Tampereen ammattikorkeakoulu

Eloton esine hahmona elokuvassa

Esimerkkinä Lemmikinhoidon ABC -lyhytelokuva

Kia Tirronen

OPINNÄYTETYÖ
Helmikuu 2021

Medianomi
Käsikirjoitus, leikkaus

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Media-alan koulutus
Käsikirjoitus, leikkaus

TIRRONEN, KIA:
Eloton esine hahmona elokuvassa
Esimerkkinä Lemmikinhoidon ABC -lyhytelokuva

Opinnäytetyö 66 sivua, joista liitteitä 18 sivua
Helmikuu 2021

Tämä opinnäytetyö pyrkii vastaamaan tutkimuskysymykseen: miten eloton esine kirjoitetaan hahmoksi elokuvaan. Opinnäytetyössä tutkitaan Kia Tirrosen kirjoittamaa Lemmikinhoidon ABC -lyhytelokuvan käsikirjoitusta, jonka yksi hahmo on täysin eloton esine, imuri Pöpö. Aiheesta löytyvän tiedon puutteellisuuden vuoksi tutkimuksessa päädyttiin käyttämään käsikirjoittamisen työkaluista kertovaa kirjallisuutta sekä havainnoivaa ja vertailevaa tutkimusmenetelmää. Havainnoiva tutkimus tapahtui purkamalla opinnäytetyön liitteenä olevaa Lemmikinhoidon ABC:n käsikirjoitusta kohtauksittain osiin käsikirjoittamisen työkalujen avulla. Vertaileva tutkimus tapahtui vertaillessa kahta elotonta esinehahmoa, Cast Away – tuuliajolla -elokuvan käsikirjoituksen jalkapallo Wilsonia sekä lyhytelokuva Lemmikinhoidon ABC:n käsikirjoituksen imuri Pöpöä keskenään.

Tutkimus osoitti, että esinehahmon käsikirjoittamiseen vaikuttavat hahmon autenttisuus, uskottavuus, yksityiskohdat ja teeman tukeminen, sekä sen suhde muihin hahmoihin. Wilsonin ja Pöpön hahmoja verratessa keskenään löytyi enemmän samankaltaisuuksia kuin eroja. Kumpikin hahmo on kirjoitettu tosielämän tilanteen pohjalta, kummallekin on luotu elollisen olennon piirteitä ja niitä kohdellaan kuin eläviä olentoja. Tutkimuksen aikana selvisi, että eloton esine sopii parhaiten pisterooliin tai sivuhenkilön rooliin ja kumpikin esinehahmo, Wilson ja Pöpö, toimiikin käsikirjoituksissaan lähimmän roolissa. Nämä tutkimustulokset luovat pohjan elottoman esineen käsikirjoittamiselle.

Opinnäytetyön johtopäätöksenä on se, että elottoman esineen isoin elollistava tekijä on sen kohtelu elävänä olentona muiden käsikirjoituksen hahmojen toimesta. Johtopäätöksenä voidaan myös pitää sitä, että eloton esinehahmo on hyödyllinen, mutta harvoin käytetty keino käsikirjoittajalle, sillä täysin elottomia esinehahmoja ei löytynyt enempää opinnäyteyön tutkimuksen pohjaksi. Tutkimus tarjoaa lähtökohdat esinehahmon kirjoittamiselle ja antaa tietoa hahmon kirjoittamisesta yleisesti. Tutkimuskohteet tämän tutkimuksen pohjalta voisivat olla esimerkiksi esinehahmojen eroavaisuudet käsikirjoituksessa ja valmiissa elokuvassa tai esinehahmon vaikuttavuus elokuvaan katsojakyselyn avulla.

Asiasanat: esinehahmo, eloton, hahmo, elokuva, käsikirjoitus

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Screenwriting, Editing

TIRRONEN, KIA:
Inanimate Object as a Character in a Film
Case The ABC of Pet Care short film

Bachelor's thesis 66 pages, appendices 18 pages
February 2021

This Bachelor’s thesis is based on the script Lemmikinhoidon ABC – The ABC of Pet Care. The objective of this study was to seek an answer to how is an inanimate object written as a character in a film. The data were collected using an observational and comparative research methods. The observational study took place during the dismantle of the script and the comparative study during the comparison of two inanimate object characters, Wilson from the script of Cast Away and Pöpö from the script of The ABC of Pet Care.

The results suggest that an inanimate object as a character is influenced by the authenticity, credibility, detail, and how it supports the theme of the movie, as well as its relationship with the other characters. During the research, it became clear that the inanimate object cannot be in a leading role in a script.

The conclusion is that the greatest animating factor for an inanimate object is that it needs to be treated as a living being by the other characters. It can also be concluded that the inanimate object character is a functional, but rarely used, tool for a screenwriter. The research provides a starting point for writing an inanimate object as a character. A further research topic could be comparing the differences between the inanimate object as a character in the script to the finished film.

Key words: inanimate, object, character, film, screenwriting

SISÄLLYS

1 JOHDANTO 5
2 TUTKIMUKSESTA 6
3 HAHMON KIRJOITTAMINEN 8
3.1 Uskottavuus 8
3.2 Ominaisuudet 10
3.3 Roolit 12
3.3.1 Keskushenkilöt 13
3.3.2 Sivuhenkilöt 15
3.3.3 Pisteroolit 18
4 ELOTON ESINE HAHMONA 20
4.1 Lemmikinhoidon ABC 20
4.1.1 Kohtausten purku 24
4.2 Cast Away – tuuliajolla 30
4.3 Elottoman esineen rooli 40
POHDINTA 43
LÄHTEET 45
LIITTEET 49
Liite 1. Lemmikinhoidon ABC-lyhytelokuvan käsikirjoitus 49

1 JOHDANTO

Tämä opinnäytetyö sai alkunsa kirjoittamastani lyhytelokuvan käsikirjoituksesta *Lemmikinhoidon ABC*, josta tuli myös ohjaamani lopputyöprojektielokuva. Yksi käsikirjoituksen hahmoista on eloton esine, imuri Pöpö, josta tulee perheen lemmikki. Täysin liikkumaton, eloton esine, joka on silti elokuvan hahmo, on mielestäni kiinnostava konsepti. Huomatessani, ettei aiheesta löydy kirjallista materiaalia eikä täysin elottomia esinehahmoja löydy monestakaan elokuvasta, halusin lähteä tutkimaan aihetta. Opinnäytetyöni pyrkii vastaamaan kysymykseen: miten eloton esine kirjoitetaan hahmoksi elokuvaan.

Koska aineistoa elottomasta esineestä hahmona ei juurikaan löydy, teen opinnäytetyössäni havainnoivaa tutkimusta purkamalla opinnäytetyön liitteenä olevaa *Lemmikinhoidon ABC*:n käsikirjoitusta sekä Pöpön hahmoa käsikirjoittamisoppaista löytyvien työkalujen avulla. Teen myös vertailevaa tutkimusta pitkän elokuvan *Cast Away – tuuliajolla* käsikirjoituksen elottoman esinehahmon, jalkapallo Wilsonin, pohjalta. Vertailen näiden kahden elokuvan esinehahmon käsikirjoitustapoja ja etsin yhtäläisyyksiä sekä eroavaisuuksia käyttäen samalla apuna käsikirjoittamisen työkaluja.

Tämä opinnäytetyö ei anna yhtä ainoaa oikeaa tapaa kirjoittaa täysin eloton esinehahmo elokuvaan, vaan on tutkimus siitä, miten se on mielestäni tehty kahdessa edellä mainitussa elokuvan käsikirjoituksessa. Opinnäytetyön tarkoitus on saada tarkempi käsitys siitä, mikä tekee käsikirjoituksessa elottomasta esineestä hahmon ja kuinka se kirjoitetaan mahdollisimman vahvaksi ja vaikuttavaksi elokuvaan. Tavoitteenani on kerätä uutta tietoa sekä itselleni että muille elottomien hahmojen kirjoittamisesta kiinnostuneille henkilöille ja luoda hyödyllinen pohja seuraavalle tutkijalle, joka haluaa lähteä jatkamaan elottomien esinehahmojen lähempää tarkastelua. Opinnäytetyöni hyödyttää käsikirjoittajia, kirjailijoita ja kaikkia kirjoitettujen hahmojen parissa työskenteleviä. Lisäksi kartutan omaa tietämystäni käsikirjoittamisesta, kirjoittamisesta sekä esinehahmoista ja teen arvokasta itsereflektiota käsikirjoittajana purkaessani käsikirjoitustani tutkimuksen aikana.

2 TUTKIMUKSESTA

Tämä opinnäytetyö on kvalitatiivinen tutkimus, joka pyrkii vastaamaan tutkimuskysymykseen: miten eloton esine kirjoitetaan hahmoksi elokuvaan. Tutkimus ja tutkimusongelma lähtivät liikkeelle opinnäytetyöprojektilyhytelokuvan käsikirjoituksesta *Lemmikinhoidon ABC*, jonka yksi hahmoista on eloton esine: imuri Pöpö. Tutkimusongelmaksi määrittyi heti tutkimuksen alussa se, että elottomasta esineestä elokuvan hahmona ei ole olemassa juurikaan kirjallista aineistoa. Myöskään elokuvia, joissa esiintyy eloton esinehahmo, ei löytynyt *Lemmikinhoidon ABC*:n (2021) lisäksi kuin yksi: *Cast Away – tuuliajolla* (2000). Tutkimuksessa päädyttiin lopulta käyttämään käsikirjoittamisesta kertovaa kirjallisuutta ja artikkeleja sekä vertailevaa ja havainnoivaa tutkimusmenetelmää. Kanasen (2010, 49) mukaan havainnointimenetelmän käyttö onkin perusteltua tilanteissa, joissa ilmiöstä oleva tieto on vähäistä, tai sitä ei ole.

Havainnoinnin aikana selvitetään ja kirjataan ylös, mitä ilmiössä tapahtui (Kananen, 2010, 27). Havainnointi tapahtui sekä *Lemmikinhoidon ABC*:n käsikirjoittamisen yhteydessä että vertaillessa elokuvan elotonta hahmoa, imuri Pöpöä, *Cast Away – tuuliajolla* -elokuvan käsikirjoituksessa olevaan elottomaan hahmoon, jalkapallo Wilsoniin. Käsikirjoitusvaiheessa havainnointi oli osallistuvaa havainnointia, joka Kanasen (2010, 50) mukaan on kyseessä silloin, kun tutkija on fyysisesti paikalla tutkimustilanteessa, tai on itse mukana toiminnassa. Tutkimuksen aikana ei oltu pelkästään fyysisesti läsnä havainnointitilanteessa, vaan osallistuttiin itse ilmiöön käsikirjoitusprosessin kautta ja Kananen (2010, 27) sanookin, että saadakseen syvällisempää tietoa ilmiöstä, tutkijan on itse osallistuttava ilmiön toimintaan tai itse ilmiöön. Pelkästään olemalla kirjoitustilanteessa ei olisi saatu niin tarkkaa ja yksityiskohtaista tietoa, kuin itse kirjoittamalla ja rakentamalla esinehahmoa käsikirjoitukseen. Kanasen (2010, 50) mukaan osallistuvan havainnoinnin etuna on, että tutkija pääsee syvälle kiinni tutkittavan ilmiön olemukseen. Muu havainnointi kohdistui lyhytelokuvan *Lemmikinhoidon ABC* ja pitkän elokuvan *Cast Away – tuuliajolla* elottomien esinehahmojen vertailuun, joka johti vertailevaan tutkimusmenetelmän käyttöön. Vertaileva tutkimus on tutkimusstrategia, jossa hahmotetaan sosiaalisten yksiköiden tai valittujen

tapauksien välisiä eroja ja yhtäläisyyksiä. Esimerkiksi erilaiset tapaukset tai prosessit, jotka on todettu jollain tavoin yhteismitallisiksi ja sen takia vertailukelpoisiksi, voivat olla vertailun kohteena. (Koppa, JYU, Vertaileva tutkimus, 2019.) Vertaileva tutkimus toteutettiin tutkimalla elottomien esinehahmojen käsikirjoituksellisia ratkaisuja ja vertaamalla niiden eroja ja yhtäläisyyksiä toisiinsa.

Koska täysin elottomia esinehahmoja ja aineistoa aiheeseen liittyen löytyi todella vähän, mutta yleisesti hahmojen rakentamisesta ja kirjoittamisesta löytyy runsaasti aineistoa, tutkimuksen todettiin olevan teorialähtöinen tutkimus, eli deduktiivinen analyysi. Kanasen (2010, 40) mukaan deduktio tarkoittaa teorian pohjalta pyrittyä johtopäätösten tekoa yksittäisistä tapauksista, eli yleisestä yksittäiseen. Taustakseen deduktio edellyttää tutkittua teorioita ja tietoa, joihin uusi havaintoyksikkö tai ilmiö pyritään liittämään. Käytän siis käsikirjoitusoppaista löytyvää tietoa hahmon rakentamisesta ja kirjoittamisesta ja vertaan niitä elottomiin esinehahmoihin ja niiden käsikirjoittamiseen. Pyrin löytämään elottoman ja elollisen hahmon rakenteista eroja ja samankaltaisuuksia ja tutkin, mitä rooleja eloton esine voi käsikirjoituksessa esittää. Saaranen-Kauppinen & Puusniekka (2006) sanovat, että ”teorialähtöisestä tutkimuksesta puhutaan silloin, kun tutkimusaineiston analyysi perustuu jo olemassa olevaan teoriaan tai malliin. Aineiston analyysia ohjaa siis valmis malli ja tarkoituksena on usein tämän mallin tai teorian testaaminen uudessa yhteydessä.” Vaikka elottomia esinehahmoja ei löydy montaa, on kuitenkin mahdollista tutkia esinehahmon kirjoittamista käsikirjoittamisen työkalujen ja sääntöjen kautta ja löytää vastaukset tutkimuskysymykseen niiden avulla.

3 HAHMON KIRJOITTAMINEN

Näyttelijä ja koomikko Pat Cooper ja elokuvahistorioitsija Ken Dancyger (2005, 37) kirjoittavat, että Aristoteles kuvasi hahmoa ”tavanomaiseksi käyttäytymiseksi”. Henkilö on se, mitä hän normaalisti tekee, kunnes jokin tapahtuma johtaa hänet tekemään jotain, mitä hän ei normaalisti tekisi. Henkilöiden luonne ilmenee siis heidän tekojensa kautta.

3.1 Uskottavuus

Hyvän hahmon kirjoittaminen on ehdottoman tärkeää, sillä ilman hahmoja ei ole tarinaa. Koko elokuva on pääsääntöisesti hahmon varassa (Cooper & Dancyger 2005, 127). Vaikka tarina olisi kuinka hyvä, ontot ja laiskasti rakennetut hahmot pilaavat kokonaisuuden, eikä katsoja jaksa kiinnostua tarinasta. Mutta mikä tekee hahmosta hyvän? Käsikirjoittaja Linda Cowgillin mukaan (2005, 34–35) hahmojen täytyy olla autenttisia, jotta yleisö hyväksyisi elokuvan pelkän tarinan perusteella. Hänen mielestään parhaat kirjoittajat luovat hahmoja, joihin yleisö voi samaistua tai jotka ovat kiinnostavia. Kirjailija ja poliitikko Patrick Nashin (2012, 98) mukaan hahmoissa täytyy olla vikoja, salaisuuksia ja pelkoja, kuten oikeissa ihmisissäkin. Tutkiessani hahmojen kirjoittamista eri näkökulmista, huomasin eri lähteissä, sekä käsikirjoitusoppaissa että novellien kirjoitusoppaissa, olevan samoja ajatuksia siitä, että hyvän ja samaistuttavan hahmon ydin on uskottavuus. Jos hahmo ei ole inhimillinen ja uskottavasti käyttäytyvä, katsoja ei jaksa seurata tarinaa. Hahmon kirjoittamisen voi tiivistää kahteen asiaan: riittää, että katsoo toisten ihmisten käyttäytymistä ja kertoo totuudenmukaisesti, mitä näkee (King 2018, 192; Vacklin & Rosenvall 2015, 15).

Totuudenmukaiseen hahmon kirjoittamiseen liittyy vahvasti hahmojen hyvien sekä huonojen puolien kirjoittaminen. Kirjailija Robert Louis Stevensonin (2012, 55) mukaan henkilöistä on kerrottava aina totuudenmukaisesti ja suoraan kiillottamatta heidän virheitään, sillä muuten itse lannistuisimme ja vaatisimme liikaa lähimmäisiltämme. Tässä on totuuden siemen, sillä täydellisyys on tylsää

ja epäuskottavaa, ja ihmiset etsivät hahmoista tarttumapintaa ja samaistuttavuutta. Jos hahmo on epätäydellinen ja inhimillinen, se ikään kuin antaa meillekin luvan olla epätäydellisiä ja silti ylpeitä siitä, mitä olemme. Kirjailija Stephen Kingin (2018, 193–194) mukaan oikeassa elämässä jokainen pitää itseään päähenkilönä, eikä ole olemassa ”huoria, joiden sydän on kultaa”, ”konnia” tai ”parhaita kavereita”. Jokaisessa meissä on sekä pimeät että valoisat puolemme ja me käyttäydymme aina omien lähtökohtiemme pohjalta. Oikean ihmisen käytös ei ole aina täysin loogista, joten miksi hahmon käytöksen pitäisi olla? Kirjoittaessa ei kannata langeta yksiulotteisiin stereotypioihin, vaan kehittää mahdollisimman moniulotteinen ja ristiriitainenkin hahmo. Nash (2012, 132) kirjoittaa, että katsojat haluavat tulla haastetuksi älyllisesti ja tuntea suuria tunteita. Heidät pitää yllättää jollain rohkealla, uudella, raikkaalla ja omaperäisellä.

