

Opinnäytetyö (AMK)

Viestinnän koulutusohjelma

Animaatio

2015

Miira Tonteri

UNIEN RAJOILLA

– unimaailma Satoshi Konin animaatioissa



TURUN AMMATTIKORKEAKOULU
TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestintä | Animaatio

2015 | 25

Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Miira Tonteri

UNIEN RAJOILLA

Kirjallisessa opinnäytetyössäni käsittelen japanilaisen animaatio-ohjaajan Satoshi Konin teoksissaan toistuvasti käyttämää uni-teemaa. Konin teokset tutkivat kaikki ihmismielen syvimpiä koukeroita sekä illuusion ja todellisuuden sekoittumista. Pyrkimykseni on löytää ja määritellä minkälaisia tehokeinoja Kon on käyttänyt luodakseen tämän teoksilleen ominaisen unenomaisen tunnelman.

Olen seurannut Konin uraa jo vuosia ja käynyt tänä aikana läpi hänen elokuviensa teemoja ja teknistä toteutusta. Koen myös tietynlaista sielujen sympatiaa häntä kohtaan, sillä tunnen itsekin vetoa ihmismielen sisäisen maailman kuvaamiseen omissa töissäni. Satoshi Konin tapa käsitellä subjektiivista todellisuutta elokuvissaan on erittäin omaperäinen, ja opinnäytetyöni kautta pyrin paitsi ymmärtämään hänen elokuviaan paremmin myös löytämään omaa näkökulmaani ja tyyliäni unimaailman kuvaamiseen.

ASIASANAT:

animaatio, animaatioelokuvat, anime, animaattorit, elokuvaohjaajat, elokuvaohjaus, ohjaajat

BACHELOR'S THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Film and Media | Animation

2015 | 25

Vesa Kankaanpää, Eija Saarinen

Miira Tonteri

ON THE BORDERLINE OF DREAMS

In my bachelor's thesis I'm pondering about the Japanese animation director Satoshi Kon's style of using repeatedly a dream-theme in his works. All of his films are circling around the deepest bits of human mind and the blending of illusion and reality. My aim is to find and define the ways how Kon has created this dream-like feeling in his works.

I've been following Kon's career for years and studied the themes and technical executions in his films during this time. I also feel some familiarity towards him, as I feel a certain need to bring the inner world of a human mind upon my artistic works as well. Satoshi Kon's style of playing with subjective reality in his films is very original, and through my bachelors thesis I'm trying to not just understand his films better but also find my own point of view and style to express a world of dreams.

KEYWORDS:

Animation, animated films, anime, animators, film directors, film directing, directors

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	5
2 MATKALLA UNI-MAAHAN - OMAN TYYLIN LÖYTÄMINEN	6
3 ANIMOITUJA UNIA	9
3.1 Perfect Blue	10
3.2 Millenium Actress	12
3.3 Tokyo Godfathers	15
3.4 Paranoia Agent	16
3.5 Paprika	17
4 POHDINTA	23
LÄHTEET	24

KUVAT

1. Perfect Blue (1997)	10
2. Millenium Actress (2001)	12
3. Millenium Actress (2001)	14
4. Tokyo Godfathers (2003)	15
5. Paranoia Agent	17
6. Paprika (2006)	19
7. Paprika (2006)	20
8. Paprika (2006)	21

1 JOHDANTO

Kirjallisessa lopputyössäni käsittelen japanilaisen animaatio-ohjaajan Satoshi Konin teoksissaan toistuvasti käyttämää uni-teemaa. Tekstissäni käyn läpi Konin ohjaamat animaatio-elokuvat *Perfect Blue* (1997), *Millenium Actress* (2001), *Tokyo Godfathers* (2003), *Paprika* (2006) sekä Konin 13-osaisen animaatio-televisiosarjan *Paranoia Agent* (2004), joka käsittelee elokuvien lailla illuusion ja todellisuuden sekoittumista. Pyrkimyksenäni on löytää ja määritellä minkälaisia tehokeinoja Kon on käyttänyt luodakseen teoksilleen ominaisen unenomaisen tunnelman, ja mitkä ovat kenties olleet hänen henkilökohtaiset syynsä niihin. Kon kuoli ennen viimeisen elokuvansa *Dreaming Machine* valmistumista, eikä animaatiota ole vielä tekstini kirjoitus-hetkellä julkaistu, joten jätän kyseisen elokuvan käsittelyn väliin.

Konin käyttämä fiktion ja todellisuuden sekoittaminen on siksi kiinnostavaa, että elokuvissa perinteisesti pysytään tiukasti joko fantasia-maailmassa tai realistisessa maailmassa. Jos näiden maailmojen välillä liikutaan, osoitetaan katsojalle siirtymästä toiseen todellisuuteen jollain tavalla. Kon on kuitenkin sekoittanut uni-maailman ja todellisen maailman kiinnostavaksi vyyhdiksi. Hän saattaa usein näyttää jotain ja saa sitten katsojan huomaamaan ettei nähty asia ollutkaan sitä mitä aluksi oletti. Konin animaatiot ovatkin eräänlaista pelaamista ohjaajan ja yleisön välillä, ja muistuttavat etteivät ihmiset aina koe asioita rationaalisesti.

Vaikka Konin elokuvat sisältävätkin useita japanilaiselle animaatiolle tyypillisiä elementtejä ovat ne myös tietoisia kirjallisista, taiteellisista ja luovista tyyleistä tavalla joka ylittää japanilaisen populaarikulttuurin. Valtavirrasta poikkeamalla Satoshi Kon on luonut omansalaisen uniikin ja mielikuvituksellisen tyylin, jota katsoessa ei tosiaankaan voi olla varma oman todellisuutensa rajoista.

