



KOIRAN VIRKA

Koiran rooli fiktiivisessä kerronnassa

Jenni Penttinen

Opinnäytetyö
Toukokuu 2015
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittaminen ja kuval-
linen ilmaisu

TIIVISTELMÄ

Tampereen ammattikorkeakoulu
Viestinnän koulutusohjelma
Käsikirjoittaminen ja kuvallinen ilmaisu

PENTTINEN, JENNI:
Koiran virka
Koiran rooli fiktiivisessä kerronnassa

Opinnäytetyö 47 sivua
Toukokuu 2015

Opinnäytetyössäni tutkin koiran roolia fiktiivisessä kerronnassa. Käytän lähteenä käsikirjoitusta koskevaa kirjallisuutta ja tämän pohjalta tutkin päähenkilön ja yleisimpien arkkityyppien ominaisuuksia sekä näiden suhdetta fiktiiviseen kerrontaan. Näiden tietojen, sekä koiria käsittelevän aineiston avulla, tutkin koiran roolia näissä hahmoissa. Pohdin miten koira esitetään ja millaisissa rooleissa se mahdollisesti toimii ja millaisissa ei.

Koen aiheelliseksi käsitellä pääpiirteittäin myös koiran ja ihmisen historiaa, sillä koen suhteemme koiriin hyvin ainutlaatuiseksi ja yhteisen historian tunteminen saattaa auttaa ymmärtämään sitä, miksi koiraan liitetään tiettyjä ominaisuuksia ja piirteitä ja miksi yhteisen kielen ja ajattelumaailman puuttuessa tunnumme kuitenkin jollain tasolla ymmärtävän niitä.

Tutkin koiraa hahmona myös oman työni kautta. Omassa projektissani suunnittelen ja toteutan koirapäähenkilön kaksiulotteiseen tasohyppelyyn. Opinnäytetyön loppupuolella esittelen suunnittelutyön vaiheet ja millaisia asioita olen ottanut huomioon nimenomaan koirahahmon luomisessa.

ABSTRACT

Tampereen ammattikorkeakoulu
Tampere University of Applied Sciences
Degree Programme in Media
Scriptwriting and Visual Expression

PENTTINEN, JENNI:
The Role of a Dog in Fictional Storytelling

Bachelor's thesis 46 pages
May 2015

The purpose of this bachelor's thesis was to study the various ways of portraying dogs in fictional storytelling. The sources were books about scriptwriting as well as books about dogs' history and how they might see the world compared to humans. I studied dog characters in different stories, for example in movies and video games.

The first part of the thesis examined the common history and culture of man and dog. The knowledge of our history and the cultural importance of dogs would be helpful when studying why dogs still have a prevalent role in our stories.

Different kinds of characters, such as the protagonist and the common archetypes of characters found in stories, were studied, and how these characters might work, if and when they were dogs. Different kinds of ways to portray dogs were found; realistic dogs, fully humanized dogs and the ones between them.

Dog characters were also studied through my own video game project. I created a dog character based on Welsh Corgi Pembroke breed. The adversaries of the dogs were sentient vacuum cleaners, natural enemies of dogs. A stage demo of the game was created, where the dog's movement and expressions can be seen. The demo was based on the theoretical part of the thesis.

Key words: scriptwriting, dog, protagonist, archetypes

SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	IHMISEN JA KOIRAN YHTEINEN HISTORIA	6
	2.1 Alkuajat ja koiran roolit.....	6
	2.2 Myyttien ja tarinoiden koira.....	8
3	PÄÄHENKILÖ JA KOIRA	11
	3.1 Päähenkilö.....	11
	3.2 Koira päähenkilönä	12
	3.3 Koirahahmon piirteet	15
4	ARKKITYYPIT JA KOIRA	18
	4.1 Koira sankarina	18
	4.2 Koira varjona ja portinvartijana	20
	4.3 Koira oppi-isänä.....	23
	4.4 Koira sanansaattajana	25
	4.5 Koira jekuttajana.....	26
	4.6 Koira muodonmuuttajana.....	27
5	KOIRAN ERI MUODOT	29
	5.1 Inhimillistetty koira: All Dogs Go To Heaven – Kaikenkarvainen Charlie.....	30
	5.2 Hybridi, koira inhimillisillä piirteillä – Ginga Nagareboshi Gin: Hopeanuoli.....	32
	5.3 Realistinen koira: Valiant Hearts, saksalainen sotakoira Walt.....	35
6	PELIHAHMOPROJEKTI – TAISTELUCORGI	38
	6.1 Miksi corgi?	39
	6.2 Hahmon suunnittelu	40
	6.2.1 Corgin matka.....	41
	6.2.2 Corgi-hahmon ulkonäkö.....	42
	6.2.3 Corgin liikkeet.....	44
7	POHDINTA.....	47
	LÄHTEET.....	49
	KUVALÄHTEET	51

1 JOHDANTO

Tämän työn tarkoituksena on tutkia, miten koira esitetään fiktiivisessä kerronnassa. Tutkin, miten koirahahmo eroaa ihmishahmosta ja millaisia asioita tulisi ottaa huomioon nimenomaan koirahahmoa suunniteltaessa. Käyn työssäni läpi mitä ominaisuuksia päähenkilöllä sekä yleisimmillä tarinankerronnan arkkityypeillä on ja pohdin miten koira istuu niihin. Käsittelen erityisesti koiran inhimillistämistä tarinankerronnassa. Analysoin kolmea esimerkkiteosta, jossa koira on täysin inhimillistetty, osittain inhimillistetty ja mahdollisimman koiramainen.

Käsittelen opinnäytetyössäni koiran roolia lähinnä länsimaiseen kulttuuriin pohjautuvan tarinankerronnan kautta, poikkeuksena koiran historiaa käsittelevä osuus, sekä muutama esimerkki japanilaisesta kulttuurista. Koska aiheeni käsittelee lähinnä hahmoja, ei esimerkit erilaisista kulttuureista haittaa. Arkkityypit ovat tarinankerronnassa universaaleja, eli ne esiintyvät samankaltaisina kulttuurista riippumatta (Vogler 1998, 29).

Käyn työn alussa läpi koiran ja ihmisen yhteistä historiaa, sekä koiran muuttuvia rooleja muinaisista myyteistä nykyisiin tarinoihimme. Tämän historian tunteminen voi auttaa ymmärtämään miksi koira on saavuttanut nykyisen asemansa niin elämässämme kuin tarinankerronnassamme. Käyttämässäni lähteissä painotettiin useaan kertaan sitä, että koira on yllättävän vähän tutkittu aihe, ja uusia löydöksiä ja tutkimustuloksia löytyy kaiken aikaa. Käsittelen siis asioita, jotka ovat mahdollisimman muuttumattomia ja jotka mainitaan samalla tavalla useammassa, mahdollisimman tuoreessa, lähdelehdessä. Lähdekirjallisuuden lisäksi pohjaan tietojani omiin kokemuksiini ja havaintoihini koirasta.

2 IHMISEN JA KOIRAN YHTEINEN HISTORIA

Ihmiset suhtautuvat hyvin eri tavoin koiraan. Yhdelle koira on ystävä, toiselle eläntö. Yksi pelkää, toinen rakastaa. Joku kutsuu itseään koiraihmiseksi, kun taas joku toinen on vannoutunut kissaihminen. Erilaisista katsantokannoista huolimatta harva varmaankaan on valmis kiistämään koiran merkitystä kulttuurissamme. Ymmärtääkseen koiran suosiota, on katsottava menneisyyteen ja tarkasteltava koira merkittävänä osana ihmisen historiaa.

Käsittämäni asiat ovat vain pintaraapaisu siitä, mitä koira ja ihminen ovat yhdessä tehneet ja saavuttaneet, mutta tämän osion tarkoituksena onkin toimia vain pohjustuksena tuleville pohdintoille. Koiran historian perinpohjainen analyysi veisi tilaa itse työni aiheelta, koiran roolista fiktiivisessä kerronnassa.

2.1 Alkuajat ja koiran roolit

Koira ei aina ole ollut ihmisen paras ystävä. Afrikassa arviolta 4,4 – 1,7 miljoonaa vuotta sitten eläneet esivanhempamme olivat koiraeläinten saaliita ja vastavuoroisesti varhaiset ihmiset käyttivät koiraeläinten haaskoja ravintonaan. Ihmisrodut alkoivat kuitenkin kehittyä, ja levittäytyessä Afrikasta muille mantereille, olivat alakynteen jääneet koiraeläimet pakotettuja valitsemaan pakenemisen ja liittoutumisen väliltä. Ihmisen kanssa yhteiselön valinneet kehittyivät ajan saatossa koiriksi. (Pietiläinen 2013, 9.)

Koiran alkuaajoista tiedetään varsin vähän. Ihmistä on kiinnostanut lähinnä oman lajinsa menneisyys, joten kaikki koiraan liittyvät löydökset on tehty paikoista, joissa on ollut merkkejä myös ihmisestä. Esimerkiksi yhdet ensimmäisistä todisteista koirasta, lattiaan painautuneet tassunjäljet, on löydetty etelä-ranskalaisesta luolastosta, jota varhaiset ihmiset asuttivat 33 000 – 24 500 vuotta sitten. (Raevaara 2011, 14–15, 18.) Kaikki tieto koirasta on siis täysin sidoksissa ihmisen historiaan, vaikka se joskus olisikin elänyt ja kehittynyt ihmisestä erillään.

Tiedetään, että koira on syntynyt harmaasudesta ja se on ensimmäinen eläin, jonka ihminen on kesyttänyt (Raevaara 2011, 16). Mutta se, miten susi alkujaan kesyyntyi ja aloitti

yhteiselön ihmisen kanssa, on pitkälti arveluiden varassa. On mahdollista, että metsästäneiden ihmisten jättämät haaskat ja muut ruoantähteet houkuttelivat rohkeimmat sudet lähestymään ihmistä ja lähtemään mukaan metsästysretkelle. Sudet saattoivat jopa auttaa ihmistä saaliin etsimisessä ja kiinniottamisessa. Tätä väitettä tukevat ensimmäiset luola-maalaukset koirista, joissa ne kuvataan metsästävässä ihmisen rinnalla. Koska ihmiset käyttivät ravintona muutakin kuin lihaa, muuttuivat nämä koiraeläimetkin lihansyöjistä sekaravinnonsyöjiksi. Koiran ensimmäinen virka onkin saattanut olla jätehuolto, sillä ne söivät ihmisen jätteitä ja ajoivat tauteja levittävät tuholaiset ja muut pedot pois. (Raevaara 2011, 75–77.)

Koira sai aikojen saatossa muitakin tehtäviä ja merkityksiä. Paitsi että koira oli metsästyksessä verraton apu, se on mahdollisesti ollut hyödyksi myös siirryttäessä maanviljelykseen karkottaessaan tuhoeläimiä, varoittaessaan maanviljelijöitä pedoista ja pian myös vahtiessaan tiluksia ja karjaa, sekä paimentaessa. Koira on ollut, ja on joissain kulttuureissa edelleen, ihmisen ravintoa, kun taas toisaalla tärkeitä koiria kunnioitettiin sarkofagein ja hautaamalla niitä yhdessä ihmisten kanssa. Koirat ovat toimineet niin uhrilahjoina, kuin myös tuonpuoleiseen johdattavina henkioppaina. (Raevaara 2011, 90, 101–102, 108–109.) Ajan myötä koiran tehtävät ja merkitys kasvoivat entisestään.

Vaikka nykyään harva koira, ainakaan länsimaisessa kulttuurissamme, tulee enää haudatuksi omistajansa kanssa, on koira yhä merkittävä osa elämäämme. Sen roolit vain ovat muuttuneet. Toki koira voi työskennellä vielä vahtina tai metsästäjän apulaisena, mutta myös opaskoirana, terapiakoirana tai ihan vain ystävänä. Koira ja ihminen ovat kulkeneet yhdessä pitkän ja värikkään matkan läpi maailmansotien, lukemattomien koiranäyttelyiden ja suurvaltojen avaruuskilvan, molemmat samalla muuttaen toisiaan. On mahdollista, että koira ei olisi ilman ihmistä, mutta ei ihmisenkään historia olisi samanlainen ilman koira. Merkittävänä osana historiaamme, koira on ansainnut paikkansa myös osana tarinoitamme.

2.2 Myyttien ja tarinoiden koira

Koira kuuluu tärkeäksi osaksi ihmisen historiaa, joten on ymmärrettävää, että sillä on roolinsa myös taide- ja kulttuurihistoriassamme. Se esiintyy monissa tarinoissamme ja myyteissämme, niin maallisena kuin henkisenäkin, hyvänä ja pahana hahmona.

Myyteissä koira rinnastetaan usein ihmiseen. Varsinkin Aasiasta löytyy myyttejä, joiden mukaan osa kansoista polveutuu koirien ja ihmisten välisestä liitosta, ja että koira ja ihminen luotiin ensimmäisinä olentoina maailmaan (Pietiläinen 2013, 13–15). Myös muissa kulttuureissa on esiintynyt samankaltaisia koiraihmissiä. Esimerkiksi englantilaisessa kansantarustossa pyhä Kristofer oli puoliksi koira, joka joidenkin tarinoiden mukaan kuului koirapäisten miesten heimoon ja joka monien koiraihmistarinoiden tavoin liitettiin homoseksuaalisuuteen (Raevaara 2011, 113–114). Meille ehkä tutuimpia koiraihmissiä ovat vielä tänä päivänäkin populaarikulttuurissa esiintyvät ihmissudet.



KUVA 1. Koirapäinen pyhä Kristofer (Wikimedia Commons, 2009)

Koiralla on ollut suuri rooli hengellisissä tarinoissa ja uskonnoissa. Koirat saattoivat toimittaa henkioppaiden virkaa ja tärkeät koirat haudattiin isäntiensä kanssa, mahdollisesti jatkaakseen tehtäviään myös tuonpuoleisessa. Zarathustralaisuudessa koira oli kaikkein pyhin, jonka laiminlyöntiä pidettiin lähes syntinä, sillä uskottiin, että eläinten sielut voivat palata kostamaan kokemansa vääryydet (Pietiläinen 2013, 33). Egyptissä palvottiin koirajumala Anubista, kun taas Raamatussa koiraan yhdistetään usein negatiivisia ominaisuuksia (Pietiläinen 2013, 39, 101). Paitsi että koirat on kuvattu opastamassa kuolleita matkalla tuonpuoleiseen, on koirien myös uskottu vahtivan tuonpuoleisen sisäänkäyntiä.

Monessa kulttuurissa esiintyy myös niin kutsuttu helvetinkoira, joista meille ehkä yksi tutuimmista on kreikkalaisen mytologian monipäinen koira, Kerberos. (Raevaara 2011, 111–112.)

Myös suomalaisessa kansanrunoudessa ja loitsuissa esiintyy koira, vaikkakin Kalevalassa niiden rooli jää melko pieneksi. Näissä runoissa koira liitetään normaaliin elämään, se haukkuu vieraita ja vahtii isäntäväkensä kotia. Koira oli niin merkittävä osa kulttuuriamme, että koiratonta taloa tai kylää pidettiin kummallisena. Paitsi kansanrunoudessa, koirat esiintyvät myös niin sanotussa kansanfilosofiassa eli sananlaskuissa. (Ojanen 2012, 63–69.)

Yksi vanhimmista nimeltä tunnetuista koirahahmoista on Argos. Argoksesta erityisen tekee sen esiintyminen 2500 vuotta sitten kirjoitetussa, länsimaisen kulttuurimme perusteksessä Odysseiassa. Tarinan koirassa on paljon samoja ominaisuuksia mitä nykypäivän koirahahmoissammekin on ja ennen kaikkea Argosin tarina kertoo uskollisuudesta sekä koiran ja ihmisen välisestä suhteesta. Monet filosofit ovat käyttäneet koiraä esimerkkinä ja apuna etsiessään ratkaisua johonkin ongelmaan. Esimerkiksi Platonin teoksessa Valtio, Sokrates vertaa koiraä filosofiin. (Ojanen 2012, 7-8, 11–12, 17.)

Ajan myötä koirat alkoivat siirtyä myyteistä ja muista hengellisistä uskomuksista aina vain arkisempiin kuvauksiin. Vuoden 1000 jälkeen koirat esiintyivät metsästyskirjoissa ja –oppaissa sekä barokin aikaan samoja aiheita käsittelevässä kuvataiteessa, mutta myös kaunokirjallisissa teoksissa, kuten Tristan-eepoksessa. Koirat alkoivat esiintyä myös omissa kirjoissaan, kuten italialaisen Leon Battista Albertin teoksessa Koiran ylistys, joka on kuvaus koiran paranevasta asemasta Euroopan yläluokassa. 1500-luvulla Englannissa koirista kirjoitettiin paljon, ja vuonna 1590 ilmestyi koirakirjojen edelläkävijänä pidetty Koiran valinta, hygienia ja sairaudet. (Pietiläinen 2013, 131–135, 138–139, 145, 179.)

