

TAMPEREEN YLIOPISTO

Nina Keski-Korpela

SIKA VAI LAMMASPOSSU BABE?

Eläinten inhimillistämisen keinojen ja merkityksen tarkastelua  
elokuvassa Babe – Urhea possu

Tiedotusopin pro gradu -tutkielma  
Kesäkuu 2008

TAMPEREEN YLIOPISTO

Tiedotusopin laitos

KESKI-KORPELA, NINA: Sika vai lammassossu Babe? Eläinten inhimillistämisen keinojen ja merkityksen tarkastelua elokuvassa Babe – Urhea possu

Pro gradu-tutkielma, 99 sivua.

Tiedotusoppi

Kesäkuu 2008

---

Tutkielman aiheena on eläinten inhimillistäminen elokuvassa, tutkimuskohteena elokuva Babe – Urhea possu (1995). Tarkoitukseni on selvittää, mitä inhimillistäminen on, miten ja miksi eläimiä elokuvassa inhimillistetään, sekä myös pohtia elokuvaeläinten inhimillistämisen merkitystä ihmisen ja eläimen suhteelle ideologisella ja yhteiskunnallisella tasolla.

Keskeinen käsite työssäni on antropomorfismi eli ihmisenkaltaistaminen, inhimillistäminen, mikä tarkoittaa inhimillisten ominaisuuksien liittämistä eläimiin tai elottomiin esineisiin. Tutkimustavoitteeni muotoutui viideksi tutkimuskysymykseksi, joihin etsin vastauksia audiovisuaalisen tekstin laadullisen analyysin ja lähiluvun avulla. Analysoin kuvaa ja ääntä oman kulttuurisen ymmärrykseni, kokemukseni ja katsomiskompetenssin kautta, muun muassa Newboldin (1998) esittämien menetelmien mukaan. Sovellan tutkimuksessani Murray Smithin (1995) samastumiskäsitteistöä ja sympatiarakennetta sekä Pete Porterin (2006) näiden pohjalta esittämää mallia eläimen persoonatulkintaan ohjaavista elokuvan vihjeistä. Inhimillistämisen ideologista puolta ja vallankäyttöä selvitän lähinnä kriittisen diskurssianalyysin tutkijan Norman Fairclough'n (1997) esittämien tutkimuskysymysten avulla.

Tutkimuksessani totean, että elokuvantekijät liittävät elokuvaan niin sanotun persoonaskeeman täyttäviä vihjeitä, jotka kutsuvat katsojaa muodostamaan persoonatulkinnan eläimistä. Vihjeiden antamisessa merkittäviksi keinoiksi osoittautuivat tässä tapauksessa lähikuvat eläimistä, eläimen näkökulmasta kuvaaminen ja erikoistehosteet. Inhimillistetyllä eläimellä esitetään olevan ihmismäisiä piirteitä: ajatuksia, tunteita, kykyä omaehtoiseen tekoihin, luonteenpiirteitä ja kyky käyttää ja ymmärtää luonnollista kieltä. Eläimillä on muun muassa nimet, yhteisöllisyyttä, hierarkia sekä säännöt ja niiden rikkomisesta seuraavat rangaistukset. Eläimen persoonatulkintaan ohjaavat vihjeet voidaan jakaa kolmeen toisiaan täydentävään muotoon: ensisijaiset, toissijaiset ulkoiset ja toissijaiset sisäiset vihjeet. Ensisijaiset vihjeet kutsuvat persoonatulkintaan eläimen esittämästä eläinhahmosta, toissijaiset ulkoiset vihjeet tuovat esille eläimen persoonatulkinnan ihmishahmon tai kertojan kautta ja toissijaiset sisäiset vihjeet tulevat ihmisen liittämistä eläimen esiintymisen sisään.

Katsoja konstruoi hahmot (*tunnistaminen* eli *recognition*), ja katsoja saa samaa informaatiota (*suuntautuminen*, *alignment*) kuin elokuvan hahmot. Lisäksi katsojat

arvioivat hahmoja näiden ilmentämien arvojen pohjalta, ja näin katsojat muodostavat enemmän tai vähemmän myötämielisiä tai vastustavia *liittoutumisia* (*allegiance*) heihin. Erityisen iso osuus eläinten sanomisilla ja tekemisillä näyttää olevan liittoutumisten (*allegiances*) muodostamisessa ja eläinhahmojen välittämien arvojen arvioinnissa. Suuntautumisen (*alignment*) suhteen suurin osa elokuvaa kuluu eläinten toimien ja dialogin seuraamiseen eli näin eläinten näkökulma etualaistuu elokuvassa.

Elokuvaeläinten inhimillistämisen syyt puolestaan löytyvät ihmisyydestä ja eläimyydestä, eräänlaisesta ihmisen ja eläimen suhteen haltuunoton tarpeesta, sekä myös audiovisuaalisen tarinankerronnan tavoista, tavoitteista, estetiikasta ja kulttuurista. Eläin riisuu hahmosta esiin oleellisimman, se tuo lisäarvoa, kaupallista hyötyä ja mahdollistaa esille tuotavien asioiden työstämisen ilman todellisuuden paineita. Koska olemme ihmisiä, sovellamme mielen teoriaamme myös eläimiin. Elokuvaeläin on myös korvike aidosta eläimestä, eläin tuottaa mielihyvää ja toteuttaa fantasiaamme puhuvasta eläimestä, aidosta yhteydestä toiseen.

Länsimaisen yhteiskunnan dominantti ideologia ihmisen ja eläinten välisestä suhteesta vahvistuu entisestään esimerkkielokuvassani: eläimet ovat ihmistä varten ja eläinten hyväksikäyttö on oikeutettua. Antropomorfismi suosii ihmismäisyyttä ja siten ihmisille tärkeitä arvoja, se luonnollistaa ja universalisoi ne siirtämällä ihmiselle tärkeitä uskomuksia itsestäänselvyyksiksi eläimillekin. Dominoivalle valtaideologialle vastakkainen näkemys eläimen esittämisestä eläinsubjektina, aitona eläimenä, saa tässä elokuvassa moitteen siten, että inhimillistämätön eläin esitetään pahana, villinä ja uhkaavana. Eläinten inhimillistäminen sulkee pois sen, että eläin voitaisiin edes yrittää nähdä aitona eläimenä. Eläinten inhimillistäminen hämärtää sosiaalista todellisuutta, kun käsitys eläimistä muuttuu yhä kauemmas eläimen todellisuudesta.

Vallan näkökulmasta kohde-elokuva heijastaa sitä, miten nyky-yhteiskunnassa ihmisen taloudellinen etu voittaa eläimen intressin säilyä hengissä. Myös elokuvantekijät käyttävät valtaa kuvatessaan eläimet inhimillisinä hahmoina ja katsojilla on valta tehdä omat tulkintansa näkemästään sekä jättää elokuva katsomatta. Eläinelokuva rakentaa siis osaltaan sosiaalista todellisuutta ja ihmisen ja eläimen suhdetta.

Jo nyt yhteiskunnassamme on nähtävissä ympäristöasioiden ja ilmastonmuutoksen nouseminen keskeisiksi kysymyksiksi niin mediassa, taloudessa kuin politiikassa. Myös eläinaktivistit ovat mukana muovaamassa julkista keskustelua ja entistä enemmän eläinaiheisia ohjelmia ja uutisia välittyy median kautta. Uskonkin, että myös tulevaisuudessa eläimiin liittyvät kysymykset tulevat olemaan entistä isompi osa arkipäiväämme. Jatkossa kannattaisikin tutkia tarkemmin, mitä elokuvaeläinten inhimillistäminen merkitsee ihmisen suhteelle oikeisiin eläimiin sekä mitä ihmisen eläinsuhteen mahdollinen muutos merkitsee oikeille eläimille.

Asiasanat: antropomorfismi, Babe – Urhea possu, elokuva, eläinelokuva, eläimet, ideologia, ihmisten ja eläinten suhde, inhimillistäminen, representaatio, valta.

## SISÄLLYS

1. Johdanto	6
1.1 Aiheen valinta	6
1.2 Ihmisen ja eläimen suhteesta	8
1.3 Eläinelokuvan tutkimuksesta	13
2. Tutkimuksen keskeisistä käsitteistä	15
2.1 Antropomorfismi	15
2.1.1 Inhimillinen ihminen, yksilö	18
2.1.2 Eläin, puhuva eläin	20
2.2. Representaatio	22
3. Tutkimuskysymys ja -menetelmä	22
4. Tutkimuskohteena Babe – Urhea possu	26
5. Inhimillistäminen elokuvassa Babe – Urhea possu	28
5.1 Inhimillistäminen ja henkilöhahmot	28
5.1.1 Sympatiarakenne	30
5.1.2 Porsaan hahmo, persoonatulkintavihjeet ja sympatiarakenne	31
5.2 Inhimillistäminen ja narratiivi	33
5.2.1 Elokuvan jaksot	34
5.2.2 Käännekohtan analyysiä	36
5.3 Elokuvan teknisten keinojen käyttö vaikutelmien luojina	39
5.3.1 Kuvaus- ja kuvakulmat	40
5.3.2 Kameran liike	41
5.3.3 Erikoistehosteet	43
5.3.3.1 Fyysiset tehosteet	43
5.3.3.2 Visuaaliset tehosteet	44
5.4 Elokuvan symbolisten elementtien käyttö vaikutelmien luojina	46
5.4.1 Eläinnäyttelijät	47
5.4.2 Dialogi	48
5.4.3 Kertoja	54
6. Ideologia elokuvassa Babe – Urhea possu	55
6.1 Kriittisen diskurssianalyysin anti	57
6.1.1 Eläinten representointi	59
6.1.2 Eläinten identiteetit	66
6.1.3 Eläinten ja muiden tahojen suhteet	69
6.2 Vallankäytöstä	71
6.3 Inhimillistämisen syistä	74
6.4 Inhimillistäminen esteettis-psykologisena kysymyksenä	76
7. Tulokset	78

8. Pohdintaa	81
Lähteet	88

# 1. Johdanto

*The animal looks at us, and we are naked before it. And thinking perhaps begins there.*  
(Derrida 2002, 397.)

## 1.1. Aiheen valinta

Tutkielmani aiheena on eläinten inhimillistäminen elokuvassa ja tutkimuskohteena elokuva *Babe – Urhea possu* (1995)<sup>1</sup>. Tarkoitukseni on valottaa, mitä inhimillistäminen on, miten ja miksi eläimiä elokuvassa inhimillistetään, sekä myös pohtia elokuvaeläinten inhimillistämisen merkitystä ihmisen ja eläimen suhteelle ideologisella ja yhteiskunnallisella tasolla. (Tarkemmin tutkimuskysymyksistäni luvussa 3.)

Oma motivaationi elokuvaeläinten inhimillistämisen tutkimukseen nousee seuraavista asioista: kiinnostuksestani eläimiin ja elokuvaan sekä omista pienistä lapsistani. Kotonani pienellä maatilalla asuu perheeni lisäksi kolme koiraa, joilla tuntuu ajoittain olevan kovastikin inhimillisiä piirteitä. Lisäksi hoidamme pientä lammaskatrasta, kahta kissaa, kahta kania ja aiemmin meillä oli myös ankoja. Olen siis tavallisessa arjessa saanut oppia paljon erilaisten eläinten laumakäyttäytymisestä ja viestinnästä sekä maaseudun elämäntavasta.

Samalla kuitenkin olen äiti, jonka pienet pojat ottavat ensiaskeleitaan paitsi konkreettisestikin, niin myös mediamaailmassa. Lapseni katsovat, tai ainakin haluaisivat katsoa, kohtuullisen paljon lastenelokuvia. Etenkin eläinaiheiset tarinat ovat heistä erittäin kiinnostavia.<sup>2</sup> Nämä tarinat ovat osa niistä rakennuspuista, joista he muodostavat omaa maailmankuvaansa ja myös käsitystään eläimistä. Lapset oppivat kaikesta kokemastaan ja näkemästään, joten ei ole yhdentekevää, miten paljon ja millaisia

---

<sup>1</sup> Käytän elokuvasta suomenkielistä nimeä alkukielisen sijaan, koska tutkimukseni painottuu juuri suomennettuun versioon. Vuosi 1995 on kuitenkin alkuperäisen *Babe*-elokuvan julkaisuvuosi. Suomenkielisen version ensi-ilta oli vuonna 1996.

<sup>2</sup> Serpellin (1986, 139) mukaan lasten on helpompaa suhtautua eläimiin kuin aikuisiin, koska lapset ovat itsekin vielä eläinten kaltaisia, eivätkä täysin ymmärrä kulttuuriaan. Aikuisten motiivit ja tarpeet ovat vielä heidän kokemuksensa ja ymmärryksensä ulottumattomissa, mutta eläinten tunteisiin ja tarpeisiin on helpompaa samastua. Siksi lastenkirjallisuudessakin käytetään niin paljon inhimillistettyjä eläinhahmoja sosiaalisten arvojen ja sääntöjen välittämiseen.

ohjelmia lapset katsovat. Siten ei myöskään ole yhdentekevää, millaisin tavoin joukkotiedotusvälineet eri ilmiöitä esittävät. Juha Herkmanin sanoin:

Media muotoilee ymmärrystämme, näkökulmiamme ja todellisuudelle antamiemme merkityksiä. Todellisuuden rakentajana media on olennainen osa todellisuutta. (Herkman 2001, 20.)

En haluaisi lasteni oppivan katsomistaan ohjelmista valheellista kuvaa eläinten taidoista ja kyvyistä esimerkiksi rationaaliseen ajatteluun tai moraaliin, mutta tältä välttyäkseen heidän pitäisi kai jättää katsomatta suurin osa lapsille suunnatuista eläinaiheisista ohjelmista. Eläinten toiminta niissä kun näyttää enimmäkseen varsin inhimilliseltä. Minua alkoi kiinnostaa, miten eläimet saadaankin vaikuttamaan niin ihmismäisiltä.

Kiinnostuin erityisesti valtavirtaelokuvasta, paitsi sen suurten katsojalukujen, niin myös sen kaksijakoisen luonteen vuoksi. Klassinen Hollywood-kerronta pyrkii olemaan mahdollisimman selkeää ja helposti lähestyttävää (Bacon 2000, 13.) Jokaisella elokuvan ilmaisukeinolla on silti syynsä ja merkityksensä – ja kuitenkin erilaisia elokuvan välittämiä merkityksiä voi olla vaikea havaita ja tiedostaa juuri siksi, että elokuvaa on niin ”helppoa” ymmärtää. Klassisen realistisen tekstin elokuva rakentaa itsensä todellisuuden kaltaiseksi: on helppoa ajatella, että elokuvassa nähdyt tilanteet ovat todellisia tai ainakin mahdollisia, myös reaalityodellisuudessa. Esimerkiksi eläinelokuvien sankarien taidonnäytteitä katsellessa ei tavallinen katsoja mieli ”ei tuo voi olla mahdollista”, vaan elokuva kutsuu eläytymään, uskomaan: ”tällaista elämä on” (ks. Näränen 1996, 105). Kuitenkin kaikki, mikä ruudussa tai valkokankaalla näkyy, on harkittua tuotosta, ei vain sattumien summaa. Elokuva itsessään näkee paljon vaivaa peittääkseen oman luonteensa rakennettuna konstruktiona (Newbold 1998, 141). Haluan siis tuoda näkyväksi ja analysoida sitä eläinten inhimillistämistä, minkä keinotekoisuuden elokuva pyrkii piilottamaan ja tarjoamaan katsojalle annettuna ”totuutena”. Tutkimukseni kohdistuu siis ensin elokuvan keinoihin (“miten ne sen tekevät”), mutta haluan lisäksi selvittää laajemmin ilmiön merkitystä. Näitä pohdiskeluja teen luonnollisesti lähdekirjallisuuden avulla.

Lisäksi näyttää siltä, että vaikka etenkin aikuiskatsoja on tietoinen siitä, että ”tämä on vain elokuvaa”, katsoja Jonathan Burtin (2002,10) mukaan kuitenkin reagoi erityisellä

tavalla juuri eläinkuvastoon tai eläimiin liittyviin käytäntöihin. Burtin mukaan näyttää siltä, että eläinkuvien suurentaminen ja vahvistaminen valkokankaalle vaikuttaa niin, että kuviin vastataan enemmän emotionaalisesti, eikä niinkään normaalin arvostelukyvyn ja harkinnan kautta. Jos edes aikuiset, lasten mediakäytön portinvartijat, eivät siis aina pysty vastustamaan eläinelokuvan lumoa, miten siinä onnistuisivatkaan lapset?

On myös olemassa viitteitä siihen suuntaan, että huoleni lasten mahdollisesti vääristyvistä eläinsuhteesta on aiheellinen. Kun ihmisen ja eläimen välinen raja hälvenee lasten fiktioelokuvissa, se johtaa vääristyneeseen representaatioon eläinten älykkyudesta, kyvyistä ja moraalista. Ihmiset sisäistävät ja pitävät yllä näitä vääristymiä aikuisuuteen asti ja vääristymät vaikuttavat heidän suhteeseensa todellisiin eläimiin monin tavoin. Ihminen esimerkiksi etsii aikuisenakin sitä lapsuuden täydellistä ”Walt Disney -koiraa” ja kun normaali koiran käyttäytyminen ei vastaakaan odotuksia, koirasta luovutaan tai se lopetetaan. (Anderson ja Henderson 2005.)

Johdantoluvun tarkoituksena on esitellä tutkimukseni tausta ja tarkoitus sekä kertoa tutkimusongelmasta lyhyesti. Käyn läpi tutkielmani kannalta keskeisiä käsitteitä ja esittelen aikaisempaa tutkimusta. Sen jälkeen siirryn työn varsinaiseen tutkimukselliseen osaan: esittelen tutkimuskysymykseni ja -menetelmäni, kohde-elokuvan, analyysin, ideologia- ja valtanäkökulman pohdinnat ja lopulta tulokset. Johtopäätösten yhteydessä arvioin myös tutkimuksen luotettavuutta sekä pohdin inhimillistämistä tutkimuskohteena ja jatkotutkimuksen aiheita.

## 1.2 Ihmisen ja eläimen suhteesta

Otsikon aihe on laaja. Liian laaja tyhjentävästi käsiteltäväksi tässä työssä, niinpä tarjoan tässä vain lyhyen katsauksen aiheeseen.<sup>3</sup> Tarkoitukseni on taustoittaa työni (osin varsin filosofisiakin) teemoja ihmisen ja eläimen suhteesta ja eläinten inhimillistämisestä elokuvassa. Esittelen lyhyesti myös tuoreinta *animal studies* -tutkimusta.

Länsimaisessa kulttuurissa ja sen kristillis-filosofisessa ajattelussa eläin on toiminut projektiopintana, jonka vastakohtaksi ihminen on määritetty. Kristinusko eräiltä

---

<sup>3</sup> Ihmisen ja eläimen suhdetta laajemmin pohtivat esim. Aaltola 2004 ja Franklin 1999.



osin korostaa materian ja hengen eroa luoden samalla pohjan eläin – ihminen -erottelulle. Länsimaisessa filosofiassa ihmiskeskeisen (antroposentrisen) argumentoinnin juuret löytyvät Aristoteleen ajatuksista sekä stoalaisuudesta, augustinolaisuudesta, Tuomas Akvinolaisesta, Descartesista ja Kantista. Näiden näkemyksiä eläimistä yhdistää logiikka, jonka mukaan kaikki ja vain ihmiset ovat moraalipohdintojen arvoisia, koska kaikki ja vain ihmiset ovat rationaalisia ja kielenkäyttötaitoisia olentoja (Steiner 2005, 2).

Muutokset yleisessä ajattelussa ovat vaimentaneet myös luonto – kulttuuri -dikotomian vaikutusta. Postmoderni filosofia korostaa jaotteluiden ja ”totuuksien” kyseenalaistamista ja on luonut perustaa samuuden korostamiselle erityisyyden ja erottelujen sijaan. Luonnon ja kulttuurin sekä eläimen ja ihmisen vastakohtaistaminen tulee kuitenkin esille nykyäänkin. Vaikka 1900-luku onkin korostanut ihmisen asemaa yhtenä ”luonnon” olentona, on ajatus ihmisen erityisyydestä ja kysymys eläinten ja ihmisten eroista edelleen läsnä. (Aaltola 2000, 20–21, Aaltola 2001, 7.)

