

Opinnäytetyö (AMK)

Viestintä

nviess10_ani

2016

Elina Myllykangas

VAHINGOSSA KÄRSIVÄ TIPI

— Eläimen kärsimys animaatioissa semioottisin silmin

OPINNÄYTETYÖ (AMK) | TIIVISTELMÄ

TURUN AMMATTIKORKEAKOULU

Viestinnän koulutusohjelma | Animaatio

8.6.2016 | 35

Elina Myllykangas

VAHINGOSSA KÄRSIVÄ TIPI

- Eläimen kärsimys animaatiossa semioottisin silmin

Tämä opinnäytetyö tarkastelee semiotiikan termejä soveltaen eläimen ja sen kärsimyksen tarkastelutapoja animaation lyhytelokuvassa. Osoitan pohdinnallani, että erilaiset käsitykset eläimen kärsimyksestä animaation tekijän ja katsojan välillä voivat olla kerronnan kannalta ongelmallisia.

ASIASANAT:

Animaatio, eläimet, kärsimys, semiotiikka, elokuva-analyysi, kerronta

BACHELOR THESIS | ABSTRACT

TURKU UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Degree programme in communication and media arts | Animation

8.6.2016 | 35

Elina Myllykangas

TWEETY'S ACCIDENTAL SUFFER

- Animal suffering from semiotic perspective

This thesis applies semiotical terminology to the analysis of varying interpretations of animals and their suffering in the medium of animated short films. The provided reflections indicate that the difference in notions on the concept of animal suffering between the author and the viewer may induce narrative-related complications.

KEYWORDS:

Animation, animals, semiotics, suffering, film analysis, storytelling

SISÄLTÖ

1 JOHDANTO	6
2 ANIMAATIO VIITTAA JA VAIKUTTAA	7
2.1 Merkitys ja tulkinta	7
2.1.1 Symboli, indeksi ja ikoni	7
2.1.2 Referenssi ja referentti	9
2.1.3 Reema	9
2.1.4 Kulttuurirelatiivisuus	9
2.1.5 Stereotypia	10
2.2 Representaatio	11
2.3 Fiktio vaikuttajana	11
2.3.1 Fiktioin vaikutus katsojan käsityksiin	11
2.3.2 Fiktioin vaikutus moraaliin	12
2.3.3 Asenteen ja moraalin vaikutus toimintaan	12
2.4 Tietoinen vaikuttaminen	12
3 ELÄIN ANIMAATIOSSA	13
3.1 Antropomorfia	13
3.2 Animismi	14
3.3 Realismi	15
3.4 Fantasia	16
3.5 Esineellistäminen	16
4 ELÄIMEN KÄRSIMYS ANIMAATIOSSA	18
4.1 Eläin kulttuurissa	18
4.2 Kärsimyksen inhimillistäminen	19
4.3 Kärsimys kerronnassa	19
4.3.1 Ikoninen kärsimys	19
4.3.2 Symbolinen kärsimys	20
4.3.3 Koominen kärsimys	20
4.3.4 Kärsimyksen estetiikka	21
4.4 Esimerkkejä eläinten kärsimyksestä lyhytelokuviissa	23
4.4.1 Chaud Lapin	23
4.4.2 Ministry of curious stuff: Grey parrot	25

4.4.3 The Budgie escape	27
4.4.4 Creature comforts: Pets at the vets	30
5 TIILLE SUUREMPI HÄKKI	32
LÄHTEET	33

1 JOHDANTO

Käsittelen opinnäytetyössäni eläinten kärsimystä osana animaation kerrontaa. Lemmikkilintuharrastukseni parissa tulen törmänneeksi paljon pieniin pyöreisiin häkkeihin mielikuvana mahdollisesta tavasta pitää lemmikkilintuja, jopa suuria papukaijoja. Samalla kun pienet pyöreät häkit pyritään moraalisen tuominnan seurauksena poistamaan käytöstä sopimattomina, animaatioalan festivaaleilla törmää jatkuvasti tällaisiin häkkeihin osana elokuvan visuaalista sisältöä. Vaikka linnulla häkissä ja esimerkiksi kultakalalla pikkuisessa pyöreässä maljassa on paljon käyttöarvoista ja helposti ymmärrettävää symboliikkaa, tuntuu kuin animaatioiden tekijät eivät olisi tietoisia reaktiosta, jonka valistunut eläinten oloista välittävä katsoja voi näistä elementeistä saada. Mistä tällaiset ongelmat syntyvät ja mitä niistä voi seurata elokuvakerronnassa? Haluan selvittää, voiko vahingossa syntynyt ristiriita tekijän ja katsojan eläimiä koskevan moraalien välillä vieraannuttaa katsojan elokuvasta ei-toivotulla tavalla.

Pyrin tässä tutkielmassa muotoilemaan eri tavat tarkastella eläimiä ja niiden kärsimystä siten, että näiden kategorioiden avulla voidaan arvioida eläimen kärsimyksen elokuvallisen esittämisen eettisyyttä. En keskity varsinaisesti itse metaetiikkaan, mutta käytän esimerkkeinä moraalisia ongelmatilanteita etenkin lemmikkilintuihin liittyen, koska alan tutkimukset ja tämän hetkinen lintujen lemmikkinä pidon eettinen konsensus ovat itselleni tuttuja aiheen vuosia kestäneen seuraamisen johdosta. Tavoitteeni on oman pohdintani lisäksi semiotiikkaan ja analyttiseen elokuvakerronnan kirjallisuuteen tutustumalla arvioida lemmikkieläimen kärsimyksen erilaiset kasvot osana animaatiota.

Aluksi tarkastelen erilaisia animaation sisäisiä viittaustapoja merkkejä ja merkityssuhteita läpikäyden. Pohdin myös animaation roolia kulttuurivaikuttajana. Voivatko animaation stereotypiat jarruttaa eläinten hyvinvoinnin toteutumista ja vaikuttaa kulttuuriin käytännön tasolla? Saattaa kulua vielä vuosikymmeniä ennen kuin maailma havahtuu, että lemmikkikanin luonnolliseen ruokavalioon ei sittenkään kuulu porkkana, vaikka Väiski on sen meille opettanut.

Selvitettyäni mihin erilaisiin kohteisiin eläinhahmo voi animaatiossa viitata käsittelen erilaisia tapoja analysoida ja käyttää eläimen kärsimystä osana elokuvakerrontaa. Lopuksi sovellan teoriaa tutkiskellakseni löytämiäni havaintoja suhteessa muutamaan esimerkianimaatioon.

2 ANIMAATIO VIITTA JA VAIKUTTAA

Elokuva koostuu audiovisuaalisesta materiaalista, joka on järjestetty tarkoituksenmukaiseksi koosteeksi merkityksellisiä tapahtumia. Katsojan mielenkiinto kohdistetaan liikkeen, valon ja rajauksen avulla haluttuihin yksityiskohtiin siten, että katsoja huomaa tarinan kannalta oleellisen.

Animaatiossa aikaa ja tilaa ei tarvitse leikata suoraviivaisesti, vaan esimerkiksi piirros voi muuntua sulavasti toiseksi tilaksi, samaan kuvaan voidaan sisällyttää useita aikakerroksia näyttäen esimerkiksi samanaikaisesti muisto ja muistelija. Hahmo voi myös esimerkiksi vanhentua vastasyntyneestä vanhukseksi muutamassa sekunnissa. Voidaan kuitenkin ajatella, että animaatiokerronnassa on kyse niin ikään ajan ja tilan rajaamisesta - mahdollisuudet ovat kuitenkin hieman moniulotteisemmat. Niin näytelmäelokuvassa kuin animaatiossa voi halutessaan kertoa myös tekstillä tai puheella tarinaa, mutta perinteisesti hyvän elokuvakerronnan on painotettu vievän juonta eteenpäin kuvan ja äänimaailman avulla. Puhetta voidaan käyttää elävöittämään hahmoja, mutta taitavassa elokuvakerronnassa puheen sisältö ei kerro katsojalle tarinan avainkohtia. Audiovisuaalinen viestintä tekee elokuvasta universaalin, koska puhuttua kieltä ei välttämättä tarvita. Tulkitavuudella on kuitenkin omat ehtonsa, jotta katsoja ymmärtää tarinan tekijän tarkoittamalla tavalla.

2.1 Merkitys ja tulkinta

2.1.1 Symboli, indeksi ja ikoni

Ihmisen näkemät kuvat ja kuulemat äänet merkitsevät jotain vasta, kun ne saavat merkityksen ihmisen mielessä. Piirros koirasta ymmärretään viittauksena todelliseen eläinlajiin, kun katsoja on tulkinnut sen koiraksi. Semiotikka on tieteenala, jonka tutkimuskohteenä ovat merkit. Charles Peircen semioottisen jaottelun mukaan kolme tapaa, joilla ihminen voi tulkita merkkejä, ovat ikoni, indeksi ja symboli. Ikoni muistuttaa ominaisuuksiltaan todellista kohdetta (Veivo & Huttunen 1999, 45); esimerkiksi koirahahmo animaatiossa ulkonäöltään, liikkeiltään ja ääneltään on niin lähellä todellista koira, että yhteys on helppo havaita. Koirapiirros on täten koiran ikoninen merkki. Ikoni jakautuu lisäksi eri kategorioihin:

Kuva

Kun ikonin ja sen viittaamaan objektin yhteiset ominaisuudet ovat laadullisesti samanlaisia, puhutaan kuvasta (Veivo & Huttunen 1999, 45).

Diagrammi

Diagrammi on ikoni, jossa ominaisuuksien suhteet toisiinsa ovat samanlaiset kuin kohteessa, johon se viittaa, niin kuin esimerkiksi kartassa (Veivo & Huttunen 1999, 45).

