

POHJOIS-KARJALAN AMMATTIKORKEAKOULU
Viestinnän koulutusohjelma

Jenni Lintunen

ANIMAATIOELOKUVAN KÄSIKIRJOITTAMISEN ERITYISPIIRTEET –
KOIVU JA TÄHTI

Opinnäytetyö
Helmikuu 2012



POHJOIS-KARJALAN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ
Helmikuu 2012
Viestinnän koulutusohjelma

Länsikatu 15
80200 JOENSUU
p. (013) 260 6991 p. (013) 260 6906

Tekijä(t)
Jenni Lintunen

Nimeke
Animaatioelokuvan käsikirjoittamisen erityispiirteet – Koivu ja tähti

Toimeksiantaja

Tiivistelmä

Opinnäytetyön tavoitteena oli selvittää, miten animaatioelokuvan käsikirjoittaminen eroaa näytelmäelokuvan käsikirjoittamisesta. Opinnäytetyön toiminnallisena osiona on Zacharias Topeliuksen Koivu ja Tähti -sadun pohjalta tehty animaatiokäsikirjoitus.

Opinnäytetyö toteutettiin kvalitatiivisena eli laadullisena tutkimuksena. Tutkimusaineisto kerättiin sähköpostin välityksellä lähetetyllä kyselylomakkeella suomalaisilta käsikirjoittajilta. Lisäksi aineistona on käytetty alan kirjallisuutta ja analysoitu referenssielokuvia. Raportissa pyrittiin aineistosta esiin nousseiden teemojen kautta ymmärtämään, mitä animaatioelokuvan käsikirjoittaminen pitää sisällään.

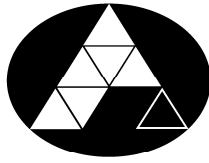
Aineistosta piirtyi esiin prosessi, jossa on samat osa-alueet kuin näytelmäelokuvan käsikirjoittamisessakin mutta erona on se, että animaatioissa vapauksia mielikuvitukselle ja abstraktille ajattelulle on enemmän. Pienet eroavaisuudet nousevat esille käsikirjoituksen eri osa-alueilla. Käsikirjoituksen osa-alueita ovat tarina, teema, rakenne sekä henkilöhahmot, maailma ja dialogi.

Animaatiokäsikirjoitus on mielenkiintoinen ja haastava prosessi, jossa on hyvän tarinan luomiseksi otettava huomioon monta osatekijää.

Kieli
suomi

Sivuja 37
Liitteet 2
Liitesivumäärä 31

Asiasanat
animaatioelokuva, käsikirjoitus, Koivu ja tähti



NORTH KARELIA
UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

THESIS
February 2012
Degree programme in communication (Media)

Länsikatu 15
80200 JOENSUU
FINLAND
Tel. 358-13-260-6991

Author(s)

Jenni Lintunen

Title

Animated Film Screenwriting Special Features – “Koivu ja tähti”

Abstract

The purpose of this study was to investigate how the animated film scriptwriting is different from feature film screenwriting. The functional section in the thesis is the script which is based on the well-known Finnish fairy tale, Zacharias Topelius` Koivu ja tähti (The birch and the star).

The study was qualitative. Data for this research was collected by sending a questionnaire to Finnish scriptwriters. Study material is also collected from the literature and reference films. The material was analysed by theme.

The most important result was that animation screenplay differs very little from feature film screenwriting. Both have the same elements that should be taken into account. On the other hand animation leaves more room for imagination and for abstract thinking.

Animation Screenplay is an interesting and challenging process, the aim of which is to create a good story to take into account a number of elements.

Language
Finnish

Pages 37
Appendices 2
Pages of Appendices 31

Keywords

Animation, Screenwriting, Koivu ja tähti

Sisältö

1	Johdanto.....	3
2	Animaatio	5
2.1	Mitä on animaatio?.....	5
2.2	Animaation historia	6
2.3	Animaatio Suomessa	9
3	Animaation käsikirjoittamisen erityispiirteet	12
3.1	Käsikirjoittajan rooli animaatiotuotannossa	12
3.2	Animaation käsikirjoittaminen.....	13
4	Käsikirjoituksen osa-alueet.....	16
4.1	Aihe, teema ja juoni.....	16
4.2	Hahmot	19
4.3	Dialogi	21
4.4	Maailma	25
4.5	Kohdeyleisö	26
5	Sadusta animaatioksi.....	28
5.1	Zacharias Topelius	28
5.2	Koivu ja tähti.....	30
5.3	Adaptaatio	31
6	Yhteenveto ja johtopäätökset.....	35
	Lähteet.....	37
Liitteet		
Liite 1	Kysymyslista haastateltaville käsikirjoittajille	
Liite 2	Koivu ja tähti -käsikirjoitus	

1 Johdanto

Animaatioon törmää nykyisin lähes kaikkialla. Animaatiota käytetään mainoksissa, musiikkivideoissa, peleissä, elokuvissa ja televisiosarjoissa. Animaatiosta on kirjoitettu paljon oppaita. Oppaissa käsitellään sitä, kuinka animaatio tehdään, kuinka hahmot suunnitellaan ja laitetaan liikkumaan. Animaation käsikirjoittamisesta ei kuitenkaan löydy oppaita. Käsikirjoittamisesta on oppaissa yleensä lyhyt luku, jossa kerrotaan käsikirjoittamisen tekemisestä mutta ei kerrota syvennettyä tietoa itse kirjoittamisesta.

Opinnäytetyöni koostuu kahdesta osiosta. Toiminnallisessa osiossa olen kirjoittanut puolen tunnin pituinen animaatiokäsikirjoituksen, joka pohjautuu Zacharias Topeliuksen *Koivu ja tähti* -satuun. Raportissani olen keskittynyt tutkimaan animaatiokäsikirjoituksen erityispiirteitä. Käytän lähdeaineistona alan kirjallisuutta, haastattelen suomalaisia käsikirjoittajia sekä analysoin muutamaa animaatioelokuva. Hypoteesina on, että animaation käsikirjoittaminen eroaa näytelmäelokuvan käsikirjoittamisesta todella paljon, koska animaatiossa on omat näkökulmansa, joita tulee ajatella käsikirjoittaessa.

Lähetin kyselyni muutamalle suomalaiselle käsikirjoittajalle, jotka ovat kirjoittaneet näytelmäelokuvien lisäksi animaatioita. Kyselyyni vastasi neljä käsikirjoittajaa. Roope Alftan on 71-vuotias, pitkän linjan itseoppinut käsikirjoittaja. Hän on käsikirjoittanut vuonna 1973 julkaistun animaatiosarjan *Satuja Vallasta* ja saanut Valtion elokuvapalkinnon kyseisen sarjan käsikirjoituksesta. Aleksi Bardy on 41-vuotias tuottaja-käsikirjoittaja, jonka käsikirjoittamia elokuvia ovat *Häijt*, *Levottomat*, *Saippuaprinssi*, *Keisarin salaisuus*, *Raja 1918* ja *Kielletty hedelmä*. *Keisarin salaisuus* on ensimmäinen suomalainen kokoilun tietokoneanimaatioelokuva. Leo Viirret on 43-vuotias televisio- ja elokuvakäsikirjoittaja. Hänen tunnetuinta tuotantoaan ovat *Itse Valtiaat*, *Paristo* sekä *Harjunpää ja Pahan Pappi*. Liisa Helminen on vuonna 62-vuotias ohjaaja-käsikirjoittaja-tuottaja. Tärkeimmät työt käsikirjoittajana ovat animaatiosarjat *Urpo & Turpo* ja *Turilas & Jäärä* sekä näytelmäelokuva *Pelikaanimies*.

Haastattelussani halusin saada selvyyttä siihen, kuinka animaation käsikirjoittaminen eroaa näytelmäelokuvan käsikirjoittamisesta. Vaikuttaako animaatiossa käytettävä tek-

niikka käsikirjoitukseen? Kysyin myös kohdeyleisön huomioonottamisesta, dialogin merkityksestä, mielenkiintoisen hahmon luomisesta ja animaation maailman luomisesta.

Analysoin kolme animaatioelokuvaa, joista jokainen on toteutettu adaptaation kautta. Ensimmäinen on H.C. Andersenin satuun perustuva Disneyn *Pieni merenneito* (1989). Toinen on Pekka Lehtosaaren käsikirjoittama ja ohjaama, Allu Tuppuraisen luomaan suosittuun satuhahmoon perustuva *Röllin sydän* (2007) ja Marjane Satrapin elämäkerrallisen sarjakuvan pohjalta tehty *Persepolis* (2007).

Raportin ensimmäisessä luvussa tarkastelen animaatiota. Selvitän mitä animaatio on ja miten sitä voidaan hyödyntää. Tutkin myös sen historiaa maailmalla ja Suomessa. Historian avulla pyrin selventämään miten animaatio on kehittynyt ja mikä sen tilanne on nykyään. Toisessa luvussa käsittelen animaation käsikirjoittamisen erityispiirteitä. Analysoin käsikirjoittajan roolia animaatiotuotannossa ja sitä, kuinka animaatiokäsikirjoitus eroaa näytelmäelokuvan käsikirjoittamisesta. Kolmannessa kuvussa keskityn käsikirjoituksen osa-alueisiin kuten teemoihin, hahmoihin ja dialogiin. Viidennessä luvussa selvitän Topeliuksen *Koivun ja tähden* historiaa sekä sitä, kuinka teos muokkautui animaatiokäsikirjoitukseksi.

2 Animaatio

2.1 Mitä on animaatio?

Sanana animaatio tulee latinan kielestä ja tarkoittaa elävöittämistä. Animaatiossa kuvataan kohdetta niin, että syntyy illuusio liikkeestä. Animoitava esine voi olla kaksi- tai kolmiulotteinen. (Nummelin 2005, 301.) Animaatiota voidaan käyttää monenlaisissa teoksissa. Sitä voidaan käyttää esimerkiksi elokuvissa, televisio-ohjelmissa, mainoksissa, opetusfilmeissä sekä propagandafilmeissä. (Culhane 1988, 43.) Nykyään myös peliteollisuus ja web-sovellukset tuovat työllistymismahdollisuuksia animaatioalan osaajille (Saarinen & Tanskanen 2010, 9).

Animaation toteuttamiseen on luotu monia tekniikoita, joiden mukaan animaatiot voidaan jaotella. On olemassa piirrosanimaatioita, nukke- ja vaha-animaatioita, esineanimaatioita, piksellaatioita, tietokone- sekä pala-animaatioita. Jokaisen tekniikan tarkoituksena on saada kuva liikkumaan erilaisten välineiden avulla. (Eskelinen 2008, 22.)

Piirrosanimaatio on nimensä mukaisesti luotu piirrettyjen kuvien avulla. Ennen tietokoneita piirroselokuvien kaikki kuvat piirrettiin ensin paperille, josta ne siirrettiin sitten selluloidikalvoille. Liikkuvista hahmoista animaattori piirsi yksityiskohtaisen liikesarjan, jonka puhtaaksi piirtäjä piirsi sitten kalvoille. Kuvien toiselle puolelle lisättiin lateksiväriä, jonka kuivuttua kuvat käännettiin jälleen oikeinpäin ja kuvattiin yksi kerrallaan trikipöydällä taustamaalausta vasten. Nykyään kuvat skannataan tietokoneelle, jossa kuva-sarja väritetään ja liitetään taustamaalaukseen kuvankäsittelyohjelmalla. Tietokoneella voidaan tehdä 3D-tietokoneanimaatioita, jolloin animaation hahmot on mallinnettu 3D-ohjelmistossa. Tietokone voi laskea animaatioon myös liikesarjat, valaistuksen, kameran liikkeet ja tekstuurit. 3D-tietokoneanimaationa on toteutettu YLE TV1:llä 2000-luvun alussa esitetty *Itse Valtiaat*. (Eskelinen 2008, 49–55.)

Nukke- ja vaha-animaatioihin rakennetaan hahmot, joita kuvataan pienoismallin omaisissa lavasteissa. Esineanimaatiossa seikkailevat nimensä mukaisesti esineet. Ennen tietokoneita elokuvien trikit kuvattiin esine- ja nukkeanimaatioiden avulla. Esimerkiksi *King*

Kong on toteutettu kuvaamalla nukkeja ja pienoismalleja lavasteissa, jotka on sitten yhdistelty sopivasti leikkaamalla elokuvien näyteltyihin osuuksiin. Esineanimaatiota voidaan yhdistää myös piksallaatioanimaatioihin, jotka ovat ihmisenäyttelijöillä toteutettuja animaatioita. (Eskelinen 2008, 54–58.)

Pala-animaatioita on perinteisesti tehty Suomessa, koska kyseinen tekniikka on suhteellisen nopea ja halpa keino tehdä animaatioita. Pala-animaatiossa on paperista tai muusta materiaalista irtileikatuista paloista muodostettuja hahmoja, joita kuvataan ylhäältäpäin ja liikutellaan kuvauspöydällä. (Eskelinen 2008, 57.)

2.2 Animaation historia

Varsinainen animaation historia alkaa 1700- ja 1800-luvulla kehittyneistä optisista leluista, joissa värilliset kuvat suorittivat yksinkertaisia liikesarjoja. 1870-luvulla ranskalainen Emile Reynaud valmisti ensimmäisenä elokuvallisesti animoitua kuvaa. Hän loi optisen teatterin, johon saapui maksavia asiakkaita. Ensimmäiset filmille tallennetut animaation loi englantilaissyntyinen Yhdysvalloissa vaikuttanut James Stuart Blackton. Hän teki vuonna 1905 tai 1906 *The Haunted Hotel* -elokuvan. (Nummelin 2005, 302.) *The Haunted Hotel* on oletettavasti ensimmäinen varsinainen animaatioelokuva, joka on toteutettu esineanimaationa. Samana vuonna Blackton valmisti myös ensimmäisen piirroselokuvan *Humorous Phases of Funny Faces*. (Gartz 1978, 18–19.)

Rankalainen Emile Cohl on animaation pioneereista ehkä kaikkein merkittävin. Hän loi kymmenessä vuodessa (1908–1918) lähes kaksisataa piirrosfilmiä, joissa hahmot tikkuukkomaisesta ulkonäöstään huolimatta olivat luonteikkaita ja liikkuvat taitavasti. Cohl ymmärsi piirroselokuvan tärkeät osa-alueet, vaikka hänellä ei aikanaan ollut apunaan esikuvia animaation alalta. Hänen animaationsa olivat yksinkertaisia, nokkelasti liioiteltuja ja mielikuvituksellisia hupailuja, joissa luonnonlait eivät hallinneet. Cohl animaatioissa seikkaili piirretyn elokuvan ensimmäinen vakiosankari, Fantochen. Hahmo siirtyi filmistä toiseen ja joutui kaikenlaisiin tapahtumiin mukaan. Hahmo ei kuitenkaan muuttanut aina tilanteen mukana vaan sen luonne pysyi aina samana. Vuonna 1910 Cohl keikeli myös nukkeanimaation tekoa. (Gartz 1978, 19–22.)

Winsor McCay oli amerikkalaisista varhaisanimaattoreista menestyksekkäin. Hänen 1909 syntyneessä esikoisanimaatioissaan seikkaili lystikäs dinosaurus Gertie, jonka McCay loi vaudeville-numeroaan varten. McCay oli myös suosittu sarjakuvapiirtäjä. Hänen tunnetuin sarjakuvansa on *Little Nemo in Slumberland*, jota hän alkoi piirtää vuonna 1904. Vuonna 1911 McCay siirsi Nemon elokuvaansa, jolloin Nemosta tulikin ensimmäinen sarjakuvasta elokuvaan noukittu hahmo. McCay toteutti myös yhden propagandafilmin ensimmäisen maailmansodan aikana. (Gartz 1978, 22–24.)

Ensimmäinen kokoillan animaatioelokuva julkaistiin Argentiinassa 9. marraskuuta 1917. Italialaissyntyisen Quirino Cristianin *El Apostol* oli hieman yli tunnin pituinen animaatioelokuva. Elokvasta ei ole säästynyt kopioita mutta aikalaisten muistiinpanoista on saatu tieto, että *El Apostol* oli poliittinen satiiri. (Bendazzi 1994, 49–50.)

Sarjakuvat ja piirroselokuvat alkoivat pikkuhiljaa liittoutua. Sarjakuvissa seikkailleet hahmot ilmestyivät myös valkokankaalle. Liittoutumiselle oli kolme tärkeää syytä: yhteenväiset perustarpeet, taloudellisuus ja filmien levitys. Tuohon aikaan sanomalehtien sivuilla olleet sarjakuvat olivat mahdollisimman yksinkertaisesti piirrettyjä, mikä helpotti animaatioiden tekoa. Sanomalehdet osallistuivat taloudellisesti mielellään sellaisten animaatioiden rahoitukseen, joissa seikkailivat samat hahmot kuin lehdissä. Sarjakuviin perustuvat animaatiot oli myös helppo saada levitykseen, koska levittäjät uskoivat katsojien haluavan nähdä heille tuttuja hahmoja. Sarjakuvan ja animaation yhdentymisen jätti animaatioon sarjakuvan pitkälle kehittyneen visuaalisen ilmeen. (Gartz 1978, 26-27.) 1930-luvun lopulla sarjakuvan ja animaation suhde katkesi. Animaatiot itsenäistyivät ja niiden päähenkilöt luotiin nimenomaan animaatioita varten. Animaatioiden hahmot tosin saattoivat saada omia sarjakuviaan, kuten kävi Aku Ankalle ja Nakke Nakuttajalle. Animaatio lähenei näytelmäelokuvia ja animaatiohahmoista, kuten Väiski Vemmelsäärestä, pyrittiin tekemään isoja tähtiä. (Nummelin 2005, 316.)

Max ja Dave Fleischer olivat animaatioelokuvan voimakaksikko 1920-luvun lopulta 1940-luvun alkuun. He toivat alalle paljon uutta käytäntöä: tekniikkaa, työnjohtoa ja liiketoimintaa. Heidän tunnetuimpia animaatiohahmojaan ovat Koko-klovni, Betty Boop sekä Kippari-Kalle, joka perustui Elzie Chrisler Segarin sarjakuvaan. (Gartz 1978, 43–47.)

1910-luvun lopulla uransa aloittanut Walt Disney muutti vuonna 1922 Hollywoodiin ja perusti veljensä Royn kanssa animaatiostudion, joka oli Hollywoodin ensimmäinen. Ensimmäiseksi äänianimaatioksi nimitetty *Höyrylaiva Ville* sai ensi-iltansa marraskuussa 1928. Oikea ensimmäinen äänianimaatio oli Paul Terryn *Dinner Time* -animaatio, joka julkaistiin pari kuukautta ennen *Höyrylaiva Villeä*. Terry ei kuitenkaan saanut elokuvalleen niin paljon näkyvyyttä kuin Disney, joten *Dinner Time* jäi *Höyrylaiva Villen* jalkoihin. (Nummelin 2005, 311–312.) Vuonna 1932 ilmestynyt *Flowers and Trees* -lyhytelokuva oli ensimmäinen animaatioelokuva, jossa käytettiin Technicolor-värejä. Technicolor on kolmiväritekniikka, jolla koko värimaailma saadaan käyttöön. Vuonna 1937 elokuvateattereihin saapui Disneyn merkkiteos, ensimmäinen pitkä animaatioelokuva, *Lumikki ja seitsemän kääpiötä*. Elokvasta tuli taloudellinen menestys. (Eskelinen 2008, 18–19.) Disneyn suosion myötä koko Yhdysvaltojen animaatioteollisuus muutti Hollywoodiin ja jokaisella suurella Hollywood-studiolla, kuten Warnerilla ja MGM:llä, oli oma animaatio-osasto. (Nummelin 2005, 315.)

