

LASTEN FANTASIELOKUVIEN PRODUCTION DESIGN  
**Kehitys, lajityypit ja ominaispiirteet**



Tampereen ammatikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö  
Tuotanto  
Syksy 2006  
***Sinikka Annala***

## OPINNÄYTETIIVISTELMÄ

Osasto Viestintä	Erikoistumisala Tuotanto; taiteellinen kuvausjärjestäjä
Tekijä Sinikka Annala	
Työn nimi Lasten fantasiaelokuvien production design – kehitys, lajityypit ja ominaispiirteet	
Lopputyön laji Kirjallinen	
Työn valmistumisaika 24.11.2006	Sivumäärä 53
<p>Tiivistelmä</p> <p>Tutkin opinnäytetyössäni lasten fantasia- ja satuelokuvien production designin eri elementtejä, tyylilajeja, keinoja ja konventioita, kehitysvaiheita, rajoituksia ja mahdollisuuksia käyttäen esimerkkeinä sekä klassikkoelokuvia että vähemmän tunnettuja teoksia, jotka edustavat lavastuksellisesti eri aikakausia ja tyyliä. Tarkoitukseni ei ole tehdä fantasiaelävastuksen opaskirjaa tai kaikenkattavaa historiikkaa, vaan tutkia production designin roolia ja käyttöä fantasiaelokuvassa vertaillen ja eritellen.</p> <p>Lasten fantasiaelokuvat ovat kokeneet vuosien saatossa huomattavan kehityksen. Saankin tutkimuksessani huomata, että läpi tämän kehityskulun, ja sen mukanaan tuomien muutosten, on tietty ilmaisu kuitenkin pysynyt ominaisena tälle elokuvan lajille – jotakin, minkä suuri yleisö yhtä lailla elokuvantekijöiden kanssa mieltää lähes automaattisesti lasten satuelokuvan visuaaliseksi sekä kerronnalliseksi muodoksi.</p> <p>Pyrin myös selvittämään millä tavoin itse fantasia genrenä jakaantuu, ja miten tämä näkyy lavastuksessa, elokuvan yleisessä visuaalisuudessa sekä ratkaisuisissa, joita elokuvien toteutuksessa on tehty sekä mitä ratkaisuja genreisyyden säilyttämiseksi kannattaisi tehdä. Edustaakseen parhaiten kyseenomaista lajityyppiä, tuodakseen sen ominaispiirteet parhaiten esiin ja palvellakseen sen tarpeita, fantasiaelokuvan production designin kannattaa kiinnittää huomiota subgenren määreisiin ja niihin keinoihin sekä elementteihin, jotka yleisö ymmärtää kyseisen genren mukaisiksi.</p> <p>Päätelmäni ovat subjektiivisia ja tulkinnanvaraisia, mutta pyrin lähteiden ja perustelujen avulla nostamaan esille aiheestani kulloinkin kaivamani olennaiset, tyypilliset piirteet. Käytän tutkimusmetodeinani aineistoon tukeutuvaa analyysiä ja pohdintaa sekä elokuvien production designin henkilökohtaisen harrastuneisuuden ja näkemyksen mukaista analyysiä.</p>	
Aineisto Kirjallisuus, elokuvat, Internet, elokuva-arvostelut	
Asiasanat Fantasiaelokuvat, lavastus, fantasiakirjallisuus, lastenelokuvat, analyysi	
Säilytyspaikka TAMK / Taide ja viestintä	
Muita tietoja	

**THESIS**

**SUMMARY**

Department Media programme	Area of specialisation Production
Author Sinikka Annala	
Title The production design of children's fantasy films – development, genres and characteristics	
Sort of Final Thesis (Written / Project / Portfolio) Written	
Date 24.11.2006	Number of pages 53
<p>Summary:</p> <p>My thesis is about the production design of children's fantasy films: the different elements, genres, means and conventions, development stages, limitations and possibilities of it. As examples I use both classic movies and lesser known films which represent different eras and styles in production and set design. It is not my purpose to make a manual or an all-comprehensive history of fantasy set design but to study the role and use of production design in fantasy film by means of comparison and analysis.</p> <p>Children's fantasy films have gone through a noticeable development through the years. In my study I come to discover that through this stage of development and with the changes it brings about, a certain form of expression has remained characteristic in this film genre – something which both the general public and the film makers alike associate almost automatically as the visual and narrative form of children's fantasy films.</p> <p>I also aim to look into the ways in which fantasy itself as a genre is divided: how this dividing is visible in set design, the overall visual appearance of a movie and the solutions made in the realization of the films, as well as what solutions should be made in order to sustain the genreic quality of the films. In order to make the best representation of the genre in question, and to best bring out the characteristics of it as well as in order to serve the genres needs, the production design of a fantasy film should pay attention to the attributes of the subgenre and to the means and elements which the spectators perceive as consonant with the genre in question.</p> <p>My conclusions are subjective and rely on interpretations but with my source material and line of argument I aim to find and emphasize the essential and typical features of the different aspects of my subject. As my study methods I use analysis and reasoning based on source material as well as analysis of film production design based on personal experience and vision.</p>	
Material (e.g. audio / video tape, photographs, slides, paintings, statues...) Literature, movies, Internet, movie reviews	
Key words Fantasy films, set design, fantasy literature, children's films, analysis	
Filing Tampere polytechnic, Art and media	
Other information	

## Sisällys

<b>1 Johdanto.....</b>	<b>2</b>
<b>2 Fantasiaelokuvien production designin kehityskaudet.....</b>	<b>5</b>
2.1. Alkuvaiheet – 1940 - 50-luku.....	5
2.2. Konservatiivista kapinointia ja kokeellista irrottelua – 1960 - 70-luku.....	7
2.3. Oman uoman aloittelua – 1980-luku.....	14
2.4. Uusien urien avaamista – 1990-luku.....	22
2.5. Vanhojen käytäntöjen hylkäystä – 2000-luku.....	27
<b>3 Fantasian subgenret ja niiden vaikutus sekä toteutuminen elokuvan production designissa.....</b>	<b>35</b>
3.1. Fantasian genreluokittelut.....	36
3.2. Production design fantasiaan lajityyppien välineenä.....	39
<b>4 Lasten fantasiaelokuvat Pohjoismaissa.....</b>	<b>45</b>
<b>5 Yhteenveto.....</b>	<b>50</b>
<b>Lähteet.....</b>	<b>51</b>

## 1 Johdanto

Aion opinnäytetyössäni tutkia lasten fantasia- ja satuelokuvien production designin eri elementtejä, tyylilajeja, keinoja ja konventioita, kehitysvaiheita, rajoituksia ja mahdollisuuksia käyttäen esimerkkeinä sekä klassikkoelokuvia että vähemmän tunnettuja teoksia, jotka edustavat lavastuksellisesti eri aikakausia ja tyylejä. Tarkoitukseni ei ole tehdä fantasiaelävastuksen opaskirjaa tai kaikenkattavaa historiikkia, vaan tutkia production designin roolia ja käyttöä fantasiaelokuvassa vertaillen ja eritellen. Pysin myös selvittämään millä tavoin itse fantasia genrenä jakaantuu, ja miten tämä näkyy lavastuksessa, elokuvan yleisessä visuaalisuudessa ja ratkaisuissa, joita elokuvien toteutuksessa on tehty. Päätelmäni ovat subjektiivisia ja tulkinnanvaraisia, mutta pyrin lähteiden ja perustelujen avulla nostamaan esille aiheistani kulloinkin kaivamani olennaiset, tyypilliset piirteet.

Fantasiaelokuvat ja ennen kaikkea niiden lavastus sekä visuaalinen maailma kiinnostavat minua erityisesti – tämän lajityypin visuaalisen ilmeen luomisen mahdollisuudet ja tunnelmien monimuotoisuudet ovatkin mielestäni tutkimuksen arvoisia. Suomessa fantasia- tai satuelokuvia ei ole tehty kuin muutama, joten perehtyminen tähän genreen on mielestäni aiheellista varsinkin varsinaisen fantasiaelokuvaperinteen puuttuessa. Seminaarityöni tutki laajemmin ja pintapuolisemminkin fantasiaelokuvien lavastusta ja toimikin näin ollen eräänlaisena pohjustuksena tutkintotyölleni. Sain seminaarityöni kautta tarjouksen lavastaa Mikko Alatalolle ja Juice Leskiselä kouluprojekteina tehtävät musiikkivideot, joiden ulkomuodossa pyrittiin lavastukselliseen ja satumaiseen ilmeeseen. Satumainen, epärealistinen lavastus kiinnostaa minua myös koulun ulkopuolisessa työkentässä – toivonkin taiteellisen kuvausjärjestäjä -opintojeni sekä pitkällisen harrastuneisuuteni hyödyttävän minua sekä tämän tutkintotyön teossa että tulevassa ammattielämässäni.

Production design terminä on amerikkalaisen elokuva-alan sanastoa, jolle ei ole vielä toimivaa suomalaista vastinetta – tämä johtuu sekä kielellisestä erosta että maiden elokuvatuotannon eroavaisuuksista. Production designer -ammattikuvan määrittelee Internet movie database lyhyesti: “an artist responsible for designing the overall visual appearance of a movie.”<sup>1</sup> Tällöin luonnollisestikin itse production design on tuo elokuvan yleinen visuaalinen ilme tai ulkomuoto. BBC taas määrittelee internetsivuillaan production designin roolia seuraavasti: “Production design plays an important role in the success of any production as it provides the audience with the visual clue’s that establish and enhance the production content. The production designer works closely with the producer and director to create a design style or concept that will visually interpret and communicate a story,

---

<sup>1</sup> suom. Taiteilija / henkilö, joka on vastuussa elokuvan yleisen visuaalisen ilmeen suunnittelusta.  
<http://www.imdb.com/Glossary/P>

script or environment appropriate to the production content and action.”<sup>2</sup>

Termiä ei voi siis huoletta kääntää lavastussuunnitteluksi – tämä viittaa lähemmäs art directorin työkenttää. Production designerin suhde elokuvaan on läheisempi ja yhteistyö ohjaajan kanssa tiivimpää – lisäksi PD:n vastuu elokuvan kokonaisilmeestä on suurempi.<sup>3</sup> Tämän vuoksi koenkin parhaaksi käyttää kattavampaa ja osuvampaa termiä production design opinnäytetyössäni.

Fantasia elokuvagenrenä sekä vaatii lavastukselta tietynlaisten odotuksien mukaista ilmaisua että antaa monia muita genrejä vapaammat kädet tälle ilmaisulle. Koko perheen fantasia- ja satuelokuvien production design on läpi aikakausien sekä erilaisten tuotantojen ilmentänyt yhteneväistä visuaalista tyyliä, joka koetaan kohdeyleisön mukaiseksi sekä lajityypin tuotemerkkimäiseksi ilmentymäksi. Vaikka tämä tyyli on aikojen saatossa kehittynyt ja pyrkinyt usein lähtökohtiensa – tarinan, kuvaston ja filmatisointien – uudelleen tulkintaan, on se silti säilyttänyt tietyn perinnemäisen, yhtäläisen linjauksensa. Tällainen lajityypillinen production design luo tietyn tunnustettavuuden, joka mahdollistaa tämän elokuvaalavastuksen alalajin konventiot, lainalaisuudet, kliseet, tematiikat ja symboliikat – mutta toisaalta myös näiden rikkomisen tavalla, jonka tuloksena syntyy vastakkain-asetteluja, rajojen rikkomista, kehitystä, leikkelyä ja innovaatioita. Tutuus ja lajityypillisuus luovat samalla siis alustan niistä poikkeamiselle tavalla, jossa säilyy mielekkyys – lavastus ei menetä arvoitustaan ja merkityksiään, vaan käyttää ne vain uudessa muodossa, joka on katsojalle ymmärrettävissä ja nautittavissa; kehittyneempänä, metatason saavuttaneena.

Production design on luonnollisestikin aina tarinan ja miljöön nöyrä alamainen. Monista lajityypeistä poiketen on fantasia kuitenkin epärealistisuudessaan – yliluonnollisia, satumaisia elementtejä sisältävänä vaihtoehtoisena maailmana – alttiimpi päästämään production designin irti tästä palvelusuhteesta, vaihtelevin tuloksin. Täytyy kuitenkin ottaa huomioon, että liiallinen

---

<sup>2</sup> suom. “Production designilla on tärkeä rooli tuotannon menestymisessä, sillä se tarjoaa yleisölle ne visuaaliset vihjeet, joiden varaan tuotannon sisältö on perustunut ja jonka avulla se korostuu. Production designer työskentelee läheisesti tuottajan ja ohjaajan kanssa luodakseen design-tyylin tai -konseptin, joka tulkitsee ja välittää visuaalisesti tarinan, käsikirjoituksen tai ympäristön tuotannon sisältöön ja toimintaan.”

[www.bbc.co.uk/designvision/careers/production/](http://www.bbc.co.uk/designvision/careers/production/)

<sup>3</sup> Heli Kivelän opinnäytetyö Production design – merkitys ja hyödyntäminen suomalaisessa elokuva- ja tv-tuotannossa, 2005, Tampereen ammattikorkeakoulu, viestinnän koulutusohjelma.

vapauksien otto fantasian nimissä ei palvele tarinankerrontaa eikä elokuvantekoa. Ei voi siis ajatella satuelokuvan olevan helpompi tai toisarvoisempi production design -työ verrattuna vaikkapa pikkutarkkaan epookkiteokseen tai tiukan realistiseen nykypäivän kuvaukseen. Mielikuvituksellisuuskin kaipaa struktuuria. Ollakseen toimiva ja hyvä, fantasia-production designin on pystyttävä yhtä aikaa houkuttelemaan katsoja uskomaan fantasiapremissi; hyväksymään vallitsevat olosuhteet ja näkemään asioiden väliset vaikutussuhteet ja perusteet, sekä hätkähdyttämään katsoja pitämään näkemäänsä silti kontrastissa sekä elokuvan että oman todellisuutensa kanssa niin, että tämä illuusio toisesta maailmasta ei menetä satumaisuuttaan.

Fantasiaelokuvien production design on keskeinen keino, jolla ilmentää itse tätä "fantasiamaisuutta" – itse asiassa useissa tapauksissa se on tarinan tai elokuvan koko perusta. On itsestäänselvää, kuinka suuri rooli lavastuksella ja yleisellä visuaalisella ilmeellä on, kun jo itse tarina nojaa vahvasti visuaalisiin miljöisiin ja hahmoihin, joiden toteutus on lähes yhtä vahvasti tulkinnanvaraista ja epäkonkreettista. Tällainen asetelma luo mahdollisuuksien verkon, jonka seasta lavastajan tai production designerin on löydettävä jokin logiikka, teema tai periaate, joka pitää hänen luomistyönsä johdonmukaisena ja ilmaisuvoimaisena. Kohdeyleisön ollessa nuorta, ei mikään tunnu olevan liikaa – tietynlainen liioittelu ja yltäkylläisyys ovatkin ominaista ja leimallista tällä saralla. Se voi kuitenkin olla myös aliarvioivaa, helppojen ratkaisujen tuotosta, eikä tarjoa sellaisena otollisille nuorille mielille mitään uutta. Onneksi kuitenkin laadukkaammissa tuotannoissa tällaiseen oikaisuun ei ole varaa, vaan production designiin panostetaan vähintäänkin yhtä paljon kuin näyttelijäntyöhön tai kuvaukseen.

## 2 Fantasiaelokuvien production designin kehityskaudet

Kuten yleensäkin historiassa, on myös fantasiaelokuvalla löydettävissä oma kehityskaarensa. Fantasiaelokuvien historia on lähes yhtä vanha kuin koko taiteenlaji. Tämän genren elokuvia tehtiin kuitenkin verrattain vähän ja aniharvoin pitkän aikaa, kunnes noin 1980-luvun tietämällä uudet elokuvan tuotantotekniikat sekä suuren yleisön mielenkiinto aiheuttivat lajityypin äkillisen kukoistamisen. Tästä seurasi useita huomattavia fantasiaelokuvia, mutta sitä myös edelsi yksittäisiä kiehtovia tapauksia, joista molempia käyn tässä luvussa tarkemmin läpi.

Production design kehittyi elokuvanteossa olennaisena, hyvin näkyvänä ja genreä edustavana osana. Aikuisteemaiset fantasiaelokuvat eriytyivät myös lavastukseltaan selkeästi lapsille suunnatuista elokuvista, joiden luonteen vuoksi ei tetyt teemat ja tehokeinot olleet suotavia. Itse aihepiirikin on aikuisemmissä elokuvissa hajanaisempi – tämän tyylin fantasiaelokuvat ovatkin usein eräänlaisia genrehybridejä, lajityyppien yhdistelmiä, jopa siinä määrin, ettei aina voi edes puhua fantasiaelokuvasta. Lapsille suunnattujen elokuvien on helppo pysyä satumaisuudessaan; niiltä ei odoteta mitään sen vähempää.

### 2.1. Alkuvaiheet – 1940 - 50-luku

Hollywood-studioiden kulta-aika synnytti monia klassikoita ja oli myös lavastuksen kulta-aikaa. Studioiden sisäiset lavastajat olivat pitkän linjan ammattilaisia, joiden osaaminen saattoi ulottua itse elokuvan syntyvaiheille asti. Itse studiot kuvauspaikkana olivat leimallista tälle ajalle. Varsinkin epärealistisia piirteitä sisältävät elokuvat, kuten satuelokuvat, musikaalit, kepeät ihmissuhdekomediat ja suoranaiset slapstickit olivat usein kuvattu alusta loppuun sisällä studioissa. Lavastuksen suhteen tämä tarkoitti kokonaisten suurien miljöiden rakentamista hyvinkin epätodellisen näköisesti studio-olosuhteisiin. Tämän toimivuus, mitä realismiin tai aidon näköisyyteen tulee, oli ontuvaa varsinkin ulokuvausten suhteen. Tällainen teatterilavastusmaisuuks oli kuitenkin ajan henkeä, yleisesti hyväksytty ja ymmärretty asiaankuuluvana. Teatraalisuuttahan elokuvalla odotettiin, ja sitä siihen lisättiin silloinkin, kun kuvauspaikka oli liiankin autenttinen. Kuten elokuvakriitikko Roger Ebert Chicago Sun-Times -lehdessä sanoo *Ihmema* Oz -elokuvasta: ”Modern special effects show *exactly* how imaginary



scenes might look; effects then showed how we *thought* about them. A bigger Yellow Brick Road would not have been a better one. “<sup>4</sup>

Parhaimpana esimerkkinä ajan fantasia-production designista toimiikin juuri Victor Flemingin ohjaus *Ihmemaan Oz*, klassikko vuodelta 1939. Tämä elokuva toimii myös merkkipaaluna fantasiaelokuvien esikoisena ja näin ollen myös esikuvana. Tämä klassikko, nimensä mukaisesti, on kaikkea muuta kuin arkipäiväisen elämämme kuvaus. Elokuva oli myös eräs varhaisimpia värielokuvia – seikka, joka näkyy visuaalisessa jäljessä sekä on varmasti osaltaan vaikuttanut elokuvan studiolaravastuksen tekemisiin ratkaisuihin. Yltäkyläisissä technicolor-väreissä hehkuva *Ihmemaan Oz* on suurellisten lavastusten aatelia. Nykykatsojan silmin kulissimaiset taustat maalattuine perspektiiveineen, naamiaskostyymeihin pukeutuneine näyttelijöineen ja askarrellun näköisine rekvisiittoineen saattavat näyttää juuri siltä; puutteellisilta pyrkimyksiltä illusitoriseen production designiin. Näin ei kuitenkaan voi ajatella. Emme voi täysin tietää, mihin vaikutelmaan klassikossa on pyritty, mutta selvää on, että ajanmukaiset resurssit ja keinot on otettu täyteen käyttöönsä tätä mestariteosta tehdessä, ja epäilemättä myös joitakin uusia kehitetty prosessissa. Elokuva on säilyttänyt lumovoimansa yli 60 vuotta, ja varmasti suurilta osin tästä voi kiittää elokuvan visuaalista antia. Tämän tyylinen lavastustapa on säilynyt eräänlaisena klassisena tyylikeinona ja se elää eri muotoihin muokattuna vielä tänäkin päivänä. Klassinen tapa lavastaa ja luoda elokuvan yleinen visuaalinen ilme sekä tunnelma on niin perustavanlaatuista, ettei siitä pystytä täysin irrottautumaan edes nykypäivän teknologiaan nojautuvissa elokuvalavastuksissa.

Studiomaisuus, teatraalisuus, kulissimaisuus ja käsityömäisyys olivat studiokaudelle ominaista. Tällainen työskentely- ja ilmaisuperinne oli varmastikin peruja teatterilavastuksen maailmasta, joka elokuvan synnyn myötä siirtyi myös tähän uuteen taidemuotoon. Kameran avulla vaikutelma aidosta tilasta kuitenkin vahvistuu niin, että eräänlainen käsinkosketeltavuus korvaantuukin kolmiulotteisuudella, joka vaatii uudenlaista huomiota production designerilta. Osuvaa voisi olla kuvata tällaista fantasialavastuksen alalajityyppiä satukirjakuvituksen filmatisoinniksi. *Ihmemaan Ozissa* Dorothy eksyy kirjaimellisesti ihmemaahan normaalista elämästään Kansasissa. Noitien, prinsessojen, variksenpelättimien ja tinamiesten maailmassa mikään ei ole mahdotonta, mutta silti järkeenkäypää siinä määrin, että eläytyminen on tehty helpoksi. *Ihmemaan* herättää meissä kaikuja tuntemastamme satukuvastosta, joka on iskostunut syväälle alitajuntaamme asti, ja elokuvan production design hyödyntää tätä tarkasti ja vahvasti.

