

# Esineet ja henkilöhahmojen esinesuhde Wes Andersonin elokuvissa

Maiju Liikka

Maisterintutkielma

Jyväskylän yliopisto

Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos

Kirjallisuus

Toukokuu 2019

## JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä – Author Maiju Liikka	
Työn nimi – Title  Esineet ja henkilöahmojen esinesuhde Wes Andersonin elokuvissa	
Oppiaine – Subject Kirjallisuus	Työn laji – Level Maisterintutkielma
Aika – Month and year Toukokuu 2019	Sivumäärä – Number of pages 102
Tiivistelmä – Abstract  <p>Tutkielman aiheena on fiktion esineiden ja henkilöahmojen välinen suhde ohjaaja-käsikirjoittaja Wes Andersonin elokuvatuotannossa. Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, mitä esineiden ja fiktiivisten henkilöahmojen välillä tapahtuu, millaista toimintaa näiden vuorovaikutuksesta syntyy sekä millaisia merkityksiä esineet saavat suhteessa henkilöahmoihin.</p> <p>Tutkimuksessa hyödynnetään pääasiassa kirjallisuustieteellistä lähestymistapaa, vaikka mukana onkin näkökulmia myös esine-, kulttuurin- ja elokuvatutkimuksen piireistä. Sekä esineitä että henkilöahmoja tutkitaan kuitenkin ensisijaisesti fiktiivisinä rakenteina, joista voidaan tehdä perusteltuja ja johdonmukaisia tulkintoja. Havaintojen vahvistamiseksi on käytetty pääosin kirjallisuustieteellisiä tutkimusmenetelmiä, kuten vertailevaa lähilukua. Lisäksi tutkielmassa haetaan tasapainoa henkilöahmokeskeisen ja esinekeskeisen lukutavan välillä; esineitä ei tarkastella ainoastaan toiminnan välineinä ihmisenäkökulmasta, vaan niiden aktiivinen ja toiminnallinen rooli pyritään tuomaan esiin.</p> <p>Aineisto koostuu sekä elokuvatallenteista että niiden saatavilla olevista alkuperäiskäsikirjoituksista. Tutkimusmenetelmänä on käytetty näitä vertailevaa ja toisiaan täydentävää lähilukua. Näin voidaan tehdä kattavampia ja monipuolisempia tulkintoja esimerkiksi elokuvien henkilöahmoista. Ohjaajan tuotannon yhtenäisyys mahdollistaa myös teostenvälisen vertailun; tutkielmassa onkin pyritty tuomaan esiin läpi tuotannon esiintyviä yhtymäkohtia. Tämän vuoksi aineistoa ei käsitelläkään kronologisesti, vaan tutkielma etenee erinäisiin teemoihin ja konteksteihin ryhmiteltyjen esineistöjen perusteella.</p> <p>Tutkielmassa esitetään, että Andersonin elokuvissa esineet saavat usein merkityksensä suhteessa henkilöahmoihin sekä tulemalla osaksi jotakin toimintaa. Tutkimuksessa onkin kiinnitetty huomiota sekä henkilöahmojen toistuvaan että epätavalliseen toimintaan. Erityisesti henkilöahmojen ongelmallinen tai muuttuva esinesuhde vaikuttaa merkittävästi hahmojen kehitykseen.</p> <p>Andersonin tuotannossa korostuvat esineet rakentavat henkilöahmojen lisäksi fiktiivistä ympäristöä sekä vaikuttavat osaltaan narratiivin etenemiseen. Esineiden tutkimisen kautta voidaan ymmärtää kokonaisvaltaisemmin muun muassa henkilöahmojen välisiä suhteita, elokuvien laajempia teemoja sekä epäkonventionaalista elokuvailmaisua. Esineet eivät toimikaan elokuvissa pelkkänä toiminnan ja tapahtumien rekvisiittana vaan niiden avulla pyritään osittain paljastamaan fiktion keinotekoisuus. Andersonille on tyypillistä kerronnan tematisointi ja hän käyttääkin toistuvasti erilaisia kerronnallisia sisäkkäisrakenteita, jotka ilmennetään yleensä erilaisten esineiden tai esineistöjen kautta; elokuvien kehystekotukset näyttävät esimerkiksi fiktiivisinä kirjaesineinä, ja sisäkkäiskertomukset ilmenevät taide-esineissä tai luovan prosessin esineistöissä.</p>	
Asiasanat – Keywords Anderson, Wes; esine; esineet; henkilöahmo;okuva; sisäkkäiskertomus	
Säilytyspaikka – Depository JYX-tietokanta	
Muita tietoja – Additional information	

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
1.1 Tutkimuskysymykset ja tavoitteet	1
1.2 Aineisto ja tutkielman lähtökohdat	3
1.3 Teoreettinen tausta ja tutkimusmenetelmät	5
2 ANDERSON JA HENKILÖHAHMOT	7
2.1 Näkökulmia henkilöhaamojen tutkimiseen	7
2.2 Andersonin elokuvat	10
2.3 Andersonin henkilöhaamot	14
3 ESINEET	19
3.1 Näkökulmia esineiden tutkimiseen	19
3.2 Esineiden lukeminen, toimijuus ja tunteet	23
3.3 Esineistö Andersonin elokuvissa	26
4 KOTI	29
4.1 Talo ja koti	30
4.2 Esineen ja henkilöhaamon analogiasuhde	34
4.3 Kodin korvikkeet ja muistoesineet	38
5 MATKALLA	44
5.1 Epätavanomaiset matkatavarat	45
5.2 Reviirin merkitseminen	50
5.3 Painolasti ja esineiden henkinen ulottuvuus	55
6 KEHYSRAKENTEET JA SISÄKKÄISKERTOMUKSET	60
6.1 Kehysrakenteet ja sisäkkäiskertomusten funktiot	61
6.2 Maalaukset ja taulut	64
6.3 Kirjaesineet	68
6.3.1 Todelliset kirjalliset viittaukset	69
6.3.2 Fiktiiviset kirjalliset teokset	73
6.4 Näytelmät ja lavasteet	78
6.5 Syvemmälle tekijyyteen	85
7 PÄÄTÄNTÖ	93
LÄHTEET	99

# 1 JOHDANTO

Tämä maisterintutkielma käsittelee ohjaaja–käsikirjoittaja Wes Andersonin elokuvia, niiden esineistöä ja henkilöhahmoja painottaen kirjallisuustieteellistä lähestymistapaa ja menetelmiä sekä aineiston fiktiivistä luonnetta. Mukana on kuitenkin näkökulmia myös esine-, kulttuurin- ja elokuvatutkimuksesta. Kantavana ajatuksena esitän, että Andersonin tuotannossa korostettuun asemaan nostetut esineet saavat merkityksensä suhteessa elokuvien henkilöhahmoihin sekä tulemalla osaksi jotakin toimintaa. Tavoittelenkin tutkielmassa tasapainoa ihmiskeskeisten sekä esinelähtöisten lukutapojen välillä kyseenalaistaen esimerkiksi perinteisen subjekti–objekti-jaottelun, jossa ihmisen rooli toimijana korostuu ja jossa esine nähdään ainoastaan toiminnan välineenä. Tutkielman etenemistä ohjaavat erilaiset esineryhmät ja esineiden kontekstit, ja analyysin keskeisimpänä kohteena on etenkin henkilöhahmojen esinesuhde.

## 1.1 Tutkimuskysymykset ja tavoitteet

Alustavia tutkimuskysymyksiäni ovat olleet: Mitä esineiden ja henkilöhahmojen välillä tapahtuu? Millaista toimintaa näiden vuorovaikutuksessa ilmenee? Mitä merkityksiä esineet saavat suhteessa henkilöhahmoihin ja päinvastoin? Koska ympäröivää aineellista maailmaa voidaan tietyllä tapaa lukea ja siitä voidaan tehdä erilaisia johtopäätöksiä, tutkielman lähtökohtana on, että myös fiktion aineellisesta maailmasta on mahdollista tuottaa samankaltaisia tulkintoja; vaikka fiktion esineet rakentuvatkin muusta kuin käsinkosketeltavasta aineesta, niiden voidaan ajatella sisältävän vastaavanlaista informaatiota fiktiivisestä ympäristöstään. Vastaavasti fiktion henkilöhahmot eivät nekään ole suoranaisesti ihmisiä vaan ihmistä representoivia fiktiivisiä rakenteita, mutta niistä voidaan muodostaa tulkintoja samaan tapaan kuin todellisen maailman ihmisistäkin.

Fiktion esineitä voidaan ajoittain tarkastella myös eräänlaisina teksteinä tai tekstin osina, jotka sisältävät kertomuksellista informaatiota. Esitänkin, että Andersonin tuotannossa esineisiin kytkeytyy sellaisia merkityksiä, jotka vahvistavat muun muassa elokuvan tematiikkaa ja korostavat elokuvien fiktiivisiä rakenteita.

Esineitä ”luettaessa” voidaan myös henkilöhahmoista saada sellaista informaatiota, jota ei muutoin suoraan ilmaista esimerkiksi dialogissa. Henkilöhahmoon kiinteästi liittyvät esineet voivatkin tällä tavoin luonnehtia epäsuorasti joko ympäristöään tai henkilöhahmoa itseään. Koen myös, että Andersonin elokuvien tulkitseminen ja syvempi ymmärtäminen vaatii nimenomaan esineiden yksityiskohtaisempaa tutkimista.

Tutkielma etenee tutkimusaihetta pohjustavista, teoriapainotteisista luvuista aineiston käsittelylukuihin ja kohti kokonaisvaltaisempia tulkintoja. Koska Andersonin tuotannossa kantavia teemoja ovat esimerkiksi perhesuhteet, matkustaminen sekä luova työ, olen päättänyt tutkia etenkin näihin toimintaympäristöihin kytkeytyviä esineitä. Tällä tavoin tarkastelun kohteena olevat esineistöt muodostavat selkeitä kokonaisuuksia, minkä myötä olen varmistanut myös tutkielman loogisen etenemisen; luvussa 4 painottuu kotiympäristön esineistö, luvussa 5 siirryn tarkastelemaan esineiden merkityksiä muuttuvassa ympäristössä ja matkustettaessa, kunnes luvun 6 tutkimuskohteena ovat sekä taiteellisen luomistyön välineet että tuotokset. Tutkimuksen edetessä tutkimuskysymykset ovat myös tarkentuneet, ja aineistoa analysoidessani olen kiinnittänyt yhä enemmän huomiota erilaisten henkilöhahmojen epätavanomaiseen tai muuttuvaan esinesuhteeseen. Lisäksi tutkielman viimeisessä käsittelyluvussa 6 korostuvat muun muassa taideesineiden narratiiviset ulottuvuudet sekä henkilöhahmon tekijyyteen liittyvät tutkimusongelmat.

Tutkielman tavoitteena on tuottaa mahdollisimman kattava kokonaiskuva Andersonin elokuvien keskeisimmistä esineistä ja niiden toimintayhteyksistä sekä tehdä johdonmukaisia päätelmiä henkilöhahmojen esinesuhteesta. Tutkimusaihe ei kuitenkaan ole irrallinen tai triviaali Andersonin elokuvien kannalta; esineiden merkitys korostuu kyseisen ohjaajan tuotannossa, sillä niihin kiinnitetään myös tarkoituksellisesti huomiota esimerkiksi erilaisin elokuvallisin keinoin. Tutkielmassa tehtyjen havaintojen onkin tarkoitus auttaa ymmärtämään paremmin muun muassa elokuvien laajempia teemoja, henkilöhahmojen välisiä suhteita sekä konventionaalista poikkeavaa elokuvailmaisua. Tutkimuksen kohteena olevissa elokuvissa esineet eivät toimikaan pelkkänä rekvisiittana tai tekemisen työkaluina, vaan niillä on merkittävä rooli elokuvien fiktiivisten rakenteiden paljastamisessa ja paljastumisessa.

## 1.2 Aineisto ja tutkielman lähtökohdat

Wes Anderson (synt. 1969; Houston, Texas) on käsikirjoittanut sekä ohjannut yhdeksän kokopitkää elokuvaa; *Bottle Rocket* (1996, suom. *Lurjukset*), *Rushmore* (1998, suom. *Rushmore – akatemian älypää*), *The Royal Tenenbaums* (2001), *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004, suom. *Steve Zissoun vedenalainen maailma*), *The Darjeeling Limited* (2007), animaatioelokuva *Fantastic Mr. Fox* (2009, perustuu Roald Dahlin lastenkirjaan *Kekseliäs kettu* vuodelta 1970), *Moonrise Kingdom* (2012) sekä *The Grand Budapest Hotel* (2014). Huhtikuussa 2018 ilmestyi Andersonin toinen stop motion -animaatioelokuva *Isle of Dogs* (2018). Muiden töiden lisäksi Anderson on tehnyt kaksi lyhytelokuvaa; *Bottle Rocket* (1994) on ensielokuvan alkuperäinen lyhytversio, ja *Hotel Chevalier* (2007) voidaan esittää joko itsenäisenä lyhytelokuvana tai mahdollisena prologina *The Darjeeling Limitedille*.

Tästä eteenpäin tutkielmassa viitataan elokuvaan käyttäen niiden alkuperäistä kirjoitusasua, minkä lisäksi teoksista voidaan käyttää myös seuraavia lyhenteitä: *Bottle Rocket* (BR), *Rushmore* (RM), *The Royal Tenenbaums* (TRT), *The Life Aquatic with Steve Zissou* (LA), *The Darjeeling Limited* (DL), *Fantastic Mr. Fox* (FMF), *Moonrise Kingdom* (MK), *The Grand Budapest Hotel* (GBH), sekä *Isle of Dogs* (IOD). DVD-tallenteiden lisäksi seuraavista elokuvista on saatavilla käsikirjoitus alkuperäisessä muodossaan: *Rushmore* (1999), *The Royal Tenenbaums* (2001), *Moonrise Kingdom* (2012, ainoastaan sähköisenä), *The Grand Budapest Hotel* (2014) sekä *Isle of Dogs* (2018, johon ei tässä tutkielmassa kuitenkaan viitata). Yksittäistä esinettä, pidempää kohtausta tai laajempaa ympäristöä kuvailtaessa elokuvaan viitataan yleensä aikakoodein, esimerkiksi (TRT 0:29:45–54); saman kohtauksen tarkempaan dialogiin viitataan kuitenkin sivunumeroin (TRT 50), mikäli tällainen käsikirjoitus on saatavilla. Useimmiten olen kuitenkin päätenyt viittaamaan käsikirjoitukseen jo pelkästään tekstimassan luettavuuden vuoksi ja karsiakseni pois pitkiä numerosarjoja.

Olen jo tutkielmani alkuvaiheessa rajannut aineistosta pois kaksi animaatioelokuvaa *Fantastic Mr. Fox* (2009) ja *Isle of Dogs* (2018). Näiden stop motion -tekniikalla toteutettujen teosten henkilöhahmot ovat pääosin antropomorfisia villieläimiä sekä lemmikkejä, jotka puhuvat ja osittain pukeutuvat ja asuvat kuten ihmiset. Jo pelkästään eläimen esinesuhteen voisi laajentaa ja rajata

aivan omaksi tutkimusaiheekseen. Kenties merkittävämpää on kuitenkin se, että stop motion -elokuvien *henkilöhahmot ovat nekin esineitä* – eri materiaaleista koottuja liikuteltavia nukkeja. Tämän vuoksi näissä animaatioelokuviissa henkilöhahmon ja esineen rajat hämärtyvät entisestään; mikä lopulta erottaa nukan sen keinotekoisesta ympäristöstä, joka on koottu samoista materiaaleista kuin sekin? Vaikka Andersonin eläinhahmot ovatkin monella tapaa samankaltaisia kuin hänen ihmishahmonsakin, näiden eläinhahmojen esinesuhteen tarkasteleminen tuottaisi aivan uudenlaisia tutkimusongelmia ja -kysymyksiä. Toisaalta tutkielman lähtökohdat ovat kirjallisuustieteelliset, ja tarkastelenkin elokuvien henkilöhahmoja tästä näkökulmasta, joten erilaisia fiktiivisten henkilöhahmojen ilmentymiä pitäisi voida lähestyä samoin periaattein huolimatta siitä, ovatko ne ihmis- vai eläinhahmoja.

Jäljelle jääneistä seitsemästä kokopitkästä elokuvasta jokaisen tasapuolinen painottaminen ei kuitenkaan ole tutkielmassani tarkoituksenmukaista, joten eri alaluvuissa korostuvatkin luonnollisesti kaikkein olennaisimmat teokset. Esimerkiksi kotia käsittelevässä luvussa 4 painottuu *The Royal Tenenbaums* (2001), kun taas matkustamista käsittelevä luku 5 keskittyy etenkin elokuvaan *Moonrise Kingdom* (2012) ja *The Darjeeling Limited* (2007). Ainoastaan Andersonin ensimmäiseen kokopitkään elokuvaan *Bottle Rocket* (1996) viitataan vain lyhyesti silloin kun on tarpeen, eikä sen esineistöä analysoida tarkemmin tässä tutkielmassa; muun muassa Crous (2010, 122) on huomioinut, että debyyttielokuva eroaa tyyllillisesti Andersonin myöhemmistä teoksista. En kuitenkaan halua tutkia yksityiskohtaisemmin vain yhtä tai kahta elokuvaa, sillä läpi Andersonin tuotannon on löydettävissä monenlaisia mielenkiintoisia yhtymäkohtia; aiheet ja teemat ovat usein samankaltaisia, henkilöhahmoilla on toistuvia ominaisuuksia, ja Anderson käyttääkin samoja näyttelijöitä useissa elokuvissaan. Myös esineistö on monin osin yhteneväistä, sillä teokset eivät ole varsinaisia aikakauselokuvia; sen sijaan vuosikymmenet sekoittuvat, ja tarinat sijoittuvat usein tunnistamattomaan ja tarkemmin määrittelemättömään menneisyyteen tai nostalgian kyllästäämään lapsuuteen.

Yksittäisten elokuvien selostamisen ja kronologisen läpikäymisen sijaan olen nimenomaan halunnut kerätä ja tuoda yhteen Andersonin tuotannosta löytämiäni yhtymäkohtia. Koska aineisto on niin runsas, moni mielenkiintoinen yksityiskohta on kuitenkin saattanut jäädä mainitsematta ainoastaan siitä syystä, ettei sille ole löytynyt hyvää vertailukohdetta jostakin toisesta teoksesta tai mielekästä yhtymäkohtaa

hahmottelemani laajempaan jatkumoon. Tähän tutkielmaan pyrin kuitenkin kokoamaan näitä löytämiäni yksityiskohtia ja havaintoja loogisesti eteneviksi luvuiksi muodostaakseni tällä tavoin läpileikkauksen ja kokonaiskuvan kyseisestä aineistosta.

### 1.3 Teoreettinen tausta ja tutkimusmenetelmät

Vaikka tutkimuskohteet ovatkin elokuvia, lähestyn aihettani pääosin kirjallisuustieteellisin menetelmin. Tarkastelen sekä elokuvia että niiden saatavissa olevia käsikirjoituksia rinnakkain ja toisiaan täydentäen. Tällainen vertaileva lähiluku mahdollistaa monipuolisemman analyysin sekä kattavampien tulkintojen tekemisen esimerkiksi yksittäisistä henkilöhahmoista. Lähtökohtaisesti elokuvat ovat fiktiota siinä missä kirjalliset teoksetkin, joten käsittelenkin teoksia ensisijaisesti fiktiivisinä tuotoksina; näin ollen myös todellisten näyttelijöiden esittämät henkilöhahmot ovat fiktiivisiä rakenteita, joiden analysoimiseen käytän kirjallisuustieteellistä käsitteistöä. Esitän, että etenkin sisäisen puheen puuttuessa elokuvien henkilöhahmoista voidaan tehdä tulkintoja tarkastelemalla heidän ympäristöään ja toimintaansa; koska Andersonin tuotannossa ympäristö sekä henkilöhahmojen toiminta rakentuu suurelta osin esineistön varaan, olenkin halunnut tutkia juuri henkilöiden ja esineiden välistä suhdetta kyseisissä elokuvissa.

Käytän tutkielmassani kirjallisuustieteellistä termistöä etenkin silloin, kun tutkimuksessa liikutaan narratiivisella tasolla. Käsitteiden määrittelyssä olen hyödyntänyt esimerkiksi sellaisia perusteoksia kuten Shlomith Rimmon-Kenanin *Kertomuksen poetikka* (1991) sekä Outi Alangon ja Tiina Käkälä-Puumalan toimittama *Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä* (2003). Toisinaan joudun käyttämään myös elokuvatutkimuksen piiriin liittyvää sanastoa esimerkiksi selittäessäni elokuvantekoprosessia tai kuvaillessani kuvassa tapahtuvaa toimintaa; varsinaisen lähdemateriaalin käyttö on kuitenkin suppeaa, sillä ensisijainen tarkoitukseni ei ole tutkia elokuvakonventioita tai elokuvateosta fiktion tuotoksena. Lisäksi olen hyödyntänyt kulttuurintutkimuksellisia näkökulmia etenkin luvussa 3, joka käsittelee muun muassa esineitä ja ihmisen kulttuurista esinesuhdetta. Kirjallisuudentutkimuksen piirissä julkaistuun esinetutkimukseen olen viitannut tutkielmassa verrattaen vähän; ainoastaan muutamat hyödyntämäni yksittäiset



artikkelit lähestyvät fiktion teoksia samanlaisista lähtökohdista käsin. Olenkin joutunut jättämään teoreettisen tutkimuksen ulkopuolelle sellaisia esineisiin kytkeytyviä tutkimushaaroja kuten *thing theory* (Bill Brown 2001) ja *object-oriented ontology*, sillä niiden tarjoama teoreettinen pohja ei täysin vastaa valitsemaani tutkimusnäkökulmaa.

Wes Andersonin tuotantoa tutkivaa materiaalia on julkaistu kohtalaisen runsaasti, ja suositun yhdysvaltalaisohjaajan elokuvia käsittelevät artikkelit ja esseet ovatkin pääosin englanninkielisiä. Kattavimmin erilaisia näkökulmia tarjoaa Peter C. Kunzen toimittama esseekokoelma *The Films of Wes Anderson: Critical Essays on an Indiewood Icon* (2014). Lisäksi *New Review of Film and Television Studies* -julkaisun numero 10:1 (2012) sisältää monipuolisesti ohjaajan tuotantoa käsitteleviä tieteellisiä artikkeleita. Olen myös hyödyntänyt Mark Zoller Seitzin toimittamia teoksia *The Wes Anderson Collection* (2013) ja *The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel* (2015) saadakseni lisää tietoa elokuvien tekoprosessista sekä niiden vaikutteista, sillä nämä runsaasti kuvitetut teokset sisältävät myös laajoja haastatteluja toimittajan ja Andersonin välillä.

Jotta tutkielmassa voisi päästä käsiksi siihen, millaisia merkityksiä esineillä on tai mitä esineet tekevät, on ensin pohdittava sitä, mikä esine ylipäättään on ja miten esineitä voidaan lukea. Näihin kysymyksiin pyritään vastaamaan tutkielman kolmannessa luvussa, jossa tuodaan ilmi muun muassa esinekeskeiseen lukutapaan liittyviä ongelmia ja mahdollisuuksia sekä tarkastellaan toimijuuden ja tunteiden syntymistä esineen ja henkilöihahmon välillä. Andersonin elokuvien esineistö on kuitenkin vahvasti kytköksissä siihen, millaisia elokuvien henkilöihahmot ovat, mitä ne tekevät ja miten ne toimivat. Koska esineet ovat niin kiinteästi yhteydessä henkilöihahmoihin, ensin onkin analysoitava sitä, millaisia henkilöihahmoja Andersonin elokuvissa ylipäättään esiintyy. Aloitankin siis tutkielmani toisen luvun pohjustaen lyhyesti henkilöihahmotutkimuksen periaatteita; tämän jälkeen esittelen Andersonin elokuvien tyypillisiä aiheita ja hänen tyylilleen ominaisia piirteitä, minkä jälkeen siirryn tarkastelemaan “andersonmaisista” henkilöihahmoja ja niiden epäkonventionaalista rakentumisesta.

## 2 ANDERSON JA HENKILÖHAHMOT

Vaikka tutkielman pääpaino onkin lähtökohtaisesti Andersonin tuotannon esineistössä, esineet eivät kuitenkaan voi elokuvissa toimia täysin itsenäisesti, vaan ne ovat hyvin kiinteässä yhteydessä henkilöhahmoihin. Keskeiseen asemaan nousevaa henkilöiden esinesuhdetta olisi haastavaa tutkia käsittelemättä ensin sitä, mikä fiktion henkilöhahmo ylipäätään on. Luen aineistoni käsikirjoituksia sekä elokuvia rinnakkain tehden täydentävää ja paikoin vertailevaa analyysia, joten lähestyn myös elokuva-aineiston henkilöhahmoja kirjallisuustieteellisin menetelmin ja käsittelen kaikkia henkilöhahmoja ensisijaisesti fiktiivisinä rakenteina. Tästä huolimatta on kuitenkin syytä tehdä selväksi joitakin perustavanlaatuisia eroja ja yhteneväisyyksiä kirjallisten sekä elokuvallisten henkilöhahmojen välillä.

### 2.1 Näkökulmia henkilöhahmojen tutkimiseen

Kirjallisen tekstin henkilöhahmo muodostuu merkeistä, sanoista ja lauseista, jotka ainoastaan representoivat eli esittävät ihmishahmoa; tämä representaatio ja sen tulkitseminen edellyttävät tiettyä sopimuksenvaraisuutta (Käkelä-Puumala 2003, 241). Elokuvan käsikirjoituksessa henkilöhahmoa ovat pääosin rakentamassa vain yksittäiset repliikit ja laajempi dialogi; käsikirjoitus voi sisältää joitakin ohjeita tai lyhyitä kuvailevia katkelmia, mutta muutoin henkilöhahmon käytöksestä, eleistä ja olemuksesta annetaan hyvin vähän tarkempaa tietoa. Siinä missä mikä tahansa kirjallinen henkilöhahmo on epäspesifi ja teksti voi tulkinnasta riippuen käsittää monta erilaista versiota samasta hahmosta, itse visuaalisen elokuvan henkilöhahmo on kuitenkin hyvin spesifi; se on yksi, rajattu ja tarkka henkilöhahmon ilmentymä. Elokuvan henkilöhahmo koostuu tietyistä kasvoista, vaatteista, puheesta ja eleistä, ja sen dynamiikka muiden hahmojen kanssa on myös esillä. Essi Varis (2013, 52) toteaa, että vaikka kirjallisessa teoksessa voitaisiinkin jättää kokonaan mainitsematta henkilöhahmon ulkonäköön liittyvät seikat, ikä tai sukupuoli, visuaalisen median teoksessa tällainen on kuitenkin lähes mahdotonta. Todellisuutta representoiva elokuva kutsuukin katsojan tarkastelemaan objekteja – sekä henkilöitä että esineitä – sellaisinaan kuin ne ovat: niiden painoa, tekstuuria, fyysistä kompleksisuutta, väriä,

muotoa ja niin edelleen (Varis 2013, 52–53). Variksen mukaan (2013, 53) sarjakuvan lukija – tai elokuvan katsoja – kytkeytyy visuaaliseen mediaan fyysisemmin kuin tekstiin, ja juuri kokemuksen fyysisyys saattaa tehdä katsojan tietoisemmaksi myös henkilöhaamon fyysisyydestä.

Koska olen päättänyt lukea elokuvan käsikirjoitusta sekä itse elokuvaa rinnakkain, on syytä ottaa lyhyesti kantaa siihen kysymykseen, ovatko tekstin henkilö ja kuvan henkilö itseasiassa edes sama henkilöhaamo. Kuten todettua, kumpikin koostuu hyvin erilaisista osatekijöistä. Kuitenkin molemmilla on useita samoja ominaisuuksia ja piirteitä: ainakin sama nimi ja henkilötausta sekä lähestulkoon identtiset sananvalinnat puheessaan. Fokkemaan viitaten Käkälä-Puumala toteaa (2003, 257), että juuri erisnimen tehtävänä on antaa henkilölle identiteetti, joka luo henkilöhaamoon sen koherenssin, jota kaikki muut ominaisuudet edelleen täydentävät. Tässä tutkielmassa pidänkin lähtökohtaisesti näitä kahta – tekstuaalista sekä visuaalista – ilmentymää samana henkilöhaamona, yhtenäisenä fiktiivisenä rakenteena.

Elokuvan henkilö on silti vain yksi näyttelijän tulkinta kyseisen käsikirjoituksen henkilöhaamosta. Jotkin roolit – etenkin Andersonin tuotannossa – on kuitenkin saatettu jo käsikirjoitusvaiheessa suunnitella varta vasten tietyille näyttelijöille, mikä tuo nämä tekstin ja kuvan hahmot lähemmäs toisiaan. Tämän takia juuri se seikka, että Anderson on sekä elokuvan käsikirjoittaja että näyttelijöiden tulkintaan vaikuttava ohjaaja, vahvistaa käsitystä siitä, että kummassakin tapauksessa kyseessä on nimenomaan Andersonin tarkoittama, sama henkilöhaamo. Pelkkä henkilöhaamon nimeäminen edellyttää myös nimen antajaa, tekijää (Käkälä-Puumala 2003, 262). Onkin jo tässä vaiheessa huomionarvoista, että Anderson nimeää henkilöhaamojensa lisäksi kuvatekstein joitakin elokuviansa esineistä; asioiden, henkilöiden ja esineiden nimeäminen korostaa elokuvateoksen tekijän roolia.

Vaikka tulkitsenkin käsikirjoituksen ja elokuvan henkilöä yhtenäisenä fiktiivisenä hahmona, tutkielman varrella sivuan myös joitakin yksittäisiä tapauksia, joissa teksti ja kuva poikkeavat toisistaan; dialogissa saattaa ilmetä eroavaisuuksia tai puutteita, ja joitakin lyhyitä kohtauksia on saatettu poistaa tai lisätä. Tuonkin tarvittaessa esiin näitä löytämiäni eroja, jotta voitaisiin nähdä, millä tavoin asia on tarkoitettu esitettävän alkuperäiskäsikirjoituksessa, mutta kuinka se on toteutettu

lopullisessa elokuvateoksessa. Eroavaisuuksien myötä voidaan toisinaan tehdä täysin vastakkaisia tulkintoja henkilöhahmoista.

Fiktiivistä henkilöhahmoa ja hänen lukuisia ominaisuuksiaan voidaan luonnehtia teoksessa joko suorasti määrittelemällä tai epäsuorasti esittämällä. Rimmon-Kenanin mukaan (1991, 79) esittäminen on epäsuoraa silloin kun ”luonteenpiirrettä ei mainita vaan se näytetään ja havainnollistetaan” muilla keinoin. Tässä tutkielmassa haluan keskittyä sellaisiin merkityksellisiin esineisiin, jotka voivat epäsuorasti luonnehtia niihin kiinteästi liittyviä henkilöhahmoja ja tällä tavoin paljastaa henkilöhahmoista jotakin, mikä jää suorasti ilmaisematta. Tutkimusaiheeni tukee myös se, että ne henkilöhahmon psyykkiset prosessit, jotka kirjallisessa teoksessa voidaan ilmaista esimerkiksi fokalisaation tai sisäisen puheen keinoin, mutkistuvat elokuvallisessa teoksessa. Elokuvassa henkilön ”sisäinen puhe” voidaan tuoda ilmi esimerkiksi käyttämällä hahmon puheääntä päänsisäisten ajatusten ilmaisemiseksi tai hyödyntämällä hahmoa tarinan ekstradiegeettisenä kertojana, mutta tällaisia keinoja ei Anderson elokuvissaan juurikaan käytä (poikkeuksena *Moonrise Kingdomin* kameraa puhutteleva Kertoja ja *The Grand Budapest Hotelin* Zero Moustafa). Sisäisen puheen puuttuessa onkin perusteltua kiinnittää huomiota etenkin epäsuoriin luonnehdintoihin elokuvateosten henkilöhahmoista.

Epäsuoran esittämisen tapoja ovat muun muassa puhe, ulkoinen olemus, ympäristö ja toiminta (Rimmon-Kenan 1991, 79–86). Henkilön *puhe* voi ilmentää monenlaisia luonteenpiirteitä, mutta tässä tutkielmassa ei kuitenkaan pyritä tekemään henkilöstä päätelmiä ensisijaisesti puheen avulla; kiinnitän toki jatkuvasti huomiota etenkin niihin repliikkeihin, joissa viitataan tiettyihin esineisiin. Henkilöhahmon *ulkoisella olemuksella* on elokuvateoksessa suuri ja välitön merkitys; olen kuitenkin laajuuden vuoksi päättänyt rajata tutkielmasta pois vaatekappaleet ja asusteet viitaten niihin vain kun on tarpeen. Sen sijaan henkilön fyysisen *ympäristön* merkitys korostuu tässä tutkielmassa, sillä henkilöhahmosta voidaan tehdä lukuisia tulkintoja hänen ympäristönsä ja sen esineistön perusteella. Elokuvan tekijän intentioiden vuoksi jopa sellaiset ympäristön elementit, joita voitaisiin todellisessa elämässä pitää sattumanvaraisina, pitävät fiktiivisessä teoksessa sisällään merkityksiä, jotka voidaan kytkeä henkilöhahmoon. Tämän vuoksi kaikki henkilöhahmoa ympäröivä – muut henkilöt, koti, kaupunki, esineet, jopa maisema

tai sää – voikin mahdollisesti paljastaa jotakin hänestä analogian, kontrastin tai metaforan kautta. (Varis 2013, 54.)

Lisäksi tutkielmassa keskeiseen asemaan nousee epäsuorista esitystavoista henkilöahmon *toiminta*. Rimmon-Kenan (1991, 79–80) jakaa henkilöahmon toiminnan *tavanomaisiin toimintoihin ja ainutkertaisiin tekoihin*; tavanomainen ja toistuva toiminta kertoo henkilöahmon muuttumattomuudesta ja staattisuudesta, kun taas ainutkertaiset teot kiinnittävät huomiota henkilöahmon dynaamisuuteen ja saattavat jopa merkitä kertomuksen käännekohtaa. Rimmon-Kenanin mukaan (1991, 80) toiminnan ainutkertaisuus ja sen dramaattisuus antavat ymmärtää, että sen paljastamat epäsuorat luonnehdinnat henkilöahmosta voivat olla jopa ratkaisevampia ja merkittävämpiä kuin ahmon tavanomaiset toimet. Lisäksi Rimmon-Kenan (1991, 80) jakaa nämä kaikki henkilöahmon toiminnot *toimeenpanoihin, laiminlyönteihin ja aikomuksiin* – erilaisiin tekoihin, jotka toteutuvat tai jäävät toteutumatta. Pyrin kiinnittämään tutkielmassani huomiota sekä niihin henkilöahmon tavanomaisiin että ainutkertaisiin toimintoihin, jotka yhdistyvät esineisiin, ja joiden koen olevan jollain tapaa merkityksellisiä niin henkilöahmon rakentumisen kuin kertomuksenkin kannalta. Koska tutkin Andersonin tuotantoa läpileikkauksen omaisesti, kykenen tekemään myös vertailevaa analyysia; esimerkiksi siinä missä muut henkilöahmot toimivat yhdenmukaisesti, jokin hahmo toimiikin päinvastoin. Kaikki nämä henkilöahmojen toiminnot kytkeytyvät kuitenkin tutkielmassa vahvasti hahmoja ympäröiviin esineisiin, jotka saavat merkityksensä tulella osaksi jotakin toimintaa.

## 2.2 Andersonin elokuvat

“Are any film directors working today as polarizing as Wes Anderson?” kysyy Peter C. Kunze (2014a, 1) toimittamansa esseekokoelman *The Films of Wes Anderson* esipuheessa. Andersonin tuotannon voidaankin nähdä jakavan yleisönsä kahtia; vannoutuneisiin ihailijoihin, jotka omistautuneisuudessaan luottavat ohjaajan erehtymättömään näkemykseen, sekä toisaalta kritisoiviin parjaajiin, joilla sen sijaan on vaikeuksia löytää ohjaajan työnjäljestä mitään hyvää. Anderson inspiroi, ilahduttaa, lumoo, haastaa, ärsyttää ja vihastuttaa katsojiaan, mutta juuri tämä

kahtiajakoisuus voikin osaltaan selittää hänen taiteellista menestystään. Yleisön eriävistä mielipiteistä huolimatta Andersonilla on joka tapauksessa hyvinkin tunnistettava elokuvallinen tyylinsä ja vaikuttava visuaalinen estetiikkansa, joita ilmentävät esimerkiksi seuraavanlaiset piirteet: dialogin kuiva ulosanti, jossa kaikuvat huolettomuus ja välinpitämättömyys; huomiota herättävä päävärien käyttö, joka yhdistää 1960–70-lukujen tyylin ja vaikeasti määriteltävän nykyhetken; lintuperspektiivikuvat jokapäiväisistä esineistä, jotka sekä edistävät juonta että kehittävät henkilöhahmoja. Nämä tunnistettavissa olevat piirteet ovat kuitenkin vain osa niistä ominaisuuksista, joihin Andersonin omalaatuinen estetiikka perustuu. (Kunze 2014a, 1–2.)

Kunze tarttuu kuitenkin myös lyhyesti huomionarvoiseen ongelmaan 1950-luvulla syntyneestä *auteur*-teoriasta, jonka mukaan ohjaaja–käsikirjoittaja on elokuvan itseoikeutettu tekijä, ja joka samalla sivuuttaa elokuvatuotannossa vaadittavan yhteistyön merkityksen. Myös *auteurina* pidetyllä Andersonilla on elokuvasta toiseen ollut mukanaan joukko sekä henkilökohtaisia tuttavuuksia että ammattilaisia, jotka ovat työskennelleet niin kameran edessä kuin sen takanakin. Koska tarkastelun alla olevat elokuvat kuvastavat kuitenkin kiistämättä juuri Andersonin omaa taiteellista näkemystä, on tässäkin tutkielmassa päädytty viittaamaan esimerkiksi “Andersonin tyyliin” tai “andersonmaisii henkilöhahmoihin”. Toisin sanoen ”Wes Anderson” toimii metonymisenä ilmauksena joukolle asiantuntijoita ja taiteilijoita, jotka aikaansaavat mielikuvituksellisia ja teknisesti vaikuttavia elokuvia. Aivan kuten perheet muodostavat Andersonin elokuvanarratiivien ytimen, tuotantoryhmän mieltäminen perheeksi on kenties paras tapa ymmärtää ”Andersonin” teoksia. (Kunze 2014a, 4.)

