

JAAKKO BELT

Unen arkkitehdit

”Unessa mielemme voi tehdä mitä tahansa. [...] Unessa [...] luomme ja koemme maailmamme samanaikaisesti. Mielemme tekee sen niin hyvin, ettemme edes huomaa sitä.”

– Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) elokuvassa *Inception* (2010), ohj. Christopher Nolan



Mielikuvituksen, unien ja muistojen elokuvalliset mahdollisuudet tunnistettiin jo 1910-luvulla. Elokuva-teorian uranuurtaja Hugo Münsterberg kirjoittaa teoksessaan *The Photoplay: A Psychological Study*, että elokuva toimii mielikuvituksen tavoin, koska se ”noudattaa pikemminkin mielen kuin ulkomaailman lakeja”. Niinpä valkokankaalla voidaan kuvata sekä katsojan että elokuvan sisäisten hahmojen mielenliikkeitä, kuten muistoja, kuvitelmia ja ideoiden assosiaatioita.¹ Teoria on sittemmin osoittautunut toimivaksi: unitodellisuudet, kuvitellut maailmat ja muistin rakennetta jäljittelevä visuaalinen kerronta ovat vakiintuneet osaksi elokuvataiteen perusvälineistöä. Tuorein osoitus keinojen luovasta soveltamisesta on Christopher Nolanin spehtaakkeeli *Inception*, jonka sisäkkäiset unimaailmat purkavat oletusta elokuvatodellisuuden ehjistä perustasta ja tulkinnan yksiselitteisyydestä.

Inception ilmentää myös toista elokuvateollisuuden trendiä. Viime vuosikymmeninä unen, muistin ja mielikuvituksen leikki on entisestään popularisoitunut. Katsojan ja fiktiivisten henkilöiden mielenmaiseman sijaan nykyisin keskitytään yleisön kokemusrakenteisiin. Eriyisesti Hollywood-elokuvassa luotetaan populaarikulttuurin kollektiiviseen muistiin: *genre*-tyypittelyyn, kierätettyyn kuvastoon, tuttuihin juonikuvioihin ja turvallisiin stereotyyppioihin.

Popularisoinnin kääntöpuolena on mielikuvituksen normittuminen. Läpikuvitettu, tehostettu ja ehostettu paketti jättää visuaaliselle ja tilalliselle mielikuvitukselle niukasti liikkumavaraa. Abstraktioille tai analyttisyydelle ei ole sijaa eikä tarvetta. Kehitys näyttäisi johtavan pahanlaatuisen kierteseen: tuotanto yksipuolistuu, keskustelu köyhtyy, elokuvallisuutta lisäantyy ja katsojien tarpeet sekä odotukset yhdenmukaistuvat – mikä edelleen tyypistää sekä elokuvatarjontaa että tulkintoja². Seurauksena valtavirtaelokuva viihteellistyy ja ”vakavasti otettava” taide-elokuva uhkaa eriytyä populaarista filmikulttuurista.

Taiteen ja viihteen tällä puolen

Uhkakuvat vaikuttavat historian valossa liioitelluilta. Yksiulotteinen taide–viihde-jaottelu ei ikinä ole jakanut elokuvakenttää siististi kahteen leiriin. Jo klassisen Hollywoodin kiitetyimmät ohjaajat Chaplinista Wellesiin ja Howard Hawksista Hitchcockiin osoittivat, että taiteen ja viihteen jäykät kategoriat eivät määrää ennakolta, miten elokuvia tehdään, katsotaan ja tulkitaan. Pidäkkeettömään pessimismiin ei pidä sortua nytkään. Amerikkalaisen *mainstreamin* ja perinteisen eurooppalaisen taide-elokuvan välimaastoon on nimittäin muodostunut monisäikeinen ja heterogeeninen elokuvakenttä.

