

Estetisoidut naiset ja väkivaltaiset miehet? -  
Semioottinen analyysi animen *ecchi-*  
genrestä

Ville Ruotanen (0444404)

Pro Gradu -tutkielma

Kevät 2020

Sosiologia

Lapin yliopisto

vruotane@ulapland.fi

## Lapin yliopisto, yhteiskuntatieteiden tiedekunta

Työn nimi: Estetisoidut naiset ja väkivaltaiset miehet? – Semioottinen analyysi animen *ecchi*-genrestä

Tekijä: Ville Ruotanen

Koulutusohjelma/oppiaine: Sosiologia

Työn laji: Pro gradu -tutkielma \_x\_ Laudaturtyö\_\_

Sivumäärä: 48

Vuosi: 2020

### Tiivistelmä

Pro Gradu -tutkielmani tarkastelun kohteena on animen *ecchi*-genre, joka on kuvattavissa ”pehmopornona”. Tutkimuskohteena on kaksi *ecchi*-genreen kuuluvaa sarjaa *Highschool of the Dead* (2010) ja *Highschool DxD* (2012). Olen kiinnostunut tarkastelemaan kyseisten sarjojen narratiivisia ja visuaalisia kerronnan käytäntöjä soveltaen binaaristen vastakohtapareja menetelmällisenä työkaluna. Tarkastelen kerronnan käytäntöjä myös sukupuolen representaation näkökulmasta. Tarkastelussa korostan performatiivisuutta ja sukupuolittuneen katseen käytäntöjä.

Aineistossani esille nousevat kerronnan käytännöt sisältävät binaarisia vastakohtapareja. Tosin ne eivät ole vakiintuneita, vaan muuttuvat kerronnan käytännöissä. Sukupuolen representaatiot sisältävät sukupuolittuneita kerronnan käytäntöjä. Nais- ja mieshahmot esitetään tunnistettavina. Tunnistettavuuden lisäksi erityisesti naishahmot esitetään ruumista painottavan katseen kohteena. Väkivallan kontekstissa molemmat nais- ja mieshahmot esitetään sekä väkivallan kohteena että väkivallan käyttäjänä. Tosin naisruumiin paljautta ja tiettyjä ruumiin osia painotetaan hyökätyksi tulemisen kontekstissa. Tätä ei tapahdu miesruumiin osalta.

*Ecchi*-genren sukupuolen representaatiot samaan aikaan tuottavat normalisoivia käsityksiä sukupuolesta ja venyttävät asetettuja rajavetoja erityisesti toiminnan näkökulmasta. Tässä kontekstissa voidaan jopa puhua sukupuolittuneesta vallasta, sillä naisruumiit esitetään säännönmukaisesti eroottisen katseen kohteena. Näin ollen *ecchi*-genren sukupuolen representaatioihin kietoutuu valta, sillä ne esittävät nais- ja mieshahmot tietynlaisena ja säännönmukaisten esityskäytäntöjen kohteena.

# Sisällys

<b>JOHDANTO .....</b>	<b>1</b>
NAISET JA MIEHET – SAMANLAISIA JA TOISTENSA VASTAKAPPALEITA? .....	1
ANIMEN MONINAISUUDESTA JA RISTIRIITAISUUDESTA.....	5
<b>TEORETTISET JA METODOLOGISET LÄHTÖKOHDAT .....</b>	<b>9</b>
SEMIOTIIKKA.....	9
REPRESENTAATIO JA SUKUPUOLI .....	11
AINEISTON ESITTELYÄ JA SEN ANALYYSIIN LIITTYVÄÄ POHDINTAA.....	13
<b>ESTETISOIDUT NAISET JA VÄKIVALTAISET MIEHET? .....</b>	<b>16</b>
KATSOTTU, PALJASTETTU JA HAAVOITETTU NAISRUUMIS .....	17
KATSEEN JA VÄKIVALLAN YHDISTYMINEN.....	27
RAJOITETTU JA KATSOTTU SUKUPUOLI? .....	43
<b>JOHTOPÄÄTÖKSET .....</b>	<b>46</b>
<b>KIRJALLISUUS.....</b>	<b>49</b>

## Johdanto

Pro Gradu -tutkielmani on aineistolähtöisesti toteutettu visuaalisen kulttuurin tutkimus, joka soveltaa semioottisia lähtökohtia metodologisena apuvälineenä. Kiinnostuksen kohteenani on tarkastella animen *ecchi*-genren kerronnan käytännöissä tuotettuja merkityksiä. Olen erityisesti kiinnostunut tarkastelemaan ja pohtimaan sukupuolen representaatioihin liittyviä merkityksiä. Tosin representaatio ja sukupuoli eivät toimi analyysini ohjaavina käsitteinä, vaan ovat näkökulmia kerronnan merkityksen teoreettisempaa ja yhteiskunnallisempaa tarkastelua varten.

Johdantolukuni rakentuu kahteen osaan. Ensimmäiseksi keskustelen tutkielmani liittyvästä yhteiskunnallisesta kontekstista. Tämän keskustelun yhteydessä tuon esille tutkimuskysymykseni ja viittaan lyhyesti aineistooni. Toiseksi esittelen animen historiallista taustaa, sisällöllistä tematiikkaa ja erilaisia genrejä. Lisäksi perustelen *ecchi*-genren valintaa.

### *Naiset ja miehet – samanlaisia ja toistensa vastakappaleita?*

”Valitse ala päällä, älä alapäällä” kuului työministerin slogan vuonna 2014. Kyseisen sloganin tavoitteena oli purkaa työelämän sukupuoleen liittyvää segregatiota ja kannustaa nuoria hakemaan työaloille heidän kiinnostuksen kohteiden eikä sukupuolen perusteella. Ensi alkuun slogan ja sen takana piilevä ajatus kuulostavat varsin lupaavalta: tavoitteena on purkaa sukupuolinormeja työelämän kontekstissa. Toisaalta slogan myös vahvistaa perinteistä ja kaksijakoista käsitystä sukupuolesta – jakona naisiin ja miehiin – viittaamalla ”alapähän”. Yleisellä tasolla sukupuoli ymmärretään biologisen todellisuuden kautta, jolloin yksilön ruumis määrittää kumpaan sukupuolta hän on. Tämä tapahtuu jo yksilön syntymän hetkellä, jolloin vauva määrittyy tytöksi tai pojaksi riippuen siitä, onko vauvalla vagina tai penis.

Sukupuolen merkitys ei nouse esille ainoastaan jakona naisiin ja miehiin, vaan sen ympärille kietoutuu käsityksiä sukupuolen ”luonnollisesta olemuksesta”. Tällä tarkoitan sitä, kuinka naiset ja miehet ajatellaan olevan tietynlaisia niin luonteeltaan kuin myös ominaisuuksiltaan. Työelämän osalta tämä on nähtävissä naisten ja miesten sijoittumisena tietyille työaloille, mitä edellä mainittu slogan pyrki tuomaan esille. Tosin sukupuolen vaikutus voi olla havaittavissa myös muissa arjen osa-alueilla. Kasvatuksen osalta esimerkiksi poikia ja tyttöjä saatetaan ohjata tietynlaisten leikkien pariin, minkä vuoksi normeista poikkeavat lapset voivat näyttäytyä herkästi erilaisilta. Esimerkiksi tyttö, joka on kiinnostunut enemmän ”poikien leikeistä”, leimataan usein poikatytöksi.

Normatiiviset käsitykset sukupuolesta ovat nähtävissä rajoittavana. Ne asettavat rajavetoja sille, miten yksilö ymmärtää itsensä ja toiset ympärillään, ja niitä yllä pidetään säännönmukaisesti sosiaalisissa ja kulttuurisissa käytännöissä. Tästä näkökulmasta näen, että visuaalisen kulttuurin rooli on merkittävä. Media on tulvillaan kuvastoa, jossa esitetään naisia ja miehiä. Huomionarvoista on, kuinka yleisesti mediassa naiset ja miehet ovat tietynlaisia ulkonäöllisesti: naiset ovat laihoja, kun taas miehet lihaksikkaita. Rossi (2003, 11) kuvaakin mainoskuvastoa sukupuolimainontana, koska se sisältää usein helposti tunnistettavia naisia ja miehiä. Median kuvastoon ei liity ainoastaan sukupuolen tunnistettavuus, vaan se luo rajavetoja, luokitteluja, hierarkioita ja arvottamista sukupuolen ja seksuaalisuuden ympärillä (Karkulehto 2011, 37). Näin ollen media tuottaa tietynlaista näkemystä ”todellisuudesta”.

Median osalta populaarikulttuurin kuvasto on herättänyt itsessäni akateemista kiinnostusta. Erityisesti animoidut TV-sarjat ja elokuvat sekä videopelit herättävät minussa tutkimuksellista uteliaisuutta. Yleisellä tasolla henkilöhahmot ovat visuaalisesti sukupuolittuneita ja joissakin tapauksissa visualisointi on viety ääri rajoille. Tällä tarkoitan sitä, kuinka henkilöhahmot ovat tehty tunnistettavaksi ruumiin visualisoinnin avulla. Naishahmojen osalta tämä voi olla ruumiin tekemistä ”päärynämäiseksi”, ja mieshahmojen tapauksessa V-muodon korostumista. Joissakin tilanteissa tietynnäköiset nais- ja miesruumiit voidaan myös yhdistää kauneuteen, ihailuun ja rakkauteen. Esimerkiksi klassisissa animoidussa Disney-elokuvissa (*Mulan*, *Prinsessa ruusunen*, *Pieni merenneito*, *Tuhkimo*, *Notre Damen kellonsoittaja*, *Aladdin* jne.) romantiikan keskiössä ovat ruumiillisesti tietynlainen nais- ja mieshahmo. Populaarikuvasto siis muovaa ruumiiseen liittyviä ihanteita, ja ruumis toimii keskeisenä tekijänä sukupuolen tunnistettavuuden kannalta (Kyrölä 2005, 103 & 106).

Tietyissä tilanteissa populaarikuvaston ruumiin esityksen avulla jopa määritellään henkilöhahmojen toiminnallista ja persoonallista kehystä. Tämä ei tarkoita ainoastaan erontekoa naisen ja miehen välillä, mutta ruumiin kautta eronteko voi tapahtua saman sukupuolen sisäisesti. Esimerkiksi *Scooby-Doo* animaatiisarjassa, jossa teinit nimeltä Fred, Daphne, Velma ja Shaggy sekä porukkaan kuuluva koira Scooby ratkaisevat yliluonnollisia mysteerejä, sen kaksi mieshahmoa – Fred ja Shaggy – ovat nähtävissä toistensa peilikuvia: Fred on lihaksikas, karismaattinen ja rohkea, kun taas Shaggy esitetään laihana, sosiaalisesti kömpelönä ja pelkurina. Kyseisessä esimerkissä tietynnäköiseen miesruumiiseen liitetään tietynlaisia persoonallisuuden piireitä.

Ruumiin esteettisen ja toiminnallisen kehyksen rajavetojen lisäksi populaarikuvastoa koskeva kritiikki on nostanut esiin, kuinka naiset ja miehet esitetään tietynlaisissa rooleissa. Perinteisesti populaarikulttuurin kerronnassa mieshahmot ovat olleet pääroolissa erityisesti toiminnan näkökulmasta. Esimerkiksi *Grand Theft Auto* -videopelisarjassa miehet esitetään väkivallan käyttäjinä ja sen tarinoiden keskiössä ovat miehet. Tosin videopelissä on tapahtunut muutoksia kyseisen asian suhteen kuten *Horizon Zero Dawn* -toimintaseikkailupelin muodossa, jossa pelattavana hahmona on naishahmo, Aloy, joka käyttää erinäisiä aseita kukistaakseen eläinrobotteja. Tosin samaan aikaan kyseisissä esityksissä tuotetaan myös ruumiillisia rajavetoja. Usein toiminnallisten naishahmojen ruumiit esitetään (semi)maskuliinisina, jolloin tietynlainen – tässä tapauksessa maskuliininen – ruumis yhdistetään toimintaan. Toki tämänkin suhteen löytyy poikkeuksia kuten *Bayonetta*-videopelisarjan naishahmo Bayonetta, jonka ruumiissa yhdistyy voima ja seksuaalisuus. Kyseinen naisruumiin representaatio on saanut niin kritiikkiä kuin myös ylistystä: sitä on kritisoitu ottavan osaa yleiseen naisruumiin seksualisoimiseen, mutta myös kehattu, kuinka erotisoitunutta naisruumista ei poissuljeta toiminnan ulkopuolelle.

Omassa Pro Gradu -tutkielmassani olen kiinnostunut sukupuoleen liittyvistä normeista visuaalisen kulttuurin näkökulmasta. Kyseinen näkökulma on omasta mielestäni merkittävä, sillä visuaalisessa kulttuurissa vastaan tulevat sukupuolen representaatiot toimivat keskeisessä roolissa siinä, kuinka ymmärrämme itsemme ja toisemme. On huomionarvoista, kuinka sukupuolen representaatiot ovat esitystavoiltaan vakiintuneita ja säännönmukaisia. Visuaalisessa kulttuurissa esille nousevissa säännönmukaisuuksia voidaankin kuvata visuaaliseksi järjestyksiksi, joilla tarkoitetaan visuaalisen todellisuuden säännönmukaisuuksia ja niihin kietoutuvia merkityksiä. Visuaalisiin järjestyksiin ei ainoastaan liity se, mitä ne pitää sisällään, vaan myös poissulkemisen avulla kuvasto rakentaa ja yllä pitää inhimillisyyteen liittyvää normatiivisuutta. (Seppänen 2001, 14 & 44).

Edellä mainitun vuoksi voidaan siis sanoa, että valta on keskeisessä roolissa visuaalisessa kulttuurissa. Representaation osalta vallasta on kyse luokittelusta, merkitsemisestä ja osoittamisesta sekä jonkun tai jonkin esittämisestä tietynlaisena (Hall 1999, 193). Sukupuolen esittämisen osalta naisten ja miesten esteettinen tunnistettavuus on keskeinen tapa, jolla tuotetaan rajavetoja ja käsityksiä sukupuolesta. Joissakin tapauksissa voidaan jopa puhua hyperkuvista, joissa sukupuoli on tehty välittömästi tunnistettavaksi (Turtiainen 2005, 59-60). Tosin samaan aikaan kyse on myös siitä, mitä ei ole nähtävissä. Yleisellä tasolla mainoskuvastot eivät sisällä esimerkiksi ylipainoisia henkilöitä tai henkilöitä, joilla on näkyvä

fyysinen poikkeavuus. Näin ollen sukupuolen representaatiot eivät ainoastaan visuaalisesti esitä naisia ja miehiä, vaan tuottavat käsitystä siitä, miten on olla nainen tai mies.

Tutkielmani tavoitteena on ottaa osaa yhteiskunnalliseen keskusteluun, jossa pohditaan sukupuolta ja siihen liittyvää normalisointia. Normalisoinnilla viitataan siihen, kuinka sukupuoli esitetään tietynlaisena ja tehdään tunnistettavaksi säännönmukaisilla esittämisen tavoilla sekä siihen liitetään tietynlaisia käsityksiä. Haluan tutkielmallani ottaa kantaa erityisesti sukupuolen representaatioihin liittyvään keskusteluun ja miten ne ovat osa kulttuurillisia käytäntöjä, jotka tuottavat naiseudesta ja miehuudesta tietynlaista käsitystä. Tämä johtuu siitä, että sukupuolen representaatiot – populaarikulttuurissa kuten myös muussa mediakuvastossa – ovat olleet merkittävässä roolissa oman ruumiini reflektoinnin kannalta. Oma ruumiini poikkeaa ”normaalista” ruumiista huuli-suulakihalkioni vuoksi, joten vastaan tulleet esitykset naisista ja erityisesti miehistä, ovat toimineet ikään kuin peilikuvina ”normaalista” ruumiista. Toisin sanoen tutkielmani on kiinnostunut tarkastelemaan sukupuolen representaatioihin liittyviä rajavetoja.

Varsinaisena tutkimuskohteenani on japanilainen animaatio eli anime, joka on länsimaissa suhteellisen tuore ilmiö valtavirrallisella tasolla. Erityisenä tarkastelun kohteena on animen *ecchi*-genre, jota voi luonnehtia ”pehmopornoksi”. Kyseiseen genreen kuuluvissa sarjoissa on nähtävissä seksuaalista ja eroottista tematiikkaa, mutta se ei sisällä sukupuolielinten ja seksin esittämistä. Aineistooni kuuluu kaksi *ecchi*-sarjaa *Highschool of the Dead* (2010) ja *Highschool DxD* (2012), ja niiden ensimmäiset jaksot. Tutkielmani analyysissäni tarkastelen kyseisten sarjojen jaksojen kerronnassa tuotettuja merkityksiä semioottisten työkalujen avulla painottaen binaarisia vastakohtapareja.

Oman tutkielmani perustana toimii seuraavanlainen tutkimuskysymys: Tuotetaanko *ecchi*-genren sukupuolen representaatioissa sukupuolta normalisoivia käsityksiä? Käytännössä olen kiinnostunut tarkastelemaan, ovatko sukupuolen representaatiot luonteeltaan poissulkevia ja jaottelevia, ja asettavatko ne *vakiintuneita* rajavetoja ja kehyksiä. Lisäksi tavoitteenani on tarkastella, mikäli sukupuoleen liitetään säännönmukaisia viitekehyksiä, joiden kautta sukupuolta reflektoidaan: Esitetäänkö sukupuoli tietynlaisena ja kehystetäänkö sen ympärille tietynlaisia tulkintoja?

### *Animen moninaisuudesta ja ristiriitaisuudesta*

Anime on eriskummallinen. Animea ja sen sisältöä on vaikea kuvata kattavasti yhdellä sanalla tai edes lauseella, vaikka se on ollut keskeinen osa vapaa-aikaani usean vuoden ajan. Animea on sisällöllisesti moneen lähtöön: Se sisältää huutavia lihaksikkaita miehiä, vilahtelevia pikkuhousuja, ihmisiä syöviä jättiläisiä, omia nimiä toistavia olentoja, ”lonkeropornoa”, ihmisahneuden pilaamia maailmoja ja fysiikan lakeja uhmaavia hyrriä. Animesta löytyy myös uskonnollisia ja henkisiä elementtejä (Eväsoja 2015, 430).

