



LIIKKUVA LINNA

Japani, 2005

Ohjaaja: Hayao Miyazaki

Alkuperäiset äänitrollit: Sophie - Chieko Baisho, Howl - Takuya Kimura, Witch of the Waste - Akihiro Miwa, Calcifer - Tatsuya Gashuin, Markl - Ryunosuke Kamiki, Servant - Mitsunori Isaki, Prince - Yo Oizumi, King of Ingary - Akio Otsuka, Heen - Daijiro Harada, Madam Suliman - Haruko Kato

Kesto: 119 min.

Genre: animaatio

Suomenkielisen version ohjaus:

Pekka Lehtosaari

Äänitrooleissa: Laura Malmivaara (Sophie), Velimatti Ranta (Hauru), Rasmus Lehtosaari (Markl), Tuula Nyman (Turhatar), Outi Alanen (Rouva), Liisa Kuoppamäki (Suliman), Esa Saario (kertoja)

Ikäraja: K7

Oppimateriaalin teemoja: rakkaus, turhamaisuus, sota, vanhuus, hyvän ja pahan häilyvyys

SYNOPSIS

Hattukaupan Sophie kohtaa sattumalta kaunottaria viettelevän turhamaisen velhon nimeltä Hauru. Nuori neito nostattaa Turhamaisuuden velhon kateuden ja joutuu tämän noitumana kokemaan, millaista on elää 90-vuotiaana. Noituuden salatakseen Sophie jättää entisen elämänsä – ja päätyy taloudenhoitajaksi Haurun liikkuvaan linnaan.

Sophie salaa todellisen henkilöllisyytensä Haurulta ja ystävystyy linnan muiden asukkaiden kanssa. Tunteiden noustessa pintaan Sophien todellinen ikä kurkistaa esiin vaikka kesken lauseen. Miyazakin maailmassa päähenkilön ikä voi muuttua luontevasti kohtauksesta toiseen tai jopa saman kohtauksen aikana.

Hauru on aika erikoinen sankari elokuvalla. Tuo turhamainen itkupilli ja huikentelevainen hurmuri väistelee vastuuta ja kauppaa taikoja isoon tai pieneen hätään – jos asiakkaat vain osuvat tuon alati liikkuvan linnan ovelle. Välillä Hauru on oikean asian puolesta taisteleva soturi joka on valmis uhraamaan itsensä. Tärkeää Haurulle on, ettei linnan sydämenä sykkivä Calcifer-demoni pääse sammumaan.

VINKKEJÄ ELOKUVAN KÄSITTELYYN

1. Elokuvan keskeiset roolihaamot

Mediakasvatuskeskus Metkan oppimateriaalisivustoilla www.mediametka.fi esitellään elokuvan keskeiset roolihaamot sekä sivuroolit seuraavalla tavalla:

Pahis, eli **riivaaja** käynnistää usein elokuvan tapahtumien vyöryn ja vie juonta eteenpäin. Riivaaja on myös mukana koko elokuvan ajan, voittaen tai häviten lopussa. Jos riivaajaa ei olisi, elokuva loppuisi; roolihahmo on siis juonen kannalta oleellinen. Miten esimerkiksi Batmanille kävisi, jos Jokeri poistuisi elokuvan puolivälissä? Riivaajan hahmolle on yleensä ominaista se, ettei se juurikaan kehity elokuvan kuluessa, vaan toimii johdonmukaisesti, pyrkien sokeasti päämääräänsä.

Sankari, joka ei välttämättä ole päähenkilö, on riivaajan vastavoima. Sankari ja riivaaja tahtovat eri asioita. Sankari on oman polkunsu kulkija, joka konfliktitilanteessa kohtaa riivaajan. Samoin kuin riivaaja, ei sankarikaan juuri koe henkistä kasvua elokuvan aikana.