Tarpeeksi taitavat ohjaajat, jotka ylittävät valtavirtaelokuvan latteudet populaarikulttuurin ehdoilla ja näitä ehtoja kommentoiden, voivat muuttaa yleisön katsomistottumuksia. Useat nykyohjaajat peilaavat ja tietoisesti rikkovat viihteen ja taiteen rajapintaa, erityisesti juuri unen, muistin sekä mielikuvituksen keinoin. He raken-

tavat elementeistä, jotka Hollywood on joko työntänyt marginaaliin tai teollistanut tuotannon tarpeisiin. Näin elokuvatarjonnan yksipuolistumisen kierre kääntyy ympäri: populaarielokuvasta tulee moniulotteisempaa ja elokuvalukutaito kehittyy. ”Puhtaan” taiteen sijaan ohjaajat pyrkivät luomaan elokuvia, jotka tiedostavat jännitteisen suhteensa populaarikulttuuriin ja ammentavat siitä. Samalla myös katsojien odotukset muuttuvat ja rohkeat tulkinnat haastavat kaksiarvoisen asteikon. Niinpä taide- ja populaarielokuvan ohella voidaankin puhua hybridielokuvista, jotka silloittavat, kommentoivat tai purkavat yksinkertaistavaa jaottelua.

Hybridiohjaajien joukkoon lasken muiden muassa David Lynchin, joka *arthouse*-statuksestaan huolimatta rakentaa elokuvansa populaarikulttuurin ja Hollywoodin pimeälle puolelle. Hänen niin sanottu surrealisminsa ei pyri ylittämään todellisuutta. Pikemminkin kyse on konventioiden ja tuttujen ilmiöiden muovaamisesta. Esimerkiksi *Twin Peaksin* (1990–1991) ensimmäisen kauden tenho ja suosio perustuvat siihen, että Lynch yhtä aikaa kierrättää ja venyttää saippuaopperan totunnaisuuksia, juonivetoista sarjaformaattia sekä televisiota ilmaisuvälineenä. Sarja pöyhii amerikkalaista kollektiivista muistia, mutta myös varta vasten sijoittaa itsensä populaarikulttuurin jatkumoon.

Lynchin elokuvissa unen logiikka, fantasiat ja muistot määrittävät sekä elokuvan muotoa että sisältöä. Jo sovinnainen *The Elephant Man* (1980) särkee draaman koheesiota pahaenteisellä unennäöllä ja valtavirran sulkeistamalla friikkitematiikalla. *Blue Velvetissä* (1986) ja *Lost Highwayssa* (1997) Lynch vinouttaa perinteistä kerrontaa ja psykologisesti ehjää hahmogalleriaa seksuaali- ja väkivaltafantasioiden muovaamalla ’tiedostamattomalla’. Klassinen Hollywood ja *film noir* muodostavat puolestaan *Mulholland Driven* (2001) ytimen, mutta elokuvan rakenne haastaa juonikeskeiset tulkintamallit. Lineaarinen eteneminen ja ymmärrettävä elokuvamaailma hajoavat, kun unta ja muistamista jäljittelevät siirtymät todellisuuden tasolta (tai tulkinnasta) toiseen luovat monikerroksisen, osittain kehäisen tilan. Elokuvamaailman lainalaisuudet hapertuvat entisestään *Inland Empiressä* (2006), joka kommentoi populaarielokuvaa ja katsomistottumuksia harvinaisen napakasti. Hollywoodissa kuvattu elokuva sisällyttää kirjaimellisesti osia siitä itseensä, mutta vieraassa asussa. Sen saippuainen sisäiselokuva ”On High in Blue Tomorrows” tihkuu ironiaa, siinä missä kylkeen sommiteltu antisketsi, valmiiksi naurettu *janis-sitcom* etäännyttää katsojan.

Lynchin tyyliiset ohjaajat hyödyntävät taide- ja populaarielokuvan välistä jännitettä katsojaa manipuloiden. Hybridiohjaajien joukossa on kuitenkin myös heitä, jotka pyrkivät ylittämään taide–viihde-jaottelun. Heidän käytössään unitodellisuudet ja visuaalinen mielikuvitus uudistavat katsomistapoja ja vapauttavat kahlitsevista ennakko-odotuksista. Tähän joukkoon kuuluu esimerkiksi musiikkivideoilla uransa aloittanut ranskalaisohjaaja Michel Gondry.