2 MATKALLA UNI-MAAHAN - OMAN TYYLIN LÖYTÄMINEN

Satoshi Kon syntyi Japanin Hokkaidossa 12.10.1963. Kon haaveili jo nuoruudessaan animaattorin urasta, mutta päätyi opiskelemaan maalausta Musashinon taideyliopistossa. Hänen kiinnostuksensa siirtyi kuitenkin pian kuvitukseen, ja lopulta Kon valmistui Musashinosta Graafisena suunnittelijana vuonna 1982. Musashinossa opiskellessaan Kon katsoi intohimoisesti elokuvia, joista hän on suosikeikseen nimennyt teokset *Space Battleship Yamato* (1974), *Heidi*, *Girl of the Alps* (1974), *Future Boy Conan* (1978) sekä *Mobile Suit Gundam* (1979), kaikki animaatioita jotka empimättä vaikuttivat hänen tyyliinsä muodostumiseen. Kon ihaili myös kirjailija Yasutaka Tsutsuin teoksia, joista useat toimivat inspiraatioina Konin piirustuksille (satoshikon.wikia).

Suurimmaksi vaikuttajakseen Satoshi Kon on kuitenkin nimennyt live-action elokuvat, erityisesti George Hillin, Terry Gilliamin ja Akira Kurosawan teokset. Nuoruudessaan hän tapasi tutkia niiden kohtausten asetelmia ja leikkauksia, ja soveltaa niitä sarjakuviinsa. Konin mukaan sarjakuvan ja elokuvan teko ovat prosessiltaan hyvin samankaltaisia. ”Mangaa (japanilainen sarjakuva) piirtäessäni mietin paljon miten lukijan silmä tulee ohjautumaan kuvasta kuvaan. Moni-paneelisissa sarjakuvissa on aina mietittävä mikä kuva on sarjan vahvoin, eli mikä tulee osumaan lukijan silmään ensimmäisenä sivua avatessa. Kuvasarjojen juonen tulee edetä sulavasti, alkaa tietystä kuvasta ja päättyä tiettyyn kuvaan. Sarjakuva täytyy leikata ja editoida aivan kuten elokuvakin” (Kon, movie.douban, 1998).

Jatko-opinnoissaan Kon alkoi piirtää *Toriko*-nimistä sarjakuvaa Young-lehdelle. Lehdesä työskennellessään hän tutustui samaiselle lehdelle piirtävään Katsuhiko Otomoon, joka tulitaisiin tuntemaan japanilaisen modernin animaation kenties tunnetuimman teoksen, *Akiran*, luojana. Kon työskenteli Otomon assistenttina, animaattorina ja käsikirjoittajana, ja on kertonut Otomon elokuvien vaikuttaneen tyyliinsä suuresti. Animaation parissa aloittaessaan Konin tuli kuitenkin oppia käyttämään uusia ulottuvuuksia, sillä sarjakuvan tekoon tottuneelle taiteilijalle astuivat kuvan lisäksi mukaan aika ja äänimaailma. ”Lopulta opin, että vaikka ääni ja dialogi olivat uusia näkökulmia, oli luo-

misprosessissa loppujen lopuksi edelleen kyse minusta ja asiasta jonka halusin ilmaista” (Kon, *Midnighteye*, 2002). Kon työskenteli useamman vuoden animaattorina ja sarjakuva-taiteilijana erinäisissä projekteissa, joista huomattavin on vuonna 1995 Katsuhiko Otomon ohjaaman kolmi-osaisen *Memories*-teoksen osa *Magnetic Rose*. Kon työskenteli tämän lyhyt-elokuvan käsikirjoittajana, layout taiteilijana ja taiteellisena ohjaajana, ja se on Konin ensimmäinen teos josta on selkeästi erotettavissa hänen uniikki tyyliensä sekoittaa fantasiaa ja todellisuutta.

Vuonna 1997 Satoshi Kon alkoi työskennellä esikois-ohjauksensa *Perfect blue* parissa. Animaatio tulisi myös olemaan ensimmäinen hänen teoksistaan Studio Madhousella, studio jolle Kon työskentelikin loppu elämänsä. *Perfect blue* jälkeen Kon halusi filmatisoida ihailemansa kirjailijan Yasutaka Tsutsuin teoksen *Paprika* mutta ikävä kyllä suunnitelmat viivästyivät *Perfect blue* jakelu-yhtiön Rex Entertainmentin joutuessa konkurssiin.

Konin seuraavasta animaatiosta tulikin *Millenium Actress*, jossa Kon käytti ensimmäistä kertaa suuresti ihailemansa säveltäjän, Susumu Hirasawan musiikkia. Hirasawan surrealistiset sävellykset sointuvat Konin tyyliin täydellisesti, ja Kon käyttikin hänen musiikkiaan kaikissa animaatioissaan *Perfect bluea* ja *Tokyo Godfathersia* lukuun ottamatta.

Kolmannen elokuvansa *Tokyo Godfathersin* jälkeen Kon julkaisi 13-osaisen animaatio televisio-sarjan *Paranoia Agent* ja lopulta vuonna 2007 viimeiseksi elokuvakseen jäävän *Paprikan*, joka on myös Konin kansainvälisesti tunnetuin ja menestynein teos. Pian *Paprikan* valmistumisen jälkeen Kon loi Mamoru Oshiin ja Makoto Shinkain kanssa yhteistyönä lyhytelokuvista koostuvan kokonaisuuden Ani Kuri15, johon Kon teki lyhytelokuva-animaation *Ohayo*. Samaisena vuonna Kon myös auttoi perustamaan ja toimi Japan Animation Creators Associationin (JaniCA) jäsenenä.

Ohayon jälkeen Kon ryhtyi työskentelemään seuraavan kokopitkän elokuvansa, *The Dreaming Machinen* parissa. Pian uuden elokuvan työstämisen aloitettuaan Konilla kuitenkin diagnosoitiin haimasyöpä, ja hänelle annettiin vain puoli vuotta elinaikaa.