Kertoessaan kirjoitusprosessistaan *Piinan* (1987) yhdestä hahmosta, sairaanhoitaja Annie Wilkesista, joka pitää päähenkilöä vankinaan, King (2018, 194) kirjoittaa, että vaikka kaikki pitävät häntä psykopaattina, pitää kuitenkin muistaa, että Annie on mielestään täysjärkinen ja jopa sankarillinen, ahdinkoon ajettu nainen. King (2018, 194) sanoo, että jos hän saa näytettyä lukijalle edes hetken maailman Annien näkökulmasta ja ymmärtämään tämän hulluutta, Anniesta tulee entistäkin pelottavampi, sillä hänestä tulee lähes todellinen. Tämä tukee loistavasti Cooperin ja Dancygerin (2005, 128) mielipidettä siitä, että sisäisen tunteen ja ulkoisen toiminnan suhde on kirjoittajalle erittäin hyödyllinen, sillä toiminta määrittää hahmon luonteen. King (2018, 183) sanoo itsekin, että ihmisen teot määrittelevät sen, millaisia he ovat. Käsikirjoittajien Anders Vacklinin ja Janne Rosenvallin (2015, 23) mukaan hahmoja on kohdeltava kuin he olisivat oikeita ihmisiä. Hahmoihin ei saa suhtautua asenteellisesti, sillä muuten kirjoittaja ei välitä henkilöhahmon näkökulmaa ja suhdetta maailmaan, vaan omat suhtautumistapansa. Stephen King on kirjoittanut vuosien varrella todella synkkiä ja kieroutuneita hahmoja, kuten esimerkiksi Annie Wilkes (*Piina* 1987*)*, Henry Bowers (*Se* 1986) ja Jack Torrance, (*Hohto* 1980). King (2018, 216) kertoo silti pitävänsä hahmoistaan. Mielestäni tämä on Kingin menestyksen ja uskottavien hahmojen salaisuus ja Stevenson (2012, 58) sanookin, että kirjailijalla on vain yksi työkalu pakissaan, ja se on myötätunto. Mielestäni Stevensonin lausahdus tarkoittaa, että

kirjoittajan täytyy ensin itse pitää hahmoistaan ja ymmärtää heitä, jotta katsoja voisi tehdä niin. Olen samaa mieltä, sillä jos kirjoittaja ei itse halua seurata hahmonsa kehittymistä ja sitä myötä tarinan kulkua, tuskin katsojakaan haluaa.

3.2 Ominaisuudet

Hahmot ovat pelkkiä hahmoja ja heidän on palveltava luotua tarinaa ja kirjoittajalta tulevia teemoja (Cowgill, 2005, 44). Cooper ja Dancyger (2005, 127–128) mainitsevat E.M. Forsterin keksimän teorian pyöreistä ja litteistä hahmoista. Pyöreät hahmot ovat monimutkaisia ja yllättäviä, kun taas litteät ovat puhtaimmassa muodossaan rakennettu yhden ajatuksen ympärille. Litteiden hahmojen etu on se, että ne esiintyessään tunnistetaan helposti ja ne ovat tunnistettavuutensa takia usein lähtökohta kirjoittajalle. Litteät hahmot perustuvat usein siis stereotypioihin ja kliseisiin. Stereotypioita kannattaa käyttää varoen, sillä vaikka ne saattavat olla nopea ja helppo tapa kertoa informaatiota henkilöstä, ne voivat myös tylsyttää kerrontaa. Nashin (2012, 132) mukaan stereotypiat ovat puutteellisesti rakennettuja ja standardisoituja kuvauksia ihmisistä. Ne esittävät yksinkertaistettuja ominaisuuksia, uskomuksia, asenteita tai määritteitä eri ihmisryhmistä ja tyypillisesti lokeroivat ihmisiä. Stereotypiat eivät haasta katsojaa, eivätkä anna mitään uutta ja raikasta tarinaan. Pahimmassa tapauksessa katsoja pitää stereotypisointia loukkaavana ja vieraantuu tarinasta. Aina ei kannata mennä sieltä, mistä aita on matalin.

Vaikka hahmojen täytyy olla moniulotteisia ja ristiriitaisia kuten oikeat ihmisetkin, ne pitää silti valjastaa ja muokata tukemaan kirjoittajan kertomaa tarinaa. Cowgillin (2005, 45) mukaan monet kirjoittajat käyttävät hahmobiografioita, eli hahmon elämäkertaa, määrittelemään hahmon ja pitämään toiminnan johdonmukaisena siihen, millainen hän on. Hahmolla tulisi olla vain ja ainoastaan tarinaa rikastuttavia ja hyödyttäviä ulkoisia ja käytöksellisiä ominaisuuksia. Hahmoa kehittäessä täytyy muistaa, mitkä ovat tarinan teemat ja tarkoitus ja teroittaa yksityiskohdat nämä huomioon ottaen. Cooper ja Dancyger (2005, 132) kirjoittavat, että mitä yksityiskohtaisempia hahmon piirteet ovat, sitä todennäköisemmin ne hyödyttävät tarinaa. Otetaan esimerkiksi Disneyn *Dumbo* (1941). Lentävä elefantti on kiinnostava elementti, mutta mielestäni Dumbon

taika perustuu yksityiskohtaan, sen suuriin korviin. Suuret korvat vieraannuttavat sen ensin muista elefanteista, mutta ovatkin lopulta sen suurin vahvuus, kun korvat nostavat pienen Dumbon ilmaan. Yksityiskohdat tuovat tarinaan lisää kiinnostavuutta ja ne saavat hahmon heräämään henkiin. Cooperin ja Dancygerin (2005, 132) mukaan sekä fyysisiä että käytöksellisiä ominaisuuksia kannattaakin käyttää liioitteluun asti, sillä ne eivät ole pelkästään hyödyllisempiä draaman kannalta, vaan jäävät myös helpommin yleisön mieleen.

Cowgillin (2005, 45) mukaan ei ole väliä, näyttääkö päähenkilö Quasimodolta tai Prinssi Uljaalta, hänen ulkonäkönsä on silti osa sitä, millainen hän on. Hahmon olemukseen vaikuttavat myös tiedot siitä, mikä on hänen yhteiskuntaluokituksensa ja mistä päin maailmaa hän on. Hahmon fyysinen ulkomuoto on yleensä ensimmäinen asia, jonka katsoja näkee. Jo pelkästään sen takia hahmon fyysiset ominaisuudet ovat merkittäviä ja onkin tärkeää miettiä, kuinka hahmon haluaa katsojille esitellä. Esimerkiksi jo pelkästään vaatetus ja ryhdikkyys kertovat paljon hahmon luonteesta ja onkin paljon tehokkaampaa näyttää informaatio kuvassa kuin kertoa se dialogilla. Kingin (2018, 194) sanoin: ”jos joudun sanomaan asiat sinulle, olen hävinnyt.” Cowgill (2005, 58) painottaa, että hahmojen ei tarvitse olla fyysisesti hyvännäköisiä, mutta heillä on oltava piirteitä tai hyveitä, joita yleisö pitää ihailtavina tai viihdyttävinä. Hänen mukaansa päähenkilön on oltava kiehtova, myötätuntoinen tai empaattinen, jotta yleisö välittäisi ja kiinnostuisi siitä, mitä elokuvassa tapahtuu.

Kirjoittaja Rib Davisin (2001, 55) mielestä hahmon kirjoittamiseen vaikuttavat seikat voidaan kategorisoida kolmeen osaan:

1. Syntymämerkit: sukupuoli, rotu, luokka, perhetausta, nimi
2. Kokemus: koulutus, kyvyt, oma perhe, seksuaalisuus, taustakertomus
3. Nykyisyys: ikä, ammatti, ystävät ja viholliset, ulkonäkö, maailmankatsomus, uskomukset, käytös, huumorintaju, jännitteet, kielenkäyttö, vapaa-ajan käyttö, intohimon kohteet, harhaluulot.

Mitä yksityiskohtaisemmin hahmon luo, sitä uskottavampi se on. Kaikkea informaatiota ei tietenkään voi upottaa käsikirjoitukseen, mutta hahmon käytös on systemaattista ja loogista, jos se perustuu taustatarinaan ja hahmolle rakennettuun luonteeseen. Jos hahmo on ehjä, se herää eloon.

Cowgillin (2005, 34) mukaan käsikirjoittajan on luotettava toiminnan ja käytöksen kertovan katsojille, millainen hahmo oikeasti on. Davis (2001, 26) muistuttaa, että juoni, taustakertomus ja hahmot ovat kuitenkin kirjoittajan keksintöjä ja niitä voi ja pitää muuttaa matkan varrella, jotta lopputulos olisi mahdollisimman ehjä. King (2018, 166) taas sanoo, että hänellä on usein aavistus siitä, mikä kirjan lopputulos saattaa olla, mutta hän ei ole koskaan vaatinut henkilöitään käyttäytymään hänen tavallaan. Päinvastoin hän haluaa, että hahmot käyttäytyvät vapaasti omalla tavallaan. Kingillä on mielestäni hyvin muotoiltu ajatus siitä, kuinka hahmot heräävät kuin itsestään eloon, kun ne on rakennettu tarpeeksi hyvin. Kun hahmon luonne, tahdonsuunta ja tausta ovat tarpeeksi selvillä, hahmon käytös on kirjoittajalle loogista, eikä sen kirjoittamisen eteen tarvitse enää ponnistella väkisin. Cowgill taas edustaa enemmän järjestelmällisyyttä ja järjen ääntä kirjoittamisessa, mutta mielestäni nämä kaksi ajatusta yhdistämällä voi löytää loistavasti hahmon kirjoittamisen ytimen. Vaikka kirjoittaessa on hyvä muistaa raamit ja säännönmukaisuus, hahmon pitää antaa olla oma itsensä, sinusta erillinen hahmo, jotta se voi herätä sanojen avulla aidosti eloon.

3.3 Roolit

Hahmoilla on tarinassa erilaisia rooleja, joiden hierarkia syntyy siitä, kuinka aktiivisia ne ovat suhteessa juoneen. Henkilöhahmot jaetaan pää- eli keskushenkilöihin ja sivu- ja taustahenkilöihin. (Vacklin & Rosenvall 2015, 53.) Elokuvaohjaaja Arto Koskisen ja lehtori Teppo Nuutisen (2017) mukaan päähenkilöitä voi olla useampia ja he ovat tarinan keskiössä olevat henkilöt. Sivuhenkilöt taas ovat keskushenkilöihin suhteessa olevat henkilöt. Sitten ovat vielä pisteroolifunktiot, jotka Koskisen ja Nuutisen (2017) mukaan esiintyvät joskus vain yhdessä tai muutamassa kohtauksessa. Pisteroolit voivat sisältyä myös varsinaisiin rooleihin.

3.3.1 Keskushenkilöt

Protagonisti

Protagonisti, eli päähenkilö, on sana, joka tulee kreikankielisistä sanoista ”ensimmäinen” (protot) ja ”ponnistelija” tai ”taistelija” (agonistes). Joten päähenkilö on tarinan päätaistelija. (Cooper & Dancyger, 2005, 48.) Pitkissä elokuvissa voi olla ja usein onkin useampi päähenkilö, mutta lyhytelokuvissa katsojilla ei ole yksinkertaisesti tarpeeksi aikaa samaistua kuin yhteen päähenkilöön. Nashin (2012, 91) mukaan lyhytelokuvat ovat usein hyvin hahmokeskeisiä, sillä muiden tarinankerrontatekniikoiden käyttöön ei ole tarpeeksi aikaa. Nash (2012, 92) jatkaa, että yleensä lyhytelokuvissa keskitytäänkin vain päähenkilöön ja vastustajaan. Lyhytelokuvan käsikirjoitusta kirjoittaessa kannattaa keskittyä kirjoittamaan mahdollisimman selkeäsuuntainen ja vahva päähenkilö, jotta katsoja saa helposti kiinni tarinasta. Cooper ja Dancyger (2005, 127) kirjoittavat, että lyhytelokuvissa ei ole tarpeeksi aikaa syventyä hahmojen välisiin monimutkaisiin suhteisiin ja siksi on tärkeää luoda tarinaa tukeva, tarpeeksi moniulotteinen päähenkilö. Lyhytelokuvassa täytyy myös ottaa huomioon nopeus, jolla päähenkilö kehittyy ja siksi hahmon luonnetta kirjoittaessa täytyykin olla taloudellinen. Taloudellisuus ei tarkoita hahmon typistämistä, vaan keskittymistä olennaiseen. Päähenkilön täytyy tukea teemaa ja tarinaa, ja hänestä on karsittava kaikki ylimääräinen ja turha pois.

Cowgillin (2005, 38) mukaan toimiakseen tehokkaasti draaman periaatteiden mukaisesti, päähenkilön on ryhdyttävä toimiin jonkin saavuttamiseksi. Passiivinen päähenkilö ei edistä tarinaa. Käsikirjoituksen pitää olla hahmovetoinen, muuten tarina lilluu paikallaan ja hahmoilla ei ole suuntaa. Kirjailija John Howard Lawson (2014, 165–166) kirjoittaa, että draama ei voi käsitellä heikkotahtoisia hahmoja, jotka eivät voi tehdä edes väliaikaisia päätöksiä, eivät suhtaudu tietoisesti tapahtumiin tai jotka eivät yritä hallita ympäristöään. Päähenkilö, jolla ei ole päämäärää, ei voi toimia ja Cowgillin (2005, 58) mukaan tehokas päähenkilö ohjaakin tarinaa omalla päämäärällään tai tehtävällään. Miten sitten löytää päähenkilöä eteenpäin ajava tarve? Kun hahmo on luotu ehjäksi hahmobiografiaa avulla käyttäen, on helpompaa alkaa hahmottaa juonta. Cowgill (2005, 38) kirjoittaa, että käsikirjoittajan on osattava vastata kolmeen hahmoonsa liittyvään tärkeään kysymykseen, jotta päähenkilö

toimisi menestyksekkäästi tarinassa. 1. Mitä hahmo haluaa? 2. Miksi hän haluaa sen? 3. Mitä hän tarvitsee? Pitää muistaa kuitenkin erottaa halun ja tarpeen ero. Halu on yleensä se, mitä hahmo lähtee tarinan alussa tavoittelemaan, tarve taas on syvempi ja ristiriitaisempi käsite. Cowgillin (2005, 39) mukaan tarve on se, mitä hahmo tiedostamattaan tarvitsee tullakseen ehjäksi, mutta hänellä on vaikeuksia saavuttaa se. Halu työntää hahmoa, tarve vetää. Mutta liikkuakseen juonen läpi, päähenkilön on oltava vuorovaikutuksessa muihin hahmoihin. (Cooper & Dancyger, 2005, 130.)

Antagonisti

Cooperin ja Dancygerin (2005, 48) mukaan sana antagonisti, eli vastustaja, tulee kreikankielisistä sanoista ”vastaan” (anti) ja jälleen ”ponnistelija” tai ”taistelija” (agonistes). Antagonisti on voima tai este, jota vastaan päähenkilön on taisteltava. Antagonisti voi olla ihminen, ihmisen tekemä, tai luonnonvoima, kuten vuori, autiomaa tai raivoisa myrsky. Antagonistin tehtävä on hankaloittaa päähenkilön pyrkimyksiä ja luoda näin jännite tarinaan. Cowgill (2005, 59) kirjoittaa, että antagonisti on päähenkilön tärkein vastustaja. Vacklin ja Rosenvall (2015, 57) väittävät, että vastustaja on tärkeämpi kuin päähenkilö, sillä ilman vastustajaa elokuvaan ei synny konfliktia. Omasta mielestäni päähenkilö ja vastustaja ovat yhtä tärkeitä, sillä kumpikin tarvitaan juonen luomiseen ja kuljetukseen.

Antagonisti voi olla yksi henkilö tai ihmisryhmä, joka vastustaa päähenkilön tavoitteen saavuttamista. Antagonistin ei tarvitse olla ”roisto” ollakseen tehokas. Cowgillin mukaan lyhytelokuvassa antagonisti on useimmin hahmo, joka tuottaa ongelman päähenkilölle tai joka estää päähenkilöä saavuttamasta tavoitettaan. Voimakas antagonisti on yhtä sitoutunut tavoitteeseensa kuin päähenkilö. Mitä vahvemman vastustajan luo, sitä suuremmaksi sankariksi päähenkilö nousee. Esimerkiksi mitä uskomattomimmista vaaroista ja väkevistä vastustajista selviytyneenä James Bondista on tullut todellinen supersankari. Cooper ja Dancyger (2005, 121) sanovatkin, että me näemme tarinan päähenkilön silmin ja tutkimme päähenkilön suhdetta antagonistiin. Mitä voimakkaampi tämä vastakkaisten hahmojen suhde on, sitä suurempi on tarinan dramaattinen vaikutus. Päähenkilön sankaruutta voi korostaa väkevän antagonistin lisäksi

myös lisäämällä panoksia. Jos päähenkilöllä on vaakakupissaan koko maailman pelastaminen, hänestä tulee heti vahvempi ja sankarillisempi.

Sankari

Koskisen ja Nuutisen (2017) mukaan sankari on antagonistin vastustaja, jossa ei tapahdu olennaista kehitystä. Sankarilla on usein se ominaisuus, joka päähenkilön pitää pystyä jalostamaan itselleen ja hän voi toimia myös romanttisena henkilönä. Sankari voi toimia myös antagonistina, jos hänen päämääränsä on auttaa päähenkilö ulos epäsuotuisasta elämäntilanteesta, asenteesta, ajatusmallista tai paheesta. Käsikirjoittaja Jouko Aaltonen (2007, 58) taas kutsuu sankaria auttajaksi. Aaltosen mukaan auttaja on staattinen hahmo, joka osallistuu taisteluun antagonistia vastaan. Auttaja voi olla iäkkäämpi ja kokeneempi henkilö, oppi-isä, eläkkeelle jäänyt etsivä tai muu sankarimainen hahmo. Hyvä esimerkki sankarista on *Tähtien sota: Episodi IV – Uusi toivo* -elokuvassa (1977) esiintyvä hahmo Obi-Wan Kenobi, joka toimii elokuvan päähenkilön, Luke Skywalkerin opettajana ja mentorina.