Gondryn ja käsikirjoittaja Charlie Kaufmanin yhteisluomus *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004) käyttää tähtinäyttelijöitä ja romanttisen komedian ke-

”Mikä tekee näennäisen monimutkaisesta elokuvasta viihdyttävän? Mitä *Inception* vihjaa todellisuudesta ja elokuvasta sen muovaajana?”

hystä. Muistin ja identiteetin suhdetta kuvataan kuitenkin lempeämmin ja nokkelammin kuin perinteisissä taide-elokuvissa. Muistojen poistamisen tematiikkaa vastaa taiten rakennettu episodimainen, takaperoinen ja miellelyhtymien tuntua tavoitteleva kerronta. Haastava narratiivi ei etäännytä, koska leikkausten rytmitys ja tilkkutäkkimäiset yksityiskohdat kantavat kerrontaa kokemuksellisella tasolla. Muistojen poispyyhkiytymisen tunne konkretisoituu, kun Gondry vapauttaa läpeensä tutun näyttelijäkaartin – Jim Carrey, Kate Winslet, Elijah Wood ja Kirsten Dunst – menneiden roolien ja maneerien taakasta. Elokuvan raamit laajenevat, kun tutut asiat koetaan toisin. Kuten tuoreempi *Science of Sleep* (2006) edelleen vihjaa, elokuvan mahdollisuuksien rajat määrittää anarkistinen mielikuvitus, eivät taiteen ja viihteen valmiit kategoriat.

Mainitun Christopher Nolanin tie on puolestaan kulkenut *indie*-puolelta populaarielokuvan ytimeen. Kiintoisasti myös Nolan silloittaa taiteen ja viihteen välistä kuulua muistinmenetyksen (*Memento*, 2000), unettomuuden (*Insomnia*, 2002) ja vastavuoroisten silmäkääntötempujen (*The Prestige*, 2006) värittämällä kerronnalla. Münsterbergiläinen mielen rakenteiden ja elokuvan lainmukaisuuksien rinnastus saavuttaa täyden mittansa kuitenkin vasta *Inception*issa, joka istuttaa laajaan yleisöön päivitetyn käsityksen valtavirtaelokuvasta.

Tuttuuden sudenkuopat

Jos *Inception*in monikerroksisen rakenteen asettaa hetkeksi sivuun, huomio kiinnittyy elokuvan tuttuihin, jopa latteisiin elementteihin. Eikö kaikki tämä ole nähty tuhanteen kertaan? Mies syyttää itseään rakkaimpansa kuolemasta ja etsii synninpäästöä. Vielä viimeinen keikka, julkilausuttu *mission impossible*, lasten ja mielenrauhan vuoksi. Pitkälle erikoistuneiden herrasmiesrikollisten *dream team* tukenaan nuori, kaunis nainen. Esteenä eräänlainen *femme fatale* ja suuryhtiöiden kätyrit, oikeuslaitoskin. Takaa-ajokohtauksia, autoja, räjähdysisiä ja aseita. Painovoimaa uhmaavaa koikkelehtimistä, löppöä scifihöttöä. Monimutkaisen yksiulotteisia isäsuhteita. Aina tarkka Michael Caine ja intensiivinen DiCaprio. Muutama vitsikin, toiminnan lomassa.

Luonnehdinnan valossa tuntuu lähes triviaalilta huomauttaa, että Nolan toki kierrättää surutta populaarielokuvan totunnaisuuksia. Huomio ei kuitenkaan ole turha, koska eri tavat tulkita *Inception*ia palautuvat siihen, miten uusiokäyttöön suhtaudutaan. *Inception* on

moniaalla leimattu tyylikkääksi mutta ohueksi toimintatrilleriksi, jota on turhaan venytetty pitkäväteisellä lätinällä unista ja todellisuuksista. Tällaisessa tulkinnessa elokuvan populaarisuus määrittää sen analysoinnin välineet ja arvottamisen kriteerit. Koska *Inception* kaikesta päätellen on viihde-elokuva, pitää sitä käsitellä kategori-an mukaisesti: nimetä lajityyppi (toimintatrilleri), todeta viihteellisyys (ohut) ja arvioida viihteen laatua (tyylikäs mutta pitkäväteinen). Luenta ilmentää taide-viihde-jaottelun normatiivista voimaa ja edelleen uusintaa jähmeitä luokkia.