Kon päätti viettää jäljellä olevan aikansa kotonaan. Yksityis-elämästään erittäin tarkka Kon ei ollut ilmoittanut nopeasti leviävästä sairaudestaan julkisesti, joten ilmoitus hänen kuolemastaan herätti laajalti yllätystä ja shokkia, varsinkin kun ohjaaja ei ollut näyttänyt minkäänlaisia sairauden merkkejä suhteellisen tuoreissa julkisissa esiintymississään. Kon kuoli 24.8.2010 46-vuotiaana. Hänen julkiset viimeiset sanansa olivat ”Kaikkea tässä maailmassa olevaa hyvää kohtaan suurta kiitollisuutta tuntien, lasken kynäni. No niin, nyt minä lähdän” (Kon, makikoitoh, 2010).

Dreaming Machine jäi Satoshi Konin kuollessa keskeneräiseksi. Studio Madhouse, jolle Kon työskenteli on kuitenkin luvannut jatkaa elokuvan tuottamista käyttäen apunaan Konin jättämiä ohjeita elokuvaa varten.

3 ANIMOITUJA UNIA

Esikoisohjauksestaan *Perfect Blue* lähtien Satoshi Kon tuntui tutkivan teoksissaan toistuvasti todellisuuden ja fantasian välistä rajaa. Huolimatta elokuviaan leimaavasta uni-maailman ja todellisen maailman sekoittamisesta Kon ei kuitenkaan pidä tätä varsinaisesti tavaramerkkinään. Hän on yksinkertaisesti sitä mieltä että todellisuudessamme on monia kerroksia jotka toiset saattavat nähdä unena tai fantasiana, toiset taas täysin todellisena. Kon haluaa näyttää elokuvissaan kuinka niin unessa kuin todellisuudessaakaan ei ole sääntöä johon luottaa. Hänen tietoisena päämääränään ei olekaan koskaan ollut tehdä epätodellista ja todellista sekoittavia elokuvia, vaan pikemminkin kyseenalaistaa yleisesti hyväksytyjä sääntöjä. ”Jos arvoni olisivat normien tasoisia, ei olisi mitään syytä tehdä yleisölle näytettäviä töitä. Mutta erilainen näkökulmani antaa merkityksen töilleni. Haluan näyttää katsojille jotain uutta” (Kon, djsubtiempo.blogspot, 2010).

3.1 Perfect Blue

Konin ensimmäinen kokopitkä animaatio *Perfect Blue* (1997) on psykologinen trilleri, joka perustuu Yoshikazu Takeuchin samannimiseen novelliin. Kon oli tyytymätön Takeuchin kirjoittamaan alkuperäiseen käsikirjoitukseen ja pyysi lupaa tehdä siihen muutoksia. Novellin kolmea päätekijää (”idoli” ”kauhu” ja ”fani”) lukuun ottamatta Kon muutti lähes koko juonen.

Animaatio kertoo japanilais-idoli Mima Kirigoesta joka päättää jättää pop-yhtyeensä tavoitellakseen vakavasti otettavampaa uraa näyttelijänä. Jotkut hänen faneistaan ovat kuitenkin vihaisia Miman ammatin ja imagon muutoksista. Mima itsekin on epävarma häneltä vaadittaessa yhä alhaisempia tekoja työnsä nimissä, eikä elokuva anna suoraa vastausta sille korruptoivatko Miman työnantajat häntä vai korruptoiko hän itse itsensä suostumalla tekemään kaiken pyydettyään. Lisäksi Mima löytää netistä blogin

”Mima’s room” joka ei ole hänen kirjoittamansa, mutta jossa nettisivun ”Mima” kertoo ahdistavan tarkasti hänen päivittäisistä tapahtumistaan. Tämä ”Mima” on kuin Miman hylkäämä idoli-ego, vain suloisempi, viattomampi ja kaikin puolin täydellisempi. Hän on paljon lähempänä Miman julkista minää kuin oikea Mima koskaan voisi olla.

Ajan myötä Miman alkaa olla yhä vaikeampaa erottaa blogissa kuvattuja tapahtumia todellisesta elämästään. Myös hänen työnsä näyttelijänä ja todellisuus alkavat sekoittua, eikä Mima enää erota mitkä osat hänen elämässään ovat näyteltyjä ja mitkä tosia. Näyteltyään erityisen ahdistavassa kohtauksessa Mima luulee tv-sarjansa traumaattisia tapahtumia tosiksi. Hän alkaa nähdä netin ”Mimaa” peilikuvissaan ja tietokoneen ruudulla yhä useammin, parhaamassa häntä likaiseksi ja horjuttaen Miman itsetuntoa.



1. *Perfect Blue* (1997) ”Mima” puhuu Mimalle heijastuksena

Kun ihmiset jotka ovat vaikuttaneet Miman imagon muutokseen alkavat joutua onnettomuuksiin ja kuolevat, alkaa Mima epäillä ”Miman” olevan murhien takana. Katsoja ei voi olla varma kuka tai mikä ”Mima” on, mutta epäilykset kohdistuvat tietysti Mimaa

kohti. Mimalle itselleen ”Mima” on kuitenkin täysin todellinen uhka. Kon kertookin halunneensa kuvata tilannetta, jossa elokuvan hahmolle kaikki koettu olisi todellista, vaikka ulkopuolinen erottaisikin unikuvat ja elokuvan sisällä olevan elokuvan todellisesta maailmasta (midnighteye 2002).