Metafora

Metaforaksi kutsutaan rinnastavaa ikonia, joka ikään kuin liittää yhtäläisyysmerkin kahden eri asian välille. Tällöin kahden asian yhteinen tai yhteiset piirteet nousevat esiin. (Veivo & Huttunen 1999, 45.) Metaforan syntyminen edellyttää, että rinnastettavien asioiden välillä on jokin luonnollinen tai helposti ymmärrettävä suhde (Talikka 2013, 8).

Indeksi jaotellaan Peircen semiotiikassa eli merkkejä koskevassa tieteenalassa kahteen osaan: reagentteihin ja designaattoreihin. Reagentit viittaavat kohteeseensa syy-seuraus-suhteella eli kausaalisesti: esimerkiksi savu merkitsee, että jossain on tulta, jolloin savu on tulen reagentti indeksi. Samoin koiran haukunnan ääni toimii reagenttina koiran läsnäololle elokuvassa näyttämättä itse koiraa. Resignaattoreihin kuuluvat osoittavat pronominit, kuten sinä, tämä ja tuo. Tässä tekstissä indeksillä viitataan jälkeensä nimenomaan reagenttina.

Indeksit jaotellaan Peircen semiotiikassa kahteen osaan: reagentteihin ja designaattoreihin. Reagentit viittaavat kohteeseensa syy-seuraussuhteella eli kausaalisesti: esimerkiksi savu merkitsee, että jossain on tulta, jolloin savu on tulen reagentti indeksi. Samoin koiran haukunnan ääni toimii reagenttina koiran läsnäololle elokuvassa näyttämättä itse koiraa visuaalisesti. Resignaattoreihin kuuluvat osoittavat pronominit, kuten sinä, tämä ja tuo. Tässä tekstissä indeksillä viitataan jälkeensä nimenomaan reagenttina.

Symboli puolestaan tarkoittaa kulttuurisesti sovittua, totuttua tai tavanomaista merkitysisältöä. Symboleissa on myös piirteitä ikonisista tai indeksaalisista viittausmuodoista.

(Veivo & Huttunen 1999, 46.) Kulttuurien välillä merkityssisällöt voivat poiketa huomattavasti toisistaan.

Mielestäni on tärkeää, että elokuvan tekijä tietää, minkä mielikuvan se haluaa merkeillä luoda: onko tarkoitus viedä juonta eteenpäin juuri tietyillä viittauksilla ja oivalluksilla vai synnyttää kokemus ja vapaa assosiaatio. Yleensä elokuvakerronnasta puhuttaessa tarkoitetaan nimenomaan tarkoilla ja yksiselitteisellä viittaamisella rakennettavaa tarinaa. Toki haluttuja merkityksiä voi olla useita päällekkäin, mutta kaksoismerkityskin olisi syytä olla kerrontaa tukeva - ei sitä haittaava, jos katsoja sen helposti huomaa.

2.1.2 Referenssi ja referentti

Referentillä tarkoitetaan kohdetta, johon merkki viittaa. Merkki saa siis merkityksensä referentin kautta. Referenssi on käsite, joka kuvaa merkin ja referentin suhdetta. Referentti ei aina ole täsmällinen, vaan merkin ymmärtämiseen tarvitaan tulkintaa. (Haakana & Mäntynen; Veivo & Huttunen 1999, 24-25 & 75-79.)

2.1.3 Reema

Reema on merkin ja objektin välinen avoin tulkintasuhde (Veivo & Huttunen 1999, 47). Reemaattiset merkit voivat olla esimerkiksi eläimellisiä ääniä elokuvassa, joiden lähde emme osaa varmuudella määrittellä ja eri katsojien tulkinta voi poiketa toisistaan. Elokuvakerronnassa on tarpeen purkaa tai selittää reema ja sen yhteys tarinaan, jotta merkki ei jää irralliseksi ja vaille ymmärrystä. Selittämättömät merkit voivat vieraannuttaa katsojan elokuvasta.

2.1.4 Kulttuuri-relatiivisuus

Semioottisessa tarkastelussa kulttuuri ilmenee vastakohtien dualistisena ihmisryhmien itseymmärryksenä, joka on jatkuvassa muutoksessa. Se mikä on milloinkin tietylle kulttuurille ominaista, määrittäytyy siis sen rajaamisena toisten ryhmien kohtaamisessa, minkä kollektiivi tuntee kuuluvan itselleen ominaiseksi ja minkä ei. Yleensä kulttuuri määrittäytyy

tarkasti vasta myöhemmin tarkasteltuna. Kulttuurien sisällä muodostuu myös alakulttuureja, ja kulttuurin määrittymiselle olennainen vuorovaikutus muiden kulttuurien välillä muuttaa sitä jatkuvasti. (Aumont ym. 1996, 124-128.)

On selvää, että kaikki maailman ihmiset eivät ymmärrä tiettyä symbolia samalla tavoin, koska eri kulttuureissa merkit saavat eri sisällön. Eläimen asema ja tiettyjen eläinlajien symbolinen merkitys vaihtelevat eri puolilla maailmaa. Valkoinen lintu voi toisen kulttuurin sisällä merkitä puhtautta ja vapautta, mutta jollekin se voikin olla tuhon merkki ja ennustaa kuolemaa. Samasta syystä metafora voi jäädä täysin huomaamatta. Ymmärtäminen on suhteellista eli relativista. Elokuvan teossa on järkevää valita käyttöönsä symboliikkaa, jonka sisällön todella ymmärtää. Kun koko elokuvan rakentaa oman kulttuurinsa lähtökohdista, sen voi olettaa aukeavan parhaiten katsojalle saman kulttuuripiirin sisällä.

Internet yhtenäistää kulttuureja ja luo myös omaa sisäistä kulttuuriaan pienempien virtuaalisten yhteisöjen alalajeineen. Lyhytelokuvia onkin nykyään helpompi luoda ymmärrettäväksi laajemmalle yleisölle, etenkin kun kerronta kohdistetaan erityisesti sukupolvelle, joka on kasvanut Internetin kanssa. Kulttuurierot ovat kuitenkin rikkaus ja animaatio on eräs keino aiheuttaa kulttuurien törmäämistä ja muovautumista hyvällä tavalla. Täydellinen universaali ilmaisu voi jäädä sisällöltään kapeaksi, mutta toisaalta elokuvan tekijä toivoo teoksensa tulevan ymmärretyksi. Eri kerroksilla kerrontaan voi luoda sekä laajasti ymmärrettävän perusrungon ja syvempiä tasoja, jotka ymmärretään paremmin rajatun katsojakunnan parissa.

2.1.5 Stereotypia

Koska symbolit pohjautuvat sovittuihin sisältöihin, elokuvantekijän on varmintä turvautua kaikkein yleisimpiin viittauksiin, jos tarkoituksena on saada katsoja huomaamaan juuri tietynlainen merkitysisältö sille, mitä elokuvassa näytetään. Pelkistettyjä yleistyksiä kutsutaan stereotyyppioiksi. Stereotypia pyrkii niin yksinkertaistettuun mielikuvaan tietystä asiasta, että mahdollisimman monelle ihmiselle syntyisi samanlainen käsitys asiasta. Kun elokuva yrittää johdatella tarinaa symbolien kautta, on lähes väistämättä turvauduttava stereotyyppioihin, jotta tulkinta ei veisi katsojaa harhaan.

Etenkin lyhytelokuva ratsastaa usein stereotyyppioilla, jotta muutamassa minuutissa voisi keskittyä olennaiseen oivallukseen, kun hahmojen ja tilanteiden rakennukselle ei ole paljoa tilaa ajallisesti. Niin sanotussa taideanimaatiossa ehkä vähemmän käytetään juuri stereotyyppisiä elementtejä, jolloin sisällön tulkinta jää vapaasti katsojan käsiin, eikä ohjaajan ole tarkoitus saadaakaan juuri tiettyä reaktiota elokuvallaan. Stereotypia on siis juonellisen ja jos voidaan sanoa myös "kaupallisen" animaatioelokuvan hyödyllinen väline etenkin niiden elementtien osalta, jotka vievät tarinaa eteenpäin. Mielenkiintoinen kysymys onkin se, voiko elokuva itsessään vaikuttaa olemassa oleviin yleistyksiin tai ylläpitää vanhentuneita stereotyyppioita olemassa. Pidetäänkö kalaa maljassa animaatioiden vuoksi vai animoidaanko kala maljaan yleisen kulttuuri-ilmion vuoksi?

2.2 Representaatio

Representaatio on taiteessa ja viestinnässä jonkin asian ilmaisua. (Wikipedia) Elokuvan tekijä tuottaa valitsemillaan elokuvallisen kerronnan aspekteilla tulkinnan jostakin. Toisinaan tulkinta koskettaa todellisuutta, toisinaan jotain täysin keksittyä fantasiaa, johon voi kuitenkin liittyä murusia todellisuudesta. Vaikka videokuvauksella koko elokuvahistorian aikana on ajateltu pystyvän näyttämään todellisuutta sellaisenaan sitä taltioimalla, jo pelkästään kameran rajauksen päättäminen on tulkinta (Aumont ym.1996,117-118). Fiktio ei kerro suoraan todellisuudesta, vaan on keksittyä, vaikka se sijoittuisi todellisen kaltaiseen ympäristöön ja siihen olisi tarinallisesti sijoitettu jotain, jonka tekijä on itse joskus kokenut. Koostamalla todellisia tapahtuneita asioita peräkkäin elokuvaan, muodostuu fiktiivinen kokonaisuus, joka on tekijänsä representaatioiden summa. Tosin myös uutisen voidaan ajatella olevan objektiivisuuteen pyrkivä representaatio todellisista tapahtumista.