*Inception*in kaltaiset elokuvat muistuttavat elokuvallukutaidon tarpeellisuudesta. Ilmaisumuodon luonteenomaisten piirteiden, kuvakielen, symboliikan ja elokuvahistorian tuntemuksen lisäksi vaaditaan kykyä soveltaa lukutaitoa ennakkoluulottomasti. Harmittavan usein esimerkiksi *genre*-jaottelut pikemminkin ennalta rajoittavat analyysiä kuin tarjoavat hedelmällisen heuristiikan. Samalla tavalla käy, kun populaarielokuva erotellaan jo orientaation tasolla taide-elokuvasta: valtavirrasta tulee pelkkää viihdettä, *indiestä* puhdasta *cinemaa*.

Jos elokuvien hybridiluonne pelkistetään joko-taiksi, taiteen kytkös populaarikulttuuriin kadotetaan. Lynchin ja Gondryn tapaisten visionäärien tapauksessa menetetään vähintäänkin perustavia jännitteitä ja hukataan osa elokuvakulttuuria uudistavasta potentiaalista. Valtavirrasta ponnistavat elokuvat kohtaavat sitäkin vakavamman uhkan: tulkinnalle olennaisia piirteitä raakataan kokonaan ulos analyttisestä keskustelusta. Mielekäs, kokonaisvaltainen puhe elokuvasta käy entistä hankalammaksi. Elokuvakulttuurin yksioikoistumisen kierre pahenee.

Ilmiö konkretisoituu elävästi *Inception*in ympärillä käydyssä keskustelussa. Yksinkertaistavan kuvailun ja arvottamisen pyörteessä unohdetaan tulkinnalle perustavimmat kysymykset. Mitä funktiota mikäkin elementti palvelee? Mikä tekee näennäisen monimutkaisesta elokuvasta viihdyttävän? Mitä *Inception* vihjaa todellisuudesta ja elokuvasta sen muovaajana? Näitä kysymyksiä voidaan lähestyä, jos tulkinta perustetaan rajatun viihdekehikon sijaan laajemmalle käsitykselle elokuvasta. Erityisesti *Inception*in metaelokuvalliset aspektit tarjoavat luontevan tarttumapinnan tulkinnalle. *Inception* kun on vetävän toimintatrillerin lisäksi elokuva elokuvallisen todellisuuden luomisesta ja katsomisen mekaniikoista. Myös konventioiden kierrättäminen asettuu uuteen valoon, kun sitä tarkastelee populaarielokuvan kommentointina.



Unet unien lomassa

Inceptionia on syytetty turhasta selittelystä. Hahmot kommentoivat esimerkiksi unitasojen välisiä suhteita ja soveltamiensa ”louhinnan” (*extraction*) ja ”istutuksen” (*inception*) menetelmiä monisanaisesti: ”Kun idea juurtuu mieleen, sitä on lähes mahdotonta poistaa. [...] Unitilassa tiedostamaton puolustus on alhaalla, jolloin ajatukset on helpompi varastaa. Sitä kutsutaan louhinnaksi.”; ”Jos jonkun mielestä voi varastaa idean, eikö sellaisen voi myös istuttaa?”; ”Yksikään idea ei ole yksinkertainen, kun se pitää istuttaa jonkun toisen mieleen.” Myös unien olemusta kommentoidaan taajaan, ajoittain klišeisestikin: ”Unessa mieli toimii nopeammin, ja siksi aika tuntuu kulkevan hitaammin.”