---

<sup>4</sup> suom. "Nykyaikaiset erikoistehosteet näyttävät tarkalleen miltä mielikuvituksellinen kohtaus voisi näyttää; tehosteet ennen vanhaan näyttivät miten ne ajattelimme. Isompi Kultainen tiilitie ei olisi ollut parempi."

Värimaailmaltaan yhtenäisen värikäs ja räikeä Ihmemaa saa kontrastikseen reaali maailman ankean harmaan Kansasin – tämä on toteutettu sävytetyllä mustavalkoisuudella. Tällainen vahva ja yksinkertaistettu vastakkain-asettelu on ominaista sekä tämän aikakauden teoksille, että yleisesti lasten elokuvien ilmaisulle. *Ihmema*a Ozin ollessa varsinaisia pioneereja tällä saralla, ei voi vielä puhua mistään tutun tematiikan käytöstä tai tehokeinojen muuntelusta. Vaikkakin elokuvan production design on rikas yksityiskohdissaan ja ikonografisessa kuvastossaan, ei se vielä varsinaisesti voi luoda monia eri vivahteita. Ihmemaa siis pysyykin yhtenäisenä, hyvin värikylläisenä ja tarkoituksellisen kulissimaisena miljööinä, jonka tilavaikutelma muistuttaa vahvasti teatterin lavaa. Tämä elokuva asettaakin normit tyyliille, jota monet elokuvat myöhemmin joko suoraan edustavat tai muuntelevat sitä moniin eri suuntiin.



*Kuvasarja 1. Ihmemaa Ozin technicolor-satumaailman kulissimaisuutta ja hahmojen teatterimaisia maskeerauksia.*

## 2.2. Konservatiivista kapinointia ja kokeellista irrottelua – 1960 - 70-luku

1960 - 70-luku oli yhteiskunnallisen murroksen aikaa. Kulttuurissa ja taiteessa tämä näkyi uudenlaisen visuaalisen ilmaisun lähes yhtäkkisenä syntymisenä. Tämä niin sanottu vastakulttuuri – joka ilmeni myös ennen näkemättömänä nuorisokulttuurina – oli luonnollinen vastapooli sotien jälkeiselle konservatiivi-idyllille, joka varsinkin Yhdysvalloissa oli saanut räikeän näkyvän muodon kaiken elämän saralla. Televisio- ja elokuva-alalla tämä muutos merkitsi vanhojen käytäntöjen ja instituutioiksi muodostuneiden studiojärjestelmien rajojen koettelua ja jopa täysin uudenlaisen visuaalisen ilmeen sekä kohdeyleisön tavoittelua.

Muutos oli kuitenkin vähäeleistä ja tapahtui tietenkin asteittain ajan kuluessa. Varsinainen satu- ja fantasiaelokuvagenre oli vähäistä vielä tässäkin vaiheessa. 1940 - 50 -luvuilta näille uusille vuosikymmenille saakka erilaiset aikuisten seikkailuelokuvat, yliluonnollisia piirteitä sisältävät draamat ja suuret mytologiapohjaiset speaktaakkelit ovat kuuluneet studioiden tuotanto-ohjelmaan tasaisesti lisääntyen. Lapsille suunnatut elokuvat ovat olleet harvassa, ja nekin usein tehty ottaen huomioon näiden lasten vanhemmat otollisena katsojakuntana. Walt Disneyä voi pitää eräällä tavalla tällaisten elokuvien trendin aloittajana, ja häntä onkin kiittäminen satuainesten ujuttamisesta valtaviiran elokuvaan. Täytyy muistaa, että Disneyn animaatioelokuvat kiehtoivat ja hämmästyttivät aikuisyleisöä yhtä lailla nuorempien katsojien kanssa. Tämän kaltainen sukupolvien välisen kuilun ylittäminen ja yhdistäminen aiheilla, jotka kuitenkin koetaan hyvinkin lapsellisiksi, on ollut omiaan luomaan uskoa satuelokuvien kannattavuuteen. Näin ollen, vaikkakin toimien animaation saralla, Disney on voinut hyvinkin olla vahva vaikuttaja puhdasgenreisten fantasiaelokuvien jalansijan saamisessa valtaviiran elokuvatuotantoihin.

Walt Disney Studioiden animaatiota ja perinteistä elokuvaa yhdistävä klassikko *Maija Poppanen* vuodelta 1964 (ohjaus Robert Stevenson) on juuri näitä koko perheen yhdistäviä satuelokuvia. Elokuvan production design – ei-animoiduilta osin – on vielä selkeästi peruja studiokompleksien kultakauden suureellisista lavastuksista. Tietynlainen kapinallisuus on elokuvassa kuitenkin jo nähtävissä – onhan tämä P.L. Traversin kirjaan perustuvan elokuvan aihekin jo huomattavan epäkonservatiivinen. Elokuvan tunnelma myös henkii tietynlaista uuden ja vanhan kohtaamista, ja tämä sama yhdistelmä näkyy myös elokuvan visuaaliikassa.

Elokuva sijoittuu noin 1910-luvulle, joten lavastus luonnollisesti saa epookkimaiset piirteensä tästä. Production design ei kuitenkaan ole orjallisen ajankuvamaista, eikä missään nimessä pyri realismiin. Päähenkilöperhe Banksin koti on liioiteltu idylli, epäpersoonallisen täydellinen ja museoesinemäinen. Tämä palvelee sekä tarinaa että visuaalisia vastakkain-asetteluja ja tehokeinoja, joilla korostetaan elokuvan epärealistista luonnetta ja sisäisiä konflikteja. Kadun varrella asuva naapuri taasen, vanha amiraali, asuu talossa, jonka julkisivu muistuttaa laivan kylkeä ja katto huipentuu melkein aidon näköiseksi laivan kanteeksi tykkeineen. Asiaa ei kummeksuta sen enempää, kuten tällaisiin satuelokuvaan kuuluu. *Maija Poppanen* on lavastettu sisästudioihin; tämä näkyy monissa katu- ja kaupunkikuvissa, joissa perspektiivit, etäisyydet ja mittasuhteet ovat pakotettuja pieniin mittoihin – perinteinen tapa, joka luo sopivan epärealistisen ja pienoismallimaisuuden hengen elokuvan visuaaliikkaan. Taivas on kulissi, joka hehkuu maalauksellisissa väreissä vasten teatterimaisia lavasteita. Tällaista studiomaisuutta on kuitenkin vastapainottamassa yksityiskohtien paljous, eläväinen rekvisiitta ja puvustus, joka tukee sekä ajankuvaa että satumaisuutta olemalla kiiltokuvamainen ihannekuva ajan vaatteista.

Elokuva on täynnä visuaalisia irtiottoja realismista eräänlaisen epookin sisällä, jo ennen

siirtymistä puhtaasti satumaiseen animaatio-rinnakkaismaailmaan. Samaan aikaan elokuvan production design tuntuu pitävän hauskaa; tekevän tietoisesti eräänlaista pastissia yhä vallalla olevasta lavastustyylistä, muokaten sitä vain hiukan uudistuksen hengessä. Tämä on paljon mahdollista ottaen huomioon Disney Studioiden pitkän historian alan parissa. *Maija Poppasessa* luodaan huikaisevaa visuaalista jälkeä, joka tasapainoilee taidokkaasti riskien ottamisen ja vanhojen taattujen menetelmien käytön välillä. Yhdistäessään vielä erikoistehostemaisesti animaatiota tähän sekoitukseen, elokuvantekijät ovat luoneet teoksen, joka kestää ajan koetuksen ongelmitta.



Kuvasarja2. Maija Poppasen näyttävää studiomaisuutta ja vaijeri-erikoistehostetekniikkaa.

Ken Hughesin *Ihmeauto Chitty Chitty Bang Bang* vuodelta 1968 on musikaalifantasiaelokuva, joka on *Maija Poppasta* suuremmin suunnattu lapsiyleisölle. Kertomus hullusta keksijästä ja tämän lentävästä autosta toimii taustana monille musiikinnumeroille, joiden lavastus muistuttaa lähes enemmän teatterikappaletta kuin elokuvaa. Ulkokuvat on tässä elokuvassa kuitenkin *Maija Poppasesta* poiketen kuvattu aidoissa miljöissä, mikä vahvistaa osaltaan kontrastia studiolaravastusten näyttävyyteen ja kulissimaisuuteen. Elokuvan visuaalinen henki hetkittäin jopa saksalaista ekspressionismia – lavastuksen rooli tuntuukin olevan teatraalinen tausta hienoille koreografioille, korostaen epärealistisuutta. Tuloksena on hyvinkin etäännyttävä tunnelma. Etäännyttäminen on usein tietoinen valinta tällaisissa showmaisissa, viihdyttämiseen pyrkivissä elokuvissa, kuten musikaaleissa, jotka eivät pyrikään luomaan yhtenäistä kokonaisuutta, vaan enemmänkin irrallisia osioita, numeroita. Näiden numeroiden tai kohtausten lavastukset vaihtuvat

kuin kulissit teatterilavalla, tarkoituksellisen kaksiulotteisina liioiteltuine piirteineen. Toisaalta suuren skaalan tilat on rakennettu huikein tilavaikutelmin, jotka syntyvät värien, linjojen ja perspektiiviskaalan muuntelun kautta. Tätä ei voisi pienellä teatterilavalla toteuttaa, ja juuri näiltä osin tämä elokuva muistuttaakin eniten kultakauden suurellisia studiolavastuksia. Toteutuksen yksityiskohtaisuus ja tekniikat ovat selkeästi edistyneet *Ihmemaan Ozin* ajoista. *Ihmeauto Chitty Chitty Bang Bang* on visuaalisesti huikea, teatterimainen teos, joka omalta osaltaan tekee selvän rajanvedon musikaali- ja satuelokuvien ulkoisen ilmeen välille.



Kuvasarja3. *Ihmeauto Chitty Chitty Bang Bang* – viihdyttävää show´maisua.

*Willy Wonka and the Chocolate Factory* (ohjaus Mel Stuart) vuodelta 1971 alkaa uudenlaisen fantasiaelokuvan ulkomuodon. Kuten *Ihmeauto Chitty Chitty Bang Bang*, on tämäkin elokuva huikaisevan epärealistinen ja satumainen yltiömäärin. Erotuksena musikaaliin, *Willy Wonka and the Chocolate Factory* on alusta loppuun yhtenäinen, eheä kokonaisuus, jonka production design tukee tarinan mielikuvituksellisia pmissesjä antamatta tuumaakaan periksi ajatukselle omasta mahdottomuudestaan. Tämä ei tarkoita, etteikö elokuva leikkittelisi erilaisilla rekvisiitan, miljöön ja tehokeinojen kavalkaadilla, joka korostaa elokuvan satumaisuutta ja saa katsojan epäilemättä huomaamaan häneen kohdistuvan "huijauksen".

Epärealistisuus ei kuitenkaan ole itsetarkoitus siinä mielessä, että tarinan päämiljöönä toimiva karkkitehdas on läpeensä fantasiomainen paikka jo itsensä elokuvan hahmojenkin mielestä, vaikkakin esiintyy kiistämättömän totena heidän silmiensä edessä. Syntyy vastakkainasettelu päähenkilö Jalin ankean, köyhän elämän ja yltäkylläisen karkkitehtailijan rajattoman elämäntyylin välille. Jalin elämä ei sekään hengi mitään varsinaista realismia, mutta ei myöskään ole satunäytelmän kulissia. Tämä välimaastomainen tila henkii uutta visuaalista tapaa esittää fantasiatarina; tämä tapa on sittemmin kehittynyt moniksi erilaiseksi tunnelmatyypeiksi tästä suorasukaisemmasta alkumuodosta.

Elokuvan production designissa on haettu uudenlaista ilmaisua; äärettömän tarkkaa, ylitsevuotavan runsasta ja värikästä muotojen ja elementtien sekamelskaa, mutta samalla

kuitenkin kolmiulotteista, käsinkosketeltavaa ja totena esiintyvää satumaisuutta. Esimerkiksi itse karkkitehdas on lavastettu tilaan, joka näyttäisi olevan oikea tehdashalli. Aiempien vuosikymmenien läpilavastetun tyylin vastaisesti elokuva siis sijoittuu aitoon lokaatioon, mutta sisältää hyvin epäaidon miljöö. Tällainen ratkaisu saattoi johtua budjetillisistä syistäkin, mutta oli myös ajan hengessä mahdollisempi työskentelytapa kuin aiemmin. Koko elokuvan eräänlainen "kotikutoisuuden" tuntu saattaa johtua myös juuri näistä halvemman budjetin rajoitteista silkan taiteellisen valinnan sijaan, mutta on joka tapauksessa tervetullut muutos suuren budjetin studioluomusten lähes geneeriseksi muodostuneen ilmaisun jälkeen.

Uutta tässä production designissa on yksityiskohtien uskomaton rikkaus. Ilmaisua on täysin estotonta, ja sana psykedelia nousee väistämättäkin mieleen. Totta on, että 1970-luvun vaikutus näkyy vahvasti tässä elokuvassa. Vaikka tämä Roald Dahlin klassikkokirjaan perustuva tarina ei sijoitu millekään tietylle aikakaudelle, on tekovuoden muoti ja tyyli nähtävissä kaiken fantasia-aineksen seassa ja perustalla. Tämä ei välttämättä ole ollut tarkoituksellista; tietty muotokieli, värimaailma ja yleinen tunnelma henkii tekoaikaa tavalla, joka on voinut olla huomaamaton aikanaan, mutta nykyään hyvinkin silmiinpistävää. Se – lähes klisemäisesti – edustaa automaattisesti heräävää mielikuvaa tuosta aikakaudesta – puvustuksesta lähtien muotokieleen, materiaalivalintoihin ja tiettyyn asetelmallisuuteen.

Aikanaan elokuva ei ollut suuri menestys, mutta se on myöhemmin noussut kulttielokuvan maineeseen. Ehkä ilmestymisvuonnaan elokuva on ollut liiankin satumainen ja räikeä. Tai ehkä se ei ole onnistunut löytämään kohdeyleisöään markkinoinnillaan. Itse tarinahan on Roald Dahlin tyyliä ominaisesti anarkistinen ja joidenkin mielestä ehkä jopa epäsopiva nuorimmille katsojille – tämäkin on voinut osaltaan vaikuttaa elokuvan vieroksuntaan. Oli niin tai näin, *Willy Wonka & the Chocolate Factory* on suuritöinen, näyttävä teos, joka asetti mielikuvituksellisen, satumaisen lavastamistavan riman korkealle. Tuota rimaa ja uudenlaista ilmaisua ovat tavoitelleet lukuisat elokuvat tulevina vuosikymmeninä.





Kuvasarja4. Willy Wonkan suklaatehtaan käsityömaista, yltäkylläistä, värikästä satumaailmaa, joka henkii vahvasti tekoaikaansa.

William Sterlingin *Liisan seikkailut Ihmemaassa* vuodelta 1972 on englantilainen musikaalielokuva, jota voisi kuvailla kokeelliseksi. Yhteistä edellä mainitulla Willy Wonka -elokuvalla ja tällä on ehkä eniten eräänlainen kunnianhimoinen irroittelu ja kokeilun into, joka näkyy erikoisena, huomion arvoisena visuaalisena jälkenä. Siinä missä *Willy Wonka and the Chocolate Factory* kuitenkin käyttää kokeiluvuuttaan luodakseen jotain silmää miellyttävää ja kehittää genren production design -käytäntöjä selvästikin hieman turvallisempaan suuntaan, ottaa *Liisan seikkailut Ihmemaassa* mutkaisemman sivuhaaran tältä polulta. Tämä elokuva pyrkii visuaalissaan lähes psykologisen kuvataiteen jalanjäljille luodessaan symbolirikasta unimaailmaa, jonne aikuisuuden kynnyksellä oleva Liisa joutuu. Tämä tietenkin on myös ajalle ominaista, eikä olekaan ihme, että juuri 1970-lukua tarina nuoren tytön unessa kokemista psykedeelisistä alitajunnanvirtamaisista seikkailuista kiehtoi elokuvaversioksi tekemiseen asti. Tarina on tietenkin myös visuaalisesti äärimmäisen rikas ja otollista materiaalia filmatisoinniksi. Elokuvan production design sekä toteuttaa satukirjan kuvitusta yksi yhteen hämmentävällä tarkkuudella että hyödyntää elokuvahistorian perinteisimpiä keinoja esittää unimaisemaa. Yhdistelmä on toimiva, mutta jotkin ratkaisut syövät elokuvan visuaalisan tehoja. Tärkein näistä on yleinen värimaailma, joka tässä elokuvassa on yllättävän halju kauttaaltaan. Tämä värittömyys ja harmaus saattaa olla ominaista englantilaiselle elokuvalle, mutta ei tue fantasian vaatimaa tunnelmaa. Tähän lisätynä elokuvan lavastuksen äärimmäinen keinotekoisuus ja moninaisuus saa aikaan väsyttävän ja sekavan yleisilmeen. Tietenkin jonkinlainen remasterointi parantaisi tätä seikkaa, mutta huolimatta tekniikasta värivalinnat, puvustus, maalatut kulissit ja rekvisiitta ovat pohjimmiltaan samaa murrettujen, haaleiden ruskeiden ja harmaiden harmoniaa, sekä yleinen muotokieli epäyhteneväistä, vapaamuotoista.

Elokuvan production designin ansiot ovat kuitenkin selviä. Elokuvassa yhdistyy erikoisella tavalla eri fantasiaalavastustyyliä. Johtuen tarinan episodimaisesta rakenteesta myös lavastus voi vaihdella itse elokuvan sisällä usemman kerran. Osiossa, jossa Liisa vasta aloittelee seikkailujaan valitessaan ovea pitkältä käytävältä, on lavastuksessa nähtävissä kuvataiteesta

tuttujen graafisten elementtien, perspektiivikuvausten ja surrealismin yhdistelmästä ilmaisua. Tällainen graafisuus toistuu uudestaan Liisan joutuessa Korttipakkahoviin – tämä osio on kuin kirjan sivuilta. Korttikuningattaren ja -kuninkaan puvut ovat pahvimaisia, piirretyn näköisiä ja hyvin suoralinjaisia – samankaltaista puvustusta saa hakea! Perinteisempää ylilavastamisen teatraalista tyyliä hyödyntäviä osioita on kuitenkin elokuva suurimmilta osin täynnä; esimerkkinä Hassun Hatuntekijän teekutsut. Miljöö on kuin teatterinäyttämö, jonka maalattujen kulissien edessä esiintyjät näyttelevät. Jopa puut, pensaat, ovat kaksiulotteisia kulisseeja. Tällaisessa ympäristössä hahmot ja heidän käyttämänsä rekvisiitta eroaa radikaalisti muusta visuaalikkasta, luoden outoja riitasointuja, jotka ovat varmastikin tahallisia ja luovat osaltaan tarinan unimaista tunnelmaa. Liisa todella seikkailee satukirjan sivuilla.

Oma lukunsa ovat elokuvan lukuisat eläinhahmot, joita esittävät oikeat ihmiset. Heidän elekielensä, pukunsa ja maskinsa edustavat lastenteatterimaista perinnettä, joka yhtä aikaa antaa tilaa katsojan mielikuvitukselle että pyrkii mahdollisimman hyvän ja aidon näköisen eläinpuvun ja -käytöksen esittämiseen. Kenenkään ei oleteta hämääntyvän tästä naamaisleikistä, mutta toivotaan kylläkin ottavan näkemänsä tosissaan siinä määrin, ettei ajattele henkilöahmoa ihmiseksi turkispuvussa. Eräänlainen illuusio on toivottavaa, ja tässäkin tapauksessa onnistuu joissakin puvuissa toisia paremmin. Kun puku ei estä näyttelijän suoritusta tai piilota sitä alleen, muttei myöskään korosta liikaa tämän työskentelyä, on illuusiolla kaikki mahdollisuudet. Tämä pukuleikkimäinen tapa esittää satujen eläinhahmoja säilyi – osittain olosuhteiden pakosta – vielä pitkälle 1990-luvun puolelle. Se luonnollisestikin kehittyi ja muuttui aikojen saatossa, ja sen rinnalle muodostui eräänlaisia tukevia keinoja, mutta fantasiaelokuvien vahvana, leimallisenakin elementtinä ihmiset esittämässä eläimiä tai eläinmäisiä satuhahmoja on säilynyt pitkälle.







Kuvasarja5. Liisan seikkailut Ihmemaassa – surrealismia, optisia harhoja, satukirjan kuvitusmaisuuutta, eläinpukuisia näyttelijöitä ja teatraalisuutta 70-luvun kokeilevassa hengessä.

### 2.3. Oman uoman aloittelua – 1980-luku

1980-luku aloitti varsinaisen fantasiaelokuvien trendin, joka tuntuu yhä vain vahvistuvan tänä päivänä. Buumi alkoi suuren luokan budjetin ja nimekkäiden tekijöiden elokuvasta *Kadonneen aarteen metsästäjät*, joka on historiallinen fantasiaseikkailu, ja Indiana Jones -trilogian ensimmäinen osa vuodelta 1981. Tämä menestyselokuva näytti elokuvantekijöille ja studioille ikään kuin vihreää valoa, valoi luottamusta lajin kannattavuuteen. Miekka ja magia -alalajin elokuvien virran taasen aloitti *Conan Barbaari* heti seuraavana vuonna 1982.<sup>5</sup>

Fantasian yhtäkkinen suosio saattoi hyvinkin myös juontua tietynlaisesta sosiaalis-kulttuurisesta tilauksesta; kansa kaipasi tervetullutta eskapismia ja lapsenmielisyyttä poliittisten aikakausien jälkiaallossa. Fantasiaelokuvien uusi status ja tyyli oli myös luonnollinen jatke aiempien vuosikymmenien kokeilullisille, musikaalipitoisille fantasiaelokuville. Nyt fantasiasta tuli mainstreamiä. Luonnollisestikin uuden aikakauden kehittyneet tekniset resurssit olivat pohja, jonka varaan nämä lukuisat seikkailu-, science fiction- ja fantasiaelokuvat rakensivat. Production designille alkoi raottua portti uudenlaiseen ilmaisuun; teknisiin keinoihin, joiden avulla mitä mielikuvituksellisimmatkin visiot saatettiin toteuttaa yhä näyttävimmin ja vaikuttavimmin tavoin.