2.3 Fiktio vaikuttajana

2.3.1 Fiktio vaikutus katsojan käsityksiin

Mitä kani syö? "Porkkanaa!" Käsitys siitä, että kanin ruokavalioon kuuluu oleellisesti tai jopa ensisijaisesti porkkana, on erittäin yleinen stereotypia. Kuitenkin kanin ruokavalion tulisi koostua pääosin heinästä (Lassila 2001,11-12). Voisiko Warner Bros. -yhtiön vuo-

desta 1940 asti seikkailleella Väiski Vemmelsäärellä olla asian kanssa mitään tekemistä? Animaatiossa käytetään paljon stereotypioita ja se myös luo niitä. Se, kuinka paljon ihmisten käsitykset todellisuudesta muokkautuvat median, elokuvien tai pelien seurauksena, on pitkään kiistelty asia, josta ei ole päästy selkeään yhteisymmärrykseen.

2.3.2 Fiktio vaikutus moraaliin

Jonathan Gottschallin mukaan psykologisista tutkimuksista on tehty johtopäätöksiä siitä, että fiktiivisen kirjan lukija laskee lukiessaan skeptisen ja kriittisen suojansa ja antautuu emotionaalisen kokemuksen valtaan toisin kuin faktaa lukiessaan. Tutkimukset ovat myös osoittaneet fiktion lukemisen lisäävän empatiakykyä niin lasten kuin aikuistenkin kohdalla. (Gottschall 2012)

2.3.3 Asenteen ja moraalin vaikutus toimintaan

Dan Johnsonin tutkimuksissa empatiaa herättänyt fiktiivinen tarina lisäsi koehenkilöiden auttamisvalmiutta (Gottschall 2012). Tarinan kerronta ei siis vaikuta ainoastaan ihmisen ajatuksiin hyvästä ja pahasta, vaan saa ihmisen myös toimimaan tarinan vaikutuksesta moraalisuuden mukaisesti. Voidaan olettaa, että sama vaikutus on myös audiovisuaalisella tarinalla: elokuvalla. Se kuinka laajasti virheelliset tai haitalliset käsitykset tarttuvat animaatiosta, on empiiristen tutkimusten tehtävänä selvittää ja vastaukset määrittelevät sen, kuinka vahvasti animaation tekijän olisi syytä pohtia tässä tutkielmassa esitettyjen eläimen kärsimyksen esittämisen tapojen käyttöä eettiseltä kannalta. Pyrin kuitenkin hahmottelemaan kategorioita, joissa eläin ei varsinaisesti toimi reaali maailman referenttinä, eikä silloin symboliin liitetyt ominaisuudetkaan viittaa todellisuuteen.

2.4 Tietoinen vaikuttaminen

3 ELÄIN ANIMAATIOSSA

Eläimet ovat olleet suosittuja animaatiohahmoja alan synnystä lähtien. Etenkin lapsille suunnatuiksi ajateltujen animaatioiden vakiohahmoiksi mielletään tyyliteltyjä, usein osittain ihmisen kaltaisia eläimiä.

Myös elollisia olentoja voi käyttää animaation apuna. Piksillaatioksi kutsutaan animaation muotoa, jossa valokuvaamalla elävän eläimen (useimmiten ihmisen) liikkeitä yksittäisiksi kuviksi, jotka asetetaan peräkkäin elokuvaksi.

Näytelmäelokuvaan verrattuna animaationteossa käytännön esteet eläinten käyttämisessä osana kerrontaa voi ohittaa täysin. Eläimellä voi olla ominaisuuksia, joita millään todellisella eläimellä ei olisi, eläin voi suorittaa todelliselta olennotta mahdottomia rooli-suorituksia ja sitä voi myös fyysisesti manipuloida.

3.1 Antropomorfia

Antropomorfiolla tarkoitetaan inhimillistämistä eli inhimillisten piirteiden liittämistä eläimiin. (Wikipedia) Animaatioissa on perinteisesti käytetty eläinhahmoa korvaamassa ihmistä etenkin lapsille suunnatussa kerronnassa. Maailmanlaajuisesti suositut hahmot kuten Mikki Hiiri ja Väiski Vemmelsääri ovat selkeitä esimerkkejä antropomorfiasta. Inhimillisten ja eläimellisten piirteiden välillä voi vaihdella suuresti. Esimerkiksi Mikki Hiiren ja Pluton (Walt Disney 1941) suhde on mielenkiintoinen: Molemmat muistuttavat eläimiä, mutta Pluton koiramaiset piirteet hallitsevat kokonaiskuvaa ja hahmojen keskinäinen suhde on voimakkaasti tulkittavissa isäntä-koira-suhteeksi. Silti Plutolla on inhimillistä tilannetajua ja toimintakykyä, joita todelliselta koiralta ei voisi odottaa.

Ihmisillä on taipumus inhimillistää eläimiä eli liittää eläimiin inhimillisiä piirteitä. Tästä on juuri kyse antropomorfismissa. Se on ihmiselle luontaista, mutta johtaa helposti harhaan tulkittaessa eläimiä. Tyypillisin inhimillistämisen muoto on eläimistä puhuminen samoilla termeillä kuin ihmisistä puhutaan, mutta samalla ymmärtäen että eläinten kognitiiviset kyvyt yhdessä fysiologisten erojen kanssa ovat kanssamme poikkeavat. Kirjaimellisessa inhimillistämisessä taas eläimessä nähdään samanlaisia itsetiedostamisen, kokemisen ja ymmärtämisen tasoja kuin ihmisellä on. (Schuurman 2013, 14.) Esimerkiksi koiran

väittäminen mustasukkaiseksi, sanominen, että papukaija haluaa valtaa, viittaamalla leijonan tappavan pahuuttaan saaliseläimiä tai kissan animoiminen soittamaan puhelimella omistajalleen ovat kaikki eriasteista eläinten inhimillistämistä.

3.2 Animismi

Animismilla tarkoitetaan esineiden elollistamista. Jean Piagetin tutkimuksissa on selvinnyt etenkin 3-10 vuotiaiden lasten liittävän elollisia piirteitä esineisiin. (Wikipedia) Animaatiossa esineet voi elollistaa liikuttamalla niitä tavoilla, jotka muistuttavat eläimen tai ihmisen liikkumista. Animaatio jo itsessään on elottoman eläväksi tekemistä.

Erotan toisistaan elokuvan lainalaisuuksien sisäisen ja ulkoisen eläväksi tekemisen: Nukke-elokuvan liikuteltavat nukkehahmot voivat animaation kerronnassa olla sekä elollisia esineitä, ihmisiä joita nuket representoivat tai nukkeja, joiden referentti on eläin. Stop motion -tekniikalla koira-nukke on ulkoisesti animoitu elolliseksi, kun puolestaan tarinassa lasten lelujen herääminen henkiin on osa sisäistä animismia. Piirroselokuvassa taas ihmishahmojen eloon heräävä nalle on animismia sisäisten lakien mukaan, kun saman elokuvan ihmiset ovat elollisia animaation keinoin yleensä - ulkoisesti. Kerronnan kannalta animaatiossa piirretyn viivan tai stop motion -nuken esittämä koira voi katsojalle olla samanarvoisesti elävä kuin oikea koira näytelmäelokuvassa tai ihmisen esittämä koira teatterissa. Kaikilla on referenssisuhde reaaliseen koiraan yleisenä kategoriana. Elokuvan sisäisten lainalaisuuksien yhdenmukaisuus saa katsojan - niin aikuisen kuin lapsenkin - hyväksymään poikkeukselliset maailmat luonnollisen kaltaisina.

Fyysinen liike voi viestittää keinoitekoisesti esimerkiksi tuolin tunteista samaan tapaan kuin mykkäelokuvan näyttelijä tai piirretty eläinhahmo viestittää katsojalle liikkeen avulla tunnetiloja tai ajatuksia. Myös dialogin liittäminen esineeseen voi ajatella kuvastavan inhimillisiä piirteitä. Miksei myös eläimellinen ääntely liittyisi eläimellistämiseen. Esimerkiksi Disneyn elokuvassa Kaunotar ja hirviö (1991) palvelijoiden koira on muutettu jalkarahiksi, joka edelleen eleidensä puolesta on tunnistettavissa koiraksi. Vaikka hahmo on visuaalisesti esine, on helppo kuvitella sille koiran sisäinen kokemusmaailma. Tässä tapauksessa jalkarahi olisi ajateltava eläimen asemaan kerronnallisesta ja eettisestä näkökulmasta, sillä koiran tavoin käyttäytyvä jalkarahi viittaa koiraan.

3.3 Realismi

Realismilla animaatiossa tarkoitan tässä tapauksessa sitä, että nukke, piirros tai esine esittää sitä mihin se viittaa. Hahmo on siis eläimen ikoninen kuva: animoitu koirapiirros on koira samassa mielessä kuin näytelmäelokuvassa koiranäyttelijä on tarinan sisällä oikea koira. Kuitenkaan viittavuus ei kohdistu mihinkään tiettyyn koiraan, vaan enemmänkin ideaan koirasta, jonka esittämisen realistisuuden määrittymisellä on suhde elokuvien kieleen, muihin viestimiin, genreihin, tekniikkaan sekä kameraan ja hahmoihin samaisutumiseen (Aumont ym. 1994, 118-134). Jos koira lyödään animaatiossa, joka on tulkittavissa realistiseksi kerronnaksi, koira sattuu ja se kärsii. Kyse on kuitenkin aina representaatiosta, eikä fiktio pohjaa todellisuuteen. Kuitenkin mitä ikonimaisempi animaatio on, sitä vahvemmin sen referentti löytää sijansa reaali maailmasta. Perustelemattomat poikkeukset hyppäävät myös helposti esiin realistisesta kokonaisuudesta ja voivat rikkoa katsomiskokemuksen.