1920-luvulla Yhdysvalloissa tuotettiin enemmän animaatioita kuin muualla maailmassa. Kuitenkin myös Euroopassa ja Japanissa tehtiin paljon piirrettyjä, joista osa oli paikallisesti suosittuja. Ensimmäinen maailmansota vaikutti Euroopan filmitieteellisuuteen ja sen myötä amerikkalaiset elokuvat ja animaatiot valtasivat eurooppalaiset valkokankaan. Neuvostoliitossa ja muissa Itä-Euroopan maissa animaatioita käytettiin propagandassa ja lastenelokuvissa, joihin suhtauduttiinkin vakavasti. Japanilaisen animaation taival 1910-luvulta tämän päivän animevillitykseen on pitkä. Tällä hetkellä Japanissa tehdään enemmän animaatioita kuin muualla maailmassa. (Nummelin 2009, 107–109.)

Animaatiota voidaan käyttää myös hyödyksi näytelmäelokuvissa. *King Kong* oli aikansa megahitti. Kyseinen elokuva ilmestyi elokuvateattereihin vuonna 1933. *King Kongissa* yhdistyi näytelty elokuva ja animaatio. Animaatiota alettiin käyttää elokuvatrikkien väliin. Erikoistehosteisiin erikoistunut ILM (Industrial Light and Magic) kehitti go-motion-tekniikan, jossa animoitavaa hahmoa tai esinettä liikutetaan samalla hetkellä kun kuvaa otetaan. Go-motion-tekniikkaa käytettiin ensimmäisen kerran George Lucasin *Jedin paluu* -elokuvaan vuonna 1983. (Eskelinen 2008, 18–19.)

Television yleistymisen myötä elokuvateatterit menettivät yleisöään 1950-luvun alusta lähtien. Tästä kehityksestä alkoi animaatioiden halpatuotanto. Animaatioita pyrittiin tekemään mahdollisimman halvasti ja nopeasti, jotta ne toisivat taloudellista voittoa. (Eske-linen 2008, 19.)

Tietokoneen grafiikan kehitys toi uutta nostetta animaatioalalle. Ensimmäisen grafiikat ja piirrookset tietokoneella tehtiin 1960-luvulla ja 1970-luvulla alettiin pohtia vakavissaan tietokoneen tuomia mahdollisuuksia animaatioissa. Ensimmäinen täysin tietokoneella tehty animaatio oli englantilaisen John Halasin vuonna 1981 julkaisema *Dilemma*-lyhytelokuva. (Bendazzi 1994, 441.) Vuonna 1995 ilmestyi ensimmäinen kokoillan tietokoneanimaatioelokuva Disney Pixarin *Toy Story*. Vuonna 2001 julkaistun japanilaisen Hironobu Sakaguchin *Final Fantasy* on ensimmäinen tietokoneanimaationa toteutettu kokoillan elokuva, jossa pääosassa ovat aidon tuntuiset ihmiset. (Nummelin 2005, 322.)

2.3 Animaatio Suomessa

Kun suomalainen elokuvatuotanto oli päässyt kelvolliseen alkuun, animaatioelokuva tuli heti perässä. Se ei kuitenkaan päässyt kehittymään samaa vauhtia kuin näytelmäelokuva. Suomalainen animaatioteollisuus eli pitkään mainosfilmien ja animoitujen elokuvanalkutekstien varassa. Varsinkin 1940-luku hidasti animaation kehitystä Suomessa. Sota vei resurssit ja osaavat tekijät rintamalle. (Gartz 1975, 9-18.)

Eric Vasström oli ensimmäinen suomalainen animaatiokokeilija. 1914 Vasström esitti töitään, jotka imitoivat James Stuart Blacktonin animaatioita. Lyhyissä animaatioissa oli aikalaiskertomusten mukaan kynä, joka piirsi erilaisia hahmoja animaation keinoin. Kymmenen vuotta myöhemmin Karl Salén ja Yrjö Norta loivat ensimmäisen suomalaisen animaatiolyhytelokuvan *Aito sunnuntaimetsästäjä*. (Bendazzi 1994, 46.)

Animaatio on ottanut ilmaisuunsa vaikutteita itseään vanhemmasta sarjakuvasta. Suomalainen sarjakuva kuitenkin syntyi varsinaisesti vasta 1920-luvulla. Varhaisista sarjakuvantekijöistä muutama kehittyi myös animaation pioneeriksi. Tällaisia henkilöitä on esimerkiksi Ola Fogelberg, Pekka Puupään isä. Pekka Puupää ilmestyi sarjakuviin vuonna

1925. Fogelberg vieraili Yhdysvalloissa vuonna 1927 ja toi tuomisinaan innostuksen piirretyn elokuvan tekoon. Fogelberg valjasti Puupää-hahmon myös animaatioonsa, joka tehtiin 1920-luvun lopulla. Fogelberg ei tehnyt tätä yhtä animaatiota enempää kokeiluja piirretyn elokuvan saralla. Kyseinen Puupää-animaatio on ajan saatossa tuhoutunut eikä sen sisällöstä ole tietoa. (Gartz 1975, 14–15.)

Holger Harrivirta ja Vilho Pitkämäki tekivät yhdessä 1950-luvulla nukkeanimaatioita mainoksia varten. Nukke-elokuvien päähahmona oli professori Nerokeino, joka mainosti muun muassa pesupulvereita. Nerokeino on jäänyt suomalaisen animaation historiaan sillä, että se seikkaili ensimmäisessä värillisessä animaatiossa. (Gartz 1975, 24–25.)

1950-luvulla Suomeen perustettiin animaatiotuotantoyhtiöitä, jotka erikoistuivat lähinnä mainoksiin. Antti Peränneessä yhdistyi filmipiirtäjä ja liikemies. Hän teki yhteistyötä virolaissyntyisen Ernst Roosen kanssa. Roose hankki saamallaan tuloilla Suomen ensimmäisen erikoisesti animaatiota varten suunnitellun trikkikameran ja perusti Vistakuva nimisen yhtiön. Peränne on myös toiminut animaatio-opettajana. Onni Rivakka oli vuonna 1958 perustetun Filmitalon piirrososaston johtaja. Osaston työtahti oli nopea eikä aikaa riittänyt muihin kuin tilaustöihin. Televisiomainonnan tasainen kasvu takasi työllisyyden ja välillä animaatioita tehtiin myös tilauslyhytelokuviin. 1960-luvulla kilpailu kasvoi mainosalalla ja Filmitalon piirrososastolla alkoi alamäki. 1969 Rivakka lähti Filmitalolta ja perusti Cinevox-yhtiön, joka jatkoi tilaustöiden äärellä. Siitä lähtien Rivakka vaikutti moneen suomalaiseen animaatioelokuvaan. (Gartz 1975, 26–37.)

1960- ja 1970-luvuilla suomalainen animaatioelokuvatuotanto harppasi eteenpäin. Keväällä 1960 Suomeen saapui yhdysvaltalainen animaattori Robert Balser, joka vuoden ajan opetti suomalaisia animaattoreita. Opetus tapahtui Fennada-Filmin tiloissa. Fennada-Filmin johtajat Mauno Mäkelä ja Felix Forsman tahtoivat lyödä Filmitalon yksinvaltiuden piirretyn elokuvan saralla. Opetukseen järjestettiin koepiirrätää, jonka läpäisseet pääsivät Balserin yksityiskohtaiselle animaatiotekniikan luennolle sekä piirtämään mainosfilmejä Fazerille. Balser toteutti Suomessa *Alkoholi ihmisruumiissa* -värilyhytfilmin, joka sai 1963 Anica-Mifed palkinnon Milanon filmipäivillä sekä useita muitakin tunnustuksia ulkomailta. Balserin oppilaana ollut Seppo Suo-Anttila teki yhdessä Gert Roosen kanssa *Impressio*-animaation, joka oli ensimmäinen suomalainen ulkomaisilla animaatiofestivaaleilla voittanut animaatio. Vuonna 1970 kyseinen animaatio valittiin Englannissa vuoden

elokuvaksi. Roosen ja Suo-Anttilan yhteistyö jatkui vielä viisiosaisen *Takapiha*-televisioanimaatiosarjan merkeissä. (Gartz 1975, 45–55.) Animaatiota on käytetty Suomessa taitavasti myös lastenelokuvissa. Esimerkiksi 1960-luvulla Heikki Partanen loi *Käytökukka*-elokuvat ja samoihin aikoihin syntyi myös Heikki Prepulan *Kössi Kenguru*. 1970-luvun lopulla Riitta Nelimarkka ja Jaakko Seeck valmistivat ensimmäisen suomalaisen kokoillan animaatioelokuvan. Kyseessä oli Aleksis Kiven romaaniin perustuva *Seitsemän veljestä*. (Nummelin 2005, 342.)

Viimeisen kymmenen vuoden aikana kotimaisen animaation kentällä on tapahtunut paljon. Koulutuksen myötä animaatioiden tekijöiden määrä on kasvanut ja myös yleisön kiinnostus animaatiota kohtaan on lisääntynyt. Viime vuosien kotimaiset pitkät animaatioelokuvat *Keisarin salaisuus*, *Röllin sydän* ja *Niko – lentäjän poika* olivat suomalaiselle animaatiolle käännteentekeviä. Erityisesti *Niko – lentäjän poika* -elokuvan saavuttama kansainvälinen suosio on vienyt animaatioalaa eteenpäin. Myös suomalaiset lyhytanimaatiot ja niiden tekijät ovat saaneet huomiota kansainvälisesti. Elokuvat ovat menestyneet hyvin alan festivaaleilla. Suomalainen animaatio voi siis hyvin. Animaatioalaa pidetään pienenä ja marginaalisena jollainen ala on ollutkin. Nykyisin animaatioala tarjoaa muun muassa nousevassa peliteollisuudessa uusia työllistymismahdollisuuksia tekijöille. (Saarinen & Tanskanen 2010, 8-9.)

3 Animaation käsikirjoittamisen erityispiirteet

3.1 Käsikirjoittajan rooli animaatiotuotannossa

Ohjaaja, animaattori on sanellut tyylin. Visuaalisuus sanelee missä mennään. Figuuriin suuhun pitää sovittaa suunliikkeiden mukaan repliikit, jotka yleensä jälkiäänitetään. Sanoisin että animaatiossa on kaikkein eniten ohjaajan taide joka sanelee muut elokuvan osatekijät. Siihen tarvitaan joustavaa mielikuvitusta ja leikkimielä. Ihan kaikkea. (Alftan 2011.)

Käsikirjoitus on tärkeä vaihe elokuvan teossa. Se on elokuvan pohja, jolle lähdetään rakentamaan. Yleensä käsikirjoittaja valitsee aiheen josta kirjoittaa. Robert Alftan nostaa esille sen, että ohjaaja on voinut jo päättää aiheen ja käsikirjoittaja voi tulla tuotantoon mukaan vasta sitten. Valmiiksi annetuilla työkaluilla käsikirjoittaja alkaa sitten rakentaa toivottua tarinaa.

Animaation alkuaikoina animaattoreiden oletettiin keksivän itse animaatioonsa sisältö. Siksi animaatioiden juoni rakentui lähinnä irrallisista vitseistä, jotka punottiin yhteen. Vasta 1930-luvulla Disney ja Fleischerit kokosivat työryhmiä, joiden pääasiallinen tehtävä oli kirjoittaa animaatiolle kunnollinen käsikirjoitus. (Culhane 1988, 45.)

Animaatiotuotannossa käsikirjoittajan tulee keksiä tarinaan juoni, vahvistaa entisten hahmojen toimintaa ja keksiä uusia hahmoja. Kirjoittajan tulee ymmärtää, että kaikki kirjoitettu ei välttämättä toimi animaatiossa sellaisenaan, ja hänen onkin oltava valmis kirjoittamaan joitakin kohtauksia uudelleen. Joissain tapauksissa käsikirjoittaja pääsee myös sanoittamaan lauluja elokuvaan sävellettyihin kappaleisiin. (Culhane 1988, 15–16.)

Animaatioelokuvassa viimeistellyn storyboardin tekeminen on erittäin tärkeää, ja se onkin mielestäni osa käsikirjoitusprosessia. Näytelmäelokuvan toteutusvaiheessa harjoitellaan, kokeillaan ja improvisoidaan näyttelijöiden kanssa, mihin hyvä käsikirjoitus antaa mahdollisuuden. (Helminen 2011.)

Käsikirjoittaja toimii läheisessä yhteistyössä ohjaajan ja kuvakäsikirjoitustiimin kanssa. Aina kirjoitettu kohtaus ei toimi animaatiossa, joten kohtaukset luonnostellaan kuvakäsikirjoitukseksi, joka viedään sitten kirjoitustiimille. Kuvat laitetaan esille ja tiimi käy ne yhdessä läpi, suunnitellen tarinan jatkoa. (Culhane 1988, 45.) Käsikirjoittajan, animaatto-

rin ja ohjaajan yhteistyö korostuu storyboard-vaiheessa. Liisa Helminen nostaa esille sen seikan, ettei käsikirjoittaja aina ole animaattori, ja siksi storyboard-vaiheessa on tärkeää työskennellä yhdessä asiantuntijan kanssa, joka kertoo mikä on mahdollista ja mikä ei. Storyboard- eli kuvakäsikirjoitusvaihe on siis tärkeä osa animaation käsikirjoitusprosessia. Tuolloin ohjaaja, animaattori ja käsikirjoittaja käyvät käsikirjoitusta vaihe vaiheelta läpi ja keskustelevat mahdollisista muutoksista.

Kehittyäkseen animaatiokäsikirjoittajan tulee tarkastella muiden animaatioita. On suositeltavaa katsoa alan klassikoita ja tarkastella sitä, kuinka eri tavoin tarinoita ja animaatioita käsitellään. Käsikirjoittaja voi esimerkiksi opiskella kuinka Disneyn ja Warnerin animaatioissa elokuvan hahmoja käsitellään. (Culhane 1988, 57.)

3.2 Animaation käsikirjoittaminen

Minulle - käsikirjoittajana - kaikki on tarinalle alisteista. Tarkoiton tällä, että tarinan ”ylöspono” ei määrää tarinan kulkua. Animaatiototeutus voi antaa tarinalle lisämahdollisuuksia, avata joitain ovia, jotka yleensä pysyvät suljettuina, mutta loppujen lopuksi käsikirjoittaminen, juonen käännteiden sommittelu on enemmän riippuvaisia aiheesta, dramaturgiasta, genrestä ja kohderyhmästä. (Viirret 2011.)

Ilman tarinaa voi tehdä animaatioelokuvan mutta se ei herätä katsojien mielenkiintoa. Toisaalta taitavasti animoitu paikallaan hyppivä pallo voi saada hetkellistä ihailua. Kantavampaan teokseen tarvitaan tarina. Aina ei ole kyse siitä mistä kertoo vaan miten kerrotaan. Animaatio on oivallinen väline saada yksinkertainen tarina vaikuttamaan kiinnostavalta. (Patmore 2003, 10.) Animaation avulla voidaan helposti välittää sellaisiakin tunteita ja elämyksiä, joita perinteisen elokuvan keinoin ei voi kertoa (Eskelinen 2008, 32).

Tarinan tulee olla kiehtova ja viihdyttävä mutta myös opettavainen ja maailmaa avartava. Animaation ei pidä olla vain visuaalisesti näyttävä, vaan sen tarinan tulee ruokkia mieltä ja sydäntä. Katsojan tulee uppoutua tarinan vietäväksi ja unohtaa katsovansa taitavasti tehtyä liikkuvaa kuvaa. (Patmore 2003, 16.) Vaikka animaation kirjoittamisessa voisi siis luulla vain mielikuvituksen olevan rajana, on kuitenkin käsikirjoittajan otettava joitakin asioita huomioon. Animaatio on parhaimmillaan silloin kun se karrikoi, eikä imitoi, tosielämää. (Culhane 1988, 43–44.)

Animaatiokäsikirjoitukset voivat rakentua kahdella tavalla: kolminäytöksellisyydestä tai irrallisista vitseistä. (Culhane 1988, 47.) Kolminäytöksellisyydellä tarkoitetaan sitä, että tarina jaetaan kolmeen näytökseen. Ensimmäinen näytös esittelee päähenkilön, hänen maailmansa ja hänen pyrkimyksensä. Ensimmäisen näytöksen lopulla tapahtuu käänne, joka vie päähenkilön tarinaa eteenpäin. Toisessa näytöksessä päähenkilö tavoittelee päämääräänsä ja kohtaa ongelmia, jotka hänen on ratkaistava saavuttaakseen haluamansa. Kolmannessa näytöksessä selviää, saavuttaako päähenkilö haluamansa ja mitä siitä seuraa. (Vogler 1998, 14.)

Animaatioelokuvan työprosessin ensimmäinen askel on ideointi. Siihen sisältyy aiheen valinta ja sen kehittäminen sekä käsikirjoitus ja storyboard. Valitusta aiheesta tehdään käsikirjoitus, jossa elokuvan tapahtumat on kirjoitettu otoskohtaisesti. Käsikirjoituksen pohjalta tehdään storyboard eli kuvakäsikirjoitus, joka on luonnosmainen sarjakuva elokuvasta. Storyboardiin kirjataan kuvauksen tekniset ohjeet, kuten rajaukset ja otosten pituus. Storyboard on alkujaan ollut käsikirjoitusluonnos mutta nykyisin se on usein lopullinen käsikirjoitus. (Utriainen, Kejonen & Prepula 1998, 22.)

Animaatiossa tarinankerronnassa ei ole rajoja. Se on näytelmällisen elokuvan ilmaisun ulkopuolella. Käsikirjoitusvaiheessa ei tarvitse miettiä, mikä on mahdollista ja mikä taloudellista. Aleksis Bardy nostaa esille sen, että animaatiossa on enemmän mahdollisuuksia rikkoa realismia. Hän kuitenkin myös huomauttaa, että animaatiossa asioita on ilmaista toiminnallisemmin, koska hahmojen kyky välittää ilmeitä ja tunteita pienillä eleillä on heikompi kuin näyttelijöiden. *Koivu ja tähti* –käsikirjoituksessa olen kirjoittanut mahdollisimman paljon toiminnan kuvausta. Olen myös kirjoittanut kohtauksia, joissa hahmot näyttävät tunteitaan. Käsikirjoitusta laatiessani mielessäni on ollut piirros- tai tietokoneanimaatio. Olen siis jo miettinyt käytettävää animaatiotekniikkaa ja uskon suunnittelemani kohtausten olevan toteutettavissa. Uskon että piirros- ja tietokoneanimaatioilla kyetään ilmaisemaan henkilöiden tunteita. Esimerkiksi *Persepoliksessa* henkilöiden ilmeistä ja eleistä voi päätellä näiden mielentilat. Toisaalta mielentiloja voidaan tuoda esille myös dialogilla ja musiikilla. Kaikki on tarinasta ja valitusta tyylistä kiinni.

Alkuvaiheessa sen ei mielestäni pitäisi erota mitenkään, jos on kyse fiktiosta. Kaikissa käsikirjoituksissa tarinan kertominen ja dramaturgia ovat tärkeimpiä asioita hyvän käsikirjoituksen kirjoittamiseksi. Viimeistelyvaiheessa animaatiokäsikirjoituksen kuvaileva tekstiosuus luultavasti sisältää enemmän animaatiohahmojen toimintaan ja liikkumiseen liittyviä huomioita, kun taas näytelmäelokuvan käsikirjoitus sisältää toiminnan kuvailemisen lisäksi roolihenkilöiden tunnetilaa tai reaktioita kuvailevia huomioita. Animaatioelokuvassa viimeistellyn storyboardin tekeminen on erittäin tärkeää, ja se onkin mielestäni osa käsikirjoitusprosessia. (Helminen 2011.)

