

## ELOKUVA

## Miksi he lähtevät?

Mediterranea on Jonas Carpignanin elokuvatulkinta kuilusta nimeltä Välimeri.

Ayiva lähtee Burkina Fasosta kohti Eurooppaa. Matkareitti halki Pohjois-Afrikan ei ole vaaraton. Ayiva näkee, kuinka ryöstäjät tappavat miehen. Välimerellä Ayivan ja hänen ystävänsä Abasin henki on ihmissalakuljettajien käsissä.

Ilman oleskelulupaa kaveruksille on Italiassa tarjolla vain pimeää työtä. Viikonloppuiltaisin he haluavat juhlia, mutta parasta on, kun pääsee nettiyhteyteen kotiväen kanssa.

Jonas Carpignanin kirjoittaman ja ohjaaman *Mediterranean* tarina ei voisi olla ajankohtaisempi. Tyyliään elokuva on kumarrus italialaisen neorealismien suuntaan: se on koruton kertomus elämästä yhteiskunnan laidalla. Ayiva myy varastamaansa tavaraa saadakseen rahaa, jota lupaus ten mukaisesti lähettää kotiin.

”Kaikki, mitä fiktiivisessä elokuvassa tapahtuu, on oikeasti tapahtunut burkinafasolaiselle Koudous Seihonille tai hänen lähimmille ystävilleen”, Carpignano kertoo.

Carpignano tutustui Koudous

Seihoniin vuonna 2010. Seihon näyttlee elokuvassa Ayivaa eli tavallaan itseään.

”Ennen kaikkea halusin kertoa uuden maan vetovoimasta, halusta olla osa sitä, mikä meille on ilmeistä. Mikä saa ihmiset lähtemään? Ei vain sodat ja vaikeudet. Halusin sallia päähenkilölle myös itsekkäitä motiiveja”, ohjaaja pohtii.

Carpignano oli muuttanut Calabrian maakuntaan perheensä paikallisten ja afrikkalaissiirtolaisten väleihin. Sen piti olla taustatyötä lyhytelokuvaa varten, mutta lopulta elokuvantekijä juurtui asumaan alueelle.

Carpignano haluaa korostaa, että hän ei tehnyt elokuvaa siirtolaisista, vaan elokuva tehtiin yhdessä. Hänestä tuli ystävä, joka teki asiat, joita Seihon ei voinut tehdä – kuten kävi Burkina Fasossa.

”Paperittomana hän ei pystynyt matkustamaan. Menin tapaamaan hänen perhettään, katsomaan miten he elävät.”

Carpignano näki Seihonin tyttären ja toi hänestä valokuvia. Ne nähdessään isän tunnereaktio oli suunnaton.



”Todistin sen. Netissä Seihon näki tyttärensä etäisenä. Valokuvissa oli erilainen voima. Sinä iltana kirjoitin elokuvaa uusiksi. Seihonin suru tuli elokuvaan.”

**SOSIAALINEN MEDIA** on vahvasti läsnä *Mediterraneassa*. Eräs syy uhkarohkeaan Eurooppaan lähtöön on nykyään Facebook, Carpignano arvioi.

”Facebookissa annetaan elämästä positiivinen kuva, vaikka

olosuhteet Euroopassa olisivat oikeasti sietämättömät. Ihmiset haluavat näyttää mitä he haluavat olla. He poseeraavat moottoripyörien vieressä, vaikka ne eivät ole heidän. Kuvissa on menestystä ja ystäviä.”

”Matkan vaaroista tiedetään, mutta paine kotimaassa kasvaa, kun toinen näyttää menestyneen. Kotona ajatellaan: jos hän pystyy siihen, minäkin pystyn.”

Carpignanosta tuntuu, että monet eurooppalaisohjaajat

pyrkivät parantamaan maailmaa korostamalla kurjuutta.

*Mediterraneassa* mieleenpainuvia ovat hyväntuuliset kohtaukset, joissa kaverukset hengailevat uusien ystäviensä, saman matkan tehneiden naisten kanssa. Naiset tosin ovat turvautuneet prostituutioon.

”Heidän jokapäiväisessä elämässään on myös onnen hetkiä. Juhlia, juomista, rakkautta.”

Yhdessäolon tunnelmat tuovat mieleen kolmen vuoden

takaisen elokuvan *Beasts of the Southern Wild*, eikä ihme, Carpignano oli siinä apulaisohjaajana.

”Improvisaatio puhaltaa tällaiseen elokuvaan hengen. En halua tehdä amerikkalaistyyppistä, kaiken selittävää draamaa.”

KALLE KINNUNEN

*Mediterranea* kuuluu 27,9. saakka jatkuvan *Rakkautta & Anarkia* -festivaalin ohjelmistoon.

■ **Mediterranean pääosisa: Koudous Seihon ja Alassanne Sy.**

## PELIT

## 30 vuotta Super Mariota

Sarjan uutuus avaa ovet kulissemiin.