Päähenkilö on elokuvassa se, joka käy läpi suuren muutoksen, yleensä vaikeuksien ja henkisen kilvoittelun kautta. Elokuvan alussa päähenkilö on mahdollisimman kaukana tavoitteestaan, mutta kulkee sitä kohti koko ajan. Päähenkilön ei välttämättä tarvitse olla ihminen, se voi myös olla jokin asia, käsite. Roolihahmona päähenkilö on inhimillisempi. Häneen on helpompi samaistua kuin esim. sankariin.

a. Keskustelkaa minkälainen Sophien hahmo on ja miten tämä muuttuu tarinan kuluessa? Nuoresta ja vaatimattomasta tytöstä tulee vanha ja rohkea seikkailija.

Laura Malmivaara onnistuu hienosti ääninäyttelijän työssään muuntautumaan nuoresta vanhaksi jopa kesken kohtauksen.

b. Minkälainen hahmo Hauru on ja miten hän muuttuu tarinan kuluessa?

Tunnetusta velhosta tulee epävarma pikkupoika ulkomuodon pettäessä.

c. Pohtikaa elokuvan sivuhahmoja seuraavassa esiteltujen sivuroolityyppien kautta.

Osaatko nimetä hahmoja kuvattuihin sivurooleihin? Perustelkaa vastauksenne. Markl, Turhatar, Suliman, Calcifer...

Sivurooleilla on selkeä tehtävä; ne selventävät päähenkilön läpikäymää kehitystä.

Lähin on sidoksissa johonkin toiseen hahmoon, esim. sankariin ja toimii vain suhteessa tähän. Lähimmän tärkein tehtävä on antaa katsojalle tietoa sankarin tunteista ja ajatuksista. Lähin näyttää myös sellaisia tunteita, jotka eivät sovi sankarille, esim. vaaratilanteessa hämmennystä tai pelkoa.

Meikäläinen muistuttaa tavallista katsojaa, ja toimiikin samoin. Hän saa katsojan tuntemaan olevansa osallisena elokuvassa; "minullekin voisi käydä näin!"

Normi on henkilöahmo, joka edustaa yleistä mielipidettä. Sellainen voi olla vaikkapa kauhistunut sivustakatsoja, joka seuraa rikospaikalta pakenevaa riivaajaa.

Todistaja on hahmo, joka selventää juonta. Hän on esimerkiksi murhan silminnäkijä, tai hänen tiedossaan on muita sellaisia asioita, joita edes sankari tai päähenkilö eivät tiedä.

Varjo käy elokuvan aikana läpi päähenkilön kaltaisen kehityskaaren, Vastakohta taas luo kontrastia päähenkilön hahmolle.

Tarkoituksena on usein keventää komiikalla päähenkilön vakavuutta.

2. Turhamaisuuden velho

a. Mitä tarkoitetaan sanottaessa, että joku on turhamainen? Miten turhamaisuus ilmenee meissä ihmisissä? Onko kaikissa ihmisissä turhamaisia piirteitä? Mitä eroa on turhamaisuudella ja itsekeskeisyydellä? Onko turhamaisuus hyvä vai huono piirre ihmisessä?

b. Millainen hahmo oli Turhamaisuuden velho? Kuvaile hänen ulkonäköään. Pohtikaa mikä vaikutus Turhamaisuuden velholla oli kertomuksen juoneen? Mikä elokuvan roolihahmojen perustyyppi Turhamaisuuden velho mielestänne on?

c. Mitä on kateus? Miten kateus ilmenee elokuvassa? Ketkä olivat kateellisia tai mitkä asiat aiheuttivat kateutta? Keskustelkaa kateudesta myös yleisellä tasolla. Millaiset asiat aiheuttavat lasten ja nuorten keskuudessa kateuden tunteita? Mitä kateudesta voi seurata? Pohtikaa millä keinoilla kateuden tunnetta voi hallita tai pitää kurissa.