Netti on iso osa elokuvan juonta, ja ”Mima’s roomin” toinen Mima tekeekin esiintymisensä tietokoneen ruudun kautta Miman huoneessa. Netti onkin tavallaan lähellä unta, kummatkin ovat eräänlaisia toisia todellisuuksia joissa vallitsevat erilaiset lait ja joissa alitaju pääsee pinnalle. Tehokeinona loitontaakseen elokuvaa ennestään todellisuudesta Kon myös kuvaa Miman huonetta kuin television ruudun kautta, ja näin kaikki tuntuu tapahtuvan jossain toisessa maailmassa (djsubtiempo, 2010). Miman mielen sekavuutta korostetaan myös käyttämällä useita nopeita leikkauksia asiasta toiseen. Hahmon siirtyminen sulavasti paikasta toiseen vaikka kesken lauseen, aivan kuin tarinankulusta puuttuisi palanen, on tyyli jota Kon käyttää myös myöhemmissä teoksissaan.

Vaikka Satoshi Konin mukaan *Perfect Bluessa* eivät monet asiat ole vielä loksahaneet kohdalleen, sisältää se monia elementtejä joita hän käyttää myös myöhemmissä elokuvissaan (animenewsnetwork, 2008). *Perfect Blue* on myös toiminut innoittajana ohjaaja Darren Aronofskylle, jonka elokuvassa *Black Swan* on useita samankaltaisuuksia Konin teoksen kanssa, ja jonka *Requem for a dream*-elokuva jopa sisältää live-version *Perfect Bluen* kylpyhuone-kohtauksesta (satoshikon.wikia).

3.2 Millenium Actress

Perfect blue -elokuvan tavoin *Millenium Actressin* kerronnassa risteilevät todellisuus ja fantasia, sekä uusina elementteinä nykyhetki ja menneisyys. Tämä vuonna 2001 julkaistu elokuva on matalalla budjetillakin toteutettuna kenties Konin henkeäsalpaavin luomus. Animaatiossaan Satoshi Kon kertoo kauniin rakkaustarinan lisäksi koko japanilaisen elokuvan historian, osoittaen eritoten kunnioitusta elokuvaohjaajille Yasujiro

Ozulle ja Akira Kurosawalle, joiden teoksista animaatio sisältää kohtauksia. Chiyokon hahmo onkin saanut innoituksensa näyttelijätär Setsuko Harasta, joka tähditti kumpainkin elokuvia (satoshikon.wikia).

Tarinan päähenkilö Chiyoko Fujiwara on eläkkeelle jäänyt fiktiivinen näyttelijätär, joka esikuvansa Setsuko Haran tavoin vetäytyi salaperäisesti julkisuudesta uransa huipulla hieman toisen maailmansodan jälkeen. Genya Tachibana työstää assistenttinsa Kyoji Idan kanssa dokumenttia Chiyokosta, ja matkustaa tämän erakoituneen vanhan näyttelijättären luokse tekemään haastattelua.



2. *Millennium Actress* (2001) Chiyoko ja hänen elokuva-roolinsa

Kiinnostavinta *Millennium Actress*issa on se epätavallinen tapa, jolla tarina avataan Genyalle, Kyojille sekä katsojalle. Haastateltavan Chiyokon kertoessa tarinaansa alkaa se elämään ja muuttuu todelliseksi, aivan kuin tarina tapahtuisi juuri siellä ja silloin. Genya ja Kyoji päätyvät taustanäyttelijöiksi Chiyokon muistoihin ja elävät uudelleen tämän elämän. Tarinaansa kertoessaan elokuvat joissa Chiyoko näytteli kietoutuvat hä-

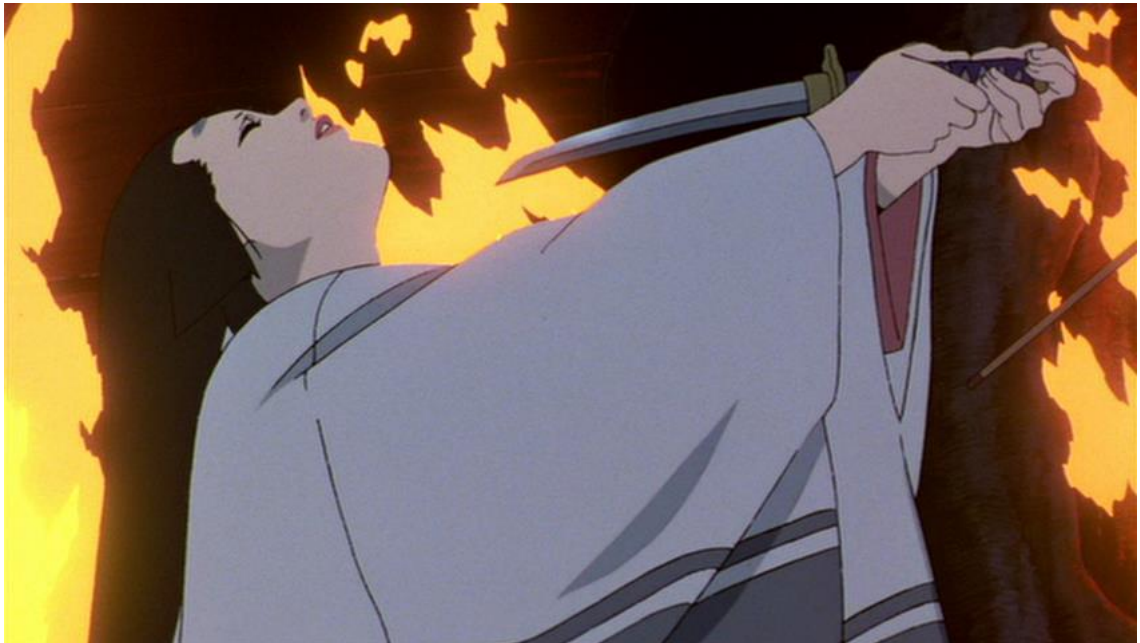
nen todelliseen elämäänsä käyden eräänlaista unenomaista vuoropuhelua keskenään. Chiyokon kanssanäyttelijät saattavat muuttua henkilöiksi hänen yksityis-elämästään, tai tapaukset todellisuudessa yhtäkkiä osaksi elokuvaa. Tämä on kiinnostava esimerkki siitä kuinka suhde oman itsensä ja toisen henkilön kanssa voi muuttua muotoaan tai yksinkertaisesti vaihtua. Koko tapahtuma voikin olla vain mieleemme luoma kuva. Juonen kulkeutuessa eteenpäin niin elokuvassa elokuvan sisällä kuin Chiyokon todellisessa elämässä alkaa näiden kahden tahon erottaminen toisistaan vaikeutua.