Haastattelemani käsikirjoittajat nostivat esille sen, kuinka animaation käsikirjoitus ei paljoakaan eroa näytelmäelokuvan käsikirjoittamisesta. Elokvakäsikirjoituksessa tärkeintä on tarina. Hahmojen, dialogin ynnä muun tulee tukea tarinaa. Animaatio tuo toki uusia vapauksia, kun vain mielikuvitus on rajana mietittäessä tarinan maailmaa ja hahmoja.

Tottakai valittu animaatiotekniikka vaikuttaa käsikirjoitukseen jollain tavalla. Vaikka käsikirjoitusvaiheessa ei pitäisikään vielä rajoittaa ilmaisua ja toteutustapoja, tietyt tekniikan asettamat rajoitukset ovat väistämättä jo mielessä. (Helminen 2011.)

Toisaalta animaatioissa käytettävä tekniikka voi vaikuttaa käsikirjoitukseen. On otettava huomioon tekniikan luomat mahdollisuudet ja rajoitteet, kuten minkälainen toiminta on hahmolle mahdollista. Joskus asioita on ilmaistava toiminnallisemmin, koska hahmojen kyky välittää ilmeitä ja tunteita pienillä eleillä on heikompi kuin näyttelijöiden. Käsikirjoittaessa kirjoittaja voi tehdä käsikirjoituksellisia ja kerronnallisia ratkaisuja, joilla hän pyrkii helpottamaan työstä animointia. Helminen huomauttaa, että nukkeanimaatioihin ei kannatta suunnitella suuria joukkokohtauksia, koska monen nuken yhtäaikainen liikuttaminen on hankalaa. *Koivu ja tähti* -käsikirjoitus ei ole vielä päässyt storyboard-vaiheeseen, koska siltä puuttuu vielä tuotanto. Saatuani käsikirjoitukseni myytyä jollekin tuotantoyhtiölle saan avukseni ohjaajan ja animaattorin, joiden kanssa saan projektia eteenpäin. Storyboard-vaiheessa näen käsikirjoituksen ongelmakohdat ja näin kykenen tekemään lopulliset valintani tarinan suhteen.

4 Käsikirjoituksen osa-alueet

4.1 Aihe, teema ja juoni

Kätken teemat tarinaan. Tarina taas voi olla itse keksitty tai kansansatu, jota käsittelen omalla tavallani. Tässä on kaksi lähtökohtaa, joista lähdän muokkaamaan käsikirjoitusta, tarina ja teema. (Utriainen, Kejonen & Prepula 1998, 15.)

Kirjoittaja valitsee tarinalleen aiheen, joka voi olla peräisin omasta elämästä, ystävän kokemuksesta tai uutisesta. Aihe voi löytyä havaintojen kautta. Käsikirjoittajan on tarkasteltava maailmaa omasta näkökulmasta sekä kyettävä eläytymään myös muiden näkökulmiin. Yksi elokuva voi sisältää useita aiheita mutta käsikirjoituksen ydin on silti pidettävä pelkistettynä, konkreettisena ja liikuttava yleisellä tasolla, jotta elokuva avautuu mahdollisimman monelle. Alussa kannattaa määritellä käsikirjoituksen premissi eli päälause, johon on tiivistetty koko elokuva. (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2007, 165–172.)

Teema kertoo, mistä elokuvassa on kysymys. Se on elokuvaa yhdistävä laaja idea, joka käsittelee jotain yleisinhimillistä kokemusta ja antaa teokselle syvyyden. Teeman avulla voi myös karsia turhia asioita pois käsikirjoituksesta. Yhdessä elokuvassa voi olla monta teemaa mutta ne kaikki ovat yhteydessä näkyvimpään yläteemaan. Teema tulee esille toiston kautta. Sitä toistetaan kaikissa elokuvan osa-alueissa, henkilöissä, tarinoissa, maailmassa ja nimessä. Teema auttaa hahmottamaan juonen tapahtumia. Teema antaa juonelle suunnan ja kehittyä tarinan edetessä. Katsojan tulee tajuta elokuvan teema pikkuhiljaa, tarinan kehittyessä. (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2007, 174–175.) Heikki Prepula kirjoittaa kuinka hänen animaatiokäsikirjoitustensa perustana on teema-ajattelu. Hänen mielestään pelkät vitsit eivät riitä kantavan tarinan rakennuspalikoiksi. Prepulan käsikirjoitusten lähtökohtina ovat tarina ja teema sekä toisinaan myös ajankohtaiset yhteiskunnalliset ilmiöt. Elokuvan teeman ei kuitenkaan kannata olla täysin esillä, jotta katsojalle jäisi pohtimisen aihetta ja keksimisen ilo. (Utriainen, Kejonen & Prepula 1998, 15.)

Topeliuksen sadun teemat ovat ajattomia. *Koivu ja tähti* -tarinassa lapset kokevat kotikävää, joka saa heidät matkalle kohti päämääränsä. Lapset luottavat Jumalan apuun ja jatkavat matkaansa hetkellisistä vaikeuksista huolimatta. He näkevät luonnon kauneuden ja sodan tuomaa kurjuutta. He saavat apua tuntemattomilta ja yliluonnollista opastusta lintujen muodossa. Kaipaus, usko, päämäärän tavoittelu, köyhyys ja ystävällisyys ovat ajattomia teemoja. Siksi koenkin että *Koivu ja tähti* on yhtä ajankohtainen nyt kuin 1800-luvulla. Käsikirjoituksessa nostin esille samoja teemoja kuin alkuperäisessä sadussa mutta jätin uskonnolliset kysymykset pois käsikirjoituksesta.

Tarinan tulee olla kiinnostava ja pitää katsoja otteessaan koko ajan. Tätä varten tarinassa tarvitaan juonellisia ja rakenteellisia ratkaisuja. Juoni ei ole ainoastaan tapahtumien peräkkäistä järjestystä, vaan järjestyksellä aikaansaadaan yhtenäinen ja taiteellinen ilmaisu, joka määrittelee elokuvan sisällön. Juoni sisältää kuvattujen tapahtumien valinnan ja niiden muokkaamisen. Hyvä tarina on muokattava yksityiskohtaiseksi tapahtumasarjaksi eli sille on laadittava juoni. Juonen avulla myös saadaan aikaiseksi tunnereaktioita katsojassa. Katsojan tulee uppoutua päähenkilön mukana tarinaan. Juoni voi koostua päähenkilön tunteista ja reaktioista tai ne paljastavasta tapahtumasarjasta. Juoni voi myös enemmän korostaa toimintaa mutta molempiin ratkaisuihin tarvitaan konkreettinen päämäärän tavoittelu. Ilman selkeää päämäärää elokuva voi menettää kiinnostavuutensa. (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2007, 70–72.) *Pienessä merenneidossa* päähenkilön, Arielin, tavoitteena on saada itselleen rakastamansa prinssi. Arielin esteenä on hänen isänsä, joka ei halua olla tekemisissä ihmisten maailman kanssa. Ariel saa merinoita Ursulan avulla ihmisen jalat mutta hänen on määrääkaan mennessä saatava prinssiltä suudelma. Jos hän ei saa suudelmaa, tulee hänestä Ursulan omaisuutta. Päähenkilö yrittää päästä päämääräänsä, mutta joutuu Ursulan kieroilun kohteeksi. Maksuksi Arielin on luovutettava kaunis äänensä Ursulalle. Ilman ääntä Ariel ei pysty puhumaan prinssin kanssa. Lopulta Ursula lumoo prinssin Arielin äänellä. Ariel paljastaa prinssille Ursulan oikean henkilöllisyyden ja saa äänensä takaisin, mutta Ursula muuttaa hänet takaisin merenneidoksi. Lopulliseen päämäärään päästään suuren meritaistelun avulla. Elokuvan juoni on mukaansa tempaava, koska katsoja pystyy eläytymään päähenkilön tilanteeseen.

Koivu ja tähti -käsikirjoituksessa juoni rakentuu lasten kotimatkan ympärille. Kaipuu kotiin saa heidät matkaan ja matkallaan he kohtaavat esteitä, joista selvittää oman sisukkuuden ja muiden avun avulla. Katsojan on helppo samaistua lasten kotimatkaan.

Yhdessä elokuvassa voi olla useampi kuin yksi juoni. Tapahtumajuonta, joka käsittää päähenkilön konkreettisen toiminnan jonkin asian saavuttamiseksi, kutsutaan pääjuoneksi. Tunnejuoni, jossa näytetään päähenkilön ihmissuhteet ja eri puolet, on sivujuoni. Pääjuoni on aina protagonistin eli päähenkilön juoni, kun taas sivujuonessa voidaan seurata muiden henkilöiden tarinalinjoilla. (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2007, 72–74.) *Pienessä merenneidossa* pääjuoni on keskittynyt Arieliin. Sivujuonessa seurataan Ursulan juonitteluja. Nämä kaksi juonta sulautuvat yhteen lopussa.

Pitkien elokuvien keskimääräinen pituus on 120 minuuttia. Yksi käsikirjoitussivu on noin yksi minuutti, eli 120 minuutin elokuvan käsikirjoitus on noin 120 sivua pitkä. Yleensä käsikirjoitus koostuu kolmesta näytöksestä. Ensimmäinen näytös on esittely (set-up), jossa kerrotaan, mistä elokuvassa on kysymys. Ensimmäinen näytös pohjustaa tarinaa, esittelee hahmot ja tilanteen, luo suhteen päähahmojen välille. Tämä tulisi tehdä 10 minuutin sisällä, jotta yleisön mielenkiinto ei herpaannu. Yleisö tekee päätöksensä elokuvasta ensi minuuttien aikana. Jos alku on tylsä tai epämääräinen, yleisön mielenkiinto on menetetty. Ensimmäinen näytökseen käytetään keskimäärin 30 sivua. Toinen näytös eli kehittäminen (confrontation) on noin 60 minuuttia pitkä. Juonen käänne yhdistävät näytökset toisiinsa. Toisessa näytöksessä päähenkilö kohtaa esteitä tiellään kohti päämääräänsä. Kolmas näytös eli ratkaisu (resolution) on myös noin 30 minuuttia pitkä. Kolmannessa näytöksessä selviää, saavuttaako protagonistin tavoitteensa. (Field 1996, 21–26.) *Koivu ja tähti* on kirjoitettu kolminäytöksiseksi elokuvaksi. Alussa tieto kotona olevasta rauhasta saa lapset haluamaan kotiin. Ensimmäinen käänne on lähtö. Toisessa näytöksessä he kulkevat kohti kotia kohdaten matkallaan esteitä. Käännekohtana on Suomeen saapuminen, jolloin he voivat keskittyä etsimään koivua ja tähteä. Kolmannessa näytöksessä he ovat saapuneet Suomeen ja löytävät kodin. Kuitenkin ennen loppua päähenkilöitä vielä koetellaan, kun he eivät voi olla varmoja vanhempiansa oikeasta henkilöllisyydestä.

4.2 Hahmot

Jos puhutaan päähenkilöstä, niin mielenkiintoinen animaatiohahmo on samanlainen, kuin mikä tahansa fiktiivinen hahmo. Hänellä on tietty lahjakkuus, tietty heikkous, tietty tahdonsuunta ja sen mukainen toiminta vastavoimiseen. Animaatio kuitenkin antaa tekijöille vapaat kädet keksiä ja tutkia uusia maailmoja. (Viirret 2011.)

Kaikki tarinat ovat hahmokeskeisiä; jos ei ole hahmoja, ei ole tarinaakaan. Animaatiossa kaikki voi alkaa hahmosta. (Patmore 2003, 16.) Käsikirjoitusta voi lähteä käsittelemään hahmon ja tapahtumapaikan kautta. Käsikirjoittaja voi pohtia, millainen hahmo on. Mikä tekee hahmosta erikoisen? Minne hahmo joutuu? Mitä erikoista paikassa on? Mitä hahmo siellä tekee? (Culhane 1988, 50.)

Animaation jokaisella hahmolla tulee olla oma persoonallisuutensa. Persoonallisuus voi paljastua esimerkiksi siitä, kuinka hahmo reagoi erilaisissa tilanteissa. (Culhane 1988, 51.) Hahmoille on annettava historia, jotta tiedämme, miksi he reagoivat milläkin tavalla erilaisiin tilanteisiin. Hahmon tulee olla uskottava käyttäytymiseltään, olipa hahmo sitten ihminen, eläin, kasvi tai satuolento. Uskottavien hahmojen kirjoittamista voi harjoitella tarkkailemalla itseään ja tuntemattomia erilaisissa paikoissa ja tilanteissa. Hahmon ääni on tärkeä osa hahmon persoonallisuutta. (Patmore 2003, 16–17.)

Koska tarina tarvitsee protagonistin eli päähenkilön toimiakseen, määrittelee päähenkilön luonteenlaatu koko tarinan laadun. Hahmon toiminnalle on oltava syy, koska ihmisen toiminta on harvoin satunnaista ja mielivaltaista. Hahmon toiminnassa tulisi olla persoonallisuutta, loogisuutta ja jatkuvuutta. (Rosma 1984, 49–53.) *Röllin sydämessä* Rölli on kuin muutkin röllit. Hän tahtoo pelotella ja pitää kaikesta likaisesta ja rumasta. Rölli kuitenkin välittää muista, minkä ansiosta tarina on lapsille sopiva satu ystävyys-tärkeystään.

Hahmon ymmärtämistä varten tarvitaan perustiedot: nimi, ikä, mahdollinen ammatti ja suhde muihin elokuvan hahmoihin. Hahmon tulevaisuuden suunnitelmat kertovat paljon hahmon luonteesta ja toiminnasta mutta toisinaan hahmon menneisyydestä voi löytyä tärkeää informaatiota. Hahmon luonne on osoitettava toiminnan kautta. Teko- tai puheta- pa ja aikomus tai toiminnan tulos kertovat hahmosta. Hahmon luonnetta rakentaessa on

muistettava jatkuvuus. Toimintatapojen tulee olla keskenään loogisia ja jatkuvia, vaikka hahmo oppisi koko ajan uutta. Tarinan aikana hahmossa tapahtuva muutos ei saa olla perusteeton. Teot osoittavat hahmon luonteenpiirteitä, jotka tulee voida sovittaa yhteen aiemmin paljastettujen kanssa. Erilaisten tilanteiden ja toimintatapojen myötä hahmon keskeiset luonteenpiirteet tulevat selkeästi esille ja karakterisointi on valmis. (Rosma 1984, 51–52.)

Sivuosahahmoja luodessa on tehtävä selkeitä karakterisointeja, koska hahmon luonteen ja tehtävän on oltava nopeasti käsitettävissä, jotta elokuvan liike ei katkea. On vältettävä samankaltaisia hahmoja, koska se vähentää henkilöiden yksilöllisyyttä. Hahmojen välillä kannattaa olla vastakohtia, jotka korostavat toisiaan. Henkilöhahmoja luodessa on tärkeää kehittää henkilöahmojen yhdistelmiä, joissa hahmoilla on omat aikomuksensa ja joissa ne ovat suhteessa keskenään. Hahmojen kohtaamisen tulee olla aktiivista, joko rauhallista tai sotaisaa. (Rosma 1984, 52–53.) *Röllin sydämässä* menninkäiset ja röllit ovat toistensa vastakohtia. Röllit pitävät säikyttelystä, eivät pidä peseytymisestä ja inhoavat kaikkea kaunista. Milli-menninkäinen pitää kaikesta kauniista, rakastaa laulamista ja haluaa auttaa muita. Röllit eivät pidä menninkäisistä, ja siksi Röllin ystävät vangitsevat Millin, kun he kohtaavat ensimmäisen kerran. Rölli on erilainen kuin muut röllit. Hän haluaa säikytellä muita mutta hän kuitenkin auttaa muita, myös Milliä. Hän ystäväystyy Millin kanssa ja pelastaa lopulta tämän hengen.

Haastateltavat toteavat, että mielenkiintoisen animaatiohahmon luomisessa on mietittävä, mikä tekee hahmon kiinnostavaksi tavallisessa elokuvassa. Animaatio tuo kyllä omat vapautensa, jolloin kuka tai mikä tahansa voi olla elokuvan päähenkilö. Olipa päähenkilö ihminen, merenneito, menninkäinen, muurahainen tai lelu, on katsojan pystyttävä samaisumaan hahmoon. Hahmolla on oltava omat vahvuutensa ja heikkoutensa, jotka tekevät hahmosta mielenkiintoisen. Hahmolla on myös oltava päämäärä, jota hän tavoittelee, ja tavoittellessaan tuota päämäärää hahmon on kohdattava esteitä, jotta tarinasta tulisi mielenkiintoinen.

Persoonallinen, elävä, tunteita ilmaiseva, humoristinen. Sympaattinen, vaikka olisi pahis - siis pelottavimmassakin hahmossa pitäisi olla jotain huumoria. Nämä luonnehdinnat kohdistan lapsille suunnattujen animaatioiden hahmoihin. (Helminen 2011.)

Liisa Helminen nostaa esille sen, kuinka tarinaa kirjoittaessa on otettava huomioon elokuvan kohderyhmä. Hahmot eivät saa olla liian pelottavia, mikäli elokuvaa suunnitellaan koko perheelle. Jopa pahassakin hahmossa on oltava jotain samaistuttavaa, vaikka huumoria, jotta lapset voivat nauttia elokuvasta. Toisaalta antagonistin eli päähenkilön vastustaja voi hahmon lisäksi olla jokin instituutio tai luonnonvoima. (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2007, 350.) Esimerkiksi *Röllin sydämessä* sankareiden vastavoimana on luonto ja *Persepoliksessa* päähenkilö kärsii yhteiskunnan luomista paineista.

Koivu ja tähti -käsikirjoituksessa päähenkilöt Sisko ja Veli kohtaava matkan aikana lähinnä luonnon tuomia esteitä. He saavat oppaikseen kaksi pikkulintua, jotka ohjaavat heidän kulkuaan ja auttavat pienissä tehtävissä, kuten kalastamisessa. Sivuosassa olevat linnut ovat persoonallisempia kuin päähenkilönä olevat sisarukset. Sirkutuksella ja eleillä kommunikoivat linnut tuovat tarinaan oman humoristisen lisänsä. Ne iloitsevat ja laulavat lasten kanssa, ne kinastelevat keskenään ja narraavat toisiaan. Lisäksi päähenkilöt saavat apua matkalla kohtaamiltaan ihmisiltä. Useimmat vastaantulijoista surkuttelevat lasten kohtaloa. Sodan kokeneet ihmiset eivät usko lasten löytävän kotiaan niin huonoilla perusteilla, mutta ajatus kodista, koivusta ja tähdestä ajavat lapsia eteenpäin muiden neuvoista piittaamatta.

4.3 Dialogi

Draamassa dialogi määritellään puhe- ja kommunikaatio tilanteeksi, johon osallistuu vähintään kaksi puhujaa. Dialogi on henkilöiden välinen verbaalinen keskustelu eli vuoropuhelu jossa henkilöihahmot sanovat ääneen repliikkinsä. (Vacklin, Rosvall & Nikkinen 2007, 130.)

Dialogin tehtävä elokuvissa on antaa informaatiota hahmoista, maailmasta ja tapahtumista sekä viedä tarinaa eteenpäin. Informaation lähteenä dialogi on kuitenkin vain yksi muiden joukossa. Dialogin kautta tuleva liiallinen informaatio latistaa elokuvakerrontaa. Katsojalle on ystävällisempää antaa mahdollisimman paljon tietoa visuaalisen toiminnan kautta. Käsikirjoituksessa dialogia kannattaa käyttää taloudellisesti, koska se yleensä hidastaa tapahtumien kulkua. Tällöin dialogia voidaan käyttää rytmin luomisessa. Kirjoittaessa kannattaa pohtia dialogin osuutta juonen kehittämissä sekä dialogin ja toiminnan ristiriitoja. (Rosma 1984, 23–25.)