Animen suosio on kasvanut länsimaissa vähitellen. Tämä näkyy esimerkiksi Netflixin koko ajan kasvavasta animen tarjonnan määrästä, ja animen Crunchyroll nimisen videotuotteen saatavuutena. Erityisesti vuonna 2013 julkaistu *Shingeki no Kyojin* (engl. *Attack on Titan*) aloitti omasta mielestäni ”anime-buumin” länsimaissa ja jossain määrin muutti suhtautumista animen katsomista kohtaan ”lapsellisena” ajanvietteenä (eräs tuttavani kertoi minulle kerran, kuinka hänen ei tarvitse enää ”olla kaapissa” animen katsomisen suhteen). Kyseisessä sarjassa ihmiskunta on tuhon partaalla, sillä ihmisiä syövät titaanit ovat valloittaneet maailman. Sarja sisältää paljon veristä väkivaltaa ja sen tarinaan liittyy poliittista kamppailua.

Huolimatta siitä, että mainitsin animen nousseen laajempaan suosioon vuonna 2013 *Attack on Titan* -sarjan muodossa, se ei tarkoita animen oleva tuore ilmiö länsimaissa vaan sillä on pitkät historialliset juuret. Anime on ”rantautunut” jo 1960-luvulla Amerikkaan Japanissa alun perin julkaistun *Astro Boy* nimisen sarjan muodossa (Drazen 2003, 7). 1990-luvun taitteessa ilmestynyt *Akira* (1988) kuten myös vuonna 1995 julkaistu *Ghost in the Shell* herättivät yhdysvaltalaisissa kiinnostusta animea kohtaan julkaisuvuosinaan (Brenner 2007, 11). Puolestaan Suomessa anime on nostanut päätänsä muun muassa *Pokémonin* muodossa 1990-luvulla, ja suomalaisessa TV:ssä on myös esitetty *Sailor Moonia*, *Dragon Ball Z:ta* ja *Fullmetal Alchemistia*. (Valaskivi 2009, 13.) Lisäksi *Kimi no na Wa* (engl. *Your name*) -elokuvaa esitettiin suomalaisissa elokuvateattereissa kansallisella tasolla.

Yleisellä tasolla länsimaissa animaatio yhdistetään koko perheen kanssa katsottaviin sarjoihin ja elokuviin. Usein animoiduista sarjoista ja elokuvista puhutaan piirrettyinä. Toisin kuin länsimaalaista animaatiota animea ja sen sisältöä ei voi varsinaisesti kuvata piirretyksi kuten *Attack on Titan* -sarjan tapauksessa. Vaikka animesta löytyy lapsille suunnattuja sarjoja kuten länsimaissa tunnetuksi tulleet *Pokémon*, *Beyblade* ja *Digimon* (sekä erityisesti Suomessa *Muumilaakson tarinat*), anime sisältää kaikkia perinteisesti aikuisten



elokuvaan liittyviä genrejä kuten toiminta, romantiikka ja kauhu. Lisäksi animesta löytyy erikseen seksuaalista tematiikkaa ja pornografista materiaalia sisältäviä sarjoja. Toisaalta länsimaalaisessa animaatiossa on myös nähtävissä seksuaalista tematiikka lasten elokuvaan piilotettujen kaksimielisten vitsien osalta (*sexual innuendos*) ja aikuisille suunnattuna animaatiota esimerkiksi *BoJack Horsemanin* (2014-2020), *Rick and Mortyn* (2014-) ja *Big Mouthin* (2017-) muodossa. Lisäksi länsimaalaisessa animaatiosta löytyy alun perin lapsille suunnattuja sarjoja, jotka teeman ja tarinoidensa puolesta ovat keränneet ympärilleen aikuisia faneja kuten *Avatar: The Last Airbender* (2005-2008) ja sen jatko-osa *The Legend of Korra* (2012-2014).

TV:ssä kuin myös muissa viihdevälineissä esittämisen lisäksi anime on herättänyt tutkimuksellista uteliaisuutta. Anime on itsessään genrenä kiinnostanut tutkijoita pohtimaan, mitä anime on muutakin kuin japanista peräisin olevaa animaatiota (Suan 2017; Ruh 2014). Animea on myös tutkittu liittyen sen fanikulttuuriin. Tutkimuskohteena on ollut muun muassa *cosplay* (pukeutuminen fanin valitsemaksi henkilöahmoksi) ja sarjojen tekstittäminen fanien toimesta animen levittämisen sekä piratismiin näkökulmasta (Chen 2007; Denison 2011; Hye-Kyung 2011). Lisäksi erityisesti Hayao Miyazakin ohjaamia Studio Ghiblin elokuvia on analysoitu elokuvien tarinoiden temaattisista lähtökohdista (Pellinen & Pesonen 2013; Swale 2015; Niskanen 2014; Lim 2013).

Edellä mainittujen tutkimusten lisäksi animea on tutkittu sukupuolen ja ruumiin näkökulmasta. Trafi-Prats (2017) on tutkinut tyttö subjektiivuutta Hayao Miyazakin elokuvien naishahmoissa. Lamarre (2006 & 2007) on kirjoittanut kaksi osaisen artikkelin, jossa hän analysoi *Chobits* (2002) nimisessä sarjassa esiintyvä perversiovisuutta, jossa seksuaalisuus ja teknologia yhdistyvät. Puolestaan Napier (2000, 36) on tarkastellut animen ruumiin esitykseen liittyviä merkityksiä suhteessa genreen, muodonmuutokseen ja japanilaiseen identiteettiin kuin myös globaaliin teknologiseen kulttuuriin. Animen sisältöön liittyvä moniulotteisuus herättää minussa kiinnostusta. Sen tarinoiden keskiössä voivat olla miekoilla taistelevat soturit tai lukioikäiset oppilaat kamppailemassa arkensa haasteiden kanssa. Samaan aikaan anime on myös itsessään sisällöllisesti ristiriitainen, joka liittyy erityisesti sukupuoleen liittyviin representaatioihin. Erityisesti naishahmojen ruumiin esityksiin yhdistyy ristiriitaisuus saman ruumiin edustaessa katsotuksi tulemistakin kuin myös voimaa (Napier 2000, 65). Tämä nousee esille yleisellä tasolla siinä, kuinka vahvalla naishahmolla voi olla suuret rinnat. Toisin sanoen



animeen ruumiin esitykset voivat olla erittäin sukupuolittuneita, jolloin tietyt ruumiin osat tai ominaisuudet tulevat korostuneeksi: naishahmoilla rintojen kokoa korostetaan, kun taas mieshahmot voidaan esittää äärimmäisen lihaksikkaina. Esimerkiksi *Black Lagoon* -sarjan erittäin toiminnallisen ja väkivaltaisen naishahmon Revyn ruumiin esitys on viety äärimmilleen suurten rintojensa vuoksi. Puolestaan *Jojo's Bizarre Adventure* -sarjan miehet ovat esitetty äärimmäisen lihaksikkaina. Toisaalta sarjojen tarinoiden



päähenkilöt voivat edustaa seksuaalivähemmistöjä ja joissakin tapauksissa kyseenalaistaa perinteisiä sukupuoleen liittyviä käsityksiä. Tämä nousee esille esimerkiksi *hideyoshi*-hahmoissa, jotka ovat ulkonäöllisesti ja olemuksellisesti naisia muistuttavia mieshahmoja. Esimerkkitapaus tämän



tapaisesta hahmosta on mieshahmo Hideyoshi Kinoshita *Baka to Test to Shoukanjuu* -sarjasta. On myös huomionarvoista, että nais- ja miesruumiit eivät välttämättä poikkea merkittävällä toisistaan (esimerkiksi laihuus v.s. lihaksikkuus) vaan ero tuotetaan vaateusten, hiusten pituuden ja silmien koon avulla.

Sukupuolen representaatioiden liittyvän moninaisuuden lisäksi animessa on valtava määrä genrejä. Animen genreihin kuuluu perinteiset genret kuten kauhu, toiminta, komedia ja romantiikka. Perinteisten genrejen lisäksi anime sisältää sille ominaisia genrejä, jotka ovat kohdistettu miehille ja naisille. Miehille suunnattuja genrejä ovat *shounen* ja *seinen*, kun puolestaan naisille kohdistetut genret ovat *shoujo* ja *josei*. Nämä genret ovat myös jaettu ikäryhmittäin niin, että *shounen* ja *shoujo* ovat kohdistettu nuoremmalle yleisölle (teini-ikäisistä täysikäisiin), kun taas *seinen* ja *josei* ovat aikuisille suunnattuja. Käytännössä ikä näkyy sarjojen käsittelevissä teemoissa, jotka ”kypsyvät” ikähaarukan venyessä. Jako naisille ja miehille suunnattuihin sarjoihin on itsessään mielenkiintoinen, sillä se sisältää olettamuksen siitä, että naiset ja miehet ovat kiinnostuneet eri asioita. Samaan aikaan kyseiset genret ovat sisällöllisesti tietynlaisia: yleisesti *shounen*- ja *seinen*-sarjoissa korostetaan toimintaa ja seikkailua, kun taas *shoujo*- ja *josei*-sarjoissa romantiikka on keskiössä. Näin ollen edellä mainitut genret eivät ainoastaan tuota erontekoa

naisten ja miesten erilaisista kiinnostuksen kohteista, vaan myös sukupuolittavat kiinnostuksen kohteet.

Naisille ja miehille suunnattujen genrejen lisäksi anime sisältää muita genrejä. Esimerkiksi romanttisten tarinoiden osalta animessa on olemassa genrejä, joissa seksuaalivähemmistöön kuuluvat henkilöhahmot ovat tarinan keskiössä. Näitä genrejä kutsutaan nimillä *yaoi* ja *yuri*: jälkimmäisessä on kyse kahden naishahmon välisestä romantiikasta, kun taas ensimmäisessä romantiikan keskiössä on kaksi mieshahmoa. Animessa on myös omat genret eroottista ja seksuaalista tematiikka sisältäville tarinoille. Tämänkaltaisia genrejä ovat *ecchi*, jota voi luonnehtia ”pehmopornoksi”, ja pornografista materiaalia sisältävä *hentai*. Molemmille genreille on yleistä se, että naishahmot esitetään erotisoinnin kohteena. Usein naishahmoilla on suuret rinnat, tai seksuaalinen toiminta kohdistetaan naishahmoon, mikä näkyy siinä, kuinka esimerkiksi *hentaissa* seksuaalisessa kanssakäymisessä kiinnitetään huomiota naishahmon esittämiseen. Lisäksi molemmissa genreissä erotisoidun ja seksuaalisen toiminnan keskiössä on mieshahmot. Tämä nousee esille, kun ottaa huomioon molempiin genreen kuuluva alagenre *harem*. Kyseisen alagenre kuvaa sarjojen tarinoita, joissa yksi mieshahmo on useamman naisen kiinnostuksen kohteena. Vaikka kyseisten genrejen tapauksessa naishahmot ovat erotisoinnin ja seksuaalisen toiminnan kohteena, se ei poissulje niitä toiminnan ulkopuolelle. Esimerkiksi useissa *ecchi*-sarjoissa naishahmot esitetään toiminnan keskiössä, jolloin naisruumiiseen liitetään sekä eroottisuus että fyysinen voimakkuus. Tätä tapahtuu myös *hentai*-sarjojen osalta, mutta usein kyseisissä tilanteissa kamppailu ei tapahdu taistelun vaan seksin välityksellä.

Tutkielmassani olen kiinnostunut tarkastelemaan *ecchi*-genreä. Olen valinnut kyseisen genren sen ainutlaatuisuuden vuoksi suhteessa länsimaalaiseen populaari- ja mediakuvastoon. Toki länsimaalaiselle tai edes suomalaiselle visuaaliselle kulttuurille sukupuolen äärimmäinen visualisointi ei ole uusi juttu. Tämänkaltaisia esimerkkejä ovat muun muassa *Tom of Finland* -kuvaston sisältämät mieshahmot, joiden lihaksikkuus ja kivespussit ovat viety äärimilleen. Tosin edellä mainitun kaltaista visuaalista kulttuuria ei ole olemassa samanlaisessa mittakaavassa kuten aineistoni *ecchi*-genre, joka sisältää satoja sarjoja. Lisäksi omasta mielestäni on kiinnostavaa, kuinka *ecchi*-genressä naisruumiin representaatioihin yhdistetään samaan aikaan eroottisuus ja voima. Perinteisesti nämä kaksi ominaisuutta nähdään länsimaissa toistensa vastakkaisuuksina ja jopa toisiaan poissulkevinä.

## Teoreettiset ja metodologiset lähtökohdat

Tässä luvussa avaan tutkielmani teoreettisia ja metodologisia lähtökohtia sekä keskustelen aineistostani ja sen analyysistä. Ensimmäisenä käyn läpi tutkielmani semioottiset lähtökohdat. Toiseksi keskustelen tutkielmani representaatioon liittyvistä lähtökohdista ja yhdistän keskustelun sukupuoleen liittyvään teoriaan. Tiedostan, että representaatiosta on kyse kielen erilaisista ulottuvuuksista, mutta painotan keskustelussa representaation merkitystä visuaalisten esitysten kontekstissa. Kolmanneksi esittelen tutkielmani aineiston ja kerron, miten analysoin sitä.

### *Semiotiikka*

Semiotiikan lähtökohtana on analysoida merkkejä ja tutkia merkkijärjestelmiä (Cobley & Janz 1998, 4). Lisäksi se on kiinnostunut merkkien roolista ihmisten toiminnassa ja ajattelussa sekä sen avulla voi tutkia esitystapoihin liittyvää sopimuksenvaraisuutta ja hiarkisuutta (Tarasti 2004, 9; Kuusamo 1996, 63). Viestinnän tutkimisen osalta semiotiikka on kiinnostunut viestintään liittyvää toiminnasta, kieli- ja kulttuurijärjestelmistä sekä semioottisen järjestelmän, kulttuurin ja todellisuuden rakenteellisista suhteista (Fiske 2000, 178). Puolestaan sosiologian näkökulmasta semiotiikka on nähtävissä metateoriana, jonka avulla jäsennetään sosiaalisen todellisuuden kuvauksia ja niihin liittyviä arvoja (Sulkunen 1997, 17-18). Arvojen suhteen sukupuoli on merkittävässä roolissa tutkielmassani: olenhan kiinnostunut tarkastelemaan aineistostani mahdollisia sukupuolittuneita käytäntöjä ja niihin liittyviä merkityksiä. Lisäksi omassa tutkielmassani merkit ovat keskeisessä roolissa aineistoni tarkastelun kannalta.

Merkki on ymmärrettävissä strukturalistisesta ja pragmaattisesta näkökulmasta. Strukturalistisessa semiotiikassa merkki ymmärretään materiaalisen merkitsijän ja käsitteellisen merkityn väliseksi suhteeksi. Merkitsijä ja merkitty ovat riippuvaisia toisistaan: materiaallinen asia (merkitsijä) tarvitsee ympärilleen käsitesisällön (merkitty), ja käsitesisältö nousee esille materiaalisen asian kautta. (Veivo & Huttunen 1999, 26.) Tämä voi tapahtua niin puheen ja kirjoittamisen kuin myös visuaalisen tasolla. Sarpavaara (2004, 28) käyttääkin *Kauniit ja rohkeat* -sarjassa esille nousevaa kuvaustekniikka, jossa henkilöhahmot kasvot esitetään lähikuvassa tunteiden myllerryksen aikana, esimerkkinä merkitsijän ja merkityn välisestä suhteesta. Kyseisessä tilanteessa kuvaustekniikka toimii *merkitsijänä*, kun vastaavasti tunteiden myllerrys on *merkitty*.

Strukturalistisessa semiotiikassa samankaltaista kaksijakoisuutta on nähtävissä myös muilla tavoilla. Esimerkiksi voidaan keskustella binaarisista vastakohtapareista. Binaarinen vastakohtapari on Lévi-Straussin kehittämä rakenne, joka sisältää kaksi luokkajärjestelmää, jotka ovat suhteessa toisiinsa. Lisäksi binaariset vastakohtaparit ovat ihmisille keskeinen tapa, jolla maailmasta tehdään ymmärrettävää. Täydellisessä binaarisessa vastakohtaparissa asiat kuuluvat joko luokkaan A tai B. Kyseiset luokat ovat sidoksissa toisiinsa ja niitä ei voi ymmärtää toisistaan irrallisina luokkina. Toisaalta samaan aikaan on olemassa luokkia, jotka kyseenalaistavat kaksijakoisuutta kuulumalla molempiin luokkiin. Tämän kaltaiset luokat Lévi-Strauss on nimennyt sopimattomiksi luokiksi. (Fiske 2000, 152 & 154.)

Toisin kuin strukturalistinen semiotiikka, pragmaattinen semiotiikka ymmärtää merkin muodostuvan kolmesta elementistä: merkkivälineestä, objektista ja tulkinnasta. Merkki ei anna muotoja kyseisille elementeille, vaan ne voivat olla muodoiltaan mentaalisia ja materiaalisia. Lisäksi merkkiä voi tarkastella kolmesta näkökulmasta. Ensimmäisenä tarkastelun kohteena voi olla merkkivälineen piirteet itsessään. Toisena tarkastelun kohteena voi olla tapa, jolla merkki esittää kohdettaan. Kolmas tarkastelukohde voi olla, kuinka merkki määrittää tulkintaa. Yksinkertaisuudessaan pragmaattinen semiotiikka näkee merkin mentaalisenä tai materiaalisena asiana, joka on jotakin esittävää ja tulkittavissa olevaa. (Veivo & Huttunen 1999, 40-42.)

Tutkielmani analyysi muistuttaa pragmaattisen semiotiikan piirteitä. Kiinnostuksen kohteenani on tarkastella, mitä kohtauksen kerronnassa esitetään ja millaisia tulkintoja niiden ympärille kietoutuu. Toisin sanoen tavoitteeni on analysoida kerronnan käytännössä esille nousevia esittämisen tapoja niin kuvallisessa kuin myös temaattisessa mielessä. Pragmaattisen semiotiikan lisäksi olen kiinnostunut ammentamaan strukturalistista semiotiikka, erityisesti binaaristen vastakohtaparien näkökulmasta. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että erittelen kohtauksesta havaitsemani esittämisen tavat ja tulkinnat vastakohtapari-aulukon avulla. Tosin en sovelle binaarisia vastakohtapareja ainoastaan erittelyn muodossa. Olen myös kiinnostunut siitä, kuinka ne ”elävät” aineistoissani: Määrittävätkö ne kerronnan käytäntöjä kokonaisuudessaan? Tavoite, on tällä tavalla syventää analyysiani niin, että pystyn tuomaan esille aineistoni moniulotteisuuden ja refleктоimaan monitahoisemmin analyysia suhteessa sukupuolen ja representaation liittyvään teoriaan.