1800-luvun loppupuolella koirat alkoivat kuitenkin kadota taidehistoriasta, mutta ne palasivat vielä vahvemmin takaisin heti kameran keksimisen jälkeen osaksi valo- ja elokuviamme. (Pietiläinen 2013, 142, 229.) Koirien siirtyessä vahvemmin osaksi ihmisten perheitä, niistä tuli suosittuja tarinoiden aiheita. Syntyi myös niin sanottuja sankarikoiratariinoita, joissa urhoolliset koirat pelastivat pulaan jääneitä ihmisiä. Alpeilla 40 ihmistä pelastanut bernhardinpaimenkoira Barry on yksi kuuluisimmista sankarikoirista. (Pietiläinen 2013, 244.)

Ensimmäinen maailmansota oli paitsi ihmisten, myös koirien sota. Kymmenet tuhannet koirat taistelivat tai olivat muuten mukana sodassa ihmisten rinnalla ja näiden koirien teoista kerrottiin sankaritarinoita. Esimerkiksi ranskalaisen Pruscon kerrottiin pelastaneen peräti sata haavoittunutta yhden taistelun jäljiltä ja yhdysvaltalainen Stubby ansaitsi teoillaan kersantin arvon. (Pietiläinen 2013, 288–291.) Ensimmäisen maailmansodan jälkeen sankarikoirien rinnalle nousivat myös menestyvät koirat, kuuluisuuksien lemmikit ja lopulta myös elokuvatähdet. Viimeksi mainituista yhdeksi kuuluisimmista nousi Rin Tin Tin, jonka ensimmäinen Rin Tin Tinin nimeä kantanut elokuva nähtiin jo vuonna 1922. Muita kuuluisuuksia ovat ensimmäinen elokuvassa pääosaa näytellyt koira Strongheart, sekä paimenkoira Pal, joka näytteli ensimmäisenä sankarikoira Lassieta. (Pietiläinen 2013, 285–286.)



KUVA 2. Kersantti Stubby uniformussaan (Wikimedia Commons, 2010)

Nykyään koiratarinoita on kaikkialla, kirjoissa, elokuvissa, videopeleissä ja sosiaalisessa mediassa. Pietiläinen (2013, 319) pohtii, että koirasta on tavallaan tullut uudelleen koiraihminen, ihmiseen rinnastettava olento. Väite voi hyvinkin pitää paikkansa. Ihmiset muun muassa tekevät sosiaaliseen mediaan koirilleen omia profiileja ja kirjoittavat blogeja koiriensa ”äänillä”. Koiran rooli tarinoissamme ei siis näyttäisi olevan laskussa, päinvastoin. Koiran ja ihmisen side tulee tuskin lähiaikoina katkeamaan, ja uskon, että niin kauan kuin on ihmisiä, on tarinoita ja niin kauan kuin meillä on koira, on myös tarinoita koirista.

3 PÄÄHENKILÖ JA KOIRA

Tarina ei tapahdu ilman henkilöitä. Tarinan tyylistä riippuen hahmot ja niiden määrä vaihtelee. Videopelissä voi olla lukematon määrä vihollisia ja vain kourallinen ystäviä, kun taas draamakomedia saattaa pyöriä muutaman ihmisen ja satunnaisten vierailevien tähtien ympärillä. Yksi hahmo kuitenkin yhdistää useimpia tarinoita. Hahmo, joka lähtee seikkailuun joskus pakotettuna ja joskus omasta tahdostaan ja joka kuljettaa tarinan vaikeuksien kautta voittoon. Tämä hahmo on päähenkilö.

Useimmissa tarinoissa päähenkilö on ihminen, sillä onhan ihmisen helpointa asettaa itsensä toisen kaltaiseensa asemaan ja ymmärtää tätä. Ihminen on myös uskottavampi hahmo vaikkapa toiminta- tai seikkailuelokuvan päähenkilönä. Vaikka olisihan terminaattori-terrieri tai kultainennoutaja Indiana Jonesina voinut tuoda tarinoihin uusia näkökulmia ja ulottuvuuksia. Tarinat eivät kuitenkaan olisi välttämättä saaneet suurta suosiota alkuperäisiltä kohderyhmiltään, paremminkin ehkä lapsilta, lapsenmielisiltä tai koiraihmisiltä. Millaisissa tarinoissa koira sitten voi olla toimiva päähenkilö, vai voiko se toimia lainkaan?

3.1 Päähenkilö

Päähenkilö on ennen kaikkea se henkilö, jolle tarina tapahtuu ja johon katsoja samaistuu katsoessaan elokuvaa, lukiessaan kirjaa tai vaikkapa pelatessaan peliä. Päähenkilöllä on usein tarinaa kuljettavia ja eteenpäin vieviä ominaisuuksia, kuten vahva tahto pyrkiä kohti päämääriään, sekä riski menettää jotain hahmolle itselleen arvokasta (Aaltonen 2002, 56). Elokuvassa Mrs. Doubtfire- Isä sisäkkönä (1993), vaimostaan eronneen päähenkilön päämääränä on saada viettää enemmän aikaa lastensa kanssa. Hahmo pyrkii kohti päämääräänsä hakemalla valepuvussa paikkaa lastenhoitajana, näin osittain onnistuen tavoitteessaan olla lähempänä lapsiaan, mutta samalla ottaen riskin perheensä menettämisestä lopullisesti.

Paitsi että päähenkilön ominaisuudet vievät juonta eteenpäin, ne myös auttavat katsojaa luomaan hahmosta tietynlaisen mielikuvan. Tarina asettaa henkilön tilanteisiin, jossa tä-

män tekemät valinnat ja reaktiot vahvistavat katsojan rakentamaa kuvaa hahmosta. Hahmon tulisikin uskottavuuden kannalta aina toimia luonteensa mukaisesti, eikä hahmon toiminnassa saisi tapahtua yllättävää muutosta. (Aaltonen 2002, 55.)

Elokuvan hahmo on aina suurempi ja kiinnostavampi kuin kukaan oikea ihminen voisi koskaan olla (Mehring 1990, 193). Hyvällä hahmolla on kuitenkin myös heikkouksia. Hänessä voi olla sekä hyviä, että pahoja piirteitä ja ominaisuuksia, jotka vaikeuttavat tavoitteen saavuttamista (Mehring 1990, 194). Tarina jää helposti melko vaisuksi, eikä katsoja välttämättä pysty samaistumaan hahmoon tämän ollessa liian täydellinen ja kaikin puolin valmis kohtaamaan vastustajansa.

Mehringin (1990, 194) mukaan hyvällä hahmolla on tilaa ja potentiaalia kasvaa. Jokainen päätös, jonka hahmo tekee, muuttaa ja opettaa jotenkin hahmoa. Muuttuminen onkin tärkeä piirre tarinankerronnassa. Kuvitellaan esimerkiksi, että elokuvan päähenkilö on pelokas. Olisi epäuskottavaa, jos tämä tiukan paikan tullen yhtäkkiä löytäisi rohkeutensa ja pelastaisi päivän. Jotta katsoja uskoisi hahmon muutokseen pelokkaasta rohkeaksi, pitäisi hahmon kehityksen tapahtua tasaisesti pitkin tarinaa.

Päähenkilö on siis moniulotteinen hahmo. Toisaalta sen tulee olla tarpeeksi oikean ihmisen kaltainen ollakseen samaistuttava ja uskottava, mutta toisaalta sen tulisi olla mielenkiintoisempi kuin tavallinen ihminen. Päähenkilöllä tulisi olla heikkouksia, joista tämän kuitenkin tulisi päästä yli saavuttaakseen päämääränsä. Päähenkilön tulisi siis kokea tarinan kuluessa jonkinlainen muutos hyvään tai pahaan ja kasvaa tarinan mukana.

3.2 Koira päähenkilönä

Ihmisen on luonnollisesti helppoa samaistua toiseen ihmiseen, meillä on yhteinen tapa ilmaista itseämme ja tunteitamme. Lisäksi olemme saattaneet olla joskus samanlaisessa tilanteessa kuin päähenkilö. Mutta mitä tapahtuu jos meidän pitääkin yhtäkkiä tulkita koiraa? Päähenkilön kautta katsoja kokee tarinan tapahtumat, joten hahmon tulisi olla elävä, todentuntuinen, mielenkiintoinen sekä sympaattinen (Aaltonen 2002, 40). Moni ihminen varmasti pitää koiraa sympaattisena, ei niiden muuten annettaisi istua sohvillamme tai nukkua sängyissämme. Mutta pelkkä sympaattisuus ei riitä.

Päähenkilöllä on päämäärä, jota kohti henkilö pyrkii toiminnallaan. Millaisia päämääriä koiralla voi olla? Henkilön päämäärä, kuten muutkin sen ominaisuudet, riippuvat paljolti tarinan tyyllilajista. Lassien päämäärä oli palata takaisin kotiin, mikä voisi olla myös oikean eksyneen koiran päämäärä. Sen sijaan elokuvassa *Kuin kissat ja koirat* (2001) agenttikoirat pyrkivät estämään kissojen maailmanvalloituksen. Oikean koiran tavoitteita voisi kotiin palaamisen lisäksi olla vaikkapa saada liian korkealle piilotetut herkut tai löytää mahdollisimman mukava paikka nokosille. Voisi väittää, että koiran tavoitteet tuntuvat arkisilta, eikä niistä välttämättä saa koko illan elokuvaa tai monisatasivuista romaania, joka jaksaisi kantaa tarinaa alusta loppuun asti. Ainakaan ihmisyleisölle. Paremminkin ne toimisivat osana isompaa kokonaisuutta tai itsenäisesti vaikkapa lyhytelokuvana tai niin sanottuna minipelinä.

Ollakseen mielenkiintoinen päähenkilö, koiraan tulisi siis siirtää jotakin ihmisestä. Enkä tarkoita tällä sitä, että koiran tulisi puhua ihmisten kieltä, kävellä kahdella jalalla tai pitää vaatteita. Antropomorfismilla tarkoitetaan ihmismäisten piirteiden siirtämistä toiseen eläimeen (Raevaara 2011, 106). Äärimmilleen viety antropomorfinen hahmo on esimerkiksi *Aku Ankka*. *Aku Ankan* maailmassa ihmiset muistuttavat ulkoisesti eläimiä, mutta elävät muuten kuin tavalliset ihmiset. Antropomorfiset hahmot voivat myös elää tavallisten ihmisten rinnalla. Tv-sarjassa *BoJack Horseman* (2014) osalla hahmoista on sekä ihmisen että eläimen piirteitä, mutta ne eivät muuten eroa muista ihmisistä. Tämän kaltainen inhimillistäminen ei suinkaan ole mikään uusi ilmiö. Vanhoissa saduissa esiintyy paljon eläimiä, joilla on ihmismäisiä luonteenpiirteitä ja muinaiset suomalaiset uskoivat muun muassa karhujen olevan esi-isiämme (Raevaara 2011, 106). Omien tunteiden ja ajatusten heijastaminen toiseen eläimeen on ihmiselle luontaista. Ihminen on jo ammoisista ajoista asti pyrkinyt parantamaan selviytymismahdollisuuksiaan inhimillistämällä, eli yrittämällä ymmärtää saaliseläinten ja petojen käyttäytymistä. Inhimillistämisen tarkoituksena onkin siis ollut alun alkaen tulla toimeen muun maailman kanssa. (Horowitz 2011, 24–26.)



KUVA 3. *BoJack Horsemanin* maailmassa on sekä antropomorfisia, että tavallisia ihmisiä. (Netflix, 2014)

Ihmisellä on taipumus tulkita koiran tunnetiloja inhimillistämisen kautta. Suupielensä ylöspäin kääntänyt koira mielletään usein onnellisesti hymyileväksi ja huokailu ja surullinen katse masennukseksi. Ihminen viestii näin tunnetilojaan, mutta hampaitaan esittelevä koira on kaikkea muuta kuin iloinen. Vaikka koiran eleet ovatkin joskus ristiriidassa ihmisen vastaavien eleiden kanssa, osaa ihminen kuitenkin jollain tasolla tulkita koirien viestintää. Ymmärrämme koiran hännän asennosta ja liikkeestä onko se iloinen vai pelossaan ja osaamme erottaa innostuneen ja vihaisen haukkumisen. Olisi jopa outoa, jos näin pitkän yhteiselon jälkeen emme osaisi lainkaan tulkita koiraa. Tulkitsehan koirakin ihmistä katsomalla tätä silmiin, näin pyrkien ymmärtämään ihmisen eleitä (Raevaara 2011, 192–193).

Ehkäpä tässä, kuten monessa muussakin asiassa, parhain ratkaisu olisi päätyä kompromissiin. Käyttäytymistieteilijä ja psykologi Alexandra Horowitz (2011, 67–74) pohtii, että koiraan tulisi suhtautua ikään kuin eläimen ja ihmisen välimuotona; perheenjäsenenä alkukantaisine taipumuksineen. Koirapäähenkilökin voi siis hyvin olla sekoitus ihmistä ja koiraa, fiktiossa häntäänsä jahtaava supersankari on täysin mahdollinen. Se, miten hahmo tarinassa näyttäytyy, riippuu täysin tarinan tyylilajista ja kohderyhmästä.

3.3 Koirahahmon piirteet

Kuinka hahmon luominen aloitetaan? Ohjaaja Jarmo Lampela kertoo aloittaneensa eräiden ihmishahmojensa rakentamisen näiden nimistä. Hahmot eivät halunneet itseään kutsuttavan oikeilla nimillään, joten he käyttivät lempinimiä Ippe ja Papu. Seuraavaksi Lampela määritteli muut luonteisiin vaikuttavat tekijät, kuten vanhempien avioero ja suhteet vanhempiin, elämäntilanne, sisarukset, harrastukset ja hahmojen menneisyys. (Lampela 2003, 67–68.)

Millaiset seikat voisivat määrittää koirahahmon luonteen? Koira tuskin koskaan tulee vaatimaan itseään kutsuvan eri nimellä, kuin minkä omistaja on tälle antanut. Oma kokemukseni on, että koirat itseasiassa ilahtuvat, kutsui niitä millä nimellä tahansa. Koirahahmo on kuitenkin voitu nimetä luonteenpiirteensä tai ulkoisen olemuksensa mukaan tai vastaisesti. Beethoven-elokuvassa (1992) koira saa nimekseen Beethoven, tämän haukuessa kyseisen säveltäjän Sinfonia nro 5:n soidessa, kun taas Riki-mangassa (2003) pienikokoinen ja heiveröinen päähenkilö saa nimekseen voimaa tarkoittavan kirjoitusmerkin, Rikin.



KUVA 4. Rikin nimi on ristiriidassa tämän ulkoisen olemuksen ja luonteen kanssa tämän ollessa pentu. (Takahashi, Y, 2012)

Kuten oikeitakin ihmisiä, myös ihmishahmon luonnetta ja asenteita määrittävät tämän kokemukset ja menneisyys. Sama pätee tavallaan myös koiriin, rakastavassa perheessä kasvanut koira voi olla täysin erilainen, kuin sellainen, jota on mahdollisesti kohdeltu kaltoin tai se on muuten elänyt huonoissa oloissa. Koiraan ei kuitenkaan aivan täysin päde

tämä väittämä. Tutkija Jeffrey Masson kertoo eräistä pelastetuista vinttikoirista, jotka olivat vaarassa saada lopetustuomion huonon kilpailumenestyksen vuoksi. Massonin mukaan kilpailevia vinttikoiria pidettiin häkeissä eristyksissä muusta maailmasta ja ilman hellyyttä, jotta niistä tulisi aggressiivisia ja ne menestyisivät paremmin. Tällaista elämää viettänyt koira ei ”urheilu-uransa” jälkeen välttämättä pystynyt sopeutumaan normaaliin elämään ja päätyi todennäköisesti lopetettavaksi. (Masson 1997, 41–42.)