3.3.2 Sivuhenkilöt

On monia lähestymistapoja esittää todellisuus ja jokainen niistä luo oman maailmansa tai erilaisen käsityksen todellisuudesta. Kirjoittajalle tärkeintä on kuitenkin tämän maailman luomisessa lähestymistavan johdonmukaisuus. Sivuhenkilöillä on tässä suuri merkitys: ne vahvistavat käsikirjoituksen maailmaa. (Davis, 2001, 137.) Johdonmukaisuus ja uskottavuus eivät päde vain päähenkilöön ja antagonistiin, vaan viimeinen loppusilaus luodaan tarinan sivuhenkilöillä. Sivuhenkilöitä voi kutsua käsikirjoituksen lavasteiksi ja onnistuneen esityksen takaamiseksi niiden täytyy olla kunnossa. Vacklin ja Rosenvall (2015, 53) kirjoittavat, että päähenkilön luonne nousee esiin sivuhenkilöiden luomien konfliktien avulla, ja Cowgillin (2005, 61) mukaan sivuhenkilöiden ja päähenkilön välisten ristiriitojen avulla tiedon saaminen on hauskempaa ja se tuntuu vähemmän pakotetulta. Sivuhenkilöt eivät luo pelkästään elokuvan maailmaa ja luo tunnelmaa, niiden avulla on myös helppo esitellä päähenkilö ja tuoda esiin tärkeää informaatiota, ilman että katsojan mielenkiinto herpaantuu. Cooperin ja Dancygerin (2005, 130) mukaan

dramatiikan tikapuut onkin rakennettu tietyssä mielessä sivuhenkilöillä. Kirjoittajan ongelma on siis se, kuinka sivuhenkilöt otetaan käyttöön, jotta tarinalla olisi mahdollisimman suuri vaikutus yleisöön.

Ajan rajallisuuden vuoksi lyhytelokuvissa on yleensä vähemmän sivuhenkilöitä kuin pitkissä elokuvissa, ja niiden luontiin käytetään myös paljon vähemmän aikaa. Cooperin ja Dancygerin (2005, 130–131) mukaan tämä voi houkuttaa stereotypioihin sortumista, mutta tuottavampi lähestymistapa olisi liittää sivuhenkilöt heidän tarkoitukseensa tarinassa. Kun hahmoilla on erityiset tarkoitukset juonessa, heitä ei tarvitse tehdä niin monimutkaisiksi. Jälleen hahmojen on kompensoitava käytäntöä, kerronnallisia rajoituksia ja tuettava tarinaa. Pitää kuitenkin muistaa, että sivuhenkilöt eivät saa olla kiinnostavampia kuin päähenkilö.

Lähin

Lähin on Cowgillin (2005, 61) mukaan päähenkilön läheinen ystävä. Lähin antaa päähenkilön näyttää haavoittuneisuutta, epäilystä ja tunteita. Aaltosen (2007, 61) mukaan lähimmän avulla kirjoittaja saa välitettyä vaivattomasti päähenkilön ajatukset katsojalle. Koskinen ja Nuutinen (2017) kirjoittavat, että lähimmän tarkoitus on lujittaa kerrontaa ja antaa katsojalle sellaista tietoa päähenkilön ajatuksista ja tunteista, mitä hän ei muuten saisi. Lähin voi myös näyttää tunteita, jotka päähenkilölle eivät sovi, esimerkiksi kauhua ja epävarmuutta. *Taru sormusten herrasta: Kuninkaan paluu* -elokuvassa (2003) lähimmän roolissa toimii Samvais Gamgi, jota ilman emme olisi saaneet kuulla Frodon ajatuksia tämän tuskaisella matkallaan Mordoriin. Nashin (2012, 93) mukaan lähin voi toimia myös samana hahmona kuin sankari tai auttaja. Lähimmällä ei tarvitse olla omaa tarinallista kaarta, vaan riittää, että tämä on selkeästi henkilölle läheinen.

Varjo

Varjo on henkilö, jossa näkyy samantapainen kehityskaari kuin henkilössä, jonka varjo hän on (Aaltonen, 2007, 60–61; Koskinen & Nuutinen, 2017). Yleensä päähenkilölle löytyy varjo, mutta myös antagonistilla tai sankarilla voi olla varjo. Aaltosen (2007, 61) mukaan varjo ikään kuin säestää päähenkilön kehitystä ja varjo voi olla sekä positiivinen että negatiivinen. Aaltonen jatkaa, että on tulkintakysymys, onko henkilö vastustaja vai varjo. Mielestäni tässä ei ole

tulkinnan varaa, ellei vastustajan tarinan kaari ole sama kuin päähenkilön. Esimerkiksi elokuvassa *Wendy* (2020) antagonisti ja päähenkilö kumpikin menettävät ja saavat takaisin sisaruksen ja oppivat, että aikuistuminen voi sittenkin olla seikkailu. Antagonisti on siis myös päähenkilön varjo.

Peili

Peili luo kontrastia päähenkilölle, antagonistille tai sankarille. Koskisen ja Nuutisen (2017) mukaan peili on toisen henkilöhahmon vastakohta. Peili nimensä mukaan ”peilaa” toista henkilöhahmoa, eli hänen tarinan kaarensa menee toiseen suuntaan, kuin peilattavan henkilöhahmon. Esimerkiksi elokuvassa *Thor* (2011) Loki on sekä Thorin peili, että antagonisti. Thorin löytäessä itsestään jalon ja epäitsekkään puolen, Loki siirtyy pimeälle puolelle.

Liikkeellepaneva henkilö

Cowgill (2005, 60) kirjoittaa, että liikkeellepaneva henkilö on hahmo, joka aiheuttaa jonkin tapahtuman ja vetää päähenkilön mukaan konfliktiin, josta tulee elokuvan juoni. Aaltosen (2007, 58–59) mukaan liikkeellepanevassa henkilössä ei yleensä tapahdu muutosta, mutta hahmon luonnekuvan ei tarvitse myöskään olla staattinen. Aaltonen jatkaa, että usein antagonisti ja liikkeellepaneva henkilö ovat sama hahmo ja kirjallisuudessa hahmosta käytetäänkin termiä ”riivaaja”. Esimerkiksi elokuvassa *Leijonakuningas* (1994) liikkeellepaneva hahmo on myös elokuvan antagonisti Scar, joka elokuvan alussa murhaa veljensä ja aiheuttaa teollaan Jylhämaassa tapahtumaketjun, joka pakottaa elokuvan päähenkilön, Simban, toimimaan.

Portinvartija

Aaltosen (2007, 59) mukaan portinvartija on tavallisesti vastustajan apulainen, joka on ikään kuin päähenkilön testaaja. Portinvartijan dramaturginen tehtävä on haitata päähenkilön etenemistä. Tällaisia hahmoja voivat olla esimerkiksi mustasukkainen puoliso, pomo, ryöväri, sotilas, tai byrokraatti. Elokuvassa voi olla useampikin portinvartija. Esimerkiksi Disneyn *Herkules* -elokuvassa (1997) Hades heittää useita myyttisiä hirviöitä, kuten Hydran ja Titaanit päähenkilö Herkuleen tielle. Näiden hahmojen funktio on estää päähenkilön eteneminen.

Kameleontti

Kameleontti on Aaltosen (2007, 60) mukaan muotoaan muuttava henkilö. Hän voi ottaa kokonaan toisen hahmon, osoittautua toiseksi tai paljastaa todellisen luonteensa. Kameleontti voi olla sankari, joka osoittautuukin roistoksi, vakoilija, tai rakastettu, joka pettääkin luottamuksen. Tämä luo henkilöihin särmää ja muistuttaa katsojaa siitä, että kaikki ei aina ole sitä miltä näyttää.

3.3.3 Pisteroolit

Uhri

Uhri on joku, joka joutuu tarinassa uhriksi, hänet uhrataan tai hän uhrautuu. Uhri on juonen kannalta tärkeä henkilö, vaikka joissain tarinoissa hän saattaakin jäädä hyvin viitteelliseksi. Usein uhri on päähenkilön kehitykselle tärkeä, toimintaa motivoivana tai liikkeelle panevana henkilönä. (Koskinen & Nuutinen 2017.) Esimerkiksi Jack Dawson, joka toimii elokuvassa *Titanic* (1997) myös lähimmän ja sankarin roolissa, uhrautuu Rosen puolesta elokuvan lopussa. Hahmot voivat siis näytellä useampaa roolia ja käsikirjoitusvaiheessa hahmoja kannattaakin yhdistellä, jos useammalla hahmolla on sama funktio.

Airut

Airut voi olla enkeli, unessa ilmestyvä isä tai postinkantaja, joka viestii sekä katsojalle että päähenkilölle: jotakin tärkeää on tulossa. Airueen ilmaantuminen muuttaa usein peruuttamattomasti päähenkilön elämää ja hän ei voi enää paeta kohtaloaan. Airut ennakoi tulevaa tapahtumaa tai ilmoittaa siitä. (Aaltonen 2007, 59–60.) Esimerkiksi *Hobitti – Odottamaton matka* -elokuvassa (2012) velho Gandalf Harmaa on sekä airut että sankari.

Uskottu

Koskisen ja Nuutisen mukaan (2017) uskottu on joku, jota (pää)henkilö ei tunne entuudestaan, vaan voi olla esimerkiksi baarimikko, psykologi tai kulkukoira. Uskottua käytetään yksittäisessä kohtauksessa informaation välittämiseen katsojalle, jolloin vältetään esimerkiksi monologin käyttö.

Todistaja

Todistaja on Koskisen ja Nuutisen (2017) mukaan käsikirjoittajalle tarpeellinen hahmo, jolla voi välittää katsojalle vastustajalta tai päähenkilöltä puuttuvaa tietoa. Todistaja näkee jonkin tilanteen tai tapahtuman.

Viiden minuutin vierailija

Aaltonen (2007, 61) kirjoittaa, että viiden minuutin vierailija on toiminnan hetkeksi keskeyttävä hahmo. Viiden minuutin vierailija antaa katsojan hengähtää hetkeksi saapumalla paikalle. Koskisen ja Nuutisen (2017) mukaan tälle roolihahmolle on tyypillistä, että hän esiintyy tarinassa vain hetken ja hahmossa pitäisi kiteytyä elokuvan teema. Esimerkiksi Disneyn elokuvan *Aladdin* (1992) ”Askel edellä”-laulukohtauksessa näytetään viiden minuutin vierailijana porttolaa siivoava nainen, joka laulaa ”ei voi vanhempiaan orvot syyttää”, jossa kuvastuu hyvin Disneyn luoman Agraban, Aladdinin kovan kotikaupungin tunnelma. Siivooja selvästikin myös halveksii Aladdinin ryöstelyä, kun hän itse on töissä. Porttolan tytöt ja Aladdin ovat myös vastakohtana toisilleen ja kuvastavat sitä, miten ihmisten omaisuus ja sosiaalinen status vaikuttavat siihen, miten heitä kohdellaan.

Väline

Koskisen ja Nuutisen (2017) mukaan väline on tapahtumien kulun kannalta välttämätön stereotyyppi, jokin tarinaan luodun maailman käytännön ammattikunnan edustaja, kuten sotilas, poliisi, ambulanssikuski, hautausurakoitsija tai konduktööri. Väline ei yleensä muuten osallistu juonen kuljetukseen.

4 ELOTON ESINE HAHMONA

Sovellan edellisissä luvuissa mainittuja tapoja ja työkaluja, joilla hahmon voi rakentaa käsikirjoitukseen. Kerron, miten itse rakensin ja kirjoitin Pöpön hahmon ja pohdin elottoman esinehahmon rakentamista ja tehokkuutta purkamalla *Lemmikinhoidon ABC* -lyhytelokuvan käsikirjoitusta kohtauksesta 4 lähtien, jossa Pöpö ensimmäisen kerran esiintyy. Vertaan myös Pöpöä ja Wilsonia toisiinsa *Cast Away – tuuliajolla* -elokuvan käsikirjoituksen avulla ja etsin niistä samankaltaisuuksia ja eriäväisyyksiä. Pohdin myös aiemmin tutkimuksessa mainittuja erilaisia käsikirjoituksen hahmojen rooleja ja elottoman esineen käyttöä näissä rooleissa.

4.1 Lemmikinhoidon ABC

Lähdin kirjoittamaan käsikirjoitusta omien kokemusteni pohjalta. Oma isäni oli joskus aikoinaan keksinyt leikin, jossa imurista syntyi mielikuvituksen avulla lemmikki ja se sai nimekseen Pöpö. Tästä muistosta elokuvan käsikirjoitus sai alkunsa. Tarinassa isä Olli luulee saavansa tyttärensä Nean siivoamaan ostamalla tälle imurin lemmikiksi, mutta päätyykin kiintymään lemmikki-imuriin ja luomaan tyttäreensä läheisemmän suhteen. Ajatus imurista lemmikkinä on omasta mielestäni täysin uskottava, koska se on todella tapahtunut ja Cowgillin (2005, 44) mukaan hyvät hahmot tulevatkin tosielämän tapahtumista. Davies (2001, 9) kirjoittaa, että rajoittaessaan kirjoituksensa vain omiin kokemuksiinsa, kirjailija typistää luovan prosessin. Mielestäni tämä on loistava huomio ja käytin itsekin omia muistojani ja kokemuksiani enemmänkin tarinan suuntaa ohjaavina tienviittoina kuin sääntöinä.

Koska imurin hahmo on litteä hahmo ja koko idean perusta, oli helppo lähteä kehittelemään tarinaa ja muita hahmoja imurin hahmon ympärille. Kuten aiemmin mainittiin, litteät hahmot ovat helposti tunnistettavia ja perustuvat usein kliseisiin. Imurin hahmo esineenä, jolle annetaan inhimillisiä piirteitä, on katsojalle helposti tunnistettava, ja vaikka esineeseen kiintyminen on jonkin verran kliseistä, siivousväline lemmikkinä on kuitenkin uusi ja raikas idea. Päädyin käyttämään

käsikirjoituksessa isäni alkuperäisen leikin mukaan imuria, sillä se oli mielestäni helpoin ja yksinkertaisin ratkaisu, enkä ollut nähnyt vastaavanlaista hahmoa missään muualla. Mietin pitkään myös muita mahdollisuuksia, kuten esimerkiksi ruohonleikkuria, mutta lopulta imuri oli mielestäni helpoin mieltää lemmikkieläimeksi.

Imuriin oli helppo yhdistää eläimellisiä ja hauskoja yksityiskohtia. Imuri on myös tarpeeksi pieni ja kevyt, että sen voisi nostaa syliin ja tarinaan saisi näin enemmän lemmikkiin liitettäviä toimintoja. Tarinaa kirjoittaessa ei saa rajoittaa itseään liikaa, mutta käytännön asiat kannattaa kuitenkin pitää mielessä. Esimerkiksi kohtaus 6, (liite 1, sivut 7–8) jossa Pöpö on Nean sängyssä ja kohtaus 9, (liite 1, sivut 11–12) jossa Pöpö on ensin autossa turvavöissä ennen kuin Nea nostaa sen syliinsä, eivät olisi onnistuneet kuin suhteellisen pienellä, kevyellä ja turvallisesti käsiteltävällä esineellä. Lemmikki-imuri on lisäksi mielestäni uusi, raikas ja omaperäinen idea. Halusin kirjoittaa elokuvan, joka käsittelee lapsen uskoa ja mielikuvitusmaailmaa, jota ei saisi aikuisiälläkään menettää, ja lemmikki-imuri tukee loistavasti tätä teemaa.

Esinehahmon valinta vaikutti myös muihin hahmoihin. Koska esinehahmoksi valikoitui imuri, kirjoitin Ollista, elokuvan päähenkilöstä, jäykän ja siivousintoisen. Ollin hahmon kireys esitellään jo heti käsikirjoituksen alussa. Liitteessä 1, sivulla 2, kohtauksessa 1 mainitaan, että Olli suoristaa takkiaan ja on pukeutunut siististi, hän kohtelee naapuriaan Reimaa jäykän oloisesti ja nyrpistää koiranpennulle nenäänsä. Sivulla 2, kohtauksessa 2 Ollin talon pihaa kuvaillaan hyvin siistiksi. Kohtauksessa 2, sivulla 3 Olli pudistelee Nean vaatteista koirankarvoja ja sanoo ”mä en halua mitään likaista eläintä meidän asuntoon”, joka viimeistään alleviivaa sen, että Olli ei pidä eläimistä tai sotkusta. Vaikka päähenkilö on jäykkä ja lemmikinvastainen, on täysin uskottavaa, että hän siivousta arvostavana henkilönä ostaisi imurin lemmikiksi. Imurin oli myös oltava siisti, uusi ja kiiltävä, eikä esimerkiksi kirpputorilöytö, jotta olisi uskottavaa, että Olli ostaa esineen. Ollin ominaisuudet ovat siis tarinaa hyödyttäviä ja rikastuttavia, sekä käytös systemaattista, loogista ja hahmolle ominaista.

Passiivinen hahmo voi toimia lyhytelokuvassa, mutta tällainen hahmo, joka toimii sekä osallistujana että tarkkailijana, latistaa konfliktin (Cooper & Dancyger, 2005,

133). Omasta mielestäni passiivinen hahmo, varsinkin esinehahmo, voi tuoda elokuvaan lisää kiinnostavuutta ja jotain erilaista ja jännittävää. Esinehahmo pakottaa katsojan käyttämään mielikuvitustaan aivan toisella tavalla kuin liikkuva hahmo, sillä esineen ajatuksia ja käytöstä ei saa tuotua niin selkeästi esille. Katsojan täytyy itse tulkita esineen käytöstä ja mielenmaisemaa, jolloin jokainen saa hahmosta omanlaisensa kokemuksen. Minusta esinehahmo tuo myös elokuvaan pienen ripauksen fantasiaa, joka antaa mahdollisuuden nostaa tarinan aivan uudelle tasolle. Minua kehotettiin useasti joko animoimaan imuri, tai tekemään sille toimintaa tai puhetta, mutta olin alusta asti päättänyt, että Pöpöstä tulisi täysin staattinen hahmo. Staattiselle hahmolle oli tarjolla vain tiettyjä rooleja käsikirjoituksessa ja Pöpöstä tulikin Ollin lähin. Pöpön avulla Ollista oli mahdollista näyttää helpommin erilaisia puolia. Oli hauskaa ja mielenkiintoista lähteä kokeilemaan, kuinka täysin liikkumaton hahmo toimisi tarinassa ja miten sellainen kirjoitetaan.