Dialogi voi parhaillaan tukea henkilöhahmoja. Tällöin myös sanojen takaa voi tulla tietoa hahmosta. Dialogin antama informaatio ei tulisi rajoittua juonen kuljettamiseen tai perusinformaation antamiseen. Dialogissa pyritään käyttämään luonnollista puhetta, joka jäljittelee normaalin puheen kaavoja takertumatta kuitenkaan todellisen puheen rajoituksiin kuten toistoihin, jankutukseen tai yhtä aikaa puhumiseen. Se mitä hahmo sanoo, on tärkeää mutta jopa tärkeämpää on se, miten asia sanotaan. Puhetapa ja sanavalinnat voivat paljastaa hahmosta paljon. Käsikirjoittajan tulee pohtia millainen dialogi on henkilöhahmolle luonteenomaista, miten dialogi sopii kulloiseenkin kohtaukseen ja miten dialogin kautta selvennetään hahmojen välisiä suhteita. Dialogin avulla voidaan siis tukea karakterisointia. (Rosma 1984, 24–26.) Hahmon äänellä on tärkeä osuus hahmon persoonallisuuden luomisessa (Patmore 2003, 16–17).

Dialogi ei toimi, mikäli se tekee katsojasta kohtauksen ulkopuolisen tarkkailijan. Parhaimmillaan se kiinnittää kielen osaksi eteenpäin liikkuvaa kuvavirtaa. Dialogi onkin käsikirjoituksen tarkimmin säädely osa-alue. Kirjoittaessa dialogia on otettava huomioon tarinalle useat olennaiset osat, kuten henkilöhahmo (ikä, luonne, päämäärä, koulutus, sanavarasto), aikakausi, maantiede (kieli, sanasto), tapahtumat ja kirjoittajan agenda. Agendalla tarkoitetaan asioiden tärkeyttä, kuten mistä henkilöhahmo haluaa puhua. Agenda ja status ovat dialogin tärkeimpiä elementtejä. Statuksella viitataan henkilön asemaan keskustelussa. Dialogi vaikuttaa tilanteisiin, hahmoihin, agendaa ja statukseen mutta toisaalta nämä asiat vaikuttavat myös dialogiin. (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2007, 130–135.)

Dialogin merkitystä voi syventää verbaalisten ja nonverbaalisten eleiden avulla. Verbaalinen ele on tietty tapa puhua, kuten sanojen korostaminen, murre, kirjakieli, sanajärjestys, tauottaminen, rikkonaisten lauseiden ja täytesanojen käyttäminen. Täytesanoja voivat esimerkiksi olla ”tota noin niin”, ”niiku” ja ”mun mielestä”. Verbaaliset eleet erottavat henkilöhahmot toisistaan, koska henkilöt puhuvat erilalla. Toinen hahmo voi olla puhe-
lia, toinen hiljainen. Toinen voi käyttää standardikieltä, toinen murretta. Hetki jolloin henkilö rikkoo oman verbaalisen eleensä, on kiinnostava. (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2007, 135–137.) Esimerkiksi *Röllin sydämessä*, kun Ymmärryksen sydän menee Röllin sisälle, hän alkaa puhua kaunokielisesti ja toistelee fraaseja, joiden sisältönä on toisten kunnioitus. Käytös ei ole normaalia rölleille, jotka haluavat säikytellä toisia.

Nonverbaaliset eleet ovat keskeisessä osassa kaikessa vuorovaikutuksessa. Aina ei käytetä sanoja vaan ilmaistaan asiat liikkein, elein tai merkein. Joskus nonverbaaliset viestit ovat tärkeämpiä kuin verbaaliset. Hahmo voi käyttää nonverbaalista viestintää tarkoituksella tai se voi paljastaa hahmon oikean mielentilan. Jokin ilme, ele, liike, asento tai äänenpaino voi paljastaa katsojalle että nyt hahmo valehtelee tai että hahmo on oikeasti surullinen vaikka kertoo olevansa iloinen. (Vackilen, Rosenvall & Nikkinen 2007, 135–137.) *Persepoliksessa* Marjanen äiti kinastelee vieraan miehen kanssa, joka haukkuu äitiä huoraksi. Kotimatalla Marjane kysyy äidiltä, onko tämä kunnossa. Marjanen äiti vastaa voivansa hyvin mutta puristaa samalla rattia, katsoo vihaisesti eteensä ja pyyhkii kyynelensä. Äiti ei siis todellakaan voi hyvin.

Dialogin tärkein ominaisuus on konflikti, joka on joko ulkoinen tai henkilöhahmon sisäinen ärsyke. Uskottavan henkilöhahmon on reagoitava saamiinsa ärsykkeisiin. Reaktio voi olla ilme, toiminta tai dialogi, joka paljastaa hahmon tunteet tai mielipiteen. On myös hyvä näyttää kuinka toinen hahmo reagoi reagointiin. (Vacklin, Rosenvall & Nikkinen 2007, 131–138.) *Persepoliksessa* on kohtaaminen, jossa Marjane kertoo isoäidilleen, kuinka pelastui uskonnollisilta poliiseilta kääntämällä heidän huomionsa erään miehen käytökseen. Isoäiti reagoi Marjanen kertomukseen suuttumalla ja kertomalla oman mielipiteensä. Isoäiti poistuu vihaisena ja Marjane jää häpeissään seisomaan huoneeseen. Myöhemmin Marjane tuo rohkeasti oman mielipiteensä ilmi yliopistolla. Hän kapinoi yhteiskunnan naisille asettamia rajoitteita vastaan. Kerrottuaan asiasta isoäidilleen hän saa tämän hyväksynnän takaisin.

Dialogi - ihmisen ääni on ainoa "oikea" elementti animaatioissa. Muut - visuaaliset puolet ovat kaikkea muuta kuin naturalismia tai realismia. (Alftan 2011.)

Haastateltavien mukaan dialogi voi olla animaatioissa erittäin keskeisessä osassa. Ääni-ilmaisun osuus korostuu, jos hahmoilta puuttuvat inhimilliset kasvopiirteet, kuten pala-animaatioissa ja nukkeanimaatioissa. Toisaalta animaatio ei tarvitse välttämättä ollenkaan dialogia. Hahmojen tunteita voidaan ilmaista myös musiikilla, joka vie osaltaan tarinaa eteenpäin. Leo Viirret nostaa vastauksessaan esille sen, ettei dialogia tarvitse välttämättä näytelmäelokuvaankaan ja kehottaa katsomaan Charles Chaplinin elokuvia.

Dialogin rooli riippuu tietenkin täysin elokuvan tarpeista, olipa elokuva animaatio tai näytelmäelokuva. On olemassa paljon loistavia animaatioita ja näytelmällisiä lyhytelokuvia, joissa ei ole dialogia ollenkaan. Animaation tekniikka vaikuttaa kuitenkin roolihahmojen ilmaisumahdollisuuksiin. Palaanimaatiossa tai nukkeanimaatiossa on harvoin mahdollista ilmaista roolihahmojen tunteita ja ajatuksia herkillä kasvojen ilmeillä. Tällöin ilmaisukeinona voi olla vivahteikas dialogi, joka täydentää animaatiolla toteutettua, ehkä vähän karkeampaa tai yksinkertaisempaa ilmaisua. Tämän vuoksi usein tunteiden ilmaisua tehostetaan myös musiikilla. (Helminen 2011.)

Koivun ja tähden ensimmäisessä versiossa otin dialogin suoraan sadusta ja lisätyissä kohtauksissa pyrin jäljentämään alkuperäistä tyyliä. Toisessa versiossa aloin kirjoittamaan dialogia enemmän nykypuheeksi. Dialogien sisältö pysyi mutta tyyli muuttui. Lintujen kohdalla käytin viestintämuotona visertelyä ja elekieltä.

Tarinan kannalta on olennaista se, että Veli tunnistaa oman äidinkieltensä. Kuinka näyttää se, että sisarukset löytävät omaa äidinkieltään puhuvan kansan? Sadussa kieli ei muutu. Poika vain toteaa, että tämä lapsi puhuu heidän kieltään. Kuinka tämä toimisi elokuvassa? Aluksi ajattelin kirjoittaa kasvattivanhemmille jonkinlaisen korostuksen, mutta hylkäsin idean, kun aloin pohtia sitä, että sitten lastenkin pitäisi puhua korostuksella. Päätin kirjoittaa lapsille vieraat kielet mongerruksena. Päähenkilöt eivät tajua alussa, mitä kasvattivanhemmat heille puhuvat ja puolessa välissä he eivät ymmärrä omaa äidinkieltään. Vuosien varrella oma kieli on päässyt unohtumaan, mutta pikkuhiljaa lapset alkavat muistaa ja pystyvät näin keskustelemaan omalla äidinkielellään. Ratkaisin uudelleen oppimisella kielikysymyksen, jonka parissa ahkeroin todella kauan. Kolmannessa versiossa poistin uudelleen oppimisen, koska se ei loppujen lopuksi toiminut. Laitoin kasvattivanhemmat puhumaan ruotsia. Sisko ja Veli ovat oppineet uudessa kodissa ruotsin kielen mutta keskenään he puhuvat suomea. Tässä näen kuitenkin sen huonon puolen, että animaatioon tulisi sitten laittaa tekstitys. Toisaalta korostamalla toimintaa katsoja ymmärtää tapahtuman keskeinen sanoman ilman dialogia. Käsikirjoituksen kielikysymys on ollut erittäin pulmallinen. Toisaalta elokuvassa kaikki voisivat puhua samaa kieltä. Esimerkiksi *Pienessä merenneidossa* Ariel ja Eric ymmärtävät toistensa puhetta täydellisesti, vaikka ovat eri maailmoista kotoisin. Tämä on sitä sadun taikaa, jota itsekin haluaisin tarinassani tavoitella. Toisaalta *Persepoliksessa* päähenkilöllä on ongelmia kielen kanssa, kun hän ei puhu samaa kieltä huonetoverinsa kanssa. Asia on ratkaistu yksinkertaisesti. Huonetoveri puhuu saksaa, Marjane ranskaa. Hahmojen hämmennys näytetään eikä puhetta edes pyritä kääntämään. Tämä tietenkin voisi toimia omassa käsikirjoituksessanikin. Olisin myös

voinut poistaa koko kieliasian ja antaa kaikkien vain puhua samaa kieltä, mutta mielestäni oman äidinkielen löytäminen on hetki, jolloin päähenkilöt tajuaavat olevansa omassa maassaan ja lähellä kotia. Toisaalta pohdin sitäkin, voisiko Veli tunnistaa oman maan kansalaisensa jostakin ulkonäöllisestä piirteestä. Tämäkin vaihtoehto tuntui väärältä, mutta olen jättänyt sen kuitenkin hautumaan mahdollista seuraavaa versiota varten.

4.4 Maailma

Animaatioelokuvankin maailma on täysin alisteinen tarinalle. Se on siis sellainen kuin elokuvan aiheelle ja tarinalle on sopivinta. (Viirret 2011.)

Maailman kuvaus on käsikirjoituksessa laaja käsite. Maailmassa on omat säännönlaisuutensa. Mitä kaikkea tarinan maailmassa tapahtuu? Mikä on mahdollista ja mikä ei? Missä ajassa tarinan tapahtumat tapahtuvat? Animaation maailma voi sijoittua minne vain; maahan, meren maailmaan, avaruuteen, lelulaatikkoon tai ruohonjuuritasolle. Tarina voi sijoittua menneisyyteen, tulevaisuuteen tai nykyhetkeen. Maailmalla voi olla myös omat aikakäsityksensä, jotka eivät ole millään lailla sidottuina todellisuuteen. Maailman tulee kuitenkin olla sidottuna elokuvan tarinaan. Kirjoittaessa tarinaa merenneidosta kirjoittajan on kuviteltava maailma meren alla ja miten hahmo kokee elämän maan päällä. *Koivu ja tähti* -käsikirjoituksessa rikoin realismia lähinnä lintujen kautta. Ne käyttäytyvät jollain tasolla inhimillisesti. Ne nauravat hassuille tapahtumille, suuttuvat toisilleen ja auttavat lapsia isoissa ja pienissä asioissa.

Elokuvan jokaisen tapahtumapaikan on oltava huolellisesti perusteltu. Käsikirjoituksessa on esitettävä ne paikat, joissa tapahtuu tarinan kannalta jotain tärkeää. Hyvin valittu paikka antaa tapahtumille tukea toiminnallisessa mielessä. (Rosma 1984, 36.)

Toisinaan ympäristö aktivoi tarinan. Esimerkiksi rakkaustarinat ovat yleismaailmallisia mutta olosuhteet antavat tarinalle oman leimansa. (Rosma 1984, 37.) *Pienessä merenneidossa* merenneito Ariel rakastuu ihmiseen, prinssi Ericiin. Heidän rakkautensa esteenä on erilaiset maailmat. Eric elää maalla, Ariel meressä. Jotta Ariel voisi saada prinssin omakseen, hänen täytyy muuttua ihmiseksi ja astua hänelle outoon maailmaan.

Koivun ja tähden ensimmäisessä versiossa kirjoitin käsikirjoituksen isovihan aikaan, johon satu on alun perin sijoittunut. Sitten aloin kehitellä eräänlaista aikahyppytarinaa, jossa olisi käyty läpi oikeita sotia ja sijoitettu lapset näiden sotien jälkimaininkeihin. Ajattelin että näin voisin osoittaa sen, että Topeliuksen satu koskettaa myös nykykatsojia ja että voisin nostaa teemaksi sodan tyhmyyden ja sen, kuinka sotia on aina ollut. Jätin kuitenkin tämän ajatuksen jo hyvin pian huomattessani, kuinka vaikeaksi elokuvan rakenne olisi silloin tullut. Koin että katsojan olisi ollut vaikea seurata tapahtumia. Hetken ajan myös ajattelin sijoittaa tarinan nykyaikaan, 2000-luvulle. Päädyin kuitenkin sijoittamaan tarinan määrittelemättömään aikaan, koska uskon elokuvan olevan tällöin ajattomampi. En halunnut laittaa tarinaan matkapuhelimia tai muuta sellaisia, koska teknologia kehittyy koko ajan. Lisäsin kuitenkin käsikirjoitukseen automatkan, jolloin tarina ei sijoitu myöskään esiteolliseen aikaan. Lopullisesti päätin sijoittaa kielikysymyksen takia tarinan vuoteen 1945 eli Suomen sotavuosien aikaan. Tällöin voin käyttää tämän ajan teknologiaa ja toisaalta sijoitan tarinani johonkin tiettyyn ajanjaksoon, joka on piirtynyt syväälle kansakunnan tajuntaan.

4.5 Kohdeyleisö

Suomen laissa vaaditaan asettamaan elokuville ikäraajat, joiden tarkoitus on suojella lasta ikätasoon nähden sopimattomilta kokemuksilta (Valtion elokuvatarkastamo 2009). 1.1.2012 astui voimaan uusi kuvaohjelmalaki, joka vaikuttaa elokuvien ikärajoihin. Kuvaohjelmalaki on luonteeltaan lastensuojelulaki, jonka tarkoituksena on suojella lasta kehitykselleen haitalliselta kuvaohjelmalta. (Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus 2012.)

Marjane Satrapin elämäkerrallisen sarjakuvan pohjalta luotu animaatioelokuva *Persepolis* on suunnattu varttuneemmalle katsojakunnalle. Satrapin elämää ja Iranin lähihistoriaa kuvaava teos ei sovi pienille katsojille, koska se kuvaa fundamentalismia, totalitarismia ja elämää sodan keskellä. Varsinkin sotakohtaukset ovat varsin raakoja, joten ne eivät sovi pienten lasten silmille. Elokuvan ikärajaksi onkin Suomessa laitettu K-11, mikä tarkoittaa, ettei elokuvaa suositella alle 11-vuotiaille. Koko perheen animaatioelokuva *Röllin sydän* puolestaan ei sisällä mitään lapsille sopimatonta. Sen tarinat ja hahmot on suunnattu lapsille. Mikään ei ole liian pelottavaa, hahmoissa on huumoria ja tarinan antagonistit

on röllimetsää uhkaava mustuus, joka johtuu välittämisen puutteesta. Tarina kertoo ystävydestä ja opettaa katsojiaan siitä että on tärkeää välittää toisista. Myös *Pieni merenneito* on sallittu kaiken ikäisille. (Valtion elokuvatarkastamo 2009.)

Jo aiheen valintaan vaikuttaa kohdeyleisön ikäryhmä, sillä lasten kyky seurata tarinaa ja ymmärtää sisällöllisiä asioita on erilainen alle kouluikäisten ja kouluikäisten ryhmissä. Haluan kunnioittaa lapsikatsojia siten, että annan heille mahdollisuuden ymmärtää, mitä elokuvassa tapahtuu. Tämän vuoksi pienille lapsille suunnatuissa elokuvissa pidän tärkeänä, että tarinassa on joitakin tuttuja elementtejä lapsen omasta kokemuspiiristä, esim. perhe-elämästä, ystävistä, leikeistä ja leluista. Nämä tutut asiat voi kirjoittaa fantasian muotoon, jolloin lapsi voi iloita oivaltaessaan yhteyksiä vaikkapa ötökkäperheen ja oman perheensä välillä. Muita tärkeitä asioita ovat mm. kerronnan selkeys, asioiden/tapahtumien väliset syy- ja seuraussuhteet ja puhutun kielen sanavarasto. (Helminen 2011.)

Haastatteluun osallistuneet käsikirjoittajat totesivat, että kohdeyleisö määrittelee hyvin pitkälle elokuvan aiheen ja tarinan. Mikäli kyseessä on koko perheen elokuva, on pidettävä huolta siitä, että tarina ei ole liian pelottava lapsille ja että mukana on myös jotain kiinnostavaa vanhemmille. Käsikirjoitusta tehdessä on siis hyvin tärkeää ottaa kohdeyleisö huomioon.

Koivua ja tähteä kirjoittaessa ajattelin kirjoittavani koko perheen elokuvaa. Käsikirjoituksessa näytetään pieni pätkä sotaa ja sen tuomia tuhoja, mutta muuten elokuvassa ei ole mitään väkivaltaan liittyvää. Varsinkin lintuhahmot olen kirjoittanut lapsikatsojia ajatellen. Lintujen kohdalla tosin mietin, voinko viitata niillä kuolleisiin sisaruksiin, koska sitä voidaan pitää ahdistavana. Toisaalta enkeleihin viittaaminen tuo tarinaan uuden näkökulman ja luo toivoa.

5 Sadusta animaatioksi

5.1 Zacharias Topelius

Zacharias Topelius (1818–1898) oli tunnettu kirjailija, lehtimies ja historian professori. Topelius oli myös monipuolinen kulttuurielämän vaikuttaja, jonka teot ja kehotukset saivat sivistyneistön oivaltamaan lastenkirjallisuuden merkityksen kansallisen identiteetin rakennustyössä. Topelius kohotti suomalaisen lastenkirjallisuuden kansainväliselle tasolle ja lastenkirjallisuus sai hänen ansiostaan Suomessa suhteellisen arvostetun aseman 1800-luvun lopulla. (Huhtala, Grün, Loivamaa & Laukka 2003, 20.)

Topeliuksen aikana Suomessa elettiin kulttuurisen murroksen aikaa. Tämä on nähtävissä myös Topeliuksen tuotannossa. 1840 Topelius kirjoitti runossaan, kuinka Ahvenanmaalta aina Sitkaan, Venäjän Alaskaan, ulottuisi yksi kansa. Kuitenkin jo vuonna 1844 Topelius julisti runoelmassaan, kuinka Suomen oli löydettävä tulevaisuutensa omasta itsestään, ja pari vuotta myöhemmin kuinka Suomelle ei kelpaisi läntinen eikä itäinen kulttuuriorientaatio. 1843 Topelius esitti Pohjalaisen Osakekunnan juhlassa kysymyksen: ”Onko Suomen kansalla omaa historiaa?”. Topelius vastasi itse kysymykseensä kieltävästi. Suomen oma historia alkoi vasta 1809, jolloin maalle tuli oma olemus. Topeliuksen tuotannossa on kuitenkin historiallisia romaaneja, kuten *Välskärin kertomukset* (1851–1866), jossa Topelius nimenomaan antaa Suomelle sen puuttuvan historian. (Tommila, Reitala & Kallio 1980, 27–37.)

