

Olipa kerran sota

- diskurssianalyysi sodan- ja sadunomaisuudesta kahdessa Hayao Miyazakin elokuvassa

Suvi Puolakka

Pro gradu -tutkielma

Kasvatustieteiden tiedekunta

Lapin yliopisto

Kevät 2024

Lapin yliopisto, kasvatustieteiden tiedekunta

Työn nimi: Olipa kerran sota - diskurssianalyysi sodan- ja sadunomaisuudesta kahdessa Hayao Miyazakin elokuvassa

Tekijä/-t: Suvi Puolakka

Koulutusohjelma/oppiaine: Luokanopettajan koulutusohjelma

Työn laji: Pro gradu -tutkielma X Laudaturtyö__ Lisensiaatintyö__

Sivumäärä, liitteiden lukumäärä: 63 + 2

Vuosi: 2024

Tiivistelmä:

Länsimaisessa lasten- ja nuorten elokuvassa ei yleensä nähdä sota. Lasten ja nuorten maailmassa sota sen sijaan on tällä hetkellä näkyvissä muun muassa Euroopassa tapahtuvan sodan vuoksi. Sodan käsittelemisen mahdollisuuksia elokuvan keinoin kasvatuksen ja koulutuksen kentällä on syytä tutkia.

Tutkimuksessa tarkastellaan Hayao Miyazakin elokuvia *Tuulen laakson Nausicaä* ja *Prinsessa Mononoke*. Tutkimus on kvalitatiivinen, diskurssianalyttinen tutkimus. Metodina on käytetty multimodaalista diskurssianalyysiä, jotta elokuva-aineiston monitahoisuus tulee huomioitua ja hyödynnettyä.

Tutkimuksen tarkoituksena oli selvittää, millä tavoin Miyazaki rikkoo sotaan liittyviä diskursseja ja toisaalta rakentaa uusia, sodanvastaisia diskursseja elokuvissaan, ja millaisia sodan representaatioita ja sadun elementtejä aineistona olleissa elokuvissa on. Tutkimuksen tuloksena oli, että Miyazakin elokuvissa on kolme päädiskurssia sodanvastaisuuteen liittyen: vihollis-, viha- ja rauhadiskurssi. Vihollisdiskurssissa rakennetaan uudenlainen, perusteltuun toimijuuteen ja demonisen toiseuden rikkomiseen nojaava diskurssi. Vihadiskurssi rakentuu tunnesäätelyn pohjalle, ja rauhadiskurssi koostetaan kommunikaatiosta, ymmärtämisestä ja erilaisuuden hyväksymisestä. Sota representoituu elokuvassa kuvan, äänen ja kielen moodeina sekä hahmojen välisenä toimintana ja väkivaltana. Elokuvien sadun elementit ilmenevät sekä sadun funktioina, fantasiahahmoina että sadunomaisina ratkaisuin ja tarinan opetuksina.

Tuulen laakson Nausicaä ja *Prinsessa Mononoke* sisältävät sekä monitahoisia sodanvastaisia viestejä että kognitiivisia haasteita katsojalle, minkä voidaan katsoa edistävän elokuvien vaikuttavuutta lapsille ja nuorille. Sisällöllisesti elokuvissa on kuitenkin suhteellisen voimakkaita väkivaltakohtauksia, joten elokuvat eivät sovellu aivan pienille lapsille. Myös kognitiivinen ja kerronnallinen haastavuus avautuvat paremmin yli 12-vuotiaille lapsille. Kasvattajille ja opettajille elokuvat ovat käyttökelpoisia erityisesti rauhankasvatuksessa sodanvastaisen sisältönsä ja universaalia, ihmisten välistä ymmärrystä ja kommunikaatiota korostavan sanomansa vuoksi.

Avainsanat: lastenelokuvat, pasifismi, sota, rauhankasvatus, diskurssianalyysi, representaatio

__X__ Tutkielma ei sisällä muita kuin tekijän/tekijöiden omia henkilötietoja.

University of Lapland, Faculty of Education

Title of the thesis: Once upon a time there was a war – a discourse analysis of war and fairytale in two Hayao Miyazaki films.

Author: Suvi Puolakka

Degree program / subject: Education / Primary teacher education

Type of work: Master's thesis X Laudaturthesis __ Doctoral thesis__

Number of pages and attachments: 63 + 2

Year: 2024

Abstract

In Western children's and youth cinema, war is not usually seen. In the world of children and young people, however, war is currently visible because of the war in Europe, among other things. The possibilities of dealing with war through film in the field of education should be explored.

The study examines Hayao Miyazaki's films *Nausicaa of the Valley of the Wind* and *Princess Mononoke*. The study is a qualitative, discourse-analytical study. The methodology used is multimodal discourse analysis, in order to take into account and exploit the complexity of the film material.

The aim of the study was to investigate the ways in which Miyazaki breaks traditional war-related discourses and, on the other hand, builds new, anti-war discourses in his films, and what kind of representations of war and elements of fairy tales are present in the two films used as data. The result of the study was that there are three main anti-war discourses in Miyazaki's films: enemy discourse, hate discourse and peace discourse. The enemy discourse constructs a new discourse based on opponent's reasoned actions and the absence of the demonic other. The discourse of hate is built on the basis of emotional regulation, while the discourse of peace is composed of communication, understanding and acceptance of difference. War is represented in the film as modes of image, sound and language, as well as inter-character action and violence. The elements of the fairy tale in the films are expressed both in the functions of the fairy tale, in the fantasy characters and in the fairy tale-like solutions and moral of the story.

Nausicaa of the Valley of the Wind and *Princess Mononoke* contain both complex anti-war messages and cognitive challenges for the viewer, which can be seen as contributing to the films' effectiveness for children and young people. However, in terms of content, the films contain relatively strong scenes of violence, making them unsuitable for very young children. Furthermore, the cognitive and narrative challenges are more accessible to children over 12 years of age. For educators and teachers, the films are particularly useful for peace education because of their anti-war content and their universal message of understanding and communication between people.

Keywords: children's films, pacifism, war, peace education, discourse analysis, representation

Sisällys

Tiivistelmä

Abstract

1. Johdanto	5
2. Teoreettinen viitekehys elokuva-aineiston ympärillä	7
2.1. Representaatio ja elokuvat	7
2.2. Multimodaalisuus ja multimodaalinen elokuvan analyysi	10
2.3. Elokuvat rauhankasvatuksen asialla	11
2.4. Sadun lyhyt historia	14
2.5. Satujen luokittelujärjestelmät ja funktiot	16
3. Tutkimuksen toteutus ja metodologiset valinnat	18
3.1. Tutkimuskysymykset ja tieteenfilosofinen perusta	18
3.2. Tutkimusmenetelmänä diskurssianalyysi	19
3.3. Aineiston esittely	23
3.4. Oma tutkijan positio	24
4. Sodan representaatiot	27
4.1. Sodan kuvat, värit ja sävyt	27
4.2. Sodan äänet	31
4.2. Sodan osapuolet ja motiivit	32
4.4. Väkivalta	38
5. Sadun elementit	42
5.1. Sadun funktiot	42
5.2. Fantasiahahmot	46
5.3. Sadunomaiset tapahtumat, ratkaisut ja tarinan opetus	48
5.4. Olipa kerran vai oliko sittenkään – satua vai ei?	50
6. Johtopäätökset: sotasatu rauhankasvattajana	52
7. Pohdinta	56

Lähteet

Liitteet

1. Johdanto

Lapsille on kerrottu satuja ja tarinoita kautta aikojen sekä viihteenä että opettavaisina moraalitarinoina. Elokuviin myötä lapsille suunnatut tarinat ovat saaneet visuaalisen esitystavan, ja näin ollen kerronnan keinoina ovat sanojen ja sanavalintojen lisäksi äänet ja kuvat. Lasten ja nuorten elokuvissa näkee harvemmin sota, mutta japanilaisen Hayao Miyazakin animaatioelokuvissa ne ovat toistuva teema, ja hänen elokuvissaan on useiden tulkintojen mukaan vahva sodanvastainen sanoma. Sota elokuvan teemana tuntuu tänä päivänä ajankohtaisemmalta kuin ehkä koskaan nykyaikaisen animaatioelokuvan historiassa: reaalimaailman sota ei ole enää yhtä kaukana historiallisesti ja maantieteellisesti, kuin olemme Suomessa tottuneet ajattelemaan.

Omien lasteni kanssa lukuisia Disneyn ja Pixarin animaatioelokuvia katsoneena olen saanut jonkinlaisen kattauksen siitä, miten lasten animaatioelokuvissa esitetään hyvä ja paha. Usein oikea ja väärä, hyvä ja paha, ovat alleviivatusti esillä satujen tapaan. Kun satuimme katsomaan Studio Ghiblin ja ohjaaja Hayao Miyazakin elokuvan ensimmäistä kertaa, yllätyin. Kerronta, henkilökuvaus ja teemat olivat varsin erilaisia kuin aiemmin näkemäni. Studio Ghiblin elokuvissa toistuvana teemana on sota, joka taas länsimaisessa animaatiokulttuurissa lähestulkoon loistaa poissaolollaan. Se, miksi sota on länsimaisessa lastenelokuvagenressä tabunomaisesti poissa, on toinen kysymys, ja päädynkin ennemmin tutkimaan jonkin läsnäkuin poissaoloa.

Ajatus tarinoista ja elokuvista lasten todellisuuden ja moraalin ohjaajina on kiehtova. Tämän hetken järkkyneessä maailmantilassa, jossa sota on yhtäkkiä lähellä ja läsnä, minua kiinnostaa, kuinka sota esitetään lapsille elokuvissa. Voiko sota olla animaatioelokuvassa sadunomaista tai satumaista? Millaista moraalista viestiä sodasta elokuvat välittävät? Kasvatustieteellisestä näkökulmasta minua kiinnostaa, voiko näitä sadunomaisia, selkeästi fiktiivisiä elokuvia käyttää rauhankasvatuksen apuvälineenä sodan käsittelemisessä ja ymmärtämisessä lapsen näkökulmasta. Disneyn ohella Studio Ghibli ja sen lippulaivo-ohjaaja Hayao Miyazaki on maailman tunnetuimpia, katsotuimpia ja rakastetuimpia animaatiojättejä, ja nämä länsimaisesta valtavirrasta poikkeavat elokuvat tavoittavat valtaisan määrän lapsia, nuoria ja

aikuisia vuosittain. Näin ollen näen perusteltuna elokuvien tarkastelun niiden vaikutusmahdollisuuksienkin vuoksi.

En toki ole ensimmäinen, joka tarttuu Studio Ghiblin elokuvaan akateemisessa maailmassa - Studio Ghiblin ja Hayao Miyazakin elokuvia on tarkasteltu tutkimuksen kentällä useista näkökulmista. Sota on läsnä useissa elokuvissa joko taustalla tai elokuvan tarinan etulinjassa, ja myös tutkimuskirjallisuutta on nimenomaan sodan ja rauhan näkökulmasta.

Omassa tutkimuksessani ja kasvatustieteilijänä minua kuitenkin kiinnostaa sodan lisäksi Miyazakin elokuvien sadunomaisuus. Ikärajojensakin perusteella elokuvat on suunnattu aikuisten lisäksi lapsille ja nuorille, ja yhdistyneenä elokuvien moraaliviestiin tämä kohdeyleisö herättää väistämättä kiinnostukseni, sillä elokuvien käyttökelpoisuuden tarkastelu lasten ja nuorten kasvatuksessa ja koulutuksessa on tarkoituksenmukaista. Mitkä elementit valitsemisessä elokuvissa tekevät sitten sodasta lapsille suunnattua satua? Ihmeellisyys ja ihmeet ovat yksi satuja määrittävä tekijä. Nimenomaan ihmeiden läsnäolo erottaa sadut moraalitarinoista, novelleista ja muista lyhyen fiktion kirjallisista tuotoksista (Zipes 2007). Pyrin omassa tutkimuksessani löytämään ihmeen ja satumaisuuden elementtejä Miyazakin elokuvista nähdäkseni, voivatko nämä animaatioelokuvat olla ”sotasatuja”.

Elokuvat auttavat laajentamaan lasten ymmärrystä maailmasta ja muista kulttuureista (Brooks, Cooper & Penke 2012). UNESCO kansainvälisenä rauhaa edistävänä järjestönä näkee myös elokuvan mahdollisuudet rauhankasvatuksessa: ”*Moving minds with moving pictures*”. Elokuvat voivat auttaa oppijoita kehittämään tietoista huomiota ja reflektiotaitoja, mikä puolestaan voi johtaa empatiaan ja kulttuurienväliseen ymmärrykseen. Opetuksessa rauhankasvatus ylipäätään on oppiainerajat ylittävää, ja elokuvat sopivat hyvin yhdeksi sen välineeksi. Elokuvat tarjoavat moniaistillisen kokemuksen, joka sitouttaa ja innostaa oppijoita, ja ovat täten tehokas väline rauhankasvatuksessa. (Chonvattanakij & Chanthalangsy 2023.)

Elokuvat ovat viihdettä, mutta viihdearvonsa lisäksi niillä on myös selvä paikkansa koulumaailmassa ja rauhankasvatuksen apuvälineinä. Opettajan on kuitenkin syytä olla hyvin tietoinen käyttämänsä elokuvamateriaalin sisällöstä ja metaviesteistä, kuten myös muusta soveltuvuudesta lapsille ja nuorille. Tässä tutkimuksessani pyrin selvittämään pintaa syvemmälle katsomalla, millaisia rauhankasvatuksen kannalta käyttökelpoisia elementtejä Tuulen laakson *Nausicaä* ja *Prinsessa Mononoke* sisältävät.

2. Teoreettinen viitekehys elokuva-aineiston ympärillä

2.1. Representaatio ja elokuvat

Sana representaatio (engl. representation) on johdannainen verbistä *represent*, joka suomeksi käännettynä tarkoittaa ”esittää uudelleen”. Tutkimuksen kohteena representaatio ymmärretään verbin myöhemmän merkityksen kautta: *represent* on synonyymi verbille *stand for* (Gripsrud, 2002, 11). Suomen kielellä tämän voisi kääntää sanoiksi ”tarkoittaa” tai ”edustaa”, jotka antavat paremman käsityksen itse representaation luonteesta. Representaation voisi ymmärtää siten jonkin asian tai ilmiön edustamiseksi merkkijärjestelmän kautta. Elokuva tutkittaessa ollaan tekemisissä vääjäämättä representaatioiden kanssa. Näemme elokuvassa jonkinlaisia tulkintoja ja esityksiä, jotka tunnistamme. Kuvataiteessa näemme taiteilijan luoman representaation, ja poimimme siitä vihjeitä ja tietynlaisia merkkejä, joiden avulla toteamme katsovamme taiteilijan tulkintaa vaikkapa ihmisestä.

Stuart Hall (2013b, 45) kytkee representaation kommunikaatioon määrittelemällä sen kielen käyttämiseksi, jolloin sanotaan jotain merkityksellistä, tai esitetään (*represent*) maailmaa merkityksellisesti muille ihmisille. Kieli on hänen mukaansa väline, jolla välitetään kulttuurisesti jaettuja merkityksiä, arvoja ja ajatuksia saman kulttuurin muille jäsenille, ja kulttuurisen ymmärryksen jakavat ihmiset pystyvät tunnistamaan kielen avulla jaetut merkitykset. Edelleen kieli on representaatiojärjestelmä, jossa merkit ja symbolit merkitsevät tai esittävät (*represent*) käsitteitä, ajatuksia ja tunteita (Hall 2013b, 14). Jotta viestin lähettäjä ja vastaanottaja pystyisivät ymmärtämään toisiaan, on heidän jaettava ainakin jossain määrin ymmärrys merkityksestä ja sen viitekehuksesta (Hall 2013a, xxv-xxvi).

Hall (2013b, 10–11) määrittelee kolme lähestymistapaa representaatioon. Heijastavassa representaatioissa kieli heijastaa maailmaa sellaisena kuin se on, ja kieli tekee objektissa valmiina olevan merkityksen näkyväksi. Intentionaalisessa lähestymistavassa taas puhuja antaa objektille merkityksen. Kolmas lähestymistapa on konstruktivistinen, ja sen mukaan

merkitykset eivät ole pysyviä, vaan ihmiset luovat ja konstruoivat niitä representaatiojärjestelmien avulla. Edelleen, koska merkitykset ovat ihmisten luomia kulttuurisessa kontekstissaan, ne ovat muuttuvia sekä kulttuurien välillä että ajanjaksosta toiseen, eikä ole olemassa muuttumatonta ja universaalista merkitystä (Hall 2013b, 45).

Omassa tutkimuksessani tarkastelen elokuvan ohjaajan tekemiä valintoja, jolloin kyseeseen tulee intentionaalinen lähestymistapa: ohjaaja tuottaa tarkoituksellisesti sotaan ja satuun liittyviä merkitysjärjestelmiä, jotka katsojat tulkitsevat ja tunnistavat omasta kulttuurisesta kontekstistaan käsin. Millaisia valintoja Miyazaki on tehnyt esittäessään sotaa? Miten hän ”represent”, uudelleen esittää, sodan: millaisia tunnistettavia asioita hän nostaa sodasta esille, ja mitä kenties jättää pois? Toisaalta tutkimuksessa käsitän representaation myös konstruktivistisena, muuttuvana ja katsojan – sekä minun itseni - omasta kulttuurisesta kontekstistaan käsin konstruoimana. Sodan representaatiot Miyazakin elokuvissa eivät ole olemassa sellaisinaan, vaan tulkintojen kautta. Nämä merkitysten tulkinnat muuttuvat sekä katsoja- ja kulttuurikohtaisesti. Merkitykset ovat myös suhteellisia muodostuen nimenomaan tämän dialogin osapuolten erilaisuudesta (Hall 2013, 225–226).

Tutkijana tulkitseen representaatioita oman tutkijanpositioni kontekstista. Tutkijan roolista Stephanie Taylor (2001, 12–13) kärjistää: *“research cannot tell us about the world but only about the world-view of the researcher”* tarkoittaen sitä, että mikäli representaatiokeskustelussa subjektiviteetista ja objektiviteetista toteamme, ettei jälkimmäistä ole mahdollista saavuttaa, koko keskustelu subjektiivisen ja objektiivisen (mahdottoman) ympärillä on turha. Kaikki on joka tapauksessa subjektiivista. Taylor (2001, 12–13) toteaa, että etenkin diskurssianalyysin kohdalla pohdiskelu representaation luonteesta on keskeinen, ja samalla joudutaan vastakkain sen kanssa, että emme voi verrata tutkimusta objektiiviseen todellisuuteen, kun objektiivinen todellisuus on joka tapauksessa saavuttamaton ja kunkin tutkijan tulkinta todellisuuden representaatiosta.

Tämä teoreettisfilosofinen pohdiskelu representaatiosta ja tutkijan positiosta on toki tarpeen, mutta samalla voin todeta, että lopullista ratkaisua asiaan tuskin on saatavissa. Tärkeintä onkin tiedostaa representaation luonne, joka edellyttää meiltä tutkijoina jatkuvaa, tiedostavaa tulkintaa ja myös tehokasta reflektiota tutkimuksen joka vaiheessa.

Goffman (1974) on lanseerannut käsitteen *kehysanalyysi*, jota on sittemmin käytetty laajalti kulttuurintutkimuksessa ja sosiologiassa. Nostan kehysten osaksi tutkimukseni teoreettista viitekehystä, sillä se vaikuttaa vahvasti tapaan, jolla käsittelen elokuva-aineistoani. Tarkastelu representaatiosta on sikäli hyvin lähellä kehysten käsitettä, että molemmissa tapauksissa on kyse tulkinnasta ja kulttuurisesta sekä sosiaalisesta ymmärryksestä. Kehysten ja representaation suhde on kiistaton; kehys tarjoaa tietynlaisen tilannesidonnaisen kontekstiavaruuden representaatioille. Merkitystä ei ole ilman kehystä (Kress 2010, 10). Omassa tutkimuksessani sodan representaatiot asettuvat laajempaan elokuvan narratiivin kehukseen. Voin käsitellä representaatioita tai vaikkapa sadun elementtejä sellaisenaan, mutta myös kytkeä ne elokuvan vaihtuviin ja lomittaisiin kehyksiin.

Sekä *Tuulen laakson Nausicaä*, *Prinsessa Mononoke*, että muut katsomani Miyazakin elokuvat ovat aiheuttaneet minussa eräänlaisen nyrjähtäneisyyden tunteen. Olen tehnyt oletuksia ja arvauksia ja tulkinnut elokuvan esittämää viestiä, mutta joutunut ja saanut kerta kerran jälkeen huomata olettaneeni väärin. Tuttuus ja tunnistettavuus ovat johdattaneet harhaan, ja olen joutunut tarkastelemaan uudelleen muun muassa käsityksiäni hyvästä ja pahasta sellaisina kuin olen ne oppinut länsimaisessa lastenelokuvaperinteessä tunnistamaan. Tällainen leikittely on Miyazakille tunnusomaista. Teoreettisesti tarkasteltuna tulkitse oman nyrjähtäneisyyden tunteeni äkilliseksi havainnoksi siitä, että olen tulkinnut tietyt merkkijärjestelmät ja tapahtumat oman kulttuurisen ymmärrykseni perusteella väärin. Mitä tässä tilanteessa siis tapahtuu?

Kun ihminen astuu johonkin sosiaaliseen tilanteeseen, hän kysyy itseltään ”*what is it that’s going on here?*” pyrkien ymmärtämään tilanteen kehysten (Goffman 1974, 8). Vastattuaan kysymykseen ihminen toimii vastauksensa perusteella, mutta sama tilanne voi eri ihmisillä tuottaa erilaisen vastauksen. Holkeri-Rinkisen (2009, 53–54) lasten ja aikuisten välisiä vuorovaikutusasetelmia käsittelevässä väitöskirjassa on asiaa hyvin konkreettisesti avaava esimerkki: päiväkodin pihalla kaksi lasta leikkii fyysistä painileikkiä, ja molemmat ovat tulkinneet kahdenvälisen metaviestien perusteella kehukseksi painileikin. Kadulla ohikulkeva aikuinen sen sijaan tulkitsee tilanteen oikeaksi tappeluksi, ja huomauttaa päiväkodin henkilökuntaa asiasta. Ohikulkija ei ollut saanut samanlaisia metaviestejä, ja tulkitse kehysten väärin. Samaan tapaan minä elokuvan katsojana astun elokuvan tilanteeseen, ja vastaan kysymykseen ”Mitä tässä tapahtuu ja millainen tarina tämä on?” lukemieni metaviestien

perusteella. Näen iljettävän näköisen ötökän jahtaavan viehättävän näköistä ihmistä, ja oletan kehyksen olevan taistelu hyviä edustavan ihmisen ja pelottavaa paha edustavan hyönteisen välillä. Kuten edellä mainitsin, Miyazaki kuitenkin elokuvissaan mielellään tarjoilee tunnistettavia kehyksiä, jotka osoittautuvatkin joksikin aivan muuksi.