Gilsonin (2016, 87) mukaan Andersonin elokuvat edustavat samanaikaisesti sekä *underground*- että *mainstream*-kulttuuria. Tätä näkemystään hän perustelee sillä, että poikkeuksellisesta estetiikastaan huolimattakin elokuvat ovat saaneet huomiota ja kunnianosoituksia useilta valtavirtaa edustavilta tahoilta. Yritettäessä luokitella Andersonin teoksia hänen tuotantoaan on kuvailtu käyttäen muun muassa termejä *smart film* (Jeffrey Sconce artikkelissaan “Irony, Nihilism and the New American ‘Smart’ Film”, 2002), *melancomie* (esim. Thomas 2012) sekä *new sincerity* (Jim Collins 1993). Mayshark (2007) käsittelee muun muassa Andersonin elokuvia julkaisussaan nimeltä *Post-Pop Cinema: The Search for Meaning in New American*

*Film.* Näiden käytettyjen termien monipuolisuus paljastaa, että vaikkei Andersonin elokuvallinen tyyli olekaan yksiselitteisesti määriteltävissä, hänen tuotantoaan voi kuitenkin lähestyä monista eri näkökulmista.

Andersonin persoonallista tyyliä on useaan otteeseen syytetty sen keinotekoisuudesta. On myös koettu, että henkilöhahmot ja juoni jäävät yksityiskohtaisten lavasteiden varjoon (Mayshark 2007, 117). Toisaalta henkilöhahmojen ”typerä käytös”, ilmeettömyys ja muut järjettömät ominaisuudet on nähty muun muassa ohjaajan kyvyttömyytenä ymmärtää ”todellisia ihmisiä” tai välittää ”aitoja tunteita” (Kunze 2014b, 96). Andersonin pitkäaikainen ystävä ja työtoveri Owen Wilson on kuitenkin todennut, että vaikka Andersonin maailma näyttäytyisikin jossain määrin keinotekoisena, sen sisältämät tunteet ja emootiot ovat silti hyvin todellisia (Mayshark 2007, 117). Michael Chabon onkin esittänyt päteväen puolustuksen, jonka mukaan keinotekoisuuden avoin ilmaiseminen on itseasiassa ainoa tapa olla aito, sillä elokuva on joka tapauksessa pohjimmiltaan keinotekoinen ilmaisuväline; “artifice, openly expressed, is the only true ‘authenticity’ an artist can lay claim to” (Kunze 2014b, 97). Andersonin elokuville onkin tyypillistä oman keinotekoisuutensa tunnustaminen sekä rakenteidensa fiktiivisen luonteen ilmaiseminen. Tätä käsitellään tarkemmin tutkielman myöhemmissä luvuissa.

Andersonin elokuvien keskiössä nähdään yleensä joko perhe tai jokin perheen kaltainen ihmisryhmä. Kunze kuvailee (2014a, 3), että perinteisen ydinperheen hajotessa esimerkiksi uskottomuuden, avioeron tai kuoleman seurauksena tilalle nousee vaihtoehtoisia sijaisryhmiä, kuten vaikkapa ystäviä tai työtovereita. Esimerkiksi *Bottle Rocket* on elokuva keskenkasvuisista nuorista miehistä, jotka aikuistumisensa kynnyksellä yrittävät löytää itsensä tekeytymällä lainsuojattomiksi ja suorittamalla mitättömiä ryöstöjä. Nämä tragikoomiset mukarikolliset muodostavat omanlaisensa vaihtohtoperheen, kun taas *Rushmore*ssa äitinsä menettänyt parturi-isän poika Max Fischer löytää kaipaamiaan yhteenkuuluvuuden kokemuksia oppilaitoksestaan, harrastustoiminnastaan ja näytelmäproduktioistaan, vaikka hän näyttäytyykin joukon keskellä pääosin ulkopuolisena outolintuna.

*The Royal Tenenbaums* on sen sijaan Andersonin voimakkain kuvaus toimintahäiriöisestä perheestä, jonka vuosien kaunat, epäonnistumiset ja pettymykset ovat ajaneet erilleen, ja jossa lupaukset lapsinerojen lahjakkuudesta ovat jääneet lunastamatta. Rakoilevan ydinperheen ympärille kerääntyy myös sekalainen

joukko muita persoonallisuuksia, jotka voi yhtä lailla käsittää osaksi Tenenbaumien perhettä. Vaikka elokuvassa *The Life Aquatic with Steve Zissou* käsitellään myös perhesuhteita, on sen pääasiallinen perheyksikkö kuitenkin merentutkimusryhmä Team Zissou. Kostoretkellä dokumentoituva miehistö seuraa uskollisesti johtohahmoaan Steve Zissouta, joka osoittautuu olevan heistä kenties kaikkein eniten eksyksissä.

*The Darjeeling Limited*issa isänsä menettäneet Whitmanin kolme veljestä yrittävät palauttaa luottamuksen toisiinsa hengellisellä junamatkallaan halki Intian, minkä aikana he joutuvat myös hyväksymään äitinsä kyvyttömyyden olla läsnä heidän elämässään. *Moonrise Kingdomin* orpo ja ulkopuoliseksi leimautunut partiolaispoika Sam sekä ahdistunut “ongelmalapsi” Suzy karkaavat rakastuttuaan toisiinsa, mikä saa myös osaltaan kiinnittämään huomion elokuvan aikuisten välisiin epäkypsiin ja epäonnistuneisiin ihmissuhteisiin. *The Grand Budapest Hotel* on elokuva hotellin aulapojasta sekä esimiehestä (engl. *concierge*), jota syytetään muun muassa murhasta ja taidevarkaudesta. Karkumatkan aikana apuun tulee myös sivuosaan jäävä sisäpiiriseura The Society of the Crossed Keys, joka koostuu muiden arvostettujen hotellien esimiehistä – tällainen työyhteisö on sekin omanlaisensa sijaisryhmä.

Anderson on myöntänyt, että hänen elokuviensa henkilöahmot ovat jollain tapaa keskenään samankaltaisia: “I do feel like my characters from one movie could walk into another one of my movies and it would make sense.” (Kunze 2014a, 4.) Elokuvasta toiseen toistuvia tyypillisiä hahmoja ovat esimerkiksi tyhjäätoimittajaisät, sitkeät äidit, varhaiskypsät lapset, karismaattiset juonittelijat, epäkäytännölliset haaveilijat ja eksyneet sielut. Eriävistä mielenkiinnon kohteistaan, puitteistaan ja huolenaiheistaan huolimatta heitä yhdistää kuitenkin erityinen kyky ihmetellä ja ihmettyä (“a sense of wonder”). (Kunze 2014a, 4–5.)

Andersonin mieshahmot ovat usein itsekeskeisiä ja epävarmoja persoonia, joilla on vaikeuksia täyttää jokin heille asetettu sosiaalinen rooli (Kunze 2014a, 3). Jollain tapaa epätäydellisiä, epäonnistuneita tai poissaolevia isähahmoja löytyykin lähes jokaisesta Andersonin elokuvasta; tällaisia ovat esimerkiksi Royal Tenenbaum (Gene Hackman, *TRT*) sekä Bill Murrayn esittämät Herman Blume (*RM*), Steve Zissou (*LA*) ja Walt Bishop (*MK*). Toisaalta Andersonin naishahmot toimivat vastapainoina näille epäkypsillemieshahmoille, sillä he ovat usein perhettä koossa pitelevä tasapainoisempi voima, kuten Anjelica Hustonin roolihahmot Etheline



Tenenbaum (*TRT*) ja Eleanor Zissou (*LA*). Näilläkin matriarkaalisilla hahmoilla on toki omat ongelmansa, jotka he pyrkivät kuitenkin pitämään itsellään, aivan kuten Laura Bishop (Frances McDormand, *MK*). Lisäksi nähdään joukko *Bottle Rocketin* ystäväysten sekä Whitmanin veljesten (*DL*) tavoin eksyksissä olevia poikia sekä ahdistuneita tyttäriä, kuten Margot Tenenbaum (Gwyneth Paltrow, *TRT*) ja Suzy Bishop (Kara Hayward, *MK*). Jokaisella heistä on kuitenkin toivoa, sillä vaikka hahmot saattavatkin olla rikkinäisiä, tilanne on silti korjattavissa (Kunze 2014a, 3).

### 2.3 Andersonin henkilöahmot

Henkilöhahmoja tarkasteltaessa ja niistä keskusteltaessa olisi aina syytä muistaa, ettei henkilöahmo suinkaan ole ihminen, vaan "ihmisen kuva, kaltainen, ihmistä esittävä eli *representoiva* hahmo" (Käkelä-Puumala 2003, 241). Fiktiivisiä henkilöitä voidaan toki jossain määrin arvioida kuten todellisiakin ihmisiä, mutta näin tehtäessä tulisi ottaa huomioon, että henkilöahmot ovat fiktion rakenteita eikä niillä ei ole esimerkiksi kykyä tehdä itsenäisiä päätöksiä. Henkilöhahmon toimintaa analysoitaessa ja tulkittaessa ei siis voida esittää täysin yksiselitteisiä johtopäätöksiä.

Kim Wilkins (2014) käyttää artikkelissaan termiä *pure cinematic character* kuvaillessaan Andersonin henkilöahmoja. Hänen mukaansa Anderson luo "puhtaan elokuvallisia hahmoja", jotka ovat selväpiirteisiä ja erottuvia ("distinctive"), mutta eivät kuitenkaan tunnistettavissa todellisten ihmisten representaatioiksi. Nämä henkilöahmot eivät ole suoranaudessa yhteydessä autenttisiin elämäkokemuksiin, vaan ne esitetään elokuvallisina rakenteina, jolloin ne on myös tunnistettavissa keinotekoisiksi luomuksiksi. Wilkinsin mukaan se, että yleisö on tietoinen hahmojen fiktiivisestä luonteesta, ei kuitenkaan ole esteenä hahmoihin samaistumiselle. (Wilkins 2014, 25–26.)

Andersonin henkilöahmoja on kuitenkin toistuvasti verrattu esimerkiksi "käveleviin muotinuukkeihin", "palkintoyksilöihin" ja "rakennussarjoihin", ja joidenkin kriitikoiden mielestä tämä hahmojen keinotekoisuus asettaa esteitä esimerkiksi katsojan ja henkilöahmon välisen tunnesiteen muodostumiselle (Phillis 2014, 172). Toisaalta koetaan myös, että koska nämä erilaisista lahjakkuuksista, harrastuksista, tavoista ja neurooseista koostuvat hahmot ovat hyvin eloisia ja omituisia, ei niitä voi

kutsua täysin kaksiulotteisiksikaan. Vaikka nämä luonnosmaiset hahmot eivät ehkä olisikaan aivan kokonaisia, ne kuitenkin täyttävät tarkoituksensa, sillä Anderson käyttääkin erilaisten persoonallisuuksien joukkoa omanlaisensa fiktiivisen maailman rakennuspalikoina. (Mayshark 2007, 129.)

Wilkinsin mukaan Andersonin henkilöahmot eivät siis noudatakaan kaikkein perinteisimpiä elokuvallisia toimintamalleja. Koska hahmojen käyttäytymismallit, luonteenpiirteet ja ominaisuudet eivät aina ole johdonmukaisia, loogisten toimintaketjujen muodostuminen vaikeutuu. Kun Anderson tällä tavoin evää yleisöltään tavanomaisen ja totutun elokuvailmaisun mallin, on hänen elokuviaan seuraavan katsojan jatkuvasti uudelleenarvioitava henkilöahmoja, sillä niiden toimintaa ei useinkaan voi ennalta ennustaa. Tämä vaikeuttaa osaltaan niin henkilöahmoihin samaistumista kuin myös elokuvan sisäisen johdonmukaisuuden ja todentuntuisuuden rakentumista. Henkilöahmoihin samaistumiselle asettamistaan rajoitteista huolimatta Anderson on kuitenkin luonut joitakin amerikkalaisen nykyelokuvan mieleenpainuvimmista protagonisteista. (Wilkins 2014, 28–29.)

Mayshark määrittelee Andersonin olevan kiinnostunut tietynlaisesta joukosta (”social niche”) eksentrisiä, varakkaita ja pikkuvanhoja ihmisiä, jotka kaikessa itsekeskeisyydessäänkin tarkoittavat pohjimmiltaan pääosin hyvää. Mayshark listaa, että Anderson on kiintynyt henkilöahmoihin, jotka *tekevät* asioita ja jotka erottuvat joukosta kykyjensä vuoksi: esimerkkeinä taiteilijat, tutkimusmatkailijat, tieteilijät, yrittäjät ja outolinnut. Erityiskyvyt kuitenkin myös pidättelevät tai rajoittavat heitä, sillä näillä sopeutumattomilla yksilöillä (”misfits”) onkin esimerkiksi vaikeuksia olla vuorovaikutuksessa muiden ihmisten kanssa. Vaikeuksien yli pääseminen on henkilöahmoille tärkeää, ja usein haasteiksi muodostuvatkin hahmojen oma ylpeys tai epävarmuus. Näiden emotionaalisesti epäkypsien henkilöahmojen tärkein saavutus onkin jollain tapaa ylittää nimenomaan itsensä ja kasvaa. (Mayshark 2007, 116.) Tällaista nimenomaista aikuiseksi kasvamista tai täydellistä kypsymistä ei kuitenkaan Andersonin henkilöahmoille varsinaisesti tapahdu, sillä vaikka he mahdollisesti saavuttaisivatkin jotakin tärkeää ja kykenisivätkin korjaamaan joitain vikojaan, he jäävät lähes poikkeuksetta keskenkasvuiksi, epäkypsiiksi ja epätäydellisiksi – inhimillisiksi.

Toisaalta Mayshark (2007, 124) esittää, että useimmilla hahmoista on

kuitenkin aivan toisenlainen, erityinen päämäärä; “as with most of Anderson’s flawed heroes, an extraordinary life is [Max Fischer’s] only real goal.” Nuoruuden ja aikuisuuden välissä tasapainottelevat neuroottiset hahmot tavoittelevatkin erityisyyttä samalla kun etsivät paikkaansa maailmassa. *Rushmore*en Max Fischer on vakuuttunut siitä, että elämän tarkoituksena on löytää yksi erityinen asia, jolle omistautua ikuisesti: “I think you just got to find something you love to do, then do it for the rest of your life. (*shrugs*) For me, it’s going to Rushmore.” (RM 16.) Voidakseen jollain tavalla kontrolloida tulevaisuuttaan ja tehdä elämästään merkittävän *Bottle Rocketin* Dignan on laatinut yksityiskohtaisen suunnitelman seuraavaa 50 elinvuottaan varten. Sen sijaan ulkopuolisen naapurinpojan asemassa oleva Eli Cash vertaa itseään ihailemiinsa Tenenbaumeihin ja esittää hartaimman toiveensa kuulua heidän epätavalliseen joukkoonsa: “I always wanted to be a Tenenbaum, you know?” (TRT 128).

Phillis (2014) selvittääkin esseessään, mitä nerokkaihin Tenenbaumeihin (Richie, Chas, Margot ja äiti Etheline) kuulumisen ylipäätään merkitsee ja mitä siihen vaaditaan. Se ei ensinnäkään edellytä oikeanlaista sukunimeä tai verisukulaisuutta, sillä perheeseen adoptoitu Margot on kiistatta *Tenenbaum*, mitä taas isä Royal Tenenbaum ei koe olevansa, sillä hän jakaa Elin kokemuksen ulkopuolisuudesta vastatessaan tämän edellämäinittuun toiveeseen: “Me, too. Me, too.” (TRT 128). Toisaalta ei ole kyse myöskään statuksesta eikä rahasta; Phillis esittääkin, että Royalin ja Elin erottaa neljästä Tenenbaumista näiden suhde koulutukseen ja kulttuuriin. Tenenbaumien lapset ovat käyneet yksityiskoulua ja heidän vapaa-ajanviettonsa koostuu elitistisistä aktiviteeteista, kuten kansanvälisestä rahoitustoiminnasta, näytelmäkirjoittamisesta ja balettiharrastuksesta. (Phillis 2014, 171–172.) Ydinperheen ulkopuoliset henkilöahmot ovat kuitenkin jatkamassa Andersonin elokuvien perheitä, ja usein juuri nämä hahmot saattavatkin muodostaa jopa merkittävämpiä, perheen kaltaisia sijaisryhmiä.

Vaikka Andersonin keskeisimmät henkilöahmot ovatkin monesti jollain tapaa ulkopuolisia, erityisiä tai poikkeavia, hän keskittyy usein kuvaamaan ylempään keskiluokkaan kuuluvia etuoikeutettuja hahmoja. Eräänlainen kulttuurielitismi käy ilmi muun muassa heidän ammateistaan ja harrastuksistaan, mutta myös muista hieman erikoisemmista mielenkiinnon kohteista, sillä rahan puute ei useinkaan ole motiivina tai esteenä näiden epäsovinnainten ja ajoittain rikollisten

unelmien toteuttamiselle; esimerkiksi murtovarkauksien suunnittelu, ikuisena opiskelijana pysyttäytyminen tai merihirviölle kostaminen ovat toimintaa, joiden avulla ei kuitenkaan tavoitella rahallista tai muuta materiaalista hyötyä. (Wilkins 2014, 29.) Sen sijaan Andersonin hahmoille on tärkeämpää nimenomaan tällaisten kunnianhimoisten tavoitteiden suorittaminen ja saavuttaminen. Tutkielman tässä alaluvussa haluankin tuoda ilmi, että juuri nämä henkilöhahmojen erikoiset intressit, päämäärät ja haaveet vaikuttavat olennaisesti Andersonin elokuvien esineistöön, sillä epätavalliseen toimintaan tarvitaan usein myös epätavallisia välineitä.

Monet Andersonin henkilöhahmoista työskentelevät luovilla aloilla, tai heillä on ainakin jossain määrin taipumusta ja kiinnostusta näitä ammatteja kohtaan; luovan työn prosessia ja taiteellisia henkilöhahmoja käsitellään tarkemmin luvussa 6. Joukossa on paljon kirjoittamista harjoittavia hahmoja, kuten näytelmäkirjailijoita, runoilijoita, toimittajia ja tutkijoita. Harrastelijamaalareita ovat esimerkiksi Richie Tenenbaum (*TRT*) sekä Sam Shakusky (*MK*), mutta muusikoita ei elokuvien keskeisimmissä hahmoissa juurikaan tavata lukuunottamatta Team Zissoun miehistön jäsentä, joka esittää David Bowien kappaleita portugaliksi (*LA*); diegeettinen musiikki soitetaan usein esimerkiksi vinylilevyiltä. Joukossa on myös paljon niin sanottuja perinteisempinäkin pidettyjä ammatteja, kuten lääkäri, poliisi, lakimies, siivooja ja kirjanpitäjä. *Moonrise Kingdomissa* sankarillisuutta tavoitteleva partionjohtaja paljastuu arkipäiväisesti matematiikanopettajaksi. Elokuvissa huomio kiinnittyy kuitenkin usein hieman poikkeuksellisempiin ja harvinaisempiin ammatteihin, joita ovat esimerkiksi tutkimusmatkailija kuvausryhmineen (*LA*), arkeologi (*TRT*), entinen tennistähti (*TRT*) ja nunna (*DL*).

Useat hahmojen intresseistä ovat jokseenkin poikamaisen vanhanaikaisia, kuten vaikkapa *Moonrise Kingdomissa* keskeiseen osaan nouseva partiotoiminta retkeily- ja erätaitoineen. Eräessä *Rushmoren* montaaseista (*RM* 0:04:20–05:27) esitellään mieleenpainuvasti Max Fischerin liiallisuuksiin paisuvaa kerho- ja harrastustoimintaa; Max on sekä miekkailu- että väittelyjoukkueiden kapteeni, astronomia- ja polttopallokerhojen perustaja, kuoronjohtaja ja näytelmäkerhon ohjaaja. Näiden ja monien muiden aktiviteettien lisäksi hän kuuluu myös muun muassa postimerkki- ja kolikkokerhoon, kalligrafia- sekä mehiläistenhoitokerhoon. Lapset esitetäänkin Andersonin elokuvissa usein varhaiskypsinä älykköinä, neroina tai lahjakkuuksina, jotka osaavat ja voivat tehdä lähes mitä hyvänsä. Aktiviteettien

poikamaisuus ulottuu kuitenkin ajoittain myös Andersonin aikuisiin mutta epäkypsiin mieshahmoihin.

Kuten todettua, Andersonin henkilöahmojen kiinnostuksen kohteet ja harrasteet ovat toisinaan hyvin erikoisia mutta myös hämmentävän laaja-alaisia. Richie Tenenbaum lennättää Mordecai-haukkaansa suurkaupungin kattojen yllä, Chas Tenenbaum on lapsena jalostanut joukon pilkullisia dalmatialaishiiriä, ja Margot Tenenbaumilla on kiinnostusta monenlaiseen eksotiikkaan: “The walls of her childhood bedroom are decorated with African animals, and her plays often take place in jungles and other faraway places.” (Mayshark 2007, 131). Royal Tenenbaum vie pojanpoikansa Arin ja Uzin muun muassa laittomaan koiratappeluun. Kaikki tämä näennäisen epätavallinen toiminta on kuitenkin eksentrisille Tenenbaumeille suhteellisen tavanomaista. Elokuvasa Tenenbaumien ydinperheeseen kuuluvat hahmot eivät silti ole ainoita, joilla on tällaisia ajanviettotapoja; myös perhettä ympäröivät henkilöahmot työskentelevät tai liikkuvat epätavanomaisilla alueilla. Tämän vuoksi Tenenbaumien perhe ei näyttäytykään ympäristössään täysin epäloogisena ja outona, vaan näiden poikkeuksellisten intressien esiintyminen on luonteva osa elokuvan sisäistä todellisuutta.

Vaikka Andersonin henkilöahmoja saatettaisiinkin moittia niiden pahvisuudesta, keinoitekoisuudesta tai epäloogisuudesta, on silti myönnettävä, että kaikessa persoonallisuudessaan ja eksentrisyydessään niillä on merkittävä osa Andersonin fiktiivisten maailmojen muodostumisessa. Koska elokuvan henkilöt eivät kuitenkaan pysty rakentamaan tätä maailmaa yksin tai luomaan toimintaa tyhjästä, he tarvitsevat ympärilleen paljon muutakin: esineitä. Seuraavassa luvussa siirryn tarkastelemaan lähemmin Andersonin elokuvien esineistöä sekä sitä, millainen rooli esineillä ylipäättään on fiktion maailmojen, henkilöahmojen ja toiminnan rakentumisessa.

### 3 ESINEET

Mistä puhutaan, kun puhutaan *esineestä*? *Esine* voidaan yleensä määritellä elottomaksi olioksi, kappaleeksi tai kokonaisuudeksi, jolla on aineellinen olomuoto. *Esineellä* tarkoitetaan useimmiten jotakin ihmisen valmistamaa *artefaktia*, mutta se voi olla myös *luonnonesine* eli *ekofakti*. *Esineellä* onkin hyvin usein jokin tietty tai useampi käyttötarkoitus. Sanaan *tavara* liitetään kuitenkin monesti myös ajatuksia sen hyöty-, kulutus- ja vaihtoarvosta, ja lisäksi *tavaralla* voidaan helpommin mieltää olevan lukuisia identtisiä kopioita. Materiaalisuutta korostava *tavara* on siis jotakin, jonka voi esimerkiksi ostaa, myydä ja omistaa. Ilmauksissa “*tavaraa*” ja “*kamaa*” korostuu myös aineen määrällisyys eivätkä niinkään kappaleiden yksilölliset ominaisuudet, kuten puhuttaessa vaikkapa *esineistä* tai *esineistöstä*. Muita aihepiiriin liittyviä sanoja ovat jotakin tiettyä käyttöyhteyttä alleviivaavat *väline*, *instrumentti* ja *laite*, mutta esineeseen voidaan myös viitata varsinkin puhekielessä sanoin *kalu*, *kapine* ja *kapistus* etenkin silloin, kun ei olla varmoja sen käyttötarkoituksesta. Englannin kielessä toistuvasti käytetty *thing* kääntyy suomeksi liian epämääräisenä (*asia*, *juttu* tai *olio*). Sana *objekti* (engl. *object*) on sen sijaan hieman epäkäytännöllinen ja kielellisesti ongelmallisempi, koska kielitieteessä se viittaa tekemisen kohteeseen sisältäen oletuksen subjektista sekä jostakin olemassaolevasta merkkijärjestelmästä. Tässä yhteydessä *esine* onkin suomenkielisenä terminä relevantein, sillä merkityksiltään se ei ole liian tiukasti rajattu eikä kuitenkaan liian epämääräinen tai laaja käsite. (esim. Itkonen & Maamies 2011 ja [www.kielitoimiston-sanakirja.fi](http://www.kielitoimiston-sanakirja.fi).)

#### 3.1 Näkökulmia esineiden tutkimiseen

Tämän tutkielman lähtökohtia on ajatus siitä, että *esine* saa usein merkityksensä suhteessa ihmiseen sekä tulella osaksi jotakin toimintaa. Elina Kiuru (1999) tarkastelee esineitä etnologian näkökulmasta ja listaa, että ihmisinä tarvitsemme esineitä esimerkiksi:

työn tekemiseen, vapaa-ajan viettämiseen, itsemme ja muiden ilahduttamiseen,

sosiaalisen asemamme merkinä, liikkumiseen, paikalla pysymiseen, konkreettisina tekemisen instrumentteina tai ajatustemme symboleina – ihan mihin tahansa. (Kiuru 1999, 219.)

Sama esine voi myös saada erilaisia tehtäviä riippuen käyttäjästä tai käyttöyhteydestä. Joka tapauksessa ihmisen suhde esineeseen on sekä fyysinen että biologinen, mutta ennen kaikkea kulttuurinen. (Kiuru 1999, 219.)

Esinetutkimuksen taustalla onkin ollut tarve ymmärtää ihmistä kulttuuriolentona. Ihminen on voinut myös osittain muovata historiaansa “keräämällä, omistamalla, hallitsemalla ja esittämällä todistuskappaleita” muodostaen esineistä haluamansa otoksen tai kokoelman, jonka voi asettaa näytteille tai vaikkapa museoida. Elämmekin siis esineellisessä kulttuurissa, ja esineiden omistaminen on kaikkia ihmisiä yhdistävää toimintaa. Esinemäärän lisääntymisen myötä on syntynyt myös voimistuva tarve tutkia, säilöä, luokitella ja järjestellä esineitä – kenties siksi, että voisimme ainakin hetkittäin tuntea hallitsevamme meitä ympäröivää kaaosta. (Kiuru 1999, 220–221.)

Esineitä voidaan tutkia joko sellaisinaan kiinnittäen huomiota pelkästään niiden ulkoiseen olemukseen ja muotoon. Kiurun mukaan pelkkä esineiden tarkka ja yksityiskohtainen kuvailu ei kuitenkaan enää riitä, eivätkä esineiden ulkoasun, nimitysten tai käyttötarkoitusten tarkastelu yksittäisinä näkökulmina ole enää kiinnostaneet kulttuurintutkijoita. Sen sijaan halutaan kiinnittää yhä enemmän huomiota merkitysten syntymiseen, ihmisen esinesuhteeseen sekä muihin sellaisiin asioihin, jotka eivät ole näkyvissä tai mitattavissa. Esineisiin kytkeytyykin hyvin paljon erilaisia merkityssisältöjä, kuten esimerkiksi muistoja, tunteita, arvoja, arvostuksia ja asenteita, joiden tarkasteleminen saattaa auttaa vastaamaan kysymyksiin siitä, “keitä me olemme, mistä me tulemme ja mihin olemme menossa”. Kiuru kysyykin, “onko esinetutkimus itse asiassa lainkaan esineiden tutkimista vai kenties ihmisen”. (Kiuru 1999; 219, 228, 230.)

Christopher Tilley (2006b, 61) esittää, että ollessaan vuorovaikutuksessa esineiden kanssa ihminen muovaa samalla itseään: “Through making, using, exchanging, consuming, interacting and living with things people make themselves in the process.” Henkilökohtainen, sosiaalinen ja kulttuurinen identiteettimme henkilöityy ja ruumillistuu meissä sekä aineellistuu esineissämme. Esineiden kautta voimmekin ymmärtää sekä itseämme että myös muita, koska ne ovat juuri se

ilmaisumuoto, jonka avulla rakennamme ja hahmotamme itseämme:

Through the things we can understand ourselves and others, not because they are externalizations of ourselves or other, reflecting something prior and more basic in our consciousness or social relations but because these things are the very medium through which we make and know ourselves. (Tilley 2006b, 61.)

Näin ollen tuntemalla meitä ympäröivät esineet opimme samalla tuntemaan myös itseämme.

Kiurun mukaan (1999, 219) esineistä voidaan "lukea" asioita: "[esineiden] muodot, valmistustekniikat tai käytön jäljet kertovat niiden valmistajan, käyttäjän, kuluttajan ja omistajan elämästä, taidoista, unelmista ja haaveista samoin kuin vaikkapa hänen sosiaalisesta asemastaan ja suhteista muihin ihmisiin, elämän puitteista tai ympäröivästä yhteiskuntarakenteesta." Tämän tutkielman keskeisimpiä hypoteeseja onkin se, että esineillä on kyky kertoa jotakin olennaista niin todellisesta maailmasta ja sen ihmisistä, kuin vastaavasti fiktion maailmoista ja henkilöhahmoista. Seuraavaksi olisikin tärkeää yrittää vastata sellaisiin kysymyksiin kuten mikäli esinettä voidaan lukea, onko se silloin teksti tai onko sillä peräti narratiivi. Jos esinettä analysoidaan kuin kertomusta, sen voidaan olettaa myös kertovan jotakin.

*Handbook of Material Culture* -teoksessa (2006) esitetään, ettei ole vain yhtä oikeaa teoreettista näkökulmaa, jonka avulla tarkastella aineellista kulttuuria ja siihen liittyviä kysymyksiä. Koska aineellinen maailma on niin monitahoinen, valitut lähestymistavat korostavat aina väistämättäkin sen eri puolia sekä esineiden merkityksiä suhteessa ihmisiin, ryhmiin, instituutioihin ja yhteisöihin. Aineellisen kulttuurintutkimuksen perustana voidaan kuitenkin pitää marxismiin, strukturalismiin, semiotiikkaan ja fenomenologiaan pohjautuvia näkökulmia. (Tilley 2006a; 7, 11.) Tässä tutkielmassa painottuvat etenkin strukturalis-semioottiset lähtökohdat, jotka korostavat esineiden merkitystä osana sekä sosiaalisen toiminnan syntymistä että havaintojen ja ajatusten muodostumista. Esineet ovat merkityksellisiä siksi, että ne ovat välttämättömiä elämän ja yhteiskunnan ylläpidon kannalta, sosiaalisten suhteiden luomisessa ja muovaamisessa, sekä erilaisten intressien ja arvojen välittämisessä; merkittävintä on kuitenkin, että esineet toimivat olennaisesti ajatusprosessien välineinä. Materiaaliset hahmot ovat keskeisiä myös



erilaisten yksilö- tai ryhmäidentiteettien toteutumisen kannalta, sillä esineet tarjoavat perustavanlaatuisen, non-diskursiivisen viestintätavan. (Tilley 2006a, 7.) Puhumme itsestämme esineiden avulla ja ajattelemme itseämme niiden kautta, ja näin ollen esineet ovatkin merkkejä, jotka pitävät sisällään myös itsensä ulkopuolisia merkityksiä. Strukturalistisesta näkökulmasta aineellista kulttuuria onkin siis mahdollista tarkastella “tekstinä”, jota voidaan lukea ja tulkita. (Tilley 2006a, 7.)

Toinen näkökulma, jonka haluan tuoda esiin tässä tutkielmassa, esittää esineiden merkitysten muuttuvan aina ajan kuluessa ja suhteessa sosiaalisiin konteksteihin, sillä esimerkiksi “ihmisen omistamana oleminen” on vain yksi hetki esineen elämänkaareissa. On mahdollista, että ihmisten ja esineiden sosiaaliset elämät kietoutuvat yhteen esimerkiksi tekemisen, vaihtamisen, käytön ja kulutuksen prosesseissa, mutta nämä elämät eivät aina kulje käsi kädessä. Siinä missä ihmiselläkin on oma elämäkertansa ja tietty kiertokulkunsa, näin voidaan ajatella olevan myös esineellä. (Tilley 2006a, 9.) Toisinaan tällaiset henkilöahmojen ja esineiden elämänkaaret saattavat kuitenkin kokea yhteneväisiä muutoksia jopa siinä määrin, että fiktiossa niiden välille voi muodostua eräänlainen analogiasuhde; tällaista erityistapausta käsitellään tarkemmin alaluvussa 4.2.

Tähän näkökulmaan liittyy myös näkemys siitä, etteivät esineet kuitenkaan ole merkityksellisiä niinkään siksi, mitä ne *merkitsevät*, vaan ne ovat merkityksellisiä siitä syystä, mitä ne *tekevät*. Esineillä voidaankin ajatella olevan merkitystä niin ihmisiin kuin maailmaan yleisemmin; esineet, kuten käyttämämme kieletkin, vaikuttavat myös siihen, miten me ajattelemme ja toimimme. Esineet eivät siis pelkästään representoi merkityksiä tai heijastele ja edusta henkilöitä, sosiaalisia suhteita tai prosesseja, vaan ne myös synnyttävät toimintaa. (Tilley 2006a, 10.) Tämän vuoksi esineistä keskusteltaessa voidaankin ottaa käyttöön myös *toimijuuden* käsite, ja tarkasteltaessa lähemmin toimijuuteen liittyviä esineiden subjekti–objektisuhteita esiin tuodaan myös aineellisen kulttuurintutkimuksen fenomenologinen näkökulma. Esineen toimijuutta sekä asemoitumista suhteessa ihmiseen avataankin enemmän tutkielman seuraavassa alaluvussa.

Tähän tutkielmaan ovat valikoituneet nämä esineiden merkityksiä ja merkityksellisyyttä korostavat näkökulmat, sillä tutkielman lähtökohdat ovat pääosin kirjallisuustieteelliset. Myös elokuva voidaan kuitenkin käsittää omanlaisenaan kertovana tekstinä, joka sisältää sekä kuvaa että tekstiä, ja jota voidaan näin ollen

lukea. Tutkielmassa tarkasteltavat esineet eivät siis ole “todellisia” käsinkosketeltavia objekteja vaan ne ovat fiktion rakenteita aivan kuten henkilöhahmotkin. Esineiden kohdalla voidaan soveltaa osin samaa logiikkaa kuin henkilöhahmoista alaluvussa 2.1; siinä missä tekstin ja käsikirjoituksen esine koostuu kirjainmerkeistä ja on epämääräinen, elokuvassa nähtävä yksittäinen esine on kuitenkin spesifi, tarkasti havaittavissa oleva kappale. Tästä huolimatta käsikirjoituksessa tarkoituksellisesti mainittujen esineiden merkitykset korostuvat entisestään, sillä näiden merkityksellisten esineiden lisäksi elokuvassa nähdään myös loputtomasti muuta esineistöä ja rekvisiittaa, joiden yksittäisillä ominaisuuksilla ei ole elokuvan etenemisen kannalta juurikaan merkitystä. Miten näitä fiktion esineitä sitten tulisi lukea ja tulkita? Toisaalta esineet pitävät sisällään merkityksiä, mutta myös aktiivisesti synnyttävät niitä. Esitänkin, että Andersonin elokuvissa esineet saavat merkityksensä vasta suhteessa henkilöhahmoihin sekä tulemalla osaksi jotakin toimintaa. Seuraavaksi tulisikin selvittää, mitä esineiden ja henkilöhahmojen välillä mahdollisesti tapahtuu.

### 3.2 Esineiden lukeminen, toimijuus ja tunteet

Laura Oulanne esittää artikkelissaan “Miten lukea esineitä?” (2015), että esineillä on merkittävä rooli fiktiivisten maailmojen rakentumisessa, sillä ne ovat mukana “rakentamassa tarinoita, niiden toimintaa ja henkilöhahmoja”. Oulanne lähestyy artikkelissaan esineitä kaunokirjallisuuden näkökulmasta, mutta huomiot pitävät kuitenkin paikkansa myös elokuvaa tarkasteltaessa, sillä siinä missä “kaunokirjallisuus tarvitsee esineitä”, olisi lähes mahdotonta yrittää kuvitella yhtäkään elokuvaa ilman niitä. Fiktiossa esineillä onkin usein toissijainen välineellinen arvo, sillä niitä pidetään yleensä esimerkiksi tyylillisinä johtolankoina, statuksen merkitsijöinä, motiiveina ja metaforina. (Oulanne 2015, 38.) Etenkin elokuvaa katsottaessa esineet nähdään totutusti “pelkkänä” rekvisiittana – varusteina, välineinä ja tarvikkeina.

Syy siihen, miksi esineet jäävät usein huomiotta tai huomaamattomiksi, johtuu Oulanteen mukaan osin lukutavoista (2015, 38). Todellisessa maailmassa toimimme samoin, sillä vaikka elämmekin kaiken aikaa esineiden ympäröimänä, huomaamme

esineen “esineellisyyden” usein vasta sitten, kun se lakkaa toimimasta tai rikkoutuu ja siitä tulee meille hyödytön. Kaikki toimintamme on ihmiskeskeistä, mikä heijastuu myös lukutapoihimme – tapaamme lähestyä kirjallisuutta, elokuvaa ja taidetta. Uusmaterialististen (engl. *new materialism*) tutkimusnäkökulmien pyrkimyksenä on kuitenkin haastaa näitä totuttuja ihmis- ja tekstilähtöisiä lukutapoja, minkä seurauksena vaikkapa esineet voidaan nostaa keskeisempään asemaan. (Oulanne 2015, 38.)

Esinekeskeinen lukutapa kyseenalaistaakin totutun subjekti–objekti- jaottelun, jonka mukaan ihminen olisi elävä subjekti ja aktiivinen toimija, ja esine näin ollen eloton objekti ja pelkkä toiminnan väline. Esimerkiksi Bruno Latourin toimijaverkkoteorian (*actor network theory*) mukaan myös elottomat esineet voidaan käsittää toimintaan osallistuvina tekijöinä, toimijoina. Oulanne esittää, että fiktion tarina vaatii edetäkseen sekä henkilöahmon että esineen vuorovaikutusta, sillä ne molemmat ovat osallisia toimijuudesta. Subjektius ja objektius ovat siis rajoiltaan epäselviä. Oulanne kuitenkin selventää esinelähtöisen lukutavan mahdollisuuksia: “Esineiden toimijuuden tarkastelun ei siis tarvitse johtaa niiden ylikorostamiseen. Teosta analysoitaessa ei ole välttämätöntä löytää tilanteita, joissa kolikko tai saippua tekee itsenäisesti ja päämäärätietoisesti jotain kerronnan kokonaisuudelle tärkeää.” (Oulanne 2015; 38, 40.)