## *Representaatio ja sukupuoli*

Yleisellä tasolla representaation voi ajatella olevan uudelleen esittämistä ja toimivan ”todellisuutta” heijastavana peilinä. Esimerkiksi lasten kuvakirjoissa olevat kuvat esineistä, ihmisistä ja eläimistä ovat tuotettuja esityksiä ympärillä olevasta maailmasta. Oli kyseessä sitten auton, tiikerin tai lapsen kuva, niitä yhdistää yksi asia: tunnistettavuus. Näin ollen voidaan sanoa, että uudelleen esittämisen lisäksi representaatiosta on kyse tunnistettavuudesta.

Representaatiota ja sen tuottamia merkityksiä voidaan lähestyä kolmesta näkökulmasta: reflektiivisestä, intentionaalisesta ja konstruktivisesta. Reflektiivisen näkemyksen mukaan representaatiot ovat heijastuksia merkityksistä, jotka itsessään ovat olemassa asioissa, esineissä ja ihmisissä. Intentionaalisessa lähestymistavassa representaatioissa on kyse kielen käyttäjän tuottamasta omasta näkemystä maailmasta. Konstruktivinen näkökulma puolestaan korostaa representaatioihin liittyvää sopimuksenvaraisuutta, jolloin niihin liittyvät merkitykset ovat kollektiivisesti tunnistettuja käytäntöjä. (Hall 1997, 24-25.) Toisin sanoen representaatiot eivät ole ainoastaan tunnistettavia esityksiä maailmasta, vaan niiden ympärille kietoutuu erilaisia merkityksiä.

Koska representaatioihin liittyvät merkitykset vaihtelevat, ne tuottavat erilaisia käsityksiä ympäröivästä maailmasta. Tosin tietynlaisia säännönmukaisuuksia on havaittavissa. Kun joku pyydetään piirtämään jokin asia tai esine, piirustuksen voidaan olettaa olevan tunnistettava tai sisältävän ainakin yhteisesti tunnistettuja piirteitä (esimerkiksi piirros puusta voi sisältää rungon ja oksan). Toisaalta tunnistamisesta ei ole vain kyse representaation suhteesta ympärillä olevaan maailmaan: siihen voi liittyä kulttuurillisia ja sosiaalisia käytäntöjä. Erityisesti ihmiskuvaston kontekstissa sukupuolen rooli on merkittävä.

Sukupuolen ja representaation välinen suhde voidaan ajatella suoraviivaisesti. de Lauretis (1987, 3) määrittelee sukupuolen representaationa. Sukupuolen määrittely representaationa ei poissulje sitä, etteikö sukupuolella olisi todellista merkitystä yksilölle. Tarkoitus on tuoda esille, kuinka sukupuolen representaatiot tuottavat sukupuolta, ja kyseisen tuotantoprosessin historiallista jatkumoa. Samaan aikaan sukupuolen tuottamiseen liittyy keskeisesti se, mitä jää sukupuolen representaation ulkopuolelle. Näin ollen visuaalisten esitysten näkökulmasta on myös merkittävää keskustella, mitä ei nähdä.

Usein sukupuoli ei toimi ainoastaan ihmishahmoja estetisoivana tekijänä, vaan sen ympärille tuotetaan tietynlaisia merkityksiä. Linker (1995, 209-210) sanookin, että representaatio määrittelee ja säätelee subjekteja sekä asettaa ne passiivisiin ja aktiivisiin

asemiin yhteiskuntaluokan ja sukupuolen mukaisesti. Tämä tarkoittaa, että määrittämisen kohteena ei ole vain se, *millainen* nainen tai mies on, vaan *mitä* on olla nainen tai mies. Representaatiot siis tuottavat ja uusintavat sukupuoleen liittyviä käsityksiä, eivätkä ainoastaan heijasta siihen yhdistettäviä arvoja ja merkityksiä (Paasonen 2010, 41).

Sukupuolen kuvastoon liittyy keskeisesti säännönmukaisuus, jolloin valta on merkittävässä roolissa sukupuolen representaatioissa. Visuaalisen järjestyksen kontekstissa valta on nähtävissä kivijalkana, jonka ympärille ihmiset luovat tulkintansa ja muovaavat käsityksensä (Seppänen 2001, 43). Toisin sanoen sukupuoli ei ole ainoastaan tunnistamisen tapa, vaan siihen kiedotaan tietynlaisia merkityksiä. Sukupuoli siis toimii sosiaalisten suhteiden perustana ja on ensisijainen tapa, jolla valtasuhteet saavat merkityksensä. Eronteko pohjautuu sukupuolen nähtävissä oleviin eroavaisuuksiin. (Scott 1999, 42.) Tämä nousee esille, kun tarkastellaan yleisiä naisin ja miesten ruumiin osia liittyviä käsityksiä. Esimerkiksi rintojen osalta kookkuus kielivät eri asioista: naisilla rintojen suuri koko liitetään seksuaalisuuteen, kun puolestaan miesten rintalihakset kietoutuvat osaksi voimaa.

Näin ollen sukupuolta katsotaan erilaisten silmien kautta. Sukupuoleen liittyvä katse ei ole neutraali: se asettaa naiset ja miehet erilaiseksi katseen kohteeksi. Katseen voi nähdä karkeasti jakavan naiset ja miehet kahteen osaan. Mulvey (1989, 19-20) jakaa katseen aktiivisen ja passiivisen välille. Kyseisessä jaossa mies edustaa aktiivisuutta, kun taas nainen passiivisuutta. Jako aktiivisen ja passiivisen välillä nousee esille siinä, kuinka nainen on asetettu katsomisen kohteeksi ja mies edustaa katsojaa. Naiseen kohdistuvaan katseeseen liittyy keskeisesti naisruumiin eroottinen estesoiminen ja tarinan toimintaa jarruttava speaktaakkelimaisuus (*passiivinen*). Puolestaan mies ei ole katsomisen kohteena vaan narratiivista koneistoa pyörittävä ratas ja katsoja, jonka silmin tarinaa ja naisruumista sekä katsotaan että reflektoidaan (*aktiivinen*). Tämän vuoksi Mulvey kuvaakin katsetta mieskatseena (*male gaze*).

Edellä mainittu jaottelu korostaa sitä, että sukupuoleen liittyvät käsitykset ovat yhteisöllisesti ja säännönmukaisesti tuotettuja. Sukupuolen representaation merkitykset ja käsitykset eivät siis ole vain yksilöstä kumpuavia. Ne muovaantuvat yhteisöllisesti ja niiden kautta sukupuoli sekä tunnistetaan että jäsennetään uudelleen. Tätä prosessia voidaan kuvata sukupuolen performatiivisuudeksi. Performatiivisuus on Bulterin kehittämä sukupuolen teoria, jonka mukaan sukupuoli on tekemistä. Tekeminen ei tapahdu subjektin toimesta, vaan sukupuoli tehdään todelliseksi ja merkityksellistetään yllä pidettyjen muotojen kautta. Toisin

sanoen sukupuoli on seuraus asetettujen kehysten muodoista. (Butler 2002, 33.) Itse ymmärrän kyseisen teorian esimerkiksi WC-kylltien kontekstissa. Yleisesti julkiset WC:t erotellaan naisten ja miesten vessoiksi kahdella kyltillä, joista molemmat sisältävät tikkuhahmon. Toisessa kyltissä tikkuhahmolla on jalat, kun taas toisen kyltin tikkuhahmojen jalkojen ”päällä” on kolmioimainen muoto, joka yleisesti ymmärretään hameeksi. Kyseisessä esimerkissä hame toimii merkinä, jonka avulla tikkuhahmo tunnistetaan naiseksi. Samaan aikaan se tuo esille sukupuoleen liittyvän sosiaalisen ja kulttuurisen käsityksen, jonka mukaan miehet eivät pukeudu hameisiin.

Oman tutkielmani näkökulmasta olen erityisesti kiinnostunut tarkastelemaan, mikäli aineistostani on havaittavissa sukupuoleen liittyvää eronteon tuottamista. Tavoitteeni ei suinkaan ole pelkästään katsoa, ovatko henkilöahmot tunnistettavissa naisiksi ja miehiksi. Pikemminkin olen kiinnostunut analysoimaan, liitetäänkö sukupuoleen tietynlaisia merkityksiä. Sukupuolen kontekstissa olenkin kiinnostunut soveltamaan ajatuksia sukupuolen performatiivisuudesta ja katseen sukupuolittuneista käytännöistä. Performatiivisuuden näkökulmasta olen kiinnostunut tarkastelemaan, annetaanko sukupuolelle tietynlaisia kehyksiä, joiden kautta se merkityksellistetään. Katseen osalta olen kiinnostunut siitä, millaisia merkityksiä katseen ympärille tuotetaan suhteessa sukupuoleen. Lisäksi haluan kiinnittää huomiota passiivinen ja aktiivinen jaotteluun sen narratiivisesta näkökulmasta: Ovatko katseessa toistetut käytännöt verrannollisia kohtauksien tarinalliseen puoleen?

### *Aineiston esittelyä ja sen analyysiin liittyvää pohdintaa*

Tutkielmani aineistooni kuuluu kaksi *ecchi*-genreen kuuluvaa sarjaa: *Highschool of the Dead* (2010) ja *Highschool DxD* (2012). Molemmat sarjat sijoittuvat nimensä mukaisesti lukioon. Lisäksi molempiin sarjoihin liittyy yliluonnollisuus: ensin mainitussa sarjassa maailma joutuu zombiepidemian kohteeksi, ja jälkimmäisessä sarjassa arkielämän takaa paljastuu paholaisten ja langenneiden enkelien välinen kamppailu. Valitsin kyseiset sarjat niiden suosion ja tunnettavuuden vuoksi, sillä molemmat sarjat ovat nähtävissä jopa ikonisena *ecchi*-genren ja animen suhteen sekä useimmat animen harrastajat yhdistävät nämä kaksi sarjaa kyseiseen genreen. Tutkielmassani analysoin molempien sarjojen kohtauksia, jotka ovat sarjojen ensimmäisestä jaksosta. Olen valinnut analysoimani kohtaukset sen perusteella, kuinka hyvin ne edustavat aineistoani ja siinä esiintyviä kerronnan käytäntöjä. Olen pyrkinyt valitsemaan kohtaukset, jotka edustavat parhaiten tunnistamiani kerronnan käytäntöjä.



Analyysissäni olen erityisesti kiinnostunut kerronnan käytännöistä. Olen jakanut kerronnan käytännöt kahteen osa-alueeseen: narratiiviseen ja visuaaliseen. Narratiivisilla käytännöillä viitataan kohtauksen tapahtumaketjuihin, jotka tuottavat merkityksiä kohtaukselle tarinallisesta näkökulmasta. Kiinnitän silloin huomiota, esimerkiksi henkilöhahmojen rooleihin. Puolestaan visuaalisen kerronnan käytäntöjen tapauksessa tarkastelen kohtauksessa tuotettuja merkityksiä kuvallisen esityksen näkökulmasta. Jaan aineistoni narratiiviseen ja visuaaliseen kielen moninaisen ”luonteen” vuoksi. Kieli ei itsessään ole olemassa vaan se kohdataan tietyllä keinoin tuotettuna ja erilaisissa materiaalisissa muodoissa (Lehtonen 2000, 73). Tämän vuoksi havaitsemani kerronnan käytännöt voivat näyttäytyä erilaisessa valossa riippuen siitä, millä keinoin kohtausta kerrotaan ja katsotaan. Jos esimerkiksi tutkisin kerrontaa pelkästään kuvasarjoina enkä kiinnittäisi huomiota lainkaan kohtauksen juonikaareen, se voi näyttää erilaisen ”todellisuuden” aineistostani. Toisin sanoen tavoitteena on myös tarkastella visuaalisen ja narratiivisen kerronnan suhdetta: Tukevatko ne toisiaan vaan ovatko ne ristiriidassa keskenään?

Kerronnan käytäntöjen jakamisen lisäksi empiirisistä analyysini ohjaavat alla olevat kysymykset:

- Millaisia kerronnan käytäntöjä on havaittavissa aineistosta?
- Määrittävätkö tunnistetut kerronnan käytännöt sarjojen kerrontaa?
- Liittyykö kerronnan käytäntöihin sukupuolittuneisuutta?

Olen jakanut empiirisen analyysini kolmeen kysymykseen, koska kerronnan käytäntöjen erittelemisen ja tunnistamisen lisäksi olen kiinnostunut tarkastelemaan, ovatko havaitsemani käytännöt vakiintuneita sarjojen muissa kohtauksissa. Tässä yhteydessä olen erityisesti kiinnostunut kerronnan käytäntöjen merkityksestä henkilöhahmojen asetelmien määrittämisessä: Toistetaanko henkilöhahmojen esityksissä tiettyjä kerronnan käytäntöjä? Kerronnan käytäntöjen toistuvuuden suhteen sukupuolen representaatioihin liittyvä tarkastelu on merkittävässä osassa: Ovatko tietyt kerronnan käytännöt sukupuolittuneita? Vaikka tarkastelen sukupuolen representaatioita suhteessa kerronnan käytäntöihin, jätän sukupuoleen liittyvän teoreettisemmän pohdinnan analyysini loppuun, sillä pyrin välttämään analyysissäni aineiston katsomista ”tietyin silmin” ja pelkistämistä sukupuolikuvaustoksi. Lisäksi tavoite on tällä tavalla tarkastella aineistoani aineistolähtöisesti ja välttää lukemasta sitä tiettyjä ennalta määrättyjä käytäntöjä toistavaksi aineistoksi.

Analyysini tavoitteena on tarkastella aineistoa binaaristen vastakohtaparien näkökulmasta ja niiden kautta muodostaa käsitys sukupuolen representaatioiden kietoutuvista merkityksistä ja vastata tutkimuskysymykseeni. Analyysini etenee kolmessa osassa. Ensimmäisenä tarkastelen yleisiä sarjojen kohtausten kerrontaan liittyviä käytäntöjä. Tavoitteeni on analysoida aineistoa esittämisen ja tulkitsemisen näkökulmasta. Toiseksi tarkastelen havaittujen kerronnan käytäntöjen ”soveltuvuutta” muissa sarjan kohtaauksissa. Kolmannessa ja viimeisessä osassa pohdin analyysiani suhteessa sukupuoleen liittyvään teoriaan. Erityisesti toisessa ja kolmannessa vaiheessa analyysissäni nousee esille visuaalisen ja narratiivisen kerronnan välisen suhteen pohdintaa. Jätän sukupuoleen liittyvän keskustelun viimeiseksi, sillä haluan sitä kautta muodostaa analyysistäni yhtenäisen ja teoreettisemman kokonaisuuden.

Käytännössä olen toteuttanut analyysini tarkastelemalla ensin kuvaamalla tunnistettavia kerronnan käytäntöjä kohtauksesta. Tässä vaiheessa analyysini on luonteeltaan kuvailevaa ja tulkitsevää. Tämän jälkeen keskityn erittelemään tarkastelemastani kohtauksesta binaarisia vastakohtapareja ja muodostan niistä vastakohtaparitaulukon. Toisin sanoen tavoite analyysini ensimmäisessä osassa on muodostaa yksi kokonainen vastakohtaparitaulukko, joka sisältää kohtauksista havaitsemiani binaarisia vastakohtapareja. Toisessa analyysin osassa sovellan kyseistä vastinparitaulukkoa analysoidessani sarjojen muita kohtauksia, minkä tavoitteena on nähdä, määrittävähkö ne kerrontaan kokonaisuudessaan. Analyysin viimeisessä osassa pohdin vastinparitaulukon avulla tehtyjä havaintoja suhteessa sukupuoleen liittyvään teoriaan.

Tutkielmani aineisto on animen kaksi sarjaa, jotka kuuluvat ”pehmopornomaiseen” *ecchi*-genreen. Koska anime sisältää edellä mainitun genren lisäksi muitakin genrejä, yhden genren valitseminen lukuisten genrejen joukosta on itsessään rajoittavaa. Tällä tarkoitan sitä, kuinka *ecchi*-genre on sisällöllisesti eroottisia teemoja korostava, jolloin se voi ohjata tekemään aineistostani tietynlaisia tulkintoja. Toisaalta, koska olen kiinnostunut tarkastelemaan sukupuolen representaatioihin liittyviä säännönmukaisia, aineisto voi sisältää äärimmilleen vietyä sukupuolen ja ruumiin esittämisen tapoja. Näin ollen aineistoani on hedelmällistä tarkastella sen tuottamien potentiaalisten erontekoihin liittyvien käsitysten näkökulmasta: Millä tavoin aineistoni kerronnan käytännöissä erontekoa keskeisesti tuotetaan sukupuolen representaatioissa? Lisäksi eroottisuuden korostuminen voi nähdä tarjoavan mahdollisuuden aineiston vastakarvaan lukemiseen, jossa keskityn myös etsimään epäeroottisia/erotisoivia kerronnan käytäntöjä.

Vaikka tutkielmassani keskeisenä osana on tarkastella aineistoa konkreettisen esittämisen näkökulmasta, analyysi muodostuu myös *tulkinnasta*. Näin ollen oma taustani vaikuttaa analyysiin huomattavasti. Se, että anime on ollut merkittävä osa vapaa-aikaani voi sokaista minut tunnistamasta kerronnan käytäntöjä, jotka muiden silmissä voivat näyttää epätyypillisiltä ja huomionarvoisilta. Lisäksi olen suorittanut sukupuolentutkimuksen laajana sivuaineena, jolloin sukupuolen esittämiseen liittyvät käytännöt voivat toimia aineistoani määrittävänä tekijä, ja poissulkea muita tulkinnallisia mahdollisuuksia.