2.2. Multimodaalisuus ja multimodaalinen elokuvan analyysi

Koska aineisto on audiovisuaalinen, merkitystä ei ole ainoastaan sillä, mitä elokuvassa tapahtuu vaan myös sillä, miten tämä välitetään katsojalle: juoni, verbaalinen sisältö, kuva ja ääni ovat kaikki analyysin kohteita (Pajala). Tästä johtuen tutkimuksessani on välttämätöntä huomioida multimodaalisuus ja sen edellyttämät tutkimukselliset lähestymistavat.

Kuten Stöckl (2009, 205) huomauttaa, kommunikaatio on aina multimodaalista. Viesti välittyy kirjoitetun tai puhutun moodin lisäksi myös muun muassa visuaalisesti tai auditiivisesti. Tästä näkökulmasta katsoen multimodaalisuus on väistämättä osa diskurssianalyysin kenttää; olemmehan tekemisissä sosiaalisesti ja yhteiskunnallisesti rakentuvien viestinnän merkitysjärjestelmien kanssa. Stöckl (2009, 206) määrittelee multimodaalisuutta seuraavalla kolmella tavalla. Ensinnäkin kyse on useampien semioottisten moodien yhtäaikaisesta olemassaolosta, päämoodien ollessa kieli, kuva ja ääni. Toiseksi multimodaalisuus on suhteessa siihen semioottiseen ja kognitiiviseen aktiviteettiin, jossa jokin moodi, media tai teksti käännetään toiseksi, jotta merkitys tulee ymmärretyksi. Kolmanneksi multimodaalisuutta muovaa ja määrittää yksittäisten moodien vahvuus tai heikkous.

Elokuva-aineiston tapauksessa multimodaalisuuden päämoodit kieli, kuva ja ääni ovat kaikki esillä ja yhteydessä toisiinsa. Kohtauksesta riippuen nämä moodit kietoutuvat yhteen siten, että välillä isomman roolin viestin välittämisessä saa kieli, välillä taas kuva tai ääni. Oman aineistoni kohdalla olenkin nostanut kaikki nämä moodit erikseen tarkastelun alle. Avaan asiaa tarkemmin luvussa 4. Sodan representaatiot, mutta jo tässä vaiheessa voin huomauttaa, että aineistossani moodit esiintyvät tarkoituksenmukaisesti ja tehokkaasti representaatioiden rakentamisessa.

Mitä elokuvan analyysiin tulee, multimodaalisuus johtaa luontevasti tämän tutkimuksen kontekstissa multimodaaliseen diskurssianalyysiin. Diskurssianalyysiä itseään tämän

tutkimuksen menetelmänä avaan tuonnempana luvussa 3.2., mutta multimodaalisen diskurssianalyysin esittelen jo tässä vaiheessa, sillä se on kiinteästi yhteydessä multimodaalisuuteen.

Multimodaalinen diskurssianalyysi (MDA, Multimodal Discourse Analysis) on ikään kuin kriittisen diskurssianalyysin käsivarsi, joka on keskittynyt tekstin lisäksi muun muassa kuvaan. Kriittisen diskurssianalyysin näkökulmasta kuvia on itse asiassa välttämätöntä tutkia, jotta ymmärrettäisiin paremmin niiden roolia osana retorista manipulaatiota. Kuvan, esitysmuodon ja sanan näkyvät yksityiskohdat sekä se ideologinen konteksti, jossa ne on esitetty, ovat multimodaalisen kriittisen diskurssianalyysin kiinnostuksen kohteina. Multimodaalisessa analyysissä katse siirtyy myös siihen, missä suhteessa analyysin kohde on muuhun mediaan. (Huckin, Andrus & Clary-Lemon 2012, 121–122.)

Omassa tutkimuksessani multimodaalinen diskurssianalyysi näyttäytyy elokuva-aineiston monikerroksisena tulkintana, jossa tarkastelen sekä kuvaa, ääntä että juonen rakentumista, ja näiden lisäksi niitä viestejä ja metaviestejä, joita elokuva välittää. Elokuva aineistona antaa tutkijalle eriteltyjen audiovisuaalisten viestinnän keinojen eli moodien avulla työkaluja ja rakennetta sekä kysymyksenasetteluun että datan analysointiin, mikä tuo tutkimukseen laatua ja luotettavuutta; ilman ohjaavia käsitteitä ja muotoja voi useilla moodeilla operoivaa elokuva-aineistoa olla vaikea saada haltuun.

2.3. Elokuvat rauhankasvatuksen asialla

Ghiblin – ja tässä tapauksessa ohjaaja Miyazakin – elokuvista on toistuvasti keskusteltu konfliktia ja sen ratkaisuja tarkastellen. Esimerkiksi elokuvissa *Laputa – linna taivaalla* (1986), *Tuulen laakson Nausicaä* (1984) ja *Liikkuva linna* (2004) mustavalkoisen hyvän ja pahan taistelun asemesta voidaan todeta ohjaaja Miyazakin esittävän harmaan sävyjä, ja pyrkivän osoittamaan sokean nationalismiin ja patriotismin haitat - kulminaatiopisteenä Miyazakin elokuvissa on raivo, joka saa aikaan apokalyptisiä loppukohtauksia (Roll 2021). Tähän liittyen ja oman tutkimukseni näkökulmasta pyrin etsimään viitteitä siitä, että elokuvien ”opetuksena” lapsille voidaan nähdä olevan oman tunnesäätelyn ja raivon hillinnän merkitys rauhallisessa sosiaalisessa yhteisössä.

Elokuva *Liikkuva linna* poikkeaa muista mainituista Miyazakin elokuvista siinä, että se on elokuvasovitus kirjasta. Alkuperäisteoksen on kirjoittanut Diana Wynne Jones, ja siinä konflikti tapahtuu yksilöiden välillä perheen ristiriitoina ja kommunikaatio on ehkäisevä ja konfliktin pysäyttävä voima, Miyazakin elokuvasovituksessa taas avoimen dialogin puute voi johtaa sotaan (Smith 2011). Se, onko asioista puhumisen ja avoimen kommunikaation merkitys yksi valitsemieni elokuvien yhdistävä ”opetus” ja teema, on myös tarkastelun alla omassa tutkimuksessani.

Tulikärpästen hauta (ohj. Isao Takahata) on teemoiltaan ja ilmaisultaan rankka ja maailman surullisimmaksi animaatioelokuvaksikin tituleerattu. Omaan aineistooni en tätä elokuvaa valinnut, sillä se on huomattavasti lähempänä todellisen sodan kuvausta kuin muut valitsemieni elokuvat, ja myös ilmeisen väkivaltainen. Elokuva on kuitenkin tarkasteltu rauhankasvatuksen näkökulmasta, joka sivuaa oman tutkimukseni tarkastelupisteitä. Tulikärpästen haudasta voidaan nostaa mm. fyysisen, psyykkisen ja rakenteellisen väkivallan muotoja (Akimoto 2014a). Sota ja väkivalta kuuluvat yhteen, ja pyrinkin omassa tutkimuksessani tarkastelemaan valitsemieni elokuvien väkivallan muotoja. Rauhankasvatuksen ja sodanvastaisen pasifismin näkökulmasta voidaan tehdä myös allegorisia tulkintoja koskien elokuvien henkilöihahmoja: mm. *Liikkuva linna* ja *Tuuli nousee* ovat olleet aiemman tarkastelun alla (Akimoto 2013, 2014b).

Hicks (1987, 5) määrittää rauhankasvatuksen yritykseksi vastata konfliktin ja väkivallan ongelmiin sekä globaalissa, kansallisessa, paikallisessa että henkilökohtaisessa mittakaavassa. Tavoitteena on luoda kestävämpää ja oikeudenmukaisempaa tulevaisuutta. Hicks (1987, 7) esittelee Johan Galtungin 1976 määritelmän rauhaan liittyvistä ongelmista ja rauhan taustalla olevista arvoista taulukossa 1. Rauhaa määriteltäessä on otettava huomioon arvot, jotka rauhaan liittyvät vastakkaisina rauhanvastaisille ongelmille.

Taulukko 1. Rauhan tutkiminen (Hicks 1985, 7)¹.

Rauhan ongelmat	Rauhan taustalla olevat arvot
Väkivalta ja sota	Väkivallattomuus
Eriarvoisuus	Taloudellinen hyvinvointi
Epäoikeudenmukaisuus	Yhteiskunnallinen oikeudenmukaisuus
Ympäristön vahingoittaminen	Ekologinen tasapaino
Syrjäytyminen	Osallisuus

Meitä tulisi ohjata universaali pyrkimys rauhaan, ja koulu on yksi kasvattaja, jossa rauhaa edistäviä arvoja voidaan opettaa. Lapset eivät kuitenkaan aloita koulupolkuun tietämättöminä ympäröivästä maailmasta, ja heillä on jo käsityksiä ja asenteita liittyen muihin ihmisryhmiin ja maihin (Hicks 1985, 9). Muistan elävästi, kuinka taannoin esikouluikäisen lapseni kaveri totesi Venäjän lipusta, että se on se huono maa. Ukrainan sodan uutiset olivat kantautuneet lapsen korviin, ja epäilemättä hän oli myös kuullut aikuisten keskusteluja. Lapsuusajan sosialisatioprosessissa opitaan kulttuurisesti jaettua tietoa omasta itsestä ja eroista muihin, ja liitetään positiivisia ja negatiivisia tunteita eri ihmisryhmiin (Hicks 1985, 9).

Hicks (1985, 11) muistuttaa, että rauhankasvatuksen ei tulisi olla yksittäinen opetettava asia, vaan sen tulisi olla koko opetussuunnitelman läpileikkaava teema. Tämä kytkeytyy vahvasti yhteiskunnallisesti ratifioituun opetussuunnitelman arvopohjaan. Suomessa perusopetuksen opetussuunnitelman perusteissa on laadittuna perusopetuksen arvoperusta (Perusopetuksen arvoperusta), jossa otsikkona on *Ihmisyys, sivistys, tasa-arvo ja demokratia*, ja heti alussa ohjeistetaan ”Perusopetus tukee oppilaan kasvua ihmisyyteen, jota kuvaa pyrkimys totuuteen, hyvyyteen ja kauneuteen sekä oikeudenmukaisuuteen ja rauhaan.” Näin ollen arvopohjassa on määritelty perusteltu lähtökohta myös rauhankasvatukselle, ja se kytketään ihmisyyteen ja sivistykseen.

Olen koonnut taulukkoon 2 aiemmin taulukossa 1 esitellyt rauhaan liittyvät ongelma-alueet ja arvot, ja olen yhdistänyt ne opetussuunnitelman perusteiden arvoperustaan. Arvoperusta

¹ Alkuperäinen taulukko on englanninkielinen, ja tässä on oma käännökseni. Alkuperäistekstissä on ”*Problems of peace*”, jolla viitataan nimenomaan rauhan tiellä oleviin ongelmiin..

asettuu varsin harmonisesti rauhan arvoihin, mikä takaa vakaan perustan myös rauhankasvatukselle opetussuunnitelman mukaisena toimintana kouluissa.

Taulukko 2. Rauhan taustalla olevat arvot ja opetussuunnitelman arvoperusta

Rauhaan liittyvät ongelmat	Rauhan taustalla olevat arvot	Opetussuunnitelman arvoperusta
Väkivalta ja sota	Väkivallattomuus	Elämän ja ihmisoikeuksien kunnioitus
Epätasa-arvo	Taloudellinen hyvinvointi	Taloudellinen tasa-arvo
Epäoikeudenmukaisuus	Yhteiskunnallinen oikeudenmukaisuus	Sosiaalinen, alueellinen ja sukupuolten tasa-arvo ja yhdenvertaisuus
Ympäristön vahingoittaminen	Ekologinen tasapaino	Kestävä kehitys ja ekososiaalinen sivistys
Syrjäytyminen	Osallisuus	-Demokratia ja aktiivinen toimijuus kansalaisyhteiskunnassa -Kulttuurinen moninaisuus, kulttuurisesti kestävä kehitys

Tässä tutkimuksessa pyrin yhdistämään Miyazakin elokuvissa esiintyvät sodanvastaiset viestit rauhankasvatukseen rauhan taustalla olevien arvojen ja opetussuunnitelman arvoperustan avulla. Aineistossani esiintyvät sodan representaatiot ja laajemmat sodanvastaisuuteen liittyvät diskurssit ovat keinoni päästä tähän tavoitteeseen.

2.4. Sadun lyhyt historia

Yksi kiinnostuksen kohteeni aineistoni elokuvissa oli se, ovatko ne tunnistettavissa saduiksi. Sadut ovat eräänlaisia moraalitarinoita, ja esiyttämykseni tutkivan katseeni alla olevista elokuvista oli se, että ne välittävät nimenomaan moraaliviestiä ja ovat opettavaisia tarinoita. Palasin ajatuksissani perinteisiin satuihin; satuihin sellaisina kuin me ne lapsuudestamme ja satukirjoista tunnistamme – toki jo se, että käytän sanaa ”perinteinen” viitatessani historiallisesti mitättömän lyhyen ajan päähän, lapsuuteni satuihin, kertoo siitä, etten ennen

tutkimuksen tekoa ollut tietoinen satujen pitkästä ja tutkitusta historiasta. Mutta minussa jokin sadunomaisuuden tunnistaminen elokuvissa herätti kysymyksen: mikä tekee sadusta sadun, ja ovatko nämä minua kiinnostavat elokuvat luokiteltavissa saduiksi?

Lapsi syntyy tiettyyn kulttuuriseen lokeroon, jossa kielen ja tarinoiden kautta hän saa tietoa siitä, miten hänen ympärillään oleva maailmansa toimii. Tarinoilla ja saduilla on siis tietoa rakentava merkitys, ja onkin tärkeää tutkia, miksi joitain tarinoita toistetaan ja kirjoitetaan uudelleen vuosisadasta ja jopa vuosituhannesta toiseen. Ihmiset ovat kertoneet tarinoita kautta aikojen, eikä satujen tarkkaa historiallista alkuperää ole mahdollista selvittää niiden alkuperäisen suullisen muodon vuoksi, vaikka arkeologisen evidenssin, kuten luolamaalausten, kaiverrusten, ruukkujen ja muiden esineiden myötä onkin voitu selvittää, millaisia tarinoita muinaisina aikoina kerrottiin. (Zipes 2012, 8.)

Tarinagenret ja tarinatyyppit ovat syntyneet jokapäiväisen, sekä sosiaalisen että biologisen elämän ympärille. Ne tarinat, jotka olivat perheille, heimoille ja kylille relevantteja, säilyivät ja niitä siirrettiin eteenpäin sosiaalisen ja kulttuurisen todellisuuden sanallistettuina muotoina. Ympäri maailman on löydettävissä samankaltaisia tarinoita, sillä tarinoiden syntyänsä yhteiskunnalliset ja biologiset realiteetit ovat olleet melko yhtäläisiä eri kulttuureissa. Miltei kaikilla kulttuureilla on tarinoita yhteisöä uhkaavasta hirviöstä tai lohikäärmeestä ja ihmisiä syövästä jättiläisistä, kuin myös etsintämatkalle lähtevästä protagonistista. Tarinoiden yksityiskohdat, tyyli ja erityispiirteet vaihtelevat kulttuureittain, ja tarinat myös mukautuvat ajan myötä muuttuviin kulttuurisiin, biologisiin ja yhteiskunnallisiin oloihin. Zipes (2012, 9) antaa esimerkiksi klassiset sadut Punahilkka, Tuhkimo ja Kaunotar ja hirviö. Näiden satujen alkuperä on jäljitettävissä antiikin ja jopa esihistorialliseen aikaan raikausta, sisarkateutta ja pariutumista käsittelevien teemojensa vuoksi. Tyyllillisesti ja sanallisesti nämä sadut ovat muuttuneet vuosisatojen myötä alati lainaten ja hyödyntäen muita, kulloinkin kulttuurisesti pinnalla olevia genrejä. (Zipes 2012, 8–9.)

Kirjallisiksi saduiksi muuntautumisen jälkeen sadut oli tarkoitettu lähinnä aikuisille. Lapsille kirjoitettuja opettavaisia satuja alettiin kirjoittaa Ranskassa verrattain myöhään, vasta 1700-luvulla. Varsinaisen institutionalisoituneen sadun voidaan katsoa syntyneen Charles Mayerin julkaisun *Le Cabinet des Fées* (1785–1789) myötä. Tästä eteenpäin sekä aikuisille että lapsille kirjoitetut sadut olivat tähän länsimaiseen sadun diskurssiin tietoisesti kytköksissä. Edelleen tämä tietyn muodon saanut ranskalainen satu vaikutti saksalaisiin klassisteihin ja

romantikkoihin, ja kirjallisen sadun kehittyminen Saksassa vahvasti entisestään satugenren instituutiota lännessä. (Zipes 2007, 6–18.)

Satujen jatkuva muutos ja muuntautuminen jatkuu edelleen, ja todennäköisesti tulee aina jatkumaankin. Sadun merkitys kulttuurisena muistina ja sosiaalisten toimintojen ja normien verbalisoijana ei voi olla stabiili niin kauan kuin jatkuva muutos on osa ihmisyyttä. Tästä syystä lastenelokuvan tutkiminen sadun näkökulmasta onkin paitsi perusteltua, myös ensisijaisen tärkeää. Ymmärtääksemme ne kulttuurisen muistin virrat, jotka ovat osa tämän päivän lasten ja nuorten tietorakenteiden, sosialisatioprosessin ja kulttuurisen ymmärryksen rakentumista, on meidän tehtävä näkyväksi ja tiedostettava elokuvasadut osana tätä prosessia.

Saduissa tyypillisesti liikutaan pimeyden ja valon maailmassa: juonellisesti pyritään erottelemaan ystävät vihollisista ja tämä dualismi on usein yksinkertaistettua. Vastustajan tai vihollisen demonisointi on yksi keino korostaa sadun päähenkilön kauneutta ja hyvyyttä ja oikeuden puolella olemista. Satuja ja kansantaruja on käytetty myös kansallisten ja poliittisten agendojen aseina, kuten Natsi-Saksassa ja entisessä Jugoslaviassa, joissa entisajan tarujen sankarit valjastettiin poliittisen eetoksen edustajiksi. Satujen vaikutusta arvoihin ja asenteisiin ei voi missään tapauksessa aliarvioida. (Warner 1995, 410.)

Tässä tutkimuksessa fokus on nimenomaan elokuvamuotoisten satujen sodasta ja rauhasta välittämässä arvoviestissä. Mikään kertomus ei kulttuurisen luonteensa vuoksi voi olla ideologisesti neutraalia, ja pyrin paikallistamaan Miyazakin sodanvastaisen ideologian elokuvamuodossa kerrotuissa tarinoissa.

2.5. Satujen luokittelujärjestelmät ja funktiot

Satuja ja kansantarinoita on luokiteltu tutkimusta ja vertailua helpottaviksi hakemistoiksi eräänlaisten tarinan rakennuspalikoiden muodossa. Pienin luokittelussa käytetty tarinan elementti on tarinassa *motif*, joita yhdistelemällä syntyy tarina (Harvard Library). Sana ei tässä tarkoita motiivia vaikuttimena vaan jonkin teoksen aiheena tai aiheimana (Kielitoimiston sanakirja). Tarinassa oleva motiivi voi olla esimerkiksi Miyazakin elokuvien tapauksessa

Ashitakan matka, ennustus tai profetia sinipukuisesta pelastajasta tai Nausicaän tekemä uhraus. Tarinatyyppi (*tale-type*) tarkoittaa toistuvaa, itsenäisesti toimivaa motiivien muodostamaa juonellista kokonaisuutta (Harvard Library). Tarinan sisältä taas voidaan eritellä funktioita, jotka ovat tietyssä järjestyksessä esiintyviä juonikuviota, toimintaa tai tapahtumia, jotka johdattavat tarinaa tiettyyn suuntaan (esim. Aguirre 2011, Propp 1968). Miyazakin elokuvissa esiintyviä funktioita esittelen luvussa 5.1.

The Types of the Folktale vuodelta 1928 on yksi tunnetuimpia tarinatyyppien katalogeja, ja sen ovat tehneet Aarne ja Thompson; indeksiä muokkasi edelleen Uther vuonna 2004 (Zipes (2012, 3). Tämä indeksi tunnetaan tänä päivänä nimellä ATU-indeksi (Harvard Library). Satujen määritelmää etsiessäni kiinnostuin venäläisen Vladimir Proppin klassikkoteoksesta, joka julkaistiin alkuperäiskielellä jo 1928. Itse käytän lähteenä tässä tutkimuksessani teoksen vuonna 1968 ilmestynyttä englanninkielistä käännöstä *Morphology of the Folk Tale* (Propp 1968). Propp käytti Aarneen ja Thompsonin indeksiä edeltävää Aarneen itsenäisesti tuottamaa indeksiä työnsä pohjana, analysoi venäläisiä kansansatuja ja määritteli niiden perusteella 31 funktiota (Aguirre 2011).

Venäläinen formalismi oli suuntaus, jossa mielenkiinnon kohteena oli kieli toisaalta jonain, joka muokkaa ymmärrystämme todellisuudesta, ja toisaalta konkreettisina ääninä ja kirjoitettuinä merkkeinä, jotka on järjestetty tietyllä tavalla (Gripsrud 2002, 32). Propp edustaa formalismia, jonka muun muassa Lévi-Strauss (1984, 167) toteaa olevan muodon tutkimista sisällön kustannuksella. Proppin funktioita onkin kritisoitu jäykkänä muodon tutkimisena, jolloin tarinan dynaamiset juonirakenteet jäävät huomiotta, mutta *Morphology of the Folk Tale* on siitä huolimatta narratiivien tutkimuksessa ollut merkittävä teos sekä tarjoamiensa rakenteiden että soveltavien käyttömahdollisuuksiensa vuoksi (Dogra 2017).

Tässä tutkimuksessa valitsin nimenomaan Proppin funktiot, sillä niiden pelkistetty mutta seikkaperäinen rakenne toimii hyvin multimodaalisen elokuvalähteen analyysissä. Aineisto itsessään on monitahoinen multimodaalisuudesta johtuen, joten selkeä struktuuri tekee analyysistä itsestään vakaampaa.

