



# HENKIEN KÄTKEMÄ

Japani, 2001

**Ohjaus:** Hayao Miyazaki

**Kesto:** 122 min.

**Genre:** animaatio

**Alkuperäinen nimi:** *Sen to Chihiro no kamikakushi*

**Ikäraja:** K7

**Koulukinon oppimateriaalin tehtävät** on tehty alakoululaisille.

**Oppimateriaalin teemoja:** itsensä löytäminen, vaikeuksien voittaminen, rohkeus, ystävyys

## SYNOPSIS

Henkien kätkemä on osittain käsin, osittain digitaalisesti toteutettu piirrosanimaatio. Se kertoo kymmenvuotiaasta Chihiro-tytöstä, joka vanhempineen eksyy muuttomatalla. Harhareitti johtaa paikkaan, jota isä arvelee hylätyksi huvipuistoksi. Siellä pöydät kuitenkin notkuvat ruokaa, eivätkä isä ja äiti voi vastustaa kiusausta. Chihiro löytää herkkuja ahmineet vanhempansa sioiksi muuttuneina – perhe on tietämättään tullut henkien kylpylään ja vanhemmat ovat kajonneet jumalille tarkoitettuun ruokaan. Haku-niminen poika ilmestyy auttamaan Chihiroa: hän kertoo, että voidakseen pelastaa vanhempansa tytön täytyy jäädä töihin kylpylään. Tästä alkaa Chihiron uskomaton seikkailu, jossa hän joutuu kohtaamaan kylpylän henkilökunnan lisäksi toinen toistaan erikoisempia jumalia ja ratkomaan visaisia ongelmia. Hemmoteltu pikkutyttö löytää itsestään aivan uusia puolia.

## VIHJEITÄ ELOKUVAN KÄSITTELYYN

### 1. Henkilöhahmojen tarkastelua

Palauttakaa mieliin elokuvan keskeiset henkilöt esimerkiksi ryhmätöinä: jokainen ryhmä vastaa yhden henkilökuvan rakentamisesta ja esittelee työnsä tulokset muille. Ryhmä voi pyrkiä vastaamaan seuraaviin kysymyksiin: Kuka? Mikä? Millainen? Miten toimii? Miten ei toimi? Miten tulee toimeen muiden kanssa? Miksi on sellainen kuin on? Mitä emme saa tietää henkilöstä? Miten muuttuu tapahtumien edetessä?

Keskeisiä hahmoja:

Chihiro

- Miten Chihiro muuttuu elokuvan aikana?
- Mistä hän saa voimia selviytyä tehtävästään?

Isä ja äiti

- Miksi vanhemmat muuttuvat juuri sioiksi?

Haku

- Millainen on Hakun ja Chihiron suhde?
- Miksi Haku tottelee Yubabaa?
- Miten Hakun käy lopulta?

Yubaba

- Millaisia tehtäviä Yubaba hoitaa?
- Miten vastuu kylpylästä vaikuttaa häneen?

Vauva

- Miksi vauva kuvataan jättimäiseksi?

Kamaji

Zeniiba

Kasvoton henki

Joen jumala

**2. Omia henkilöihahmoja savesta**

Monet Henkien kätkemän henkilöihahmot ovat ulkonäöltään varsin omaperäisiä. Ulkomuoto kertoo jotain heidän ominaisuuksistaan tai tehtävistään. Palauttakaa mieleen vaikkapa Kamaji, Yubaba, vauva tai Kasvoton henki – miten heidän ulkonäkönsä ilmentää heidän luonnettaan tai mitä se kertoo heidän tekemisistään?

(Esimerkiksi kuusikäinen, hämähäkkimäinen Kamaji on kylpylän tuhatturi, jonka vastuullinen tehtävä on muun muassa valmistaa asiakkaiden tilaamat kylvyt.)

Tehkää muoviluvahasta tai savesta uusia jumalia kylpylän asiakkaiksi tai lisää henkilökuntaa.

(Pohdittavaksi suunnitteluvaiheessa: Kuka hahmosi on? Mitä hän tekee tai ajattelee? Miten se näkyy hänen hahmossaan?)

**3. Ilmeet kertovat**

Japanilainen animaatioelokuva, anime, korostaa henkilöihahmojen ilmeitä, joiden kautta välittyvät erilaiset tunnetilat: kasvot, varsinkin silmät, piirretään suuriksi, lähikuvia käytetään paljon. Samantapaista ilmaisua käytetään mangassa, japanilaisessa sarjakuvassa.

a. Mikä elokuvan hahmoista miellytti eniten? Miksi?

b. Millainen itse olisit elokuvan päähenkilönä? Piirrä 3-4 kuvan sarjakuva, jossa olet tarinassa mukana:

- Luonnostelee hahmoa, paneudu tunnetiloihin. Millainen olen vihaisena? Entä hämmästyneenä?