Hahmon nimeäminen on tärkeää, sillä se kertoo katsojalle paljon hahmosta ja Vacklinin ja Rosenvallin (2015, 20) mukaan nimi on etiketti henkilön edustamille asioille ja osa henkilön persoonaa. Päätin käyttää Pöpö-nimeä, sillä se on selkeästi lemmikin nimi ja se viittaa likaan, mikä sopii siivousvälineen nimeksi. Pöpö on myös erikoinen ja hauska nimi, joka jää helposti mieleen. Lisäksi nimi on sukupuolineutraali, mikä oli minulle tärkeää, sillä en halunnut minkäänlaisten sukupuoliroolien rajoittavan Pöpön hahmoa. King (2018, 200) kirjoittaa, että nimetessään erästä syyttömänä teloitettavaa päähenkilöään, hän päätti antaa hahmolle nimikirjaimet J.C. maailman kuuluisimman syyttömän miehen mukaan. Davis (2001, 17) taas mainitsee, että elokuvan *Cast Away – tuuliajolla* päähenkilön nimi ennustaa tämän kohtalon; Chuck Noland joutuu autiolle saarelle. Minusta on hauska ajatus leikitellä nimillä ja jättää tekstiin jotain sellaista, jonka katsoja/lukija voi keksiä itse. Koska halusin, että imurin nimi tulisi nimenomaan tarinan perheen isältä, Ollilta, imurin tuotemerkiksi tuli P0P01, josta Ollin on helppo keksiä nimi Pöpö. (Liite 1, sivu 7.) Keksittyään nimen Olli ja Nea piirtävät tussilla Pöpön kylkeen nollien päälle Ö:n pisteet. (Liite 1, sivu 8.) Mielestäni tämä tuo imuriin erikoisen, muistettavan yksityiskohdan, joka täydentää Pöpön hahmoa ja on ensimmäinen merkki Nean ja Ollin suhteen paranemisesta.

Stephen King (2018, 176) mainitsee, ettei ole innostunut kuvaamaan seikkaperäisesti tarinoidensa henkilöiden ulkonäköä tai pukeutumista ja olin pitkään itse samaa mieltä kirjoittaessani lyhytelokuvani käsikirjoitusta. Huomasin kuitenkin hyvin pian, että oli ehdottoman tärkeää tietää, miten esimerkiksi Olli pukeutuu ja miltä Pöpö näyttää. Kaikki yksityiskohdat nitoutuvat yhteen, eikä varsinkaan lyhytelokuvassa ole varaa jättää asioita sattuman varaan. Jokainen yksityiskohta on mietittävä niin, että se tukee tarinaa ja kertoo hahmosta mahdollisimman paljon. Niinpä päädyin värikoodaukseen. Vacklinin ja Rosenvallin (2015, 17) mukaan henkilöiden ja esineiden yhteyttä ja samankaltaisuutta voidaan välittää värin avulla. Kuten kuvassa 1 näkyy, Pöpö on turkoosi imuri, jossa on keltainen raita ja keltaiset renkaat. Käsikirjoituksessa (liite 1, sivu 2) Olli pukeutuu sinisiin ja Nea keltaisiin vaatteisiin. Ajatuksena oli tuoda isän ja tyttären suhde fyysisesti näkyväksi imurin värityksessä.

KUVA 1. Pöpö

4.1.1 Kohtausten purku

Purkamalla käsikirjoitusta kohtauksittain voidaan tutkia, millä tavoin eloton esine hahmona on sinne rakentunut. Vaikka kirjoitin käsikirjoituksen sekä imurin hahmon itse, oli kiinnostavaa lähteä purkamaan tarinaa tästä näkökulmasta.

Kohtaus 4

Kun Olli näkee imurin ensimmäistä kertaa, tämä on myyntitelineellä siistiin pukuun pukeutuneen myyjän vieressä, vaikuttuneen väkijoukon ympäröimänä. (Liite 1, sivut 5–6.) Imuri esitellään vakuuttavasti korokkeella asiallisen myyjän kanssa, eikä esimerkiksi pölyisessä nurkassa kodittomien ympäröimänä. Vaikka kodittomuus ja pölyisyys herättäisivätkin katsojan empatian, koin itse kirjoittajana, että Ollin siivousintoiseen ja jäykkään hahmoon vetoaisi enemmän siisti, upouusi imuri, jota esittelee itsevarma, karismaattinen henkilö. Näin Ollin hahmon käytös pysyy systemaattisena. Imuria kuvaillaan sanoin ”iloisen turkoosi”, josta luodaan heti positiivinen ja pirteä kuva, sekä koodataan sininen imuri Ollin sinipainotteiseen pukeutumiseen.

Myyjän dialogissa imuri yhdistetään perheeseen ja yhteiseen tekemiseen sanoilla ”saa koko perheesi siivoamaan”. Myyjän repliikki ”sano hyvästit kotiasi piinaaville villakoirille” luo sekä hauskan mielikuvan eläimistä että kertoo imurin tehokkuudesta. Myyjä kuvailee imuria myös ”siistiksi ja tyylikkääksi”, joten imurin voi kuvitella olevan hienon ja trendikkään. Väkijoukossa oleva lapsi kertoo Ollin kuullen äidilleen imurin näyttävän norsulta, jolloin katsojalle luodaan mielleyhtymä eläimeen imurista lapsen mielikuvituksen avulla. Imuri esineenä esitellään katsojalle siis positiivisesti ja siihen liitetään heti eläimellisiä piirteitä. Liitteessä 1, kohtauksessa 3, sivulla 5 Saima on puhunut elottomista lemmikeistä sanoen lukeneensa jostain, että kaali tai kivikin voi olla lemmikki. Petaus mielikuvituslemmikkiin on siis jo tehty ja nyt se lunastetaan. Vacklinin ja Rosenvallin (2015, 104) mukaan tarinan kannalta tärkeitä elementtejä kannattaa käyttää istutus- ja lunastuskohtauksien avulla. Näillä kohtauksilla pedataan, eli näytetään jokin elementti, jolla on erityinen merkitys tarinassa. Elementti näytetään yleensä kahdesti, ennen kuin se ”lunastetaan”, eli sen merkitys tarinassa selviää katsojalle.

Kohtaus 5

Kohtauksessa 5 (liite 1, sivu 6) Olli tuo imurin olohuoneeseen kassissa, jonka kylkeen on liimattu rusetti. Rusetista voi päätellä, että Olli on yrittänyt saada kassiin lahjan tuntua. Olli avaa kassin ja laatikon juhlallisesti, mikä tuo Pöpön laatikosta paljastumiseen koomisuutta, kun Nea huomauttaa laatikossa olevan lemmikin sijaan imurin. Olli joutuu tekemään töitä ideansa eteen ja esittelemään lemmikin kunnolla. Nimettyään imurin Pöpöksi Olli keksii ohjekirjan nimeksi ”Lemmikinhoidon ABC” ja alkaa esitellä Pöpöä mielikuvituksen avulla sekä katsojalle että Nealle hauskojen, lemmikkieläimen ominaisuuksien kautta. Imurilla on yhtäkkiä kärsä, kuten norsulla, jolla se syö, sekä pitkä hieno häntä. Sillä on myös sisään vedettävät hampaat, joista Saimalle tulee mieleen kissan kynnet. Imurista saadaan hauska ja lemmikkimäinen yhdistelemällä siihen erilaisia eläimen ominaisuuksia. Käsikirjoituksessa tuodaan ilmi se, että imurille ei kuitenkaan saa juottaa vettä. Saima keksii, että sitä voi jopa lenkittää. (Liite 1, sivut 7–8.) Imuri tuo perheen yhteen sekä fyysisesti että henkisesti. Aikaisemmin käsikirjoituksessa (liite 1, kohtaus 3, sivut 4–5) perhe on näytetty yhdessä jäykästi aamupalapöydässä, nyt he ovat kaikki rennosti lattialla, kumartuneena imurin ympärille. Eripuran sijaan kaikki tutkivat hyväntuulisesti uutta lemmikkiä.

Kohtaus 6

Kohtauksessa 6 (liite 1, sivut 8–9) Olli ja Nea ovat piirtäneet Pöpön nollien päälle Ö:n pisteet, ja Olli lukee Nealle ja Pöpölle Pöpön käyttöoppaasta satua. Koska jäykkä Olli lukee keksittyä satua imurin käyttöoppaasta, katsoja voi päätellä, että hän on alkanut jo muuttua. Nea kohtelee imuria kuin lemmikkiä; Pöpö on nostettu sänkyyn. Kun on aika käydä nukkumaan, Nea taputtaa lemmikkiään kuin koiraa ja pakottaa Ollin suukottamaan imuria. Käsikirjoituksessa (liite 1, sivu 8) Olli ja Pöpö katsovat toisiaan, ennen kuin Olli suukottaa imuria. Heillä on ensimmäinen oikea, hellä fyysinen kontakti ja tämä on ensimmäinen isku pian tapahtuvalle tapahtumien ketjulle, jossa Olli alkaa kiintyä imuriin. Imurin suukottaminen tuo koomisuutta sekä Pöpön että Ollin hahmoon. Ollin poistuessa huoneesta Nea heiluttaa Pöpön kärsää, kuin se olisi oikea ruumiinosa.

Kohtaukset 7–8

Kohtauksessa 7 (liite 1, sivu 9–10) Nea ruokkii Pöpöä jo heti aamusta, kuten oikeaa lemmikkiä. Saima puhuu Ollille imurista sanalla ”lemmikki”, eikä ”imuri”

joten voidaan päätellä hänenkin pitävän jo imuria perheen lemmikkinä. Kun Olli kohtauksessa 8 (liite 1, sivut 10–11) juoksee Nean perässä ulos, tämä on vienyt Pöpön Reiman ja Ellan mukana lenkille. Ollin naapurit kyseenalaistavat imurin lemmikkinä, ja jaettuaan jälleen katseen Pöpön kanssa Olli joutuu vastahakoisesti puolustamaan imuria. Pöpö alkaa voittaa pikkuhiljaa Ollin sydäntä, sillä oman arvokkuutensa riskeeraaminen naapureiden edessä on Ollille vaikea paikka. Hän kuitenkin tekee sen Pöpön ja varsinkin Nean puolesta. Lopulta Olli, Nea ja Ella silittävät imuria, niin kuin se olisi elävä. Ellan syöttäessä koiralleen namia, Nea matkii ja syöttää Pöpölle kiveä, ottaen mallia lemmikinhoidosta Ellalta. Reiman ja Ellan puhuessa koiranpennun syömättömyydestä, Nea katsoo huolissaan Pöpöä ja selvästi pelkää, että Pöpö saisi saman taudin. Tämä antaa viimeistään katsojalle tiedon, että Nea on todella kiintynyt lemmikkiinsä, eikä halua sille sattuvan mitään. Katsoja ei pelkästään mieti, mitä Pöpölle voisi sattua, vaan myös sitä, miten Nea reagoisi, jos jotain ikävää kävisi. Vahvistetaan Pöpön haavoittuvaisuutta ja sen rakastettavuutta.

Kohtaus 9

Pöpö on laitettu auton turvavöihin, kuten elävä olento laitettaisiin automatkaa varten. (Liite 1, sivu 12.) Kun Nea väittää Pöpön kuolevan autoon, Olli vastaa ”täällä ei oo tarpeeks kuuma”, josta voi päätellä, että hän on alkanut ajatella imuria huomaamattaan jo elävänä. Lemmikkien jättäminen autoon kuumalla säällä on paljon tunteita herättävä aihe ja tilanne on helposti samaistuttava. Nean nostaessa imuria syliinsä hahmo saa fyysisellä kontaktia lisää eloa. Esineen käsittely niin kuin se olisi elävä, vahvistaa myös katsojan suhdetta hahmoon. Kohtauksen lopussa Pöpö ja Olli katsovat toisiaan. Olli on jälleen joutunut antamaan periksi lemmikin edessä.

Kohtaus 10

Kohtauksessa 10 (liite 1, sivu 12) imuri herättää närää kirjaston asiakkaissa kolinallaan ja Ollia hävettää. Äänen lähtiessä imurista itsestään hahmoon saadaan lisää elävyyttä sillä, että Olli ei ärsyynny pelkästään Nean käytökseen, vaan myös Pöpöön. Olli yrittää saada Nean kuriin uhkaamalla Pöpön viemisellä ”takaisin lemmikkikauppaan”. Vaikka Ollia ärsyttää, hän pysyy lemmikkitarinassa, eikä sano esimerkiksi ”kodinkonekauppaan”. Pöpö osoittautuu kuitenkin hyödylliseksi, kun Nea imuroi vanhan rouvan pudottamat mullat kirjaston lattialta.

Pöpön hahmoa vahvistetaan taas toiminnalla ja sillä, kuinka vanha rouva kutsuu heti Pöpöä Nean ”ystäväksi”, eikä edes kummastele sitä, miksi pienellä tytöllä on imuri kirjastossa. Nea kertoo kaikille melua katsomaan tulleille isän ostaneen tämän mainion lemmikin hänelle. Sivulla 13 Olli ehtii jo ylpeillä keksinnöllään, kunnes Nea kertoo Pöpön kuitenkin joutuvan pian takaisin lemmikkikauppaan. Vanhan rouvan, kirjaston asiakkaiden ja Pöpön katseen alla Olli tekee päätöksensä ja kyykistyy mullan sekaan halaamaan Neaa ja Pöpöä. Hän ilmoittaa sen olleen vain leikkiä ja että Pöpö on päivän sankari. Olli likaa vapaaehtoisesti vaatteensa ja näyttää herkän puolensa koko kirjaston asiakaskunnan nähden: hän on selvästi muuttunut. Tämä korostaa Pöpön hahmon rakastettavuutta, mutta myös Ollin hahmon rakastettavuutta. Nea ilmoittaa Ollin olevan sankari ja isä ja tytär halaavat lämpimästi; imuri toi heidät yhteen.

Kohtaus 11

Kohtauksessa 11 (liite 1, sivu 14) Olli on sotkenut lattiaa terveysjuomallaan, mutta lopettaa siivoamisen huomatessaan Pöpön pöydän alla. Heillä on jälleen hetki, jolloin he katsovat toisiaan. Vaikka imuri on liikkumaton, siihen saadaan kontakti katseella. Kohtauksessa Olli puhuu Pöpölle ensimmäistä kertaa suoraan kysyessään ”mitäs sä oot vailla?”. Pöpön vieressä on pallo, joka viestittää, että Nea on leikkinyt Pöpön kanssa pöydän alla aikaisemmin ja tämä luo uskottavuutta lemmikki-imurin hahmoon. Voidaan myös olettaa, että Pöpöä varten on ostettu oma pallo. Olli joutuu kumartumaan Pöpölle puhuessaan, ja tällä asetelmalla saadaan Pöpön hahmoon pienuutta ja Ollin hahmoon hieman uhkaavuutta, vaikka tilanne ei muuten olekaan uhkaava. Kontrasti tekee Pöpön hahmon haavoittuvaisemmaksi ja näin ollen se vetoaa katsojaan.

Kohtaus 12

Kohtauksessa 12 (liite 1, sivu 15) Pöpö on voittanut Ollin sydämen, joka näkyy siitä, että Olli on mennyt kokonaan kontalleen Pöpön tasolle lattialle. Olli sanoo Nealle ”Pöpö halus leikkiä pallolla”, kuin Pöpö olisi elävä ja kertonut Ollille, mitä haluaa. Tämän jälkeen he heittävät imurille palloa, kuin se olisi koira ja imuri ”noutaa” pallon Ollin imuroidessa pallon kärsällä takaisin. Imuriin on taas liitetty eläimellinen ja lemmikkimäinen toiminta. Nean ja Ollin leikkiessä Pöpön kanssa yhdessä imuri on saavuttanut tarinallisen tavoitteensa: isä ja tytär ovat

saumattomasti yhdessä. Olli alkaa ottaa Neasta ja Pöpöstä kuvaa, joka jälleen korostaa imurin hahmoa. Nea menee hakemaan Saimaa ja Olli ottaa Pöpön kainaloonsa ottaen itsestään ja Pöpöstä kuvan. Hän sanoo imurille ”sano muikku”, puhuen jälleen suoraan imurille. Imurin hahmosta tulee näin käsinkosketeltavan elävä.

Kohtaus 13

Kohtauksessa 13 (liite 1, sivut 15–16) Nea ruokkii imuria ja antaa sille aamupalaa. Pöpölle on ostettu oma ruokakippo, joka viittaa lemmikkikaupassa käyntiin imurin takia. Kun imuri ei syö muroja, Nea ottaa ohjekirjan esiin. Kirjanen on Nealle tärkeä, sillä hän on säästänyt sen ja pitää sitä aina saatavilla. Hän muistaa isänsä puheet Pöpön hampaista ja yrittää niillä saada imurin syömään. Tässä on lunastus aikaisemmalle istutukselle imurin harjaksista ja niiden toiminnasta. Kun hampaat eivät toimi, Nea turvautuu isänsä lääkejuomapurkkiin. Tässä lunastetaan sekä kohtauksen 8 (liite 1, sivu 11) lemmikin vatsatauti että kohtauksen 3 (liite 1, sivu 4) poretablettijuoman istutukset, joista on muistutettu kohtauksissa 11 (liite 1, sivu 14) ja 12 (liite 1, sivu 15). Imurin lääkitseminen tuo hahmoon taas uuden elollistavan piirteen. Katsoja tietää pölypussin olevan täynnä imurin kyljessä olevan ”täynnä” -valon takia. Nea on niin syvällä mielikuvitusmaailmassaan, ettei huomaa asiaa ja katsoja alkaa pelätä sekä imurin että tytön puolesta: mitä tapahtuu, kun Nea antaa Pöpölle juomaa? Asettamalla hahmon uhan alle katsojan empatia herää.