Koska meillä on kokemuksia ainoastaan ihmisenä olemisesta, esineet saavat usein väistämättäkin inhimillisiä ominaisuuksia yrittäessämme kuvata niiden toimintaa. Ihmisenä olemisemme rajoittaakin kykyämme kuvitella esineellisyyttä, ja “[i]nhimillistetyn esineen näkökulmasta ihmishahmot näyttävät yllättäen esineellisiltä ja jopa epäinhimillisiltä” (Oulanne 2015; 38, 40). Yksi aineellisen kulttuurintutkimuksen keskeisiä tavoitteita on kuitenkin päästä eroon tästä kahtiajakoisesta ajatuksesta, että subjektit ja objektit olisivat vastakohtaisia entiteettejä. Tämän tutkielman tarkoituksena ei siis olekaan inhimillistää esineitä tai esineellistää henkilöahmoja, minkä vuoksi pyrin löytämään tasapainon erilaisten lukutapojen välillä; täysin esinevetoisen näkökulman sijaan yritän keskittyä tarkastelemaan esineiden ja henkilöahmojen välisiä suhteita sekä toimijuutta näiden välillä.

Baschiera (2012, 118) toteaa, että Andersonin elokuvissa esineet eivät ole pelkkiä sisustuselementtejä, vaan ne vaikuttavat myös kerronnan etenemiseen sekä

tämän myötä koko elokuvan syvempään merkitykseen jopa siinä määrin, että ero subjektin ja objektin välillä hämärtyy: “the cinema of Wes Anderson overcomes the separation between subjects and objects, the human and non-human.” Baschiera haluaakin korostaa juuri sitä, ettei Andersonin elokuvissa ole jyrkkää vastakkaisuutta henkilöahmon ja esineen, elollisen ja elottoman välillä, vaan niissä tunnutaan tiedostavan, että “mekin olemme tavaraa”. Esineet vaikuttavat henkilöahmojen rakentumiseen siinä missä henkilöahmotkin vaikuttavat esineisiin. (Baschiera 2012, 123.)

Etenkin *The Royal Tenenbaumsissa* henkilöahmot ja heitä ympäröivät esineet esitetään vahvasti kytköksissä toisiinsa. Esineiden keskeistä roolia korostetaan ja huomio kiinnitetään esineisiin muun muassa käyttämällä toistuvasti lähikuvia (tai engl. *insertshots*); narratiivin kannalta merkityksellisen esineen lähikuvaan saatetaan liittää myös kuvateksti, joka osaltaan alleviivaa ja määrittelee kyseistä esinettä. (Baschiera 2012, 123). Andersonille onkin tyypillistä nimetä niin henkilöitä kuin esineitäkin kuvatekstein, mikä osaltaan rikkoo subjekti–objekti-jaottelua. Samalla kun esine henkilöahmon lailla esitellään ja nimetään, se yksilöityy ja sen merkitys korostuu; esine muuttuu rekvisiitasta merkitykselliseksi tarinaa ja toimintaa ohjaavaksi osaksi. Vaikka jotkut saattavatkin kokea, että tämä Andersonille tyypillinen alleviivaavuus häiritsee elokuvan todentuntuisuutta, korostamalla tiettyjä yksityiskohtia halutaan kuitenkin tarkoituksellisesti luoda myös yhteyksiä esineiden ja henkilöahmojen välille sekä häivyttää niiden vastakohtaisuutta.

Oulanteen mukaan myös esineen kohtaamiseen ja kokemiseen liittyvät tunteet haastavat osaltaan subjekti–objekti-jaotteluja. Koska tunteiden ei voida sanoa sijaitsevan joko subjekteissa tai objekteissa, tunteen täytyy siis syntyä jossakin näiden kahden välillä: “Kuten toimijuus, myös tunteet näyttävät sijaitsevan jossain ihmisten ja esineiden välimaastossa” (Oulanne 2015, 40). Tämä näkemys tukee ajatusta siitä, etteivät esineet ole pelkästään henkilöahmoihin palautuvien tunteiden metaforisia representaatioita, vaan esineet myös osaltaan synnyttävät tunteita aivan kuten toimintaakin. Oulanteen (2015, 40) mukaan lukijat tai katsojat voivatkin samaistua henkilöahmojen tunteisiin, ”mutta tunteiden rakentuminen on usein esineiden varassa”.

Tässä tutkielmassa esitetään myös, että esineisiin kytkeytyvät tunteet, muistot, arvot ja asenteet saattavatkin olla yhtenä osatekijänä synnyttämässä tarvittavia

sympatian ja empatian tuntemuksia, jotka auttavat katsojaa samaistumaan Andersonin henkilöihin. Tämä tuntemusten muodostumisen prosessi vaatii myös esineiden tunnistamista, joten seuraavaksi onkin olennaista tarkastella hieman yleisemmin Andersonin elokuville tyypillistä esineistöä. Seuraavassa alaluvussa käsitellään muun muassa sitä, miksi esineisiin liittyvät ja liitettävät tunteet ja tuntemukset ovat merkityksellisiä juuri Andersonin elokuvissa.

### 3.3 Esineistö Andersonin elokuvissa

The cinema of Wes Anderson is a cinema of objects. 'Stuff' often fills the frame, contributing significantly to the visualisation of the storytelling and to the creation of the characters' identity. (Baschiera 2012, 118.)

Wes Andersonin maailma pitää sisällään sekoituksen eri aikakausia ja tyyliä: "1950s prep-school literature, 1960s rock 'n' roll, 1970s television, all filtered through an early twentieth-century fondness for the realm of boys' adventure stories." Toisinaan vallitseekin epäselvyys siitä, mille ajanjaksolle jokin elokuvista tarkalleen ottaen sijoittuu. Esimerkiksi *The Royal Tenenbaumsin* henkilöihmot saattavat vaikuttaa suhteellisen nykyaikaisilta, mutta elokuvan asut, hiustyylit ja muut yksityiskohdat ovat sekamelskainen yhdistelmä 1960-, 1970- ja 1980-lukujen viittauksia. (Mayshark 2007; 117, 128.) Andersonin aikomuksena on tuskin koskaan ollutkaan saavuttaa illuusio jostakin tietystä aikakaudesta sitä replikoimalla, vaan tämä tyylien tarkoituksellinen sekoittaminen ja vapaa sekoittuminen ovat omiaan paljastamaan elokuvien fiktiivisen luonteen.

Baschiera haluaa kuitenkin artikkelissaan kiinnittää huomion erityisesti siihen, että Andersonin elokuvien esineistö on lähes yksinomaan *vintagea* eli peräisin menneiltä vuosikymmeniltä, eikä näin ollen vastaa elokuvan diegeettistä aikaa: "Clothing, technology and artefacts all belong to a past that does not match the diegetic time of the film, contributing alongside the soundtrack to a nostalgic dislocation of the characters from contemporary time." (Baschiera 2012, 129.) Elokuvien esineet voidaan sijoittaa henkilöiden menneisyyteen, mikä osaltaan auttaa luomaan Andersonin tyyliä ominaisen nostalgian tunteen. Vaikka teltat, kiikarit, pikkuautot ja muovisotilaat saattavatkin herättää katsojassa

nostalgisia tuntemuksia ja kuljettaa tämän lapsuusmuistojensa pariin, on ainakin Baschieran näkemyksen mukaan näillä menneisyyden esineillä muitakin merkityksiä Andersonin elokuvissa.

Levysoittimet, vinyylilevyt, kasettinauhurit, lankapuhelimet, kirjoituskoneet ja kartat ovat aineellistumia menneisyydestä, joka on Andersonin elokuvissa arkistoitu, luokiteltu ja aseteltu esille. Nämä vanhanaikaiset esineet ja vanhentunut tekniikka myös sanelevat ne tuotantotavat, joiden avulla henkilöhahmojen on luotava uutta: kirjoitettava näytelmiä ja lehtiartikkeleita, kuvattava elokuvia tai jopa matkustaa. Baschieran mukaan Andersonin nostalgiaan taipuvalle henkilöhahmot takertuvat tähän menneisyyteen osoittamatta pienintäkään kiinnostusta ympäröivän maailmansa ajanmukaistamiseen. Näiden henkilöhahmojen identiteetit rakentuvatkin pitkälti menneille sukupolville kuuluneiden esineiden, vaatteiden, makujen ja teknologian varaan. Esineistö, jonka keskellä Andersonin henkilöhahmot elävät, on usein peräisin heidän poissaolevilta tai edesmenneiltä isiltään. Baschiera esittää, että Andersonin elokuvissa vakaan kotiympäristön puuttuminen ilmentääkin usein isähahmojen poissaoloa. (Baschiera 2012, 129–130.) Kodin rakentamista ja rakentumista käsitellään tarkemmin pääluvussa 4.

Luvussa 2.3 tarkasteltiin lyhyesti Andersonille tyypillisiä elokuvallisia henkilöhahmoja, joiden tarkoituksellinen ”keinotekoisuus” ja fiktiivinen luonne saattavat tuottaa katsojalle tunnistamiseen ja samaistumiseen liittyviä ongelmia. Myös edellä mainittu tyyli- ja aikakausien sekoittuminen voivat osaltaan etäännyttää katsojaa henkilöhahmoista, sillä rakenteeltaan fiktiivisten hahmojen ”todellista alkuperää” tai ”sijaintia” on toisinaan vaikea paikantaa tai jäljittää. Tämä tekee kuitenkin hahmoista samalla myös jokseenkin ajattomia, sillä epämääräisyytensä ja keinotekoisuutensa vuoksi ne ovat omalla tavallaan aina tiettyyn aikaan ja paikkaan sitoutumattomissa.

Esitän, että elokuvien esineistöjen lähempi tarkastelu voi kuitenkin auttaa näissä hahmojen sijoittamiseen ja niihin samaistumiseen liittyvissä ongelmissa. Kuten jo aiemmin on todettu, esineiden omistaminen on kaikkia ihmisiä yhdistävää toimintaa, ja näin ollen myös esineisiin liittyvät ja liitettävät muistot, tunteet ja kokemukset ovat jossain määrin jaettuja. Kun siis katsoja tunnistaa elokuvasta jonkin esineen, joka herättää hänessä tiettyjä tuntemuksia, saa katsoja tätä kautta myös yhteyden henkilöhahmoon, sillä tämä esineisiin kytkeytyvä kokemusmaailma

on jaettu. Toisinaan katsoja saattaa tunnistaa ainoastaan esineen synnyttämän toiminnan tai tunteen, ja voi siten samaistua myös henkilöhahmon kokemuksiin; esineet eivät toisin sanoen toimi pelkästään ympäristön rakennusaineina, vaan niillä on merkittävä osa yhteisen kokemusmaailman luomisessa.

Vaikka Andersonin henkilöhahmot ovatkin monesti erikoisten ja vieraidenkin esineistöjen ympäröimiä, voi katsoja kuitenkin havaita, että esineiden synnyttämä toiminta ja tunteet ovat silti täysin samaistuttavia. Vaikka katsoja ei esimerkiksi täysin ymmärtäisikään jonkin henkilöhahmolle tärkeän keräilykohteen miellekkyyttä, voi hän silti ymmärtää esineiden keräilyyn liitettävän innostuksen tunteen. Vaikka jokin yksittäinen esine ei itsessään herättäisikään katsojassa sen kummempia tunteita, voi hän kuitenkin samaistua henkilöhahmon tunteisiin ja kokemuksiin esimerkiksi kyseisen esineen kadotessa tai tuhoutuessa. Katsoja ymmärtää, että materiaalsen ympäristön eroista riippumattakin esinesuhteemme on jaettu, sillä olemme pohjimmiltaan kuitenkin aina tietyllä tapaa inhimillisiä – kodinrakentajia, keräilijöitä, tutkimusmatkailijoita, taiteilijoita.

Seuraavissa luvuissa keskitytään tarkastelemaan lähemmin yksittäisiä esineitä ja esinekokoelmia, jotka saavat Andersonin elokuvissa perustellusti korostetumpia merkityksiä. Visuaalisen runsaudensarven joukosta pyrin poimimaan nimenomaan sellaisia esineitä, jotka tarkoituksellisesti joko nostetaan tai jotka jostakin muusta syystä nousevat elokuvissa etualalle, ja joita ei näin ollen voida enää nähdä pelkkinä lavasteina tai lavastuksen osina: esineitä, joihin huomio kiinnittyy tai kiinnitetään esimerkiksi elokuvallisin keinoin, suoraan dialogissa tai mahdollisesti jonkin merkityksellisen teeman kautta. Tarkastelun kohteiksi haluan tuoda myös joitakin sellaisia esinetyyppejä tai -ryhmiä, jotka toistuvat Andersonin elokuvasta toiseen; tällaisia yksittäisiä esineitä ovat vaikkapa teltat, kiikarit ja levysoittimet. Kotiympäristöä sekä matkustamista käsittelevissä luvuissa 4 ja 5 keskitytään havainnoimaan etenkin käyttöesineitä, kun taas tutkielman viimeisessä luvussa 6 siirrytään tutkimaan erilaisia luovan prosessin aikaansaannoksia tai apuvälineitä, kuten maalauksia, kirjaesineitä ja näytelmälavasteita. Lisäksi saatan toisinaan nostaa esiin myös sellaisia kulkuneuvoja, jotka saavat samoja piirteitä kuin tarkastelun kohteena olevat esineet. Pääpaino on kuitenkin niillä esineillä, jotka liittyvät kiinteästi henkilöhahmojen elämään tai identiteettiin. Valikoidut esineet ovat siis aina jonkun omistamia tai ne voidaan yhdistää ainakin yhteen henkilöhahmoon.

## 4 KOTI

Henkilöhahmoon kiinteimmin liitettävät esineet ovat usein tämän omistamia henkilökohtaisia tavaroita. Koko omaisuutta kuljetetaan kuitenkin harvoin mukana, joten esineillä täytyy olla jokin säilytyspaikka – yleensä koti. Koska esitän, että Andersonin elokuvissa esineet saavat merkityksensä kiinteässä yhteydessä henkilöhahmoihin sekä toimintaympäristöihin, seuraavaksi on syytä tutkia henkilöiden sekä esineiden sijoittumista kaikkein tavanomaisimpiin ympäristöihin. Esineet vaikuttavat narratiiviin ja sen rakentumiseen myös siten, että ne ovat mukana luomassa tarinan ympäristöä sekä näin ollen asettavat puitteet toiminnalle – sille, mitä elokuvassa *voi* tai *on mahdollista* tapahtua. Toisaalta myös valitut miljööt vaikuttavat aina siihen, millaista esineistöä elokuvissa ylipäätään esiintyy.

Kotiympäristön käsitteleminen on henkilöhahmojen esinesuhteen tutkimisen kannalta erityisen tärkeää, sillä kodin esineisiin kytkeytyvät asukkaiden henkilökohtainen, sosiaalinen sekä kulttuurinen identiteetti (Tilley 2006b, 61). Kodin esineistö voi kertoa muun muassa sen asukkaiden henkilöhistoriasta sekä heidän suhtautumisestaan toisiinsa ja ympäröivään maailmaan. Lisäksi kodin esineet ovat usein henkilökohtaisempia kuin esimerkiksi työympäristön esineistö. Seuraavassa alaluvussa 4.1 luonnehditaan lyhyesti, mitä eroa on *talolla* ja *kodilla*, kuinka ihminen rakentaa kotiaan ja ympäristöään esineiden varaan ja avulla, sekä miten *koti* ja *identiteetti* liittyvät toisiinsa. Tämän jälkeen tutkin tarkemmin *The Royal Tenenbaums* -elokuvan kotitalon asukkaita ja esineistöä.

Toisinaan fiktiossa jokin henkilöhahmo ja tietty esine saattavat kytkeytyä niin tiiviisti yhteen, että ne kohtaavat samankaltaisia muutoksia ja tapahtumia; henkilön ja esineen yhteistä elinkaarta ja historiaa käsittelen alaluvussa 4.2. Tämän jälkeen alaluvussa 4.3 jatketaan (edesmenneisiin) henkilöihin kiinteästi liittyvien muistoesineiden tarkastelua sekä tutkitaan Andersonin tuotannosta löytyviä kodin korvikkeita; yllättäen nämä kaksi aihetta kietoutuvat elokuvissa toisiinsa. Koska Andersonin elokuvissa niin sanottu ”perinteinen kotiympäristö” on useimmiten korvattu jollain muulla, on syytä huomioida myös näitä epätavanomaisempia ympäristöjä. Nämä poikkeavat miljööt sekä rakentuvat epätavallisista esineistä että tuottavat erikoisia esineiden käyttöyhteyksiä.



## 4.1 Talo ja koti

Luennossaan ”Identiteetti, intimiteetti ja kotipaikka. Huomioita kodin fenomenologiasta” (1992) Juhani Pallasmaa pohtii käsitteitä *talo* ja *koti* sekä pyrkii arkkitehdin näkökulmasta tekemään eroa näiden kahden sanan välille. Lyhyesti ja yksinkertaisesti esitettynä talo on eräänlainen kodin säiliö, kuori tai kehys. Toisin sanoen talo ei ole yhtä kuin koti, mutta se voi tarjota puitteet kodille. Siinä missä taloa eli rakennusta voidaan pitää objektina, Pallasmaan mukaan koti on käsitteenä ”pikemminkin orgaaninen kuin esineellinen”:

[Koti on] monimutkainen olotila, johon liittyvät muistot ja mielikuvat, halut ja pelot, menneisyys ja tulevaisuus. Koti on myös kokoelma rituaaleja, elämänrytmiä ja arkirutiineja. Kotia ei voi luoda yhdellä kertaa; siinä on aikaulottuvuus, eli se on jatkumo, joka syntyy perheen ja yksilön mukautumisesta maailmaan. (Pallasmaa 1992.)

”Olotila”, ”kokoelma”, ”jatkumo” – kodin käsitettä kartoittavat sanat ovat jo itsessäänkin vähemmän konkreettisia kuin taloa kuvaavat ”säiliö”, ”kuori” tai ”kehys”. Vaikka talo onkin perustellusti konkreettisempi käsite kuin koti, on kodin muodostuttava myös jostakin konkreettisesta; koti ei voi olla pelkkä ei-materiaalinen tuntemus tai ajatus. Tähän tutkielmaan onkin valikoitunut näkökulma siitä, että kodin rakentamiseen tarvitaan sekä ihmisiä että esineitä: materiaalisia olioita. Siinä missä ihmiset luovat kodin ympärilleen, esineet voivat toimia ikään kuin kodin rakennusaineina; mikäli koti on ”kokoelma” ajallisesti järjestäytyneitä muistoja, nämä muistot aineellistuvat kodin esineissä.

On olemassa monenlaisia kodin kehyksiä: kerrostalo, kartano, telttä, asuntovaunu, hirsimökki, savimaja, laiva. Jokainen rakenteeltaan erilainen koti pitää kuitenkin sisällään juuri sen asukkaille ominaista tai tarpeellista esineistöä. Tilley'n (2006b, 61) mukaan henkilökohtainen, sosiaalinen ja kulttuurinen identiteettimme aineellistuu esineissämme. Tarkastellessamme joko todellisia tai fiktiivisiä koteja ja niiden esineistöä voimmekin tehdä päätelmiä asukkaista ja heidän kiinnostuksen kohteistaan, elämäntilanteestaan, taustastaan ja niin edelleen. Kodin esineet kertovat tarinaa sekä kodin että sen asukkaiden historiasta. Samalla ne kuitenkin myös kuljettavat kyseistä tarinaa eteenpäin muovaten sitä edelleen; jotkin esineet saattavat ajan myötä rikkoutua tai vanhoista joudutaan luopumaan tehtäessä tilaa

uusille. Sen sijaan uudet esineet muuttavat tuttua asuinympäristöä samoin kuin jo olemassaolevan esineistön uudelleen järjestäminen.

Andersonin tuotanto tukee näitä edellä esitettyjä näkemyksiä kodin ja identiteetin suhteesta. Vaikka hänen elokuvissaan esiintyy joitakin enemmän tai vähemmän perinteisiä kotitaloja, monesti kotina voi olla myös jokin muu rakennelma, kuten vaikkapa laiva tai hotelli. Vaihtoehtoisesti niin sanottu henkilöhahmon ”henkinen koti” saattaa sijaita jossakin aivan toisaalla, sillä joskus matkustaminen ja liikkeessä pysyminen saattavat olla kodittomalle kaikkein kodikkain olotila. Näitä Andersonin epätavanomaisempia koteja esitellään alaluvussa 4.3, kun taas matkustamista käsitellään tarkemmin luvussa 5. Ensin on kuitenkin syytä tutkia lähemmin erästä hyvin erikoista kotitaloa, joka kaikessa eksentrisyydessäänkin on Andersonin mittapuulla kenties perinteisimmästä päästä.

Tenenbaumien perheen talo Archer Avenuella nousee elokuvassa *The Royal Tenenbaums* tapahtumapaikkana niin keskeiseen rooliin, että taloa voisi lähestulkoon pitää elokuvan kannalta yhtä merkittävänä kuin ketä tahansa perheen jäsenistä. Persoonallinen ja ainutlaatuinen talo kertoo ääneti omaa tarinaansa, joka on luettavissa sen pienimmistäkin yksityiskohdista. *The Magnificent Ambersons* -elokuvan (1942, ohjannut Orson Welles) inspiroimana Anderson etsi pitkään sopivaa kuvauspaikkaa, ja löysikin tuon 1800-luvun lopun ja ensimmäisen maailmansodan välillä rakennetun talon lopulta Harlemista. Talon historia oli jo valmiiksi hyvin esillä, sillä rakennukseen ei ollut tehty valtavia uudistuksia. Ainoastaan kohtaukset tanssisalongissa ja Ethelinen työhuoneessa on kuvattu muualla. (Baschiera 2012, 121–122.)

Talo tai koti voidaan jakaa karkeasti yhteisiin ja yksityisiin tiloihin; yhteisiä alueita ovat esimerkiksi aula sekä ruokailu- ja oleskeluhuoneet, joissa voidaan myös ottaa vastaan vieraita, kun taas makuu- ja työhuoneet ovat useimmiten hyvinkin yksityisiä ja henkilökohtaisia tiloja. Tämän vuoksi on syytä tutkia henkilöhahmoja ja heidän toimintaansa edellä mainituissa yksityisissä tiloissa etenkin silloin, kun halutaan tehdä tarkempia huomioita heidän henkilökohtaisesta identiteetistään. Sen sijaan kodin yhteisiä alueita tarkasteltaessa voidaan saada enemmän informaatiota henkilöiden välisistä suhteista ja heidän sosiaalisesta identiteetistään. Seuraavaksi tutustutaankin Tenenbaumien nerokkaisiin perheenjäseniin heidän kotinsa yksityisissä sekä yhteisissä tiloissa.

*The Royal Tenenbaumsin* prologin takautuvassa esittelyjaksossa (TRT 0:00:46–06:55) Tenenbaumien lapsuudenperhe isää lukuunottamatta nähdään lyhyesti yhteisessä tilassa, suuren talon sokkeloisuutta ilmentävässä portaikossa (TRT 0:01:54–02:23). Margot on syventynyt lukemaan Tšehovin *Kirsikkatarhaa*, joka on traaginen näytelmä perheestä, nostalgiaista ja kaipuusta. Richie tarkastelee sylissään olevaa maailmankartastoa ja Chas ojentaa äidilleen shekkivihkoa. Äiti Etheline Tenenbaum nähdään portaikon alla olevassa puhelinsyvennyksessä kädessään punainen valintakiekkopuhelin ja vierellään lastensa harrastusaikataulu. Baschieran mukaan (2012, 122) Ethelinen yhdistäminen näihin esineisiin, joiden avulla pidetään yllä järjestystä ja organisoidaan arkea, tekee äidistä todellisen perheenpään Royal-isän asemesta. Portaikossa on lisäksi sekalainen galleria lasten kehystettyjä piirustuksia, joihin on käsikirjoituksen mukaan piirretty esimerkiksi avaruusaluksia, villieläimiä, purjelaivoja ja sotakoneita (TRT 6). Vaikka lapsinerot ja äiti onkin kuvattu yhdessä, jokainen on leimallisesti syventynyt omaan puuhaansa tai kiinnostuksen kohteeseensa.

Monikerroksisen talon ”kulmatornissa” sijaitsevat Tenenbaumien lasten yksityiset makuuhuoneet. Päällekkäisesti sijoittuvien huoneiden runsaat yksityiskohdat ilmentävät tarkoituksella sisarusten erilaisia persoonia ja heidän keskinäisiä eroavaisuuksiaan jopa siinä määrin, että jokaisella huoneella on ikään kuin oma identiteettinsä, kuten Anderson on todennut (McGeveran 2001). Nuoren Chas Tenenbaumin harmahtava huone on kuin menestyvän liikemiehen toimisto kahvinkeittimeen, lankapuhelimeen ja Applen tietokoneineen; kassakaappi, mapitetut rahoitusalan aikakauslehdet ja oveen kiinnitetty kyltti ”UPS PICKUP” korostavat henkilöahmon epätavanomaisuutta. Tosikkomainen Chas myös pukeutuu ja käyttäytyy useimmiten kuin aikuinen bisnesmies; hänellä onkin vaatekaappi täynnä identtisiä pukuja ja solmioita. Chasin – aivan kuten muidenkin Tenenbaumien – harrastukset ovat myös vaihtelevia ja ne esitellään prologissa yksityiskohtaisesti; yksi hänen varhaisista liikeideoistaan on ollut häkeissä olevien dalmatialaishiirten jalostaminen ja myyminen, kun taas painonnostopenkki ja nyrkkeilysäkki kielivät hänen jo orastavasta, lähes pakonomaisesta terveysintoilustaan. Poikamainen kerrossänky paljastaa kuitenkin tilan lapsen makuuhuoneeksi. Chasin huoneen esineistö näyttäytyy lapselle epätyypillisenä ja aivan liian aikuismaisena, mikä kuitenkin osaltaan tukee käsitystä Tenenbaumien

perheen varhaiskypsistä lapsineroista. (TRT 0:02:33–03:09.)

Margot Tenenbaumin makuuhuonetta leimaa kiinnostus eksotiikkaan ja teatteriin; aloittelevan näytelmäkirjailijan seiniä verhoavat räikeän punainen seeprakuvioitu tapetti, afrikkalaisten naamioiden kavalkadi sekä pitkiin kirjahyllyihin järjestetty kokoelma näytelmäkirjallisuutta, ”LIBRARY OF PLAYS” (josta lisää alaluvussa 6.3.1). Margot’n omia näytelmiä varten huoneessa on myös sähköinen IBM-kirjoituskone sekä näyttämöiden pienoismalleja hänen lavastussuunnitelmilleen. Kylpyhuoneeseensa Margot on luonut pimiön valokuvausharrastustaan ajatellen. Varhaiskypsän taiteilijuuden ja luovuuden rinnalla makuuhuoneessa näyttäytyy myös hieman perinteisempi ja tyttömäisempi balettiharrastus. (TRT 0:03:34–04:03.) Lasten omista tiloista Margot’n huone muistuttaa kuitenkin kaikkein eniten Etheline Tenenbaumin huonetta; arkeologiäidin työhuoneen seiniä peittävät niin ikään täyteen ahdetut kirjahyllyt, keltaselkäiset *National Geographic* -lehden vuosikerrat sekä erilaiset naamiot, pääkallot ja kuvat alkuperäiskansoista (TRT 28 & 0:14:12–15:34). Vaikka heidän keskinäinen suhteensa ei olekaan biologinen, sillä Margot on perheen adoptiotytär, on hän omaksunut äidiltään sellaisia kiinnostuksen kohteita, joita Richie ja Chas Tenenbaumilla ei nähtävästi ole.

Richie Tenenbaumin huone sijaitsee talossa ylimpänä, ullakkokerroksessa. Baschieran mukaan (2012, 123) Richien huone kuvastaa monimutkaisempaa henkilöahmoa, josta on vaikeaa muodostaa yhtenäinen kuva, sillä hänen harrastuksensa ovat niin moninaisia. Sinisävyisessä huoneessa on muun muassa kemistin välineistö, amatööriradio sekä tennisvälineitä ja -palkintoja. Lisäksi Richie omistaa poikamaisen pikkuautokokoelman sekä lennättää Mordecai-nimistä haukkaansa talon katolla. Richien taiteellisemman puolen tuovat esiin sekä rumpusetti että maalausvälineet, vaikka hän ei olekaan erityisen taitava kummassakaan harrastuksessa (TRT 0:04:31:52, Richien maalauksista lisää alaluvussa 6.2). Tennis onkin Richien lukuisista kiinnostuksen kohteista se, joka näkyy jopa hänen pukeutumisessaan ja jossa hän todella menestyy, minkä vuoksi hän saa nauttia kilpailuhenkisen isänsä suosiosta Chasin ja Margot’n jäädessä ulkopuoliseksi.

Siinä missä erilaiset palkinnot ja muut persoonalliset esineet ilmentävät Tenenbaumin lasten menestystä ja nerokkuutta, tapahtuu tämä kuitenkin pääosin heidän omissa makuuhuoneissaan. Talon yhteisissä ja julkisemmissa tiloissa ei leveillä lasten saavutuksilla, vaan niissä on sen sijaan viittauksia heidän

varhaisempaan ja lähestulkoon ”normaaliin” lapsuuteensa, jota edustavat esimerkiksi edellä kuvattuun portaikkoon sijoitetut vanhat piirustukset. (Baschiera 2012, 122.) Myös Anderson itse toteaa elokuvan kommenttiraidalla (*TRT* 0:01:54–02:23), että vaikka prologissa ja nimenomaan alun puhelinkoppikohtauksessa esitellään Tenenbaumien lasten vahvuuksia, loppuelokuvassa keskitytään käsittelemään heidän heikkouksiaan. Perheen historia on kuitenkin näkyvillä kaikkialla talossa, mikä onkin elokuvan tematiikan kannalta olennaista. Vaikka lasten makuuhuoneiden kalusteet, tapetit ja esineet eroavatkin toisistaan huomattavasti, eri kerroksissa sijaitsevat päällekkäiset makuuhuoneet ovat silti arkkitehtoniselta rakenteeltaan samankaltaisia, mikä tuo ne yhteen ja kiinnittää toisiinsa (Baschiera 2012, 122).

Elokuvan narratiivin rakentumisen kannalta on erittäin merkittävää, että aikuistuneet Tenenbaumien sisarukset päättävät jokainen palata takaisin lapsuudenkotiinsa yhtäaikaisesti; leskeytynyt Chas poikineen ei koe olevansa turvassa kotonaan, aviomiehensä seuraa karttava masentunut Margot viettää tuntikausia lukittautuneena kylpyhuoneeseensa, ja Richie palaa takaisin vietettyään vuoden valtamerialuksella. Heidän lisäksi myös vuosia poissa pysytellyt isä Royal majoittuu Tenenbaumien kotitaloon. Näin koko perhe onkin jälleen yhdessä saman katon alla, ensimmäistä kertaa sitten lapsuusvuosien. Vaikka moni asia on muuttunut, absurdia on kuitenkin se, että lasten makuuhuoneiden lisäksi myös heidän vaatetuksensa on pysynyt muuttumattomana kaikki nämä vuodet; aika on ikään kuin pysähtynyt, ja Tenenbaumien lapsinerot ovatkin alkaneet alisuoriutua vanhempiensa asumuseron jälkeen. Palatessaan lapsuuden makuuhuoneisiinsa ja niiden esineistöjen keskelle, aikuiset sisarukset palaavat ikään kuin ajassa taaksepäin ja käyttäytyvät myös paikoitellen kuin lapset. Jaettu ympäristö kuitenkin pakottaa perheen käsittelemään yhteisiä ongelmiaan ja keskinäisiä erimielisyyksiään.

## **4.2 Esineen ja henkilöhahmon analogiasuhde**

Kuten edellä esitetyn perusteella voidaan havaita, on Tenenbaumien kodissa valtavasti huomionarvoista esineistöä, joka kertoo tarinaa talon persoonallisista asukkaista ja heidän historiastaan. Perheen äidin ja lasten henkilökohtaisia tavaroita tarkastellessa voi kuitenkin tehdä myös sellaisen huomion, että asumuseron vuoksi

hotellissa vuosia majoillut perheen isä, aiemmin asianajajana toiminut Royal Tenenbaum, ei ole talossa edustettuna samalla tavoin kuin muut perheenjäsenet. Royalin olemassaolosta tai henkilöhistoriasta ei ole talossa muita merkkejä kuin – hänen edesmenneen äitinsä muotokuvan lisäksi – täytetty villisian pää, kuten myös Baschiera (2012, 124) on huomionut. Taloonsa palaava Royal näkee portaikon seinällä tyhjän paikan siinä, missä hänen rakkaan muistoesineensä kuuluisi olla, ja tiedustelee palvelijalta: ”Where’s my javelina?” (TRT 50, ’javelina’ on tarkemmin sorkkaeläimiin kuuluva ’pekari’, käytän tässä kuitenkin tavanomaisempaa termiä ’villisika’).

Baschieran mukaan kodin esineet eivät ole pelkästään merkitsemässä henkilökohtaista reviiriämme vaan ne pikemminkin luovat sen. Huonekalut, taulut ja matkamuistot auttavat luomaan eron ulkomaailman ja oman tilan välillä. Nämä esineet ovat myös muistoja menneisyydestä ja kertovat tarinaa kodin asukkaista. Järjestelemällä esineitämme uudelleen muutamme käsitystämme kyseisestä tilasta sekä samalla ikään kuin kirjoitamme henkilökohtaista kertomustamme uusiksi. (Baschiera 2012, 120.) Royalin erottua Ethelinestä ja muutettua pois talosta, on villisianpää siirretty muualle – poissa silmistä, poissa mielestä. Näin ollen myös perheen henkilökohtaista kertomusta on tällä tavoin muutettu.

Esitän, että täytetty villisianpää edustaa esineenä Royalin henkilöahmoa. Patriarkasta käytetään usein termiä ”perheenpää” (engl. *head of the family*), ja nimitys konkretisoituukin villisiassa, jonka kaula on katkaistu siten, että jäljellä on vain eläimen pää. Kaulan katkaisu kuvastaa myös sitä, kuinka Royal on menettänyt asemansa perheenpäänä, sillä kuten aiemmin on todettu, äiti Etheline on itse asiassa perheen todellinen matriarkka. Sialla ja Royalilla on kuitenkin myös muita yhtenäisiä piirteitä; sika on maskuliininen, karvainen, arvaamaton ja jopa vaarallinen villieläin, aivan kuten tietyllä tapaa henkilönä Royalkin. Ekofaktista eli luonnonesineestä artefaktiksi muunnettu sika on kuitenkin kuollut, ei-elävä ja tietyllä tapaa tyhjä kuori, mikä kuvastaa myös Royalin itsekeskeistä ja pinnallista luonnetta. Täytetty metsästysmuisto onkin eräänlainen voitonmerkki tai palkinto, jota – toisin kuin jälkikasvun todellisia saavutuksia – esitellään omahyväisesti lasten piirustusten rinnalla portaikossa, missä Royalin sotasaalis on jokaisen vierailijan nähtävillä. Näin seinältä alaspäin tuijotteleva villisika on myös tietyllä tapaa vahtimassa ja puolustamassa reviiriään – Royalin reviiriä. Pysytelyään vuosia poissa Royal

palaakin taloonsa vasta, kun on kuullut toisen miehen kosineen Ethelineä.

Yhteisten piirteiden lisäksi täytetty villisianpää ja Royal jakavat tiettyjä tarinan kannalta keskeisiä muutoksia. Kun Royal on poistunut talosta, on myös hänen olemassaolostaan muistuttava villisika siirretty syrjään. Osoittaessaan ensimmäisen kerran huomionsa villisikaan – tai sen poissaoloon – ja ihmetellessään ääneen ”Where’s my javelina?” Royal kenties havahtuu myös pohtimaan omaa paikkaansa kyseisessä kodissa; myös hänet on poistettu ja unohdettu asukkaiden elämästä. Tilley (2000b, 63) tiivistääkin, että joidenkin henkilöiden ja tiettyjen esineiden ”elämäkerrat” saattavat kietoutua toisiinsa, jolloin ”[t]he thing is the person and the person is the thing”. Yhdistymisen myötä esineestä tulee ihminen ja ihmisestä esine; tai ainakin ne muistuttavat merkittävällä tavalla toisiaan. Tällainen henkilöahmon ja esineen välinen analogiasuhde onkin tärkeää myös elokuvan tulkinnan kannalta.

Villisianpää löytyy myöhemmin komerosta, johon Royal ja Chas vetäytyvät riitelemään. Yksityisten ja yhteisten tilojen lisäksi taloista löytyykin myös tiloja, jotka eivät välttämättä ole aktiivisesti oikeastaan kenenkään käytössä, kuten esimerkiksi pääosin säilytykseen tarkoitettut ullakot, kellarit ja komerot. Pallasmaa (1992) viittaa Gaston Bachelardin ajatuksiin esittäessään, että ullakko olisi ”symbolinen varasto niille miellyttävillä muistoilla, joiden pariin asukas haluaa palata”, kun taas kellaria pidetään ”epämiellyttävien muistojen kätköpaikkana”. *The Royal Tenenbaumsissa* tällaista muistojen kätköpaikkaa edustaa kuitenkin komero, joka pitää sisällään perheen suuren, lattiasta kattoon ulottuvan lautapelikokoelman. Huutaessaan Chasille ”I think you’re having a nervous breakdown” (TRT 89) Royal on komerossa vihdoon rehellinen ja tekee todellisen huomion poikansa henkisestä tilasta. Chasin poistuttua Royal löytääkin hyllyltä lautapelien seasta villisianpäänsä – aivan kuin löytäisi itsensä, nostaa sen käsiinsä ja katsoo sitä hymyillen kuin katsoisi itseään peilistä: ”There you are.” (TRT 89.) Toinen mahdollinen tulkinta on, että huutaessaan leskeksi jääneelle pojalleen Royal käyttäytyy yksinkertaisesti kuin niin sanottu sika.

Pallasmaa (1992) käsittelee luennossaan ohimennen myös ”vaatekomeron poetiikkaa”:

Vaatekomerot, kaapit ja lipaston laatikot edustavat säilöön panoa ja säilöstä ottoa, säilyttämistä ja muistamista. Kaapin sisäpuoli on intiimi ja salainen tila, eikä kaappia saa avata kuka tahansa. Pienet laatikot ja rasiat ovat salaisuuksien piilopaikkoja ja niin ollen tärkeitä mielikuvituksen kannalta. Meillä on aivan yhtä suuri tarve pitää salaisuuksia kuin

paljastaa, tietää ja ymmärtää niitä.

