiksi, esimerkiksi Quoylen vanhan kotikaupungin tunkkainen ja ahdas tunnelma verrattuna Newfoundlandin kotiniemen avaruuteen ja tyhjyyteen. Niiden väliin jää kuitenkin paljon harmaata spatiumien massaa. Jos ajatellaan että uuteen paikkaan sopeutuminen ja uuden työn aloittaminen on vaikeaa, ei spatiumista ole tehty tuota ajatusta tukevaa. Sää on sama kuin aikaisemmin. Sade on tietenkin inhottavaa, mutta se ei tee paikasta riittävän vaikeaa ja selviytymistä vaativaa. Koska kyläläiset ovat avuliaisuudessaan merkittävä tekijä Quoylen elämänsituaation paranemisessa, tulee koko kylästä vähän liian helppo ja miellyttävä ulkoisten olojenkin ollessa siedettävät. Auringonpaisteen käyttäminen muuallakin kuin loppukohtauksessa miellyttävyyden tehokeinona on efektin tuhlaamista. Kun jopa visuaalisesti on havaittavissa, että menneisyyden surut ja taakat ovat kadonneet vanhan talon myötä niemen kärjeltä ja sen asukkaiden elämästä, olisi kevään kirkkaus ja maiseman vihreäksi muuttuminen tehnyt spatiumista vielä vaikuttavamman ja konkreettisemmän. Paikat eivät onnistuneet selkiyttämään elokuvan teemaa riittävästi: muutos oli lähinnä vain havaittavissa draamassa päähenkilön vertautuessa ja peilautuessa muihin sivuhenkilöihin.

Kuvauksellisia lisätehoja antamaan laajat yleiskuvat on varattu uuden kotiniemen kuvaamiseen. Efekti on onnistunut. Niemestä tulee vaikuttava myös sen vertautuessa aikaisempaan kotipaikkamiljööseen, sen näköalattomaan korttelimaisuuteen.

Kun talo on vihdoinkin kadonnut, saisi lämpöä tuntua ja auringon valo olla lämpimämmän sävyistä. Mikä harmi ettemme saaneet nähdä talon lentävän!
(*Laivautisia*)



Muutamia värikkäitä sommittelun helmiä on elokuvasta poimittavissa. Quoylen talo kaupungissa on vihreä niin kuin rötiskö niemelläkin, ikään kuin miehellä olisi aina ollut jonkinlainen yhteys historiaansa. Production designer David Gropman on halunnut vihjata alusta saakka päähenkilön piilossa olevasta tietoisuudesta. Samoin tarinan läpi kannetaan Quoylen painajaista hukkumisesta. Newfoundlandissa hän näkee ensi kertaa unta pinnalle pääsystä, mikä on vihje selviytymiselle. Läheltä piti -hukkumiskuolema osuu sopivasti samaan tematiikkaan: selvittiin hengissä.



Talon sijainti tulee sel-väksi kuin kartalta kat-soen. Talo on hyljätty ja yksin sivussa, talo on päähenkilön elämänsituaatio visuaalisena. (Laivauutisia)

Äänimaisema on pitkälti diegeettistä, teemamusiikkia käytetään säästeliäästi, lähinnä siirtymäkohtauksissa. Spatium ei saa äänimailman niukkuuden vuoksi kovinkaan usein äänitehosteista tai musiikista tukea ja vaikuttavuutta kerrontaan, ja ääni yhtenä elokuvan kertojista on jäänyt tekijöiltä puolitiehen. Draama ei vahvistu tarinan vaatimalle tasolle vaan kokonaisuudesta tulee latteaa, ja vaikutukset katsojaan jäävät vähäisiksi.



Hukkumisen pelko lapsena, joka on takauma ja muistelua, on tehty kepeästi leikkien. Paikka ei anna tukea, katsoja jää ulkopuolelle tarkkailemaan toisen pelkoa. Onko dramaattista kohtausta arkistettu liikaa? Ovatko spatiumin äänet hyödyntämättä? (*Laivauutisia*)

6.7 Avainidean näkyminen tapahtumapaikkajoukossa. Olisiko Craigin ajatuksista ollut apua?

Quoylen menneisyys saatetaan katsojan tietoon niin visuaalisesti, että muutosta sananmukaisesti pinnalle pääsystä voidaan perustella. Jo lapsesta saakka miestä oli pidetty surkeana häviäjänä. Sama ulkopuolisuuden kokemus jatkui parisuhteessa Petalin kanssa. Kaikki vyöryivät hänen ylitseen ja Quoylen kuvainnollisesti hukkui alle. Miehestä oli jäljellä enää kuoret.

Selviytyminen omin voimin uudessa paikassa jää hiukan voimattomaksi verrattuna hurjiin esivanhempiin. Muutos heikosta vahvemmaksi ei ole kovin selkeä niin draamallisesti kuin visuaalisestikaan. Uuden paikan ankaruus ja vaativuus esimerkiksi sään suhteen olisi voinut olla selkeämpi. Lumivalleja ja räntäsateita, jatkuvaa puhuria ja paukkupakkasta vastaan sinnittelevä Quoylen olisi ollut kirkkaasti selviytyjä. Polarisoinnalla sään selkeästi olisi tarinan teema noussut napakammin esiin. Niemen muuttuminen lumimaisemasta nurmientäksi ensimmäisen yön aikana on tuotannollisesti helpompaa, mutta se muuttaa maiseman liian helpoksi ja mukavaksi. Talvioloissa kuvaaminen on raskasta, hankalampaa ja kalliimpaa, eivätkä olosuhteet säily useinkaan riittävän kauaa muuttumattomina. Silti edes vaihtelevissa ankarammissa oloissa kuvaaminen olisi tukenut elokuvaa ja näyttelijäntyötä antamalla tunteille

motiivin, olemalla napakasti kontrastissa menneeseen. Se olisi polarisoinut avainideaa vaikeuksien voittamisesta.

Muutoksen vaiheetkin ovat aika mitättömiä. Mikä olisi voinut olla se vaikea ja siksi komein onnistumisen merkki arktisissa oloissa? Suorittamalla jonkun ylivoimaisen tehtävän Quoylen ylittäisi selkeästi entisen minänsä ja uroteon avulla vahvistunut minäkuva polarisoituisi tarinassa kirkkaampana. Uuden kotipaikan haltuunotto vaatisi jonkun kyvykkyyden esittämisen kohtauksen, joka vertautuisi historiassa tapahtuneeseen talon vetämiseen jäällä. Ankarista oloista huolimatta – tuulessa, sateessa, lumessa – Quoylen voisi onnistua vastaamaan miljöön vaatimuksiin selviytymällä tällä elämisennäyttämöllä mahdollisesta luontokokemuksesta. Veneen käytön opettelu on väline itsenäisempään ja rohkeampaan toimintaan. Alun innostuksen jälkeen omat kyvyt on helppo arvioida väärin, niinpä osaamattomuus on koitua kohtaloksi. Veneen kautta Quoylen pääsee oman ympäristönsä tasolle ja alkaa selvittää tasavertaisena paikan vaatimuksista. Kelluminen hyisessä vedessä pakottaa kuitenkin muistamaan omat rajat suhteessa luontoon; ympäristö on edelleen niskan päällä, nöyryys sitä kohtaan ei ole heikkoutta vaan järkevyyttä. Veneilyn opetteleminen on siis sopeutumisen harjoittelua. Pelko vettä kohtaan on hälventynyt, mutta draamaa auttaisivat vastoinkäymiset. Veden varaan joutuminen ja pelastetuksi tuleminen mahdollistavat kerronnassa henkilösuhteiden kehityksen, sillä Quoylen hoitaminen osoittaa yhteisön huolehtimista ja hyväksyntää. Weavey kantaa myös huolta ja haluaa tukea miestä uuden veneen hankkimisessa. Parin suhde tiivistyy, huolta ja ihastusta syvennetään.