Jos edellä mainituista vinttikoirista pitäisi luoda tarinaan hahmo, sitä voisi kuvailla katkeroituneeksi ja vihaiseksi ja sen asenne maailmaa kohtaan saattaisi olla hyvinkin kyyninen. Masson kuitenkin kertoo yllättävän seikan pelastetuista vinttikoirista; ne käyttäytyivätkin vihaisen sijaan ystävällisesti ja anteeksiantavasti (Masson 1997, 42). Tässä on yksi esimerkki koiran ja ihmisen eroavaisuuksista. Ihmishahmo, joka on kokenut vääryyttä tai kärsimystä, on uskottavampi jos sen maailmankuva on muuttunut negatiivisemmaksi, mutta koiran tapauksessa asiaa ei kannata ajatella näin mustavalkoisesti. Huonoista oloista pelastettu koirahahmo voi olla iloinen ja ystävällinen. Tarina voi toisaalta kärsiä, jos kaikki siinä esiintyvät koirat ovat onnellisia kokemuksistaan huolimatta. Kaltoin kohdeltu päähenkilö voi päästä tarinan aikana yli huonoista kokemuksistaan ja näin kokea muutoksen. Päähenkilön ja muiden hahmojen välille voi myös syntyä konflikti erilaisten maailmankatsomusten takia, mikä voi osaltaan viedä tarinaa eteenpäin.

Elokuvassa Babe – Urhea possu (1995) Rex-niminen koira on kättyisä ja aggressiivinen, sillä tämä on aikoinaan menettänyt suuren osan kuulostaan onnettomuudessa. Kuuroutumisen seurauksena Rexin kilpailu-ura paimenkoirana päättyi. Tämä vaikuttaa hahmon asenteisiin etenkin tarinan päähenkilöä, Babe-nimistä possua, kohtaan. Rex ei hyväksy Babea, varsinkaan tämän alkaessa paimentaa lampaita muiden paimenkoirien rinnalla. Lopulta se ajautuu konflikteihin possun ja tätä puolustavan Fly-nimisen koiran kanssa. Rex kuitenkin oppii elämään huonon kuulonsa kanssa, heltyy ja hyväksyy Baben osaksi paimenkoiria. Konflikti Rexin kanssa on olennainen elementti Baben etsiessä identiteettiään ja paikkaansa maailmassa. Jos Rex olisi hyväksynyt heikkoutensa heti kuurouduttuaan ja sallinut Baben tulla osaksi laumaa heti tämän saavuttua farmille, päähenkilön ei olisi tarvinnut tehdä töitä ja osoittaa ansaitsevansa paikkaansa lammaspaimenena.

Paitsi että koira tuntee ja kokee erilailta, sen toimintaa eivät myöskään ohjaa ihmisten laatimat säännöt. Koira ei häpeä toteuttaa itseään ja tarpeitaan tilanteissa, jotka ihmiselle saattavat olla kiusallisia ja vaivaannuttavia (Ojanen 2012, 37). Etenkin komedioissa tätä

koiran ja ihmisen erilaista käsitystä hyvistä tavoista käytetään paljon. Elokvassa *The Shaggy dog – Karvanaama* (2006) elokuvan päähenkilö saa elimistöönään seerumia, mikä saa henkilön käyttäytymään koiramaisesti ja muuttamaan tämän aika ajoin ulkoisesti konnaan koiraksi. Elokuvan komiikka perustuu siihen, että ihmishahmo on muiden silmissä kummallinen käyttäytyessään kuin koira. Elokvassa *Dr. Dolittle – Eläintohtori* (1998) päähenkilön lemmikkikoira neuvoo tälle, kuinka koirat käyttäytyvät, mutta tällä on komediallisen elementin lisäksi myös huonot seuraukset. Päähenkilön isä huolestuu poikansa kummallisesta käytöksestä ja lopulta perheen koira annetaan pois. Menetyksestä traumatisoituneena päähenkilö vannoo, ettei enää koskaan puhu eläimille.

Koirassa on paljon samaa kuin ihmisessä, mutta myös paljon eroavaisuuksia. Näissä toisistaan poikkeavien maailmojen yhteentörmäyksissä on tarinan kannalta paljon potentiaalia. Ne voivat aiheuttaa konfliktin tai humoristisen tilanteen, tai koiran optimistinen asenne elämään voi opettaa kyyniselle ihmiselle jotain elämästä ja toisinpäin.

4 ARKKITYYPIT JA KOIRA

Vaikka päähenkilö onkin tärkeä, tarvitsee tarina myös muita elementtejä. Kerronnassa esiintyy arkkityyppejä, joista yleisimmät ovat sankari, varjo, portinvartija, oppi-isä, sanna-aattaja, jekuttaja ja muodonmuuttaja. Arkkityyppejä ja myyttisiä hahmoja on toki tarinan lajityypistä riippuen enemmänkin, mutta ilman edellä mainittuja hahmoja, tarinanankerronta on lähes mahdotonta (Vogler 1998, 32).

Arkkityypit voivat olla elottomia tai elollisia, mutta niiden tehtävät pysyvät samanlaisina. Kulttuuri voi myös vaikuttaa siihen, minkä muodon arkkityyppi ottaa. Meillä koira mielletään sankarilliseksi ja uskolliseksi, mutta kreikkalaisen mytologian Kerberos taas on paha kalmankoira. Joihinkin eläimiin liitetään usein tiettyjen arkkityyppien ominaisuuksia. Kettuun ja suteen liitetään saduissa usein pahansuopuus, viekkaus ja juonittelu, pöllöt ovat viisaita, oppi-isämaisia hahmoja ja linnut tuovat usein viestejä ja uutisia. Koiriin liitetään etenkin uskollisuus, mutta joskus myös alistuminen ja mielistely.

4.1 Koira sankarina

Sankari on usein tarinan päähenkilö ja jakaa tämän kanssa paljon samoja piirteitä. Sankarin voi olla samaistuttava, eli tällä tulisi olla inhimillisiä heikkouksia ja tarpeita. (Leino 2003, 62–64.) Hyvä sankari ei siis ole jumalallinen yliolento, vaan tasapainoinen yhdistelmä kadehdittavia ominaisuuksia, esimerkiksi kauneutta tai rohkeutta, sekä heikkouksia, kuten kärsimättömyyttä ja epävarmuutta (Vogler 1998, 36–37). Erityisin piirre sankarissa on uhrautuvaisuus. Sankari on valmis uhraamaan jotain omaansa tai jopa itsensä aatteen tai ryhmänsä puolesta. (Vogler 1998, 35.)

Päähenkilö ei kuitenkaan aina kannata sankarin viittaa, vaan toimiessaan sankarillisesti kriittisellä hetkellä, mistä tahansa hahmosta voi tulla sankari. Sankarius voi olla myös vain hetkellistä hahmon tehdessä sankarillisen teon, ja jopa päähenkilöä vastustavalla voimalla voi esiintyä sankarillisia piirteitä. Sankarin, kuten muiden arkkityyppien, ominaisuuksia tulisikin esiintyä hyvässä hahmossa monipuolisesti. (Vogel 1998, 39.)

Vaikka sankarin tulisikin tarinan kuluessa kasvaa kohdatakseen vastustajansa, sankaruus voi kuitenkin joissain tapauksissa tarkoittaa sitä, että tämä on alusta loppuun samanlainen, valmiina kohtaamaan vastustajansa, eikä tämä protagonistin tavoin koe kasvua tarinan aikana. (Leino 2003, 62–64.) Sankarin ei kuitenkaan tarvitse olla tietynlainen hahmo ollakseen sankari. Hahmo voi olla yhteisönsä hyväksytty tai halveksittu, sen yhteiskunnallisella asemalla tai uskolla ei ole merkitystä, lisäksi sankaruus voi olla paitsi fyysisiä, myös moraalisia tekoja (Campbell 1990, 46–47).

Koiraan yhdistetään usein lojaalius sekä epäitsekkyyys, jotka ovat usein myös sankarillisia ominaisuuksia. Myös uhrautuvaisuuden ajatellaan kuuluvan koiran hyveisiin. Onko koira siis luonnostaan sankari? Pelastustehtävissä toimivat koirat ovat varmasti monen mielestä sankareita. Ne pelastavat eksyneitä tai muuten pulaan joutuneita ihmisiä. Mutta tekevätkö koirat näin hyvää hyvyyttään? Koirahan ei tietenkään itse tee aloitetta ryhtyä pelastuskoiraksi, vaan koiran omistaja. Pelastustyöhön valmentavaan koulutukseen vaaditaan toki koiralta tiettyjä ominaisuuksia, kuten ystävällinen ja luottavainen luonne sekä hyvä hajuaisti (Palveluskoiraliitto: Pelastuskoiratoiminta, n.d.).

Koira ja sen erinomainen hajuaisti ovat pelastustöissä työkalu ihmiselle. Koira lähtenee pelastustöihin mahdollisesti tietäen, että löytäessään metsään eksyneen marjastajan se saa palkinnon. Onko pelastustyöt sitten vain hauskaa leikkiä vai ymmärtääkö koira sittenkin mistä on kyse? Ihmisiä pelastavien newfoundlandinkoirien hoitajat kertovat koiriensa näyttävän aina pelastustöiden jälkeen ylpeiltä, kuin ne tietäisivät tehneensä hyvän työn (Masson 1997, 78). Mikäli koira ymmärtää olla ylpeä pelastettuaan hengen, voisi olettaa sen myös ymmärtävän, milloin ihminen on hengenvaarassa.

Jotta löytäisi vastauksen siihen, ymmärtääkö koira tekevänsä sankarillisesti, tulisi ensin pohtia ymmärtääkö koira ylipäätään oikean ja väärän eron. Horowitz (2011, 244) toteaa oikean ja väärän olevan ihmisen keksimiä käsitteitä, jotka kaikki ihmiset, pieniä lapsia lukuun ottamatta, osaavat erottaa toisistaan. Kuinka koira voisi luonnostaan ymmärtää jotain ihmisten keskenään sopimaa sääntöä? Voiko koira kuitenkin oppia ymmärtämään eron oikean ja väärän välillä? Horowitz väittää, että oppiminen perustuu mielikuviin, esimerkiksi jos koira on jyrsinnyt rikki omistajansa kengät ja tästä teosta rangaistaan vasta useiden tuntien päästä, koira oppii vain sen, että omistajan saapuminen tarkoittaa rangaistusta. Koira ei tällöin osaa yhdistää kenkien tuhoamista ja rangaistusta, joten se ei osaa tuntea siitä syyllisyyttä. (Horowitz 2011, 247.) Koira ei siis välttämättä opi erottamaan

oikeaa ja väärää, vaan se ymmärtää mistä rangaistaan ja mistä palkitaan. Vaikuttaisi siis siltä, ettei koirilla ole sen kaltaista etiikan- ja oikeudentajua kuin meillä ihmisillä. Se ei kuitenkaan estä koiraa olemasta sankari.

Vuonna 2014 Suomen Kennelliiton myöntämän sankarikoira-arvon sai 18 koiraa. Koira voi saada sankarikoiran arvon, jos se on ollut merkittävästi mukana pelastamassa ihmisenkiä. Arvonimen saaneista koirista osa on virkakoiria, eli esimerkiksi koulutettuja ek-syneiden etsijöitä, mutta joukkoon mahtuu myös ihan tavallisia lemmikkikoiria. (Kennel-liitto 2014.) Se, että sankarikoira-arvon sai ”ammattilaisten” lisäksi myös tavalliset koirat, tarkoittaa mielestäni sitä, ettei halu auttaa ja pelastaa ole vain opittua. Historia on täynnä tarinoita koirien tekemistä urotöistä. Joten tekivät koirat sankaritekoja tietoisesti tai tie-dostamattaan, niiden voi hyvinkin nähdä suorittavan urotöitä myös tarinan sankarina.

4.2 Koira varjona ja portinvartijana

Varjo on sankarin haastava ja vastustava voima. Useimmiten varjo paljastetaan tarinan alkuvaiheessa, jolloin katsoja tiedostaa varjon ylivoimaisuuden verrattuna sankariin ja pysyy seuraamaan sankarin kehitystä. Varjo voidaan esitellä muissakin kohdissa tarinaa, kuten ennen sankarin esittelyä tai vasta tarinan kliimaksissa. Ulkoisen hahmon lisäksi varjo voi olla myös päähenkilön sisäinen paha, esimerkiksi vakava sairaus tai päähenkilön persoonassa piilevä pahuus. Varjo ei välttämättä ole tarinan roisto, vaan varjon roolin voi ottaa jokin muukin hahmo. Kaikkein vaikuttavimmillaan varjo on silloin, kun niitä on vain yksi. (Leino 2003, 64–66.) Varjo motivoi sankaria ylittämään itsensä. Varjon tehtävänä on luoda konflikteja, joiden kautta sankari voi näyttää todelliset kykynsä ja luonteensa. (Vogler 1998, 72.)

Sankarin matkaa hankaloittavat varjon lisäksi myös portinvartijat. Portinvartijat voivat olla esimerkiksi antagonistin kätyreitä tai ympäristön asettamia esteitä. Portinvartijoiden tehtävänä on testata sankaria tämän matkalla. Joskus portinvartijoista voi tulla sankarin liittolaisia, tämän läpäistyä portinvartijan asettaman testin. Sankari voi myös ohittaa yli-voimaisen esteen naamioitumalla itse portinvartijaksi, esimerkiksi pukeutumalla vihollis-armeijan asuun päästen näin huomaamatta ohittamaan esteen. (Vogler 1998, 57–59.) Por-

tinvirtijan voi myös ajatella vartioivan sankarin maailman ja pahan maailman rajaa. Ensimmäisen portinvartijan ohitettuaan sankari on viimeistään astunut ”pimeälle puolelle”. (Campbell 1990, 80.)

Sanotaan, että koira on ihmisen paras ystävä. Ehkä siksi saattaa tuntua haastavalta miettiä esimerkkejä koirahahmoista, joka olisi ihmiselle vihollinen ja pyrki estämään tätä saavuttamasta päämääräänsä. Usein tällaiset koirahahmot ovat susia, tai muita kesyyntymättömiä koiraeläimiä. Myyteissä ja tarustoissa koira kuitenkin esiintyy usein hyvän lisäksi myös uhkaavana. Yksi keskeisimpiä egyptiläisiä jumalia oli pahansuopa väkivallan ja epäjärjestyksen jumala Seth, jonka pää muistutti vinttikoiraa ja joka murhasi veljensä Osiriksen (Pietiläinen 2013, 40). Tuttuja hahmoja ovat myös hellhound, helvetinkoira, joka hyökkäsi kuolevien tai muuten heikkojen kimppuun, sekä monissa eri kulttuureissa esiintyvät kuolonkoirat, jotka johdattavat kuollen tuonpuoleiseen (Raevaara 2011, 112).

Elokvassa *The Grey – Suden hetki* (2011) joukko öljynporaamossa työskenteleviä miehiä päätyy lentokoneonnettomuuden jälkeen keskelle Alaskaa vaarallisten susien keskelle. Vaikka elokuvassa konkreettinen uhka onkin ihmisiä tappavat sudet, päähenkilöä varjostaa myös tämän huono suhde isäänsä ja vaimonsa parantumaton sairaus. Suden hetken päähenkilö tappaa työkseen liian lähelle öljynporaamaa tulevia susia, joten lentokoneen pudottua lähelle susien pesää, ihmisen ja suden roolit kääntyvät pääläelleen. Ihmisistä tuleekin eliminoitavia tunkeilijoita susien alueella. Lopussa päähenkilö päätyy keskelle susien pesää ja joutuu taistelemaan alfasutta vastaan. Susista ei siis tarinassa tehdä sinällään pahoja, ne vain luonnollisesti suojelevat reviiriään, aivan kuten ihmisetkin. Elokuvan maailman sudet eivät siis ole tiedostavasti pahoja, ne eivät pyri estämään sankaria vain silkkää pahuuttaan.

On erikoista, kuinka koira mielletään usein hyväksi, mutta susi pahaksi. Koira kuitenkin polveutuu sudesta, ja jotkut ihmiset yhä vertaavat koirien käytöstä susiin. Silti niihin suhtaudutaan eri tavalla. Koiraan yhdistetään uskollisuus ja ystävyys, kun taas sutta usein kuvailaan alkukantaiseksi ja verenhimoiseksi. Tämän voi toki selittää sillä, että koira on kesytetty ja susi kesyyntymätön villieläin. Toisaalta, ihmisten toisen suosittu kotieläimen, kissan, tapauksessa asia on usein päinvastainen.