Kohtaus 14

Kohtauksessa 14 (liite 1, sivu 16) Olli katsoo kuvaa hänestä, Saimasta, Neasta ja Pöpöstä, (kuva 2) jotka voi päätellä otetun kohtauksen 12 (liite 1, sivu 15) jälkeen. Imuri on selvästi perheenjäsen ja tuonut perheen läheisemmäksi. Kun keittiöstä kuuluu pamaus ja Nean huuto, katsoja tietää pahimman tapahtuneen.

KUVA 2. Olli, Nea, Saima ja Pöpö (Airikka 2020)

Kohtaus 15

Ollin ja Saiman tullessa sotkuiseen keittiöön Nea sanoo ”Pöpö ei herää”, eikä esimerkiksi ”Pöpö ei käynnisty”. (Liite 1, sivu 16.) Tämä luo mielikuvan siitä, että Pöpö on elollinen hahmo. Ollin repliikki ”ei sille saa juottaa vettä” vahvistaa tätä mielikuvaa, kuin myös Nean puhe syöttämisestä sekä imurin hampaista. Heidän huolensa siitä, että Pöpöä ei saada käyntiin, saa katsojan empatian heräämään. Huoli lemmikistä on hyvin inhimillinen ja samaistuttava asia. Liitteen 1 sivulla 17 lukee: ”Hän avaa imurin luukun ja katsoo sisälle”. Imurin luukkua ei aikaisemmin ole avattu ja sen avaaminen vieraannuttaa katsojaa imurin lemmikinomaisesta hahmosta. Olli ilmoittaa murtuneena, että Pöpö on kuollut ja Nea alkaa itkeä. Nämä kaikki vahvistavat jälleen sitä, että Pöpö on ollut heille tärkeä perheenjäsen ja elävä lemmikki.

Kohtaus 16

Olli on itse kaivanut Pöpölle haudan heidän talonsa takapihalle, (liite 1, sivu 17) joka on hyvin erikoista rikkoutuneelle imurille, mutta todella tyypillistä menehtyneen lemmikkieläimen tapauksessa. Koko perhe sekä naapurit Reima ja Ella ovat tulleet Pöpön hautajaisiin, joka kertoo siitä, että imuri ei tuonut pelkästään Ollin perhettä yhteen, vaan lähensi myös heidän suhdettaan naapureihin. Liitteessä 1, kohtauksessa 1, sivulla 2 Reiman tarjotessa Ollille

syntymäpäivähattua ”Olli katsoo Reimaa kuin tämä olisi sekaisin päästään”, ja heidän keskustelunsa on lyhyttä ja yksipuolista. Liitteessä 1, sivulla 11, kohtauksessa 8 Reima naureskelee Pöpölle ja ”Olli vilkaisee Reimaa ärtyneenä”, sekä pyörittelee tälle silmiään. Tästä voidaan päätellä, Ollin ja Reiman välit ovat olleet aluksi kireät. Liitteessä 1, sivulla 17 Reima kantaa Pöpöä ja ojentaa imurin Ollille. Sivulla 18 Olli ojentaa itse kirjoittamansa runon Reimalle luettavaksi. Tästä voidaan päätellä, että Reima ja Olli ovat ystävystyneet Pöpön ansiosta. Kun Pöpö on haudattu, Saima ja tytöt lähtevät kohti ”notkuvaa pitopöytää”, joka kertoo Saiman ja Ollin todella panostaneen Pöpön hautajaisiin. Olli jää haudalle, vaikka muut lähtevät, mistä voidaan päätellä Ollin ottaneen lemmikin menetyksen kaikkein raskaimmin. Nea palaa Ollin luo ja saa tämän taas hymyilemään. Pöpön lähtö korostaa sitä, että Olli on muuttunut ja saanut paremman suhteen tyttäreensä; vaikka heitä yhdistävä esine on poissa, suhde jää elämään.

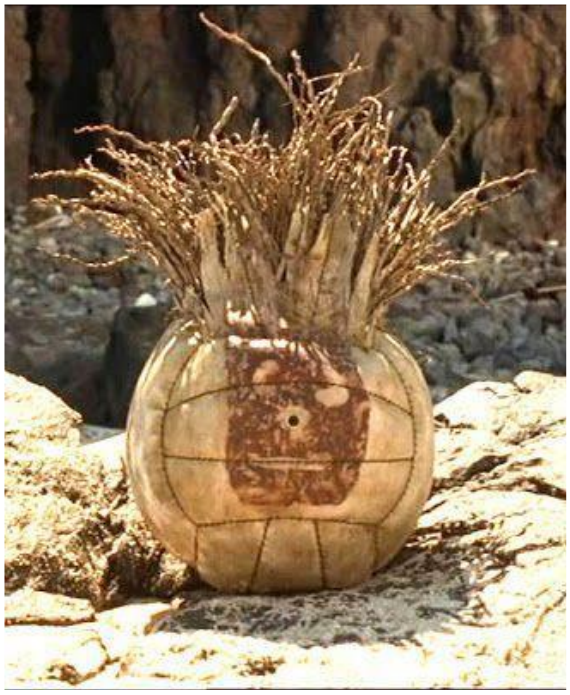
4.2 Cast Away – tuuliajolla

Tutkimusta varten luin William Broylesin kirjoittaman *Cast Away – tuuliajolla* -elokuvan käsikirjoituksen. Broyles vietti yksin päiviä ilman vettä ja ruokaa tyhjällä saarella *Cast Away – tuuliajolla* -elokuvan käsikirjoitusprosessin aikana. Hän löysi yhtenä päivänä rannalta lentopallon ja koristeli sen meriheinällä ja simpukoilla. Näin Wilson sai alkunsa. (Miller, 2015; Katz, 2020; Reyes, 2020.) Pöpön ja Wilsonin syntyä yhdistää siis se, että ne ovat kummatkin lähtöisin oikeasta elämästä ja tilanteesta. Löytämässäni käsikirjoituksessa ei ollut sivunumeroita, eikä kohtauksia ole numeroitu, joten olen poiminut suoraan käsikirjoituksesta kohdat, joihin viittaan. Lisäsin tämän osion tutkimukseeni löytääkseni lisää esimerkkejä elottoman esineen käsikirjoittamisesta ja saadakseni vertailukohteen Pöpölle.

```
EXT.  BEACH - LATER

Chuck walks aimlessly down the beach, feeling the burden of
starting over.  The beach is littered with seaweed and
flotsam, bits of rope, plastic bottles.  He picks up a
plastic bottle.  That will come in handy.

The Chuck sees a SOCCER BALL with "Wilson" stamped on it in
big black letters.

He picks it up, holds it, tosses it up in the air.  Then he
```

```
kicks it, then kicks it again, then runs down the beach,
trying to kick it and keep it out of the water.  Feeling joy
again, even here.
```

Wilson tulee mukaan tarinaan Chuckin jo oltua kauan autiolla saarella. Chuck on meinannut hypätä juuri jyrkänteeltä, mutta muuttanut kesken kaiken mielensä. Hän löytää rannalla vaellellessaan pallon, jonka kyljessä on leima WILSON. Käsikirjoituksessa Wilson on kuvattu jalkapalloksi, eikä lentopalloksi, kuten elokuvassa (kuva 3). Chuck nostaa jalkapallon käteensä ja alkaa potkia sitä pitkin rantaa. Pallo on ensimmäinen iloa tuova asia pitkään aikaan, ikään kuin muisto yhteisöllisyydestä, linkki ihmisiin.



KUVA 3. Lentopallo Wilson (Newbold)

Pöpö ja Wilson esitellään käsikirjoituksissa positiivisuuden ja toiminnan kautta. Lemmikinhoidon ABC:ssä Pöpö esitellään iloisen myyjän toimesta perheen yhteisenä tekemisenä, Ollin juuri riideltyä perheensä kanssa. Wilson taas esitellään jo melkein toivonsa menettäneelle Chuckille iloa tuottavana tekemisenä, joka saa hänet taas tuntemaan toivoa. Kumpikin esinehahmo, Pöpö ja Wilson, liittyvät myös päähenkilön epätavalliseen toimintaan. Olli on esitelty jäykkänä, lapsellisuutta ylenkatsovana perheenisänä ja lemmikki-imurin osto ei kuuluisi normaalisti hänen luonteeseensa. Chuck on esitelty pitkin käsikirjoitusta mukavana, mutta todella kiireisenä ja työkeskeisenä henkilönä, jonka päämääränä on saada kaikesta mahdollisimman tehokasta. Hän ei ole osannut

pysähtyä nauttimaan elämästään. Yksi loistava esimerkki Chuckin luonteesta on käsikirjoituksen alussa oleva kohtaus, missä hän on Pietarissa hotellihuoneessa. Taivaalla loimottavat revontulet, mutta häntä kiinnostaa vain se, miten työt etenevät.

```
EXT.  HOTEL - ST. PETERSBURG

A weary Chuck enters the hotel.  In the sky above him we see
the Northern Lights.  He doesn't even look up.

INT.  HOTEL ROOM - NIGHT - LATER

Chuck is watching CNN on the television, working his
PowerBook, and holding the phone.

                      CHUCK
          No, keep trying.  A circuit's bound to
          open up.

He hangs up.

                      CHUCK
                (to himself)
          Those damn Northern Lights.

Just then the lights go off.  For a moment everything is
darkness.  Then a small light switches on.  Chuck has a
headlamp on.
```

Chuckin juoksentelu pallon perässä rannalla ei siis kuuluisi normaalisti hänen toimintatapoihinsa.

```
INT.  CAVE - THAT DAY

The sun is setting on his darkened cave.  The soccer ball
sits in the corner by the black cold ashes of what was once
his fire.
```

Chuck vie pallon kotiluolaansa ja asettaa pallon hiiltyneeseen nuotioon. Pallosta on tullut toivon symboli. Myös Olli vie imurin kotiinsa. Esineen vieminen kotiin itselle tuo jonkinlaista turvaa ja se tuo esinehahmoon pehmeyttä. Jos Chuck olisi jättänyt Wilsonin rannalle ja käynyt tervehtimässä sitä ajoittain, Wilsonista olisi saattanut syntyä enemmänkin villi, naapurimainen hahmo, kuin läheinen ystävä. Tässä tapauksessa käsikirjoituksellisesti esinehahmo on myös helpompi viedä päähenkilön mukaan, jotta vältytään turhalta edestakaiselta liikkumiselta.

```
Wilson soccer ball rests on a throne of rocks.
Seaweed has been placed on the ball as hair.  Clam shells
have been stuck on for eyes, other shells form a mouth.  A
tube shell and conch form a pipe.
```

Kolme vuotta myöhemmin Chuck on tehnyt Wilsonille hiukset meriheinästä ja silmät simpukan kuorista. Hän on tehnyt Wilsonille jopa piipun. Voi päätellä, että pallo on Chuckille tärkeä, sillä hän ei ole vain säästänyt sitä, vaan myös koristellut sen. Chuck on selvästi nähnyt vaivaa. Pöpöstä tehdään elävä Ollin antaessa sille lemmikin ominaisuuksia ja verratessa sitä muihin eläimiin. Wilsonista saadaan inhimillinen piirtämällä sille kasvot. Samankaltaisuus on siis se, että esineestä yritetään saada jo valmiiksi jonkin elollisen näköinen tai oloinen antamalla sille jonkin elollisen olennon ominaisuuksia. Kumpikin esinehahmo merkataan myös jollain näkyvällä tavalla omaksi ja tehdään yksityiskohtaiseksi: Pöpölle piirretään Ö:n pisteet, Wilsonille maalataan kokonaiset kasvot.

```
EXT.  SUMMIT - EVENING

The signal fire burns.  A spectacular cloudy sunset lights up
the sky. Chuck sits with Wilson on the summit, a bowl of
mashed breadfruit in one hand, a bowl of roasted eel skin in
another.

As Chuck watches the sunset unfold, watches the whales going
by in the darkened water, he takes some roasted eel chips,
dips them into the breadfruit paste, and offers one to
Wilson.  His voice is flat, monotonal.

                    CHUCK
          Chips?  Dip?

But Wilson declines.

                    CHUCK
          No?

He takes a big crunchy bite.

                    CHUCK
          Another fucking day in paradise.
```

Chuck on nähnyt valaita uiskentelemassa merellä ja käynyt hakemassa Wilsonin seurakseen. Kohtaus on kuin kenen tahansa olohuoneesta, jossa kaverukset istuvat sohvalla syömässä sipsejä ja katsomassa televisiota. Chuck puhuu pallolle ja tarjoaa tälle jopa ruokaansa. Käsikirjoitukseen on kirjoitettu, että Wilson kieltäytyy. Vaikka kohtauksessa Chuck puhuukin sarkastiseen sävyyn, hänen mielessään Wilsonista on selvästi tulossa elävä. Wilsonin ja Pöpön samankaltaisuus käsikirjoituksissa on se, että vaikka he eivät kumpikaan fyysisesti voi tehdä mitään, käsikirjoitukseen on kirjoitettu toimintaa, joka tapahtuu enemmänkin päähenkilöiden pään sisällä kuin oikeasti. Esimerkiksi

Pöpön tuijottaessa Ollia ja Wilsonin kieltäytyminen ankeriassipseistä. Vahva yhtenäisyys tulee myös siitä, että kummallekin esinehahmolle puhutaan kuin ne olisivat eläviä ja niitä kohdellaan kuin eläviä olentoja lähes koko elokuvan ajan.

```
INT.  CAVE - DAY

Chuck wakes up, trembling, shaking, wet with sweat.  He
staggers up.  His shadow sways on the wall of the cave.  He
struggles to get another log on the fire.  He squints at his
only companion, the soccer ball.

                      CHUCK
          Help me, Wilson...

He collapses again.
```

Chuck on loukannut pahasti jalkansa ja on kuumehoureinen. Chuck kokee pallon olevan hänen ystävänsä ja tuskissaan pyytää apua tältä. Heidän suhteensa syvenee pikkuhiljaa. Vaikka käsikirjoituksessa on aikaisemmin puhuttu jalkapallosta nimellä Wilson, tämä on ensimmäinen kerta, kun Chuck kutsuu palloa tällä nimellä. Pöpön nimeämisessä on paljon samaa kuin Wilsonin nimen saannissa. Chuck on antanut Wilsonille nimen yksinkertaisesti lukiessaan pallon kyljestä sen tuotemerkin nimen: Wilson, samoin kuin Olli keksii Pöpön nimen imurin kyljestä: P0P01.

```
INT.  CAVE - NIGHT

Chuck is finishing his first figure, a crude portrait of a
man -- himself?  Hard to tell.  He examines his work.  He
takes some shells and sticks them on as eyes.

Chuck picks up Wilson, thinks.

                      CHUCK
          You old airhead, you need a makeover.

He takes some charcoal out of his fire and draws eyebrows on
the ball.  Then, he mashes some berries, dips his fingers in
the juice, and makes lips.  He sticks shells on with clay for
eyes.  Then he looks at the face.

                      CHUCK
          Wilson, you bad!

He sits back and regards his companion.  He gestures around
the cave at the new paintings.

                      CHUCK
          What do you think?

But Wilson doesn't have an opinion.
```

CHUCK
You don't share much, do you?

Chuck on alkanut maalata luolansa seinää, kun hän keksii Wilsonin kaipaavan myös muodonmuutosta. Hän kutsuu palloa vitsikkäästi ”ilmapääksi”, joka viestii Chuckin ja Wilsonin lämpimästä toveruudesta. Chuckin maalatessa Wilsonia uuteen uskoon, heidän ystävyytensä syvyys näkyy: Chuck huolehtii Wilsonista ja juttelee tälle kuin elävälle ihmiselle. Chuck kysyy jopa Wilsonin mielipidettä maalauksistaan, mutta Wilsonilla ei ole sanottavaa asiaan. Chuck vastaa Wilsonin hiljaisuuteen ”sinä et paljoa puhu, vai mitä?”. Tämä tuo mieleeni tavan, jolla puhutaan vähän juroille, hiljaisille ihmisille ja Chuckin puhetyylistä voi päätellä, millaisena hahmona hän Wilsonia pitää. Wilsonin ja Pöpön hahmoja yhdistää ja erottaa fyysinen tekeminen muiden hahmojen kanssa ja niille puhuminen. Chuck kohtelee Wilsonia selvästi ihmisenä ja puhuu tälle kuin vanhalle ystävälleen, Olli puhuu Pöpölle leperrellen, kuin eläimelle tai lapselle. Vaikka hahmo ei ole elävä, sitä kohdellaan kuin elävää olentoa.

EXT. BEACH - DAY

Chuck loads the raft, which rocks gently in the cove. He has a sail made of designer dresses sewn together with fiber thread. A sea anchor secured by videotape woven together into a rope. Plastic bottles filled with water. A signal kite made of FedEx paper.

Then comes the FedEx box with the angel wings. Then Wilson.

CHUCK
Wilson, my main man. Time to go.

And he gently leads the raft into the lagoon.

Chuckin viimein lähtiessä pois saarelta hän ottaa Wilsonin lautalle mukaansa. Tämä kertoo siitä, miten tärkeä henkinen tuki pallosta on tullut Chuckille. Hän kutsuu palloa tärkeimmäksi miehekseen ja kertoo, että on aika lähteä. Pallo on osa lautan miehistöä, Chuck kaipaa yhteisöä, joukkuetta, tiimiä. Esinehahmoja erottaa ja yhdistää se, miten ne on luotu. Chuck on luonut Wilsonin selvästi seurakseen ja ystäväkseen, raastavaa yksinäisyyttään vastaan. Olli luo Pöpön tyttärelleen ja ajautuu lopulta itsekin ystävystymään sen kanssa. Kummatkin hahmot luodaan käsikirjoituksen aikana ja selvästi jotakin tarkoitusta varten.

He holds up the pathetic little jar with its few teaspoons of murky water.

BADCHUCK
No more water, you said.

GOODCHUCK
Take it.

BADCHUCK
No.

GOODCHUCK
Take it, damn it.

BADCHUCK
No.

GOODCHUCK
Wilson, do you believe this? Take the damn water.