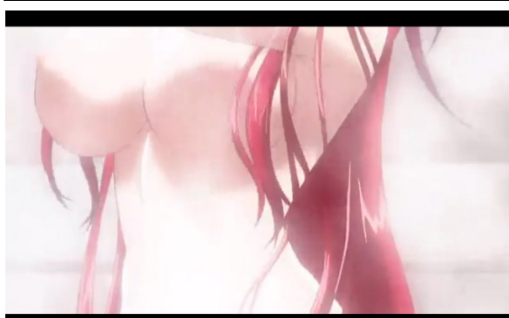
Tosin tämän vuoksi olenkin valinnut binaariset vastakohtaparit menetelmälliseksi työkaluksi. Erittelemällä aineistoni kahden toisistaan päinvastaisen luokan avulla, tulen pelkistäneeksi aineistoni ja siihen liittyvän analyysiin. Tätä kautta joudun ikään kuin katsomaan analyysiani uudessa valossa ja kyseenalaistamaan sitä. Toisaalta tarkastelun eritteleminen kaksijakoisena, on nähtävänä äärimmilleen vietyä tulkintana, jossa asiat näyttäytyvät vain toisenlaisina ja poissulkevat asiat, jotka jäävät tämän luokittelun ulkopuolelle. Koska teen tulkintaa omista lähtökohdistani, myös havaitsemani vastakkaisuudet ovat tehty kyseisten lähtökohtien perusteella.

## **Estetisoidut naiset ja väkivaltaiset miehet?**

Käsittelen analyysiani kolmessa osassa, jotka perustuvat aikaisemmin esitettyihin empiiristä analyysia ohjaaviin kysymyksiin. Ensimmäisessä osassa erittelen ja tunnistan kohtausten kerronnan käytäntöjä, joista muodostan vastinparitaulukon. Toisessa osassa sovellan kyseistä vastinparitaulukkoa ja tarkastelen, ovatko tunnistamani kerronnan käytännöt säännönmukaisia muissa sarjan kohtauksissa. Kolmannessa osassa pohdin analyysiani suhteessa sukupuolen performatiivisuuteen ja katseen sukupuolittuneisiin käytäntöihin. Performatiivisuuden osalta olen kiinnostunut pohtimaan, millaisia kehyksiä sukupuolen ympärille tuotetaan tarkastelemieni kohtauksien kerronnassa. Käytännössä olen kiinnostunut tuomaan esille, millä keinoin sukupuoli merkityksellistetään. Sukupuolittuneen katseen näkökulmasta olen kiinnostunut siitä, onko kohtauksissa katse, joka asettaa sukupuolittuneita rajavetoja visuaalisen kerronnan käytännöissä. Lisäksi olen kiinnostunut, mikäli kyseiset katseen rajavedot asettavat rajoituksia kohtauksen narratiiviseen kerrontaan.

### *Katsottu, paljastettu ja haavoitettu naisruumis*

*Highschool DxD:n* -sarjan eräässä kohtauksessa kuvataan keskustelu kahden naishahmon välillä. Keskustelun edetessä toinen naishahmoista alkaa riisumaan itseään ja menee suihkuun.



Kohtaus alkaa tavanomaisesti: Se esittää dialogin kahden naishahmon välillä. Muutos tapahtuu, kun kohtaus keskittyy kuvamaan riisuuntuvaa naishahmoa ja hänen suihkussa olemistaan. Toisin sanoen huomio kohtauksessa vaihtuu naishahmoista ja heidän keskustelustaan kohti *naisruumista*. Tämä nousee esille siinä, kuinka keskustelun loppuvaiheessa kuvakulma on kohdistettu kohti riisuuntuvan naishahmon alaruumista.

Naishahmo on kyseisessä kohtauksessa katseen kohteena suhteessa ruumiin paljauteen: Kohtauksessa nähdään, kuinka punahiuksinen naishahmo riisuu itseään. Riisumista on kuvattu erilaisilla kuvakokoilla ja -kulmilla, joissa korostuvat alaruumis ja rinnat. Alaruumis esitetään peitettynä: Sitä peittävät alushousut, hiukset ja suihkun ”usva”. Puolestaan rinnat tuodaan esille täysin paljaina.

Kohtauksessa esille nousevan ruumiin paljouden lisäksi on huomattavaa, kuinka katse kohdistuu tiettyihin ruumiin osiin lähikuvien muodossa. Esimerkiksi katseen rajaamista tiettyyn ruumiin osaan on nähtävissä lähikuvassa, jossa näkyvät naishahmon pikkuhousut ja reidet. Samaan aikaan ruumiin osien lähikuvat rajaavat mitä *ei ole nähtävissä*. Rintojen esityksen tapauksessa on merkittävää, kuinka rintojen lähikuvassa ei näy naishahmon kasvoja.



Ruumista painottava katse on myös esillä naishahmon ollessa suihkussa. Kuvakulma nousee pystysuoraan ylöspäin normaaliperspektiivissä naishahmon jaloista kohti hänen yläruumistaan ja päätyy lopulta kasvojen lähikuvaan. Kuvakulman alhaalta ylöspäin suuntautuvan liikkeen avulla ruumis tulee korostuneeksi katseen kohteena: Naishahmo estetisoidaan ruumiinsa kautta. Tämä näkyy kyseisessä kohdassa siten, kuinka naishahmosta näytetään *ensimmäisenä* jalat ja *viimeisenä* kasvot.

Edellä tarkastelemassani kohtauksessa naisruumis esitetään tiettyjä ruumiin osia ja sen paljautta korostavan katseen kautta. Ruumiin alleviivaaminen katseen kohteena tapahtuu erityisesti lähikuvien avulla. Erityisesti rinnat ovat katseen keskipisteenä paljautensa ja kokonsa puolesta. Rintojen kookkuus ei ainoastaan välity kohtauksessa esitettyyn paljaaseen naisruumiiseen. Kohtaus sisältää myös täysin pukeutuneen naishahmon, jonka kookkaat rinnat ovat selkeästi erotettavissa paidan alta. Koska rinnat yhdistetään kohtauksessa katsomiseen, rintojen selkeiden muotojen heijastuminen paidan läpi on tulkittavissa kyseisen naishahmon asettamisena samankaltaisen rintoja korostavan katseen kohteeksi. Näin ollen kohtauksessa katseeseen liitetään rajavetoja ja viitekehyksiä, joiden kautta naisruumista katsotaan.

Naisruumiiseen kohdistuvan katseen rajavetojen lisäksi kohtauksen kerronnasta on havaittavissa vastinpareja. Ensimmäinen vastinpari kohtauksessa koskee naisruumiin peittävyyttä ja paljautta. Tällä vastinparilla viitataan kohtauksen ruumiiden vastakohtaisuuteen: naisruumis esitetään paljaana ja peitettynä. Toinen vastinpari kytkeytyy tapaan, jolla katsetta rakennetaan *säännönmukaisesti* kohtauksessa. Oli katsomisen tarkoituksena mikä tahansa syy, sisällön asettamat lähtökohdat luovat rajavedot katsojalle. Tällä tarkoitan sitä, että kohtausta katsotaan käytettyjen kuvakokojen ja -kulmien kautta. Vaikka katsoja ei hyväksyisikään näkemäänsä sisältöä, hän ei pysty puuttumaan sisältöön itsessään: lähikuva rinnoista ei muuksi muutu, tuotti se sitten katsojalle suurta nautintoa tai närkästystä. Toisin sanoen kohtauksessa on havaittavissa vastinpari katseen ja kohteen välillä.

Valitsen katseen vastinpariksi kohteen, koska ymmärrän niiden edustavan eri asioita samassa prosessissa. Näen, että katse asettaa sisällölliset rajat, joiden kautta katsojalle määritellään kohde. Toisin sanoen käsittän katseen olevan säännönmukaista toimintaa, kun taas kohde ”sormilla osoitettava havainto”. Tämä nousee esille siinä, kuinka riisuuntuva naisruumis on esitetty *erilaisilla kuvakokoilla ja -kulmilla* (katse), jotka korostavat *tietyjä ruumiin osia* (kohde). Ruumiin osia korostavat visuaaliset esitykset tuottavat viitekehyksiä, joiden kautta myös kohtauksen peitettyä naisruumiista katsotaan- Kokonaisuudessa tarkastelustani on erotettavissa seuraavat kaksi vastinparia:

Peitetty	Paljas
Katse	Kohde

Naishahmot korostuvat tietynlaisena katseen kohteena myös toisessa tarkastelemassani *Higschool of the Dead* -sarjassa. Tämä näkyy, kun tarkastellaan sarjassa esiintyviä taustahahmojen syömis- ja hyökkäyskohtauksia. Analysoin useampaa syömiskohtausta, sillä ne ovat esitettynä lyhyinä hetkinä sarjassa, jolloin ne muodostavat paremmin yhdessä tarkasteltavan kokonaisuuden. Tarkastelen neljää syömiskohtausta.



Ensimmäinen syömiskohtaus tapahtuu välittömästi rehtoriksi muuttuneen zombin kanssa käydyn kamppailun jälkeen. Toinen syömiskohtaus sijoittuu hetkeen, kun sarjan päähenkilöt saapuvat koulun katolle ja näkevät zombiepidemian valloittaneen koulun pihamaan. Kolmas ja neljäs syömiskohtaus kuvaavat, kuinka zombiepidemia on levinnyt koulun sisälle. Kohtausten analysoinnin jälkeen teen koosteen kohtauksista löytyvistä vastinpareista.

Ensimmäisessä syömiskohtauksessa kuvataan maassa makaava naishahmo, joka kamppailee zombia vastaan. Naishahmo makaa maata vasten ja yrittää käsillään estää zombin hyökkäystä huutaen samalla ”*Ei! Lopeta! Älä pure minua!*”. Kyseisessä kohtauksessa naishahmo esitetään väkivallan kohteena ja zombi väkivallan käyttäjänä. Lisäksi naishahmo

kuvataan kamppailun heikompana osapuolena, sillä hän ei pysty pidättelemään zombin hyökkäystä.

Kohtauksessa korostuu ajatus naisruumiiseen kohdistuvasta alistettavuudesta. Tämän vuoksi tapa, jolla hyökkäys kuvataan, herättää itselläni mielikuvan raiskaustilanteesta: Naishahmo yrittää estää käsillään päälle käyvää zombia, ja lopulta zombi painaa naishahmoa maata vasten purrestaan naishahmoa. Tämän tulkinnan valossa on myös huomionarvoista, kuinka naishahmon alushousut pilkistävät hameen alta kamppailun aikana.



Toisessa syömiskohtauksessa kolmen zombin näytetään käyvän naishahmon kimppuun. Zombit ovat naishahmon ympärillä ja naishahmo on heidän keskellään. Naishahmoa pidetään ja revitään käsistä sekä jaloista. Lisäksi naishahmo yrittää huutaa apua.



Samalla tavoin kuin ensimmäisessä syömiskohtauksessa naishahmo on dominoivan väkivallan kohteena: Naishahmo kamppailee, mutta ei pysty tekemään hyökkäyksen estämiseksi mitään muuta kuin *huutamaan apua*. Koska kohtauksessa väkivalta on luonteeltaan alistavaa, zombien hyökkäys on nähtävissä metaforisena joukkoraiskauksen kuvauksena. Tulkinta on perusteltavissa hyökkäyksen kuvaamisen tavassa, jossa naishahmon paikoillaan pitäminen korostuu. Tämän lisäksi vasemmalla laidassa oleva zombi pitää naishahmon jalkaa ylhäällä ja zombin alaruumis on lähellä naishahmon leveänä olevaa haarojen väliä.



Kolmannen syömiskohtauksen keskiössä on kaksi pakojuoksevaa naishahmoa. Tosin heidän pakonsa loppuu lyhyeen, sillä zombi onnistuu takertumaan naishahmoon. Auttamisen sijaan naishahmo potkaistaan alemmas portaisiin toisen naishahmon toimesta (joka joutuu pian itsekin zombien hyökkäyksen kohteeksi).

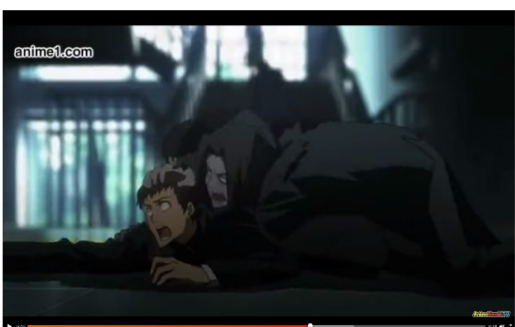
Toisin kuin edellisissä tarkastelemisiani syömiskohtauksissa zombin lisäksi naishahmo esitetään väkivallan käyttäjänä. Toisaalta kyseinen naishahmo muuttuu lähes



välittömästi väkivallan käyttäjistä väkivallan kohteeksi. Lisäksi väkivalta ei kohdistu zombiin vaan (yhä edelleen) sen kohteena on naishahmo.

Molempiin kohtauksen naishahmoon kohdistuvaan väkivallan esitykseen yhdistyy naishahmon paikoillaan pitäminen. Edellä mainitun vuoksi on huomionarvoista, kuinka pikkuhousut eivät korostu, kun naishahmo kuvataan väkivallan käyttäjänä. Tosin pikkuhousut nousevat esille hyökätyksi tulemisen kontekstissa kohtauksen kuvatessa portaissa makaavaa naishahmoa ja hänen päällään olevaa zombia. Ruumin paljaus on siis osa hyökätyksi tulemisen esitystä, mikä on yhdistettävissä aikaisempien tarkastelemiäni syömiskohtauksien raiskausmetaforisuuteen. Raiskaus metaforiikka ei nouse esille ainoastaan portaiden naishahmon paljastuvien alushousujen

muodossa. Puolikuvassa, jossa esitetään väkivaltainen naishahmo, laidalla olevien zombien kädet näyttävät ikään kuin kurottavan kohti naishahmon rintoja kuten kyseisten zombien katse. Merkittävää kyseisen tulkinnan huomioon ottaen on se, kuinka vasemmalla laidalla olevalla zombi on kirjaimellisesti ”kieli pitkällä”.



Neljännessä ja viimeisessä tarkastelemissani syömiskohtauksessa zombi on jälleen kerran väkivallan käyttäjä, mutta väkivallan kohde on tällä kertaa mieshahmo. Kyseisessä kohtauksessa on havaittavissa samanlaisia elementtejä kuin aikaisemmissa kohtauksissa:

Väkivallan kohde on selvästi heikommassa asemassa ja väkivaltaan kietoutuu ruumiin paikoilla pitämisestä. Yhtäläisyyksistä huolimatta eroavaisuuksiakin on nähtävissä: Mieshahmoon kohdistuvan väkivallan esityksessä paljaus ei tule korostuneeksi kuten naishahmojen tapauksessa hameen alta paljastuvien pikkuhousujen muodossa. Toisin sanoen kyseistä mieshahmoa ei esitetä samalla tavoin väkivallan kohteena kuin edellisten syömiskohtausten naishahmoja.



Tarkastelemissani syömiskohtauksissa väkivallan esityksissä korostuu jako vahvan ja heikon välillä. Tähän jakoon liittyy olennaisesti selkeästi tunnistettavat väkivallan käyttäjä ja väkivallan kohde, joka esitetään pääsääntöisesti alistettuna osapuolena kamppailussa. Erityisesti naishahmot nousevat esille syömiskohtauksissa (alistettuna) väkivallan kohteena. Lisäksi ruumiin paljaus – paljastuvien pikkuhousujen muodossa – on merkittävässä roolissa naishahmojen väkivallan esityksissä, kun taas mieshahmon syömiskohtauksessa ruumis esitetään peitettynä. Pikkuhousujen näkyminen kohtauksissa on tulkittavissa metaforisena raiskauksen kuvaamisena yhdessä naishahmojen osoittaman vastarinnan (avun huutaminen, käsillä pidättäminen, halu hyökkäyksen loppumiselle) kanssa. Edellä mainittujen havaintojen perusteella voi sanoa, että naishahmoihin kohdistuvaan väkivaltaan liitetään ajatus ruumiin alistamisesta.

*Highschool of the Dead* -sarjan syömiskohtauksissa löytyy vastakohtaisuuksia, jotka korostuvat suhteessa väkivaltaan. Syömiskohtauksissa on nähtävissä jako väkivallan käyttäjän ja kohteen välillä: Ihmishahmo on zombin hyökkäyksen kohteena. Samaan aikaan väkivallan kuvaaminen tuottaa käsitystä vahvasta ja heikosta, sillä tarkastelemissani kohtauksissa väkivalta korostuu dominoivana toimintana: Väkivallan kohde jää selvästi alakynteen hyökkäyksissä. Ruumiin osalta esityksissä on havaittavissa vastakkaisia asetelmia peitetyn ja paljaan ruumiin välillä. Ero näiden kahden välillä ei ole ainoastaan tunnistettavissa visuaalisesti vaan niihin kietoutuu erilaisia merkityksiä väkivallan kontekstissa: Paljas ruumis on väkivallan kohde ja peitetty ruumis edustaa väkivallan käyttäjää. Kokonaisuudessaan kohtauksessa löytyy alla olevat vastaparit:

Väkivallan käyttäjä	Väkivallan kohde
Vahva	Heikko
Peitetty	Paljas

Edellisissä tarkastelemissani *Highschool of Deadin* syömiskohtauksissa havaitsin katseen kohdistuvan erillä tavalla nais- ja mieshahmojen välillä. Tämä ei näy ainoastaan *Highschool of the Deadin* syömiskohtauksissa, mutta myös eräässä *Highschool DxD:n* kohtauksessa. Kyseisessä kohtauksessa sarjan päähenkilö Issei harmittelee epäonneaan tyttöjen suhteen peläten päättävänsä lukion ennen kuin hän on koskenut laisinkaan rintoja. Yhtäkkiä hänen luoksensa ilmestyy naishahmo, joka kertoo olevansa ihastunut Isseihin ja pyytää Isseitä poikaystäväkseen.



Kohtaus painottaa ruumista välittömästi: Se alkaa Issein toiveesta koskea *rintoja*. Tämän lisäksi naishahmon ilmestyessä paikalle, hänen jalkansa ovat ensimmäisenä nähtävissä. Jalkojen jälkeen naishahmon ylävartalo esitetään puolikuvassa, jonka ulkopuolelle silmät jäävät. Silmiä lukuun ottamatta kyseisestä kuvasta on erotettavissa naishahmon pitkät hiukset ja hänen rintansa, jotka ”puristuvat” käsivarsien väliin. Kasvot tulevat ensimmäisen kerran näkyviin, kun Issei kääntyy katsomaan naishahmoa kohti. Tosin tässäkin tapauksessa katse kohdistuu ensin muuhun ruumiiseen, sillä kuvakulma nousee ylöspäin pysty akselin suuntaisesti naishahmon jaloista päätyen hänen kasvoihinsa. Lisäksi Issei kuvaa naishahmoa ”todella söpöksi” (*She's so cute!*).