Koirien tapaan myös kissat ovat nykyisin ihmisen lemmikkejä ja ystäviä, mutta tarinoissa kissa esiintyy usein hyvää vastustavana voimana. Erityisesti kissojen ja koirien vastakainasettelu on yleistä. Japanilaisessa Pokémon-nimisessä tv-sarjassa (1997) rikollisliiga Rakettiryhmän johtajalla on kissaa muistuttava pokémon, kun taas poliiseilla nähdään sarjassa usein koiramaisia pokémoneja. Onneksi kissoissa esiintyy myös hyviä hahmoja, kuten Disneyn Aristokatit (1970) ja Hello Kitty -nimellä paremmin tunnettu Kitty White.



KUVA 5. Pokémon-maailman poliiseilla on usein kumppaneinaan Growlithe-nimisiä pokémoneja. (Bulbapedia 2013)

Mielletäänkö villikoirien tapaan myös villikissat pahoiksi? Jos kotikissat esitetään viekaana ja juonittelevana, on tämän sukulainen, leijona, yleensä täysin päinvastainen. Leijonat ovat usein kuninkaita, jaloja ja oikeudenmukaisia, valmiina uhraamaan itsensä yhteisen hyvän vuoksi. Tällaisista leijonista hyviä esimerkkejä ovat Narnian tarinoissa (1950) esiintyvä Aslan sekä Disneyn Leijonakuninkaan (1994) Mufasa. Toki villikissoisakin esiintyy pahoja hahmoja, kuten Disneyn Tarzan-elokuvassa (1999) esiintyvä leopardi Sabor ja Rudyard Kiplingin Viidakkokirjan (1894) Shere Khan –tiikeri.

Eräässä vanhassa suomalaisessa loitsussa pyydetään metsänjumalaa kutsumaan koiransa, eli sutensa ja karhunsu, kotiin, jotta karja voitaisiin laskea turvallisesti laitumelle (Ojanen 2012, 63–65). Metsänjumalan sudet toimittivat siis samaa virkaa, kuin ihmisen koirat ja susia pyydettiin koirien tapaan kutsumaan pois pahanteosta. Ehkä luonnonhenkien hylkääminen sai meidät vieraantumaan myös sudesta. Susilla ei tavallaan ollut enää isäntää, joka käskisi ne pois pahanteosta. Samalla taas koira muuttui ulkoisesti ja luonteeltaan yhä kauemmas sudesta, lopulta muistuttaen vain etäisesti esi-isiänsä. Toisaalta susi ja koira yhdistettiin myyteissä usein kuolemaan, joten uskonoppineiden oli kristinuskon levittyä helppoa yhdistää susi saatanaan ja pitää näitä tämän käytyreinä (Raevaara 2011, 118). Eh-

käpä pelko susia kohtaan kumpuaa joistain näistä syistä. Susien lisäksi muihinkin villeihin koiraeläimiin, kuten kettuihin, dingoihin ja sakaaleihin, liitetään monesti negatiivisia asioita.

Jos koira ei luonnostaan tai omasta aloitteestaan pyri vastustamaan ihmistä, niin tällainen käytös voi olla opittua. Tarinassa voi esiintyä vaikkapa vahtikoira, joka suojelee reviiriään, tai muuten aggressiiviseksi koulutettu koira. Joillain koiraroduilla voi olla myös vahva metsästysvietti, jolloin esimerkiksi rusakko-sankarin vastustavia voimia voivat olla metsästyskoirat. Usein tietyt rodut yhdistetään niin tarinoissa kuin oikeastikin aggressiivisuuteen. Tällaisten rotujen historiassa on yleensä jotakin, joka on leimaa koiria vielä tänä päivänäkin. Tyypillisin näistä roduista on dobermanni. Rodun kehitti veronkantaja nimeltään Dobermann, joka tarvitsi työssään vahvaa, pelotonta, äkäistä ja herkästi hyökkäävää koira (Pietiläinen 2013, 287).

Tutun ja turvallisen asian muuttuminen voi olla pelottavaa. Tätä käytetään hyväksi etenkin Stephen Kingin vuonna 1981 julkaistussa kauhunovelli Cujossa. Cujon on lempeä ja ystävällinen bernhardinkoira, joka eräänä päivänä sairastuu vesikauhuun tautia kantaneen lepakon puremasta ja muuttuu raivohulluksi tappajaksi. Bernhardinkoiriin yhdistetään yleensä ystävällisyys ja rotu esitetään usein pelastamassa ihmisiä. Siksi on pelottavaa, ja omalla tavallaan surullista, että koiran luonne muuttuu täysin. Tässäkin tapauksessa itse koira ei tarkoita ihmiselle pahaa, vaan sairaus aiheuttaa hahmon muutoksen.

4.3 Koira oppi-isänä

Oppi-isä on hahmo, jonka tärkein tehtävä on opettaa sankaria. Oppi-isät ovat usein entisiä sankareita, jotka siirtävät oppimansa tiedon tai taidon uudelle sankarille. Oppi-isät edustavat sankareiden korkeinta pyrkimystä, eli ovat ikään kuin esikuvia, joiden kaltaiseksi sankari pystyy kehittymään. (Vogler 1998, 47–48.)

Kaikki oppi-isät eivät kuitenkaan ole entisiä sankareita. Disneyn versiossa Herkuleksesta (1997) sankarin oppi-isä on eläkkeelle jäänyt sankarien valmentaja. Phil-niminen satyyri on tarinan mukaan aiemmin kouluttanut Kreikan sankareita, kuten Perseusta ja Akillesta, mutta yksikään heistä ei kuitenkaan koskaan yltänyt kaikkien aikojen suurimmaksi san-

kariksi. Katkeroituneena epäonnistumisistaan Phil luovutti ja lopetti valmentamisen. Tavallaan Phil on siis entisen sankarin sijaan entinen oppi-isä. Phil kuitenkin suostuu valmentamaan Herkulesta, joka elokuvan lopussa osoittaa olevansa suuri sankari.

Joskus oppi-isän tehtävänä on myös ”lahjan” antaminen. Lahja voi olla jotain konkreettista, kuten avain tai ase, mutta se voi olla myös esimerkiksi tärkeä opetus, joka pelastaa sankarin hengen. Oli lahja sitten esine tai neuvo, se on kuitenkin jotain, joka auttaa sankaria saavuttamaan päämääränsä. Oppi-isä ei kuitenkaan anna lahjaa, jos sankari ei ole osoittanut olevansa sen arvoinen, esimerkiksi toimimalla oikeudenmukaisesti tai edistymällä oppi-isän koulutuksessa. (Vogler 1998, 48, 49–50.)

Paitsi että oppi-isä voi opettaa fyysisiä taitoja, kuten miekkailua tai muuta taistelulajia, voi oppi-isä opettaa sankaria erottamaan hyvän ja pahan toisistaan. Tällainen oppi-isä voi olla vaikkapa sankarin olalle ilmestyvä omatunto, joka neuvoo sankaria toimimaan moraalisesti oikein. Oppi-isä voi myös istuttaa tarinaan sankarille ja katsojalle tiedon jostakin, jonka sankari muistaa kriittisellä hetkellä ja pelastuu tämän avulla pulasta. (Vogler 1998, 50–51.)

Koiraa ei usein nähdä tarinoissa opettamassa ihmiselle kamppailulajeja tai mielenhallintaa. On toki olemassa tarinoita, joissa sudet ovat kasvattaneet orvoksi jääneen ihmislapsen, opettaen tälle selviytymistä tai vanha koira voi opettaa nuorelle pennulle koiran elämää. Silti harvemmin koira opettaa ihmistä. Ehkä koiraan yhdistettävät piirteet ovat osasyllisiä siihen, miksi koiria esiintyy niin vähän oppi-isinä. Toki jokaisella koirarodulla on omanlaisensa luonteet, mutta useimpia koiria kuitenkin yhdistää lapsekkuus ja tietynlainen touhukkuus. Toinen syy voi olla se, että ihminen on yleensä se, joka opettaa koiraa.

Koirat voivat silti opettaa ja toimia omalla tavallaan mentoreina. Koira voi opettaa kynnistä sankaria näkemään elämän valoisat puolet tai työnarkomaania pitämään välillä hauskaa ja rentoutumaan. Myös koiraan yhdistettävät hyveet voivat toimia opetuksina. Omaelämäkerrallisessa kirjassa *Marley ja minä* (2005) labradorinnoutaja Marley opettaa perheettään paitsi iloitsemaan ja olemaan onnellinen elämän pienistä asioista, myös uskollisuudesta ja ystävyydestä. Vaikka koirat eivät esiintyisi Merlin-velhon kaltaisina mahtavina mentoreina tai vanhoina taistelulajien mestareina, ei niiden kykyä opettajina tule kuitenkaan väheksyä.

Tavallaan pyhimyksetkin ovat oppi-isiä, niiltä voidaan hakea suojelua ja opastusta. Historia tuntee myös ainakin yhden koirapyhimyksen, marttyrivinttikoina Guinefortin. Guinefortin tarinassa tämä pelastaa isäntänsä lapsen käärmeeltä. Kotiin tullessaan isäntä kuitenkin luulee koiran surmanneen lapsensa ja tappaa Guinefortin, mutta ymmärtää tehneensä pahan erehdyksen löytäessään lapsensa elossa kuolleen käärmeen vierestä. Marttyrivinttikoina nostettiin uskollisuuden esikuvaksi ja siltä rukoiltiin parannusta sairaille lapsille. Vaikka koiraa ei koskaan virallisesti julistettu pyhimykseksi ja sen hautapaikka määrättiin katolisen kirkon käskystä tuhottavaksi ihmispyhimyksiä alentavana, sen palttonasta löytyi merkkejä vielä 1800-luvulla ja sille on omistettu oma juhlapäivä. (Pietiläinen 2013, 131.) Guinefort on siis oppi-isä, joka aiemmin oli väärinymmärretty sankari. Mutta tavallaan kuolemansa jälkeenkin Guinefort oli väärinymmärretty, sillä koirana se ei ollut hyväksytty ihmispyhimysten rinnalla. Toinen samankaltainen oppi-isä on esimerkiksi Taru sormusten herrasta –trilogian (1954) Gandalf-velho. Myös Gandalf uhraa sankarillisesti henkensä, mutta palaa kuitenkin entistä kunnioitetumpana vastavoimien yritettyä kukistaa hänet. Molemmat hahmot, Gandalf ja Guinefort, ovat sellaisia, joilta muut hahmot hakevat suojelusta ja neuvoja ja jotka vastavoima yrittää hiljentää.

4.4 Koira sanansaattajana

Sanansaattajat antavat sankarille tietoa tulevista haasteista ja muutoksista. Sanansaattajan tärkeimpänä tehtävänä on esittää sankarille kutsu seikkailuun. Sanansaattaja voi myös antaa vastahakoiselle sankarille syyn lähteä matkaan, tällaisia syitä voivat esimerkiksi olla tieto tehtävän suorittamisesta ansaittavasta palkkiosta tai kunniaista. (Vogler 1998, 61–62.) Sanansaattaja ilmentää tulevaa muutosta ja tapahtumia. Kutsu seikkailuun ei tarkoita aina eepistä matkaa, vaan se voi olla myös kutsu elämään tai kuolemaan, tai vaikkapa henkiseen valaistumiseen. Olipa kutsu millaiseen tehtävään tahansa, se merkitsee aina vanhan jättämistä ja astumista uuteen maailmaan. (Campbell 1990, 58–59.)

Vogler (1998, 63) käyttää esimerkkinä elokuvaa *High Noon – Seriffi* (1952), jossa sanansaattajana toimii lennätinvirkailija. Virkailija tuo seriffille uutisen, että tämän viholliset ovat päässeet pois vankilasta ja tulossa tappamaan seriffiä. Sanansaattaja ei välttämättä kuitenkaan ole aina henkilö, se voi olla vaikkapa luonnonmullistus tai uutinen. Koska sanansaattaja voi olla mikä tahansa, ei ole estettä etteikö myös koira toimisi sanansaatta-

jana. Esimerkiksi sankarin lemmikkikoira voi tuoda tiedon muutoksesta vaikkapa muuttamalla käytöstään, mikä kertoo sankarille, että jotain on tapahtumassa. Koira voi myös johdattaa sankarin jonkin muutokseen johtavan asian tai henkilön luokse tai tuomalla itse muutoksen ilmestymällä sankarin elämään.

Yksi historian tunnetuimpia sanansaattajia on kreikkalaisen taruston Hermes. Hermes on jumalten viestinviejänä ja esiintyy muun muassa Odysseiassa Zeuksen sanansaattajana (Vogler 1998, 62). Eräässä Ptolemaiosten aikakaudella syntyneessä kultissa palvottiin Hermanubista, jossa yhdistyi Hermes sekä sakaalipäinen jumala Anubis, ja jota palvottiin erityisesti Cynopoliksessa, eli koirien kaupungissa (Raevaara 2011, 117). Tavallaan Anubiksen kaltaisia, kuolleita tuonpuoleiseen opastavia myyttien koiriakin voidaan pitää sanansaattajina. Vaikka kuoleman hetkellä itse kuolema toikin isoimman muutoksen henkilön tilaan, koiran voidaan ajatella tuoneen tiedon ja kutsun siirtymisestä vanhasta maailmasta uuteen tuonpuoleiseen maailmaan.

4.5 Koira jekuttajana

Jekuttaja on nimensä mukaisesti tarinan koominen hahmo. Jekuttajan yksi tärkeimpiä tehtäviä tarinassa on tunnelman keventäminen ennen tai jälkeen negatiivisen tapahtuman. Ennen kaikkea jekuttajat edustavat muutosta, esimerkiksi näyttämällä nykyisen tilanteen absurdiuden tai epätasapainon. (Vogler 1998, 77.) Jekuttajaa tarvitaan tuomaan tasapainoa etenkin sellaisissa tarinoissa, joissa käsitellään raskaita tai pelottavia aiheita. Tasapainoisessa tarinassa itketään paljon ja nauretaan vähän, tai toisin päin. Jekuttajat voivat olla sankarin tai varjon apureita, tai sitten kummankaan puolelle sitoutumattomia, omaan määränpäähänsä pyrkiviä hahmoja. Kuka tahansa muukin hahmo, vaikkapa sankari tai oppi-isä, voi toimittaa jekuttajan virkaa. (Vogler 1998, 77-78.)

Koira voi hyvinkin olla tarinan jekuttaja. Eläimet yleensäkin nähdään keventävinä hahmoina ja ne voivat tuoda kaivattua huumoria painostavan tunnelman keskelle. Katastrofielokuvassa Tulivuori (1997) yllättäen purkautuva tulivuori uhkaa Los Angelesia. Elokuvasa on kohtausta, jossa laava etenee pitkin kaupungin katuja ja uhkaa taloon loukkuun jäänyttä koira. Vakavasta tilanteesta tekee kuitenkin koomisen se miten koira reagoi. Koira ei ihmisten tapaan yritäkään paeta, vaan haukkuu ja uhittelee lähestyvää laavaa ja

tekee näin uhkaavasta tilanteesta koomisen. Kohtauksen lopussa koira katsojan helpotukseksi pelastuu talosta. Koirakohtaus on tervetullut kevennys traagisten tapahtumien ja sekasorron keskellä. Samalla koira myös osoittaa jonkinlaista sankaruutta asettumalla yksin uhkaa vastaan, muiden paetessa.

Myös erilaisten maailmojen kohtaaminen voi tuoda tarinaan koomisen elementin. Esimerkiksi esineet merkitsevät ihmiselle eri asioita kuin koiralle; ihmisellä on esineitä, joilla ei ole koirille minkäänlaista merkitystä ja toisinpäin (Horowitz 2011, 34-35). Tarinan komiikka voikin syntyä vaikkapa siitä, että riehakas koira tuodaan tuomaan sekasortoa seesteiseen ympäristöön. Koirat esiintyvät tavallaan jekuttajina myös sanonnoissamme. Jonkun ollessa pahanteossa sanomme leikkisästi tämän tekevän koiruuksia. Ojaisen (2012, 40) mukaan koirasanontoihin liittyy usein asioiden kääntäminen pääläelleen ja koiran edustavan vallattomuutta ja kurittomuutta. Koira voi edustaa ihmisen vastakohtaa, ihmisellä on säännöt ja koiralla anarkia.

4.6 Koira muodonmuuttajana

Muodonmuuttaja on arkkityypeistä vaikein määriteltävä. Muodonmuuttajat muuttavat ulkomuotoaan tai mielialaansa ja ovat sen vuoksi usein hämmentäviä sekä sankarille, että katsojalle. (Vogler 1998, 65.) Muodonmuuttaja voi usein olla vastakkaista sukupuolta sankarin kanssa ja toimia tämän romanttisena intressinä. Muodonmuuttaja tuo tarinaan epäilyksen ja jännityksen elementin. Myös sankari voi väliaikaisesti toimia tarinan muodonmuuttajana, esimerkiksi paetakseen portinvartijan ansasta. (Vogler 1998, 65–70.) Klassinen esimerkki muodonmuuttajasta on Batman-tarinoissa esiintyvä Kissanainen, jonka lojaalius sankaria kohtaan on alati muuttuvaa.