3. Tutkimuksen toteutus ja metodologiset valinnat

3.1. Tutkimuskysymykset ja tieteenfilosofinen perusta

Tutkimuksen tavoitteena on tutkia, miten Hayao Miyazaki yhtäältä rikkoo sotaan liittyviä perinteisiä diskursseja ja toisaalta rakentaa uusia, sodanvastaisia diskursseja elokuvissaan *Tuulen laakson Nausicaä* ja *Prinsessa Mononoke*. Tämän päätutkimuskysymyksen kautta pyrin hahmottamaan, onko kyseisiä elokuvia mahdollista käyttää kasvatuksen ja koulutuksen kentällä rauhankasvatuksen tukena. Koska elokuva-aineisto on hyvin monitahoinen ja sen analyysi perustuu pitkälti tulkintaan, olen tutkimukseni tavoitteen saavuttamisen tueksi alatutkimuskysymyksissäni pyrkinyt poimimaan aineistosta sotaan liittyviä representaatioita. Toiseksi tarkoitukseni on määritellä, mitkä elementit tekevät elokuvista lapsille suunnattuja, ja viitekehyksenäni tässä ovat sadut. Alatutkimuskysymykset ovat siis: millaisia sodan representaatioita elokuvissa on? Miten satumaisuus näyttäytyy hahmojen, visuaalisuuden ja tapahtumien osalta?

Lähestyn valitsemaani elokuva-aineistoa pyrkien tunnistamaan merkityksiä, tunnustellen reunoja ja etsien rosoja tai säännönmukaisuuksia. Elokuva näyttäytyy minulle tutkittavana todellisuutena, joka rakentuu paitsi puhutussa kielessä, myös muussa vuorovaikutuksessa. Lisäksi elokuva toki heijastaa ohjaajansa käsityksiä hänen kokemastaan todellisuudesta, joten elokuva on eräänlainen kaksoiskonstruktio. Tutkimukseni tarkoituksena ei ole luoda laajalti yleistettävää tietoa, vaan tarkastella ilmiötä, tässä tapauksessa sota ja sadunomaisuutta, tietyssä rajatussa aineistossa, animaatioelokuvissa, ja pyrkiä ymmärtämään ilmiön sisäisiä elementtejä. Näillä tavoitteilla paikannan tutkimuksen kvalitatiiviseksi. Creswell ja Creswell (2018, 67) listaavat joitain kvalitatiivisen tutkimuksen ohjaavia käytänteitä seuraavasti: tutkija paikantaa oman tutkijanpositionsa, kerää merkityksiä aineistostaan, keskittyy yksittäiseen ilmiöön, tuo henkilökohtaiset arvonsa tutkimukseen, pyrkii luomaan muutosta, tekee tulkintoja datasta ja käyttää tekstianalyysimenetelmiä. Koen itse asettuvani tähän käytänteiden avaruuteen tutkimukseni kanssa kohtuullisen vaivattomasti.

Tutkijana tässä tutkimuksessa paikannan itseni konstruktivistiseen maailmankuvaan. Kuten Creswell & Creswell (2018, 56) toteavat, konstruktivismi on usein kytköksissä kvalitatiiviseen tutkimukseen; onhan sen ytimessä näkemys siitä, että yksilöt pyrkivät ymmärtämään maailmaa, jossa elävät ja tässä pyrkimyksessään kehittävät subjektiivisia merkityksiä. Nämä merkitykset ovat monimuotoisia, jolloin tutkija tarkastelee näkökulmien moninaisuutta, ja tutkimuksessa pyritään tavoittamaan yksilöiden näkemyksiä tarkastelun alla olevista tilanteista. Yksilöiden subjektiiviset merkitykset rakentuvat sosiaalisesti ja kulttuurisesti. Tutkijan tarkoituksena on tulkita näitä subjektiivisia merkityksiä, joita muilla ihmisillä on maailmasta, mutta hän myös pyrkii paikantamaan itsensä sosiaalisesti, kulttuurisesti ja historiallisesti, koska hänen tulkintansa väistämättä värityy näistä tekijöistä konstruktivismin perusajatuksen mukaisesti. Toisin kuin jälkipositivismissa, konstruktivismissa ei aloiteta teoriasta, vaan induktiivisesti pyritään luomaan teoriaa tai merkitysten kaavaa yksittäisistä tapauksista. (Creswell & Creswell 2018, 56.)

Sosiokonstruktivistinen, kvalitatiivinen tutkimusote johtaa väistämättä oman tutkijanposition avoimeen ja rehelliseen tarkasteluun, ja jatkuvaan reflektioon. Sama vaatimus koskee niin representaation kuin kehystenkin tutkimista, ja edelleen seuraavassa luvussa menetelmäksi valitsemani diskurssianalyysiä.

3.2. Tutkimusmenetelmänä diskurssianalyysi

Pyrin tarkastelemaan elokuvien sotaa ja sotasanomaa kulttuurisesti rakentuneina ja rakennettavina diskursseina. Koska aineistoni on multimodaalinen, olen käyttänyt menetelmänä nimenomaan multimodaalista diskurssianalyysia (MDA). Olen avannut multimodaalisen diskurssianalyysin erityispiirteitä ja teoreettista viitekehystä tarkemmin luvussa 2.2.

Diskurssi määriteltiin alun perin syntaktista (lause-) tasoa laajemmaksi kielen kategoriaksi, mutta sittemmin kielenkäytön lisäksi sosiaalisen toiminnan nähtiin yhdistyvän diskurssin käsitteeseen. Sekä kielellinen tulkinta että sosiaalinen toiminta ovat diskurssin tutkimuksessa tarkastelun alla. Tämän lisäksi peruseriaatteisiin diskurssianalyysissä metodina kuuluu näkemys siitä, että kielenkäyttö sekä heijastaa todellisuutta että rakentaa sitä.

Diskurssianalyysiä voidaan käyttää sekä kirjoitetun että puhutun kielen tutkimuksessa, ja aineisto voi olla näiden ohella myös visuaalinen. (Pälli & Lillqvist 2020, 375–376.)

Diskurssianalyysi on varsin laajalti käytetty analyysimenetelmä. Mikäli diskurssin katsotaan tarkoittavan nimenomaan kielessä ilmentyvää merkitystä, voidaan diskurssianalyysi nähdä merkittävänä menetelmänä mm. lingvistiikan, sosiolingvistiikan ja kirjallisuuden kentällä. Mikäli diskurssintutkijan fokus taas on enemmän kielen käyttämisessä ja näin ollen vuorovaikutuksessa, hän todennäköisimmin edustaa esimerkiksi sosiologiaa, sosiaalipsykologiaa tai vaikkapa kasvatustieteitä. (Taylor 2001, 10.)

Omassa tutkimuksessani diskurssi näyttäytyy juuri vuorovaikutuksellisenä, tässä tapauksessa elokuvan sisäisenä rakenteena. Diskurssit rakentuvat elokuvassa kuitenkin paitsi näkemänämme audiovisuaalisena materiaalina ja kertomuksena, myös kytkeytyneenä ohjaajan antamiin merkityksiin. Kiinnostuksen kohteenani on sekä se, mitä elokuvan todellisuudessa esitetään – toisin sanoen, mitä representaatioita on havaittavissa – että se, millaisia rakenteita ohjaaja valinnoillaan pyrkii vahvistamaan.

Kriittinen diskurssianalyysi (Critical Discourse Analysis, CDA) tarkastelee diskurssin, vallan, dominanssin ja sosiaalisen epätasa-arvon välisiä suhteita, sekä vielä itse diskurssianalyytikon suhdetta näihin. Tutkimuksen tavoitteena on ymmärtää sosiaalisia ja etenkin yhteiskunnallisia (epätasa-arvoisia) rakenteita, ja kulloinkin tarvittavat teoriat ja metodit valitaan siten, että ne ovat tämän tavoitteen saavuttamisen kannalta relevantteja. Koska yhteiskunnalliset rakenteet ja ongelmat ovat luonnostaan monitahoisia, on kriittisen diskurssianalyysin lähestymistapakin monitieteellinen. (van Dijk 1993, 249–283.)

Tässä tutkimuksessa seuran sikäli kriittisen diskurssianalyysin jalanjäljissä, että olen kiinnostunut aineistoni diskursseista, ja olen lähestynyt aiheitani monitieteellisesti saavuttaakseni riittävän laajan ymmärryksen. Jotta sodan representaatiot, sadun elementit ja ohjaajan rakentamat ja rikkomat diskurssit tulisivat ymmärretyiksi, on minun täytynyt lähestyä aineistoani sivuten muun muassa elokuvantutkimusta ja kirjallisuudentutkimusta, hypähdellen hermeneutiikasta konstruktivismiin ja Vladimir Proppin formalismista multimodaaliseen diskurssianalyysiin. Osaltaan tarkastelen elokuvia jopa siitä näkökulmasta, että Miyazaki itse toimii kuin diskurssianalyytikko, tehden näkyväksi sotaan liittyviä diskursseja ja tarkastellen niitä elokuvaesityksessään kriittisesti. En kuitenkaan näe, että

tutkimus olisi puhtaasti kriittisen diskurssianalyysin periaatteiden mukainen, sillä päätavoitteeni ei ole yhteiskunnallisen epätasa-arvon tai valtarakenteen tarkastelu sinänsä. Toisaalta taas kriittinen diskurssianalyytikko sosiopoliittisessa toiminnassaan kirjoittaa auki näkökulmansa, perspektiivinsä, periaatteensa ja tavoitteensa (van Dijk 1993, 249–283), ja tämä asettuu minunkin tutkimukseni viitekehykseen. Koska kriittisen diskurssianalyysin yksi tavoite on pyrkiä muutokseen kriittisen ymmärryksen myötä (van Dijk 1993, 249–283), voin miltei asettaa aineistoni elokuvat myös tähän rooliin – pyrinhän itse tutkijana lopulta osoittamaan aineistoni elokuvien mahdollisuudet kasvatuksen ja koulutuksen kentällä, mitä tulee ihmisten keskinäiseen kommunikaatioon, rauhan rakentamiseen ja sodanvastaisuuteen.

Diskurssianalyysi on analyysimenetelmänä laajasti käytetty, mutta se sisältää myös haasteita. Ensinnäkin haasteena on toteuttaa järjestelmällinen diskurssianalyysi, joka on syvällisempää kuin pelkkä tekstin kuvailu (Greckhamerin & Cilesiz 2014, 425). Tässä tutkielmassa olen pyrkinyt järjestelmälliseen analyysiin tutustumalla aineistoon riittävästi ja toistuvasti, kirjaamalla huomioni ja muistiinpanoni systemaattisesti, taulukoiden ja yhdistellen huomioitani ja katsoen autenttisten kuvauksien taakse etsien merkityksiä ja merkitysjärjestelmiä. Toiseksi analyysin on oltava läpinäkyvää, mikä voi olla erityisen haastavaa diskurssianalyysin tulkinnallisen luonteen vuoksi, ja kolmanneksi on esitettävä riittävästi todisteita järjestelmällisestä analyysistä (Greckhamerin & Cilesiz 2014, 425). Analyysin läpinäkyvyyden ja järjestelmällisen analyysin todentamisen avuksi olen liittänyt tähän alalukuun seuraavaksi esimerkin analyysiprosessistani. Neljänneksi on esitettävä diskurssianalyysin prosessi ja tulokset läpinäkyvästi, mutta kuitenkin riittävän ytimekkäästi (Greckhamerin & Cilesiz 2014, 425). Tämän tutkimuksen tulokset olen kirjannut lukuihin 4, 5 ja 6 eriteltyinä sodan representaatioihin, sadun elementteihin ja sodan diskursseihin.

Valitsin tiettyjä osa-alueita, tai moodeja, edustamaan sodan representaatioita. Sota elokuvassa näyttäytyy kuvina, ääninä ja toimintana. Tämän lisäksi sodassa on osapuolet, joita tarkastelen elokuvan keskeisten henkilöiden edustamina. Katsoin elokuvat ja täytin tekemääni taulukkoon kohtausten, huomioita kuvallisesta ilmauksesta ja ääniraidan, sekä myös ajan, jotta kohtausta on löydettävissä tarvittaessa uudelleentarkastelua varten. Tämän jälkeen kirjoitin huomioni auki tekstimuodossa otsikoiden alle. Esimerkiksi päähenkilöt kirjoitin vuoron perään eri elokuvista, tämän jälkeen sodan osapuolet ja niin edelleen. Tällä tavalla pystyin yhdellä silmäyksellä vertaamaan eri elokuvien ratkaisuja koskien valitsemiani

näkökulmia ja tunnistamaan yhtäläisyyksiä. Seuraava vaihe oli lukea aineistoa diskurssianalyttisestä näkökulmasta: millaisia linjauksia pystyn nostamaan esille Miyazakin ohjausvalinnoista, ja millaisia merkityksiä ne luovat?

Esimerkiksi voin nostaa hyvyyden ja pahuuden aspektin suhteessa vihollisdiskurssiin sodan osapuolella, tässä tapauksessa *Prinsessa Mononoke* -elokuvan henkilöahhossa, valtiatar Eboshissa. Eboshi on hyvä, koska hän on hyväntekijä muille ihmisille: hän on ottanut hoteisiinsa ja töihin rautasulattamoonsa sekä prostituoituja että spitaalisia. Sodan osapuoli on näin ollen hyvä ihminen. Eboshi on kuitenkin paha, koska on vastapuolella taistelussa metsän puolesta ja tekee pahoja tekoja, kuten ampuu myrkkykiviä eläinjumaliin, jolloin nämä kokevat hirvittävän kuoleman tuskan ja hulluuden myötä. Eboshi myös ampuu peurajumalan pään irti, koska on tehnyt sopimuksen keisarin kanssa. Näissä pahoissa teoissakin on kuitenkin selvä perustelu, eikä niitä tehdä ilkeyttään tai esimerkiksi pelkän vallanhimon tai muun epätoivottavan, ei-hyväksytyin motiivin vuoksi. Taulukossa 3 on kuvattuna analyysiprosessi taulukkomuodossa.

Taulukko 3. Miyazakin vihollisdiskurssin rakentuminen.

Autenttinen kuvaus	Motiivi	Arvo
Eboshi on tuonut rautasulattamolle töihin spitaalisia ja prostituoituja.	Antaa töitä ja mahdollisuuden elämään yhteiskunnan hyljeksimille. Lojaleja työntekijöitä rautasulattamolle.	Teko: Hyvyys Motiivi: hyvyys / neutraali Seuraus: hyvyys
Tuhoaa metsää. Aiheuttaa kirouksen ampumalla myrkkykiviä metsän eläinjumaliin.	Huolehtia rautasulattamon toiminnan jatkumisesta.	Teko: pahuus Motiivi: hyvyys / neutraali Seuraus: pahuus
Tappaa peurajumalan.	Sopimus keisarin kanssa: peurajumalan päästä vastineeksi suojelua A:n joukkoja vastaan.	Teko: pahuus Motiivi: hyvyys / neutraali Seuraus: pahuus

Taulukon 3 tapauksessa pyrin löytämään sodan osapuolien toiminnalle motiivin. En siis pelkästään tarkastellut, kuka sotii, vaan myös miksi sotii. Tarkoituksena oli vihollisuuden tarkastelu ja määrittely. Analyysin myötä selvisi, että sodan osapuolia ei voinut luokitella mustavalkoisella hyvä – paha – akselilla, sillä teot, motiivit ja seuraukset eivät olleet yksiselitteisesti hyviä tai pahoja.

3.3. Aineiston esittely

Studio Ghibli on vuonna 1985 perustettu japanilainen animaatiostudio, jonka elokuvat ovat tunnettuja ympäri maailman. Sekä kriitikoitten ylistämät että katsojien rakastamat elokuvat ovat niittäneet mainetta ja palkintoja – näistä tunnetuimpana *Henkien kätkemä* -elokuvan voittama Oscar. Animaatiostudion perustivat ohjaajat Isao Takahata ja Hayao Miyazaki, joista jälkimmäisen omaleimainen ja mielikuvituksellisen maalaileva kädenjälki muodostui Studio Ghiblin tavaramerkiksi. Tokiossa vuonna 1941 syntynyt Hayao Miyazaki onkin lähes kulttimaineeseen noussut animaatiotaiteilija ja ohjaaja. Miyazakin toistuvia teemoja elokuvissa ovat muun muassa luonnon ja ihmisen välinen konflikti sekä henkisen maailman olemassaolo arkipäiväisen rinnalla. (Britannica)

Aineistona käytän kahta Miyazakin ohjaamaa elokuvaa. Valitsin tutkimukseni aineistoksi Studio Ghiblin elokuvista sotaa sivuavat elokuvat *Prinsessa Mononoke*² (julkaisuvuosi 1997, suositusikäraja Suomessa 12) ja *Tuulen laakson Nausicaä*³ (julkaisuvuosi 1984, suositusikäraja Suomessa 12) (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti). Alun perin harkitsin aineistooni myös elokuvia *Liikkuva linna* ja *Laputa, linna taivaalla*. Pitkään asiaa pohdittuani päädyin käyttämään vain ensiksi mainittuja kahta elokuvaa kahdesta syystä. Ensinnäkin kaikki neljä elokuvaa katsoneena totean, että *Prinsessa Mononoke* ja *Tuulen laakson Nausicaä* toimivat teemoiltaan ja rakenteeltaan elokuvaparina tutkimuksellisesta näkökulmasta, kuten tekevät keskenään myös *Liikkuva linna* ja *Laputa, linna taivaalla*. Tästä pääsenkin toiseen syyhyini valita vain tämä ensimmäinen elokuvapari: koen, että tutkimukseen olisi väistämättä tullut vertailevaa otetta kahden elokuvaparin välille, ja tässä kohtaa ja näillä tutkimuskysymyksillä tämä ei olisi ollut tarkoituksenmukaista. Toisaalta toki olisi voinut olla mielenkiintoista myös verrata näitä ”prinsessaelokuvia” ja ”linnaelokuvia” toisiinsa, mitä sodan ja rauhan diskursseihin tulee. Jätän tämän asetelman kuitenkin mahdollisesti tämänkertaista tutkimusta laajentavaksi näkökulmaksi tulevaisuutta varten.

² Japanilainen alkuperäisnimi *Mononoke hime*, mikä tarkoittaa eräänlaisten pahojen henkien prinsessaa.

³ Japanilainen alkuperäisnimi *Kaze no Tani no Naushika*

Valitsin alkuperäiskieliset, suomeksi tekstitettyt versiot, sillä haluan kuulla alkuperäiskielisen ääniraidan. En tunne japanilaista kulttuuria, joten en väitä pystyväni tekemään pitävää analyysiä ääninäyttelijöiden toiminnasta ja valinnoista koskien mm. äänensävyä ja tunneilmaisua. Uskon kuitenkin voivani tunnistaa tiettyjä tunnetiloja ja äänenvoimakkuuksia, ja tekemään tarvittavia johtopäätöksiä alkuperäisestä ääniraidasta. Mikäli valitsisin suomeksi dubatun version, joutuisin tulkitsemaan tulkintaa: suomalaisen ääninäyttelijän tekemää tulkintaa ja adaptaatiota alkuperäiskielisestä. Koska en osaa japania, olen tietysti tekstityksen varassa, mitä tulee varsinaiseen puheen sisältöön, ja tekstityksessä on toki tehty valintoja käännöksen ja tekstityksestä johtuvan rajallisen tilan suhteen. Päätin kuitenkin, että elokuvan tunnelman kannalta on tärkeää kuulla alkuperäinen ääniraita, ja mahdolliset tekstityksessä menettämäni kielen nyanssit olisivat päälle puhutussa versiossa olleet joka tapauksessa käännöksen vuoksi yhtä lailla ongelmallisia, vaikka suomenkielisillä ilmaisuilla olisikin puhuttuna löyhempi ajallinen tila.

Käännöksestä johtuen nostan tässä esille seikan nimistöä. Tuulen laakson Nausicaässa puhutaan suomenkielisessä käännöstekstityksessä Saastemerestä. Nimi on hieman harhaanjohtava, sillä kyseessä on tiheäkasvuinen, metsän kaltainen alue. Alkuperäiskielellä japaniksi suoraan käännettynä nimitys olisi *Sea of Corruption* tai *Sea of Decay*, tai mielestäni kuvaavimpana *Toxic Jungle*, eli Myrkkyyviidakko. Käytän tutkimuksessani kuitenkin suomenkielistä käännöstä, sillä tämä käännös on tekstitysversiossa, jota käytin aineistona. On kuitenkin hyvä muistaa, että kyseessä on metsä tai viidakko, ei vesistö.

Katsoin elokuvat suoratoistopalvelu Netflixistä. Aineistosta nostamani lainaukset on merkitty ajallisesti, jotta ne ovat myöhemmin löydettävissä. Netflixissä elokuvan kulunutta aikaa ei esitellä elokuvan alusta päin, vaan kuinka monta tuntia, minuuttia ja sekuntia on jäljellä. Tästä johtuen mitä pienempi aika lainauksen merkinnässä on, sitä lähempänä loppua kyseinen kohta on.

Juonikuvaukset molempiin elokuvaan löytyvät liitteistä 1 ja 2.

3.4. Oma tutkijan positio

Kvalitatiivista tutkimusta tehdessä tutkijan oman position läpinäkyvyys on ensiarvoisen tärkeää, sillä analyysissä tutkija itse on aina kolmion yksi kärki, aineiston ja teorian ollessa kaksi muuta. Tai ehkä kyse on enemmänkin lomittaisista ympyröistä, joiden keskelle analyysi muodostuu.

Itse huomaan kamppailevani oman itseni tuomista esille tutkijana. Koen, että eletty elämä, persoona, kokemus ja koulutus ovat antaneet terävyyttä, substanssia ja perspektiiviä minuun tutkijana. Koen asettuvani itseni tiedostavana tutkijana oman kenttäni reunamille luontevasti. Toisaalta sitten olen kuitenkin vain yksi segmentti tutkimusavaruudessa, jonka läpinäkyvyys omassa todellisuudessaan ei ole näkyvää muille, oman segmenttini ulkopuolisille tiedeyhteisön jäsenille. Toisin sanoen, pystyn perustelemaan omat valintani itselleni ja peilaamaan niitä oman tiedostavan positioni kautta, mutta muille tämä prosessini ei ole sanomatta selvää.

Joudun katsomaan itseäni peiliin, ja miettimään, mikä tekee minusta minut ja tämän aiheen tutkijan. Miksi koen tärkeäksi tutkia elokuvia, joita lapset katsovat? Mikä minussa hivuttautuu tätä aihetta kohti? Yksi tekijä on varmasti se, että olen äiti. Omien lasten kanssa elokuvia tai lastenohjelmia katsoessa vähänkään analyttisellä ja automaattisesti kaavoja ja kategorioita etsivällä mielellä on mahdotonta olla kiinnittämättä huomiota niihin implisiittisiin tai eksplisiittisiin arvolatauksiin tai viesteihin, joita niissä on. Vanhempana olen ollut vastakkain sen asian kanssa, että lasten televisio- ja elokuvavihteellä on väliä. Lapset katsovat, omaksuvat ja oppivat, eikä heillä ole vielä medialukutaitoa tai kykyä arvioida kriittisesti näkemäänsä, saatikka sitten asettaa ohjelmia ja elokuvia laajempaan kulttuuriseen kontekstiin.