Tenenbaumien lautapelikomero voidaankin käsittää tällaisena salaisuuksien kätköpaikkana, johon on kerätty valtava määrä seurapelejä ja näin ollen merkittävä osa perheen sosiaaliseen identiteettiin kytkeytyvää historiaa. Pelit ovat oletettavasti peräisin Richien, Chasin ja Margot'n lapsuudesta, jolloin niitä on kenties vielä pelattu perheen ollessa ehjä. Myöhemmin perhepelit on ehkä jopa haluttu unohtaa komeroon, sillä juuri sinne on päätynyt myös Royalin villisika – muisto isästä nurkkaan heitettynä. Pelilaatikot pitävät myös sisällään tällaisia Pallasmaan kuvailemia säilöttyjä ja kenties unohdettuja salaisuuksia.

Komerossa, Royalin kohdatessa jälleen sekä villisian että itsensä, lautapelikokoelma taustalla muistuttaa kuitenkin myös hänen vahvasta kilpailuvietistään ja voitonhalustaan. Ehkä myös pelit on jätetty villisian kanssa komeroon pölyttymään siksi, että ne ovat juuri sellaista isälle mieluisinta ajanvietettä, joka voi synnyttää sopuisimmassakin perheessä ikävää kilpailuhenkeä. Elokuvan prologissa nähdäänkin lyhyt mutta merkittävä takauma, jossa leikkimielisen kisailun keskellä naureskelevä Royal ampuu nuorta Chasia ilmakiväärillä käteen (*TRT 9*):

CHAS

What are you doing? You're on my team!

ROYAL

*(hesitates)*

There are no teams.

Kilpailuviettinsä sokaisemana ja voitonhuumassaan Royal unohtaa, kenen puolella hänen pitäisi todellisuudessa olla, ampuu omaa poikaansa, sekä hylkää näin joukkueensa – oman perheensä.

Vanhempien erotessa lapsi saattaakin kokea painetta valita puolensa tai ”joukkueensa”. Koska Royal on toistuvasti ilmaissut kyvyttömyytensä pitää perheenjäsentensä puolia, asumuserotilanteessa Tenenbaumien lasten on hyvin helppo sivuuttaa isänsä ja jättää tämä perheen ulkopuolelle. Koska Royal ei ole tukenut lapsiaan, eivät hekään ole valmiita tukemaan häntä. Elokuvan loppupuolella villisianpää pääsee kuitenkin takaisin omalle paikalleen portaikon seinustalle. Isäänsä toistuvasti puolustanut Richie onkin loppujen lopuksi se, joka tekee aloitteen ja ripustaa villisian takaisin seinälle (*TRT 121*). Royal ei ole tietoinen Richien teosta,



mutta vasta tämän jälkeen isä alkaa todella sovittaa tekojaan ja korjata välejäan perheenjäseniinsä; löydettyään taas oman ”joukkueensa” Royal on ansainnut jälleen paikkansa Tenenbaumien kotitalossa.

### 4.3 Kodin korvikkeet ja muistoesineet

Vaikka Andersonin elokuvissa käsitelläänkin toistuvasti perhesuhteita – jollei ensisijaisesti niin ainakin jollakin syvemmillä tasolla, jää perinteisen kotiympäristön kuvaaminen tuotannossa kovin vähäiseksi lukuun ottamatta edellä käsiteltyä *The Royal Tenenbaumsia*. Jotkin kotitalot nähdään vain ohimennen, kuten esimerkiksi Anthonyn vanhempien koti *Bottle Rocketissa* tai Fischerien koti *Rushmoressa*. *Moonrise Kingdomin* Bishopien perhe asuu sokkeloisessa ja vanhanaikaisessa majakkanakin toimineessa talossa, jossa asianajajavanhemmat kommunikoivat erikoisella tavalla; sen sijaan, että kiipeäisivät eri kerroksissa oleilevien lastensa luokse, he komentavat megafonilla jälkikasvunsa syömään (MK 0:27:52–28:32). Kotioloihinsa ja perheeseensä kyllästyneenä Suzy kuitenkin karkaa ja näin ollen valtaosa elokuvasta sijoittuu muualle (Suzyn kotoaan mukaansa ottamia matkatavaroita käsitellään luvuissa 5.1, 5.2 ja 6.3.2). Kotitalojen sijaan elokuvien perheet tai perheen kaltaiset sijaisryhmät kohtaavatkin usein hyvinkin epätavanomaisissa ympäristöissä. Koti tai kodin muisto saattaa kuitenkin tavalla tai toisella kulkea henkilöhahmojen mukana ja näyttäytyä heidän mukanaan kuljettamissa esineissä.

*Moonrise Kingdomin* orpo partiolaispoika Sam Shakusky on näennäisesti koditon; hänen karattuaan partioleiriltä selviää, että hänet on aikaisemmin potkittu ulos poikien kasvatuskodista. Koska Sam ei voi rakentaa identiteettiään pysyvän kodin varaan, kiinnekohdan puuttuessa hän muovaa identiteettiään vaatetuksensa ja erilaisten uniformujen avulla. Lyhyessä kasvatuskotitakaumassa nähdään, kuinka muut sopeutumattomat ja kapinalliset pojat ovat pukeutuneina valkoisiin t-paitoihin ja farkkuihin, kun taas joukon ulkopuolisella, kiltillä Samilla on yllään jonkinlainen harmaa uniformu; tämä asu erottaa hänet muiden joukosta ja alleviivaa Samin erilaisuutta (MK 0:31:20). Sen sijaan samaistuessaan leirillä partiolaisiin ja viettäessään eräelämää hän turvautuu Khaki Scouts -pukuun ja turkishattuunsa (MK

0:16:30). Elokuvan loppukohtauksessa Sam on kuitenkin löytänyt uuden kohteen, johon kiinnittyä, ja hänellä on yllään samanlainen poliisiuniformu kuin hänet huostaansa ottaneella Kapteeni Sharpilla (*MK 1:22:22*).

Vaikka erilaisia vaatekappaleita ja asusteita voisi hyvinkin lukea esineisiin kuuluvina materiaalisina olioina, tässä tutkielmassa ei käsitellä henkilöhahmojen vaateetusta sen yksityiskohtaisemmin, sillä puvustuksen voisi miltei erottaa aivan omaksi aihekokonaisuudekseen. Vaatekappaleisiin ja asusteisiin kiinnitetäänkin tutkielmassa huomiota ainoastaan niiltä osin kuin on tarpeen. Lisäksi Andersonin tuotannossa vaatteet ovat niin kiinteässä suhteessa elokuvien henkilöhahmoihin, että niitä saattaa joskus olla hankala erottaa hahmosta itsestään sekä käsitellä itsenäisinä kokonaisuuksinaan; toisinaan jokin populaarikulttuurin henkilöhahmo saattaakin lähestulkoon olla yhtä kuin tietynlaiset vaatteet. *Moonrise Kingdomin* Sam Shakusky osoittaa kuitenkin, että tavanomaisten kodintavaroiden ja muistoesineiden puuttuessa – lukuunottamatta äidiltään saamaansa rintaneulaa, joka sekin on asuste – henkilö rakentaa tässä tapauksessa identiteettiään vaateuksensa avulla ja varaan.

Uniformu merkitseekin eräänlaista kodin jatketta myös useille muille Andersonin henkilöhahmoille, kuten *Rushmoren* Max Fischerille (*RM 16*):

MAX

[--] I think you just got to find something you love to do, then do it for the rest of your life.

(shrugs)

For me, it's going to Rushmore.

Näin Max Fischer kuvailee tiivistä ja pakonomaista suhdettaan Rushmore-nimiseen yksityiskouluunsa, johon hän on alunperin päässyt stipendiaattina. Vaikka Maxilla ja hänen parturi-isällään on myös hyvin tavanomainen koti (*RM 0:56:07–57*), sitä ei elokuvassa juuri näytetä. Sen sijaan oppilaitos on kaikkein tärkein asia Maxin elämässä, vaikka hänen koulumenestyksensä on yllättäen hyvin keho. Max tarrautuukin kerho- ja oheistoimintaan niin intensiivisesti, että suoriutuu hädin tuskin muusta koulunkäynnistä tarkoituksenaan näin pitkittää opintojaan loputtomiin. Max kuuluu noin kahteenkymmeneen eri harrastekerhoon, joista nähdään montaasi elokuvan alkupuolella (*RM 0:04:20–05:27*) ja joista osan hän on itse tarkoituksella perustanut. Huomionarvoista onkin, ettei Maxin identiteetti

rakennu kodin esineistön ympärille, vaan nimenomaan oppilaitokseen liittyvien esineiden ja erilaisten harrastustoimintavälineiden varaan.

Vaikka Max pukeutuukin uskollisesti oppilaitoksen bleiseriin suurimman osan elokuvasta, jopa joutuessaan vaihtamaan uniformuvapaaseen kunnalliseen kouluun, etsiessään identiteettiään hän käy läpi lukuisia rooliasuja sekä näyttämöllä että sen ulkopuolella. Näytelmien roolipuvut sekä harrastuksiin liittyvät asut, kuten mehiläisenhoitajan suojavälineet ja miekkailuvarusteet, ovat murrosikäiselle Maxille keino kokeilla erilaisia persoonia. Myös Rushmoren bleiseri on Maxille eräänlainen suojakilven kaltainen rooliasu, josta hän ei suostu luopumaan. Ainoastaan ajanjaksona, jolloin kokee koulunsa vihdoinkin hylänneen hänet, ja joutuessaan sopeutumaan niin sanotusti tavalliseen arkielämään, hän pukeutuu erehdyttävästi *Tenavien* Jaska Jokusen (engl. *Peanuts*, Charlie Brown) hahmoa muistuttaviin ulkovaatteisiin (*RM* 0:55:40). Tämä on Maxille jälleen yksi rooli lisää.

Maxin lukuisista kiinnostuksen kohteista kaikkein tärkein onkin hänen teatteriharrastuksensa. Hänen ohjaamansa teatteriseurue ”Max Fischer Players” esittää näytelmätuotantoja, jotka ovat Maxin kirjoittamia mukaelmia todellisista teoksista ja elokuvista (näytelmistä kerrotaan lisää alaluvussa 6.4). Näytelmät Max kirjoittaa edesmenneeltä äidiltään saamalla vanhanaikaisella kirjoituskoneellaan, jonka suojakotelossa on omistuskirjoitus: ”Bravo, Max! Love, Mom.” (*RM* 1:12:52). Kannettava kirjoituskone onkin elokuvassa ainut äidistä muistuttava esine tämän hautakiven lisäksi (*RM* 0:54:14). Äidiltä saatu kannustus saattaakin olla juuri se syy, miksi Max suhtautuu teatteriharrastukseensa niin palavasti; äidin ansiosta Max on myös alunperin päässyt yksityiseen Rushmoren kouluun.

Jokaisessa Andersonin elokuvassa käsitellään jollain tapaa läheisen menettämistä; tämän vuoksi erilaiset muistoesineet, jotka edustavat poissaolevaa henkilöä, toistuvat ohjaajan tuotannossa. Edesmenneistä äideistä ovat muistuttamassa niin Samin rintaneula (*MK* 122), Maxin kirjoituskone ja äidin hautakivi (*RM* 114 & 88), kuin Chasin vaimon sekä Royalin äidin hautakivet (*TRT* 59 & 61). *TRT*:ssa nähdään myös Royalin itsensä hautakivi (*TRT* 150). Kivipaasi, joka pystytetään tarkoituksella ja johon kaiverretaan tietyn henkilön nimi ja mahdollinen muistokirjoitus, on olemassa vain kyseisen henkilön muistamista varten. Hautakivi ei kuljekaakaan esineenä kenenkään mukana, vaan sen luokse on tarkoituksellisesti mentävä; Maxin ei kuitenkaan tarvitse kuin ylittää piha-aita, sillä hänen kotinsa

sijaitsee aivan hautuumaan vieressä. Mukana kannettavista muistoesineistä ja niiden synnyttämästä painolastista kerrotaan tarkemmin myös alaluvussa 5.3, jossa käsitellään elokuvaa *The Darjeeling Limited*; tässä elokuvassa nähdään myös kahdet hautajaiset, tosin tällä kertaa ilman hautakiviä.

Yksittäistä muistoesinettä suurempi rakennus ja sen sisältämä esineistö voivat myös edustaa poismennyttä henkilöä; *The Grand Budapest Hotel*issa Zero Moustafa pitää rapistuvaa hotellia omistuksessaan, sillä se muistuttaa häntä edesmenneestä rakastetustaan (*GBH* 149):

MR. MOUSTAFA

[--] No, the hotel – I keep for Agatha.

[--]

We were happy here. For a little while.

Eräänlainen mausoleumia muistuttava paikka nähdään myös *Rushmore*ssa, jossa opettaja Rosemary Cross asuu edesmenneen miehensä poikamaisessa makuuhuoneessa kykenemättä poistamaan tai uudelleen järjestämään tämän tavaroita, kuten julisteita, palkintoja ja lentokoneiden pienoismalleja (*RM* 99, 102). Jatkamalla omaa elämäänsä tässä lohduttavassa asuinympäristössä Rosemary kokeekin kenties pääsevänsä hieman lähemmäs poissaolevaa miestänsä. Ihastuessaan Rosemaryyn Max yrittää päästä opettajan suosioon muun muassa jakamalla tämän kiinnostuksen akvaarioihin ja eksoottisiin kaloihin; Max ei kuitenkaan ymmärrä, etteivät akvaariokalat ole tosiasiassa Rosemaryn itsensä vaan tämän edesmenneen meribiologimiehen intohimo.

Josephin (2014, 57) mukaan Maxin kiintymys Rushmoren kouluun ja loputtomiin harrastuksiin on seurausta hänen äitinsä kuolemasta. Jatkuva suorittaminen ja suoriutuminen ovat yrityksiä päästä yli surusta, sillä työhön ja muihin aktiviteetteihin uppoutuminen tarjoavat Maxille muuta ajateltavaa. Harrastusvälineet ovat häiriötekijöitä, jotka auttavat Maxia kohdistamaan ajatuksensa ja tunteensa muualle; toisaalta hän myös heijastaa äidinkaipuunsa nuoreen opettajattareen. Siinä missä Rosemary suree miestänsä tämän jäämistön keskellä, Max kenties uppoutuu koulunsa oheistoimintaan, jotta hänen ei tarvitsisi mennä kotiin, jonka esineistö muistuttaa häntä äitinsä poissaolosta. Rushmore onkin Maxille enemmän kuin pelkkä koulurakennus, sillä oppilaitos ympäristöineen ja

esineistöineen toimii eräänlaisena kodin korvikkeena.

Epätavanomaiset rakennukset toimivat suoranaisin koteina myös Andersonin muissa elokuvissa. *The Grand Budapest Hotelin* loistokas vaaleanpunainen hotelli ei ole sen henkilökunnalle pelkkä työpaikka vaan myös asuinympäristö, lähestulkoon koti. Aulapoika Zeron autettua esimiehensä pakenemaan vankilasta, syytön Gustave ottaa yhteyttä erittäin eksklusiiviseen ja salaiseen seuraan nimeltä The Society of the Crossed Keys. Gustave kääntyy heidän puoleensa pyytääkseen palvelusta, sillä tämä sisäpiiri koostuu joukosta muiden upeiden hotellien esimiehiä (engl. *concierge*), joilla on merkittäviä suhteita ja vaikutusvaltaa. Montaasissa ovimiehet muodostavat ketjun soittaessaan toiselta toiselle seuraan kuuluvalla jäsenelle, joita näyttelevät Bill Murray, Wallace Wolodarsky, Waris Ahluwalia, Fisher Stevens ja Bob Balaban. (GBH 1:01:40–04:09.) Muita elokuvassa nähtäviä *conciergeja* esittävät Jason Schwartzman ja Owen Wilson.

The Society of the Crossed Keysin näyttelijäkaarti koostuu Andersonin läheisistä ystäväistä ja työtovereista, jotka ovat toistamiseen esiintyneet tai olleet mukana hänen tuotannossaan. Tämä seura – fiktiivinen sekä todellinen – muodostaa perheen kaltaisen sijaisryhmän sekä sisäpiirin. Salakerhoon päästäkseen tarvitaan usein jokin tunnussana, merkki tai avain; The Society of the Crossed Keysin tunnuksena onkin seuran nimen mukaisesti kaksi ristikkäistä avainta (GBH 1:02:31). Montaasissa kuhunkin ovimieheen yhdistetään lähikuvan avulla omanlaisensa hotelliavain (GBH 1:02:31–04:09); kaikki avaimet ovat erilaisia, jokaisessa erimuotoisessa metallilaatassa lukee kyseisen hotellin nimi, ja avaimenperään on kiinnitetty erilainen värikäs tupsu. Nämä avaimet kuitenkin avaavat seuran jäsenille myös hieman toisenlaisia kuvainnollisia ovia; niiden avulla on esimerkiksi mahdollista hankkia viime hetken eturivipaikat oopperan ensi-iltaan, järjestää yksityiskierroksia taidegalleriaan tai varmistaa vakiopöytä suositusta ravintolasta (GBH 99).

Grand Budapest -hotellin ja The Society of the Crossed Keysin tarina on pohjimmiltaan kuitenkin hypodiegeettinen, sisäkkäinen kertomus ja fiktiivisen kirjailijan kirjoittama teos; elokuvan avaavassa kehyskertomuksessa nähdään, kuinka nuori tyttö alkaa lukea kyseisen hotellin tarinaa saavuttuaan tuon kuuluisan kirjailijan muistopatsaalle. Ensin huomio kiinnitetään kuitenkin patsaaseen ja sen luo tuotuihin esineisiin (GBH 0:01:12–37 tai 3):

*All around the base of the statue there are little metal hooks, from which hang hundreds of hotel-room keys of every age and variety from all over the world. The girl adds a new set to the tribute.*

Hotelliavaimet eivät siis ole pelkästään elokuvan hypodiegeettisellä tasolla nähtävän eksklusiivisen seuran tunnus, vaan ne ovat saaneet toisen merkityksen elokuvan ekstradiegeettisellä tasolla; kirjan kertomuksen kannalta merkityksellinen avainesine on muuntautunut myös kirjailijan tunnusomaiseksi muistoesineeksi, joita hänen lukijansa kantavat hänen muistopatsaalleen. Sadat hotelliavaimet ovatkin eräänlainen kunnianosoitus sekä kirjailijalle itselleen että lukijoiden rakastaman ”The Grand Budapest Hotel” -kirjan henkilöihahmoille.

Kiinteästi aloillaan pysyvän oppilaitoksen tai hotellin lisäksi liikkeessä oleva kulkuväline voi myös toimia epätavanomaisena kotina; *The Life Aquatic with Steve Zissou* sijoittuu suurelta osin Belafonte-nimiselle laivalle, joka onkin perheen kaltaiselle miehistölleen väliaikainen koti. Alukseen pätevät alaluvussa 4.1 tehdyt huomiot kotitalon yhteisistä ja yksityisistä tiloista, mutta henkilökohtaisten esineiden sijaan kyseisessä laivassa on huomattavasti enemmän työympäristöön kuuluvaa, merentutkimukseen tarvittavaa laitteistoa ja luontodokumentin kuvaamiseen liittyvää välineistöä. Laivan kannella nähdään myös pieni keltainen sukellusvene, joka muistuttaa Steve Zissoun ex-vaimosta; Jacqueline-nimi on vedetty yli, ja sen alle on kirjoitettu sanat Deep Search (LA 0:15:30–45). Belafonten nukkekotimaisesta rakenteesta ja laivan poikkileikkauksesta kerrotaan lisää tutkielman viimeisessä alaluvussa 6.5. Laiva on kuitenkin monimutkaisempi rakennelma kuin perinteinen kotitalo tai muu rakennus, sillä kulkuvälineessä yhdistyvät sekä kodille tyypillinen pysyvyys että epätyypillinen liikkuvuus. Tässä luvussa olen painottanut kodin ja sen esineistön staattisuutta, joten seuraavaksi aionkin tarkastella henkilökohtaisten esineiden merkityksiä kodin ulkopuolella ja matkustettaessa.

## 5 MATKALLA

Matkustaminen tai niin sanotusti tien päällä oleminen ovat Andersonin elokuvissa toistuvia teemoja. Ensielokuvassa *Bottle Rocket* ystävykset pyrkivät ainakin mielikuvitelmissaan kohti ”lainsuojattomuutta” ja majaillessaan motellissa he ovatkin tietyllä tapaa ”karkuteillä”. *The Life Aquatic with Steve Zissou* -elokuva on siinä mielessä poikkeava yhdistelmä, että vaikka siinä ollaankin tutkimusmatkalla, voi miehistön Belafonte-alusta pitää myös kodinomaisena ympäristönä. Elokuvassa *The Darjeeling Limited* seurataan sekä veljesten junamatkaa että toisaalta heidän henkistä matkaansa, ja *Moonrise Kingdomissa* nähdään rakastuneiden nuorten karkumatka, joka muistuttaa pikemminkin metsäretkeä. *The Grand Budapest Hotelissa* ollaan myös pakomatalla, tällä kertaa kuitenkin rikoksesta syytettyinä. Animaatioelokuvassa *Isle of Dogs* kuvataan kadonneen lemmikin etsimismatkaa.

Tässä luvussa käsitellään matkustamista ja matkalla olemista esineiden ja matkatavaroiden näkökulmasta. Matkalla oleminen on eräänlaista välitilassa olemista, mutta lisäksi jatkuvaa vieraan ja tuntemattoman kohtaamista. Matkustamisessa yhdistyvätkin sekä toimetttömyys että toiminta; toisinaan matkustaessa ei voi muuta kuin istua ja odottaa, mikä kuitenkin saattaa synnyttää täysin uusia toiminnan tapoja. Tiettyjen arkiesineiden puuttuessa saatetaan löytää myös korvaavia ratkaisuja. Esineet voivatkin näin saada uusia käyttötarkoituksia ja -tapoja, ja niihin kytkeytyvä toiminta sekä tunteet muuttuvat, kun ympäristö vaihtuu – kun ei ollakaan enää kotona, tutussa arkiympäristössä. Esineet myös ohjaavat matkalla tapahtuvaa toimintaa, sillä ne usein määrittävät, mitä matkustettaessa tai määränpäässä voidaan tehdä. Andersonin elokuville tyypillisiä, mutta kuitenkin melko epätavanomaisia matkatavaroita käsitellään seuraavassa alaluvussa 5.1.

Matkustettaessa suhtautuminen esineisiin muuttuu, sillä niihin liittyy monenlaisia tuntemuksia. Usein vieraat ja tuntemattomat esineet korostuvat, oudoksuttavat ja ihmetyttävät, kun taas omat sekä tutut esineet rakentavat turvallista ympäristöä ja näin ollen rauhoittavat mieltä. Uuteen paikkaan saavuttaessa tilan haltuunottamisella ja sen muovaamisella on myös suuri merkitys; reviirin merkitsemistä käsitelläänkin alaluvussa 5.2. Matkan aikana jotkin esineet saattavat kuitenkin muodostua jopa taakaksi; matkatavaroiden aiheuttamasta henkisestä sekä fyysisestä painolastista kerrotaan lisää alaluvussa 5.3.

## 5.1 Epätavanomaiset matkatavarat

*Moonrise Kingdom* sijoittuu kesään 1965, New Penzance Island -nimiselle fiktiiviselle saarelle, joka sijaitsee Uuden-Englannin rannikolla. Asianajajavanhempien tytär Suzy Bishop on noin 12-vuotias lukutoukka, joka pakenee todellisuutta kirjojen fantasiamaailmoihin. Kotonaan Suzy ei koe tulevansa ymmärretyksi tai kuulluksi ja koulussa hän joutuu hankaluuksiin äkkipikaisuutensa vuoksi. Esiintyessään korppina paikallisen kirkon *Noye's Fludde* -musikaalissa (1958, säveltänyt Benjamin Britten) Suzy tapaa partiolaispoika Sam Shakuskyn; he aloittavat kirjeenvaihdon, rakastuvat ja karkaavat.

Fantasiakirjojen (joita käsitellään tarkemmin alaluvussa 6.3.2) lisäksi Suzylla on myös toinen keino paeta arkeaan; hän tarkkailee saaren tapahtumia, ihmisiä ja eläimiä kiikareidensa avulla (*MK* esim. 0:14:16–50). Suzy seuraa kiikareillaan muun muassa äitinsä salamyhkäisiä tapaamisia ja saa näin selville, että hänen äidillään on suhde saaren poliisiin, Kapteeni Sharpiin (Bruce Willis). Vaikka kiikarit tarjoavat Suzylle keinon päästä lähemmäs tiettyjä tapahtumia, samalla ne myös etäännyttävät häntä ympäröivästä maailmasta. Kiikarit antavatkin Suzylle mahdollisuuden tarkastella ympäröivää maailmaa sekä aikuisten välisiä suhteita turvallisen välimatkan päästä.

Kiikarit ovat esine, joka toistuu satunnaisesti myös useissa muissa Andersonin elokuvissa; *Bottle Rocketin* alussa Dignan (Owen Wilson) käyttää kiikareita ”pelastusoperaatiossaan”, *Rushmoressa* Dirk Calloway vakoilee Herman Blumea (Bill Murray), *Fantastic Mr. Foxin* puunrungossa asustava Mr. Fox tähyilee horisonttiin, ja *The Grand Budapest Hotelissa* päähenkilöt osuvat kiikaroivan upseerin näkökenttään (esim. *RM* 1:00:43–55 & *GBH* 1:16:39–59). Kiikarit saavat Andersonin elokuvissa nostalgisen tunnelatauksen varsinkin, kun ne yhdistyvät useimmiten esimerkiksi lapsenomaiseen vakoiluun tai telttailuun. Elokuvallisena keinona kiikarien avulla halutaan kuitenkin myös kiinnittää huomio johonkin, mikä muutoin saattaisi jäädä näkemättä.

Andersonin tyylille onkin tunnusomaista, että tarkkailevan henkilön lisäksi näytetään kuvaa ikään kuin suoraan kiikarien tähystysaukkojen läpi. Kuva, jossa esitetään kaksi vierekkäistä tähystysaukkoa, on elokuvakonventio, jonka avulla halutaan ilmaista kiikarien käyttäminen ja esineen kautta tapahtuva toiminta.



Peräkkäiset kuvat katsovasta henkilöstä yhdistettynä näkökulmaotokseen vaikuttavat samoin kuin todellisuudessa, kun seuraamme toisen henkilön katsetta paikantaaksemme hänen huomionsa kohteen. Tällöin kyseisen henkilön tai henkilöahmon huomion kohde – tässä tapauksessa kiikarien näkymä – näyttäytyy meille sellaisena kuin se näyttäytyy juuri hänelle. (Bacon 2010, 261.) Tämä näkökulmaotos saa siis elokuvan katsojan asettumaan tarkkailijan asemaan, mikä onkin Andersonin elokuvissa melko erityistä ottaen huomioon esimerkiksi aiemmat pohdinnat henkilöahmojen etäisyydestä sekä niihin samaistumisen vaikeudesta.

Vaikka kiikarien avulla voikin nähdä ja paljastaa tiettyjä tapahtumia tai yksityiskohtia, voi niiden käyttäminen paljastaa jotakin myös tarkkailijasta itsestään. Kiikarit ovat Suzyn henkilöahmolle kenties leimallisin esine, minkä hän myös itse sanallistaa (MK 128): ”It helps me see things closer. Even if they’re not very far away. I pretend it’s my magic power.” Sen lisäksi, että esineenä kiikarit mahdollistavat ikään kuin tietynlaisen siirtymisen paikasta toiseen, Suzyn tapauksessa ne ruokkivat myös nuoren mielikuvitusta; kirjojensa fantasiamaailmojen innoittamana hänelläkin on kiikareissa oma taikavoimansa. Kiikarit myös määrittävät Suzyn hahmoa ja antavat hänelle tiettyjä leimallisia ominaisuuksia; hän on eskapisti, tirkistelijä ja tarkkailija, sekä selvästikin kiinnostunut aikuisten välisistä (romanttisista) suhteista.

Suzy tähyttää lähestyvää Samia kiikareillaan, kun karkulaiset kohtaavat vihdoin toisensa sovitulla tapaamispaikallaan keskellä peltoa (MK 0:16:15–40). Gooch (2014, 194) tulkitsee Suzyn kiikareita ja Samin leimallisia silmälaseja samankaltaisina mutta toisaalta vastakkaisina, näkemistä edustavina esineinä. Kohdatessaan toisensa kummallakin on mukanaan myös matkatavaransa: Samilla rinkka makuupusseineen ja telttoineen, ja Suzylla keltainen matkalaukku, punaruudullinen koululaukku, turkoosi kannettava vinyylilevysoitin ja kissankantokori. Tästä käynnistyy patikointiretki pitkin Chickchaw-heimon elonkorjuuvaellusreittiä sekä montaasi, jonka aikana kantamuksia kuljetetaan, siirrellään, raahataan, vedetään ja hinataan (MK 0:20:22–23:12). Tällä tavoin esineet luovatkin ainutlaatuista toimintaa ja mahdollistavat elokuvassa sellaisia kohtauksia, joita muutoin ei syntyisi. Määrällisestä paljoudestaan huolimatta matkatavaroita ei tässä tapauksessa voikaan pitää pelkkänä rekvisiittana, vaan ne vaikuttavat aktiivisesti kerronnan kulkuun.

Kuten todettua, Andersonin elokuville on tyypillistä hallittu ja harkittu mutta erittäin runsas visuaalisuus; ainutkaan yksityiskohta ei ole päätynyt kuvaan

sattumalta, vaan kaikki on valittu ja sommiteltu huolella. Tämän myötä esineiden rooli korostuu, sillä mikään ei ole sattumanvaraista; esineet saavat ja niille annetaan merkityksiä, joita voidaan tuoda ilmi tarkasteltaessa niiden suhteita henkilöhahmoihin. Esineiden tarkoituksenmukainen *valitseminen* ilmenee myös tarinan tasolla esimerkiksi juuri silloin, kun kiinnitetään huomiota hahmojen valikoimiin matkatavaroihin. Kaikki se, minkä hahmot ovat tarkoituksellisesti valinneet kantaakseen mukanaan, korostuu. Siinä missä Anderson käyttää huomattavasti aikaa ja vaivaa löytääkseen tai teettääkseen elokuviinsa juuri oikeat esineet, fiktiiviset henkilöhahmot ovat omissa valinnoissaan aivan yhtä tarkkoja. Kiinnostavaa on myös huomata, että jokin yksittäinen esine, joka saatetaan yleensä nähdä tarpeettomana tai ylellisyytenä, onkin Andersonin hahmolle suorastaan välttämättömyys.

Nuorten leirydyttyä Sam ehdottaa inventaarion tekemistä, minkä myötä Suzy luettelee yksityiskohtaisesti kaikki mukaansa ottamat esineet (MK 0:24:40–25:25). Suzyn ylellisyyksiksi luonnehdittavat matkatavarat asettuvat vastakkain Samin tarpeellisten retkivälineiden kanssa. Partiolainen oppii pakkaamaan vain hyödyllisiä ja selviytymisen kannalta välttämättömiä esineitä sekä jättämään tarpeettoman painolastin pois. Samin lähestymistapa retkeilyyn onkin lähes puhtaan käytännönläheinen; hänellä on mukanaan muun muassa kompassi, kartta, juomapullo, ilmakivääri ja pelastusliivit. Epäkäytännöllinen karvahattu, piippu ja äidin rintaneula tasapainottavat kuitenkin kokonaisuutta sekä antavat Samin henkilöhahmolle yksilöllisempiä piirteitä. Ulkoilmassa liikkumisen lisäksi Sam osaa myös hyödyntää erilaisia luonnosta löytyviä ekofakteja ja muovata niitä käyttöönsä tarpeen mukaan; Samin ehdotuksesta nuoret kokeilevatkin esimerkiksi pikkukivien imeskelemistä, jonka pitäisi erittää tarpeeksi sylkeä janon yllättäessä (MK 0:21:36–50).

Suzy on pakannut mukaansa paljon sellaisia esineitä, joita ei tavallisesti otettaisi mukaan etenkin ulkotiloihin saati luontoretkelle. Tavaroiden määrä on sekin huomattava, sillä erilaisia epäkäytännöllisiä kantamuksia on paljon. Suzyn henkilöhahmon epätavanomaisuutta korostaa myös se, että hän mainitsee unohtaneensa ottaa mukaan kampansa; tämä ei kuitenkaan haittaa häntä laisinkaan, sillä hän voi käyttää hiusten selvitykseen kamman sijasta sormiaan (MK 0:25:22). Tällainen käytännönläheisyys ja kekseliäisyys onkin jo lähempänä partiolaisen

toimintaa. Alkuperäiskäsikirjoituksessa Sam kuitenkin pysähtyy ihmettelemään Suzyn valintoja, vaikka tätä ei lopullisessa elokuvaversiossa nähdäkään (MK 83):

*Sam surveys the entire collection of articles. He scratches his head.*

SAM

That's it? No mess kit? No flashlight? No canteen? No waterproof matches? Didn't you get the packing list I sent you in my last letter?

SUZY

*(frowns)*

I thought that's what *you're* supposed to bring. I don't own a canteen.

*Pause. Sam shrugs. He smiles.*

SAM

That's OK. We can share.

Kohtauksen poisjättäminen elokuvasta korostaa Suzyn eksentrisyyttä; vallitsevaksi mielikuvaksi jää, että hän on valinnut esineet mukaansa omin päin ilman erityistä konsultointia tai listaa tarpeellisista retkivälineistä.

Edellä kuvatun kampaesimerkin tavoin etenkin tavanomaisimpien käyttöesineiden *puuttuminen* ja alleviivattu *poissaolo* voivat olla merkkejä henkilöihahmon poikkeavasta rakentumisesta, joten siksi tällaisiin merkkeihin tulisi kiinnittää huomiota myös Andersonin muissa elokuvissa. *The Darjeeling Limited*issa Jack eroaa vanhemmista veljistään muun muassa siten, ettei hänellä Intian-matkan aikana ole jaloissaan kenkiä. Oleellisten jalkineiden puuttumista ei perustella tai selitetä, mutta tarkoituksena on kenties esimerkiksi korostaa joko henkilöihahmon henkistä tai maanläheistä puolta tai jopa poikamaista huolettomuutta. Toisaalta Intiassa kenkien puuttuminen ei ole sekään täysin epätavanomaista.

Täysin päinvastainen mielikuva syntyy *The Grand Budapest Hotel*issa, kun välittömästi vankilasta paettuaan ja edelleen likainen vankiasu yllään Gustave menettää malttinsa; kuullessaan, että paossa avustanut aulapoika Zero on unohtanut tuoda mukanaan hänen L'Air de Panache -parfyyminsa, Gustave läksyttää vankilan pihamaalla apuriaan tämän virheestä (GBH 96–97). Tällaisen ylellisyystavaran puuttumisesta aiheutuva harmistus saattaa joko viestiä Gustaven silkasta

turhamaisuudesta tai vaihtoehtoisesti hänen pyrkimyksensä moitteettomaan siisteyteen, puhtauteen ja tarkkuuteen. Tietty ominaisuus on myös jossain määrin henkilön itsensä jatke (*GBH 33*):

MR. MOUSTAFA

(*voice-over*)

[M. Gustave] was, by the way, the most liberally perfumed man I had ever encountered. The scent announced his approach from a great distance and lingered for many minutes after he was gone.

Mitä ilmeisimmin Gustave haluaa jälleen tuoksua itseltään ja siten tuntee olevansa oma itsensä vankilauniformun tuoman anonyymiyden ja likaisuuden sijaan. Kaikeksi onneksi eräs The Society of the Crossed Keys -salaseuran jäsenistä toimittaa pian parfyymien pakomatalla olevalle Gustavelle; suihkaistuaan sitä yllensä hänen asentonsa ja ryhtinsä paranevat välittömästi, minkä jälkeen Gustave ojentaa pulloa myös imarrellulle Zerolle (*GBH 105–106*; elokuvassa ei kuitenkaan ole havaittavissa muutosta henkilöhaamon asennossa, 1:05:05–25). Tämä käsikirjoitukseen sisällytetty esimerkki osoittaa, että esineellä ja sen sisältämällä ylellisellä parfyymilla voi olla suora ja välitön vaikutus jopa henkilöhaamon fyysiseen olemukseen. Valitettavasti Gustaven vahva ominaisuus paljastaa hänen sijaintinsa myös upseeri Henckelsille, joka vankikarkuria jäljittäessään pysähtyy nuuhkaisemaan junan tavaravaunua (*GBH 1:10:25–34*).

Suzyn tapauksessa myös epätavanomaisten matkatavaroiden alkuperä herättää kiinnostusta, sillä kaikki esineet eivät suinkaan ole hänen omiaan. Françoise Hardyn vinyylisingle on – ainakin Suzyn omien sanojen mukaan – lahja hänen Ranskassa asuvalta kummitädiltään, ja kannettava vinyylilevysoitin on lainattu yhdeltä hänen kolmesta pikkuveljestään ilman varsinaista lupaa. Kirjastonkirjat ovat nekin ”lainassa”; Samin epäillessä kirjoja varastetuiksi Suzy vastaa kenties palauttavansa ne joskus takaisin. (*MK 0:25:25–59*) Esineiden toistuva lainaaminen ilman lupaa tai jopa niiden varastaminen antavat Suzyn henkilöhaamolle kleptomaanisia piirteitä. Tyttömäisestä ja pastellinsävyisestä tyylistään huolimatta hänellä onkin kompleksisempi ja pimeämpi puolensa. Esine, joka on kuitenkin selvästi Suzyn oma, on juuri hänen käyttöönsä tarkoitettut vasenkätisen saksit. Näillä saksilla hän päätyykin erään välikohtauksen seurauksena puukottamaan yhtä

partiolaispojista, mikä ilmentää jälleen Suzyn hahmon yllättävää äkkipikaisuutta (MK 0:35:22–36:24).

Joutuessaan näennäisen vastentahtoisesti asumaan kotonaan perheensä kanssa Suzy ”matkustaa” kiikareidensa, fantasiakirjojensa ja musiikkinsa avulla. Huomionarvoista on kuitenkin se, että hänen ollessaan karkumatkalla ja vihdoinkin poissa kotoa, matkalaukku ja sen sisältämät esineet toimivat Suzylle vastaavasti ikään kuin ”kotina” (Joseph 2014, 62). Kaukokaipuu ja koti-ikävä saattavatkin liittyä kiinteästi toisiinsa sekä nousta esiin henkilöhahmojen matkatavaroiden myötä. Seuraavassa alaluvussa käsittelen muun muassa sitä, kuinka uudessa ja tuntemattomassa ympäristössä voidaan henkilökohtaisten esineiden avulla luoda kodinomaista tunnelmaa sekä samalla merkitä tuo vieras ympäristö omaksi.