3. Calcifer

a. Pohtikaa mitä tarkoittaa sanonta *tuli on hyvä renki, mutta huono isäntä*. Keskustelkaa millainen renki Calcifer oli? Mitä tehtäviä Calciferilla oli elokuvassa?

b. Tuli on hyvin tarpeellinen elementti. Miettikää mihin kaikkiin asioihin tulta tarvitaan? Keskustelkaa tulen käsittelemisestä.

4. Sota

Liikkuva linna animaatioelokuva pohjautuu Diana Wynne Jonesin kirjaan. Kirjan päähenkilönä on nuori velho, jonka maailmassa on sota. Sodan osapuolet yrittävät käyttää hyväkseen velhon taikavoimia, mutta tämä haluaa pysyä puolueettomana. Ohjaaja Miyazaki kertoo haluavansa kuvata animaatioissaan elämäntapaa, jossa ihminen kieltäytyy menemästä sodassa kenenkään puolelle. Se on hyvin ajankohtainen aihe, toteaa ohjaaja. "On tärkeää näyttää lapsillekin elämän pimeää puolta. Meissä kaikissa on mahdollisuus sekä hyvään että pahaan."

a. Millaisena animaatio kuvaa sotaa? Minkälaisen miljöön sota luo tarinan henkilöille ja tapahtumille? Pohtikaa miten sota vaikuttaa tarinan päähenkilöihin.

b. Ohjaaja mainitsee, että meissä kaikissa on mahdollisuus hyvään ja pahaan? Miten tämä näkyy elokuvan hahmoissa. Pohtikaa myös miten se näkyy teidän omassa elämässänne. Kumpaan on mahdollisuuteen on helpompi tarttua? Miten tämä heijastuu nykyiseen maailman tilaan?

5. Rakkaus

Vaikka elokuva kertoo sodasta, se on kuitenkin lopulta rakkaustarina, ja oikein melodramaattinen sellainen, rauhoittelee Miyazaki. Maailma on yhä inhottavampi paikka ja siksi on tärkeää tehdä elokuvia rakkaudesta.

Liikkuva linna on ohjaajan ensimmäinen elokuva, jossa hän on yrittänyt mieltä rakkautta syvemmin, ei ainoastaan kahden ihmisen kohtaamisena. "Jotta rakkaustarina olisi onnistunut, täytyy olla esteitä. Niiden vuoksi rakkaus voimistuu."

a. Miten Sophien ja Haurun rakkaustarina kehittyi? Mitä ohjaajan mainitsemia esteitä he kohtaavat?

b. Mitä tai mikä on rakkaus? Onko se tunne vai olotila? Onko rakkaus samaa kuin ihastuminen? Muuttuuko ihastuminen rakkaudeksi? Voiko rakkaus olla ikuista tai voiko se loppua? Mistä tietää onko joku rakkautta? Onko rakkaus samaa kuin välittäminen?

c. Kirjoitakaa rakkausrunoja tai rakkauskirjeitä.

6. Vanhuus

Elokuvassa on vanha nainen, joka rakastuu nuoreen velhoon. Tuo nainen on oikeasti nuori tyttö, jonka kirous on muuttanut vanhaksi. Koska nainen on vanha, on hänellä enemmän liikkumavaraa ja mahdollisuuksia kuin nuorella tytöllä olisi, kertoo ohjaaja valinnoistaan.

a. Kirjoitakaa muistiin asioita, joita tulee mieleenne sanasta *vanhus*. Purkakaa tehtävä ryhmissä. Vertailkaa kuinka samanlaisia tai erilaisia mielikuvia samasta sanasta voi eri ihmisille syntyä. Ajattelitteko jotain erityistä henkilöä, esim. isovanhempaa, naapurin setää, tms. kirjoittaessanne vanhuuteen liittyviä mielikuvia?

b. Millaisia vanhuuteen liittyviä asioita Sophie mainitsi kiivetessään vuorelle? Onneksi omat hampaat, voimien heikkoudesta ja jaksamisesta... Keskustelkaa yhdessä miten hyvin edellisessä tehtävässä kirjoittamanne mielikuvat sopivat vanhaksi noiduttuun Sophieen.