Muppet-hahmojen ja -ohjelmien luojina tunnetut Jim Henson ja Frank Oz ohjasivat puppettifantasiaelokuvan *Tumma kristalli* vuonna 1982. Elokuva on kertomus satumaisen maailman riskistä vaipua pahuuden valtaan, ja päähahmojen taistelusta palauttaa palanen

<sup>5</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy\\_film](http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_film)

Tummaa kristallia estäkseen tätä tapahtumasta. Elokuvasa ei nähdä lainkaan ihmisiä, ja puppetitkin ovat suuri askel eteenpäin *Muppet-show´sta* tutuiksi tulleista herttaisista käsinukkehahmoista. *Tumma kristalli* ei ollut suuri menestys aikoinaan; tämä johtunee sekä kilpailevan hittielokuvan *E.T.:*n samanaikaisesta suursuosioista että elokuvan aikuisista teemoista – pelottavuudesta, väkivallasta ja sen yleisestä vakavahenkisemmästä, raskaammasta luonteesta. Tämä koettiin varmasti ikävähkönä yllätyksenä helpon, mukavan ja hyvin lapsiystävällisen *Muppet-show´n* jälkeen. Nyt myöhempinä vuosina elokuva on noussut jonkinlaiseen kulttistatukseen.<sup>6</sup>

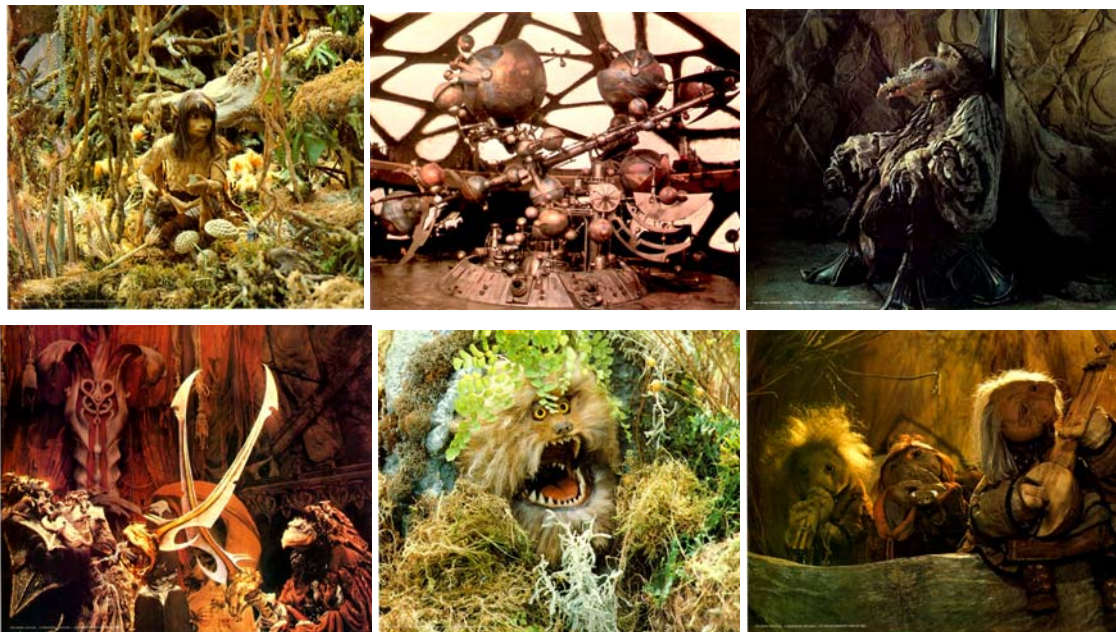
*Tumma kristalli* onkin joka tasolla hyvin kunnianhimoinen ja merkittävä teos. Osaltaan se pyrki uusiin taitotasoihin nukke- tai marionettifilmatisoinnin, fantasiaelokuvan kerronnan ja production designin saralla. Elokuva ei tee helppoja ratkaisuja eikä pyri kohtelevaan yleisöään alentuvasti. Päinvastoin, se ottaa huomattavia riskejä ja käyttää aikuisten elokuvaan assosioituja keinoja kertoessaan hyvinkin fantastista tarinaa nukkehahmoilla. Kuvaus ja ohjaus luovat koko elokuvan yleisen jopa painostavan tunnelman, jota production design heijastaa ja tukee taidokkaasti. Elokuvasa on hämmentävän aikuismaisia lyyrisiä tunne- ja väkivaltakuvauksia, jotka realistisen draamaelokuvan muodossa koettaisiin varmasti vahvemmin – mutta nyt oudon ilmeettömät nukkehahmot ja käsityömäisen tarkat, pienoismallilavasteet luovat sopivan tunnelman, joka toimii sekä etäännyttävänä tekijänä elokuvan rankemmille teemoille että saavuttaa niiden avulla päämääränsä vakavasti otettavana puppettefantasiaelokuvana.

Elokuvan production design on hämmästyttävän pikkutarkkaa ja elokuvan oman sisäisen logiikan mukaista – erotuksena joihinkin aiemman vuosien ilottelumaisiin fantasiaelavastuksiin tämä elokuva noudattaa yhtenäisyyden periaatetta, pyrkii luomaan tunteen toisesta, vaihtoehtoisesta maailmasta omine historioineen ja lainalaisuuksineen. Ei siis vain fantasiaa fantasian vuoksi. Production design luo uskomattoman mutta uskottavan maailman, joiden eri miljööt heijastavat sen maailman menoa – protagonistien ympäristö on rauhanomaista, luonnokasta ja elävää siinä missä antagonistien on kaaosmaista, karua ja kuollutta. Elokuvasa säilyy kuitenkin vastakkainasettelusta ja satumaisuudesta huolimatta tietty todentuntuisuus ja vähäeleisyys – katsojaa ei kannata liioitelluilla miljöillä etäännyttää sen enempää mitä jo päähahmojen ulkomuoto väistämättäkin teettää. Elokuvasa onkin onnistuttu loistavasti luomaan kiinnostava, järkeenkäypä mutta fantasiomainen maailma ja tunnelma, johon voi helposti eläytyä ja josta voi jopa löytää kiinnekohtia omaan reaali maailmaamme.

Tämänlaisen high fantasyn läpimurto tapahtui juuri 1980-luvulla vahvimmin. Aiempien vuosien tietynlainen väheksyvä asennoituminen "lasten satuelokuvaan" muuttui radikaalisti, ja fantasia sai

<sup>6</sup> [www.moria.co.nz/fantasy/darkcrystal.htm](http://www.moria.co.nz/fantasy/darkcrystal.htm)

tukevampaa jalansijaa. Myös juuri *Tumman kristallin* ja taiteilijajenro Jim Hensonin kaltaiset innovatiiviset teokset ja ihmiset alkoivat saada vastakaikua sekä suurelta yleisöltä että elokuvayhteisöltä itseltään, joka tuntui sekä hyödyntävän yhtäkkistä fantasiainnostusta kaikin keinoin että aidosti pyrkivän luomaan jotain uudenlaista ja merkittävää.



*Kuvasarja6. Tumman Kristallin puppet-nukkeja, miniatyyrimäistä lavastusta ja kokonaisvaltaista fantasiamaailmaa.*

Wolfgang Petersenin *Päättymätön tarina* vuodelta 1984 on löyhä filmatisointi Michael Enden samannimisestä nuortenkirjasta. Päättymättömässä tarinassa nuori poika Bastian lukee nimenmukaista kirjaa, jossa Fantasian valtakuntaa uhkaa suuri Tyhjiys, sillä ihmisten usko mielikuvitukseen on kuolemassa. Bastianilla onkin käsissään valta auttaa kirjan urheata sankaria pelastamaan Fantasia, jos tämä vain kykenee itse uskomaan tähän järjettömyyteen. Tarinan premissinä siis on jo alusta asti realismin ja mielikuvituksen vastakkainasettelu, ja tämän raja-aidan ylittäminen. Elokuvan visuaalissa tämä näkyy parilla tapaa. Pohjatasolla kahtiajakautuminen näkyy selvimmin Bastianin normaalin, 80-lukulaisen koulupojan arkielämän ja tämän lukeman kirjan fantasiamaailman kontrastina. Kontrasti on erityisen vahva, sillä Fantasian valtakunnasta on luotu huomattavan sekalainen kokoelma erityyppisiä fantasia- tai satumaaailman eri tyylilajeja. Itse fantasiakin on siis jakautunut omiin sektioihinsa, valtakunnan osiin, joiden läpi sankarin on matkettava etsiessään ratkaisua. Satumaisuus on siis ylikorostettua sekä omassa itsessään että kontrastissa reaali maailmaan. Satumaailmasta on silti löydettävissä tiettyjä logiikoita, vaikkakin vaikuttaisi siltä, että päämääränä on ollut luoda toinen toistaan poikkeavimpia ja erikoisempia fantasiänäkyjä, jotka loisivat kokonaisuuden, joka on Fantasia. Tulos on kuitenkin myös sekava ja epäluonteva. Fantasian vaikuttavuus ja uskottavuus kärsii

liiasta yrittämisestä. Elokuva tuntuukin pyrkivän näyttämään kyntensä Yhdysvaltojen suuren luokan teosten tekijöille ja osallistumaan genren buumiin - yltämään niiden tasoon ja ehkäpä jopa päihittämään ne taituruudellaan. Päätymätön tarina olikin aikansa kallein elokuva Länsi-Saksassa.<sup>7</sup>

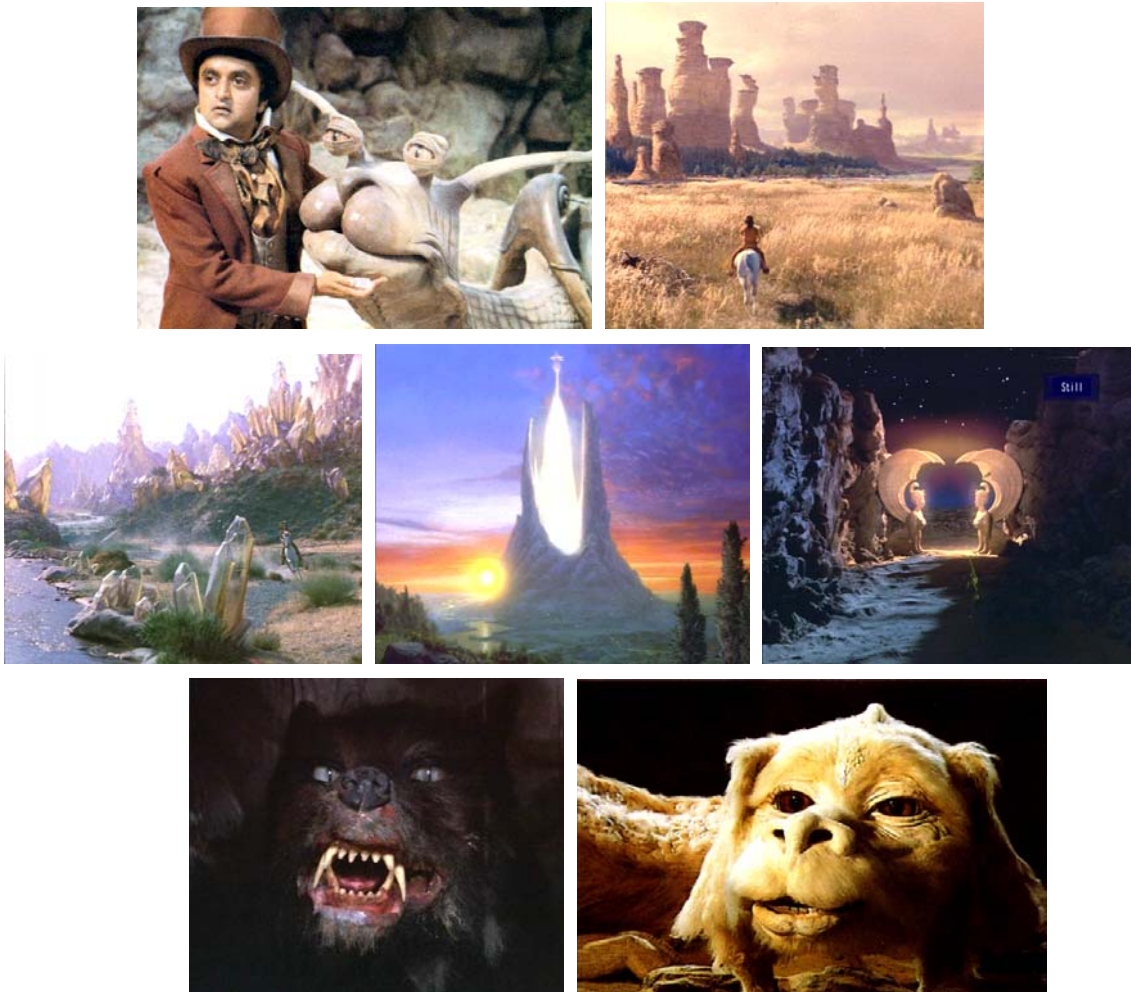
Production design on myös suureellista. Visuaalisista efekteistään palkittu elokuva käyttää monia eri tekniikoita ja tehokeinoja luodakseen satumaisia miljöitä, jotka ovat toinen toistaan erilaisempia. Fantasian valtakunta tuntuu olevan yhdistelmä meillekin tuttua luontoa ja kulttuuria sekä satumaista avaruutta ja arkkitehtuuria, erikoisine sivuhahmoineen ja asukkeineen tietenkin. Elokuvan miljööt ja niiden asukit vaihtelevat Masennuksen soilla asustavasta jättikilpikonnasta lumivuorilla vartioiviin sfinkseihin, jotka tappavat laser-katseellaan. Tämä mielikuvituksen maailma on todella monenkirjava, ja ammentanut vaikutteensa monista eri lähteistä. Liisa Ihmemaassa -elementtejä on muun muassa pikkuherrasmies ratsuetanansa kanssa, *Musta kristalli* näkyy taasen puppettihahmojen ja näiden ympäristön pienoismallimaisuuden muodossa. Seikkailuelokuvien historiallisuuselementit näkyvät muun muassa juuri edellä mainittuina myyttisinä sfinkseinä, lännenelokuvien tunnelma näkyy sankarin ratsastaessa läpi erämaiden ja metsien.

Fantasiaelokuvien alkuaikojen klassikoiden tapaan *Päätymättömässä tarinassa* käytetään maalattuja taustoja, jotka tänä teknisempänä nykyaikana eivät kuitenkaan ole studioon paikoilleen rakennettuja, vaan taustakankaalle heijastettuja. Niiden edustalle lavastettu maisema on usein yhdistelmä aitoa luontoa ja epärealististen, satuelementtien asetelua. Näiden monien fantasiaelementtien esiinmarssin lisäksi on vielä tärkeänä elementtinä science fictionista vaikutteensa saanut avaruus-miljöö, johon elokuvan lopussa sisältyy enää vain Fantasian valtakunnan hallitsijan palatsi. Tämä palatsi on arkkitehtonisesti poikkeava monista elokuvan aiemmista tiloista – se on yhtä aikaa sekä fantasiaperinnettä että scifiä; futuristinen, mutta epäteknisyydessään lähinnä fantasiomainen rakennus. Näiden kaikkien miljöiden ja niiden luomien tunnelmien lisäksi vielä erinäiset henkilöahmot lisäävät tunnetta monista eri kulttuurien, myyttien ja fantasiagenrejen sekoituksesta; kiinalaisesta folkloresta tuttu onnenlohikäärme on esitetty puppet-hahmona, samoin kuin yleismaailmallisesti perinteiset peikkohahmot, pikkuherrasmies etanoineen muistuttaa englantilaiskirjailijoiden surrealismista, päähenkilöpoika hevosineen muistuttaa amerikan intiaanikliseettä, ja sivuosissa vilahtavat hahmot edustavat elokuvantekijöiden omia pyrkimyksiä luoda uutta fantasiamateriaalia mitä mielikuvituksellisimmilla tavoilla.

---

<sup>7</sup> [www.moria.co.nz/fantasy/neverending1.htm](http://www.moria.co.nz/fantasy/neverending1.htm)

Yhteistuloksena näistä kaikista keskenään erilaisista elementeistä syntyy kirjava joukko, jota kuitenkin sitoo yhteen elokuvan yleinen yhtenevä värimaailma, tunnelma ja kerronta – joten vaikka visuaalinen ilme on äärimmäisen vaihteleva ja kirjava, on se silti tiettyjen rajojen sisällä niin, ettei elokuva ole pirstoutunut liian episodimaiseksi. Juuri tällainen tietty ulkomuoto; liioiteltu fantasiamaisuus, monenkirjava sisältö yhteneväisen haalealla värimaailmalla on ominaista 1980-luvun lasten fantasiaelokuville.



*Kuvasarja7. Päätymättömän tarinan vaihtelevat miljööt, tyylit ja animatroniset puppet-hahmot.*

Disney-studioiden tuottama epävirallinen *Ihmemaan Ozin* jatko-osa *Tie Oziin* vuodelta 1985 (ohjaus Walter Murch) on erikoinen yhdistelmä pohjalla piilevää 1940-luvun viatonta satumaailmaa ja tämän ylitse ajavia 1980-luvun synkempiä fantasiavisioita. Tarinassa Dorothy ei vakuuta vanhempiaan Ozin olemassaolosta, vaan joutuu suljetuksi kolkkaan mielisairaalaan vastaanottamaan kokeellisia sähköshokkihoitoja. Hän kuitenkin palaa Oziin, jonka saa huomata muuttuneen pahan noidan vallan alla. Dorothy pyrkii pelastamaan ystävänsä ja karkaamaan noidalta, sekä palauttamaan todellisen hallitsijan, Ozman, valtaan. Kyseenalaisiksi voi tavallaan

myös jäädä se, onko Ihmemaan todella olemassa, vaiko Dorothy vain mielisairas. Elokuva on visuaalisesti näyttävä ja vaikuttava. Disneyn vaikutus näkyikin visuaaliikassa siinä, että sen yleinen sävy; tarkkuus, muotokieli, värimaailma ja harmonisuus noudattaa tavallaan korkeampia standardeja kuin jotkut aikalaisensa. Production design on nostettu suureen osaan elokuvassa, ja se luo hahmoista sekä miljöistä disneymäisen tunnistettavia ja selkeitä, lasten silmää miellyttäviä ja helposti hahmotettavia. Samalla kuitenkin elokuvassa on vahvasti esillä aikuismaisen synkät teemat ja tunnelmat, jotka luovat elokuvan leimallisen ilmapiirin yhdessä visuaalisen ilmeen kanssa. Varsinkin luonteeltaan hyvät hahmot ja miljööt ovat elokuvassa toteutettu tavalla, joka henkii disneymäisyyttä; mukavannäköisiä, värikkäitä, symmetrisiä ja sympaattisia. Vastapainona luonteeltaan pahat hahmot ja miljööt ovat hyvinkin epädisneymäisiä; tummanpuhuvia, sekavia, epäsymmetrisiä ja epäsympaattisia. Näissä pahan elementeissä näkyy juuri 1980-luvun fantasiaelokuvalla ominainen ilmaisu.