## 5.2 Reviirin merkitseminen

On turhauttavaa joutua elämään tilassa, jota ei pysty tunnistamaan tai merkitsemään omakseen. Kuka tahansa meistä ryhtyy persoonattomaan hotellihuoneeseen saapuessaan heti hallitsemaan tilaa ja tekemään sitä omakseen hienovaraisilla revisiivimerkitsemistavoilla - sijoittelemalla huoneeseen vaatteita, kirjoja ja esineitä, avaamalla vuoteen tms. Lapsen tai alkukantaisen ihmisen minimikoti on maskotti tai henkilökohtainen idoli, joka antaa turvallisuuden ja normaaliuden tunteen. (Pallasmaa 1992.)

Pallasmaan selostaman esimerkin kaltaisesti toimivat useat Andersonin henkilöhahmoista, jotka saapuessaan ennestään tuntemattomaan paikkaan tai kohdatessaan uuden ympäristön alkavat järjestellä matkatavaroitaan. Tällainen toiminta voi olla myös rituaalinomaista tai automatisoitunutta; esimerkiksi partiolaiset ovat oppineet, että määränpäässä voi rentoutua vasta, kun on ensin suoritettu leirytymiseen liittyvät ensisijaiset toimet. Samalla tapaa saattaa toimia uuteen kaupunkiin saapunut matkalainen, joka asettautuu hotellihuoneeseensa kunnolla vasta, kun matkalaukun olennaisin sisältö on purettu ja järjestetty tilaan.

*The Royal Tenenbaumsissa* Richie luovuttaa lapsuuden makuuhuoneensa kuolemansairasta teeskentelevän isänsä käyttöön ja ”muuttaa” väliaikaisesti talon juhlasaliin pystyttämäänsä keltaoranssiin teltaan. Tällaisesta sisäkkäisestä ja ”yksityisyyttä edustavasta pienoistalosta” Pallasmaa (1992) saattaisi käyttää nimitystä

*talo talossa*. Kyseessä onkin jälleen eräänlainen konkreettinen sisäkkäisrakenne ja upotus, jotka toistuvat Andersonin tuotannossa (luku 6 käsittelee narratiivisia sisäkkäisrakenteita). Telttaa voidaan varmastikin pitää esineenä, vaikka se onkin sellaisenaan hyvin erityislaatuinen, sillä melko harvan esineen sisään voidaan lopulta mennä. Teltta ei kuitenkaan ole pelkkä suoja tai yöpymispaikka, vaan se toimii talon tapaan myös *säiliönä* muille esineille. Koska teltan kapasiteetti on kuitenkin melko rajallinen, sen sisään tiivistyvät Richien henkilökohtaisesti merkittävimmät esineet muodostaen näin pienoiskokoisen yksityisen tilan, jossa turvallisuuden tunnetta ovat luomassa Pallasmaan mainitsemat henkilökohtaiset maskotit tai idolit.

Sen sijaan, että Richie Tenenbaum olisi vaikkapa tyytynyt sijoittamaan telttaansa askeettisesti pelkän makuupussin, hän on sisustanut nukkumapaikkansa ja oleskelutilansa tarkasti muovaten siitä eräänlaisen makuuhuoneensa kopion. Teltan takaseinää verhoaa avaruusaiheinen taustakangas, johon on kiinnitetty Tenenbaumien perhepotretti. Valaiseva karttapallo, vinylilevysoitin sekä siististi järjestetyt pokaalit ja pikkuautot ovat kaikki heijastumia Richien lapsuudesta. Poikamaisessa teltassa majaileva aikuinen mies juo kuitenkin bloody marya lukien samalla Margot'n eroottisesti latautunutta näytelmäkokoelmaa. (*TRT* 0:46:59–47:47). Nämä keskenään ristiriidassa olevat esineistöt ovatkin merkkejä Richien sisäisistä ristiriidoista. Kaipuu lapsuuteen ja eheään ydinperheeseen sekä toisaalta kielletty rakkaus adoptiosisarta kohtaan ovat tuntemuksia, jotka ovat kiinnittyneinä Richietä ympäröiviin esineisiin. Teltan sisässä nämä esineet saavat kuitenkin olla vapaasti esillä, sillä teltta toimii turvapaikkana ja suojana ulkomaailmalta sekä Richien tapauksessa myös yksityisenä levähdyspaikkana keskellä kuormittavaa kotiympäristöä.

*The Royal Tenenbaumsissa* teltta on sisaruksille myös merkittävä kohtauspaikka, jossa vaietut tunteet voidaan lausua ääneen. Kun isä Royal on muuttanut Richien makuuhuoneeseen, toisilleen melko etäiset Tenenbaumin veljekset käyvät lyhyen mutta kenties syvällisimmän keskustelunsa Chasin ilmestyessä Richien teltan oviaukkoon (*TRT* 80):

CHAS

Looks like you and Dad are back together again, huh?

RICHIE

(*pause*)

He's your dad, too, Chas.

CHAS

No, he's not. (*Pause.*) You really hate me, don't you?

RICHIE

(*puzzled*)

No, I don't. I love you.

*Chas looks disturbed by this.*

Richien yllättäen sanoessa rakastavansa veljeään Chas ei tiedä, mitä vastata. Lyhyen keskustelun aikana Richie toistaa sanomansa, jolloin Chas pyytää häntä lopettamaan ja poistuu. Elokuvan loppupuolella myös Margot ja Richie kohtaavat sisällä teltassa ja tunnustavat vihdoin rakkautensa toisilleen päättäen kuitenkin pitää asian salassa (*TRT 1:17:20–21:34*): "I think we're just going to have to be secretly in love with each other and leave it at that, Richie." (*TRT 120.*)

*The Royal Tenenbaums* ei ole Andersonin elokuvista ainut, jossa telttaa voidaan pitää merkittävänä henkilöhahmojen kohtauspaikkana. *Moonrise Kingdomissa* nähdään lukuisia partiolaisteltoja siisteissä riveissään ja leireissään, mutta samalla seurataan myös Samin ja Suzyn patikointia ja telttailua luonnon keskellä. Samin ja Suzyn keltainen teltta on lisäksi erityinen, sillä sen kankaaseen on kuvattu Amerikan alkuperäisheimoihin viittaavia kuva-aiheita (*MK 0:45:05*). Vaikka teltta onkin tarpeellinen ja suorastaan elintärkeä väline partiolaisille, saa se elokuvassa muitakin merkityksiä. Teltta toimii luonnollisessa tehtävässään suojana sekä ulkoilmalta, pedoilta että uhkaavilta luonnonvoimilta, mutta se on jälleen myös yksityinen turvapaikka ulkomaailman katseilta ja vaatimuksilta. *The Royal Tenenbaumsin* tapaan *Moonrise Kingdomissa* teltta toimii nuorten kohtauspaikkana ja teinirakkauden yksityisenä tilana.

Sam ja Suzy leiriytyvät lopulta hiekkarannalle, josta tulee heidän oma tilansa, ja jonka he ottavat omakseen. Saapuessaan rannalle Sam huutaa: "This is our land!" mihin Suzy vastaa: "Yes it is!" (*MK 0:38:45–56*, kohtausta ei alkuperäisessä käsikirjoituksessa, *MK 124*). Vasta aivan elokuvan lopussa paljastetaan, että he ovat uudelleennimenneet paikan *Moonrise Kingdomiksi*, kenties Suzyn kaukaisista

kuningaskunnista ja avaruusseikkailuista kertovien fantasiakirjojen innoittamana (nimi voi myös viitata Edgar Allan Poen runoon ”Annabel Lee”; Kunze 2014b, 101). Paikan nimeäminen on myös yksi tapa ilmaista omistajuutta tai reviirin merkitsemistä. Nuorille rantapoukama on paratiisinomainen, Eedenin kaltainen turvapaikka, jossa vietetty aika jää lopulta hyvin lyhyeksi. Tuota aikaa muistellaan kuitenkin vielä myöhemmin, kun elokuvan lopussa nähdään Samin maalaama, nimenomaista hiekkarantaa esittävä maisemamaalaus (MK 210, johon palataan tarkemmin alaluvussa 6.2).

Teltan pystyttäminen ja hiekkarannalle leiriytyminen on tyypillinen esimerkki reviirin merkitsemisestä. Saapuessaan rannalle nuoret tekevät olonsa *kotoisaksi* levittämällä matkatavaransa hiekalle. Vaikka leirin pystyttäminen onkin partiolais-Samille automatisoitunut ja opittu selviytymiskeino, voisi toimintaa tulkita tässä yhteydessä myös eräänlaisena kotileikkinä. Nuorten tarkoitus ei olekaan pelkästään selviytyä luonnossa, vaan heidän pyrkimyksensä on luoda ja rakentaa poukamaan oma salainen paikkansa ensirakkauden merkiksi. Leirin pystyttäminen on kuitenkin vielä enemmän kuin pelkkä keskinäinen rakkaudentunnustus, ja nuorten asettautuminen rannalle tulisikin nähdä osoituksena teini-ikäisten oman tilan ja rauhan tarpeesta. Leiri hiekkarannalla tarjoaa Samille ja Suzylle heidän kaipaamaansa yksityisyyttä sekä mahdollisuuden harjoitella itsenäisyyttä; Moonrise Kingdom onkin näiden kahden ahdistuneen ja levottoman nuoren turvapaikka.

Heidän viettäessään aikaa rannalla Sam tuo Suzylle valmistamansa korvakoruparin: ongenkoukuista roikkuvat opaalinhoitoiset kovakuoriaiset (MK 0:40:28–40). Sam hyödyntää jälleen oppimiaan partiolaistaitoja löytäessään hyönteisille uuden käyttötarkoituksen; hän osoittaa kekseliäisyyttä yhdistäessään käyttöesineen ja luonnonesineen toisiinsa ja muuntaessaan nämä ekofaktit koristeellisiksi artefakteiksi. Sam esittelee lahjansa Suzylle, mitä seuraa tytön korvien lävistäminen; nuoret istuvat teltassaan Samin työntäessä ensimmäisen ongenkoukun kivusta huutavan Suzyn korvanlehden läpi (MK 0:40:40–52). Rituaalinomainen tilanne muistuttaa aikuistumisriittiä tai jopa ensimmäistä seksiaktia, sillä se tapahtuu nimenomaisesti teltan suojassa Suzyn ollessa alusvaatteisillaan. Korvakorut toimivat myös eräänlaisena kihlasormuksen korvikkeena, sillä niiden avulla Sam ikään kuin merkitsee Suzyn omakseen ennen myöhemmin tapahtuvaa vihkiseremoniaa, joka muistuttaa sekin lapsenomaisuudessaan tyypillistä kotileikkiä (MK 1:05:20–06:40).



Pian kotileikki ja illuusio itsenäisyydestä kuitenkin romuttuvat, kun etsintäpartio vihdoin paikantaa karkulaiset. Suzyn isä, Walt Bishop (Bill Murray), marssii rannalle ja nostaakin koko teltan vaivattomasti ilmaan paljastaen näin sekä rakennelman haurauden että sen sisälleen kätkemät nuoret (MK 0:45:30–58). Tilapäisyydessään teltta ei enää tarjoa heille suojaa, ja idylli kuihtuu lähes yhtä nopeasti kuin tavanomaisin teini-ihastus. Samin ja Suzyn välinen viaton rakkaus kuitenkin kestää tämänkin takaiskun, sillä yhdessä vietetty aika ja luonnonhelmassa jaetut kokemukset ovat vahvistaneet heidän välistä suhdettaan.

*The Royal Tenenbaumsin* ja *Moonrise Kingdomin* telttailukohtaukset välittävät voimakkaan nostalgian tunteen, joka voidaan kiinnittää lapsuuden kokemusmaailmaan. Vaikka Tenenbaumien sisarukset ovatkin jo aikuisia, hahmojen kinastellessa tai keskustellessa ahtaassa, pieneksi käyneessä teltassa heidän lapsenomaiset piirteensä nousevat esiin ja korostuvat. Toiminnan nostalgisuudesta huolimatta telttailu ei kuitenkaan tee Andersonin henkilöihahmoista vanhanaikaisia eikä varsinaisesti sijoita heitä menneisyyden maailmaan, sillä retkeily on toimintana lähes ajatonta. Vaikka muut teknologiat kehittyvätkin, teltan prototyyppiä voi pitää suhteellisen pysyvänä.

Näissä elokuvissa telttojen mukana kulkevat kuitenkin sekä Richien että Suzyn vinyylilevysoittimet, jotka analogisuutensa vuoksi mielletään usein osaksi mennyttä aikaa. O'Meara (2014, 116) on huomionut, että Andersonin henkilöihahmoille annetaan toisinaan tilapäinen kyky hallita elokuvan musiikkiraitaa. Kun hahmo laittaa elokuvan diegeettisessä ajassa jonkin kappaleen soimaan, on teko erityisen merkityksenkäs, sillä se on hahmon ”tietoinen” valinta. (esim. TRT 1:18:04–18 & MK 0:42:45–43:25.) Aktiivinen teko antaa painoarvoa etenkin kappaleen sanoituksille, jotka saattavat paljastaa jotakin sellaista, mitä hahmo ei kykene dialogissa ilmaisemaan. Huomionarvoista on myös se, että akti tehdään juuri vinyylilevysoittimella, joka vaatii muutakin kuin pelkän sattumanvaraisen napinpainalluksen; äänilevy valitaan harkiten, otetaan ulos pahvikansistaan ja asetetaan soittimeen varoen, ja näin ollen toiminnallinen kokemus on hyvinkin taktiili. Musiikin valitseminen ja soittaminen on myös eräs tapa hallita omaa reviiriä; levysoitin onkin Andersonin henkilöihahmoille merkittävä ja toimintaa synnyttävä ilmaisuväline. Aivan kuten esineet eivät ole Andersonin tuotannossa niin sanotusti pelkkää rekvisiittaa, elokuvien musiikki ei sekään ole pelkkää taustamusiikkia.

### 5.3 Painolasti ja esineiden henkinen ulottuvuus

*The Darjeeling Limited* on road movie -tyyppinen elokuva, jossa seurataan Whitmanin veljesten junamatkaa halki Intian. Kolmikko on ensi kertaa yhdessä sitten isänsä hautajaisten, ja pyhiinvaellusta muistuttavan matkan tavoitteena onkin veljellisten välien tiivistäminen ja uudelleen elvyttäminen. Elokuvassa ei esiinny lainkaan niin kutsuttuja perinteisiä länsimaisia kotitaloja vaikka paikallisten asuintiloja kuvataankin lyhyesti; veljeksillä ei olekaan turvanaan sellaista yhteistä kodinomaista tilaa, jossa olisi näkyvillä heidän identiteettinsä, arvonsa ja yhteinen historiansa. Lisäksi heiltä puuttuu myös yksityisen tilan ja oman reviirin tuoma rauha; sen sijaan veljesten täytyy solidaarisesti jakaa pienehkö vaunuosastonsa ja yrittää tulla toimeen keskenään. Koska he eivät voi paeta toisiaan, junamatkan aikana heidät ikään kuin pakotetaan kohtaamaan toisensa. Välillä juna eksyy raiteiltaan; tämä epätavallinen toiminta kuvastaa myös henkisesti eksyksissä olevia matkalaisia.

Veljeksistä vanhin, ”onnettomuudesta” eli itsemurhayrityksestään toipuva Francis (Owen Wilson), on kutsunut nuoremmat veljensä tälle ”henkiseksi” määrittelemälleen matkalle paljastamatta kuitenkaan heille sen todellista määränpäättä ja tarkoitusta: tavatakseen heidän himalajalaiseen nunnaluostariin vetäytyneen äitinsä. Esikoisena Francis yrittääkin aktiivisesti täyttää äitinsä roolia; hän tilaa ravintolavaunussa ruoat veljiensä puolesta, sanelee nukkumapaikat parhaaksi katsomallaan tavalla ja ottaa toistenkin passit haltuunsa säilyttääkseen niitä turvallisesti yhdessä – toisaalta myös varmistaakseen, ettei kukaan voi lähteä omille teilleen (DL 0:09:32–10:06, 0:13:00–18, 0:17:43–59). Hallitsemalla toisen omaisuutta ja tilaa henkilöahmo voikin kontrolloida myös tämän toimintaa. Autoritäärisen aseman omaksunut Francis haluaa hallita sekä veljiensä henkistä että fyysistä tilaa ja kontrolloida yhteisen matkan kulua muun muassa laatimansa liiallisen yksityiskohtaisen, laminoituneen aikataulun (DL 0:06:10) avulla. Francisin visiot jaetusta parantavasta matkasta eivät kuitenkaan aina toteudu odotetun mukaisesti, sillä toisilla veljillä on myös omat tapansa tehdä ja käsitellä asioita; Francisin henkilökohtaisena tehtävänä onkin oppia, ettei hän voi kontrolloida kaikkia ja kaikkea ympärillään.

Keskimmäinen veli, Peter (Adrien Brody), kamppailee sekä isänsä menetyksen kanssa että välttelee oman isyytensä kohtaamista; hän on lähtenyt

matkalle kertomatta tästä vaimolleen, joka on viimeisillään raskaana. Peter tarrautuu pelastusköyden kaltaisesti edesmenneen isänsä tavaroihin, mistä Francis kuitenkin jatkuvasti huomauttelee hänelle; esikoisen mielestä isän aurinkolasien, autonavainten ja partaterän tulisi olla yhteistä omaisuutta ja kuulua yhtä lailla heille jokaiselle (esim. DL 0:38:08–32). Siinä missä ruhjoutuneen Francisin ulkomuotoa leimaavat kolarin jäljet, kuten kävelykeppi, nenälaastari ja päätä kiertävä sideharso toppauksineen, Peterin kasvoja kehystävät isän vahvuuksilla olevat aurinkolasit, jotka peittävät taakseen surumielisen katseen. Kumpikin veljeksistä kantaa konkreettisesti yllään näitä kivun ja surun merkkejä. Matkan aikana Peterin on toistuvasti harjoiteltava luopumista; esimerkiksi veljesten yrittäessä pelastaa kolmea intialaispoikaa hukumasta, juuri isyyttä pelkäävän Peterin ei onnistu pelastaa omaansa. Tästä seuraavat intialaiset polttohautajaiset muistuttavat kaiken aineellisen tilapäisyydestä sekä viittaavat takautuvasti myös veljesten isän hautajaisiin.

Veljeksistä nuorimmainen, Jack (Jason Schwartzman), kirjoittaa omaelämäkerrallista fiktiota, minkä avulla hän käsittelee muun muassa isänsä kuolemaa, perhesuhteitaan sekä epäonnistunutta parisuhdettaan. Hän yrittää jättää taakseen tämän epäterveen ja vahingollisen ihmissuhteen, jota käsitelläänkin tarkemmin Andersonin lyhytelokuvassa *Hotel Chevalier* (2007), joka voidaan esittää joko itsenäisenä lyhytelokuvana tai mahdollisena prologina *The Darjeeling Limitedille* (*Hotel Chevalieria* on analysoinut esimerkiksi Richter 2014). Junamatkan aikana Jack palaa toistuvasti muistelemaan rakastettunsa kohtaamista Hotel Chevalierissa; Intiassa hän pukeutuu edelleen ranskalaisen hotellin keltaiseen kylpytakkiin ja haistelee Voltaire N. 6 Le Petit Mort -nimistä hajuvettä, jotka tuovat kohtaamisen hänen mieleensä (DL 0:20:08–18). Vanhemmat veljet haluavat auttaa Jackia pääsemään yli tyttöystävästään, ja Francisin kehotuksesta tämä yrittääkin hankkiutua eroon parfyymista; typeryyksissään Jack kuitenkin iskee hajuvesipullon rikki taskulampun avulla, jolloin tuoksu tietenkin leviää heidän pieneen vaunuosastoonsa (DL 0:20:38–48). Esineen tahallinen särkeminen on henkilöahmon yritys päästä eroon siihen liittyvistä epätoivotuista tuntemuksista ja muistoista, mutta rikottu esine ei voikaan enää toimia siten kuin sen on ollut tarkoitus; koska pullo on toiminut suojaavana säiliönä parfyymille, säiliön rikkoutuminen vapauttaa nuo kaikki Jackin tunteet ja aistimuistot ilmaan.

Baschiera (2012, 128) esittää, että *The Darjeeling Limitedin* päähenkilöiden

muuttuva suhde heidän tavaroihinsa vaikuttaa elokuvan narratiivin kehittymiseen jopa siinä määrin, että veljesten henkistä matkaa voitaisiin tulkita asteittaisena esinesuhteen kehittymisenä. Baschieran (2012, 128) mukaan veljesten ensimmäinen ”henkinen vaihe” onkin oikeastaan vain tilaisuus hankkia uusia tavaroita entisten jatkeeksi; junan pysähtyessä Francis yrittää löytää virta-adapterin, Peter ostaa myrkkykäärmeen laatikoineen ja Jack hankkii pippurisumutteen (*DL* 0:21:35–22:20). Samalla pysähdyksellä Francisin toinen nahkakenkä kuitenkin varastetaan (*DL* 0:24:27–52), ja myöhemmin junassa Peter saa huomata laatikkonsa olevan tyhjä ja käärmeen karanneen (*DL* 0:29:10–30). Jack joutuu käyttämään pippurisumutetta yllättävään kohteeseen: taltuttaakseen toistensa kimppuun käyneet veljensä (*DL* 0:39:00–40:00). Ongelmallinen esinesuhde heijasteleekin veljesten keskinäisiä ja sisäisiä vaikeuksia.

Elokuvassa henkilöihahmojen esinesuhde saa toistuvasti henkisiä ulottuvuuksia, sillä usein esineisiin liittyy myös rituaalin, seremonian tai rukouksen kaltaista toimintaa. Veljekset jakavat esimerkiksi erilaiset lääkkeensä ja pillerinsä keskenään tavalla, joka muistuttaa miltei uskonnollista sakramenttia (*DL* 0:08:15–41). Näillä puuduttavilla aineilla veljekset koettavatkin lievittää kukin omaa henkistä kipuaan ja ahdistustaan, jotka eivät kuitenkaan ole lääkittävissä. Myös tupakointi on rituaalinomaista toimintaa, jota veljekset harjoittavat yhdessä toistuvasti Francisin aloitteesta (esim. *DL* 1:22:33–51). Lisäksi Francis on järjestänyt heille riikinkukonhöyhenillä suoritettavan rituaalin, joka kuitenkin ensiyrittämällä epäonnistuu; Francis hautaa höyhenensä asiaankuuluvasti, mutta Jack päästää omansa lentoon ja Peter pitää omansa kädessään (*DL* 0:44:25–45:32). Kohtauksessa korostetaan veljesten keskinäisiä eroja ja heidän erilaisia toimintatapojaan; esimerkiksi Peter pitää edelleen kiinni omasta höyhenestään kuten esineistäänkin.

Vaikka veljeksillä on kullakin omat keinonsa käsitellä isänsä kuolemaa, he kuitenkin jakavat sekä menetyksestä aiheutuneen surun että isänsä fyysisen jäämistön. Edesmennyt isä onkin henkisellä junamatkalla vahvasti läsnä, sillä hänen läsnäolonsa on edustettuna useissa esineissä; Peter on ottanut haltuunsa isän aurinkolasit, autonavaimet ja partaterän. Mikä tärkeämpää, veljekset kuitenkin jakavat keskenään isän nimikirjaimin varustetun moniosaisen matkalaukkusarjan; Louis Vuittonin suunnittelema (esim. Seitz 2013, 233) nahkaisia, kamelinruskeita matkalaukkuja kuvittavat erilaiset eksoottiset eläimet, palmut, sekä monogrammi

J.L.W. (esim. *DL* 1:09:23). Kuten *The Royal Tenenbaumsissa*, jossa perheen valtava kotitalo esineistöineen vaikuttaa merkittävästi elokuvan tunnelmaan, *The Darjeeling Limitedissa* matkalaukkusarjalla on samankaltainen painoarvo. Isän muisto aineellistuu näissä nimikoiduissa esineissä, jotka muodostuvat elokuvassa veljesten yhteiseksi painolastiksi. *Moonrise Kingdomissa* nähdyn kaltaisesti myös näitä matkatavaroita raahataan ympäri Intiaa; konkreettisen painonsa lisäksi Whitmanien matkalaukut sisältävät kuitenkin suuremman, henkisen taakan, sillä esineiden läsnäolo muistuttaa veljeksiä isän poissaolosta.

Baschieran mukaan (2012, 127) Whitmanien isän tavarat linkittyvät matkustamisen topokseen. Aurinkolasit, partaterä sekä eksoottisin eläimin ja palmuin kuvioidut matkalaukut muodostavat ja luonnehtivat epäsuorasti kuvan etäisestä isähahmosta, josta veljekset kuitenkin yrittävät kipeästi pitää kiinni. Takaumassa, jossa kuvataan matkaa isän hautajaisiin, veljekset pysähtyvät korjaamolle noutaakseen sieltä isänsä auton (*DL* 0:54:28–59:44); rikkinäinen kulkuneuvo symboloi tässä myös matkan pysähtymistä ja elämän päättymistä. Tavaraluukusta löytyvät sekä kadoksissa ollut, sarjan täydentävä matkalaukku että Jackin isälleen omistama, avaamattomaksi jäänyt käsikirjoitus nimeltä ”Invisible Ink and other stories” (*DL* 0:57:23). Rikkinäisen auton epäonnistuneet käynnistämisyrietykset kuvastavat epätoivoista haluttomuutta luopua isästä, mutta samalla veljekset joutuvat kuitenkin tekemään yhteistyötä ja olemaan vuorovaikutuksessa keskenään (Baschiera 2012, 128).

*The Darjeeling Limitedissa* esineet ohjaavat henkilöhahmojen välistä vuorovaikutusta sekä muokkaavat perhesiteitä ja sosiaalisia suhteita. Lisäksi henkilöhahmot kehittyvät ja kasvavat muuttuvan esinesuhteensa myötä. Elokuvan loppupuolella Francis luovuttaa vihdoinkin kalliin nahkavyönsä Peterille, jotta tämä voisi antaa sen jälleen eteenpäin omalle, pian syntyvälle pojalleen, ja näin jatkaa periytyvien esineiden kiertokulkua (*DL* 1:06:40–53). Kaikista Andersonin elokuvista *The Darjeeling Limited* onkin juuri se, jossa käsitellään kaikkein voimakkaimmin luopumista: sekä aineellisesta omaisuudesta irti päästämistä, mutta etenkin läheisistä, muista ihmisistä tai jopa omasta ruumiista luopumista. Luopumisprosessi kuitenkin konkretisoituu, kun matkatavaroista päästetään vihdoinkin irti; lopulta veljekset ovat valmiita luopumaan sekä henkisestä että fyysisestä painolastistaan, ja juostessaan viimeisen junan perään he heittävät kaikki isänsä matkalaukut maahan

saadakseen junan kiinni (*DL 1:20:35–21:22*). Kantamuksista irti päästäminen kuvaa yritystä päästä yli surusta sekä siirtyä elämässä eteenpäin, mutta matkalaukuista luopuminen on jälleen myös seremoniallinen teko; matkan tarkoitus on täyttynyt, ja on aika suunnata kotiin.

## 6 KEHYSRAKENTEET JA SISÄKKÄISKERTOMUKSET

Andersonin taiteellisen tyylin vuoksi ei ole yllättävää, että useat hänen elokuviensa henkilöhahmoista ovat jollain tapaa itsekin taiteellisia ja luovia persoonia – tai ainakin haluaisivat olla. *Rushmoren* Max on nuori näytelmäkirjailija, aivan kuten *The Royal Tenenbaumsin* Margot. Tenenbaumsien laajennettuun perheeseen kuuluu myös monia muita julkaisseita kirjoittajia. *The Life Aquatic with Steve Zissou* -elokuvan tutkimustiimi toimii samanaikaisesti luontodokumenttien kuvausryhmänä, joka koostuu erilaisista luovan työn tekijöistä. *The Darjeeling Limitedin* Jack kirjoittaa omaelämäkerrallista fiktiota, kun taas *Moonrise Kingdomin* Suzy viihtyy lukemiensa fantasiakirjojen parissa samalla kun Sam harjoittelee maalaamista. Muitakin taiteilijasieluja toki löytyy, vaikka kaikki heistä eivät välttämättä saakaan osakseen suurta arvostusta.

Tässä luvussa siirrytään pois päin tavanomaisimmista käyttöesineistä ja niiden käyttöyhteyksistä. Sen sijaan otan tarkastelun kohteeksi erilaiset luovan prosessin aikaansaannokset ja apuvälineet, jotka toistuvat läpi Andersonin tuotannon. Nämä esineet vaikuttavat osaltaan elokuvien fiktiivisten rakenteiden paljastumiseen ja paljastamiseen, sillä Anderson pyrkiikin aktiivisesti tuomaan esiin teostensa fiktiivisyyttä erilaisten elokuvallisten keinojen avulla. Tällaisia ilmaisukeinoja ovat muun muassa Andersonin tuotannossaan hyödyntämät erilaiset kehys- ja sisäkkäisrakenteet; elokuvien kehyskertomukset ilmaistaan yleensä tiettyjen esineiden avulla, kun taas sisäkkäiskertomukset ovat useimmiten löydettävissä taideesineistä ja luovan prosessin esineistöistä.

Näiden kompleksisten esinerakenteiden vuoksi tässä luvussa liikutaankin ajoittain pois päin esinekeskeisestä lukutavasta, kun siirryn tarkastelemaan niin sanotusti esineiden muodostamia laajempia kokonaisuuksia. Etenkään tutkielman viimeisissä alaluvuissa 6.4 ja 6.5 ei enää pysähdytä tarkastelemaan niinkään yksittäisiä esinekappaleita, vaan keskitytään lähinnä esineiden aikaansaamiin merkittäviin vaikutelmiin. Jouduttaessa tällä tavoin muuttamaan lukutapaa, henkilöahmon tekijyys korostuu näissä alaluvuissa entisestään.

## 6.1 Kehysrakenteet ja sisäkkäiskertomusten funktiot

André Crous käsittelee esseessään ”True and False. New Realities in the Films of Wes Anderson, Spike Jonze and Charlie Kaufman” (2010) tapoja, joilla kyseiset elokuvantekijät rikkovat totuttuja modernistisia elokuvailmaisun keinoja ja kuinka he näin monimutkaistavat todellisuuden ja fiktion välisiä rajoja. Crousin mukaan (2010, 122) heidän elokuvansa pyrkivät korostamaan etäisyyttä fyysiseen todellisuuteen, mikä tapahtuu usein metafiktiivisten eleiden avulla. Toisin sanoen nämä elokuvat eivät pyrikään konventionaalisen elokuvailmaisun tavoin esittämään todellisuutta sellaisena kuin se on totuttu näkemään, vaan ne ilmaisevat avoimesti olevansa fiktiivisiä teoksia.

Anderson pyrkii aktiivisesti tuomaan teostensa fiktiivisyyden esiin erilaisten kerronnallisten, ilmaisullisten ja tyylillisten keinojen avulla. Hänen tuotannossaan hyödynnetään muun muassa erilaisia sisäkkäisrakenteita ja -kertomuksia. Eri kerronnallisia tasoja yhdisteleviä kerronnankeinoja voivat olla esimerkiksi kertojanäänien avulla ilmaistu juoni tai erilaiset upotukset, kuten ”kuva kuvassa” tai ”elokuva elokuvassa”. Identtisyyttä lähenevää analogiasuhdetta kutsutaan nimellä *mise en abyme* (Rimmon-Kenan 1991, 118), jolla viitataan tällaisiin kerronnallisiin upotuksiin. Esimerkiksi aivan *Moonrise Kingdomin* lopussa tällainen selkeä upotus on Samin maalaama hiekkarantaa esittävä taulu, joka vastaa yksityiskohdiltaan, väreiltään ja sommittelultaan lähes identtisesti elokuvan kuvaa kyseisestä rannasta (MK 1:23:20, lisää alaluvussa 6.2).

Rimmon-Kenanin mukaan (1991, 116) sisempi kertomus on aina alisteinen sille kertomukselle, johon se on upotettu. Itävaltalaiskirjailija Stefan Zweigin tuotannosta innoituksensa saanut (GBH 1:29:55) elokuva *The Grand Budapest Hotel* käynnistyykin peräti neljällä sisäkkäisellä kertomuksella, jotka avautuvat maatuskanukkemaisen rakenteen kaltaisesti (GBH 3–4, 12): 1) alussa tyttö kävelee tunnetun fiktiivisen kirjailijan patsaalle ja alkaa lukea tämän ”The Grand Budapest Hotel” -nimistä kirjaa; 2) siirrytään ikään kuin kirjan esipuheeseen ja 20 vuotta taaksepäin, ikääntyneen kirjailijan työhuoneeseen, jossa hän alkaa selostaa kameralle 3) vuoteen 1965 sijoittuvaa tarinaa siitä, kuinka hän nuorena kirjailijana tapasi hotellinomistaja Zero Moustafan, joka kertoo kirjailijalle 4) varsinaista tarinaa omasta nuoruudestaan, Monsieur Gustavesta ja Grand Budapest -hotellista. GBH:n



tapauksessa kaikkein alisteisin kertomus onkin tosiasiaa elokuvan kannalta keskeisin. Anderson on kuitenkin päättänyt asettaa sen ympärille useampia kehyskertomuksia; elokuvassa ei ole kyse pelkästään hotellin tarinasta, vaan siitä, että se kerrotaan, kuinka se kerrotaan ja kenelle se kerrotaan. Elokuvan lopussa tyttö lukee kirjan viimeistä lukua (*GBH* 150) – kirja loppuu, siispä elokuvakin päättyy. Useiden sisäkkäisten kertomusten vuoksi kertomisen akti korostuu, ja kirjaesine on ikään kuin portti suurempaan kertomukseen.

*Fantastic Mr. Foxin* kertomus on kehystetty siten, että elokuvan alussa näytetään samanniminen kirja; elokuva perustuukin Roahl Dahlin lastenkirjaan *Kekseliäs kettu* (1970), joten Anderson on halunnut tuoda ilmi tämän yhteyden. Myös elokuva *The Royal Tenenbaums* alkaa kuvalla, jossa nähdään samanniminen kirjastonkirja (*TRT* 0:00:26). Toisin kuin adaptaatioelokuva *FMF, The Royal Tenenbaums* sekä *GBH* on tällä tavoin tarkoituksellisesti naamioitu, ikään kuin esitettävä teos olisi elokuva-adaptaatio jostakin todellisesta ja olemassaolevasta romaanista, mitä se ei kuitenkaan ole. *TRT:n* ja *GBH:n* tapauksessa fiktiivinen kirja toimiikin vain eräänlaisena keinotekoisena kehysrakenteena, joka on Andersonille hyvin tyypillinen ilmaisullinen ja tyyllinen keino. Kirjamaisen kehysrakenteen myötä elokuvat saavat kuitenkin romaanille tyypillisiä kerronnallisia piirteitä; esimerkiksi *TRT* jakautuu prologin ja epilogin lisäksi kymmeneen päälukuun, joiden etenemistä on selostamassa kaikkیتietävä kertojanääni (Alec Baldwin).

*The Royal Tenenbaumsin* fiktiivinen kehyskirja ja sen kertoja edustavat elokuvakerronnan ekstradiegeettistä tasoa, sillä ne ikään kuin sijaitsevat hierarkiassa kertomansa tarinan ”yläpuolella”. Näin ollen elokuvan päätapahtumat ja henkilöhahmot muodostavat teoksen diegeettisen tason. Sen sijaan näiden henkilöhahmojen kertomat tarinat, kuten esimerkiksi Margot’n näytelmät ja Eli Cashin romaaneista kuullut katkelmat, ovat hypodiegeettisen tason kertomuksia. (Rimmon-Kenan 1991; 116–117, 120.) *The Grand Budapest Hotelin* tarinaa kertoo ajoittain joko vanha tai nuori kirjailijahahmo tai hotellinomistaja Zero Moustafa, mutta myös elokuvassa *Moonrise Kingdom* nähdään ekstradiegeettistä kertojaa muistuttava hahmo. Vaikka elokuvalla ei olekaan varsinaista ekstradiegeettistä kehyskertomusta, on sillä tapahtumia ennakoiva hahmo nimeltä Kertoja (Bob Balaban), joka puhuttelee kameraa varoittaen lähestyvistä myrskystä (*MK* esim. 32 & 0:04:32–5:15). Poikkeuksellista on kuitenkin, että kyseinen ekstradiegeettinen

Kertoja saapuu eräässä yksittäisessä kohtauksessa paikalle neuvomaan diegeettisen tason henkilöihahmoja (MK 113–114). Sekoittamalla tällä tavoin kerronnan eri tasoja Anderson rikkookin totuttuja elokuvailmaisun keinoja sekä mutkistaa kerronnallisia konventioita.

Rimmon-Kenanin mukaan (1991, 117–118) alisteiset hypodiegeettiset kertomukset voivat saada erilaisia funktioita suhteessa ylemmän tason kertomuksiin; upotetun kertomuksen funktio voi olla joko *toiminnallinen*, *selittävä*, *temaattinen* tai näiden kolmen yhdistelmä. Esimerkiksi *Moonrise Kingdomissa* nähtävän *Noye's Fludde* -opperanäytelmän (1958, säveltänyt Benjamin Britten) katkelmilla on elokuvassa sekä toiminnallinen että temaattinen funktio; kirkossa esitettävä musikaali on sisällöstään riippumatta toimintaa, jonka myötä yleisöön kuuluva Sam ja korppina esiintyvä Suzy alunperin tapaavat. Toisaalta hypodiegeettinen lastenooppera muodostaa merkityksellisen analogiasuhteen elokuvan diegeettisen tason kanssa, sillä sen apokalyptinen vedenpaisumus ennakoi lähestyvää myrskyä ja tukee tällä tavoin elokuvan tematiikkaa. Lisäksi Nooan arkkiin pareittain jonottavien eläinhahmojen (MK 0:17:28–42) voi nähdä edustavan *Moonrise Kingdomin* onnistuneita tai epäonnistuneita parisuhteita.