Toisaalta varsinaisen muutoksen, käännekohdan kuvaaminen olisi voinut tapahtua myös näyttämällä talon pois lentäminen. Menneisyyden taakka katosi kirjaimellisesti talorötiskön myötä, sen esittäminen jäi kokonaispaikkajoukossa laimeaksi, muutos ei tuntunut vatsassa. Speaktaakkelimaisen uskomaton efekti olisi hyvin selkeästi vertautunut menneen katoamiseen ja tyhjä niemi olisi kuvastanut napakasti uutta alkua, jolle on hyvä rakentaa tulevaisuutta. Nyt talon irtaantuminen jää raakileeksi, näemme vain irti kilahtavan vaijerin ja yksittäisiä talon paloja lentävän myrskyn matkaan. Tätä kutsutaan elokuva-alalla niin sanotuksi ”köyhän miehen versioksi”. Se on tuotannollisesti halpaa verrattuna talon vyörytykseen myrskyssä. Tarinan uskottavassa ihmeiden todellisuudessa tällainen uskomattomuus olisi hyväksytty muiden ihmeiden

rinnalla. Quoylen muutos havaitaan vertaamalla entistä elämää painokoneen äärellä uuteen elämänsituaatioon, jossa tapahtuvat onnistumiset töissä ja ihmissuhteissa. Paikka ei tässä elokuvassa onnistu napakasti tukemaan henkilön sieluntilan kuvausta. Selviytymisen teemaa tukemaan olisi tarvittu suurempia haasteita. Nyt jää vaikutelma, että surkeimmasta luuserista vahvistuu normaalimpi luuseri. Tämän elokuvan production designer David Gropman ei ole ajatellut yhtä kirkkaasti kuin kollegansa Craig. Craigin periaatteet eivät tue tässä spatiumien ketjussa draamaa, niin kuin elokuvalle olisi hyväksi.

Väkivaltainen isä - suhteessa poikaansa ja siskoonsa – vaikuttaa kaiken aikaa taustalla vaikka häntä ei näytetä. Quoylen piirtyy isäänsä vasten heikkona ja periksi antaneena, hänet on onnistuttu latistamaan varhain. Isän käsitys poikansa luonteen heikkoudesta on ollut itsensä toteuttava; poika on oppinut uskomaan omaan huonoutensa. Elokuvan avainidea lähtee kehittymään ensimmäisestä kuvasta lähtien. Quoylen nuoruuden vaiheet on esitetty kuin pikakelauksella, muutamilla kuvilla. Kaikista niistä välittyy tunnelma ihmisestä ulkopuolisena: tilanteeseen heitettynä uhrina. Mihinkään ei saada otetta eikä mikään erityisesti liikauta mieltä, Quoylen kulkee elämässä muiden ohjaamana passiivisena häviäjänä. Mies on alun alkaenkin niin surkea, että kehitystä draamassa on mahdollista tapahtua vain ylöspäin. Uudesta kotimiljööstä tulee haaste, mutta tällä kertaa se antaakin takaisin enemmän kuin on odotettu. Onnistumisia tapahtuu johdonmukaisesti läpi elokuvan, mutta niiden merkittävyys päähenkilölle jää kuitenkin lähinnä näyttelijöiden välitettäväksi, eikä spatiumien joukko vahvista vaikeuksista selviämistä. Tarinan sisällä vahvistuminen kerrotaan teoilla; Quoylen mielestä oman sukuhistorian ja paikkaan sopeutumisen vuoksi on syötävä vaikka hylkeeneväpiirakkaa.

Tässä elokuvassa paikkojen kontrastit ovat niukat, elokuva ei tee vaikutusta. Vikana ei ole paikkojen sisäinen liiallinen karsinta, eivätkä elämisen näyttämöt sentään näytä kulisseille. Heikkoutena tuntuu sitä vastoin olevan kontrastien ja polarisoinnin vähäisyys, koska jäljelle jääneet miljööt eivät ole kirkastuneet napakoiksi ja selkeiksi kerrontaa tukeviksi spatiumeiksi, vaan kokonaispaikkojen ketju on tasapaksu ja harmaa. Visuaalisia huippukohtia on vaikea havaita, ja teemallinen avainidea eli häviäjän tervehtyminen latistavasta menneisyydestä huolimatta jää repliikin tasolle. Teknisenä lisäkeinona hidastukset päähenkilön elämäntarinan merkittävissä kohdissa helpottavat

niiden tunnistamista ja antavat niihin spatiaalista lisämerkitystä ulkoa käsin, elokuvallisin keinoin. Rakastuminen Petaliin, aallon alle jääminen ja pinnalle pääseminen sekä toisaalta myös historialliset kuvitelmat tuntuvat kuvakerronnallisin lisäefektein muokattuina poikkeavan arkikerronnasta ja virkistävät visuaalista kokonaisilmettä.

Production designer David Gropman ei ole onnistunut kiteyttämään sommittelunsa avainideaa riittävän selkeäksi, joten visuaalinen taso ei toteudu johdonmukaisesti Graigin pääperiaatteiden mukaisesti. Elokuvan paikoista ei välity sitä lisämerkitystä, mikä niistä oikein sommiteltuna olisi voitu saada irti. Karsimalla ylimääräistä harmaata aluetta kuvauspaikkojen sisältä ja kokonaisketjusta vaikuttaviksi halutut kohtaukset olisivat saaneet lisätehoja ja merkityssisältöjä. Koska production designerin tulee palvella draamaa, käyttämällä Craigin periaatteita *Laivauutisten* tapahtumapaikkajoukon sommittelussa sen sanoma olisi kirkastunut ja tarinasta olisi tullut vaikuttavampi niin visuaalisesti kuin sisällöllisestikin eli sen draama olisi kirkastunut.

7 Havaintojen äärellä pohdittua – Piano

Mykkä nainen naitetaan Uuden-Seelannin viidaksoon. Hänen ainoa ilmaisuvälineensä on piano, jonka uusi aviomies myy oitis pois. Nainen joutuu sopeutumaan muiden tekemiin sääntöihin, ja viidakossa elämä muuttuu ahdistavaksi ja tukahduttavaksi. Sopeutumisen pakko ja siitä vapautuminen ovat elokuvan teema.