*Tie Oziin* on lavastettu erityisen huolellisesti. Ulkoilmakuvat ovat aitoa lokaatiota tai ainakin siihen pitkälti pyrkivää, ja interiööritilat luovat tehokkaasti illuusion aidoista rakennuksista ja miljöistä – onpa niissä jopa tietynlaista epookin henkeä, viktoriaanista arkkitehtuuria ja muotoilua. Kaukana on *Ihmemaan Ozin* (1939) tunnelma ja visuaalinen ilme; tämä jatko-osa onkin lähempänä alkuperäisten L. Frank Baumien kirjojen sävyä. *Tie Oziin* hylkää *Ihmemaan Ozin* näyttämömusikaaliperinteen; luvassa ei ole laulua eikä tanssia, Oz maailmana on huomattavasti kolmiulotteisempi ja satuhahmoja ei enää esitä näyttelijät varieteehenkissä maskissa, vaan heidän tilallaan on mekaanisia ja animatronisia luomuksia sekä stop-motion savianimaationa toteutettuja hahmoja – molempien käyttö ei tietenkään ollut vielä tähän aikaan yleistynyt eikä kovin pitkälle kehittynyt. Yhteistuloksena on näyttävyyttä ja uskottavuutta siinä määrin, että satumaisuus on tasapainossa samaistuttavuuden kanssa. Fantasiaelokuvien production designin kehityskulussa tämä elokuva asettaa riman korkealle sekä yksityiskohtaisella, hienolla lavastuksella, rekvisiitalla ja puvustuksellaan, että uusien tekniikoiden tehokkaalla käytöllään. Vaikka elokuva ei ollut suurmenestys rahallisesti tai arvostelujen suhteen, on sen vaikutusta fantasiaelokuvien production designin kehitykseen vaikea kieltää. Nyt myöhemmin tätäkin elokuvaa on alettu kiitellä erinäisistä ansioistaan, joista visuaalinen ilmaisu ja aiemmin parjattu synkempi lähestyminen aiheeseen ovat huomattavimpia.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> [www.moria.co.nz/fantasy/returntooz.htm](http://www.moria.co.nz/fantasy/returntooz.htm)



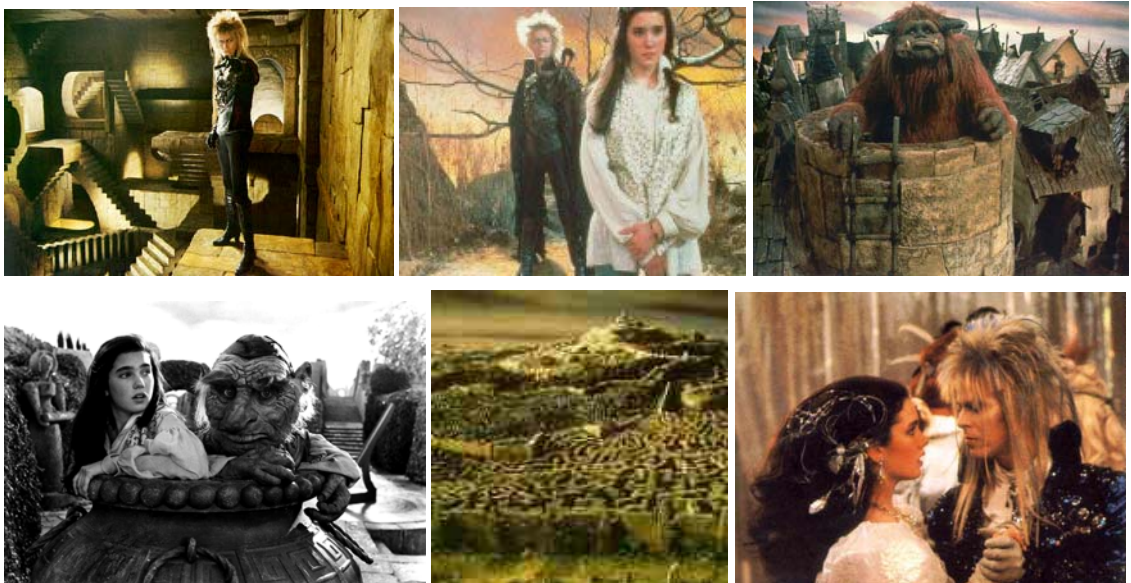
*Kuvasarja8. Tie Oziin –elokuvan korkealaatuisuutta, disneymäistä ilmaisua, synkkää epookin ja fantasian yhdistelmää, futuristia vastustajia sekä non-stop savianimaatiota.*

Jim Hensonin *Labyrintti* vuodelta 1986 on *Tumman kristallin* jäljiltä taas uudistunut ja innovatiivinen teos, joka sekin jäi aikanaan – pienistä kerronnallisista ja rakenteellisista puutteistaan johtuen – paitsi sekä yleisön että kriitikkojen kiitoksilta. Henson kuitenkin onnistui viemään kekseliyytään ja luovuuttaan yhä suurempiin mittoihin ja oli taas pioneeri alallaan. *Labyrintti* on nuoren naisen kasvutarinan viitekehykseen sijoittuva fantasiaelokuva. Tarinassa Sarah, joka päiväunelmoi satumailmoista, toivoo saavansa pikkuveljensä vastuultaan, vaikka sitten peikkojen viemänä. Näin käy, ja saadakseen veljensä takaisin Sarahin on löydettävä reitti läpi massiivisen labyrintin keskellä sijaitsevaan linnaan. Unisurrealismin sävyttämällä matkalla on kuitenkin monia vastoinkäymisiä ja toinen toistaan erikoisempia olentoja. Itse labyrintti on filmatisointi M.C. Escherin optisiin harhoihin perustuvista maalauksista. Teknisesti ja visuaalisesti uusia mailinpylväitä ovat elokuvan animatroniikkaa ja ihmisiä fyysisesti yhdistävät hahmot, joiden kasvon liikkeitä kontrolloitiin radioitse. Myös elokuvan alkutekstiosio oli yksi ensimmäisistä elokuvaa varten kokonaan tietokoneanimoiduista jaksoista. Elokuvan production design – jo tarinan premissin mukaisestikin – yhdistää oikeita ihmisiä ja marionettinukkien maailmaa yhteen. Tämä synnyttää sekä selkeästi fantasiamaisen maailman, johon unenomaisesti joutunut Sarah ei todellakaan kuulu, että tunnelman teatterimaisesta esityksestä, ei luontevasta olotilasta. Tämä on hyvinkin voinut olla elokuvan huonon menestyksen taustalla. Elokuvan unenomaisuus vie siltä myös sen merkitsevyyden; jännityksen, eläytymisen ja logiikan.<sup>9</sup>

Production design on kuitenkin hienoa ja urauurtavaa. Kunnianhimoinen yritys yhdistää totunnaista fantasiaperinnettä ja surrealistista taidetta puppet-hahmojen kera luo aivan

<sup>9</sup> [www.moria.co.nz/fantasy/labyrinth.htm](http://www.moria.co.nz/fantasy/labyrinth.htm)

omanlaisensa tunnelman. Myös ajan henki huokuu läpi tämän yhdistelmän; David Bowien esittämä päähahmo on ulkoasultaan hyvinkin 1980-lukulaisen glam-punk -henkinen, ja elokuvassa on Bowien säveltämää musiikkiakin, joka luo lisää kyseenomaisen ajan tuntua. Myös Sarahin puvustus, vaikkakin tähtää tietynlaiseen ajattomaan fantasiaan, henkii ajankuvaa. Tämänkin takia osaltaan ihmisnäyttelijät erottuvat ympäristöstään ja nukkehahmoista hieman liiankin selvästi. Omissa miljöössään nämä puppetit kuitenkin onnistuvat loistokkaasti; pienoismallein rakennettu kaupunki mukulakiviteineen ja tahallisen liioiteltuine ränsistyneine taloineen on luotu yksityiskohtaisen tarkasti ja siellä hallitseva harmoninen yhteneväisyys muistuttaa Mustan kristallin kokonaisuudesta. Siinä missä Musta kristalli kuitenkin loi oman uskottavan maailmansa missä vallitsi tietty nukkelogiikka, sekoittaa Labyrintti sekä löyhäjuonista uni-allegoriaa että kahta visuaalisesti hyvin erilaista elementtiä tuloksella, joka on ikävä kyllä kaikkea paitsi uskottava ja samaistuttava. Lavastuksen hetkettäiset ansiot ovat kuitenkin kiinnostavat; vaihdellen goottilaisesta kullissimaisuudesta puppeti-miniversumin kautta surrealistisen taiteen geometriseen ja optisen illusitoriseen maailmaan.



*Kuvasarja9. Labyrintin taidevaikutuksia surrealismista, animatronisia puppet-hahmoja, puppet-päitä kantavia näyttelijöitä sekä rock-henkistä ajankuvaa.*

BBC:n televisiolle tuotettu minisarja *Narnian kronikat: Velho ja leijona* vuodelta 1988 on visuaalisesti vaatimaton, kunnianhimottoman ohjauksen ja niukan budjetin teos, joka onnistuu lähinnä varoittavana esimerkkinä fantasian filmatisoijille. Elokuvan visuaalisten ratkaisujen ei voi olettaa olevan niinkään taiteellista perua kuin halpojen ja helppojen keinojen hyödyntämistä. Minisarja on lavastettu joko pieniin studiotiloihin parhaimmillaan keskinkertaisella tasolla, tai sitten hyvin arkisen näköisiin perienlantilaisiin metsämaisemiin. Se myös hyödyntää hyvin kömpelösti erikoistehosteita sekä päälleliimattua animointia – varmasti BBC:llä olisi resurssit



parempaan. Voikin epäillä, josko ratkaisujen taustalla on piillyt periaatteellinen ajatus siitä, että lasten sadun voi kuvata alkeellisestikin – kuin kohdeyleisön mielikuvitusleikkien selluloidiversiona. Siinä mielessä se onnistuikin parilla tapaa; yksinkertaisilla, vanhanaikaisilla eläinpuvuilla, joita täyskokoiset näyttelijät pitävät yllään luoden lastenteatterimaisen vaikutelman, sekä visuaalisen ilmeen karuudella, joka luo realistisen, epäviimeistellyn tunnelman – tämä on omiaan toimimaan lasten jokapäiväisen maailman mystifiointina. Koko tuotanto kuitenkin näyttää hyvin paljon aikaansa jäljessä olevalta; tämä minisarja herättää katsojissaan mielikuvan ja tunnelman 1970-luvun tuotantotavasta. Sellaisena se toimii hyvänä kontrastina samaan aikaan tehtävien kunnianhimoisempien elokuvien production designin taidokkuudelle, lisäten niiden arvostusta sekä vaihtelevan kehityksen ymmärrystä.



*Kuvasarja 10. BBC:n Narnian kronikoiden halpatuotantomaista ilmaisua; hailakka värimaailma, robottileijona, eläinpuvut ja lapset epälumovoimaisessa lokaatiossa.*

#### 2.4. Uusien urien avaamista – 1990-luku

1990-luvulla fantasia- ja satuelokuvat olivat lajityyppinä jo syvällä valtavrassa. Tietty kokeilevaisuus, monenkirjavat visuaaliikat sekä – hämmentävätkin – aikuismaiset alavireet, jotka olivat ominaista 1980-luvulle, alkoivat nyt vähentyä huomattavasti. Lasten fantasiaelokuvat muokkaantuivat viihdyttävämmiksi, seikkailullisemmiksi, yleisöystävällisemmiksi – kassamagneettisemmiksi. Tämä yleistys sisältää tietenkin poikkeuksia, mutta selvää on, että fantasiasta, tai fantasiamaisia aineksia sisältävästä perhe-elokuvasta, oli muodostunut elokuvamarkkinoiden erikoisuudesta menestyvä myyntiartikkeli. Lajityyppi, ja varsinkin sen ulkomuoto, myös heijasti tätä kehitystä. Tämä näkyi jo julistetaiteenakin; aiempina vuosikymmeninä oli vallalla trendi, jonka mukaan lähes poikkeuksetta kaikki lasten fantasia- ja satuelokuvien promootiojulisteet ja kansilehdet olivat piirrettyjä. Nyt näiden tuotemerkkimäistyylisten piirrosten tilalla alettiin julkaista aitoa kuvamateriaalia, joka edusti elokuvan visuaalista ilmettä mahdollisimman kattavasti – ilman piirtämistekniikan "hämäävää" epätodellista vastaavuutta teoksen sisällön kanssa.

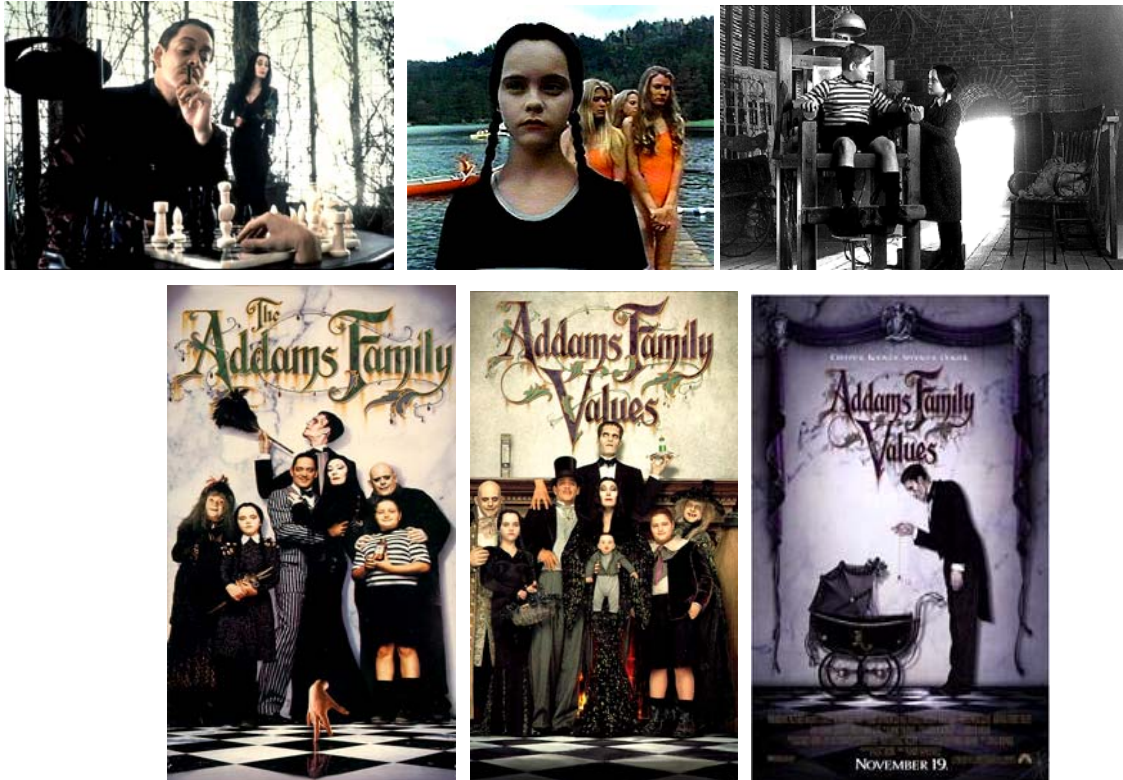
Verraten 1980-luvun fantasian yleiseen visuaaliseen ilmaisuun, 1990-luku ikään kuin luopui tai kasvoi ulos tietynlaisesta lapsekkuudesta, innostuneesta taidemaisuudesta sekä pirstalemaisuudesta, ja vaihtoi nämä yhteneväiseen, realistisempaan ilmaisuun, joka toisaalta loi selkeämpiä, vahvemman sisäisen logiikan omaavia, mutta toisaalta myös geneerisempiä, riskittömämpiä tuotantoja. Tämä tietenkin on sivutuote lajityypin menestyksellisyydestä: kokeilevuus ja riskit pitää pitää tiettyjen rajojen sisällä, kun pelissä on yhtäkkiä kymmenmiljoonabudjetit. 90-luvulle ominaista onkin tässä mielessä myös valtavirrassa olon nurjapuolet; varovaisuus, taiteellisten irtiottojen kaihtaminen, samankaltaiseen, korkealaatuiseen ilmaisuun pyrkiminen ennen kaikkea. Tietenkin ajan kehittyneet elokuvantekotekniikat edesauttoivat tätäkin muutosta; 80-luvun eräänlainen kilpavarustelu oli nyt tuonut kaikki tahot samalle viivalle. Tällä muodostuneella yleisellä tasolla oli elokuvantekijöiden myöskin vähintään oltava saadakseen hankkeensa paitsi läpi tuotantoon, myös menestymään levytyksessä.

Barry Sonnenfeldin *Perhe Addams* ja jatko-osa *Addams Family 2* (vuosilta 1991 ja -93) aloittavat vuosikymmenen korkeabudjettisen tyylin näyttävästi, muttei todellakaan tavanomaisesti. Charles Addamsin sarjakuviin perustuvat elokuvat ilmentävät alkuperäisteoksen henkeä toimivasti. Elokuvien production design on huolella rakennettua, sommiteltua ja epookkimaista tietyllä sarjakuvamaisuudella höystettynä. Goottilainen arkkitehtuuri ja estetiikka ovat tietenkin lähtökohtana elokuville; onhan Addamsien perhe synkeän goottilaisromantiikan perikuva.

Elokuvat tekevät selvän visuaalisen erotuksen ns. normaalimaailman ja Addamsien tiluksien välille – parhaiten tämä erottuu jatko-osan lasten kesäleiriosuuksissa. Addamsien talo, puutarhana toimiva hautuumaa ja hahmojen oma tyylijätö ovat kuitenkin aivan yhtä uskottavia kuin ulkomaailma, ellei sitä jopa enemmänkin; elokuvan production designilla, puuvuokseilla ja tunnelmalla on luotu tästä vaihtoehtoisesta elämäntavasta vallan ymmärrettävää ja sympaattista. Osittain tämä johtuu Addamsien oman miljöönsä visuaalisesti kliseemäisestä, mutta vaikuttavasta ja vahvan tyyliuuntaisuuden omaavasta luontevasta olemuksesta, sekä ulkomaailman vastakohtaisesti herttaisen, tervehenkisen, värikylläisen ja pirtsakan pinnallisuuden ylikorostamisesta humoristisiin mittasuhteisiin. Juuri tämä kontrasti luo puitteet, joissa goottilaisromantismi vaikuttaa korostetulta epookilta verrattuna räikeään modernismin epäesteettisyyteen.

Saman surrealistisen kahden maailman kohtaamisen kuvasi visionääri Tim Burton klassikkoelokuvassaan *Saksikäsi Edward* paria vuotta aiemmin, aikuismaisemmalla visuaalisella sävyerolla. Siinä missä Saksikäsi Edwardin lavastukset loivat uusia muunnelmia tutuista, klassisista elementeistä, on Addams Familyjen production design ottanut varmempia ratkaisuja ja pitäytynyt lastenelokuvamaisessa kuvastossa. Perheen koti kuin pastissi vanhojen Hammer-studioiden kauhuelokuvien perinteikkäistä kartanoista ja linnoista. Sarjakuvamaisuuden

tuo mukaan paitsi hahmojen käyttäytyminen ja ulkonäkö, myös kaiken visuaalisen tietynlainen asetelmallisuus ja yksinkertaistaminen – oli kyse sitten värien musta-valko -pariasettelusta, liioitellun jylhien, yksityiskohdattomien muotojen ja esineiden käytöstä tai ylikorostettujen graafisten elementtien antamasta yleisilmeestä.



*Kuvasarja 11. Addams Familyjen gootitromantiikkaa, vastakohta-asettelua, liioitellun perinteistä miljööä sekä ajan uudenlaista julistetaidetta.*

Steven Spielbergin *Kapteeni Koukku* vuodelta 1991 oli ohjaajan mielessä muhina elokuvaikea, joka perustui ajatukseen Peter Panin aikuiseksi kasvamisesta. Elokuva kritisoitiin muun muassa juuri tästäkin peruspremissistä, joka tuntui vesittävän alkuperäistarinaa, sekä elokuvan siirappisen alleiviivavasta loppuratkaisusta. Ohjaaja tuntuu innostuneen elokuvan satumaailman visualisoinnista liiankin kanssa; koko elokuvaa leimaa rönsyilevä yltäkylläisyys, joka aiheuttaa paitsi etäännyttävää yliampuvuutta myös visuaalisesti epäharmonista ja vaikeaselkoista meteliä. Tämä on harmi, sillä suuren luokan budjetilla ja tekijöillä, sekä elokuvan production designilla on selvästi aineksia satumaisen näyttävän fantasiaelokuvan luomiseen.<sup>10</sup>

Elokuva kuitenkin jää keskinkertaisuudeksi, joka ei saavuta uusia ulottuvuuksia

<sup>10</sup> [www.moria.co.nz/fantasy/hook.htm](http://www.moria.co.nz/fantasy/hook.htm)

fantasialavastuksen saralla, vaan lähes päinvastoin, luo juuri sitä stereotyyppistä satumaisemaa, joksi suuri yleisö helposti lasten fantasian – varsinkin tällä aikakaudella – mieltää. Sellaisena se toki toimii hyvänä esimerkkinä suuren budjetin fantasialavastuksesta, joka pyrkii itsessäänkin leimalliseen fantasiamaisuuteen, välttämättä kokeilevaisuutta vaan sen sijaan luoden eräänlaisen perikuvan aikakauden ja tyylilajin ilmaisusta. Spielbergille ominaisesti elokuvassa on kuitenkin vahvoja, sentimentaalisia kohtauksia, jotka perustuvat tunteen lisäksi paljolti visuaalisiin tehoihin – värimaailman, asetelmallisuuden ja miljöön väkeviin yhdistelmiin, jotka palvelevat tarinan kulloistakin tunnesävyä. Uusia, kehittyneempiä erikoistehosteita esitellään myös elokuvassa Helinä-keijun muodossa, jota esittää Julia Roberts – täysikokoisesta ihmisestä varsin toimivasti pienen keijukaisen muotoon muokattuna. *Kapteeni Kouku* on selvästikin suunnattu koko perheen viihteeksi, ja kiinnostavaa onkin, että elokuvan juliste on vielä tehty lähes vanhan perinteen mukaisesti piirrettynä – kylläkin modernin realistisemmin tyyliteltyinä.



*Kuvasarja 12. Kapteeni Koukun aarrekarttamainen juliste, Helinä-keiju ja perinteistä merirosvoromantiikkaa.*

1990-luku koki vanhojen elokuvien, tv-sarjojen, sarjakuvien ja muiden medioiden uudelleenfilmatisoinnin buumin. Brad Silberlingin *Casper* vuodelta 1995 on osa tätä innostusta, ja samalla ensimmäinen elokuva, jossa pääosan esittäjä – ja moni sivuhahmo – on täysin tietokoneanimoitu; vielä hyvinkin onnistunein tuloksin. Suuren budjetin elokuvan taustavoimissa häiriinkin Steven Spielberg tuottajana. Elokuvan lavastukselliset ansiot ovat vaikeasti arvioitavissa; toisaalta production design on selvästikin vaivalla luotu visuaalisesti kiinnostavaksi ja uudenlaiseksi – vältellen perinteistä, helppoa määritelmää "kummitustalosta" – mutta toisaalta myös tämän kääntöpuolena elokuvan lavastus menettää funktionaalisuuttaan ja toimii

enemmänkin eräänlaisena taitojen esittelynä, joiden relevanssia kerronnan suhteen saa hakea.