Useat tutkijat ovat viime vuosikymmeninä kiinnostuneet eläinten moraalisesta asemasta. He ovat pyrkineet osoittamaan, että eläimilläkin on henkisiä kykyjä kuten itsetietoisuutta, uskomuksia, harkintaa ja abstraktien käsitteiden käyttöä. Etologit ja biologit ovat esittäneet näkemyksiä evoluutiojatkumosta sekä ihmisen ja eläimen fysiologisesta samankaltaisuudesta – heidän tavoitteenaan on todistaa, että eräät eläimetkin ovat tuntevia, tietoisia olentoja, ja siksi niiden moraalinen asema tulisi ottaa huomioon. (Steiner 2005, 2-3.) Toisaalta voidaan argumentoida, että näiden ominaisuuksien olemassaolo ei ole edes relevanttia moraalisen aseman saamiseksi. (Emt, 18.)

Eläinten oikeuksia ja asemaa puolustavien äänten nousu ja länsimaiden yleinen yhteiskunnallinen muutos agraariyhteisöistä tietoyhteiskunniksi on vaikuttanut ja vaikuttaa myös siihen, miten eläimiä erilaisissa mediarepresentaatioissa esitetään.

Käytännön tasolla kaupungistuminen ja teollistuminen vaikuttavat siihen, että yhä pienempi määrä ihmisiä pääsee todella kosketuksiin eläinten kanssa. (Harva 1991, 35.) Lisäksi maaseudullakin eläintenpitotavat ovat voimakkaassa muutoksessa: tuotantotilat muuttuvat kohti suurempia ja tehokkaampia yksiköitä ja entistä koneistetumpaa eläintenhoitoa. Nykykaupunkilainen tapaa vaikkapa lehmän lähinnä representaatioiden kautta, esimerkiksi maitopurkin kyljen piirroskuvana. Ihmisen

konkreettinen eläinsuhde ei olekaan enää nykyään hyötyeläimeen vaan yhä useammin lemmikkieläimeen (Thomas 1983, 119, 181–182.)

Niinpä esimerkiksi Richard Bulliet on identifioinut neljä vaihetta ihmisen ja eläimen suhteen historiassa: erillisyys, pre-domestikaatio, domestikaatio ja post-domestikaatio. Nykyinen post-domestikaatio tarkoittaa sitä, että riippuvaisuus eläintuotteista yhä jatkuu, mutta entistä harvempi ihminen on enää konkreettisesti kontaktissa tuotantoeläimiin. (Bulliet 2005.) Nykyisin yhä useamman ihmisen eläinsuhde kumpuaakin urheilusta ja viihteestä: koirien ja hevosten juoksukilpailut, rodeo, härkätaistelut, hevosnäytökset, koiranäyttelyt, eläinelokuvat ja televisio-ohjelmat, sirkukset, eläintarhat, delfinaariot ja akvaariot ovat esimerkkejä tästä.

Parin viime vuosikymmenen aikana kotieläimet ovat nopeasti sosiaalistuneet ihmisten vaikutuspiiriin, mikä on luonut tunteen lajien pyrkimyksestä tasa-arvoon, ja kasvavan tyytymättömyyden perinteisiin ”ihmisen” ja ”eläimen” käsitteisiin. Kun kotieläimet liikkuvat jatkumossa kohti inhimillisyyttä (*humanization*, tarkoittaa taipumusta, vaikkakin epäjohdonmukaisesti, kohdella niitä samaan tapaan kuin ihmisiä) niin villieläimetkin on asemoitu uudestaan, monessa mielessä entiselle kotieläimen paikalle. Raja ihmisen ja lemmikkieläimen välillä perheenjäsenenä hämärtyy entisestään. (Gadd 2005, 247.)

Myös tieteessä on entistä enemmän kiinnostuttu ihmisen ja eläimen suhteesta ja ihmisten asenteista eläimiä kohtaan. Gaddin mukaan voidaan sanoa, että 1900-luvun loppupuolta leimaa antroposentristen, ihmiskeskeisten, arvojen väheneminen sekä tieteellisessä että populaarissa kirjallisuudessa ja valtavirtakulttuurissa ja luonnon nostaminen keskiöön, ihmiskunnan omakuvan tilalle. Eläinaiheisista artikkeleista ja kirjoituksista muodostuu käsitys, että 1900-luvulla kehittyi julkinen empatia eläimiä kohtaan, tosin vuosisadan keskivaiheilla koettiin tässä tauko tai joissain tapauksissa jopa takapakki, mutta 2000-luvulle tultaessa positiivinen asenne muita lajeja kohtaan kasvoi jälleen voimakkaasti. Esimerkkeinä mainittakoon behaviorismin ja klassisen etologian dominanssi ja tästä seurannut tieteellisen kiinnostuksen elpyminen eläinten mieleen ja antropomorfismiin, eläinten hyvinvoinnin ja oikeuksien puolustamisliikkeiden nousu, pysähtyneisyys, suosion lasku ja jälleen paluu, sodanjälkeisen ajan nopea kasvu lemmikkienpidossa, eläinten älykkyyden lumo nykyaikana ja valtava ihminen-eläin -

crossover-tekstien lisääntyminen kahtena viime vuosikymmenenä. Samalla kun postmodernissa yhteiskunnassa muutenkin muutetaan asenteita erilaisia ”toisia” kohtaan (rotu, sukupuoli, ikä, seksuaalinen suuntautuminen), myös eläimet ”toisina” käsitetään nyt eri tavoin kuin ennen. (Gadd 2005, 248.)

Ihmisen ja eläimen suhteen paradigmat 1900-luvulla korreloivat suunnilleen modernismin ja postmodernismin ajanjaksojen kanssa. Gadd sijoittaa modernin/antroposentrisen (1920–1959) ja postmodernin/egalitariaanisen (1980-nykyaika) aikakauden väliin vielä puskuriajanjakson (1960–1979) suhteessa antropomorfismin ja eläinten representaatioiden esiintymiseen populaareissa teksteissä. Gaddin mukaan sekä Adrian Franklin (1999) että Richard Ryder (1998) pitävät Peter Singerin teosta *Animal Liberation* vuodelta 1975 eräänlaisena vedenjakajana ihmisten suhtautumisessa muihin lajeihin. (Gadd 2005, 248-249.)

Singer edustaa utilitaarista ajattelua, jonka mukaa tekoja tulee arvioida niiden käytännön seurausten kautta. Kyky tuntea ja kärsiä on riittävä syy moraaliseen asemaan. Eläimet eivät hänen mukaansa välitä niinkään siitä, että niitä käytetään hyväksi ja surmataan, vaan lähinnä siitä, miten se tehdään. Kärsimys on siis minimoitava. (Singer 2007.) Eläinten oikeuksien suhteen Tom Regan puolestaan edustaa velvollisuusetiikkaa ja painottaa yksilön oikeuksia. Jokaisella yksilöllä on itseisarvo ja eräät eläimet ovat olennaisilta ominaisuuksiltaan ihmisten kaltaisia. Niinpä niihin tulisi soveltaa samoja periaatteita kuin ihmisiin. Ihmisellä on moraalinen mahdollisuus ja siten myös velvollisuus tehdä moraalinen valinta olla käyttämättä eläimiä hyväkseen. (Simonen 2007.)

Gary L. Francione puolestaan edustaa ajattelua, jonka mukaan eläinten kaikenlainen hyväksikäyttö on kiellettävä ja eläimet eivät saa olla ihmisen omaisuutta. Hänen mukaansa jopa eläintensuojelutoimet vain oikeuttavat hyväksikäyttöä ja tekevät eläinten hyödyntämisestä hyväksyttävämpää. Francionen mielestä eläimillä on perustava oikeus olla olematta ihmisen omistuksessa. (Hall 2002.)

Tieteenhaarana poikkitieteellinen *animal studies* on vakiintumassa etenkin englanninkielisessä tiedeyhteisössä. Se sisältää tutkimuskohteita ja näkökulmia muun muassa taidehistoriasta, kulttuurintutkimuksesta, filosofiasta, etiikasta, historiasta, sosiologiasta, antropologiasta, oikeustieteestä, mediatutkimuksesta, kirjallisuuden

tutkimuksesta ja uskonnosta. Tutkimus asemoituu jo paikkansa vakiinnuttaneiden tieteenhaarojen rajoille, tutkien eläintä eri suunnista.

Nykyisin on luotu myös aivan uusia muotoja ja nimiä eläinkeskeisille diskursseille. Seuraavat esimerkit lähteineen mainitsee esseessään Steven Connor: *zooësis* (Chaudhuri 2007), *zoontology* (Scholtmeijer 1997, Wolfe 2003), *zoopoetics* (Atterton ja Calarco 2004, 115) ja *humanimality* (Surya 2001). (Connor, WWW-dokumentti. 25.4.2008) Lisäksi on nähtävissä alan kirjallisuuden ja tekstien määrän huima lisääntyminen: yksin 2000-luvulla on ilmestynyt runsaasti kirjoja ja muita tekstejä ihmisen ja eläimen suhteesta, jotka käsittelevät asiaa eri näkökulmista (ks. esim. Acampora 2006, Agamben 2004, Armstrong ja Botzler 2003, Atterton ja Calarco 2004, Bekoff 2002, Bulliet 2005, Daston ja Mitman 2005, Fellenz 2007, Franklin 2005, Kruuk 2002, McKenna ja Light 2004, Patterson 2002, Philo ja Wilbert (toim.) 2000, Pollock ja Rainwater 2005, Regan 2003.) Mainita täytyy myös ihmisen ja eläimen suhdetta laajasti käsittelevät tieteelliset lehtijulkaisut kuten *Anthrozoös* ja *Society & Animals: Journal of Human-Animal Studies*.

Suomessakin eläimet ovat myös humanistisissa ja yhteiskunnallisissa tieteissä etenkin valmistuvien opiskelijoiden akateemisen kiinnostuksen kohteena. Yliopistojen yhteistietokannasta hakien selviää, että pelkästään 2000-luvulla on jo tehty alun kolmattakymmentä pro gradu -työtä eri puolilla maata, eri tieteissä ja eri näkökulmista. Työt liittyvät muun muassa ihmisen ja eläimen suhteeseen (Tuomivaara 2003), eläimiin mediassa (Luokkanen 2008, Lehto 2006, Heinonen 2005, Kylänen 2003) tai kirjallisuudessa (Forss 2007, Näsi 2006, Ristiluoma 2006, Karppinen 2003) sekä eläinten oikeuksiin ja lainsäädäntöön (Huttunen 2007, Markkula 2006, Ylönen 2005).

Nämä edellä mainitut ovat esimerkkejä ajattelusta ja keskustelusta, joita nykyaikana käydään eläinten asemasta ja oikeuksista. Voidaankin sanoa, että suhtautuminen eläimiin on kokenut murroksen – entisestä ongelmattomasta hyväksikäytöstä kohti nykyistä kasvavaa tasa-arvoisuuden vaatimusta.

### 1.3 Eläinelokuvan tutkimuksesta

Eläimiin ja elokuvaan liittyvä tutkimus on 1990-luvulle asti ollut hyvin vähäistä. Itse asiassa, Hirschmanin ja Sandersin vuonna 1997 julkaistussa artikkelissa mainitaan, että heidän tietääkseen kukaan ei siihen mennessä ollut tutkinut ihmisen ja eläimen suhdetta käsittelevien elokuvien ideologiaa. He tutkivat kymmentä eläinelokuvaa ja löysivät viisi teemaa, jotka hyödynsivät lemmikkieläimiä metaforina ihmisen käyttäytymisestä: 1) vain joidenkin lajien nimeäminen implisiittisesti ihmisenkaltaisiksi ja toisten lajien huolellinen erottaminen ihmisenkaltaisuudesta, 2) kulttuurisesti hyväksytyjen sukupuoliroolien toistaminen, 3) perheen muodostumisen ja elämän kiertokulun kuvaus, 4) koirien rooli sijaisvanhempina ja lasten suojelijoina sekä 5) tasa-arvon ja demokratian periaatteiden tähdentäminen. Heidän mukaansa elokuvat esittävät eläimet ihmisyyhteyden rinnakkaisyhteydenä – eläimiä käytetään ihmishahmojen sijasta tai täydennyksenä, esittämässä kulttuurisesti hyväksytyjä vastauksia erilaisiin sosiaalisiin ilmiöihin. Eläintarinaa naamioituna tarinan viesti ehkä hyväksytään helpommin. Eläinelokuvat ovat paitsi sosiaalisen järjestyksen metaforia, myös heuristisia välineitä, jotka kantavat tietoa siitä, mitä on olla ihminen.

Eläinelokuvat edustavat sekä kulttuurituotteita, joita kulutetaan, että ideologisia tekstejä. Ideologisina teksteinä ne sekä heijastavat kulttuurisia arvoja että vaikuttavat näihin arvoihin. Etenkin länsimaisessa kulttuurissa lemmikkieläimien tähdittävät elokuvat ovat yleisesti suunnattuja lapsille ja heidän vanhemmilleen. (Hirschman & Sanders 1997, 57.)

Populaareissa ihmisen ja kotieläimen suhteen mediarepresentaatioissa aikuiset ovat kaapanneet lasten roolin ja lapset ovat entistä enemmän villieläinten kavereita – eivätkä niinkään perheen kotieläinten. Kaksi samanaikaista prosessia on käynnissä: kotieläinten rekrytointi aikuisten mediatuotteisiin ja villieläinten tuominen kotieläinten tilalle lastenelokuvaan. (Gadd 2005, 247.) Lapsi on poistunut aikuisen ja eläimen väliltä välittäjän roolista, siten myös kulttuurin ja eläimen väliltä. Kotieläimen elokuvakaveri on yhä todennäköisemmin aikuinen ja Gaddin mielestä kyseessä on merkittävä muutos. Voimme siis hyväksyä, että seuraeläimellä on emotionaalista arvoa myös aikuiselle, eikä vain lapselle. (Gadd 2005, 250.)

Toinen muutos liittyy eläimen ja ihmisen väliseen kommunikaatioon. Aiemmin lapsia on pidetty enemmän eläinten kaltaisina, eivätkä esimerkiksi elokuvien koirat useinkaan pystyneet samalla tavoin viestimään aikuisten kuin lasten kanssa. Nyt myös elokuvien aikuiset pystyvät ymmärtämään koiria ja puhumaan niille. Koira on todella integroitunut ihmisten sosiaaliseen elinpiiriin. (Gadd 2005, 250.)

Hirschmanin ja Sandersin (1997, 58) mukaan useat kirjoittajat (Budiansky 1992, Endenburg 1991, Porter 1989 ja Rasmussen et al. 1993) ovat todenneet, että kaikista eläimistä koira pidetään eniten ihmisen kaltaisena länsimaisessa kulttuurissa. Lisäksi elokuvissa koira nähdään ensisijaisesti miesanalogiana.

Pelkästään eläinten kulttuuriseen kuvaan ja mediarepresentaatioihin keskittynyt perusteos on Steve Bakerin *Picturing the Beast: Animals, Identity and Representation* (1993). Sen vuonna 2001 julkaistussa toisessa painoksessa Baker toteaa eläimiin liittyvän tutkimuksen lisääntyneen humanistisissa tieteissä 2000-luvun taitteessa selvästi. Niin ikään esimerkiksi eläinten representaatioita pidetään nykyään jo relevantteina eikä eriskummallisina tutkimuskohteina (emt., xviii). Baker korostaa sitä, että anglo-amerikkalainen kulttuuri on jatkuvasti heikentänyt ja horjuttanut eläinten asemaa suhteessa ihmisiin ja näin legitimoinut eläinten väärinkäyttöä tieteessä, viihteessä ja muuallakin.

Eläimien ja elokuvan yhteisen historian tutkimuksesta on mainittava Jonathan Burt. Hänen teoksensa *Animals in Film* vuodelta 2002 tarkastelee eläinten, elokuvan ja valokuvauksen välisiä suhteita (myös) historian näkökulmasta. Elokuvan syntyvuosina eläimet ja etenkin niiden liikkeen kuvaaminen olivat keskeinen inspiraation lähde, jopa syy siihen, miksi elokuvateknologia kehittyi nopeammaksi. Burtin mukaan eläinten kuvaaminen elokuvaan on ollut myös erittäin merkittävä ja kauaskantoinen muutos eläinrepresentaatioiden historiassa.

Sovellan tutkimuksessani Pete Porterin artikkelia *Engaging the Animal in the Moving Image* (2006), joka tulee siis tarkempaan tarkasteluun luvussa 2.1.1. ja etenkin 5.1.

## 2. Tutkimuksen keskeisistä käsitteistä

Tässä luvussa käyn läpi joitain tutkimukselleni tärkeitä käsitteitä. Tuon työn edetessä mukaan tietoa käyttämistäni tutkimuksen apuvälineistä, joita ovat esimerkiksi elokuvan tekniset ja symboliset keinot tai ideologian ja arvojen käsitteet. Nyt käsittelen tarkemmin antropomorfismia ja representaatiota sekä ihmisen ja eläimen käsitteitä, koska ne ovat niin keskeinen osa tutkimustani jo alusta asti.

### 2.1 Antropomorfismi

Antropomorfismi eli ihmisenkaltaistaminen, inhimillistäminen on inhimillisten ominaisuuksien liittämistä eläimiin tai elottomiin esineisiin.

Costall (2007, 87) arvioi, että nykyään on käytössä kolme eri merkitystä antropomorfismin käsitteelle:

- 1) Suhtautuminen eläimiin (eikä vain tai pääasiassa niiden representaatioihin) subjekteina ja toimijoina, joilla on tunteita, aikomuksia, tarpeita ja niin edelleen. Tämä määritelmä ei välttämättä tarkoita sitä, että olisimme kiinnostuneita eläinten ”kätkeyistä sisäisistä tiloista”.
- 2) Harhakäsitys, epäsopiva tai liiallinen emootioiden liittäminen eläimiin.
- 3) Antropomorfismi metodina, joka on sitoutunut mielen ja käyttäytymisen dualismiin. Metodiin sisältyy, että eläinten ymmärtämiseen subjekteina liittyy älyllinen päättelyprosessi, joka yhdistää sen, mitä voidaan havainnoida (käyttäytyminen) ja sen, minkä oletetaan olevan kätkeytynä (mieli). Tämä päättelyprosessi perustuu analogiaan omasta itsehavainnoinnista.

Psykologian viitekehityksessä useat tutkijat ovat määritelleet antropomorfismin havainnoiduksi samankaltaisuudeksi ihmisten ja eläinten välillä (Kwan et al. 2008, 131.) Samaiset tutkijat itse määrittelevät antropomorfismin sosiaalisen havainnoinnin erityistapaukseksi, missä havaintojen kohteena on eläin.

Leena Vilkan mukaan virheellistä antropomorfisointia teemme silloin, jos liitämme jollekin muulle oliolle ominaispiirteen, joka kuuluu ainoastaan ihmisille. Esimerkiksi ominaisuus ”olla elossa” on ihmisen ominaisuus, mutta emme syyllisty kasvien inhimillistämiseen väittäessämme puita elollisiksi. (Vilka 1996, 20.)

Hirschmanin ja Sandersin (1997, 56) mukaan antropomorfismia on ihmisten ominaisuuksien siirtäminen eläimiin ja muihin ei-inhimillisiin olioihin, kuten vaikka autoihin. Esimerkiksi koira tai hevonen voidaan kuvata kulttuurisessa narratiivissa sankarilliseksi, moraaliseksi, pelkurimaiseksi tai äidilliseksi – ominaisuuksia, joiden yleensä katsotaan olevan peräisin ihmisten kokemusten piiristä ja ne siirretään käsitteellisesti vaihtoehtoiseen, ei-ihmisperäiseen kokemuspiiriin.

Elisa Aaltola (2000, 28–29) korostaa samankaltaistamisen ja inhimillistämisen eroa:

”Inhimillistäminen (antropomorfismi) on eläinten toiminnan selittämistä perusteetta ihmismäisten ominaisuuksien kautta, samankaltaistaminen taas korostaa perustellulla tavalla ihmisten ja eläinten samankaltaisuuksia. Inhimillistäminen saa usein koomisen muodon. [...] Eläimillä on siten karikatyyrin omaisia inhimillisiä piirteitä. Usein inhimillistämiseen liittyy myös ”söpöys”. [...] Suuret silmät ja viaton olemus herättävät meissä väkisinkin sympatiaa.