7.1 Tapahtumat ja tapahtumapaikkoja

[*Rannalla uhrina*] *Piano* on 1800-luvulle sijoittuva tarina skotlantilaisesta Adasta, jonka isä lähes sokkonaittaa Uuteen-Seelantiin keskelle viidakkoa. Mukaan lähtee Adan avioton tytär. Mykkä Ada kommunikoi pianonsa välityksellä ja kun saarelle päästyään piano joudutaankin jättämään muiden kantamusten vuoksi rantaan, on se Adalle tukahduttava ja repivä kokemus.

[*Uusi koti*] Viidakon keskeltä, tietämien mutaisten polkujen takaa paljastuu kaaosmainen ja tuhuriintunut pihapiiri ja parakkimainen koti, joka on kaukana Skotlannin puistomiljöistä ja kauneudesta. Aviomies Stewart on sosiaalisesti kömpelö ja juro eikä herätä Adassa lainkaan lämpimiä tunteita.

[*Rannalla retkellä*] Miehen lähdettyä kauppamatkoilleen Ada ja Flora-tytär painostavat lähistöllä asuvan, viidakkoon asumaan muuttaneen George Bainesin viemään heidät rannalle pianon luo. Tuulisella ja autiolla rannalla he viettävät koko päivän, ja Ada saa pitkästä aikaa ilmaista itseään soittamisen kautta.

[*Bainesin koti*] Baines tekee Stewartin kanssa vaihtokaupat pianosta ja aviomies pakottaa Adan soitonopettajaksi. Pian kuitenkin huomataan, että soittamisella on korkeampi hinta; Baines antaisi pianon takaisin, mikäli Ada suostuu jokaista mustaa kosketinta vastaan ottamaan askeleen kohti intiimiä suhdetta. Flora sattuu salaa näkemään heidät vuoteessa ja kertoo isäpuolelleen suhteen todellisen luonteen. Baines kokee, että Adan kanssa tehty sopimus on alentava ja säälittävä ja hän päättää purkaa sopimuksen ja palauttaa pianon. Hän haluaisi tulla rakastetuksi, ei olla vain hyväksikäyttäjä. Piano raahataan kotiin, mutta Ada huomaakin yhtäkkiä sydämensä jääneen Bainesin luo; mies, joka ymmärsi kuinka paljon piano hänelle merkitsi, onnistui sulattamaan jäädytetyt tunteet ja herättämään Adan seksuaalisen halun ja nainen karkaa salaa rakastelemaan Bainesin luo. Stewart saa epäilyksilleen varmistuksen, kun hän näkee ja kuulee kaiken seinänraosta.

[*Vankilamainen koti*] Kotona tuskainen aviomies naulaa ikkunat ja ovet tukkoon ja sulkee Adan sisään hallitakseen häntä paremmin. Tukahdutettu Ada herää yöllä ja hiipii miehensä luo täyttääkseen omia seksuaalisia tarpeitaan, muttei anna miehen koskettaa itseään, koska hän ei tunne miestänsä kohtaan mitään. Stewart heltyy hiukan ja poistaa lukot ja laudat talosta. Ada saa kuulla, että Baines on pakkaamassa lähteäkseen ja pakottaa tyttärensä toimittamaan miehelle rakkaudentunnustuksensa, pianon koskettimeen poltetun viestin.

[*Mutainen viidakko*] Florakaan ei pidä Stewartin tavoin äitinsä salaisesta suhteesta, vaan kääntyykin risteyksessä ja kuljettaa viestin isäpuolelleen. Tämä raivostuu lopullisesti ja raahaa Adan ulos sateeseen, riepottaa ja katkaisee tämän etusormen kirveellä irti. Hysterinen tytär joutuu viemään verisen viestin Bainesille, joka itkee ja raivoaa voimattomuuttaan. Ada herää shokistaan märkänä ja silvottuna miehensä alta, joka toistamiseen yrittää ottaa omaansa, raiskata naisen väkisin. Adan katse on Stewartille liikaa, hän hiipii yöllä Bainesin talolle ja käskee miehen viemään Adan pois, pysyvästi. Hän ei halua eikä pysty hallitsemaan naista tai voittamaan häntä enää milloinkaan puolelleen.

[*Meri*] Raunioitunut Ada ja Flora istutetaan alkuasukkaiden soutuveneeseen ja piano sidotaan kiinni mukaan matkaan. Keskellä merta Ada alkaa raivokkaasti vaatia sen pudottamista mereen. Koska nainen ei pysty enää soittamaan, kuolema juolahtaa mieleen ja hän pujottaa jalkansa pianon kiinnitysköyteen ja liukuu uppoavan soittimen mukana laidan yli syvyyksiin.

[*Meren sylissä*] Meressä on vihdoin täysin hiljaista, tilavaa ja tyhjää. Kuolema ei kuitenkaan ole vaihtoehto; Ada rimpuilee jalkansa irti köydestä ja pelastuu hukkumasta.

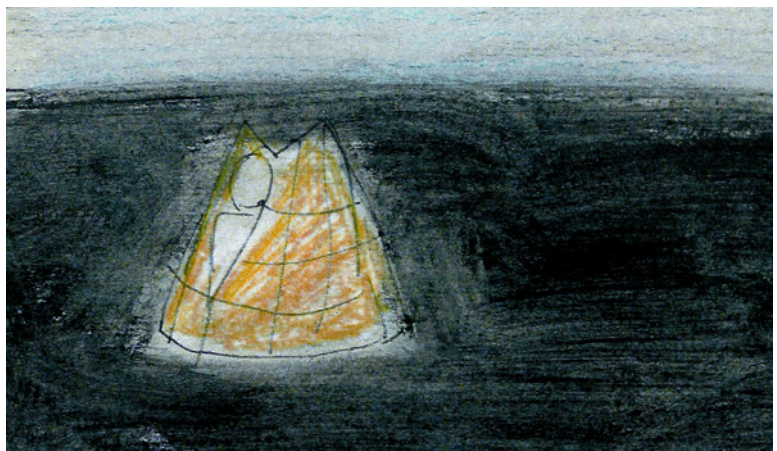
[*Nelson*] Uusi elämä rakkaan Bainesin rinnalla alkaa Nelsonissa. Hänellä on metallista tehty tekosormi ja työ pianon opettajana. Ada on alkanut opetella puhumaan, muodostamaan omaa ääntään, omaa vahvempaa minäänsä.

7.2 Merkitsevät paikat, *spatiumit* tarinan kertojana

Spatiumin perusidean mukaan elokuvan tapahtumapaikkojen tulee visuaalisella ja kerronnallisella tasolla synnyttää tarinaa, tukea sen merkitystasoja ja antaa viitteitä ja toimia miljöön kivijalkana, jotta uskoisimme sen maailman todeksi ja heittäytyisimme sen tunnetyrskyjen pyörteisiin ja toiminnan aaltojen kannettavaksi. *Pianossa* tapahtumapaikat on karakterisoitu tiettyjen värien mukaan, tukemaan hahmojen tunnetiloja. Paikkoja on hämmästyttävän vähän. Elokuva ei päästä katsojaakaan pois viidakon pimeydestä.