Koira ei oikeastaan voi kuvitella tarinan muodonmuuttajaksi, sillä koiraan liitetyt piirteet sotivat tämän arkkityypin ominaisuuksia vastaan. Koira on uskollinen ystävä, joka pysyy järkkymättä sankarin vierellä. Muotoaan muuttava varjo tai portinvartija voi kuitenkin ottaa koiran muodon päästen näin soluttautumaan hyvien puolelle. Elokvassa *The Thing – ”Se”* jostakin (1982) amerikkalaisten tutkijoiden leiriin juoksee hädissään koira, jota kaksi miestä ajaa takaa helikopterilla. Miehet yrittävät ampua koiran, mutta tämä hakee turvaa amerikkalaismiehistä ja lopulta jahtaajat kuolevatkin itse. Tutkijat ottavat koiran

osaksi rekikoiriensa laumaa, mutta myöhemmin selviää, että koira onkin muotoaan muuttanut vihamielinen avaruusolento.

Kukaan elokuvan hahmoista ei osaa epäillä koiraa, vaikka sitä jahdataan helikopterin ja aseiden kanssa. Päästyään leiriin, koira hyppää vasten yhtä amerikkalaismiestä ja nuolee tämän kasvoja. Koira osoittaaakin siis merkkejä ystävällisyydestä vihamielisyyden sijaan, joten kellään ei ole edes syytä epäillä, että tämä olisikin oikeasti avaruusolento. Koiraksi naamioituminen saattaakin olla parhaita keinoja varjolle herättää luottamus ja soluttautua, sillä ihminen ei yleensä koe koiran olevan uhka, vaan päinvastoin.

Fantasiatarinoissa voi esiintyä konkreettisesti muotoaan muuttavia henkilöitä tai olentoja. Kirjassa Harry Potter ja Azkabanin vanki (1999) Harryn kummisetä, Sirius Musta, osaa muuttaa muotoaan mustaksi isoksi koiraksi. Siriuksen koirahahmolla on kaksi eri puolta. Koiran ulkomuoto muistuttaa pahaa kalmankoiraa ja hahmo istuukin vankilassa epäiltyinä useasta, muun muassa Harryn vanhempien, murhasta. Toisaalta koira edustaa uskollisuutta, sillä tarinan lopussa paljastuukin tämän olleen syytön murhiin ja loppuun asti uskollinen Harryn vanhemmille, valmiina jopa kuolemaan heidän puolestaan. Hahmo on hämmentävä niin muille tarinan hahmoille, kuin lukijallekin. Hahmoa pidetään aluksi pahana, kunnes totuus hahmon hyvyydestä selviää. Koira tuomittiin ulkomuotonsa perusteella. Vaikka koira ei itse olisi muodonmuuttaja, sen ominaisuuksia ja siihen liitettäviä uskomuksia voidaan käyttää muissa muodonmuuttajahahmoissa.

5 KOIRAN ERI MUODOT

Tässä kappaleessa käsittelen karkeasti kolmeen ryhmään jakamiani koirahahmon tyylejä: inhimillistettyä koirahahmoa, realistista koirahahmoa ja hahmoja näiden kahden välimaastosta. Inhimillistetty koira on periaatteessa ihminen koiran muodossa ja on helpompi tulkittava, kuin realistinen koira. Kirjoittaja pystyy luomaan hahmon omaa ihmismaailmaa ja -tunteitaan hyödyntäen, tarvitsematta yrittää samaistua toiseen eläinlajiin. Samoin yleisölle on varmasti helpompaa tulkita esimerkiksi ihmisen puhetta kuin koiran ääntelyä. Inhimillistettyihin koiriin törmää esimerkiksi sellaisissa elokuvissa, joissa on otettu jokin jo olemassa oleva tarina, mutta hahmot on muutettu ihmisen sijaan eläimiksi. Esimerkiksi Sherlock Holmesista on tehty Sherlock koira -animaatiosarja ja kolmesta muskettisoturista on muskettikoira-versio. Nämä kaksi esimerkkisarjaa ovat lapsille suunnattuja, joka voi myös olla syy siihen, että hahmot on piirretty koiriksi.

Hahmo voi olla koiran ja ihmisen hybridi monellakin tavalla, esimerkiksi myyttien ihmissudet ovat puoliksi ihmisiä ja puoliksi susia, mutta hahmo voi myös muistuttaa ulkoisesti vain eläintä, mutta omata kuitenkin ihmismäisiä ominaisuuksia. Täysin inhimillistetyin koiran tapauksessa tarina on usein sellainen, ettei hahmon lajilla ole juonen kannalta juurikaan väliä, vaikka usein tarinan sankariksi valitaankin eläin, johon yhdistetään hahmon kanssa yhteneväisiä ominaisuuksia. Joskus kuitenkin tarina vaatii, että hahmo on tiettyä lajia. Hahmon on olennaista olla vaikkapa koira, mutta siihen on pitänyt siirtää joitakin inhimillisiä piirteitä, esimerkiksi seurattavuuden takia.

Ymmärtääksemme koiraa, on perehdyttävä sen näkökulmaan, mitä se havainnoi ja viestii, eli on vietettävä hetki koirana haistellen ja kuunnellen, samalla kuitenkin muistaen ihmisen aistien rajallisuuden verrattuna koiraan (Horowitz 2011, 33–34). Luodakseen realistisen koirahahmon, olisi siis ajateltava kuin koira, mutta onko se kuitenkaan täysin mahdollista? Voimme toki tutkia koiran käytöstä tarkkailemalla sen reaktioita erilaisissa tilanteissa, mutta kenenkään pään sisään, niin koiran kuin ihmisenkään, emme toistaiseksi vielä pääse. Mutta koska olemme pystyneet luomaan nykyisen siteen koiraan ilman yhteistä tapaa kommunikoida, ei ole syytä miksemme pystyisi myös tekemään todentuntuksia tarinoita koirista.

Toistaiseksi ihminen kirjoittaa koirien puolesta tarinoita, joten mielestäni on sallittua yhdistellä ihmisen ja koiran piirteitä realistiseenkin kuvaukseen koirasta. Mielestäni esimerkiksi niin Lassie, Beethoven kuin Frasier-sarjan (1993) Eddie-koirakin voidaan laskea realistisiin koirahahmoihin, vaikka ihmisen luomia ovatkin ja näin perustuvat vain ihmisen näkemys koirasta. Loppujen lopuksi, jokainen hahmo on vain tekijänsä näkemys ihmisestä tai koirasta.

5.1 Inhimillistetty koira: All Dogs Go To Heaven – Kaikenkarvainen Charlie

Kaikenkarvainen Charlie (1989) kertoo Charlie B. Barkin -nimisestä sekarotuisesta koirasta, joka kostaakseen hänet murhaneelle Carface-nimiselle amerikanpitbullterrierille hylkää taivaspaikkansa tietäen, ettei koskaan voi palata takaisin koirien taivaaseen. Charlilien noustua kuolleista, hän pelastaa Anne-Marie nimisen orvon ihmistytön Carfacen kynsistä ja itsekkäästi käyttää tätä huijatakseen uhkapeleissä itselleen rahaa ja perustaakseen uuden oman kasinon, uskotellen tytölle etsivänsä tälle uuden kodin ja vanhemmat. Carface ei luonnollisesti uudesta käänteestä ilahdu ja tilanne eskaloituu lopulta siihen, että Carfacen kätyrit tuhoavat Charlilien kasinon ja sieppaavat Anne-Marien. Elokuva loppuu, kun Charlie uhraa itsensä Anne-Marien puolesta ja näin epäitsekkyydellään lunastaa taivaspaikkansa takaisin.

Charlie edustaa klassista antisankaria, hän ei pyri päämääräänsä yhteisen hyvän vuoksi, vaan itsekkäistä syistä keinoja kaihtamatta. Hän ei esimerkiksi pelasta Anne-Marieta Carfacen kynsistä hyvää hyvyttään, vaan käyttääkseen itse tyttöä edistämään omia kostonhimoisia päämääriään. Päähenkilöille ominaiseen tapaan Charlie kokee elokuvan aikana muutoksen. Elokuvan alussa Charlie on itsekäs ja jopa pahansuopa, mutta osoittaa lopussa epäitsekkyyttä ja jaloutta uhraamalla itsensä Anne-Marien vuoksi. Charlilien muutokseen johtaneita tapahtumia ei ole kovinkaan monta, joten Charlilien kehitys tapahtuu juonen sanelemana eikä niinkään hahmon sisäisen maailman kautta. Elokuvassa on oikeastaan vain yksi kohtaus, jossa sysäys kohti muutosta annetaan Charlilien pelkojen kautta. Anne-Marien saatua tietää Charlilien varastaneen erään pariskunnan lompakon, hän syyttää koiraan varkaaksi ja valehtelijaksi ja poistuu paikalta vihaisena. Tämän seurauksena Charlie näkee painajaista, jossa hän kuolemansa jälkeen joutuu helvettiin, eli koiran menneisyys ja teot alkavat painaa häntä. Charlie ei tunnu kuitenkaan ottavan unesta opikseen, sillä seuraavassa kohtauksessa hän huijaa Anne-Marien mukaansa ”lompakkoperheen”

luota. Painajainen kuitenkin aiheuttaa sen, että Charlie alkaa suojella enemmän elämäänsä ylläpitävää kultakelloa. Tämäkin tosin kestää vain yhden kohtauksen ajan.

Onkin syytä pohtia Charlien muutoksen motiiveja. Pelastaako hän tytön hengen lopussa vain päästäkseen takaisin taivaaseen? Charlie on kerran tai kaksi elokuvan aikana näyttänyt tuntevansa empatiaa tyttöä kohtaan, mutta elokuvan muut tapahtumat eivät tue väitettä, että Charlie välittäisi kovinkaan paljon Anne-Mariesta. Elokuvan eräässä kohtauksessa Charlie jopa myöntää ystävälleen Itchylle, ettei lainkaan välitä työstä ja että kun uhkapelibisnes taas kukoistaa, he hylkäävät Anne-Marien orpokotiin. Toinen tulkinta voi tietenkin olla se, että koska Charlie on koira, hän on myös luonnostaan hyvä. Elokuvassa käy ilmi, että jokainen koira on sisimmältään kiltti, uskollinen ja jalo, joten voidaan olettaa, että Charlienkin kovan ja itsekkään kuoren alla on hyvä koira. Tällöin henkilö ei itse asiassa kokisi sinällään muutosta, vaan tämän koiramaiset piirteet vain tulisivat esiin. Koirien jalosta maineesta huolimatta voidaan miettiä, uhraisiko koira oman henkensä toisen vuoksi?



KUVA 6. Elokuvan antagonisti Carface (oik.) polttaa sikaria ja käyttää eräässä kohtauksessa asetta. (Kaikenkarvainen Charlie 1989)

Vaikka Charlie on klassinen esimerkki antisankarista, hän ei tosiaan ole perinteinen kuvaus koirasta. Kun puhutaan koiraelokuvista, ensimmäisenä mieleen saattaa tulla Lassie tai Beethoven – elokuvat. Edellä mainituissa elokuvissa koirat ovat hyvinkin koiramaisia, ne eivät puhu ihmisten kieltä, ne haukkuvat, kuolaavat ja tekevät muita koirille ominaisia asioita. Charlie taas puhuu ihmisten kieltä, vaikkakin Anne-Marien kerrotaankin osaavan puhua eläimille ja siksi ymmärtää mitä elokuvan koirat sanovat. Charliesta tekee koiramaisen vain ulkonäkö ja satunnaiset rapsutukset, murinat ja läähätykset. Muuten Charlie

käyttäytyy hyvinkin ihmismäisesti; hän kävelee välillä kahdella jalalla, tappelee puremisen sijaan nyrkein, juo olutta ja pyörittää ammatikseen kasinoa.

Charlie, muiden elokuvan koirien tavoin, on siis hyvä esimerkki inhimillistetyistä koirahahmosta, jonka ulkomuodon voisi hyvin muuttaa ihmiseksi, tai joksikin muuksi eläimeksi, eikä se muuttaisi juurikaan tarinaa tai sen kulkua. Toisaalta, elokuvan ideana on nimenomaan se, että ihan jokaisessa koirassa on hyvyttä ja nämä pääsevät aina taivaaseen. Jopa Carface, elokuvan antagonistina, nähdään elokuvan lopussa taivaassa, vaikkei tämä osoittanut minkäänlaisia hyvyyden merkkejä ja joka eräissä kohtauksissa sai jopa demonisia piirteitä. Sama väite on kuitenkin täysin siirrettävissä mihin tahansa muuhunkin eläimeen. Kaikenkarvainen Charlie –elokuvan voisi tulkita niin, että koira on haluttu rinnastaa ihmiseen siirtämällä hahmoon samoja heikkouksia ja ominaisuuksia. Samalla koira kuitenkin nostetaan jalustalle väittämällä, että vaikka koira toimisi kuinka väärin ja moraalittomasti tahansa, se pääsee kuoltuaan aina taivaaseen vain, koska tämä on koira.

5.2 Hybridi, koira inhimillisillä piirteillä – Ginga Nagareboshi Gin: Hopeanuoli

Hopeanuoli-animesarja (1986) kertoo samannimisestä nuoresta akita-rotuisesta koirasta, jonka kohtalona on tulla karhukoira ja kostaa Akakabuto-nimiselle karhulle isoisänsä ja isänsä kuolemat. Anime pohjautuu Hopeanuoli-mangaan, mutta poikkeaa paikoitellen paljonkin alkuperäisestä, joten keskityn tässä analyysissä vain animen hahmoihin ja tapahtumiin. Hopeanuolen tarinassa on olennaista, että päähenkilö on nimenomaan koira. Tarinassa koirat vievät loppuun sen, mihin ihmiset eivät pystyneet, tai mitä eivät halunneet tehdä. Näin ollen tarina asettaa koiran moraalisesti ihmisen yläpuolelle. Samalla se on kuitenkin myös tarina koiran ja ihmisen välisestä kumppanuudesta.

Tarinan alussa Hopeanuoli joutuu todistamaan, kuinka Akakabuto syöksee hänen isänsä, legendaarisen karhukoira Rikin, rotkoon. Hopeanuoli luulee isänsä kuolleen ja vannoo kostavansa tappajakarhulle. Hopeanuolen omistaja, Daisuke, ja vanha karhunkaataja Takeda Gohee ryhtyvät kouluttamaan koira ja itseään voittaakseen Akakabuton. Tavattuun karhua vastaan taistelevan koiralauman, jota johtaa muistinsa menettänyt Riki, Hopeanuoli päättää kuitenkin liittyä heihin ja lähteä isäntänsä luota.

Tarinan koirahahmot ovat varsinkin tarinan alussa hyvin koiramaisia. Ne kommunikoivat ja elehtivät kuin koirat, sekä elivät ihmisten lemmikkeinä ja työskentelevät heidän kanssaan. Koirat eivät missään tarinan vaiheessa käytä vaatteita tai ihmisen työkaluja, erästä viikatetta aseenaan käyttävää ninjakoiraa lukuun ottamatta. Sen sijaan koirat saattavat ottaa mallia ihmisten käyttämistä aseista. Eräässä taistelussa Hopeanuoli muistaa ninjakoiran viikatteen ja soveltaa sen ideaa terävällä puunoksalla. Lisäksi koirat käyttävät paikoitellen kulkemiseen ihmisten autoja ja hakevat heiltä apua.



KUVA 7. Hopeanuoli käyttää aseenaan terävää puunoksaa. (Hopeanuoli 1986)

Koirahahmojen kannalta on olennaista, kerrontaako Hopeanuolen tarinaa ihmisten vai koirien näkökulmasta. Sarjan alussa, ennen Hopeanuolen liittymistä laumaan, koirat puhuvat ”koirien kieltä”, eli haukkuvat, murisevat ja yrittävät muilla keinoin kertoa ihmisille asiansa. Tämä osa tarinaa kerrotaan ihmisten, erityisesti Daisuken, näkökulmasta. Siinä kohdassa tarinaa, kun Hopeanuoli lähtee seuraamaan metsässä koiralaumaa, näkökulma siirtyy koirien puolelle ja katsoja ikään kuin alkaa ymmärtää koirien puhetta. Muuten koirat elehtivät ja toimivat kuten tarinan alkupuolellakin. Kuitenkin aina tarinan siirtymässä hetkeksikin ihmisen näkökulmaan, katsoja kuulee koirien vain haukkuvan ja murisevan.