Selvästi kuitenkin nuorelle lapsiyleisölle suunnattu elokuva onkin visuaalisesti hyvin viihdyttävä ja vaihteleva, sekä tarjoaa helppoa hupia silloinkin, kun itse tarina ei sitä tee. Elokuvan lavastuksen ja rekvisiitan yksityiskohtaisuus ja huolellinen toteutus sekä tietty omanlaisensa yhteneväisyys luovat omaleimaisen yleisilmeen elokuvalle. Elokuvan production designin muotokieli, lapsekkuus, värikkyyys ja tietynlainen kuvitteellinen tyyliä heijastavat itse päähahmo Casperin lapsekkaan hauskan ja herttaisen pyöreämuotoisen ulkonäön luomaa visuaalista viitekehystä. Tällainen on tietenkin tarpeen päähenkilöiden kuvitteellisuuden vaatiessa epärealistisen lähestymisen koko aiheeseen visuaalisuutta myöten – vaikkakin säilyttäen tietyn tosimaailmallisuuden; onhan miljöö kuitenkin reaalielämän puitteissa ja sisällyttää oikeita näyttelijöitä. *Casper*-elokuvan visuaalinen anti fantasia- ja satuelokuville onkin mielestäni sen viihdyttävän perhe-elokuvan ja omaleimaisen, itseisarvomaaisen production designin yhdistelmässä. Tämän kaltainen production designin käyttö tarinan ja viihdyttävyyden osaelementtinä tai tekijänä tuntui tästä eteenpäin lisääntyvän ja kehittyvän – leviten myös realistiseen kontekstiin sijoittuvien perhe-elokuvien tyyliin.



Kuvasarja 13. *Casper*-elokuvan eteisaula, lastenhuone ja tietokoneanimoidut haamut.

## 2.5. 2 Vanhojen käytäntöjen hylkäystä – 2000-luku

Uusi millennium toi mukanaan uudet, kehittyneet elokuvantekotekniikat sekä aikuismaisemman, vakavasti otettavamman yleissävyn myös moniin lapsille suunnattuihin satuelokuviin. Fantasia koki nyt eräänlaisen renessanssin – kiitos tästä kuuluu sekä monille kunnianhimoisille elokuvantekijöille, elokuvien mielikuvituksellisuuden ja visuaalisuuden teknisten rajoitusten rikkomismahdollisuuksille, että fantasiakirjallisuuden uudelleen heränneelle suosiolle. Fantasia oli jo aiemmin valtavirtaa – nyt siitä tuli suosituimpi, arvostetumpien lajityyppien vertainen. Fantasia on uusi draama.

Lasten fantasiassa nämä muutokset ovat näkyvissä myös, vaikkei aivan samalla tasolla kuin vanhemmalle katsojakunnalle suunnatuissa teoksissa. Yleisesti lastenelokuvat kokevat parhaillaan yhä kiihtyvää syvempien tasojen sisällyttämistä, visuaalikan monikerrostumista sekä vakavampien teemojen ja sävyjen vallitsevuutta. Sekä production design että erilaiset erikoistehosteet ovat saaneet käytettäväkseen uudenlaisia työkaluja, jotka muuttavat elokuvien ulkonäköä ja sisältöä huomattavasti – kiisteltävissä on, josko tämä kehitys tuo muassaan vain hyviä muutoksia vai myös poistaa tieltään vanhoja, omaleimaisia ja hyvinkin käyttökelpoisia käytänteitä.

Tämän hetken vallitsevana trendinä tuntuu olevan eräänlainen totinenkin suhtautuminen fantasiaan. Siinä missä fantasia aiempina aikoina toimi pitkälti liioiteltuna sadun ja mielikuvituksen maailmana, joka sellaisena toi ylimääräistä viihdettä ihmisten – varsinkin lapsien – elämiin, on fantasian rooli nyt enemmänkin aikuisten tarinankerrontaa, joka tarjoaa sekä ajatusten herättelyä että todentuntuista eskapismia – tarinoita maailmoista, jotka ovat omamme allegorioita tai houkuttelevan mahdollisia rinnakkaisuniversumeja.

Eräänlaisena 1980-luvun heijastumana 2000-luku on taas innostunut fantasian mahdollisuuksista, ja pyrkii myös tekemään jotain uutta ja ennennäkemätöntä sen saralla. 1980-luvusta poiketen kuitenkin tämän ajan tuotantoja dominoi markkina-arvo; elokuvien tuotot, ja syynä ja/tai seurauksena myös budjetit ovat korkeammalla kuin koskaan. Tämä näkyy sekä sisällössä että visuaalissa; innokkainkaan auteur ei voi olla pelaamatta edes suurilta osin varman päälle. Elokuvista on tullut yhä enemmän studio-tuotantoja; Warner Bros. ja Disney tuottavat riskittömiä hittituotteita kuten *Harry Potter* -elokuvasaagaa ja *Pirates of the Caribbean* -elokuvia näyttävällä markkinoinnilla ja oheismyynnillä. Tämän mahdollistavasta genren menestyksestä on elokuva-ala kuitenkin velkaa alkuperäisille riskinottajille, kuten Peter Jacksonin kunnianhimoiselle aikeelle filmatisoida *Taru sormusten herrasta* -trilogia. Tuotantohan oli alunperin kaksiosaisen elokuvan sopimuksella Miramaxilla, mutta budjetin suuruus epäilytti studioita, jotka sanoivat projektin irti. Muutamien muiden studioiden jälkeen Jackson sai puolelleen, ja vieläpä vastakaikua

alkuperäiselle trilogia-haaveelleen, New Line Cinemalta.<sup>11</sup> Kuten kaikki tietävätkin, tuloksena oli ennennäkemätön menestys sekä tuotollisesti että kriittisesti. Tällainen aukaisee ovia monenkirjaville fantasia-, scifi- ja genrehybridi-elokuvien tuotannoille, joita nyt ilmestyykin elokuvamarkkinoille tasaiseen tahtiin.

Uli Edelin *Pikku Vampyyri* vuodelta 2000 perustuu saksalaisen Angela Sommer-Bodenburgin suosittuun lastenkirjasarjaan. Itse tarina Skotlantiin muuttavasta tavallisesta amerikkalaisesta perheestä, joiden pikkupoika tutustuu ikivanhaan vampyyriperheeseen, on köykäinen eikä tavoita kirjojen henkeä. Visuaalisesti elokuva kuitenkin onnistuu ajoittain hyvin ja production design on tehnyt joitain jännittäviä ratkaisuja. Yleinen tunnelma, joka elokuvan visuaaliikasta syntyy, on realistinen ja moderni, mutta yhtä aikaa kauhutarinaromanttinen. Elokuvassa yhdistyy tosimaailman, epookkimaisen kauhun tai jännityksen sekä modernisoidun fantasian elementit. Vampyyriperheen 1700-lukulaiset puvut ja miljööt sekä takaumissa nähdyt ajankuvat edustavat romantisoitua, lasten silmille karrikoitua epookkia, johon on liitetty kauhuteeman vaatima dekadenssi. Modernimpaa, epäperinteistä fantasiatyylittelyä edustaa räjäjäinen vampyyrinmetsästäjä jättimäisine maastoautoineen, joka on suurten työkalujen, koneiden, valonheittimien ja neon-loisteisten krusifiksien peitossa. Nämä kaksi fantasiaelementtiä yhdistyvät realistisiin Skotlannin maalaismaisemiin golf-kenttineen. Elokuvan production design on siis tavallaan kolmitahoinen – selvästikin tarkoituksena on ollut välttää liiallista kauhugenreisyttä; lastenmielistä huumoria on vielä erikseen lisätty muun muassa lentävillä vampyyrilehmillä. Mielenkiintoista tässä elokuvassa silti on sen anti lasten fantasiaelokuville – kiistämätön, vakavahkokin, kauhutematiikka.



Kuvasarja 14. *Pikku Vampyyrin* perinteistä kauhuestetiikkaa yhdistettynä arkiseen reaali maailmaan.

Ron Howardin *Grinch* vuodelta 2000 pohjautuu Dr. Seussin lastenkirjaan. Elokuva onkin pitkälti pyrkinyt toteuttamaan kirjassa nähdyn kuvaston mukaisen surrealistisen, absurdin maailman sen omaperäisine satuhahmoineen. Production designin ohjenuorana näyttää olleen äärimmäinen ilmaisu; täyteen ahdetut lavasteet ja miljööt, yliampuvat värit, rekvisiitat ja puvustukset – ja nämä

<sup>11</sup> <http://jcci.pathfinder.com/time/magazine/article/0,9171,994015,00.html>

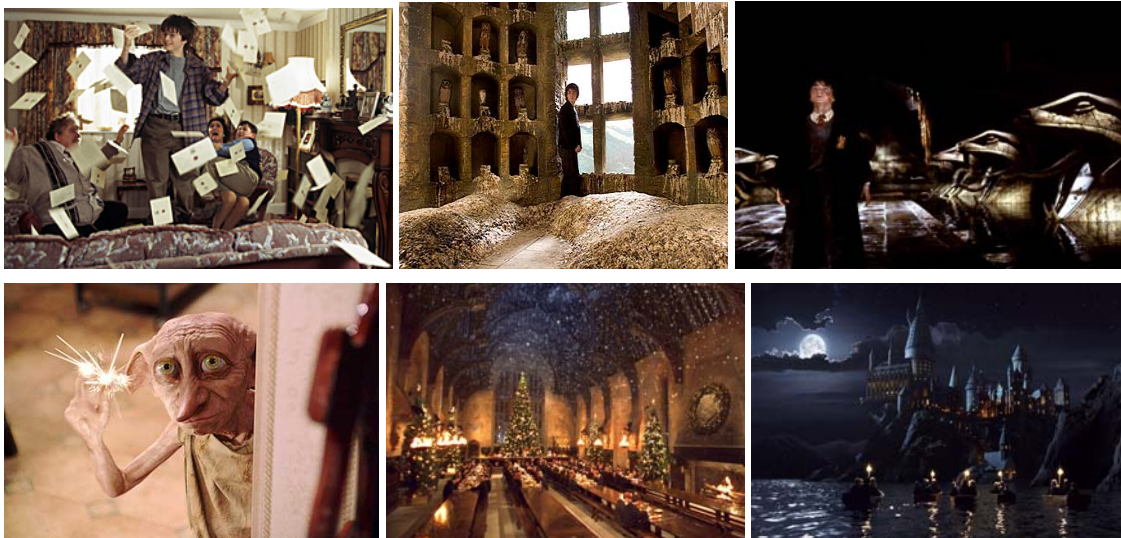
kaikki oudon synkällä, lähes mielipuolisella sävyllä. Katsoja ei pysty kaikkien visuaalisten elementtien seasta erottamaan mitään erityistä; miljööt ja rekvisiitat outoine vahvoine värivaloineen muodostuvat kaoottiseksi vilskeeksi, joka muistuttaa ylivilkkaita looney tunes -piirrettyjä. Elokuvan päähahmo Grinch, sekä joissain määrin sivuhahmotkin, ovat kasvoja ja vartaloa muokkaavan maskin peitossa. Tällainen kokonaisvaltainen, uudenlainen ja omia sääntöjään rikkova visuaalinen ilme on ollut – yllättävästikin – lasten fantasiaelokuvissa varsin harvinaista, varsinkin näissä määrin ja tänä aikana. *Grinch* ei ole millään muotoa malliesimerkki toimivasta yltiöpäisestä lavastuksesta – päinvastoin – mutta kokeilevuudessaan varsin kunnianhimoinen ja rohkea yritys. Yritys, joka arvatenkin ei olisi ollut mahdollinen ilman vaikutusvaltaisia, arvostettuja nimiä elokuvan taustalla.



Kuvasarja15. *Grinchin maanista, kaoottista surrealistista satumaailmaa.*

Chris Columbuksen *Harry Potter ja viisasten kivi* (2001) sekä *Harry Potter ja salaisuuksien kammio* (2002) edustavat J. K. Rowlingin kirjojen ensimmäisiä filmatisointeja. Columbus, *Yksin kotona* -elokuvasta tuttu ohjaaja, lähestyi aihetta perinteisen hollywoodismin kautta; perhe-elokuvan ja magiaseikkailun yhdistelmänä, jonka production designiin on panostettu paljon. Elokuvassa käytettiin paljon CGI-tekniistä lavastusta luomaan Tylypahkan miljöö, mahdottomat maagiset elementit; rekvisiitat, hahmot ja tilat sekä monet toimintakohtauksien vaatimat erikoistehosteet. Columbuksen sekä production designer Stuart Craigin tyyli on täyttää freimi äänilaitojaan myöten katseen kohdistajia; jatkuvaa liikettä ja muutosta sisältäviä taustatekijöitä, yksityiskohtaisen tarkkoja lavastuselementtejä, rekvisiittoja ja miijöitä, jotka yltäkyläisyydessään luovat korostetun maagisuuden ja fantasiamaisuuden tunnelman. Yleinen tyylittely, klassinen muotokieli sekä iloisen kirkas ja selkeä värimaailma on kuitenkin perinteistä, lasten satuelokuvien perikuvamaista – tulos on toimiva ja näyttävä, muttei kovin innovatiivinen. Mielenpitoet siitä, josko tämä tyylivalinta tukee parhaiten alkuperäistekstin henkeä, ovat vaihtelevia. Kyseenalaista on myös se täytyykö elokuvan edes olla kirjaimellinen filmatisointi, vai saako se elää omana teoksenaan. Ensimmäiset kaksi *Harry Potter* -elokuvaa ovat selvästi visuaalisesti taidokkaita ja vaikuttavia, mutta samalla lapsekkaita ja ylikorostetun satumaisia siinä määrin, että paikoin lupaavat, vakavammat ja erikoisemmat tyylittelyt hukkuvat perinteikkään ja yllätyksettömän yleisilmeen alle.



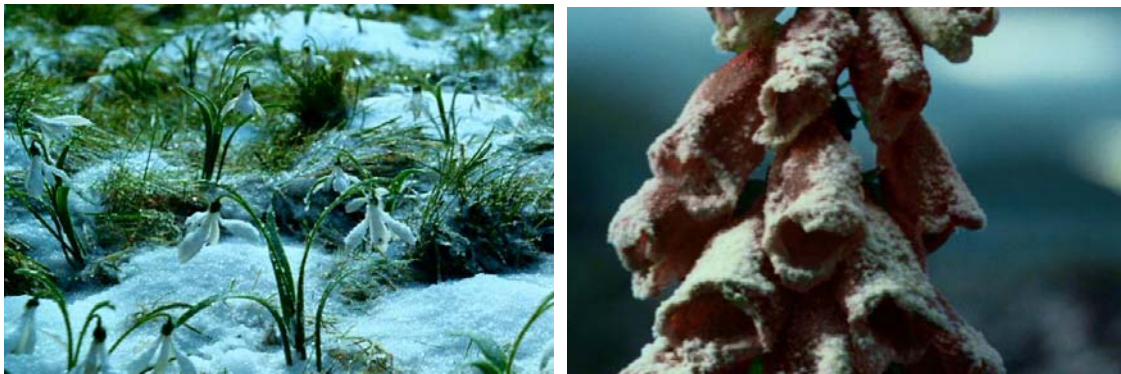


Kuvasarja 16. Chris Columbuksen näkemystä Harry Potterin maailmasta; verrattain perinteikästä, vaikkakin visuaalisesti viihdyttävää.

Ohjaajavaihdoksen sekä edistyneemmän pohjatarinan myötä Alfonso Cuarónin *Harry Potter ja Azkabanin vanki* (2004) -elokuva karisti edellisten osien lapsekkaan olemuksen yltään ja astui synkempään, aikuismaisempaan ilmaisuun. Cuarón on luonut yhtenäisen visuaalisen tyylittelyn, joka muistuttaa sekä vanhoja mykkäelokuvaklassikoita, kuten *Nosferatua*, että melodramaattisia epookkituotantoja. *Azkabanin vanki* -elokuva suhtautuu konkreettisemmin aihepiiriinsä; magiaa ei enää käsitellä niinkään lasten viihteenä kuin todellisena osana päähenkilöiden elämää, historioineen ja arkimaisuuksineen. Kouluympäristö sekä rekvisiitta on huolella toteutettu; ohjenuorana näyttää olleen tietynlainen realismi ja ajan tuntu fantasiamaaisessa kontekstissa, selkeys ja merkitsevyys. Ei siis vain fantasiaa fantasian vuoksi. Aiempien osien naivistisesta fantasiataiteesta vaikutteita ottanut Tylypahka muuttuu tässä elokuvassa käsinkosketeltavammaksi, vuosisatoja vanhaksi linnakompleksiksi, jonka ympäristö on sekin eläväisempää, dramaattisempaa kuin kahden ensimmäisen elokuvan tasaiset ruohokentät. Maisemat ja niiden kuvaus on valokuvataiteellista, kaunista ja asetelmallista, joka omalta osaltaan luo draaman kulun tunnetta usein hyvinkin henkilöhahmovetoiseen tarinaan. Väriskaala on suurilta osin mustan ja yönsinisen sävyissä – ajoittaiset vahvat lämpimät värit korostavat tätä tyylikeinoa. Erikoistehosteiden ja CGI-tekniikan käyttö on yhä hienovaraisempaa ja vakuuttavampaa. Itse lavastukset henkivät käsityömäisempää, realistisempaa tyyliä kuin studiomaisemmat vastineensa aiemmista elokuvista.



*Kuvasarja17. Harry Potter ja Azkabanin vangin realistisempia, tyylitetyjä miljöitä ja värimaailmaa.*

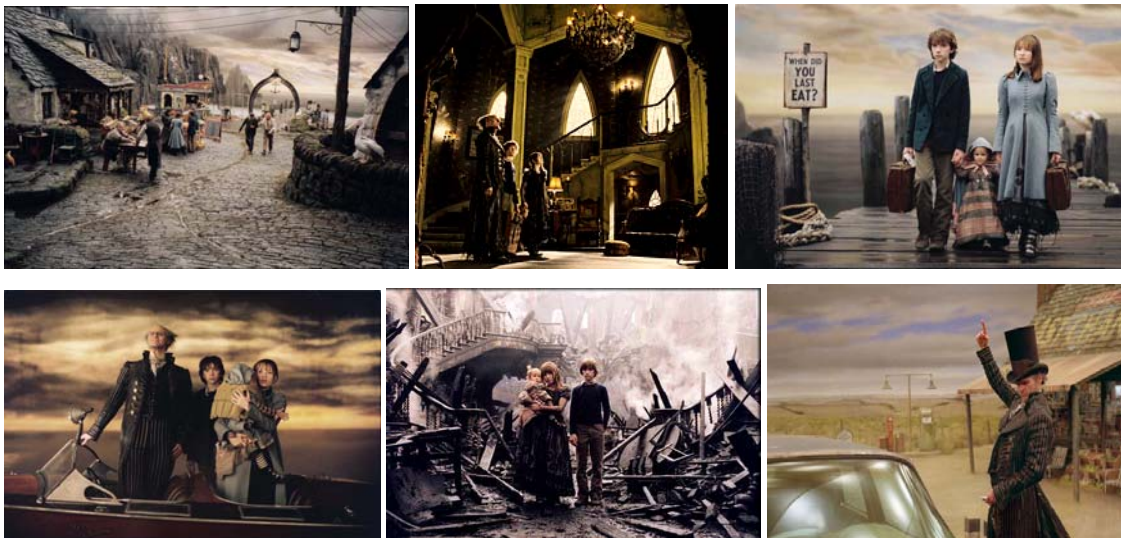


*Kuvasarja18. Yksityiskohtien valokuvamaista esiintuontia.*

Casper-elokuvan ohjaaja Brad Silberlingin *Lemony Snicketin Surkeiden sattumusten sarja* vuodelta 2004 edustaa äärimmäistä omaperäistä tyylijälkeä. Elokuvan production design on tarkoituksellisesti pyrkinyt kulissimaiseen, studiorakenteiseen jälkeen, jota yleinen värimaailma ja puvustus tukee saumattomasti. Maalatus näköiset taustakulissit, pienoismallimainen ympäristö ja utuisesti epookkinen, satumainen arkkitehtuuri vallitsee elokuvan visuaalista ilmettä luoden tunnelman, joka palvelee oivallisesti tarinan tarpeita. Elokuvahan perustuu Daniel Handlerin kirjasarjaan, joka on omalaatuinen sekoitus mustaa huumoria, emotionaalista draamaa ja jännityssatua, joka paljastuu lukijalle / katsojalle kertojan – Lemony Snicketin – kautta. Tällöin tarina itsessään ottaa reilun sivuaskleen realismista ja omaksuu teatterimaisen kerronnan, joka näkyy myös production designissa.

Elokuvan production designer Rick Heinrichs – joka on visionääri Tim Burtonin hovilavastussuunnittelija – on luonut kirjan kuvituksen uskollisesti valkokankaalle; eräänlainen goottinen – ajoittain jopa lähes saksalaisekspressionistinen – rokokoo -fantasia leimaa koko elokuvaa puvustuksesta, tiloista ja rakennuksista yleiseen muotokieleeseen, värimaailmaan ja raskaaseen, jylhään koristeellisuuteen. Yksityiskohtien rikkaus ja näyttämöllepano saa elokuvan näyttämään dramaattiselta teatteri-esitykseltä, josta ei kuitenkaan puutu elokuvallisuuden sallimia tehoja.

Lemony Snicketin Surkeiden sattumusten sarja on omalaatuinen elokuva, joka viehättävällä tavalla käyttää vanhaa lavastusperinnettä 2000-lukulaisessa hengessä – tuloksena on visuaalisesti kiinnostava, harmoninen ja production designin kehityksessä huomionarvoinen teos.