Millenium Actressissa Kon käyttää toisinaan myös omaperäistä, kenties teatterimaiseksi luonnehdittavaa siirtymistapaa kohtauksien välillä. Tarinan hahmot tuntuvat kävelevän taustasta toiseen, tai vastaavasti voisi sanoa että hahmot pysyvät paikoillaan samalla kuin ympäristö liikkuu ruudun poikki ja seuraavaan kohtaukseen, aivan kuten teatterissa näyttelijät siirtyvät uuteen tilaan. Taustoissa on myös havaittavissa vaikutuksia Japanilaisista Ukiyo-e puupiirroksista ja maalauksista, jotka tuovat elokuvaan kiinnostavia yksityiskohtia.

Harhan ja todellisuuden rajalla liikkumisen lisäksi elokuva tutkii ajan käsitystä, johon Satoshi Konia innoitti George Hillin *Slaughter House Five* (1972). Chiyokolle menneisyys ja nykyisyys tuntuvat olevan olemassa samaan aikaan. Vaikka Chiyokon oma elämä sijoittuukin toisen maailmansodan aikaan elää hän elokuvissaan hahmojensa kautta aina Sengoku-kaudelta tulevaisuuteen asti. Chiyokon tarina on matkustamista eri aika-vyöhykkeillä, animaatio naisesta joka juoksee vuosisatojen läpi omassa ikuisessa tarinassaan. Ainoa ajan olemassaolosta muistuttava asia on salaperäinen rukkia pyörittävä vanha nainen, joka muistuttaa ihmisen kuolevaisuudesta. Nainen ennustaa Chiyokolle kuinka tämä tulee juoksemaan rakkautensa perässä koko elämänsä ajan, sitä kuitenkaan tavoittamatta. Vanhentuessaan Chiyoko tunnistaa naisessa itsensä, ja tämän aiemmin uhkaavat sanat tuntuvat nyt surumielisen lohduttavilta. Naisen pyörivä rukki kuvaa myös sitä ettei aika ole lineaarista, vaan pyörii samankaltaisessa ympyrässä.

Loppujen lopuksi elokuva kertoo rakkaudesta. Chiyokon tarina kietoutuu mystisen miehen, näyttelijättären elämänrakkauden ympärille. Chiyoko tapasi hänet vain kerran

nuorena tyttönä suojellessaan tätä sotaa vastaan kapinoivaa idealistia poliisilta. Eloku-
vassa ei selviä kuinka monta tuntia tai päivää he viettivät yhdessä, tapaus oli vain lyhyt
kohtaaminen jonka jälkeen he eivät näe enää koskaan. Muistoksi jää vain mieheltä
jäänyt avain ja lupaus jälleen näkemisestä. Ajan kuluessa miehen muisto kasvaa suu-
remmaksi ja suuremmaksi, ja on lopulta Chiyokon elämän tarkoitus. Chiyoko viettää
loppuelämänsä miehen varjon perässä juosten, tavatakseen hänet vielä kerran.



3. *Millennium Actress* (2001) Chiyoko saa niin roolissaan kuin (oletettavasti) todellisessa elämässäänkin
virheellistä tietoa rakastettunsa kuolemasta, ja aikoo riistää henkensä

Kon vertaa Chiyokon yksimielistä jahtausta omaan suhteeseensa elokuvaan ”Kun alan
kehittämään elokuvaa yksityiskohtaisemmaksi, lipuu alkuperäinen ajatukseni yhä kau-
emmas ja kauemmas. Lopullinen elokuvani pääsee kenties lähemmäs alkuperäistä mie-
likuvaa, muttei koskaan saavuta sitä täysin. Se on jatkuvaa jahtaamista minulle” (Kon,
dvdvisionjapan, 2002). Millennium Actressin loppusanat kuitenkin muistuttavat kuinka
kaunis tämä päättymätön jahti voi olla. Kenties rakastammekin tavoittamattoman,
ihanan unelman jahtaamista enemmän kuin itse unelmaa.

3.3 Tokyo Godfathers

Seuraava elokuva *Tokyo Godfathers* (2003) perustuu John Fordin westerniin *Three Godfathers* (1948). Elokuva on lennokka matka modernin Tokion takakujille ja köyhille ghetto-alueille. Tarina keskittyy kolmeen lähtökohdiltaan hyvin erilaiseen kodittomaan Tokiolaiseen, keski-ikäiseen alkoholistiin Giniin, trans-naiseen ja entiseen drag queeniin Hanaan sekä kotoaan karanneeseen tyttöön Miyukiin. Kaikki kolme ovat luopuneet suhteestaan oikeaan perheeseensä ja muodostaneet kolmestaan uuden, korvaavan perheen. Jouluaattona he löytävät roskiksesta pienen vauvan ja ryhtyvät etsimään lapsen vanhempia. Tämä kuvaa Konin mukaan hänen haluaan käyttää ideoita jotka monet muut heittäisivät pois, eli löytää jotain ihanaa roskiksesta (djsubtiempo, 2010). Erilais-ten sattumusten kautta jokainen tarinan hahmoista päätyy kohtaamaan oikean perheensä ja todellisuuden jolta he aikoinaan pakenivat. Elokuvan teemoja ovat kodittomuus ja hylkäys joita Kon käsittelee humoristisella otteella.