Kuitenkin Aaltola sanoo, että eläinten näyttämässä koomisina tai ”söpöinä” ei kyse ole inhimillistämisestä sanan varsinaisessa merkityksessä, vaikka siinä vedotaankin inhimillisiin käsityksiin näistä asioista. Antropomorfismissa kyse on perusteettomasta kulttuuristen piirteiden projisoimisesta eläinten harteille. Aaltolan mukaan inhimillistämistä voitaisiin perustella esimerkiksi symbolismilla tai metaforisuudella, mutta ilman tällaista taustaa inhimillistäminen olisi naiivia tai sentimentaalista. (Aaltola 2000, 28–29.)

Aaltolan mukaan inhimillistämistä voidaan kritisoida myös eläinten representoinnin näkökulmasta väittäen, että eläimiä inhimillistettäessä syyllistytään lopulta eläimellisyyden kieltämiseen ja toiseuden korostamiseen. Kuitenkin hän myöntää, että inhimillistäminen ja samankaltaistaminen ovat keinoja tuottaa dikotomioita rikkovia eläinkuvia. Vanhoja eläinkuvia voitaisiin korvata uusilla, samuutta korostavilla hahmoilla. Inhimillistäminen on Aaltolan mielestä kyseenalaista silloin, kun se on



liioiteltua, mutta samankaltaisuuksien ja yhdistävien tekijöiden esiintuominen näyttäisi kannatettavalta ajatukselta. (Aaltola 2000, 29.)

Vielä hiukan antropomorfismin kritisoinnin kritiikkiä. Eileen Crist on tutkinut eläinten käyttäytymistä ja mieltä kuvaavaa kielenkäyttöä tiedeyhteisössä. Hän nostaa esiin ajatuksen siitä, miksi inhimillistäminen halutaan torjua etenkin tieteellisessä diskurssissa virheellisenä tai sentimentaalisenä puhetapana. Hänen mukaansa antropomorfismin kieltämisen perimmäinen syy on usko siihen, että neutraalia kielenkäyttöä on olemassa tai sitä voidaan luoda. Näin voitaisiin tuottaa kiistämättömän objektiivinen selostus eläinten käyttäytymisestä. Crist pitää tätä käsitystä kestävämmänä ja osoittaa kirjassaan, että myös objektiivisina pidetyt teknisluonteiset ilmaisut tuottavat oman näkökulmansa ja vaikutuksensa:

”Kieli ei ole neutraali instrumentti eläintä kuvattaessa, ja erityisesti se ei ole koskaan puolueeton käsiteltäessä kysymystä eläimen mielestä.” (Crist 1999, 209-210.)

Ylivoivaisuus tai herkkänahkaisuus antropomorfismin suhteen voi siis johtaa siihen, että samalla ikään kuin kielletään kokonaan ihmisen ja eläimen yhtäläisyydet ja yksilöllinen subjektiivinen kokeminen, sekä eläimeltä että havainnoivalta ihmiseltä. Kun tietynlaiset ilmaukset tai toiminta suljetaan tutkimuksen ulkopuolelle, voidaan päätyä yhtä virheelliseen ja subjektiiviseen tekoon kuin virheellisesti inhimillistettäessä. Mitmanin mukaan Frans de Waal nimittää tätä poissulkemista ja ihmisen ja eläimen yhtäläisyyksien aliarvioimista sanalla *anthropodenial*, antropokieltäminen. (Mitman 2005, 9, 177–178.)

Oman, uuden näkökulmansa antropomorfismiin tarjoavat myös Daston ja Mitman itse, jo toimittamansa kirjan nimessä: *Thinking with Animals: New Perspectives on Anthropomorphism* (2005). Heidän mukaansa voidaan ajatella eläimiä tai eläinten kanssa (*thinking about* tai *thinking with*) ja kanssa-ajattelu tietysti pitää jo käsitteenä sisällään sen, että myös eläin ajattelee, tai ainakin ihminen ajattelee eläimen ajattelevan. Pitkälle vietyinä ”ajattelu eläimen kanssa” voi johtaa kaihoisaan haluun ylittää itsen ja lajin rajat, yritykseen ymmärtää eläintä ”sisältäpäin” tai jopa tulla eläimeksi, *to become an animal*. Siis sen sijaan, että projisoitaisiin omaa itseä ja ajattelutapaa toiseen (eläimen) mieleen, pyritäänkin kiihkeästi upottamaan oma itse johonkin aidosti toiseen – siinä koskaan

onnistumatta. Se on täydellisen empatian tuhoon tuomittu yritys. (Daston ja Mitman 2005, 7.)

Mark Bekoffin mukaan antropomorfismi ei silti sulje pois sitä, että eläimen näkökulma jätettäisiin huomiotta. Hän esittää biosentristä antropomorfismia, missä eläimiä inhimillistettäisiin tarkoin harkitusti, jotta niiden käyttäytymistä ja toimintaa voitaisiin kuvata helpommin saavutettavasti. (Bekoff 2002, 48.) Hän kertoo myös Gordon Burkhardtin esittämästä kriittisestä antropomorfismista, missä useita eri tietolähteitä voitaisiin käyttää synnyttämään uusia ideoita tulevan tutkimuksen hyödyksi. Näitä lähteitä olisivat esimerkiksi luonnonhistoria, yksilöiden havainnot, intuitiot, tunteet, huolellinen käyttäytymisen kuvaileminen, samastuminen eläimeen, optimointimallit ja aiempi tutkimus. (Emt, 49.)

Erica Fudge puolestaan kirjoittaa (2002, 89):

Me haluamme eläinten puhuvan – se on ensisijainen toive, jonka useat meistä jakavat – ja kuitenkin puhuva eläin voi olla hyvinkin levottomuutta herättävä asia. ... Ludwig Wittgenstein tarjoaa ongelman puhuvan eläimen fantasiaan. Hän kirjoitti ”jos leijona osaisi puhua, me emme ymmärtäisi sitä”. Me olemme niin erilaisia kuin leijonat, että vaikka meillä olisi yhteinen kieli, kommunikaatio olisi mahdotonta. Stephen Budianskyltä on erilainen kysymyksenasettelu samaan vastaukseen. Wittgensteinia mukaillen hän esittää ”jos leijona osaisi puhua, me luultavasti ymmärtäisimme sitä. Mutta se ei vain enää olisi leijona, tai pikemminkin, sen mieli ei enää olisi leijonan mieli.” Jos on valittava mitään puhumattomien eläinten tai jotain puhuvien ”epä-eläinten” välillä, näytämme pitävän parempana sitä, että sanotaan edes jotain (jotain minkä me itse olemme luoneet). Kuitenkin puhuva eläin voi järkyttää erilaisia oletuksiamme sanomalla jotain, mitä emme halua kuulla. Antropomorfismilla voi olla eettinen dimensioinsa.

Tästä tullaankin siis jo näkökulmaan, jossa tärkeää ei ole enää vain se, että eläimet ”puhuvat” tai ne tulkitaan ihmisnäkökulmasta, vaan myös se *mitä* ne sanovat, tai siis mitä ihminen laittaa ne sanomaan tai tulkitsee niiden sanovan.

### 2.1.1 Inhimillinen ihminen, yksilö

Mikä erottaa ihmisen muista eläimistä? Mikä ominaisuus luonnehtisi nimenomaan ihmisen elämää, mutta ei minkään muun eläimen elämää? Tätä monimutkaista ja laajaa

ominaisuutta Leena Vilka kutsuu inhimillisyydeksi. Inhimillisyyteen liittyy ihmisen lajityypillinen kieli, joka ilmentää rationaalisuutta ja moraalisuutta. Tätä ominaisuutta muilla eläimillä ei näyttäisi olevan. (Emt., 32.) Ihminen ymmärtää itsensä ei-ihmisen avulla, vertaamalla itseään siihen, mitä hän ei ole: koneisiin, jumalaan, eläimiin tai luontoon (emt., 19). Tässä mielessä käsityksemme eläimistä kertoo myös ihmiskäsityksestämme.

Ihmiskäsityksen osalta käytän määritelmää, jonka on esittänyt Juha Varto: ”Ihmiskäsitys on käsitys siitä, mitä ihminen on, kuinka ihminen voidaan erottaa muista ilmiöistä ja olioista ja mitkä ovat ne ihmiselle tyypilliset piirteet, joita ei voi ohittaa ihmisestä puhuttaessa. Ihmiskäsitykseen kuuluu lukuisia olemuksellisia määreitä, joilla voidaan luonnehtia ihmistä yksilöstä lähtien, sekä lukuisia suhteellisia piirteitä, joiden avulla ihmistä voidaan luonnehtia suhteessa ympäristöön (yhteisöön, muihin, toisiin, luontoon).” (Varto 1992, 31–32.)

Mitä on ihminen, mikä on yksilö, persoona? Vastaus vaihtelee paljonkin, vastaajan, aikakauden ja kulttuurin mukaan. Persoonan määritelmä on siis joustava ja tarkistuksille ja keskustelulle avoin. (Porter 2006, 404.)

Työvälineeksi elokuvan hahmojen tulkintaan persooniksi sopii Murray Smithin esittämä ominaisuuksien lista, jota hän kutsuu persoonaskeemaksi, *person schema*. Tämä on eräänlainen inhimillisen toimijuuden peruskategoria, ihmisellä pitää olla nämä piirteet ja ominaisuudet voidakseen täyttää sosiaalisen roolinsa ja funktionsa. Skeema sisältää seitsemän komponenttia:

1. erillinen ihmisruumis, yksilöitynyt ja jatkuva ajassa ja tilassa
2. perkeptuaalinen aktiviteetti, sisältäen itsetietoisuuden
3. intentionaalisia tiloja, kuten uskomuksia ja haluja
4. tunteita
5. kyky käyttää ja ymmärtää luonnollista kieltä
6. kapasiteettia omaehtoisiin tekoihin ja itsen tulkintaan
7. potentiaalia ominaisuuksiin tai pysyviin piirteisiin.

Skeema on konseptuaalinen kehys joka mahdollistaa kokemusten tulkinnan, odotusten muodostamisen ja ohjaa huomion suuntaamista. Myös elokuvan hahmoilla

pitää olla nämä ominaisuudet toimiakseen todellisten ihmisten fiktiivisinä vastikkeina. (Smith 1995, 21.)

Smith myös toteaa, että persoonaskeemaa käytetään hyväksi myös eläinten kohdalla, että skeeman avulla ymmärretään eläinten toimijuutta ja yksilöyttä. Tarpeeksi skeeman piirteitä toteutuu, jotta katsoja voi toteuttaa mielikuvitusprojektin, jossa eläin on tärkeä toimija. (Emt., 24.)

Porter esittelee mallin, jossa eläimen persoonatulkintaan ohjaavat vihjeet voidaan jakaa kolmeen toisiaan täydentävään muotoon: 1) ensisijaiset, 2) toissijaiset ulkoiset ja 3) toissijaiset sisäiset vihjeet. Ensisijaiset vihjeet kutsuvat persoonatulkintaan eläimen esittämästä eläinhahmosta, toissijaiset ulkoiset vihjeet tuovat esille eläimen persoonatulkinnan ihmishahmon tai kertojan kautta ja toissijaiset sisäiset vihjeet tulevat ihmisen liittämistä eläimen esiintymisen sisään (*human performance of the nonhuman*). (Porter 2006, 406.) Käyn mallin tarkemmin läpi jaksossa (5.1) inhimillistäminen, narratiivi ja henkilöahmot ja käytän sitä hyväkseni elokuvan tarkastelussa.

### 2.1.2 Eläin, puhuva eläin

Käsite eläin on jo sinällään kiistanalainen. Etenkin tuoreemmassa englanninkielisessä lähdemateriaalissa käytetään mielellään käsiteparia *non-human animals* tarkoittaessa eläimiä ja *human animals* vastaavasti ihmisestä puhuttaessa. Tällainen kielenkäyttötapa (ei-inhimilliset eläimet ja inhimilliset eläimet, ihmiseläimet) ei suomen kielessä ole vakiintunut eikä se ainakaan toistaiseksi ole yleistynyt tieteen tai eläinoikeusliikkeen alojen ulkopuolelle myöskään englanniksi, joten käsitteet eläin ja ihminen saavat riittää minullekin. Käytän eläimistä pronomineja se tai ne, en siis hän tai he – tämä on joidenkin mielestä ehkä eläimen arvokkuutta riistävää tai pitää yllä käsitystä eläimistä alempiarvoisina objekteina tai omaisuutena.<sup>4</sup> Kuitenkin se-sanallakin on perustelunsa: se korostaa sitä, että eläin on aina konstruktio, representaatio, eikä jotain helposti ymmärrettävissä olevaa perusolemusta tai todellisuutta (Baker 2001, 5.)

---

<sup>4</sup> Bakerin mukaan (29-28, 2001) tämänsuuntaiset ajatukset julkaistiin lyhyessä manifestissa ”Liberate your language”, joka julkaistiin *Animals’ Agenda* -lehdessä vuonna 1986. Samantapainen näkökulma tuli esiin samana vuonna myös Jane Richin kirjeessä ”The meaning of the word”, joka julkaistiin *Liberator*-lehdessä.

Tässä yhteydessä on hyvä valaista myös ”puhuvan eläimen” problematiikkaa. Käsiteparilla tarkoitetaan ehkä hiukan sekavastikin monia asioita, joten se kaipaa tarkennusta. Yleisesti ottaen puhuva eläin viittaa mihin tahansa eläinmuotoon, joka voi puhua (ihmisen) kieltä. Tarkempaan jaotteluun voidaan käyttää alaluokkia puheen matkiminen, eläimen kieli sekä fiktion ja kansanperinteen eläimet. (Wikipedia, Talking animal. WWW-dokumentti. 22.2.2008.)

Puheen matkimisen luokkaan sisältyvät eläimet, jotka voivat muodostaa ihmisen kielen sanoja, vaikka eivät välttämättä ymmärrä sanomaansa (kuten esimerkiksi papukaijat.) Eläimen kieli viittaa eläimiin tai eläinryhmiin, jotka kommunikoivat äänensä (tai mahdollisesti viittomakielen) avulla muodostaen toistensa ymmärtämiä viestejä. Esimerkiksi delfiinit ja isot apinat voivat ehkä toimia jotenkin tähän tapaan, aihetta tutkitaan ja siitä kiistellään. (Wikipedia, Talking animal. WWW-dokumentti. 22.2.2008.)

Varsinaisesti minua kiinnostavin alaluokka on kuitenkin fiktion ja kansanperinteen eläimet. Puhuvat eläimet ovat yleinen teema mytologiassa ja kansantaruissa. Näillä eläimillä on usein inhimillisiä piirteitä, vaikka vaikuttavat ulospäin tavallisilta eläimiltä. Fiktion puhuvat eläimet voidaan ryhmitellä esimerkiksi tähän tapaan: a) puhuvat eläimet, jotka silti ovat yhä eläimiä, b) interaktioon ihmisen kanssa pystyvät eläimet ja c) ihmisiä esittävät eläimet. Nämä muodostavat eräänlaisen jatkumon ihmisenkaltaisuuden akselilla, puhuvat eläimet pysyvät muuten eläinten kaltaisina toimissaan ja elämässään, mutta ne vain osaavat puhua. Toisessa ääripäässä tarina voitaisiin oikeastaan kertoa oikeilla ihmisillä eikä sitä juuri tarvitsisi muuttaa, eläimet vain simuloivat ihmisiä, tai jopa representoivat liioitellusti jotain ihmisen piirrettä, kuten kansansatujen alati viekas kettu tai pelokas kaniini. Ihmisiä esittävien eläinten yksi alaryhmä ovat ihmismäiset eläimet, joilla on piirteitä sekä ihmisiltä että eläimiltä. Esimerkiksi Beatrix Potterin luoma hahmo Petteri Kaniini käyttää vaatteita mutta syö myös varkain porkkanoita viljelijän pellolla. (Wikipedia, Talking animal. WWW-dokumentti. 22.2.2008.) Tässä luokittelussa esimerkkielokuvani Babe – Urhea possun puhuvat eläimet asemoituvat ensisijaisesti fiktion eläimiin, jotka ovat yhä eläimiä. Ne liikkuvat, asuvat ja toimivat eläinten tavoin mutta osaavat puhua toistensa kanssa. Ihmisten kanssa ne eivät puhu luonnollista kieltä, vaan viestivät ”perinteiseen” tapaan esimerkiksi haukkumalla, määkimällä sekä elein ja käyttäytymisensä avulla.

## 2.2 Representaatio

Kun asioita tai olentoja esitetään uudelleen merkkien avulla, sitä kutsutaan representoinniksi. Representaatio tarkoittaa jonkin todellisen olennon kuvaa, korviketta tai merkkiä, esittämistä jonkinlaiseksi. Representaatio ei koskaan kuvaa todellista oliota suoraan, vaan kuvaaja näkee kohteen aina kulttuuristen käsitteiden läpi. Nykyiset representaatiot perustuvat aiempiin, eli ne eivät esitä sitä, miten asiat ovat, vaan sitä, miten ne on totuttu näkemään. (Karvonen 1992, 3-4.)

Stuart Hall kuvaa representaatiota keskeiseksi kulttuurintuottamisen käytännöksi. Kulttuuri taas on jaettuja merkityksiä, joita tuotetaan ja jaetaan ensisijaisesti kielen avulla. Kieli on siis keskeinen merkitykselle ja kulttuuri säilyttää arvot ja merkitykset. Kieli on representationaalinen järjestelmä, joka käyttää merkkejä ja symboleja, jotka taas voivat olla myös ääniä, kirjoitettuja sanoja, elektronisesti tuotettuja kuvia, säveliä tai esineitä. Kieli on yksi ”media” jonka kautta ajatuksia, ideoita ja tunteita representoidaan kulttuurissa. Siksi representaatio kielen kautta on keskeinen niissä prosesseissa, joissa merkityksiä tuotetaan. (Hall 1997,1.)

## 3. Tutkimuskysymys ja -menetelmä

Seuraavaksi hahmotan tutkimuskysymykseni ja menetelmän, joilla etsin niihin vastauksia. Kuten jo työni alussa mainitsin, tarkoitukseni on selvittää, mitä inhimillistäminen on ja miten ja miksi eläimiä elokuvassa inhimillistetään. Pohdin myös elokuvaeläinten inhimillistämisen merkitystä ihmisen ja eläimen suhteelle ideologisella ja yhteiskunnallisella tasolla. Olen jaottanut tavoitettani osiin seuraaviksi tutkimuskysymyksiksi.

Ensiksi elokuvaan ja inhimillistämiseen liittyviä kysymyksiä:

1. Miten eläimiä elokuvassa inhimillistetään?
2. Millainen elokuvan representaatio (inhimillistetty eläin) on?
3. Miten tulkinta eläimen inhimillisyydestä syntyy?

Seuraavat kysymykset liittyvät elokuvaeläinten inhimillistämisen ideologiseen ja yhteiskunnalliseen tasoon:

4. Miksi eläimiä inhimillistetään elokuvassa?
5. Mikä on inhimillistämisen ideologinen merkitys?
6. Millaista vallankäyttöä tähän prosessiin liittyy?

Pyrin siis etsimään vastauksia kysymyksiini lähdekirjallisuuden ja tutkimustyön avulla, käyttäen esimerkkinä elokuvaa Babe – Urhea possu. Päätin tutkia syvemmin yhtä elokuvaa kuin pintapuolisemmin useita, jottei työ paisuisi liian laajaksi. Minua myös kiinnostaa esimerkkielokuvan teemojen tarkempi pohdiskelu ihmisen ja eläimen suhteesta. Ennen tähän tutkielmatyöhön ryhtymistä olin nähnyt kohde-elokuvan jo useaan otteeseen, sekä omasta mielenkiinnostani että lasten elokuvakatsomisen ohella. Tarina oli siis minulle jo hyvin tuttu entuudestaan ja pidin siitä kovasti. Siitä huolimatta, tai ehkä juuri siksi, oli aluksi vaikeaa päästä tarinaan eläytymisen yli. Osittain siis voisi sanoa, että elokuva itse kutsui minua tutkimaan itseään, sillä juuri tämä elokuva oli osaltaan herättänyt kiinnostukseni koko aiheeseen.