*Kuvasarja 19. Maalattuja taivaita, näyttämölle asetettuja lavastuksia ja hahmoja sekä harmonista värimaailmaa.*

Tim Burtonin ohjaama *Jali ja suklaatehdas* vuodelta 2005 ei ohjaajan sanojen mukaan pyri olemaan uudelleenfilmatisointi vuoden 1971 *Willy Wonka and the Chocolate Factory* -elokuvasta. Päinvastoin Burton halusi uudelleenvisioida elokuvan production designin ja lähestymistavan omaksi kokemallaan tavalla. Tulos on taas uudenlaista burtonismia. Yltiöpäisen värikylläinen, surrealistinen, sirkusmainen, pelkistetty ja futuristinenkin production design on pääroolissa tässä elokuvassa, jonka muut ansiot jäävät ikävän puolitiehen. Elokuvan tehdas on monikerroksinen ja -mutkainen tila, jonka monet ihmeet ovat digitaalisen lavastuksen ja erikoistehosteiden varassa. Studiomainen aito lavastus ja CGI kulkevat kuitenkin sujuvasti käsi kädessä – elokuvan äärimmilleen venytetty satumaisuus ei aseta mitään rajoja suunnitelmille eikä toteutukselle.

Tehtaan lapsekas karkkimaa ja ajoittain retrohenkinenkin tekninen valmistusosasto hallitsevat

elokuvaan tehdään ulkopuolisen maailman antaman kontrastisen elementin rinnalla. Tehtaan fantasiamaisuus, ultramodernius ja huvipuistomaisuus ovat kaukana kaupungin ankeasta muka-realistisesta maailmasta, jonka köyhät osat ovat surrealistisen räjähtyneitä, vinosuuntaisia hökkeleitä, kun taas rikkaat alueet loisteliaita kartanoita.

Hahmot ovat karikatyyrejä edustamistaan luonteenpiirteistä – Vili Vonkan tapauksessa tuo piirre on ympäröivää eksentrisyyttä. Heidän ulkomuotonsa on viety sekin äärimmilleen, kuten satukirjaan perustuen asiaan kuuluukin.

Elokuvan visuaalinen ilme on vaihteleva, levotonkin, kiinnostava ja tehtaan osilta onnistuneen ylimakean karkkimainen. Elokuvan lavastus on ottanut huomattavia riskejä ja onnistunut luomaan taas jotain ennennäkemätöntä ja uudenlaista – Burtonhan onkin tunnettu tästä ominaisuudestaan. Production designin luoma tunnelma on surrealistinen, omillaan toimiva satumaailma, jolla on omat lainalaisuutensa – maailma ei kuitenkaan ole houkuttelevan kepeä, vaan painostavakin kieroutuneessa liioittelussaan ja ylipirteässä makaaberiuudessaan.



*Kuvasarja20. Suklaatehtaan toisistaan poikkeavia tiloja, surrealismia ja lähes neon-hohtoista värityyllittelyä.*

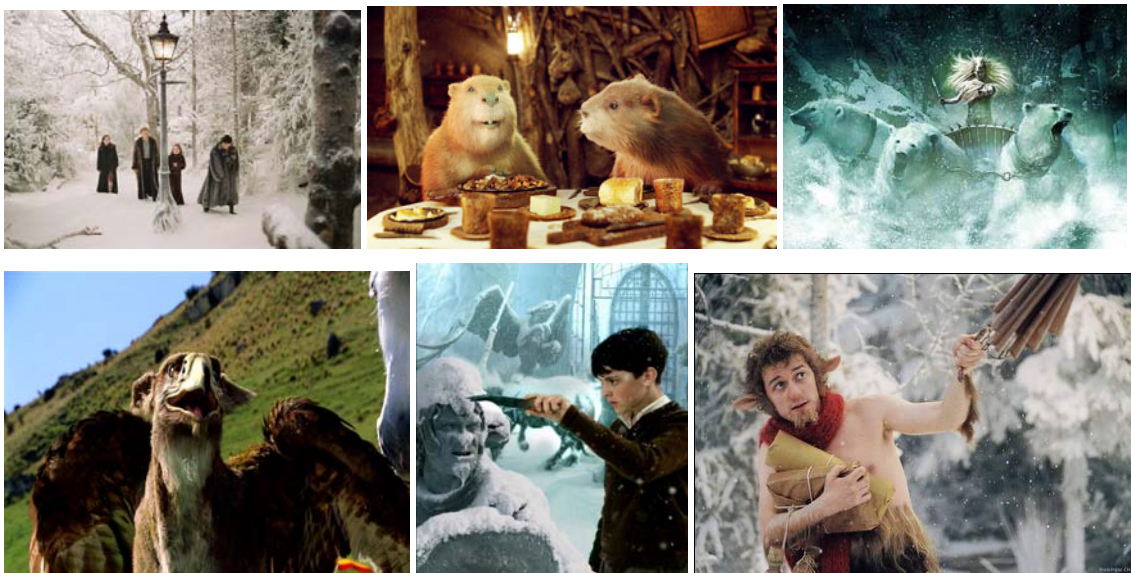
Andrew Adamsonin *Narnian kronikat: Velho ja leijona* vuodelta 2005 on Disney-studioiden tuottama, selkeästi perhe-elokuvaksi suunnattu versiointi C. S. Lewisin klassikosta. Elokuvan ohjaajan tausta on visuaalisten efektien tekniikka -puolella; hänen ohjaustyönsä tuntuukin jäävän vaille sen tarvitsemaa draaman tajun otetta ja sen sijaan keskittyvän enemmänkin elokuvan visuaalisuuteen – joka on hyvinkin onnistunutta.

Elokuva nojaa yllättävän kauan perinteisemmän lavastustekniikan – luontomiljöön, aitojen taitavasti rakennettujen lavasteiden ja perinteisen maskeerauksen – varaan, kunnes loppua kohden lisää koko ajan enemmän tietokoneanimoituja hahmoja, maisemia ja tehosteita. Nämä elementit sulautuvat toimivasti yhteen. Motion capture -tekniikalla luodut animoitujen eläinhahmojen eleet ja ilmeet ovat myös tarpeellisen uskottavia, jotta tällainen eläytyminen voi

tapahtua.<sup>12</sup>

Elokuvan visuaalinen ilme syntyy pitkälti Narnian miljööstä; metsästä, laaksoista ja vuorista, joiden keskellä moninaiset satuolennot näyttävät olevan kuin luonnostaan. Elokuvan värimaailma ja klassiseen mytologiaan nojaava visuaalinen ilme ovat hienoa ja silmää miellyttävää, mutteivät sinänsä luo mitään uutta. Elokuvan perhe-suuntautuneisuus ja disneymäisyys kuultaa siitä läpi; elokuva, tai sen visuaaliikka, ei sisällä liian rajuja visioita, kontrasteja tai visuaalisia elementtejä.

Elokuva on siis lähes riskitön suuren budjetin panostus, mutta oiva työnäyte *Taru sormusten herrasta* -trilogiasta tutun Weta Workshop -yhtiön olento- ja tehostesuunnittelun tekijöiden lahjakkuudesta. Tämä elokuva on ensimmäinen osa sarjassa, johon on jo tekeillä jatkoa. Selvästikin siis tämä trendi, suuren luokan näyttävien, mutta epäinnovatiivisten CGI-täyteisten fantasiaelokuvien tuotanto, on ominaista 2000-luvulle, eikä tule jäämään vain sivujuonteeksi satu- ja fantasia production designin historiassa. Oletettavaa ja toivottavaa kuitenkin on, että tämä trendi saa seurakseen kilpailukumppaneita, jotka tarjoavat suurelle yleisölle sekä elokuvateollisuudelle jotain uutta ja aikaamme heijastavaa.



Kuvasarja21. Narnian kronikoiden ensimmäisen osan kauniita miljöitä, tietokoneanimoituja hahmoja ja lastenelokuvamaista tunnelmaa.

<sup>12</sup> [www.moria.co.nz/fantasy/narniachronicles1.htm](http://www.moria.co.nz/fantasy/narniachronicles1.htm)

### 3 Fantasian subgenret ja niiden vaikutus sekä toteutuminen elokuvan production designissa

Fantasia määrittelemisen on jossain mielessä tulkinnanvarainen rajanvetokysymys – sen sateenvarjotermimäinen olemus sekä se tosiseikka, että sekä kirjallisuus että elokuvataide pohjautuvat aina jonkin asteiseen fiktiivisyyteen, vaikeuttavat tätä tehtävää.

Kirjallisuudentutkimuksessa fiktioiden karkea lajittelu tapahtuu oheisen kuvion (kuvio 1) (Sinisalo 2004, 12) näyttämällä tavalla. Tämä siis näyttäisi asettavan fantasiaan yleistä fiktiota suppeammaksi alalajiksi – jotkut tahot kutsuvatkin fantasiaa ”ultrafiktiiviseksi”. Erottava tekijä fantasiaan ja muun fiktion välillä on tämä fiktion nk. ylittäminen; fantasiaa jostakin tekee siihen sisältyvät elementit tai muuttujat, jotka eivät kuulu arkikokemuksemme piiriin. Tämä tietenkin määrittelyn aiheena lähestyy jo filosofiaa, ja on siten kiisteltävissä – onpa se hyvin kulttuurirelativistinenkin; onhan eri aikoina eri alueilla ajateltu eri tavoin siitä, mikä koetaan tavanomaiseksi tai realistiseksi ja todeksi.

Fantasia sanana viittaa suoraan mielikuvitukseen. Näin ollen fantasiaan sisältö on mielikuvituksen tuotetta; tästä ei kuitenkaan vielä selviä tämän mielikuvituksen laatu. Sitä määrittelemään onkin muodostunut eri subgenrejä, alalajityyppejä, jotka pyrkivät erittelemään niitä laadullisia tekijöitä, jotka ovat ominaisinta tietyille tyylille ja erottavat sen muista fantasiateoksista.



Kuvio 1.

Fantasiaelokuvien production designilla on parhaat mahdollisuudet visualisoiden ilmaista se, millaisesta fantasiaan lajista on kyse. Tietenkin tämä on alisteinen alkuperäiselle tarinalle tai käsikirjoitukselle, mutta toisaalta juuri production designilla on vastuu tuotannon hengen toteutumisesta parhain mahdollisin tavoin. Sillä on myös valta muokata tuota henkeä;

epäonnistuneena lavastussuunnittelu voi alentaa elokuvan parhaatkin aikeet sisällyksettömäksi fantasiaalavastuksen kliseeksi tai nostaa tyhjän tarinan visuaalisesti vahvaksi kokonaisuudeksi, kuten myös luoda hyvin toimivan ja kiinnostavan fantasiamaailman, joka ei kuitenkaan kohtaa kerronnan tarpeita ja henkeä. Tietoisuus eri lajityypeistä ja niiden totunnaisista konventioista sallii production designin sekä tukeutua näihin perinteisiin että poiketa niistä toimivilla tavoilla, ja toisaalta estää lavastussuunnittelua lankeamasta niiden kuluneisimpiin kliseisiin tai erota niistä täysin harhaanjohtavasti. Tässäkin tapauksessa tieto on valtaa – ja niin muodoin myös syy tutkimukseni aiheeseen.

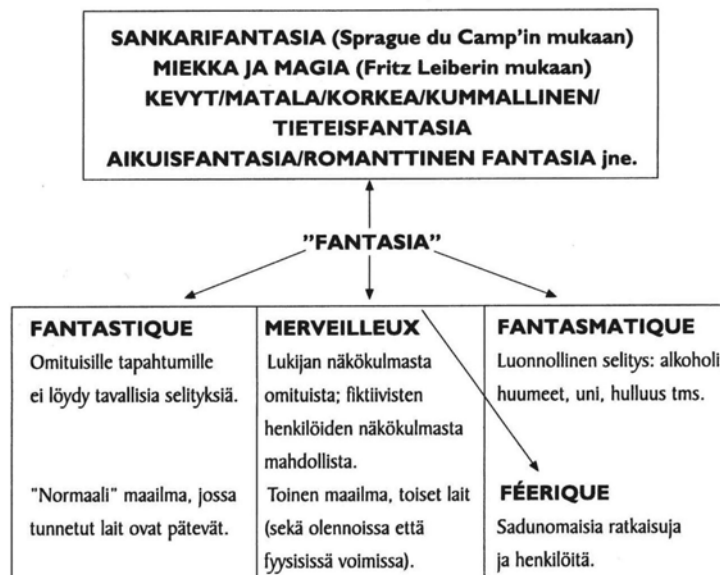
### 3.1. Fantasian genreluokittelut

Fantasia jaetaan karkeasti high ja low genreihin. High fantasylla tarkoitetaan sitä kokonaisvaltaista fantasiamaailmaa, vaihtoehtoista todellisuutta historioineen, kulttuureineen ja lainalaisuuksineen, jonka kaltaisen esimerkiksi J. R. R. Tolkien loi Taru sormusten herrasta -teoksissaan. High fantasymaailma voi sisältää yhtä lailla hahmoja ja teemoja sekä yleisestä folkloresta tai mytologiasta että kirjailijan itsensä luomia uusia – usein kylläkin vanhojen variaatiomaisia – hahmoja ja teemoja. Tällaiset tarinat ovat usein eeppejä, vakavahenkisiä ja käsittelevät perustavanlaatuisia aiheita, kuten hyvän ja pahan taistelua, sankaruuteen kasvamista ja jonkin arvokkaan tai pyhän etsintäretkeä.

Ennen kaikkea high fantasyn voi määritellä low fantasyn kautta sen vastakohtana; low fantasy on sekalainen joukko fantasiakertomuksia ja eri tyylilajeja, joille on yhteistä niiden tavallaan vähemmän hienostunut aihe ja sen lähestymistapa. Low fantasy kattaa sellaisia fantasian alalajeja kuin sarjakuvafantasia, kauhufantasia, arkielämän koetukseen keskittyvä fantasia ilman suuren pahan voittamisen missiota, fantasia, jossa hahmot protagonistiin asti ovat tavallisia ihmisiä, fantasiaelementtien vähyys ja poikkeavuutena esiintyminen muutoin realistisessa maailmassa sekä fantasia, jossa on verrattaisen vähäinen määrä mitään yliluonnollisia tai maagisia elementtejä. Myöskin, jos miekka ja magia -subgenren teoksessa on yllämainittuja piirteitä, siirtyy se low fantasyn piiriin näiden kahden määritelmän eräänlaisesta välitilasta. Näitä piirteitä ei siis high fantasyn pitäisi sisältää ollakseen ”puhdasta” lajityyppiä. Tietenkin kuitenkin monia eri muotoja ja variaatioita, hybridejä, löytyy tämänkin määritelmän sisältä – yksi kiistelyn alainen muoto onkin se, jossa reaali maailman hahmo siirtyy porttimaisesti fantasiamaailmaan, kuten C. S. Lewisin Narnian kronikoiden päähenkilöläpset tekevät konkreettisesti. Tämä ei kaikkein puristisimpien fantasiaharrastajien mielestä enää kuulu high fantasyn piiriin. Kuitenkin, oman genrensä puuttuessa, tämäkin tyyli muistuttaa yleisilmeltään, mentaliteetiltaan ja lähestymistavaltaan eniten high fantasiaa. Jotkin high fantasy -tarinat voivat olla niinkin

historiallisia luonteeltaan, liittyä niin selvästi todellisen maailman miljöihin tai legendoihin, kuten Kuningas Arthuriin ritareineen, että yhtäläisyyden ollessa tarpeeksi vahva high fantasy siirtyy vaihtoehtoisen historia -genren pariin. Tämä maaginen realismimaailma vaihtelee fantasiaelementtiensä vahvuudessa niin paljon, että genre lähentelee joskus jopa perusfiktiota tai -draamaa. Toisaalta pysyessään legenda-aiheissaan, tästä tyylistä muodostuu myös helposti miekka ja magia- tai huroinen fantasia -genreä, jota kuvaa perinteinen ritariromantiikka, henkilökohtaisen sankaritehtävän suorittaminen ja vaihtelevien, viihdyttävien seikkailujen kokeminen.<sup>13</sup>

Edellä käsiteltyjen high ja low fantasy -luokittelujen lisäksi fantasian olemusta ja sen monia eri variantteja lähestytään eri tavoin esimerkiksi ranskalaisessa alan tutkimuksessa. Jean-Yves Malherbe selvittää tätä oheisella kuviolla (kuvio 2) (2004, 234), josta käy ilmi tämän kulttuurin tavallaan syväjakoisempi suhtautuminen eri systä tai lähestymistavoista johtuviin fantasian alalajeihin. Yliluonnolliset miljööt, tapahtumat ja logiikat eivät ole aina peräisin samasta lähteestä – ei ole mitään yhtä yliluonnollisuutta, yhtä fantasiaa. Ranskalainen tutkimus ottaa mielenkiintoisesti huomioon myös oman maailmamme realistisuuden ja fantasian sekoituksen eri tavat, sekä kyseenalaistaa tietoisuutemme ja varman tietomme – luoden vaihtelevammat fantasian mahdollisuudet.

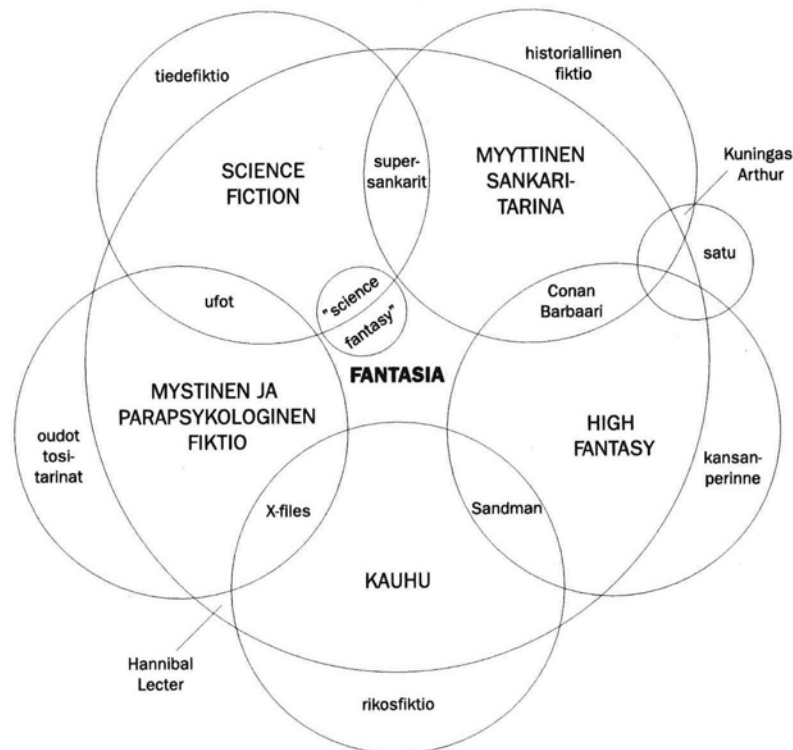


Kuvio 2.

<sup>13</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/High\\_fantasy](http://en.wikipedia.org/wiki/High_fantasy) sekä [http://en.wikipedia.org/wiki/Low\\_fantasy](http://en.wikipedia.org/wiki/Low_fantasy)



Näitä fantasian eritellympiä, alalajeja kartoittavia luokitteluja on tietenkin useampia. Kuvio 3 esittää kirjailija Johanna Sinisalon mandalaa (2004, 17 ja 19-20). Tämän kuvion lisäksi Sinisalo teoretisoi myös sadun, fantasian ja science fictionin suhdetta. Niitä voi valottaa myös aikaperspektiivijattelulla. Satujen perspektiivi on menneisyys; ne sijoituvat eräänlaiseen ikuiseen, puoliabstraktiin feodaaliaikaan, jossa on pieniä kuningaskuntia, ritareita ja paimentyttöjä, noitia ja synkkiä metsiä. Myös fantasia ammentaa suurilta osin aiheistonsa keskiaikaisesta kuvastosta ja siitä käsityksestä, mikä meillä on esiteknologisesta ajasta. Realismi taas operoi oman aikamme kuvaston ja käsitteistön varassa, ja science fictionin toimintakenttää on tietenkin tulevaisuus. Tämä perspektiivijattelu on tulkittavissa myös siten, että sadun ja fantasian tarkoitus on tarkastella sitä, mikä ihmisessä on pysyvää; science fiction kertoo mahdollisuuksista muuttua. Oli perspektiivi kumpi tahansa, kaikkien näiden kirjallisuudenlajien syvin funktio on käydä dialogia nykyhetken kanssa, antaa vertailukohta, ”toinen todellisuus”, se etäännyttävä ja erilaistava tekijä, jota ilman emme voi omaa maailmaamme tarkastella kriittisesti. Fantasiassa tämän toisen todellisuuden rakennuskivinä toimivat mysteeri ja myytti, science fictionissa tieto ja tiede. (Sinisalo 2004, 17-18.)



Kuvio 3.