4. *Tokyo Godfathers* (2003) Gin, Hana ja Miyuki pohtivat mitä tehdä

Tokyo Godfathers on suuri muutos Konin aikaisempaan tyyliin. Se on lineaarisempi ja perinteisempi tarina, eikä myöskään käsittele subjektiivista todellisuutta yhtä vahvasti

kuin Konin muut teokset. Muissa teoksissaan Kon tuntuu pikkuhiljaa ujuttavan unimaailmaa kohtauksiinsa niin että katsoja huomaa ällistykseseen elokuvan todellisuuden muuttuneen täysin toiseksi. *Tokyo Godfathers*issa Kon tuntuu toimivan päinvastaisesti ja näyttää meille yllättävän, unimaisen kuvan joka kuitenkin selitetään pian elokuvan todellisuuden muuttumatta.

Elokuvaan on toki pujahtanut muutama maaginen, selittämätön hetki, ja koko elokuva kantaa liian epätodellisilta tuntuvien sattumusten sarja. Kon on kuitenkin pitänyt *Tokyo Godfathers*issa muihin töihinsä verrattuna huomattavasti selkeämmän linjan, ja onkin maininnut halunneensa välttää elokuvassa liiallista teatraalisuutta ja tehdä tarkoituksellisen yksinkertaisen elokuvan (animenewsnetwork, 2008).

3.4 Paranoia Agent

Vuonna 2004 Kon julkaisi 13-osaisen animaatio-televisiosarjan *Paranoia Agent*. Sarja sai alkunsa nipusta käyttämättömiä ideoita ja mielikuvia tarinoille ja tilanteille, joista Kon piti liikaa luopuakseen, muttei kokenut niitä sopivina mihinkään projekteistaan (tokyopop, 2008).

Tarina kietoutuu mystisen Shōnen Batin (maila-poika) ympärille, joka hyökkäilee pesäpallomailaa aseenaan käyttäen ihmisten kimppuun. Shōnen Batin kasvoja ei koskaan paljasteta, vaan sen sijaan juoni avautuu hiljalleen niiden hahmojen välillä joita poika jotenkin koskettaa, hänen uhrinaan tai häntä jahtaavana poliisina. Toinen unenomainen hahmo on sarjan tapahtumien toimeenpanijan Tsukiko Sagin suunnittelema vaaleanpunainen koira-hahmo Maromi, josta muodostuu kuin kolikon toinen puoli Shōnen Batile. Toisinaan aavemaisena unikuvana henkiin heräävä Maromi antaa Tsukikolle tyynnyttäviä ohjeita jotka alkavat hiljalleen tuntua hermostuttavan turruttavilta ja hallitsevilta.

Animaation jokaisella jaksolla on oma, yksilöllinen tyylinsä, mutta yhdessä ne muodostavat yhtenäisen tarinan ja paljastavat pikkuhiljaa totuuden siitä kuka tai mikä Shōnen Bat todella on. Koko sarjaa hallitsee epämurkava, hieman vinksahtanut tunnelma ja tarinat keskittyvät usein heikkoihin ja puutteellisiin, kukin omalla tavallaan epätoivoisiin ihmisiin. Sarjan hahmot myös heijastavat erilaisia arvoja ja suuntauksia japanin nyky-yhteiskunnassa. Esimerkiksi ensimmäisen jakson epäileväinen reporterit on tarkoitettu kritiikiksi nykypäivän tiedotusvälineille, ja toisen jakson tarina ala-asteella olevista lapsista ei kerro vain koulukiusaamisesta, vaan on myös kuvaus aikuisten maailmasta peruskoulun asetelmassa (djsubtiempo.blogspot, 2010)



5. *Paranoia Agent* (2004) Sarjan hahmot uneksivat Maromin ympärillä

Pikkuhiljaa Shōnen Batin koko olemassa olo alkaa kyseenalaistua, ja sarjan hahmot alkavat epäillä itseään ja ympäröivää maailmaansa. Onko Shonen Bat vain unikuva, tapa jolla vapautua omasta ahdistavasta elämästään? Shōnen Batin hyökkäyksien ja niistä nousevan pelon yleistyessä myös Maromin suosio kasvaa, aivan kuin nuo tahot ruokkisivat toisiaan. Pikkuhiljaa koko sarjan todellisuus suistuu unenomaiseen sarjaku-

vamaailmaan jossa hahmot pakenevat todellisuudestaan alitajuisiin unelmiinsa.

3.5 Paprika

Yasutaka Tsutsuin novellit olivat toimineet Satoshi Konille inspiraation lähteenä tämän nuoruudesta lähtien, ja Tsutsuin teokseen pohjautuvan animaation ohjaus oli hänelle empimättä unelmien täyttymys. Vuonna 2006 julkaistu *Paprika* olikin elokuva joka oli ehtinyt kypsyä Konin mielessä jo useamman vuoden, ja tarjosi hänelle jo valmiiksi unimaailmaan kietoutuneella juonellaan harvinaisen herkullisen leikkikentän.

Paprika sijoittuu lähitulevaisuuteen, jossa on kehitetty uusi psykoterapeuttinen hoitotapa ”uniterapia”. Hoitoon käytetään DC Mini-nimistä laitetta, joka mahdollistaa potilaan unien ja alitajuisten ajatusten näkemisen ja jopa niissä vierailun. Uniterapian kanssa työskentelevän tiimin johtaja, Atsuko Chiba, käyttää laitetta laittomasti salaa auttaakseen psykiatrisia potilaitaan tutkinta-laitoksen ulkopuolella. Tässä työssään Atsuko esiintyy alter-egonaan Paprikana, hahmona jonka hän omaksuu unimaailmassa. Ennen kuin hallitus antaa DC Minille käyttöluvan, varastaa joku vielä testivaiheessa olevan laitteen ja alkaa käyttää sitä ihmisten unien hallitsemiseen kohtalokkain seurauksin.