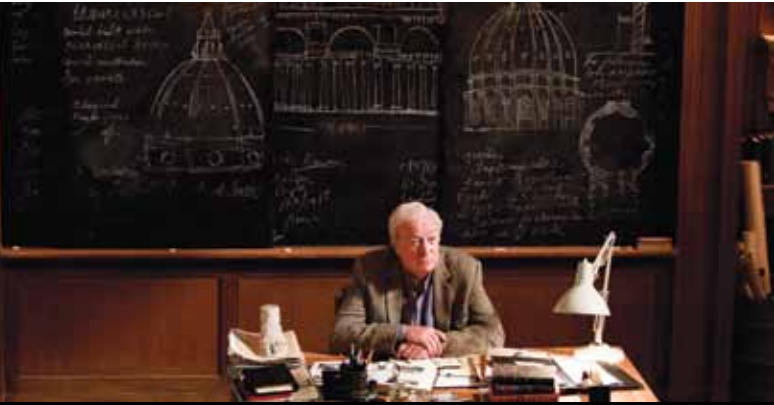
Eikö kuvien pitäisi antaa puhua puolestaan? Sinällään oikein muotoiltu kritiikki – turha pukea kuvia kömpelöiksi sanoiksi – ei kuitenkaan huomioi kommenttien kahta funktiota. Ensinnäkin julkilausutut vihjeet, kuten ”jokainen [unen] taso vastaa kohteen tiedostamattoman osaa”, opastavat katsojia kädestä pitäen monimutkaisen rakenteen läpi. Kun koko elokuvan kerronnallinen ja emotionaalinen hyrrä pyörii sisäkkäisten unimaailmojen ympärillä, opasteiden tarjoaminen populaarielokuvan konventioihin tottuneelle yleisölle on ymmärrettävää. Valtavirtaelokuvalla tyypillisesti *Inception* vihjaa ajoittain turhankin suoraan, miten sitä tulee katsoa. Kommentit mahdollistavat kuitenkin myös vaihtoehtoisia tulkintoja, jotka houkuttelevat juoni- ja *genre*-keskeisen katsomistavan ylittämiseen. Niinpä hahmojen puheiden toinen tehtävä onkin metaelokuvallinen: ne kommentoivat katsomiskokemustamme, *Inceptionia* elokuvana ja elokuvaa ilmaisumuotona ylipäänsä.

Metaelokuvallisuus syntyy teeman, rakenteen ja kuvallisen ilmaisun vastaavuudesta. *Inception* kertoo sisäkkäisten, tai rinnakkaisten, todellisuuksien luomisesta ja näyttää, miten se tapahtuu elokuvan keinoin. Nolan valitsi unet elokuvansa polttoaineeksi epäilemättä siksi, että ne vertautuvat sekä elokuvan luomisen että katso-

misen prosesseihin. Kuten päähenkilö Dom Cobb asian osuvasti muotoilee, unessa luominen ja havaitseminen tapahtuvat yhtä aikaa³. Lisäksi toisiinsa lomittuvat unet rinnastuvat luontevasti sisäkkäisiin elokuvamaailmoihin, jotka vaikuttavat toisiinsa ja ovat ainakin osittain elokuvan sisäisten hahmojen luomia. Asetelma mahdollistaa monitasoisen kerronnan tuomisen valtavirtaelokuvaan. Näin tutuistakin elementeistä tulee reflektion välineitä ja katsoja hyppää moniulotteisempaan karuselliin kuin elokuvan populaari ilmiasu tai yleisön odotukset antaisivat olettaa.

Unimaailman luoja viittaa metatasolla ohjaajaan ja uneksijat vastaavasti katsojiin. Yksi *Inceptionissa* toisteltu totuus on, että unimaailmat (elokuvamaailmat) alkavat hajota, kun uneksija (katsoja) tajuaa niiden olevan unta (elokuvaa). Rinnastusta voi verrata teatteritaiteen piirissä muotoiltuun ajatukseen ”neljännessä seinässä”. Yleisön ja esityksen erottaa kuvitteellinen ”seinä”, joka pysyy pystyssä ainoastaan niin kauan kuin katsoja hyväksyy fiktiivisen maailman tapahtumat ikään kuin totena. Jos näytelmä ei ole uskottava tai jos metakomentit etäännyttävät, fiktion illuusio särkyä. Sama pätee elokuvaan, *Inception* muistuttaa. Unitodellisuuden rakentajan (ohjaajan) tehtävä on luoda unesta tarpeeksi tuttu ja turvallinen mutta riittävän yksityiskohtainen, jottei uneksija tajua näkevänsä jonkun rakentamaa unta. Jos uni (elokuva) on taitavasti rakennettu, uneksija (katsoja) täydentää luotua maailmaa omilla kokemuksillaan, muistoillaan ja tunteillaan.