Sinisalo myös valottaa fantasiakertomuksen tyyppejä, luokitteluja, jotka voidaan myös nimetä kuvaavasti. Esimerkiksi tarinatyyppi *sinne ja takaisin* lähtee liikkeelle omasta maailmastamme ja fantasiallinen elementti syntyy, kun päähenkilöt joutuvat tai pääsevät toiseen, oman

maailmamme rinnalla olemassa olevaan, heille ja myös lukijalle tai katsojalle outoon ja uuteen maailmaan tai todellisuuteen. Tätä tarinatyyppeä edustavat esimerkiksi C. S. Lewisin *Narnia*-teokset. *Kaukaisin ranta* -tarinatyyppeä on ehkä juuri se, miksi fantasia useimmiten mielletään: Tolkienilainen kokonaan omasta maailmastamme erilliseksi konstruoitu fiktiivinen universumi, jossa tuon fantasiamaailman omat alkuasukkaat seikkailevat – yleensä perinteisten hyvä–paha-asetelmin, taikaesineiden ja maagisten voimien keskellä. Joskus rinnakkainen universumi muistuttaa kovasti omaamme ja poikkeaa siitä vain joidenkin yksittäisten elementtien pohjalta, jolloin voidaan puhua vaihtoehtotodellisuudesta tai -historiasta. *Yksisarvinen puutarhassa* -kategoriaan voidaan lukea ne fantasiakertomukset, joissa arjen ulkopuolinen elementti saapuu keskelle arkea, eli omaan maailmaamme putkahtaa jotakin rationaalisen logiikan ulottumattomissa olevaa. Tämä tyyppitys sulkee sisäänsä monesti myös kauhukertomuksia, joissa yliluonnollinen uhka alkaa vainota tavallisia ihmisiä – tuttu kaava esimerkiksi useista Hollywood-elokuvista. *Eläinfantasiat* ovat taas aivan oma lukunsa ja ne lähestyvät monasti tunnelmaltaan ja asetelmiltaan satua. Saduista ne erottaa se, että vaikkakin eläimiä on inhimillistetty puhuviksi ja ajatteleviksi, niitä ei sentään aina ole puputupunamaisesti puettu takkeihin, vaan niiden elämää koetetaan seurata aidosti ja sisäistyneesti – hyvänä esimerkkinä vaikkapa Richard Adamsin *Ruohometsän kansa*. *Muinaiset kuninkaat* -kertomustyyppi taas hakee materiaalinsa myyttisestä historiasta, kirjoittaen uudelleen tai mukailen taruja ja legendoja, joskus myös sekoitellen niihin historiallista faktaa. Esimerkiksi kuningas Arthur ja häneen liittyvät legendat ovat suosittua myyttifantasia-aineistoa. Mikään luokittelu ei tietenkään pysty kuitenkaan olemaan yksiselitteinen eikä kattava tällaisessa kirjallisuuden kentässä, joka koko ajan uudistuu, muokkautuu ja luo hybridejä. (Sinisalo, 2004, 18-19.)

Nämä eri lajittelut ja luokittelut pätevät tietenkin kattavasti lähes sellaisinaan elokuvan maailmaan, joka on eräänlainen johdannainen kirjallisista teoksista. Fantasiaelokuvien lajittelu erilaisiin, yllä mainittuihin kategorioihin tai subgenreihin voi auttaa elokuvan tematiikan, production designin, yleisen sävyn ja sisäisen logiikan koherenssin säilymisessä niin, että sekä elokuvan ulkoinen olemus että sisältö ilmaisevat parhaiten tavoiteltua fantasian (tyyli)lajia. Fantasian eri lajien tuntemisen avulla voi myös ikään kuin jälkiviisaasti analysoida fantasiaelokuvien kehityksen eri aikakausien tuotosten merkitystä omina luomuksinaan sekä fantasian kirjoja rikastuttavina osina – edustivatpa ne sitten jotain klassista genreä tai loivat itse uusia.

### 3.2. Production design fantasian lajityyppien välineenä

Elokuvan production design – yleisen visuaalisen ilmeen luojana – on se tekijä, jonka kautta

käsikirjoituksen tai pohjatarinan fantasiagenre parhaiten ilmenee ja toteutuu. Siksi ei olekaan merkityksetöntä millaisia ratkaisuja lavastussuunnittelija tai production designer tekee – käsikirjoitus ei väistämättömästi sanele visuaalista lopputulosta.

Jos tutkitaan luvussa 2 läpikäymiäni fantasiaelokuvia ottaen erityisesti huomioon niiden sijoittumisen subgenreihin, voi huomata kuinka fantasia-yleisnimikkeen alle todellakin peittyä monia eri vivahteita; vaikkakin helposti voidaan ajatella – ehkä hieman alentuvastikin – kaiken ylikuonnollisen ja mahdottoman olevan yhtä ja samaa satuilua, varsinkin lasten elokuvien ollessa kyseessä. Näin ei kuitenkaan ole.

On mielenkiintoista huomata, että lasten fantasiaelokuvien joukossa ei esiinny juurikaan ”puhdasta” high fantasya. Käsittelemistäni elokuvista vain yksi; *Tumma kristalli* on kiistatta tätä lajityyppiä. Asiaa edistää tietenkin elokuvan nukkehahmovetoisuus; pienoismallimaailman eriytyneisyys mistään, mikä muistuttaa omasta maailmastamme tai arkielämästämmme on hyvin pitkällistä, ja visuaalisesti elokuvan jälki niin omalaatuista, että se todella on oma todellisuutensa. Se oli mahdollisesti myös aikansa ensimmäinen high fantasy -elokuva.

Aiemmin, sekä yleisestikin lasten fantasiaelokuvien trendinä näyttäisi olevan *sinne ja takaisin* -tarinatyyppi: *Ihmemaassa Oz*, *Liisan seikkailut Ihmemaassa*, *Päättymätön tarina*, *Tie Oziin*, *Labyrintti*, *Narnian kronikat* sekä *Kapteeni Koukku* perustuvat kaikki tähän kahden maailman, omamme ja jonkin ihmeellisen toisen, kontrastiin sekä porttimaiseen siirtymään, jonka päähenkilöt kokevat – tietenkin suuntana ollen arkimaailmasta fantasiaan. Selvästikin tämän ihmemaan tematiikka toimii lastenkirjallisuudessa sekä -elokuvissa erityisen tehokkaasti; lapsi voi samaistua tarinan realistisiin piirteisiin, mutta samalla sekä haluta eskapistisesti päätyä seikkailemaan satumaiseen maailmaan että tuntea jo elävänsä ihmemaan kaltaisessa absurdissa ja pelottavassakin haasteita tarjoavassa ympäristössä. Tällöin elokuva voi tarjota turvallista katharsista lapsen angsteille, ja aina kuitenkin palauttaa hänet arkimaailmaamme ehjin nahoin.

Mutta siinä missä ihmemaaja-elokuvat ovat yhtäläisiä subgenressään, eroavat ne visuaalisesti kiinnostavissa määrin toisistaan. Se, mikä määrittää ”ihmemaan” ulkomuodon tuntuu olevan tarpeen vaatiman vahva kontrasti kyseessä olevan reaalimaailman kanssa; *Ihmemaassa Ozin* ja *Liisan seikkailut Ihmemaassa* -elokuvissa tuo vastakkainasettelu syntyy äärimmäisen lavastuksellisen, kulissimaisen surrealistisen maailman vertautuessa perusamerikkalaiseen ja -englantilaiseen maalaismaisemaan, tylsäkköönkin idyllimäiseen miljööseen. *Ihmemaassa Oz* on värikylläinen ja operaattinen, kun taas Liisan kokema ihmemaaja on ennemminkin lastenteatterimainen, surrealistinen ja satukirjan kuvitusta tyyllitelevä. Yhteistä näille ihmemaajille

on kuitenkin mahdollisimman epätodellinen visuaalikka, symbolistinen ja representaatiomainen vaikutelma, joka luo mielikuvan unenomaisesta mentaalisesta välitilasta. Molemmissa elokuvissa tosiaan onkin *fantasmatique*-lajityypin ominaisuus; Liisan seikkailut johtuvat hänen nukahtamisestaan, mutta Dorothyn vie Oziin pyörremyrsky – samaisessa myrskyssä hän kuitenkin oli menettänyt tajuntansa ja uneksinut seikkailunsa. Luonnollisestikin sama uni-teema toistuu elokuvan epävirallisessa jatko-osassa *Tie Oziin*, ryyditettynä hulluus-mahdollisuudella. Tässä elokuvassa ihmemaa ei enää ole surrealistinen näyttämö, vaan todentuntuinen, kolmiulotteinen maailma, jonka monia eri miljöitä ja lavastuksia leimaa konkreettisuus ja ajantuntu. Kuitenkin kontrasti Dorothyn Kansasin elämän kanssa esitetään visuaalisesti yhä vahvana. Ihmemaan uskottavampi ulkomuoto johtuukin tekoajan muuttuneesta fantasiaalavastuksen tyylistä, mutta se ei vaikuta pohja-ajatuksena toimivaan toiseuden tunteeseen, jonka kyseenomainen ihmemaa luo. Uusi tyyli muoto lähinnä tuo uni- ja fantasiamaaisemina mieltämämme elementit ja tehokeinot lähemmäs kokemuspääpiiriämme ja näin ollen luo tunnelman, johon on helpompi eläytyä.

Myös *Labyrintti*-elokuva kuuluu *fantasmatique*-kategoriaan; elokuvan päähenkilö näkee painajaisen, jossa joutuu toiseen maailmaan, outoon kuningaskuntaan. Tätä toista todellisuutta ei voi sellaisenaan verrata ihmemaihin; elokuvantekijät ovat valinneet omaperäisen tyylikeinon luodessaan surrealistista kuvataidetta toisintavan myyttisen satumaailman, joka on *sinne ja takaisin* -subgenren mukaisesti kuitenkin räikeä vastakohta päähenkilön arkiselle elämälle nykyaikaisessa maailmassaan.

Onkin huomionarvoista, että uni- tai ihmemaa -miljöön ei todellakaan tarvitse olla totunnaisen kaavan mukaisesti toteutettu; Jim Henson on elokuvassa ottanut huomattavia riskejä ja kokeillut rohkeasti eri taide-alojen yhdistämistä luodakseen uudenlaisen näkökannan siihen, mikä yleisesti mielletään fantasiaksi. Production designin ei tarvitse olla kaavoihin kangistunut, eikä aina mahdollisimman selkeärajainenkaan edustaakseen kyseessä olevaa fantasian lajia, kunhan se onnistuu välittämään katsojalle oikein ne seikat, mitkä ovat tälle lajille perustavaa laatua ominaisinta.

*Päättymätön tarina* -elokuva venyttää tätä rajaa varsinkin loppuratkaisullaan, joka poikkeaa kirjoista. Vaikkakin päähenkilöpoika Bastian elää 1980-lukulaisessa normaalissa kaupunkiarjessaan, ja toinen maailma esiintyy hänen lukemansa kirjan kautta, joutuu poika kuitenkin osallistumaan teoillaan tämän fantasiamaailman tapahtumiin, joihin hänellä todellakin on vaikutus. Siinä mielessä Bastianille kirja toimii porttina tähän toiseen maailmaan, joka myös poikkeaa ulkonäöltään huomattavissa määrin hänen kokemastaan normaalista todellisuudesta. *Sinne ja takaisin* -tarinatyyppi kuitenkin sotkeutuu elokuvan lopussa, jossa Bastianin normaalielämään siirtyä fantasiamaailman olento. Kirjoissa tätä ei tapahdu, vaan palaaminen reaali maailmaan on eheä. Voikin kyseenalaistaa onko tämä muutos paras mahdollinen ratkaisu

varsinkin genren piirteiden säilymisen kannalta – nämä piirteethän palvelevat tarinan toimivuutta ja vahvuutta, eivätkä ole sellaisina vain genren tavanomaisia ilmentymiä. Visuaalisesti onnen lohikäärmeen – joka on toteutettu animatronisena puppet-hahmona – yhdistäminen arkisen harmaaseen kaupunkikuvaan ja normaalin pojan elämään on vahvan asetelmallinen ja näyttävä, mutta vesittää banaaliudessaan turhaan näiden kahden maailman välistä kontrastia, joka on luotu vaivalla monin eri elementein kirjan sivuilta eloon heräävässä fantasiamaailmassa. Juuri tässä on annettu tietynlaisen genresäännöistä piittaamattomuuden vähentää elokuvan visuaalisia ja kerronnallisia tehoja.

*Sinne ja takaisin* -lajiin kuuluvat myös *Narnian kronikat*. Tämä kirjasarja liitetään myös high fantasy -subgenreen, mutta asia on kiistelyalainen, sillä vaikka Narnia itsessään on autonominen, toimiva toinen todellisuus tolkienilaiseen tyyliin, on se kuitenkin rinnakkainen reaali maailmalle; toisen maailmansodan aikaiselle Englannille. Päähenkilöt ovat tästä maailmasta kotoisin, ja astuvat Narniaan maagisen vaatekaapin kautta. Narnian ja todellisen maailman ero ei tässä tarinassa kuitenkaan ole niin vahva kuin aiemmin käsitellyissä elokuvissa. Narnia on pitkälti luonnollista miljöötä: metsää, jokia, vuoristoa. Tällainen vivaihteikas luonto on kuitenkin satumaista verrattuna harmaaseen pommitusten alaiseen Lontooseen ja jatkuvan sateen vallassa olevaan tasaisten nurmikenttien maalaismaisemaan, jonne lapset ovat menneet evakkoon. Production designin ja miljöiden ei siis aina tarvitse olla epätodellisuuden huipentumaa luodakseen tunnelman ja näyn jostakin fantasiamaaisesta, ylimaallisesta. Kuitenkin, kuten on Narnian tapauksessakin, yliluonnollisten hahmojen ja tapahtumien lisääminen tähän miljööseen auttaa aina.

*Yksisarvinen puutarhassa* -tarinatyyppi on edellä käsitellyn tyyppin eräänlainen vastakohta; siinä yliluonnollinen aines on vähäisemmissä määrin esiintyvä, ja reaali maailmaan tunkeutuva. Tämä on myös useiden kauhuelokuvien alkuasetelma. Lasten fantasiassa tämä tyyppi on yleinen ja suosittu; low fantasyna sen eräänlainen helppous, viihdyttävyyys ja selkeä lapsekaskin satumaisuus soveltuvat toimivasti monenlaisiin eri skenaarioihin. Näihin elokuvaan lukeutuvat muun muassa *Maija Poppanen, Ihmeauto Chitty Chitty Bang Bang, Willy Wonka and the Chocolate Factory* ja luonnollisesti myös *Jali ja suklaatehdas*, sekä *Casper*. *Maija Poppanen* sisältää low fantasyn määreen, sillä se keskittyy kuvaamaan arkielämän koetuksia, välillä musikaalijaksoin poiketen fantasia-aiheisiin. Kuitenkin itse päähenkilö Poppanen on maaginen hahmo ja aiheuttaa maagisia tapahtumia myös ympäristössään, joka on kuitenkin realistinen.

Tärkeää tällaisessa asetelmassa, *yksisarvinen puutarhassa* -tyypissä, on säilyttää production designin oikea balanssisuhde realististen ja fantasia-elementtien välillä. Konkreettisesti fantasiaelementtejä ei voi olla realistisia elementtejä enemmän, eikä edes yhtä paljon, vaan tarpeellisen vähissä määrin, jotta oikeanlainen kontrastinen suhde näiden kahden eri olemusten

välillä säilyy. Laadullisesti tämän toteuttaminen voi olla vaihtelevampaa, joten myös vaikeampaa; fantasiallisten henkilöiden, tapahtumien ja miljöiden ominaisuuksien liika korostaminen voi luoda epätoimivan ja häiritsevänkin dissonanssin tähän realistisen maailman ja ylluonnollisen elementin kohtaamiseen. Production designilla on tärkeä rooli tämän välttämiseksi ja oikean, sopivan fantasian ilmentymismuodon välittämisessä. *Poppasessa* itse Maija on eräänlainen karikatyyri ajankuvan mukaisesta pukeutumisesta, naisen roolista ja maagisesta, haltijamaisesta hahmosta. *Willy Wonka and the Chocolate Factory* ja *Jali ja suklaatehdas* -elokuviissa realistinen maailmakin on tyylitelty ja satumainen, mutta jopa sen asukkaiden silmissä suklaatehdas ja sen mahdolliset tapahtumat ovat ihmeellisiä. Tässä tapauksessa, kun suklaatehdas vertautuu jo valmiiksi epäluonnolliseen viitekehykseen, täytyy näiden fantasiaelementtien luonnollisestikin ottaa askel kohti räikeämpää fantasiamaista ilmaisua – kuten elokuvien production designissa myös on tehty. *Casper*-elokuvassa taasen fantasia rajoittuu kummitustaloon, joka itsessään on tämä ns. yksisarvinen. Muu maailma sen ympärillä on enemmän tai vähemmän normaali; kummitustalossa kaikki tuntuu olevan mahdollista.

Low fantasyyn luonnollisestikin luokitellaan myös kauhu- ja sarjakuvafantasiat. *Addams Familyt* ja *Pikku Vampyyri*, kuten myös *Casper* voidaan niputtaa myös tähän kategoriaan. Ne kaikki sisältävät kontrastin arkielämän ja satumaisten hahmojen välillä, mutta pohjavireensä ja yleisen sävynsä takia sopivat tähän kategoriaan parhaiten. Tätä genreä leimaa usein pohjateoksesta vaikutteensa ottanut ilmaisu, koomisuus, ajattomuuden tuntu, omaleimainen tyylittely ja piirretymäisyys sekä muotokielessä että konkreettisesti visuaalisessa jäljessä; väreissä, asetelmallisuudessa, tehosteiden käytössä. Tämä ilmenee monina eri muunnelmina, oli se sitten hirtehuumorilla sävytetty goottisuus, kuten *Addams Family*issä, tai enemmänkin epookkimainen kauhukuvasto kuten *Pikku Vampyyri*ssä. Production design heijastaa usein hyvin selvästi lähtökohtaisesti sarjakuvallista tai animaatio-sarjallista satutyyppejä – tämän subgenren visuaalinen ilme on helposti tunnistettavissa omanlaisekseen tietyn kepeyden ja epäluonnollisuuden ansiosta.

Lasten fantasiaelokuviissa esiintyy aikuisten vastaavia enemmän tyylillisesti eniten satua muistuttavia teoksia. Tämän voi nähdä sekä high fantasyna – sillä tämän lajityypin elokuvassa ei esiinny meidän reaali maailmaamme, ja satumaailma on kokonaisvaltainen, yhteneväinen oma todellisuutensa – mutta sitä kuvaa tarkemmin ranskalaisen luokittelun mukainen *féerique*-kategoria. Tällaisia elokuvia ovat *Crinch*, *Lemony Snicketin Surkeiden sattumusten sarja* ja myöskin *Willy Wonka and the Chocolate Factory* sekä *Jali ja suklaatehdas*. *Féerique*-genren satumaisuus ilmenee usein paitsi selkeän alkuasetelmansa – oma erikoinen maailmansa, joka saattaa sisältää tuttua satutematikkaa – myös ulkoisesti satukirjan kuvaston omaisista miljöistä, hahmoista, tyylittelyistä ja tehokeinoista. Sadun piirteet ovat useimmilla meistä alitajunnan tasolle omaksuttuja niin, että emme aina edes välttämättä osaa selittää konkreettisesti niitä

ominaisuuksia, jotka meissä katsojina herättävät tutun satumaisuuden tunteen elokuvassa. Elokuvantekijöiden on kuitenkin hyvä yrittää määrittää nämä elementit ja tekijät niin, että he voivat ujuttaa niitä sekä sellaisinaan että piristävästi muokattuna elokuvan production designiin – tuloksena tunnistettavan satumaista, mutta kulloisenkin tarinan tarpeita palvelevaa visuaaliikkaa. Symboliikka, edustukselliset ja toistuvat värit, teemat, muodot ja esineet ovat usein satuelokuvien materiaalia, samoin kuin erilaisin epiteetein varustetut hahmot, eksaktien paikkojen ja aikojen välttely ja yleinen vertauskuvallisuus. Production designilla on suhteellisen vapaat kädet satuelokuvien ollessa kyseessä; riippuen halutusta vaikutelmasta äärimmäinenkin ilmaisu on asiaankuuluvaa. *Grinch*-elokuvassa tämä on toteutettu kyseenalaisin tuloksin; elokuvan yleisilme on jo niin kaukana mistään tutusta tai silmää miellyttävästäkin satuaineistosta, että genreisyys sekä kerronnallisuus kärsii. Toisin on *Lemony Snicketin Surkeiden sattumusten sarja* -elokuvassa, joka luo yhteneväisen, tyyliteltyemmän yleisilmeen – elokuva toisaalta onkin myös suunnattu hieman vanhemmalle yleisölle kuin *Grinch*, joten vertailu ei ole aivan reilua.

*Harry Potter* -elokuvia on vaikea sijoittaa edellä käsiteltyihin subgenreihin. Sen onkin ehdotettu kuuluvan *wainscot fantasyna* tunnettuun fantasian lajiin. Wainscot-termi on akateemisissa piireissä käytetty, ja viittaa fantasian lajiin, jossa esiintyy kätkeytyjä yhteisöjä, jotka toimivat salaa reaali maailmassamme. Näillä yhteisöillä on tavallisesti tietoa ja näkemys maailman “todellisesta” toiminnasta, joka jää huomaamatta arkielämän ihmisiltä. Sen sijaan, että tällaisessa fantasian lajissa yliluonnolliset maailmat sijoittuisivat toiseen todellisuuteen, jonne pitää kulkea jonkin portin kautta, nämä maailmat sijoittuvat omaamme, ja niihin voivat astua vain harvat. Tämän kategorian teemat voivat vaihdella henkilökohtaisesta draamasta hyvän ja pahan taisteluun.<sup>14</sup>

Tällainen genre antaa hyvin vapaat kädet production designille, sillä voihan kyseessä oleva fantasiayhteisö olla hyvin monia eri ulkomuotoja. Varmaa ei ole edes se, onko tämän fantasiamaailman poikettava huomattavasti reaali maailmasta; tämä on tapauskohtaista. *Harry Pottereiden* tapauksessa velhojen ja noitien alamaailma noudattelee perinteisten *high fantasy*- ja *sinne ja takaisin* -tyypin mukaisten subgenrejen ominaispiirteitä; omillaan toimivaa, klassisia fantasian ja mytologian piirteitä omaavaa vahvaa tematiikkaa ja visuaalista ilmaisuja, jolla on lähtö- sekä vertailukohtansa luonnollisessa maailmassamme – ovathan päähenkilötkin erikoisine kykyineen kuitenkin tavallisia ihmisiä. Velhojen ja jästien maailmat eivät *Harry Potter* -elokuviissa ole perusolemukseltaan huomattavan poikkeavia toisistaan; velhomaailman lainalaisuudet ja maagiset elementit sijoittuvat yhteiselle alustalle kaiken normaalin kanssa – tästä syntyvä realistisuuden ja tuttuuden tunne on omiaan synnyttämään vahvaa samaistumista ja varmasti myös suosiota tälle fantasian lajille.