Paitsi äitinä, teen tätä tutkimusta myös kasvattajana ja opettajana. Katson tutkimukseni aineistona olevia elokuvia pedagogisia käyttötarkoituksia etsien: länsimaisesta elokuvasta poikkeava kuvakieli ja kerronta, monikerroksisuus ja helposti pureskeltavien tai ilmeisten ratkaisujen välttäminen ovat muun muassa kulttuurista tietoisuutta lisääviä asioita. Henkilökohtaisesti koen, että lasten ja nuorten on hyvä saada elokuvataide-elämyksiä, jotka yllättävät, koskettavat ja herättävät ajattelemaan. On hyvä myös laajentaa näkemystään siitä, millaista on kaunis tai ruma, ja korreloivatko kaunis ja ruma hyvyyden tai pahuuden kanssa. Kasvattajana – ja toki myös vanhempana – tartun kernaasti viihteeseen, joka myös sivistää ja kasvattaa ihmisenä. Voin myös todeta, että aineistoni elokuvat – ja ylipäätään Miyazakin

tuotanto – ovat tunnettuja vahvoista naishahmoistaan ja ylipäättään sukupuolirooleja rikkovista toimijoista.

Kuten jokainen taiteen tai viihteen kuluttaja, katson minäkin elokuvaa sekä katsojana että tässä tapauksessa tutkijana omien henkilökohtaisten ja kulttuuristen raamieni sisältä. Minun perspektiivini on värittänyt sekä sillä, mitä tiedän tai kuvittelen tietäväni, että sillä mitä en tiedä – enkä edes tiedä, että en tiedä. Katsoessani Miyazakin elokuvia on selvää, että ne on tehty erilaisesta kulttuurisesta raamistosta käsin. En osaa edes kuvitella, kuinka paljon idiomaattisia ilmauksia ja kulttuurisia metaviestejä minulta jää ymmärtämättä ja huomaamatta. Oman tutkimukseni näkökulmasta on ollut pakollista siirtää sivuun epämiellyttävä tunne siitä, että olen astunut maailmaan, jota en täysin ymmärrä. Olen pyrkinyt liikkumaan elokuvien maailmassa tietyn fokuksen kanssa, kuin valaisten taskulampulla niitä osa-alueita, jotka ovat relevantteja tutkimusintressini kannalta. On selvää, että pimentoon jää paljon. Olemmehan tutkijana kuitenkin aina oman positionimme vankeja - tai ehkä ennemminkin edustajia.

Tarkastellessani Miyazakin elokuvien satumaisia elementtejä, tulin huomanneeksi, että itse länsimaisten elokuvien kanssa kasvaneena olen kyllästetty elokuvasaduilla. Mittava määrä, jos ei jopa valtaosa, aikuisille suunnattuja länsimaisia elokuviakin on eräänlaisia kuvitettuja aikuisten satuja. Tarkoitan tällä lähinnä elokuvien juonta, hyvä-paha-akselia ja kulttuurisesti tunnistettavaa moraaliviestiä. Mikä onkaan siis ero lasten ja aikuisten elokuvilla?

Oma positioni on tänä päivänä myös hyvin erilainen koskien sota-aihetta kuin mitä se olisi ollut joitain vuosia sitten. Aiemmin kirjoitin kulttuurihistorian proseminaarityön sodan representaatioista rintamamiehen, isoisäni, päiväkirjan perusteella. Tutkin tuolloin mm. vihollisajattelua. Viime vuosina sota on tullut konkreettisesti läsnä olevaksi meillä täällä Euroopassa, eikä siitä siis voi puhua enää samalla tavalla hypoteettisena tai historiallisena tekijänä kuin aikaisemmin. Sota lasten elämässä ja kasvatuksen näkökulmasta on yhtäkkiä tätä päivää, ja tutkijana suhtaudun aiheeseen aiempaa herkemällä otteella; ehkä vaarana on jopa merkityksien luominen tai ylitulkitseminen.

Aineistoni ja metodini vuoksi olen lähestynyt aihettani monitieteisesti. Monitieteisyys on tutkijaa varsin tehokkaasti nöyryyttävä – onneksi ei sentään nöyryyttävä – lähestymistapa, sillä itse joudun – ja saan – lähestyä aineistoani minulle aiemmin etäisistä tai jopa tuntemattomista

tieteenaloista käsin. Vaarana on se, että otan siivuja tieteenalan tai suuntauksen reunamilta, ja tietämättömyyteni vuoksi jotain analyysin kannalta oleellista sisältöä jää huomaamatta.

4. Sodan representaatiot

Tässä luvussa tarkastelen elokuvien *Tuulen laakson Nausicaä* ja *Prinsessa Mononoke* sodan representaatioita niin kuin minä tutkijana ne tulkitseen. Oma tutkijapositioni (kts. luku 3.5) on ohjannut minua tekemään subjektiivisia havaintoja. On mahdollista, että joku toinen tutkija olisi voinut painottaa asioita eri tavalla tai tehdä erilaisia havaintoja kuin minä. Olen kuitenkin pyrkinyt avaamaan ja perustelevaan omat tulkintani mahdollisimman tarkasti.

4.1. Sodan kuvat, värit ja sävyt

Tuulen laakson Nausicaä -elokuvan alkukohtauksessa kaasunaamariin ja viittaaan sonnustautunut hahmo katsoo tuhkan peittämässä raunioissa taivaalle ja näkee suurten hyönteisten kaartelevan siellä pommikoneiden lailla. Kohtauksessa ei ole musiikkia, ainoastaan kaukaisen lentokoneen potkureiden surinaa muistuttavaa hyönteisten ääntä. Katsoja tietää tulleen jonkin aiemmin tuhotun ja edelleen problemaattisen tilanteen tai maailman näyttämölle. Katsojan, joka vastaanottaa elokuvan muodossa multimodaalisen viestin, on nopeasti poimittava merkkejä löytääkseen merkityksiä ja tulkitakseen näkemänsä jonkinlaiseksi hänelle tunnistettavaksi kokonaisuudeksi. Jotta vastaanottaja pystyisi ymmärtämään viestin, on hänen jaettava ainakin jossain määrin ymmärrys merkityksestä ja sen viitekehystä (Hall 2013a, xxv-xxvi). Miyazaki käyttääkin heti *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvan alussa kulttuurisesti ja historiallisesti ainakin aikuiselle tunnistettavaa toisen maailmansodan kuvastoa: hyönteiset muistuttavat pommikoneita, niiden ääni on tunnistettavissa dokumentaarista ja fiktiivisistä elokuvista pommikoneen ääneksi, ja

raunioilla katseensa taivaalle kohottavan henkilön kaasunaamari on myös toisesta maailmansodasta muistuttava.

Prinsessa Mononoke -elokuvan kohdalla liikutaan syvemmin fantasiamaailmassa, ja elokuvan alku ei anna vihjettä siitä, että elokuvassa tulee olemaan sotaa. Elokuvan alussa ollaan vehreässä, metsän ja niittyjen maalaismaisemassa, mutta harmoniaa rikkoo pelottava, mörön tai hirviön kaltainen olento. Piirrosjälki ja otuksen ulkomuoto ohjaavat meitä vastaamaan Goffmanin (1974, 8) ”*what is it that’s going on here*” -kehyskysymykseen, että katsomamme elokuva on fiktiivinen, mahdollisesti lapsille suunnattu sadunomainen tarina. Vasta Ashitakan matkalla kauas länteen kohtaamansa tilanne, jossa yhtenäisesti pukeutuneet soturit ovat hyökänneet maalaishyllyyn ja tekevät verisiä väkivallantekoja antaa meille viestin siitä, että kyseessä on jokin muunlainen kehys. Soturien yhtenäiset asut viittaavat siihen, että he ovat jokin järjestäytynyt joukko. Kyläläisten, siis siviilien, vahingoittaminen antaa vihjeen siitä, että kyseessä on valloitus tai sotarikos. Vasta elokuvan juonen edetessä selviää, että Metsän väen ja Rautasulattamon välillä ollut eräänlainen sissisota on puhkeamassa täysivaltaiseksi hyökkäyssodaksi. Kun asia on tullut eksplisiittisesti esiin toiminnan ja dialogin myötä, Miyazaki kehystää visuaalisestikin tarinan sotaelokuvaksi: Eboshilla on armeija, jossa sotilaat ovat pukeutuneet yhtenäisiin univormuihin, ja villisikajoukot hyökkäävät keskenään samannäköisten eläinten vyöryvänä massana. Sotakalustona ovat jälkiagraarisen ajan tykit ja ampuma-aseet, joiden savu, tuli ja räjähdykset luovat vastaan panemattomasti meille tunnistettavan sodan representaation tarinan taistelukehyksessä.

Tuulen laakson Nausicaä sijoittuu dystooppiseen tulevaisuuteen, ja elokuvassa on esitetty mittava määrä mielikuvituksellista sotakalustoa, erityisesti erilaisia ilma-aluksia, mutta myös maajoukkojen panssarivaunuja ja tykkejä. Vaikutelma on järjestäytyneestä armeijasta, jolla on järeää sotakoneistoa, mikä vihjaa siihen, että yhteiselo kansojen kesken ei ole ollut aiemminkaan rauhanomaista. Tolmekian ja Pejiten sotakoneisto eroaa toisistaan värinsä puolesta: tolmekialaisten koneisto on pääosin harmaata ja pejiteläisten punasävyistä. Sotilaat ovat molemmilla puolilla pukeutuneet ruskeisiin tai harmaisiin asuihin, mutta päällystö eroaa selvästi värikkäämmillä ja näyttävämmillä asuillaan.

Mitä ylipäättään väreihin tulee, kulttuurinen ymmärrys väreistä ei ole kohdallani riittävä, kun kyse on oman länsimaisen kulttuurini ulkopuolella tuotetusta elokuvasta. Voisin tehdä oletuksia siitä, mitä värit Miyazakin mielestä edustavat. Tällöin minun tulisi tehdä esioletus

siitä, että Miyazaki seuraa oman kulttuurinsa merkistöä elokuvassaan. Näin ei välttämättä ole, vaan ohjaaja on voinut tietoisesti käyttää värejä symbolisesti myös länsimaisesta merkistöstä käsin. Niinpä en teekään arvailuja aineiston takaa, vaan analyysiä siitä mitä näen.

Puhtaasti aineiston perusteella molemmissa elokuvissa sininen väri symboloi rauhaa tai jotain hyvää. *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvassa Saastemeri on sinisävyinen. Ohmu-hyönteisten silmät ovat siniset silloin, kun olennot ovat rauhallisia tai neutraalissa mielentilassa – mutta muuttuvat punaisiksi, jos ne hermostuvat tai ovat vihaisia. Henkilöistä Nausicaä on ainoa, jolla on siniset vaatteet, ja toimijana hän on ainoa, joka työskentelee aktiivisesti sekä yhteiskunnallisen että ekologisen harmonian eteen. Elokuvan lopussa Nausicaällä on yllään mekko, johon hän pukeutui jouduttuaan vangiksi, ja tämä vaaleanpunainen mekko värjäytyy ohmun verestä siniseksi. Ennustuksessa mainitaan sinisiin pukeutunut pelastava hahmo, joten tämä mekon värimuutos korostuu entisestään paljastaessaan Nausicaän profetiassa luvatuksi pelastavaksi hahmoksi. Tämäntyyppinen sankarin transformaatio on tyypillinen monille kansantarinoille, kuten Campbellkin (2004, 327–336) osoittaa, tässä tapauksessa *Hero as Saint* ja *Departure of the Hero* vaikuttavat Nausicaän osalta relevanteilta kategorioilta. Myös *Prinsessa Mononoke* -elokuvassa päähenkilö Ashitaka esitetään useimmiten sinisessä nutussa. Kaiken elämän ja kuoleman antava jumalolento, Peurajumalan yöllinen muoto Daidarabotchi on myös sinisävyinen.

Aineistostani on siis nostettavissa merkityksiä väreille, ja värit saavat merkityksensä kontekstin perusteella. Tutkijana voin huomata, että tietty väri toistuu tietynlaisissa yhteyksissä, ja siitä voin päätellä tiettyjä merkityksiä. Kuvallinen esitysikin on kieltä, ja värit ovat merkkejä (*signs*) kuvallisen kielen sisällä (Hall 2013b, 4–5).

Eräs värimerkki on dikotominen ihminen-luonto-väripari. Luontoa edustavat ylitsevuotavat vihreän tai satumaisen sinisen eri sävyt. Vihreä on versovaa, köynnöstävää, ryöppyävää: elävää luontoa. Vastaparina on usein kohtauksesta toiseen tai jopa saman kohtauksen sisällä transformaatio ihmisen tuhoamaan luontoon. *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvassa sodan jäljet ja myllätty luonto sekä rauniot ovat tympeän harmaita, beigejä tai ruskeita – staattisia ja elottomia. *Prinsessa Mononoke* -elokuvassa Rautasulattamon tuhoamat maat ovat mustia ja harmaita. Värit korostavat ihmisen ja luonnon vastakkainasettelua, ja kuvallinen ilmaisu tukee tätä: luonto on monimuotoista, piirrosjäljessä on hengästyttävä määrä yksityiskohtia,

metsät vilisevät toinen toistaan erikoisempia kasveja ja eliöitä, mutta ihmisen vaikutusvallan alla maa ja luonto on monotonista, yksinkertaista ja mielenkiinnottomaa.

Entäpä sitten itse sodan värit? Yllä jo kirjoitinkin sotakaluston ja sotilaiden väreistä, mutta myös sodalla toimintana on oma värinsä. Molemmissa elokuvissa sodassa tapahtuva toiminta on usein tuleen liittyvää: syvän oransseja tai punaisia liekkejä, palavia rakennuksia tai luontoa ja räjähdyksiä. Oranssi kajastus tai taustaväri on kuin liekkeinä osoittamassa aktiivista tuhoa (kts. taulukko 4.).

Taulukko 4. Värien esiintyminen ja merkitys.

Väri	Tuulen laakson Nausicaä	Prinsessa Mononoke	Merkitys
Sininen	<ul style="list-style-type: none"> • Nausicaän vaatteet • rauhallisten ohmujen silmät • metsä • profetian mukainen pelastajan vaatteiden väri • Myrkkymetsä 	<ul style="list-style-type: none"> • Ashitakan nuttu • Daidarabotchi 	<ul style="list-style-type: none"> • Rauha, korjaantuminen
Punainen, oranssi	<ul style="list-style-type: none"> • vihaisten ohmujen silmien väri • Pejiten sotakoneisto • sodan liekit, räjähdykset • veri 	<ul style="list-style-type: none"> • Eboshin huulipuna ja sotatilanteissa käytetty päähine • sodan liekit, räjähdykset 	<ul style="list-style-type: none"> • Aggressiivinen toiminta, viha
Vihreä	<ul style="list-style-type: none"> • Laakson puhdas luonto 	<ul style="list-style-type: none"> • Metsä • Ashitakan kotikylää ympäröivä luonto 	<ul style="list-style-type: none"> • Harmonia, kasvu
Ruskea, beige	<ul style="list-style-type: none"> • sotilaiden vaatteet • Tolmekian sotakoneisto • sodan jäljiltä tuhoutunut maa 	<ul style="list-style-type: none"> • Eboshin sotilaiden vaatteet • Rautasulattamon työntekijöiden vaatteet 	<ul style="list-style-type: none"> • Elottomuus, luontoa vastustava
Musta, harmaa	<ul style="list-style-type: none"> • tuhkan peittämät rauniot 	<ul style="list-style-type: none"> • Rautasulattamon tuhoama luonto • Eboshin sotatoimien jälkeensä jättämä luonto 	<ul style="list-style-type: none"> • Elottomuus, kuolema

		<ul style="list-style-type: none"> • kuolevan Daidarabotchin lima 	
--	--	--	--

Taulukossa 4 on kootusti merkittävimmät elokuvien *Tuulen laakson Nausicaä ja Prinsessa Mononoke* värit ja niiden merkitys. Molemmissa elokuvissa värien merkitykset ovat yhtäläiset. On myös huomattava, että värien kirjo on samanlainen: poikkeavia, itsenäisesti suurempina pintoina esiintyviä värejä ei juurikaan ole. Valkoinen on väri, joka tosin esiintyy *Prinsessa Mononoke* -elokuvassa suuremmassa roolissa ollen sekä susijumalien että vanhan villisikajumalan värinä, ja toisaalta Kushanan vaatteet ovat valkoiset, mutta oman analyysini perusteella en ole valkoiselle värille asettanut suurempaa merkitystä.

Yhteenvedona voin todeta, että sodan visuaaliset representaatiot ovat elokuvissa yksityiskohtaisesti kuvattuja sotakoneita, tunnistettavia armeijoita tai sotilaita univormuineen tai persoonattomine joukkioineen sekä merkityksiä kantavia värejä. Sodasta tehdään katsojalle tunnistettavaa siis usein eri vihjein, ja visuaalisesti representoitunut sota luo edelleen tunnistettavan toimintakehyksen: sodan.

4.2. Sodan äänet

Tuulen laakson Nausicaä -elokuvassa sodan äänet ovat varsin realistisia. Ääniraidalla ei pääsääntöisesti ole musiikkia niissä kohdissa, kun kuvataan sotaisia kohtauksia tai sotaan osallistuvia välineitä. Riisutusti katsoja kuulee vain ilmataistelun äänet, ilma-alusten moottorin jyllän, aseiden paukkeen tai ihmisten huutoja – sekä aggressiivisia että tuskanhuutoja – ja kirkaisuja. Ohmujen ”armeijan” kohdalla äänenä on ohmujen narahtelevaa ääntelyä). Ikään kuin riisuttu ääniraita riisuisi pois myös elokuvan fiktiivisyyden sodan kohdalla. Ne kohtaukset, joissa taistelun tai koneiden lisäksi on lisätty musiikkia, kyseessä on melodiaton ja rytmikäs, monotoninen ääni, kuin viisarin raksahdukset tai sotarumpu.

Prinsessa Mononoke -elokuvassa on samanlainen ratkaisu. Erona on se, että siinä tarina sijoittuu agraariseen aikaan, jolloin ei ollut sotakoneita - tuliaseita ja eräänlaisia pommeja kylläkin. *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvassa nähdään mielikuvituksellisia ilma-aluksia, mutta

Prinsessa Mononoke -elokuvassa se osa maailmaa on realistinen, eikä elokuvassa ole fantasiatotalustoa. Tästä johtuen samanlaista mekaanisten koneiden äänimaailmaa ei ole kuultavissa.

Paitsi että musiikki elokuvissa kuvaa kohtauksen tunnelmaa tai tuo esille hahmon tunteet, se myös saa katsojat kokemaan samaisen tunnelman tai tuntemaan hahmon tunteet (Hoeckner, Wyatt, Decety & Nusbaum 150, 2011). Miyazakin valinta jättää sotakohtauksista musiikki tehokeinona pois on ikään kuin musiikin poissaolon, negatiivisen läsnäolon, vaikuttavuutta. Kuva ja tapahtumat puhukoot puolestaan, kun tunteisiin vetoava musiikki on jätetty Miyazakin sotakohtauksista pois. Katsoja ei myöskään pääse pakenemaan sotakohtauksien realistista äänimaisemaa musiikin herättämien affektien ja emootioiden taakse. Musiikin systemaattinen puute sota- ja taistelukohtauksissa on kuin tietoinen viesti siitä, että sota ei ole viihdettä. Ohjaaja vaikuttaa nojaavan taaksepäin käsivarret ristissä ja toteavan: ”Katso nyt. Onko tämä kuolema ja kauhu todellakin sinulle viihdettä?” Miyazakin elokuvassa sota representoituu realistisina sotakoneiden ääninä ja ihmisten tuskan ja raivon huutoina, ei fiktiivisen äänimaiseman kautta.

4.2. Sodan osapuolet ja motiivit

Käsittelen seuraavaksi sodan osapuolia ja heidän motiivejaan. Kuvailen myös itse sodan osapuolten ulkoisen olemuksen verrattain tarkasti, sillä pyrin osoittamaan, että muun muassa hahmojen ulkoinen olemus on Miyazakin yksi keino toisaalta yllättää meitä konventionaalisten kehyksien rikkoutumisella, ja toisaalta rakentaa uudenlaista sotaan liittyvää diskurssia (kts. luku 6.). Henkilöhahmot ja heidän toimijuutensa sodan osapuolina ovat sodan representaatio sen toimijatasolla: kuka sotii?

Sekä *Tuulen laakson Nausicaä*- että *Prinsessa Mononoke* -elokuvassa sodassa on useita toimijoita, eli se ei ole ainoastaan kahden toimijan välinen kamppailu. Tämä monimutkainen toimintakehys vaatii katsojalta jatkuvaa juonellisten rakenteiden tarkastelua läpi molempien elokuvien. Tutkijana olen katsonut elokuvat useampaan otteeseen ja myös kiinnittänyt huomioni nimenomaisesti ja tietoisesti sodan osapuolien kartoittamiseen (kts. Taulukko 5.).

Kertakatsomisella ja silkkana elokuvaviihteenä kaikki juonikuviot ja osapuolten motiivit eivät välttämättä katsojalle, etenkin lapselle, avaudu.

Sekä Nausicaä että Ashitaka pyrkivät toimimaan rauhaa edistäen, eivätkä he pääsääntöisesti osallistu aktiivisesti taisteluun, paitsi hyökkäyksen kohteena ollessaan. Molemmat ovat siis eri toimijoiden välillä liikkuvia, rauhan asiaa edistäviä yksilöitä. *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvan osapuolia ovat valtio nimeltään Tolmekia (joukkojen johtajana prinsessa Kushana), valtio nimeltään Pejite, Tuulten laakso (prinsessa Nausicaän kotilaakso) ja Saastemerен hyönteiset. Asetelma siis ei ole yksioikoinen, sillä elokuvassa on useampia toimijoita ja motiiveja.

Prinsessa Mononoke -elokuvassa osapuolia ovat metsää ja luontoa edustavat San ja sudet sekä villisiat - joilla sotainen ja koston perustuva motiivi, aktiivinen hyökkäys -, Rautasulattamon Eboshi, Asanon samurajoukot, joiden joukkojen johtajaa Asanoa ei missään vaiheessa näytetä, ja näkymättömissä myös keisari Mikado, joka haluaa peurajumalan pään saavuttaakseen kuolemattomuuden). San on toimijana mielenkiintoinen, sillä toisaalta hänet voi asettaa Ashitakan apurin rooliin, mutta kuitenkin hän on aktiivinen sodassa toimija metsän puolella (kts. Taulukko 5.). Tässäkin elokuvassa siis asetelma on monitahoinen, ja taisteluita on useampien toimijoiden välillä.

Taulukko 5. Sodan osapuolet.