Japanissa julkaistiin 13. syyskuuta 1985 Super Mario Bros. Shigeru Miyamoton suunnittelema peli määritteli tasohyppelyn lajityyppin Mariota muuttavilla erikoiskyvyillä, kimuranteilla kentillä ja tarkalla ohjattavuudella.

Mario on siitä asti pysynyt ajankohtaisena ja edustanut lajin huippua. Se on myös kaikkein suosituin pelisarjan noin 300 miljoonan kappaleen myynnillä.

Kantapelin merkkipäivästä muistuttaa Wii U:n erinomaisen Super Mario Maker, jolla



Nintendo avaa ovet ensikertaa Marion kulissemiin.

Hyväntuulisessa pelissä tehdään sivuttaissuuntaisia kenttiä, joko pelattavaksi itselle tai netin kautta muille. Luominen tapahtuu tabletiohjaimella: kosketuksin valitaan rakennuselementit, viholliset ja erikoisesineet, jotka pan-

■ **Super Mario -peliä on myyty 300 miljoonaa kappaletta.**

naan sitten halutuille paikoille.

Rakentaminen tuntuu niin luonteelta, että poikkeuksellisesti peli ei käytä hetkeäkään selittääkseen itseään. Oppi tulee tekemällä ja kokeilemalla; suorastaan lapsenomaisella tietämättömyydellä.

On myös hyvä, että kentät tehdään aluksi suppeasta työvälineiden valikoimasta. Näin sisältö ei hengästy, vaan perusteet tulevat selväksi.

Tarjonta kasvaa päivittäin

monimutkaisemmaksi, ja ulkoasua voi vaihdella sarjan eri aikakausien pelien kesken. Pian pystyykin keksimään maailmoja, joita ei ole ennen nähty.

Super Mario Maker on erityisen ansiokas ja kannustava kokonaisuus, jonka mahdollisuudet ymmärtää vasta netissä. Toisten aikaansaannoksia on toki kiehtova pelata, mutta ennen kaikkea muiden mielikuvitus sysää kokeilemaan jotain uutta. ■

JOHANNES VALKOLA



## LASTENKIRJA

## Seikkailujen meri

Merirosvoja ja öljyn tahrattomia lintuja.

Päähenkilön äiti on hurja merirosvo, eikä nimetömän päähenkilölapsenkaan sukupuolesta voi olla varma. Riina Katajavuoren kirjoittama *Sumusaaren merirosvo* leikittelee sukupuolirooleilla: se on hieno ja hauska kirja.

Lapsi on aloitteleva merirosvo itsenkin ja tietää jo, että jotkut meritähdet voivat lisääntyä jakautumalla ja että hummerin veri on väritöntä, mutta muuttuu sinertäväksi ollessaan tekemisissä hapen kanssa.

Varsinainen seikkailu alkaa, kun päähenkilö törmää parveen kullella pikkukaloja, joita ohikulkevan laivan kalastajat kaatavat ämpärikaupalla laidan yli mereen. Kalastajat heittävät pikkukalat pois, koska he haluavat kaupan tiskille vain isoja kaloja.

Päähenkilö lähtee hurja sapeli mukanaan torumaan kalastajia ja passittaa heidät kotiin opettelemaan parempia käytöstapoja.

”Onneksi tämä on vain satua”, sanoo nelivuotias koekuulija, mutta ei tietenkään ole. Kirja vaatii selittämään ihmisen tolkutonta toimintaa lapselle.

Christer Nuutinen on piirtänyt tarinan koukuttavasti sarjakuvamuotoon.

*Sumusaaren merirosvo*. 30 s. Karisto 2015.

*Lossi-Lassi ja merten salaisuudet*. 48 s. Tammi 201

Selittävää antaa myös Anssi Keränen kirjoittama ja kuvittama *Lossi-Lassi ja merten salaisuudet*. Kirja kertoo kapteeni Lossi-Lassista ja hänen miehistöstään. He lähtevät tutustumaan delfineihin juttelemaan niiden kanssa hydrofonilla. Delfinien kautta kuulija oppii myös merten huonosta tilasta. Tämä kirja ei puhu kalastuksen ongelmista, vaan esittelee monta muuta pulmaa.

*Lossi-Lassi* ja hänen ystävänsä tutustuvat muoviroskan täyttämään paratisaareen, josta linnut ovat paenneet roskien takia. Kirja kohtaa öljynporausta valuvan öljyn tahrattomia lintuja ja haaksirikkoisen Tautoun, joka on paennut uppoavalta kotisaarelta.

Kirja jättää auki sen, missä vesi hukutti saaren, mutta lopulta myrsky kaatoi Tautoun talon ja hänen on pakko paeta talonsa jämiä kokoamallaan veneellä. *Lossi-Lassi* ystävineen perustaa Tautoun merestä ja siivoaa roskat ja kerää öljymerestä oikeaoppisesti. ■

ELINA VENESMÄ