Topelius käsittelee koko tuotannossa samoja teemoja: Jumalaa, luontoa, isänmaata ja sen historiaa sekä hyvän ja pahan taistelua. Topeliuksen sadut ovat yleensä juoneltaan monivaiheisia ja ne usein päättyvät onnellisesti. Topeliuksen rakastetuimmat sadut, kuten *Vattumato* sekä *Koivu ja tähti* ovat syntyneet ennen vuotta 1860. Myöhemmässä tuotannossa Topelius kirjoitti hyvin uskonnollisia satuja. (Huhtala, Grün, Loivamaa & Laukka 2003, 21–22.)

Lapsiyleisö oli Topeliuksen kirjailijan työssä keskeisellä sijalla. Satuja, runoja ja satunäytelmiä syntyi runsaasti. (Kirstinä 2000, 80.) Topelius kirjoitti lukuisia lastennäytelmiä useimmiten koulujuhlan ohjelmaksi. Topelius halusi lasten esittävän ne leikinomaisesti.

Näytelmiin kuuluu lyhyitä, humoristisia dialogeja sekä pitkiä juoninäytelmiä monine henkilöineen. Tunnetuimmat Topeliuksen satunäytelmät perustuvat kansainvälisiin satuaiheisiin, joihin on lisätty toisaalta huumoria, toisaalta moraalia. Näytelmien huumori on paljolti verbaalista. Kaikissa Topeliuksen satunäytelmissä teemana on hyvien ja pahojen voimien taistelu, jota käydään myös henkilöiden mielessä. Topeliuksen maailmassa pahuus on itsekkyyttä, ylpeyttä ja valheellisuutta. Lapsista tulee pahoja yleensä pahoja aikuisten vaikutuksen alaisina. (Huhtala, Grün, Loivamaa & Laukka 2003, 29–30.)

Topelius oli puhdasverinen romantikko. Hänen ajattelussaan oli runsaasti piirteitä romantiikan luonnonfilosofiasta, joka syntyi Saksassa 1800-luvun alussa. Romantiikan maailmankuvan perustana oli ajatus, että aistein havaittavan todellisuuden lisäksi on hengellinen ulottuvuus. (Lehtonen 2002, 297.) Romantiikasta peräisin olevan ajattelun mukaan luonnossa kaikilla olioilla on omat tarinansa. Topeliuksen itsensäkin mukaan sadun aihe saattaa löytyä luonnosta ja joskus satu vain tulla lehahtaa kertojan luokse omia aikojaan. Tätä aihetta Topelius käsittelee sadussaan *Mistä satuja saadaan*, jossa poika löytää sudenkorenon avulla satuja tuottavan puun. Topeliuksen saturunouden voidaankin katsoa juontuneen H. C. Andersenin kautta saksalaiseen romantiikkaan, joka ihaili kansansatuja. Taidesatu oli saanut tärkeän sijan kirjallisuuden lajina, jolloin sen ei tarvinnut olla vain lastenkirjallisuutta. (Lehtonen 2002, 14.)

Suomessa lapsikäsitteiden muutokseen vaikutti 1800-luvulla Ruotsista ja Saksasta tullut romantiikan aatevirtaus. Ennen lapsen tuli olla pikkuaikuisen ja kasvaa nopeasti, nyt aikuiset alkoivat ikävöidä lapsuutta. F.M. Franzenin lasta ihannoivat runot olivat varhaisempia Suomessa ilmestyneitä uuden ajattelutavan ilmauksia. Vasta Zacharias Topeliuksen teoksissa ja lehtikirjoituksissa uusi lapsikäsite murtautui esiin. (Huhtala, Grün, Loivamaa & Laukka 2003, 12.) Lapsuutta ihannoitiin, mutta se ei tarkoittanut, että aikuisen olisi pitänyt pysytellä lapsen tasolla. Lasten kyky nähdä maailma tuoreena oli innostuksena monille runoilijoille. Topeliuskin näki lapsuuden eräänlaisena paratiisina, koska lapsi elää itsetiedotonta elämää eikä tunne luonnon ja hengen, objektin ja subjektin välistä eroa. (Lehtonen 2002, 300.) Topelius vastusti valistuksen kasvatuseriaatteita. Hänestä lapsen kasvatuksessa tuli olla vapautta ja luonnollisuutta. Topeliuksen saduissa lapsi on yleensä hyvä, muille esimerkiksi kelpaava. Lapset eivät tee mitään omaa pahuuttaan vaan aika usein tapahtumat alkavat ajattelemattomuudesta. Lapsi on ympäristönsä tai aikuisten pahuuden uhri, kuten saduissa *Sampo Lappalainen* tai *Tähtisilmä*. (Kirstinä 2000, 82.)

5.2 Koivu ja tähti

Monelle suomalaiselle sukupolvelle *Koivu ja tähti* -satu on isänmaanrakkauden vertauskuva. Sadussa yhdistyy historiallinen kertomus legendan aineksiin. Tarinalla on todellisuus pohjaa Topeliuksen omien esivanhempien vaiheissa. (Huhtala, Grün, Loivamaa & Laukka 2003, 29.) Topeliuksen isoisän isä, Kristoffer Topelius, napattiin pienenä poikana kasakoiden mukana Venäjälle. Kristoffer eli venäläisessä perheessä, jossa häntä kohdeltiin hyvin mutta koti-ikävä ajoi hänet lopulta karkumatkalle. Erinäisten tapahtumien kautta hän päätyi laivalla Tukholmaan, jossa sattumalta hänen äitinsä työskenteli. Äiti tunnisti lapsensa heti tämän astuessa laivasta ulos, ja näin äiti ja poika olivat yhdessä jälleen. (Nyberg 1998, 11–12.)

1800-luvun lastenkirjallisuudessa on usein koti-idyllin rinnalla myös kärsimystä ja surua. Varsin usein saduissa on mukana lapsen kuolema, mikä johtuu ajan suuresta lapsikuolleisuudesta. Topelius itsekin menetti kolme lastaan ja sijoitti satuihinsa omakohtaisia kokemuksiaan. Tuolloin kuolleista lapsista uskottiin tulevan suojelusenkeleitä, ja Topeliuksen tuotannossa tapaakin erilaisia enkeleitä. (Huhtala, Grün, Loivamaa & Laukka 2003, 28.) Lapsen kuolemaa ja enkeliksi muuttumista käsittelevien satujen ei ollut tarkoitus pelkättään moralisoida tai pelotella vaan tarjota lohtua sureville omaisille. Topeliuksen tarinoissa enkelit ovat viktoriaanisia isoine siipineen mutta myös monivivahteisia hahmoja. Perinteisen enkelihahmon lisäksi vainaja voi ilmestyä tarinan henkilöille myös linnun hahmossa. *Koivu ja tähti* -sadussa lapsia eteenpäin ohjaavat linnut ovat enkeleitä, jotka lopussa paljastuvat lasten kuolleiksi sisaruksiksi. Topelius on myös kirjoittanut nykyisin joululauluna tunnetun *Varpunen jouluaamuna* -runon, jossa varpunen paljastuu tytön kuolleeksi veljeksi. (Lehtonen 2002, 51–57.)

Koivu ja tähti -sadussa Suomessa vallinnut sota on hajottanut perheen. Lapset on viety kaukaiseen maahan pois kotoaan. Kasvettuaan isommiksi lapset kuulevat, että kotimaassa on rauha. He päättävät palata kotiin ja kertovat halustaan huoltajilleen. Lapset kertovat muistavansa kotoaan koivun ja tähden sekä uskovansa Jumalan johdattavan heidät kotiin. Huoltajat kuitenkin kieltävät ja varoittavat, ettei kotona välttämättä ole enää ketään elossa. Lapset kuitenkin karkaavat ja aloittavat matkan kohti kotia. Tullessaan tien risteuksen he saavat kaksi pientä lintua oppaikseen. Lapset kohtaavat matkallaan luonnon tuomia esteitä, jotka he kuitenkin ylittävät hetkellisten epäröintien jälkeen. Matkan aikana

tyttö kysyy pojalta ”Eikö koivua jo näy?”, ”Joko voimme etsiä koivua?”, johon poika toteaa ”Vasta sitten, kun ympärillämme kuulemme ihmisten puhuvan sitä kieltä, jota isämme ja äitimme puhuivat.” Kohdattuaan lapsen, joka puhuu oikeaa kieltä, poika tajuaa, että he voivat jo alkaa etsiä koivua ja tähteä. Talonväki varoittelee lapsia, etteivät he välttämättä löydä kotiaan. Tyttö alkaa lannistua mutta poika muistuttaa Jumalan johdattuksesta. Helluntai-iltana lapset löytävät koivun ja tähden. Koivun juurella on kuitenkin kaksi pientä ristiä, jotka saavat lapset epäilemään. He jäävät kuuntelemaan tuvasta kuuluvaa keskustelua varmistuakseen oikeasta talosta. Sisältä kuuluu keskustelua, josta paljastuu, että talonväki on kadottanut lapsensa. Sisarukset astuvat sisälle. Vanhemmat kutsuvat lapset jäämään heille yöksi ja vertailevat näitä kadonneisiin lapsiinsa. Lapset paljastavat henkilöisyytensä vanhemmilleen. Lopussa lapset tajuavat pienten lintujen olleen heidän kuolleet sisaruksensa, jotka johdattivat heidät takaisin kotiin.

5.3 Adaptaatio

Adaptaatiossa on kyse tarinan saattamisesta teoksesta toiseen. Alkuperäisteoksen pohjalta syntyy uusi itsenäinen teos, jonka tulisi kunnioittaa alkuperäänsä mutta ei kumarrella sitä liikaa. Tarinan kannalta käsikirjoittajan pitää todennäköisesti keksiä lisää kohtauksia, joiden tulisi olla kuin tarinaan kätkeytyjä kohtauksia, jotka käsikirjoittaja kaivaa esille. Täysin oman ja uuden keksimistä kannattaa välttää. (Hyytiä 2004, 11.)

Adaptaation ensimmäinen vaihe on päätös siitä, kuinka alkuperäistä teosta käytetään käsikirjoituksessa. Kaikki adaptaatiot eivät seuraa uskollisesti alkuperäisteosta. Toisinaan alkuperäisteos on vain ponnahduslautana uudelle tarinalle. Tarinaa tulee muokata, jotta käsikirjoitus on toimiva. Käsikirjoittajan on päätettävä, mitkä osat ovat tarinalle olennaisia ja mitkä eivät. Toisinaan alkuperäisestä tarinasta on karsittava sivujuonia, hahmoja ja teemoja. Toisinaan tarinasta on myös löydettävä käsikirjoitukseen sopiva alku, keskikohdat ja loppu. Päätökset voivat olla raskaita, mutta tarinasta karsitut kohdat voivat parantaa käsikirjoitusta huomattavasti. Tosin lyhyestä tarinasta tehty adaptaatio voi tarvita lisäyksiä, kuten sivujuonia ja hahmoja. (Seger 1992, 2–8.) Käsikirjoittajan on löydettävä alkuperäisestä tarinasta puuttuvat kohdat. Koivu ja tähti -käsikirjoituksessani olen paikannut alkuperäisen sadun aukkoja keksimällä uusia kohtauksia pyrkien kuitenkin kunnioittamaan alkuperäistarinaa. Alkuperäinen satu on varsin lyhyt, joten jouduin tekemään tari-

naan paljon lisäyksiä, jotta saisin aikaiseksi kunnollisen käsikirjoituksen. Alkuperäistä satua kunnioittaen olen saanut muokatuksi noin puolen tunnin pituisen elokuvakäsikirjoituksen. Lisäsin päähenkilöiden matkan varrelle lisää mutkia ja ihmisiä, joita hahmot kohtaavat matkallaan. Veli ja Sisko näkevät myös matkan aikana erilaisia unia, joissa esiintyy heidän äitinsä. Unet heijastelevat päähenkilöiden mielentiloja tarinan edetessä.

Kaikki parhaat kirjat eivät sisällä vain tarinaa, vaan myös jonkin merkittävän teeman. Kirjassa teema voi olla yhtä tärkeä, jollei jopa tärkeämpi kuin itse juoni. Hyvässä elokuvassa on myös vahvoja teemoja, mutta teemojen pitää palvella tarinaa. Adaptaatiota kirjoittaessa on hyvä muistaa, että mielikuvituksen käyttö on sallittua. Käsikirjoittajan täytyy tasapainotella vanhan ja uuden välillä. Valmis adaptaatiokäsikirjoitus on loppujen lopuksi itsenäinen teos. (Seger 1992, 9–14.)

Disney on laajassa tuotannossaan erikoistunut muuttamaan maailmalla hyvin tunnettuja satuja animaatioiksi. Vaikka sadut ovat entuudestaan olleet hyvin tunnettuja, on yleisö ottanut Disneyn versiot omakseen. (Hiltunen 1999, 11.) Otan adaptaatiosta malliesimerkiksi Disneyn *Pieni merenneito* -animaatioelokuvan, joka perustuu H. C. Andersenin samannimiseen satuun. Tarina on pysynyt pääpiirteittään elokuvassa samana kuin sadussa. Merenneito rakastuu pelastamaansa prinssiin. Saadakseen prinssinsä merenneito kääntyy merinoidan puoleen, joka vaatii palveluksesta maksuksi merenneidon kauniin äänen. Ilman kaunista lauluääntään merenneidolla on vaikeuksia saada hurmattua prinssiä itselleen.

Elokuvassa on myös säilytetty sadusta tuttuja kuvauksia päähenkilöstä. Päähenkilö on meren kuninkaan nuorin tytär, hänellä on monta sisarusta ja luonteeltaan hän on haaveilija. Henkilökuvassa on myös muutama eroavaisuus. Disneyn versiossa pieni merenneito on saanut nimekseen Ariel, Andersen kutsuu hahmoaan vain pieneksi merenneidoksi. Disney on nostanut tarinan päävastustajaksi meren noidan, joka on elokuvassa nimetty Ursulaksi. Ursulalla on kaunoja Arielin isää kohtaan ja hän päättää kostaa Arielin kautta. Sadussa merenneito etsii itse meren noidan, elokuvassa Ursula houkuttelee Arielin lupa-uksilla luokseen.

Disney on tuonut tarinaan oman leimansa, jossa Andersenin satuun on tuotu lisää jännitettä ja tarina on saanut onnellisen lopun. Andersenin sadussa merenneidon on saatava

prinssi puolisoikseen tai hän kuolee. Disneyn versiossa Arielin on saatava suudelma prinsiltään kolmen päivän sisällä tai hänestä tulee noidan omaisuutta. Sadussa merenneito ei saa prinssiään, koska prinssi menee naimisiin toisen prinsessan kanssa. Merenneidon sisaret kertovat, ettei merenneidon tarvitse kuolla, jos hän pistää tikarin prinssin sydämeen. Merenneito ei kuitenkaan pysty siihen. Tämän tähden merenneito kuolee ja muuttuu veden vaahdoksi. Elokuvassa Ursula lumoo prinssin itselleen ja on menossa tämän kanssa naimisiin, kunnes Ariel pelastaa prinssinsä. Ursula muuttaa Arielin takaisin merenneidoksi ja vangitsee tämän isänsä kanssa. Taistelukohtauksen lopussa prinssi tuhoaa Ursulan ja pelastaa prinsessansa. Ariel saa prinssinsä, kun hänen isänsä lahjoittaa hänelle jalat. Lopussa vietetään suuria häitä, joihin osallistuvat niin ihmiset kuin meren väki.

Allu Tuppuraisen luoman Rölli-hahmon pohjalta on tehty televisiosarjan ja näytelmäelokuvien lisäksi *Röllin sydän* -animaatioelokuva. Elokuvassa Rölli tapaa Millimenninkäisen, jonka kanssa hän ystäväystyy. Menninkäisten metsää uhkaa vaara, kaikki kivettyy. Pelastaakseen kylänsä Milli on lähtenyt etsimään Ymmärryksen sydäntä. Rölli ystävineen lähtee löytöretkelle mukaan. Elokuvassa on säilytetty tunnetun Röllin luonne. Rölli haluaa olla pelottava, mutta on sisimmissään oikein kiltti.

Tehdessäni omaa versiota *Koivusta ja tähdestä* päätin jättää uskonnolliset puheet kokonaan pois ja keskittyä enemmän kodin kutsuvaan voimaan. Lisäsin myös lintujen osuutta tarinassa. Loin linnuille omat luonteensa. Ne auttavat lapsia useassa tilanteessa. Toisaalta lapsetkin auttavat välillä lintuja. Alkuperäisessä tarinassa lapsia kutsutaan vain tytöksi ja pojaksi mutta käsikirjoitukseen nimesin hahmot Veljeksi ja Siskoksi. Päätin antaa hahmoille nimet, jotka kertovat heidän suhteestaan toisiinsa.

Alkuperäisessä sadussa linnut osoittautuvat lasten kuolleiksi sisaruksiksi, jotka ovat ottaneet linnun hahmon tuodakseen lapset takaisin kotiin. Mielestäni tämä on sadun yksi kauneimmista elementeistä. Kuitenkin hieman arastelin käyttää tätä omassa käsikirjoituksessani. Voiko lapsille suunnatussa elokuvassa puhua kuolemasta ja miten se tulisi tehdä? Poistin lintujen enkelivertauksen toisesta versiosta mutta toin sen takaisin kolmanteen versioon. Onhan esimerkiksi *Pienessä merenneidossakin* pelottava Ursula ja *Röllin sydämässä* röllimetsän kansa muuttuu pikkuhiljaa kiveksi. Lapsille suunnatussa elokuvassa saa olla jännitystä, mutta vastapainona pitää olla jotain onnellista ja hassua, johon pieni katsoja voi tarttua kiinni.

Olen kirjoittanut käsikirjoitukseen muutaman viittauksen Topeliuksen muihin satuihin. Selkeimmin varmasti erottuvat vadelmapensaikossa piileskelevä *Vattumato* ja lammen pohjalla hohtava *Adalmiinan helmi*. Lisäksi muurahaiset, sudenkorento ja pääskynen liittyvät Topeliuksen satuihin. Olen ajatellut laittavani lisää viittauksia Topeliuksen muihin satuihin mutta vain jos nämä viittaukset ovat hienovaraisesti mukana.

Lopun kirjoittaminen oli haastavaa. Sadussa lapset kuuntelevat oven takana vanhempien keskustelua, joka paljastaa näiden todella olevan lasten äiti ja isä. Lapset huutavat ilmoille olevansa heidän lapsiaan ja kaikki on hyvin. Halusin loppuun lisätä vielä jännitystä. Oikeat koivu ja tähti ovat jo löytyneet, mutta ovatko talossa asuvat aikuiset oikeasti lasten vanhemmat. Toisessa versiossa vanhemmat ja lapset paljastuvat toisilleen äidin tuutulaulun ja Siskon nuken avulla, molemmat tuntomerkit olen istuttanut tarinaan jo alussa. Kolmannessa versiossa jätin nuken pois ja keskityin tuutulauluun. Äiti hyräilee laulua, johon Sisko lähtee mukaan. Tämän kautta äiti tunnistaa lapsensa, aivan kuten Topeliuksen esi-isän tarinassa.