Ranta jonne Ada ja lapsi saapuvat on keltaisen, pinkin ja vaalean sinipunaisen värjäämä, maaginen paikka. Meri ympärillä on hallitsematon ja tuntematon ja siihen yhdistyvät saapumisen ja lähtemisen tunnelmat: tulo uuteen, ennennäkemättömään maailmaan ja lähtö kiiruhtaen sen kautta pois ahdistavasta avioliitosta. Rannalla oleva voi olla sekä ajopuu, haaksirikkoutunut että pelastunut.

Tytär sanoo tässä: Olen yöperhonen. Hameen alla on koti ja turva niin lapsella kuin miehellä. Hameteltoa ei ole kovinkaan suojaisa, ranta on ankea. (*Piano*)



Pianon jättäminen alussa rantaan muiden kantamusten vuoksi herättää Adassa ikävän ja yksinäisyyden, ja kun Ada taas saa mahdollisuuden tulla rantaan pianon luo, hän soittaa hurmoksessa, tutun ja turvallisen kokemuksen riemullisesta voimasta. Meri tuntuu olevan yhtä kuin mielen salaiset kerrokset, sen tuntemattomat osat. Se myllertää hermostuksesta ja ristiriitaisista tunteista Adan saapuessa saarelle ja kontrastisesti lipuu rytmikkäästi ja hallitusti hänen saadessaan pitkän ajan päästä taas soittaa ja kertoo omaa tarinaansa. Lopussa meri on portti pois, tie vapauteen. Taas hiukan arvaamaton kuten Adan tunteetkin, mutta paikkana tuttu, muutoksen miljöö. Veden alla on vapautumisen riemua – täysin valoisa, vaalean turkoosi vesi tuntuu epätodellisen kevyeltä, kauniilta ja houkuttelevalta.



Rannalla yksin
tavaroiden kanssa.
Pianotuoli on
käärityy kuin
teoksen lopussa
poikkaistu sormi.
Visuaalinen vihjailu
kattaa. (*Piano*)

Metsään sukelletaan sisään; se kahmaisee siniseen, klaustrofobiseenkin otteeseen ja hallitsee uutta asumispaikkaa ahdistavin varjoin. Paikka on kuvattu sinisellä filterillä ja kylmällä valolla; varjot ovat suuria ja mustia. Production designer Andrew McAlpine on etsinyt todella mutaisen paikan. Kuvausten helpottamiseksi ei ole valittu helppoa maastoa, myös kuvausryhmä on tarvinnut kumisaappaita.

Metsässä kulkeminen on tahmeassa mutavellissä rimpuilemista ja toistuvien esteiden ylittämistä. Kaupunkielämän vastakohtana kehittymätön, valjastamaton luonto aiheuttaa hankaluuksia ja koettelee ennalta arvaamatta sateella, pimeydellä ja tuntemattomuudellaan. Toisaalta Floralle metsästä tulee vähitellen leikkipaikka, mielikuvituksen sirkusareena. Hän sopeuttaa toimensa puunrunkojen lomaan ja löytää sieltä itselleen puuhaa; ratsastusta, kiipeilyä ja piiloleikkejä.

Uusi, metsän keskelle paiskattu koti on parakkimainen sekasotku, joka ei muistuta kenenkään unelmakotia. Kodin värimaailma on brutaalin ruskea, vastenmielinen, tunkkainen. Palapelikodin pihalla lautapalapolku on hukkunut kuraan, puoliksi palaneet rungot savuavat sateen piiskatessa maata. Ada on kauhuissaan. Uusi koti metsän keskellä on vastenmielisen ja vaikean taipaleen takana. Se ei lupaa kauniita ja onnellisia avioliittopäiviä, vaan saa säikyksi ja hermostuneeksi. Olosuhteet ovat pahimmat kuviteltavissa olevat; koti onkin vieras epäympäristö ja viidakossa on selvidyttävä sen säännöillä.



Kotiin saapuminen: sadetta ja palaneita, käryviä puita. Tervetuloivotus on mitä ankein. (*Piano*)

George Bainesin mökki lähistöllä on yhtä metsän kanssa, siniseksi pesty mutta harmonisempi. Piha ei uiskentele kuravellissä, vaan siellä viihtyy hevonen sekä alkuasukkaita. Lautamökki on harvaan naulattu. Siellä asuu yksinäinen sielu, joka on vähän irrallaan molemmista yhteisöistä, mutta sopusoinnussa kuitenkin. Bainesista tulee Adalle merkittävämpi ja läheisempi tarinan edetessä, ja samalla myös mökin väritys muuttuu valoisammaksi ja pehmeää ja sensitiivistä luonnonvaloa lisätään rakkaustarinan edetessä. Mökin muuttuessa inhimillisemmäksi ja rauhoittavammaksi paikaksi suhteen syventyessä visuaalinen kontrasti suhteessa Adan omaan kotiin lisääntyy. Bainesin talon ympärillä on eläviä kasveja, kun Adan lautahökkelin ympärillä seisoo vain palaneita puunrunkoja. Molemmissa asumuksissa on kuitenkin myös sopeutumispakon ahdistavuutta ja vaatimukset kohdistuvat Adan kehoon.

7.3 *Craigin hyvät käytänteet: kuinka niitä on käytetty elokuvassa*

Käyttämällä paikkojen, rakennusten, vallitsevan ympäristön, puvustuksen ja rekvisiitan kontrasteja *Piano*-elokuvassa on ilmaistu muun muassa ihmisten yhteiskunnallista ja historiallista ajankuvaa. Adan kartanomaisen lapsuudenkodin ja metsään kyhätyn lautarakennelman ero on selvä, samoin uudisraivaajien ja alkuperäisheimon. Alkuasukkailla ei näytä olevan asumuksia lainkaan; he istuskelevat puiden oksilla ja notkuvat Bainesin terassilla. He ovat sulautuneet metsään; he osaavat kulkea siellä, se merkitsee heille pyhiä paikkoja ja turvallista kotia. Uudisraivaajien lautakodit mutavellissä ovat lähinnä kyhäelmiä suuressa lätäkössä, irrallaan ja ulkopuolisina. Metsä talojen ympärillä on yritetty ottaa hallintaan kaatamalla puut pihapiiristä. Visuaaliset kontrastit tukevat tarinallisia eroavuuksia.

Ada vannehameessaan ja leveässä hatussaan piirtyy hullunkurisella tavalla metsän tummuutta ja etäisyyttä vasten. Naisen kulku korkokengillä juurakoissa on vaikeaa, muukin arkielämä on vaivalloista ja täynnä vastoinkäymisiä. Avioliitto on häkki, se on vankila Adalle – pahimmillaan lankkuja on ikkunoissa ja ovissa. Nainen on omaisuutta. Vapaa ja villi viidakko vertautuu laudoilla naulattuun hökkeliin, ja näiden kontrasti kirkastaa ahdistusta edelleen. Ada on lukossa, koti on lukossa; yksinkertaistettu, polarisoitu spatium toimii.

Kun ainoana viestintävälineenä on suurikokoinen piano, on se Uuden-Seelannin sademetsäoloissa irrallinen kapistus; ulkopuolinen ja kömpelö kuten Adakin. Kaikki herkkyys ja kauneus hukkuu savivelliin ja sateen pauhuun. Voisimme kuvitella Adan kaipaavan takaisin entiseen elämään, järjestykseen ja turvaan; itseään peilaava mies ei vielä vakuuta.