Rajaan toisistaan erillisiksi liikkeen realismin ja visuaalinen realismin. Liikkeen realismilla viittaa huolelliseen animaatioon, jossa hahmojen liikkeet vastaavat fysiikan lajeja, tai ainakin siihen animaation tekijä pyrkii. Hahmot eivät siis tee fantastisia loikkia tai muuta muotoaan maagisesti. Raja on liukuva ja harva edes haluaa tässä ilmaisumuodossa pyrkiä matkimaan tarkasti luonnollista maailmaa, koska saman voisi kuvata myös live action -menetelmällä. Kuvitellaan kuitenkin asteikko, jonka toisessa päässä hahmojen liikkeet vastaavat täysin todellisen maailman fysiikkaa ja toisessa päässä hahmot muuntuvat ja liikkuvat täysin mielivaltaisesti.

Visuaalisella realismilla tarkoitan lavasteiden tai piirrosten ikonimaista todellisenkaltaista ulkomuotoa. Toisinaan esimerkiksi tietokonepeleihin tehdyt 3D-mallinnetut elokuvalliset välianimaatiot voivat näyttää erehdyttävästi videokameralla kuvatuilta. Nukke-elokuvassa lavasteet on voitu rakentaa lähes täydellisiksi pienoismalleiksi ja piksillaatiossa luonnollisesti elävä ihminen voi representoida ihmistä.

Kun tuoli esittää animaatiossa koira, se asettuu varmasti asteikon epärealistisempaan päähän visuaalisesti. Se voi silti liikkua erittäin samankaltaisesti kuin todellinen koira neljällä jalallaan, jolloin se on kuitenkin liikkeeltään realistinen. Sama pätee siihen, jos elävä koira saataisiin näyttämään piksillaatiossa täysin liikkumattomalta tuoilta. Kun hyvin paljon todellista ihmistä muistuttava animaatiohahmo esimerkiksi juuri piksillaatiossa liikkuu

kuin kenguru, kutistuu ja suurenee efektien avulla, se on puolestaan visuaalisesti varsin realistinen, mutta ei liikkeiltään.

3.4 Fantasia

Animaatiossa eläimellisellä hahmolla voi olla täysin kuviteltuja ominaisuuksia tai se voi olla kahden tai useamman tunnetun eläimen yhdistelmä. Perinteisten satuolentojen, kuten yksisarvisten ja lohikäärmeiden lisäksi fantasiahahmoksi voidaan luokitella esimerkiksi lentokykyinen kaniini. Eläimellisen hahmon referentiksi voidaan tulkita satuolento, eläin dualistisesti erotettuna ihmisestä tai olemassa oleva eläinlajin edustaja. Antropomorfinen fantasiaeläin voidaan toisaalta nähdä viittauksena ihmiseen. Mitä enemmän eläinhahmolla on samankaltaisia ominaisuuksia jonkin todellisen eläimen kanssa, sitä helpompi katsojan on pitää sitä todellisen eläimen kaltaisena, jolla on poikkeuksellisia piirteitä. Jos taas hahmolla on täysin liioiteltuja ja satunnaisia ominaisuuksia, katsoja helpommin mieltää sen eläimeksi, joka on täyttä mielikuvitusta - toisin sanoen sille ei löydy referenttiä reaali maailmasta. Tällaista fantasiahahmoa kohtaan voi tuntea myötätuntoa, mutta sitä ei helposti sekoita todellisiin eläinlajeihin. Kun fantasiaeläinhahmoa ei tulkita realistiseksi eläinlajin edustajaksi, myöskään sen ominaisuudet eivät sekoitu käsityksiimme minkään todellisten eläinlajien ominaisuuksiin. Tällöin elokuvalla ei ole suoraa vahingollista vaikutusta toimintaamme todellisia eläinyksilöitä kohtaan.

3.5 Esineellistäminen

Länsimaisessa kulttuurissa on pitkään korostettu ihmisen yliverstaista asemaa eläimiin nähden. Eläin voi edelleen elokuvassa olla jopa esineen asemassa: statussymboli, eksoottinen koriste, tunteeton olio osana kerrontaa. Lintu pienessä pyöreässä häkissä tai kala minimaalisen kokoisessa maljassa ovat tyypillisiä animaatioissa esiintyviä esineellistettyjä lemmikkieläimiä. Kun tällaisia yksityiskohtia käytetään animaation taustassa tai tausta-asemassa, on kyse pitkälle viedystä esineellistamisestä: eläin häkissään on koriste. Siihen voidaan liittää symbolisia merkityksiä, mutta eläin itsessään on kuin liikkuva huonekalu.

Mitä vähemmän lemmikkieläin vie animaatioissa eteenpäin kerrontaa ja toisaalta mitä staattisempi se on samalla olemukseltaan, sitä lähempänä sen olemus on esinettä. Saat-

tisuudella tarkoitan sitä, ettei eläin osoita mihinkään lajiin viittaavia tyypillisiä käytösominaisuuksia tarpeeksi laajasti, vaan sen olemus on robottimainen, tahdoton ja passiivinen edustamatta kuitenkaan esimerkiksi masennusta, joka on jo tietynlainen henkinen ilmaus. Lintu voi kuitenkin esimerkiksi laulaa, papukaija toistaa puhetta mekaanisesti tai kala uida yksinkertaista kuviota. Kyse on liikkeen realismin asteikosta. Silloin kun yksinkertaistus on tarpeeksi radikaalia ja liikkeellinen käyttäytyminen kaukana realismista, eläinhahmo menettää elokuvassa referenssisuhteensa todellisiin eläimiin ja muuttuu viitaukseksi pikemminkin juuri koristeeseen, toisen (ihmis)hahmon statukseen tai muuhun symboliin.

4 ELÄIMEN KÄRSIMYS ANIMAATIOSSA

Määrittelen kärsimykseksi subjektiivisen kokemuksellisen tilan, jossa yksilön hyvinvointi on erittäin alhaista. Kärsimys on siis hyvinvoinnin vastakohta. Monica Engebretsonin mukaan eläimen hyvinvointi voidaan määritellä vapaudeksi nälästä ja janosta, epämukavuudesta, kivusta, loukkaantumisista ja sairauksista, pelosta ja hädästä sekä vapaudeksi ilmaista normaalia käyttäytymistä. Eläimen kärsimys on siis näiden vapauksien puutteesta johtuva tila. (Tuutti 2012.)

Käytän esimerkkeinä lemmikkilintujen hyvinvointia, koska aihe on minulle tuttu kymmenen vuoden aktiivisen harrastamisen seurauksena, jonka aikana olen seurannut jatkuvasti alan kirjoittelua uusimmista lintujen - etenkin papukaijoiden hyvinvoinnin tutkimuksista lemmikkiolosuhteissa. En kuitenkaan erityisesti keskity eläinetiikkaan teoriaosuudessa, vaan tarkoitus on pohtia, miten eläinten kärsimystä voidaan tarkastella osana kerrontaa ja miten sitä voidaan näyttää elokuvassa tiedostavasti. Se mikä milloinkin yksityiskohtaisesti ymmärretään eläimen hyvinvoinniksi ja kärsimykseksi, on tieteen ja kulttuurin muovaama muuttuva määritelmä, johon eettinen keskustelu ottaa kantaa. Esimerkkini pohjautuvatkin tämänhetkiseen tietoon apuna animaatioiden analysoimisessa.

4.1 Eläin kulttuurissa

Eläin on länsimaisessa kulttuurissa erotettu lähes tähän päivään saakka dualistisesti ihmisestä. Yhteiskunnassamme korostuu antroposentrisyys eli ihmiskeskeisyys (Schuurman 2013, 14-15). En keskity tässä tutkielmassa tämän asetelman aiheuttamiin ongelmiin ja teen myös itse karkean rajanvedon ihmisen ja eläimen välille.

Lemmikkieläimellä tarkoitetaan eläintä, josta ihminen huolehtii. Lemmikkieläin ei siis hanki itse kaikkia resurssejaan ympäristöstään. Koska lemmikkieläin on riippuvainen ihmisestä, sen elämään ja hyvinvointiin liittyy vahvasti sen omistajan kulttuuriympäristö. Kulttuuri vaikuttaa ihmisten käsityksiin siitä, kuinka eläimiä tulisi kohdella. Yksilön asenteet vaikuttavat puolestaan toimintaan (Tampereen yliopisto). Tämä on hyvin yksinkertaistettu teoria, mutta eläimen kärsimyksellä on paikkansa animaation kerronnassa ja tämä kerronta mahdollisesti myös peilautuu jollain asteella takaisin tapaamme kohdella eläimiä - etenkin niitä joilla on lemmikkiolosuhteissa meihin tiivis suhde. Animaatiolla voidaan myös herättää eläineettistä keskustelua.

4.2 Kärsimyksen inhimillistäminen

Toisinaan eläimen kärsimys halutaan määritellä eläinyksilön kokemukselliseksi tilaksi, mutta vältettäväkseen inhimillistämistä, on helpompi lähestyä asiaa juuri Engebretsonin viiden vapauden mukaan eläintä ulkopuolisesti tarkastelemalla, koska emme saa täydellistä kommunikaatioyhteyttä tutkijoiden ja eläinyksilöiden välille. Eläimen kärsimys on siis aina ihmisen tulkintaa eläimen kärsimyksestä. Eri tieteenalat pyrkivät löytämään mahdollisimman tarkkoja menetelmiä eläimen hyvinvoinnin mittaamiseen, mutta kärsimyksen määrittelylle pyritään jatkuvasti muotoilemaan tarkennusta.

4.3 Kärsimys kerronnassa

Kärsimys on osa todellisuutta ja läsnä kulttuurissamme, ja sen näyttäminen kuuluu olennaisesti myös elokuvaan. Draama on elokuvalaji, joka on erityisesti keskittynyt kertomaan tarinoita inhimillisestä kärsimyksestä, mutta kärsimyksen esittäminen ei ole yksistään draaman etuoikeus, sillä kärsimykselle on osattu aina myös nauraa. Toisinaan kärsimys on osa elokuvagenreä - se voi jopa viihdyttää.