En ole nähnyt elokuvaa elokuvateatterissa, vaan analyysi on tehty VHS-videoversiosta. Käytin analyysissäni pääasiallisesti suomeksi jälkiäänitettyä versiota, koska juuri sitä myös lapset katsovat. Olen lisäksi katsonut englanninkielistä alkuperäistä versiota, niin ikään VHS-videona. Videoformaatin käyttö elokuva-analyysissä on huonompi vaihtoehto kuin alkuperäinen elokuva isolta valkokankaalta, mutta käytännön syistä muuta mahdollisuutta ei ollut. Kuitenkaan tutkimukseni päätavoite ei ollut arvioida esimerkiksi elokuvan esteettistä laatua tai kuva-alan käyttöä vaan inhimillistämistä – niinpä videoversion käyttö on mielestäni perusteltua ja oikeutettua. (Ks. myös Bordwell ja Thompson 1990, 23.)

Voidakseni vastata kolmeen ensimmäiseen kysymykseeni, tarvitsin tarkemman analyysin elokuvasta. Ensimmäinen askel elokuvatekstin analyysissäni oli elokuvaa muodostavien koodien ja konventioiden identifioimisprosessi. Newbold jakaa elokuvan ”kielen” merkitykselliset osat kahtia: tekniseen ja symboliseen. Ensimmäiseen kuuluvat mm. kamerakulmat ja -liike, syväterävyys, otoksen kesto, valaistus, leikkaus, ääni ja äänitehosteet, musiikki ja erityisefektit. Toiseen puolestaan kuuluvat väri/mustavalkoisuus, puvustus, esineet, tähdet, esiintyminen, lavastus, kuvauspaikka jne.

eli se, minkä katsoja kankaalta näkee (verrattuna siihen, mitkä kuuluvat tuon näyn tekniseen tuottamiseen). (Newbold 1998, 132) Tätä jaottelua käytin analyysini apuna.

Katsoin elokuvan ensin useita kertoja, sitten tein pysäytyskuvaa käyttäen varsin tarkan litteroinnin Newboldin esittämiä asioita kirjaten. Kirjoitin ylös sen, mitä näin ja kuulin eli koko dialogin ja kertojan osuudet sanasta sanaan, kohtauksen ja otoksen tapahtumat ja toiminnan sekä laajasti näyttämökuvan (puvustuksen, tarpeistoa, lavasteet, paikan, ajan, säätilan.) Merkitsin muistiin vaikutelmani myös elokuvan äänistä musiikin ja äänitehosteiden osalta. Osa musiikista on klassista musiikkia, jolla on jo varsin konventionaalinen käyttötapa, osa taas elokuvaa varten sävellettyä ja sovitettua. Kiinnitin huomiota myös edellä mainittuihin elokuvan teknisiin asioihin, kuten leikkaukseen, kamerakulmiin ja -liikkeeseen ja erilaisiin tapoihin rytmittää tarinaa. Merkitsin tämänkaltaiset asiat muistiin suoralla kuvailulla, esimerkiksi ”kuvaa porsaan näkökulmasta ylöspäin kohti Hoggettia” tai ”väliotsikko Murheen päivä mustalla pohjalla, hiiriäänellä sanottuna”. Muistiinpanojen avulla sain mielestäni riittävästi etäisyyttä elokuvaan. Tarkka perehtyminen pysäytyskuviin auttoi unohtamaan tarinan mukaansatempaavuuden ja nosti myös esiin asioita, joita ei tavallisella katsomisnopeudella voinut huomata.

Käytin audiovisuaalisen tekstin laadullista analyysia ja lähilukua eli pyrin analysoimaan kuvaa ja ääntä oman kulttuurisen ymmärryksen, kokemukseni ja katsomiskompetenssin kautta, lähdekirjallisuuden esittämien menetelmien mukaan. Pyrin saamaan selville niitä elokuvan komponentteja, joiden vaikutuksesta katsoja ehkä saa elokuvan eläimistä ihmismäisen vaikutelman. Sovelsin tutkimuksessani Murray Smithin samastumiskäsitteistöä ja sympatiarakennetta sekä Pete Porterin näiden pohjalta esittämää mallia eläimen persoonatulkintaan ohjaavista elokuvan vihjeistä.

Inhimillistämisen ideologista puolta ja vallankäyttöä ja siis vastauksia tutkimuskysymyksiini 4-6 selvittelin lähinnä kriittisen diskurssianalyysin tutkijan Norman Fairclough'n esittämien tutkimuskysymysten avulla. Lopuksi pyrin jäsentämään kokonaisuutta ja ymmärtämään syvemmin inhimillistämistä ilmiönä.

Englanninkielisestä elokuvasta en enää tehnyt kattavia muistiinpanoja tapahtumista, vaan katsoin sen muutaman kerran tarkistusvaiheessa. Siinä tutkin tarkemmin lähinnä huulisynkronisaation onnistumista tietokoneanimaatiossa. Lisäksi



vertasin dialogia, kertojan puhetta ja tekstiosioita suomenkielisiin vastaaviin mahdollisten karkeiden käännösvirheiden varalta. Eri kielet tuottavat omat erojen järjestelmänsä, joten täysin vastaava käännös on mahdoton (Lehtonen 1996, 66). Alkuperäiskielen vivahteet jäävät kuitenkin joka tapauksessa suomenkielisille lapsille (ja monille suomenkielisille aikuisillekin) havaitsematta, kun he ovat dialogin suhteen ensisijaisesti tekstityksen varassa. Päällepuhutun suomenkielisen version käyttö pääasiallisena tutkimuskohteena ei näin ollen tee mielestäni suurta vääryyttä elokuvalla eikä ainakaan merkittävästi vääristä tutkimustuloksiani. Kulttuurikontekstin vaikutuksen tulkintaan olen ainakin yrittänyt pitää mielessäni analyysin aikana.

Tällainen elokuvan osiinsa jakaminen on karua pilkkomista, ja kuitenkin elokuva koetaan ja nähdään kokonaisuutena normaalissa katsomistilanteessa. Eri elementit toimivat yhdessä eikä niiden yksityiskohtainen erittely välttämättä siis kerro kaikkea siitä, millainen yhteisvaikutus on. Jokainen katsoja tuo lisäksi katsomistilanteeseen omat tunteensa, asenteensa, maailmankuvansa ja ennakkoluulonsa ja siksi kunkin katsojan tulkinnat samasta kohtauksesta voivat olla hyvinkin erilaisia. Luemme elokuvaa oman ymmärryksemme kautta, niinpä näillä varauksilla on tätäkin tutkimustapaa lähestyttävä. Elokuvassa ei siis ole valmiita merkityksiä, vaan merkitykset ovat tulosta elokuvan ja katsojan välisestä kohtaamisesta ja neuvottelusta, merkitykset syntyvät vuorovaikutuksessa (vrt. Lehtonen 1996, 132). On myös vaikeaa ja jossain mielessä mahdotontakin kirjoittaa auki sitä, mikä on kokonaisvaltainen visuaalinen ja auditiivinen kokemus. Pohdin näitä asioita ja menetelmän varauksia, tutkimukseni luotettavuutta ja tieteen tekemisen näkökulmia työni loppupuolella enemmän.

Käyttämästäni elokuvatermistöstä vielä mainittakoon selvennyksen vuoksi, että yksittäisistä kuvista leikkauksen avulla yhdistetyt otokset<sup>5</sup> muodostavat kohtauksen eli sarjan otoksia yhdessä tapahtumapaikassa. Kohtauksista muodostuu jaksoja, itsenäisesti toimivia osia kokonaisuutta, jotka puolestaan yhdistettynä muodostavat juonen ja narratiivin. (Newbold 1998, 136–137.)

Kaikki ulkomaisten lähteiden käännökset ovat omiani, vain Norman Fairclough'n artikkeli (1997) on suomennettu Tiedotustutkimus-lehteen, Helena Tengvall on

---

<sup>5</sup> Käytän otos-käsitettä siis jälkituotannossa leikatuista, lopulliseen elokuvaan päätyneistä leikkeistä, vaikka kuvaustilanteessa varsinainen otos onkin saattanut olla pitempi.

suomentanut ja Elisa Aaltola päivittänyt Peter Singerin kirjan Oikeutta eläimille: eläinten vapautuksen filosofiaa (2007, suomennettu 2. tark. painoksesta 1990) sekä Aumont et al. (1996) teos Elokuvan estetiikka on Sakari Toiviaisen suomentama.

#### 4. Tutkimuskohteena Babe – Urhea possu

Analyysini kohteeksi valitsin australialaisen perhe-elokuvan Babe – Urhea possu, alkukieliseltä nimeltään *Babe*, ohjaajana Chris Noonan. Elokuva perustuu englantilaisen Dick King-Smithin lastenkirjaan *The Sheep-Pig* (1983). Päädyin valitsemaan tämän elokuvan, koska se mielestäni edustaa monia tutkimukselleni merkittäviä asioita. Kyse ei siis ole siitä, että elokuvassa jotenkin tiivistyisi kaikki oleellinen eläinelokuvista, tai että se olisi jotenkin tyypillinen koko perheen eläinfiktio -lajityypin edustaja, jota tutkimalla koko totuus inhimillistämistä selviäisi. Sillä on kuitenkin useita piirteitä, jotka ovat tutkimukseni kannalta mielekkäitä.

Ensinnäkin elokuva on klassisen realistisen tekstin tunnuspiirteet täyttävä. Siinä pääosia näyttävät eläimet, siis oikeat elävät eläimet, eli kyseessä ei ole animaatio. Siinä esiintyy myös useita erilajisia eläimiä eli kyse ei ole pelkästä sankarikoiraelokuvasta. Se on myös ollut yleisö- ja arvostelumenestys. Markkinointinsa ja lastenkirjataustansa perusteella se on suunnattu pääasiassa lapsiyleisölle, mutta sen katsojamäärillä mitattu suosio osoitti, että sitä katsoivat myös aikuiset eli sillä oli yleisöä yli ikärajojen. Sitä arvostivat myös kriitikot ja se sai Oscarin lisäksi 17 palkintoa ja 17 muuta ehdokkuutta. (Internet Movie Database, Awards for Babe. WWW-dokumentti. 27.11.2007.) Elokuva sai ensi-iltansa Yhdysvalloissa 4.8.1995 ja Suomessa 9.2.1996. Se oli erittäin suosittu katsojatilastoissa, Suomessa ilmestymisvuotensa toiseksi katsotuin elokuva.<sup>6</sup>

Mielestäni Babe – Urhea possu edustaa merkittävää vaihetta eläinaiheisten elokuvien kehityksessä. Vaikka jo aiemmin oli valkokankaalla nähty ”oikeasti puhuvia” eläimiä, muun muassa elokuvissa *Willow* (1988) ja *Hocus Pocus* (1993), edusti Babe teknistä edistysaskelta tietokoneanimaation ja realistisen elokuvan yhdistämisessä

---

<sup>6</sup> Se sai 369 256 katsojaa (Elokuvatilasto, 1996.) Lisäksi saman lähteen mukaan myyntivideoita myytiin 103 142 kappaletta ja videokasettia vuokrattiin 641 239 kpl. Nämä luvut siis tuoreeltaan, toki esimerkiksi video- ja dvd-tuotteet ovat yhä ostettavissa ja eri televisiokanavilla elokuva on ollut nähtävissä.

tarkkuudessaan ja luontevuudessaan. Elokuvasa käytettiin urauurtavaa tietokoneteknologiaa, jolla eläin saatiin ”puhumaan” – eli suun ja huulten ympäristö näytti liikkuvan eläimen äänenä toimivan ihmisenäyttelijän puheen tahdissa uskottavasti ja samanaikaisesti. Juuri visuaalisista efekteistään elokuva sai myös Oscar-palkintonsa. Eläinten dialogi kattaa noin 80 prosenttia elokuvan koko dialogista. (Shay 1995, 31–32.)

Babe – Urhea possu siis oli tärkeässä roolissa avaamassa porttia puhuville eläimille ja vuoden 1995 jälkeen tällaista tekniikkaa on käytetty eläinhahmoissa muun muassa useissa elokuvissa, tv-ohjelmissa ja mainoksissa - tunnetuimpina esimerkkeinä mainittakoon jatko-osa *Babe – Pig in the City* (1998) sekä *Men in Black* (1997), *Doctor Dolittle* (1998) ja *Stuart Little* (1999).

Myös pitkien animaatioelokuvien painopiste alkoi siirtyä perinteisestä piirrosanimaatiosta tietokoneanimaatioon tuona vuonna, kun Pixarin tuottama ja John Lasseterin ohjaama *Toy Story* sai ensi-iltansa. Elettiin siis aikaa, jolloin huikeat tietokonetehosteet olivat vakiintumassa valkokankaille.<sup>7</sup> Osa Babe – Urhea possu - elokuvan suosiosta saattaakin selittyä myös sillä, että haluttiin nähdä, miten elokuvantekijät oikein onnistuivat saamaan eläimet puhumaan niin aidon näköisesti. Kuitenkin useissa elokuva-arvosteluissa<sup>8</sup> tuodaan esiin teknisen erinomaisuuden ohella myös elokuvan puhutteleva, lämminhenkinen tarina ja sanoma. Elokuvaan suhtaudutaan yleensä hyvin myönteisesti, vaikka sen sankarina on jotain niinkin kummallista kuin puhuva porsas.

Myös elokuvan sisältö ja tematiikka sopivat hyvin tutkimukseeni. Minua kiinnostaa eläinten inhimillistäminen ja tässä elokuvassa eläimet puhuvat, suunnittelevat, toimivat tarkoituksenmukaisesti, muistavat, oppivat, rakastavat... Aihepiireihin kuuluivat etukäteistietojeni perusteella ainakin menetys ja orvoksi jääminen, varttuminen ja oman paikan löytäminen maailmassa, eläinten ja ihmisen välinen suhde ja eläinten hyväksikäyttö, vanhan ja uuden maailman kohtaaminen, muuntumisen mahdollisuus – kaikki mitä oivallisimpia ajattelun lähtökohtia tutkimukseni kannalta.

---

<sup>7</sup> Tietokonetehosteiden historiasta laajemmin ks. Darley (2000).

<sup>8</sup> Ks. esimerkiksi Holden 1995, Kemp 1995, Klady 1995, Lochen 1995, Salminen 1996, Schickel 1995 ja Stack 1995.

## 5. Inhimillistäminen elokuvassa Babe – Urhea possu

Haluan tarkastella elokuvan sisältöä ja merkityksiä lähemmin ja eritellä niitä keinoja, millä elokuva kutsuu katsojaa eläimen persoonatulkintaan, tulkintaan eläimen inhimillisyydestä. Käyn siis ensin läpi tutkimuskysymyksiä ”miten elokuvan eläimiä inhimillistetään” ja ”miten tulkinta eläimen inhimillisyydestä syntyy”.

Smithin mukaan on tärkeää huomata, että subjektiivisuus otoksissa on rakenne, eikä yksittäinen temppu tai itsenäinen väline, joka kaikissa tilanteissa tuottaa samanlaisen vaikutuksen. Hahmon subjektiivisuus nousee kerronnasta kokonaisuutena, eikä minkään yksittäisen tekniikan tuotteena. (Smith 1995, 158.) Tästä huolimatta uskon, että käsittelemällä elokuvaa ikään kuin ”tekniikka kerrallaan”, tulos on analyttisempi, kuin jos käsiteltäisiin vain mielikuvia tai tuntemuksia yhtenä epäselvänä kimpuna. Siksi käyn läpi elokuvan tekniikoita mutta myös narratiivia.

### 5.1 Inhimillistäminen ja henkilöhahmot

Aloitan analyysin henkilöhahmoista, mikä tässä tapauksessa tarkoittaa siis elokuvassa esiintyviä eläimiä, joilla on selvästi oma, tunnistettava hahmo. Anonyymit statistieläimet jätän käsittelyn ulkopuolelle.

Elokuvan tekijät voivat suhtautua eläinten representointiin inhimillisinä persoonina (ainakin) kahdella tavalla: joko he liittävät elokuvaansa eläimen persoonatulkintaan ohjaavia persoonaskeeman vihjeitä ja elementtejä tai sitten eivät. Siten he joko ohjaavat eläinhahmon persoonatulkintaan tai rajoittavat sellaisen tulkinnan mahdollisuutta. (Porter 2006, 405.) Miten tuo tulkinta sitten syntyy?

Kuten aiemmin mainitsin, Smithin mukaan persoonaskeemaa käytetään hyväksi myös eläinten kohdalla, että skeeman avulla ymmärretään eläinten toimijuutta ja yksilöyttä. Esimerkiksi eläinsankareilla on ruumis, intentionaalisia tiloja, tunteita, kykyä omaehtoiseen tekoihin, fysiologisia ominaisuuksia ja luonteenpiirteitä. Ne eivät ehkä kommunikoi sanallisesti mutta selviytyvät muilla keinoin. Tarpeeksi skeeman piirteitä

toteutuu, jotta katsoja voi toteuttaa mielikuvitusprojektin, jossa eläin on tärkeä toimija. (Smith 1995, 24.)

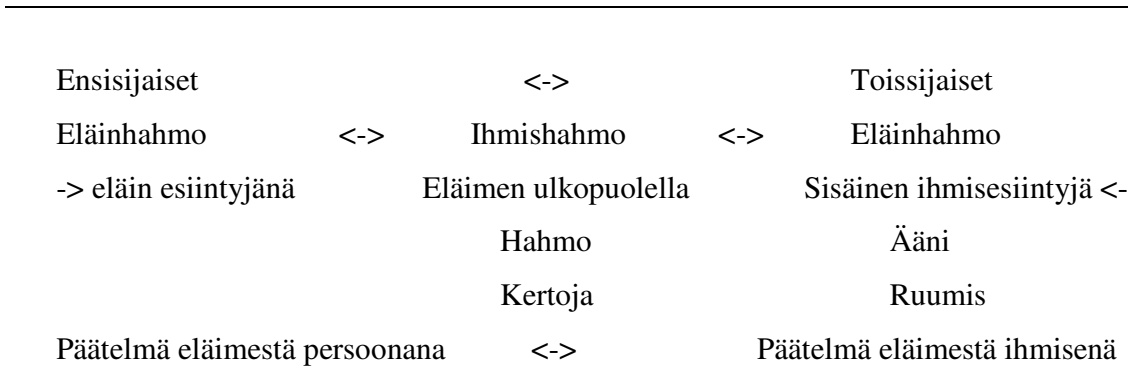
Smithin ”mielikuvitusprojekti” on siis katsojan sitoutumista tai kiinnittymistä (*engagement*) eläinhahmoihin, tulkitsee Pete Porter. Hänen mukaansa Smith toisin sanoen määrittelee ne olosuhteet, joissa ihmiskatsojat sitoutuvat eläinhahmoihin. Katsojat siis ymmärtävät eläinten persoonaa ja yksilöyttä elokuvissa laajentamalla persoonaskeemaa, samaan tapaan kuin jokapäiväisessä arjessakin. Yksilöys on ominaisuus, jota katsoja kutsutaan, ei vaadita, tunnistamaan, tunnustamaan ja ymmärtämään. Päätelmä eläimen persoonasta, yksilönä, saattaa syntyä tai sitten ei – joku katsoja ei silti liitä eläimeen yksilöllisyyttä vaikka siihen kuinka vahvasti vihjattaisiinkin. (Porter 2006, 405).

Porter esittää, että nämä eläimen persoonaskeeman aktivoivat, persoonatulkintaan ohjaavat vihjeet voidaan jakaa kolmeen toisiaan täydentävään muotoon: 1) ensisijaiset, 2) toissijaiset ulkoiset ja 3) toissijaiset sisäiset vihjeet. Ensisijaiset vihjeet kutsuvat persoonatulkintaan eläimen esittämästä eläinhahmosta, toissijaiset ulkoiset vihjeet tuovat esille eläimen persoonatulkinnan ihmishahmon tai kertojan kautta ja toissijaiset sisäiset vihjeet tulevat ihmisen liittämistä eläimen esiintymisen sisään (*human performance of the nonhuman*). (Porter 2006, 406.)