Karsimalla elämisen näyttämöt minimiin (ranta, metsä, kaksi asuntoa) ilmaisu terävoituu. Paikat ovat syy tunteille, ja samalla ne visualisoivat tunnetiloja, etenkin kun puhetta on vähän. Mykkä hahmo tarvitsee maiseman läsnäoloa kuvastamaan, miltä muta tuntuu. Jos mykkä Ada esiintyisi tavallisissa oloissa, emme arvaisi hänen tunteitaan, mutta vietyinä näihin äärimmäisiin oloihin tunteet on helpompi aavistaa. Ranta on Adan mielenmaisema, mielentila ja maagisen voiman tyyssija. Hän rauhoittuu ilmaisemalla

itseään soittamalla. Toisaalta soittamiseen liittyy myös ilo: Flora tanssii ja rakentaa simpukoista merihevosien. Kohtauksessa on myös merkitystä jatkoa ajatellen. Kuten Baines, joka antaa soittavalle Adalle tilaa, alkaa ymmärtää mikä merkitys soittamisella on ja minkälainen ihminen Ada on, myös ranta kuvastaa tilan antamista. Kun myöhemmin käy ilmi, että Baines on ymmärtänyt soiton merkityksen Adalle eikä alussa tehty vaihtokauppasopimukseen ole asiallinen vaan inhottava, ottaa Ada askeleen lähestyäkseen miestä henkisellä tasolla. Pakon väistyessä miehestä alkaa tulla fyysisestikin kiinnostavampi. Oma mies lukitsee vaimonsa sisään taloon ja yrittää tilaisuuden tullen ottaa hänet väkisin, kun taas Baines ei halua käyttää tilaisuutta hyväkseen.

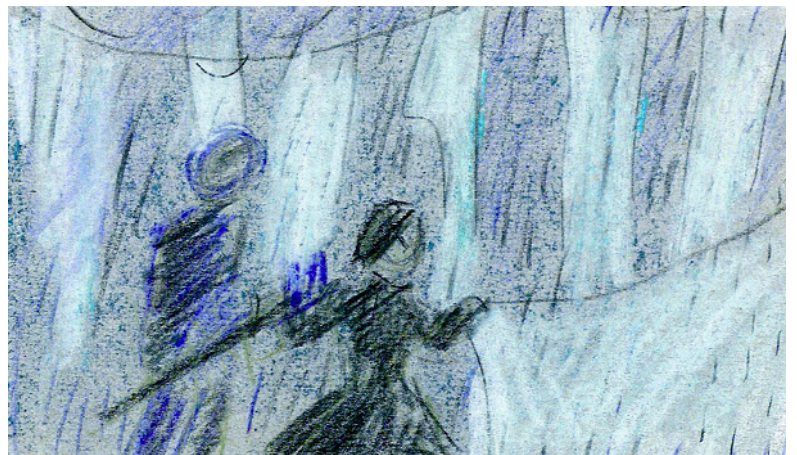


Kun mies sitten yrittää raiskata, saada itsekkin osallistua, tämä tehdään mutaisessa risukossa. Oksien ristikkäin meno tuo ryömimiseen visuaalista tehoa. Risukko muodostaa vankilaa ja antaa kameraliikkeelle vauhtia. (*Piano*)

Eliminoimalla irrallinen ja ylimääräinen materiaali pois tarinan maailmasta sen idea kirkastuu, kiteytyy ja kristallisoituu. Kun Flora juoksee viemään pianon kosketinta Bainesille, mutta päättääkin risteyksessä mennä isänsä luo, on tilanteessa ja paikassa oleellinen; lapsella on vain suunnan valinta ja se on konkreettinen ja tosi. Katsoja kokee kasvavaa jännitystä lapsen lähestyessä rallattavana ja reippaana, mutta kuitenkin mustanpuhuvana profiilina nummea ylös kohti päätöksentekijää. Mies seisoo kuvan yläreunassa päättäjän asemassa. Rajapyykit on lyöty maahan, nyt ne asetetaan myös parisuhteeseen. Mitta on täynnä ja on rangaistuksen aika. Siitä tulee julma, sillä matka läpi sakean ja tumman metsän on kiihtyvää. Sekä Ada että katsoja ovat tottuneet metsän hiljaisuuteen ja vaarattomuuteen. Tunnelmaan tulee muutos, sillä alkaa sataa kaatamalla ja kamerastakin tulee kiihkeä. Leikkaus ja käsivaraisuus yllyttävät raivoa ja

hallitsemattomuutta, joka saa tilanteen tuntumaan pakokauhuiselta ja kaoottiselta. Mahdollisuutta väkivaltaan on pedattu ja vihjattu muun muassa näytelmäesityksessä. Kirves tekovälineenä on ollut miehen kädessä kerronnassa ennenkin; nyt sen vihjaama tehtävä on lunastettu. Sormen katkaiseminen tuntuu tehokkaalta ja vaikuttavalta, vaikka on tekona mitätön verrattuna esimerkiksi elokuvien suuriin sotakohtauksiin, koska aiemmin koko näytelmässä väkivaltaa ei ole ollut. Sormeen kiteytyy tarinan päähenkilön itseilmaisuus ja vapaus, koska se on pianonsoittajan sormi.

Juuri ennen sormen katkaisua Ada yrittää takertua valkeaan lakanaan. Pyykki roikkuu sateessa surkean näköisinä märkinä rätteinä, aivan kuin Ada hetken kuluttua lätäkössä. Valkea lakana viittaa vuoteeseen, viattomuuteen ja antautumiseen. Dramaattiset hetket on pohjustettava, muuten ne menevät ohi sen enempää kokematta. Production designer ei ole ollut tässäkään laiska. En muista nähneeni missään elokuvassa näin märkää pyykkia narulla. (*Piano*)



Pianon paikkojen avainidea kantaa spatiumien ketjussa läpi tarinan: kuinka nainen pystyy ilmaisemaan itseään toimimattomasta avioliitosta huolimatta? Kun tarina on ahdistava, paikankin on oltava ahdistava. Kun päähenkilö on ilmaisultaan rajoittunut, mykkä ja mystinen, muodostuu myös äänestä spatiumin luojana oleellinen kerronnan elementti. Tunteisiin ja mielenmaisemiin sidotut värjätyt maailmat tarinassa vihjaavat enemmän kuin lausutut repliikit. Itsenäistyminen, seksuaalinen lämpiäminen ja vaikeuksista selviytyminen on kerrottu dramaturgian ja spatiumien avulla kokonaisvaltaisesti ja vaikuttavasti. Näyttelijäntyö saa vakuuttavuutta todellisesta metsästä. Kun paikka ei ole sopiva, saadaan syy hahmon tunteille ja sitä kautta pohjustetaan katsojassa tunne-elämystä.