<sup>14</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Wainscot>

## 4 Lasten fantasiaelokuvat Pohjoismaissa

Pohjoismaissa – ja varsinkin Suomessa – fantasiaelokuvat ovat olleet harvassa läpi vuosien. Niiden epävarmuus menestysartikkelina sekä itse tekijöiden kiinnostuksen puute aiheeseen voivat olla syitä tähän. Luonnollisestikin muualla maailmalla tapahtunut yhtäkkinen uudelleen herännyt suosio ja lajin vakavasti otettavuus ovat saavuttaneet Pohjoismaatkin, jotka voivat nyt rohkeammin lähteä mukaan tähän uuteen aaltoon. Varsinkin suoraan aikuisyleisölle kohdistettua fantasiaa ei Suomessa olla nähty – nyt julkaistu Antti-Jussi Annilan *Jadesoturi* onkin lajin näyttävimpiä pioneereja.

Edvin Laineen *Prinsessa Ruusunen* (vuodelta 1949) oli pitkään ainoa kotimainen satuelokuva. Aikanaan sitä ylistettiin satumaisesta lavastuksesta ja ruhtinaallisesta puvustuksesta. Grimmin veljesten tunnetuksi tekemä Ruusunen on klassikkosatujen kermaa – Zacharias Topelius muokkasi sen näytelmäksi 1900-luvun alussa ja Walt Disney tietenkin teki animaation *Sleeping Beauty* vuonna 1958.<sup>15</sup>

Lastenelokuvien saralla lastenkirjallisuuteen pohjautuvat satufantasiat ovat olleet noin 1970-luvusta lähtien yleisin fantasian laji. Olle Hellbomin *Veljeni Leijonanmieli* vuodelta 1977 aloittaa tämän trendin. Elokuvan production design yhdistää epookkimaista maalaisidylliä olkikattotaloine ja luonnonmiljöineen tyyliteltyyn, käsityömäiseen ritarimantiikkaan. Varmastikin osin pohjateoksesta johtuen sekä alhaisen budjetin sanelemana elokuvan visuaalinen ilme sisältää minimalistisesti fantasia-elementtejä – pääroolissa on aidot lokaatiot, niihin rakennetut yksinkertaiset lavasteet ja naivistiset puvustukset sekä rekvisiitta. Fantasian subgenre, johon *Veljeni Leijonanmieli* parhaiten soveltuu on yhdistelmä *féerique*-lajia ja sankarifantasiaa. Elokuvan selvä asetelmallinen kerronta ja tapahtumien allegoristinen luonne viittavat vahvasti satuperinteeseen – production designissa tämä näkyy eräänlaisena lapsen mielikuvitusleikkimäisyytenä; aidoissa miljöissä nähtävistä ajoittaisista satuelementeistä kuten sotilaista värikkäine sotasopineen ja askarrellun näköisestä lohikäärmeestä. Elokuvan yleinen visuaalinen ilme on kuitenkin harmoninen ja toimivan tunnelmallinen. Myös elokuvan tekoaika paistaa siitä läpi muun muassa murretun värimaailman haaleutena ja lavastuksen yksityiskohdattomuutenakin.

---

<sup>15</sup> [www.sea.fi/esitykset/syky2003/lapset.html](http://www.sea.fi/esitykset/syky2003/lapset.html)





Kuvasarja 22. *Veljeni Leijonamielen* epookkimaista maalaisydyllä sekä ritarikuvastoa.

Elokuvaa seurasi toinen Astrid Lindgrenin romaanin filmatisointi, *Ronja Ryövärintytär* (1984). Elokuvassa nähdään Pohjoismaille ominaista satuelokuvan production designia; metsämiljöötä, joka henkii folklorista estetiikkaa peikkoineen ja synkkine, karuinekin maisemineen. Elokuvan puvustus, lavastus ja muu visuaalinen ilme on kouriintuntuvampaa, todentuntuisempaa kuin muutama vuosi sitten *Veljeni Leijonamielissä* – satutyylittely näyttää ottaneen vahvemman jalansijan elokuvanteossa.



Kuvasarja23. *Ronja Ryövärintyttären* satumetsää.

Parin vuoden päästä ilmestyi Päivi Hartzellin ohjaus H. C. Andersenin satuun perustuvasta *Lumikuningattaresta* (vuodelta 1986). Elokuvan production designissa onkin ajankuva selvästi nähtävissä; puvustus ja maskeeraus varsinkin henkii 80-lukulaista, lähes rockmaista tyyllittelyä. Lumikuningattaren fantasiaelementit ovat vivaihteikkaat, värikkäät ja näyttävät – enää ei vain pyritä mystifioituun luonnollisuuteen tai luonnonmytologian perinteitä noudattavaan ilmaisuun.



Kuvasarja24. *Lumikuningattaren* rohkeita ratkaisuja.

Anders Grönrosin *Lasinpuhaltajan lapset*, vuodelta 1998, perustuu Maria Gripen kirjaan. Sen production design on ajoittain huikaisevaa; unimaiset kuvat metsälammen keskellä seisovasta kivikaivosta ja vastakohtaisesti valtiaan linnan hienostuneen ylelliset interiöörit luovat elokuvan visuaalikkaan *high fantasy*-subgenren arvostettuja piirteitä. Tämä satu onkin sekoitus realistisen oloista, noin 1800-luvun maailmaa, joka kuitenkin sisältää maagisia, erikoisia voimia ja sävyjä. Elokuvassa nämä kaksi maailmaa ovat olemassa limittäin, ja tavallisten ihmisten suhtautuminen maagisiin tapahtumiin ja henkilöihin tuntuu olevan lievä tietämättömyys ja välttely. Elokuvan genreisyyttä onkin vaikea määritellä; toisaalta elokuvan satumaisuus on selvää, mutta osittain sen epookkimaisuus, kahtiajakautuneisuus ja aikuismaiset sävyt viittaavat muun muassa *merveilleux*-subgenreen. Joka tapauksessa elokuvan lavastussuunnittelu on viimeisteltyä, omalaatuista ja hyvin tehokasta, ja ajoittain jopa urauurtavaa – osista elokuvan visuaalikkaa tulee mieleen myöhemmin tehdyt *Harry Potter*-elokuvat. Tämä on hyvä esimerkki siitä, kuinka pienemmälläkin budjetilla ja vaatimattomammilla tehokeinoilla voi saada aikaan vaikuttavaa jälkeä.



Kuvasarja25. *Lasinpuhaltajan lapset* – vahvaa visuaalikkaa ja satumaisia henkilöitä.

Olli Saarelan *Rölli ja metsänhenki* vuodelta 2001 on satuelokuva muokatuilla satuhahmoilla ja päivitettyillä ulkomuodoilla. Elokuvan visuaalikassa on haettu uudenlaista, nykyaikaisempaa ja tyyllitellympää ilmettä vanhaan *Rölli*-tv-sarjaan – elokuvallisia keinoja on haluttu käyttää luomaan näyttävyyttä, suuremman skaalan hahmoja sekä maisemia ja tiloja. Elokuvan production design on vahvasti satumaista ja osittain myyttistäkin – elokuvassa onkin eellisempi, maalailevampi ja utopistisempikin ote kuin sketsimäisessä tv-sarjassa. Värimaailmassa kirkkaan vihreään pukeutuvat menninkäiset kontrastoituvat ruskeasävyisiin rölleihin – vastakkainasettelu, joka voi olla ajoittain liiankin räikeä. Aitoon lokaatioon, eli korpimetsään rakennettu kylä on vaivalla tehty – elokuvassa on pyritty luomaan näiden omanlaistensa satuolentojen kulttuurit mahdollisimman yhteneviksi ja loogisiksi kokonaisuuksiksi historiantuntuineen. Elokuva on varsin kunnianhimoinen ja budjetti sen mukainen – tämä näkyikin lopputuloksessa. Elokuvan voisi hyvin satu-tyyppin ohella liittää *high fantasyksi*; onhan sen todellisuus autonominen ja omanlaisensa.



Kuvasarja26. Röllin ja metsänhenki – kaunista maisemakuvausta, yksityiskohtaista puvustusta ja rekvisiittaa.

Saara Cantellin ensimmäinen pitkä ohjaustyö, *Unna ja Nuuk* (vuodelta 2006) on fantasiallinen satu- ja seikkailuelokuva – samankaltaista tyylipuhtautta edustava elokuva kuin äsken esitelly *Röllin ja metsänhenki*. Elokuvan päähenkilö Unna sijoittuu moderniin reaalimaailmaamme, kaupunkilaiseen elämään. Nuuk taas on hänen esi-isänsä, ja tämän kautta elokuvaan syntyy fantasiaelementti – ajan läpi matkustus. Elokuva on siis *sinne ja takaisin* -tarinatyyppiä, mutta tällä kertaa toinen todellisuus on esihistoriallinen Maa täysin surrealistisen ihmemaan sijasta. Production design noudattelee pitkälti kivikautista tyyliä – tai sitä, miksi sen lapsekkaan olemuksen miellämme. Tietenkin tämä on lastenelokuvamaistettu mukavammaksi, helpommaksi ja yksinkertaisemmaksi satukuvastoksi. Elokuva verrattiin *Ronja ryövärintyttäreeseen* ja kritisoitiin sen tietynlaisesta plastisuudesta vanhempaan seikkailuelokuvaan verrattuna.



Kuvasarja27. Unna ja Nuuk – esihistoriallista maailmaa ja nykyajan värikästä kaupunkielämää.

Marikki Hakolan lyhytelokuva *Lumottu lapsi* on ensimmäinen suomalainen elokuva, jonka lavastus on täysin virtuaalinen. Digitaalinen elokuva on kuvattu kokonaan sinistudiossa; näyttelijät on yhdistetty tietokonegrafiikalla ja 3D-animaatiolla toteutettuihin visuaalisiin ympäristöihin. Elokuvan lavastus onkin Taideteollisen korkeakoulun digitaalisen ja virtuaalilavastuksen tutkimusprojekti ja Katriina Ilmarannan väitöstyön taiteellinen osio.<sup>16</sup>

<sup>16</sup> [www.lumottulapsi.net/FIN/a0.html](http://www.lumottulapsi.net/FIN/a0.html)

Tämä lyhytelokuva ansaitsee paikkansa fantasiaelokuvien historian ja kehityksen kartoituksessa juuri tämän uuden, kokeilevan lavastustekniikkansa ansiosta. Elokuva selvittää virtuaalilavastuksen mahdollisuuksia – jälki on näyttävää, mutta selvä virtuaalisuus syö elokuvaan samaistumista ja sen lämminhenkisyyttä.



*Kuvasarja28. Lumotun lapset virtuaalilavastusta.*

## 5 Yhteenveto

Lasten fantasiaelokuvat ovat kokeneet vuosien saatossa huomattavan kehityksen. Eri kehitysvaiheet ovat käyneet läpi fantasia -production designin monia eri mahdollisuuksia ja tyyllisuuntia aikansa sallimien keinojen puitteissa ja joskus niitä rikkoenkin, luoden huomattavia teoksia, joiden vaikutuksia sekä katsojakuntaan että elokuvateollisuuteen ei pidä aliarvioida. Luonnollisestikin tämä kehitys on kulkenut käsi kädessä maailman muutosten kanssa – lasten maailmankuvan ja kulttuurin kehityksen myötä myös tälle yleisölle suunnatun satuelokuvan on täytyntä muotoutua uudestaan vastaamaan ajan vaatimuksiin, ellei jopa ylittämään niitä. Kuitenkin, läpi lasten fantasiaelokuvien kehityskulun ja sen mukanaan tuomien muutosten, tietty ilmaisu on pysynyt ominaisena tälle elokuvan lajille – jotakin, minkä suuri yleisö yhtä lailla elokuvantekijöiden kanssa mieltää lähes automaattisesti lasten satuelokuvan visuaaliseksi sekä kerronnalliseksi muodoksi. Tuota piirrettä on vaikea määrittää tarkoin sanavalinnoin – kyse on enemmänkin tietynlaisesta leikkillisestä, liioittelevasta mutta vakavasti otettavasta ja yhtenäisestä yleisilmeestä ja tunnelmasta. Tämä alavire on se yhdistävä tekijä, joka ilmenee hyvin erilaisissa, eri aikoja edustavissa teoksissa trendeistä ja tekijöistä huolimatta.

Fantasiaelokuvien subgenret vaikuttavat production designin suhteen tehtäviin valintoihin; edustaakseen parhaiten kyseenomaista lajityyppiä, tuodakseen sen ominaispiirteet parhaiten esiin ja palvellakseen sen tarpeita, lavastussuunnittelun kannattaa kiinnittää huomiota subgenren määreisiin ja niihin keinoihin sekä elementteihin, jotka yleisö ymmärtää kyseisen genren mukaisiksi. Näitä genrejä voi myös käyttää hyväksi niin, että välttää lajityypin kaavamaisimmat ratkaisut, muuntelee ja uudistaa niitä luoden näin jännitteisemmän ja tuoreemman lopputuotteen. Tuntiessa lajityypin perinteisimmät ja perustavanlaatuisimmat ominaisuudet elokuvantekijä tai production designer voi tehokkaammin ja varmemmin tehdä ratkaisut sekä luoda ne tekijät, jotka kulloinkin ovat tarpeen – subgenrejen tuntemus luo tällöin pohjan, jonka varaan nojata.

Fantasia -production designin tulevaisuus yhä teknistyvämmässä maailmassamme näyttäisi varsinkin ulkomaisten suuren budjetin elokuvien saralla muuttuvan kiihtyvällä tahdilla tietokonetekniikka-vetoisemmaksi. Lastenelokuvien visuaalinen ilme säilyy kuitenkin aikuisyleisölle suunnattuihin fantasiaelokuviin verrattuna usein kokeilevampana, irroittelevampana sekä yleisesti lapsenmielisempänä – teknistyminen ei tarkoita tasapäästymistä.

On kuitenkin kiintoisaa nähdä kuinka käy vanhanaikaiseksi koettujen lavastusperinteiden, visuaalisten tehokeinojen ja erilaisten satuhahmojen ja -elementtien esittäminen muutoin kuin tietokoneanimoinnilla – tuleeko niistä osa menneisyyttä, vai löytävätkö ne jonkinlaisen jalansijan myös nykyelokuvassa?

## Lähteet

**Bagh, Peter von.** 1993. *Elämää suuremmat elokuvat II*. 1. painos. Keuruu: Kustannusosakeyhtiö Otavan painolaitokset.

**Malherbe, J.** 2004. *Ranskankielinen fantasiakirjallisuus*.

Teoksessa **Kristian Blomberg, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala.** 2004. *Fantasian monet maailmat*. 1. painos. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

**Sinisalo, J.** 2004. *Fantasia lajityyppinä ja kirjailijan työvälineenä*.

Teoksessa **Kristian Blomberg, Irma Hirsjärvi, Urpo Kovala.** 2004. *Fantasian monet maailmat*. 1. painos. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.

**Miettinen, Esko.** 2004. *Velhot, örkit, sankarit – Johdatus fantasian maailmaan*. 1. painos. Helsinki: Gummerus.

**Tolkien, J. R. R.** 2002. *Puu ja lehti*. WS Bookwell Oy.

**Kivelä, Heli.** 2005. Viestinnän koulutusohjelman tutkintotyö. *Production design – merkitys ja hyödyntäminen suomalaisessa elokuva- ja tv-tuotannossa*. Tampereen ammattikorkeakoulu.

## Internet-lähteet

**BBC:n internetsivut.** Production design -osio. [www.bbc.co.uk/designvision/careers/production/](http://www.bbc.co.uk/designvision/careers/production/) (Luettu 20.10.06)

**Chicago Sun-Times –lehden internetsivut.** Elokvakriitikko Roger Ebertin elokuva-arvostelu –osio.  
<http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/19961222/REVIEWS08/401010348/1023> (Luettu 13.8.06)

**Internet Movie Database.** Elokvien virallinen internet-tietokanta. [www.imdb.com](http://www.imdb.com) sekä [www.imdb.com/Glossary/P](http://www.imdb.com/Glossary/P). (Luettu 20.11.06)

**Lumottu lapsi -elokuvan internetsivut.** 2004. [www.lumottulapsi.net/FIN/a0.html](http://www.lumottulapsi.net/FIN/a0.html) (Luettu 20.10.06)

**Raitaranta, Kirsi.** 2003. Artikkele. *Lapset, elokuva ja kirjallisuus.*

[www.sea.fi/esitykset/syksy2003/lapset.html](http://www.sea.fi/esitykset/syksy2003/lapset.html) (Luettu 22.10.06)

**Scheib, Richard.** 2002. Elokuva-arvostelu. *Willy Wonka and the Chocolate Factory.*

[www.moria.co.nz/fantasy/willywonka.htm](http://www.moria.co.nz/fantasy/willywonka.htm) (Luettu 10.09.06)

**Scheib, Richard.** 1990. Elokuva-arvostelu. *The Dark Crystal.*

[www.moria.co.nz/fantasy/darkcrystal.htm](http://www.moria.co.nz/fantasy/darkcrystal.htm) (Luettu 10.09.06)

**Scheib, Richard.** 2002. Elokuva-arvostelu. *The Neverending Story.*

[www.moria.co.nz/fantasy/neverending1.htm](http://www.moria.co.nz/fantasy/neverending1.htm) (Luettu 10.09.06)

**Scheib, Richard.** 1990. Elokuva-arvostelu. *Return To Oz.*

[www.moria.co.nz/fantasy/returntooz.htm](http://www.moria.co.nz/fantasy/returntooz.htm) (Luettu 10.09.06)

**Scheib, Richard.** 1990. Elokuva-arvostelu. *Labyrinth.*

[www.moria.co.nz/fantasy/labyrinth.htm](http://www.moria.co.nz/fantasy/labyrinth.htm) (Luettu 10.09.06)

**Scheib, Richard.** 1991. Elokuva-arvostelu. *Hook.*

[www.moria.co.nz/fantasy/hook.htm](http://www.moria.co.nz/fantasy/hook.htm) (Luettu 10.09.06)

**Scheib, Richard.** 1995. Elokuva-arvostelu. *Casper.* [www.moria.co.nz/fantasy/casper.htm](http://www.moria.co.nz/fantasy/casper.htm)

(Luettu 10.09.06)

**Scheib, Richard.** 2005. Elokuva-arvostelu. *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the*

*Wardrobe.* [www.moria.co.nz/fantasy/narniachronicles1.htm](http://www.moria.co.nz/fantasy/narniachronicles1.htm) (Luettu 10.09.06)

**Time-lehden internetsivut.** 2004. Lehtiartikkeli. *Peter Jackson – Lord of the Cinema.* (Richard Corliss.)

<http://jcgi.pathfinder.com/time/magazine/article/0,9171,994015,00.html> (Luettu 7.10.06)

**Wikipedia.** Internetin vapaakäyttöinen tietosanakirja.

[http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy\\_film](http://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_film). Tietosanakirjan osio. (Luettu 10.09.06)

[http://en.wikipedia.org/wiki/High\\_fantasy](http://en.wikipedia.org/wiki/High_fantasy). Tietosanakirjan osio. (Luettu 10.09.06)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Low\\_fantasy](http://en.wikipedia.org/wiki/Low_fantasy). Tietosanakirjan osio. (Luettu 10.09.06)

<http://en.wikipedia.org/wiki/Wainscot>. Tietosanakirjan osio. (Luettu 10.09.06)

## Tutkitut elokuvat

**Ihmema Oz**, ohj. Victor Fleming. 1939.

**Maija Poppanen**, ohj. Robert Stevenson. 1964.

**Ihmeauto Chitty Chitty Bang Bang**, ohj. Ken Hughes. 1968.

**Willy Wonka and the Chocolate Factory**, ohj. Mel Stuart. 1971.

**Liisan seikkailut Ihmemaassa**, ohj. William Sterling. 1972.

**Tumma kristalli**, ohj. Jim Henson ja Frank Oz. 1982.

**Päättymätön tarina**, ohj. Wolfgang Petersen. 1984.

**Tie Oziin**, ohj. Walter Murch. 1985.

**Labyrintti**, ohj. Jim Henson. 1986.

**Narnian kronikat: Velho ja leijona**, ohj. Marilyn Fox. 1988.

**Perhe Addams**, ohj. Barry Sonnenfeld. 1991.

**Addams Family 2**, ohj. Barry Sonnenfeld. 1993.

**Kapteeni Koukku**, ohj. Steven Spielberg. 1991.

**Casper**, ohj. Brad Silberling. 1995.

**Pikku Vampyyri**, ohj. Uli Edel. 2000.

**Crinch**, ohj. Ron Howard. 2000.

**Harry Potter ja Viisasten kivi**, ohj. Chris Columbus. 2001.

**Harry Potter ja Salaisuuksien kammio**, ohj. Chris Columbus. 2002.

**Harry Potter ja Azkabanin vanki**, ohj. Alfonso Cuarón. 2004.

**Lemony Snicketin Surkeiden sattumusten sarja**, ohj. Brad Silberling. 2004.

**Jali ja suklaatehdas**, ohj. Tim Burton. 2005.

**Narnian kronikat: Velho ja leijona**, ohj. Andrew Adamson. 2005.

**Veljeni Leijonanmieli**, ohj. Olle Hellbom. 1977.

**Ronja Ryövärintytär**, ohj. Tage Danielsson. 1984.

**Lumikuningatar**, ohj. Päivi Hartzell. 1986.

**Lasinpuhaltajan lapset**, ohj. Anders Grönros. 1998.

**Röllö ja metsänhenki**, ohj. Olli Saarela. 2001.

**Unna ja Nuuk**, ohj. Saara Cantell. 2006.

**Lumottu lapsi**, lyhytelokuva, ohj. Marikki Hakola. 2004.