Ajelehdittuaan jo jonkin aikaa lautalla Chuckin mielenterveys alkaa rakoilla ja hänelle on muodostunut kaksi persoonaa: ”hyvä Chuck” ja ”paha Chuck”. Tässä kohtaa aloin pohtia, olisiko Chuck alkanut koskaan pitää Wilsonia ystävänään, jollei häntä olisi ajettu äärimmäisiin olosuhteisiin? Hahmojen ero on selvä: Olli kiintyy Pöpöön suhteellisen normaaleissa olosuhteissa, Chuck melkein kuolee ennen kuin on alkanut jutella jalkapallolle.

CHUCK
Why me? Why me, God?

He begins to laugh.

BADCHUCK
Listen to this, Wilson.
(deep voice: God)
Because you piss me off.

Mitä kauemmin aikaa kuluu, sitä synkeämmäksi ja jopa uskonnollisemmaksi Chuckin puhe muuttuu. Hän hourailee niin itsekseen kuin Wilsonillekin. Hänen puhetyylinsä Wilsonille tuo mieleeni oudon juopon kapakassa. Wilson on selvästi hänen toverinsa, jonka tukeen voi aina luottaa.

BADCHUCK
They're never going to see you. You're just another piece of trash in the ocean.

GOODCHUCK
They're on autopilot.

BADCHUCK
They're always on autopilot. Or else it's night, or you're in the sun, or

```
          you're in the trough of a wave.  They'll
          never see you.

                     GOODCHUCK
          Damn it!  Don't be so negative!

Chuck picks up Wilson.

                     GOODCHUCK
          Wilson, what's your story?

He holds Wilson close to his chest.

                     BADCHUCK
          I float.  You sink.  End of story.

                     GOODCHUCK
          I'm serious.  I'm always going on about
          me, me, me.  Enough about me.  Your turn.

                     BADCHUCK
          It's a fucking soccer ball, you idiot.

                     GOODCHUCK
          Shut up.

He lies on the raft and holds Wilson close.
```

Chuck on ajelehtinut lautallaan jo todella pitkään ilman ruokaa ja vettä. Hän yrittää pysyä tolkuissaan puhumalla Wilsonille, kysymällä tämän taustasta. Paha Chuck muistuttaa häntä sen olevan vain jalkapallo, joka kaiken lisäksi kelluu. Wilson selviää tästä kaikesta, hän ei. Chuck ei halua kuulla sitä, vaan pitelee Wilsonia tiukasti rintaansa vasten. Mitä huonommin Chuck voi, sitä tärkeämmäksi Wilsonin seura hänelle muuttuu.

```
                       GOODCHUCK
          It's real.

                     BADCHUCK
          Nothing out there but ocean.

                     GOODCHUCK
          Let's get a second opinion.  Wilson?
          What do you see?

Chuck picks up the soccer ball, holds it up, and stares out
at...ocean.
```

Chuck luulee nähneensä saaren, mutta paha Chuck väittää sen olevan vain kangastus. Chuck nostaa Wilsonia, jotta tämä voisi katsoa myös, ja kysyy hänen mielipidettään. Wilsonin elollisuus korostuu ja Chuckin ele tuo mieleen pienen lapsen, joka nostetaan väkijoukosta hartioille, jotta tämä näkisi paremmin.

Wilsonin ja Pöpön hahmoja yhdistää pieni koko, joka antaa mahdollisuuden käsitellä ja nostella niitä. Pienuus luo mielikuvaa haavoittuvaisuudesta.

EXT. OCEAN - DAY - LATER

The sky clears. The waves are still big. The fish are back. And then come the sharks, cutting through the water. Chuck can't get up to get his spear, he just has to watch as blood darkens the water.

And then the sharks are gone.

Chuck comes to his knees slowly, then a big wave hits. Wilson is swept into the ocean!

For a moment Chuck is uncomprehending. He watches as Wilson slowly floats away.

CHUCK
Please, no sharks.

Then he dives in to the water! Swims frantically after Wilson.

Wilson floats away from him. He swims, but he's so weak. Finally he gets to Wilson. He reaches out, but only pushes the ball farther away.

It bobs on the waves. Chuck treads water, exhausted.

Where is the raft?

CHUCK
Jesus. Jesus. Jesus.

Then he turns back the other way. The raft has drifted by him. He can go after Wilson, or he can go after the raft.

CHUCK
Shit! Wilson!

He swims toward the raft, barely moving. No matter how hard he swims, the raft seems to recede from him.

Finally he reaches it, hangs on the side, breathing hard, choking, crying.

He struggles to pull himself on board.

But he is weak, so weak. He can't do it.

Summoning some primitive reserve of strength, he tries again. This time he slides on.

He lies on the raft, panting.

Then with all his strength he pulls himself to his feet, holds on to the mast, scans the ocean for Wilson.

CHUCK
Wilson!

```
Nothing but waves.

This is too much.  Chuck starts to cry.
```

Se, että Chuck hyppää veteen pelastamaan Wilsonia haiden uhallakin, kertoo hänen mielenterveytensä olleen todella vaakalaudalla, mutta myös sen, kuinka äärettömän tärkeää jalkapallon seura hänelle on ollut. Hän joutuu valitsemaan vedessä joko Wilsonin tai lautan, ja lopulta selviytymisvaisto voittaa. Lautalle päästessään hän yrittää vielä etsiä Wilsonia, vaikka hänen voimansa ovat aivan lopussa. Menettäessään ainoan ystävänsä Chuck alkaa itkeä. Hänen viimeinen linkkinsä ihmismaailmaan ja toveruuteen on viety.

Pian Wilsonin menettämisen jälkeen Chuck pelastetaan merestä. Voisi melkein kuvitella, että Wilson haki Chuckille apua. Tai että Wilson oli se hinta, mikä Chuckin piti maksaa päästäkseen pois merestä. Tässä Pöpöä ja Wilsonia yhdistää rakkaus sekä menetys. Olli ja Chuck surevat heidän poismenoaan aidon vilpittömästi. Kun päähenkilö, jota katsoja kannustavaa, kiintyy esinehahmoon, myös katsoja kiintyy heihin. Ja kun päähenkilö itkee esinehahmon menettämistä, katsoja suree heidän kanssaan.

```
Stan pulls a flask out of his bag.

                      STAN
          You need a drink.

Stan takes two glasses from his bag, rests them on a FedEx
container, and pours the whiskey.

                      CHUCK
          For years my only drinking buddy was a
          soccer ball.  Wilson.

Stan hoists his glass.

                      STAN
          To Wilson.

                      CHUCK
          To Wilson.
```

Vaikka Chuck on päässyt lautalta pois ja hänet on pelastettu takaisin ihmisten pariin, hän muistelee lämmöllä Wilsonia. Hän puhuu Wilsonista sanalla buddy, kaveri, ja puhuu siitä edelleen nimellä Wilson, vaikka mainitseekin Stanille sen olleen jalkapallon. He kippistävät Wilsonin muistolle yhdessä. Chuck on kiitollinen

Wilsonille, sillä se piti hänet järjissään saarella ja antoi seuraa, vaikka olikin vain jalkapallo.

4.3 Elottoman esineen rooli

Pöpö ja Wilson toimivat kummatkin käsikirjoituksissaan lähimmän roolissa. Heidän avullaan saadaan katsojalle informaatiota, jota olisi muuten haastavaa saada välitetyksi. Vacklinin ja Rosenvallin (2015, 54) mukaan sivuhenkilöiden tehtävä onkin tuoda päähenkilöstä esiin uusia puolia ja tukea elokuvan tarinaa ja teemaa. Pöpö tuo Ollista esiin uudenlaisia puolia, sillä imurin kanssa ollessaan Olli käyttäytyy eri tavalla kuin ihmisten seurassa. Pöpön avulla katsojalle näytetään, millainen Olli on sisimmältään ja lopulta hänen pehmeämpi puolensa nousee esiin myös muiden seurassa. Pöpön hahmo auttaa katsojaa näkemään myös Nean ja Ollin suhteen kehittymisen.

Wilsonin hahmon avulla Chuckista saadaan mielestäni paljon enemmän irti, kuin mitä toisella ihmishahmolla autiolla saarella olisi saatu aikaiseksi. Se, että Wilsonin hahmoksi on valittu joukkueurheilulajin pallo, jalkapallo, korostaa yhteiskunnan kaukaisuutta ja Chuckin yksinäisyyttä. Wilsonin ja Pöpön hahmojen esineet on valittu tukemaan elokuvien teemoja: imuri aikuisten esineenä, josta saa mielikuvituksen avulla lemmikin ja jalkapallo, yhteisöllisyyttä symboloiva esine, josta Chuck saa lohtua yksinäisyydessään. Jalkapallon muuttuminen Wilsoniksi kertoo myös paljon Chuckin hahmosta. Kuinka yksinäinen tämän rationaaliseksi esitetyn, järjen ihmisen täytyy olla, että hän maalaa jalkapallolle kasvot ja ystävystyy sen kanssa? Wilson pelastaa käsikirjoittajan myös Chuckin yksinpuhelulta. Itse inhoan elokuvien hahmojen yksinpuhelua, ellei se tunnu luonnolliselta tai loogiselta hahmolle. Jos hahmo jutteleе ajatuksiaan muuten vain ääneen, se tuntuu usein päälle liimatulta sekä laiskalta ja huonolta käsikirjoittamiselta.

Sivuhenkilöt saavat olla erikoisia ja humoristisia, kunhan he ovat yksiulotteisempia kuin päähenkilö (Vacklin & Rosenvall, 2015, 54). Sivuhenkilörooleista lähin on mielestäni ainoa rooli, jota esinehahmo voi toimivasti esittää. Keskushenkilöiden roolit ovat myös liian toiminnallisia

elottomalle esinehahmolle. Kuten jo aiemmin on mainittu, passiivinen päähenkilö ei edistä tarinaa, eikä passiivinen antagonisti ole voimakas. Varsinkin lyhytelokuvassa kannattaa pysyä mahdollisimman kiinnostavassa, aktiivisessa ja moniulotteisissa keskushenkilöissä. Ainoa tapa, jolla esinehahmon käytön keskushenkilönä voisi mielestäni kiertää, on käyttää esinehahmoon toimintaa, joka tapahtuu muiden hahmojen pään sisällä. Hyvä esimerkki tästä on se, miten Chuck kysyy Wilsonilta ottaako tämä sipsejä ja vastaa sitten itse hiljaisuuden jälkeen ”Ai etkö?” Katsojalle tulee mielikuva siitä, että Wilson on kieltäytynyt, vaikka tämä ei olekaan sanonut tai tehnyt mitään. Pidemmän päälle temppu alkaa kuitenkin menettää tehoaan, eikä se enää toimi hauskana tehokeinona, vaan pahimmillaan ärsyttävänä ja itseään toistavana elementtinä. Olen siis sitä mieltä, että esinehahmolle kannattaa kirjoittaa mieluummin pisterooli tai pitäytyä lähimmän roolissa.

Pisterooleista melkein mikä vain voi mielestäni toimia elottomalle esinehahmolle. Pitää kuitenkin miettiä esineroolia kirjoittaessa pienempään rooliin, mikä tekee siitä hahmon, eikä vain hyvin valittua rekvisiittaa. Tom Foster (2017) kirjoittaa, että useimmiten elottomat esineet ovat elokuvissa vain rekvisiittaa ja ne nähdään ainoastaan rekvisiittana, mutta kun esineille antaa merkityksen, me suoristaudumme ja alamme kiinnittää niihin huomiota. Nämä esineet, jotka on merkitty merkittäviksi, saattavat varastaa valokeilan ainakin hetkeksi muilta hahmoilta. Joissain tapauksissa ne voivat vallata koko elokuvan ja niistä tulee yhtä tärkeitä kuin näyttelijöitä, jotka käyttävät niitä. Foster (2017) on listannut viisi merkittävää elotonta esinehahmoa, joista osa on selvästi vain mieleen jäävää rekvisiittaa, kuten *Ghostbusters II* -elokuvan (1989) leivänpaahdin ja *Oculus* -elokuvan (2013) peili. Listassa on myös esineitä, joilla on suurempi merkitys tarinaan ja niillä on mielestäni enemmän hahmoarvoa, koska niitä kohdellaan kuin eläviä olentoja: *Annabelle* -elokuvan (2014) nukke Annabelle, *Peeween suuri seikkailu* -elokuvan (1985) polkupyörä, sekä tietysti elokuvan *Cast Away – tuuliajolla* Wilson. Mikä siis erottaa muistettavan rekvisiitan esinehahmosta? Pohdin tutkimusta tehdessäni, ovatko esimerkiksi ensimmäisessä kolmessa *Harry Potter* -elokuvassa esiintyvä luuta Nimbus 2000 esinehahmo, vai onko se vain rekvisiittaa. Itse erottaisin nämä toisistaan sillä, miten esineitä kohdellaan. Harry ei kohtele luutaa kuin elävää olentoa tai ystävää, vaan pikemminkin kuin tavaraa. Se tekee mielestäni eron elollisen rekvisiitan ja esinehahmon välillä.

Esine toimii hyvin esimerkiksi tulevaa ennustavana airuena, teeman kiteyttävänä viiden minuutin vierailijana tai stereotyyppisenä, juonta kuljettamattomana välineenä. Esinehahmo sopii myös loistavasti tiedon välittäjäksi, kuten todistajan tai uskotun rooliin. Esimerkiksi *Olipa kerran* -sarjan 2. kauden 10. jaksossa Salaisuuksien haltija (2013) todistajana käytetään koiraa, Pongoa, joka näkee erään miehen murhan. Päähenkilö käyttää taialla silattua unisiepparia saadakseen koiran muiston itselleen. Tähän tarkoitukseen olisi mielestäni sopinut hyvin myös eloton esinehahmo. Elokuvassa *Fisher King* (1991) uskotun roolissa taas toimii eloton Pinokkio-nukke, jolle päähenkilö Jack avautuu juovuksissa ollessaan. Elottomalle esineelle puhuminen korostaa Jackin epätoivoa ja humalatilaa. Lisäksi kohtauksessa on näin vältetty Jackin yksinpuhelu.

Esinehahmo voi olla monella tapaa hyödyllinen käsikirjoittajalle, jos sille vain antaa mahdollisuuden. Eloton hahmo voi alkuun tuntua hyvin yksiulotteiselta ja ontolta, mutta esineeseenkin saa kirjoitettua ristiriitaa. Pöpön hahmoon olisi voitu lisätä moniulotteisuutta esimerkiksi sillä, että se olisi siivoamisen sijaan aiheuttanutkin sotkua. Tällä olisi saatu tarinaan lisää symboliikkaa ja ajattelun aihetta katsojalle. Mitä sotkeva imuri edustaa? Esinehahmo antaa myös luvan lisätä fantasiaa tarinaan. Hyviä esimerkkejä tästä ovat lyhytelokuvat Punainen ilmapallo (*The Red Balloon*, 1956) ja Kaksi miestä ja kaappi (*Two Men and a Wardrobe*, 1958), joissa kummassakin on hyvin erikoinen esine elokuvan keskiössä. *Punaisen ilmapallon* päähenkilö, pieni poika Pascal ystävystyy ilmapallon kanssa ja *Kaksi miestä ja kaappi* -elokuvan kaksi miestä kantavat maanisesti vaatekaappia ympäriinsä. Cooper ja Dancyger (2005, 137) mainitsevat nämä lyhytelokuvat ja kirjoittavat, että epärealistinen lähestymistapa antaa mahdollisuuden inhimillistetylle ilmapallolle ja vaatekaappiin kiintymiselle. Kun ilmapallosta tulee ihmisen kaltainen, alamme itsekin uskoa lapsen mielikuvitusmaailmaan. Tämä ei siis tarkoita, että eloton esine käsikirjoituksessa tarkoittaisi automaattisesti kyseessä olevan fantasiaelokuvan, mutta se antaa luvan taivuttaa hieman realistista maailmaa ja mahdollistaa epärealistisen lähestymistavan käsiteltävään asiaan.

POHDINTA

Tämän opinnäytetyön tarkoitus oli tutkia, miten eloton esine kirjoitetaan hahmoksi elokuvaan. Tutkimuksessa käytettiin apuna käsikirjoitusoppaita sekä *Lemmikinhoidon ABC*:n ja *Cast Away – tuuliajolla* elokuvien käsikirjoituksien vertaamista toisiinsa. Käsikirjoitusoppaiden tutkimisen aikana selvisi, että stereotypioiden välttämiseksi hahmo kannattaa kirjoittaa esimerkiksi oikeaan elämään tai tapahtumiin nojaten, kunhan ei rajoita kirjoitusprosessiaan vain omiin kokemuksiinsa. Tämä oli tutkittaville hahmoille yhteistä: Wilson ja Pöpö ovat kummatkin kirjoitettu tosielämän tapahtumista. Esinehahmosta on myös hyvä luoda mahdollisimman yksityiskohtainen, jotta hahmo jää katsojan mieleen. Yksityiskohtien, esimerkiksi esineen valinnan ja nimen täytyy kuitenkin tukea elokuvan teemaa, jotta ne palvelisivat tarinaa ja esinehahmoon saa enemmän samaistuttavuutta lisäämällä siihen elollisen olennon piirteitä, esimerkiksi kasvot. Wilsonille maalattiin käsikirjoituksessa ihmisen kasvot, Pöpöön yhdistettiin eläimen ominaisuuksia. Kummallakin oli myös hauskoja yksityiskohtia: Wilsonilla meriheinätukka, Pöpöllä kylkeen maalatut Ö:n pisteet.

Verratessani *Lemmikinhoidon ABC*:n ja *Cast Away – tuuliajolla* elokuvien käsikirjoituksia toisiinsa päättelin, että passiiviselle esinehahmolle sopii parhaiten joko sivuhenkilön rooli tai pisterooli, sillä keskushenkilöiden täytyy olla aktiivisia edistääkseen tarinaa. Käsikirjoituksissa Pöpö ja Wilson toimivat kummatkin lähimmän roolissa, joka on sivuhenkilörooli. Esineelle voi kuitenkin kirjoittaa toimintaa, joka tapahtuu muiden hahmojen päässä esimerkiksi siten, että hahmot vastaavat esinehahmolle, vaikka tämä ei puhuisikaan. Hahmoon voi myös lisätä moniulotteisuutta laittamalla sille ristiriitaisen tarkoituksen, kuten esimerkiksi hiusharja, joka hiusten selvittämisen sijaan aiheuttaakin takkuja.