	Tuulen laakson Nausicaä	Prinsessa Mononoke
Protagonisti	Nausicaä	Ashitaka
Apuri	Asbel	San
Osapuoli 1 (ihmiset)	Laakso	Eboshi ja Rautasulattamo
Osapuoli 2 (ihmiset)	Pejite	Asanon samurait
Osapuoli 3 (ihmiset)	Tolmekia	Keisari Mikado
Osapuoli 4 (luonto)	Hyönteiset	Metsän jumaleläimet ja San

Olemme länsimaisissa lastenelokuviissa tottuneet tunnistamaan vastustajat ja pahan edustajat ulkonäön tai äänen perusteella, mutta Miyazakin elokuvissa on oltava tarkemmalla silmällä liikkeellä. Katsoja olettaa olevansa tietynlaisessa elokuvan kehyksessä, jossa hyvää (protagonistia) edustaa kaunis ja paha (antagonistia) ruma. Kesken elokuvan katsoja joutuu

tilanteeseen, jossa hän huomaa tulkinneensa kehyksen väärin, ja joutuu tekemään pikaisen uuden tulkintakehyksen, jolle etsii vahvistusta. Yksilön tehtävänä on etsiä kuhunkin tilanteeseen sopiva kehyksen määrittely ja toimia sen tulkinnan mukaisesti (Goffman 1974, 1–2). Katsojana pyrimme toteuttamaan tätä kulttuurista kehyksen imperatiivia ja löytämään oikean tavan suhtautua näkemäämme ja samaistua siihen. Miyazakin ilmeisen tietoinen kehyksillä leikkittely johtaa elokuvien kognitiiviseen haastavuuteen (kts. luku 5.4.).

Ensimmäisenä tarkastelen elokuvan päähenkilöitä eli protagonisteja. *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvan protagonistiksi on Laakson prinsessa Nausicaä. Nausicaä on nuori tyttö, ja vaikka kasvojen ja ruumiin mittasuhteiden perusteella Nausicaä olisi lähempänä lapsuutta kuin aikuisuutta, hänellä on kuitenkin kehossaan naiseuden piirteitä: istuvien vaatteiden perusteella hänellä on rinnat. Nausicaällä on polkkatukka ja animemaailman mukainen miellyttävä ulkonäkö: silmät ovat suuret, kasvot kapenevat leukaa kohden ja suu sekä nenä ovat pienet. Hahmo on selvästi feminiininen ruumiinrakenteeltaan, ja hänellä on pehmeä, tyttömainen puheääni. Nausicaä on pukeutunut suuren osan elokuvaa siniseen tunikaan, vaaleisiin ihonmyötäisiin housuihin ja ruskeisiin saappaisiin. Tunikan etumuksessa on asepanoksia, jotka osoittavat Nausicaän maailman olevan sellainen, jossa ammuksia tarvitaan. Jouduttuaan hetkeksi vangiksi Nausicaä pukeutuu naisellisempaan, korallinväriseen tai vaaleanpunaiseen mekkoon, joka värjäytyy elokuvan lopulla ohmun verestä siniseksi todentaen näin Nausicaän olevan profetian mukainen siniseen pukeutunut, pelastuksen tuova hahmo. Nausicaän vaatteet näin muuttuvat elokuvan aikana hänen kasvaessaan kohti pelastajan roolia. *Foreshadowing* eli ennakointi on kerronnallinen väline, jossa viitataan tuleviin tapahtumiin (Tieteen termipankki). Nausicaän sininen tunika on tällainen ennakoiva vihje katsojalle, sillä jo elokuvan alussa on mainittu profetia siniseen pukeutuneesta pelastajasta. Nausicaän motiivi on säilyttää rauha ihmisten välillä ja saada ihmiset ymmärtämään, että ekosysteemin pelastamiseksi Saastemerta ei saa tuhota.

Prinsessa Mononoke -elokuvassa protagonistiksi on Ashitaka, oman kansansa nuori prinssi. Silmät ovat suuret ja pyöreähkö, avoimet ja ystävälliset, kasvot kauttaaltaan animeperinteen mukaiset pienine nenineen ja suineen. Puheääni on nuoren henkilön, mutta keho on selvästi aikuista nuoremman henkilön tai nuoren aikuisen. Naiset kommentoivat Ashitakan kehoa positiivisesti ja ihastelevat hänen voimiaan Rautasulattamossa, joten sukupuoleen ja kypsytyteen kiinnitetään katsojan huomio – kuten Nausicaän kehon selvän naisellisten

muotojen kohdalla. Ashitakan yleisimmin pitämä vaate on sininen tunika ja löysähköt vaaleat housut, matkustusvaatteena myös paksu viitta. Ashitaka on siis ulkoisesti hahmona hyvin samankaltainen kuin Nausicaä. Ashitakan alkuperäinen motiivi on kirouksen poistaminen omasta kehostaan, mutta kohdattuaan elokuvan muita toimijoita, nimenomaisesti sodan osapuolia, hänen toiseksi motiivikseen tulee rauhan säilyttäminen sekä sopu Metsän ja ihmisten välille – hyvin samankaltainen kuin Nausicaän motiivikin.

Prinsessa Mononokeksi kutsuttua Sania on vaikeampi määritellä toimijana. Toisaalta hän on selvästi Eboshin vastustaja, toisaalta taas elokuvan nimen vuoksi ja suhteessa Ashikataan toinen päähenkilö tai Ashitakan apuri. San on nuori tyttö, jolla on lyhyt polkkatukka ja terävä katse sekä alituisen hieman kurtistuneet kulmat. Hänellä on kasvoillaan joko sotamaalaukset tai tatuoinnit. Hän esiintyy usein sudella ratsastaen, turkisviittaaan ja naamioon sonnustautuneena. San on ihmisten jälkeensä jättämä lapsi, jonka metsän sudet ovat kasvattaneet. Hän identifioi itsensä sudeksi, ja vihaa ihmisiä. Hänen motiivinsa on kosto ja halu suojella metsää. Sanin kohdalla olemme katsojana jo hieman pulassa: hänessä on paljon merkkejä, joiden perusteella voisimme tulkita hänet myös antagonistiksi: onhan Sanin motiivi kosto ja viha, hänessä on ihmisvihassaan jopa antisosiaalisia piirteitä, hänen toimintansa on äkkipikaista ja hän on myös ulkoisesti hyvin äkeän näköinen. Kuitenkin etsiydymme katsojana myös hänen puolelleen, sillä hän on ulkoisesti sankarimainen susineen ja turkisviittoineen, hänen suhteensa Ashikataan muodostuu jonkinasteiseksi kumppanuudeksi ja hän puolustaa kaunista Metsää.

Katsoja – ja tutkija – joutuu entistä syvemmälle häilyvien kehysten suohon, kun toiseksi katsomme elokuvien ihmisvastustajista merkittävimpiä, Kushanaa ja Eboshia. Tuulen laakson Nausicaässä sodan osapuolena ja yhtenä aktiivisimmista toimijoista on Tolmekian prinsessa Kushana. Kushanan joukot surmaavat Nausicaän isän valloittaessaan Laakson, joten nämä kaksi päätoimijaa aloittavat suhteensa hyvin tulenarasta tilanteesta. Kushana esiintyy kultaisessa kypärässä, joka peittää hänen kasvoistaan suurimman osan. Hänellä on myös käsissään ja jaloissaan kultainen haarniska. Kushana on varsin kaunis, kuten huomaamme myöhemmin elokuvassa, kun hän riisuu kypäränsä. Kushanan puheääni on kontrolloitu, paikoin jopa monotoninen, muttei kuitenkaan epämiellyttävä. Elokuvan edetessä Kushana paljastaa, että toisen haarniskoidun käsivarren alla ei olekaan oikeaa kättä; hyönteiset ovat tuhonneet sen. Tästä pääsenkin Kushanan motiiviin, joka hänen ominen sanojensa mukaan on

elokuvan alkupuolella yhdistää rajaseudun valtiot rauhan saavuttamiseksi ja sittemmin Saastemerren tuhoaminen ja luonnon elvyttäminen. Katsoja on kuitenkin saanut vihjeen siitä, että Kushanaa ajaa myös koston motiivi tai pelko hyönteisiä kohtaan, sillä Saastemerren tuhotakseen hänen on tuhottava myös sitä suojelevat hyönteiset.

Prinsessa Mononoke -elokuvassa on *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvan Kushanaan selvästi rinnastettavissa oleva vastustaja, Eboshi. Eboshi on rautasulattamon valtiatar, Kushanan tavoin selvästi aikuinen, ja hyvin miellyttäväpiirteinen nainen. Hänellä on voimakkaan punaiset huulet, huoliteltu ulkonäkö, ja Kushanan tapaan hyvin kontrolloitu puheääni. Taistelutilanteissa hänellä on punainen päähine. Kushanan katse on terävä hieman kurtistuneitten kulmien vuoksi – oikeastaan hänen kasvonsa näyttävätkin Sanin aikuisemmalta versiolta. Eboshi ei asetu länsimaisen elokuvan ”pahiksen” rooliin siitäkään huolimatta, että hän tekee elokuvan hirvittävimmän teon tappamalla peurajumalan. Hän on hankkinut Rautasulattamoonsa töihin - ja näin myös elämään kunnollista elämää linnoituksessa – yhteiskunnan pohjasakkaa: sulattamon naiset ovat entisiä prostituoituja, jotka toteavatkin kovan rautasulattamon työn voittavan entisen elämän, ja sulattamossa on myös iso joukko ilmeisesti spitaalia sairastavia miehiä.

”Älä tapa valtiatarta. Vain hän on kohdellut meitä ihmisinä.”

Spitaalinen 1 (1.33:28)

”Eboshi haalii tänne kaikki ilotytöt. Hänellä on hyvä sydän.”

Spitaalinen 2 (1.39:28)

Eboshi siis on omiensa joukossa pidetty ja kunnioitettu valtiatar, ja myös katsoja saa ymmärryksen siitä, että Eboshi on toiminut epäitsekästi ja humanisti.

Eboshin motiivi on kasvattaa rautasulattamon toimintaa. Raudasta valmistetaan terästä, josta saadaan naistenkin käyttöön riittävän keveitä aseita, joilla taas sulattamon naiset voivat puolustaa sulattamoja ja itseään. Rautasulattamon toiminnasta on seurannut konflikti metsän asukkaiden kanssa. Eboshin keino konfliktin ratkaisemiseksi on ollut hyökätä metsän asukkaita vastaan, joka onkin sysännyt koko elokuvan tarinan liikkeelle: nimenomaan Eboshin myrkkukivellä kiroama villisikajumala tartutti Ashitakaan kirouksen.

Kolmantena pääosapuolena ovat molemmissa elokuvissa eläinkunnan edustajat. *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvan hyönteiset vaikuttavat aluksi olevan hirviömäisiä vastustajia, eivätkä vähiten hurjan ulkomuotonsa vuoksi. Tuntosarvia, lonkeroita, niveljalkoja, siipiä, kitiinikuoria ja kaikenlaisia suuressa mittakaavassa kauhistuttavia ulkoisia seikkoja pullollaan olevat hyönteiset ovat mykkiä eläinkunnan edustajia. Pikkuhiljaa hyönteisten motiivi selviää: se on suojella Saastemerta, sillä Saastemerren Metsä puhdistaa ihmisten sodan myrkyttämää luontoa. Lisäksi hyönteisistä siiramaiset ohmut herättävät myötätuntoa elokuvan lopussa, kun ihmiset julmalla tavalla raahaavat vertavuotavaa, haavoitettua ohmunpoikasta houkutellakseen aikuiset ohmut hyökkäämään Laaksoon. Oli olento ulkoisesti kuinka rujo hyvänsä meidän näkökulmastamme, kärsimyksellä ei kuitenkaan ole kauniita kasvoja. Tunnistamme vääryyden ja julmuuden, ja sen, jota kohtaan on tehty väärin. Nausicaän käytös luonnollisesti ohjaa omaa tunnemaailmaamme ja ymmärrämme, että asetumme loukkaantuneen ohmun puolelle. Jälleen kerran Miyazaki on kääntänyt alun ymmärryksemme nurinniskoin ja huomaamme ajattelevamme asioista miltei päinvastoin kuin elokuvan alussa.

Prinsessa Mononoke -elokuva alkaa kammottavan hirviön hyökkäyksestä. Hirviö on iljettävän näköinen, punasilmäinen ja irvokas kasa kiemurtelevia matoja. Todellisuudessa kyse oli villisikajumalasta, joka kärsi parasiittien tavoin sitä tuhoavista madoista. Matokirouksen aiheuttama tuska ajoi olennon hulluuteen. Siinä missä Nausicaässä luontoa edustivat mutanttihyönteiset, Mononokessa samankaltaisessa roolissa ovat metsän eläimet: villisiat ja sudet. Kirokun jumalan aiheuttama inhoreaktio vaihtuu myötätuntoon, sillä myöhemmin elokuvassa vanha villisikajumala Okkoto ja Sanin äitisusi Moro kuolevat samaan myrkytykseen.

Molempien eläinkunnan edustajat ovat pelottavia, eivätkä lainkaan samaistuttavia tai viehättäviä. Toiseus usein esitetään binäärisesti: esimerkiksi Stuart Hall (2013c, 219) listaa nämä binääriset representaatiot pareina hyvä/paha, sivistynyt/primitiivinen, ruma/äärimmäisen viehättävä, puoleensavetävä erilaisuutensa vuoksi/luotaantyöntävä erilaisuutensa vuoksi, ja jatkaa, että usein toiseuden oletetaan kantavan nämä molemmat attribuutit samanaikaisesti. Miyazakin representaatioissa katsoja ei saa juurikaan apua tulkitsemaan näitä toiseutta edustavia olentoja hyvänä ulkoisten tai toiminnasta johtuvien tekijöiden vuoksi, ennen kuin fasadi rikkoutuu jonkin juonellisen paljastuksen vuoksi.

Miyazakin hahmoista selkeimmin meille vierasta ja toiseutta edustavat ovat hyönteis- tai eläinmaailman edustajia. Erilaisuus on viety niin pitkälle, että kyseessä on aivan toinen laji kuin

ihmiset, joten Miyazaki ikään kuin alleviivaa hahmojen toiseutta. Sosiologisessa mielessä toiseutta on usein lähestytty rodullisen toiseuden ja sen representaatioiden tarkasteluna (Hall 2013c, 215–269). Miyazaki menee askeleen pidemmälle siirtyessään ihmisrodun ulkopuolelle luodessaan meille tämän tietynlaisen representaatiokoukun. Sota representoituinkin moniulotteisina sodan toimijoina, joilla on toiminnalleen perustelu, ja joita ei voi asettaa yksiselitteisesti hyvä-paha-akselille.

4.4. Väkivalta

Väkivaltaa näytetään aineistoni kahdessa elokuvassa eri tarkkuudella, ja *Prinsessa Mononoke* on väkivaltakuvauksiltaan selvästi graafisempi. *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvassa nähdään kuolleita ihmisiä ja kuolleita hyönteisiä. Nausicaän isä ammutaan, mutta ampumista ei näytetä, ainoastaan kuuluu laukauksen ääni sekä myöhemmin näemme ruumiin. Nausicaä tappaa raivoissaan useita isän teloittaneita Kushanan sotilaita, ja Kushanan upseeri kommentoi tapahtunutta:

”Tytönheitukka pisti miehet lihoiksi.” (Veitsi töröttää kuolleesta ihmisestä.)

Kurotawa (1.22.56)

Myöhemmin elokuvassa Nausicaa ammutaan, ja kohtauksessa näkyy kuinka ammuksent osuvat kehoon, ja hänestä vuotaa verta. Muutoin kuolleissa ihmisissä ei näy verta. Puheessa tappaminen ja väkivalta sen sijaan esiintyvät toistuvasti.

”Sen kuin tapatte minut! Sokean vanhuksen tappaminen on helppoa. Niin kuin Jihlin murhaaminenkin” (Viitaten Nausicaän isän teloitukseen.)

Muori (1.19.00)

”Pelkään itseäni. En pysty hillitsemään vihaani. En halua tappaa ketään.”

Nausicaä (1.14.21)

”Lopeta! Älä tapa enää!”

Nausicaä (1.09.00)

Prinsessa Mononoke -elokuvassa väkivaltaa ja verta näytetään enemmän, mutta siitä puhutaan vähemmän. Elokuvan alkupuolella Ashitaka todistaa matkallaan, kuinka kylään hyökänneet samurait tappavat ja pahoinpitelevät ihmisiä, muun muassa miehen seivästäminen näytetään (2.01:22). Eräs sotureista lyö takaapäin polvilleen kaatunutta naista lyömäaseella (2.00:40). Sittemmin elokuvassa nähdään useita väkivallantekoja, joista seuraa verenvuotoa. Raajoja katkeaa ja päitä irtoaa.

Väkivalta sodan representaationa on molemmissa elokuvissa näkyvää, ja väkivalta sattuu, tappaa tai haavoittaa: harmittomia muksahduksia tai showpainia ei nähdä. Sekä ihmisten että eläinten kuolleet ruumiit kasautuvat kuin muistutuksena tekojen seurauksista. Miyazaki esittää sodan väkivallan seuraukset realistisesti mutta tunteilematta: ruumis on liikkumaton osio animoidussa kuvassa, framessa. Ihmisten kuolemat eivät herätä tunteita myöskään elokuvan muissa toimijoissa, lukuun ottamatta Nausicaän reaktiota isänsä teloitukseen. Kuolleet henkilöt kun ovat pääasiassa tuntemattomia sotilaita.

Elokuvissa esiintyvä väkivalta herättää kysymyksen elokuvien soveltuvuudesta lapsille. Mitä suositusikärajoihin tulee, molempien elokuvien suositusikäraja Kansallisen audiovisuaalisen instituutin (Kansallinen audiovisuaalinen instituutti) mukaan on 12, johtuen elokuvien sisältämästä väkivallasta ja ahdistuksesta. Molempien elokuvien osalta tarkennetusti ja identtisesti mainitaan väkivallasta, että se on epärealistisessa, etäännytettyssä yhteydessä esiintyvää väkivaltaa. Ahdistavuudesta on edelleen maininta ”Melko voimakasta ahdistusta aiheuttavaa sisältöä: voimakasta, äkillistä ja yllättäviä ahdistusta, pelkoa tai kauhua herättäviä ääni- ja kuvatehosteita tai pitkäkestoista piinaavaa uhkaa. Yliluonnolliseen liittyvää melko voimakasta ahdistavuutta.”

Mielenkiintoista kyllä *Prinsessa Mononoke* -elokuvan ikäraja on ollut Kansainvälisen audiovisuaalisen instituutin ikärajahaun mukaan vuonna 2001 seitsemän vuotta, mutta muutettu vuonna 2012 kahteentoista vuoteen, kun taas *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvan ikäraja on pysynyt samana kahtenatoista ensimmäisestä, vuoden 2008 luokituskerrasta lähtien. Se, miksi selvästi verinen ja väkivaltainen *Mononoke* on ollut sallittu yli seitsemänvuotiaalle yli kymmenen vuoden ajan, jää minulle kysymysmerkiksi.

British Board of Film Association (BBFA) suosittaa molemmille elokuville niin sanottua Parental Guidance -ikärajaa, joka tarkoittaa elokuvan sisältävän kohtauksia, joissa vanhemman tuki ja keskustelu on tarpeen: *Prinsessa Mononoke* -elokuvan kohdalla tarkennetaan, että elokuvassa on kohtalaista väkivaltaa, uhkaa, pelottavia kohtauksia ja lievästi epäsovivaa kieltä, *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvan kohdalla taas lievää väkivaltaa ja pelottavia kohtauksia. Motion Picture Association of America (MPAA) suosittaa *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvalla ikärajaa PG, Parental guidance suggested, mutta *Prinsessa Mononoke* -elokuvalla PG-13-rajoitusta, joka tarkoittaa Parents strongly cautioned, ja sen kohdalla on maininta "Rated PG-13 for images of violence and gore" (MPAAb) kun taas *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvasta on maininta "Rated PG for violence" (MPAAc). MPAA:n luokituksessa siis on havaittavissa näiden kahden elokuvan ero väkivallan visualisoinnissa: *Prinsessa Mononoke* mainitaan veriseksi. Netflix-suoratoistopalvelun ikärajat ovat jokseenkin linjassa MPAA:n kanssa: *Tuulen laakson Nausicaä* on merkitty suositusikärajalla 10+ ja *Prinsessa Mononoke* suositusikärajalla 13+.

Suomen lisäksi toinen pohjoismainen esimerkki aineistoni elokuvien ikärajoista löytyy Ruotsista Mediemyndigheteniltä. *Tuulen laakson Nausicaä* on merkitty suositusikärajaltaan 11-vuotiaasta asti sallituksi. Perusteluissa mainitaan, että elokuvassa on useita ammuskelukohtauksia, alasampumisia, uhkaavia, hirviömäisiä jättiläishyönteisiä ja verinen tytön alasampuminen, jotka voivat aiheuttaa alle 11-vuotiaalle lapselle psyykkistä haittaa (Filmregistret). Alasampumisilla viitataan ilma-alusten alasampumiseen ja *Nausicaän* haavoittamiseen hänen lentäessään liiturillaan. Perusteluissa siis poimitaan melko yksittäisiä tapauksia, kuten ilma-alusten alasampumiset, sekä mainitaan myös Miyazakin hahmoista hyönteiset. *Prinsessa Mononoke* -elokuvan kohdalla saman ikärajasuosituksen perusteluna on toistuva verinen väkivalta, kuten raajojen ja päiden irtoaminen, sekä uhkaavat eläimet, joiden kimppuun hyökätään ja joita tapetaan vuodattaen runsaasti verta, ja näiden tekijöiden nähdään olevan uhka alle 11-vuotiaiden lasten hyvinvoinnille (Filmregistret). Ruotsin Mediemyndigheten on ikärajakatsaukseni ainoa instanssi, joka mainitsee erityisesti esimerkkinä hirviömäiset hyönteiset – vahvistaen samalla siis diskurssia tuntemattoman ja meille tunnistamattoman pelottavuudesta. Lisäksi on mielenkiintoista, että *Tuulen laakson Nausicaän* kohdalla Mediemyndigheten varoittaa psyykkisestä haitasta lapsille, kun taas *Prinsessa Mononoken* kohtausten katsotaan uhkaavan lapsen hyvinvointia. Mediemyndigheten käyttää varsin voimakasta kieltä ikärajasuosituksissaan, ja pelkästään

näitä perusteluja katsoen voisi ammattikasvattaja kavahtaa pois päin kyseisistä elokuvista. Kuitenkin vahvoista sanavalinnoista huolimatta itse suosituskäyrä on alhaisempi kuin esimerkiksi Suomessa.

Eri maiden ikärajaluokitukset tuovat osaltaan keskusteluun mukaan mielenkiintoisen kysymyksen kulttuurisesta ymmärryksestä elokuvaväkivallan suhteen. Mitä pidämme väkivaltaisena, tarkalleen ottaen mikä väkivallassa on tuomittavaa ja lapsille sopimatonta ja mitä haittaa väkivaltaisesta sisällöstä katsotaan olevan lapsille ovat kaikki kysymyksiä, joiden vastauksissa vaikuttaa olevan maakohtaisia eroja. Väkivallan näyttämisen välttäminen lastenelokuvissa on mahdollisesti yksi syy sille, että länsimaisissa elokuvissa ei sotaa juuri nähdä: väkivallasta seuraavat ikäraajat voivat mahdollisesti rajoittaa elokuvasta saatavia lipputuloja.