Muutos koirien kommunikoinnissa on tarpeellinen tarinan ymmärrettävyyden kannalta. Kutakuinkin puolet tarinasta kerrotaan koirien näkökulmasta, joten tarinan seuraaminen ilman ymmärrettävää dialogia olisi haastavaa ja turhauttavaa. Varsinkin, kun suurin osa informaatiosta tulee ilmi dialogissa, eikä niinkään kuvallisessa kerronnassa. Sarjan luoja, Yoshihiro Takahashi (2000, 11), kertoo tarinan koirien puheen olevan vanhahtavaa tuodakseen dialogiin painokkuutta.

Koirien puhetapa ja sanavalinnat tosiaan tuovat dialogiin tietynlaista voimaa ja olennaista onkin, että tarinan ihmiset eivät käytä samanlaista puhetapaa. Se on ominaista vain tarinan koirille. Takahashin (2000, 12) mukaan ihmisten moraalit eivät ole yhtä korkeita kuin se on joskus ollut, joten toisin kuin ihmisen, koiran on uskottavampaa puhua hyveistä. Koirien dialogissa ja toiminnassa toistuu useaan otteeseen hyveet, kuten uhrautuvaisuus, uskollisuus sekä kunniakkuus. Kaikki lauman koirat, pahaa Hyenaa ja Sniperia lukuun ottamatta, ovat valmiita uhraamaan itsensä suuremman hyvän puolesta. Esimerkiksi Ben, yksi Hopeanuolen tärkeistä oppi-isistä, on useaan otteeseen valmis uhraamaan henkensä. Jäätyään ninjakoirien myrkkyaan, Ben vaati muiden lauman jäsenten saavan vastamyrkyä ennen häntä. Tämän seurauksena Ben osittain sokeutui. Vaikka jokaisella koiralla on omat luonteenpiirteensä ja tehtävänsä, niitä kuitenkin yhdistää sama jalous ja sankarillisuus. Esimerkiksi Smith-niminen koira on tarinan jekuttaja, mutta silti osoittaa monesti tarinan aikana sankarillisuutta ja jopa pahan Sniperin kätyri Hyena osoittaa tarinan lopussa uskollisuutensa hyppäämällä pelastamaan sokean Benin koskesta.

Uhrautuvaisuus onkin suurin ero tarinan ihmisten ja koirien välillä. Lukuun ottamatta Takeda Goheeta ja Daisukea, ihmiset ovat haluttomia taistelemaan karhuja vastaan, sillä sen koetaan olevan liian vaarallista. Ihmisten luovuttaessa, vastuu karhun kukistamisesta siirtyy koirien harteille. Ihmisten kerrotaan olevan joillekin koirille motivaationa lähteä taistelemaan hirviökarhuja vastaan. Lauman ainoan naaraspuolisen koiran, Crossin, kerrotaan esimerkiksi liittyneen laumaan entisen isäntänsä itsekkyyden ja pelkuruuden takia. Crossin isäntä oli lähtenyt metsästyskoiriensa kanssa karhujahtiin, mutta jäädessään alakynteen Akakabutoa vastaan, tämä oli paennut ja jättänyt koiransa karhun armoille. Vain Cross oli selvinnyt kohtaamisesta hengissä ja vannoo kostavansa ystäviensä puolesta Akakabutolle.

Matkansa aikana Hopeanuolen siteet entiseen elämään alkavat katkeilla ja tämä muuttuu aina vain vahvemmaksi johtajakoiraksi. Melkein jokainen lauman koira pitää edelleen

kaulassaan entisen isäntänsä antamaa kaulapantaa, myös Hopeanuoli. Viimeinen side Hopeanuolen menneisyyteen kuitenkin katkeaa taistelussa Sniper-nimistä koiraa vastaan, kun Daisuken antama kaulapanta pelastaa Hopeanuolen hengen. Hopeanuoli pelasti aikanaan Daisuken karhun hyökätessä kaksikon kimppuun, joten pannan katkeaminen symboloi sitä, että velka Daisuken hengestä on maksettu. Panta oli myös ainoa asia, mikä muistutti Hopeanuolta tämän menneisyydestä ihmisten parissa, joten tavallaan myös side ihmisiin katkesi. Tarinan lopussa Hopeanuoli on niin villiintynyt, ettei se voi enää palata ihmisten pariin.

Tarinassa on olennaista, että ihmisten ja koirien luonteet ja asenteet poikkeavat toisistaan. Tarina pohjaa vahvasti koirille luontaiseen uskollisuuteen ja jalouteen, joten tässä tapauksessa on tärkeää, että koirat ovat nimenomaan koiria. Koirissa on silti myös paljon inhimillisiä piirteitä. Oikeat koirat tuskin ajattelevat, kuinka kunniakkaasti ne lähtevät tästä maailmasta tai harrastavat itämaisia kamppailulajeja, kuten ninjakoirat. Osa koirista osaa myös koirille fyysisesti mahdottomia asioita, kuten puusta puuhun liittämistä ja erilaisia taistelutekniikoita.

5.3 Realistinen koira: Valiant Hearts, saksalainen sotakoira Walt

Valiant hearts: The Great War (2014) on videopeli, joka kertoo ihmiskohtaloista ensimmäisessä maailmansodassa. Huolimatta pelin sarjakuvamaisesta tyylistä grafiikoiden ja dialogin saralla, se kuitenkin kuvaa sotaa realistisesti ja pelin tapahtumat sijoittuvatkin oikeisiin maailmansodassa käytyihin taisteluihin ja paikkoihin. Lisäksi pelissä on esi-
neitä, joiden kerääminen antaa pelaajalle lisää tietoa sodasta. Pelin tarkoitus onkin samalla viihdyttää ja antaa tietoa.

Tarinan keskiössä on saksalainen Karl, joka sodan syttyessä pakotetaan lähtemään Ranskasta sekä jättämään vaimonsa ja lapsensa ja sotimaan saksalaisten riveissä. Samalla hänen appiukkonsa Emile värvätään sotilaaksi taistelemaan Ranskan puolesta. Tarinassa esiintyvät myös vapaaehtoisesti Ranskan puolella taisteleva yhdysvaltalainen sotilas Freddie, sekä Belgialainen Anna, joka antaa ensiapua taisteluissa haavoittuneille. Jokaisella edellä mainituista hahmoista on omat tarinansa, jotka sulavasti nivoutuvat yhteen pelin kuluessa. Tarinassa on edellä mainittujen lisäksi vielä yksi tärkeä hahmo, Walt.

Walt on dobermannpinscher-rotuinen, alkujaan saksalainen, sotakoira, jonka tehtävä lää-
kintäkoirana on raahata rintamalla loukkaantuneet sotilaat turvaan. Sodan alkaessa Walt
joutuu erilleen saksalaisesta omistajastaan ja päätyy lopulta Emilen ja muiden tarinan
keskeisten henkilöiden matkaan.

Koska tarina on realistinen kuvaus sodasta, myös Walt on realistinen kuvaus sotakoirasta.
Saksanpaimenkoiran, rottweilerin ja suursnautserin lisäksi dobermanni oli suosituimpia
rotuja sotakoirina (Pietiläinen 2013, 287). Waltin liivin ja kaulapannan kuviointi voisi
viitata myös tämän olevan nimenomaan niin kutsuttu Punaisen Ristin koira. Punaisen
Ristin koirat koulutettiin etsimään pimeässä hajuaistiaan apuna käyttäen haavoittuneita ja
kertomaan löydöistään esimerkiksi tuomalla jonkin haavoittuneelle kuuluneen esineen
(Pietiläinen 2013, 288). Walt auttaakin pelaajaa löytämään piilotettuja esineitä kuopi-
malla maata haudatun esineen kohdalta sekä pelastaa haavoittuneita tai muuten vaarassa
olevia raahaamalla heidät turvaan.

Yksi melko olennainen epäkohta Waltin käytöksestä kuitenkin löytyy. Pietiläisen (2013,
288) mukaan lääkitäkoira ei ilmoittanut löydöksistään haukkumalla. Walt kuitenkin
monta kertaa pelin aikana haukkuu. Tämän voi kuitenkin selittää sillä, että Walt oli jou-
tunut erilleen omistajastaan, eikä pelin aikana siis virallisesti toimi lääkitäkoiran tehtä-
vissä. Olettaen siis, että koira ymmärtää virka- ja vapaa-ajan eron. Se, että Walt haukkuu,
on myös pelaajan mielenkiinnon kannalta olennaista. Täysin mykkä hahmo ei ole elävai-
nen, varsinkin kun kyse on koirasta. Haukkumisen lisäksi Waltilla on muitakin koiramai-
sia piirteitä ja ominaisuuksia. Esimerkiksi vaaran hetkellä tai tuntiessaan itsensä uhatuksi,
koira näyttää hampaansa ja murisee. Lisäksi pelattaessa Waltilla, pelin maailman värikyl-
läisyys vähenee. Koirien arvellaan havaitsevan värejä ihmistä heikommin, joten värimaa-
ilman muuttuminen ihmis- ja koirahahmon välillä on perusteltua (Horowitz 2011, 141–
143). Walt myös muun muassa läähättää, heiluttaa ty pistettyä häntäänsä ja kellahtaa koi-
ramaisesti selälleen pelaajan rapsuttaessa tätä.



KUVA 8. Walt heittäytyy leikkisästi selälleen pelaajan kiittäessä tätä hyvin tehdystä työstä. (Ubisoft, 2014)

Ensimmäisen maailmansodan propagandassa oli todisteeton väite, etteivät Punaisen Ristin koirat auttaneet vastapuolen loukkaantuneita (Pietiläinen 2013, 288). Pelissä Walt kuitenkin pelastaa ihmisiä riippumatta siitä millä puolella he sotivat, mikä osaltaan myös tuo inhimillisen elementin sodan karuuden keskelle. Koira ei tee eroa omien joukkojen ja vihollisten välillä, vaan hoitaa velvollisuutensa ja osoittaa uskollisuutta oli loukkaantunut kuka tahansa.

Walt on siis hyvinkin realistinen kuvaus koirasta ja olennainen hahmo ensimmäisestä maailmansodasta kertovassa tarinassa. Ensimmäisessä maailmansodassa, kuten monessa muussakin sodassa, palveli tuhansia koiria, joten tarinan kertominen ilman koiraakin tuntuisi melkein päteväältä. Maininnan arvoista on myös se, että vaikka dobermannit kuvataan usein aggressiivisina ja joskus jopa julmina koirina, Walt on kuitenkin ystävällinen ja leikkisä. Kennelliiton rotumäärittely kuvaa dobermannien olevan muun muassa ystävällisiä, iloisesti työskenteleviä ja korkean ärsytyskynnyksen omaavia (Kennelliitto, 1994). Toivon, että Waltin kaltaisia pinttyneitä ennakkoluuloja kumoavia koirahahmoja tullaan näkemään tulevaisuudessa enemmänkin.

6 PELIHAHMOPROJEKTI – CORGIWARRIOR, TAISTELUCORGI

Tämän projektin tarkoitus oli tutkia miten koira soveltuu tasoloikkapelin hahmoksi, eli millainen hahmon luonteen tulisi olla ja soveltuvatko koiran liikkeet ja ruumiinrakenne pelihahmolle. Keskityn pääosin hahmon suunnitteluun ja graafiseen puoleen. Toteutin pelistä alkuvalikon, introvideon, sekä yhden tason demon, joista käy konkreettisesti ilmi hahmon liikkeet ja muu toiminta. Demon nimeksi päädyin antamaan loppujenlopuksi alkuperäisen CorgiWarrior:in, eli TaisteluCorgin. Corgia ei ehkä kovin usein tule yhdistäneeksi taistelijaan, joten ajattelin nimen ristiriidan sopivan demolleni hyvin.



KUVA 9. Corgi, imuri ja taustaa. (Kuvakaappaus 2015)

Käytin koirahahmon ja ympäristön toteuttamiseen perinteistä akvarellimaalaus-tekniikkaa ja tussaamista, eli puhtaaksi piirtämistä. Maalatut taustat ja tekstuurit skannasin sähköiseen muotoon ja viimeistelin Illustrator- ja Photoshop-ohjelmistoilla. Introanimaation toteutin After Effects –ohjelmalla ja lopullisen pelin Construct 2 –ohjelmalla. Koska demon tarkoitus on vain demonstroida hahmon liikkeitä, se on hyvin yksinkertainen. Tassossa on kaksi vihollista ja puita, joiden päällä hahmon on hypittävä päästäkseen maaliin. En halunnut käyttää hahmon äänimaailmaan valmiita koiran haukkumisääniä, joten tein koiran äännähelyt graafisesti puhekuplilla. Valmiit äänitehosteet eivät mielestäni vastanneet tarpeeksi corgin ääntelyä. Muu pelin äänimaailma koostuu taustamusiikista.

6.1 Miksi corgi?

Valitsin koirahahmoni roduksi welsh corgi pembroken osittain sen vuoksi, että rodun ruumiinrakenne poikkeaa jonkin verran ”keskivertokoirasta”, kuten saksanpaimenkoirasta tai kultaisestanoutajasta ja on näin mahdollisesti hahmona kiinnostavampi. Toinen syy valintaan oli, että kyseinen rotu kiinnostaa itseäni tällä hetkellä eniten. Corgi-rotu tunnetaan mahdollisesti parhaiten Englannin kuninkaallisten kautta; jos elokuvassa on Elisabeth II, esiintyy siinä usein myös corgi. Muuten corgeja esiintyy yllättävän vähän populaarikulttuurissa. Yksi harvoista on animesarja *Cowboy Bebop*issa (1998) esiintyvä huipputähtä Ein-niminen corgi. Rodun vähäinen esiintyminen oli yksi osatekijä valitessani kyseisen koiran.



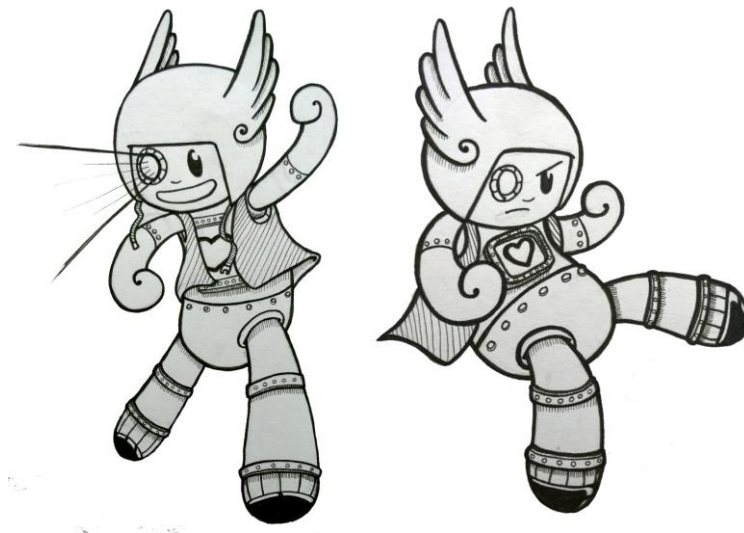
KUVA 10. Ein-corgi sarjasta *Cowboy Bebop*. (Bebopedia, 2009)

Corgin ruumiinrakenne on seikkailevalle henkilölle haasteellinen; sillä on lyhyet jalat ja pitkä selkä. Virallinen rotumääritelmä (Kennelliitto 2011) kuvaa corgin kuitenkin myös voimakkaaksi, vankkarakenteiseksi ja kestäväksi koiraksi, joka eittämättä kuvastaa hyvin sankarikoiran olemusta. Eikä corgi ruumiinrakenteestaan huolimatta missään tapauksessa ole kömpelö. Suomen Welsh Corgi Seuran laatimassa esittelyssä kerrotaan corgin alkuperäisen käyttötarkoituksen olleen muun muassa paimennus ja karjan vartiointi, joten koiran oli oltava ketterä ja notkea. Pienuudesta oli hyötyä isoja eläimiä paimennettaessa, sillä esimerkiksi lehmän potkut eivät osuneet matalaan koiraan ja pieni ja ketterä paimen pääsi helposti näykkäisemään paimennettavaa eläintä nilkasta. (Corgiseura: Usein kysytyt kysymykset n.d.). Vaikka joskus voi nähdä corgin, jonka häntä on joko tyvistetty tai jalostunut pois, pelini koira sai pitää häntänsä. Häntä on koiralle tärkeä ilmaisun väline, jonka liikkeillä pystyin tuomaan koiran animaatioihin eloisuutta.