Toissijaiset ulkoiset vihjeet tulevat siis hahmon tai kertojan muodossa, esimerkiksi ihminen voi elokuvassa kommentoida eläintä tai reagoida siihen kuin persoonaan, tai kertojanaani sanoo, mitä eläin tuntee ja ajattelee. Toissijaiset sisäiset vihjeet taas ovat usein hybridihahmoihin sopivia, niissä ihmisellä on jokin osuus eläinhahmon suoritukseen. Esimerkiksi ihminen onkin eläinasussa näyttellen eläintä, tai eläinhahmo saa ihmisen äänen tai eläimen suoritus on osin tai kokonaan animaatiota, erikoistehosteita tai muuten keinotekoinen, kuten liikkuva robotti. (Porter 2006, 407–408.)

Porterin mukaan tällainen malli on ehdotus jatkumosta, jossa toisessa päässä on ajatus eläimestä persoonana ja toisessa ajatus eläimestä inhimillisenä olentona ja siksi persoonana. Eli toisin sanoen, kun toissijaisten sisäisten vihjeiden osuus kasvaa, eläimestä tulee itse asiassa enemmän ihminen. Toki ensi- ja toissijaiset vihjeet sekoittuvat, kun eläimen ja ihmisen esiintyminen yhdistyvät muodostaen elokuvan

eläinhahmon. (Ema, 408.) Porterin esittämä kaavio mallintaa eri tekijöiden suhteita ja seurauksia.



Kaavio 1. Eläimen persoonatulkinnan vihjeet. (Porter 2006, 408.)

### 5.1.1 Sympatiarakenne

Porter yhdistää esittämänsä mallin vielä Murray Smithin luomaan sympatiarakenteeseen<sup>9</sup> (*structure of sympathy*), eli siihen miten katsoja sitoutuu tai kiinnittyy (*engagement*) elokuvan hahmoihin. Näin elokuvantekijät kutsuvat katsojia konstruoimaan mielessään eläinhahmot persoonina. (Porter 2006, 409–410.) Smithin mukaan (1995, 75):

”...fiktiiviset tarinat saavat aikaan mielikuvituksen sitoutumista hahmoihin kolmella tasolla, jotka yleensä yhdistetään käsitteen ”samastuminen” alle. Yhdessä nämä tasot muodostavat ”sympatiarakenteen”. Tässä systeemissä katsoja konstruoi hahmot (prosessi, josta käytän termiä *tunnistaminen (recognition)*). Katsojalle tarjotaan myös visuaalista ja auditiivista informaatiota, joka on samanlaista kuin se, mitä hahmot kuulevat ja näkevät, ja näin katsoja suunnataan samaan suuntaan (*suuntautuminen, alignment*) kuin elokuvan hahmot. Lisäksi katsojat arvioivat hahmoja näiden ilmentämien arvojen pohjalta, ja näin ollen katsojat muodostavat enemmän tai vähemmän myötämielisiä tai vastustavia *liittoutumisia (allegiance)* heihin.

Tätä mallia Porter soveltaa Babe – Urhea possu -elokuvaan todeten, että tunnistaminen syntyy hahmon luomisesta: katsojat tunnistavat porsaan saman hahmon esittäjäksi, vaikka roolissa esiintyi useampi porsas. Tässä tunnistamisessa yleisöä

<sup>9</sup> Bacon suomentaa termin *sympatian* struktuuriksi (Bacon 2000, 193.)

autoivat toissijaiset sisäiset vihjeet; näyttelijän ihmisääni ja porsaalle liimattu pieni otsatukka. Suuntautuminen syntyy lähinnä jatkuvasta porsaan tarinan seuraamisesta koko elokuvan ajan ja myös porsaan näkökulmasta kuvattujen otosten käytöstä. Jatkuva suuntautuminen hahmon mukaan luo liittoutumista, jonka Smith määrittelee viehätukseksi tai vastenmielisyydeksi hahmoa kohtaan. Kun seuraamme Babe-porsaan taivalta ja huomaamme sen ihailua herättävät piirteet, joita kertoja ja muut hahmot tuovat avoimesti esille, viehätämme Babe-porsaasta ja toivomme sille menestystä. (Porter 2006, 410.)

Tunnistamisen perustason lisäksi suuntautuminen ja liittoutuminen kutsuvat katsojia hyväksymään sekä ihmis- että eläinhahmojen perspektiivin ja pyrkimykset, tämä taas kutsuu liittämään hahmoihin persoonatulkinnan. Katsojat eivät voi kannustaa Babe-porsasta menestymään tunnustamatta, että sillä on persoonan piirteitä, kuten tunteita tai intentionaalisia tiloja. Kun Smithin malliin lisätään Porterin malli persoonatulkinnan vihjeistä, voidaan kuvailla, johtuuko aiheutuva persoonatulkinta ihmisen vai eläimen piirteistä eläimen esiintymisessä. Ensisijaisilla ja toissijaisilla ulkoisilla vihjeillä eläimen persoonasta ovat potentiaalisesti toisiaan vahvistavia liittoutumisia, jotka rakentavat ja selkeyttävät toisiaan, kuten silloin, kun herra Hoggett kommentoi Babe-porsaan ominaisuuksia. (Ema, 411.)

### 5.1.2 Porsaan hahmo, persoonatulkintavihjeet ja sympatiarakenne

Porsaan hahmoon katsoja kutsutaan samastumaan jo elokuvan alussa. Ensimmäisen kerran tässä elokuvassa eläin puhuu, kun pieni porsas sanoo sanat ”hyvästi äiti”.

Tässä kohtauksessa porsaan lapsuus päättyy, kun sen äiti viedään teurasautoon. Satu puhuvista eläimistä alkaakin hyvin konkreettisella muistutuksella eläinten paikasta ihmisten yhteiskunnassa. Kohtauksessa törmäävät luontodokumenteista tuttu eläinten kuvaamistapa, lasten fantasiat ja teollinen maatalous hämmentävällä tavalla. Realismi ja maaginen realismi kohtaavat, elokuva näyttää heti alkumetreillään eläinten aseman kauhut, hähkeihin sullottujen äitien ja poikasten erottamisen toisistaan, eläinten joukkotuhon. (Fudge 2002, 89.)

Porsaan ensilause herättää meissä sääliä, surua ja suojeluhalua. Porsas asemoituu pikkulapseksi, joka erotetaan äidistään. Heti alkumetreillään elokuva herättää voimakkaita tunnereaktioita ja vastakkainasettelua: pehmeillä oljilla suloiset, uinuvat ja avuttomat, vaaleanpunaiset pikku porsasvauvat – vastaan kylmä, kova, julma, valoton maailma, jossa kasvottomat miehet riistävät lapsilta äidin varmaan kuolemaan.

Porsaan älykkyydestä saadaan jatkossa erilaisia määritelmiä, välitekstioplanssin mukaan ”Porsaat ovat ehdottomasti tyhmiä” mutta sitten koiranpentu kuvailee, että porsas ei näytä tyhmältä. Samoin porsas itse sanoo, kohteliaasti, ettei suinkaan ole tyhmä. Näin olemme saaneet runsaasti toissijaisia ulkoisia vihjeitä porsaan inhimillisyydestä. Väliteksti ei tosin oikein asemoidu mihinkään Porterin esittämään kategoriaan, sillä teksti ei ole hahmo. Väljästi sen voisi ajatella liittyvän sadun kertojaan, sillä teksti luetaan ihmisen äänellä, mutta tosin ääni on yhdistynyt hiiren ääneksi, eli sen voisi lukea toissijaisiin sisäisiin vihjeisiin, joilla kerrotaan toisesta eläinhahmosta. Porterin itsensäkin mukaan vihjeet sekoittuvat kun ihmisen ja eläimen esiintyminen yhdistyvät eläinhahmon luomisessa (Porter 2006, 408.)

Persoonatulkinnan syntyyn vaikuttavat siis enemmän toissijaiset vihjeet kuin ensisijaiset. Porsaat ovat alkukohtauksessa kuin mitä tahansa porsaita, sinänsä hellyttäviä, mutta kuitenkin vielä porsaita. Inhimillinen hahmo Babe-porsaasta syntyy vasta, kun se alkaa puhua, kertoja kuvailee sen yksinäisyyttä ja emon kaipuuta, kun sen tarinaa aletaan yksilönä seurata ja sen nimi selviää maatilalla. Persoonaskeeman piirteistä sillä on heti alkuunsa erillinen ruumis, yksilöitynyt (otsatukka!) ja jatkuva ajassa ja tilassa, sekä perkeptuaalista aktiviteettia. Nopeasti se saa myös intentionaalisia tiloja, kuten uskomuksia ja haluja sekä tunteita (ensimmäisenä suru ja kaipaus äidin vuoksi). Sillä on kyky käyttää ja ymmärtää luonnollista kieltä. Tarinan edetessä nähdään myös, että sillä on kapasiteettia omaehtoisiiin tekoihin ja itsen tulkintaan (tietää haluavansa olla lammaspossu) sekä potentiaalia ominaisuuksiin tai pysyviin piirteisiin (esimerkiksi kohteliaisuus, avuliaisuus, rohkeus).



## 5.2 Inhimillistäminen ja narratiivi

Pohdin seuraavaksi elokuvan juonen osuutta inhimillisen vaikutelman syntyyn. Samastuminen tai kiinnittyminen kun voi tapahtua yhtä hyvin tarinan kuin henkilöhahmojen kautta (Bacon 2000, 191.) Kertomuksen analysoinnissa käytetään kahtiajakoa kerrottuun tarinaan (*fabula, story, histoire*) ja sen kerrontaan (*sjuzhet, discourse, récit*). Kaikki elokuvan tapahtumat, sekä elokuvakerronnassa esitetyt että siinä vihjatut, muodostavat elokuvan tarinan. Juoni on osa kerrontaa, tarinan substanssi, joka esitetään audiovisuaalisesti teknisin ja symbolisin keinoin. (Newbold 1998, 143.)

Kerronnalla on keskeinen osa elokuvan ja yleisön välisessä viestinnässä. Newboldin mukaan kerronta dominoi siinä määrin liikkuvan kuvan tuotosta, että tekniset ja symboliset elementit ovat kerronnalle alisteisia (Newbold 1998, 142). Eli ensin on tarina, jonka kertomiseksi valitaan tietyt elementit.

Luultavasti yleisin liikkuvan kuvan kerrontarakenne on klassinen realistinen teksti, josta käytetään myös nimityksiä standardi Hollywood-kerronta tai representaation institutionaalinen muoto. Sen avainpiirteitä ovat Newboldin mukaan 1) yksi diegesis: yksi pääjuoni, 2) kaikkiin alussa tai kerronnan kehittyessä esitettyihin kysymyksiin vastataan, 3) keskeinen kuvio on 'ongelma ja sen ratkaisu', 4) tapahtumien ketju noudattaa loogista järjestystä, ja sillä on sisäinen logiikka, 5) kaikki tapahtumat ovat uskottavia (*verisimilitude*), 6) yleisön sympatiat ovat päähenkilöiden puolella, 7) narratiivi keskittyy yksilöihin, ei yhteiskuntaan tai ryhmiin, 8) tekniset ja symboliset elementit ovat alisteisia kerronnan rakentamiselle ja kuljettamiselle. (Ema., 144.)

Näin määritellen Babe – Urhea possu istuu kyllä klassiseksi realistiseksi tekstiksi. Uskottavuus nyt tietysti on hiukan niin ja näin, koska eläimethän eivät oikeasti osaa puhua, mutta elokuvan sisäisessä, maagisen realismin maailmassa se on uskottavaa, luonnollista ja normaalia. Olemme tottuneet ajattelemaan, että satumaailmassa voi tapahtua ihmeellisiä asioita, ja ne kuuluvat sadun maailmaan, eli sisäisessä logiikassaan ne ovat täydellisen uskottavia ja mahdollisia. Elokuva myös alkaa satukirjan avaamisella eli elokuvan maailmaa ei pyritäkään tuomaan esiin aivan täysin realistisena ja totuudenmukaisena.

Tarinalla on myös selkeä alku, keskikohta ja lopetus. Babe – urhea possu

-elokuvan alussa kuvataan Baben entinen asuinpaikka tehosikalassa ja päätyminen maatilalle. Keskikohdassa tapahtuu tilalla hauskoja ja vaarallisiakin sattumuksia ja Baben kehityskaarta seurataan epävarmasta possusta lammassossuksi, joka löytää paikkansa tilalla. Porsaan lammassossutavoitteen tiellä on erilaisia ongelmia, jotka selvitetään. Loppukohtauksessa porsaan kyvyt punnitaan lopullisesti kilpailuissa ja hänet korotetaan parhaiten lammaspaimenien joukkoon.

Elokvassa on sisäiskertoja, joka kertoo tarinaa. Tämän käsittelen kuitenkin erikseen muiden symbolisten elementtien yhteydessä, luvussa 5.4.3.

Babe – Urhea possu poikkeaa ehkä eniten aivan perinteisestä, realistisesta tyylistä jaksomaisuudessaan. Kerronta katkaistaan kohtausten välillä kaikkiaan kahdeksan kertaa väliteksteillä, kuin muistuttaen ”tämä on elokuvaa”, ja kerronta etenee jaksoissa. Näiden sisälläkin käytetään satunnaisesti elokuvatehokeinoja, jotka nostavat esiin nähdyn luonnetta elokuvana (esimerkiksi iris<sup>10</sup> jakson sisällä.) Jaksoista ja elokuvan sisällöstä lyhyesti lisää seuraavassa.

### 5.2.1 Elokuvan jaksot

Babe – Urhean possun ominaispiirre on väliotsikoiksi nimeämäni otokset, joissa mustalla pohjalla on teksti ja usein kuva-alassa on vielä lisäksi joitain pieniä yksityiskohtia tai pieniä liikkuvan kuvan aloja. Usein ne sisältävät musiikkia ja teksti luetaan aina ääneen, etenkin lapsikatsojia varten. Lukijana näissä väliotsikoissa toimii hiiri, eli nopeutettu ihmisääni. Väliotsikot jakavat jaksoja, ennustavat tulevia tapahtumia ja ohjaavat katsojan tulkintaa näkemästään.

Alkutekstijaksossa esitellään seinille ripustettuja, osin liikkuvia tauluja ja lopuksi kuva tiivistyy mustavalkoiseen valokuvaan. Se muuttuu värielokuvaksi, ja tästä alkaa osuus, joka käsittelee porsaan päätymistä Hoggettien tilalle. Ensimmäinen väliotsikko ”Porsaat ovat ehdottomasti tyhmiä” aloittaa jakson, missä porsas otetaan tilan koirien joukkoon ja esitellään eläinten maailman säännöt ja hierarkia. Seuraava ”Miten asiat

---

<sup>10</sup> Iris muuttaa kuvan rajausta, se on liikkuva pyöreä rajausmaski, joka esimerkiksi avautuu kohtauksen alussa tai sulkeutuu sen lopussa. Se oli yleinen mykkäelokuvissa. (Bordwell ja Thompson 1990, 172.)

ovat” –jakso syventää edellisessä jaksossa annettua maailmankuvaa ja tilan kokonaisuutta eläinnäkökulmasta. Mukaan tuodaan lisää eläimiä: hanhi, kanat, kukko, hevonen, kissa ja lammas.

Kolmannessa, ”Rikos ja rangaistus”-jaksossa, esitellään ongelma (herätyskello syrjäyttää herättäjän tehtävään haluavan ankan) ja sen epäonnistuva ratkaisuyritys (ankan ja porsaan tekemä kellon varastamisyritys talosta) ja tämän seuraukset (sekasorto ja sotku talossa, johtajakoira palauttaa eläimet ruotuunsa.) Tämän jakson aikana tuodaan esiin myös eläinten maailmankuvan perustelut ja esitellään uusi, isompi ongelma (porsaan mahdollinen kohtalo joulupöydän ruokalajina.) Porsas myös vakiinnuttaa paikkansa tilalla.

Väliotsikko ”On porsaanpaisti makoisaa” antaa ymmärtää, että tullaan käsittelemään jouluateriakysymystä. Ongelma ratkeaa porsaan eduksi ja Rosanna-ankan tappioksi. Eläimen tehtävään tilalla liittyvä problematiikka saa uuden käänteen, kun porsas pelastaa osan lampaista lammaskoirilta ja näin ollen osoittaa olevansa potentiaalinen lammaskoira, tai tässä tapauksessa lammassossu.

Viides jakso, ”Possu joka luulee olevansa koira”, syventää porsaan uutta identiteettiä lammassossuna. Jakson aikana myös avataan tietä porsaan hyväksymiselle epätavalliseen tehtäväänsä, kun tilan koirat ovat tappelunsa takia poissa pelistä. Seuraavassa ”Lammassorsas”-jaksossa porsas vakiinnuttaa tehtävänsä tilalla, mutta siinä myös esitellään lopullisen hyväksynnän saavuttamisen keino: lammaskoirakilpailu. Tapahtumat saavat kuitenkin dramaattisen käänteen seitsemännessä jaksossa ”Murheen päivä”, kun porsasta epäillään aiheetta lampaan tappamisesta ja se on vähällä tulla lopetetuksi. Viime hetkellä se pelastuu ja todelliset tappajat, kulkukoirat, tulevat julki.

Kahdeksas ja viimeinen jakso on otsikoitu ”Kohtalon possu”. Siinä porsaalle itselleen selviää muiden porsaiden kohtalo ihmisten ruokana, mutta hän myös täyttää oman kohtalonsa ja voittaa lammaskoirakilpailut. Käänte ihmisen ja porsaan suhteessa sisältää vetoamisen porsaan velvollisuudentuntoon (”pomo tarvitsee sinua”) ja ihmisen, Hoggettin, villin tanssikohtauksen. Sen jälkeen he selviytyvät yhdessä erilaisista ongelmista (kilpailuihin hyväksyminen, lampaiden kanssa puhumisen ongelmat, yleisön ivallinen nauru, itse kisasuoritus) ja lopuksi voittavat kilpailun.

Varsinaisten väliotsikko-otosten lisäksi kohtauksia erotellaan jaksojen sisällä satunnaisesti erikoistehosteilla ja kuva-alan rajauksen (iris) avulla. Myös äänisiirtymää käytetään, missä edellisen kohtauksen lopun ääni jatkuu seuraavan kohtauksen alussa. Ilmaisullista leikkausta eli montaasia elokuvassa ilmenee vähemmän, mutta esimerkki löytyy alkujaksosta, missä tuotantosikalakohtauksesta siirrytään huvipuistokohtaukseen. Ensin kuvataan kiljuvaa sikaa, ja seuraavassa kuvassa huvipuistolaitteessa kiljuvia naisia. Peräkkäin leikattuna porsas ja ihminen rinnastuvat toisiinsa: molemmat kiljuvat pelosta ja kauhusta.

Olen kuvannut siis lyhyesti elokuvan sisältöä, mutta miten sitten elokuvan tapahtumat vaikuttavat persoonatulkinnan syntyyn ja käsityksemme elokuvan eläimistä? Tapahtumat ovat olennainen osa sitä, millainen elokuvan representaatio eläimistä on, sillä juoni on olennainen osa koko elokuvaa. Se, millaisissa tilanteissa ja tapahtumissa ja syy-seuraussuhteissa eläin näytetään, luo käsitystä siitä, millainen eläin on. Esimerkiksi kissalle on varattu ”pahan” rooli, se vastustaa ja hankaloittaa sankariporsamme elämää. Näin kissa saa antagonistin osansa vuoksi kannettavakseen myös paljon negatiivisia luonteenpiirteitä, kuten ilkeyttä ja pahansuopuutta, joita siihen tuskin liitettäisiin, jos sen tehtävä tarinassa olisikin olla porsaan auttaja. Juonen tärkeissä käännteissä ilmenee ainakin tässä elokuvassa myös jotain oleellista eläimen ja ihmisen suhteesta, sekä eläinten keskinäisestä suhteesta. Käyn siksi tarkemmin läpi yhden elokuvan tärkeistä kohtauksista.

### 5.2.2 Käännekohtan analyysiä

Elokuvan käännekohtassa Hoggett laulaa ja tanssii sairastuneelle porsaalle. Seuraavaksi käynkin läpi tarkemmin tätä käännettä, sillä se on mielestäni keskeinen elokuvan teemojen kannalta.