Pohtikaa mitä ohjaaja tarkoittaa sanoessaan, että vanhan ihmisen roolihahmolla on enemmän liikkumavaraa kuin nuorella. Mitä vanhuudessa on mitä nuoruudessa ei ole? Pohtikaa ohjaajan valintaa myös tarinan kautta: Miten tarina olisi muuttunut jos Sophie ei olisi noiduttu vanhukseksi?

c. Minkä ikäisenä ihminen on mielestänne vanha? Miettikää kuka on vanhin tuntemanne henkilö. Millaiseksi kuvittelette itsenne vanhana? Kirjoita aiheesta "Minä vanhana". Voitte myös hahmotella itsestänne kuvan vanhana. Lopuksi pohtikaa mitä mielestänne kuuluu onnelliseen vanhuuteen?

7. Fantasia

"Elämme maailmassa, jossa lapset eivät enää kokeile asioita. He ovat menettäneet elämänhalunsa. Lapset ovat vailla valtaa, ja fantasian avulla voi hetken aikaa voimakas, kokeilla jotain vaarallistakin." Miyasaki haluaa auttaa lapsia keksimään asioita itse. Älykäs fantasia on hänestä oivallinen keino.

a. Listatkaa mitä fantasian tunnuspiirteitä löydätte animaatioelokuvasta?

unenomainen juoni, hahmojen ja tilanteiden muutokset arvoituksellisia...

b. Keskustelkaa miten seuraavat fantasian tunnuspiirteet esiintyivät elokuvassa. Pohtikaa ryhmissä mikä merkitys niillä oli elokuvan tarinan kannalta.

- Siirtyminen paikasta toiseen oven kautta.
- Liikkuminen sekä paikassa että ajassa.
- Ihminen ja eläin samassa roolihahmossa.

8. Liikkuva linna –taikatalo

a. Taikatalon oli mahdollista siirtyä sekä paikasta toiseen että ajasta toiseen. Miettikää esimerkkejä miten siirtymiset näkyivät elokuvassa. Mikä merkitys siirtymisellä oli tarinaan?

b. Rakentakaa ryhmissä oma taikatalo kierrätysmateriaalista. Keksikää miten ja missä talo sijaitsee. Millaisen salaisuuden taikatalo kätkee sisäänsä? Kirjoittakaa siitä tarina.

9. Intertekstit

Intertekstuaalisuus tarkoittaa tekstissä esiintyviä viitteitä muihin teksteihin. On sanottu, että kirjailija kirjoittaa kaikki tekstinsä muiden lukemiensa kirjojen pohjalta, tai kenties pohjautuen koko hänen elämäkokemukseensa. Niinpä intertekstuaalisia viitteitä voi havaita kaikessa kirjallisuudessa. Intertekstuaalisuuden lajeja ovat esim. Suora viittaus toiseen kirjaan, Viittaus sosiaaliseen tai historialliseen paradigmaan tai Viittaus yhteiskunnalliseen ideologiaan.

Lähde: Wikipedia

Mihin aikaisempiin tarinoihin animaatiosta Liikkuva linna löydätte viittauksia?

- Tuhkimo-interteksti: Sophien asema omassa perheessään, itse kokee olevansa ruma, siivoaminen, sankaruus.
- Kaunotar ja hirviö-interteksti: Sophien ja Haurun tarina.
- Taikuri Ozin maa: Nauris-linnunpelätin rooli elokuvassa.

Kursivoidut tekstit ovat Studio Ghiblissä, Tokiossa tehdystä ohjaaja Hayao Miyasakin haastattelusta, joka julkaistiin Helsingin Sanomien Nyt-liitteessä maaliskuussa 2003 Henkien kätkemä-animaation ensi-illan aikoihin. Liikkuva linna oli tuolloin ohjaajalla työn alla.

Oppimateriaalin ovat laatineet luokanopettaja Annika Henrikson ja Anna-Liisa Puura-Castrén Koulukinosta.