Tutkimus osoitti, että eloton esinehahmo eroaa rekvisiitasta sillä, miten muut hahmot sitä kohtelevat; kun esineelle puhutaan kuin elävälle olennolle ja sitä kohdellaan elävänä, esine herää eloon myös katsojalle. Esineen luonne ja sen suhde muihin hahmoihin luodaan sillä, miten muut hahmot sille puhuvat. Pöpölle puhutaan kuin lemmikille, eikä kuin ihmiselle, joten katsoja voi päätellä Pöpön olevan lemmikkieläin. Chuck taas puhuu Wilsonille kuin ystävälle, joten katsoja voi päätellä hänen pitävän Wilsonia henkilönä. Esinehahmo luo

mahdollisuuden tuoda käsikirjoitukseen myös hieman fantasiaa ja sen myötä elokuvan teemoja voi käsitellä epärealistisesta kulmasta.

Tutkimus onnistui mielestäni hyvin. Käsikirjoitus- ja kirjoitusoppaista löytyi paljon materiaalia, jota pystyin soveltamaan esinehahmon kirjoittamiseen ja näin luoda täysin uutta tietoa. Kerätyn tiedon avulla sain purettua *Lemmikinhoidon ABC* -lyhytelokuvan Pöpön hahmon ja verrattua sitä *Cast Away – tuuliajolla* -elokuvan käsikirjoituksen Wilsonin hahmoon. Näiden kahden hahmon vertailu oli hyvin hedelmällistä ja kiinnostavaa ja tutkimuksen ansiosta sain kerättyä kattavasti tietoa esinehahmon kirjoittamisesta ja sen vaikutuksesta käsikirjoitukseen. Työni hyödyttää niin käsikirjoittajia kuin kirjailijoitakin ja kaikkia, joita kiinnostaa hahmon, varsinkin esinehahmon, rakentaminen. Jatkotutkimuksella voitaisiin esimerkiksi selvittää, miten valmiin elokuvan esinehahmo eroaa käsikirjoitetusta esinehahmosta ja tehdä kysely siitä, miten katsoja kokee esinehahmon vaikuttavan elokuvaan.

LÄHTEET

Aaltonen, J. 2007. Käsikirjoittajan työkalut. Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Tampere: Tammer-Paino Oy

Broyles, W. 1998. Cast Away. Luettu 23.1.2021. https://www.dailyscript.com/scripts/castaway.html

Cooper, P. & Dancyger, K. 2005. Writing the Short Film. Third edition. Burlington-San Diego-Lontoo: Elsevier Focal Press

Cowgill, L. J. 2005. Writing Short Films. 2nd edition. Structure and Content for Screenwriters. New York: Watson-Guptill Publications

Davis, R. 2001. Developing Characters for Script Writing. Writing Handbooks. Lontoo: A&C Black.

Foster, T. 2017. TVOvermind. Five inanimate objects with significant roles in movies. Luettu 8.2.2021. https://www.tvovermind.com/five-inanimate-objects-significant-roles-movies/

Kananen, J. 2010. Opinnäytetyön kirjoittamisen käytännön opas. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy – Juvenes Print

Katz, B. 2020. Observer. ’Cast Away’ at 20: Inside the Tom Hanks Classic and the Real “Wilson”. Päivitetty: 12.7.2020. Luettu: 9.2.2021. https://observer.com/2020/12/cast-away-anniversary-william-broyles-tom-hanks/

King, S. 2013. Hohto. Helsinki: WSOY

King, S. 2018. Kirjoittamisesta. Muistelmia leipätyöstä. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi

King, S. 2019. Piina. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi

King, S. 2015. Se. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi

Koppa, Jyväskylän yliopisto. 2015. Vertaileva tutkimus. Päivitetty 23.4.2015. Luettu 2.12.2019. https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimus-strategiat/vertaileva-tutkimus

Koskinen A. & Nuutinen T. 2017. Elokuvan dramaturginen analyysi. Kurssi. Marraskuu 2017. Tampereen ammattikorkeakoulu. Tampere.

Lawson, J. H. 2014. Theory and Technique of Playwriting. E-kirja. Päivitetty maaliskuussa 2020. Luettu 22.10.2020. http://www.thestickingplace.com/wp-content/uploads/2020/03/Lawson-Theory-and-Technique-of-Playwriting-and-Screenwriting-_BOOK_.pdf

Miller, D.M. Creative Screenwriting. Cast Away for Real: Taking Research to the Extreme. Päivitetty: 10.2.2015. Luettu 9.2.2021. https://creativescreenwriting.com/cast-away-for-real-taking-research-to-the-extreme/

Nash, P. 2012. Short Films. Writing the Screenplay. Harpenden: Kamera Books.

Reyes, M. 2020. Cinema Blend. Cast Away: 15 Behind-The-Scenes Facts About The Tom Hanks Movie. Päivitetty: 11.6.2020. Luettu 9.2.2021. https://www.cinemablend.com/news/2547846/cast-away-behind-the-scenes-facts-about-the-tom-hanks-movie

Saaranen-Kauppinen, A. & Puusniekka, A. 2006. KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Luettu 25.09.2020. https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/

Stevenson, R. L. 2012. Kirjoittamisen taito. Turku-Tampere: Kustannusosakeyhtiö Savukeidas

Vacklin, A. & Rosenvall, J. 2005. Käsikirjoittamisen taito. Helsinki: Like Kustannus Oy

KUVALÄHTEET

Kuva 1. Tirronen, K. Pöpö. Syksy 2020. Viitattu 18.1.2021.

Kuva 2. Airikka, I. Olli, Nea, Saima ja Pöpö. Elokuu 2020. Viitattu 18.1.2021.

Kuva 3. Newbold, G. Lentopallo Wilson. Viitattu 4.2.2021. Haettu osoitteesta: https://fi.pinterest.com/pin/532128512192684826/

ELOKUVALÄHTEET

Aladdin. 1992. Ohjaus: Ron Clements, John Musker. Tuotanto: Walt Disney Pictures, Silver Screen Partners IV, Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Feature Animation. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Annabelle. 2014. Ohjaus: John. R. Leonetti. Tuotanto: New Line Cinema, Rat-Pac-Dune Entertainment, Atomic Monster, The Safran Company, Evergreen Media Group. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Cast Away. 2000. Ohjaus: Robert Zemeckis. Tuotanto: Twentieth Century Fox, DreamWorks, ImageMovers, Playtone. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Dumbo. 1941. Ohjaus: Samuel Armstrong, Norman Ferguson, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Bill Roberts, Ben Sharpsteen, John Elliotte. Tuotanto: Walt Disney Productions, Walt Disney Animation Studios. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Fisher King. 1991. Ohjaus: Terry Gilliam. Tuotanto: TriStar Pictures, Columbia Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Ghostbusters II. 1989. Ohjaus: Ivan Reitman. Tuotanto: Columbia Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Harry Potter ja Azkabanin vanki. 2004. Ohjaus: Alfonso Cuaron. Tuotanto: Warner Bros., 1492 Pictures, Heyday Films, P of A Productions Limited. Tuotantomaa: Iso-Britannia, Yhdysvallat.

Harry Potter ja salaisuuksien kammio. 2002. Ohjaus: Chris Columbus. Tuotanto: Warner Bros., Heyday Films, 1492 Pictures, MIRACLE Productions GmBH & Co. KG. Tuotantomaa: Iso-Britannia, Yhdysvallat.

Harry Potter ja viisasten kivi. 2001. Ohjaus: Chris Columbus. Tuotanto: Warner Bros., Heyday Films, 1492 Pictures. Tuotantomaa: Iso-Britannia, Yhdysvallat.

Hercules. 1997. Ohjaus: Ron Clements, John Musker. Tuotanto: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios, Walt Disney Feature Animation Paris. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Hobitti – odottamaton matka. 2012. Ohjaus: Peter Jackson. Tuotanto: Metro-Goldwyn-Mayer, New Line Cinema, WingNut Films. Tuotantomaa: Uusi-Seelanti, Yhdysvallat.

Leijonakuningas. 1994. Ohjaus: Roger Allers, Rob Minkoff. Tuotanto: Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation Studios. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Lemmikinhoidon ABC. 2021. Ohjaus: Kia Tirronen. Tuotanto: Tampereen ammattikorkeakoulu (TAMK). Tuotantomaa: Suomi.

Kaksi miestä ja kaappi. 1985. Ohjaus: Roman Polański. Tuotanto: Panstwowa Wyzsza Szkola Filmowa, Telewizyjna i Teatralna (PWSFTviT). Tuotantomaa: Puola.

Oculus. 2013. Ohjaus: Mike Flanagan. Tuotanto: Intrepid Pictures, MICA Entertainment, WWE Studios, Blumhouse Productions, Lasser Productions. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Peeween suuri seikkailu. 1985. Ohjaus: Tim Burton. Tuotanto: Warner Bros., Aspen Film Society. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Punainen ilmapallo. 1956. Ohjaus: Albert Lamorisse. Tuotanto: Films Montsouris. Tuotantomaa: Ranska.

Taru sormusten herrasta: Kuninkaan paluu. 2003. Ohjaus: Peter Jackson. Tuotanto: New Line Cinema, WingNut Films, The Saul Zaentz Company. Tuotantomaa: Uusi-Seelanti, Yhdysvallat.

Thor. 2011. Ohjaus: Kenneth Branagh. Tuotanto: Paramount Pictures, Marvel Entertainment, Marvel Studios. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Titanic. 1997. Ohjaus: James Cameron. Tuotanto: Twentieth Century Fox, Paramount Pictures, Lightstorm Entertainment, Baja Films. Tuotantomaa: Yhdysvallat, Mexico.

Tähtien sota: Episodi IV – Uusi toivo. 1977. Ohjaus: George Lucas. Tuotanto: Lucasfilm Ltd. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

Wendy. 2020. Ohjaus: Benh Zeitlin. Tuotanto: Fox Searchlight Pictures, TSG Entertainment, Department of Motion Pictures, Journeyman Pictures. Tuotantomaa: Yhdysvallat.

LIITTEET

Liite 1. Lemmikinhoidon ABC-lyhytelokuvan käsikirjoitus

1 (18)

Lemmikinhoidon ABC

12.06.2020

Kia Tirronen

kia.tirronen@tuni.fi

(jatkuu)

1 EXT. REIMAN TALO - ILTAPÄIVÄ 1

OLLI, 32 soittaa ilmapalloin koristellun omakotitalon ovikelloa. Ovikello päästää ylipirteän sävelmän. Olli katsoo ovikelloa pitkään ja suoristaa takkiaan. Hän on pukeutunut siisteihin sinisiin vaatteisiin. Oven avaa REIMA, 40, syntymäpäivähattu vinosti päässään, tukka sotkussa. Hänellä on värikkäät, omituiset vaatteet.

REIMA
Olli! Morjensta!

Olli vilkaisee Reiman hattua ja kohottaa kulmiaan.

OLLI
Päivää.

REIMA
Nea! Sua tultiin hakemaan! Tuu vaan sisään, meillä on vielä paljon leikkejä.

Reima ojentaa hymyillen Ollille pahvista syntymäpäivähattua. Olli katsoo Reimaa, kuin tämä olisi sekaisin päästään.

OLLI
Ei kiitos.

NEA, 6, ja ELLA, 7, tulevat kikattaen ja jutellen Reiman takaa ovelle. Kummallakin on syntymäpäivähatut päässään. Nealla on koiranpentu sylissään, hänen keltaisissa juhlavaatteissaan on koirankarvoja. Nea nostaa koiranpentua ja hymyilee leveästi.

NEA
Iskä! Kato mitä Ella sai lahjaksi!

Ella röyhistää rintaansa. Reima hymyilee tytöille.

ELLA
Sen nimi on Tassu.

Olli katsoo koiraa ja nyrpistää hieman nenäänsä.

OLLI
Meijän pitää nyt mennä.

2 EXT. PIHA - ILTAPÄIVÄ 2

Olli ja Nea kävelevät Reiman kaoottisesta pihasta kohti naapurissa olevaa taloa. Talon piha on hyvin siisti. Olli

(jatkuu)

yrittää putsata Nean vaatteita.

OLLI
Meille ei tuu koiraa.

NEA
Me voidaan ottaa joku muukin lemmikki.

Olli pudistelee Nean kirkkaankeltaisesta hatusta koirankarvoja.

OLLI
Lemmikit sotkee.

NEA
Vaikka kilpikonna.

Nea vetää päänsä paidan sisään leikkien kilpikonnaa.

NEA
Me voidaan olla kilpikonnaperhe!

Olli pysähtyy.

OLLI
Mä en halua *mitään* likaista eläintä meidän asuntoon. Piste.

Olli jatkaa kävelyä. Hän kääntyy Neaan päin.

OLLI
Ja ota pää pois sieltä, venytät sun vaatteet.

Nea irvistää Ollille paidan kaula-aukon läpi.

3 INT. KEITTIÖ - AAMU 3

Olli tiputtaa poretabletin vesilasiin. Lasin vieressä on pieni kasa vitamiinipillereitä. Hän siirtää tyhjät, likaiset aamupala-astiansa tiskipöydälle ja istuu alas. Hän on jo pukeutunut. SAIMA, 31 ja Nea istuvat keittiön pöydän ääressä aloittelemassa aamupalaansa. Saima kaataa itselleen kahvia yrittäen lukea samalla sarjakuvalehteä. Nea sörkkii haluttomasti murojaan. Olli näyttää poretablettipakettia Saimalle.

OLLI
Otatko sä?

(jatkuu)

SAIMA
Taasko sulla on joku uus terveystabletti? Mä jätän väliin, kiitos.

NEA
Mitä toi on?

Olli näyttää kellertävää juomaa paremmin Nealle.

OLLI
Tätä juodaan kun maha on kipeä tai jos on syönyt liikaa.

Nea nuuhkaisee juomaa ja nyrpistää nenäänsä.

NEA
Haisee lääkkeeltä.

OLLI
Tää puhdistaa elimistöä.

Nea kohauttaa olkiaan ja alkaa taas tökkiä murojaan. Hän vilkaisee Saimaa. Saima pörröttää Nean tukkaa.

SAIMA
Syöpäs nyt ennenkun sun muroista tulee ihan velliä.

Nea työntää murokulhoaan kauemmas.

SAIMA
Tiesitkö, että muroille tulee paha mieli, jos ne ei pääse sun masuun?

NEA
Äiti.

Nea katsoo äitiään merkitsevästi. Saima katsoo Ollia. Olli on lukevinaan tärkeänä talouslehteä.

SAIMA
Eikö me vaan voitaisi -

Olli laskee lehden.

OLLI
Ei. Me ei oteta lemmikkiä. Mä en halua tänne mitään karvoja ja kaaosta.

Saima näyttää mietteliäältä.

(jatkuu)

SAIMA
Mä luin jostain, että kaali tai kivikin voi olla lemmikki.

Nea nyökkäilee pontevasti.

NEA
Mulle käy mikä vaan lemmikki!

OLLI
Naurettavaa tommonen.

Olli sekoittaa rivakasti juomaa lusikalla.

NEA
Sä oot naurettava!

Olli juo nopeasti lasinsa tyhjäksi ja nousee ylös. Nea laittaa kätensä puuskaan ja alkaa murjottaa.

SAIMA
Älkää olko noin lapsellisia.

Olli paukauttaa lasinsa ja poretablettipakkauksen tiskipöydälle.

OLLI
Nea siivoaa sitten huoneensa ennenkuin mä tulen kotiin.

NEA
En. Siivous on ihan TYLSÄÄ!

Olli nappaa jääkaapin ovesta lapun "osta pölypusseja!" ja marssii ulos keittiöstä. Nea näyttää hänen selälleen kieltä. Saima jatkaa lehden lukemista päätään puistellen.

4 INT. KODINKONELIIKE - ILTAPÄIVÄ 4

Olli vertailee pölypusseja kodinkoneliikkeen käytävällä. Hän huomaa pienen väkijoukon kerääntyneen myyntistandin ympärille. Standilla on siistiin pukuun pukeutunut MIES, 30, joka esittelee vakuuttavasti uutta, iloisen turkoosia, keltaraitaista imuria.

MIES
Sano hyvästit kotiasi piinaaville villakoirille! Saa koko perheesi siivoamaan!

Ollin mielenkiinto herää. Hän astuu lähemmäs katsomaan imuria

(jatkuu)

ja jää NAISEN, 30, ja LAPSEN, 8, taakse kuuntelemaan. Miehen takana on mainoskyltti, jossa on suuri kuva imurista ja teksti POP01.

MIES
Hanki nyt siisti ja tyylikäs imuri, jota kaikki kadehtivat! Erikoishintaan vain tänään!

Väkijoukko on vaikuttunut. Lapsi nykii äitinsä hihaa.

LAPSI
Toi näyttää ihan norsulta.

ÄITI
Et sä voi sanoa tollalailla ihmisistä.

LAPSI
Eikun toi imuri.

Äiti vilkaisee nolona Ollia, suhahtaa lapselle ja kiinnittää huomionsa taas myyjään. Olli tuijottaa lasta. Hän katsoo miesmyyjää, joka esittelee suurieleisesti imuria katsojille. Olli virnistää.

5 INT. OLOHUONE - ILTAPÄIVÄ 5

Olli tulee olohuoneeseen kantaen suurta neliskanttista paperikassia, jonka kylkeen on liimattu rusetti.

OLLI
Nea! Saima! Mulla on teille yllätys!

Saima tulee olohuoneeseen Nea kannoillaan. Olli laskee paperikassin lattialle. Nea juoksee heti pakettiin kiinni. Saima seuraa huvittuneena tilannetta.

NEA
Vau! Näytä!

Olli avaa juhlallisesti paperikassissa olleen laatikon ja Nea tunkee naamansa heti laatikkoon. Laatikossa on imuri. Nean naama venähtää.

NEA
Höh. Toihan on imuri.

OLLI
Ei, vaan tää on meidän uusi lemmikki...