Koska Nolan haluaa luoda elokuvamaailman, jonka laaja yleisö tuntee omakseen ja johon se samastuu, hän käyttää toimintatrillerin sapluunaa ja kuluneita konventioita. Vaikka eri unitasot eroavat visuaaliselta ilmeeltään toisistaan, jokainen taso muistuttaa huomattavasti vähintäänkin yhtä tunnettua toimintaelokuvaa *The Matrixistä* (1999) Bond-rainoihin. Näin katsoja samastuu tiedostamattaan tuttuihin elementteihin ja hyväksyy paradoksit – puheet todellisuuksista, monimutkaiset sisäisunet, tilan ja kausaliteetin taipumiset – osana *Inceptionin* maailmaa.



Nolan onnistuu todistamaan, että kun kiertää luovasti totunnaisuuksia, laaja yleisökin tempautuu elokuviin, jotka ovat rakenteen tasolla monimutkaisia. *Inception* ammentaa elokuvahistorian ja kollektiivisen muistin lisäksi jokaiselle tutuista unikokemuksista: unesta herää kuolemalla, unien alkua ei ikinä muista, tunne putoamisesta vavahuttaa hereille ja näin edelleen. Tässä mielessä Nolan ”luo uudelleen muistista” – toimenpide, josta Cobb varoittelee, koska silloin todellisuuden ja unen ero hämärtyy. ”Todellisen” ja ”uneksitun” elokuvamaailman dynamiikka kannattelee *Inceptionia* viimeiseen kuvaan asti.

Katsojan aseman lisäksi *Inception* kommentoi ohjaajan roolia elokuvallisen tilan synnyttämisessä. Eriytyisen vaikuttavia ovat valmennuskohtaukset, joissa kokeneemmat ”arkkitehdit” opastavat noviisi Ariadne unen rakentamisen saloihin. Kreikkalaisessa mytologiassa Ariadne oli kreetalainen prinsessa, joissain tulkinnoissa jumalatar, jonka avustuksella Theseus löysi tiensä labyrintin läpi ja murhasi Minotauruksen. *Inception* vertaa toistuvasti unien luomista labyrinttien rakentamiseen, mikä korostaa Ariadnen hahmon kaksoisroolia elokuvamaailmojen muovaajana ja katsojan oppaana. Metaelokuvallinen arkkityypittely toistuu eri muodoissa myös muissa hahmoissa, mutta Nolanin itsereflektio tiivistyy juuri Ariadnen. Ohjaaja on visuaalinen arkkitehti, joka luo sokkeloita, joihin katsoja eksyy ilman opastusta.

Inception käsittelee paitsi visuaalisen mielikuvituksen mahdollisuuksia myös elokuvan tekemisen fyysisiä reuna-ehtoja. Taipuvat kaupunkitilat ja tyhjistä kohoavat sillat näyttävät digitaalisen tekniikan voiman, mutta Nolan ylistää myös kameran käyttöä ja käsityötä. Perspektiivillä leikittelevä päättymätön portaikko, Penrosen portaati, on suunnittelun ja kuvaamisen taidonnäyte. Valaistuksen ja lavastuksen saralla merkittävin luomus on linna, joka yhdistelee perinteistä japanilaista arkkitehtuuria modernimpaan estetiikkaan. Nolan myös soveltaa maalaustaiteesta tuttua *mise en abîme* -tekniikkaa kohtauksessa, jossa vastakkain asetetut peilit muodostavat äärettömän tunnelin. Näppäryys ei ole itsetarkoituksellista, vaan Nolanin tavoitteena on näyttää, miten elokuvallinen tila luodaan – ja saadaan hajoamaan. Havainnollisin esimerkki lienee kahvihetki romanttisessa pariisilaismiljöössä. Tila kirjaimellisesti ja konkreettisesti luhistuu, kun Ariadne tajuaa olevansa jaetussa unessa⁴.