5. Sadun elementit

Katsoessani Miyazakin elokuvia ja niiden aikuisten maailmaan asettuvaa teemaa, sotaa, pohdin, mitkä elementit tekevät näistä elokuvista myös lapsille suunnattuja. Muun muassa rauhaan kannustavan opettavaisen viestinsä vuoksi aloin ajatella aineistoani moraalitarinoina, tai satuina sodasta. Jo Propp (9, 1968) aikoinaan määritteli tietynlaisia funktioita, joita on löydettävissä saduista ja tarinoista: eri saduissa ja tarinoissa hahmot usein suorittavat samantyyppisiä toimintoja, vaikka muuten eroaisivatkin toisistaan huomattavastikin. Alaluvussa 5.1. erittelen, mitkä elementit aineistoni elokuvissa seuraavat Proppin funktioita, ja voisivat näin ollen määrittää tarkastelun alla olevat elokuvat saduiksi. Alaluvussa 5.2. tarkastelen aineistoni fantasiahahmoja ja niiden sadunomaisuutta ja alaluvussa 5.3. keskityn elokuvien tarinan ratkaisuihin ja varsinaiseen tarinan ratkaisuun, arvioiden aineistoni määriteltävyyttä saduksi moraalitarinan mielessä. Alaluvussa 5.4. teen johtopäätökset elokuvien sadunomaisuudesta analyysini perusteella.

5.1. Sadun funktiot

Vladimir Proppin (1968, 3) klassikkoteoksessa (alkuperäisteos on julkaistu 1928) esiteltyt sadun funktiot esiintyvät aina samassa järjestyksessä, vaikka kaikki funktiot eivät välttämättä esiinnykään kaikissa saduissa. Seuraavaksi tarkastelen aineistoni elokuvissa esiintyviä funktioita ja arvioin niiden perusteella, kuinka elokuvat asettuvat sadun määritelmään.

Funktiossa VIII sadun roisto⁴ tekee jonkinlaisen teon, joka aiheuttaa harmia (Propp 18, 1928): kyseessä voi olla myös tarkennettuna teko, jossa roisto anastaa jonkin taianomaisen esineen. *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvassa tällainen taianomainen esine on jumalsoturin alkio, *Prinsessa Mononoke* -elokuvassa harmia aiheuttavia teko on villisikajumalan kiroaminen, jota kuitenkin emme elokuvassa näe – ainoastaan teon seurauksen. Koska Miyazakin elokuvat ovat monitahoisia juonen ja tapahtumien suhteen, nämä teot eivät ole ainoita juonenkulkuun vaikuttavia tekijöitä, mutta silti tunnistettavissa ja määriteltävissä Proppin funktioiksi. On kuitenkin huomautettava, että funktioissa puhutaan nimenomaan roistosta, jota leimallisesti taas Miyazakin elokuvista on vaikeaa määrittää. Antagonistit tunnistamme, mutta heidän nimittämisenä roistoiksi tai ”pahiksiksi” on mahdotonta. Funktion VIII yksi variantti on, että antagonisti lumoo tai kiroaa jonkun tai jonkin (Propp 1968, 19). *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvassa tällaista taianomaista toimintaa ei tapahdu, mutta *Prinsessa Mononoke* -elokuvassa Eboshi ampuu myrkkykiviä, jotka kirjaimellisestikin sanoitetaan elokuvassa kiroukseksi.

Edelleen funktion VIII variantteja ovat seuraavat: antagonisti vangitsee jonkin toimijan tai että antagonisti julistaa sodan (Propp 1968, 20). Edellä mainittu *tapahtuma Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvassa on Nausicaän vangitseminen. Jälkimmäisestä variantista löytyy esimerkkejä molemmista elokuvista. Tosin on mainittava, että monimutkaisten, samanaikaisten tapahtumien vuoksi itse sodan julistajia on vaikea nimetä; Miyazakin tapaan antagonistin määrittäminen hämärtyy. Tämä voi olla hänen tapansa ylipäättään välttää protagonistien ja antagonistien välisiä eroja. Kyseessä voi olla myös metaviesti siitä, että tie sotaan on usein kaikkea muuta kuin suoraviivainen, ja taustalla vaikuttaa useita samanaikaisia prosesseja.

Funktiossa IX ilmaistaan epäonni tai puute, sankaria lähestytään joko pyynnön tai käskyn muodossa ja lopulta hänen joko annetaan mennä tai lähetetään matkoihinsa (Propp 1968, 22). Määritelmän mukaan sankari edustaa joko etsijäsankaria (*seeker*) tai uhrisankaria (*victimized hero*). Ensiksi mainitussa tapauksessa sankari lähtee pelastamaan jotakuta tai etsimään jotain. Jälkimmäisessä tapauksessa toimija (usein nuori tyttö tai poika) joutuu lähtemään kotoaan tai

⁴ Englanninkielisessä käännöksessä vuodelta 1968 käytetään termiä *villain*, joka suomeksi käännetään kelmiksi tai roistoksi. Puhekielessä vakiintunut termi olisi ”pahis”, mutta käytän tässä tutkimuksessa käsitettä antagonisti, johtuen muun muassa aineistoni hyvä-paha-akselin ambivalentista luonteesta.

hänet kaapataan sieltä ja narratiivi seuraa tämän henkilön kohtaloa, eikä kotiin jääneiden. Voisin kiteyttää, että molemmissa tapauksissa siis jokin henkilö tai asia on joutunut vastoin tahtoaan pois kotiympäristöstään, ensimmäisessä tapauksessa protagonistista lähtee tätä etsimään, ja jälkimmäisessä protagonistista itse on tämä jossain määrin ikävissä merkeissä lähtenyt henkilö.

Jatkan etsijöiden ja uhrisankarien tarkastelua Proppin funktion XI avulla; tässä funktiossa sankari poistuu kotoaan jatkona funktiolle IX. Etsijäsankareiden ja uhrisankareiden lähtö kotoa on erilainen, sillä etsijäsankareiden tehtävänä on etsiminen, kun taas sankariuhri ei lähde etsimään mitään, vaan narratiivin keskiössä ovat uhrisankarin tulevat, tuntemattomat seikkailut. (Propp 1968, 24)

Prinsessa Mononoke -elokuvassa Ashitaka lähtee selvästi nimenomaan etsimään jotain (parannusta kiroukseensa), mutta häntä ei silti voi määritellä etsijäsankariksi. Ashitaka on itse kirouksen uhri ja lähtee etsimään parannusta itselleen; jotta hänet voisi määritellä etsijäsankariksi, tulisi hänen etsiä parannusta jollekulle toiselle tai koko kylälle. Uhrisankariksi hänet voisi katsoa myös sillä perusteella, että ilman kirousta hän ei olisi lähtenyt kotoaan, joten kyseessä on vasten hänen omaa tahtoaan tapahtuva kotoa poistuminen. Nausicaä taas lähtee kotoa osana panttivankisaattuetta, ja hänet onkin kohtuullisen helppo määritellä uhrisankariksi: hän lähtee kotoaan vasten tahtoaan, ei lähde etsimään mitään, ja seikkailut ja tapahtumat avautuvat matkan varrella.

Funktiossa XII sankaria koetellaan, kuulustellaan, häntä vastaan hyökätään, tai hänelle tapahtuu jokin vastaava teko, joka valmistaa sankaria vastaanottamaan joko taikaesineen tai avustajan (Propp 1968, 24–25). Tämän funktion variantissa numero 7 sankarille avautuu mahdollisuus auttaa tai avustaa jollain tavalla (Propp 1968, 26). Nausicaä auttaa metsään alasammutussa lentoaluksessa pudonneita rauhoittelemalla ohmuja, ja ystäväystyy sitten Asbelin kanssa. Ashitaka taas auttaa Sanin susien haavoittamia työläisiä, kohtaa ensimmäistä kertaa Sanin ja kuljettaa haavoittuneet Rautasulattamoon. Kuten Propp (1968, 27) toteaa, toisinaan sankari tekee tällaisen teon pyynnöstä, toisinaan taas silkasta hyvästä sydäimestä. Jälkimmäinen pitää paikkansa sekä Nausicaän että Ashitakan kohdalla. On myös huomattavaa, että tämän funktion kohdalla molemmissa elokuvissa kohdattu henkilö osoittautuu sittemmin elokuvan toiseksi päähenkilöksi. Miyazaki esittelee nämä tarinan kannalta merkitykselliset uudet henkilöahmot sattuman kautta kohdatuiksi, mutta kuitenkin siten, että kohtaaminen

tapahtuu joko suoraan tai välillisesti johtuen sankarin ystävällisyydestä ja pyyteettömästä auttamisenhalusta. Kyseessä voi olla implisiittinen viesti siitä, että hyvillä teoilla ja avuliaisuudella on hyviä seurauksia.

Funktiossa XV sankari siirretään, kuljetetaan tai johdatetaan etsinnän tai matkan kohteen luokse, ja tyypillisesti tämä kohde on toisessa valtakunnassa, jonne on pitkä matka joko horisontaalisesti tai vertikaalisesti (Propp 1968, 32-33). Ashitakan on mentävä ”kauas länteen” löytääkseen parannuksen kiroukseen. Myös Nausicaä matkustaa valtakunnasta toiseen – toisaalta hän palaa Laaksoon tekemään ihmetekonsa, vaikka useimmiten sankarit tekevät suuret tekonsa matkalla kohteeseen tai kohteessa. Mitä itse matkantekoon tulee, Nausicaä kuitenkin asettuu sadun sankarin funktioihin siinä, että lentää joko ilma-aluksella tai omalla erityisellä liitokoneellaan. Funktion XV ensimmäinen variantti kun on lentämällä kohteeseen matkustaminen (Propp 1968, 33), ja Ashitakan matkanteko Yakkuru-ratsulla taas edustaa varianttia 2, jossa sankari matkaa maata tai vettä pitkin ratsastaen jollain eläimellä.

Proppin (1968, 34–35) funktiossa XVI on kyse suorasta taistelusta sankarin ja antagonistin välillä. Tässä kohtaa on huomattava, että aineistonani olleissa Miyazakin elokuvissa nimenomaan ei ole roiston voittamiseen johtavaa lopputaistelua, ja tämän funktion kohdalla aineistoni elokuvat tekevätkin selvän eron funktioiden avulla määriteltyyn satuun. Taistelua ja kamppailua on, mutta loppujen lopuksi se, joka lyödään, on taistelu ja sota itse. Kuka olikaan häviäjä? *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvassa kaikki voittivat, kun todettiin, että Saastemeri on toipumassa ja hyönteiset ovat tärkeä osa ekosysteemin suojelua. *Prinsessa Mononoke* -elokuvassa luonto elpyi, ja Eboshi aikoi tehdä paremman rautasulaton. Viestinä ja tarinan opetuksena on siis se, että kun sota loppuu, kaikki voittavat.

Lopuksi funktio XIX on tapahtuma tai teko, jossa alkuperäinen epäonni tai puute korjaantuu, ja narratiivi huipentuu useiden mahdollisten varianttien kautta: 8. variantissa henkilöön kohdistunut lumous tai kirous raukeaa ja 9. variantissa kuollut henkilö virkoaa eloon (Propp 1968, 36). Ashitaka edustaa 8. varianttia, kun hänen kirouksensa poistuu elokuvan lopussa. Nausicaän tapaus on hieman erilainen, sillä Nausicaä itse henkilöityy lumotun kaltaiseksi pelastajaksi: hän ei siis palaudu tarinan alkuolemukseensa vaan muuttuu joksikin toiseksi henkiinheräämisensä myötä. Samantapainen transformaatio tapahtuu Peurajumalan kohdalla, sillä kuoltuaan jumalolento kadottaa näkyvän olomuotonsa ja on havaittavissa ainoastaan kukoistavana ja itseään korjaavana luontona.

Mitä Proppin (1968) klassisiin funktioihin sadun tunnistamisessa tulee, voidaan todeta, että hyvin monilta osin aineistoni elokuvat noudattavat funktioita ja niiden esiintymisjärjestystä. Toisaalta tietyissä kohdissa elokuvat nimenomaan eroavat tästä sadun määrittelystä, mikä tuokin kiehtovaa ambivalenssia elokuvaan. Katsojan on itsekkin vaikea tunnistaa, liikutaanko sadun maailmassa, vaiko elokuvaesityksessä, joka pyrkii luomaan tunnistettavan sadun, josta sitten systemaattisesti rikotaan joitain sadun elementtejä.

5.2. Fantasiahahmot

Tuulen laakson Nausicaä -elokuvassa fantasiahahmoja ovat erilaiset mutanttihyönteiset, jotka asuttavat Saastemerta. Päärooliin nousevat ohmut, jotka ovat eräänlaisia jättiläismäisiä siirojen tai trilobiittien kaltaisia olentoja. Ohmuilla on useampia, lasikupumaisia silmiä, joiden väritys kuvastaa niiden tunnetilaa: vaukoontuessaan ohmujen silmät muuttuvat punaisiksi, rauhallisen ohmun silmät ovat siniset. Elokuvan hyönteiset eivät ole selvästi tunnistettavissa miksikään oikeasti olemassa oleviksi eläinkunnan edustajiksi, mutta hyönteismäisyytensä ja paikoin realististenkin animaatiopiirrosten myötä olennot ovat lähestulkoon kauhuelokuvan hahmokavalkadiin sopivia. Näin ollen hahmot eivät ole suoranaisesti sadunomaisia, sillä jopa sadun hirviöt tapaavat olla jollain tavalla esteettisen sopimuksen mukaisia: rumuuden koodi on linjassa kauneuden koodin kanssa. Miyazakin elokuvissa rujous ja groteskius ovat osa useitakin hahmoja – tässä kohtaa tutkijan on kylläkin myönnettävä tietämättömyytensä japanilaisesta animaatiokulttuurista ja siitä, kuinka yleistä tällainen groteskin rumuuden estetiikka siinä on. Joka tapauksessa hyönteisten osalta on selvää, että ne ovat selvästi reaali maailman ulkopuolisia olentoja, joilla on omanlaisensa fysiikka, mahdollisuudet ja kyvyt. Hyönteiset eivät kuitenkaan kommunikoi puhumalla, kuten useat satujen hirviöt: ne ovat selkeästi eläimiä, eivätkä sellaisina mitenkään yliluonnollisia. Hyönteisten kohdalla on mielenkiintoista myös se, että Miyazaki rikkoo jälleen hyvä – paha -akselin esteettisen kehyksen: ruma ja groteski hyönteinen voi olla varsin pelottava, mutta se ei tarkoita sitä, että se olisi paha tai pahantahtoinen. Jopa hyönteisellä on syynsä toimia siten kuin se toimii.

Elokuvan Saastemereksi kutsuttu metsä on selvästi fantasiametsää: kasvit ja sienet ovat kauniita ja mittasuhteiltaan valtavia. Kimaltelevat itiöt laskeutuvat kuin lumihutaleet peittäen

maan. Ääniraita on unenomaisen viidakon äänien kaltainen, ei lainkaan uhkaava. Ainoa ikävä asia metsässä on se, että ilma on myrkyllistä hengittää, ja ihmisten on pidettävä kaasunaamarin näköistä hengityssuojainta.

Prinsessa Mononoke -elokuvassa fantasiahahmoja ovat eläimet, jotka ovat statukseltaan jumalolentoja – tosin elokuvassa ei avata, mitä tämä jumaluus tarkoittaa. Elokuvassa on myös muita eläimiä, kuten Ashitakan ratsuna toimiva hirvi Yakkuru, joka on selkeästi fiktiivinen eläin, mutta kuitenkin statukseltaan tavallinen eläin. Susijumala Moron ja villisikajumala Okkoton yläpuolelle jumaluushierarkiassa nousee metsän Peurajumala, jolla on elämän ja kuoleman antamisen voima. Öisin hän muuttuu kosmisen ulkonäön omaavaksi jättimäiseksi Daidarabotchiksi. Metsässä asuu myös kodama-nimisiä, japanilaiseen mytologiaan kuuluvia henkiä, jotka suojelevat puita. Elokuvan kodamat ovat pieniä, valkoisia olentoja, joilla on ihmislapsen kaltainen ruumis ja epäsäännöllisen muotoinen, pyöriessään naksateleva pää.

Prinsessa Mononoke -elokuvan eläimet ovat sadunomaisia myös siinä, että ne puhuvat ihmisten kanssa. Ne ovat elokuvan ihmishahmojen tapaan kuitenkin myös tunteidensa perusteella toimivia olentoja, jotka eivät aina toimi oikein tai järkevästi. Suuren, puhuvan, valkoisen Moro-suden elokuvassa nähdessään tekee mieli tulkita kehukseksi viisas neuvonantajaeläin, mutta näin ei tosiaan ole. Kukaan hahmoista ei pääse pakenemaan epätäydellisyyttään.

Peurajumalan metsässä lentelee satumaisen kauniita hyönteisiä ja siellä on lumottu peurajumalan lampi, mutta muuten metsä on kasvustoltaan tavanomainen – joskin hurmaavan kaunis ja salaperäinen – metsä. Metsällä on jopa oikean maailman esikuva Yakushiman saarella Japanissa (A Real-Life Enchanted Forest).

Molemmissa elokuvissa fantasiahahmojen olemassaolo tuo elokuvaan sadunomaista tunnelmaa erottaen ne täten reaali maailmasta. Mitä *Tuulen laakson Nausicaä* -elokuvaan tulee, on kuitenkin huomattava, että fantasiahahmoiksi listaamani lukuisat hyönteiset eivät kuitenkaan käyttäydy eri tavoin kuin eläimet; hyönteiset ovat dystooppisessa maailmassa eläviä mutantoituneita otuksia. Tämä antaa kieltämättä vahvoja viitteitä science fiction - elokuvien kuvastoon. *Prinsessa Mononoke* -elokuvassa sen sijaan satumaiset olennot ovat keskeisiä toimijoita.

5.3. Sadunomaiset tapahtumat, ratkaisut ja tarinan opetus

Campbellin alun perin vuonna 1949 julkaistussa klassikkoteoksessa *The Hero With a Thousand Faces* (2004) kuljetaan sankarin matka mytologioiden, kansatarinoiden ja satujen maailmassa. Oman tutkimukseni kannalta minua puhuttelee erityisesti Campbellin varsinaisen sankarin matkan sijaan hänen kokoamansa huomiot sekä mikro- että makrokosmoksen päätöksestä, ja kuinka tämä on osa universaalia syklistä kertomusta. Sekä luodun myyttisen sankariyksilön, mikrokosmoksen, että sankarin maailman, makrokosmoksen, on saatava päätös ja hajottava. Esimerkkinä mikrokosmoksen päätöksestä voi olla tuttu kristinuskon kertomus Jeesuksen uhrautuvasta kuolemasta ja makrokosmoksen päätöksessä mittakaava on universumin kokoinen, kuten Raamatun viesti tulevasta maailmanlopusta. (Campbell 2004, 337–349.)

Aineistoni elokuvissa, joissa Nausicaä ja Ashitaka ovat oikeamielisiä ja tinkimättömiä sankareita, on molemmissa loppupuolella havaittavissa suuri loppu tai kuolema, josta sykli pyörähtää taas uuteen alkuun ja elämään. Sankari on syntynyt sankariuteensa, tekee tekonsa, ja lopulta tämä myytti saavuttaa kliimaksinsa ja hajoaa. Nausicaä itse ampumahaavasta kärsivänä auttaa haavoitettua ohmunpoikasta, jää uhrautumisensa vuoksi ohmulauman jalkoihin, ja lopulta kokee uskonnollisävytteisen uhrautumisensa jälkeen henkiinheräämisen. Uudelleensyntymä osoittaa Nausicaän profetian lupaamaksi pelastajaksi.

”Hän antoi henkensä rauhoittaakseen ohmut. Hän pelasti laaksomme.”

Muori (6:03)

Sankarin mikrokosmos tuli päätökseensä ja sykli pyörähti uudelle elämän kierrokselle. *Prinsessa Mononoke* -elokuvassa yhtä lailla vaikean tehtävän edessä oleva sankari Ashitaka ei kohtaa samanlaista henkilökohtaista mikrokosmoksen hajoamista. Sen sijaan elokuvassa kuolee, ja kirjaimellisesti hajoaa, peurajumalan yöllinen, kosminen versio Daidarabotchi. Daidarabotchi edustaa makrokosmosta, sillä hänen vallassaan on elämän ja kuoleman antaminen ja näin koko maailman olemassaolo. Kuolevan Daidarabotchin epätoivoinen hortoilu ja hänestä leviävä kuoleman lima ovat visuaalisesti ja tunnelmaltaan apokalyptisiä. Kun itse katarttinen kuolema saakin luonnon elpymään ja versomaan niin hetkellisesti tuhoutuneeseen metsään kuin Rautasulattamon pilaamille maille, painostava menetyksen

tunne muuttuu puhdistavaksi helpotukseksi ja riemuksi. Värit muuttuvat huumaavan vihreiksi. Ashitaka toteaa Peurajumalasta:

”Hän ei voi kuolla. Hän on elämä.”

Ashitaka (6:50)

Peurajumala-Daidarabotchin tapauksessa kyse on makrokosmoksen päätöksestä, sillä kyseessä on kokonaisen maailman, elämän ja kuoleman päätös – ja syklin uusi alku. Kuolema ja uudelleensyntymä eivät operoi vain henkilötasolla kuten Nausicaän tapauksessa: tällä kertaa jumalolennon kuolema johtaa koko luonnon uudelleensyntymään kuoleman kautta. Elokuva palaa lähtöpisteeseen: siihen hetkeen, kun myyttinen sankaruuden sykli ei vielä ollut pyörähtänyt liikkeelle.

Tuulen laakson Nausicaä -elokuvassa tarinan opetuksena ja moraalisenä viestinä vaikuttaa olevan ensinnäkin se, että tuntemattoman pelko voi johtaa aiheettomiin konflikteihin – Saastemerren merkityshän olikin ekosysteemiä puhdistava, ja hyönteiset suojelivat tätä ekologista puhdistusjärjestelmää. Toinen viesti on, että tappaminen tai toisen vahingoittaminen on väärin, vaikka tunteet tai vastapuolen kanssa vastakkaiset tarpeet tai tavoitteet siihen ohjaisivatkin. Tarkoitus ei siis pyhitä keinoja.

Prinsessa Mononoke -elokuvassa alleviivataan useampaan otteeseen, että viha johtaa harkitsemattomiin tekoihin ja konflikteihin, ja sumentaa arvostelukyvyn. Jo elokuvan alkupuolella Ashitakan kylän Hii-muori ohjeistaa Ashitakaa tulevaan matkaan:

”Mene sinne ja katso vihan sumentamattomin silmin, niin voit löytää keinon poistaa kirouksen.”