Suomela (2003, 149) tiivistää, että kerronnan teemana ”saattaa myös usein olla kerronta itse”, mikä pitääkin paikkansa useiden Andersonin elokuvien kohdalla. Oli sitten kyseessä taulun maalaaminen, kirjan ääneenlukeminen, näytelmäesityksen laatiminen tai luontodokumentin kuvaaminen, kaikessa tässä toiminnassa on lopulta kyse tarinankertomisen prosessista. Suomelan mukaan tällainen kerronnan tematisointi korostaakin fiktion rakentumistapaa sekä teoksen fiktiivistä luonnetta. Teosta, jossa katsojan huomio tarkoituksellisesti kiinnitetään kyseisen fiktiivisen esityksen laatimiseen, katsomiseen tai teoksen rakenteeseen, voidaan kutsua metafiktioksi. (Suomela 2003, 158.)

Tässä pääluvussa haluan käsitellä tarkemmin Andersonin tuotannossa toistuvia, todellisten ihmisten tai fiktiivisten henkilöihahmojen luomia sisäkkäiskertomuksia, -rakenteita ja viittauksia, jotka voivat muodoiltaan olla esimerkiksi maalauksia, kirjoja, näytelmiä tai jopa elokuvia elokuvassa. Aloitankin tutkimalla joitakin Andersonin elokuvissa esiintyvistä maalauksista, sillä ne ovat yksittäisinä kappaleina kenties yksiselitteisempiä ja helpommin lähestyttäviä kuin esimerkiksi kokonaiset näytelmät ja niiden luomiseen liittyvä esineistö.

## 6.2 Maalaukset ja taulut

Andersonin tuotannossa nähtävillä maalauksilla ja tauluilla on elokuvissa monenlaisia tehtäviä. Usein seinillä riippuvat tauluesineet toimivat yksinkertaisesti lavasteina, jotka eivät ole osana aktiivista toimintaa eikä niihin viitata dialogissa. Toisinaan maalaus kuitenkin huomioidaan – joko henkilöhahmon toimesta – tai siihen kiinnitetään tarkoituksellisesti huomiota esimerkiksi lähikuvan avulla. Seuraavaksi käsiteltävät muotokuvat ja maisemamaalaukset ovat joko jonkin henkilöhahmon taiteellisia tuotoksia ja täten kiinteä osa tämän identiteettiä tai ne ovat merkittävässä avainasemassa elokuvan toiminnan kannalta. Näihin merkityksellisiin maalauksiin on mahdollista soveltaa Rimmon-Kenanin (1991, 117–118) luokittelua hypodiegeettisten kertomusten funktioista, sillä elokuvissa myös maalaukset voivat olla kerronnallisia upotuksia, joilla on sekä toiminnallisia, selittäviä että temaattisia funktioita.

*The Royal Tenenbaumsin* kertojanääni kuvailee Richie Tenenbaumia sanoin: ”He kept a studio in the corner of the ballroom but had failed to develop as a painter.” (TRT 13). Kohtauksessa kuvataan Tenenbaumien juhlasali, jossa nuori Richie ohjeistaa äitiään ripustamaan seinälle jälleen uuden identtisen maalauksen entisten jatkeeksi (TRT 0:04:53–05:05). Kaikki nuo Richien maalaukset esittävät samaa kohdetta – Margot Tenenbaumia lukemassa kirjaa. Maalausten kertomuksellinen funktio on pääosin selittävä; koska Richie maalaa perheenjäsenistään vain ja ainoastaan toistuvasti Margota, voidaan tulkita, että hän käsittelee tukahdutettuja tunteitaan maalaamisen avulla ja ikään kuin kanavoi todelliset tunteensa tauluesineen muotoon. Baschieran mukaan (2012, 123) Richietä ohjaavan rakkauden ja intohimon todellinen kohde – eli Margot – onkin löydettävissä hänen maalauksistaan. Kykenemättä kuitenkaan paljastamaan todellisia tunteitaan adoptiosisarelleen, nuori Richie maalaa aihettaan yhä uudestaan ja uudestaan. Nuo muotokuvat representoivat Richien naivistista näkemystä Margot’sta; jokaisessa maalauksessa Margot’lla on käsissään eri kirja, ja näin Richie tuleekin liittäneeksi Margot’n henkilöhahmon ja kirjaesineen vahvasti toisiinsa. Margot nähdäänkin elokuvassa toistuvasti lukemassa kirjaa. Richien tietämättä Margot’n tunteet ovat kuitenkin vastaavia; siinä missä nuori Richie työstää kiellettyjä tunteitaan maalaamalla, aikuisen Margot’n luovuus tyrehtyy vuosiksi Richien lähdettyä merille (Margot’n näytelmistä alaluvussa 6.4).

Andersonin elokuvissa esiintyviin erilaisiin tauluihin ja maalauksiin on monesti dokumentoitu henkilöhahmojen tai tapahtumapaikkojen historiaa, eli seiniä peittävät kuvat eivät yleensä olekaan täysin irrallisia elokuvan muusta kerronnasta. Richie ei kuitenkaan maalaa ainoastaan kankaalle, vaan myös hänen makuuhuoneensa taivaansiniset seinät ovat täyttyneet hänelle tärkeistä kuva-aiheista, jotka esittävät menneitä ja merkittäviä elämäntapahtumia (TRT 0:04:32–52). Nämä seinämaalaukset muodostavat ikään kuin päiväkirjamaisen kuvasarjan Richien lapsuudesta ja Tenenbaumien perheen historiasta. Päiväkirjan sijaan Richie on kuitenkin maalannut tapahtumat pysyvästi huoneensa seinille.

Nuoren Richie Tenenbaumin tavoin myös *Moonrise Kingdomin* Sam Shakusky käsittelee tunteitaan maalaamisen avulla. Hänen orastavat lahjansa tuodaan esiin kohtauksessa (MK 88–95), jossa Suzyn vanhemmat löytävät nuorten välisen kirjeenvaihdon. Sam on lähettänyt tytölle joitakin hahmotelmiaan, joista äiti Laura Bishop toteaa: ”He does watercolors, mostly landscapes but a few nudes.” Isä Bishop on välittömästi huolissaan siitä, ettei suinkaan hänen tyttärensä ole istunut pojalle alastonmallina. Myös Suzy tiedustelee Samilta eräässä kirjeistään, esittäkö vedessä uiva tyttö häntä (MK 91). Sekä Richien että Samin keskenkasvuiset yritykset vangita aiheensa maalauksiin saattavat vaikuttaa kömpelöiltä, mutta toiminnalla on kuitenkin merkittävä osa heidän identiteettiensä rakentumisesta. Kuten aiemmin olen esittänyt, Andersonin tuotannossa esineet voivat kertoa asioita, joista henkilöhahmot eivät voi tai osaa puhua ja täten vaikenevat. Tämän vuoksi näiden merkityksellisten esineiden ja niiden sisältämien kertomusten ”lukeminen” onkin tärkeää.

*Moonrise Kingdomin* merkittävimmäksi maalaukseksi nousee kuitenkin Samin viimeinen taideteos, joka esittää hänen ja Suzyn salaista leiriytymispaikkaa. Loppukohtauksessa Sam on vaihtanut akvarellitekniikan öljyväreihin, ja maisemamaalaukseen on kuvattu keltaisine teltoineen hiekkaranta, jolle on simpukankuorin muodostettu sanat ”Moonrise Kingdom” (MK 210 & 1:23:15–30); näin paljastetaan nuorten pohdiskelema paikan uudelleennimeäminen sekä selitetään vihdoin myös elokuvan nimi. Maalauksen lähikuva häivytetään lähes identtiseen kuvaan heidän autiosta leiripaikastaan poukamassa, jossa aallot lyövät rantaan. Maalaamalla Sam onkin säilönyt hänelle merkittävän kokemuksen öljymaalaukseen pysäyttääkseen tuon lapsuuden ja aikuisuuden väliin sijoittuvan erityisen hetken. Gooch (2014, 195) on huomioinut, että kyseisen upotuksen avulla

Anderson korostaa myös elokuvateoksen ja diegeettisen taiteellisen tuotannon välistä yhteyttä. Yhtenä luovan prosessin tavoitteena onkin säilöä jokin ohimenevä tai muuten tavoittamattomissa oleva tunne, aika tai paikka taideobjektiin.

*Moonrise Kingdomin* tärkeimmät tapahtumapaikat – Bishopien koti, partioleiri, posti, kirkko sekä oopperalavastuksen Nooan arkki – on kuvattu kanavatöihin, jotka ovat ripustettuina Bishopien kodin seinille (Seitz 2013, 307). Siinä missä *TRT*:a tai *GBH*:a rytmittävät kehyskirjojen luvut, *Moonrise Kingdomin* kerrontaa ohjaavat näiden taulujen tapahtumapaikat sekä paikasta toiseen liikkuminen; siirtyminen ilmaistaan karttaotosten avulla, ja reitti esitetään karttaan piirtyvin pistein ja viivoin (esim. *MK* 0:23:07–11). Elokuvan ensimmäisiä esineitä – ja kuvia – onkin juuri perheen sokkelomaista kotitaloa, entistä majakkaa esittävä kanavatyöttaulu, kun taas elokuvan viimeisenä kuvana nähdään Samin rantamaisemamaalaus (*MK* 0:00:37 & 1:23:20). Näiden kahden samankaltaisen tauluesineen välillä on kuitenkin selvä kontrasti. Käsityö kuvaa kotitaloa ulkoa päin ja on tekniikaltaan hieman vanhanaikainen ja ummehtunut. Samin öljymaalauksen sijaan on elävä, eloisa, värikäs, ja esittää luonnonmaisemaa. Bishopien asianajajavanhempien talo onkin paikka, joka edustaa vanhoja arvoja, tavanomaista perheidylliä ja normatiivisia käsityksiä parisuhteesta. Samin ja Suzyn rantapoukama on kuitenkin luonnonpaikka, jossa voi olla vapaa, villi ja luonnollinen, ja siksi se onkin niin sopiva symboli kahden nuoren väliselle rakkaudelle. Hiekkaranta on tapahtumapaikka, joka puuttuu kanavatyömiljöiden joukosta, mutta viimeistelemällä maalauksensa Bishopien kotona Sam tulee ikään kuin lisänneeksi sen tähän jatkumoon ja tulee tällä tavoin uudistaneeksi jo vanhentuneita aatteita. Tämän vuoksi hiekkarantamaalauksella onkin elokuvassa myös merkittävä temaattinen funktio.

Maalauksen ei kuitenkaan tarvitse olla jonkin henkilöhahmon maalaama, jotta se voisi välittää tärkeää informaatiota henkilöhahmojen identiteeteistä, heidän välisistä suhteistaan tai elokuvan tematiikasta. *The Grand Budapest Hotel* -elokuvan avainasemassa on fiktiivinen renessanssimaalaus nimeltä ”Boy with Apple”, jonka on maalannut niin ikään fiktiivinen itävaltalaismaalari Johannes van Hoytl nuorempi (Seitz 2015, 26). Elokuva varten tilaustyönä maalatun teoksen todellisista taustoista kertoo esimerkiksi Scott Meslow’n artikkeli (2014). *GBH*:ssa hämärissä olosuhteissa menehtynyt varakas Madame D. testamenttaa omaisuutensa arvokkaimman mestariteoksen Monsieur Gustavelle, Grand Budapest -hotellin henkilökunnan

esimiehelle. Tämä skandaali käynnistää ajohahdin, kun erimielinen ja vilpillinen perikunta yrittää saada maalauksen takaisin haltuunsa. Tämä onkin maalauksen ensimmäinen, toiminnallinen funktio, sillä sen tehtävänä on käynnistää elokuvan varsinainen tapahtumaketju.

”Boy with Apple” -muotokuvan aiheena on nuori poika, joka pitelee käsissään omenaa. Elokuvan dialogissa Gustave kuvailee taulua avustajalleen aulapoika Zerolle hetkeä ennen kuin oikeutetusti ”varastaa” sen gallerian seinältä (GBH 57):

M. GUSTAVE

This is van Hoyt's exquisite portrayal of a beautiful boy on the cusp of manhood. Blond, smooth. Skin as white as *that* milk. (*Pointing to Zero's glass.*) Of impeccable provenance. One of the last in private hands – and, unquestionably, the best. It's a masterpiece. The rest of this shit is worthless junk.

Repliiikissä korostuvat maalauksen merkityksellisyys ja ainutlaatuisuus, kun sitä verrataan muihin ympärillä oleviin taideteoksiin, joiden todetaan olevan arvoltaan roskaa. Vaikka ”Boy with Apple” on suunnattoman arvokas ja vakavasti otettava renessanssiajan mestariteos, perinteistä kuva-aihetta lähestytään kuitenkin dialogissa humoristisesti ja tauluun liitetään monesti tahallista komiikkaa. Madame D.:n poika Dmitri huutaa Gustavelle: ”You're not getting 'Boy with Apple', you goddamn little fruit!” (GBH 54) rinnastaen näin kuva-aiheen hedelmän ja biseksuaalin Gustaven toisiinsa. Vastaavasti Gustave kommentoi Zerolle: ”They're going to fight me for the son of a bitch.” (GBH 56) viitaten sekä taideteokseen esineenä että sen esittämään ihmishahmoon. Vaikka merkittävä maalaus ei suoranaisesti esitä yhtäkään elokuvan henkilöahmoista, se ei kuitenkaan jää pelkäksi lavasteeksi tai toiminnan välineeksi, sillä sen kuva-aihe tuodaan toistuvasti esiin myös dialogin tasolla.

Vielä galleriassa Gustave tarkastelee taulua suhteellisen objektiivisesti, mutta vasta myöhemmin junassa hän avaa maalauksen todellisia taustoja aulapoika Zerolle (GBH 59):

M. GUSTAVE

I'll never part with it. It reminded her of me. It will remind me of her. Always. I'll die with this picture above my bed. (*Quickly.*) See the resemblance?

Gustave paljastaa totuuden siitä, miksi maalaus oli niin merkityksellinen Madame

D.:lle; teos muistutti häntä Gustavesta. Taide-esine saakin näin myös selittävän funktion, sillä se antaa lisää informaatiota näiden kahden henkilöihahmon välisestä suhteesta. ”Boy with Apple” liitetään kiinteästi Gustaven henkilöihahmoon, ja tätä korostetaan asettamalla nämä kaksi kuvassa vieretysten (*GBH* 0:30:57–31:14). Rahallisen arvon lisäksi maalauksella on Gustavelle suunnaton tunnearvo, jonka vuoksi siitä on mahdotonta luopua. Seuraavana hetkenä Gustave kuitenkin tekee tunteellisen pohjustuksensa tyhjäksi esittämällä täysin päinvastaisen toteamuksen taulusta (*GBH* 59):

M. GUSTAVE

Actually, we should sell it. Sooner rather than later, in case they try and steal it back. [—]

Jälleen kerran maalauksen arvokasta olemusta laimennetaan, kun sen merkittävydestä tehdään dialogin tasolla pilkkaa.

Gustave ja Zero eivät kuitenkaan ehdi suunnitelmansa mukaisesti myydä taideteosta, sillä seuraavana päivänä Gustave pidätetään epäiltynä Madame D.:n murhasta. Tätä seuraavan tapahtumaketjun ajan taulu pysyy ruskeaan paperiin käärittynä ja Grand Budapestiin piilotettuna, kunnes elokuvan lopussa maalaus otetaan jälleen esiin. Taulun takaa löytyy kirjekuoreen suljettuna Madame D.:n viimeinen ja voimassa oleva testamentti, jossa hän jättää Gustavelle koko omaisuutensa – mukaan lukien Grand Budapest -hotellin (*GBH* 139). Taululla onkin siis kaiken aikaa ollut myös toinen tehtävä: pitää sisällään salaisuus ja lopullinen vastaus kysymykseen siitä, kuinka Grand Budapest päättyi – Gustaven kautta – hotellinomistaja Zero Moustafalle. ”Boy with Apple” ei olekaan elokuvassa ainoastaan toiminnan käynnistäjä vaan se on myös tarinan loppuunsaattaja sekä sisäkkäiskertomusten vyyhdin selvittäjä.

### 6.3 Kirjaesineet

Alaluvussa 6.1 on käsitelty Andersonin tuotannolle tyypillisiä kehyskertomuksina toimivia kirjoja. Elokuvissa nähdään kuitenkin lukuisia kirjaesineitä, jotka sijoittuvat diegeettisen kertomuksen tasolle. Toisinaan näiden kirjallisten teosten hypodiegeettisistä kertomuksista kuullaan henkilöihahmojen ääneenlukemia

katkelmia, mutta joskus kirjaesineiden varsinaisesta sisällöstä ei anneta lainkaan konkreettisia näytteitä. Tämän merkittävän eron vuoksi kirjat saavatkin yhteydestä riippuen hyvin erilaisia kertomuksellisia funktioita; toisinaan kirjaesine saattaa olla merkityksellisempi kuin sen sisältämä hypodiegeettinen kertomus ja päinvastoin. Aion kuitenkin tuoda esiin molempiin tapauksiin soveltuvia esimerkkejä.

Andersonin elokuvissa esiintyvät kirjat ja kirjaesineet voidaan jaotella karkeasti seuraaviin ryhmiin:

- 1) todelliset kirjalliset viittaukset, todellisen maailman kirjat ja kirjaesineet (esimerkiksi Margot Tenenbaumin lukema Tšehovin *Kirsikkatarha*);
- 2a) henkilöhahmojen lukemat tai muut fiktiiviset teokset, joiden kirjailijat eivät kuitenkaan esiinny elokuvien henkilöhahmoina (Suzyn lukemat fantasiakirjat);
- 2b) henkilöhahmojen kirjoittamat fiktiiviset teokset (Jack Whitmanin ”Invisible Ink and other stories”).

Kaikki nämä ryhmät voidaan jakaa myös asiateksteihin ja fiktion, joka voidaan edelleen jaotella esimerkiksi korkeakirjallisuuteen ja viihdekirjallisuuteen. Seuraavassa alaluvussa käsitellään ensimmäiseen kategoriaan kuuluvia todellisia ja olemassaolevia kirjoja sekä kirjallisia viittauksia.

### 6.3.1 Todelliset kirjalliset viittaukset

Siellä täällä Andersonin tuotantoa nähdään jokin henkilöhahmoista lukemassa jotakin olemassaolevaa kirjaa, yleensä klassikkoteosta, kuten esimerkiksi Rosemary Aarresaarta (*RM* 99) ja Margot Tšehovia (*TRT* 6). Raskaana oleva Jane lukee toistuvasti ääneen Proustia vielä syntymättömälle lapselleen (*LA* 0:24:24–50). Näillä todellisilla kirjallisilla teoksilla on kattava viittaussuhde elokuvan ulkoiseen, olemassaolevaan maailmaan. Tämän vuoksi ne myös tarjoavat katsojalle samaistumisinnan ja yhteisen kokemusmaailman fiktiivisten henkilöhahmojen kanssa. Intermediaalisten viittausten avulla voidaan välittää lyhyessäkin ajassa paljon merkittävää informaatiota muun muassa henkilöhahmon kiinnostuksen kohteista, maailmankuvasta, aatteista ja niin edelleen. Ei siis ole lainkaan yhdentekevää, mitä



teosta henkilön nähdään lukevan vaikka vain muutaman ohimenevän sekunnin ajan. Todellisten kirjallisten viittausten käyttäminen on Andersonille kuitenkin myös harkittu tyyllinen keino; ajattomien klassikkoteosten avulla vahvistetaan tarkoituksellista tyyli- ja aikakausiin sekoittumista. Esimerkiksi Jules Vernen teokset (*RM* 22) voisivat olla osa niin 1950-luvun kuin nykypäivänkin lukijoiden elämää. Etenkin lastenkirjoihin kiteytyy vahva tunne Andersonille tärkeästä nostalgiasta: kaipuu lapsuuden huolettomiin ja mullistaviin lukuhetkiin.

Andersonin elokuvaan sisältyy toki lukemattomia viittauksia myös muihin kirjallisiin teoksiin, vaikkei niitä kirjamuodossa – esineenä – valkokankaalla nähtäisikään. Esimerkiksi J. D. Salingerin kirjallisen tuotannon katsotaan vaikuttaneen Andersoniin (*TRT* viii & Kunze 2014b, 98); muun muassa yhteisniteessä *Franny & Zooey* (1961) esiintyvät Glassin perheenjäsenet sekä näiden kertomusten interiörökuvaukset muistuttavat vahvasti Tenenbaumeja ja heidän kotitaloaan. Andersonin *The Grand Budapest Hotel* on sen sijaan saanut inspiraationsa itävaltalaiskirjailija Stefan Zweigin teoksista (*GBH* 1:29:55). Kattavammin lastenkirjallisuuden vaikutuksesta Andersonin tuotantoon on kirjoittanut Peter C. Kunze (2014b). Tässä tutkielmassa keskitytään kuitenkin perustellusti nimenomaan niihin kirjoihin, jotka konkretisoituvat elokuvissa esineen muodossa. Tarkoitukseni ei silti ole käsitellä jokaista Tenenbaumien kirjahyllyistä löydettävää yksittäistä teosta, jolla ei ole elokuvan etenemisen tai henkilöhahmojen rakentumisen kannalta niinkään suurta merkitystä. Haluan seuraavaksi kiinnittää huomiota juuri niihin helposti tunnistettavissa oleviin ja merkityksellisiin teoksiin, joita henkilöhahmo aktiivisesti lukee tai tarkastelee, ja joihin kenties viitataan myös dialogissa.

*The Royal Tenenbaumsin* prologissa huomio kiinnitetään Margot Tenenbaumin makuuhuoneen kirjahyllyihin, joiden kokonaisuus myös nimetään kuvatekstillä ”LIBRARY OF PLAYS” (*TRT* 0:03:52). Esineiden ja asioiden nimeäminen on Andersonille tyypillinen tehokeino, jonka avulla korostetaan kyseisen objektin merkittävyyttä. Nimeäminen osaltaan myös himmentää subjektin ja objektin välisiä rajoja. Seinään kiinnitettyjen hyllyjen vieressä nähdään Margot lukemassa Eugene O’Neillin näytelmää *The Iceman Cometh*. Margot’n henkilökohtainen näytelmäkirjasto ei ole aakkostettu, mutta teokset on järjestetty kirjailijan mukaan; kunkin kirjailijan sukunimi on kiinnitetty hyllylevyyn teosten alapuolelle. ”Tuhansia näytelmiä” (*TRT* 11) kattava kirjasto sisältää teoksia muun muassa sellaisilta

merkittävilta näytelmäkirjailijoilta kuten Beckett, Tšehov, Ibsen, Shakespeare ja Miller. Nämä todelliset näytelmäteokset muodostavat laajan kokoelman, jonka avulla pyritään rakentamaan Margot'n henkilöahmoa. Henkilöhahmot esittelevän montaasin hyvin lyhyessä ajassa ei ole tarpeen eikä mahdollista kiinnittää huomiota yksittäisiin näytelmiin, vaan tietoa Margot'n kiinnostuksen kohteista välitetään tuomalla ilmi teoskokoelman merkittävä laajuus.

Yksittäisellä kirjalla saattaa kuitenkin olla kerronnan kannalta useampiakin funktioita, kuten ilmenee esimerkiksi elokuvassa *Rushmore*. Lukiessaan kirjastossa merentutkija Jacques Cousteaun seikkailuista kertovaa *Diving for Sunken Treasure* -teosta Max Fischer huomaa erään sivun marginaalissa käsikirjoitetun sitaatin (*RM* 12, käsikirjoituksessa virheellisesti [exceptional]):

When one person, for whatever reason,  
has a chance to lead an [extraordinary] life,  
he has no right to keep it to himself.  
– Jacques Cousteau

Koska tämä koulukirjaston kirjaan muotoiltu viesti puhuttelee Maxia, hän selvittää, että kirjan on viimeksi lainannut alaluokkien opettaja, neiti Rosemary Cross. Kirjaesineen ensimmäinen funktio on *toiminnallinen*, sillä se synnyttää toimintaa antaessaan alkuksisäyksen Maxin ja Rosemaryn kohtaamiselle. Tässä vaiheessa kyseinen kirja voisikin olla lähes mikä tahansa teos, koska sen sisällöllä ei ole vaadittavan toiminnan kannalta juurikaan merkitystä. Kirjan myötä Max kuitenkin ihastuu Rosemaryyn ensisilmäyksellä, mistä eteenpäin kirja toimii myös apuvälineenä Maxin lähestymisy yrityksille; hän lukee teosta nyt myös ymmärtääkseen paremmin Rosemaryn kiinnostuksen kohteita ja löytääkseen yhteisiä puheenaiheita tämän kanssa.

Kuten jo aiemmin on todettu muistoesineitä käsittelevässä alaluvussa 4.3, Max ei kohtaamisen alkuvaiheessa tiedä, etteivät merieliöt ja akvaariot ole Rosemaryn itsensä vaan ensisijaisesti tämän edesmenneen aviomiehen intohimo. Meribiologi Edward Appleby kuoli hukkumalla, minkä jälkeen leskeksi jäänyt Rosemary onkin lahjoittanut mieheltään saamansa kirjan Rushmoren kirjastoon siitä syystä, että tämä oli koulun entinen oppilas. Näin ollen kyseisellä kirjaesineellä – sekä sen sisältämällä aiheella että itse objektilla – on myös *selittävä funktio*; kirja antaa lisää informaatiota

eri omistajistaan ja heidän välisistä suhteistaan ja taustoistaan. Elokuvan katsojan ei tarvitse tietää todellisen kirjan sisällöstä välttämättä enempää, mutta kuitenkin se esineenä rakentaa edelleen henkilöhahmojen identiteettejä. Rosemary nähdään toistuvasti lukemassa muitakin todellisia kirjoja, muun muassa Robert Louis Stevensonin romaaneja kuten *Aarresaarta* (RM 13 & 99) sekä Jules Vernen kirjoittamia Kapteeni Nemon sukellusveneseikkailuja (RM 22). Nämä klassikkoteokset voidaan luokitella niin sanotuiksi poikakirjoiksi, joita voi löytää lukuintoisen nuoren kirjapinosta. Myös nämä poikakirjat ovatkin mitä todennäköisimmin osa Rosemaryn edesmenneen aviomiehen muuta jäämistöä, jonka keskellä Rosemaryn nähdään kaipaavan miestänsä (RM 1:02:38).

*Diving for Sunken Treasure* -kirjalla on elokuvassa kuitenkin myös *temaattinen funktio*, sillä kaikki *Rushmore*ssa esiintyvät todelliset kirjalliset teokset muodostavat sisällöltään loogisen kokonaisuuden. Yksittäiset teokset ovat osa laajempaa temaattista jatkumoa, sillä kirjojen meri- ja vesiaihe toistuu Andersonin tuotannon muissakin elokuvissa. Merentutkija Jacques Cousteaulla on entistä suurempi vaikutus Andersonin neljännessä elokuvassa *The Life Aquatic with Steve Zissou*, joka käynnistyy *Moby Dick* -tyyppisenä kostodraamana, ja jonka päähenkilö Steve Zissou muistuttaa monin tavoin Cousteautta (LA:sta lisää alaluvussa 6.5). Sen sijaan *Moonrise Kingdom* sijoittuu New Penzance Island -saarelle, ja elokuvan lopussa koetaan apokalyptisiä piirteitä saava vedenpaisumus. Lisäksi *Rushmore*n uima-allaskohtaukset viittaavat Mike Nicholsin elokuvaan *The Graduate* (suom. *Miehuuskoe*, 1967), jonka päähenkilö Benjaminin tavoin myös *Rushmore*n Herman Blume hyppää altaaseen kaksospoikiensa syntymäpäivillä (RM 0:17:52–18:08). Akateemisen elämänsä ja siitä irrallisen tulevaisuutensa kanssa painiskeleva, vanhempaan naiseen ihastunut Max Fischer muistuttaakin monin tavoin *The Graduates* Benjaminia. Luettuaan Cousteaun kirjaa, myös Max kokee olevansa ulapalla (RM 22): "[—] I've been out at sea for a long time." – aivan kuten *The Graduates* ajelehtiva Benjamin, *TRT*:n meriltä palaava Richie Tenenbaum sekä *LA*:n harhaileva Steve Zissou.

### 6.3.2 Fiktiiviset kirjalliset teokset

Todellisten kirjallisten viittausten lisäksi Andersonin tuotannossa nähdään useita täysin fiktiivisiä kirjallisia teoksia. Nämä fiktiiviset teokset voivat olla joko taiteellisten henkilöhahmojen omia tuotoksia, tai vaihtoehtoisesti niiden fiktiiviset kirjailijat eivät esiinny elokuvissa lainkaan. Nämä keinotekoiset kirjaesineet on kuitenkin tarkoituksellisesti suunniteltu rakentamaan elokuvien fiktiivistä maailmaa ja niihin kiinnitetään huomiota yleensä kansiin kohdistuvien lähikuvien avulla. Tämän vuoksi voidaan päätellä, että esineillä on elokuvan henkilöhahmojen tai tapahtumien kannalta jokin merkitys eivätkä ne näin ollen ole pelkästään kuvausrekvisiittaa.

Kuten alaluvussa 5.1 on tuotu esiin, *Moonrise Kingdomin* Suzy Bishop kantaa mukanaan palauttamatta jättämiään – tai varastamiaan – kirjastonkirjoja. Olen jo havainnut, että osana Suzyn matkatavaroita näillä raskailla kirjaesineillä on elokuvassa tietty toiminnallinen tarkoitus, kun niitä raahataan mukana vaikeakulkuisessa luontoympäristössä. Kaikki nämä teokset ovat tieteis- tai fantasiakirjallisuutta, joiden yliluonnollisiin ja maagisiin maailmoihin Suzy voi paeta hämmentäviltä ja kyllästyttäviltä kotioloiltaan. Suzyn kirjat eivät kuitenkaan ole anonyymejä ja identtisiä kirjaesineitä, vaan ne on käsikirjoituksessa nimetty, niille on suunniteltu yksityiskohtaiset kannet ja ne on tällä tavoin yksilöity. Nämä kuusi fiktiivistä teosta fiktiivisine kirjailijoineen ovat: ”Disappearance of the 6th Grade” (Burris Burris), ”Shelly and the Secret Universe” (Nan Chapin), ”The Girl from Jupiter” (Isaac Clarke), ”The Francine Odysseys” (käsikirjoituksessa ”The Francine Odysseys”, Gertrude Price), ”The Light of Seven Matchsticks” (Virginia Tipton) ja ”The Return of Auntie Lorraine” (Miriam Weaver). Lisäksi käsikirjoituksessa mainitaan seitsemäs kirja nimeltä ”Annabelle’s Midnight” (MK 154); elokuvan ja käsikirjoituksen välillä ilmenee epäloogisuutta, ja kirjojen nimet vaihtelevat osittain.

Suzy kuvailee kirjamakuaan tarkasti (MK 77):

SUZY

These are my books. I like stories with magic powers in them. Either in kingdoms on earth or on foreign planets. Also, time travel, if they make it realistic. Usually, I prefer a girl hero, but not always. I couldn't bring all of them because it got too heavy. You can borrow any you want.

Kunze (2014b, 101) on esittänyt, että Suzyn identiteetti tuodaan esiin hänen kirjojensa kautta. Suzyn identiteetti rakentuu osittain kirjaesineiden varaan; liimautuneena kirjoihinsa hänet leimataan Margot Tenenbaumin tapaan lukutoukaksi. 12-vuotias Suzy samaistuu etenkin kirjojen tyttöänkareihin. Kuten alaluvussa 5.1 on aiemmin todettu, fantasiakirjojen taikavoimat, kuningaskunnat, vieraat planeetat ja aikamatkustus ruokkivat etenkin Suzyn eskapismia. Lisäksi palauttamatta jätetyt kirjastonkirjat ovat merkki Suzyn kleptomaanisista taipumuksista. *Moonrise Kingdomin* fiktiivisillä kirjoilla – tarkemmin niiden sisältämällä hypodiegeettisillä kertomuksilla – on kuitenkin myös muita kerronnallisia tarkoituksia. Onkin huomionarvoista, että Anderson on tarkasti nimennyt jokaisen fiktiivisen kirjan ja kirjailijan, etsinyt taiteilijat kuvittamaan kirjojen kannet kuvailemansa mukaisesti sekä nähnyt vaivaa kirjoittaakseen katkelmia näistä hypodiegeettisistä kertomuksista. Tällainen Andersonille tyypillinen vaivannäkö ja yksityiskohtaisuus ovat merkkejä siitä, että kirjaesineiden sisältämällä kertomuksilla on elokuvassa jokin toinenkin merkitys.

Ensimmäinen katkelma kuullaan kirjasta ”The Francine Odysseys”, kun matkatavarainventaarionsa jälkeen riitaan ajautuneet Sam ja Suzy ovat sopineet kiistansa; Suzy lukee Samille ääneen (MK 82):

SUZY

’His eyes downcast, his kingdom in ruins, Mynar pressed his heavy paw through the rippling surface of the cool shallows and down to its stone floor. ”My people once were lead by a great and noble beast – and I no longer see his face in this reflection.”

[--]

’Meanwhile, on the Plains of Tabitha, Francine rested. There would be another time for war.’

Tässä fantasiakirjan katkelmassa viitataan konfliktin jälkeiseen rauhanaikaan tai aselepoon; näin ollen hypodiegeettinen kertomus heijastelee myös elokuvan diegeettisiä tapahtumia. Seuraava katkelma kirjasta ”Disappearance of the 6th Grade” (käsikirjoituksessa kirjan nimeksi on mainittu ”The Light of Seven Matchsticks”) luetaan ääneen illalla nuorten saavuttua rantapoukamaan, ja se päättyy sanoihin: ”He’s right again, she thought. Little brothers drive people crazy.” (MK 123.) Myös Suzylla on kolme pikkuveljeä, joten hän voikin samaistua tarinan henkilöahmon ajatuksiin. Hypodiegeettinen kertomus voi tässä tapauksessa ilmentää teini-ikäisen

Suzyn tuntemaa ärtymystä pikkuveljiään kohtaan, tai vaihtoehtoisesti hän saattaa kaikesta huolimatta ikävöidä perheenjäseniään ollessaan karkumatalla.

Vaikka muut partiolaispojat ovatkin alunperin yrittäneet löytää nämä kaksi karkulaista ottaakseen heidät kiinni, pojat muuttavat kuitenkin myöhemmin mieltään, pelastavat nuoret rakastavaiset aikuisten kynsistä ja saattavat nämä jälleen yhteen. Pelastusoperaation jälkeen nuorisojoukko leiriytyy yöksi luolaan, jossa Suzy lukee Samille sekä muille partiopojille ääneen kirjasta ”The Light of Seven Matchsticks” (käsikirjoituksessa kirjan nimeksi annetaan ”Annabelle’s Midnight”, *MK* 154–155):

[--] *There is an illustration on the cover of a blonde girl climbing out a window onto a trellis, with fireflies circling around her.*

SUZY

”– but I’m not going,” said Barnaby Jack. ”I’m running away tonight for good, and this time I *won’t* get caught.” Annabelle whispered: ”I’m coming with you.” Her yellow hair, now brown at the roots, caught up in the wind and danced. Barnaby Jack took Annabelle’s hand and pressed something into it the size of a jellybean. ”Hide this in your socks, and be ready at midnight.”

[Pojat ovat edelleen hereillä ja nyökkäävät Suzya jatkamaan.]

’He leapt out the window and landed in the fresh-fallen snow.’

Katkelmassa kuvataan uhkarohkeaa yöllistä pakoyritystä, ja jälleen kirjan kertomus vastaakin elokuvan narratiivia. Myös sanat ”ja tällä kertaa minä *en* jää kiinni” viittaavat kaksikon ensimmäiseen kiinnijäämiseen Suzyn vanhempien paikantaessa heidät rantapoukamasta.

Sen lisäksi, että fiktiiviset fantasiakirjat rakentavat Suzyn henkilöahmon identiteettiä, niiden hypodiegeettiset kertomukset myös heijastelevat ja selittävät elokuvan diegeettisiä tapahtumia. Merkittävintä on kuitenkin se, että näitä kirjoja luetaan hahmojen kesken ääneen; lukiessaan Suzy saa äänensä vihdoin kuuluviin, ja kirjojen avulla hän saa näin myös luvan kertoa itselleen tärkeistä asioista ja puhua omista vaietuista tuntemuksistaan. Kirjat ovat Suzylle tärkeä ilmaisukanava, ja vaikkei hän käytäkään omia sanojaan, hän saa tukea kirjojen henkilöahmoilta. *Moonrise Kingdomissa* ääneenlukeminen toimintana sekä vahvistaa Suzyn ja Samin

välille syntyntä ihmissuhdetta että viimeisessä esimerkissä kohottaa nuorten ryhmähenkeä, rohkaisee jokaista toimimaan yhdessä ja viemään suunnitelman loppuun asti. Toistuva kirjojen ääneenlukeminen on jälleen kerran Andersonille tyypillinen tapa tematisoida kertomisen aktia.

Ääneenlukemisen tai äänettömän lukuaktin lisäksi Andersonin tuotannossa kuvataan kenties vielä toistuvammin kirjoittamisprosessia; elokuvissa nähdään lukuisia tilanteita, joissa laaditaan käsikirjoitettuja viestejä ja kirjeitä tai työstetään käsikirjoitusta kirjoituskoneella (esim. *RM* 0:29:57–30:14 & 1:12:52–13:02).

*Moonrise Kingdomissa* Samin ja Suzyn välinen salainen kirjeenvaihto levitetään aikuisten nähtäville (*MK* 88–95); kirjeiden läpikäyminen on kuitenkin myös elokuvallinen keino, jonka avulla voidaan esittää aiemmat tapahtumat takaumien sarjana (*MK* 0:30:20–32:02). Kirjoitusvälineiden, -koneiden ja kirjoitettujen tekstien toistuva esiintyminen alleviivaa elokuvien fiktiivistä luonnetta ja paljastaa elokuvantekoprosessia; kirjoittamiseen keskitetyt lähikuvaotokset korostavat, että myös itse elokuva on kirjoittamisprosessin tulosta. Tämän lisäksi Crous (2010, 124–125) esittää, että mikäli esimerkiksi *The Darjeeling Limitedin* Jackin kaltainen henkilöahmo kirjoittaa omaelämäkerrallista fiktiota itsestään ja elokuvan tahallisen keinotekoisista tapahtumista, tämä hahmo saattaa ikään kuin kokea oman elämänsä olevan fiktiota tai mahdollisesti jopa tunnistaa olevansa fiktiivinen rakenne. Tässä kohden tutkielmaa aletaankin siirtyä yhä enenevässä määrin pois päin esinekeskeisestä lukutavasta, jonka tilalle keskiöön nousee nimenomaan luomisprosessi, toiminta ja tekeminen, henkilöahmojen tekijyys sekä teosten fiktiivinen rakenne.