Edellisenä iltana kissa kertoi porsaalle, että ihmiset, myös Hoggett, syövät porsaita, myös Baben äiti ja sisarukset ovat joutuneet ihmisten ruuaksi. Aamulla porsasta ei löydy mistään ja Fly kertoo siitä Rexille ja haukkuu Hoggettille. He lähtevät etsimään porsasta, Rex jäljestää ja Fly ja Hoggett seuraavat mukana. Hoggett ja koirat löytävät porsaan

lopulta hautausmaalta viluissaan. Possu tuodaan kotiin ja eläinlääkäri arvioi Hoggettille: ”Se on vilustunut, mutta se ei selitä syömättömyyttä. En oikein ymmärrä sitä. Mutta sen tiedän sanoa, että ellet saa siihen pian nestettä, menetät sen.” Rex sanoo porsaalle: ”No niin poika, ryhdistäydy. Pomo tarvitsee sinua.” Rex lipaisee porsasta kielellään. Hoggett ottaa porsaan syliinsä sohvalle ja koettaa juottaa sille vettä tuttipullosta. Porsas ei suostu ottamaan maitoa miehen maanitteluista huolimatta. Hoggett alkaa laulaa: ”Niin taikoa tahdon toivees sun, on kulta aamun aarteeni mun, ja tee päivästä aina kirkkahan, ei siis saa toivoa kuutamossain.” Porsas alkaa imeä pullosta ja mies jatkaa laulua voimakkaammalla äänellä. ”Siis taikoa tahdon toivees sun, kuin on kulta aamun aarteeni mun (*porsas irrottaa tuttipullosta, laulu vaimenee*) ja päiväs teen ikuiseks ain, saat...(*mies nousee ja laittaa pullon tyynyn päälle porsaan ulottuviin*) ...kuutamossain.”

Mies seisoo porsaan edessä veitikkamainen ilme kasvoillaan, lakkaa laulamasta ja alkaa hurjan tanssin, jota kiihtyvä musiikkiteema säestää. Hoggett ottaa hatun päästään ja pomppii kohti kattoa. Lopussa nähdään hurja, hidastettu hyppy, jossa mies vielä huutaa ilmaan. Hoggett tömähtää maahan jyrkästi, tanssi päättyy ja mies kääntyy ja näkee ikkunassa seisovat hiljaiset eläimet katsomassa sisään: lehmä, hevonen, liuta kanoja ja ankoja, toisessa ikkunassa myös vuohi, kaakattava ankka ja kana. Mies laittaa taas totisena lakin päähänsä ja kääntyy katsomaan sohvalle, mutta porsas on poissa. Keittiöstä kuuluu kolinaa, Hoggett avaa oven ja huomaa siellä porsaan ruokakomerossa maiskuttamassa ruokaa. Mies katsoo ja myhäilee.

Kohtauksessa Hoggettin laulama laulu on elokuvan teemakappale, joka on sovitettu Camille Saint-Saënsin sinfoniasta numero 3 C-mollissa. Englanninkielinen sanoitus kuuluu: *If I had words/ To make a day for you/ I sing you a morning golden and new/ I would make this day/ Last for all time/ Give you a night/ Deep in moonshine.*

Kohtaus on merkittävä siksi, että se tuo esiin ihmisen ja eläimen etujen yhteensovittamattomuuden ongelmaa: miten löytää yhteys, tai oikeastaan jopa rauha, syöjän ja syödyn välille? Elokuvassa pelkät sanat eivät tässä riitä, mutta kun ihminen paljastaa jotain itsestään, tekee jotain epätavallista, lähestyy eläintä käyttäen niiden kieltä eli ruumiillisuuttaan ja ehkä tunnustaa elämän olevan tässä ja nyt, tämä tavoittaa myös eläimen. Porsas on syömätön ja jo lähellä kuolemaa, mutta ihmisen kokema olemassaolonsa riemu, vapaus ja ”tässä ja nyt”-hetken ilo, ruumiinkielen ja tanssin

välityksellä, viestittyy porsaalle ja saa sen syömään taas. Porsas hyväksyy implisiittisesti näin oman tulevaisuutensa ihmisten ruokana – ja antaa näin samalla oikeutuksen meille katsomon lihansyöjille jatkaa entisiä ruokailutottumuksiamme. Eläin siis itse päättää antaa anteeksi ihmiselle, joka on (kuvaannollisesti) syönyt sen perheen.

Kohtausta on tulkinnut myös Val Plumwood artikkelissaan *Babe: The Tale of the Speaking Meat*. Hänen mukaansa farmari Hoggett on avoin eläinten viestinnän mahdollisuuksille, joille muut ihmiset hänen ympärillään ovat sulkeneet mielensä. Lukuisten viestinnällisten tekojen kautta Babe on vähitellen ansainnut miehen tunnustuksen omalle subjektiudelleen, tai niin porsas ainakin luulee. Porsas on järkyttynyt, kun sille kissan kertomana selviää oma statuksensa pelkkänä lihana. Tämä (lähes raamatullisiin mittasuhteisiin nouseva) isän petos lähes tappaa porsaan, joka ankka Ferdinandin tapaan ei voi kestää elämää vain lihana (*as only meat*). Tässä kohdassa tarinaa (kuten alussa ja lopussa) Babe on asemoitunut kristushahmoksi, naisellistetuksi ja riippuvaiseksi pojaksi, joka vahvistetaan ja herätetään henkiin farmarin/isän tunnustuksella ja rakkaudella, jota elämän tanssi ilmentää. (Plumwood 1997, 33.)

Tulkinnoissamme on yhtymäkohtia, mutta myös eroja. Plumwood ei mielestäni ota huomioon tässä eläintä aktiivisena toimijana, joka antaa anteeksi, eikä vain herää henkiin. Tätä tulkintaa tukee mielestäni kaikki elokuvassa aiemmin esitetty porsaasta aktiivisena toimijana, jolla on tunteita ja intentionaalisia tiloja. Jos meidät katsojina asemoidaan ajattelemaan eläintä ihmisenkaltaiseksi, niin toki tässäkin tilanteessa porsaan odotettaisiin käyttäytyvän kuin ihminen. Jos on kuolla suruun ja petetyksi tulemisen tunteeseen, niin eihän siitä paranna pelkkä pettäjän ilonpidon katseleminen? Jollain tapaa porsas tässä ikään kuin nousee ihmisen raadollisuuden yli ja suostuu antamaan anteeksi. Yhteys eläimeen syntyy ilman sanoja, ruumiinkielen kautta. Tanssi ei ilmennä tunnustusta ja rakkautta, sitä tunnustusta varten ovat sanat ”Hyvä on, possu” elokuvan lopussa.

Lisäksi muita asiaan vaikuttavia tekijöitä porsaan kannalta ovat sen sijaisvanhempien, koirien, osoittama esimerkki ihmisten palvelijoina. Porsashan haluaa olla kuin koirat, joten kenties se identifioi itsensä jatkossa enemmän koirien asemaan. Tästä viestii myös sijaisisän Rexin hyväksyvä lipaisu ja karhea kannustus ja vetoaminen porsaan työmoraaliin ja vastuuntuntoon. Jos porsas siis haluaa ansaita paikkansa koirana,

sen pitää käyttäytyä kuin koira ja unohtaa itsensä isännän tarpeiden tyydyttämiseksi, kun ”pomo tarvitsee sinua”. Tätä on aikuisten maailma, jossa tapahtuu pahojakin asioita, mutta niistä on päästävä yli. Lapsuus on nyt todellakin päättynyt. Mahdollisesti porsas aikuistuessaan ymmärtää myös oman kuolevaisuutensa? Tähän elokuva ei anna suoria vihjeitä, tosin ihmisenä olemiseen liittyy tietoisuus omasta kuolevaisuudesta. Siksi elämästä nautitaankin tässä ja nyt, kuten Hoggett tanssillaan todistaa. Ja sen havaitessaan porsaskin menee nauttimaan elämästään – ruokakomerolle.

### **5.3 Elokuvan teknisten keinojen käyttö vaikutelmien luojina**

Edellisessä jaksossa käsittelin elokuvaa tarinan ja juonen tasolla. Seuraavaksi katson tarkemmin, millaisin keinoin tarina kerrotaan. Haluan tuoda esiin joitakin elokuvallisia keinoja, joiden kautta käsittelen vielä yksityiskohtaisemmin inhimillisen vaikutelman syntyä elokuvan eläimistä. Näin toivon purkavani myös hiukan sitä, mitä elokuvantekijät konkreettisesti tekevät luodakseen inhimillisen vaikutelman eläimistä. Osio auttaa vastaamaan kolmeen ensimmäiseen tutkimuskysymykseeni, nyt jälleen eri näkökulmasta tarkasteltuna.

Tässä osiossa käsittelen kuvakerrontaa, mikä tarkemmin eroteltuna sisältää kuvasommittelun (johon sisältyvät kuvauskulma, kuvakulma, objektiivin polttovälin ja terävyysalueen valinta ja rajaus) ja valaistuksen, kuvan kirkkauden ja kameran liikkeen. Teknisiin keinoihin kuuluvat lisäksi otosten ja kohtausten kesto, leikkaus ja erikoistehosteet (fyysiset ja visuaaliset). En kuitenkaan ota jokaista näistä esille yhtä paljon tässä tarkastelussa, sillä kaikki niistä eivät ole osoittautuneet aivan yhtä oleellisiksi tutkimukseni kannalta. Keskityn siis vain kuvaus- ja kuvakulmaan, kameran liikkeeseen ja erikoistehosteisiin.

### 5.3.1 Kuvaus- ja kuvakulmat

Kuvauskulma tai kamerakulma on kameran asema suhteessa kuvassa näkyviin kohteisiin tai henkilöihin. Kulmaa voidaan käyttää sekä esteettisistä että psykologisista syistä ja se voi vähentää valkokankaalla näkyvän kuvan kaksikulotteisuutta. (Newbold 1998, 133–134.)

Alakulmassa kamera katsoo ylöspäin, joten se voi antaa kohteestaan suuren, pelottavan ja kunnioitusta herättävän vaikutelman. Tasokulmassa kamera on kohteen silmien tasalla, jolloin tuloksena on yleensä neutraali vaikutelma. Yläkulmassa kamera katsoo kohdettaan alaspäin. Yläkulma tuo tapahtumaympäristön parhaiten esille ja tekee siitä hallittavan. (Jyväskylän ammattikorkeakoulu. [WWW-dokumentti]. 7.1.2008.) Nämä ovat toki vain yleisluonnehdintoja vaikutelmista, varsinainen merkitys muodostuu kokonaisuudesta, muoto ja sisältö ovat erottamattomia (Bordwell ja Thompson 1990, 35.)

Kuvakulma tarkoittaa katsojan suhdetta, näkökulmaa elokuvan tapahtumiin, sitä kenen silmin hän tapahtumaa seuraa. Objektiivinen kuvakulma on eniten käytetty. Kamera seuraa tapahtumia ulkopuolisena sivusta, eikä kohde reagoi millään lailla kameraan. Kuvattaessa näkökulmasta, näytetään tapahtuma jonkun tietyn henkilön näkökulmasta, mutta ei kuitenkaan tämän henkilön silmin. Subjektiivinen kamera taas on tapahtumien keskellä ja osallistuu niihin. Katsoja katsoo ja osallistuu kameran paikalta. Subjektiivisen kameran erikoistapaus on suoraan kameralle esiintyminen. (Jyväskylän ammattikorkeakoulu. [WWW-dokumentti]. 7.1.2008.)

Subjektiivinen kamera tai otos on siis sama, josta Smith (1995, 156) käyttää nimitystä *point-of-view shot* eli näkökulmaotos, mutta selvyuden vuoksi todettakoon, että tämä on siis käsittelyssäni subjektiivinen otos. Smith tuo esiin subjektiivista otosta koskevan harhan siitä, että tällainen otos jotenkin suoraan kytkisi meidät siihen, mitä hahmon mielessä liikkuu. Otokset tulee arvioida suhteessa elokuvan laajempiin narratiivisiin rakenteisiin. Subjektiivinen otos voi antaa suuntaa siitä, mihin hahmo kiinnittää huomionsa ja näin ollen antaa jotain tietoa hahmon tunnetilasta. Mutta pitää myös muistaa, että läheskään aina se, mitä näemme, ei ole sama asia kuin se, mitä mielessämme sillä hetkellä liikkuu. Mitä näemme, ei kerro siis suoraan siitä, mitä ajattelemme. (Emt, 156–157.)



Babe – Urhea possu -elokuvassa käytetään paljon näkökulmaotoksia ja subjektiivista kameraa. Näin katsojaa asemoidaan vuoroin ihmisen, vuoroin eläimen paikalle ja asemaan. Syntyy *alignment*, suuntautuminen hahmojen mukaan, kun katsoja näkee sen, mitä hekin näkevät ja joskus myös heidän nimenomaisesta näkökulmastaan. Sekä ala- että yläkulmaa käytetään, esimerkiksi porsaan katsoessa ylös kohti ihmistä tai kun huoneen yläkulmasta kuvataan alaspäin Hoggettin pariskuntaa syömässä keittiössään. Ihmisen ja eläimen yhteiskohtauksissa esiintyy runsaasti juuri näkökulmaotosta, jolloin luonnollisesti ihmistä kuvataan alhaalta ylöspäin tai eläimen tasolta nähtynä ja eläintä taas ylhäältä alaspäin tai ihmisen tasolta nähtynä. Useimmiten eläimet keskenään kuvataan tasokulmasta ja/tai objektiivisesta kuvakulmasta. Tästä poikkeuksena on esimerkiksi porsaan rangaistusjakso ladossa, kun johtajakoiraa kuvataan alakulmasta. Tällöin se esitetään ylemmässä asemassa olevaksi, kuin tuomariksi eläinten yhteisössä.

Suoraan kameralle esiintymistä on ainoastaan elokuvan loppusekunneilla, kun onnellinen porsas istuu farmari Hoggettin vieressä ja kääntää päätään ja katsoo kohti kameraa huokaisten tyytyväisenä. Tämä katse on siis elokuvan ainoa kohta, missä eläin suoraan katsoo meitä katsojia. Porsas saa siis elokuvan loppuksi ikään kuin yhteyden meihin muihinkin ihmisiin, eikä ainoastaan herra Hoggettiin. Eläin katsoo takaisin, eikä ole vain katsomisen kohteena. Sen voi tulkita pieneksi mutta rohkaisevaksi representaatioksi eläimen ja ihmisen tasa-arvoisen kommunikaation mahdollisuuksista.

### 5.3.2 Kameran liike

Elokuvalle kameran liike on hyvin tärkeä elementti ja se erottaa osaltaan elokuvakameran valokuvakamerasta (Newbold 1998, 135.) Babe – Urhea possu-elokuvassa liikkuva kamera seuraa liikkuvia kohteita, muun muassa autoja ja juoksevia eläimiä, mutta myös staattisia kohteita, kuten seinälle ripustettuja tauluja kuvan siirtyessä taulusta toiseen. Liikettä nähdään myös kuva-alan muutoksissa tultaessa lähikuvaan ja erilaisia kameraliikkeitä on myös yhdistelty. Esimerkiksi alun tuotantosikalakohtauksessa kamera ajaa kuva-alassa vasemmalta oikealle kuvaten suoraan ylhäältäpäin makaavia

emakoita possuineen. Kamera-ajo jatkuu kohoten ja kuvakulma muuttuu vaakasuuntaan, kuvassa näkyy enemmän karsinoita vierekkäin ja ajo päättyy keskikäytävälle. Myös vertikaalisesti liikkuvaa kameraa käytetään, esimerkiksi kun kuvataan ensin miehen vierellä istuvaa porsasta ja siitä kameraa nostetaan päätyen miehen kasvoihin. Subjektiivisen kameran kuvakulman otoksiin on myös ajoittain yhdistetty kameraliikettä, esimerkiksi kun mies katselee huonetta tai laskee katseensa lattiaa kohti.

Kameran liike inhimillistämiskeinona saa merkityksensä tarkasteltaessa sitä osana sympatiarakenteen luomista. *Alignment*, suuntautuminen, luodaan siis myös kameraliikkeen keinoin, esimerkiksi kun kamera tuodaan alas porsaan tasolle ja katsojat ikään kuin imaistaan hetkeksi porsaan näkökulmaan: kamera *on* porsas, joka juoksee niityllä kohti kulkukoira, joka on hyökännyt lammaslaumaan. Käytännössä siis kameraa tuodaan lähellä maankamaraa kohti koira. Me katsojat olemme siinä mukana, lähes tunnemme juoksuvauhdin ja iskun voiman porsaan törmätessä koiran kylkeen.

Toisessa kohtauksessa kamera tulee hitaasti kohti istuvaa paimenkoira Flyta, joka katselee pentujensa luovutusta, vinkuen hieman, haikean musiikin soidessa. Eläintä kohti ajettaessa liike tuo eläintä lähemmäs kameraa eli myös lähemmäs katsojaa. Olemme jo aiemmin tutustuneet Flyn äidilliseen luonteeseen ja pentujen hoivaamiseen ja nyt pentuja on tultu ostamaan uusiin koteihin. Tunnistamme siis Flyn, suuntaudumme siihen lähikuvan, kameraliikkeen ja sen näkökulmasta kuvattujen pentuluovutusten kautta, ja liittoutuminen, *allegiance*, aiheutunee sen ihailtavasta luonteesta, jossa tähän mennessä on sekoittunut ainakin äidillisyyttä, huumoria, ahkeruutta, suojelevaisuutta ja lempeyttä. Säälimme äitiä, joka ”menettää” lapsensa, ikään kuin koira tuntisi samalla tavoin kuin ihminen vastaavassa tilanteessa. Tämä on käännekohta koiran ja porsaan elämässä – koira menettää pentunsa mutta saa tilalle ”ottopojan”, porsaan, joka kutsuu koira äidikseen. Vain kivikovin katsoja ei voisi olla tuntematta äidin surua lasten lähdöstä maailmalle ja vastaavasti lempeää iloa uudesta kohteesta kaikille hellille tunteille. Kertoja vielä korostaa tätä sanomalla, että Flyn mielestä pentujen aikuistuminen tuli aivan liian pian.

### 5.3.3 Erikoistehosteet

Babe – Urhea possu -elokuvan tarinan toteuttaminen valkokankaalle vaati monenlaisia erikoistehosteita. Elokuvantekijät yhdistivät elävät eläinnäyttelijät, mekaaniset, liikkuvat nuket (*animatronics*) ja tietokonetehosteet saadakseen eläimet puhumaan ja toimimaan käsikirjoituksen mukaan. Käytän erikoistehosteiden käsittelyssä alajakoa fyysisiin ja visuaalisiin tehosteisiin.

#### 5.3.3.1 Fyysiset tehosteet

Fyysisiksi tehosteiksi luen kaiken sen, mitä toteutetaan kuvaustilanteessa, kuten esimerkiksi erilaiset liikkuvat robottinuket, pienoismallit ja pyrotekniikan.

Liikkuvia, mekaanisia laitteita käytettiin Babe – Urhea possu-elokuvassa noin 150 otoksessa. Laitteista vastasi Jim Henson’s Creature Shop Lontoosta. Heidän henkilökuntansa rakensi yksityiskohtaisia ”eläinklooneja”, jotka voitiin uskottavasti vaihtaa elävän eläinnäyttelijän tilalle tietyissä kohtauksissa. Kaikkiaan 11 eri hahmosta tehtiin kopiot ja päätähdistä, kuten Babe ja Fly, vielä useita kappaleita eri asentoja varten. Lisäksi John Cox’s Creature Workshop ja Robotechnology-niminen yritys Australiasta valmistivat kuusi liikkuvaa lammasrobotia elokuvaa varten. (Shay 1995).

Näiden eläinrobottien osuutta valmiissa tuotoksessa on hankala arvioida, koska tekijät ovat pääasiallisesti onnistuneet rakentamaan hyvin todenkaltaisia ”eläimiä”. En siis aina erota, milloin kuvassa on oikea eläin ja milloin on kyse liikkuvasta robotista. ”Todellisuus” alkaa siis hämärtyä. Jane Desmond kirjoittaa aiheesta kirjassa *Representing Animals* (2002, 173):

Esteettinen päämäärä on saada oikeiden, animatronisten ja tietokonegrafiikalla luotujen eläinten jatkuvatoimintainen leikkaus saumattomaksi, niin että yksikään otoksista ei näytä ”todemmalta” kuin toinen, ennestäänkin fiktiivisen puhuva-eläin-show’n puitteissa.