Muori (2.04:28)

Myöhemmin elokuvassa kirous, eli myrkytys Ashitakan käsivarressa aktivoituu, jos Ashitaka joutuu vihan valtaan – kuten hänen ratsunsa Yakkurun jouduttua ammutuksi. Jos Ashitaka antaa vihalle vallan, hänen käyttämänsä aseet tekevät epäluonnollisen hirvittävää jälkeä katkoen raajoja ja lennättäen päitä irti. Viestiksi voidaan siis tulkita, että vihan seuraukset ovat myös arvaamattomat ja kammottavat.

Jos siirrytään henkilöiden tai kansojen välisistä toiminnoista laajempaan, ihmiset ja luonnon käsittävään toimintapariin, on Miyazakin opettavainen viesti selvä: ihmisten on opittava elämään sopusoinnussa luonnon kanssa. Ihmisten tarpeet ja tavoitteet ovat usein ristiriidassa luonnon hyvinvoinnin kanssa, ja molemmissa aineistoni elokuvissa tämä vastakkainasettelu on näkyvillä ja yksi suurista konflikteista sodan taustalla. Zipes (2007, 6) kytkee luonnon merkityksen saduissa henkilöhahmoihin, jotka ovat jopa naiiveja ja ovat siten pitäytyneet uskossaan luonnon ihmeellisyyteen: valta ja rationalismi eivät ole pilanneet näitä nöyriä hahmoja. Sekä *Nausicaä* että *Ashitaka* luonnon ja harmonisen yhteistyön puolestapuhujina asettuvat melko saumattomasti tähän kuvaan nöyrästä luonnon ihmeellisyyden arvostajasta. Zipes (2007, 6) jatkaa, että kontrastina näille hahmoille tarinan roistot taas eivät kunnioita luontoa ja muita ihmisiä, ja haluavat estää muutoksen, jota protagonistista ajaa. Edelleen protagonistista pyrkii mahdollistamaan sen, että muut hahmot ja olennot voivat elää rauhallista ja miellyttävää elämää. Tässä kohtaa Miyazakin antagonisteista Eboshi ja Kushana ovat juuri luontoa vastustavia toimijoita, sillä he haluavat tappa eläinkunnan edustajia, ja Eboshi myös aktiivisesti riistää luonnonvaroja Rautasulattamonsa eduksi.

5.4. Olipa kerran vai oliko sittenkään – satua vai ei?

Mikäli määrittelemme sadun tarinaksi, jossa on sekä ihmeen tai taian läsnäolo, mutta lisäksi jonkinlainen moraalinen opetus, asettuvat sekä *Prinsessa Mononoke* että *Tuulen laakson Nausicaä* vahvasti satugenreen. Sadun elementtejä on molemmissa aineistoni elokuvissa, mutta satumaisuuden aste on molemmissa elokuvissa hieman erilainen ja eri tavalla painottunut.

Proppin (1968) klassisten funktioiden perusteella molemmat elokuvat seuraavat funktioiden järjestystä, ja ovat täten luokiteltavissa löyhästi saduiksi, vaikka funktion esiintyminen ja merkitys tarinan kulun kannalta voikin vaihdella. Ihmishenkilöt ovat animeperinteen mukaisesti kuvattuja, mikä ei sinänsä lukitse heitä satugenreen – tosin saduista tutut prinsessan ja prinssin tittelit löytyvät molempien elokuvien päähenkilöiltä. Ihmishenkilöiden toiminnassa ja henkilöön kietoutuvassa narratiivissa ihmeellä ja taianomaisuudella on vahva rooli. Eläinhahmot ovat *Prinsessa Mononoke* -elokuvassa selvästi satumaisia, *Tuulen laakson*

Nausicaä sen sijaan liikkuu enemmän science fiction -tarinan kuvastossa. Molemmissa elokuvissa on sekä sodanvastainen että ympäristönsuojelullinen näkökulma, jotka tulkitsen tarinan opetuksiksi ja moraaliviestiksi.

Lopuksi voidaan vastauksena tutkimuskysymykseeni siitä, mikä elokuvassa on satumaista hahmojen, visuaalisuuden ja tapahtumien suhteen todeta, että *Prinsessa Mononoke* ja *Tuulen laakson Nausicaä* sisältävät useita sadun elementtejä. Kysymys siitä, ovatko elokuvat nimenomaan lapsille suunnattuja satuja, saa minut palaamaan elokuvissa näytettyyn väkivaltaan. Kuolema ja väkivalta esiintyvät myös kirjoitetuissa saduissa, mutta elokuvan muodossa näemme reaaliaikaisesti verta, silpoutuneita raajoja ja väkivaltaa, sekä kuulemme kirkaisuja ja tuskanhuutoja. Elokuvien ikärajat osaltaan antavatkin viitteitä siitä, kuinka graafista väkivalta on. Ottaen huomioon sekä visuaalisesti esitetyt väkivallanteot että ääniraidan, näkisin että nämä valinnat ovat Miyazakilta sadun elementtien vastapainona olevia vahvoja tehokeinoja, ja mahdollisesti tietoisia valintoja, joilla elokuvat eivät asetu satumääritelmään joka kulmaltaan aivan mukavasti. Tämä epämukavuus välittyy katsojalle mahdollistaen eräänlaisen kognitiivisen haasteen, joka voi johtaa syvempään elokuvan sanoman pohtimiseen. Tässä kohtaa voisin nostaa esille Bartschin ja Hartmannin (2017) tutkimuksen liittyen elokuvien kognitiiviseen ja emotionaaliseen haastavuuteen. Heidän tutkimuksensa aikuisten elokuvat olivat sekä kognitiivisesti että emotionaalisesti haastavia, ja niille oli yhteistä ensinnäkin se, että emotionaalinen haaste tuli esille protagonistin kohdatessa suuria vaikeuksia tai väkivaltaisia tapahtumia, ja toiseksi taas kognitiivisessa haastavuudessa oli kyse hyvän ja pahan rajojen hämärtymisestä (Bartsch & Hartmann 2017, 37). Miyazakin tapauksessa näen tämän kognitiivisen haasteen olevan jopa metatason haaste, sillä sen lisäksi että elokuvan sisäisiä hyvän ja pahan rajoja rikotaan ja rakennetaan tietoisesti, katsoja joutuu myös uudelleenmäärittelemään katsomansa elokuvan kategorian ja sen sisältämät kehukset toistuvasti.

6. Johtopäätökset: sotasatu rauhankasvattajana

Miyazaki antaa elokuvissaan selkeän sodanvastaisen viestin. Voisin määritellä hänen sotasatunsa jopa rauhankasvatukseksi. Sota on Miyazakin elokuvissa seuraus, joka olisi vältettävissä. Tämä viesti rakentuu katsojalle sekä sodan representaatioiden kautta että laajempina merkitysjärjestelminä, tai diskursseina. Miyazaki rikkoo järjestelmällisesti konventionaalisia rakenteita elokuvillaan, ja hänen sotakuvauksensa ovat vallalla olevaa sotadiskurssia haastavia. Tutkimuksen tavoitteena oli selvittää, millä tavoin Miyazaki toisaalta rikkoo sotaan liittyviä diskursseja ja toisaalta rakentaa uusia, sodanvastaisia diskursseja elokuvissaan *Tuulen laakson Nausicaä* ja *Prinsessa Mononoke*. Tutkimukseni ja tulkintani perusteella Miyazaki rikkoo ja rakentaa uudelleen vihollisdiskurssin ja vihadiskurssin sekä rakentaa rauhadiskurssia sekä juonen että hahmojen kautta käyttäen monitahoisesti audiovisuaalisia ja kerronnallisia keinoja sekä kognitiivista haastavuutta.

Sotapropagandan yksi keino on demonisoida ja dehumanisoida vihollinen (esim. Glover 1999). Miyazakin elokuvissa tämä **vihollisdiskurssi** rikotaan systemaattisesti, ja uusi vihollisdiskurssi rakentuu nyt siis monisyiseksi ja monimutkaiseksi. Vihollinen onkin itse asiassa toimija, joka voi olla sekä hyvä että paha, ja hänellä on myös perustelut toiminnalleen. Pahuus ei ole uskottava motiivi toiminnalle.

Kriittisen diskurssianalyysin kantava ajatus ”toisesta” on Miyazakin taiteellisen vasaran alla. Katsojana etsimme tuttua kehystä, ”hyviksiä” ja ”pahiksia”. Pyrimme määrittelemään meille annettujen vihjeiden avulla, kuka tarinassa, tässä tapauksessa elokuvassa, on hyvä ja kuka on

paha. Ymmärrämme nopeasti, että elokuvissa seuraamamme Ashitaka ja Nausicaä ovat protagonisteja, ja siis hyviä. Tämä tarkoittaisi sitä, että heidän vastapuolensa ovat pahoja. Miyazaki hajottaa kuitenkin systemaattisesti tämän vihollisdiskurssin, jonka olemme myös kulttuurisesti imeneet itseemme saduista ja lastenohjelmista lähtien, ja jota olemme toisintaneet aikuisten elokuvissa ja tarinoissa. Miyazakin tavassa rikkoa vihollisdiskurssia antagonistin motiivi ei ole pahuus – tai pahe, kuten vallanhimo, ahneus tai turhamaisuus. Tämä tarkoittaa sitä, että antagonistit eivät ole moraalisesti arveluttava, vaan hänellä on toiminnalleen yhtä järkevät ja moraalisesti hyväksyttävät perustelut kuin muilla toimijoilla. Kun antagonistista riisutaan pahuus ja toiseus, voimmeko oikeastaan kutsua häntä edes viholliseksi? Suomenkieliset sanat viha ja vihollinen ovat liitoksissa toisiinsa: vihollinen on kielitoimiston sanakirjan mukaan muun muassa kaunan tai vihamielisyyden kohteena oleva ihminen, tai valtio, kansa tai ihmisryhmä, johon ollaan vihamielisessä suhteessa (Kielitoimiston sanakirja). Tässä tutkimuksessani luovuinkin melko varhaisessa vaiheessa sanasta vihollinen, ja päädyin käyttämään sanaa antagonistit tai osapuoli. Loppujen lopuksi Miyazakin viesti onkin, että ainoa vihollisemme – vai pitäisikö sanoa vastustajamme – on sota itse.

Tunnesäätely ja vihan hallitseminen ovat näkyviä teemoja molemmissa elokuvissa, ja perinteistä **vihadiskurssia** murennetaan järjestelmällisesti. Länsimaisista lasten ja aikuisten elokuvista tuttu on raivostunut sankari, joka saa voimaa taistella häntä tai hänen läheistään kohdanneen epäoikeudenmukaisuuden tai väkivallan seurauksena: viha on polttoaine, adrenaliiniruisku, jonka avulla sankari saavuttaa voiton. Miyazakin ratkaisu taas on osoittaa, että viha on kuin myrkky, jonka vaikutuksen alla toimimisella on toksiset seuraukset. Viha on kirous, jonka Eboshi ampuu myrkkykiven muodossa. Sama viha tarttuu Ashitakaan, ja ilmenee konkreettisesti kiemurtelevana infektion kaltaisena kirouksena hänen käsivarressaan. Ashitaka yrittää saada Eboshin ja Sanin ymmärtämään vihan seuraukset:

”Katsokaa! Tämä on vihani ilmentymä. Se mädättää minut sisältä. Älkää antako vihan kasvaa.”

Ashitaka (1:23:11)

Ashitakan vihan vallassa tehdyt teot saavat hallitsemattoman muodon, ja ammuttu nuoli saa aikaan suhteetonta, yliluonnollista tuhoa. Nausicaä on tietoinen vihan tuhovoimasta, ja hän

haluaa sinnikkäästi uskoa rauhanomaiseen ratkaisuun, mutta hän epäilee itseään tuskaisesti, koska on tappanut isänsä teloittajat.

”Pelkään itseäni. En pysty hillitsemään vihaani. En halua tappaa ketään.”

Nausicaä (1.14.21)

Vihan katsotaan sumentavan näön, ja näin ollen arvostelukyvyn. Vihan vallassa tehtyihin havaintoihin ei voi luottaa. Aineistoni elokuvissa viha on tunnereaktio, jonka juuret ovat pelossa ja tietämättömyydessä. Kushana ja monet muut toimijat Nausicaässä pelkäävät hyönteisiä, ja tästä pelosta syntyy viha. Hyönteisiä pelätään, koska ei tiedetä, että ne suojelevat ekosysteemiä puhdistavaa metsää. Miyazakin elokuvien konflikteja tarkastellut Roll (2021) käyttää sanaa raivo, mutta itse näkisin kyseessä olevan nimenomaan raivoa suunnitelmallisempi ja hitaammin purkautuva viha.

Vihadiskurssin vastavoimana on **rauhadiskurssi**, joka näyttäytyy kommunikaationa, avoimuutena ja erilaisuuden ymmärtämisellä. Rauhadiskurssi rakentuu toisten motiivien ymmärtämisestä ja demonisoivasta ajattelusta poispyrkimisestä. Kun katsojana näemme Nausicaän hyönteiset ensimmäisiä kertoja, näyttäytyvät ne pelottavina ja rumina. Samalla tavoin Mononokessa heti elokuvan alussa kylään hyökännyt, matomaisen kirouksen riivaama villisikajumala on hirvittävä ja myös iljettävä. Kavahdamme tulkinnassamme kauemmaksi. Sekä Nausicaä että Ashitaka oppivat matkansa varrella muista toimijoista ja heidän motiiveistaan. Sama tapahtuu myös vastapuolen edustajille, ja sota käy tarpeettomaksi. Kyseessä on myös viesti eräänlaisesta kulttuurienvälisen toiminnan haastavuuden tiedostamisesta: elokuvissa osapuolet voivat olla alleviivatusti ihmisten lisäksi aivan eri lajin edustajia, mutta samanlaisten yhteentörmäyksien kanssa olemme tekemisissä reaali maailmassa. Toisen ymmärtäminen ja ”tutkitaan ennen kuin hutkitaan”-asenne säästävät monelta konfliktilta.

Miyazakin elokuvien tematiikka ja sodanvastaiset diskurssit yhdistävät hänen animaatioelokuvansa rauhankasvatukseen. Yhdistin luvussa 2.3. perusopetuksen opetussuunnitelman arvoperustan (Perusopetuksen arvoperusta) rauhan taustalla oleviin arvoihin, ja nyt nostan Miyazakin elokuvat opetussuunnitelman arvoperustan rinnalle. Tämän opetussuunnitelmaperustaisen tarkastelun tuloksena on, että *Tuulen laakson Nausicaä* ja *Prinsessa Mononoke* sopivat käytettäväksi peruskoulun rauhankasvatuksen materiaalina.

Opetussuunnitelman ja elokuvien yhteinen arvoperusta antaa mahdollisuuksia käsitellä elokuvia oppiainerajat ylittävällä tavalla.

Taulukko 6. Miyazakin elokuvien tematiikka rinnastettuna opetussuunnitelman arvoperustaan.

Opetussuunnitelman arvoperusta (Perusopetuksen arvoperusta)	Miyazakin elokuvien sodanvastainen viesti
Elämän ja ihmisoikeuksien kunnioitus	- Vihan vallassa toimimisen ja väkivallan välttäminen
Taloudellinen tasa-arvo	Kellään toimijalla ei ole oikeutta riistää muita toimijoita tai luontoa taloudellista etua tavoitellessaan.
Sosiaalinen, alueellinen ja sukupuolten tasa-arvo ja yhdenvertaisuus	- Sukupuolesta riippumaton aktiivinen toimijuus - Alueellisten valta-asemien poistaminen - Eri toimijoille yhdenvertaiset oikeudet riippumatta taustasta
Kestävä kehitys ja ekososiaalinen sivistys	- Luonnon arvostaminen ja kestävä yhteiselo luonnon kanssa. - Luonto itseisarvona, ei resurssina
-Demokratia ja aktiivinen toimijuus kansalaisyhteiskunnassa -Kulttuurinen moninaisuus, kulttuurisesti kestävä kehitys	- Yksittäinen henkilö aktiivisena rauhan puolesta puhujana. - Eri kansojen ja lajien välinen kulttuurinen ymmärrys, kommunikaatio ja harmoninen rinnakkaiselo

Koska Miyazakin elokuvissa käsitellään rauhankasvatuksen näkökulmasta hyvin kattavasti rauhan taustalla oleviin arvoihin ja opetussuunnitelman arvoperustaan liittyviä teemoja, tarkoittaa se opetuskäyttöä ajatellen paljon vaihtoehtoisia käsittelytapoja. Elokuvia voidaan katsoa pelkästään jostain valitusta näkökulmasta, tai palata elokuvaan toistuvasti eri teemoja käsitellen. Mahdollisia työskentelytapoja voivat olla muun muassa keskustelut, työpajat, eri oppiaineita yhdistävät kokonaisuudet, projektit, teemaviikot ja elokuvakasvatus.

7. Pohdinta

"If, as artists, we try to tap into that soul level - if we say that life is worth living and the world is worth living in - then something good might come of it." He shrugs. "Maybe that's what these films are doing. They are my way of blessing the child." (Miyazakin haastattelu, Guardian)

Miyazaki tanssittaa fantasiamaailman ja reaali maailman elementtejä painottaen niitä eri tavoin elokuvasta toiseen. Fantasiamaailma on kaunis. Se antaa aikaa lumoaville yksityiskohdille ja hidastaa vauhtia juuri sopivissa kohdin, jotta katsoja ehtii arvostaa pieniä, visuaalisesti huolellisesti kuvitettuja toivon pilkahduksia. Luonnon tarjoama satumainen ihmeellisyys on kuin lohdullinen syli kaaoksen, konfliktien ja sodan vastapainoksi. Lopuksi elokuvat antavat ystävällisen halauksen: lopulta kaikki tulee olemaan hyvin.

Kun pohdin tutkimukseni aineistona olleita elokuvia kasvatuksen apuvälineinä, päällimmäisenä tunteena on juuri tuo: lopulta kaikki tulee olemaan hyvin. Tämä on se viesti, jonka näen olevan erityisen tärkeää lapselle tai nuorelle tänä päivänä. Olemme eläneet varsin mullistavia aikoja perusturvallisuuden tunteen suhteen: ensin pandemia pyyhkäisi maapallon yli ja sitten jouduimme kasvokkain Euroopassa tapahtuvan sodan kanssa. kaaoksen, konfliktin ja sodan muuttuessa arkipäiväisiksi on lapsen turvallisuudentunne ja tulevaisuudenusko suuren haasteen edessä. Opetamme koulussa lapsille itsesäätelyn ja tunnetaitojen merkitystä. Harjoittelempa empatiaa, huomaamme hyvän. Näen, että tarvitsemme kuitenkin esimerkkejä siitä, että lopulta kaikki käy hyvin. Fantasiaa siitä, että tämän päivän teoilla ja

valinnoilla voi olla satumaisen ihmeellinen lopputulos. Tämä näkemykseni on varsin hyvin linjassa sadun 1800-lukulaisen tarkoituksen kanssa: jo tuolloin sadut kantoivat utopistisen paremman tulevaisuuden viestiä protagonistin kohtalon muodossa (Zipes 2007, s. 19). Myös modernit sadunkertojat, lastenkirjailijat, luovat henkilökohtaisen idealisminsa mukaisia satumaaailmoja, jotka voivat olla myös poliittisesti ja yhteiskunnallisesti kiistanalaisia (Warner 1995, 411–412).

Elokuvat voivat toimia kasvatuksellisessa roolissa henkilökohtaisen kasvun ja asenteiden muutoksen näkökulmasta, mikäli ne sisältävät kognitiivisia haasteita, eivätkä siten operoi pelkästään hauskuuden ja kevyen viihteen osa-alueilla (Bartsch & Hartmann 2017, 47). Tutkimukseni perusteella Miyazakin elokuvat sisältävät runsaasti juuri kognitiivisia haasteita, joista osa toki näyttäytyy lapsille ja aikuisille eri tavalla. Totuttujen kaavojen, roolien ja diskurssien uudelleenjärjestely on Miyazakin elokuville tyyppillistä, ja katsojaa haastetaan kerta toisensa jälkeen.

Pasifistina tunnetun Miyazakin elokuvissa ei esitetä traditionaalista vihollisuusajattelua tai ilkeitä, rumia pahiksia. Varsinainen ”pahis” on sota, konflikti ja ymmärtämättömyys. Elokuvat voi näin ollen liittää laajempaan rauhankasvatuksen viitekehykseen (mm. Akimoto 2014a). Myös tutkimuksessani käsittelemäni teemat ja niistä nostamani keskustelut liittyvät rauhankasvatukseen, joka myös kasvatustieteellisestä näkökulmasta olisi lähes mahdotonta jättää huomiotta. Rauhankasvatus on jälleen äärimmäisen ajankohtainen: jossain vaiheessa rauhankasvatuksen painopiste siirtyi sodanvastaisuudesta yksilön kriittisen ajattelun ja vastuuntunnon herättämiseen, mutta tänä päivänä myös itse sota on jälleen todellinen ja konkreettinen (Rauhankasvatusinstituutti). Elämän kunnioitus, ihmisarvon jakamattomuus, väkivallattomuus ja moniarvoisuus sekä globaali vastuu ovat aiheita, joiden tulisi olla koulussa näkyvillä oppiaineesta riippumatta (Hicks 1985,11).

Elokuvat kasvattajina ovat ensivilkaisulla suuria vaikuttajia, mutta ehkäpä tässä tutkijan täytyy nöyrästi todeta, että elokuvankin aika voi olla menemässä ohi tässä roolissa. Nopealla tahdilla jatkuvasti uutta sisältöä tuottavat sosiaalisen median sovellukset ovat vallanneet alaa vaikuttajina, eikä toistaiseksi loppua näy. Jaksan kuitenkin luottaa siihen, että suurien tarinoiden, tässä tapauksessa elokuvien, aika ei ole ohi, ja voimme löytää elokuvien kautta kasvatus- ja keskusteluyhteyden lapsiin ja nuoriin. Elokuva voi olla koskettava taide-elämys, kuten Miyazakin teokset ovat. Tämän lisäksi sisällöllisesti ne toimivat rauhankasvatuksen

lempeinä ja humanistisina apuvälineinä. Ihmisiä ja toimijoita ei pilkota hyväksi ja pahoiksi. Sen sijaan nähdään sota ja konflikti usein kommunikaation puutteesta ja agendojen ristiriidasta johtuvana, epätoivottavana mutta vältettävänä lopputuloksena.