Edellä tarkastelemassani kohdassa naisruumis on keskiössä. Issei haaveilee rinnoista (*boobs*), jotka yleisesti liitetään osaksi naisruumiista. Naisruumis keskeisyys on myös havaittavissa tavassa, jolla kohtauksen naishahmoa, esitetään erilaisten kuvakokoilla ja -kulmilla, jotka korostavat ruumista. Erityisesti jalat ja rinnat nousevat esille. Edellä mainitun lisäksi on huomionarvoista, kuinka kyseiset ruumiin osien korostuminen heijastuu suhteessa Isseihin. Kun Issei haaveilee rinnoista, naishahmosta ei näytetä lainkaan kasvoja.

Puolestaan Issein havahtuessa naishahmon läsnäoloon kasvot liitetään osaksi esitystä, vaikka silloinkin painopiste on ensin jaloissa. Näin ollen kyseisissä kohdissa muodostetaan asetelmia, jotka tukevat Issein näkökulmaa sarjan maailmasta: Katse määritellään suhteessa Isseihin. Issein haave rintojen koskemisesta on läsnä ruumista korostavien kuvakulmien ja -kokojen muodossa, mitä naishahmoa symboloi. Toisin sanoen ruumiseen kohdistuva halu muuttuu ihmishenkilöksi.



Kohtauksessa esille nouseva naisruumista painottava katse jatkuu kohtauksen edetessä kohti sen loppuhuipennusta. Tämä korostuu kohdassa, jossa naishahmo kysyy Isseitä poikaystäväkseen. Dialogi on kuvattu sammakkoperspektiivistä, jossa näkyy Issei koko- ja puolikuvassa ja Yuuman alaruumis lähikuvassa. Kun Issei tiedustelee, millä asialla naishahmo on, kuva on kohdennettu kohti Isseitä. Naishahmon vastatessa Isseille, Issei sumennetaan pois kuvasta ja sen valokeilassa on naishahmon alaruumis. Tämän lisäksi naishahmon pitäessä taukoa puhuessaan, tuuli tempaisee yhtäkkiä hänen hameensa ylös, jolloin takapuoli pikkuhousuineen nousevat näkyviin. Tosin myöhemmin kyseisen dialogin aikana myös Issein alaruumis on esitetty lähikuvan muodossa ja puolestaan naishahmo kokokuvassa.

Huolimatta siitä, että molemmat henkilöahmot esitetään samanlaisten kuvakokojen kautta, ne eivät ole *merkitykseltään* samanlaisia. Tällä viitataan siihen, kuinka kyseisten henkilöahmojen alaruumiiden esityksissä on havaittavissa erontekoja liittyen katseeseen. Issein alaruumiin esityksessä ei korosteta paljautta tai alaruumiin muotoja toisin kuin naisruumiin alaruumiin tapauksessa.

Kerronnan käytäntöjä tarkastelua varten, olen eritellyt kaksi vastinparia edellä tarkastelemastani kohtauksesta. Ensimmäinen vastinpari on subjektin ja objektin välillä. Kyseisellä SUBJEKTI-OBJEKTI -vastinparilla tarkoitukseni on kuvata kerronnan käytäntöjä, joista on tunnistettavissa kerronnassa korostuva kivijalka, jonka ympärille kohtausta rakennetaan. Tämän perusteella näen, että Issei edustaa subjektia ja rinnat/Yuuma objektia. Kohtauksessa Issei on nähtävissä peilinä, jonka kautta kohtausta heijastetaan. Yksinkertaistettuna tämä ilmenee kohtauksessa Issein toteamisena rintojen koskettamisesta ja miten naisruumiiseen kohdistuvaa fantasiaa kuvataan erilaisten kuvakokojen kautta. Tosin omasta mielestäni huomionarvoista ei ole ainoastaan Issein asema subjektina vaan se, miten

objekti muovaantuu kohtauksen edetessä. Tällä viitataan tapaan, jolla halu rintojen koskettelusta henkilöillistetään: Haave rintojen koskemisesta muuttuu konkreettiseksi (kosketettavaksi) naishahmoksi.

Toinen kohtauksen vastinpari liittyy katseeseen. Totesin aikaisemmin, kuinka kohtauksessa katse saa erilaisen merkityksen suhteessa Isseihin ja naishahmoon. Tämä nousee esille ruumiin paljouden korostamisena naishahmon alaruumiin tapauksessa. Molempien Issein ja naishahmon tapauksessa heidän alaruumiinsa ovat katseen kohteena, mutta jälkimmäisessä alaruumiissa korostetaan paljautta. Toisin sanoen ero tuotetaan katseeseen liittyvien käytännöissä, jossa alaruumiin paljaus yhdistetään kohtauksessa naisruumiiseen. Tämän lisäksi naisruumis korostuu kohtauksessa, sillä naishahmosta ei näytetä välittömästi kasvoja, vaan jalat ja rinnat nousevat ensimmäisenä esille. Tätä havaitsemaani erontekoa kuvaan AKTIIVINEN-PASSIIVINEN -vastaparilla. Erottelemalla kohtauksesta jaon aktiivisen ja passiivisen välillä, pyrin kuvaamaan kohtauksessa havaitsemiani kerrontaan liittyviä käytäntöjä, joilla tuotetaan erovaisuuksia. Nämä erovaisuuden voivat olla visuaalisia (kuten juuri mainitsemassani kohdassa) tai narratiivisia kokonaisuuksia (kuten aikaisemmin tarkastelemissani *Highschool of the Deadin* kohtauksissa, joissa naishahmot esitetään pääsääntöisesti ruumiillisesti alistettuina väkivallan kohteina).

Tapa, jolla jaottelen aktiivisen ja passiivisen toisistaan, yhdistyy olennaisesti SUBJEKTI-OBJEKTI -vastinpariin. Ymmärrän subjektin olevan aktiivinen, kun taas objekti on passiivinen. Näen, että subjektin kautta kohtauksen kerronnassa tuotetaan eroja, minkä vuoksi kuvaan sitä aktiivisena. Esimerkiksi edellä tarkastelemassani kohtauksessa *Issein haave koskea rintoja* kohdistaa visuaalisen kerronnan naisruumiiseen, josta tulee kerronnan kohde eli objekti. Toisin sanoen miellän objektin kerronnassa tuotetuksi toistuvaksi käytännöksi, joka on vastaavasti passiivinen. Esimerkiksi tarkastelemassani kohtauksessa naishahmon, Yuuman, ruumis korostuu katseen kohteena, sillä kuvakoot ja -kulmat korostavat usein jotain erityistä ruumiin osaa. Näin ollen kohtauksesta on eriteltävissä seuraavat vastinparit.

Subjekti	Objekti
Aktiivinen	Passiivinen

Tarkastelemieni sarjojen kohtauksien kerronnoissa on havaittavissa toistuvia ja säännönmukaisia käytäntöjä. Havaintojeni perusteella voi sanoa, että kohtauksissa katse on pääsääntöisesti suuntautunut naisruumiiseen. Katseen kohdentuminen naisruumiiseen nousee

esille siinä, kuinka naisruumista esitetään erilaisin visuaalisin keinoin kuten ruumiin osien lähikuvien muodossa, viemällä rintojen kokoa äärimmilleen tai korostamalla ruumiin paljautta (hameen alta paljastuvat pikkuhousut). Miesruumiin osalta ei tehdä samanlaista ruumiin muovaamista esimerkiksi korostamalla lihaksikkuutta tai *Tom of Finland* -kuvien kaltaista kivesten korostamista. Väkivallan esityksissä naisruumiin kiedotaan hyökätyksi tuleminen ja siihen liitetään naisruumiin paljaus.

Kaiken kaikkiaan erittelin tarkastelemistani kohtauksista seuraavat vastinparit:

Subjekti	Objekti
Aktiivinen	Passiivinen
Katse	Kohde
Peitetty	Paljas
Vahva	Heikko
Väkivallan käyttäjä	Väkivallan kohde

Kyseiset vastinparit korostavat kohtauksista havaitsemiani eroavaisuuksia ja käytäntöjä. Ruumiin esitysten näkökulmasta nais- ja mieshahmojen välillä on konkreettisesti havaittavia eroavaisuuksia, jotka liittyvät ruumiin paljautteen ja peittävyteen esimerkiksi hameen alta paljastuvat pikkuhousut. Tosin asetelma peitetyn ja paljaan välillä näkyy myös naishahmojen kesken. Ensimmäinen tarkastelemani kohtaaminen sisälsi sekä peitetyn että paljaan naisruumiin. Väkivallan kontekstissa naisruumiissa korostettiin paljautta toisin kuin miesruumissa. Väkivaltaa sisältävissä kohtauksissa jako vahvan ja heikon kuin myös väkivallan käyttäjän ja väkivallan kohteen välillä ovat yksiselitteisiä. Kyseisessä jaottelussa heikon/väkivallan kohteen asemassa on ihminen, kun puolestaan zombi edustaa vahvuutta/väkivallan käyttäjää. Toki on huomionarvoista, että naishahmot esitetään pääsääntöisesti zombien väkivallan kohteena ja kuinka kyseisissä esityksissä naisruumin paljaus korostuu.

Analysoimissani kohtauksissa naisruumiin esittäminen ruumin osia korostavien kuvakokojen ja -kulmien avulla on merkittävässä roolissa. Kohtauksessa on siis havaittavissa kerronnan käytäntöjä, joista on eroteltavissa toistuvia esittämisen tapoja. Sanoisin jopa kerronnan ajavan naisruumista painottavaa agenda, koska naisruumista korostetaan katseen kohteena. Tarkastelemieni kohtauksien perusteella voidaan väittää, että naisruumis esitetään

aina jonkin asteen kohteena niin katseen kuin myös väkivallan tasolla. Toisin sanoen naisruumista tulee objekti, joka saa merkityksen kohtaauksessa annettuun subjektiin.

### ***Katseen ja väkivallan yhdistyminen***

*Highschool of the Dead* -sarjassa ruumiiseen liittyvä hyökkääminen ja hyökätyksi tuleminen. Tämä nousee esille edellisessä luvussa tarkastelemissani syömiskohtauksissa kuten myös kohtaauksessa, jossa zombiksi muuttunut rehtori hyökkää kolmen päähenkilön – Rein, Hisashin ja Takashin – kimppuun. Erityisesti kyseisessä kohtaauksessa korostuu naishahmon Rein kamppailu zombia vastaan. Hyökkäyksessä Rei joutuu ensimmäisenä hyökkäyksen kohteeksi. Rei onnistuu puolustamaan itseään lävistämällä keihäällään zombin sydämen, mutta zombi ei kuole iskuun. Rei iskeytyy seinää vasten zombissa kiinni olevan keihään varren iskun seurauksena. Hisashi pelastaa Rein ottamalla zombin käsillään kiinni, mutta joutuu zombin purennan kohteeksi. Rei yrittää auttaa Hisashia. Hyökkäys päättyy lopulta Takashin murskatessa zombin pään pesäpallomailalla.

Edellä kuvatun varsin tapahtumarikkaan kohtausten analyysissä kiinnitän huomiota kohtaauksessa tapahtuviin muutoksiin. Muutoksilla viitataan kamppailussa tapahtumiin asetelmien vaihtumiseen väkivallan kontekstissa. Erittelen tulkitsemani asetelmat vastinparitaulukolla yksi kohta kerrallaan. Ensimmäisenä tarkastelen kamppailun alkua, jossa Rei tulee hyökätyksi. Toiseksi tarkastelen Rein vastahyökkäystä. Seuraavana tarkastelun kohteena on zombin vastahyökkäys, joka yllättää Rein. Viimeisenä tarkastelen kamppailun viimeisiä hetkiä, jossa Hisashi rientää Rein apuun.



Kohtaus seuraa aluksi samanlaista kaavaa kuin aikaisemmassa luvussa tarkastelemani syömiskohtaukset: Naishahmo esitetään zombin hyökkäyksen kohteena. Hyökkäykseen liitetään ajatus fyysisestä uhkaavuudesta, sillä Rein näytetään perääntyvän lähestyvää zombia ja huutavan ”*Ei! Pysy kaukana!*”. Fyysinen uhkaavuus korostuu, kun zombi viimein saavuttaa Rein, ja Rei joutuu pidättelemään hyökkäystä.



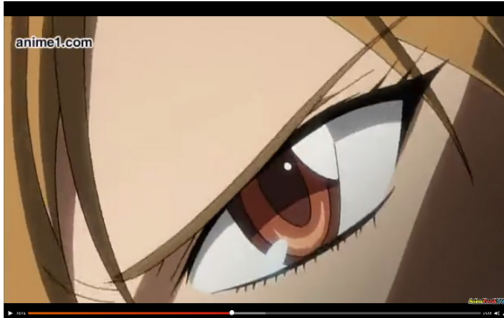
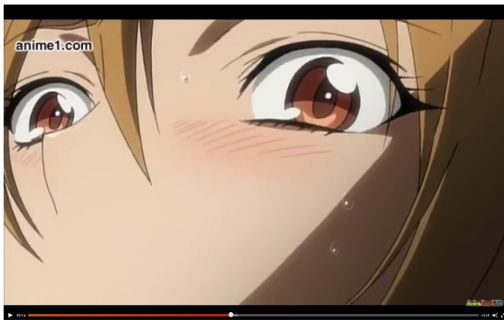
Edellä mainitussa kohdassa on eriteltävissä väkivallan käyttäjän ja väkivallan kohteen välillä: Zombi on väkivallan käyttäjä, kun puolestaan Rei on väkivallan kohde. Hyökkäyksessä Rei on heikomman puolustajan roolissa ja zombi vahvemman hyökkääjän roolissa. Jako vahvan väkivallan käyttäjän ja heikon väkivallan kohteen välillä ei itsessään ole merkittävä, mutta tapa, jolla Reitä kuvataan väkivallan kohteena, on huomionarvoista tuoda esille. Väkivallan kohdistuminen Reihin esitetään suhteessa ruumista korostaviin esityksiin, jossa erityisesti rinnat ja takapuoli pikkuhousuineen nousevat esille lähikuvien muodossa. Näin ollen naisruumis korostuu sekä väkivallan että katseen kohteena.

Rintojen ja takapuolen esittäminen lähikuvassa hyökkäyksen aikana luovat mielikuvan, että kyseiset *ruumiin osat* ovat hyökkäyksen kohteena. Hyökkäystilanteessa esille nouseva asetelma vahvan ja heikon välillä yhdistettynä Rein esittämiseen väkivallan kohteena ruumiin paljautta korostaen, synnyttävät itselleni mielikuvan metaforisesta raiskauksesta. Erityisesti Rein pikkuhousuja ja takapuolta korostavassa lähikuvassa yhdistettävyyden raiskaamiseen on tulkittavissa siinä, kuinka molemmat zombiksi muuttuneen miesopettajan haarojen väli ja Rein hameen alta paljastuvat pikkuhousut näkyvät kuvassa. Lisäksi Rei huutaa 'Ei!' zombin painostuksen aikana. Samankaltainen ruumiiseen kohdistuva painostuksen tunne nousee esille hyökkäyksen alussa. Zombin lähestyessä Reitä hyökkäystä kuvataan zombin takaravoin läpi: Lähikuvassa näkyvät zombin ylä- ja alahampaat sekä kädet, jotka kurrottavat Rein *rintoja* kohti.

Edellä tarkastelemassani kohdassa on merkittävää, kuinka naisruumis korostuu väkivallan esityksessä. Naisruumiiseen yhdistetään väkivallan kohteena oleminen, mikä heijastetaan suhteessa zombiin, joka esitetään väkivallan käyttäjänä. Toisin sanoen kohtauksen väkivallan kerronnassa zombi on nähtävissä subjektina, joka määrittelee Rein objektina. Zombin avulla tuotetaan kohtauksen kerronnassa viitekehykset, joiden kautta naishahmoa katsotaan väkivallan esityksessä. Zombi esitetään uhkana, joka korostuu suhteessa naisruumiiseen. Naisruumis esitetään katseen kohteena, mikä nousee esille ruumin osia korostavien kuvakulmien ja -kokojen avulla. Näin ollen kohtauksen kerronnassa zombin ja

Rein välillä tuotetaan eroja, joissa naisruumiin merkitys kohteena sekä väkivallan että katseen kontekstissa korostuu. Molemmista tapauksissa merkitykset heijastuvat zombin liittyvään uhkaan. Tämän vuoksi zombi on ymmärrettävissä aktiivisena, kun taas Rei on passiivinen. Asetelma zombin ja Rein välillä on tiivistettynä seuraavanlainen:

<b>Zombi</b>	<b>Rei</b>
Subjekti	Objekti
Aktiivinen	Passiivinen
Katse	Kohde
Peitetty	Paljas
Vahva	Heikko
Väkivallan käyttäjä	Väkivallan kohde



Tähän asti näyttää siltä, että analysoimassani kohtauksen kerronnassa naisruumis korostetaan väkivallan ja katseen kohteena. Tosin tilanne muuttuu hyökkäyksen edetessä. Sen sijaan, että Rei pidättelee hyökkäystä, hän tekee vastahyökkäyksen, jonka päätteeksi hän lävistää keihäällään zombin. Toisin sanoen roolit vaihtuvat päinvastaiseksi: Rei on väkivallan käyttäjä, kun taas zombi on väkivallan kohde. Lisäksi heikon sijasta Rei on vahva ja zombi on puolestaan heikko. Toiminnan lisäksi roolin vaihtuminen tuodaan esille visuaalisin keinoin. Pidätellessään hyökkäystä Rein silmät ovat suuret, poskilla on punaa ja hikisaroita sekä hänen kasvonsa nojaa taaksepäin. Aloittaessaan vastahyökkäyksen Rein silmät kaventuvat, kasvot nojaavat eteenpäin ja poskien punaisuus sekä hikisyys katoavat.

Kyseisessä kohdassa tapahtuu aikaisemmin kohtauksessa esille nousevien esitystapojen purkautumista. Reitä ei esitetä enää väkivallan kohteena vaan Rei on väkivallan käyttäjä, kun taas zombi on väkivallan kohde. Tämä tarkoittaa väkivaltaan liittyvässä kerronnassa sitä, että Reistä tulee subjekti ja zombista objekti:



Kerronnan käytännöt korostavat Rein roolia väkivallan käyttäjänä, joka pystyy suojelemaan itseään zombilta.