6 Yhteenveto ja johtopäätökset

Alussa asetin hypoteesiksi sen, että animaatiokäsikirjoittaminen on jollain tasolla erilaista kuin tavallisen näytelmäelokuvan käsikirjoittaminen. Animaatiokäsikirjoituksesta olisi tultava ilmi, miksi elokuva pitäisi toteuttaa nimenomaan animaationa eikä näyteltynä. Tekemäni haastattelut kuitenkin paljastivat, että animaatiokäsikirjoittaminen ei eroa paljoakaan näytelmäelokuvan käsikirjoittamisesta. Kummassakin tarina ratkaisee. Animaatio kuitenkin suo lisää vapauksia ja sen avulla voi toteuttaa abstraktejakin ideoita.

Animaatiokäsikirjoituksessa on omat erikoisuutensa. Animaatiossa tarinan hahmot ja maailma ovat vain omasta mielikuvituksesta kiinni. Animaation käsikirjoituksessa tulee käyttää enemmän aikaa toiminnan kuin tunteiden kuvailulle. Käytettävä tekniikka vaikuttaa jonkin verran käsikirjoitukseen, mutta käsikirjoittajan ei tarvitse olla animaatioalan asiantuntija, koska storyboard-vaiheessa käsikirjoittaja ja animaattori käyvät lävitse mahdolliset kohtaukset. Storyboard-vaiheessa ohjaaja, animaattori ja käsikirjoittajat tutkivat tarinaa kuvina ja miettivät vielä mahdollisia muutoksia käsikirjoitukseen.

Idean *Koivu ja tähti* -animaatioelokuvan käsikirjoitukseen sain joulukuussa 2010 ollessani vaihdossa Saksassa. Olin todella kipeänä ja yllättäen mieleni valtasi pienoinen koti-ikävä. Maatessani sängyllä kuuntelin ikävääni suomalaisia joululauluja, joukossa Topeliuksen runoon perustuva *Varpunen jouluaamuna*. Kuunnelllessani kappaletta yhdistin sen mielessäni *Koivuun ja tähteen*. Hetken mietinnän jälkeen päätin kirjoittaa sadusta animaatioelokuvakäsikirjoituksen. Käsikirjoituksen ensimmäisen version kirjoitin pitkän elokuvan käsikirjoitus -kurssilla keväällä 2011. Toista versiota olen kirjoittanut syksyn 2011 ja kolmatta versiota 2012 alkuvuoden aikana.

Opinnäytetyöprosessini avasi minulle ovia animaatiokäsikirjoitukseen. Opin ymmärtämään, että animaatiolle käsikirjoittaminen ei eroa paljoakaan normaalista käsikirjoitusprosessista. Animaation parissa voi käyttää omaa mielikuvitustaan ja hullutella, kunhan pysyy uskollisena tarinalle. Hahmot ja dialogi rakentuvat palvelemaan tarinaa. Opin myös ymmärtämään kohdeyleisön valinnan tärkeyden. On tärkeää miettiä, sopiiko tarina pienille lapsille vai onko tarina syytä suunnata jo varttuneemmille. Varsinkin haastatte- luista oli työlleni paljon apua. Koen saaneeni haastatte- luista ammattilaisten kirjoittama-

tonta tietoa ja kannustusta jatkaa eteenpäin. Koen myös referensselokuvien auttaneen minua sekä raportin että käsikirjoituksen teossa. Käyttämällä tunnettuja elokuvia esimerkkeinä eri osa-alueina, olen kyennyt syventämään tietopohjaani. Tätä tietopohjaa olen myös käyttänyt hyödyksi käsikirjoituksessa. Analysoimalla animaatioelokuvia, olen voinut selvittää mistä hyvä animaatiokäsikirjoitus koostuu. Nostamillani esimerkeillä olen voinut kehittää käsikirjoitusta eteenpäin ja saanut ratkaistua muutamia ongelmia, joita olen kohdannut käsikirjoitusta laatiessani.

Toivon opinnäytetyöni auttavan käsikirjoittajia, jotka tuskailevat animaatiokäsikirjoituksen parissa. Animaation teosta löytyy paljon tietoa, mutta harvoissa teoksissa pureudutaan käsikirjoitusprosessia pintaa syvemmälle. Olen purkanut käsikirjoituksen eri osa-alueita käyttäen hyödyksi alan kirjallisuuden lisäksi haastatteluja ja referensselokuvia. Toivon antamieni esimerkkien auttavan käsikirjoituksen pulmakohdissa ja syventävän jo olevaa tietoa.

Koivu ja tähti -käsikirjoitusta aion viedä tulevaisuudessa eteenpäin. Aion hakea apurahaa sekä ottaa yhteyttä tuotantoyhtiöihin ja tarjota käsikirjoitusta tuotantoon. Tulevaisuus näyttää, kuinka projekti jatkuu.

Lähteet

- Bendazzi, G. 1994. *Cartoons: One hundred years of cinema animation*. Lontoo: John Libbey & Company Ltd.
- Culhane, S. 1988. *Animation From Script to Screen*. Lontoo: Columbus Books.
- Eskelinen, H. 2008. *Animaatioaapinen*. Jyväskylä: Ilias Oy.
- Field, S. 1996. *Screenplay: The Fountation of Screenwriting*. New York: Rantam Dell.
- Gartz, J. 1975. *Elävöitettyjä kuvia – Raportti suomalaisesta animaatioelokuvasta*. Helsinki: Suomen elokuvasäätiö.
- Gartz, J. 1978. *Animaatioelokuvat*. Helsinki: Suomen elokuvasäätiö.
- Hiltunen, A. 1999. *Aristoteles Hollywoodissa*. Helsinki: Gaudeamus.
- Huhtala, L., Grün, K., Loivamaa, I. ja Laukka, M. 2003. *Pieni suuri maailma- Suomalaisen lasten- ja nuortenkirjallisuuden historia*. Helsinki: Tammi.
- Hyytiä, R. 2004. *Ennen kuin kamera käy*. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.
- Kirstinä, L. 2000. *Kirjallisuutemme lyhyt historia*. Helsinki: Tammi.
- Lehtonen, M. 2002. *Aaveita ja enkeleitä, lapsia ja sankareita. Näkökulmia Topeliukseen*. Tampere: Suomen Nuorisokirjallisuuden instituutti.
- Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus. 2012.
http://www.meku.fi/index.php?option=com_content&view=article&id=23&Itemid=177&lang=fi 16.2.2012.
- Nummelin, J. 2005. *Valkoinen hehku*. Tampere: Vastapaino.
- Nummelin, J. 2009. *Elokuvan lyhyt historia*. Jyväskylä: Gummerus.
- Nyberg, P. 1998. (1923) *Zacharias Topelius: Elämäkerrallisia muistiinpanoja*. Otava: Helsinki.
- Patmore, C. 2003. *The Complete Animation Course – The principles, practice and techniques of succesful animation*. Lontoo: Thames&Hudson
- Rosma, J. 1984. *Elokuvadramaturgian salaisuudet*. Helsinki: Suomen elokuvasäätiö.
- Saarinen, E. & Tanskanen I. 2010. *Eläväksi animoitu*. Turku: Turun ammattikorkeakoulu.
- Seeger, L. 1992. *The Art of Adaptation: Turning Fact and Fiction into Film*. New York: Henry Holt and Company.
- Tommila, P., Reitala, A., & Kallio, V. 1980. *Suomen kulttuurihistoria II –Autonomian aika*. Porvoo: Werner Södertöm Osakeyhtiö.
- Utriainen, L., Kejonen, P. & Prepula, H. 1998. *Elävä paperi – Heikki Prepulan animaatiotaide*. Mikkeli: Mikkelin kaupunginkirjasto – maakuntakirjasto julkaisuja. 23.
- Vacklin, A., Rosenvall, J. & Nikkinen, A. 2007. *Elokuvan runousoppi – Käsikirjoittamisen syventävät tiedot*. Helsinki: Like.
- Valtion elokuvatarkastamo. 2009.
http://www.vet.fi/elokuvat_ikarajat_ja_merkinnat.php 5.1.2012
- Vogler, C. 1998. *The Writer`s Journey*. USA, Kalifornia: Michael Wiese Productions.

Kysymyslista haastateltaville käsikirjoittajille

Animaation käsikirjoittaminen

Kuinka animaation käsikirjoittaminen eroaa näytelmäelokuvan käsikirjoittamisesta?

Miten käsikirjoituksessa otetaan huomioon animaatiotekniikka?

Kuka on animaatioelokuviesi kohdeyleisö ja kuinka otat heidät käsikirjoituksessa huomioon?

Kuinka tärkeässä osassa dialogi on animaatiossa?

Millainen on mielenkiintoinen animaatiohahmo?

Kuinka luodaan animaatioelokuvan maailma?

Kuka olet

Nimi

Ikä

Ammatti ja koulutus

Tärkeimmät työt käsikirjoittajana

Koivu ja tähti

Kirjoittanut:

Jenni Lintunen

Z. Topeliuksen Koivu ja tähti -tarinaan perustuva
animaatioelokuvakäsikirjoitus

3. versio
20.2.2012
Jenni Lintunen
Merimiehenkatu 25 C 18
80100 Joensuu
jenni.lintunen@edu.pkamk.fi

FADE IN.

Naisen laulama tuutulaulu (O.S.)

EXT. SOTA.

Palavia taloja, lakastuvia viljavainioita ja taistelevia sotajoukkoja. Panssarivaunuja, konekiväärejä, räjähtäviä kranaatteja. Huutoa ja itkua.

Sekasortoa. Ihmiset juoksevat turvaan pois palavien talojen luota. Kaupunkien yllä lentää lentokoneita. Kaiken kurjuuden takaa kuuluu hento tuutulaulu.

INT. KOTI. ILTA. 1939.

ÄITI (30) laulaa hiljaa tuutulaulua nukkumassa oleville lapsille. Hän lopettaa laulun ja kävelee ikkunan ääreen. Äiti katsoo huolestuneena ulos ja silittää pyöristynyttä vatsaansa. Ikkunan takana näkyy koivu, jonka takana taivaanranta on maalautunut oranssiksi. Ovi aukeaa. Äiti kääntyy katsomaan. Ovi aukossa seisoo ISÄ (35). He jäävät katsomaan toisiaan. Isän takana näkyy olohuone, lipaston päällä pauhaa radio. Isä puistaa päätään. Äiti itkee hiljaa.

EXT. KOTIPIHA. ILTA.

Minibussi lähestyy pientä pihapiiriä. KUSKI (50) pysäyttää kuorma-auton lähelle koivua. Pienestä tuvasta astuu ulos perhe. Äiti, joka pitää VELJEÄ (6) kädestä kiinni. Heidän perässään ulos tulee isä ja SSKO (5). Kuorma-auton takaosa on avonainen. Lapset istuvat yhdessä lottapukuihin pukeutuneiden naisten kanssa. Jotkut lapsista itkevät. Kuski nousee pois kuorma-autosta paperi kädessään.

Vanhemmat halaavat kyynelsilmin lapsiaan ennenkuin nostavat nämä lotille, jotka laittavat nämä muiden lasten joukkoon. Kuorma-auto lähtee liikkeelle. Veli ja Sisko katsovat takaikkunasta loittonevia vanhempiaan, joiden takana on suuri koivu ja kirkkaasti paistava tähti. Oranssi väri laajenee taivaalla.

EXT. TIE. ILTA.

Bussi kulkee eteenpäin tietä pitkin. Bussi muuttuu junaksi ja juna aaltojen päällä seilaavaksi laivaksi. Laivan kyljessä lukee Acturus.

INT. VASTAANOTTOKESKUS. PÄIVÄ.

Veli ja Sisko istuvat hiljaa vierekkäin, käsi kädessä. Ympärillä on muitakin lapsia. Kaikilla on kaulassaan nimilappu ja tuntolevy.

Huoneeseen saapuu joukko hyvin pukeutuneita pariskuntia. Yksi pariskunta, KASVATTI-ÄITI (29) ja KASVATTI-ISÄ (34) kävelee Siskon luo. Pariskunta puhuu VIRKAILIJAN (30) kanssa outoa kieltä, joka kuulostaa lasten korvissa mongerrukselta. Sisko puristaa Veljen kättä kovempaa. Pariskunta ottaa Veljeä ja Siskoa käsistä kiinni ja vie mukanaan.

EXT. KAUPUNKI. PÄIVÄ.

Perhe asuu kerrostalossa. Kasvatti-isä hoitaa yhteistä pihaa.

Veli ja Sisko istuvat portailla katsomassa muiden LASTEN leikkiä. Muut lapset katselevat leikkinsä lomassa hieman epäilevästi Veljeä ja Siskoa.

Lopulta pieni tyttö lähestyy sisaruksia ja yrittää puhua heille. Jälleen mongerrusta, jota lapset eivät ymmärrä. Tyttö odottaa hetken sisarusten vastausta. Veli ja Sisko katsovat toisiaan ja tyttöä. Tyttö miettii hetken ja osoittaa kädellään lapsia seuraamaan itseään. Veli ja Sisko nousevat ja seuraavat tyttöä arasti muiden lasten luo. Lapset tuijottavat hetken vakavasti toisiaan. Pikkuhiljaa jokainen alkaa hymyilemään ja leikki alkaa.

EXT. KAUPUNKI. PÄIVÄ. 1940.

Veli (7) ja Sisko (6) leikkivät muiden lasten kanssa. Kasvatti-isä kantaa työkaluja varastoon. Veli tulee seuraamaan miehen puuhia. Veli menee hiekkasäkin luo ja yrittää vetää sitä mukaansa mutta säkki ei edes hiedahda. Kasvatti-isä tulee pojan luo, naurahtaen silittää pojan päätä ja nostaa säkin olalleen. Mies kävelee varastoon pojan katsellessa perään.

EXT. PIHA. PÄIVÄ. 1945.

Veli (12) nostaa ison säkin olalleen ja kantaa sen varastoon. Kasvatti-isä (45) ottaa säkin vastaan ja nostaa sen muiden säkkien päälle. Mies hymyilee pojalle ja taputtaa tätä selkään. Veli kiiruhtaa uudelleen ulos, jossa hän jää kuuntelemaan kahden miehen puhetta.

KASVATTI-ISÄ (O.S.)

Pojke!

Veli ottaa uuden säkin olalleen ja vie sen varastoon.

INT. SISKON HUONE. PÄIVÄ.

SISKO (11) istuu kirjoituspöydän ääressä. Sisko piirtää keijukaisia.

VELI (O.S.)
Sisko, Sisko!

Veli ryntää huoneeseen leveä hymy kasvoillaan. Sisko kääntyy katsomaan Veljeä.

SISKO
Mistä sinä olet noin riemuissasi?

VELI
Kuulin aivan loistavia uutisia.

SISKO
Mitä?

Veli kävelee kohti Siskoa, hymyillen leveästi.

SISKO
Mitä? Kerro heti!

VELI
Kotona on rauha.

SISKO
Rauha.

VELI
Me voimme palata kotiin.

SISKO
Voimmeko?

Sisko nousee hiljaa ylös ja kävelee ikkunan luo. Hän katsoo ulos.

SISKO
Päästetäänkö meitä? Kuinka me pääsemme kotiin?

Veli laittaa kätensä Siskon olkapäälle. Kaksi pientä LINTUA lentää läheisen puun oksalle katsomaan sisaruksia.

INT. KEITTIÖ. PÄIVÄ.

Veli ja Sisko istuvat ruokapöydässä yhdessä Kasvatti-äidin (40) ja Kasvatti-isän kanssa. Kaikkien edessä on lautanen täynnä keittoa. Veli ja Sisko vilkuilevat toisiaan. Kasvattivanhemmat syövät.

(CONTINUED)

VELI

Pappa.

KASVATTI-ISÄ

Ja..

VELI

Vi har hört att hemma är fred.

Kasvattivanhemmat lopettavat syömisen. He katsovat toisiaan. Kasvatti-äiti kääntyy katsomaan Veljeä. Kasvatti-isä välttää katsekontaktia.

VELI

Vi kunde gå hem.

KASVATTI-ÄITI

Min son.

Kasvatti-Äiti puhkeaa itkuun. Kasvatti-Isä huokaisee. Veli ja Sisko katsovat Kasvatti-isää kysyvästi.

KASVATTI-ISÄ

Ja, det är sant. Men varför du måste rusa? Du har alt här. Mat, vänner, älskande föräldrar. Vad du behöver?

VELI

Men..

Kasvatti-isä hermostuu ja lyö pöytään.

KASVATTI-ISÄ

Sluta!

Sisko kääntää katseensa alas. Kasvatti-isä kääntyy Veljeen päin ja naputtaa etusormellaan pöytää.

KASVATTI-ISÄ

Här är ditt hem. Tyst nu och ät.

Pöytäkeskustelu loppuu. Kasvatti-Äiti pyyhkii kyyneleitään. Kasvatti-isä syö keittoaan. Kukaan muu ei koske ruokaan.

SISKO

(kuiskaten)

Minä arvasin etteivät he suostu.

INT. SISKON HUONE. ILTA.

Sisko seisoo ikkunan ääressä ja katsoo kaukana loistavaa tähteä. Linnut sirkuttavat puun oksalla. Sisko huokaisee ja menee sänkyyn. Hän katsoo hetken ikkunan läpi loistavaa tähteä ja nukahtaa hiljalleen.

EXT. KOTIPIIHA. ILTA -UNI

Sisko seisoo kotipihalla katsoen koivua. Taustalla soi äidin laulama tuutulaulu. Koivun vierelle kävelee äiti ja isä, jotka katsovat kaukaisuuteen. Äiti kääntyy katsomaan Siskoa. Äidin kasvot ovat surun uurtamat. Sisko lähtee juoksemaan äitiä kohti mutta kuva vanhemmista tuntuu vain kaikkonevan.

INT. MAKUUHUONE. YÖ.

Sisko herää. Hän on kyljellään seinään päin. Huone on pimeä. On täysin hiljaista. Veli koputtaa oveen ja raottaa ovea. Sisko kääntyy katsomaan Veljeä.

VELI
Nukutko sinä?

SISKO
En nuku. En enää. Ajattelen vain kotia.

Veli astuu huoneeseen. Veli ja Sisko ovat hetken hiljaa ja välttevät toistensa katsetta.

VELI
En jaksa odottaa.
(tauko)
Kuule. Pannaan vaatteet reppuun ja lähdetään.

Veli katsoo Siskoa. Sisko kääntää katseensa Veljeen ja nyökkää.

INT. VELJEN HUONE. YÖ.

Veli pakkaa reppuaan. Hän pakkaa vaatteita, kartan, kompassin, siimaa ja tulitikkuja.

INT. SISKON HUONE. YÖ.

Sisko pakkaa reppuaan. Hän taittelee vaatteet nätisti pieneen tilaan. Lisäksi hän taittelee viltin vaatteiden päälle. Sitten hän pakkaa ruanlaittovälineet ja eväät.

INT. KASVATTIVANHEMPIEN MAKUUHUONE. YÖ.

Veli ja Sisko hiipivät hiljaa keittiöön. Kummallakin on reppu selässään. He vilkaisevat makuuhuoneeseen, jossa Kasvatti-vanhemmat nukkuvat. Sisko hiipii huoneeseen ja pussaa molempia vanhempia hennosti otsalle. Veli katsoo oven raosta. Sisko laittaa kirjeen Kasvatti-äidin yöpöydälle ja poistuu.

EXT. KAUPUNKI. YÖ

Veli ja Sisko seisovat katulampun alla. Taivaalla loistaa kuu ja vielä kirkkaammin kaukainen tähti. Veli tutkii karttaa ja kompassia. Hän kääntyy eri suuntiin. Lopulta Veli vilkaisee taivaalla olevaa tähteä.

VELI
Tule. Seurataan tähteä.

Sisko seuraa perässä

Veli ja Sisko kulkevat kaupungin tietä pitkin kaupunginlaidalle. Edessä alkaa maalaismaisema, pelto jonka takana metsä. Linnut lentävät sisarusten perässä.