Andersonin tuotannossa esiintyy lukuisia henkilöahmoja, jotka kirjoittavat joko työkseen, saadakseen mainetta, tai vain omaksi nautinnokseen. Nämä kirjailijahahmot ovat useimmiten joko lapsineron kaltaisia varhaiskypsiä taiteilijoita tai jollain tapaa epäonnistuneita aikuisia. *The Royal Tenenbaumsissa* nähdään mitä sekalaisin joukko erilaisia kirjoittajia. Heistä Margot Tenenbaum edustaa korkeakulttuuria näytelmillään, jotka ovat aikoinaan olleet jopa menestyksekkäitä. Myöhemmin hänen lupaava uransa on kuitenkin hiipunut, eikä hän ei ole kirjoittanut valmista näytelmää vuosiin. Päinvastoin kuin Tenenbaumien alisuoriutuneet lapsinerot, naapurin tavanomainen Eli Cash on päätynyt kirjallisuuden apulaisprofessoriksi ja vasta aikuisiällään noussut yllättäen julkisuuteen julkaistuaan

ainakin kaksi pulp-romaanina, ”Old Custer” (TRT 0:09:50) ja ”Wildcattin” (TRT 97). Tenenbaumien perhettä ihailevan Elin teokset asettuvatkin vastakkain esimerkiksi Margot’n näytelmien kanssa. Hienostumaton Eli ei ymmärrä, ettei pelkkä viihdekirjallisuuden julkaiseminen lopultakaan tee hänestä Tenenbaumien kaltaista luovaa neroa; eräässä arvostelussa häntä kutsutaankin nimenomaan ”ei-neroksi” (TRT 21–22).

Margot’n ja Elin lisäksi elokuvassa on myös henkilöahmoja, jotka kirjoittavat tietokirjallisuutta. Arkeologi Etheline Tenenbaumin kirjoittama ”Family of Geniuses” (TRT 00:02:23) käsittelee perheen lapsinerojen koulutusta ja menestystä ja on kenties samalla eräänlainen muistelmateos. Hänen kosijansa, kirjanpitäjä Henry Sherman on julkaissut henkilökohtaista kirjanpitoa käsittelevän ohjekirjan ”Accounting for Everything: A Guide to Personal Finance” (TRT 0:14:33). Margot’n aviomies Raleigh St. Clair on kirjoittanut tieteellisiä neuropsykologiaa käsitteleviä teoksia: ”The Peculiar Neurodegenerative Inhabitants of the Kazawa Atoll” ja ”Dudley’s World” (TRT 0:10:53 & 1:40:28). Näiden tietokirjojen sisällöstä ei anneta minkäänlaisia näytteitä, mutta kansiansa ja nimiensä perusteella niistä voi tehdä muita päätelmiä. Henkilöhahmon esittelyn yhteydessä mainittavat julkaistut teokset ikään kuin karakterisoivat ja pelkistävät hahmon tiettyyn muottiin; Eli Cashin tapaan Tenenbaumien eksentriseen perheeseen pyrkivät miehet, kirjanpitäjä Henry Sherman ja neurologi Raleigh St. Clair, ovat julkaisseet todennäköisesti suhteellisen kuivakkaa asiatekstiä.

Koska kirjojen sisältöä ei tuoda esiin, on niiden kansitaiteella sitäkin suurempi merkitys elokuvan visuaalisuuden kannalta; tyylilleen uskollisena Anderson suosii fiktiivisissä julkaisuissa sekä elokuvien muussa grafiikassa johdonmukaisesti muun muassa Futuro-kirjasinperhettä. *The Royal Tenenbaumissa* fiktiivisten kirjojen merkitys ei olekaan niiden sisällössä vaan erityisesti kansitaiteen avulla ilmaistussa genressä; henkilöahmojen keskinäisen hierarkian kannalta sillä on merkitystä, onko hahmo julkaissut fiktio- vai faktateoksia, ja korkea- vai viihdekirjallisuutta. Kaikki elokuvan fiktiiviset kirjat antavat informaatiota kirjoittajiensa taiteellisista, kirjallisista ja asiantunteuksellisista taipumuksista; siksi nämä esineet edustavatkin henkilöahmojaan ja luonnehtivat heistä joko kärsivän taiteilijan, taiteilijuutta romantisoivan jäljittelijän tai alansa asiantuntijan.

*The Royal Tenenbaumsissa* nähdään henkilöahmojen myös tutkailevan



toistensa teoksia; Richie lukee toistuvasti Margot'n näytelmäkokoelmaa ”Three Plays by Margot Tenenbaum” (esim. *TRT* 0:27:03, 0:47:04), kun taas Margot'n nähdään useiden todellisten teosten lisäksi pitelemässä Henryn kirjanpito-opasta (*TRT* 0:48:38). Lisäksi käsikirjoituksesta löytyvässä kohtauksessa mainitaan, että Richien telta pitää sisällään jokaisen kirjoittajan teokset; tätä ei elokuvaversiossa valitettavasti kuitenkaan nähdä (*TRT* 121):

*Richie picks up the stack of books off the table next to his cot. The book on top is Family of Geniuses. Then there are Margot's book, Raleigh's book, Henry's book and Eli's book. He spreads them out on the floor among his Matchbox cars and tennis trophies. A dalmatian mouse appears and crawls among them. The record ends.*

Kuvaus ikään kuin kokoaa elokuvan perheenjäsenet yhteen; Richien henkilöahmoja ovat edustamassa tennispalkinnot ja Chasia hänen kehittelemänsä dalmatialaishiiret. Välittömästi tämän kohtauksen jälkeen Richie nostaa myös Royalia edustavan villisianpään portaikon seinälle. Vaikka eri genreihin luokiteltavat kirjalliset teokset tuovat osaltaan ilmi henkilöahmojen välisiä eroja, kirjojen kirjoittaminen ja lukeminen toisaalta myös yhdistää Tenenbaumeja ja muita perheenjäseniä.

Siinä missä olemassaolevat kirjalliset teokset viittaavat elokuvan ulkopuoliseen, todelliseen maailmaan, Andersonin tuotannon fiktiiviset teokset kääntävät huomion elokuvan sisäisiin fiktiivisiin rakenteisiin. Seuraavassa alaluvussa käsitellään erityisesti näytelmäkirjailijoina toimivien henkilöahmojen fiktiivistä tuotantoa, joka avaa oven yhä moninaisempaan esineistöön; näytelmien erikoiset aiheet usein määrittävät näyttämölle tuotavan epätavallisen esineistön. Yksittäiset esineet eivät yleensä korostu näissä näytelmäesityksissä; merkityksellisempää onkin nimenomaan näyttämöllepano kokonaisuudessaan.

#### 6.4 Näytelmät ja lavasteet

*The Royal Tenenbaumsin* kertojanääni ilmaisee nuoren Margot Tenenbaumin olevan lupaava näytelmäkirjailijan alku, jolle myönnettiin 50 tuhannen dollarin arvoinen apuraha yhdeksännellä luokalla. Margot'lla onkin omassa huoneessaan kattava kokoelma näytelmäkirjallisuutta, ”Library of Plays”, sekä yksityiskohtaisia

pienoismalleja näytelmiensä lavastesuunnitelmista. Lähikuvassa nähdään trooppiselle saarelle sijoittuva miniatyyrikokoinen näyttämöllepano puumajoineen ja ohjaajantuoleineen (TRT 0:03:53). Prologin takautuvassa montaaissa paljastetaan, että Tenenbaumin lapset esittivät Margot'n ensimmäisen näytelmän tämän 11-vuotissyntymäpäivillä. Kotitalon juhlasaliin rakennettu lavastus kuvastaa laivan kantta, jonka edessä nähdään kolme eläinpukuihin sonnustautunutta kumartavaa hahmoa; Margot on pukeutunut seepran asuun, Chas nähdään karhuna ja Richie leopardina (TRT 0:05:36–06:25). Syntymäpäiville kutsuttu isä Royal kuitenkin teillaa Margot'n varhaisen tuotannon, koska hänestä eläinnäytelmä ei kokonaisuudessaan vaikuta uskottavalta. Chas, edelleen karhupuvussa, tiedustelee isältään hahmojen onnistuneisuutta, mihin Royal kommentoi: "What characters? It was just a bunch of little kids dressed in animal costumes." (TRT 15).

Royalin tyy arvio adoptiotyttäreensä näytelmästä kertoo hänen kyvyttömyydestään ymmärtää sekä Margot'n mielenmaisemaa että ylipäättään taidetta sen pintaa syvemältä; Royal ei pysty näkemään epärealististen eläinpukujen ohi eikä näkemään näytelmän merkitystä niiden takana. Hänen käsityksensä lapsen kehityksestä ovat nekin täysin vääristyneitä; Royal asettaa valtavia odotuksia 11-vuotiaan lapsensa kyvyille näytelmäkirjailijana, vaikka hän onkin samanaikaisesti tuonut Margot'lle lahjapaketin, joka ulkomuotonsa perusteella sisältää pallon. Murska-arvion saanut Margot työntää avaamattoman paketin takaisin isälleen ja poistuu toivottaen hyvää yötä. Margot on silminnähdyn loukkaantunut, aivan kuten hänen esittämänsä haavoittunut seeprahahmo, jonka puvun rinnuksista roikkuu punaista kangasverta.

Margot kuitenkin jatkaa näytelmiensä kirjoittamista, mutta hänen aikuisiällään ne saavat myös omaelämäkerrallisia piirteitä. Siirryttäessä elokuvan diegeettiseen aikaan kertoja selostaa, että nyt 34-vuotias Margot kirjoittaa studiossaan salanimellä Helen Scott, muttei ole seitsemään vuoteen saanut valmiiksi yhtäkään näytelmää. Studion seinällä on kuitenkin hänen aiempien näytelmiensä julisteita: "Nakedness Tonight", "Erotic Transference" ja "Static Electricity" (TRT 0:11:33). Nämä kolme näytelmää on julkaistu myös yhtenä niteenä, "Three Plays by Margot Tenenbaum", jota Richien nähdään lukevan useampaan otteeseen (esim. TRT 0:27:03). Margot'n aikuisiän näytelmät käsittelevät nimiensä ja julisteidensa perusteella seksuaalisia ja eroottisia aiheita, mikä peilaakin hänen omia

ihmissuhdekokeiluun, joiden moninaisuus paljastetaan katsojalle myöhemmin lyhyessä montaaajaksossa (TRT 1:07:55–9:00). Ongelmallinen avioliitto neurologi Raleigh St. Clairin kanssa sekä tästä seurannut Richien merillelähtö voivat kenties olla syitä Margot'n väliaikaiselle kyvyttömyydelle saattaa loppuun uusia näytelmiä.

*The Royal Tenenbaumsin* lopussa kootaan yhteen hahmojen seuraavia vaiheita. Perheenjäsenet ovat saaneet sovitettua erimielisyytensä ja menneet kaunansa sekä korjattua keskinäiset suhteensa; lisäksi Margot ja Richie ovat salassa tunnustaneet rakastavansa toisiaan, minkä seurauksena Margot kykenee jälleen kirjoittamaan. Kertoja selostaa, että hänen uusinta näytelmäänsä ”The Levinsons in the Trees” esitettiin Cavendish-teatterissa vain alle kaksi viikkoa sen kerätessä samalla erimielisiä arvosteluja (TRT 1:40:00–16). Tuotannon näyttämöllepano muistuttaa erehdyttävästi Margot'n lapsuudenhuoneessa ollutta pienoismallia trooppisen saaren puumajoineen ja alkuasukkaineen (TRT 0:03:53). ”The Levinsons in the Trees” viittaa toisaalta Johann David Wyssin kirjaan *The Swiss Family Robinson* (*Der Schweizerische Robinson* 1812, suom. *Robinsonin perhe*), jossa haaksirikkoutunut perhe rakentaa asumuksensa autiosaaren puuhun. Toisaalta näytelmä viittaa myös *The Royal Tenenbaumsiin* itseensä, sillä isä Levinsonin näyttämöllä lausumat sanat ”This is my adopted daughter, Elaine Levinson” on kuultu jo elokuvan alussa Royalin esitellessä tyttärensä samoin: ”This is my adopted daughter, Margot Tenenbaum.” (TRT 146 & 10.) Tällä kertaa yleisössä istuva Royal naureskeleekin hyväksyvästi kohtaukselle.

Näyttämön lähes identtinen asetelma hahmojen ulkoasuja myöten suhteessa elokuvan aiempaan kohtaukseen paljastaa Margot'n viimeisimmän näytelmän olevan vahvasti omaelämäkerrallinen. Kyseessä onkin sekä tarinallinen että visuaalinen identtisyttä lähenevä upotus, jonka myötä elokuvan lopussa esitettävä sisäkkäisnäytelmä viittaa elokuvan alun diegeettisiin tapahtumiin. Kirjallisten teosten tuominen näyttämölle on toimintana todentuntuisten mutta keinotekkoisten maailmojen rakentamista. Tämä korostuu etenkin Margot'n näyttämöllepanossa, jonka lavastussuunnitelma muistuttaa rakenteeltaan yksihuoneista nukkekotia. Andersonin animaatioelokuvissa nähtävän stop motion -tekniikan tapaan myös näiden pienoisenäyttämöiden miniatyyri-ihmishahmoista tulee esineen kaltaisia liikuteltavia objekteja.

*The Royal Tenenbaumsia* edeltävässä *Rushmoressa* teatterimaailman

keinotekoisuus ja teatraalisuus ulottuvat läpi elokuvan, jossa viedään näytelmäteema huomattavasti pidemmälle (RM 10):

MAX

You remember how I got into this school?

DR GUGGENHEIM

Yes, I do. You wrote a play.

MAX

That's right. A little one act. About Watergate. And my mother read it and felt I should go to Rushmore. And you read it and you gave me a scholarship, didn't you?

Max Fischer ei anna rehtorinsa unohtaa sitä, että hän on päässyt Rushmoren yksityiskouluun stipendiaattina kirjoitettuaan yksinäytöksisen näytelmän. Kuten alaluvussa 4.3 on tuotu esiin, äitinsä kuoleman jälkeen Max on jatkanut näytelmiensä kirjoittamista ja ohjaamista harrastusteatteriryhmänsä ”Max Fischer Players” avustamana. Näiden lyhyiden hypodiegeettisten näytelmäkatkelmien merkitys kuitenkin korostuu, koska Anderson käyttää *Rushmoren* kehysrakenteena näyttämön esirippua; elokuva käynnistyy kuvalla paksuista verhoista, jotka avautuvat paljastaen ensimmäisen tapahtumapaikan ikään kuin näyttämön (RM 0:00:22). Sama kehyskuva toistuu läpi elokuvan; esiripun avulla tarina jakautuu kuukausiin, ja tapahtumat etenevät syyskuusta tammikuuhun.

Ekstradiegeettisen esiripun lisäksi Anderson käyttää kuitenkin myös muita elokuvallisia keinoja, jotka korostavat *Rushmoren* näytelmän kaltaista rakennetta; Andersonille tyypilliseen tapaan hahmot sijoittuvat usein kuvassa vastakkain, ja katsoja seuraakin tapahtumia ikään kuin vasemmalta oikealle ja päinvastoin. Tätä näyttämönomaista asetelmaa tukevat lisäksi kamera-ajot, joissa kamera seuraa toimintaa esimerkiksi liikkumalla vasemmalta oikealle, muttei tällöin kuitenkaan syvyysuunnassa. Crousin (2010, 124) mukaan tapa, jolla *Rushmore* on kehystetty, viittaa elokuvan tapahtumaketjun *esittämiseen* eikä niinkään tapahtumiin itseensä; elokuvan diegesis sijoitetaan epäsuorasti näyttämölle, joten elokuvan maailmana toimiikin tämä niin sanottu (kuvitteellinen) näyttämö.

Kehysrakenteen lisäksi elokuvan aikana nähdään otteita kolmesta eri sisäkkäisnäytelmästä, joita Max harjoittelee tai esittää oppilastovereidensa

kanssa. Näistä ensimmäinen, Rushmoressa esitettävä ”Serpico”, on mukaelma rikoselokuvasta *Serpico* (1973, pääosassa Al Pacino) (RM 0:23:56–26:30). Maxin näytelmille on tyypillistä yliampuva liioittelu ja yltäkylläisyys; näyttämöllä nähdäänkin esimerkiksi konekiväärejä ja taka-alalla kulkeva sähköistetty pienoismallijuna. Seuraavasta nimeämättömästä näytelmästä nähdään ainoastaan lyhyt harjoituskohtaus (RM 0:42:35–50); Anderson on kuitenkin haastateltaessa ehdottanut nimeksi ”Little Puppet” erään repliikin mukaan sekä myöntänyt, että näytelmä pohjautuu elokuvaan *Blood In Blood Out* (tai *Bound by Honor*, 1993) (Seitz 2013, 102). Kyseinen elokuva kertoo amerikanmeksikolaisjengeistä; Max onkin kenties valinnut tämän aiheen joutuessaan erotetuksi Rushmoresta, siirryttyään kunnalliseen Grover Clevelandin kouluun ja käydessään läpi eräänlaista kapinallisvaihettaan.

Maxin kolmas, elokuvan lopussa nähtävä näytelmä ”Heaven and Hell” on kuitenkin todellinen speaktaakkeli (RM 1:17:55–21:20); Vietnamin-sotaa kuvaava teos on saanut vaikutteita muun muassa elokuvasta *Ilmestyskirja. Nyt* (*Apocalypse Now*, 1979, joka perustuu edelleen Joseph Conradin pienoisromaaniin *Pimeyden sydän*, 1899). Kaikki elokuvan henkilöt ovat saapuneet yleisön joukkoon – lukuunottamatta niitä, jotka esiintyvät näytelmässä. Ennen esityksen alkua Max nähdään lavalla punaisen esiripun edessä, kun hän omistaa teoksensa sekä äitinsä muistolle että Rosemaryn edesmenneelle aviomiehelle. Lisäksi Max ohjeistaa yleisöä, jonka tuolien alta on löydettävissä suojalaseja ja korvatulppia. (RM 1:17:19–17:46.)

Esiripun avautuessa lavalla nähdään vietnamilainen viidakko palmuineen ja auringonlaskuineen, savukoneen aikaansaamia räjähdyspilviä, sekä kuullaan räjähdysten ja helikoptereiden ääniä – kauko-ohjattava pienoiskopteri lentää näyttämön takaosan halki. Vaikutelma on yltäkylläisyydessään vaikuttava, mutta elokuvan katsojalle toisaalta koominen ottaen huomioon näytelmätuotannon kontekstin; sotilaita esittävillä oppilailla on selässään rinkat, käsissään aseet ja jopa suupielessään tupakka. Max laskeutuu lavalle katosta – ”helikopterista” – vajerin avulla muistuttaen etäisesti sekä Sylvester Stallonen esittämää Ramboa että *Top Gunin* nuorta Tom Cruisea aurinkolaseineen. Yleisö asettelee suojalasejaan ja kuulosuojaimiaan päähänsä, kun räjähdykset yltyvät; näyttämön taustalla liikkuu hävittäjälentokoneen pienoismalli – samankaltainen kuin Rosemaryn miehen huoneessa olevat pienoismallit, vietnamilaiset saapuvat kolmiomaisine hattuineen,

ja Dirk vetää esiin liekinheittimen. Lähitaistelun aikana eräs vastaanäyttelijä kumauttaa Maxin vahingossa lattiaan, jolloin muut keskeyttävät lyhyeksi hetkeksi toimintansa. Näytelmä kuitenkin jatkuu, ja väliajalla Max lisää kulisseissa ketsuppia Dirkin kasvoihin. Toisessa näytöksessä lavalla nähdään taistelun jäljiltä hiiltynyt viidakko, ja taustalla kuuluvat helikopterin ja säkkipillin äänet; veteraani Herman Blume kyynelehtii yleisössä. Sotilaat poistuvat laulaen näyttämöltä, kun Maxin jäädessä lavan keskelle raunioista nousee esiin aseistettu vietnamilainen tyttö, jota esittää Maxin uusi romanttinen intressi Margaret Yang; nämä kaksi jäljelle jäänyttä roolihahmoa päättävät mennä naimisiin, ja näyttämön etuala pimennetään, kun takaosassa viimeiset räjähdykset syttyvät ja esirippu sulkeutuu. (RM 1:17:55–21:20.)

Maxin tuottamissa näytelmissä korostuu toiminnan teatraalisuus. Tuotantojen rikos- ja sota-aiheet ovat kiistatta koululaisnäytelmiin sopimattomia, kuten myös Joseph (2014, 57) on todennut. Tämä huomioidaan myös dialogin tasolla, kun esityksen jälkeen Max kertoo kirjoittaneensa näytelmän ensimmäisen version kaksi vuotta aiemmin; hän ei kuitenkaan saanut tuottaa esitystä valmiiksi *Rushmoressa*, sillä harjoituksissa erään lapsen sormi räjähti irti (RM 124). Myös valmentaja Beck ihmettelee ääneen: "I'm surprised they let him build a real campfire onstage. That's a safety hazard." (RM 125). Muuten näytelmien sopimattomuus ei kuitenkaan vaikuta herättävän muissa henkilöhahmoissa sen suurempaa ihmetystä, ja he ikään kuin hyväksyvät näiden näytelmien tahallisen keinotekoisuuden.

Josephin (2014, 57) mukaan näytelmien väkivaltaisuus kieli Maxin sisäisestä elämästä ja ulkoistaa sen, mitä hahmo ei kykene artikuloimaan. Toisin sanoen Maxin sisäiset konfliktit heijastuvat näyttämölle, joka edustaa elokuvassa surun ja menetyksen käsittelypaikkaa. Andersonin tuotannossa surun käsittelemiseen tarvitaan sekä teatraalisuutta että suremisen aktia (Joseph 2014, 57); vastaavasti *The Darjeeling Limitedissa* isän jäämistön matkalaukut kuvaavat menetyksen taakkaa, ja niiden kantaminen representoi surun käsittelyä. *Rushmoressa* näyttämö kuitenkin majoittaa ja muuttaa trauman toisinnot ikään kuin suremisprosessin pienoiskappaleiksi (Joseph 2014, 57). Lisäksi rikos- ja sota-aiheet ovat Maxin tapa käsitellä kuolemaa ja kuolevaisuutta. Joseph (2014, 59) selittää myös, että juuri vaikeiden ja pelottavien aiheiden tuominen näyttämölle – ja traumaattisten tapahtumien käsitteleminen lavalla – pienentää ne tarkasteltavaan muotoon; ikään kuin tuomalla vaikeat asiat käsiteltäviksi ja ottamalla ne tarkastelun kohteeksi Max

lieventää niiden ahdistavuutta. Sama tapahtuu näyttämölle asetetuille esineille; vaaralliset aseet muuttuvat keinotekoiseksi, lelumaiseksi rekvisiitaksi, mikä vähentää myös niihin kohdistuvaa pelkoa ja ahdistusta.

”Heaven and Hell” eroaa kuitenkin Maxin aiemmista näytelmistä; kunnallisessa koulussa esitettävän teoksen näyttelijäkaarti koostuu sekä Grover Clevelandin että Rushmoren oppilaista. Maxin onkin onnistunut tuoda nämä kaksi ihmisryhmää yhteen jakamaan kyseisen, yhteisöllisen teatterikokemuksen. Lisäksi Max on varannut merkittävän roolin myös kiusaajalleen Magnusille, joka myöntyy sanoin: ”I always wanted to be in one of your fucking plays.” (RM 1:16:10.) Sen lisäksi, että näyttämö on *Rushmore*ssa trauman ja menetyksen käsittelypaikka, se onkin myös yhdistymisen ja yhteisöllisyyden paikka, ”a place of connection and community that unites [—]” (Joseph 2014, 59). Solmittuaan ainakin väliaikaisen aselevon kiusaajansa kanssa sekä saattaessaan samalla yhteen vastakkaiset koulumaailmansa Max on ikään kuin itsekin kokonaisempi, ja hänen henkilöhahmonsa saavuttaa myös näytelmässä kuvatun kaltaisen katarsiksen. Tämä sekä näyttämöllä että sen ulkopuolella tapahtuva puhdistautuminen on merkittävää Maxin henkilöhahmon kehityksen kannalta; hänen onnistuu vihdoinkin tuottaa jotakin yhteisöllisesti merkittävää, mitä hän onkin kaiken aikaa yrittänyt tehdä perustaessaan erinäisiä kerhoja ja aloittaessaan päättymättömiä projekteja. Katarsiksen saavuttaminen ei kuitenkaan merkitse Maxin teatteriuran loppua, sillä esityksen jälkeisissä tanssiaisissa hän paljastaa suunnittelevansa jo seuraavaa, Australian takamaille sijoittuvaa näytelmää (RM 1:23:13).

Max ei kuitenkaan voisi saavuttaa tätä kaikkea toteuttamalla keskinkertaisia ja vaatimattomia koulunäytelmiä. ”Heaven and Hell” -tuotannon on oltava speaktaakkeli ja esityksen on näytettävä mahtipontiselta, jotta se tehoaa ja tekee yleisöön lähtemättömän vaikutuksen – näin ainakin murrosikäisen voi olettaa ajattelevan. Tämän vuoksi Max ottaakin kaikki resurssit käyttöönsä ja lyö täysin yli; hän tuo näyttämölle liekinheittäjiä, aseita, räjähteitä ja erilaisia tehosteita. Nämä aikuisten maailmaan kuuluvat esineet – yhdistettyinä lapsenomaisiin pienoismalleihin – korostavat osaltaan Maxin ilmiselvää epäkypsyyttä ja kykenemättömyyttä ymmärtää vielä kyseistä maailmaa. Yrittäessään murrosikäisenä ymmärtää aikuisten elämää ja sen sisältämiä ristiriitoja Max myös lähestyy sopimattomia aiheita siten, että tuo näyttämölle kaiken sen, minkä olettaa olevan kehittyneitä ja aikuismaista. Tässäkin

suhteessa näyttämö on turvallinen paikka tarkastella lähempää jotakin tuntematonta. Vaikka muissakin Andersonin elokuvissa tematisoidaan kerrontaa, *Rushmoressa* korostuu lisäksi näyttämisen ja katsomisen akti.

Näytelmiä kirjoittaessaan ja ohjatessaan Maxilla on myös kontrolli tekemisestään; hän voi vihdoin hallita tapahtumia ja tällä tavoin suojella itseään yllättäviltä käännteiltä. Luodessaan haluamiaan pienoismaailmoja Margot'n ja Maxin henkilöahmot saavat myös valtaa sen suhteen, mitä elokuvan diegesiksessä tapahtuu; Andersonin henkilöahmoista suurin päätäntävalta on kenties kuitenkin *The Life Aquatic with Steve Zissoun* Steve Zissoulla. Siinä missä Margot ja Max tarvitsevat esitystensä tueksi konkreettisia kulisseeja ja näyttämölavaa, jolle sijoittaa lavasteensa, rooliasunsa, henkilönsä ja tarinansa, Steve Zissoun näyttämönä toimii ympäröivä maailma; Stevelle elämä on elokuvaa, jonka pääprotagonistina on hän itse. Henkilöahmon esinesuhde sekä narratiivisten rakenteiden väliset viittaussuhteet mutkistuvatkin entisestään, kun siirrytään tutkielman viimeiseen alalukuun.

## 6.5 Syvemmälle tekijyyteen

NED

You don't know me. You never wanted to know me. I'm just a character in your film.

STEVE

It's a documentary. It's all really happening. (LA 1:16:05–13.)

*The Life Aquatic with Steve Zissou* on niin sanottu metaelokuva: elokuva luontodokumenttielokuvan tekemisestä. Mayshark (2007, 135) kuitenkin laajentaa tätä määritelmää ja tarkentaa, että LA on elokuvana 1) meriseikkailu, 2) keski-ään kriisidraama sekä 3) elokuva elokuvateollisuudesta. Määritelmä on melko kattava, sillä tämä erittely auttaakin hahmottamaan paremmin myös elokuvan esineistöjä. *The Life Aquatic with Steve Zissou* käynnistyy, kun koristeellisen teatterin lavalla italialainen mies toivottaa ensi-iltayleisön tervetulleeksi katsomaan ensimmäistä osaa uudesta dokumenttielokuvasta; punaisen esiripun kehystämälle valkokankaalle heijastuu tämän sisäkkäiselokuvan nimi ”The Life Aquatic”, minkä jälkeen sanat ”with Steve Zissou” kyseinen tekijä seisomassa vieressään.



Seuraava tekstiplanssi ”Adventure No. 12: ’THE JAGUAR SHARK’ (Part 1)” paljastaa, että esitettävä elokuva on selvästikin osa jatkumoa (LA 0:00:10–01:02); myös tekijä kommentoi yleisölle, että kyseessä on niin sanottu ”cliffhanger” (LA 0:04:02). Tämän sisäkkäiselokuvan ensimmäisen osan kerronnallinen funktio onkin pääosin selittävä, sillä sen tarkoituksena on esitellä miehistö ja taustoittaa tapahtumia; tämän jälkeen tutkimusmatkailija Steve Zissou kuvausryhmineen lähteekin kostoretkelle jäljittääkseen mystisen ”jaguaarihain”, kuvaten samalla jatko-osan dokumenttielokuvalleen.

*The Life Aquatic with Steve Zissoun* erottaa Andersonin muista elokuvista ja niiden esineistöistä sen monipuolinen ja hieman pidemmälle kehittynyt teknologia. Merentutkimukseen tarvitaan muun muassa erilaista vedenalaista laitteistoa, kuten sukelluspukuja ja -kypäriä, happisäiliöitä, vedenpitävä kamera ja pieni keltainen sukellusvene. Kilpailijoihinsa verrattuna Team Zissoun tutkimuslaitteisto on kuitenkin jo auttamattoman vanhentunutta; Steven sanojen mukaan heidän teknologialtaan edistyneimmät välineensä sijaitsevat itseasiassa laivan keittiössä (LA 0:14:45–50). Jäljittääkseen jaguaarihain miehistö tunkeutuukin tutkijakollega Alistair Hennesseyn (Jeff Goldblum), Steven arkkivihollisen (engl. *nemesis*), vedenalaiseen laboratorioon ja varastaa sieltä kehittyneempiä laitteita; tällöinkin Stevelle on silti tärkeintä viedä mukanaan Hennesseyn espressokone (LA 0:46:50–47:35). Andersonin tuotannolle epätyypillinen, uudistettu teknologia kuvastaa kuitenkin sitä, että kyseessä on poikkeuksellisen toimintapainotteinen elokuva.

Steve Zissoun henkilöahmo muistuttaa erehdyttävästi merentutkija Jacques-Yves Cousteaut (1910–1997); Steve sekä hänen miehistönsä kantavat päässään Cousteaulle tunnusomaista punaista pipoa, mutta myös muut vaatekappaleet, kuten vaaleansininen uniformu ja sukelluspuvut muistuttavat Cousteausta. Tietyt asusteet toimivat Stevelle jonkinlaisena tavaramerkkinä, sillä värvätessään uusia jäseniä tiimiinsä hän tokaisee yleensä: ”I’ll order you a red cap and a Speedo.” (LA 0:21:35.) Siinä missä valokuvista voidaan havaita Cousteaun kasvoilla raittiin meri-ilman ja luonnonvoimien vaikutus, Bill Murrayn esittämän Steve Zissoun kasvot ovat pikemminkin vastoinkäymisten ja epäonnistumisten turruttamat. Ulkoisen olemuksen lisäksi Zissou ja Cousteau jakavat kuitenkin myös joitakin elämänkaaren yhtymäkohtia, kuten poikansa (Steven tapauksessa mahdollisen poikansa) kuolema helikopterionnettomuudessa. Huomionarvoista on kuitenkin se, että elokuvassa Steve

ohimennen mainitsee Cousteaun nimeltä ja kertoo tämän keksineen sukelluskypärien sisässä olevat radiopuhelimet (LA 0:51:23). Tämä ainutkertainen maininta mutkistaakin elokuvan ja todellisuuden välisiä viittaussuhteita, sillä vaikka fiktiivinen Steve on eittämättä karikatyyrin kaltainen hahmo todellisesta Cousteausta (jonka julkinen hahmo on toisaalta myös karikatyyri itsestään), henkilöhahmo kuitenkin myös tunnustaa ”esikuvansa” olemassaolon.

Steve onkin muovannut itsestään tällaisen Cousteaun kaltaisen esikuvan, ja seuraavien sukupolvien lapset idolisoivat häntä dokumenttielokuvien sankarina; näin ovat tehneet myös Steven mahdollinen poika Ned (Owen Wilson) sekä toimittaja Jane (Cate Blanchett), jotka joutuvat kuitenkin aikuisina pettymään todelliseen Zissouhun. Steven henkilöhahmo onkin kahtiajakoinen; kameran edessä hän yrittää näyttäytyä sankarillisena tutkimusmatkailijana, mutta kameran lakatessa kuvaamasta hän on yksityiselämässään epäonnistuja. Toisin sanoen kameraesineen välitön läsnäolo vaikuttaa myös Steven käyttäytymiseen; lausueessaan jonkin nokkelan kommentin tai tehdessään jotakin dokumentoimisen arvoista Steve tarkistaa välittömästi, onko kamera varmasti päällä. Siinä missä Margot Tenenbaum tai Max Fischer rakentavat kuviteltuja pienoismaailmojaan teatterilavalle, Steve Zissou improvisoi ja kuvittelee toimintaa luonnon ihmeiden keskellä, kameroiden ja äänipuomien ympäröimänä. Steve kuitenkin todella uskoo, että hänen dokumenttielokuviensa – toisinaan vahvasti lavastetut – tapahtumat ovat todellisia: ”It’s a documentary. It’s all really happening.” (LA 1:16:10.) Aivan kuten Andersonin elokuvakerronnassa, todellisuuden ja fiktion väliset viittaussuhteet sekoittuvat myös Steven omassa päässä.

Henkilöhahmon Zissou-nimi on kuin muunneltu yhdistelmä David Bowien (1947–2016) alter ego Ziggy Stardustin sekä Cousteaun nimistä; Bowien musiikilla onkin elokuvassa merkittävä osa, sillä diegesiksen tasolla kuullaan toistuvasti akustisen kitaran säestämiä, portugaliksi laulettuja versioita kappaleista kuten ”Ziggy Stardust” (LA 0:09:06–30). Steve kokeekin kenties olevansa eräänlainen merentutkimuksen rocktähti, ja on Bowien tavoin luonut itsestään alter egoa muistuttavan ”tutkimusmatkailija Steve Zissoun” tai julkisen minän, joka esiintyy hänen dokumenttielokuvissaan. Stevelle ei olekaan aina täysin selvää, kumpi versio hänestä on itseasiassa todellisempi, sillä hän vaikuttaa lukevan muiden ihmisten tavoin itseään koskevat faktat lehtiartikkeleista: ”I read it in an article about myself.” (LA 0:30:00.) Miehistön kuvatessa suorittamaansa pelastusoperaatiota, Steve

myös puhuttelee pettyneenä itseään kolmannessa persoonassa: ”Dammit, Steve!” (LA 1:24:40.) Kyseisessä Andersonin elokuvassa *tekijyys* näyttäytyykin etenevän spiraalimaisesti; Andersonin luoma, todelliseen merentutkijaan perustuva fiktiivinen henkilöahmo kykenee luomaan itsestään fiktiivisiä ominaisuuksia saavan alter egon. Steven henkilöahmon kompleksisuuden vuoksi myös hänen esinesuhteensa onkin muita Andersonin hahmoja mutkikkaampi.

Luodakseen dokumenttielokuviensa fiktiivisen sankarihahmon nimeltä ”Steve Zissou” Steve on tullut rakentaneeksi ympärilleen kokonaisen Zissou-brändin; hän on tuotteistanut itsensä ja nimensä, ja on näin ollen oman brändinsä kasvot sekä luomansa (fantasia)maailman pääprotagonisti. Andersonin elokuvassa nähdään muun muassa Team Zissoun tunnuksella merkitty sormus, lenkkitosut ja pinball-pelikone (LA 0:13:56, 0:26:16, 0:37:25). Steven alter ego sekä Zissou-brändi rakentuvatkin suurelta osin erilaisten esineiden ja tuotteiden varaan. Kaiken huippuna ovat kuitenkin miehistöä esittävät toimintafiguurit (LA 0:36:31); Steve on luonut miniatyyriversiön itsestään ja näin ollen konkreettisesti esineistänyt itsensä. Yrittäessään varmistaa, että hänen toimintansa tukisi tämän mielikuvamaailman rakentumista, Steve asettaa elokuvissaan itsensä alttiiksi erilaisille ”vaaroille” ja ”seikkailuille”; yksityiselämän ongelmat heijastuvat kuitenkin myös hänen työhönsä, sillä Steven ei ole onnistunut tuottaa ”hittidokumenttia” yhdeksään vuoteen (LA 0:09:47).

Koska diegeettisen kameran käydessä Steven henkilöahmo muuttuu eräänlaiseksi toimintasankarin karikatyyriksi, dokumenttielokuvia kuvattaessa myös häntä ympäröivät esineet ja asiat ikään kuin muuttavat muotoaan – kuten Maxin ja Margot’n näytelmäesityksissä. Näyttämöllä esineet kuitenkin konkretisoituvat, mutta kameran eteen tuodut objektit pienenevät Steven rakentaman fiktiivisen pienoismaailman osaksi; Steven yksityissaari, Belafonte-laiva, minisukellusvene, helikopteri, kuumailmapallo, hänen ”vihollisensa” vedenalainen laboratorio ja jopa itse jaguaarihai ovat kuin pojille suunnattujen toimintafiguurien rekvisiittaa. Kaikkiin näihin Steven henkilöahmoon kiinnittyviin objekteihin liittyykin nimenomaan avainsana *toiminta*, sillä niiden tarkoituksena on myös synnyttää ja ylläpitää jatkuvaa toimintaa. Steve elää luomassaan fiktion kyllästävässä todellisuudessa, joka rakentuu sekä 1) merentutkimuslaitteiston, 2) toimintaleluesineistön, että 3) kuvauskaluston varaan. Aivan kuten alaluvun alussa on vastaavasti määritelty,

*The Life Aquatic with Steve Zissou* on 1) meriseikkailu, 2) keski-*ian* kriisidraama sekä 3) elokuva elokuvateollisuudesta (Mayshark 2007, 135). Lapsellisella ja keskenkasvuisella Stevellä on siis hallussaan kokonainen joukko erilaisia toiminnallisia leluja – sekä merentutkimukseen että dokumentin kuvaamiseen liittyviä välineitä, joiden avulla hän voi itse leikkiä oman fantasiaseikkailunsa sankaria.