Aktiivisuuden ja passiivisuuden näkökulmasta muutos objektista subjektiin ei tarkoita ainoastaan Rein muutosta väkivallan kohteesta käyttäjäksi vaan myös ruumista korostavasta katseesta irtautumista. Tämä nousee esille siinä, kuinka ruumiin osia korostavat käytännöt hyökätyksi tullessa katoavat vastahyökkäyksen aikana. Tosin Rei ja zombi eivät vaihda täysin paikkaa kaksinapaisuuden suhteen. On totta, että Rein ruumista ei kuvata korostamalla ruumin paljautta ja tiettyjä ruumin osia korostamalla kuten hyökätyksi tulemisen aikana. Toisaalta tätä ei myöskään tapahdu zombin ruumiin osalta.

Vaikka asetelma Rein ja zombin välillä on muuttunut merkittävästi väkivallan kontekstissa, samankaltaista muutosta ei tapahdu katseen tasolla. Zombin tapauksessa ruumiiseen tai sen osiin ei liitetä paljautta toisin kuin Rein tullessa hyökätyksi. Huolimatta siitä, että zombi pysyy koskemattomana katseen osalta, Rei on nähtävissä subjektina ja zombi objektina erityisesti väkivallan kontekstissa: Kerronnassa korostetaan Rein roolia väkivallan käyttäjänä. Tämä on merkittävä muutos edellisestä tarkastellusta kohdasta, jossa Rei on esitetty kohteena niin väkivallan kuin myös katseen näkökulmasta. Näin ollen vastinparit ovat kääntyneet päinvastaisiksi alla olevan taulukon tavoin:

<b>Rei</b>	<b>Zombi</b>
Subjekti	Objekti
Aktiivinen	Passiivinen
Katse	Kohde
Peitetty	<del>Paljas</del>
Vahva	Heikko
Väkivallan käyttäjä	Väkivallan kohde



Kamppailu zombia vastaan ei päädy siihen, kun Rei näennäisesti kukistaa zombin. Päähenkilöiden yllätykseksi zombi ei ole oletkaan kuollut. Zombi virkoaa ja liikkuu holtittomasti, minkä seurauksena Rei iskeytyy kaidetta vasten ja kaatuu maahan. Rei pidättelee maassa istuessaan zombin hyökkäystä keihäällä, joka on yhä kiinni zombissa.



Reistä tulee kohtauksessa jälleen väkivallan kohde ja zombista väkivallan käyttäjä. Aseman muutoksessa on merkittävää, kuinka hyökkäyksen kohdistuessa jälleen Reihin, katse palautetaan Rein *ruumiiseen*. Juuri ennen kuin Rei on iskeytymässä seinää vasten, hän yrittää pitää zombia aloillaan keihäällään ja säilyttää tasapainonsa. Kyseisessä kohdassa Rein pikkuhousut näkyvät hänen hameensa alta. Seinään iskeytyessään Rein törmäyksestä heiluvat rinnat ovat lähikuvassa. Lopulta Rein istuessa maassa hänen ristissään olevat jalat ovat esitetty alaruumiin puolikuvassa.

Kyseisessä kohdassa asetelma väkivallan ja katseen kontekstissa palautuvat kohtauksen alkuperäisiin aseisiin: Rei esitetään väkivallan niin kuin myös katseen kohteena. SUBJEKTI-OBJEKTI jaottelussa tämä tarkoittaa sitä, että zombista tulee jälleen kerran subjekti ja Reistä objekti. Kerronnassa Rein esittäminen zombin väkivallan kohteena on merkittävässä roolissa. Lisäksi kyseiseen väkivallan esitykseen liitetään Rein ruumis, jota korostetaan visuaalisessa kerronnassa erityisesti ruumiin osien lähikuvien avulla.

Koska kerrontaan liittyvissä käytännöissä on havaittavissa merkittäviä eroavaisuuksia zombin ja Rein välillä, kerronta tuottaa jakoa aktiivisen ja passiivisen välillä. Zombiin liittyvä uhka esitetään suhteessa Reihin, minkä vuoksi zombi on ajateltavissa aktiivisena ja Rei passiivisena. Tämä nousee esille siinä, kuinka kerronnassa zombin rooli väkivallan käyttäjänä heijastetaan Rein ruumiiseen. Samaan aikaan kyseinen asetelma tarjoaa viitekehyksen, jossa Rein ruumis on nähtävissä väkivallan kohteena. Tästä näkökulmasta on myös mielenkiintoista, kuinka väkivallan esityksessä on havaittavissa ajatus väkivallan alistavuudesta: Rei jää selvästi alakynteen edellä tarkastelemassani kamppailussa. Toisin sanoen Rein väkivallan kohteena olemisen esitykseen ei liity ainoastaan hyökätyksi tuleminen vaan sen ympärille tuotetaan viitekehyksiä, joissa Rein ruumista korostetaan suhteessa väkivaltaan liittyvään uhkaan. Näin ollen vastinparit ovat samassa asetelmissa kuin kohtauksen alussa:

<b>Zombi</b>	<b>Rei</b>
Subjekti	Objekti

Aktiivinen	Passiivinen
Katse	Kohde
Peitetty	Paljas
Vahva	Heikko
Väkivallan käyttäjä	Väkivallan kohde



Kamppailu etenee edellä mainitusta kohdasta siten, että Hisashi juoksee Rein luokse ja lukitsee zombin käsivarsillaan. Rei kiskoo keihään pois zombista. Tosin pidellessään zombia Hisashi joutuu zombin purennan kohteeksi. Molemmat Rei ja Takashi yrittävät pelastaa Hisashin, mutta zombi saa lopulta hampaansa läpi Hisashin käsivarresta. Rei rientää apuun, mutta joutuu pyytämään apua Takashilta, joka murskaa zombin pään pesäpallomailallaan.

Kohtauksen viimeisillä hetkillä on mielenkiintoista, kuinka kaksinapaisuutta tuotetaan zombin ja Hisashin välille. Väkivallan suhteen mieshahmo esitetään sekä väkivallan käyttäjänä että kohteena: Hisashi käyttää väkivaltaa zombia vastaan, mutta joutuu zombin väkivallan kohteeksi. Muuttuvassa väkivallan rooliassa on huomionarvoista, kuinka Hisashi esitetään väkivallan käyttäjänä Rein ollessa väkivallan kohde: Hisashi pelastaa Rein zombin kynsistä. Samoin tavoin jaottelu VAHVA:HEIKKO on kohtauksessa liukuva. Hisashin (heikko) voimat eivät riitä zombin (vahva) pidättämiseksi vaan joutuu zombin hyökkäyksen kohteeksi.

Puolestaan Rein pelastamisen tapauksessa Hisashi (vahva) onnistuu sekä ottamaan otteen zombista (heikko) että kiskomaan zombin pulassa olevan Rein (heikko) kimpusta.

Kohtauksen lopussa on myös merkittävää, kuinka ruumiin esitykseen liittyvät käytännöt ovat samankaltaisia kuin aikaisemmin kohtauksessa tunnistetut käytännöt.

Miesruumiin osalta ei nosteta esille paljautta hyökäykseksi tulemisen toisin kuin naisruumiin kohdalla. Hyökkäyksissä, joissa Rei on kuvattu hyökkäyksen kohteena, naisruumiis esitetään tiettyjä ruumiin osia korostavilla kuvakulmilla ja -kokoilla. Puolestaan Hisashin hyökäykseksi tulemiseen ei liitetä paljautta vaan siihen liitetään kasvot.

Jaottelu subjektin ja objektin välillä kytkeytyy oleellisesti väkivallan kontekstissa havaittuihin käytäntöihin. Zombi on nähtävissä subjektina, koska kamppailun keskiössä on zombin hyökkäyksen tuottama uhka: Molemmat Hisashi ja Rei esitetään zombin hyökkäyksen kohteena, joten he molemmat ovat nähtävissä objekteina. Tosin on huomionarvioista mainita, että Hisashi on jossain määrin ajateltavissa subjektina suhteessa Reihin. Tällä tarkoitan sitä, kuinka Rein esittäminen väkivallan kohteena liitetään osaksi Hisashin väkivallan käyttäjän esitystä, jossa Hisashi pelastaa Rein zombin kynsistä. Näin ollen Hisashi on keskeinen osa kerrontaa, jossa Rei esitetään väkivallan kohteena.

Aktiivisuuden ja passiivisuuden näkökulmasta kyseisessä kamppailussa eroja tuotetaan kerronnan käytännöissä, joissa korostetaan zombin uhkaa väkivallan käyttäjänä. Tämän vuoksi zombi on nähtävissä aktiivisena. Toisin kuin aikaisemmin tarkastelemisani esityksissä, joissa Rei ja hänen ruumiinsa esitetään pääsääntöisesti väkivallan kohteena, zombin uhka kohdistuu myös Hisashiin ja hänen ruumiiseensa. Toisaalta Rein ja Hisashin esitystavoissa on havaittavissa eroavaisuuksia. Kun Hisashi esitetään väkivallan kohteena, ruumista ei korosteta samalla tavalla kuin Rein tapauksessa: Hisashin hyökäykseksi tulemiseen liitetään kasvot ja zombi. Tämä eroaa Rein väkivallan kohteen esityksiin, joissa erityisesti Rein tiettyjä ruumiin osia – rintoja ja takapuolta – tuodaan säännönmukaisesti esille, mitä ei puolestaan tehdä Hisashin tapauksessa.

Edellä mainitun perusteella voidaan siis sanoa, että jossain määrin väkivallan kontekstissa Hisashi on aktiivinen suhteessa Reihin. Heidän väkivallan esityksien välillä tuotetaan erontekoa, jossa ruumista korostetaan erillä tavalla tai jopa jätetään korostamatta laisinkaan. Näin ollen kohtauksen väkivallan esityksissä tuotetaan erilaisia viitekehyksiä, jotka asettavat nais- ja miesruumiin erilaiseksi visuaalisen kerronnan kohteeksi. Naisruumiin tapauksessa väkivaltaan liitetään rintojen ja takapuolen asettaminen katseen kohteeksi, kun taas miesruumiin osalta samanlaista ruumiin osien korostamista ei tapahdu. Toisin sanoen naisruumis ja sen tietyt ruumiin osat korostuvat tietynlaisena katseen kohteena väkivallan kontekstissa.

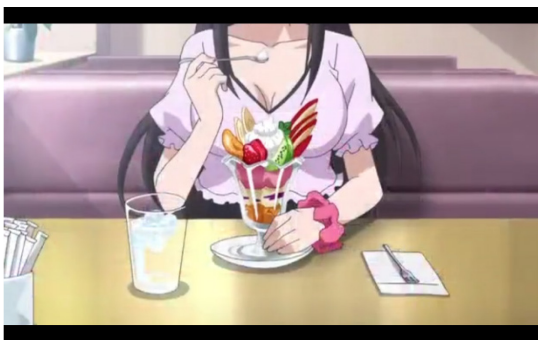
Olen tiivistänyt seuraavanlaisesti edellä tarkastelemani kamppailun:



Kohtauksen väkivaltaan liittyvä kerronta sisältää sekä säännönmukaisuuksia että rajoja rikkovia esityksiä. On totta, että kerronnassa naishahmo korostuu väkivallan ja katseen kohteena, mutta samaan aikaan naishahmo on myös väkivallan käyttäjä. Toisaalta visuaalinen kerronta sisältää ruumiin esityksiin liittyviä käytäntöjä, joissa erityisesti naisruumis korostuu tietynlaisen katseen kohteena. Nämä käytännöt määrittelevät viitekehykset sille, miten nais- ja miesruumista katsotaan kohtauksessa. Koska naisruumiin esityksissä rinnat ja pikkuhousut korostuvat, naisruumis näyttäytyy erilaisena katseen kohteena verrattuna miesruumiiseen, jossa samanlaista visualisointia ei tapahdu. Tosin naisruumin tietynlainen korostuminen ei aseta naishahmoa toiminnan ulkopuolelle: naishahmo esitetään kohtauksessa myös väkivallan käyttäjänä. Tämän vuoksi olisi liian pelkistävää todeta, että kerronnassa naisruumis saa merkityksen ainoastaan katseen ja väkivallan kohteena, vaikka sitä tapahtuu merkittävässä määrin.

Myös toisessa aineistooni kuuluvassa sarjassa, *Highschool DxD:ssä*, kerronnassa tapahtuu muutoksia henkilöhahmojen asetelmissa. Samoin tavoin kuin *Highschool of the Deadissä*, kerronnassa esille nousevaan muutokseen liittyy keskeisesti väkivalta. Vaikka sarjan kerronnassa väkivalta ei ole yhtä keskeisessä roolissa kuin *Highschool of the Deadissä*, se on osa joissakin jakson kohtauksissa.

Seuraavaksi analysoin *Highschool DxD:n* kohtausta, jossa sarjan päähenkilö Issei on treffeillä tyttöystävänsä Yuuman kanssa. Tarkastelen kyseistä kohtausta kolmessa osassa ja erittelen jokaisesta osasta asetelmat, jotka esitän vastinparitaulukon muodossa. Ensimmäisenä tarkastelen kohtauksen alkua, jossa Issei ja Yuuma menevät kahvilaan syömään jäätelöä. Toiseksi analysoin treffien viimeisiä hetkiä, joissa Yuuma paljastuu yliluonnolliseksi olennoiksi ja hyökkää Issein kimppuun. Kolmantena ja viimeisenä tarkastelun kohteena on kuolemamaisillaan olevan Issein viimeiset hetket.



Kohtauksen alussa visuaalisesta kerronnasta on välittömästi tunnistettavissa tietynlainen katse, joka korostaa kohtauksen naishahmoa. Yuuma esitetään tavoilla, jotka nostavat naisruumiin esille katseen kohteena erityisesti rintojen osalta. Esimerkiksi Yuuman yläruumista kuvaavassa puolikuvassa kasvot jäävät kuvan ulkopuolelle ennen kuin kuvakulma nousee pysty akselin suuntaisesti kasvojen tasolle.



Yuuman rinnat esitetään myös lähikuvassa, kun Issein silmät eksyvät rintoja kohti. Näin ollen kohtauksesta on tunnistettavissa katse, joka tukee naisruumista korostavaa visuaalista kerrontaa. Lisäksi on huomionarvoista, kuinka rintojen lähikuvien jälkeen Issein iloiset kasvot ovat lähikuvassa, mikä korostaa rintojen esitysten merkitystä katseen kohteena. Samaan aikaan se tuo esille Issein roolin katsojana.

Edellä tarkastelemastani kohdasta on eriteltävissä jako subjektin ja objektin välillä. Naishahmoa ja -ruumista korostetaan katseen kohteena, kun puolestaan mieshahmo toimii katsojana. Tämän vuoksi Issei on subjekti, johon kohtauksen objekti, Yuuma, heijastuu. Tämä nousee esille siinä, kuinka Yuuman rintoja korostetaan Issein katseen kohteena lähikuvassa, jossa rinnat näkyvät avoimen paidan kauluksen kautta (myös vaaleanpunaiset rintaliivit pilkistävät

hieman kauluksen alta).

Toisin sanoen visuaalisessa kerronnassa on siis havaittavissa käytäntöjä, joissa tuotetaan eroa nais- ja mieshahmon välillä katseen kontekstissa. Kyseisissä käytännöissä eronteko nousee esille siinä, kuinka Yuumaa korostetaan katseen kohteena. Samanlaista ruumiin korostamisesta katseen kohteena ei tapahdu Issein ruumiin osalta ja Issei toimiikin kohtauksen naisruumista painottavan katseen jatkumona: Issei kirjaimellisesti näytetään katsovan Yuuman rintoja. Koska katse heijastetaan suhteessa Isseihin, Issei on nähtävissä aktiivisena ja Yuuma passiivisena. Issein kautta Yuuma määrittyy ruumiista painottavana katseen kohteena.

Tiivistettynä kahvilakohtauksen kerronnassa erittelemäni erovaisuudet liittyvät keskeisesti visuaaliseen kerrontaan liittyviin käytäntöihin, joissa naishahmo korostuu katseen kohteena ja mieshahmo katsojana. Kyseisessä kohtauksessa on eriteltävissä seuraavat vastinparit:

Issei	Yuuma
Subjekti	Objekti
Aktiivinen	Passiivinen
Katse	Kohde



Edellä analysoimani kohtauksen alku esittää Yuuman pääsääntöisesti ruumista painottavan katseen kohteena. Tosin kohtauksen edetessä kohti treffien viimeisiä hetkiä, henkilöhahmoihin liittyvät asetelmat muuttuvat. Kahvilan jälkeen treffit etenevät paremmin kuin hyvin Issein kannalta: Hän saa tarttua Yuuman kädestä ja vaikuttaa siltä, että hän saa suudelman Yuumalta. Tosin todellisuus paljastuu toisenlaiseksi. Oletetun suudelman sijasta Yuuma pyytää Isseitä kuolemaan, minkä jälkeen hän muuttuu mustasiivelliseksi enkelimäiseksi

olenoksi ja lävistää Issein kutsumallaan keihäällään.

Kyseinen kohta rakentaa aluksi asetelmaa, jossa Yuuma esitetään tietynlaisena katseen kohteena. Tämä nousee esille lähikuvassa, jossa molempien Issein ja Yuuman kasvot ovat nähtävissä. Issein tarttuessa Yuumaa kädestä molempien henkilöhahmojen poskille nousee puna. Tosin heidän katseensa ovat suunnattu eri tavoin: Issei katsoo Yuumaa, kun puolestaan Yuuma katsoo maata kohti. Maahan kohdentuva katse on tulkittavissa ujouden kuvauksena, mikä puolestaan liittyy Yuumaan ajatuksen herkkyydestä ja sen tuomasta haavoittuvaisuudesta. Tosin Yuuman yllättäessä Issein kysymyksellään, hänen kasvonsa ovat muuttuneet: Poskien puna on poissa ja silmät sekä katse ovat terävöityneet. Yuuma ei ole enää esitetty ”ujona neitona” vaan tappajana. Tämän lisäksi Yuuma tekee kirjaimellisen muodonmuutoksen, jonka jälkeen hän lävistää Issein keihäällään.