7.4 Todelliseen paikkaan kuuluu myös muuta elämää

Korostaakseen ja piirtääkseen Adan mykkyyttä ja sulkeutuneisuutta kokonaislinja näyttää oikein muitakin saaren ihmisiä iloisena joukkiona näytelmäesityksessä. Sinisen sotkun keskellä on muitakin elämää ja väkeä, jotka harrastavat teatteria arjen vastapainoksi. Koomista on siirtää korkeakulttuuria viidakkoon, mutta uudisraivaajanaiset toimivat pontevasti etiketin ja tavan osoittamalla tyyllillä. Ankeuden keskellä on iloa ja tekemisen riemua. Ada on joukossa vähän sivullinen. Hänen soittonsa on tunteita ilmaisevaa, purkauksia ja viestintää vastakohtana viihdytysäestykselle. Nainen on tällä elämisen näyttämöllä erikoinen, tunteidensa ohjaama ja etäinen. Muut ovat pitkälle sopeutuneita. Adan kysymys on, sopeutuuko hän muiden sääntöihin.

Spatiumien ketju auttaa parhaimmillaan päähenkilöiden tunnetilojen ilmaisua. Samoin sivuhenkilöt piirtävät päähenkilöitä olemalla heille peilejä tai vastakohtia. Erilaiset paikat auttavat sivuhenkilöitä piirtymään, ja niistä tulee melkein paikan osia. *Pianossa* selvä vastakkainasettelu löytyy aviomies Stewartin ja alkuasukkaiden välillä. Alkuasukkaille metsä on merkityksellinen ja pyhä, täynnä tabuja ja pyhiä paikkoja, ja siellä ovat voimissaan ikiaikaiset omistussuhteet. Stewart näkee metsän vain mahdollisena kaupantekovälineenä ja pääomana ja halveksuu alkuasukkaiden omistussuhteita kyseenalaistamalla ne. Hän tarjoaa maasta halpaa hintaa ja kohtelee heimoa pakollisena hättänä ja halpatyövoimana, mutta saakin vastaansa saman halveksunnan ja epäarvostuksen. Silinteripäinen pukumies kolikkopurkkeineen tuntuu irralliselta ja typerältä keskellä sinisintä metsää. Puolialaston heimo on siellä kotonaan ja hälisevän metsäläiskansan kulkuun sovitettu musiikki tukee raikkaasti ja kontrastissa heimon epäsovinnaisuutta miljöössä, joka on heidän oma elämisen näyttämönsä.



Jos paikassa ei ole sen ihmisiä, se ei ole tosi. Nyt alkuasukkaat ovat hilpeänä kontrastina haaksirikkoutuneen Adan rannalla ololle. (*Piano*)

Bainesissa ja Adassa on yllättävän paljon samaa. Molemmat ovat väärässä paikassa, vastentahtoisesti metsään paiskattuna ja irrallaan. Baines on oppinut selviytymään siellä; hän tasapainoilee alkuasukkaiden ja uudisraivaajien välimaastossa, kuulumatta kuitenkaan varsinaisesti kumpaankaan ryhmään kokonaisvaltaisena jäsenenä, mutta silti molempiin hyväksyttynä ja tarpeellisenä välittäjänä. Kun paikka on tiukasti polarisoitu mutaviidakoksi, myös selviytyminen on todentuntuista.

Adakin yrittää sopeutua, mutta se on mykkyyden ja etäisyyden vuoksi vaikeaa. Molemmat päätyvät tekemään itsenäisiä ratkaisuja saavuttaakseen haluamansa. Halu muutokseen ja sitä kautta parempaan vaikuttaa päätöksien taustalla. Ehkä he ovatkin väärässä paikassa. Vähitellen he oppivat luottamaan toisiinsa ja lähestyttyään ensin henkisellä tasolla lähestyvät he myöhemmin toisiaan kokonaisina ihmisinä. Tämä elämisen näyttämö, joka on ollut eksyksissä olemisen näyttämö, on kuvastanut heidän oloaan. Paikka on tunteiden motiivi ja tunteiden näkyviksi tekemistä, mitä Nyttäjäkin korostaa luvun kolme esimerkeissä.



Lopussa on ranta. Miksi lähtö ei kuitenkaan ole vain riemullinen? Sormi on poikki. Surumielisyyttä kuvastaa yksin jäävä nainen rannalla. Se valmistelee ymmärtämään, ettei Ada ole poislähdöstä onnellinen vaan ristiriitainen. Mitä hän tekee pianolla, jos sormi on poikki? (*Piano*)

Morag ja Nessie höperömpinä naisina kärjistävät Adan mystistä ja sisäänpäin kääntynyttä luonnetta. Heitä vasten korostuvat myös Adan heikkoudet yhteisöllisellä tasolla: epäsosiaalisuus ja sulkeutuneisuus, jos kohta myös älykkyys ja äärimmilleen kehittynyt, pakkomielteeksi kääntyvä soittotaito puhumisen korvaajana. Floran kasvu itsenäiseksi yksilöksi irti äidistään heijastaa myös sitä repeämää, joka Adan on itsekkin

pakko kohdata selviytyäkseen. Flora haluaa sopeutua elämänsä näyttämöön. Hän ottaa omakseen miljöön, ihmiset, isäpuolen ja yhteisön normit. Kun Ada huomaa sen, hän tulee kateelliseksi. Omaan kuoreen sulkeutuminen ja lapsellinen heittäytyminen eivät enää ole mahdollisia, ja kasvu kohti itsenäisyyttä alkaa. *Pianon* avainidea on muutoksen kuvaaminen ja siitä selviytyminen, sitä kuvaamaan ja kerronnallisia tasoja kasvattamaan myös spatiumit ovat rakentuneet.

7.5 Avainideaa noudattamalla spatiumit kirkastuvat

Kun production designer Andrew McAlpine teki elokuvan asumukset ja viidakkomiljöön ja piti tiukasti kiinni avainideastaan eli sopeutumispakon ahdistavuudesta verrattuna vapautumiseen, hän loi paikat pieniksi ja ahdistaviksi. Polarisointi tehtiin sijoittamalla asumukset ahtaaseen maisemaan; kukaan ei asunut pellolla, mäellä tai niityllä. Tavanomaisessa kerronnassa olisi ehkä sorruttu näyttämään myös arkista materiaalia, kauppamatkaa hevosella tai lähtemistä saaren rannasta. Kun kerronnassa ei paljasteta muiden ihmisten koteja, saadaan vaikutelma siitä, että ne ovat mahdottoman kaukana, Adan talosta ei ole tietä minnekään, ja poispääsy on tehty mahdottomaksi. *Piano*-elokuvaa ei yritetty tehdä vaihtelevaksi ja runsaaksi näyttämällä enemmän mielenkiintoista saarimiljöötä, vaan sen sijaan pidättäydyttiin ahtaassa metsässä, jolloin vedenalainen maailma lopussa tuntui vapauttavalta ja hyvältä.

Käydessään soittamassa rannalla Ada ja Flora eivät kuitenkaan ui; vesielementin tuhlaminen iloiseen ja arkipäiväiseen tunnelmaan veisi voiman lopun uppoamiskohtaukselta. Samoin kaikki viidakossa mahdollisesti olevat mukavat asiat, kuten eläimet tai hedelmät ja kukat, jätetään näyttämättä. Ankeus ei saa pehmentyä paikan kauneutta näyttämällä. Karsimalla epäolennaista materiaalia jäljelle jääneet kristallisoituivat draamaa tukevoittaviksi spatiumeiksi.