Steven ”lapsenvahteina” nähdään tuotantoyhtiön määräämä rahastonhoitaja sekä tietysti hänen vaimonsa Eleanor (Anjelica Huston); siinä missä Steve on Team Zissoun ”Zissou”, Eleanor on tosiasiaassa ”tiimin aivot” (LA 0:06:49–59). Itsensä lisäksi Steve kohtelee toisinaan muita ympäröiviä ihmisiä dokumenttielokuviensa henkilöhahmoina ja näin ollen esineellistää myös heidät. Hänen pojakseen väitetty Ned lähestyy tätä ongelmaa suoraan sanoin: ”You don’t know me. You never wanted to know me. I’m just a character in your film.” (LA 1:16:05–10.) Steve ikään kuin käyttää muita henkilöhahmoja luomansa fiktiivisen toimintamaailman pelinappuloina ehostaakseen omakuvaansa. Lukuisista vioistaan huolimatta Steve ei kuitenkaan ole täysin selkärangaton mies; filippiiniläisten merirosvojen hyökättyä Belafonte-laivalle, hän saa raivokohtauksen ja alkaa ammuskella tunkeutujia karkottaakseen heidät ja pelastaakseen miehistönsä (LA 1:01:00–02:30). Steve tekee ensimmäistä kertaa jotakin oikeasti sankarillista – vaikkei kamera poikkeuksellisesti edes kuvaa häntä. Kyseinen kameraton toiminta onkin erityisen merkittävää Steven henkilöhahmon kehityksen kannalta. Elokuvan loppua kohden hän alkaa erottaa toden fiktiosta ja inhimillistyy jopa kameran edessä; epäonnistuttuaan, kaaduttuaan ja vierittyään alas portaita Steve on tyytyväinen kuvaajan tallennettua tämän epäedustavan otoksen ja maatessaan lattialla hän toteaa itseironisesti: ”Good. We’ll give them the reality this time. A washed-up old man with no friends, no distribution deal, wife on the rocks, people laughing at him, feeling sorry for himself.” (LA 1:25:04–29.)

Taistellessaan merirosvoja vastaan Steve saa Peter Pania muistuttavia piirteitä: mies, joka ei halua kasvaa aikuiseksi, seuraajajoukkonaan kadonneet pojat tai ”a pack of strays” (LA 0:21:18–26), kuten hän miehistöään kutsuu. Todellisuudessa Steve ei kuitenkaan halua olla sankarillinen ja nerokas tutkimusmatkailija (sillä useimmiten hän antaa muiden tehdä suurimman työn puolestaan), vaan haluaa pikemminkin vain *esittää* ja *leikkiä* olevansa sellainen. Nedin huomauttaessa,

ettei hänellä ole tutkimus- ja kuvaustyöhön tarvittavaa taustakokemusta, Steve kannustaa: ”No one here does. Klaus used to be a bus driver. Wolodarsky was a high-school substitute teacher. We’re a pack of strays. Don’t you get it?” (LA 0:21:18–26.) Sekalaisen tutkimusryhmänsä tavoin myös Stevellä itsellään on hyvin vähän todellista tietoa luonnonilmiöistä; älykäs Eleanor on yleensä se, joka tarkistaa tieteelliset faktat. Mainitessaan Cousteaun kehittämät sukelluskypärien radiopuhelimet Steve kehaisee tiiminsä lisänneen kypäriin antennivastaanottimet, joiden avulla voi kuunnella musiikkia veden alla (LA 0:51:23–45); tämä keksintö on kuitenkin täysin epäolennainen todellisen tutkimustyön kannalta. Steven lapsenomaisuus ja epäkypsyys voi mahdollisesti kummuta hänen isäongelmistaan; mainitessaan vihaavansa isiä ja haluamattaan itse olla isä (LA 0:30:18–22) Steve on silti tajuamattaan isähahmo miehistöilleen, etenkin insinööri Klausille (Willem Dafoe) (LA 1:23:56). Kaivatessaan jonkinlaista sankarihahmoa omaan elämäänsä, Steve on kenties tullut luoneeksi itsestään tämän sankarillisen esikuvan ja samalla pakenee todellisuutta näihin toimintafantasioihinsa.

Mikäli Steven henkilöahmoa ympäröivää esineistöä tulkitaan tällä tavoin leikin ja toimintalelujen topoksen kautta, miehistön Belafonte-laiva näyttäytyy tällöin Steven nukkekotina. Huomionarvoisessa kohtauksessa, jossa Steve esittelee aluksen tiloineen ja toimintoineen, nähdään kolme erilaista laivan representaatiota (LA 0:14:10–15:45): kuvan etualalla Steve käsissään lelua muistuttava Belafonten pienoismalli, seisomassa kyseistä laivaa esittävän kuvakankaan edessä, jonka takaa paljastuu aidon kokoinen alus – tai oikeammin poikkileikkaus aluksesta. Tämä luurankomainen rakennelma muistuttaakin erehdyttävästi nukkekotia, josta puuttuu etuseinä. Kyseinen laivanpuolikas on kuitenkin selvästi Andersonin käyttämä todellinen elokuvalavaste; sen lisäksi, että laiva näyttäytyy Steven nukkekotimaisena toimintaleluna, laivan todellinen mutta keinotekoinen malli toimii myös ohjaaja Andersonin leikkikaluna, jonka paljastettuihin rakenteisiin hän sijoittaa näyttelijänsä. Kuten jo aiemmin on toistuvasti tuotu esiin, Andersonille on tyypillistä elokuviensa fiktiivisyyden korostaminen ja esiintuominen; kaikki tämä kuitenkin konkretisoituu Belafonte-laivassa ja sen poikkileikkauksessa. Samalla, kun elokuvan tasolla Anderson avaa taiteellista luomisprosessia ja purkaa fiktion tuotosta osiin, myös laivan kaltaiset objektit ja esineet on konkreettisesti aukaistu, halkaistu ja poikkileikattu paljastamaan niiden sisältö ja keinotekoinen rakenne.

Miehistön onnistuu lopulta jäljittää jahtaamansa jaguaarihai, ja istuessaan sukellusveneessään tiimensä ympäröimänä Steven kostonhimo on tiessään. Sen sijaan hän lausuu liikuttuneena ja kyönelehtien: ”I wonder if it remembers me.” (LA 1:44:22.) Kohtauksessa ei kuitenkaan tarkenneta, tarkoittaako Steve repliikillään varsinaisesti jaguaarihaita; kenties hän viittaa samalla hain syömään Estebaniin tai mereen haudattuun Nediin – tai mahdollisesti jopa omaan isäänsä. Kaikesta huolimatta kohdatessaan tuon kunnioitusta herättävän olennon meren syvyyksissä Steve lausuu vihdoinkin kaikkein syvimmän toiveensa: tulla muistetuksi. Steven koko elämäntyö luontodokumentteineen, Zissou Society -jäsenkerhoineen ja hänen nimellään brändättyine tavaroineen näyttäytyvätkin täysin uudessa valossa; nämä materiaaliset ilmentymät ovat kaikki miehen maallisia pyrkimyksiä pitää nimensä elossa. Lukuunottamatta Nediä, jonka biologista suhdetta Steveen ei lopulta koskaan varmisteta, Steve on lapseton; hän yrittää jopa ehdottaa Nedille nimenvaihdosta – omaa nimeään – ja tilaa tälle personoitua kirjepaperia nimellä Kingsley ”Ned” Zissou (LA 0:30:30–40). Steve yrittääkin materiaalisen jäämistönsä avulla varmistaa, ettei hänen nimensä vaivu unohduksiin; narsismistaan huolimatta Steve rakentaa kuitenkin perintöä tuleville sukupolville.

*The Life Aquatic with Steve Zissoussa* materiaalisuus ja keinotekoisuus ulottuvat myös elokuvan luontomaailmaan. Fiktio keinotekoisuutta ei kommentoidakaan ainoastaan artefaktien, kuten Belafonten poikkileikkauksen avulla, sillä Steven dokumenttien kohteena oleva eläimistö koostuu stop motion -tekniikalla toteutetuista epäluonnollisista animaatiohahmoista; surrealistinen vedenalainen maailma pakottaakin katsojan kyseenalaistamaan näiden luontodokumenttielokuvien aitouden. Täysin fiktiiviset eläinlajit, kuten merihevosena kaltainen ”crayon ponyfish” (LA 0:07:20), raidallista piparminttukarkkia muistuttava ”sugar crab” (LA 0:38:36) tai laikukkaan oranssi jaguaarihai (LA 1:43:39), muodostavat silmiinpistävän värikkyytensä ja keinotekoisien liikehdintänsä vuoksi tahallisen kontrastin elokuvaympäristönsä kanssa. Sulauttamalla nämä esineistetyt eläimet todellisen maailman esineistöön Anderson tulee korostaneeksi kaiken aineellisen samankaltaista olemusta; samalla hän tuo kuitenkin jälleen ilmi myös oman taiteellisen työnsä keinotekoisuuden.

Crousin (2010, 124) mukaan Steven elokuvien keinotekoisuus ulottuu myös Andersonin elokuvaan. Esitän, että tämä toimii pikemminkin päinvastoin; koska

Andersonin henkilöhahmot toimivat fiktiivisessä ympäristössään, näiden hahmojen luomat sisäkkäiskertomukset tai pienoismaailmat eivät voi muuta ollakaan kuin epätodellisia ja keinotekoisia. Koska Steven kaltainen luova henkilöhahmo tulee kuitenkin vaikuttaneeksi tapahtumien esittämiseen, myös Andersonin elokuvan kerrontaa voi tietyllä tapaa pitää epäluotettavana ja näin ollen sen tapahtumia epätosina. Steve tuleeikin toimintansa kautta, eli tekemällä dokumenttielokuvia, kiinnittäneeksi huomion myös ei-diegeettisen kameran olemassaoloon ja paljastaneeksi näin kameraesineen subjektiivisuuden. Metaelokuvana *The Life Aquatic with Steve Zissou* osoittaaakin, että minkä tahansa elokuvan tekeminen on pohjimmiltaan keinotekoisia ja subjektiivista. Olemassaolevan todellisuuden, elokuvan sisäisen todellisuuden ja Steven dokumenttielokuvatodellisuuden väliset suhteet ovat Andersonin teoksessa kompleksisia ja toisiinsa kietoutuneita; *The Life Aquatic with Steve Zissou*n perimmäisenä tarkoituksena ei kuitenkaan ole näiden viittaussuhteiden kommentoiminen, vaan teoksen merkittävimmäksi aiheeksi nousee *tekijyys*. Keskeisintä ei olekaan lopulta se, ovatko esitetyt tapahtumat tosia vai epätosia, sillä tärkeintä on itse tekemisen, luomisen ja esittämisen prosessi.

Kuten kertaalleen todettua, Andersonin tuotannossa korostuu kyseisten elokuvien fiktiivinen luonne; tätä tukevat muun muassa aikakausien tahallinen sekoittuminen tai epäluonnollisen yhtenäisen vaatetus, mutta myös erilaiset kehysrakenteet, sisäkkäiskertomukset sekä nukkekotimaiset pienoismallit. Anderson ikään kuin ”pienentääkin” toistuvasti sekä elokuviensa henkilöhahmoja, tapahtumapaikkoja että esineistöjä miniatyyrinomaisiin esinemuotoihin: *Moonrise Kingdomissa* tapahtumapaikkoja edustavat erilaiset taulut ja elokuvan tapahtumia heijastelevat fiktiivisten kirjojen hypodiegeettiset kertomukset; Margot Tenenbaumin lavastussuunnitelmat toistuvat sekä pienoismalleissa että näyttämöllä; Steve Zissoun Belafonte-laivasta nähdään todellisen aluksen lisäksi representaatiot sekä pienoismallin, kuvakudoksen että poikkileikkauksen muodossa. Anderson selvästikin rakastaa pienoismaailmoja ja niiden luomista, sillä hänen elokuvansa ovat itsessäänkin eräänlaisia fiktiivisiä pienoistodellisuuksia. Andersonin elokuvat ovatkin ohjaajalleen kuin miniatyyrimaailmoja, joiden osasilla voi leikkiä ja esittää mitä ihmeellisempiä tapahtumia. Siksi nämä luovaan prosessiin liittyvät esineet ja esineistöt eivät pelkästään kuvastakaan henkilöhahmojen taiteellista puolta, vaan niiden kautta korostuu myös itse ohjaajan, *auteurin*, rooli ja lopullinen tekijyys.

## 7 PÄÄTÄNTÖ

Tämän maisterintutkielman lähtökohtana on ollut selvittää, mitä esineet tekevät ohjaaja–käsikirjoittaja Wes Andersonin elokuvatuotannossa, millaisissa yhteyksissä ne toimivat ja millaisia merkityksiä ne saavat etenkin suhteessa elokuvien henkilöhahmoihin. Olen tutkinut sekä aineiston esineitä että henkilöhahmoja ensisijaisesti fiktiivisinä rakenteina, joista voidaan tehdä perusteltuja johtopäätöksiä ja tulkintoja; näiden havaintojen vahvistamiseksi olen käyttänyt pääosin kirjallisuustieteellisiä tutkimusmenetelmiä, kuten elokuvaa ja sen käsikirjoitusta vertailevaa lähilukua. Tutkielman yhtenä tutkimusongelmana on ollut henkilöhahmojen esinesuhde; olen halunnut työssäni kiinnittää huomiota sekä henkilöhahmojen toistuviin tekoihin että etenkin epätavanomaiseen toimintaan paljastaakseni esimerkiksi esineisiin kytkeytyviä tuntemuksia. Myös henkilöhahmojen muuttuva tai ongelmallinen esinesuhde on noussut esiin tutkimuksessa; tällainen esinesuhde muodostuu elokuvateoksessa usein merkittäväksi ei pelkästään henkilöhahmon kehityksen vuoksi vaan myös narratiivin etenemisen kannalta. Tutkielman etenemistä ovat ohjanneet tietyt esineryhmät sekä erilaisiin ympäristöihin ja toiminnan konteksteihin liittyvät esineistöt.

Kotiympäristöä sekä kodin korvikkeita käsittelevässä luvussa olen todennut, että esineillä on merkittävä rooli fiktiivisten ympäristöjen rakentumisessa sekä henkilöhahmojen identiteettien näkyväksi tekemisessä. Etenkin kotiympäristön esineistöön kytkeytyvät asukkaiden henkilökohtainen, sosiaalinen ja kulttuurinen identiteetti; Tenenbaumien kodin esineet kertovat muun muassa heidän henkilöhistoriastaan, arvoistaan ja kiinnostuksen kohteistaan. Kotitalon yhteisiin ja yksityisiin tiloihin asetetut esineet voivat myös olla luomassa henkilöhahmon reviiiriä. Sen sijaan kodintavaroiden uudelleen järjestäminen muuttaa sekä kodin että sen asukkaiden tarinaa. Näin ollen hahmoa edustavien esineiden puuttuminen tai tilasta poistaminen voi merkitä esimerkiksi henkilön poissaoloa tai poistamista kyseisestä perheyksiköstä; Tenenbaumien talossa ei ole esillä esineitä, jotka muistuttaisivat perheen isän olemassaolosta. Talon komerosta löytyy kuitenkin täytetty villisianpää, joka edustaa Royal Tenenbaumin henkilöhahmoa; joskus henkilön ja tähän kiinteästi liittyvän esineen välille voikin muodostua tällainen erityinen analogiasuhde, sillä ne kokevat tarinan kannalta merkittäviä yhteisiä muutoksia.



Elokuvien henkilöhahmot eivät kuitenkaan aina ole sijoittuneina niin kutsuttuihin perinteisiin kotiympäristöihin, joiden esineistön perusteella hahmoista voisi tehdä laajempia tulkintoja. Sen sijaan aineistossa esiintyy joitakin kodinomaisia korvikkeita, kuten Rushmore-oppilaitos, Grand Budapest-hotelli tai Steve Zissoun Belafonte-laiva. Näiden ympäristöjen esineistö poikkeaa kuitenkin henkilökohtaisemmista kodintavaroista, sillä ne sisältävät usein erilaista työvälineistöä. Kodittoman identiteetti voi rakentua myös vaatetuksen varaan, tai kodin muisto saattaa kulkea jonkin muun esineen mukana.

Andersonin elokuvissa käsitellään toistuvasti menetyksen ja surun teemaa. Useilla henkilöhahmoilla onkin mukanaan tai hallussaan sellaisia muistoesineiksi luokiteltavia objekteja, jotka edustavat kertomuksessa poissaolevaa henkilöahmoa; Sam Shakusky on kiinnittänyt äitinsä rintaneulan partiolaispukuunsa (*MK*), Max Fischer kirjoittaa äidiltään saamalla kirjoituskoneella (*RM*), ja Whitmanin veljekset kantavat isänsä matkalaukkuja ympäri Intiaa (*DL*). Surun käsittelyprosessia voi kuvastaa esimerkiksi se, että henkilö on kykenemätön luopumaan edesmenneen esineistä. Vastaavasti surusta yli pääseminen saattaa ilmetä konkreettisesta taakasta luopumisena; heittäessään isänsä tavarat ilmaan Whitmanin veljekset päästävät irti myös henkisestä painolastistaan. Menetyksen käsittelyyn tarvitaankin usein sekä esineisiin kytkeytyviä tuntemuksia että konkreettista toimintaa.

Matkustamisen teemaa painottavassa luvussa esitän, että matkustettaessa esineet saavat uusia käyttötarkoituksia ja -tapoja, ja ne osittain ohjaavat matkalla tapahtuvaa toimintaa. *The Darjeeling Limited*issa esineisiin liitetään usein rituaalinomaista toimintaa, mutta niihin liittyy samalla vahva kontrollin tarve; hallitsemalla toisen omaisuutta henkilöahmo voi myös kontrolloida tämän toimintaa. Esineet voivatkin myös ohjata hahmojen välistä vuorovaikutusta tai muovata sosiaalisia suhteita. Matkatavaroiden käytännöllisyys sen sijaan kuvastaa henkilöahmojen vastakkaisia persoonia ja tottumuksia; käytännönläheinen partiolais-Sam on pakannut vain välttämättömimmän, kun taas retkeilyyn tottumattomalla Suzylla on mukanaan monenlaisia kantamuksia, jotka sisältävät epäkäytännöllisiä ja epätavanomaisia matkatavaroita. Käyttöesineiden puuttuminen kertoo esimerkiksi henkilön arvomaailmasta; Jack Whitman matkustaa näennäisen tahallisesti ilman kenkiä, mutta vankikarkuri Monsieur Gustaven tärkeysjärjestyksessä ensimmäisenä on ylellinen nimikkotuoksu.

Andersonin tuotannossa toistuvat esineet, kuten kiikarit, teltat ja vinylilevysoittimet, saavat elokuvasta toiseen yhteneviä merkityksiä. Kiikareiden avulla voidaan esimerkiksi näyttää ja paljastaa tiettyjä tapahtumia, eli toisin sanoen esineellä voi olla myös elokuvakerronnan kannalta merkityksellinen tehtävä. Sen sijaan teltta toimii Andersonin elokuvissa usein merkittävänä kohtauspaikkana, jonka suojassa henkilöhahmot voivat paljastaa aidot tunteensa. Näihin toistuviin esineisiin liittyy usein myös vahva nostalgian tunne, sillä ne voidaan sijoittaa joko lapsuuteen tai tarkemmin määrittelemättömään menneisyyteen. Vanhentuneeksi luokiteltava teknologia kuten kirjoituskoneet ja vinylilevysoittimet toimivat kuitenkin tärkeänä ilmaisukanavana, sillä tämänkaltaisten esineiden kautta henkilöhahmot voivat esimerkiksi näennäisesti vaikuttaa elokuvan diegeettiseen musiikkiin.

Erilaiset ilmaisulliset esineet nousevatkin Andersonin elokuvissa merkittävään asemaan, sillä hänen taiteelliset henkilöhahmonsensa kaipaavat usein tuekseen erilaisia luomistyön apuvälineitä. Richien ja Samin kaltaiset hahmot kanavoivat tukahdutettuja ja todellisia tunteitaan maalauksiinsa, ja näin ollen maalatut muotokuvat saattavat representoida yhden henkilöhahmon näkemystä toisesta. Kaikki elokuvissa esiintyvät taulut eivät olekaan vain rekvisiittaa, sillä maalauksiin on usein dokumentoitu elokuvien hahmoja tai tapahtumapaikkoja. Mikäli kuva-aihetta kommentoidaan dialogin tasolla, sen merkityksellisyys korostuu entisestään. *The Grand Budapest Hotelin* keskeinen muotokuva toimii toisaalta tapahtumaketjun käynnistäjänä mutta lisäksi tarinan loppuunsaattajana; näiden tauluesineiden ja niiden kuva-aiheiden tutkiminen onkin tärkeää, sillä nämä upotukset voivat saada erilaisia kerronnallisia tehtäviä. Elokuvien varsinaiset hypodiegeettiset kertomukset voivat olla funktioiltaan joko toiminnallisia, selittäviä, temaattisia tai näiden kolmen yhdistelmiä.

Andersonin tuotannossa esiintyvät kirjat voidaan jakaa sekä todellisiin että fiktiivisiin teoksiin. Toisinaan kirjaesine voi itsessään olla elokuvan tulkinnan kannalta olennaisempi kuin sen sisältämä hypodiegeettinen kertomus. Olemassaolevilla kirjoilla on kuitenkin kattava viittaussuhde elokuvan ulkoiseen, todelliseen maailmaan, ja ne tarjoavat katsojille samaistumispinnan ja yhteisen kokemusmaailman elokuvien henkilöhahmojen kanssa. Näiden viittausten avulla voidaan myös välittää tehokkaasti informaatiota esimerkiksi henkilöhahmon aatteista ja arvoista. Sen sijaan fiktiiviset kirjat ja niiden hypodiegeettiset kertomukset

viittaavat usein elokuvan sisäiseen maailmaan ja heijastelevat esimerkiksi diegeettisiä tapahtumia. Henkilöhahmojen kirjoittamat fiktiiviset teokset edustavat elokuvissa tekijöitään, minkä vuoksi myös kirjat toimivat merkittävinä ilmaisukanavina. Kaikkien näiden kirjallisten teosten kirjoittaminen, lukeminen ja ääneenlukeminen on kuitenkin Andersonin elokuvissa ensisijaisesti henkilöhahmoja yhteentuoavaa ja yhdistävää toimintaa.

Andersonin tuotannolle on tunnusomaista kerronnan tematisointi; kirjaesineiden lisäksi kerrontaa tematisoidaan muun muassa erilaisten näytelmäesitysten avulla. Näyttämölle asetettu esineistö ja sen puitteissa tapahtuva toiminta kuvastavat esimerkiksi näytelmän luoneen henkilöhahmon sisäisiä prosesseja ja konflikteja; näytelmärekvisiitaksi muuttuneet esineet näyttäytyvät kuitenkin turvallisessa ympäristössä, mikä mahdollistaa myös vaikeiden ja pelottavien aiheiden käsittelyn teatterilavalla. *Rushmore* näyttämö edustaa sekä trauman ja menetyksen käsittelypaikkaa, mutta se esiintyy elokuvassa myös yhteisöllisyyden, kohtaamisen ja puhdistautumisen paikkana. Näyttämö ei kuitenkaan pelkästään mahdollista hypodiegeettisten sisäkkäiskertomusten esittämistä, vaan lisäksi se muodostaa kyseisen elokuvan kerronnallisen kehysrakenteen; avautuvan ekstradiegeettisen esiripun avulla elokuvan maailma näyttäytyy kuvitteellisena näyttämönä ja kerronta saa näytelmän kaltaisia piirteitä.

*Rushmore* tavoin Anderson käyttää myös muissa elokuvissaan toistuvasti erilaisia kehysrakenteita; *The Royal Tenenbaums* sekä *The Grand Budapest Hotel* on ikään kuin naamioitu fiktiivisten kirjallisten teosten elokuva-adaptaatioiksi. Anderson pyrkiikin osittain tuomaan teostensa fiktiivisyyden esiin tällaisten metafiktiivisten, kerronnallisia tasoja yhdistelevien elokuvallisten keinojen avulla. Näiden sisäkkäisten rakenteiden väliset suhteet mutkistuvat entisestään metaelokuvassa *The Life Aquatic with Steve Zissou*, jossa kuvausryhmä työittää ”The Life Aquatic” nimistä luontodokumenttielokuvaa. Diegeettinen kamera siirtää huomion myös ei-diegeettisen kameran olemassaoloon ja kommentoi tällä tavalla elokuvantekoprosessia ylipäättään. Lisäksi diegeettisen kameran läsnäolo vaikuttaa muun muassa päähenkilön käytökseen; Steve Zissou on henkilöhahmona kahtiajakoinen ja Andersonin muita hahmoja kompleksisempi, minkä myötä myös kyseisen henkilöhahmon esinesuhde mutkistuu.

Koska Steve muuttuu dokumenttielokuvissaan tai niitä tehdessään

toimintasankaria muistuttavaksi hahmoksi, hänen ympäristönsä ja sen esineistö muuntautuvat niin ikään toimintalelujen kaltaisiksi objekteiksi. Sen lisäksi, että tutkimusmatkailijan Belafonte-aluksen poikkileikkaus näyttäytyy nukkekotimaisena laivan representaationa, rakennelma toimii myös konkreettisesti Andersonin elokuvatuotannon lavasteena. Tässä mielessä todellisuuden ja fiktion väliset, toisiinsa kietoutuneet viittaussuhteet ovatkin omiaan paljastamaan Andersonin elokuvien keinotekoisuuden. Ohjaajalle tyypillinen tapa luoda pienoismaailmojen kaltaisia elokuvatodellisuuksia on nähtävissä myös elokuvien diegeettisellä tasolla; esineistöt, henkilöhahmot sekä tapahtumapaikat toistuvat usein myös eräänlaisina miniatyyreinä tai esinemuotoon – kuten tauluihin tai kirjoihin – pienennettyinä. Nämä sisäkkäiset pienoismaailmat ja miniatyyrikopiot korostavatkin Andersonin roolia elokuvateosten lopullisena ohjaajana ja tekijänä.

Olen tarkoituksella rajannut tästä tutkielmasta pois esineiksi luokiteltavat henkilöhahmojen vaatekappaleet ja asusteet. Nämä muodostavat yhtenäisen, mutta toisaalta niin laajan kokonaisuuden, että aiheen voisi rajata täysin omaksi jatkotutkimukseksi; vertaisryhmän sekä ohjaajan ehdotuksesta tehty raja on osoittautunut oikeaksi. Lisäksi olen jättänyt pois erilaisten kuvallisten merkkien, kuten logojen, vaakunoiden tai lippujen, sekä muun grafiikan, kuten kirjepaperien ja kirjankansien, yksityiskohtaisemman käsittelyn, sillä vaikka nämä ovatkin usein kiinteässä yhteydessä esineisiin, aihe saattaisi sopia paremmin Andersonin tuotannon visuaalisia ilmaisukeinoja käsittelevään kokonaisuuteen. Elokuvien matkustus- ja luontoaiheet tarjoavat myös pohjaa ekokriittisille tulkinnoille, joita ei kuitenkaan ole tuotu esiin tässä tutkielmassa; henkilöhahmojen esinesuhdetta voisikin olla mielekästä tutkia laajentamalla ekokritiikin näkökulmaa.

Vaikka valitsemani aineisto onkin tutkimuksen kannalta varsin laaja, koen silti onnistuneeni sen sisällön rajaamisessa; en ole joutunut jättämään mitään tutkielman ulkopuolelle, enkä tuomaan siihen mitään ylimääräistä. Kuuden erillisen elokuvan tasapuolinen painottaminen on onnistunut lopulta hyvin. Merkittävimpien esineiden esiin nostaminen on osoittautunut suhteellisen vaivattomaksi, sillä Andersonin elokuvakerronta ohjaa pakostikin huomion teoksen kannalta merkityksellisiin esineisiin. Ohjaajan tuotannon yhtenäisyys on myös osaltaan helpottanut näiden esineistöjen ryhmittelemistä loogisesti eteneväksi kokonaisuudeksi. Samasta syystä esineiden kytkeminen henkilöhahmoihin on sujunut lähes omalla painollaan,

sillä elokuvasta toiseen ja aiheesta riippumatta henkilöhahmot ovat monin tavoin keskenään samankaltaisia. Valitsemani lähestymistapa onkin toiminut odotetunlaisesti; tavoitteena on ollut luoda kokonaisvaltainen, läpileikkauksen kaltainen katsaus Andersonin tuotannon esineistöön, joten tässä suhteessa voin todeta tutkielmani onnistuneen.

Tutkimusprosessissa on osoittautunut haastavimmaksi eri näkökulmien kytkeminen toisiinsa sekä näiden johdonmukainen painottaminen. Elokuva-aineiston lähestyminen kirjallisuustieteellisin menetelmin on toiminut melko vaivattomasti; sen sijaan mielekkään esinetutkimusnäkökulman soveltaminen fiktion esineisiin on ollut suhteellisen haastavaa. Tämä johtuu erityisesti siitä, että lähestymistapoja on monia; esineitä on mahdollista tutkia hyvinkin erilaisista näkökulmista ja lähtökohdista käsin. Valitsemani tarkastelutavan myötä olen kuitenkin halunnut korostaa nimenomaan teosten fiktiivistä luonnetta – sillä juuri tätähän Andersonin elokuvatkin pyrkivät aktiivisesti tuomaan esiin: oman fiktiivisen olemuksensa ja rakenteensa. Tämän vuoksi koenkin, että elokuvatalenteiden sekä alkuperäiskäsikirjoitusten vertaileva lukeminen on toiminut mainiosti.

Kaikesta huolimatta koen onnistuneeni esinekeskeisen ja henkilöhahmovetoisen lukutavan tasapainottamisessa; sekä esineet että henkilöhahmot saavat elokuvateoksessa jatkuvasti uusia merkityksiä, kun niitä luetaan johdonmukaisesti rinnakkain suhteessa toisiinsa. Tuottamani analyysi tukee tutkielman alustavia hypoteeseja, mutta niiden lisäksi tutkimusprosessin aikana on tullut vastaan hyvinkin odottamattomia löytöjä. Etenkin tekemieni havaintojen laajuus ja niiden toisiinsa kietoutuminen on ollut kaikkein yllättävintä; aiheiden toisiinsa kytkeytyminen on kuitenkin jatkuvasti antanut varmennusta siitä, että tutkimus etenee oikeaan suuntaan. Havainnot eivät olekaan jääneet pintapuolisiksi eivätkä irrallisiksi, sillä esineiden saamat merkitykset ovat ohjanneet tekemään yhä syvempiä tulkintoja elokuvateosten laajemmista teemoista ja merkityksistä. Yhä uusien yksityiskohtien löytäminen on tehnyt tutkielman kirjoittamisesta mielekäästä; palkitsevinta on kuitenkin ollut näiden yksityiskohtien paikoilleen loksauttaminen – kuin palapelissä.

## LÄHTEET

### KOHDETEOKSET

*Rushmore*. (1998) Ohjannut Wes Anderson. Yhdysvallat: Touchstone. DVD.

*The Royal Tenenbaums*. (2001) Ohjannut Wes Anderson. Yhdysvallat: Touchstone. Blu-Ray.

*The Life Aquatic with Steve Zissou*. (2004) Ohjannut Wes Anderson. Yhdysvallat: Touchstone. DVD.

*The Darjeeling Limited*. (2007) Ohjannut Wes Anderson. Yhdysvallat: Fox Searchlight. DVD.

*Moonrise Kingdom*. (2012) Ohjannut Wes Anderson. Yhdysvallat: Indian Paintbrush. DVD.

*The Grand Budapest Hotel*. (2014) Ohjannut Wes Anderson. Yhdysvallat: Fox Searchlight. DVD.

### ELOKUVIEN KÄSIKIRJOITUKSET

*Rushmore*. (1999) Käsikirjoittanut Wes Anderson & Owen Wilson. New York: Faber & Faber.

*The Royal Tenenbaums*. (2001) Käsikirjoittanut Wes Anderson & Owen Wilson. New York: Faber & Faber.

*Moonrise Kingdom*. (2012) Käsikirjoittanut Wes Anderson & Roman Coppola. New York: Faber & Faber. E-kirja.

*The Grand Budapest Hotel*. (2014) Käsikirjoittanut Wes Anderson. Tarina: Wes Anderson & Hugo Guinness. New York: Faber & Faber.

## TEORIALÄHTEET

- Bacon, Henry (2010) "Elokuvakerronnan luonnolliset ja luovat ulottuvuudet" teoksessa Mari Hatavara, Markku Lehtimäki & Pekka Tammi (toim.), *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset. Jälkiklassisen narratologian suuntia*, s. 255–276. Helsinki: Gaudeamus.
- Baschiera, Stefano (2012) "Nostalgically man dwells on this earth: objects and domestic space in *The Royal Tenenbaums* and *The Darjeeling Ltd.*" *New Review of Film and Television Studies* 10:1, s. 118–131.
- Crous, André (2010) "True and False. New Realities in the Films of Wes Anderson, Spike Jonze and Charlie Kaufman." *Acta Universitatis Sapientiae: Film and Media Studies* 3, s. 121–131.
- Gilson, D. (2016) "Buddy Holly Glasses, Tube Socks, and Angst: Hipster Boyhoods in *Moonrise Kingdom.*" *Quarterly Review of Film and Video* 33:1, s. 83–95.
- Gooch, Joshua (2014) "Objects/Desire/Oedipus: Wes Anderson as Late-Capitalist Auteur" teoksessa Peter C. Kunze (toim.), *The Films of Wes Anderson: Critical Essays on an Indiewood Icon*, s. 181–198. New York: Palgrave Macmillan.
- Itkonen, Terho & Maamies, Sari (2011) *Uusi kieliopas*. Helsinki: Tammi.
- Joseph, Rachel (2014) "'Max Fischer Presents': Wes Anderson and the Theatricality of Mourning" teoksessa Peter C. Kunze (toim.), *The Films of Wes Anderson: Critical Essays on an Indiewood Icon*, s. 51–64. New York: Palgrave Macmillan.
- Kiuru, Elina (1999) "Esineet etnologiassa" teoksessa Bo Lönnqvist & Elina Kiuru & Eeva Uusitalo (toim.), *Kulttuurin muuttuvat kasvot. Johdatusta etnologiatieteisiin*, s. 219–231. Tietolipas 155. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Kunze, Peter C. (2014a) "Introduction: The Wonderful Worlds of Wes Anderson" teoksessa Peter C. Kunze (toim.), *The Films of Wes Anderson: Critical Essays on an Indiewood Icon*, s. 1–9. New York: Palgrave Macmillan.
- Kunze, Peter C. (2014b) "From the Mixed-Up Films of Mr. Wesley W. Anderson: Children's Literature as Intertexts" teoksessa Peter C. Kunze (toim.), *The Films of Wes Anderson: Critical Essays on an Indiewood Icon*, s. 91–107. New York: Palgrave Macmillan.
- Käkelä-Puumala, Tiina (2003) "Persoona, funktio, teksti – henkilöahmojen tutkimuksesta" teoksessa Outi Alanko & Tiina Käkelä-Puumala (toim.), *Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä*, s. 241–271. Tietolipas 174. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Mayshark, Jesse Fox (2007) *Post-Pop Cinema: The Search for Meaning in New American Film*. Westport, Connecticut: Praeger.

Meslow, Scott (2014) "The untold story behind *The Grand Budapest Hotel*'s 'Boy with Apple'." *The Week*. <https://theweek.com/articles/448412/untold-story-behind-grand-budapest-hotels-boy-apple> (viitattu 30.3.2019).

McGeveran, Tom (2001) "Wes Anderson's Dream House." *Observer*. <http://observer.com/2001/06/wes-andersons-dream-house/> (viitattu 30.3.2019).

O'Meara, Jennifer (2014) "A Shared Approach to Familial Dysfunction and Sound Design: Wes Anderson's Influence on the Films of Noah Baumbach" teoksessa Peter C. Kunze (toim.), *The Films of Wes Anderson: Critical Essays on an Indiewood Icon*, s. 109–124. New York: Palgrave Macmillan.

Oulanne, Laura (2015) "Miten lukea esineitä?" *niin & näin* nro 85, 2/2015, 38–45.

Pallasmaa, Juhani (1992) "Identiteetti, intimitteetti ja kotipaikka. Huomioita kodin fenomenologiasta." <http://www.uiah.fi/studies/history2/identi.htm> (viitattu 30.3.2019).

Phillis, Jen Hedler (2014) "'I Always Wanted to Be a Tenenbaum': Class Mobility as Neoliberal Fantasy in Wes Anderson's *The Royal Tenenbaums*" teoksessa Peter C. Kunze (toim.), *The Films of Wes Anderson: Critical Essays on an Indiewood Icon*, s. 171–180. New York: Palgrave Macmillan.

Richter, Nicole (2014) "The Short Films of Wes Anderson" teoksessa Peter C. Kunze (toim.), *The Films of Wes Anderson: Critical Essays on an Indiewood Icon*, s. 13–24. New York: Palgrave Macmillan.

Rimmon-Kenan, Shlomith (1991) *Kertomuksen poetiikka*. Tietolipas 123. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Seitz, Matt Zoller (2013) *The Wes Anderson Collection*. New York: Abrams.

Seitz, Matt Zoller (2015) *The Wes Anderson Collection: The Grand Budapest Hotel*. New York: Abrams.

Suomela, Susanna (2003) "Teemasta ja sen tutkimuksesta" teoksessa Outi Alanko & Tiina Käkelä-Puumala (toim.), *Kirjallisuudentutkimuksen peruskäsitteitä*, s. 141–162. Tietolipas 174. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Thomas, Deborah J. (2012) "Framing the 'melancomie': character, aesthetics and affect in Wes Anderson's *Rushmore*." *New Review of Film and Television Studies* 10:1, 97–117.

Tilley, Christopher (2006a) "Theoretical Perspectives" teoksessa Christopher Tilley, Webb Keane, Susanne Küchler, Michael Rowlands & Patricia Spyer (toim.), *Handbook of Material Culture*, s. 7–12. London: SAGE Publications. PDF: SAGE Knowledge (viitattu 2.5.2017).



Tilley, Christopher (2006b) "Objectification" teoksessa Christopher Tilley, Webb Keane, Susanne Küchler, Michael Rowlands & Patricia Spyer (toim.), *Handbook of Material Culture*, s. 60–73. London: SAGE Publications. PDF: SAGE Knowledge (viitattu 2.5.2017).

Varis, Essi (2013) *A Frame of You: Construction of Characters in Graphic Novels*.  
Lisensiaatintutkielma. Jyväskylän yliopisto.

Wilkins, Kim (2014) "Cast of Characters: Wes Anderson and Pure Cinematic Characterization"  
teoksessa Peter C. Kunze (toim.), *The Films of Wes Anderson: Critical Essays on an Indiewood Icon*,  
s. 25–37. New York: Palgrave Macmillan.