Asetelma henkilöhahmojen välillä on muuttunut verrattuna aikaisempaan tarkastelemaani kahvilakohtauksen kerrontaan. Sen sijaan, että naisruumista korostettaisiin katseen kohteena, Yuuma esitetään kohtauksessa väkivallan käyttäjänä, kun taas Issei on väkivallan kohde. Näin ollen väkivaltaan liittyvässä kerronnassa Yuuma on ymmärrettävissä





subjektina ja Issei objektina: Huomio kohdistetaan yliluonnolliseksi olennoiksi muuttuneeseen Yuumaan, joka aikoo tappaa Issein.

Aktiivisen ja passiivisen osalta kerronnassa eronteko ei tapahdu ainoastaan esittämällä Yuuma väkivallan käyttäjänä ja Issei väkivallan kohteena. Kohtauksessa on myös tunnistettavissa asetelma vahvan ja heikon välillä. Kyseisessä asetelmassa Yuuma on vahva, kun taas Issei on heikko. Tämä nousee esille siinä, kuinka Yuuma esitetään ylivoimaisena väkivallan käyttäjänä. Kerronnasta on siis tunnistettavissa käytäntöjä, joissa ero henkilöahmojen välillä tuotetaan narratiivisella tasolla. Tämän vuoksi Yuuma on nähtävissä aktiivisena, sillä kerronnassa hänen kauttaan Issei määrittyi kohtauksessa väkivallan kohteena.

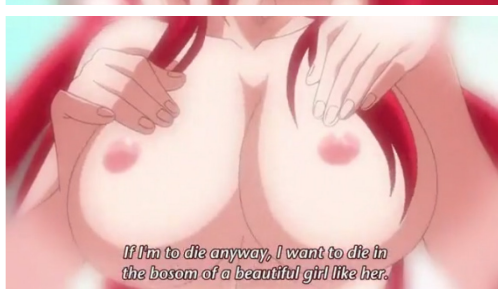
Tosin kohtauksen aikaisemmat visuaaliseen kerrontaan liittyvät käytännöt erityisesti naisruumiin osalta ovat edelleen läsnä. Yuuman muodonmuutoksen aikana paljaat rinnat esitetään lähikuvassa, ja asu kokonaisuudessaan

korostaa ruumiin paljautta. Lisäksi rintojen lähikuvassa Issei nousee esille katsojana toteamalla nähneensä ensimmäistä kertaa todelliset rinnat. Samalla tavoin kuin kahvilakohtauksessa, katsetta ei kohdisteta Issein ruumiiseen esimerkiksi korostamalla paljautta tai jotakin tiettyä ruumiin osaa (lukuun ottamatta verta vuotavaa mahaa).

Huolimatta siitä, että edellä tarkastelemassani puiston kohtauksessa naisruumista korostetaan katseen kohteena, kerronnassa tapahtuu selkeä muutos henkilöahmojen välillä. Erityisesti naisruumista esitetään katseen kohteena, mutta olisi pelkistävää todeta kerronnan perustavan ainoastaan naisruumiin visualisointiin. Tämä ei tietenkään poissulje sitä, että naisruumis on äärimmilleen visualisoitu korostamalla sen paljautta. Toisaalta on huomionarvoista, että naisruumis myös liitetään osaksi voimakkuuden esitystä ja esitetään

väkivallan kontekstissa fyysisesti vahvempana ruumiina. Tämän vuoksi on perusteltavaa väittää, että kerronnassa tapahtuu merkittävä muutos henkilöhahmojen asetelmien välillä verrattuna alkuperäisiin asetelmiin. Vaikka naisruumiiseen kohdistuvia katseen käytäntöjä toistetaan, väkivallan kontekstissa kerronta tuottaa viitekehysten, jossa naisruumis näyttäytyy voimakkaana ja koskemattomana. Näin ollen eronteko henkilöhahmojen välillä ei ole ainoastaan selitettävissä tarkastelemalla kerronnan visuaalisia elementtejä. Olen eriteltyt vastinparit alla olevan taulukon tavoin:

<b>Yuuma</b>	<b>Issei</b>
Väkivallan käyttäjä	Väkivallan kohde
Vahva	Heikko
Subjekti	Objekti
Aktiivinen	Passiivinen
Kohde	Katse



Kohtauksen viimeisillä hetkillä esitetään kuolemaisillaan oleva Issei, joka kiroaa epäonneaan. Lopuksi hänen avukseen ilmestyy punahiuksinen naishahmo.

Rinnat korostuvat kohtauksen viimeisessä kohdassa niin katseen kuin myös narratiivisella tasolla. Issei ajattelee toistuvasti rintoja maatessaan maassa: Häntä harmittaa, että Yuuma ei antanut koskea rintojaan. Lisäksi Issei haaveilee kuolemista punahiuksisen tytön rinnoilla. Jälkimmäisessä on huomionarvoista, kuinka kysinen naishahmo esitetään visuaalisessa kerronnassa. Naishahmon kasvot esitetään lähikuvassa, jossa hänen katseensa on suoraan katsojaan päin. Naishahmo asettaa etusormensa huulelleen, minkä jälkeen kuvakulma laskee pysytykselin suuntaisesti kohti naishahmon rintoja, joita hän koskettaa käsillään. Tämän jälkeen näytetään, kuinka kyseinen naishahmo ilmestyy Issein luokse. Issei yrittää katsoa naishahmon suuntaan, mutta hän ei



kykene nostamaan katsettaan tarpeeksi ylös, jolloin naishahmon rinnat esitetään lähikuvan muodossa.

Kohtauksen loppusuoralla naisruumis ja erityisesti rinnat korostuvat katseen kohteena. Katseen kohdentuminen ruumiiseen tapahtuu kuvakokoilla, jotka rajaavat katseen tiettyyn ruumiin osaan. Naishahmo on nähtävissä kohtauksessa objektina, jota katsotaan suhteessa kohtauksen subjektiin eli Isseihin. Fantasisoitu naishahmo heijastuu Issein toiveeseen kuolla rintojen syleilyssä, ja lähikuva rinnoista naishahmon saapuessa paikalle on kuvattu maassa makaavan Issein silmien kautta. Näin ollen kohdassa on havaittavissa katseen käytäntöjä, jotka korostavat naisruumista katseen kohteena. Tämä ei tapahdu ainoastaan kuvakoollisilla valinnoilla vaan myös naishahmon ruumiin osan

estetisoinnilla: Naishahmolla on suuret rinnat.

Kohtauksen lopussa eronteko henkilöhahmojen välillä tapahtuu pääsääntöisesti visuaaliseen kerrontaan liittyvien käytäntöjen kautta, mikä nousee esille naisruumiin korostamisena katseen kohteena. Samaaan aikaan miesruumis jää kyseisen katseen ulkopuolelle. Toisin sanoen kerronta korostaa naisrumiista – erityisesti rintoja – katseen kohteena ja palauttaa henkilöhahmojen välisen asetelman takaisin sen alkuperäisiin asetelmiin. Kohtauksen lopussa Issei on nähtävissä peilinä, jonka kautta visuaalinen kerronnan erot heijastetaan. Tämän vuoksi Issei on aktiivinen, kun taas punahiuksinen naishahmo on passiivinen, sillä visuaalisen kerronnan käytännöt kohdistetaan kyseiseen naishahmoon ja hänen ruumiiseensa.

Kerronnan visuaalisen kerronnan säännönmukaisuuksien kohdistuminen erityisesti punahiuksisen naishahmon ruumiiseen muistuttaa kohtauksen alkuperäistä asetelmaa. Samaaan aikaan visuaaliseen kerrontaan ei ainoastaan liitty naisruumiin korostuminen katseen kohteena vaan mieshahmon, Issein, tuominen esille katsojana. Toisin sanoen henkilöhahmot asetetaan visuaalisessa kerronnassa vastakkaisiin asetelmiin. Toisaalta on huomionarvoista tuoda esille, että kerronnassa naishahmo ei saa merkitykstä ainoastaan

katseen kohteena vaan hänet esitetään myös tärkeässä roolissa suhteessa Isseihin: kohtauksessa naishahmo toimii pelastajan roolissa, kun taas Issei on pelastettava. Lisäksi pelastamiseen liitetään ajatus ottamisesta (*'If you're dying anyway, I'll take you'*) ja omistautumisesta (*'devote your life to me'*) herättää itselleni kyseisestä pelastustilanteesta mielikuvan, jossa naishahmo luo omistajuuden Isseihin. Näin ollen kohtauksen loppu sisältää esityksen, jossa Issei on tulkittavissa hallinnan kohteena.

Vaikka naishahmolla on kohtauksen lopun kerronnassa merkittävä rooli pelastajana, se ei pura henkilöahmojen välisiä asetelmia samalla tavoin kuin aikaisemmin tarkastelemani puistoon sijoittuva kohtaus. Tällä tarkoitan sitä, ettei kerronta tuota henkilöahmojen välille uutta erontekoa, jonka ympärille kerronta kietoutuisi. Naisruumis yhdistetään edelleen katseeseen pelastustoimista huolimatta, kun puolestaan puiston kohtauksessa naishahmo esitetään väkivallan käyttäjänä sekä naisruumiiseen liitetään voima ja koskemattomuus. Näin ollen kerronta palautuu kohtauksen ensimmäisiin asetelmiin:

<b>Issei</b>	<b>Punahiuksinen naishahmo</b>
Subjekti	Objekti
Aktiivinen	Passiivinen
Katse	Kohde

Analysoimani *Highschool DxD:n* kohtaus on moniulotteinen. Visuaalisen kerronnan näkökulmasta kohtaus esittää naisruumiin tietynlaisen katseen kohteena. Erityisesti rinnat nousevat esille kohtauksesta. Vaikka kohtauksen visuaalinen kerronta esittää naisruumiin toistuvasti katseen kohteena, kerronnassa myös venytetään tuotettuja rajavetoja. Väkivaltaan liittyvässä kerronnassa naisruumis edustaa sekä katsetta että voimaa. Esimerkiksi Yuuman ruumis on estetisoitu äärimmäisen paljaaksi muodonmuutoksen jälkeen, mutta se ei rajaa naisruumista pelkäksi katseen kohteeksi. Kyseinen ruumiin esitys liitetään osaksi väkivallan esitystä, jossa naishahmo esitetään väkivallan käyttäjänä ja mieshahmo väkivallan kohteena. On mielenkiintoista, kuinka väkivallan kontekstissa naisruumista ei suljeta täysin pois ruumista painottavan katseen ulottuvilta vaan visuaaliset säännönmukaisuudet ovat osa väkivallan käyttäjän esitystä. Tämä eroaa edellä tarkastelemastani *Highschool of the Dead* -sarjan kohtauksessa, jossa väkivaltainen naisruumis irrotetaan ruumista korostavista visuaalisista käytännöistä.

Naishahmon asema *Highschool DxD:n* kerronnassa muuttuu kohtauksen edetessä, mutta mieshahmon asema pysyy jossain määrin muuttumattomana. Visuaalisessa kerronnassa Issei sekä jää ruumista painottavan katseen ulkopuolelle että toimii sen jatkumona: hänen ruumistaan ei korosteta katseen kohteena, ja naisruumis esitetään katseen kohteena suhteessa Isseihin. Tällä viitataan kerronnan kohtiin, joissa rinnat esitetään suhteessa Isseihin. Esimerkiksi kohtauksen alussa Issein iloiset kasvot liitetään Yuuman paidan alta paljastuviin rintoihin. Lisäksi kohtaukseen rintojen näkeminen ja koskeminen esitetään Issein jonkinlaisena haaveena/tavoitteena (*'If you were going to kill me, you could've at least let me squeeze your boobs'*). Voidaan siis sanoa, että visuaalisesta kerronnasta tunnistetut käytännöt asettavat rajavetoja sille, kuinka nais- ja miesruumista katsotaan ja millaisia merkityksiä niiden ympärille muodostetaan. On huomionarvoista, että väkivallan kontekstissa naishahmo esitetään väkivallan käyttäjänä, kun taas mieshahmo on väkivallan kohde. Toisaalta myös se, että miesruumista ei esitetä samalla tavoin katseen kohteena kuin naisruumista, tuottaa merkittävän eron nais- ja mieshahmon välille. Tämä nousee esille myös aikaisemmin tarkastelemassani *Highschool of the Deadin* kohtauksessa, jossa miesruumiiseen ei liitetä paljautta tai ruumiin osien korostamista erityisesti hyökätyksi tulemisen kontekstissa.

Kokonaisuudessaan analysoimieni kohtauksien kerronnat ovat monitahoisia vastinparien suhteen. Vastinparit eivät ole samoja kerronnan edetessä vaan ne muuttuvat. *Highschool of the Dead* -sarjan kohtauksessa naishahmo ja mieshahmo esitetään väkivallan kohteena ja väkivallan käyttäjänä. Puolestaan *Highschool DxD:ssä* naishahmo on väkivallan käyttäjän roolissa ja mieshahmo väkivallan kohteena. Molemmissa sarjoissa kuitenkin on yhteistä se, että naisruumiit esitetään ruumista painottavan katseen kohteena ja miesruumiit ei aseta samalla tavalla katseen kohteeksi kuin sarjan naisruumiit. *Highschool DxD:ssä* kyseisen katseen takana on kirjaimellisesti mieshahmo Issei, kun taas *Highschool of the Deadissä* katsetta ei sijoiteta tiettyyn henkilöhaahmoon. Issein katsojan roolista ja naisruumiin korostumisesta huolimatta en halua ainoastaan todeta, että katseen takana tai katsojana on mies. Omasta mielestäni tämä yksinkertaistaisi havaitsemiani kerronnan käytäntöjä ja pelkistäisi aineistoni miehille suunnatuksi pehmopornoksi. Tällä en suinkaan tarkoita sitä, että naisruumiin korostuminen olisi merkityksetöntä, vaan se tuo esille visuaalisen kerronnan käytäntöjä, joissa säännönmukaisesti nais- ja miesruumiin välille tuotetaan erontekoa. Vaikka kyseinen eronteko on merkittävässä roolissa analysoimassani aineistoissani, se ei tuo esille kaikkia kerronnan käytäntöjä ja niistä havaittavia eroja. Kohtauksissa on myös kerronnan käytäntöjä, joissa naisruumis kietoutuu osaksi väkivallan käyttäjän esitystä ja miesruumis on väkivallan kohde.

Toisin sanoen kerronnassa vastinparit ovat merkittävästi läsnä, mutta ne eivät pysy muuttumattomina kohtauksien kerronnan aikana eivätkä itsessään määritä aineistoa.

### ***Rajoitettu ja katsottu sukupuoli?***

Aineistossani naishahmojen osalta ruumista toistetaan säännönmukaisesti. Erityisesti rintoja toistetaan kohtauksien kerronnassa. Tämä tapahtuu niin konkreettisten lähikuvien muodossa kuin myös narratiivisella tasolla. *Highschool DxD:ssä* rinnat ovat merkittävässä roolissa naishahmojen ja -ruumiiden esityksissä. Ensinnäkin tarkastelemieni kohtauksien naishahmoilla on suuret rinnat. Rinnat siis toimivat keskeisenä tekijä, jolla naisruumiista tehdään äärimmilleen tunnistettava. Toiseksi rinnat yhdistetään ajatukseen haluamisesta, sillä sarjan mieshahmo, Issei, puhuu haaveestaan koskettaa ja nähdä rintoja. *Highschool of the Dead* -sarjassa rinnat nousevat esille lähikuvien muodossa, mutta niitä ei painoteta samalla tavoin kuin *Highschool DxD* -sarjassa: kohtauksissa mieshahmoja ei näytetä haikailevan rintojen perään, ja naishahmoilla ei ole samalla tavalla kookkaita rintoja. Rintojen sijaan naishahmojen takapuoli pikkuhousuineen korostuu kyseisen sarjan visuaalisissa esityksissä. Näin ollen analysoimissani kohtauksissa ruumis toimii keskeisenä kehyksenä, jonka kautta sukupuoli merkityksellistetään erityisesti naishahmojen tapauksessa.

Ruumiin esityksiin liittyvien käytäntöjen esille tuomisen lisäksi väkivallan roolin tarkastelu suhteessa sukupuoleen on huomionarvoista nostaa esille. *Highschool of the Dead* -sarjan kohtauksissa naishahmot korostuvat väkivallan kohteena. Väkivallan kohteena olemiseen liitetään hyökätyksi tuleminen, jossa korostuu väkivallan käyttäjän dominoivaa asemaa. Esimerkiksi syömiskohtauksissa naishahmot jäävät selvästi alakynteeseen kamppailussa zombia vastaan. Dominoivan väkivallan lisäksi naisruumiin paljautta korostetaan hyökkäystilanteissa, jolloin kuvauksen kohteena on erityisesti naishahmojen hameen alta paljastuvat pikkuhousut ja takapuoli. Kyseisissä kohtauksissa on merkittävästi läsnä VAHVA-HEIKKO vastinpari, joten ruumiin korostuminen hyökkäyksen kohteena tuottaa käsitystä ruumiin alistettavuudesta. Toisin sanoen naisruumiiseen liitetään ajatus sen alistettavuudesta.

Koska naisruumis korostuu esittämisen kohteena kohtauksien visuaalisissa esityksissä, se kehystää tietynlaisia tulkintoja suhteessa sukupuoleen. Analysoimieni kohtauksien ruumiiseen liittyviä esitystapoja ei voi pitää neutraalina. Naisruumista korostetaan erilaisten kuvakulmien ja -kokojen avulla. Samanlaista visualisointia ei tehdä miesruumiiden osalta. On totta, että väkivaltaa sisältävissä kohtauksissa mieshahmoja esitetään väkivallan

kohteena, mutta miesruumiiden osalta ei korosteta esimerkiksi *paljautta* toisin kuin naisruumiiden tapauksessa. Tämä tarkoittaa sitä, että kohtauksissa on havaittavia sukupuolittuneita kehyksiä, joissa nais- ja mieshahmot näyttäytyvät erilaisessa valossa.

Voidaanko edellä mainitun perusteella siis todeta, että analysoimissani kohtauksissa on olemassa sukupuolittuneita katseen käytäntöjä, jolloin jopa voidaan puhua mieskatseesta? Kyllä ja ei. Naisruumis esitetään erilaisilla visuaalisten keinojen kautta. Etenkin rinnat ja takapuoli esitetään lähikuvien muodossa, jolloin on perusteltavaa väittää, että naisruumiit ovat katseen kohteena. Tämä korostuu myös ristiriitaisesti miesruumiin korostumattomuudessa. Visuaalisessa kerronnassa siis naisruumista korostetaan kerronnan kohteena.