Paprikan avaus on ehkä paras esimerkki Konin kerronnallisesta herkkyydestä. Aloituskuviksi Kon näyttää meille petollisen realistisen maiseman Tokion liikenteestä, sen mainostauluista ja videoruuduista jotka heräävät henkiin päähenkilö Paprikan liukuesssa todellisuuden ulottuvuudesta toiseen. Paprikan hypellessä vaivattomasti mainosten videoruuduista T-paidan kuvaan, pysäyttäessään liikenteen sormiaan napsauttamalla kuin paussi-nappia painaen ja lopulta muuttuessaan ”oikeaksi minäkseen” Atsukoksi kerrotan katsojalle heti että luvassa on todellisuuden normeja mullistava elokuva.



6. *Paprika* (2006) Paprika kieltäytyy kohteliaasti hänelle flirttailevalta mieheltä, mutta kuvajaisista näemme hahmon todelliset tunteet tilanteesta

Millenium Actressin tavoin *Paprika* on rakkaudenosoitus elokuville ja elokuvan tekemiselle. Jo teoksen ensimmäisessä kuvassa oleva sirkus on viittaus Cecil B. DeMillen elokuvaan *The Greatest Show On Earth*, jonka jälkeen nopeasti vaihtuvista kohtauksista on poimittavissa viittauksia teoksiin kuten *Tarzan*, *From Russia with Love*, *Roman Holiday*, sekä Satoshi Konin omiin töihin. *Paprika* sisältää myös runsaasti viitteitä kirjallisuuteen ja populaarikulttuuriin päähenkilön mm. joutuessa valaan nielaisemaksi ja putkahtaessaan sen hengitysausosta Pinocchio-puvussa, tai lentäessä pilven päällä keppi kädessään suosituksen anime-sarjan *Dragon Ballin* Son Goku-hahmon tavoin (tvtropes).

Elokuvat ovat selkeästi yksi tarinan päätähdistä, ja niiden juoneen punominen on vielä suorasukaisempaa kuin *Millenium Actressissa*. Eräs hahmoista, Paprikan terapia-potilas ja poliisimies Konakawa kärsii toistuvasta unesta, eikä siedä elokuvia vaikka tuntuukin tietävän niistä paljon. Unessaan hän seikkailee päähenkilönä tunnettujen elokuvien kohtauksissa, ja lopulta traumansa selvitettyään pakottaa tiensä oman unensa elokuvateatterin valkokaankaan läpi toiseen uneen, jossa hän pelastaa naisen ja ratsastaa

aurionlaskuun ”lopputekstien” saattelemana. Konakawa myös selittää Paprikalle ja katsojalle elokuvateknisiä asioita pukeutuneena elokuva-ohjaaja Akira Kurosawan tavamerkkimäisen tunnettuihin hattuun ja aurinkolaseihin.



7. *Paprika* (2006) hullu paraati-uni tunkeutuu Konakawan uneen

Paprika käyttää myös paljon rakennustaiteellisia metaforia matkatessaan syvemmälle ihmismielen labyrinttiin, tyyli jota *Paprikasta* menestys-elokuvaansa *Inception* innoitusta saanut Christopher Nolankin hyödynsi. Hahmot matkaavat useasti niin unimaailman kuin todellisen maailman hisseissä tai harhailevat päättymättömissä käytävissä ja metssissä. On kuin hahmot olisivat pudonneet populaarikulttuurilla höystettyyn nykypäivän kaninkoloon.

Paprika onkin huomattavasti surrealistisempi kuin Konin aiemmat teokset. Kon on ker-tonut halunneensa yllättää itsensä ja luoda jotain joka ylittäisi hänen mielikuvituksensa rajat (midnighteye, 2006). Samalla teos on kommentointia liiallisesta unimaailmaan ja illuusioihin vaipumisesta. Kon haluaa muistuttaa kuinka nykypäivänä on liian helppoa tuudittautua median tarjoamaan fantasiamaailmaan. ”Uskon että tasapaino todellisen

elämän ja mielikuvituksen välillä on tärkeää. Animaation ei tulisi olla pakokeino” (nytimes, 2007).

Elokuvan eräs kiinnostavimmista teemoista on Atsukon ja Paprikan suhde, jossa Paprika toimii sekä Atsukon alter-egona että omana itsenäisenä henkilönään. Koko Paprikan olemassaolo nostaa kiinnostavan kysymyksen siitä onko alitaju vain osa ihmistä, vai ihminen ja tämän tietoinen minuus osa alitajua. Oman minänsä määrittelyä käsitellään myös elokuvan antagonistien Atsukon kollegan Morio Osanain ja DC-mini projektin Johtajan kautta. Unimaailman tunkeutuessa todellisuuteen Osanai jakaa ruumiinsa halvaantuneen Johtajan kanssa. Pikkuhiljaa Johtaja valtaa Osanain ruumiin kokonaan, ja Osanai menettää itsensä.



8. *Paprika* (2006) Johtaja valtaa Osanain ruumiin

Aivan kuten nimettömäksi jäävä Johtajan hahmo edustaa kylmää, kliinistä ja tunteetonta maailmankuvaa on Paprika hänen vastapainonsa, hyvyyden, empatian ja inhimillisyyden ruumiillistuma. *Millenium Actressin* Chiyoko- hahmon tavoin Paprika ottaa sulavasti haltuunsa mullistuneen ympäristönsä muuntautumalla sen mukana hahmoiksi kuten Apina Kuningas, Helinä-keiju ja pieni merenneito. Paprikan hahmon ansiosta

elokuva pysyykin kuplivan nokkelana ja lämpimänä tarinana toisin kuin useat samoja teemoja käsittelevät elokuvat. Toisaalta sen kaikkinelevä surrealismi ja visuaalinen kuvavyöry myös tuntuvat peittävän hieman elokuvan juonta alleen.