Elokvassa vahingossa, tiedostamatta näytetty eläimen kärsimys on aiheena minusta mielenkiintoisin aspekti kerronnallisista kärsimyksen muodoista. Ihminen empaattisena katsojana kiinnittää näkemäänsä ja ymmärtämäänsä kärsimykseen huomiota, ja jos tämä huomion kohde ei ole ollut elokuvan tekijän tarkoituksena, katsoja käy tarinassa sivupolulla, jota ei ole suunniteltu tarinaan. Silloin elokuvan tekijä on tehnyt kerronnassaan virheen. Pahimmillaan katsoja voi vieraantua elokuvasta hetkellisesti tai kokonaan, jolloin elokuvan todellisuuden illuusio särkyä. Tällainen vahinko kerronnallisessa kärsimyksessä voi tapahtua etenkin silloin, kun katsojan käsitys eläinten hyvinvoinnista poikkeaa radikaalisti elokuvan tekijän käsityksistä.

4.3.1 Ikoninen kärsimys

Ikoninen kärsimys näyttää kärsimystä sinänsä - animaatiokerronnan kohteena on tässä viitekehyksessä lemmikkieläimen kärsimys. Elokvakerronnan välineet on valjastettu käsittelemään lemmikkieläimen erittäin vähäistä hyvinvointia. Se voi olla lyhytelokuvan

pääaihe tai se voi olla osa tarinaa. Ikonisessa kärsimyksessä näytetyt tapahtumat representoivat tosielämän vastaavaa tapahtumaa ja eläimen subjektiivista tilaa. Referenssi ei kuitenkaan muodostu minkään reaalisen kärsimyksen ja elokuvien merkkien välille, vaan ennemminkin kärsimykseen abstraktina kategoriana tai ideana kärsimyksestä (Aumont ym. 1996, 89) Koira voi käyttäytyä animaatiossa siten kuin olemme tottuneet ajattelemaan kivuista kärsivän ja ahdistuneen koiran käyttäytyvän todellisessa elämässä.

4.3.2 Symbolinen kärsimys

Symbolinen kärsimys näyttää lemmikkieläimen kärsimystapahtumaa, mutta viittaa muuhun kuin todelliseen lemmikkieläimen kärsimykseen. Viittaus voi kohdistua esimerkiksi lapsen tai aikuisen ihmisen kärsimykseen tai koko yhteiskunnan kärsimykseen. Toisin päin jokin sommitelma, teko tai muu symbolinen tai rinnastettu kohde voivat viitata eläimen kärsimykseen.

4.3.3 Koominen kärsimys

Komedia on elokuvan tyylisuunta, joka luo inkongruenssiteorian mukaisesti vastakkaisia, yllättäviä tai ristiriitaisia elementtejä apuna käyttäen katsojassa huvittuneisuutta tai naurua luoden komiikkaa. Elokuva voi siten olla koominen, vaikka siihen ei olisi sisällytetty tarkoitukselliseksi ainuttakaan vitsiä, mutta jotkin sen ominaisuudet voivat aiheuttaa katsojalleen ristiriitoinen huvittuneisuutta. Tällöin koomisuutta nimitetään objektiiviseksi. Komiikan voi puolestaan määritellä tarkoituksellista eli subjektiivista koomisuutta sisältäväksi viestinnäksi, jonka haluttuun tulkintaan tarvitaan huumoria. (Laajalahti 2004; Järvelä ym. 2004, 5-6.) Humoristinen elokuva voi siten olla subjektiivisesti koominen, ja naurunalaiseksi joutuva elokuva sisältää objektiivista koomillisuutta. Tahattomasti koomisen elokuvan voidaan ajatella olevan epäonnistunut, koska sen sisältämä viestintä ei välity katsojalle tekijän haluamalla tavalla. Toisin sanoen katsoja ei luo hyvästä elokuvasta komediaa, vaan sen tekijä. Koska huumorin määrä ja suuntautuminen vaihtelee niin yksilöiden kuin kulttuurienkin välillä, on vaikeaa saada suurta yleisöä huvittumaan samasta elokuvasta.

Musta komiikka syntyy komedian osa-alueella, joka pureutuu arkaluonteisiin ja jopa tabuina pidettyihin aiheisiin tehden vaivaannuttavasta tai vaikeasta aiheesta vitsiä, jolloin katsoja voi käsitellä helpommin kulttuurinsa vaikeimpia aiheita. Kuolema ja kärsimys ovat

mustan komedian keskeisiä materiaaleja. (Salminen 2012, 5-13.) Kun eläimen kärsimystä sisällytetään elokuvakerrontaan tiedostetusti ja taitavasti yhdistettynä oikeanlaiseen ristiriitaiseen elementtiin, voi tekijä saada aikaan subjektiivista mustaa komiikkaa. Jos tässä yhdistämisessä epäonnistuu, tuloksena voi olla objektiivinen komedia ja kerronnan kannalta katastrofi, sillä elokuvalla itselleen nauraminen vieraannuttaa katsojan tarinasta. Objektiivista mustaa komediaa voi aikaansaada myös vahingossa, kun tekijä yhdistää huolimattomasti kerrontaan aineksia, jotka riitelevät tilanteen tunnelman herkkyyden kanssa. Tarkoituksellisessa subjektiivisen eläimen kärsimystä sisältävän komedian luomisessa voi myös epäonnistua siten, että lopputulos ei synnytä katsojassa haluttua huvittuneisuutta. Myös tällöin haluttu kerronnan elementti jää tyhjäksi tarkoituksestaan. Komedia onkin erittäin vaativa laji.

4.3.4 Kärsimyksen estetiikka

Thomás Kulka määrittelee kirjassaan *Taide ja kitsch*, milloin teos on taiteellisesti ja esteettisesti arvokas. Taiteellisella arvolla hän tarkoittaa, että teoksella on yleistä innovaatioarvoa taiteen kentälle (tässä tapauksessa elokuvataiteelle) ja että innovaatiolla on myös potentiaalista käyttöarvoa. Esteettisen arvon hän puolestaan määrittelee yhtenäisyyden, kokonaisvaltaisuuden ja intensiivisyyden suureiden avulla. Yhtenäinen teos on sellainen, jota voi muunnella mahdollisimman vähän sitä parantaen ja mahdollisimman paljon sitä huonontaen. Kokonaisvaltainen teos kestää mahdollisimman paljon muunteleua rikkomatta sen perusrakennetta, ja intensiivisyydellä Kulka tarkoittaa teosta, joka ei sisällä mitään ylimääräistä tai sattumanvaraista, eikä sitä voi työstää enempää muuttamatta sen esteettistä vaikutusta. (2005, 60-109.)

Elokuvakerronnan suhteen voidaan soveltaa taiteellisten ja esteettisten arvojen määritelmiä. Esteettinen elokuva voi yhtä hyvin olla yhtenäinen, kokonaisvaltainen, ja intensiivinen. Taidearvoa elokuva voi saada, kun tekijä oivaltaa jotain uutta ja käyttöarvoista elokuvakerronnan menetelmien suhteen. Kärsimys voi sisältyä tällaiseen kerrontaan juuri niin, ettei se ole sattumanvaraista kokonaisuuden suhteen, sen poisjättäminen tai muuttaminen ei parantaisi elokuvaa ja sen voisi esittää silti toisellakin tapaa ilman, että elokuvan perusrakenne muuttuisi. Taiteellisuuden suhteen kärsimyksen esittäminen vaatii samoja arvoja kuin kuvataiteen kentällä.

4.3.6 Kärsimys ja kitsch

Kulka muotoilee perusteellisesti kitschin ehdot: kitsch esittää kohteita tai aiheita, joita pidetään yleisesti kauniina tai joilla on selvä tunnelataus ja sen kohteet ja aiheet ovat välittömästi tunnistettavia, eivätkä ne oleellisesti rikastuta esitettävään aiheeseen liittyviä assosiaatioita (2005, 26-59). Kitschiä ei voi parantaa eikä huonontaa työstöillä, koska kitsch-teosten intensiivisyys tunnelataukseen tai kauneuteen liittyen viittaa suoraan aiheen ideaan, eikä kohteeseen, joten se ei ole sellaisenaan merkittävä teos tai taidetta (Kulka 2005, 94-103).

Kitschistä puhutaan yleisimmin kuvataiteen kohdalla. Voiko myös elokuva sisältää kitschin määritelmään sisältäviä elementtejä tai muodostua jopa kokonaan näistä elementteistä? Esimerkkinä toimikoon emostaan erotettu yksinäinen uikuttava, suloinen koiranpentu elokuvassa. Kohde on selvästi tunnistettava ja jopa kliseisen söpö kohde ja siinä on selvä tunnelataus. Uikuttava koiranpentu voi siis aiheena olla kitschiä. Kitsch ei kuitenkaan sallinut sitä huonontavia tai parantavia variointimahdollisuuksia. Väitän, että elokuvan mahdollisuudet representaatioon voivat lisätä tapahtuman ympärille elementtejä, jotka rikastuttavat kerrontaa esimerkiksi tyylivalintojen kautta. Kun kerrontaan lisätään (elokuva)taiteellista arvoa eli käytetään elokuvakerronnan elementtejä luovasti ja uudella tavalla, kohtausta voidaan parantaa, jolloin se menettää kitschin leiman. Raja on kuitenkin häilyvä.