Kun leikkauksen ja kuvauksen keinoja, kuten esimerkiksi käsivaraisuutta tai nopeaa leikkausta, käytetään kokonaisuuteen nähden harkitusti, säästellen ja vain tarvittaessa, voidaan myös niillä luoda vaikuttavia lisätehoja. Kun kokonaisuus on sommiteltu siten, että hidastusta käytetään vain Adan hukkumiskohtauksessa eikä missään muualla, se

tuntuu tehokkaalta. Myös vedenalainen maailma - jossa kertoja puhuu - on säästeliäästi käytettynä vaikuttava. Kun vedenalaiskuvausta ei ole aikaisemmin käytetty tässä elokuvan spatiumien ketjussa, vaalea, hidastettu ja leijuva maailma tuntuu kuin visuaaliselta runolta. Veden alla on mystinen päätöstunnelma ja nousu pinnalle arkiseen tuntuu pettymykseltä.

Väri kertoo onnesta ja vapaudesta.
Hame on sama vannealushameineen,
joka on nähty rannalla telttana,
riisutun pois päältä rakastajan majassa
ja oman miehen yrittäessä maata väkisin
mutaisessa risukossa.
Piano on pallona jalassa – konkreettisesti.
(*Piano*)



Production designer Andrew McAlpine on onnistunut luomaan tähän teokseen johdonmukaisen linjan. Puvustus tukee epookkitarinaa, eikä herätä liikaa huomiota yksityiskohdillaan. Ajan pukujen raskaus ja kömpelyys on suhteeton vaikeakulkuisessa mutamaastossa ja tekee naisten olosta saarella entistä vaivalloisempaa. Äidin ja tyttären pyöreä hattu korostaa heidän lapsellisuuttaan; se tekee molemmat pallopäisiksi pikkutyttöiksi.

Kuvakerronta on rauhallista ja intensiivistä. Adasta näytetään usein tiivistä kasvokuvaa, joka antaa tilaisuuden arvella mitä hän mykkytyksensä mieltii. Tietty tiiviys tukee metsän ahdistavaa ja tukahduttavaa ilmapiiriä. Hidas panorointi hämärtyvistä kasvoista ja laaja yleiskuva myrskyävälle rannalle jääneestä pianosta muodostavat peräkkäin yhdistettynä vaikuttavan kerronnallisen hetken. Hatun mustat nauhat liehuvat tuulussa hautausseppeleen nauhojen tavoin.

Näiden spatiumien äänimaisemat polarisoivat henkilöiden ja erityisesti Adan tunteita ja mielenmaisemaa oleellisella tavalla. Sävelletty teema tukee mielestäni oivallisesti tummanpuhuvaa ja raskasta yleisvaikutelmaa sekä antaa viitteitä ajasta. Ääni tekee elokuvan maailmasta uskottavan jopa silloinkin, kun pianomusiikki ei ole diegeettistä.

Musiikki tuntuu luonnolliselta ja vaikuttavalta, koska se on *Piano*-elokuvassa sen teeman ääni.

Andrew McAlpine toteuttaa Craigin pääperiaatteita. Käyttämällä kontrasteja, karsimalla ja eliminoimalla pois epäolennainen materiaali ja häiritsevät arkipäiväisyydet on saavutettu polarisoitunut, kirkas avainidea. Ahtaan ja suljetun viidakon suhde vedenalaiseen avaruuteen ja vapauteen tuntuu vaikuttavalta elokuvan kokonaispaikkajoukon sommittelussa. Avainidea toteuttaa pääteemaa, ja tarinasta tulee tosi, koska paikka on tälle tarinalle tosi.

8 Tulosten äärellä pohdittua – johtopäätökset

Kuten luvussa kolme useat eri alojen ihmiset totesivat, paikka on tärkeä sekä todellisuudessa että sen representaatioissa. Kukaan ei kiistä spatiumien tärkeyttä, toiset vain eivät painota sen merkitystä yhtä voimakkaasti. Craig ei ole kiinnostunut vain yksittäisten paikkojen ilmaisevuudesta, vaan kiinnittää huomiota niiden joukkoon.

Ovatko Craigin periaatteet kelvollisia hyvien elokuvanteon käytänteiden neuvoiksi ja esimerkeiksi? Tämän pohdintani, analysointini ja puntarointini perusteella voin väittää, että ovat. Kolme paikan käytön näkökulmasta lähilukemaani ja analysoimaani elokuvaa osoittavat, että Craigin ajatukset kantavat. Jos production designer pitää kiinni kontrastien ja polarisaation periaatteista, teos ja sen viesti kirkastuvat. Kun kontrastien ja polarisoinnin käyttöä sovelletaan tiukasti koko teokseen, kirkastuu teoksen avainidea. Sama asia voidaan sanoa myös toisin päin: avainideasta kiinni pitämällä karsiutuvat sekavat ja joukkoon kuulumattomat elementit eikä kontrasteja käytetä harkitsemattomasti eikä niiden tehoa tuhlaten. Jos avainideasta ei pidetä kiinni vaan paikat rönkyvät ohi draaman tarpeiden tai sortuvat tavanomaisuuksiin, teoksen viesti ohenee.

Craigin ajatus avainideasta kirkastaa spatiumin. Elokuvan kerronnassa kuvilla on kumulatiivinen vaikutus: kun edellinen kuva on todenmukainen, seuraava kuvakin on. Totuudellisuus heijastuu aina seuraaviin kuviin ja edelleen koko elokuvaan. Kuvat ovat helmiä, elokuva on niistä koostuva helminauha. Stuart Craigin *Gandhi*-elokuvassa oppima kokonaissommitteluajattelu kuvaketjuja rakentamalla mahdollistaa avainidean hallinnan kontrastien ja polarisaation keinoin. Elokuvassa tehdään tapahtumapaikkajoukon sommittelua, eikä vain yksittäisen paikan, koska yksi johtaa toiseen ja antaa seuraavalle efektin.

Näiden esimerkeiksi valitsemieni elokuvien perusteella näyttää siltä, että Bernardo Bertolucci on elokuvassa *Suojaava taivas* ollut niin varma tarinan kantavuudesta, että on antanut production designerinsa ja kuvaajansa vapaammin herkutella Afrikka-kuvastolla. Näin he ovat samalla valitettavasti hajottaneet teoksen draaman voimaa. Toki voi olla myös niin, että tuottaja on halunnut elokuvaan myyvää kliseistä afrikkalaisuutta. Tai ehkä ohjaaja itse on siihen niin ihastunut, että haluaa pitää Afrikkaa myyttisenä tarinoiden maana.

Campion toteuttaa vahvasti visiotaan elokuvassa *Piano* ja näyttäisi siltä, että hän on sopinut sommitteluperiaatteista production designerin ja kuvaajan kanssa tiukan ideansa pohjalta. Voisi olettaa, että Campion on pystynyt ilmaisemaan ulos taideteoksessaan tavoittelemansa kokonaisuuden ja viestin. Campionin production designer Andrew McAlpine on yhtä johdonmukainen kuin Craig itse: McAlpine tekee keskittyvää, sitkeää sommittelua luottaen siihen, että efekti tulee, kun kontrastia kehitellään pitkään. Parin tunnin ajan elokuvassa näkyvät vain synkät, kylmät siniset ja harmaat sävyt ja lopussa auringonvalon lämpöiseksi valaisema vaalean turkoosi vedenalainen maailma. Kokonaisuus ei jää tukkoiseksi tai tasapaksuksi, koska kontrastien käyttö hallitaan kahden tunnin visuaalisessa kokonaisuudessa.