Elokuva tutkimusaineistona on erittäin monitahoinen, eikä sen haltuunotto ole aivan helppoa. Itse ounastelin alkuperäistä neljän elokuvan aineistoa supistaessani, että kerroksia ja näkökulmia on vallan riittävästi kahdessakin elokuvassa. Nyt tutkimusprosessin loppuvaiheessa voin todeta, että tutkimuskysymykseni olisi voinut olla myös rajatumpi; sekä päätutkimuskysymykseen että alatutkimuskysymyksiini olisi kuhunkin voinut uppoutua huomattavasti syvempäänkin tarkasteluun, kuin mitä tässä tutkimuksessani olen tehnyt. Tästä huolimatta koen, että tällaisenaan olen pystynyt antamaan elokuvista riittävän moniulotteisen katsauksen, mitä tulee niiden sisällön tarjoamiin mahdollisuuksiin rauhankasvatuksessa – tai kasvatuksessa yleensä. Jatkossa koen perusteltuna tutkia elokuvia ylipäättään opetussuunnitelman arvoperustaa tukevana opetusmateriaalina, sillä käyttömahdollisuudet varmasti olisivat laajat, mutta vaatisivat tiedostavaa otetta ja tutkimuksellista pohjustusta tehokkaiden käytänteiden takaamiseksi. Mitä Hayao Miyazakin elokuvien – ja tarkoitan nyt Miyazakin tuotantoa laajemmaltikin - jatkotutkimukseen tulee kasvatustieteen näkökulmasta, näkisin mahdollisuuksia olevan valtaisesti. Sodan ja rauhan tematiikan lisäksi muun muassa ystävyys, tasa-arvo, erilaisuus ja tunteet ovat isoja teemoja läpi Miyazakin elokuvien. Kuten saduissa, hänenkin elokuvissaan on onnellinen loppu – ja onnellisia loppuja kaipaavat kaikki onnettomien alkujen vastapainoksi.

SEN PITUINEN SE.

LÄHTEET

Aguirre, Manuel (2011), An Outline for Propp's Model for the Study of Fairytales. The Northanger Library Project. [AN OUTLINE OF PROPP'S MODEL FOR THE STUDY OF FAIRYTALES.pdf \(northangerlibrary.com\)](http://northangerlibrary.com/AN_OUTLINE_OF_PROPP'S_MODEL_FOR_THE_STUDY_OF_FAIRYTALES.pdf)

Akimoto, Daisuke 2014a. Peace Education through the Animated Film 'Grave of the Fireflies': Physical, Psychological, and Structural Violence of War. *Ritsumeikan Journal of Asia Pacific Studies* 33 s. 33–43.

Akimoto, Daisuke 2014b. Howl's Moving Castle in the War on Terror. A Transformative Analysis of the Iraq War and Japan's Response. *Electronic journal of contemporary Japanese studies* 14 (2).

Akimoto, Daisuke 2013: Miyazaki's New Animated Film and Its Anti-war Pacifism: The Wind Rises (Kaze Tachinu). *Ritsumeikan Journal of Asia Pacific Studies* 32, 165–167.

A Real-Life Enchanted Forest. The New York Timesin artikkeli. [A Real-Life Enchanted Forest - The New York Times \(nytimes.com\)](http://www.nytimes.com/2011/07/03/arts/03enchanted.html) (Luettu

Bartsch, A., & Hartmann, T. (2017). The Role of Cognitive and Affective Challenge in Entertainment Experience. *Communication Research*, 44(1), 29-53. <https://doi.org/10.1177/0093650214565921> [The Role of Cognitive and Affective Challenge in Entertainment Experience \(uni-muenchen.de\)](http://www.uni-muenchen.de/~comres/17/Bartsch_Hartmann_2017.pdf)

BBFA: British Board of Film Association. [Age ratings and film classification | BBFC](http://www.bbfc.co.uk/)

Britannica. Studio Ghibli. A Japanese film studio. [Studio Ghibli | History, Film, & Facts | Britannica](#), (Luettu 16.12.2023.)

Brooks R., Cooper A. & Penke L. 2012. Teaching Using Film: Statistical Evidence. [Teaching Using Film – Questionnaire results FINAL5 \(bfi.org.uk\)](#)

Campbell, Joseph (2004). The Hero With A Thousand Faces. [The Hero With A Thousand Faces By Joseph Campbell : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive](#)

Chonvattanakij C. & Chanthalangsy P. (2023). UNESCO, artikkeli nettisivuilla. [Moving minds with moving images: Peace education through film | UNESCO](#)

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research design (5th ed.). Thousand Oaks CA: SAGE Publications.

van Dijk, T. A. (1993). Principles of critical discourse analysis. *Discourse & Society*, 4(2), 249–283. <http://www.jstor.org/stable/42888777>

Dogra, Sapna (2017). The Thirty-One Functions in Vladimir Propp’s Morphology of the Folktale: An Outline and Recent Trends in the Applicability of the Proppian Taxonomic Model. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*. 9 (2), 410-419.

Miyazakin haastattelu: A god among animators. Guardian. [A god among animators | Film | The Guardian](#) (Luettu 16.12.2023.)

Filmregistret. Mediemyndigheten. [Filmregistret - Mediemyndigheten](#)

Glover, J. (2003). Ihmisyyt: 1900-luvun moraalihistoria. *Alkuteos Humanity: A moral history of the twentieth century*, suom. Petri Stenman. Helsinki: Like.

Greckhamer, T., & Cilesiz, S. (2014). Rigor, Transparency, Evidence, and Representation in Discourse Analysis: Challenges and Recommendations. *International Journal of Qualitative Methods*, 13(1), 422-443. <https://doi.org/10.1177/160940691401300123>

Gripsrud, Jostein (2002). Understanding media culture. New York: Oxford University Press

Goffman, Erving (1974). Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience. Boston: Northeastern University Press. [Frame analysis : Erving Goffman : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive](#)

Hall, S. (2013a). Introduction. Teoksessa Hall S., J. Evans & S. Nixon (toim.), Representation. Cultural representations and signifying practices. Lontoo:: SAGE Publications, xvii-xxvi.

Hall, S. (2013b). The work of representation. Teoksessa Hall S., J. Evans & S. Nixon (toim.), Representation. Cultural representations and signifying practices. Lontoo: SAGE Publications, 1-47.

Hall, Stuart (2013c). The Spectacle of the 'Other'. Teoksessa Hall S., J. Evans & S. Nixon (toim.), Representation. Cultural representations and signifying practices. Lontoo: SAGE Publications, 215-287.

Harvard Library. Library research guide for folklore and mythology. [Tale-Type and Motif Indices - Library Research Guide for Folklore and Mythology - Research Guides at Harvard Library](#)

Hicks, D., 1985. Education for peace: issues, dilemmas and alternatives. Lancaster: St.Martin's College.

Hoeckner, B., Wyatt, E. W., Decety, J., & Nusbaum, H. (2011). Film music influences how viewers relate to movie characters. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 5(2), 146–153. <https://doi.org/10.1037/a0021544>

Holkeri-Rinkinen, L. (2009) Aikuinen ja lapsi vuorovaikutusta rakentamassa – Diskurssianalyttinen tutkimus päiväkodin arjesta. Tampere: Tampereen yliopistopaino Oy – Juvenes Print. [1 VUOROVAIKUTUSASELMAK LASTEN JA AIKUISTEN VÄLISESSÄ \(tuni.fi\)](#)

Huckin, T., Andrus, J., & Clary-Lemon, J. (2012). Critical Discourse Analysis and Rhetoric and Composition. *College Composition and Communication*, 64(1), 107–129.

<http://www.jstor.org/stable/23264919>

Kansallinen audiovisuaalinen instituutti, kuvaohjelmien ikärajahaku. [Kuvaohjelmien ikärajahaku \(kavi.fi\)](#) (Luettu 16.12.2023.)

Kielitoimiston sanakirja. Motiivi. [motiivi - Kielitoimiston sanakirja](#)

Kielitoimiston sanakirja. Vihollinen. [vihollinen - Kielitoimiston sanakirja](#)

Kress, Gunther (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Lontoo: Routledge.

Lévi-Strauss, Claude (1984). *Structure and Form: Reflections on a Work by Vladimir Propp*. Teoksessa Liberman A. (toim.) *Theory and History of Folklore*. Minneapolis: University of Minnesota. 169-189.

[Levi-Strauss Claude 1960 1984 Structure and Form Reflections on a Work by Vladimir Propp.pdf \(monoskop.org\)](#)

MPAA: Motion Picture Association of America. [Film Ratings - Motion Picture Association \(motionpictures.org\)](#) (Luettu 16.2.2024.)

MPAAb: Motion Picture Association of America.

<https://www.filmratings.com/Search?filmTitle=mononoke&x=0&y=0> (Luettu 16.2.2024.)

MPAAc: Motion Picture Association of America.

<https://www.filmratings.com/Search?filmTitle=valley+of+the+wind&x=0&y=0> (Luettu 16.2.2024.)

Pajala, Mari. Audiovisuaalisen aineiston analyysi. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoaarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. [Audiovisuaalisen aineiston analyysi - Tietoaarkisto \(tuni.fi\)](#) (Luettu 16.12.2023.)

Perusopetuksen arvoperusta. [Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet 2014 - ePerusteet \(opintopolku.fi\)](#) (Luettu 5.3.2024.)

Propp, Vladimir (1968). Morphology of the Folk Tale. The American Folklore Society and Indiana University. 1-46. [propp.pdf \(mit.edu\)](#)

Pälli, Pekka & Lillqvist, Ella, 2020. Diskurssianalyysi. Teoksessa Luodonpää-Manni, M., Hamunen, M., Konstenius, R., Miestamo, M., Nikanne, U. & Sinnemäki, K. (toim.), *Kielentutkimuksen menetelmiä II*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, s. 374-411. (pdf) <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/metodelmaopetus/kvali/teoreettis-metodologiset-viitekehukset/audiovisuaalisen-aineiston-analyysi/>

Rauhankasvatusinstituutti. [Youth for Peace - Rauhankasvatusinstituutti](#)

Roll, Erin 2021: Clouds Over the Valley: Images of War and Peace in the Films of Hayao Miyazaki. Annette Magid (toim.), *Speculations of war: essays on conflict in science fiction, fantasy and utopian literature* Jefferson: McFarland & Company. 58-79.

Smith, Lindsay 2011: War, Wizards, and Words: Transformative Adaptation and Transformed Meanings in Howl's Moving Castle. – *The Projector*; *Bowling Green* 11 (1), 36–56.

Stöckl, H. (2009). The language-image-text – Theoretical and analytical inroads into semiotic complexity. *AAA: Arbeiten Aus Anglistik Und Amerikanistik*, 34(2), 203–226.

<http://www.jstor.org/stable/26430902>

Taylor, Stephanie (2001). Locating and Conducting Discourse Analytic Research. Teoksessa Wetherell, Taylor & Yates, *Discourse as Data: A Guide for Analysis*. Lontoo: Sage Publications. 5-48.

Tieteen termipankki. Foreshadowing. [foreshadowing – Tieteen termipankki](#)

Warner, Marina (1995). *From the Beast to the Blonde: On Fairy Tales and Their Tellers*. Lontoo: Vintage.

Zipes, Jack (2007). *When Dreams Came True. Classical Fairy Tales and Their Tradition*. New York: Routledge.

Zipes, Jack (2012). The Cultural Evolution of Storytelling and Fairy Tales. Human Communication and Memetics. Princeton University Press. [s9676.pdf \(princeton.edu\)](#)

LIITTEET

Liite 1. Juonikuvaus elokuvasta *Prinsessa Mononoke*

Prinsessa Mononoke

Hirviömäinen olento hyökkää kohti japanilaista maalaiskylää. Ashitaka, kylän prinssi ja tuleva hallitsija, surmaa raivokkaiden matojen vallassa olevan villisikamaisen olennon. Matojen kirous tarttuu Ashitakan käsivarteeseen. Villisian ruumiista löytyy myrkkykivi. Kylän vanha muori Hii kertoo Ashitakalle, että ainoa tapa poistaa tappava kirous hänen kehostaan on löytää parannus kaukaa lännestä.

Ashitaka lähtee ratsunsa Yakkuru-hirven kanssa kohti länttä. Matkalla hän kohtaa sotureita, jotka ovat hyökänneet maalaiskylään ja tekevät väkivallantekoja. Ashitakan kädessä oleva kirous antaa hänen aseilleen yliluonnollisia voimia, ja hän surmaa tai silpoo useita hyökkääjien sotureita. Myöhemmin Ashitaka kohtaa munkki Jigon, joka kertoo että peurajumala voi auttaa kirouksen poistamisessa.

Vuoristopolulla valtiatar Eboshi on ohjaamassa miehistä ja kuormajuhdistu koostuvaa joukkiota kohti rautasulattamoaan. Kolmen valkoisen suden lauma hyökkää heidän kimppuunsa. Yhdellä susista ratsastaa tyttö, San, jota kutsutaan Mononokeksi, susiprinsessaksi. Eboshi onnistuu haavoittamaan suurinta susista, susijumala Moroa, joka on Sanin kasvattiäiti. Alhaalla joen rannassa Ashitaka näkee vastarannalla haavoittuneen Moron ja Sanin, joka imee verta tai myrkkyä Moron haavasta ja sylkee sen pois. San kääntyy katsomaan Ashitakaa verta ja tuima ilme kasvoillaan, ja poistuu sitten metsään. Ashitaka löytää rannalta kaksi susien ja Eboshin seurueen kahakassa haavoittunutta miestä, ja ensiavun annettuaan kuljettaa heidät tukikohtaansa rautasulattamoon. Matkalla Ashitaka näkee vilauksen kultaista kimmentävää peurajumalasta, ja kokee metsän veden parantavan voiman.

Rautasulattamolla asuu valtiatar Eboshi, erinäisiä miehiä, sulatolla työskenteleviä entisiä prostituoituja ja aseita valmistavia spitaalisia. Rautasulattamon väki Eboshin johdolla tuhoaa ympäröivää metsää kaataen puita sulattaakseen rautaa, mikä on johtanut syvenevään ristiriitaan metsän ja sen eläinjumalien kanssa. Ashitaka saa tietää, että ristiriidan ja siitä seuranneiden konfliktien seurauksena Eboshi on ampunut myrkkukiven villisikajumala Nagoon – joka siis sittemmin hyökkäsi Ashitakan kylään ja tartutti kirouksen Ashitakaan.

San hyökkää yllättäen kylään. Tästä seuraa kaksintaistelu hänen ja Eboshin välillä. Ashitaka menee taisteluun väliin, ja erottaa heidät. Syntyneessä kaaoksessa yksi sulattamon naisista ampuu vahingossa Ashitakaa. Ashitakan kirous antaa hänelle kuitenkin yliluonnolliset voimat, ja osumasta huolimatta hän kantaa Sanin ulos sulattamosta. Myöhemmin Ashitakan vointi romahtaa, ja San – vaikkakin suhtautuu Ashitakaan ristiriitaisesti ihmisvihassaan – vie tämän peurajumalan lammelle. Peurajumala saapuu paikalle ja parantaa Ashitakan haavan. Kirous sen sijaan jää hänen käsivarteensa.

Jigo on päätyntä Eboshin juttusille, ja usuttaa tätä hyökkäämään peurajumalan kimppuun. Keisari haluaa peurajumalan pään kuolemattomuuden toivossa, ja Eboshi voi saada tältä suojelua raudan perässä olevan Asanon samurajoukkoja vastaan. Samaan aikaan villisikaklaanin vanha ja sokea villisikajumala on johdattanut joukkonsa metsään tarkoituksenaan kukistaa Eboshi kostaakseen Nagon kuoleman.

Asanon samurait ovat hyökkäämässä rautasulattamoon sillä välin kun Eboshi on lähtenyt jahtaamaan peurajumalaa. Sulattamoa ovat jääneet puolustamaan naiset ja sairaat, ja he ovat päättäneet suoriutua tehtävästä. Ashitaka käy paikalla nopeasti, ja lupaa sulattamon väelle hakea Eboshin apuun. Hän kuitenkin löytää vain taistelussa kuolleita villisikoja ja ihmisiä. Villisianruhojen alta hän löytää myös toisen Sanin susisisaruksista. Taistelusta selvinneiden sulattamon miehien avulla hän saa suden kammettua ruhojen alta. Miehet päättävät, että sulattamon puolustaminen on tärkeämpää kuin peurajumalan tappaminen, ja he jättävät taistelulentän. Susi sen sijaan lähtee viemään Ashitakaa Sanin luo, koska sieltä löytyisi myös Eboshi.

Samaan aikaan San yrittää pysäyttää pahoin haavoittuneen Okkoton. Okkoto luulee johdattavansa joukkojaan peurajumalan lammelle, jotta ne voisivat nousta kuolleista, mutta kyseessä ovat Jigon joukot, jotka ovat pukeutuneet kuolleiden villisikojen nahkoihin. Sokea Okkoto haistaa vain lajitovereidensa hajun, eikä usko Sania, joka varoittaa johdattamasta joukkoja peurajumalan luo. Okkoto alkaa vaipua kirouksen alle, ja madot ottavat vallan hänen kehostaan ja vievät hänen järkensä. San uppoaa matojen sekaan.

Lammella Moro on odottanut Eboshia, jotta voisi kostaa tälle. Sen sijaan Moro käyttää viimeiset voimansa saadakseen Sanin pelastettua kitaansa. Peurajumala antaa kuoleman suudelman Okkotalle, joka vajoaa kuolleena maahan. Paikalle saapunut Ashitaka ottaa vastaan Sanin Moron suusta, ja Moro kuolee rauhallisesti.

Peurajumala alkaa muuttua öiseksi muodokseen, Daidarabotchiksi, kun Eboshi onnistuu ampumaan hänen päänsä irti. Jigo nappaa pään talteen laatikkoon. Peurajumalan kehosta valuu liejua ympäri metsää ja tappaa kaiken, johon se koskee. Moron pää irtoaa yhtäkkiä ja puree Eboshilta käden irti. peurajumalan kehosta ryöppyävä lieju tuhoaa ympäristöä, kun päätön jumala lähtee sokeasti harhailen etsimään päätään. Myös rautasulattamon ahjo tuhoutuu.

Ashitaka ja San onnistuvat Jigon estelyistä huolimatta palauttamaan pään peurajumalalle. Peurajumala muuttaa muotoaan taas Daidarabotchiksi päättömän hirviön sijaan, ja kaatuu kuolleena maahan. Törmäyksestä nousee voimakas peurajumalan hengen tuuli, joka parantaa ja elvyttää maan ja luonnon. Sairaat huomaavat parantuneensa, ja myös Ashitakan kirous on poissa. Ashitaka ja San hyvästelevät toisensa, sillä San haluaa asua metsässä, eikä edelleenkään luota ihmisiin. Ashitaka lupaa vieraila metsässä hänen luonaan. Eboshi ihmettelee, kuinka susi kantoi hänet takaisin sulattamolle. Hän lupaa rakentaa paremman kylän.

Liite 2. Juonikuvaus elokuvasta *Tuulen laakson Nausicaä*

Tuulen laakson Nausicaä

Tuhat vuotta ennen elokuvan nykyhetkeä maapallolla on ollut tuhoisa sota, jota seurasi ekokatastrofi. Katastrofin seurauksena syntyi myrkyllisiä metsiä, joita asuttavat mutanttihiljenteiset. Elokuvan sankari, prinsessa Nausicaä, asuu Tuulten laaksossa. Hän tutkii suojaruusteissaan myrkkyyvidakkoa ja kommunikoi ohmu-hyönteisolentojen kanssa.

Sotilasvalta Tolmekian ilma-alus putoaa laaksoon, ja Nausicaä kohtaa törmäyksestä selvinneen, pahoin haavoittuneen Pejiten prinsessa Lastellen. Ennen kuolemaansa Lastelle pyytää Nausicaäta tuhoamaan aluksen lastin. Lastina on Jumalsoturin esiaste. Jumalsoturit olivat humanoidibioaseita, jotka aiheuttivat tuhon ja ekokatastrofin tuhat vuotta aiemmin. Tolmekia oli kaapannut sekä soturin alkion että Lastellen Pejitestä, mutta hyönteisten hyökkäyksen seurauksena alus törmäsi maahan. Yksi hyökänneistä hyönteisistä tulee esiin aluksen jäänteistä, mutta Nausicaä onnistuu rauhoittamaan otuksen ja ohjaamaan sen pois laaksosta.

Prinsessa Kushanan johtamat Tolmekian joukot hyökkäävät Laaksoon teloittaen Nausicaän isän ja kaapaten soturin alkion. Kushana aikoo kehittää alkion Jättiläissoturiksi, joka polttaisi myrkkyyvidakon maan tasalle. Kushana ottaa Nausicaän ja panttivankeja mukaansa matkalle takaisin Tolmekiaan. Matkalla pejiteläinen alus ampuu matkaajat alas viidakkoon. Nausicaä rauhoittaa törmäyksen pelästyttämät ohmut, ja lähtee sitten pelastamaan niin ikään viidakkoon pudonnutta pejiteläistä pilottia. Pilotti on Asbel, joka on aiemmin menehtyneen prinsessa Lastellen kaksoisveli. Nausicaä ja Asbel tekevät löydöksen, jonka mukaan viidakon kasvit puhdistavat saastunutta maaperän pintaa siten, että sen alapuolella on löydettävissä puhdasta vettä ja maata.

Nausicaä ja Asbel palaavat Pejiteen. Pejite on lähes tuhoutunut hyönteisten hyökkäyksessä. Joukkio pelastuneita selittää, että he olivat houkutelleet hyönteiset hyökkäämään päästäkseen eroon tolmekialaisista, ja seuraavaksi he aikovat ohjata hyönteiset hyökkäämään Laaksoon, joka on myös Tolmekian vallassa. He vangitsevat Nausicaän, jotta tämä ei pääsisi varoittamaan Laaksoa. Nausicaä kuitenkin pääsee pakenemaan Asbelin avulla. Nausicaä huomaa kotimatkallaan kauhukseen, että pejiteläiset sotilaat roikottavat haavoittunutta ohmunpoikasta kohti Laaksoa houkutellessaan aikuisia ohmuja hyökkäämään.

Laaksossa Tolmekian sotilaat valmistautuvat vastaanottamaan raivostuneet ohmut tankkien ja Jättiläissotilaan avulla. Tankkien tulitus ei kuitenkaan pysäytä ohmuja, ja itse Jättiläissotilas, joka on vielä keskeneräinen, tuhoutuu. Nausicaä vapauttaa ohmunpoikasen ja rauhoittaa sen. Aikuiset ohmut rynnistävät ensin poikasen ja Nausicaän yli, mutta rauhoituttuaan käyttävät kultaisia lonkeroitaan Nausicaän virvoittamiseen. Nausicaä kävelee kultaisten lonkeroitten päällä ohmujen veren siniseksi värjäämässä mekossaan täyttäen näin ennustuksen pelastajasta. Ohmut ja tolmekialaiset lähtevät Laaksosta ja pejiteläiset jäävät auttamaan laaksolaisia jälleenrakennuksessa. Elokuva päättyy otokseen, jossa syvällä myrkkyyvidakon alapuolella versoo uusi, saastumaton puu.