(jatkuu)

Nea ja Saima tuijottavat Ollia. Olli vilkaisee imuria. Sen kyljessä on teksti P0P01.

OLLI
Pöpö.

Saima yrittää peittää kädellä hymyään. Nea katsoo imuria ja isäänsä epäluuloisesti. Olli nostaa nopeasti imurin lattialle ja avaa imurin käyttöoppaan.

OLLI
Noniin, katsotaas. Lemmikinhoidon ABC. Tässä on sen suu, mistä menee ruoka sisään.

Olli näyttää ohjekirjaa Nealle ja osoittaa imurin suutinta. Hän yrittää kömpelösti matkia myyjämiehen eleitä ja liikkeitä. Nea näyttää epäilevältä. Saima tulee apuun.

SAIMA
Mitäs tää Pöpö syö?

OLLI
Likaa, pölyä... Mitä vaan.

SAIMA
Onpas sillä hieno häntäkin, tuu kulta kattomaan.

Saima vetää imurin johtoa esiin ja Nea tulee lähemmäs katsomaan. Olli selaa sivulle, jossa näkyy imurin suulakkeen harjakset.

NEA
Mitä noi on?

OLLI
Ne on... Hampaat.

NEA
Mikä toi nappi on?

OLLI
Kun sitä nappia painaa, niin hampaat tulee esiin.

Olli painaa nappia ja harjakset tulevat esiin.

OLLI
Näin!

(jatkuu)

Nea säikähtää ja kikattaa hermostuneesti.

SAIMA
Nehän on kuin kissan kynnet!

Nea silittää harjaksia.

NEA
Miks sillä on hampaat?

OLLI
Niillä se voi syödä erilaisia ruokia.

Nea paijaa imuria varovasti. Hän tökkäisee letkua.

NEA
Sillä on kärsäkin.

Olli katsoo Saimaa. Saima hymyilee.

OLLI
Aivan! Niinkuin norsulla.

NEA
Mitä se juo?

OLLI
Pöpöille ei saa antaa vettä tai ne sairastuu.

Olli osoittaa käyttöohjeesta kohtaa, jossa näkyy pisaran kuva, jonka päällä on rasti. Nea nyökkää ja pyörii Pöpön ympärillä kiinnostuneesti.

SAIMA
Ulkoilutus jää sitte teijän vastuulle.

NEA
Joo!

Olli näyttää kauhistuneelta.

6 INT. NEAN HUONE - ILTA 6

Nea makaa sängyssä Pöpö vieressään. P0P01:n nollien päälle on piirretty Ö:n pisteet. Olli istuu sängyn reunalla, hän lukee imurin käyttöopasta.

OLLI
Ja niin Pöpö eli elämänsä onnellisena loppuun asti. Loppu.

(jatkuu)

NEA
Vielä yksi sivu.

OLLI
Kirja loppui.

Olli heiluttaa kirjan sivuja näytiksi.

NEA
Luetaan vielä.

OLLI
No mennään huomenna kirjastoon.

Nea nyökkää ja Olli suukottaa häntä otsalle. Nea taputtaa imuria ja työntää sitä Olliin päin.

NEA
Pöpökin haluaa suukon.

Olli näyttää kiusaantuneelta. Nea katsoo häntä odottavana. Olli empii, mutta antaa nopean suukon Pöpön suuntaan ja nousee ripeästi ylös.

OLLI
Hyvää yötä, kulta.

NEA
Pussaa kunnolla.

Nea nostaa imuria Ollia kohti. Olli tuijottaa imuria. Pöpö tuijottaa takaisin. Hän antaa vastentahtoisesti suukon Pöpölle.

OLLI
Noniin. Kauniita unia.

NEA
Hyvää yötä isi!

Nea heiluttaa Pöpön kärsää. Olli sammuttaa valot ja sulkee oven perässään.

7 INT. OLLIN JA SAIMAN MAKUUHUONE - AAMU 7

Olli ja Saima nukkuvat sängyssä. Eteisestä raikaa imurin ja laulavan Nean ääni ja Olli herää. Hän vilkaisee kelloa, joka näyttää yhdeksää aamulla.

SAIMA
Olli? Mee hiljentämään se lemmikkis,

(jatkuu)

nyt on lauantai.

Olli nousee istumaan. Ovikello soi ja imurin ääni lakkaa. Olli ja Saima katsovat toisiaan. Ulko-ovi avautuu.

ELLA (O.S)
Tuutko viemään Tassua ulos?

NEA (O.S)
Joo! Mullakin on nyt lemmikki!

Kuuluu kolinaa ja ulko-ovi sulkeutuu. Tulee hiljaista.

OLLI
Voi peeveli.

Olli ryntää ylös sängystä.

8 EXT. PIHA - AAMU 8

Olli juoksee Nean perään vetäen samalla kylpytakkia päälleen ja huomaa tämän Reiman ja Ellan luona pihalla. He ovat ulkona koiranpennun kanssa, Nealla on Pöpö mukanaan. Olli hölkkää paikalle ja Reima nostaa kätensä tervehdykseen.

REIMA
Morjensta!

OLLI
Huomenta, Reima. Ella. Nea, et sä voi-

NEA
Ella väittää että Pöpö ei oo lemmikki.

Olli avaa suunsa, mutta sulkee sen nähdessään Reiman virnistävän.

ELLA
Toihan on imuri.

NEA
Se on Pöpö.

Olli rykäisee kiusaantuneena. Tytöt tapittavat häntä. Reima kohottaa kulmiaan selvästi nauttien tilanteesta. Olli katsoo Pöpöä, joka katsoo takaisin. Olli liikehtii hermostuneesti.

OLLI
No se on sellanen...

(jatkuu)

REIMA
Mitä?

Olli vilkaisee Reimaa ärtyneenä, rykäisee ja suoristaa takkiaan.

OLLI
Moni tietämätön voi luulla että tämä on imuri, mutta oikeasti se on Pöpö.

Nea katsoo Ellaa ja Reimaa tyytyväisenä.

OLLI
Se syö melkeen mitä vaan tällä kärsällä.

Olli on syövinään Ellan ja Nean hiuksia Pöpön kärsällä. Tyttöjä alkaa naurattaa.

OLLI
Ja katsokaas miten komeakin se on.

Olli kumartuu taputtamaan Pöpön kylkeä. Nea ja Ella kumartuvat myös silittämään Pöpöä.

ELLA
Se on kyllä söötti.

Reima pidättelee naurua.

REIMA
Vinkeä kaveri tämä Pöpö.

Olli hymyilee kiusaantuneesti. Ella kaivaa taskustaan koirannameja. Hän ojentaa Tassulle yhden, mutta Tassu ei syö sitä. Nea matkii ja yrittää syöttää Pöpölle kiveä.

ELLA
Iskä, Tassu ei syö vieläkään.

REIMA
Annetaan sille vatsalääkettä kotona.

NEA
Mikä sillä on?

REIMA
Se on varmaan vaan syöny liikaa herkkuja juhlissa.

Nea vilkaisee huolissaan Pöpöä ja Reima hymyilee hänelle.

(jatkuu)

REIMA
Älä huoli, tuskinpa se tarttuu.

Olli pyörittää silmiään.

9 EXT. KIRJASTON PIHA, - ILTAPÄIVÄ 9

Olli seisoo auton avonaisen takaoven edessä. Nea istuu autossa turvavöissä olevan Pöpön kanssa.

OLLI
Sä et ota sitä kirjastoon.

NEA
Ei me voida jättää sitä autoon! Se voi kuolla!

OLLI
Ei se kuole autoon, täällä ei oo tarpeeksi kuuma.

Nea avaa Pöpön turvavyön ja ottaa sen syliin.

NEA
Mä voin kantaa sitä.

OLLI
Et kanna. Pöpö jää nyt-

NEA
Ei jää! Pöpö tulee mukaan!

Nea riuhtoo imuria ulos autosta. Olli yrittää estää.

NEA
Apua! Isi yrittää tappaa Pöpön!

Parkkipaikalla olijat katsovat heitä pitkään. Olli yrittää näyttää siltä, että tilanne on hallinnassa. Hän hyssyttää Neaa.

OLLI
Okei okei. Otetaan se nyt sitten mukaan. Mutta kirjastossa pitää olla hiljaa.

NEA
Hyvä, okei.

Nea kapuaa Pöpön kanssa ulos autosta ja he lähtevät kävelemään kirjastoa kohti. Olli katsoo Pöpöä pahasti, joka

(jatkuu)

katsoo viattomana takaisin.

10 INT. KIRJASTO - ILTAPÄIVÄ 10

Olli käy järjestelmällisesti kirjaston hyllyä läpi valiten kirjoja koriinsa. Nea juoksentelee Pöpö kannoillaan hyllyltä toiselle. Imuri kolisee kulkiessaan. Kirjaston asiakkaat tuijottavat ensin imuria ja sitten äkäisesti Ollia. Olli yrittää hymyillä.

OLLI
Me viedään Pöpö tän jälkeen takaisin lemmikkikauppaan. Kuulitko?

Nea ei vastaa, vaan juoksee hyllyjen välistä pois näkyvistä. Viereisellä seinustalla LAPSI2 9, osoittaa seinässä olevaa "Hiljaisuus!"-kylttiä ja suhahtaa Ollille. Olli hymyilee pingottuneesti. Muutaman hyllyn takaa kuuluu kolinaa, sitten alkaa kuulua imurin hurinaa.

OLLI
Mitä nyt taas.

Olli juoksee ääntä kohti ja näkee Nean imuroivan kirjaston lattialta multaa rikkinäisen kukkaruukun ja kasvin vierestä. Nean vieressä on ROUVA, 50.

NEA
(Puhuu Rouvalle)
Se tykkää sotkuista.

Rouva hymyilee Ollille.

ROUVA
Olenpa minä kömpelö. Onneksi on noin tomera tyttö auttamassa.

Olli katsoo Neaa ihmeissään.

NEA
Pöpö auttoi!

Muutama muukin asiakas on kerääntynyt paikalle katsomaan.

ROUVA
Sinullahan on kätevä ystävä.

NEA
Se on meidän lemmikki. Iskä anto tän mulle.

(jatkuu)

Rouva hymyilee Ollille lämpimästi ja tämä punastuu. Nea paijaa imuria surullisesti.

NEA
Mutta tän jälkeen se viedään takaisin lemmikkikauppaan.

Ollin hymy hyytyy. Rouva kurtistaa Ollille kulmiaan.

ROUVA
Miksi ihmeessä?

Olli näyttää ahdistuneelta, kaikki tuijottavat häntä. Olli katsoo multaista Pöpöä ja Neaa, joka katsoo surullisena takaisin. Hän kyykistyy heidän viereensä.

OLLI
Se oli vaan leikkiä, ei me viedä Pöpöä pois.

Nea heittäytyy halaamaan Ollia ja vetää Pöpön mukaan halaukseen. Olli saa multaa päälleen. Rouva hymyilee ja alkaa taputtaa. Muut asiakkaat yhtyvät taputukseen.

OLLI
Sitäpaitsi Pöpöhän on päivän sankari!

NEA
Sä oot mun sankari!

Olli halaa hymyillen Neaa tiukemmin.

11 INT. KEITTIÖ - ILTAPÄIVÄ 11

Olli sekoittaa närästyslääkettään tiskipöydän edessä. Pöydällä on imurin ohjekirja, johon on piirrelty ja sitä on väritetty. Olli hymyilee kirjaa katsoessaan ja lusikka tippuu hänen kädestään sotkien juomaa ympäriinsä. Olli ottaa rätin ja alkaa siivota, kunnes hän huomaa lusikan on pudonneen Pöpön viereen keittiön pöydän alle. Pöpön vieressä on pallo. Olli katsoo Pöpöä, Pöpö katsoo takaisin.

OLLI
Mitäs sä oot vailla?

Olli laskee rätin pöydälle.

12 INT. ETEINEN/KEITTIÖ - ILTAPÄIVÄ 12

Ulko-ovi avautuu ja Nea tömisee eteiseen. Hän kääntyy huikkaamaan ovelta Ellalle.

(jatkuu)

NEA
Paranemisia Tassun masulle! Moikka!

Nea sulkee oven ja ryntää keittiöön. Hän näkee isänsä kontallaan Pöpön ja pallon kanssa.

NEA
Mitä sä teet?

Olli näyttää nololta.

OLLI
Pöpö halus leikkiä pallolla.

NEA
Hyvä että pidit sille seuraa, mä en halua tartuttaa sitä Tassun tautiin.

OLLI
Fiksusti ajateltu. Mutta katos mitä mä keksin.

Olli vierittää pallon lattialle. Sitten hän imuroi sen takaisin.

NEA
Mäkin haluan kokeilla!

Nea heittää palloa ja Olli kaivaa kännykän esiin.

OLLI
Mä otan teistä kuvan.

NEA
Otetaan meistä kaikista kuva! Mä haen äidin!

Nea tömistää tiehensä. Olli ottaa Pöpön kainaloonsa ja hymyilee kameraan ottaakseen selfien.

OLLI
Sano muikku!

13 INT. KEITTIÖ- AAMU 13

Nea raahustaa Pöpö perässään keittiöön. Hän ottaa muropaketin kaapista ja kujertaa Pöpölle.

NEA
Nyt saat aamupalaa.

(jatkuu)

Nea kaataa muroja Pöpön ruokakippoon ja yrittää imuroida niitä. Pöpöstä kuuluu outoa rohinaa, eikä kippo tyhjene. Nea kurtistaa huolissaan kulmiaan, ottaa pöydältä imurin ohjekirjan ja laskeutuu Pöpön viereen selaten ohjekirjaa. Imurin kyljessä hohtaa valo "TÄYNNÄ".

NEA
Tarviitko sä hampaita?

Nea painaa suulakkeen painiketta, hätkähtää napin ääntä ja yrittää imuroida muroja uudestaan. Imuri rohisee edelleen.

NEA
Onko sun masu kipeä? Ootko syöny liikaa?

Nea katsoo tiskipöydällä olevaa Ollin poretablettipakettia. Hän avaa paketin ja ottaa poretabletin käteensä.

14 INT. OLLIN JA SAIMAN MAKUUHUONE - AAMU 14

Olli istuu sänkynsä laidalla pyjamassaan. Sängyn vieressä on kasa sarjakuvia ja kirjastosta lainattuja lastenkirjoja. Olli katselee kuvaa hänestä, Neasta, Saimasta ja Pöpöstä. Hän hymyilee. Saima torkkuu hänen vieressään. Yhtäkkiä kuuluu pamaus ja valot sammuvat. Saima herää. Keittiöstä kuuluu Nean huuto.

15 INT. KEITTIÖ - AAMU 15

Olli juoksee Saima kannoillaan keittiöön, missä Nea on itkuisena Pöpö kainalossaan. Lattialla on poretablettipaketti, juomaa on ympäri lattiaa.

NEA
Isi! Pöpö ei herää.

OLLI
Ei sille saa juottaa vettä!

NEA
Sä sanoit että toi auttaa!

SAIMA
Voi rakas.

Olli laskeutuu polvilleen tutkimaan Pöpöä.

NEA
Mä yritin syöttää sitä, ja hampaatkin, mutta se sai Tassun taudin ja mä

(jatkuu)

annoin sille lääkettä ja...

Nean puhe puuroutuu.

OLLI
Voi ei.

Olli yrittää käynnistää imuria, mutta mitään ei tapahdu. Hän avaa imurin luukun ja katsoo sisälle.

NEA
Mikä sillä on?

Olli katsoo tuskastuneena tytärtään ja Saimaa. Hän ottaa Nean syliin ja rutistaa tätä hetken.

OLLI
Pöpö on kuollut.

Nea alkaa itkeä.

16 EXT. TAKAPIHA - ILTAPÄIVÄ 16

Olli iskee lapion maahan vastakaivetun haudan viereen. Hän pyyhkäisee hikeä otsaltaan. Nea seisoo vakavana, silmät turvonneina hänen, Ellan ja Saiman vieressä. Ella pitelee Tassua hihnassa. Saima laskee kätensä Nean olkapäälle. Reima tuo sisältä silkkiliinaan kääritytn imurin ja ojentaa sen Ollille. Olli laskee sen varovasti hautaan.

SAIMA
Tää on kyllä ympäristörikos.

REIMA
Shh.

Olli mulkaisee heitä. Saima hymyilee anteeksipyytävästi.

NEA
Hyvästi, Pöpö.

SAIMA
Hyvää matkaa.

REIMA
Kevyet mullat, Pöpö.

ELLA
Hyvästi.

Ella katsoo Tassua.

(jatkuu)

ELLA
Tassullakin on ikävä sua.

Nea ja Ella halaavat. Olli kaivaa taskustaan paperilapun ja alkaa nyyhkyttää. Hän ojentaa lappua Reimalle.

OLLI
Lue sä, mä en pysty.

Reima ottaa lapun ja alkaa lukea ääneen. Saima halaa Ollia.

REIMA
Enää ei kärsäsi syödä voi, enää ei
hurinasi huoneissa soi. Toit meille
mukanasi leikin ja ilon, nyt mukaasi
laitamme kaipuuta kilon. Kiitos Pöpö.
Toivoo: Perheesi.

Olli nyökkää Reimalle. Hän alkaa lapioimaan multaa kuoppaan pyyhkien edelleen silmiään. Nea ja Ella alkavat silmäillä ulko-ovesta näkyvää notkuvaa pitopöytää. Nea pyyhkii kyyneleet pois kasvoiltaan.

NEA
Saadaanko nyt keksejä?

ELLA
Ja pullaa!

SAIMA
Eiköhän sieltä löydy kaikille jotain.

Tytöt lähtevät käsi kädessä Saiman perässä sisälle. Reima taputtaa Ollia olalle ja seuraa heitä. Nea kääntyy ja huomaa Ollin tuijottavan edelleen hautaa. Nea palaa Ollin viereen ja ojentaa nenäliinan. Olli niistää nenäliinaan kovaäänisesti. Nea katsoo hetken hautaa ja vetää päänsä paidan sisään leikkien kilpikonnaa. Olli huomaa Nean eleen ja hymyilee.