Laivauutiset ei pysty samaan. Talvea ei ole kuvattu johdonmukaisesti kylmän kuristavaksi, sateen masentamaksi harmaudeksi, että siten lopun kevään riemu tuntuisi valoisalta riemulta. Talorotiskon irtoaminen eli menneisyydestä vapautuminen ei saa johdonmukaisesta kontrastin käytöstä tukea loppuun ja näin loppuhuippu ei tunnu huipulta. Craigilla on selkeä ajattelu siitä, että teoksessa tulee olla visuaalinen paikkojen

kokonaisidea, jota on rakennettava tiukalla karsinnalla ja uskomalla visuaalisiin kontrasteihin elokuvan kulun aikana.

Craigin ohjeet kelpaavat neuvottelun lähtökohdiksi, kun ohjaaja neuvottelee production designerinsa ja kuvaajansa kanssa. Jos ohjaajalla ei silloin olisi kirkasta kokonaisnäkemyä, olisi teokselle parasta viivyttää sen tuotantoa ja kuvausten aloitusta siten, että production designer ehtisi näyttää kaikki suunnittelemansa kuvauspaikat kuvina ympäri neuvotteluhuoneen seiniä. Ohjaajan olisi silloin helpompi keskustella siitä, mitä hän tarkalleen ottaen haluaa ja kuvaajakin tietäisi, minkälaiseen kokonaisuuteen hänen olisi harmonisoitava oma taiteellinen panoksensa värien, kameranliikkeiden ynnä muiden efektien osalta. Elokuva on monien taiteellisten osasuoritusten kollektiiviteos. Siksi saman tavoitenäkemyksen saaminen ennen aloitusta on sille tarpeen.

Craigin periaatteet ovat selkeät ja ymmärrettävät. Ne ovat kirkkaat. Niiden noudattaminen vaatii nöyryyttä, sitkeyttä, neuvottelutaitoa, ajatusten ilmaisutaitoa, draaman tajua ja taiteellisuutta. Production designer palvelee draamaa. Monien taiteellisten osasuoritusten joukossa production designerin panos on kuitenkin kuin visuaalinen nuottiavain. On tärkeää, että pyrkimys ja tavoite ovat draamallisesti samat. Jos production designer noudattaa Craigin ohjeita ja pystyy neuvottelemaan tavoitteet ohjaajansa kanssa yhteisiksi, teoksella on hyvät mahdollisuudet toimia draamallisesti.

Vastaan siis työlleni asettamaani kysymykseen: Craigin periaatteet soveltuvat neuvoiksi.

Lähteet

Tutkielmassa käytetyt elokuvat:

Englantilainen potilas (The English Patient). USA 1996.

Ohjaus: Anthony Minghella

Suojaava taivas (The Sheltering Sky) (Tè nel dererto, Il). Englanti/Italia 1990.

Ohjaus: Bernardo Bertolucci

Laivauutisia (The Shipping News). USA/Kanada 2001.

Ohjaus: Lasse Hallström.

Piano (The Piano). Australia/Uusi Seelanti/ Ranska 1993.

Ohjaus: Jane Campion

Berliinin taivaan alla (Wings of Desire) (Der Himmel über Berlin). Saksa 1987.

Ohjaus: Wim Wenders

Jerusalem. Tanska/Ruotsi 1996.

Ohjaus: Bille August

Punainen lyhty (Da hong denglong gao gao gua) (Raise the Red Lantern). Kiina 1991.

Ohjaus: Zhang Yimou

Painetut lähteet:

Ettegui, Peter 1998: *Cinematography, screencraft*. Switzerland: Roto Vision Book.

Ettegui, Peter 1999: *Production design & art direction, screencraft*. Switzerland: Roto Vision Book.

Immonen, Paula 2004: Kuultavia tunteita. –Teatteri 1/04. 12–13.

Karila, Minna 1996: Tunnelmien partituurit, Ensio Suominen ja Minna Santakari keskustelevat näkemyksistään ja kokemuksistaan elokuvalavastajina. –*Filmihullu* 2/96. 23–27

Koivumäki, Ari 1993: *Äänikerronta*. Helsinki: Painatuskeskus.

-----Louhimies, Lemmikki 2002a: *Nosta luovuuden taikurinhattua, kautta spatiumin!* Tampereen ammattikorkeakoulun julkaisuja, sarja A. Tutkimuksia 2. Tampere: Domus-Offset.

-----Louhimies, Lemmikki 2002b: Markku Pätilän haastattelu.—*Aamulehti* 24.11.2002.

Lüdi, Heidi 2000: *Movie Worlds, Production Design in Film. (Das Szenenbild im Film)*. Stuttgart: Edition Axel Menges.

Maukola, Riina 2004: Äänen ja ohjauksen yhteinen sävel. –*Teatteri* 1/04. 8–10.

Nyytäjä, Outi 1996: Paikka ja aika vai pahvikulissit? –*Filmihullu*. 2/96.

Nyytäjä, Outi 1997: Paikka on aina ajan asuinsija. –*Mediavirtuoosi*. 1/97. 6–9

Pallasmaa, Juhani 1993: *Maailmassaolon taide*. Helsinki: Painatuskeskus.

Pirilä, Kari; Peltomaa, Hannu; Kivi, Erkki 1985: *Elokuvailmaisun perusteet*. Helsinki: Insinööritieto.

Saarela, Tommi 2000: *Selluloidi soikoon*. Helsinki: Stellatum.

Tani, Sirpa 1997: *Maantiede ja kuvien todellisuudet*. Teoksessa *Tila, paikka ja maisema*. Toim. Haarni, Karvinen. Tampere: Vastapaino. 211–266.

Toiviainen, Sakari 1996: Lavastuksen maailmat & suomalainen todellisuus. –*Filmihullu* 2/96. 8–22.

Painamattomat lähteet:

Holmström, Lars 2000: *Väri- ja sommitteluopin perusteet*, luentosarja.

Tampereen ammattikorkeakoulu, Taide ja Viestintä 2000.

Louhimies, Lemmikki 2004: Keskusteluja Maltalla 25.9.-31.12.2004.

Nyytäjä, Outi (n.d.): *Paikka*, luentomoniste, AVEK. Helsinki. Kirjoittajan hallussa.

Nyytäjä, Outi (n.d.): *Dramaturgioista*, luentomoniste, AVEK. Helsinki. Kirjoittajan hallussa.

Sähköiset lähteet:

Taideteollisen korkeakoulun Avoin korkeakoulu 2004: *Sommittelun perusteet verkkokurssisivusto*. [viitattu 1.11.2004]. Saatavana html-muodossa: <URL: <http://www2.uiah.fi/akk/kuvasom/index.htm>>.