Tämän vaikutelman aikaansaamisessa elokuvan tekijät ovatkin mielestäni siis onnistuneet. *Recognition*, tunnistaminen, toimii, vaikka välillä kohtauksissa esiintyy robotteja ja välillä oikeita eläimiä, ja vieläpä useita eri eläimiä samoissa rooleissa.

Tässä kohden ollaan siis Porterin esittämien toissijaisten sisäisten vihjeiden ytimessä. Ihminen on eläimen esiintymisen vaikuttava voima, eläin on läsnä enää ulkomuodon inspiraationa ja mallina. Raamatullisin vertauskuvoin, ääni on ihmisen ääni mutta kädet ovat eläimen kädet – ja oikeastaan kädetkään eivät ole eläimen vaan nekin ovat ihmistyön tulosta, muokattua lasikuitua tai muovia, turkilla tai harjaksilla tai höyhenillä päällystettyä. Harhautus onnistuu ja katsoja ei joko huomaa tai jos huomaa, ei välitä. Kokonaisuus puhuu kuitenkin sen puolesta, että mahdollinen yksittäinen lapsus ei haittaa. Saumattomuuden vaatimus toteutuu riittävän hyvin, jotta illuusio säilyy.

Nämä robottinuket mahdollistavat myös sellaisten kohtausten toteuttamisen, joissa oikea eläin vahingoittuisi (kuten Mään loukkaantuminen ja kuolema koirien hyökätessä) sekä sellaiset temput, joista oikea eläin ei mitään ilmeisimmin suoriutuisi (porsas makaa paikallaan, vaikka koiranpennut hyppivät sen päällä ja purevat sitä korvista.) Ne osaltaan toimivat siis aitojen eläinten hyödyksi, kun niitä ei kohdella kohtausten toteuttamisen takia huonosti, mutta robottinukeilla on myös varjopuoli. Ne mahdollistavat kohtauksia, joissa eläin voidaan representoida jonain aivan muuna kuin mitä se on, kuten tässäkin elokuvassa. Eläin muuttuu muokattavaksi materiaaliksi ja kadottaa oman ominaislaatunsa. Palaan näihin merkityksiin tarkemmin työni loppupuolella.

### 5.3.3.2 Visuaaliset tehosteet

Visuaaliset tehosteet saadaan aikaan optisin keinoin muokkaamalla filmiä, valoa, varjoja, linssejä sekä kehityksen kemiallisia prosesseja. Visuaalisia tehosteita ovat mm. alku- ja lopputekstit, häivytykset, ristikuvat, bluescreen-tehosteet ja jälkituotantovaiheessa tehdyt tietokonetehosteet.

Babe – Urhea possu sisältää noin 130 tietokonegrafiikkaa hyödyntävää otosta. Puhuvat eläimet sai aikaan Rhythm & Hues-yhtiö, joka yhdisti eläinnäyttelijät ja

tietokoneanimaation. He siirsivät kuvatun materiaalin tietokoneelle, sitten kukin kuva yhdistettiin eläimen pään kolmiulotteiseen tietokonemalliin. Mallin toteutuksessa käytettiin apuna eläinnäyttelijöistä varta vasten tehtyjä patsaita. Mallia voitiin sitten muokata tarpeen mukaan ja myös lisätä siihen osia, jotka puuttuivat alkuperäismateriaalista, kuten esimerkiksi puhuvan eläimen kieli, hampaat ja suun sisäosa. Kuitenkin mahdollisimman suuri osa alkuperäistä kuvaa jätettiin koskematta ja vain välttämättömät osat korvattiin tietokoneanimaatiolla. Työtä hidasti se, että kuhunkin rooliin käytettiin useita eri eläimiä, joiden ulkonäkö ei aina ollut täysin samanlainen, ja niinpä mallia piti jatkuvasti päivittää ja muokata. (Shay 1995.)

Animaattorit muokkasivat myös eläinten ilmeitä, esimerkiksi ilmaisemaan huolestumista, tai lisäsivät silmäluomen räpäytyksen. He myös yksinkertaistivat joitain piirteitä, esimerkiksi porsaan tai koiran suun sisäpuolta “siistittiin”. Animaattorien ongelmana oli se, että heidän piti muokata todenkaltaisesti puhuviksi sellaisia leuan ja suun rakenteita, joita ei ole suunniteltu puhumista varten. Leuan liikuttaminen realistisesti vaikutti siltä, kuin eläin pureskelisi, jos taas huulet tehtiin liian ilmaisuvoimaisiksi, tulos näytti kuminaamarilta. (Shay 1995.)

Eniten hankaluuksia elokuvantekijöille tuotti paimenkoirien silmien syntetisoiminen, mitä tarvittiin noin kymmenessä kohtauksessa. Lisäksi niiden pitkän turkin luominen digitaalisesti tarvittaessa ja animoidun turkin liittäminen oikean eläimen turkkiin elokuvassa oli hyvin hankalaa. (Shay 1995.)

Tietokoneanimaattorien työn tuloksen onnistuneisuudesta viestinee se, että suurta osaa näistä efekteistä on lähes mahdoton havaita elokuvaa katsoessa. Jopa puhumisliikkeet ovat niin vakuuttavia, että San Francisco Croniclessa elokuva-arvostelija Peter Stack kirjoittaa:

Elikoiden suut liikkuvat aavistuksen verran kun ne puhuvat, mutta kun temppu alkaa pelata yhteen mielikuvituksen kanssa, kaikki vaikuttaa aivan luonnolliselta. Elokuvan tuntevat tuskin yllättyisivät uskemuksesta, että teattereista poistuvat ihmiset on saatu ovelasti uskomaan, että siat voidaan opettaa puhumaan, tai ainakin muodostamaan huulillaan sanoja.” (Stack, 1995. 19.9.2007.)

Tämäkin on siis toissijaisten sisäisten vihjeiden käytöstä malliesimerkki. Suunliikkeet täsmäävät erittäin hyvin englanninkielisen version repliikkeihin ja eläimet todella puhuvat tässä elokuvassa, erittäin uskottavasti. Kaiken muun

tietokonetyöskentelyn elokuvantekijät ovatkin onnistuneet varsin tehokkaasti peittämään, vain huulien liike on selvästi käsitettävissä keinotekoiseksi tehosteeksi. Ihminen on siis mukana eläimen esiintymisessä hyvin merkittävällä tavalla, mutta silti, koska kyseessä ovat oikeat eläimet, tehoste ei saa aikaan vaikutelmaa liian keinotekoisesta maailmasta. Suunliikkeet ovat riittävän pienieleisiä toimiakseen vielä uskottavuuden rajoilla, jos katsoja haluaa mennä mukaan tähän elokuvan maagisen realismin maailmaan. Niitä ei ole siis tehty niin räikeästi yli, että tulkintaa johdateltaisiin parodian tai ironian puolelle, vaan katsoja voi vielä halutessaan antaa mielikuvituksensa hyväksyä sellaisen mahdollisuuden, että eläimet todella, ehkä jossain satukirjamaailmassa, voisivat puhua.

Itse asiassa voidaan ajatella, että katsoja kokee jopa mielihyvää siitä, että eläimet puhuvat. Elokuva täydentää sen fantasian, joka lapsuudesta saakka on tuotu esiin erilaisissa lastenkirjoissa ja animaatioissa. Niissä esitetään eläimiä puhumassa toisilleen, joten ajatus toisiaan ymmärtävistä ja toisilleen puhuvista eläimistä sinänsä on jo katsojalle tuttu. Nyt vain unelmamme käyvät toteen, kun viimein näemme sen olevan mahdollista aivan ”oikeassa elämässäkin”, eli että eläimet todella puhuvat toisilleen, me ihmiset vain emme ymmärrä sitä.

Jos siis ajatellaan, että puhekieli on yksi niitä oleellisia asioita, jotka erottavat ihmisen eläimestä ja kun sekin kynnyks on tässä elokuvassa ylitetty, niin millaisia eläimiä Babe – Urhea possu sitten oikein representoi? Mitä eläinten puhekyky -representaatio merkitsee tulkinnallemme oikeista eläimistä? Palaan näihin kysymyksiin työni loppupuolella.

#### **5.4 Elokuvan symbolisten elementtien käyttö vaikutelmien luojina**

Tähän osioon kuuluvat jaottelussani värikuva vs. mustavalkokuva, puvustus ja esineet, näyttelijät ja esiintyminen (ihmisnäyttelijät ja eläinnäyttelijät), ääni (diegeettinen ja ei-diegeettinen), näyttämökuva (*mise-en-scene*) sekä lavastus ja ulkokuvien paikat (*location*). Näistäkin osa on osoittautunut vähemmän oleelliseksi tarkastelussani, joten käyn tarkemmin läpi seuraavat: eläinnäyttelijät sekä äänen osalta dialogin ja kertojan.

#### 5.4.1 Eläinnäyttelijät

Elokuvaa varten tarvittiin satoja (eri lähteiden mukaan 500-800<sup>11</sup>) eläimiä, joita koulutti tehtäväänsä noin 60 henkilön joukko. Jokaista roolia varten koulutettiin siis useampi eläin. Esimerkiksi Baben roolissa valkokankaalla nähtiin kaikkiaan 48 Yorkshire-rotuista porsasta (Internet Movie Database, Trivia for Babe. 22.2.2008.) Porsaat piti kouluttaa tehtäväänsä nopeasti, 13 viikossa, ennen kuin ne kasvoivat liian isoiksi.

Eläimet käyttäytyvät elokuvassa kaikkiaan lajilleen tyypillisesti pintatasolla, siis niiden ei nähdä tekevän mitään epänormaaleja sirkustemppeja tai erityisen ”ihmismäistä” toimintaa kuten vaikka lehdenlukua, puhelimeen vastaamista tai piirtämistä, eivätkä ne esimerkiksi käytä vaatteita. Periaatteessa ne vain kävelevät, juoksevat, makaavat, syövät, seisovat, siis toimivat luonnollisella tavallaan. Tällä tasolla elokuva on siis realistinen.

Eläimet esiintyjinä toteuttavat kuitenkin tarkasti käsikirjoitusta, ne on koulutettu toimimaan kohtauksessa tietyllä tavalla, esimerkiksi siirtymään paikasta toiseen ja pysähtymään juuri oikeaan kohtaan kameran eteen. Tämän ”esiintymisen” elokuvaeläinten kouluttajat pyrkivät peittämään. Eläimen tulisi näyttää luonnolliselta, eikä siltä, kuin se vain tottelisi sillä hetkellä annettuja käskyjä. Tällaista ”näyttelemistä” on jälkikäteen vaikea arvioida valmiista elokuvasta. Eläinten läsnäolo elokuvassa antaa meille kuitenkin rungon, jolle rakennamme tulkintojamme eläimen mielenliikkeistä tai ajatuksista.

Ensisijaisina vihjeinä eläimen persoonatulkinnasta niiden tarvitsee yleensä vain olla olemassa tässä elokuvassa – enemmänkin inhimillistämistulkintaan vaikuttavat toissijaiset, eläimen ulkopuoliset vihjeet. Ilman kertojanääntä, ihmisnäyttelijän antamaa puhekykyä ja suunliike-erikoistehosteita kuvassa olisi seisova porsas tai istuva koira, ei sen enempää. Silloin kun elokuvan eläin näyttäisi ymmärtävän ihmisen antaman käskyn ja toimivan sen mukaisesti, kenties heräisi ajatus eläimen jonkinlaisista henkisistä kyvyistä, ainakin oppimiskyvystä, mutta ei välttämättä sen enempää. Näinhän on arkipäivässäkin laita: koirat oppivat asioita ja auttavat toimillaan ihmistä, mutta silti

---

<sup>11</sup> Shay (1995) esittää eläinmääräksi yli 500, Schickel (1995) 800 ja IMDb-internetsivusto lähes 1 000. Eläimiä oli kuvauksissa mukana siis paljon joka tapauksessa.

sanomme, etteivät ne osaa ajatella. Eläimen pitäisi tehdä jotain erittäin poikkeuksellista, jotta sitä voitaisiin pitää älyllisenä.

Elokuvassa tapahtuukin juuri näin: porsas näyttää saavan lampaat tottelemaan itseään ja käyttäytymään täysin epätyypillisesti paimenkoirakilpailuissa. Eläimen toiminta on niin epätavanomaista, että sille ei löydy selitystä, edes Hoggett ei tunnu tietävän, miksi ja miten porsas pystyy tähän, hänellä on vain ”varma tunne eläimen kyvyistä”.<sup>12</sup> Pelkästään jo näkemämme porsaan toiminta (vaikka koulutettukin) näissä juonenkäänneissä saattaisi siis herättää ajatuksen sen inhimillisistä ominaisuuksista, ja toimintaan liitetyt muut vihjeet (kuten eläinten puhekyky, kommunikointi lajien välillä, lampaiden tunnustaminen olemassaolo, porsaan kyky mallioppimiseen vain katsomalla, persoonaskeeman piirteet porsaassa) vielä vahvistavat tätä.

#### 5.4.2 Dialogi

Ääni elokuvassa voidaan jakaa karkeasti kahtia. Diegeettinen ääni on lähtöisin kohtauksesta, kuten dialogi ja äänitehosteet<sup>13</sup>. Ei-diegeettinen ääni ei ole suoraan kohtauksesta peräisin, kuten elokuvaan lisätty musiikki tai *voice-over*-kertojanääni. (Newbold 1995, 139.) Käytän tätä jakoa hyväkseni esimerkkielokuvani analyysissä ja käsittelen nyt tarkemmin vain dialogia ja kertojaa, joilla on merkittävä osuus eläinten inhimillistämässä.

Suurin osa elokuvan dialogista käydään siis eläinten välillä. Miten niiden puhumat asiat vaikuttavat käsityksiimme eläimistä inhimillisinä olentoina? *Mitä* nämä puhuvat eläimet sanovat ja miten niiden sanomiset vaikuttavat sympatiarakenteen muodostumiseen? Tämä osio vastaa osaltaan toiseen tutkimuskysymykseeni, millainen elokuvan representaatio (inhimillistetty eläin) on.

---

<sup>12</sup> Merkittävää siis lieneekin, ettei Hoggett näytä harjoittelevan paimenkoirakilpailua varten kertaakaan, vaikka on muuten järkevän ja harkitsevan tyyppinen mies, jolla on entuudestaan kokemusta paimenkoiran kouluttamisesta ja harjoittelemisesta kilpailuja varten. Alkuperäisessä lastenkirjassa Hoggett ja porsas harjoittelevat paimennusta paljon ennen kilpailuja.

<sup>13</sup> On huomattava, että Newbold lukee diegeettiseen ääneen myös äänitehosteet, vaikka ne yleensä jälkiäänitetään. Äänit kuitenkin periaatteessa olisivat voineet aiheutua kohtauksen tapahtumista. Sen sijaan esimerkiksi dialogin jälkikäsitellyssä käytetyt tehostekeinot (esimerkiksi jälkikaiku tai taajuuskorjaus) eivät kuulu käsittelyyni.



Eläimet pääsevät tässä elokuvassa ainakin ilmaisemaan mielipiteensä lihansyönnistä useaan otteeseen. Koirat toteavat ”ihmiset syö vain tyhmiä eläimiä”, anka kiljuu ”ihmiset syö ankoja, kuolema on teurastus, joulukuu on teurastus”, lammas halveksii ”siansyöntiä, barbaarit”, kissa kertoo pahoin aikein porsaalle, että ”niillä eläimillä, joilla ei näytä olevan tarkoitusta, onkin tärkeä tehtävä, se onkin loppujen lopuksi jalojen tehtävä, kun oikein ajattelee; ennemmin tai myöhemmin joka possu syödään, niin maailma toimii”. Porsas ilmaisee itseään karkaamalla tilalta, kun sille selviää sukunsa kohtalo. Ihmisinä emme voi kuin tuntea edes jonkinasteisen piston omassatunnossamme, kun olemme saaneet tutustua paremmin näihin viehättäviin ja älykkäisiin otuksiin ja samalla joudumme tekemisiin sen tosiasian kanssa, että juuri samoja porsaita, lampaita, kanoja ja ankoja syömme hyvällä ruokahalulla.

Dialogissa käydään läpi myös eläinten itseymmärrystä, arvojärjestystä ja maailmankuvaa. Otteina on esimerkkejä tähän liittyvistä eläinten välisistä keskusteluista. Ensin koirien näkemys maailmasta:

PENNUT: Se on anka. Se tahtoo olla kukko, se ei halua olla anka. Me napataan se kerran ja syödään, niinhän äiti?

FLY: Kyllä kulta.

FLY: Valitettavasti talo on vain kissoille ja koirille.

BABE: Miksi?

FLY: Siten asiat vain ovat.

NARTTUKOIRA: Et sinä, kulta.

BABE: Miksi en?

NARTTUKOIRA: Meidän on tehtävä koiran työt. Sinä olet possu. Tehtäväsi on pysyä täällä ja syödä ruokasi. Palaamme päivän päätteeksi.

REX: (*Murisee*) Perhe oli minun. Yritin vähän löysätä juttuja, mutta tänään näimme, ettei se toimi. Tästä lähtien kunnioitamme sääntöjä. Jokainen oman kohtalonsa mukaan, joka eläin oikealla paikallaan. Ja possun paikka on vanhan karrun alla, ei ladossa, eikä milloinkaan talossa. Tuliko selväksi? Ja mitä ankaan tulee, kun se näyttäytyy, tietäköön tämän. Ankan on käyttäydyttävä kuin anka, ei enää kiekumishullutuksia. Hyväksyköön osansa ja olkoon siihen tyytyväinen. Se pätee meihin kaikkiin.

Näillä dialogin pätkistä voidaan tulkita, että koirat pitävät maailmasta sellaisena kuin se elokuvassa näyttäytyy. Ne asemoituvat ihmisen kumppaneiksi, jotka osallistuvat lihansyöntiin ja ihmisen seurassa ne tulevat hyvin toimeen ja niistä huolehditaan.

Lampaiden ja koirien suhde on mielenkiintoinen analogia erilaisista ryhmistä, jotka eivät ymmärrä toisiaan. Lammais ja koira ovat vastaparit, ne suhtautuvat toisiinsa epäluuloisesti ja ennakkoluuloisesti ja niiden välinen viestintä on julmaa pelottelua, uhkailua ja alistamista koirien taholta ja siitä aiheutuu sekasorto. Koirat siis auttavat ihmistä alistamaan lampaita ja käyttämään niitä hyväkseen:

PENNUT: Lammais on paksun pumpulin peitossa. Ja pumpulia on päässäkin. Eikä ihmiset osaa laskea niitä ilman meitä.

FLY: Possut eivät kiidä kulta. Mutta ei vauhti ole tärkein vaan asenne. Niiden on vain toteltava. Muista, että sinun on hallittava niitä, sitten ne tottelevat kyllä sinua, mene, mene!

BABE: Ihan naurettavaa äiti.

FLY: Joutavia, se oli ensiyritys. Kohtelit niitä vertaisina, ne on lampaita, ne on alempia!

BABE: Oo, eivätkä ole!

FLY: Tietysti ovat, hallitsemme niitä Babe, epäroki hetkikin ja ne hyppivät silmille.

REX: Fly! Aja se possu sieltä!

FLY: Taivuta ne tahtoosi, alista ne, solvaa niitä!

REX: Fly!

BABE: Mutta kun ne nauraa!

FLY: Puraise! Ole armoton! Taivuta tahtoosi vaikka mikä olisi!

Lammais puolestaan pitää koiria susina, jotka kohtelevat lampaita huonosti. Porsas pystyy näistä ennakkoluuloista tietämättömänä ylittämään ne ja saamaan kontaktin myös lampaisiin:

MÄÄ: Vaikutat mukavalta possulta, mikä on nimi?

BABE: Babe!

MÄÄ: Toista kuin sudet. Huonosti kohtelevat. Nappaavat kiinni kun ehtivät, raakalaiset!

BABE: Nappaavat!

MÄÄ: Ja pahempaa. Jotkut ovat niin pahoja, että kellistävät lampaan ja repivät palasiksi!

BABE: Fly ei tekisi niin!

MÄÄ: Vai että Fly! Se on ilkeä otus, ettäs sen tiedät!

BABE: Ei Fly!

MÄÄ: Kaikki ne sudet ovat julmia meille, niin aina, julmia raakalaisia ne ovat!  
Voi en haluaisi kaltaisesi kiltin sielun sekaantuvan niiden puuhiin, pikkuinen!