EXT. METSÄPOLKU. YÖ

Linnut istuvat korkean puun oksalla ja katselvat alhaalla polkua pitkin käveleviä sisaruksia. Veli kulkee edellä, Sisko aivan perässä. Sisko katselee hätääntyneenä ympärilleen. Metsästä kuuluu rapinaa ja muita ääniä.

SISKO
Kuule.

VELI
Niin.

SISKO
Jos me emme sittenkään löydä tietä kotiin.

VELI
Etkö luota minun suunnistustaitoihini?

Sisko ei vastaa Veljen kysymykseen. Veli pysähtyy ja kääntyy Siskoon päin. He katsovat hetken toisiaan. Veli huokaa ja osoittaa kädellään kaukana loistavaa tähteä.

VELI
Kuljetaan kohti tähteä, ensin kohti pohjoista ja sitten kohti itää. Koti on siellä päin.

Sisko katsoo pimeää metsäpolkua, jonka pintaan muodostuu epämääräisiä varjoja kuun loisteen osuessa suurten puiden oksiin.

SISKO
Entäs jos joku hyökkää kimppuumme?

Veli katselee ympärilleen ja nappaa maasta pitkän, paksun kepin. Hän painaa kepin maahan ja poseeraa sen kanssa urhoollisesti.

(CONTINUED)

VELI

Ei hätää! Kyllä minä suojelen
meitä.

Veli perääntyy hieman ja lyö kepillä muutamaan otteeseen
suuren kuusen runkoa. Puusta putoaa iso käpy suoraan
Veljen päähän.

VELI

Auh!

Sisko purskahtaa nauruun. Linnut puun oksalla nauravat
viserrellen. Toinen niistä hyppää oksalla selälleen ja
asettaa siipensä hytkyvän mahansa päälle. Veli mulkaisee
Siskoa, joka lopettaa nauramisen mutta hymyilee edelleen
leveästi. Linnut jatkavat siverrystäään.

INT. KEITTIÖ. AAMU.

Kasvatti-isä lukee kirjettä.

KASVATTI-ISÄ

Tack för allt. Vi ska skriva till
dig. Med kärlek, Sisko och Veli.

Kasvatti-äiti itkee. Kasvatti-isä katsoo ikkunasta ulos ja
pyyhkii silmäkulmastaan kyyneleen.

KASVATTI-ISÄ

Var inte ledsen. Dessa ungar är
smart. De kommer att överleva.

EXT. TIE. AAMU.

Veli ja sisko saapuvat metsänlaidalle ja jatkavat
matkaansa hiekkatietä myöten.

Jonkin aikaa käveltyään sisaruksset saapuvat tienhaaraan,
josta erkaneer kaksi yhtä leveää tietä eri suuntiin. Linnut
lentävät vasemman puoleiselle tien haaralle. Ne
sirkuttavat ja viittovat sisaruksia seuraamaan niitä.

SISKO

Kuuletko?

VELI

Mitä?

SISKO

Nuo linnut visertävät meille.

Veli ja Sisko katsovat lintuja ihmeissään.

SISKO
Ne viittovat meitä seuraamaan.

Veli ja Sisko seuraavat lintuja.

EXT. NIITTY. PÄIVÄ.

Veli ja Sisko seuraavat lintuja niitylle, joka on täynnä värikkäitä kukkia. Linnut lentävät kieppuja ja pyrähtelevät taidokkaasti toistensa lomitse. Sisko hyräilee lintujen kanssa ja kerää kukkasen laittaen sen hiuksiinsa.

EXT. TIE. ILTAPÄIVÄ.

Linnut johdattavat sisarukset hiekkatielle. Veli ja Sisko istuvat tienvierellä olevilla kannoilla ja syövät eväitä. Linnut istahtavat pienen taimen luokse. Sisko heittää leivästään muruja linnuille. Linnut hypähtävät innoissaan maahan syömään. Veli saa syötyä eväänsä ja nousee ylös laittamaan reppua selkään.

VELI
Jatketaan matkaa.

Sisko hotkaisee nopeasti lopun leivästään ja seuraa Veljeä. Linnut lentävät sisarusten perään.

EXT. METSÄ. YÖ.

Sisko nukkuu sammalmättäillä. Lakastunut kukka tippuu hänen hiuksistaan kun hän kääntää päätään. Veli makaa selällään hänen vierellään, kädet pään alla. Hän tuijottaa oksien lomassa loistavaa kaukaista tähteä. Veli vajoaa pikkuhiljaa uneen.

INT. KOTI. PÄIVÄ -UNI

Äiti katsoo ikkunasta ulos. Ulkona loistaa kirkas tähti koivun oksien lomassa. Veli kävelee äitiä kohti ja yrittää koskea tätä mutta käsi menee äidin lävitse.

VELI
Äiti! Äiti!

Äiti ei reagoi huutoon mitenkään. Hän vain tuijottaa ulos ikkunasta.

EXT. METSÄ. AAMU.

Veli herää. Aurinko paistaa. Veli nousee istumaan ja venyttää käsiään ylös päin.

Sisko on jo hereillä. Hän sitoo päähänsä huivia.

SISKO

Huomenta.

VELI

Huomenta.

Veljen maha murahtaa niin kuuluvasti, että läheisestä puusta pyrähtää lentoon joukko pikkulintuja.

Sisko hymyilee.

SISKO

Tuon kuusen takana on
vadelmapensas täynnä punaisia
marjoja.

Veli nousee ylös ja kävelee kuusen taakse. Hän poimii vadelmia suoraan suuhunsa. Vadelman lehteä pitkin kävelee pieni mato, joka Veljen huomattuaan kipaisee nopeasti piiloon.

EXT. METSÄ. AAMU.

Veli ja Sisko seuraavat edellään lentäviä lintuja. Polkua pitkin kävelee pari metsuria. Veli ja Sisko väistävät miehiä.

VELI

God dag.

METSURI

God dag.

Metsurit jatkavat matkaansa. Veli jää katsomaan miesten perään.

VELI

Meillä on vielä pitkä matka.

SISKO

Kuinka niin?

VELI

Meidän pitää löytää ensin ihmsiä,
jotka puhuvat suomea. Sitten
vasta voimme etsiä koivua ja
tähteä.

Sisko kääntyy katsomaan loittonevia metsureita. Veli lähtee kävelemään eteenpäin. Linnut sirkuttavat. Sisko lähtee Veljen perään.

EXT. RANTA. PÄIVÄ

Veli ja Sisko saapuvat järven rannalle.

SISKO
Miten me pääsemme toiselle puolelle?

Linnut visertävät ja viittovat seuraamaan. Veli ja Sisko kävelevät niiden perässä, kunnes saapuvat kapean salmen kohdalle.

VELI
Sinähän osaat uida?

SISKO
Tottakai. Tuotteko reppumme toiselle puolelle?

Linnut nyökkäävät. Sisko laskee reppunsa maahan ja kahlaa veteen ja lähtee uimaan. Veli tekee samoin. Linnut tarttuvat kiinni Siskon reppuun ja lähtevät lentämään.

EXT. JÄRVI. PÄIVÄ.

Veli ja Sisko uivat. Linnut lentävät heidän vierellään kuljettaen reppuja jaloissaan aivan vedenpintaa myöten. Ensin toisen ja sitten toisen, ennekuin sisarukset pääsevät perille.

EXT. VASTARANTA. PÄIVÄ.

Veli ja Sisko ovat uineet salmen toiselle puolelle. Linnut makaavat puun oksalla ja ovat läkähtymäisillään. Sisko ottaa reppunsa ja katoaa pusikkoon. Veli istahtaa maahan salmelle päin. Hän katselee taakse jäänyttä rantaa.

Sisko kävelee Veljen luo. Hänellä on toiset vaatteet yllään. Märät vaatteet hänellä on kädessään.

SISKO
Vaihda sinäkin vaatteet, ettet vilustu.

Veli ottaa reppunsa. Sisko kävelee läheisen puun luokse ja laittaa märät vaatteet sen oksalle kuivumaan.

EXT. VASTARANTA. ILTAPÄIVÄ.

Märät vaatteet roikkuvat oksalla. Linnut lepäävät niiden yläpuoleisella oksalla.

Veli ottaa repustaan esiin siiman jossa on koukun. Hän sitoo siiman paksuun, taipuisaan pajun oksaan.

Toinen linnuista katselee Veljen aherrusta. Se huomaa puun juurella luikertelevan paksun madon joka on kaivautumassa maahan käytävänsä. Lintu lentää nopeasti madon luokse ja alkaa vetämään sitä ulos piilostaan. Mato pyristelee vastaan. Lopulta lintu vetää sen esille ja lentää Veljen luokse. Veli ottaa madon käteensä.

VELI

Kiitos.

Veli laittaa madon koukkuun ja heittää koukun mahdollisimman kauas veteen. Veli istuuntuu odottelemaan.

Sisko kerää liinaansa metsämansikoita. Hän viheltelee.

Veden pintaa pitkin lentelee sudenkorento. Veli katselee sen kepeää lentoa. Se lentää kepin päälle ja katselee Veljeä. Siima liikkuu. Veljen katse nauliintuu kiristyvään siimaan. Hän nousee hiljaa ylös. Sudenkorento jatkaa matkaansa. Veli vetää järvestä hurjasti pyristelevän ison kalan.

EXT. VASTARANTA. ILTA.

Päivä on pimentynyt. Nuotio rätisee. Kalasta on jäljellä enää vain ruodot. Sisko nukkuu. Veli tuijottaa tulta.

EXT. METSÄ. PÄIVÄ.

Veli kävelee varmoin askelin lintujen perässä. Sisko kävelee jäljessä. Hän huokaisee kuuluvasti. Veli vilkaisee Siskoa.

EXT. METSÄ. ILTAPÄIVÄ.

Puiden lehdet alkavat kellastua. Veli ja Sisko kävelevät niiden ohitse. Sisko vilkaisee puita huolestuneena.

EXT. METSÄ. ILTAPÄIVÄ.

Veli ja Sisko kävelet korkeaa mäkeä ylöspäin. Sisko puuskuttaa. Sisko pysähtyy huokaisten.

(CONTINUED)

SISKO
En minä jaksa..

VELI
Minä kannan.

Veli ottaa Siskon reppuselkäänsä ja lähtee kävelemään eteenpäin.

EXT. MÄKI. ILTAPÄIVÄ.

Linnut istuvat kiven päällä odottamassa. Veli ja Sisko saapuvat mäen päälle. Sisko laskeutuu Veljen selästä. Veli huohottaa ja pyyhkii otsaltaan hikeä. He katsovat edessä avautuvaa maisemaa.

Maisemassa erottuu kukkulaa ja harjua sekä jokia ja järviä.

SISKO
Millä tavoin me nuo järvet
ylitämme? Vesi on jo liian kylmää
uimiselle.

VELI
(epäröiden)
Soutamalla?

Linnut alkavat visertämään kovaäänisesti. Ne hymyilevät ja nyökyttelevät päätään. Veli katsoo lintuja ja hymyilee.

VELI
Soutamalla.

EXT. MÄKI. ILTA.

Sisko ja Veli istuvat mäen päällä kasvavan männyn juurella. He katsova auringonlaskua, joka värjää taivaan kauniilla väreillä.

Pimeys laskeutuu. Veli asettuu selälleen ja sulkee silmänsä. Sisko jää istumaan ja tuijottaa pimeyden keskellä kaukana loistavaa tähteä.

SISKO
Oi, tähti. Onko vielä pitkä matka
kotiin?

Tähti loistaa hetken aikaa kirkkaammin. Sisko asettuu Veljen viereen ja nukahtaa.

EXT. METSÄ. PÄIVÄ.

Linnut lentävät viserrellen. Veli ja Sisko kävelevät niiden takana. Tuuli puhaltaa. Puista leijailee syksyn värjäämiä lehtiä.

EXT. METSÄ. PÄIVÄ.

Veli ja Sisko saapuvat harjun juurelle. He katsovat ylös kohoavaa seinämää.

VELI

Jaksatko?

SISKO

Ei se niin korkealta näytä.

Sisko lähtee päättäväisesti kapuamaan seinämää ylöspäin. Veli seuraa perässä. Linnut visertävät toisilleen ja lentävät sitten sisarusten edeltä ylös.

EXT. HARJU. PÄIVÄ.

Seinämä on lähes pystysuora. Veljen ja Siskon askeleet lipsuvat. Sisko astuu irtokiven päälle ja lähtee luisumaan taaksepäin. Sisko kirkaisee. Veli ottaa Siskon ranteesta kiinni. Luisuminen loppuu. Sisko hengittää raskaasti ja pitää silmiään kiinni.

VELI

Kaikki hyvin. Sain otteen.

Sisko aukaisee silmänsä.

VELI

Jatketaan.

SISKO

Joo.

Veli ja Sisko jatkavat kiipeämistään. Veli on tällä kertaa edellä.

EXT. HARJU. PÄIVÄ.

Veli kapuaa harjun harjanteelle. Hän katsoo harjun toiselle puolelle. Veli auttaa Siskon ylös. Sisko huohottaa.

SISKO

Eikö koivua vielääkään näy?

(CONTINUED)

VELI

Ei vielä mutta...

Veli osoittaa harjun toista puolta. Sisko huomaa harjun toisella puolella olevan järven.

SISKO

Tuonnekko meidän täytyy mennä?

Veli kaivaa repustaan kartan ja kompassin. Hetken aikaa niitä tutkituaan Veli kääntyy Siskoon päin.

VELI

Meidän pitää päästä järven toiselle puolelle.

SISKO

Mutta kuinka?

Linnut lentävät paikalle ja viittovat Veljeä ja Siskoa seuraamaan.

EXT. RANTA. PÄIVÄ.

Veli ja Sisko seuraavat lintuja. Ne kuljettavat sisaruksia rannalla olevan veneen luokse. Sisko hymyilee ja nousee veneen kyytiin. Veli työntää veneen veteen ja nousee sitten itse kyytiin.

Veli soutaa venettä. Sisko istuu kyydissä ja viheltelee. Linnut istahtavat veneen reunalle ja viesertävät Siskon vihellyksen tahtiin. Veli hymyilee.

Veli ja Sisko saapuvat järven toiselle puolelle. Veli vetä veneen rantaan. Sisko hyppää pois veneestä. Veli sitoo veneen paikoilleen.

SISKO

Jatketaanko matkaa?

Veljen maha murahtaa. Veli nostaa kätensä vatsalleen ja hymyilee.

VELI

Jospa syötäisiin ensin jotain?

SISKO

Selvä. Minä katson mitä löytyy. Yritä sinä narrata kaloja.

Veli rakentaa uuden ongen ja istahtaa rannalle. Sisko lähtee tutkimaan maastoa. Hän löytää sieniä. Sisko tutkii sieniä tarkasti. Erään sienen päällä kävelee kaksi muraahaista, toinen pieni ja toinen iso.

(CONTINUED)

SISKO
Mitähän minä teistä kokkaisin?

Muurahaiset katsovat Siskoä pelästyneenä. Sisko naurahtaa.

SISKO
Ei teistä höpsöt. Minä puhuin sienille.

Muurahaiset jatkavat matkaansa. Sisko kerää sieniä esiliinaansa.

EXT. RANTA. PÄIVÄ.

Sisko paistaa sieniä pienellä paistinpannulla. Veli istuu vielä kalassa.

SISKO
Nappaako?

VELI
Ei.

Sisko laittaa sieniä lautasille. Veli vetää ongen pois vedestä ja kävelee Siskon luo. Sisko ojentaa Veljellä lautasen.

EXT. TIE. PÄIVÄ.

Linnut lentävät metsän reunalta tielle. Veli ja Sisko tulevat pian perässä. He lähtevät kävelemään tien suuntaisesti.

EXT. TIE. PÄIVÄ.

Tuuli puhaltaa voimakkaasti. Linnuilla on vaikeuksia lentää eteenpäin. Tien hiekka pöllyää niin rankasti, etteivät linnut sekä Veli ja Sisko näe kunnolla eteensä. Sisko on laittanut päänsä ympärillä olevan huiivin myös nenänsä ja suunsa suojaksi. Veli pitää kättään edessään.

SISKO
Tämä on mahdotonta. En näe mitään.

VELI
Ota paitani helmasta kiinni, niin emme eksy toisistamme.

Sisko tarttuu Veljensä paitaan kiinni. Veli ja Sisko jatkavat eteenpäin. Linnut lentävät tuulen viemänä vastakkaiseen suuntaan. Ne pyrkivät lentämään eteenpäin. Lopulta ne luovuttavat ja lentävät puun oksille suojaan. Ne eivät näe sisaruksia ja sirkuttavat puussa hätääntyneinä.

EXT. TIE. PÄIVÄ.

Veli ja Sisko jatkavat eteenpäin. He kääntyvät tietämättään risteyksessä.

EXT. TIE. ILTAPÄIVÄ.

Hiekkamyrsky hellittää. Veli ja Sisko jatkavat matkaa. Hiekkamyrskyn loputtua he pysähtyvät. Veli ja Sisko katselevat ympärilleen. Sisko nostaa huivin pois kasvoiltaan.

SISKO
Missä me olemme?

VELI
En tiedä. Lintujakaan ei näy.

Veli ja Sisko katselevat taivaalle.

EXT. PUUN OKSA. ILTAPÄIVÄ.

Linnut ravistelevat itsestään hiekan pois ja lähtevät etsimään sisaruksia.

EXT. TIE. ILTAPÄIVÄ.

Sisko kävelee tien vierellä olevan lammen luo. Hän huuhtoo kasvonsa vedellä. Hetken ajan hän näkee lammen pohjalla ison helmen. Sisko hieroo silmiään. Helmeä ei näy enää. Sisko katsoo epäuskoisena lampea ja kävelee sitten Veljen luo.

VELI
Me tulimme tuolta päin, joten meidän on viisainta jatkaa eteenpäin.

Veli ja Sisko lähtevät kävelemään.

EXT. TAIIVAS. ILTAPÄIVÄ.

Linnut lentävät ja katselevat maahan. Ne etsivät sisaruksia. Linnut sirkuttavat toisilleen. Ne päätyvät tienristeykseen. Hetken aikaa ne lentelevät paikallaan toisilleen viserrellen. Lopulta ne lähtevät lentämään kumpikin omaa tietä pitkin.

EXT. TIE. ILTAPÄIVÄ.

Veli ja Sisko kävelevät eteenpäin. Tien varrella on raunioita. Veli ja Sisko katselevat ympärilleen.

VELI
Me olemme lähellä.

Sisko katsoo Veljeä.

VELI
Nämä ovat sodan jälkiä.

Veli ja Sisko jatkavat hiljaa matkaansa.

EXT. TAIVAS. ILTAPÄIVÄ.

Lintu lentää maahan katsellen. Se huomaa kauempana kaksi ihmishahmoa joita se lähtee iloissaan seuraamaan.

Lähemmäksi päästyään se kuitenkin hetkellisesti pettyy huomattessaan, ettei kyseessä olekkaan sen etsimät sisarukset vaan POIKA (7) ja EMÄNTÄ (28). Lintu saa selvästi jonkin idean ja seuraa parivaljakkoa.

EXT. TAIVAS. ILTAPÄIVÄ.

Veli ja Sisko ovat pysähtyneet tienhaaraan.

SISKO
Mihin suuntaan meidän pitää lähteä?

Veli miettii.

Toinen lintu lentää yllättäen Veljen ja Siskon eteen iloisesti viserrellen.

SISKO
Hei.

Lintu visertelee ja lähtee lentämään toisen tien mukaisesti.

VELI
Ilmeisesti tuohon suuntaan.

EXT. TIE. ILTAPÄIVÄ.

Veli ja Sisko kävelevät linnun perässä. Taivaalta kuuluu iloista viserrystä. Toinen lintu lentää paikalle. Linnut tervehtivät toisiaan iloisesti.

(CONTINUED)

SISKO
Ihana nähdä sinuakin!