- Suunnittele kokonaisuus, esim. kunkin ruudun sisältö ja sommittelu. Mikä on sarjakuvasi perusidea? Mitä on pakko kertoa, mitä voit jättää kertomatta? Miten voit hyödyntää erilaisia sarjakuvan ilmaisukeinoja?

- Tee luonnos.

- Piirrä tussilla puhtaaksi.

Katso ohjeita internetistä [www.kupla.net](http://www.kupla.net)

c. Mikä on suosikkisarjakuvahahmosi?

Kootkaa suosikkiahmoistanne näyttely.

Jokainen kerää sitä varten kuvia (yksittäiset ruudut riittävät), joissa tulee esiin oman suosikkiahmon erilaisia ilmeitä, eleitä ja asentoja ja niiden kautta välittyviä tunnetiloja (esim. vihainen Wagner, turhautunut Wagner, tyytyväinen Wagner...).

**4. Elämää Henkien kylpylässä**

Kootkaa Henkien kylpylän huoneentaulu eli säännöt, joiden mukaan elämä kylpylässä on järjestynyt ja jotka Chihiro joutuu omaksumaan selvitäkseen tehtävistään.

Miten kylpylä toimii? Millainen hierarkia eli arvojärjestys kylpylässä vallitsee? Miten kylpylävieraita kohdellaan? Entä ihmisolentoja? Millaisia ominaisuuksia selviytyminen Chihirolta edellyttää? Mihin hän tarvitsee apua, mistä selviytyy itse?

**5. Nimet**

Yubaba riistää Chihirolta nimen ja antaa tilalle toisen: tytöstä tulee henkien kylpylässä Sen. Kyse ei ole mistä tahansa nimenmuutoksesta vaan vallankäytöstä. Nimen viemällä Yubaba vie Chihirolta jotain hyvin henkilökohtaista, tälle yksilöllistä, ja yrittää näin ottaa tämän valtaansa (palvelukseensa). Haku on kokenut saman ja jo unohtanut alkuperäisen nimensä. Siksi hänen poispääsynsä näyttää pitkään mahdottomalta.

a. Haastatelkaa kotiväkeä nimistänne ja kertokaa tai kirjoittakaa niistä: Mikä on koko nimesi? Miksi sait nimesi juuri sen? Mitä vaihtoehtoja sille oli olemassa? Mitä nimesi merkitsevät? Mitä ajattelet itse omasta nimestäsi? Voisitko kuvitella luopuvasi siitä? Mitä vanhempasi ja lähipiiriisi ajattelevat nimestäsi? Mitä lempinimiä sinulle on annettu ja miksi? – Teksteistä voi koota vaikkapa epävirallisen ”luokkakuvan” seinälle.

b. Keskustelkaa nimen tehtävästä ja merkityksestä ihmiselle. Liittykö nimeämiseen meidän kulttuurissamme vallankäyttöä?

(Voitte pohtia sekä eris- että yleisnimiä. Liikkeelle voi lähteä elokuvasta: Miksi Chihiro alkaa elokuvassa sanoa Zeniibaa ja Yubabaa mummoksi? Miten nämä suhtautuvat?)

c. Aina asian tai esineen nimeä ei haluta sanoa ääneen. Varsinkin ikäviä, esimerkiksi pelottavia tai uhkaavia, asioita tarkoittamaan on keksitty aikojen kuluessa kiertoilmauksia, eufemismeja, jotta oikeiden nimien ääneen lausumiselta vältyttäisiin. Miten esimerkiksi kuolemasta tai itsemurhasta puhutaan meidän kulttuurissamme? Millaisia nimiä pelottavalle karhulle on keksitty? – Mihin kiertoilmauksia tarvitaan? Mitä mieltä olette niiden käytöstä?

## 6. Sankaritarina

Henkien kätkemässä sankarihahmo joutuu tehtävänsä suorittaakseen kohtaamaan monenlaisia vaaroja ja ratkomaan visaisia ongelmia. Hän selviytyy niistä, ja loppu on onnellinen – ihan niin kuin missä tahansa tavanomaisessa seikkailuelokuvassa. Henkien kätkemä ei ole kuitenkaan samanlainen seikkailu kuin vaikkapa jokin Disneyn animaatio. Mikä tekee siitä erilaisen?

(Kalle Kirstilän mukaan animelle on tyypillistä, että henkilöahmot ovat moniulotteisia, ristiriitaisiakin. He eivät ole yksiselitteisesti hyviä tai pahoja. Tästäkin tarinasta puuttuu mustavalkoinen hyvän ja pahan vastakkainasettelu. Pääristiriita on Chihirossa itsessään: katsoja joutuu jännittämään, onko hänellä sisua ja voimia selvittää yhä mutkikkaammaksi osoittautuva tehtävä. Päävastustaja Yubaba ei hänkään ole yksiulotteisen paha: hän on vastuussa kylpylän toiminnasta ja se vaikuttaa hänen toimintaansa. Toisaalta hän on myös vauvaansa rakastava ja hemmotteleva äiti.)