6.2 Hahmon suunnittelu

En halunnut corgista koko perheen elokuvien sankarikoirahahmoa, joka on vain ihminen koiran turkissa, joten päätin, että corgistani oli tultava mahdollisimman koiramainen. Koira ei siis puhu ihmiskieltä, käytä vaatteita tai kulje kahdella jalalla. Joitain myönnytyksiä olen joutunut inhimillistämisen suhteen kuitenkin tekemään, sillä lähtiessäni työstämään hahmoani tajusin, että lähtökohtani olivat ristiriidassa keskenään. Tarinan pohjaksi otin ystäväni, Viveka Kianderin, kanssa kirjoittamani synopsiksen, jossa urhea taistelucorgi syöksee pahan imurikeisarin vallasta. Toinen lähtökohta oli, että koiran tulee olla mahdollisimman realistinen.

Koirien kyllä tiedetään suorittaneen sankaritekoja ja tavallaan taistelleekin, mutta tuskin yhdenkään koiran pyrkimys on kukistaa keisareita. Imureista koirat eivät kokemukseni mukaan oikeastikaan pidä. Päädyin lopulta kompromissiin, jossa koira näyttää ja elehtii koiramaisesti, mutta sen päämäärä ja ajattelutavat ovat ihmismäisiä. Peli ei myöskään sijoitu meidän maailmaamme. Corgi seikkailee maailmassa, jossa imureilla on tietoisuus ja jossa ei ole ihmisiä. Suunnittelin peliin kuitenkin yhden hahmon, joka ei kuitenkaan päätynyt lopulliseen demoon. Halusin corgille apurin, joka pelin myöhemmissä tapahtumissa voisi auttaa pelaajaa ylittämään vaikeita esteitä, joten suunnittelin toistaiseksi nimettömän robotin. Hahmosta tuli robotti sen vuoksi, että ajattelin ihmisten ja koirien suhteen olevan jollain tasolla samankaltainen tieteistarinoiden robottien ja ihmisten kanssa. Robotit ja koirat ovat tavallaan molemmat ihmisen luomia tai muovaamia, molemmat työskentelevät ihmisten rinnalla ja niihin liitetään inhimillisiä piirteitä.



KUVA 11. Luonnokset corgin robottiystävästä. (Jenni Penttinen, 2014)

6.2.1 Corgin matka

Corgin tavoitteena on pelastaa maailma imureilta ja kukistaa paha imurikeisari vallasta. Tasohyppelypelit voivat olla tarinankerronnan kannalta melko yksiulotteisia. Sankari on usein täysin valmis lähtemään matkaan, eikä oikeastaan kehity matkan aikana muuten kuin saamalla joitakin uusia ominaisuuksia, kuten kyvyn hypätä korkeammalle. Vaikka tasoloikkapelien sankarit eivät olisikaan niitä kaikkein perinteisimpiä, on peleistä kuitenkin löydettävissä kaikki tärkeät arkkityypit. Sankarin lisäksi sekä varjo, että portinvartijat ovat helpoiten tunnistettavissa. Corgini tarinassa näitä hahmoja ovat pelaajan kulkua hankaloittavat imurit.

Suunnitellessani pelin introanimaatiota mietin, mikä voisi toimia sysäyksenä koiralle lähteä seikkailuun. Usein videopeleissä sankarin ystävä tai maailma ovat vaarassa, joten tämä kokee velvollisuudekseen lähteä matkaan. Ajattelin itsekkin lähteä ensin tälle linjalle, mutta en lopulta halunnut päätyä tähän useimmin käytettyyn ja ”helppoon” ratkaisuun. Animaatiossa tiedon muutoksesta tuo maailmaan kuulumaton ääni, jonka sankari kuitenkin tunnistaa imuriksi. Tarinan sanansaattaja onkin siis tiedon muutoksesta tuova imurin ääni. Lopulta päädyin ratkaisuun, jossa sankari on ensin vastahakoinen lähtemään matkaan. Kuullessaan imureiden äänet, se yrittää peloissaan piiloutua lähimpään pensaaseen, josta kuitenkin ryömii esiin joukko pahoja hahmoja. Pahat imurit piirittävät peloissaan olevan koiran, joka yrittää perääntyä. Lopulta tilanne laukaisee koirassa ”pakene tai taistele” -reaktion ja koira päätyy taistelemaan. Sankarin on siis kukistettava kaikki pahat imurit saadakseen takaisin rauhan maailmaansa ja jatkaakseen päiväuniaan.



KUVA 12. Introssa corgi ryömii peloissaan pensaaseen. (Kuvakaappaus, 2015)

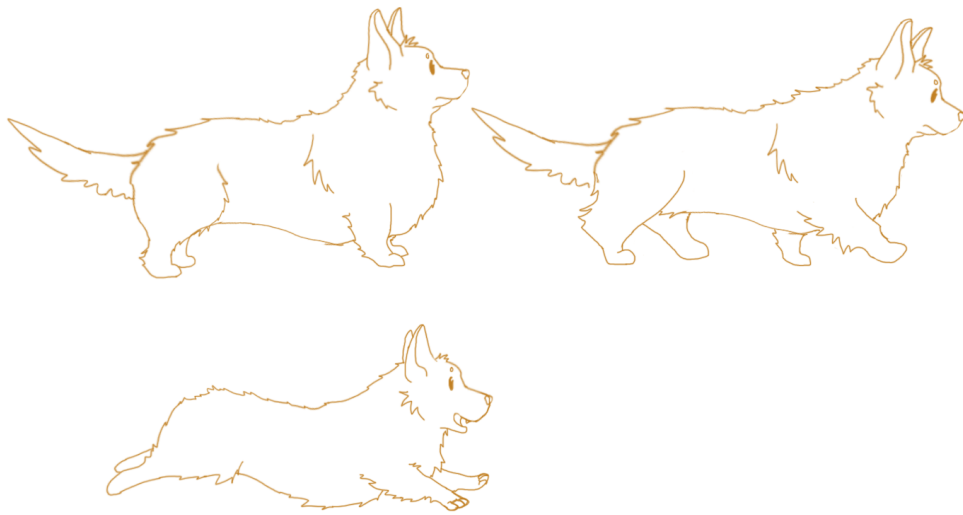
Mietin, sotiiko tämä sitä ajatusta vastaan, että koira on urhoollinen ja aina valmiina antamaan kaikkensa. Oman kokemuksen mukaan, koira ei kuitenkaan aina ole niin urhea, kuin tarinoissa annetaan ymmärtää. Olen monet kerrat ollut todistamassa sitä tapahtumaa, kun imuri nostetaan siivouskaapista ja koira livahtaa salaman nopeasti pakoon, yleensä napaten mukaansa yhden suosikkileluistaan. Koirahahmollani ei kuitenkaan ollut ketään ketä pelastaa, joten se tahtoi vain paeta paikalta. Lisäksi animaatio olisi voinut jäädä tylsäksi ilman pientä jännityksen elementtiä. Animaatiossa on nähtävissä jonkinlainen päähenkilön kasvaminen, kun tämä alun pelosta ja vastahakoisuudesta huolimatta uskaltaa lähteä matkaan.

6.2.2 Corgi-hahmon ulkonäkö

Lähtökohta oli tehdä corgi-hahmosta mahdollisimman paljon oikean corgin näköinen, joten ryhdyin piirtämään ensimmäisiä hahmotelmia siitä, ottaen mallia valokuvista.

Omasta mielestäni corgille ominaisimpia piirteitä ovat isot pystykorvat, lyhyet jalat ja pitkä selkä. Koska pelimaailman ei alunalkaenkaan ollut tarkoitus olla fotorealistinen, vaan pikemminkin sarjakuvamainen, en lähtenyt piirtämään koiralle liikaa yksityiskohtia.

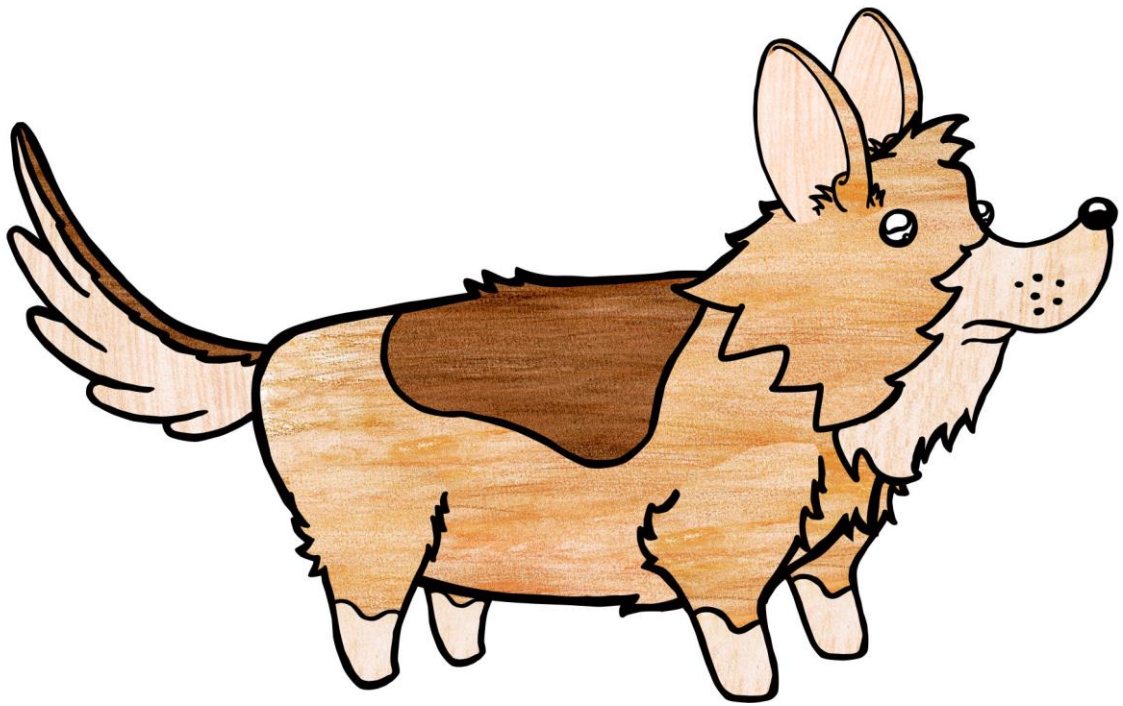
Vaikka pyrin tekemään mahdollisimman realistisen näköisen corgin, huomasin, ettei ensimmäinen luonnos muistuttanut juurikaan nimenomaan tätä rotua, vaan jonkinlaista kultaisen noutajan ja corgin sekoitusta. Se muistutti kyllä koira, mutta koska en ollut korostanut corgimaisia piirteitä tarpeeksi, ei se juurikaan muistuttanut corgia. Sitten sain ajatuksen, että pelimaailmani ollessa kaikkea muuta kuin realistinen, onko koirahahmonikaan liiallinen ulkoinen realismi millään lailla perusteltua. Lähdin viemään corgiani yhä karikatyyrisempään suuntaan, korostin isoja korvia ja piirsin jaloista entistä lyhyemmät. Seuraava luonnos ei ollut enää realistisen näköinen, mutta siitä silti tunnisti rodun. Lopulta päädyin näiden kahden luonnoksen yhdistelmään. Corgin keskiruumis muistuttaa enemmän alkuperäistä piirrosta, mutta siirsin siihen karrikoidun version piirteitä, kuten isot ja pyöreät korvat ja tylpähköt jalat.



KUVA 13. Ensimmäisiä hahmotelmia corgista..(Jenni Penttinen, 2014)



KUVA 14. Toinen corgi-luonnos on todella karrikoitu.(Jenni Penttinen, 2014)



KUVA 15. Lopullinen corgihahmo. (Jenni Penttinen, 2014)

Halusin koiraan ja sen maailmaan sarjakuvamaisuuden rinnalle maanläheisyyttä, joten tein grafiikoista väretykskirjamaiset. Koiran ja ympäristön värit on ensin maalattu akvarelliväreillä paperille ja sitten skannauksen ja värikorjailun jälkeen liitetty grafiikkaohjelmalla tehtyihin ääriivioihin. Värietyksen kuvio tuo koiraan elävyyttä, sillä kaksiulotteisesta hahmosta, jonka väritys on täysin tasainen, voi tulla helposti tylsä. Koira ja ympäristö ovat siis tyyliltään samanlaisia. Pahoista imureista tein sen sijaan maailmasta erottuvia tekemällä niiden grafiikat täysin tietokoneella.

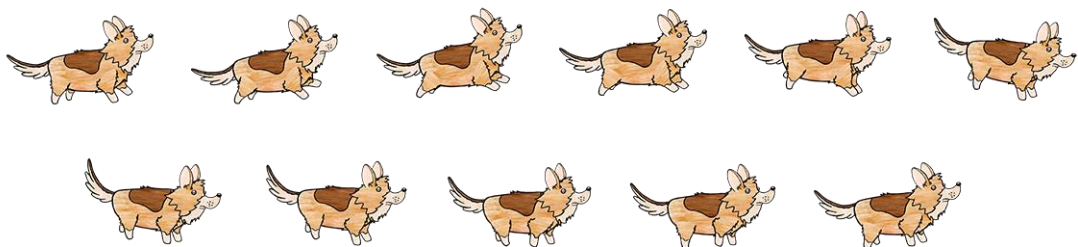
6.2.3 Corgin liikkeet

Rakensin hahmon niin, että sen jokainen raaja ja pään osat ovat liikuteltavissa. Lisäksi tein erikseen avonaisen suun ja muutamat erilaiset silmät, jotka liitin kyseisiä ilmeitä vaativiin animaatioihin, kuten vahingoittumiseen ja roikkumiseen. En lähtenyt animoimaan koiran jokaisen nivelen liikkeitä, sillä halusin pitää pelin tyylin pala-animaatiomaisena. Pelatessa ei ehkä tule niinkään ajatelleeksi sitä, liikkuko hahmo realistisesti tai pystyisikö hahmo oikeasti liikkumaan niin kuin se pelissä liikkuu. Mutta sen huomaa heti, jos pelattavuus on niin huono, että se tekee pelaamisesta turhauttavaa. Demoani varten tutustuin videopelejä arvostelevan Angry Video Game Nerd –hahmon videoihin. Videoissa

takerrutaan ehkä ajatuksen tasolla mitättömiltä tuntuviin, mutta pelaamisen kannalta olen-
naisiin asioihin. Esimerkiksi tarkasti animoitu liike saattaa näyttää hyvältä, mutta se voi
tehdä hahmosta liian hitaan ja näin haitata merkittävästi pelaamista.

Koirahahmoni perusliikkeitä ovat juokseminen ja hyppääminen. Oikean koiramallin
puuttuessa hyödynsin Youtube-videopalveluun ladattuja videoita juoksevista ja hyppi-
vistä corgeista. Koira myös reagoi vahingoittuessaan ja hahmon kuntoa kuvaavan mittarin
tyhjentyessä. Liikkeissä jouduin joustamaan hahmon koiramaisuudessa. Mietin miten
koira voisi hyökätä imurin kimppuun, ja ensimmäisenä mieleeni tuli pureminen ja hauk-
kuminen. Pureminen tuntui kuitenkin kömpelöltä liikkeeltä tasohyppelypelin hahmolle ja
haukkuminenkin voisi paremminkin ajaa vihollisen tiehensä kuin tuhota sen. Päädyin lo-
pulta pelihahmoille tyypilliseen hyökkäykseen: päälle hyppäämiseen. Olen nähnyt koi-
rien usein leikkiessään pomppaavan etukäpäällään lelunsa kimppuun, joten ehkä hyppää-
minen on kuitenkin perustellumpi liike kuin vaikkapa aseella ampuminen. Koira rikkoo
myös fysiikan lakeja tehdessään niin kutsutun kaksoishypyn, eli ilmassa ollessaan hahmo
hyppää toisen kerran päästäkseen korkeammalle.

Tein kuitenkin juoksusta mahdollisimman koiramaista. Tarkkailin videoista miten koiran
käpälät liikkuvat ja pyrin jäljittelemään liikettä niin hyvin kuin pystyin. Lisäksi koiran
korvat ja häntä liikkuvat animaatioissa, mikä tekee hahmosta eläväisemmän. Halusin hah-
mon liikkeisiin kuitenkin jotain karikatyyristä, ja koska corgi-rotuisilla koirilla on lyhyet
jalat, tein jalkojen animaatioista kömpelöhköt. Ne eivät taivu niin kuin pitkäjalkaisella
koiralla, vaan hahmon jalat ovat koko liikkeen ajan suorana. Koiralla on myös roikku-
mista varten animaatio, joka näkyy pelin aloitusruudussa.