Kitschiä voi tavallaan myös kerronnan osalta luoda käyttämällä kaikkia tietyn genren sisäisiä tai elokuvan yleisiin konventioihin kuuluvia elementtejä, jolloin kohtaukset toimivat sen takia, että ne ovat ennenkin toimineet. Elokuvataiteellisesti tekijä ei siis luo mitään uutta, vaan kopioi vanhaa - suoraan tai yhdistellen, olematta kuitenkaan kommentoiva tai oivaltava. Juuri kerrontatavan tyhjyys - tai Kulkan sanoin "läpinäkyvyys" (2005, 101-103) - on elokuvalla ominainen tapa olla kitschiä. Elokuvakerrontaan voi siis sisältyä tyhjää kitschiä, kun se aihetta tai kerrontatapaa rikastamatta esittää esimerkiksi suloisten eläinten kärsimystä. Rauhallisesti kuoleva ruhjeeton kaunis lintu auringon täplittämällä kukkaisella niityllä voi olla kitschiä elokuvassa, mutta kun kärsimystapahtuma menettää kauneutensa ja/tai elokuvallisen konventionsa, kerronta herää henkiin ja on katsojalle merkityksellisempi, jopa oikeasti vaikuttava. Kitsch ei kestä todellista kärsimyksen käsittelyä elokuvassa aiheena. Niinpä tekijän kannattaa valita mahdollisimman rikasta ja tuo-

retta tapaa käyttää kuvaa, ääntä, sommittelua ja kaikkia elokuvataiteen aspekteja halutessaan kuvata eläimen kärsimystä osana tarinaa, jotta katsoja ei jää kokemuksesta tyhjiin käsin.

4.4 Esimerkkejä eläinten kärsimyksestä lyhytelokuviissa



Kuva 1. G. Gastonin, A. Magaudin, F. Andrivonin, M. Berreurin ja S. Bejuyn yhteisohjauksessa "Chaud Lapin" (2014) antropomorfiset 3D-hahmot esittävät perheväkivaltaa sisältävän kolmiodraaman.

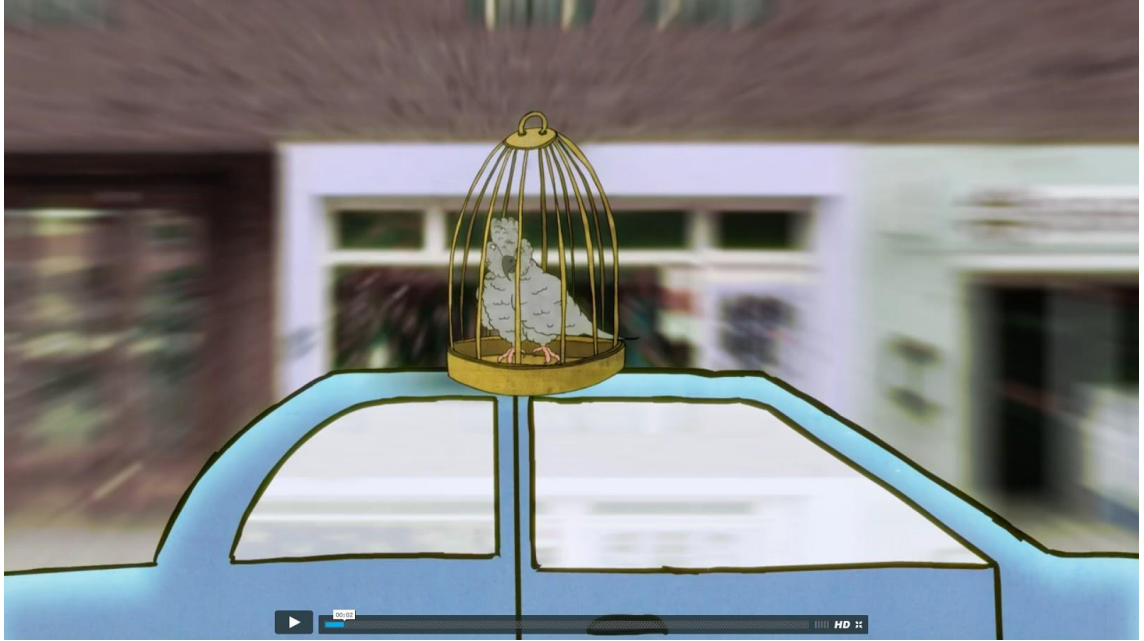
4.4.1 Chaud Lapin

Lyhytelokuvassa Chaud Lapin tekijät ovat suunnitelleet hahmot antropomorfisiksi. Tässä tapauksessa hahmot elävät ihmisen ympäristössä ihmisen vaatteissa kahdella jalalla kävellen. Niillä on kuitenkin visuaalisesti erittäin realistiset eri eläinlajien päät. Kädet ovat enimmäkseen ihmisen käsien kaltaiset; vartalot on tyylytelty, mutta hahmoilla on ihmisen perusrakenne. Vaatteet ja ympäristö ovat lähes hyperrealistiset jäljitelmät todellisuudesta. Hahmot ovat liikkeiltään pääosin ihmismäisen realistisia, mutta kullakin hahmolla on niiden lajikohtaiseen fysiologiaan liittyviä piirteitä. Eläimet eivät lainkaan puhu, vaan äännelevät enimmäkseen lajityypillisesti. Esimerkiksi naiseksi tulkittava hahmo, jolla on käärmeen pää, sihisee ja käyttää kieltään käärmemäisesti. Hahmot ovat siis antropomorfisia, joissa on visuaalisesti realistisia osia. Tarina ja kokonaisuus paljastavat, että

kyse ei ole eläimistä ihmisen vaatteissa, vaan eläinten päät toimivat metaforina tietyille luonnetyypeille ja rooleille, jotka on tulkittavissa kulttuurimme symboliikan kautta.

Tarinan alkuosassa representoidaan vuorovaikutusta pelon ja kontrollin alla elävästä naisesta. Vaikka kärsivä hahmo on osittain käärme, elokuva viittaa kuitenkin inhimilliseen perheväkivallan uhriin, ei alistettuun käärmeeseen. Käärme on ainoastaan metafora, jonka yhteiset tekijät hahmon referentin kanssa tulevat selvästi nähtäviksi elokuvan aikana. Viittauksen metaforinen luonne näyttäytyy voimakkaana, koska hahmojen käytös ja konteksti ovat vahvasti inhimillisen realistisia, eikä tarinassa mikään viittaa esimerkiksi tieteellisiin kokeisiin ja päiden siirtoon. Samoin karjun surmaaminen myrkyllä avulla tarinan lopussa ja hahmon hetkellinen kärsimys ennen kuolemaa eivät liity mitenkään eläinten, vaan ihmisten samaistuttavaan kärsimyksen.

Tarinassa on yksi pieni subjektista komiikkaa aiheuttava yksityiskohta: jänis tuo mukanaan porkkanan, jota se alkaa pilkkoa ruoaksi. Eläinosien ikonimaisuus hahmojen varjaloissa on ainoa referenssi todellisiin eläimiin porkkanan lisäksi, joten vihannes riitelee viittaustapansa suhteen hahmojen ympäristön kanssa ja saa kirkkaan huomion. Ristiriita on varmasti tarkoitettu aiheuttamaan naurahduksen. Se on vitsi. Toki ihmisetkin syövät porkkanaa, mutta yhteys jänisten ja porkkanoiden välillä on niin vahvasti sidottuna animaatioiden ja koko länsimaalaisen kulttuurin ylläpitämään stereotypiaan, että tässä kontekstissa porkkana liittyy voimakkaammin jänikseen kuin ihmiseen, jota hahmo representoi. Koominen ristiriita syntyykin juuri siitä, että jänis lakkaa pieneksi hetkeksi olemasta metafora.



Kuva 2



Kuva 3

4.4.2 Ministry of curious stuff: Grey parrot

The Ministry of curious stuff (2012) on lyhytelokuvasarja, joka antaa ymmärtää muodostuvansa anekdoottisista eli kaskumaisista tarinoista. Jakso nimeltä Grey parrot kertoo

kaskun harmaapapukaijasta, joka katoaa omistajaltaan, mutta päätyy takaisin kotiin osattuaan toistaa omistajansa osoitteen matkimiskykynsä ansiosta. Tarina kuulostaa mahdolliselta, sillä harmaapapukaijat todella voivat oppia erittäin hyvin puhumaan ja joskus jopa ymmärtämään matematiikkaa ja abstrakteja käsitteitä (Pepperberg 2006).

Animaation visuaalisuus on tyyliteltyä, mutta objektit ovat siten selkeitä, että niiden referentit on ymmärrettävissä helposti. Papukaijan inhimillistäminen näkyy siinä, että sen pudotessa auton katolta häkkeineen (Kuva 2), se on asetettu peiton alle sairaalassa kuumemittari suussaan (Kuva 3). On varmasti selvää, ettei papukaija pysyisi fysiologialtaan istuma-asennossa sairaalasängyssä. Inhimillistäminen on tulkittavissa kokonaisuuden kaskumaisuuteen kuuluvana komiikkana, jolla tarinaan on tuotu kepeyttä ja viihteellisyttä.

Huomioni kiinnittyy erityisesti elokuvan pieneen pyöreään häkkiin, jossa papukaijaa kuljetetaan. Häkissä ei ole ovea ja sitä kuljetetaan kiinnittämättä auton katolla, joten häkin koko ja tyyli kuuluvat selkeästi liioittelun tyylikeinoon, joka on eräs komedian väline. Liioitellut ja komedialliset piirteet auttavat katsojaa tulkitsemaan vain osittain ikoniset piirteet kohteet enimmäkseen symbolisina viittauksina, mutta ennen kaikkea vitseinä, joilla ei ole tiukkaa referenssisuhdetta todelliseen tapahtumaan. Liian pienessä häkissä kuljettaminen ja liikkuvan auton katolta putoaminen aiheuttavat ainoastaan subjektiivisesti koomista kärsimystä, joka vaatii hieman mustan huumorin asennetta tullakseen tulkituksi oikein ja hauskuuttaakseen.