## 7. Mediatutkimus koko luokan voimin

Elokuvan päähenkilönä ja samalla sankarihahmona on tavallinen kymmenvuotias tyttö. Ohjaaja Miyazaki on kertonut, että hän nimenomaan halusi tehdä elokuvan, josta nuoruusiän kynnyksellä olevat tytöt voivat nauttia ja jossa on muutakin kuin ihastumisia ja romansseja.

Tehkää tutkimus: Katsokaa kaikki tv:ssä viikon aikana tarjolla olevat lasten- ja nuortenohjelmat ja kirjatkaa muistiin, keille ohjelmat on suunnattu ja mistä se näkyy. Kiinnittäkää huomiota myös siihen, kuinka paljon esillä on tyttöjä ja poikia ja millaisissa rooleissa eri sukupuolet esiintyvät. Arvioikaa sitten yhdessä, miten lasten- ja nuortenohjelmat tavoittavat kohdeyleisönsä ja millaisia roolimalleja ne tytöille ja pojille tarjoavat.

(Urakka on melkoinen, mutta mediakasvatusprojektina varsin mielenkiintoinen ja monenikäisille sopiva. Työtä helpottaa vastuun jakautuminen isolle joukolle – työnjaosta ja tarkkailtavista piirteistä on tärkeää sopia etukäteen. Tarkoitukseen voi kehittää vaikkapa kaikille yhteisen seurantalomakkeen. Tarkasteluun voi liittää muitakin näkökulmia, esimerkiksi pohtia, missä ohjelmat tuotetaan jne.)

## 8. Miten japanilaisuus näkyy elokuvassa?

Henkien kätkemän ohjaajaa Hayao Miyazakia pidetään anime-elokuvan mestarina. Hän on vuodesta 1985 työskennellyt japanilaisella Ghibli-studiolla, jossa hän on ohjannut, kirjoittanut ja tuottanut lukuisia elokuvia. Niistä Henkien kätkemä on saavuttanut tähän saakka suurimman suosion: Japanissa se on tuottanut yli 230 miljoonaa euroa ja saanut yli 20 miljoonaa katsojaa – anime ja manga ovat siellä kaikenikäisten harrastus. Se on palkittu myös Euroopassa Berliinin elokuvajuhlien pääpalkinnolla. (Ks. lisää Harri Römpötin jutusta.)

Pohtikaa yhdessä, mistä elokuvassa näkyy, että se on tehty Japanissa. Miettikää myös, miten katsomiskokemukseen vaikuttaa elokuvan japaninkielisyys. (Elokuva on tekstitetty, ei dubattu suomeksi.)

(Japanilaisuus näkyy paitsi miljöössä myös hahmoissa ja heidän toiminnassaan. Harri Römpötin mukaan Ghibli-studion johtaja, tuottaja Toshio Suzuki on kertonut, että elokuva hyödyntää japanilaista mytologiaa - sanotaan, että Japanissa on kahdeksan miljoonaa jumalaa, vanhoja animististen uskontojen jumalia ja uudempia nykyuskontojen mukana tulleita. Jättivauva symboloi Suzukin mukaan japanilaisten lasten asemaa, heidän palvomistaan. Työnteon merkityksen korostaminen on sekun japanilaisille tyypillistä. – Suzuki on todennut, että liiallinen kansainvälisyyteen pyrkiminen tuottaa helposti luonteetonta jälkeä. Siksi studiolla tehdään elokuvia japanilaiset ensin mielessä. Myös Miyazaki itse on kertonut haluavansa välittää rikkaasta japanilaista perinnettä, muistuttaa katsojia juuristaan.)

### 9. Kirjoitustehtävänä elokuva-arvostelu

Henkien kätkemä ei ole yhden kohderyhmän elokuva, vaan siinä on katsottavaa eri-ikäisille ja muutenkin erilaisille katsojille. Palauttakaa mieliin elokuva-arvostelun kirjoittamisen perusohjeet (ks. esim. Koulukinon Billy Elliot - oppimateriaali) ja kirjoittakaa valintanne mukaan arvosteluja erilaisille lukijoille:

- 7-vuotiaille Disney-animaatioiden ystäville
- 12 - 15-vuotiaiden koululehteen
- sarjakuvafaneille
- leikki-ikäisten vanhemmille (elokuva on vanhempien seurassa sallittu 5-vuotiaille)
- aikuisyleisölle.

Keksikää yhdessä lisää kohderyhmiä.

Lähteet:

[www.nausicaa.net/miyazaki](http://www.nausicaa.net/miyazaki)

Kirstilä, Kalle, *Anime – onko se jotain syötävää?* Peili 4/02.

Römpötti, Harri, *Ghibli – animen ykkösstudio*. Peili 4/02. (Anime on yksi Peilin 4/02 teemoista.)

ks. myös [www.kupla.net](http://www.kupla.net)

Materiaalin on laatinut äidinkielen ja kirjallisuuden lehtori Minna Hautaniemi apunaan työryhmä Annika Henriksson, Hanna Niinistö ja Outi Freese.