KUVA 16. Corgin juoksemisen animaatioruudut. (Jenni Penttinen, 2015)

Hyvällä ja uskottavalla sankarilla tulisi olla heikkouksia, joista sankari voi tarinan aikana
oppia pääsemään eroon. Seikkailutarinassa heikkouksia voisivat esimerkiksi olla pelko

hypätä liian ison rotkon yli tai taipumus piiloutua ja paeta tiukassa tilanteessa. Tässä pääsemme jälleen pelattavuuteen liittyviin ongelmiin. Hahmo, joka lähteekin yllättäen juoksemaan pakoon tai joka ei suostu hyppäämään alas korkealta kielekkeeltä ei ole pelaamisen kannalta kovinkaan miellyttävä. Tarinan suuntaa voi tietenkin muuttaa ja sankarin tuntemukset ja pelot voivat käydä ilmi dialogissa tai kuvallisessa kerronnassa välianimaatioiden kautta. Pelatessa hahmon vastahakoisuutta ja kieltäytymistä pelaajan valintoja kohtaan tulisi kuitenkin välttää. Videopeli Lester The Unlikely (1994) on hyvä esimerkki pelistä, jossa hahmon luonne vaikuttaa pelaamiseen. Pelin alussa Lester-niminen hahmo on pelokas ja toimii pelaajan tahtoa vastaan, muun muassa pakenemalla kohtaamiaan uusia asioita ja kieltäytymällä hyppäämästä liian korkealta. Lester kuitenkin kehittyy tarinan kuluessa ja muuttuu rohkeammaksi. Tarinan kannalta loogisia ja toimivia asioita, mutta pelaamisen kannalta eivät.

7 POHDINTA

Ryhdyin lähtökohtaisesti tutkimaan pelihahmoani varten koiraa päähenkilönä. Nyt tutkimuksen jälkeen olen omaksi yllätyksekseni sitä mieltä, että koira ei usein ole parhaimmillaan tarinassa päähenkilönä. On olemassa onnistuneita tarinoita ja kuvauksia koirasta, jossa tämä on tarinan päähenkilö, kuten koiraklassikko Lassie, mutta liian usein törmään sellaisiin tarinoihin, jotka usein ovat kokoperheen elokuvia, joissa koira on vain ihminen koiran muodossa. Koirahahmo on varmasti tällaisten elokuvien kohderyhmälle mieluinen ja mielenkiintoinen hahmo. Mielestäni koira kuitenkin palvelee asiaansa paremmin sankarin uskollisena ystävänä tai muuna hahmona, jossa koira saa olla koira. Fiktiivisessä kerronnassa kaikki on mahdollista ja siksi sitä kutsutaankin fiktioksi, mutta kuvitteellisilakin maailmoilla tulisi olla säännöt, joita tarina noudattaa. On varmasti katsojan kannalta turhauttavaa ja jopa aliarvioivaa ensin esitellä esimerkiksi koira tavallisena lemmikkinä, mutta yhtäkkiä muuttaakin sen yliluonnollisia kykyjä omaavaksi supersankariksi. Hahmoille, olipa tämä sitten ihminen tai koira, ei tulisi perusteettomasti antaa uusia kykyjä vain tarinan muuttumisen vuoksi. Se, ettei koira ole tarinassa päähenkilö, ei kuitenkaan tarkoita etteikö koira voisi olla sankari. Tarinan koira voi olla samanaikaisesti oppi-isä, jekuttaja ja sanansaattaja, mutta silti tehdä sankaritekoja. Tarinan hahmot harvoin ovat mustavalkoisia.

Koen oman pelihahmoprojektini osittain onnistuneeksi ja osittain epäonnistuneeksi. Epäonnistunut se on siinä mielessä, että oli jo lähtökohtaisesti tuhoon tuomittua lähteä suunnittelemaan realistista koirahahmoa, joka voisi toimia tasohyppelypelin päähenkilönä. Samalla epäonnistuminen oli opettavaista, eli siinä mielessä projekti täytti tehtävänsä. Pääsin konkreettisesti toteamaan sen, ettei koira toimi kaikissa rooleissa. Jos nyt ryhtyisin tekemään tasohyppelyä siitä lähtökohdasta, että pelissä esiintyvän koiran on oltava mahdollisimman realistinen, en tekisi koirasta pelin päähenkilöä. Koira voisi toimia paremmin pelaajaa auttavana sivuhenkilönä, kuten Walt Valiant Hearts -pelissä. Pelin maailma jäi oikean maailman ja fantasiamaailman välimaastoon, kuten koirahahmokin. Nyt huomaa, ettei tällainen kompromissi realistisen ja fantasian välillä tässä tapauksessa toimi kovinkaan hyvin. Jos jatkaisin tämän pelin kehittämistä, muuttaisin hahmot ja maailman täysin fantasiaksi, sillä mielestäni tietynlainen taianomaisuus tukee tasohyppelypelejä parhaiten.

Koiran historiaa tutkiessani hämmästyin, kuinka moneen asiaan koira on myös ihmisen historiassa vaikuttanut. Sitä kautta olen oppinut näkemään ihmisistä kertovat tarinatkin eri tavalla. Huomaan, kuinka koira on melkein aina mukana. Ei välttämättä isossa osassa tarinaa, mutta monesti elokuvassa voi nähdä vilauksen tai kirjassa maininnan koirasta. Ja tämä on vain luonnollista. Maailma, jossa ei esiinny ainuttakaan eläintä, tuntuu vieraalta ja omituiselta. Koiran tai jonkin muun eläimen läsnäolo tuntuu niin pieneltä asialta, ettei sitä välttämättä tietoisesti huomaa, mutta jonka puuttuminen silti häiritsee. Esimerkiksi apokalyptiseen maailmaan sijoittuva tarina saattaa tuntua siksikin niin autiolta ja pelottavalta, että siellä ei ole ihmistä lukuun ottamatta lainkaan muuta eläimistöä. Ehkä seuraava tutkimuskohde voisikin olla laajemmin eläinten merkitys tarinankerronnassa, ovathan ne kuitenkin jo luolamaalauksista asti olleet mukana kertomuksissamme. Myös se, miksi tiettyihin eläimiin liitetään monesti samoja piirteitä ja ominaisuuksia, on kiinnostavaa ja miksi kissat ja koirat asetetaan niin usein vastakkain.

Osa työni tuloksista oli jo ennakoitavissa, kuten se, että koirat toimivat hyvin tarinan jekuttajina ja sanansaattajina. Työni myötä aloin kuitenkin pohtia koiran roolia syvemmin ja oivalsin uusiakin asioita. Koirien historiaa lukiessa opin koirien toimineen henkioppaina ja jopa pyhimyksinä, eli niillä on ollut paljon isompi merkitys elämässämme, kuin mitä ehkä nykyisin tulemme ajatelleeksi. Ja opettavathan tarinoiden koirat meitä vielä nykyäänkin, tosin vain eri tavoin. Meidän aikamme koirat opettavat esimerkiksi uskollisuudesta ja ystävydestä, sekä ottamaan kaiken irti elämän pienistä iloista.

Summaisin työni niin, että vaikka koira ei olisi tarinan pääosassa, tai se esiintyisikin vain vilaukselta, on se silti yhteisen historiamme takia oleellinen osa ihmisistä kertovia tarinoita. Sen rooli tarinoissa on aikojen saatossa muuttunut luolamaalauksen metsästävistä puolivilleistä susista nykyisten piirrettyjemme agenttikoiriksi, työvälineestä uskolliseksi ystäväksi.

LÄHTEET

Aaltonen, J. 2002. Käsikirjoittajan työkalut. Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Campbell, J. 1990. Sankarin tuhannet kasvot. Suom. Virrankoski, H. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava. Alkuperäinen teos 1949.

Corgiseura. Usein kysytyt kysymykset. www-sivu. Luettu 19.01.2015. http://www.corgiseura.net/?page_id=287

Horowitz, A. 2011. Koiran silmin. Mitä koira näkee, haistaa ja ymmärtää. Suom. Kalliola, I. Gummerus Kustannus Oy. Alkuperäinen teos 2009.

Kennelliitto. 2011. Rotumääritelmä: Pembroke. Julkaistu 03.03.2011. Luettu 19.08.2014. http://www.corgiseura.net/?page_id=55

Kennelliitto. 2014. Kennelliiton 18 sankarikoiraa palkitaan ihmishenkien pelastamisesta. Julkaistu 06.11.2014. Luettu 26.03.2015. <http://www.kennelliitto.fi/uutiset/kennelliiton-18-sankarikoiraa-palkitaan-ihmishenkien-pelastamisesta>

Lampela, J. 2003. Fiktioelokuva. Teoksessa Hirvonen, E. (Toim.) Käsikirjoittaminen. Helsinki: Art House Oy.

Leino, T. 2003. Sanoista eläviä kuvia. Käsikirjoittajan opas. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.

Masson, J.M. 1998. Mitä koiralla mielessä. Kurkistuksia koiran tunne-elämään. Suom. Nivala, L. Juva: WSOY. Alkuperäinen teos 1997.

McKee, R. 1997. Story. Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting. 1. painos. New York: ReganBooks.

Mehring, M. 1990. The Screenplay. A Blend of film form and content. Lontoo: Focal Press.

Ojanen, E. 2012. Koiran filosofia. Helsinki: Kirjapaja.

Pietiläinen, P. 2013. Koirien maailmanhistoria. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden seura.

Raevaara, T. 2011. Koiraksi ihmiselle. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Teos.

Suomen Palveluskoiraliitto. Pelastuskoiratoiminta. Luettu 25.03.2015. <http://www.palveluskoiraliitto.fi/pekotoiminta.html>

Takahashi, Y. 2014. Meteror Gin. 3. painos. Suom. Mylläri, J. Helsinki: Punainen Jättiläinen. Alkuperäinen teos 2000.

ELOKUVAT, TV-SARJAT, KAUNOKIRJALLISUUS & PELIT

All Dogs Go To Heaven – Kaikenkarvainen Charlie. 1989. Ohjaus: Don Bluth. Tuotanto: Sullivan Bluth Studios, Goldcrest Films. Tuotantomaat: Irlanti, Iso-Britannia, Yhdysvallat.

Aristokatit. 1970. Ohjaus: Wolfgang Reitherman. Tuotanto: Walt Disney Productions. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Babe – Urhea possu. 1995. Ohjaus: Chris Noonan. Tuotanto: Kennedy Miller Productions. Tuotantomaat: Australia, Yhdysvallat.

Beethoven. 1992. Ohjaus: Brian Levant. Tuotanto: Northern Lights Entertainment. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

BoJack Horseman. 2014. Tuotanto: The Tornante Company, ShadowMachine Films. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Cowboy Bebop. 1998. Ohjaus: Shinichiro Watanabe. Tuotanto: Sunrise. Tuotantomaat: Japani.

Cujo. 1981. King, S. New York: Viking Press.

Dr. Dolittle – Eläintohtori. 1998. Ohjaus: Betty Thomas. Tuotanto: Davis Entertainment, Friendly Films. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Frasier. 1993. Tuotanto: Grub Street Productions, Grammmnet Productions, Paramount Network Television.

Ginga Nagareboshi Gin: Hopeanuoli. 1986. Ohjaus: Tomoharu Katsumata. Tuotanto: Toei Animation. Tuotantomaat: Japani.

Harry Potter ja Azkabanin vanki. 1999. Rowling, J.K. Lontoo: Bloomsbury Publishing.

Herkules. 1997. Ohjaus: Ron Clements, John Musker. Tuotanto: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Kuin kissat ja koirat. 2001. Ohjaus: Lawrence Guterman. Tuotanto: Village Roadshow Pictures, Mad Chance, Zide/Perry Productions, Rhythm and Hues Studios. Tuotantomaat: Yhdysvallat, Australia.

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

Lester The Unlikely. 1994. Kehittäjä: Visual Concepts.

Marley ja minä. 2005. Grogan, J. New York: HarperCollins.

Mrs. Doubtfire – Isä sisäkkönä. 1993. Ohjaus: Chris Columbus. Tuotanto: Blue Wolf Productions. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Narnian tarinat: Velho ja leijona. 1950. Lewis, C.S. Kustantaja: Geoffrey Bles.

Pokémon. 1997. Ohjaus: Kunihiko Yuyama. Tuotanto: OLM, Inc. Tuotantomaat: Japani.

Riki. 2012. Takahashi, Y. Suom. Mylläri, J. Helsinki: Punainen Jättiläinen. Alkuperäinen teos 2003.

Taru Sormusten Herrasta –trilogia. 1954-1955. Tolkien, J.R.R. Uusi Etelä-Wales: George Allen & Unwin.

Tarzan. 1999. Ohjaus: Kevin Lima, Chris Buck. Tuotanto: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

The Grey – Suden hetki. 2011. Ohjaus: Joe Carnahan. Tuotanto: LD Entertainment, Scott Free Productions. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

The Shaggy dog – Karvanaama. 2006. Ohjaus: Brian Robbins. Tuotanto: Walt Disney Pictures, Mandeville Films, Boxing Cat Films. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

The Thing – ”se” jostakin. 1982. Ohjaus: John Carpenter. Tuotanto: David Foster Productions, Turman-Foster Company. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Tulivuori. 1997. Ohjaus: Mick Jackson. Tuotanto: Fox 2000 Pictures, Moritz Original, Shuler Donner/Donner Productions. Tuotantomaat: Yhdysvallat.

Valiant Hearts: The Great War. 2014. Kehittäjä: Ubisoft Montpellier.

Viidakkokirja. 1894. Kipling, R. Lontoo: Macmillan Publishers.

KUVALÄHTEET

KUVA 1. Christopher_icon.jpg. 2009. Wikimedia Commons. Katsottu 10.04.2015. http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Christopher_icon.jpg

KUVA 2. Sergeant Stubby.jpg. 2010. Wikimedia Commons. Katsottu 10.04.2015. Alkuperäinen teos 1918–1921. http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sergeant_Stubby.jpg?uselang=fi

KUVA 3. BoJack Horseman, ensimmäinen kausi. BoJack Horseman: The Bojack Horseman Story, Chapter One. Kuvakaappaus. Netflix 2014. Katsottu 10.4.2015.

KUVA 4. Riki. 2012. Skannaus, s.55. Takahashi, Y. Suom. Mylläri, J. Helsinki: Punainen Jättiläinen. Alkuperäinen teos 2003.

KUVA 5. Officer Jenny Growlithe debut.png. 2013. Bulbapedia. Katsottu 13.04.2015. http://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/File:Officer_Jenny_Growlithe_debut.png

KUVA 6. All Dogs Go To Heaven – Kaikenkarvainen Charlie. 1989. Kuvakaappaus. Ohjaus: Don Bluth. Tuotanto: Sullivan Bluth Studios, Goldcrest Films. Tuotantomaat: Irlanti, Iso-Britannia, Yhdysvallat.

KUVA 7. Ginga Nagareboshi Gin: Hopeanuoli. 1986. Jakso 19: Pitterful! The Last Moment of Crimson Cherryblossom! Kuvakaappaus. Ohjaus: Tomoharu Katsumata. Tuotanto: Toei Animation. Tuotantomaa: Japani.

KUVA 8. Valiant Hearts – The Great War. Nähty ja tallennettu 12.04.2015. Ubisoft, 2014. <http://valianthearts.ubi.com/game/en-GB/album/index.aspx#tcm154139674-2>

KUVA 9. Kuvakaappaus opinnäytetyöstä. 2015. Jenni Penttinen.

KUVA 10. 2 Ein2.png. 2009. Bebopedia. Katsottu 13.04.2015. http://cowboybebop.wikia.com/wiki/File:2_Ein2.png

KUVA 11. Robottipoika. 2014. Jenni Penttinen. Oma arkisto.

KUVA 12. Kuvakaappaus opinnäytetyöstä. 2015. Jenni Penttinen.

KUVA 13. Luonnos. 2014. Jenni Penttinen. Oma arkisto.

KUVA 14. Luonnos. 2014. Jenni Penttinen. Oma arkisto.

KUVA 15. Valmis corgihahmo. 2014. Jenni Penttinen. Oma arkisto.

KUVA 16. Animaatioruudut. 2015. Jenni Penttinen. Oma arkisto.