Kuva 4

4.4.3 The Budgie escape

Opinnäytetyöelokuva ”The Budgie escape” (Krusteva 2015) kertoo naiivin tarinan lemmikkinä pienessä pyöreässä häkissä elävästä undulaatista (kuva 4), joka näkee televisiosta Australiassa eläviä villejä lajikumppaneitaan ja karkaa ulos häkistään ja ikkunasta. Lentäessään kaupungin yllä lintu muistelee omistajansa rapsutuksia, jonkinlaisen virikkeen nypmistä ja yleistä häkissään olemista ja päättää palata takaisin.

Elokuva sisältää kaksi erityyppistä kerronnallista eläimen kärsimyksen tapaa. Toinen on tarkoituksellinen - toinen vahinko ja siten katsojan vieraannuttava. Tarinan alussa undulaatin ei osoiteta kerronnallisesti tuntevan kärsimystä. Sen fyysinen olemus on valpas - toki animaatiollisesti kömpelö, eikä täysin lajityypillinen. Sen fyysinen representaatio ja ilme antavat kuvan viattoman uteliaasta hahmosta, värimaailma ja rauhallinen hyväntuulinen musiikki yhdistettynä lähikuviin undulaatista muodostavat mielikuvan jopa onnellisesta linnusta. Tässä kohtaa tunnen valistuneena katsojana ristiriidan. Tämänhetkisen käsityksen mukaan pyöreä häkki ei sovi linnun asumukseksi, vaan linnulla tulisi aina olla jonkinlainen nurkka tuomaan sille turvaa. Häkin koko on aivan minimaalinen, joten se ei

sopisi minkään linnun elintilaksi. Linnulla ei ole virikkeitä eikä parvieläimen hyvinvoinnille tärkeää lajiseuraa, ja sillä on ainoastaan yksi liian sileä orsi (Tuutti 2011). Koska linnun olosuhteisiin ei ole elokuvan maailmassa panostettu, se on jonkin verran saanut esineen kaltaisen aseman. Linnun hyvinvointi viiden vapauden teorian mukaisesti on heikentynyt merkittävästi eli se jollain asteella kärsii. Tässä vaiheessa elokuvan kerronnassa ei osoiteta kärsimystä, vaan tulkitsen kärsimyksen suhteessa omiin ajatuksiini ja tietoihini.

Tarinan undulaatti saa televisio-ohjelmista ylykkeen lähteä vapauteen. Ohjelmien näytämät kuvat näyttävät linnun silmissä paratiisilta. Ohjelman kertoja kertoo, että undulaatteja on pidetty lemmikkeinä satoja vuosia niiden luonteen ja ulkonäön vuoksi. Näkemällä sekä vapaana luonnossa lentäviä lajitovereita että eläinkaupassa häkitettyjä lintuja, undulaatin tulkitsee heräävän itsetietoisuuteen ja kaipuuseen luonnolliseen ympäristöönsä. Minulle katsojana omien linnun olosuhteista syntyneiden ajatusteni myötä voimistuu tulkinta siitä, että elämäänsä tottunut ja tyytyväinen undulaatti nimenomaan vasta näkemänsä myötä ymmärtää kontekstinsa ja oman kärsimyksensä, jolloin se haluaa parempaa. Alun musiikki tuntuukin sopivan paremmasta ymmärtämättömään tyytymiseen. Syntynyt ristiriita siis purkaantuu ja selittyy.

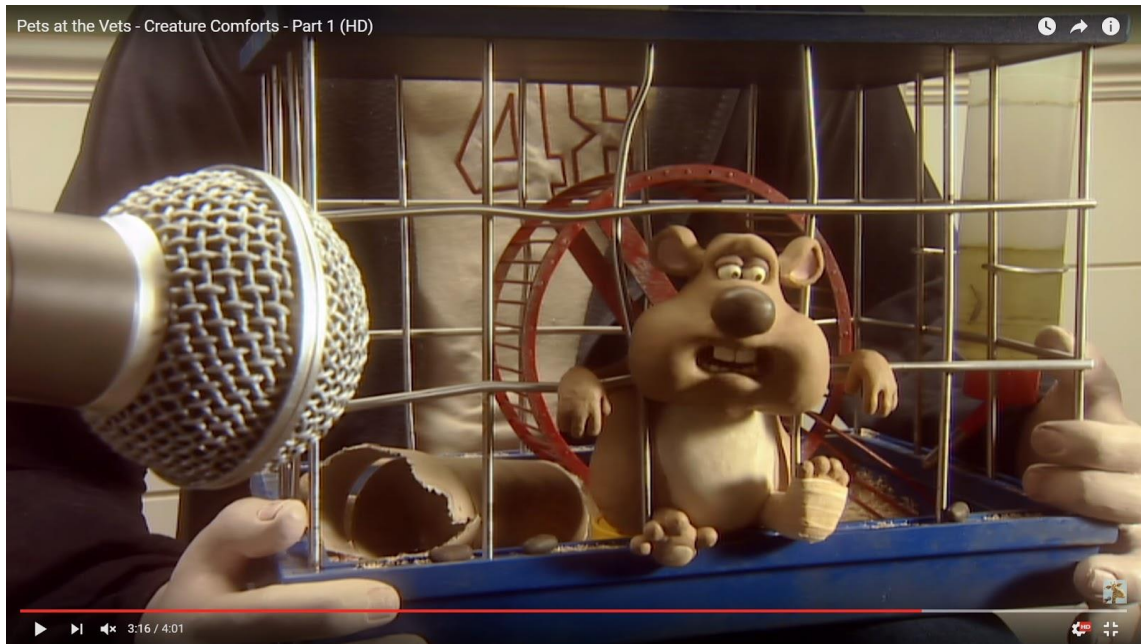
Heti lähdettyään vapauteen undulaatti alkaa hurmioituneen tunteen vallassa muistella elämäänsä lemmikkinä samalla, kun se lentää. Ennen minkäänlaista negatiivista vapauden aspektia kokeneena tai kerronnan perusteella edes ajatelleena, se kokee tuskallisen kaipuun takaisin. Se siis kokee aikaisemmat olosuhteensa paremmiksi kuin mielikuvansa vapaudesta lajitovereidensa luona Australiassa. Tällaisen kognitiivisen kaipaamisen kuvaaminen on inhimillistävä. Tärkeimmäksi linnun kaipuussa kohdentuu omistajan rapsutukset, mutta myös elämä ylipäätään vähäitä virikkeitä repien esiintyy linnun muistelussa, joka saa sen palaamaan.

Katsojan on tietysti tarkoitus samaistua undulaattiin. Tarinan sanoma on: Se mihin olet tottunut, vetää sinut kaipauksen kautta lopulta takaisin. Jos undulaatin kaipuunalainen muistelu muodostuisi ainoastaan omistajan antamasta hellyydestä, tarina kertoisi toiseen olentoon inhimillistetyistä kiintymisestä, joka olisi tärkeämpää kuin utopistinen vapaus luonnossa kaltaistensa parissa, vaikka joutuisi luopumaan jostain. Nyt kuitenkin undulaatin kaipaus kohdistuu myös häkkiolosuhteisiin sinänsä. Häkkiin kaipaaminen näyttää minulle katsojana naiivilta, koska häkki on kuvattu äärimmäisen askeettisena ja hyvinvointiin vaativat ominaisuudet puuttuvat radikaalilla tavalla monelta osalta. Huomio tiivistyy todenmukaisuuteen, sillä visuaalisessa taustassa on paljon ikonista realismia.

Pienen pyöreän häkin representaatio symbolina kärsii siitä valitettavasta tosiasiasta, että todellisuudessa vielä monessa maassa tällaisessa häkissä pidetään eläimiä (kuva Thaimaasta). Elokuvan illuusio mielikuvallisesta todellisuudesta särkyä, koska häkissä voi nähdä myös referentin todelliseen nykyaikaiseen maailmaan, ja tämä havainto kohdistaa empatiani todelliseen kärsimykseen, jota tällaisissa häkeissä elävät linnut kokevat. Elokuvan undulaatti lakkaa olemasta minulle symbolinen hahmo ja muuttuu todellisen lemmikiundulaatin tyypilliseen lemmikinomistajan tapaan inhimillistetyksi ikoniksi. Tarinan alussa empatiani kärsimystä kohtaan kulkee samaa matkaa kerronnan kanssa, joten samaistuminen vielä jotenkin onnistuu. Undulaatti ei kuitenkaan onnistu enää käänteen kohdalla muuttumaan ikonista symboliseksi merkiksi, joten vieraannun katsojana. Tämä on juuri tyypillinen esimerkki siitä, miten (kulttuurisesti) erilainen moraalinen käsitys lemmikieläimiin liittyen yhdessä semanttisen huolimattomuuden kanssa saa elokuvan epäonnistumaan.



Kuva 5



Kuva 6

4.4.4 Creature comforts: Pets at the vets

Aardmanin suosittu vaha-animaatiosarja *Creature comforts* (2003) tuo esille kiinnostavia ongelmia eläinten kärsimykseen liittyen. Sarjan konteksti perustuu siihen, että brittiläisten haastateltavien ihmisten ääniin on liitetty tyylytelysti animoituja eläinhahmoja erilaisissa ympäristöissä, jolloin tuloksena syntyy tarkoituksellisesti koomisia rinnastuksia.

Sarjan jakso "Pets at the vets" sisältää kaksi tilannetta, joissa eläin on häkissä, mutta joissa häkin referenssi on erilainen. Undulaatti (Kuva 5) on inhimillistetty liittämällä siihen todellisen ihmisen haastatteluvastaukset. Hahmo on tyylytelty, mutta sen ulkoasusta on tunnistettavissa linnun laji undulaatiksi, jolloin se on tulkittavissa antropomorfiseksi ikoniksi undulaatista, joka ei ole kuitenkaan visuaalisesti tai liikkeensä perusteella realistinen. Referentin ei siis ole tarkoitus kohdistua reaaliseen undulaattiin, vaan undulaattiin metaforisena vitsinä. Hahmoa ympäröivä tila, tausta, on kuitenkin täysin realistinen. Vaikuttaa jopa siltä, että ulkoisesti eläväksi animoitu hahmo on asetettu todelliseen linnunhäkkiin ulosteineen kaikkineen. Tämä realismi tuntuu saavan vahvan kategorisen referentin reaalimaailmasta, vaikka välissä on kuitenkin representaation tuoma tila: videokamerallakin kuvattu häkki viittaa vain häkin ideaan, koska se on osa fiktiivistä tarinaa.