Lintu visertelee toiselle uutisensa. Toinenkin innostuu.

EXT. TIE. ILTA.

Veli ja Sisko kävelevät tiellä lintujen perässä. Linnut visertävät. Tien laidalla näkyy pieni kylä.

Sisko ja Veli kävelevät kylään varovasti. Ketään muita ei näy. Jotkin taloista on pahoin kärsineitä, toiset täysin raunioina. Muutamat on hyvin säilyneitä mutta selkeästi hylättyjä. Niiden ovet ja ikkunat on naulattu umpeen ulkoapäin.

Sisko ja Veli saapuvat kylän laidalle. Vähän matkan päässä näkyy pieni tupa, jonka savupiipusta tulee savua. Sisko tarttuu Veljen kädestä kiinni. Veli ja Sisko katsovat toisiaan.

SISKO
Voisiko se olla..?

VELI
Mennään katsomaan.

EXT. PIHA. ILTA.

Veli ja Sisko saapuvat talon pihalle. Sisko katsoo ympärilleen. Pihalla ei ole puita.

SISKO
Se ei voi olla tämä.

Veli kääntyy katsomaan Siskoa.

SISKO
Koivu puuttuu.

Tuvan rappusilla istuu poika. Räystään alle lentää HAARAPÄÄSKYKEN, jolla on suussaan iso vihreä siemen. Veli ja Sisko kävelevät pojan luo.

VELI
Hei. Oletko yksin kotona?

POIKA
En. Äiti ja isä ovat sisällä.

Veli kiljahtaa iloisesti ja syöksyy halaamaan poikaa.

SISKO
Mikä sinut noin iloiseksi teki?

VELI

Etkö kuullut! Poika puhuu
kieltämme. Me todella olemme nyt
Suomessa. Nyt voimme etsiä koivua
ja tähteä.

Sisko kiljaisee ilosta. Sisko ja Veli halaavat toisiaan ja nauravat. Poika katsoo heitä suu auki. Linnut lentävät ympyrää ja iloitsevat. Haarapääskynen vilkaisee räystäään takaa ihmetellen pihan touhuja.

INT. TUPA. ILTAPÄIVÄ.

Veli ja Sisko istuvat tuvan pöydän ääressä. ISÄNTÄ (32) istuu heitä vastapäätä poltellen piippua. Emäntä tuo pöytään ruokaa.

ISÄNTÄ

Vai että kotiin olette matkalla?
Missäs tämä koti on?

VELI

Jossain Itä-Suomen suunnalla.

ISÄNTÄ

Jaa. Itä-Suomi on laaja-alue.
Mitä muuta muistatte?

SISKO

Että kotipihassa oli iso koivu,
jonka oksien takaa sädehti kaunis
tähti.

ISÄNTÄ

Suomessa on paljon koivuja.
Kuinka luulette löytävämme juuri
sen oikean?

SISKO

Oi, kyllä meillä oppaat on.
Uskokaa pois.

Isäntä ja Emäntä vilkaisevat toisiaan. Sisko vinkkaa silmää linnuille, jotka katsovat ikkunasta sisälle taloon.

EXT. TUPA. ILTAPÄIVÄ.

Haarapääskynen lentää ikkunalaudalle istuvien lintujen luo ja sirkuttaa näille. Linnut sirkuttavat takaisin. Hetken juttelun jälkeen haarapääskynen osoittaa kohti räystästä ja lentää lintujen kanssa sinne.

INT. TUPA. YÖ.

Veli ja Sisko nukkuvat tulisijan läheisyydessä. Tulisijan hiillokset loistavat oranssina ja valaisevat heikosti pimeää huonetta.

Sisko kääntyilee levottomana.

EXT. KOTIPIHA. ILTA. - UNI

Sisko seisoo ulkona. Jostain kuuluu tuttu laulu, mutta Sisko ei pysty paikantamaan äänen suuntaa. Varis raakuu ja lentää taivaan halki. Yllättäen Sisko istuu kuorma-autossa, jonka avonaisen takaosan ympärillä on kalterit. Hän yrittää kiskoa kaltereita. Kuorma-auto lähtee liikkeelle.

Iso koivu ja sen oksien lomasta paistava tähti. Taivaan rannassa hieman oranssia. Koivun edessä kaksi epämääräistä hahmoa. Toinen nainen, toinen mies. Kuva loittonee. Oranssi laajenee, lopulta peittäen koivun, tähden ja hahmot alleen.

INT. TUPA. YÖ.

Sisko herää säpsähtäen. Hän katselee ympärilleen. Veli nukkuu rauhallisesti.

Sisko katselee enää vain himmeästi oranssina hehkuvia hiiliä.

EXT. PIHA. AAMU.

Veli ja Sisko lähtevät. He vilkuttavat hyvästiksi talonväelle, joka on kokoonunut pihalle heitä saattaamaan.

SISKO
Kiitos kaikesta.

Linnut lentävät heidän luokseen tyytyväisesti lauleskellen. Haarapääskynen lentää vähän matkaa lintujen kanssa. Sitten se vilkuttaa ja lähtee lentämään etelää kohti. Linnut vilkuttavat haarapääskynen perään. Ensimmäiset lumihiihtaleet satavat maahan.

EXT. TIE. PÄIVÄ.

Veli ja Sisko kävelevät tietä pitkin eteenpäin.

Maa on jo hennosti valkea. Lunta sataa edelleen ja sen tulo voimistuu hiljalleen.

EXT. TIE. PÄIVÄ.

Sisko ja Veli kävelevät tietä pitkin. Linnut lentävät hiljaa sivussa. Lumi ylittää polviin saakka. Sisko on väsynyt ja voihehki ääneen. He näkevät vahingoittuneen tienviitan tiensivussa.

VELI

Katso. Kohta olemme kaupungissa.
Sieltä saamme varmasti suojaa.

Sisko piristyy ja ponnistelee kahta kauheammin. Lopulta Veli ja Sisko alkavat kapuavat pienen mäen päälle. Mäen takaa paljastuu kauempana oleva tuhottu kaupunki. Linnut lentävät Siskon olkapäille. Ne värisevät kylmästä. Sisko ottaa linnut ja asettaa ne varovasti takkinsa sisälle.

SISKO

Siellä olette lämpimässä. Meidän
pitää päästä suojaan yöksi.

Veli nyökkää Siskolle. Lapset jatkavat matkaa.

EXT. KAUPUNKI. ILTAPÄIVÄ.

Sisko ja Veli kävelevät raunioiden keskellä menevällä tiellä. Vain muutama talo on pystyssä, nekin huonossa kunnossa. Joidenkin talojen luona on miehiä korjaamassa rikkoutuneita ikkunoita ja seiniä. Naiset ja tytöt jonottavat pitkissä jonoissa kauppoihin.

SISKO

Kaikki on tuhoutunut. Kuinka
voimme löytää täältä suojaa
yöksi?

VELI

Meidän täytyy kysyä ja toivoa
parasta.

Veli kävelee jonon luo.

VELI

Anteeksi. Voiko kukaan teistä
auttaa meitä. Olemme matkalla
kotiin ja tarvitsemme suojaa
yöksi.

Moni naisista kääntää katseensa pois. Toiset puistavat päätään. Veli jatkaa eteenpäin jonossa.

VELI

Anteeksi voitteko te auttaa?

Naiset eivät ole kuulevinaan. Veli jatkaa jonossa matkaansa.

(CONTINUED)

VELI

Voiko kukaan tarjota suojaa
yöksi? Vain yhdeksi yöksi?

Taas monet kääntävät katseensa. Yksi naisista katsoo Veljeä säälivästi. Veli katsoo naiseen. He katsovat toisiaan hiljaa silmiin. Veli hyvin anovasti.

NAINEN

Hyvä on. Mutta vain täksi yöksi.

INT. NAISEN ASUNTO. ETEINEN. ILTA.

Nainen ja lapset saapuvat asunnolle. Nainen ja Veli menevät edeltä tuvan puolelle. Sisko aukaisee takkinsa ja linnut lentävät piirongin päälle. Ne värisevät kylmyydestä.

SISKO

Jääkää te tänne lämpimään
odottelemaan. Älkääkä sotkeko tai
metelöikö.

Linnut nyökyttelevät ja kääriytyvät Siskon ojentamaan huiviin sisälle.

INT. NAISEN ASUNTO. ILTA.

Sisko tulee asunnon puolelle muiden perässä. On pimeää. Nainen sytyttää kynttilän. Lapset katsovat ympärilleen. Asunto on siisti. Ikkunat on laudoitettu kiinni.

NAINEN

Pommi vei minulta ikkunat. Katto
vuotaa ja seinien raoista vetää.
Tällä hetkellä keittiö on
kaikkein lämpimin paikka nukkua.

Nainen menee keittiöön. Hän Laskee leivän pöydälle. Keittiön lattialle on laitettu peti. Nainen ojentaa Veljelle ja Siskolle pari palaa leipää.

NAINEN

Valitettavasti en voi antaa nyt
enempää.

VELI

Älkää pahoitelko. Emme me enempää
tarvitsekkaan.

SISKO

Me olemme vain kiitollisia, kun
voitte antaa edes vähästänne.

Nainen kurkistaa ulos ikkunan rauosta.

NAINEN

Onneksi löysitte ajoissa suojaan.
Tuollaisessa myrskyssä voi
tapahtua mitä tahansa.

VELI

Aivan. Onneksi otitte meidät
vastaan.

Nainen hymyilee.

SISKO

Olemme matkalla kotiin. Tai siis.
Etsimässä kotiamme.

VELI

Meidät vietiin kauan sitten
kotoamme. Kun kuulimme sodan
loppuneen, päätimme palata
kotiin.

Nainen liikuttuu.

NAINEN

Voi teitä lapsi raukat.

Nainen kääntää selkensä sisaruksille.

NAINEN

Sota toi niin paljon kärsimystä.
Se tuhosi niin paljon. Niin monta
ihmistä...

Naisen sanat katkeavat. Hän nyyhkyttää. Veli ja Sisko
katsovat hiljaisina Naista. Nainen pyyhkii kyyneleensä
esiliinaansa.

NAINEN

Mutta koska teillä on noin suuri
kaipuu kotiin, niin toivon sen
olevan yhä paikallaan. Menkää nyt
nukkumaan. Minä mietin aamulla
miten teidän olisi hyvä tästä
edetä.

INT. ASUNNON ETEINEN. AAMU.

Sisko hiipii hiljaa eteiseen.

SISKO

Oletteko te hereillä?

Linnut ovat tiukasti kätkeytyneet toisiinsa huivin sisällä.
Toinen niistä herää ja vastaa Siskon uteluun
piipityksellä. Toinen jatkaa uniaan.

(CONTINUED)

SISKO

Me jatkamme kohta matkaa. Emäntä aikoo käydä pyytämässä joltain hyväntekeväisyysjärjestön edustajalta voisiko tämä ottaa meidät mukaan kun hän lähtee iltapäivällä kohti toista kaupunkia.

Sisko poistuu. Lintu sirkuttaa kovaäänisesti nukkuvalle, joka vain painaa siipensä pään ympäri ja jatkaa uniaan. Hereillä oleva lintu närkästynee nukkuvalle linnulle ja yrittää ravistella tämän hereille. Lintu vain kääntyy toisin päin. Lopulta toinen lintu köhähtelee, ottaa kasvoilleen häijyn virnistyksen ja päästää nokastaan naukauksen. Nukkuvaa lintu herää säpsähtäen ja pelästyneenä lennähtää ilmaan. Herättäjä lintu nauraa kippurassa. Toinen lintu tajuaa jymäytyksen, harmistuu ja näyttää toiselle kieltä.

EXT. PIHA. AAMU.

Sää on aurinkoinen. Sisko ja Veli asettuvat autoon istumaan. Siskolla on linnut takkinsa sisällä.

HENRI (40) ja nainen juttelevat hieman kauempana. Nainen kävelee lasten luo.

NAINEN

Henri vie teidät seuraavaan kaupunkiin. Siitä teidän täytyy jaktaa itse matkaa.

Nainen katsoo sisaruksia surullisin silmin. Sisko tarttuu naista hellästi kädestä ja katsoo tätä hymyillen silmiin.

SISKO

Kiitos kaikesta.

Henri kapuaa kuskin paikalle..

HENRI

Jaaha. Kaikki ovat kyydissä?

Veli nyökkää. Henri yrittää käynnistää autoa. Nainen irroitaa otteensa Siskosta ja sulkee auton oven. Lopulta auto käynnistyy ja auto lähtee liikkeelle.

EXT. KAUPUNKI. PÄIVÄ.

Auto ajaa hitaasti raunioituneen kaupungin läpi. Veli ja Sisko katsovat ympärilleen vakavina.

EXT. TALVINEN MAISEMA. PÄIVÄ.

Auto ajaa tietä pitkin.

INT. TOINEN KAUPUNKI. ILTAPÄIVÄ.

Sisarukset nousevat auton kyydistä.

VELI
Kiitos kyydistä.

HENRI
Odottakaahan vähän.

Henri kaivaa takin taskujaan. Hän ojentaa Veljellä setelin ja paperin palan.

HENRI
Näillä saatte ostettua evästä
matkaa varten. Pitäkää huolta
toisistanne.

VELI
Kiitos.

Henri ajaa pois. Veli ja Sisko jäävät hetkeksi vilkuttamaan auton perään ja jatkavat sitten matkaa.

EXT. VAIHTUVA TALVINEN MAISEMA. PÄIVÄ. 1946.

Veli ja Sisko kävelevät talosta taloon. Jokaisessa heidät otetaan sisälle. Lumi sulaa pikkuhiljaa pois.

EXT. TALONPIHA. AAMU.

Maassa on enää vain hieman lunta. Talon vierellä kasvaa leskenlehti. Veli ja Sisko poistuvat talosta ja vilkuttavat talonväelle, jotka ovat kokoontuneet portaille katsomaan heidän lähtöään.

Linnut lentävät viserrellen mukana.

EXT. TIE. PÄIVÄ.

Veli ja Sisko kävelevät tietä myöten. Lumi on sulanut kokonaan pois. Aurinko paistaa taivaalla. Linnut visertelevät iloisesti. Veli viheltelee lintujen kanssa. Linnut lentävät muutaman kerran Veljen ja Siskon ympäri ja lentävät sitten pois. Veli ja Sisko jatkavat matkaansa eteenpäin.

EXT. TIE. ILTA.

On jo hämärää. Veli ja Sisko kävelevät kohti edessä hämöttävää talon pihaa. Linnut palaavat heidän luokseen iloisesti viserrellen.

SISKO
Missähän te olette taas olleet?

EXT. TALONPIHA. ILTA.

Aukaistessaan veräjää Veli ja Sisko havahtuvat tähden tavallista kirkkaampaan loisteeseen, joka tulee koivun oksien lomasta.

SISKO
Meidän tähti, ikioma
iltatähtemme!

VELI
Ja meidän koivumme!

Veli ja Sisko ryntäävät iloisina kohti koivua. Linnut lentävät edeltä ja istuuntuvat puun oksille, jotka ovat vielä hiirenkorvilla. Veli ja Sisko saapuvat koivun luo. He näkevät koivun juurella kaksi pientä ristiä.

SISKO
Voi ei.

Veli kumartuu lähemmäs ristejä.

SISKO
Eihän ne vain ole äidin ja isän?

VELI
Ei. Ne ovat lasten hautoja.

Sisko ja Veli katsovat hiljaa hautoja.

SISKO
Mennään.

Sisko ja Veli lähestyvät taloa varovaisesti. Sisko katsoo peloissaan Veljeä. Veli kävelee varovaisesti ulko-oven eteen.

VELI
Kuulostellaan ensin, onko sisällä
aivan hiljaista.

Veli aukaisee hiljaa oven ja astuu pieneen eteiseen Sisko aivan kannoillaan. Veli painaa korvansa välioveen kiinni. Molemmat ovat aivan hiljaa. Oven takaa kuuluu askelia ja puhetta.

(CONTINUED)

Veli katsoo Siskoa ja koputtaa varovaisesti ovea. Hetken hiljaisuus.

ISÄ (O.S.)

Sisään.

INT. TALON TUPA. ILTA.

Veli ja Sisko astuvat varovaisesti sisälle. Tuvan sisällä ovat ilta-askareissaan MIES (46) ja NAINEN (41), sama pariskunta kuin alussa mutta joilla on kasvot hieman ryppyntyneet ja naisen hiuksissa on muutama harmaa hiuskiehkura. Pariskunta vaikuttaa surulliselta.

VELI

Iltaa.

ISÄ

Iltaa.

VELI

Olemme tulleet kaukaa. Me olemme väsyneitä ja nälkäisiä. Olisiko teillä tarjota pieni pala leipää?

MIES

Tottahan toki. Tulkaa peremmälle, lapset. Täällä voitte yöpyäkin.

Nainen katsoo lapsia. Naisen poskelle vierähtää kyynel, jonka hän nopeasti pyyhkii pois. Sisko katsoo naista.

SISKO

Oletteko surullinen?

ÄITI

Voi ei. Minä vaan.. Te vain tuotte mieleeni lapsemme, jotka meidän täytyi lähettää pois. Heidät vietiin turvaan, pois sodan tieltä.

ISÄ

He ovat sunnilleen teidän ikäisiä. Kaksi muutakin meillä oli, kaksi nuorempaa. He syntyivät sodan aikana. Menetimme molemmat.

Nainen pyyhkii kyyneleensä ja rientää keittiöön laittamaan iltapalaa. Mies puistaa surullisena päätään ja huokaisee.

ISÄ

Niin paljon surua on tähän taloon tuotu.

INT. TALON TUPA. ILTA.

Sisko ja Veli syövät hiljaa. Nainen neuloo villasukkaa ja hyräilee tuutulaulua. Sisko alkaa hyräilemään mukana. Nainen keskeyttää ja jää kuuntelemaan Siskoa, joka jatkaa hyräilyä. Nainen kääntyy ja katsoo Siskoa hiljaa.

Nainen katselee heitä, eikä sano mitään. Yhtäkkiä hän kaappaa lapset syliinsä ja halaa heitä hellästi, itkien samalla. ISÄ tulee myös lasten luo ja yhtyy halaukseen.

ÄITI

Olisihan minun pitänyt arvata
että jotain näin hyvää tulee
tapahtumaan, kun tänään ne kaksi
pikkulintua niin iloisesti
sirkuttivat pihakoivussa.

SISKO

Pikkulinnut..

Veli ja Sisko vilkaisevat toisiaan. Sisko tarttuu äitiään kädestä ja kiiruhtaa ulos. Veli ja isä seuraavat perässä.

EXT. KOIVU. YÖ.

Koivun oksien lomassa paistava tähti on valaissut taivaan. Sisko saapuu koivun juurelle äitinsä kanssa, Veli ja isä aivan perässä. Sisko katsoo ristejä.

SISKO

Ne pikkulinnut..

Äiti katsoo tytärtään ihmeissään.

SISKO

Ne pikkulinnut johdattivat meidät
kotiin.

Veli tulee Siskon vierelle.

SISKO

(Veljelle)

Minähän sanoin ettei ne ole aivan
tavallisia lintuja.

Veli ja Sisko katsovat toisiaan. Linnut ilmestyvät oksalle sirkuttamaan. Sisko ja Veli katsovat niitä. Sisko hymyilee niille. Sisko silmästä vierähtää kyynel.

SISKO

Ne on meidän sisarukset, jotka
johdattivat meidät takaisin
kotiin.

(CONTINUED)

Veli pyyhkii poskelleen vierähtäneen kyyneleen. Isä ja äiti kääntävät katseensa myös lintuihin, jotka visertävät iloisesti. Ne pyrähtävät lentoon ja katselevat hetken perhettä.

SISKO
(Kuiskaten)
Kiitos.

Linnut lentävät korkeuksiin, kadoten pilvien taakse.

FADE OUT.