Lopulta *Paprikan* koko maailma vajoaakin kaoottiseen paraatiin, sekopäiseen yhteisuneen jossa jättikokoiset trumpettia soittavat sammakot ja elävät nuket valtaavat tiet, ihmiset muuttuvat kännyköiksi ja kissa-patsaiksi, ja unen ja todellisuuden rajat häviävät kokonaan.

4 POHDINTA

Animaatiossa tietynlainen epätodellisen yhdistäminen todelliseen on luonnollista. Animaatio-maailman sisäiset lait poikkeavat selkeästi oman maailmamme laeista, eikä kukaan kyseenalaista miksi eläimet ja huonekalut puhuvat tai miksi juoksevan hahmon kaula jää jälkeen pakoon pinkaisevasta ruumiista.

Satoshi Konin animaatiot ovat kuitenkin ensi-silmäyksellä niin lähellä tämän maailman todellisuutta, että sen normien olettaisi toimivan niissä. Kun tuon tutulta tuntuvan todellisuuden ja unimaailman välinen seinämä yllättäen särjetään säpsäyttää se katsojan arvioimaan uudella tasolla niin katsomaansa elokuvaa kuin todellista elämäänsäkin. Meidät pakotetaan huomaamaan että jokin tuttu ja turvallinen onkin ollut jotain aivan muuta, muunnos todellisuuden ja epätodellisuuden välillä.

Elokuvaa katsoessamme alitajumme on usein tavallista vapaampi, ja olemme avoimempia normista poikkeavuuden mahdollisuudelle. Toisaalta mikä todella onkaan unen ja todellisuuden raja? Jollekin selkeästi fantasiaa oleva asia voi näyttäytyä toiselle täytenä totena. ”Samaa elokuvaa katsovat ihmiset näkevät teoksen jokainen eri tavalla, eri näkökulmasta ja oman tulkintansa kautta. Samoin on epätodennäköistä että toistuvaa unta näkevä ihminen näkee saman unen samalla tavalla uudestaan ja uudestaan. Katsojan tunteet vaihtelevat, ja niin hän näkee elokuvan ajan myötä eri tavalla” (Kon, twitchfilm, 2008). Unien ja elokuvien välillä on siis eräänlainen samankaltaisuus, vaikka uni onkin hallitsematonta draamaa ja elokuva taas hallittu.

Konin teosten tutkiminen on antanut minulle uuden näkökulman elokuvan ja animaation katsomiseen ja tekemiseen. Hänen animaatioillaan on kyky viedä katsojansa syvälle alitajunnan rajoille ja avata ovi unen maailmalle. Ihmismieli on täynnä absurdeja vaistoja joita se ei pysty käsittelemään rationaalisesti. Unimaailmassa se sen sijaan on mahdollista. Satoshi Konin teokset muistuttavat kuinka häilyvä unen ja todellisuuden raja onkaan, ja kuinka ne eivät ole erillisiä vaan toisiaan tarvitsevia ja rinnakkain vallitsevia asioita. Vain yhdistämällä kumpaakin pystymme käsittelemään todellisuutemme monimuotoisuutta.

LÄHTEET

kon's tone, viitattu 15.4.2015

<http://konstone.s-kon.net>

twitchfilm, "Exclusive Interview with Satoshi Kon" Simon Abrams 2008, viitattu 15.4.2015

<http://twitchfilm.com/interviews/2008/07/exclusive-interview-with-satoshi-kon.php>

midnighteye, "Satoshi Kon" Tom Mes 2002, viitattu 15.4.2015

<http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon/>

Sound and vision, "HT Talks To . . . FilmMaker Satoshi Kon" Aimee Giron 2005, viitattu 15.4.2015

<http://www.soundandvision.com/httalksto/1205talks/>

Wikipedia, Satoshi Kon, viitattu 15.4.2015

http://en.wikipedia.org/wiki/Satoshi_Kon

The New York Times, "Satoshi Kon, Anime Filmmaker, Dies at 46" A. O. SCOTT 2010, viitattu 10.3.2015

<http://www.nytimes.com/2010/08/26/arts/design/26kon.html? r=1>

Animenewsnetwork, "Interview: Satoshi Kon" Justin Sevakis 2008, viitattu 10.3.2015

<http://www.animenewsnetwork.com/interview/2008-08-21/satoshi-kon>

dvdvisionjapan, "Millenium Actress, interview" 2003

<http://www.dvdvisionjapan.com/actress2.html> viitattu 10.3.2015

Animation World Magazine8, no. 6, September 2003 Millenium actress

“Satoshi Kon's last words” Makiko Itoh 2010, viitattu 22.5.2015

<http://www.makikoitoh.com/journal/satoshi-kons-last-words>

movie.douban, “Interview with Satoshi Kon, Director of Perfect Blue”, 1998, viitattu 10.3.2015

<http://movie.douban.com/subject/1395091/discussion/26819622/>

Tokyopop, “Interview with Satoshi Kon”, Bill Aguiar 2008, viitattu 10.3.2015

https://web.archive.org/web/20110414164311/http://www.tokyopop.com/Robofish/top_article/688419.html

midnighteye, “satoshi kon” Jason Gray 2006, viitattu 22.5.2015

<http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon-2/>

Post Bubble Culture, “Distinctly Japanese: Satoshi Kon’s Millenium Actress and the Nature of Modern Japanese Culture” Meglocke 2010, viitattu 22.5.2015

<http://postbubbleculture.blogs.wm.edu/2010/03/22/distinctly-japanese-satoshi-kon%E2%80%99s-millenium-actress-and-the-nature-of-modern-japanese-culture/>

djsubtiempo, “Interview with Satoshi Kon” 2010, viitattu 10.3.2015

http://djsubtiempo.blogspot.fi/2010_08_22_archive.html

The New York Times, “Anime Dreams, Transformed Into Nightmares” Dave Kehr 2007, viitattu 22.5.2015

<http://www.nytimes.com/2007/05/20/movies/20kehr.html>