Kuitenkin tässä tapahtuu hieman samankaltainen ilmiö kuin The Budgie escape -animaatiossa: realismisuus muistuttaa niin voimakkaasti todellisuudesta, että inhimillistettykin undulaatti rinnastuu myös todellisiin lintuihin, jotka elävät kuvatun kaltaisissa olosuhteissa. Nämä olosuhteet kuvastuvat minulle jälleen hyvinvointiin riittämättöminä, jolloin lisään omaan tulkintaani mielikuvan kärsimyksestä. Tässä kontekstissa se kuitenkin sopii rinnastavaan kerrontaan, sillä liitän mielikuvan osaksi metaforista rinnastusta puhuvan ihmisäänen persoonan ja säälittävissä oloissa elävän undulaatin väliin. Subjektiiivinen koomisuus syntyykin juuri siitä, että undulaatin arkinen kärsimys rinnastuu osaksi ihmisen arkista elämää.

Samassa jaksossa esiintyy lisäksi apaattinen hamsteri (Kuva 6). Sekin on liian pienessä häkissä, mutta mittasuhteita on selvästi liioiteltu äärimmilleen ja taustassa on vähemmän realistisia elementtejä kuin undulaatin tapauksessa: Häkin pinnat ovat niin suuret, etteivät ne pidättelisi karkaavaa hamsteria, hamsteri ei lähestulkoon mahtuisi juoksupyöräänsä ja muutenkin sillä on hädin tuskin tilaa kääntyä. Vaikka elementeissä on tunnistettavuutta ja siten ikonimaisuutta, niissä on selkeästi myös liioittelun osoittamaa symboliikkaa. Hieman samalla tapaa kuin aiemmassa esimerkkielokuvassa ”Grey parrot”, elementtien ilmaisullinen tapa erkaantuu realismista riittäväksi viitatakseen vähemmän mihinkään reaaliseen. Hamsterin äänen apaattisuus sopii liioittelun symboliikkaan masentuneesta ja asuntonsa vankina olevasta hahmosta. Kärsimyksen rinnastus tapahtuu kuitenkin abstraktimpien ideoiden avulla kuin undulaatin kontekstissa, jossa merkit osoittavat vahvemmin reaaliseen konkretiaan.

5 TIILLE SUUREMPI HÄKKI

Olen hahmotellut semiotiikan keskeisten termien avulla työtapoja eläimen kärsimyksen analysoimiseksi animaatioissa. Semioottinen tutkimus on erittäin laajaa ja jouduinkin vetämään joitakin mutkia suoriksi ja ohittamaan useita elokuvan analysoimisessa käytettyjä termejä ja teorioita. Kohtasin kuitenkin käyttämilläni välineillä tilanteita, joissa eläimen kärsimyksen kerronnallisen käyttämisen problematiikka tuli esiin.

Animaation tekijän on hyvä olla tietoinen siitä, mihin ja miten eläin ja eläimen kärsimys voivat viitata, jotta hän voi rakentaa tarinan juuri siten ymmärrettäväksi kuin hän on tarkoittanut. Lisäksi olisi hyvä olla varovainen eläimille mahdollisesti vahingollisten stereotyyppien käytön osalta ennen kuin empiirinen tutkimus on selvittänyt, kuinka vahvasti animaatioilla on vaikutusta todellisia eläimiä koskevaan toimintaan käsitysten ja asenteiden kautta. Tiedostava tekijä voi myös tarkoituksella pyrkiä muuttamaan stereotyyppioita ja animaatiollisen kerronnan konventioita käyttämällä viittauksia korostuneesti: Kärsiväksi tarkoitettu lintu voi asua tulitikkuaskin kokoisessa häkissä ja onnellinen lemmikkieläin voi saada myös animaation sisäisessä maailmassa hyvinvointiin riittävät olosuhteet.

LÄHTEET

Antropomorfia. Wikipedia. Viitattu 7.5.2016

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Antropomorfia>

Animismi. Wikipedia. Viitattu 7.5.2016

<http://fi.wikipedia.org/wiki/Animismi>

Ashman, H.; Hahn, D. & McArthur, S. (tuottajat) & Trousdale, G & Wise, K. (ohjaajat). (1991). Kaunotar ja hirviö. [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney Pictures.

Aumont, J.; Begala, A.; Marie, Michel. & Vernet, M. 1996. Elokuvan estetiikka. Suom. Toiviainen, S. Helsinki: Edita.

Tampereen yliopisto. Sosiaalipsykologian peruskurssi. Viitattu 5.6.2016

<http://www.uta.fi/avoinyliopisto/arkisto/sosiaalipsykologia/kognitiivisuus.html>

Talikka, P. 2013. Kuva kielen päällä. Kuinka metaforalyhytelokuva rakentuu? Turku: Turun ammattikorkeakoulu. Opinnäytetyö.

Pysyvä osoite: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201401151385>

Tuutti, J. 2012. Mitä on lemmikipapukaijan hyvinvointi? Viitattu 5.6.2016

<http://www.papukaija.fi/artikkelit/hoito-ja-hyvinvointi/mita-lemmikipapukaijan-hyvinvointi/>

Tuutti, J. 2011. Papukaijasta ei ole koriste-esineeksi. Viitattu 5.6.2016

<http://www.papukaija.fi/artikkelit/hoito-ja-hyvinvointi/papukaijasta-ei-ole-koriste-esineeksi/>

Haakana, M. & Mäntynen, A. Hyperkieliopin semantiikka. Viitattu 5.6.2016

<https://sites.google.com/site/hyperkieliopinsemantiikka/2-merkityksen-jaeljillae-semantiikan-peruskaesitteita/2-1-semanttinen-kolmio>

Disney, W. (tuottaja) & Geronimi, C. (ohjaaja). (1941). Mickey Mouse: A Gentleman's Gentleman [elokuva]. Yhdysvallat: Walt Disney Productions

Gaston, G.; Magaud, A.; Andrivon, F.; Berreur, M.; Bejuy, S. (ohjaajat). (2014) Chaud Lapin [elokuva]. Ranska: Supinfocom Arles. Viitattu 5.6.2016

Katsottavissa myös: <https://vimeo.com/167414855>

Gottschall 2012. Why fiction is good for you. Viitattu 5.2.2015

<http://www.bostonglobe.com/ideas/2012/04/28/why-fiction-good-for-you-how-fiction-changes-your-world/nubDy1P3viDj2PuwGwb3KO/story.html>

Heyman, D. (tuottaja) & Columbus, C. (ohjaaja). (2002). Harry Potter ja salaisuuksien kammio [elokuva]. Iso-Britannia, Yhdysvallat: Warner Bros. Pictures

Järvelä, H.; Keinänen, A.; Nuutinen, P. & Savolainen, E. 2004. Huumori opettajan työvälteenä. Joensuu: Joensuun yliopisto. Viitattu 9.4.2013

<http://sokl.uef.fi/verkkojulkaisut/opehumori/opehumori.pdf>

Krusteva, I. (ohjaaja). (2015). The Budgie escape [elokuva]. Bulgaria: New bulgarian university. Opinnäytetyö.

Katsottavissa myös: <https://vimeo.com/126464824>

Kulka, T. 2005. Taide ja kitsch. Suom. Balk, E. 2. painos. Jyväskylä: Like.

Laajalahti A. 2004. Huumori talk show -haastatteluissa. Puheviestinnän pro gradu. Jyväskylän yliopisto. Viitattu 9.4.2013

http://www.annelaajalahti.net/pdf/huumori_talk_show_haastatteluissa.pdf

Lassila, P. 2001. Eksoottisten lemmikkieläinten terveyden- ja sairaudenhoito. Ohjeista omistajille. Helsinki: Helsingin yliopisto. Viitattu 5.6.2016

<http://ethesis.helsinki.fi> -> tiedekunnittain -> Eläintieteellinen

Lockhart, J. (tuottaja) & Starzak, R. (ohjaaja). (2003). *Creature comforts: pets at the vets* [tv-sarja]. Iso-Britannia: Aardman.

Katsottavissa myös: <https://www.youtube.com/watch?v=HNUEc2Wk0xA>

Mills, R. (tuottaja) & Goulbourn, J. (ohjaaja). (2012). The Ministry of curious stuff: Grey parrot [tv-sarja]. Iso-Britannia: Wönky films.

Katsottavissa myös: <https://vimeo.com/36957667>

Representaatio. Wikipedia. Viitattu 21.1.2015

[http://fi.wikipedia.org/wiki/Representaatio_\(taide\)](http://fi.wikipedia.org/wiki/Representaatio_(taide))

Pepperberg, I. 2006. Viitattu 5.6.2016

<http://alexfoundation.org/wp-content/uploads/2015/03/JCP-Alex-Add.pdf>

Salminen, A. 2012. Musta huumori tilannekmediassa. Elokuvan ja television opinnäytetyö. Helsinki: Metropolia ammattikorkeakoulu. Viitattu 7.4.2013

Pysyvä osoite: <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2012053110962>

Schuurman, N. 2013. Eläin - tavoittamaton tutkimuskohde. Suomen Kansantietouden Tutkijain Seura ry. Viitattu 5.6.2016

http://www.elore.fi/arkisto/1_13/schuurman.pdf

Veivo, H. & Huttunen, T. 1999. Semiotikka. Merkeistä mieleen ja kulttuuriin. Helsinki: Edita.