Pohjaton tulkinta

Arkkitehtivertaus tekee ohjaajasta myös elokuvamaailman demiurgin. Kuten arvata saattaa, Nolan nauttii luojaan roolista. *Inception* ei kuitenkaan sorru katteet-

tomaan teoretisointiin, vaan todellisuustasoilla leikittely viittaa pikemminkin yleisön katsomisvalmiuksiin kuin maailmaan valkokankaan takana. Ontologian sijaan *Inception* luotaa tulkinnan reunaehtoja.

Tiivistäen ja kärjistäen: *Inception* vie populaarielokuvalta perustan. Väite pitää ymmärtää positiivisessa mielessä. *Inception* osoittaa, ettei elokuvan maailman tarvitse olla ehjä tai yksiselitteinen, jotta keskivertokatsojakin voi siihen uppoutua. Sisäkkäisten unimaailmojen monitulkintaisuus kehittää katsomistapoja ja elokuvalukutaitoa. Katsoja asetetaan epätietoisien hahmon asemaan: aina on mahdollista, että senhetkinen maailma ei ole todellinen. *Inceptionissa* taajaan toisteltu fraasi *the world is not real* ei siis niinkään kuvaa loogista tai filosofista mahdollisuutta kuin katsomiskokemuksen pohjattomuutta. Nietzscheä mukaillakseni ”todellinen maailma” ei näin muutu näennäiseksi maailmaksi vaan taruksi, kertomukseksi⁵. Elokuvesta puuttuu kiistaton todellisuuden ”ankkuri”, unista riippumaton viittauspiste. Loppukohtauksessa väite esitetään konkreettisesti: pyörivä hyrrä, jonka pitäisi taata elokuvan kehystettömän todellisuuden, jää keikahtelemaan neuvottomana toden ja epätoden rajalle. Pohjattomuus ei kuitenkaan tee tulkinnasta mahdotonta, pikemminkin päinvastoin. Kun lopullista selitystä ei ole, katsojasta tulee aktiivinen tulkitsija, joka liikkuu sujuvasti unen tasolta toiselle ja tarttuu niihin vinkkeihin, joita hänelle tarjotaan.

Niinpä *Inception* ylittää populaarilaarielokuvan lainalaisuudet soveltamalla ja kommentoimalla niitä. Taiteen ja viihteen rajapinta hälvenee, kun valtaviirtaelokuva haastaa katsojat heidän omista lähtökohdistaan. *Inception* valistaa huomaamatta: tuttuus hämää, toistuvat selitykset luovat illuusion ymmärtämisestä, unitasojen näppäri leikki rakentaa perustattoman pinnan. Vaivihkaa elokuvan todellisuus taipuu vaihtuvien tulkintojen painon alla.

Viitteet & kirjallisuus

- 1 Münsterberg, Hugo, *The Photoplay. A Psychological Study*. New York & London, Appleton 1916, 97. Verkossa: http://vlp.mpiwg-berlin.mpg.de/pdf/lit38804_Hi.pdf.
- 2 Tuukka Tomperi luonnehtii tämänkaltaista kierrettä havainnollisesti noidankehäksi ”ilmaisumuotojen, katsomisvalmiuksien ja ajattelukykyjen välillä”. *niin & näin* 1/2010, 70.
- 3 Ks. yo. motto.
- 4 Ted Goranson kuvailee kyseisen kohtauksen voimaa tiiviissä kirjoituksessaan: <http://www.filmfolded.com/movie/Inception>. Myös Goranson korostaa tilallisuuden ja Ariadnen merkitystä *Inceptionin* tulkinnassa.
- 5 Nietzsche, Friedrich, *Epäjumalten hämärä* (Götzen-Dämmerung oder Wie man mit dem Hammer philosophirt, 1889). Suom. Markku Saarinen. Unio Mystica, Helsinki 1995, 29–30.