Olisi kieltämättä houkuttelevaa todeta aineistoni perustuvan naisruumiiseen ja sen eri esittämisen tapoihin. Tosin analysoimani kohtaukset sisältävät esityksiä, jotka asettavat nais- ja mieshahmot sekä nais- ja miesruumiit erilaisiin asemiin, jotka eivät ainoastaan nouse esille viittaamalla kohtauksien visuaalisiin elementteihin. Mainitsin aikaisemmin mieshahmojen olevan väkivallan kohteena, ja kuinka miesruumista ei korosteta samalla tavalla kuin naisruumista väkivallan kontekstissa. Toisaalta kohtauksieni väkivallan esitykset sisältävät myös naishahmoja, jotka esitetään väkivallan käyttäjinä. Erityisesti *Highschool of the Dead* -sarjassa naishahmon esittäminen väkivallan käyttäjänä poissulkee ruumista painottavan katseen. Esimerkiksi, kun Rei esitetään väkivallan käyttäjä, hänen ruumistaan ei korosteta niin kuin hyökätyksi tulemisen esityksessä. Puolestaan *Higschool DxD:ssä* naisruumiin korostuminen kietoutuu osaksi väkivallan käyttäjän esitystä: Issei puhuu Yuuman rinnoista, ja Yuuman muodonmuutoksen jälkeinen asu korostaa ruumiin *paljautta* ja sen esteettisyyttä. Omasta mielestäni kyseinen vastakkaisuus on erittäin mielenkiintoista visuaalisen ja narratiivisen välisen suhteen näkökulmasta. *Higschool of the Dead* -sarjan tapauksessa naisruumiin korostuminen katseen kohteena poissulkee naishahmon tietynlaisista narratiivisista käytännöistä, kun taas *Higschool DxD* -sarjassa nämä käytännöt kietoutuvat yhteen. Molempia tapauksia toki yhdistää myös se, että tunnistetut katseeseen liittyvät käytännöt eivät täysin rajaa kerrontaan liittyviä käytäntöjä. Tällä tarkoitan sitä, että aineistossani olisi puhtaasti kyse siitä, että se passivoisi naisia ja aktivoisiksi miehiä.

Vaikka naisruumis on kohtauksissa katseen kohteena, olisi liian pelkistävää tehdä johtopäätös miehen olevan ”kameran” takana. Omasta mielestäni on hedelmällisempää ajatella, että sarjan kohtaukset tuottavat katsomiseen liittyviä käytäntöjä, joiden kautta sen

visuaalisia esityksiä reflektoidaan. Toki analysoimani käytännöt kytkeytyvät naisruumiin esityksiin, mutta se ei johda mieskatsojan olemassa olemiseen. Jos kuvaisin katsojaa mieskatsojana, tulisin toistaneeksi heteronormatiivista käsitystä miehestä, joka erotisoituisi kohtauksessa nähdystä sisällöstä. Samalla tavoin kuin (nais)ruumis on sidottu kohtauksissa tietynlasiin viitekehyksiin, katsoja ei ole myöskään vapaa katseen käytännöistä. Katsoja joutuu samaistumaan näkemäänsä asetetuista lähtökohdista, jotka hän voi hyväksyä tai kyseenalaistaa. Tämä ei tietenkään tarkoita, että naisruumista painottavat käytännöt muuttuvat merkityksettömiksi vaan korostaa katseen käytäntöjen merkitykset olevan monisyisempi kuin katsoja = mies.

Kaiken kaikkiaan tarkastelemissani kohtauksissa sukupuoli ei ole itseisarvo, vaan siihen kietoutuu erilaisia merkityksiä. Henkilöhahmot eivät ole jaettu ainoastaan tunnistettaviin nais- ja mieshahmoihin. Nais- ja mieshahmojen ympärille on kiedottu erilaisia kerronnan käytäntöjä, joissa henkilöhahmot saavat erilaisia merkityksiä ja esitetään erillä tavoin suhteessa toisiinsa. Kohtauksien kerronnassa havaitut merkitykset reflektoituna sukupuoleen ovat monitahoisia eivätkä ne ole täysin vakiintuneita. Sen sijaan ne muuttuvat kerronnan edetessä ja edustavat erilaisia asioita kerronnan eri vaiheissa.



## Johtopäätökset

Oman analyysini perusteella *Highschool of the Dead* ja *Highschool DxD* -sarjan kerronnan käytännöt ovat moniulotteisia. Kohtauksien kerronnat sisältävät säännönmukaisuuksia, joissa nais- ja mieshahmoihin yhdistetään tietynlaisia kerronnan käytäntöjä. Erityisesti naisruumiin esitykset korostuvat visuaalisessa kerronnassa ja kietoutuvat merkittävällä tavalla osaksi narratiiviseen kerronnan väkivallan esityksiin liittyviä käytäntöjä. Tällä viitataan kerronnan käytäntöihin, joissa tiettyjä naisruumiin osia – rintoja ja takapuolta – korostetaan lähikuvien muodossa väkivallan kohteena olemisen esityksissä.

Toisaalta samaan aikaan havaitsemani ja erittelemäni kerronnan käytännöt eivät määritä täysivaltaisesti aineistoani. Ne muuttuvat kerronnan erilaisissa vaiheissa, joten ne eivät ole sataprosenttisen vakiintuneita. Vaikka pääsääntöisesti naishahmoja ja -ruumiita korostetaan katseen ja väkivallan kohteena, naishahmoja esitetään myös väkivallan käyttäjän roolissa. Samalla tavoin mieshahmot ovat sekä väkivallan käyttäjiä kuten myös väkivallan kohteita. Tosin niin väkivallan kuin myös katseen kontekstissa miesruumiiden osalta ei toisteta samanlaista visuaalisen kerronnan käytäntöjä, joissa tiettyjä (tai samoja) ruumiin osia korostettaisiin. Tämän vuoksi kerronnan käytäntöihin liittyy esittämisen tapoja, joissa nais- ja mieshahmojen välillä on havaittavissa erontekoa.

Aineistossani kerronnan käytännöistä ei ole ainoastaan kyse eronteosta. Joissakin tapauksissa kerronnan käytännöt kietoutuvat yhdeksi kokonaisuudeksi. Tällä tarkoitan sitä, kuinka naishahmojen ja -ruumiiden esityksissä katse ja väkivalta yhdistyvät. Tämä nousee esille erityisesti *Highschool DxD* -sarjassa, jossa naisruumis esitetään samaan aikaan sekä katseen kohteena että väkivallan käyttäjänä. Näin ollen nämä kaksi kerronnan käytäntöä eivät poissulje toisiaan. Tämän lisäksi on huomionarvoista tuoda esille, kuinka ruumiin esitykset ovat myös samankaltaisia nais- ja mieshahmojen osalta. Vaikka *Highschool of the Dead* -sarjassa asetelma VAHVA-HEIKKO on keskeisesti läsnä, se ei heijastu perinteisessä mielessä henkilöhahmojen ruumiin esityksissä: nais- ja miesruumiit ovat fysiologisesti samankaltaisia. Kummankaan osalta ei korosteta laihuutta tai lihaksikkuutta. Jossain määrin aineiston kerronnan käytäntöjen voidaan siis sanoa kyseenalaistavan voimaan liittyviä esityksiä.

Soveltamieni semioottisten ja sukupuolen teorioiden perusteella aineistoni ei rakennu ainoastaan yhdenlaisten kehyksien ympärille. Tämä nousee esille siinä, kuinka ensi alkuun havaitsemani binaariset vastakohtaparit eivät toimi kohtauksien kerronnan käytäntöjen kivijalkana. Ne ovat merkittävässä roolissa kerronnan käytännöissä, mutta aineistoni ei ole

määriteltävissä yhden vastinparitaulukon avulla. Sen sijaan erittelemäni luokat ovat liukuvia ja muuttuvia. Vastakohtaparien lisäksi aineistostani on havaittavissa sukupuolittuneita käytäntöjä. Kyseiset käytännöt tuottavat tietynlaisia viitekehyksiä, joiden kautta sukupuoli merkityksellistetään. Naishahmojen osalta tämä tapahtuu etenkin katseen korostumisena suhteessa naisruumiiseen. Tosin katseeseen liittyvistä käytännöistä huolimatta, naishahmoja ja -ruumiita ei poissuljeta tietynlaisten kerronnan käytäntöjen ulkopuolelle. Näin ollen sukupuoleen liittyvät kerronnan käytännöt ovat säännönmukaisia, mutta eivät *rajoittavia*.

Tutkielmani tulokset tuovat esille yleisesti animeen liittyvän monipuolisuuden. Anime on sekä kuvastonsa että sisältönsä puolesta vaihtelevaa. Sen henkilöhahmot voivat olla äärimmäisen sukupuolittuneita tai rikkoa niihin liittyviä käsityksiä täysin. Sen tarinat voivat olla historiallisia kuin myös fiktiivisiä. Tarinoiden miljöö voi olla tavallinen maailma tai sijoittua ihmiskunnan ahneuden pilaamaan apokalyptiseen maailmaan. Toisissa tarinoissa taistelua demoneita vastaan käydään miekoilla ja loitsuilla, toisissa puolestaan kamppailu tapahtuu seksin välityksellä. Omassa aineistossani animen sisältöön liittyvä ”määrittelemättömyys” ja rikkaus nousee esille siinä, kuinka kerronnan käytännöt eivät kulje ainoastaan samoilla raiteilla ja jopa lomittuvat keskenään.

Aineistoni luonteen huomioon ottaen minun voidaan sanoa syyllystyvän ”menevän siitä, missä aita on matalin”. Olen tietoinen aineistoni sisältävän äärimmilleen visualisoituja ruumiin esityksiä erityisesti naishahmojen osalta. Tämä voi merkittävästi ohjata aineistosta tehtyjä tulkintoja ja havaintoja. Lisäksi kyseessä on yksi genre muiden genrejen joukossa ja kyseisen genren kaksi sarjaa sekä niiden ensimmäiset jaksot. Analyysini tulokset voivat olla erilaisia, jos sen kohteena olisi jokin muu genre tai useampi sarja/jakso. Toinen lähestymistapa tutkielmaani varten olisi valita jokin muu genre tai vastaavasti tarkastella useampaa genreä keskenään.

Mitä analyysini tarkoittaa tutkimuskysymyksen kannalta? Tuotetaanko *ecchi*-genren sukupuolen representaatioissa sukupuolta normalisoivia käsityksiä? Aineistossani sukupuoleen liitetään tunnistettavuus, sillä henkilöhahmot ovat tunnistettavissa nais- ja mieshahmoiksi. Näin ollen tunnistettavuus naiseksi ja mieheksi liitetään keskeiseksi osaksi sukupuolta, jolloin kyseisiin esityksiin liittyy valta: naiset ja miehet esitetään tietynlaisena sekä tietynlaisten kerronnan käytäntöjen kohteina. Analyysini perusteella sukupuolen representaation liittyvä valta on myös nähtävissä sukupuolittuneena, sillä visuaalisissa

kerronnan käytännöissä naisruumiit esitetään säännönmukaisesti ruumista painottavan katseen kohteena.

Tämä on merkittävää ottaen huomioon aineistoni *ecchi*-genren, jolle eroottinen ja seksuaalinen tematiikka on keskeisessä roolissa. Tästä näkökulmasta naisruumiin korostuminen katseen kohteena on myös tärkeää, sillä erotiikka ja seksuaalisuus kiedotaan osaksi tunnistettavaa naisruumista sekä sen tiettyjä ruumiin osia. Näin ollen sukupuolen representaatioissa tuotetaan normalisoivia käsityksiä, jossa naisruumiis ymmärretään katseen kohteena. Myös katseen kohteena olevat naisruumiit korostavat tiettyjä ruumiin osia, joten ne tuottavat käsitystä siitä, millainen naisruumiis ja mitkä naisruumiin osat nähdään eroottisena. Lisäksi on huomionarvoista, kuinka tähän estetisoivaan ja erotisoivaan toimintaan liitetään ajatus naisruumiin fyysisestä alistettavuudesta: aineistossani paljas naisruumis esitetään väkivallan kohteena. Mieshahmojen osalta samoja esitysten käytäntöjä ei toisteta. Kokonaisuudessaan *ecchi*-genressä sukupuoli esitetään tietynlaisena ja tuottaa sukupuolittuneita käsityksiä erityisesti ruumiin esitysten näkökulmasta. Tosin toiminnan näkökulmasta sukupuolen representaatiot eivät aseta yksiselitteisiä rajavetoja, vaan niihin kietoutuu monenlaisia käsityksiä ja merkityksiä.

## Kirjallisuus

- Brenner, Robin E. (2007) *Understanding Manga and Anime*. Westport: Libraries Unlimited.
- Butler, Judith (2002) *Gender Trouble: Tenth Anniversary Edition*. New York: Routledge.
- Chen, Jin-Shiow (2007) A Study of Fan Culture: Adolescent Experiences with Anime/manga Doujinshi and Cosplay in Taiwan. *Visual Arts Research* 33:64, 14.
- de Lauretis, Teresa (1987) *Technologies of Gender: Essay on Theory, Film, and Fiction*. London: Macmillan Press.
- Denison, Rayna (2011) Anime fandom and the liminal spaces between fan creativity and piracy. *International Journal of Cultural Studies* 14:5, 449-466.
- Drazen, Patrick (2003) *Anime Explosion: The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Eväsoja, Minna (2015) Aesthetic Values Persisting in Time: Past and present cultural appreciation in Japanese context. *Studia Orientalia Electronica* 101, 427-440.
- Fiske, John (2000) *Merkkien kieli: Johdatus viestinnän tutkimiseen*. Tampere: Vastapaino.
- Hall, Stuart (1997) The Work of Representation. Teoksessa Stuart Hall (toim.) *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Walton Hall: The Open University, 13-74.
- Hall, Stuart (1999) Toisen spektaakkeli. Teoksessa Mikko Lehtonen & Juha Herkman (suom. & toim.) *Stuart Hall: Identiteetti*. Tampere: Vastapaino, 139-222.
- Hye-Kyung, Lee (2011) Participatory media fandom: A case study of anime fansubbing. *Media, Culture & Society* 33:8, 1131-1147.
- Karkulehto, Sanna (2011) *Seksin mediamarkkinat*. Helsinki: Gaudeamus.
- Kuusamo, Altti (1996) *Tyylistä Tapaan: Semiotiikka, tyylit, ikonografia*. Tampere: Tammerpaino Oy.
- Lamarre, Thomas (2006) Platonic Sex: Perversion and Shôjo Anime (Part One). *Animation* 1:1, 45-59.
- Lamarre, Thomas (2007) Platonic Sex: Perversion and Shôjo Anime (Part Two). *Animation* 2:1, 9-25.

- Lehtonen, Mikko (2000) *Merkitysten maailma*. Tampere: Vastapaino
- Lim, Tai Wei (2013) Spirited away: Conceptualizing a film-based case study through comparative narratives of Japanese ecological and environmental discourses. *Animation* 8:2, 149-162.
- Linker, Kate (1995) Representaatio ja seksuaalisuus. Teoksessa Leena-Maija Rossi (toim.) *Kuva ja vastakuvat: Sukupuolen esittämisen ja katseen politiikka*. Helsinki: Gaudeamus,
- Mulvey, Laura (1989) *Visual and other pleasures: Language, Discourse, Society*. London: Macmillan.
- Napier, Susan J. (2000) *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave.
- Nikunen, Kaarina (2005) Pornokuva ja äidin katse. Teoksessa Marianna Laiho & Iris Ruoho (toim.) *Median merkitsemät: Ruumis ja sukupuoli kuvassa*. Jyväskylä: PS-kustannus, 131-152
- Niskanen, Eija (2014) Studio Ghiblin shintolainen ekologia. *Lähikuva*, 27:1, 70-76.
- Paasonen, Susanna (2010) Sukupuoli ja representaatio. Teoksessa Tuija Saresma, Leena-Maija Rossi & Tuula Juvonen (toim.) *Käsikirja Sukupuoleen*. Tampere: Vastapaino, 39-48.
- Pellinen, Elisabet & Pesonen, Heikki (2013). Vain puhtaalla sydämellä voi nähdä luonnon syvimmän olemuksen. *Uskonnontutkija - Religionsforskaren*, 2:1, Noudettu osoitteesta <https://journal.fi/uskonnontutkija/article/view/64463>
- Rossi, Leena-Maija (2003) *Heterotehdas: Televisiomainonta sukupuolituotantona*. Helsinki: Gaudeamus.
- Ruh, Brian (2014) Conceptualizing Anime and the Database Fantasyscape. *Mechademia* 9, 164-175.
- Sarpavaara, Harri (2004) *Ruumiillisuus ja mainonta: Diagnoosi tv-mainonnan ruumiillisuusrepresentaatioista*. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy.
- Scott, Wallach John (1999) *Gender and the Politics of History: Revised Edition*. New York: Columbia University Press.
- Seppänen, Janne (2001) *Katseen voima: Kohti visuaalista lukutaitoa*. Tampere: Vastapaino.

Suan, Stevie (2017) Anime's Performativity: Diversity through Conventionality in a Global Media-For. *Animation 12:1*, 62-79.

Sulkunen, Pekka (1997) Todellisuuden ymmärrettävyys ja diskurssianalyysin rajat. Teoksessa Pekka Sulkunen & Jukka Törrönen *Semioottisen sosiologian näkökulmia: Sosiaalisen todellisuuden rakentuminen ja ymmärrettävyys*. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Swale, Alistair (2015) Miyazaki Hayao and the Aesthetics of Imagination: Nostalgia and Memory in Spirited Away. *Asian Studies Review 39:3*, 413-429.

Tarasti, Eero (2004) *Arvot ja merkit*. Helsinki: Gaudeamus.

Turtiainen, Jussi (2005) Hirviöitä ja bikinejä – Urheilevat naiset maskuliinisuuden varjossa. Teoksessa Marianna Laiho & Iris Ruoho (toim.) *Median merkitsemät: Ruumis ja sukupuoli kuvassa*. Jyväskylä: PS-kustannus, 51-68.

Valaskivi, Katja (2009) *Pokemonin perilliset: Japanilainen populaarikulttuuri Suomessa*. Tampere: Journalismin tutkimusyksikkö.

Veivo, Harri & Huttunen, Tomi (1999) *Semiotikka: Merkeistä mieleen ja kulttuuriin*. Helsinki: Edita.