Porsaan esimerkin vaikutuksesta myös koirat lopulta yrittävät kommunikoida lampaiden kanssa. Kun koira yrittää ensi kertaa puhua lampaille kohteliaammin, tulos on ensin sekasortoinen, kunnes lopulta jonkinlainen yhteisymmärrys löytyy:

FLY: Kertokaa: kuka tappoi vanhuksen?

LAMPAAT: Susi, susi...

FLY: Susi, ettekö hölmöt muuta sanaa osaa?

LAMPAAT: Susi, susi...

FLY: Sanotteko siis että koira?

LAMPAAT: Babe! Missä Babe?

FLY: Sanoitteko susi vai Babe?

LAMPAAT: Susi! Babe! Susi! Babe!

FLY: HILJAA!

FLY: Kiltit!

LAMMAS: Mitä-ä-h?

FLY: Voisitteko ystävällisesti kertoa minulle, mitä tapahtui. Pyydän, kertokaa minulle tästä aamusta.

LAMMAS: Babe tuli. Hän pelasti.

LAMMAS: Sudet tappoi Mään.

LAMMAS Babe ajoi sudet pois.

FLY: Kiitos, kiitos, kiitos kaikille oikein paljon!

LAMMAS: Hauska rupertella.

Ja kun lopussa Rex pyytää lampailta apua porsaalle, näyttää siltä, että lampaiden ja koirien suhteessa voisi alkaa uusi aika jatkossa:

LAMMAS: Ennen kuin annamme mitään susi, sinun on annettava pyhä lupaus.

REX: Niin?

LAMMAS 2: Ole kiltti!

LAMMAS: Niin, kohtelee meitä kiltisti!

REX: Nooh, yritän.

LAMMAS 2: Ei purra!

LAMMAS: Aivan niin, suden on vältettävä puremista kaikissa olosuhteissa!

REX: Selvä! Yritän sitäkin, yritän!

LAMMAS: Mutta kaikista tärkein asia: et saa koskaan, ikinä, ikinä antaa käyttää tätä salaista sanaamme lampaita vastaan missään!

REX: Lupaen sen ja varmistan, että possukin lupaa.

LAMMAS: Saimme lupauksen!

Näin voisi siis tulkita, että elokuva viestii kommunikaation merkityksestä ja tuo esiin mallin, jossa myös eläinten kanssa voisi pyrkiä merkitykselliseen ja molemminpuoliseen kommunikaatioon, pakottamisen ja uhkailun sijasta:

FLY: Hyvä on, kuinka teit sen?

BABE: Minä pyysin ja ne tekivät. Pyysin kauniisti.

FLY: Me emme pyydä, me käskemme niitä.

BABE: Mutta minä pyysin, äiti, ja ne oli tosi kilttejä.

Ankkaa arveluttaa ruoaksi joutuminen ja se kertoo samalla myös eläinten tehtävistä ja näyttää hyvinkin ymmärtävän oman kuolevaisuutensa. Ryhtyessään kiekumaan kuin kukko, ankka pyrkii säilymään hengissä. Ankka tietää ja tiedostaa kohtalonsa ihmisten ruokana ja pyrkii kaikin keinoin estämään sen. Elokuvantekijät siis ikään kuin kysyvät, haluatteko tosiaan tietää, mitä eläimet meistä ajattelevat: tässä totuus, eikä se ole kaunis. (Fudge 2002, 90.) Tässä myös porsaalle ensi kertaa valottuu ihmisten maailman karuus:

FERDINAND: Ihmiset syö ankkoja!

BABE: Anteeksi kuinka?

FERDINAND: Aaa, useimmat ankat pyrkivät unohtamaan sen, mutta kyllä ihmisille maistuu pulskat ankat!

BABE: Eii, enpä usko, ei pomo, eikä pomon vaimo.

FERDINAND: Mieti vähän! Kissoja ne ei syö, miksi?

BABE: No kun...

FERDINAND:...ne on korvaamattomia, ne pyytää hiiriä! Eikä kukkoja syödä, miksi?

BABE: Tuota...

FERDINAND:...ne munittaa kanoja ja herättää kaikki aamuisin.

BABE: Niin...

FERDINAND:...kokeilin kanoja, ei onnistunut. Niinpä kiekaisin, ja kas, niin löysin lahjani. Mutta korvaamattomuuteni alkutaipaleella jo pistivät koneen hoitamaan hommat! Voi kuinka petollista, mekaaninen kukko!

BABE: Voi itku.

FERDINAND: Vai itku... Ehkä aliravitun ankan elämä ei paljon paina isossa puntarissa, mutta katsos, muuta minulla ei ole.

Elokuvan eläinmaailman pahaksi konnaksi esitetään kissa Herttuatar. Sekin hyötyy ankan kuolemasta, lihansyönnistä ja ihmisen kanssa asumisesta. Sitä suorastaan

hemmotellaan erilaisilla sisäelimillä ja sen ruoka jopa lämmitetään sille. Porsas ja anka yhdessä aiheuttivat sen, että se sai maalipurkista värit päälleen. Kynsittyään porsasta kissa joutui ulos sateeseen ja sen kuvattiin katkeroituvan tästä porsaalle. Kissa näki, kun porsas jäi yksin ja kissa näytti toimivan pahantahtoisesti kertoessaan porsaalle sen tehtävästä. Tästä dialogista saa alkunsa elokuvan käännekohta, jota käsittelin jo aiemmin, luvussa 5.2.2:

HERTTUATAR: Ehkä ei pitäisi sanoa tätä, mutta käsität kai miten paljon muut eläimet nauravat sinulle ja sinun koiramaisuuksillesi?  
BABE: Miksi ne niin tekisivät?  
HERTTUATAR: Nooh, ne sanovat sinun unohtaneen, että olet possu, eikö olekin hassua? Ja ne sanovat, ettet tunne possun tehtävää.  
BABE: Miten niin possun tehtävää?  
HERTTUATAR: Tiedätkö, miksi possuja pidetään?  
BABE: Miksi ketään pidetään?  
HERTTUATAR: Noo, lehmästä saa maitoa, koirat auttavat pomoisäntää lammastöissä, minä olen kaunis ja herttainen lemmikki.  
BABE: Niin?  
HERTTUATAR: Itse asiassa, possuilla ei ole tehtävää, kuten ei ankoillakaan ole.  
BABE: Minä en ym...  
HERTTUATAR: No, omaksi parhaaksesi puhun suoraan. Miksi pomot pitävät ankoja? Syödäkseen. Siis, miksi pomot pitävät possuja? Niillä eläimillä, joilla ei näytä olevan tarkoitusta, onkin tärkeä tehtävä. Pomojen on syötävä. Se onkin loppujen lopuksi jaloin tehtävä, kun oikein ajattelee.  
BABE: Ne syö possuja?  
HERTTUATAR: Silavaksi sanovat, tai pekoniksi. Possuksi sanotaan vain eläviä.  
BABE: Mutta, olen lammassossu.  
HERTTUATAR: No, isäntäpomo vain vähän pilailee. Usko pois, ennemmin tai myöhemmin joka possu syödään. Niin maailma toimii. Voi, en kai vaan järkyttänyt, enhän? Voi...

Eläinten sanomat asiat siis ohjaavat käsityksiämme niistä. Eläinten dialogi kuuluu Smithin toissijaisiin sisäisiin vihjeisiin, jotka tulevat ihmisnäyttelijöiden suusta, mutta kuin eläinhahmojen sanomina. Eläinten inhimillisyys kuuluu kaikessa, ne muistuttavat ihmistä sekä hyvissä että pahoissa luonteenpiirteissä. Eläimistä löytyy ennakkoluuloisuutta, epärehellisyttä, petollisuutta, ankaruutta, ilkeyttä... mutta myös avuliaisuutta, ystävällisyyttä, rehellisyyttä, rakkautta. Lampaat ovat alkuun ehkä tyhmiä, kun niistä on vain koirien mielipide, mutta lopulta lampaidenkin oma luonne ja ystävällisyys paljastuvat. Porsas vaikuttaa kohteliaalta nuorelta kaverilta, joka pitää

huolta ystävästään ja perheestään ja koettaa toimia oikein. Ankka on huolissaan hengestään mutta kuitenkin palaa maatilalle ystäviensä seuraan ja kissa taas on klassisen stereotypian mukainen petollinen, sähisevä ja epäluotettava sekä nainen.

Sympatiarakenteen muodostumiseen eläinten sanomisilla näyttäisi olevan merkittävä vaikutus. Kuten usein arvioimme ihmisiä heidän tekojensa lisäksi myös heidän puheidensa perusteella, samoin myös eläinten representaatioiden suhteen. Eläinten dialogin avulla luomme mielessämme eläinhahmoja ja liitämme niihin ominaisuuksia. Erityisen iso osuus eläinten sanomisilla näyttää olevan liittoutumisten (*allegiances*) muodostamisessa ja eläinhahmojen välittämien arvojen arvioinnissa. Suhtaudumme kissaan negatiivisesti, koska se tekee ja sanoo pahoja asioita ja porsas taas saa sympatiamme puolelleen kohteliaalla kielenkäytöllään ja hyvillä teoillaan.

Eläimet ovat ylipäänsä saaneet kovin luontevat äänet rooliensa, näyttelijävalinta siis tukee ja luo hahmon luonnetta. *Voiceover*-näyttelijät onnistuvat niin ikään suomenkielisessä versiossa mielestäni tavoittamaan alkuperäisen tunnelman. Tätä ihmisenäyttelijöiden valinnan ja heidän äänellisten taitojensa osuutta en nyt kuitenkaan käsittele syvällisemmin tässä työssä.

#### 5.4.3 Kertoja

Babe – Urhea possun kertoja on matalahko, rauhallinen miesääni, joka voi elokuvan maailmassa olla yhtä hyvin siis eläin kuin ihminenkin, kertojaa ei asemoida tarkasti mihinkään lajiin. Hän ei todennäköisesti ole myöskään kukaan elokuvassa nähtävistä henkilöistä tai eläimistä, sillä tämä näyttelijän ääni on vain kertojan käytössä. Sen verran kertojasta tiedetään, että hän asuu laaksossa, jossa tarina tapahtuu, hän on siis tarinan maailman sisäpuolelta eikä joku ulkopuolinen, jolle tarina on kerrottu. Hänellä on pääsy sekä ihmisten että eläinten ajatuksiin.

Kertoja aloittaa elokuvan sanomalla ”tämä on kertomus ennakkoluulottomasta sydäimestä, ja siitä, kuinka se muutti laaksomme ikiajoiksi. Siitä ei ole kauankaan, kun siat olivat vailla arvostusta, paitsi toisten sikojen taholta. Ne elivät koko elämänsä julmassa ja valottomassa maailmassa.” Muutamalla lauseella ääni johdattaa katsojat

elokuvan aikaan, paikkaan ja maailmaan. Mainittu ennakkoluuloton sydän voisi viitata tietysti itse lammasporsas Babeen, mutta miksei yhtä hyvin myös Hoggettiin, osoittihan hänkin melkoista ennakkoluulottomuutta uskoessaan porsaan kykyihin lammaspaimenena.

Kertoja on vahva tekijä toissijaisen ulkoisen vihjeen antajana etenkin porsaan hahmon tunnistamisessa. Kertoja sanoo, kuinka porsas on yksin ja surullinen ja luo uhan porsaan omastakin kuolemasta. Kertoja myös erottaa porsaan yksilöksi, se valittiin tuhansien samanlaisten joukosta sinä päivänä. Kertoja antaa porsalle myös lähes telepaattisia kykyjä, kun ”porsas arvioi miestä”. Kertoja antaa myös porsalle mielen, joka pursuaa kysymyksiä ja joka ei ajattele pahaa kenestäkään. Kuvauksen mukaan porsas on luotettava, hyvämaineinen ja tavattoman herkkäuskoinen, mutta myös kykenevä syvään ja hurjaan raivoon rakkaitensa puolesta.

Kertoja toimii tarinan ja sen siirtymien johdattajana, kuvailee eläinten ajatuksia ja kykyjä sekä myös ihmisten ajatuksia, toimia ja suunnitelmia sekä tapahtumien syitä. Kertojalla on tieto siitä, miten tarina päättyy, joten hän voi ennakoida tulevia tapahtumia, myös harhaanjohtavasti: ”Ja niin tuli jouluaatto. Ja possun aika kävi vähiin”. Kertoja asemoi tarinan ajan jonnekin historiaan, ei kovin kauan sitten tapahtuvaksi. Kertoja antaa tapahtumille myös syvempiä merkityksiä: ”Jokaisen olennon elämässä on hetki, jolloin lapsuus loppuu ja ovi aikuisuuteen aukeaa”. Kertojan läsnäolo myös koko ajan muistuttaa meille, että tämä on tarina, jonka joku kertoo, mitä myös satukirjan avaus elokuvan alussa symboloi. Kertojan läsnäolo kautta elokuvan siis pitää ehkä lapsikatsojatkin tietoisina siitä, että tämä on satua.

## **6. Ideologia elokuvassa Babe – Urhea possu**

Tässä osassa etsin vastauksia tutkimuskysymyksiini 4-7, inhimillistämisen syistä, ideologiasta ja vallankäytöstä. Aloitan selvittämällä lyhyesti käyttämiäni termejä.

Ideologia käsitteenä on yhä melkoisen väittelyn kohteena. Erilaisia määritelmiä on runsaasti, kuten Terry Eagleton (1991, 1-2) listaa:

- a) sosiaalisen elämän merkitysten, merkkien ja arvojen tuotantoprosessi,

- b) tietylle sosiaaliselle ryhmälle tai luokalle tyypillinen ideoiden joukko,
- c) ideat jotka auttavat legitimoimaan dominantin poliittisen vallan,
- d) väärät ideat jotka auttavat legitimoimaan dominantin poliittisen vallan,
- e) systemaattisesti vääristelty kommunikaatio,
- f) subjektin position määrittäjä,
- g) sosiaalisten etujen motivoima ajattelun malli,
- h) identiteettiajattelu,
- i) sosiaalisesti välttämätön illuusio,
- j) diskurssin ja vallan yhteys,
- k) väline jolla tietoiset sosiaaliset toimijat ymmärtävät maailmaansa,
- l) toimintasuuntautuneet uskomusmallit,
- m) ligvistisen ja fenomenaalisen todellisuuden sekoittuminen (*confusion*),
- n) semioottinen sulkeuma,
- o) välttämättömän tarpeellinen väline, jolla yksilöt toteuttavat suhteensa sosiaaliseen rakenteeseen, ja
- p) prosessi, jonka mukaan sosiaalinen elämä muunnetaan oikeaan todellisuuteen.

Van Dijkin (1997, 26) määritelmän mukaan ideologiat ovat ryhmän jakamia itsemäärittelyjä, joiden avulla ryhmän jäsenet voivat koordinoida sosiaalisia käytäntöjään suhteessa muihin ryhmiin. Ideologia vaikuttaa yhteisön jäsenten omiin mentaalisiin representaatioihin, mitkä taas vuorostaan vaikuttavat heidän tekoihinsa.

En käytä ideologian käsitettä väärän poliittisen tietoisuuden merkityksessä, vaan siis pikemminkin apuvälineenä huomaamattomien ajattelutapojen ja vallankäytön avaamiseen, hiukan samalla tavalla kuin pyrin jo aiemmin avaamaan sitä, miten elokuva peittää itsensä rakennettuna konstruktiona. Nyt vien vain tarkasteluni eri tasolle eli siihen, kuinka Babe – Urhea possu -elokuva heijastaa ja myös osaltaan luo laajempia länsimaisen yhteiskunnan käsityksiä eläinten ja ihmisten suhteesta. Osana tätä prosessia toimii myös inhimillistämisen kautta luotu ja saatu käsitys eläimestä. Ideologisuus on tässä merkityksessä siis sisäistynyttä ajattelumallia, jonka alkuperää ei mietitä tai kyseenalaisteta, ”näin on aina ollut ja tulee olemaan” –ajattelua.

Ideologia legitimoii eli oikeuttaa dominoivan sosiaalisen ryhmän tai luokan vallan. Ideologian tutkiminen on sen tutkimista, miten merkitykset palvelevat valtasuhteiden



ylläpitoa ja tähän on ainakin kuusi erilaista strategiaa. Dominoiva valta voi oikeuttaa itsensä *suosimalla* samanhenkisiä uskomuksia ja arvoja, *luonnollistamalla* ja *universalisoimalla* tällaisia uskomuksia itsestään selvyyksiksi ja välttämättömiksi, *moittimalla* ajatuksia, jotka haastaisivat dominoivan vallan, *sulkemalla pois* kilpailevia ajatusmalleja ääneen lausumattomalla mutta systemaattisella logiikalla ja *hämärtämällä* sosiaalista todellisuutta dominoivalle vallalle sopivalla tavalla. (Eagleton 1991, 5.)

Näenkin, että inhimillistäminen toteuttaa näistä kaikkia strategioita.

Antropomorfismi suosii ihmismäisyyttä ja siten ihmisille tärkeitä arvoja, se luonnollistaa ja universalisoi ne siirtämällä ihmiselle tärkeitä uskomuksia itsestään selvyyksiksi eläimillekin. Dominoivalle vallalle vastakkainen näkemys eläimen esittämisestä eläinsubjektina, aitona eläimenä, saa tässä elokuvassa moitteen siinä mielessä, että se esitetään pahana, villinä ja uhkaavana (kulkukoirat.) Eläinten inhimillistäminen sulkee pois sen, että eläin voitaisiin edes yrittää nähdä aitona eläimenä (niin vaikeaa kuin se onkin, kenties mahdotonta.) Lisäksi eläinten inhimillistäminen hämärtää sosiaalista todellisuutta, kun käsitys eläimistä jatkuvan inhimillistämismallin omaksumisen myötä muuttuu yhä kauemmas eläimen aidosta todellisuudesta ja eläimyydestä.

Voidaan tietysti kysyä, miten viaton perhe-elokuva muka palvelee dominoivan vallan oikeutusta tai syyttää tutkijaa ylitulkinnasta. Näen kuitenkin, että etenkin lapsille suunnattu mediatuote jatkaa nykyisiä arvoja ja malleja eteenpäin uusille sukupolville, tehtiinpä se sitten tietoisesti tai tiedostamatta. Minkä hyvänsä mediatuotteen välittämiä arvoja ja malleja kannattaa pohtia, mutta erityisen tärkeäksi koen tämän nimenomaan lasten katsomien ohjelmien osalta.

## **6.1 Kriittisen diskurssianalyysin anti**

Hirschmanin ja Sandersin mukaan (1997, 53) useat kulttuurintutkijat ovat esittäneet, että yhteisön arvojen ja uskomusten ymmärtämiseksi kannattaa tutkia sen kertomia tarinoita. Elokuvakin on tällainen tarina.

Pyrin avaamaan esimerkkielokuvani ideologiatason merkityksiä kriittisen diskurssianalyysin tutkijan Norman Fairclough'n esittämien tutkimuskysymysten avulla.

Päädyin näihin kysymyksiin, koska mielestäni kriittisen diskurssianalyysin tutkimuksen tavoitteet vastaavat omia tavoitteitani.

Diskurssianalyttisessä tutkimustavassa on kyse sosiaalisissa käytännöissä tuotetun (kulttuurisen) todellisuuden tutkimisesta (Jokinen ja Juhila 1990, i). Tutkimus on retorisisessa neuvotteluprosessissa tapahtuvaa tekemistä (*making*), ei olemassa olevan sosiaalisen järjestyksen löytämistä (*finding*) (emt., 59–60). Tutkittavien ilmiöiden luonne on tunnistettavissa, tulkittavissa ja ymmärrettävissä vasta kun niitä tarkastellaan tapahtumatilanteessaan. Samalta näyttävät elementit eivät välttämättä omaa yhteneväistä merkitystä. (Jokinen ja Juhila 1990, 64.)

Diskurssianalyttisen tutkimuksen perustehtäväksi asettuu meille itsestään selvinä näyttäytyvien totuuksien, sosiaalisen todellisuuden jäsenystapojen, käytäntöjen ja käytettävien käsitteiden konstrukttiivisen luonteen esiin nostaminen (Aumont et al. 1996, 69.) Kriittisessä diskurssianalyysissä tulee kuvaan korostuneesti mukaan myös tutkijan rooli. Kriittisinä tutkijoina emme halua ainoastaan kuvailla ja analysoida tutkittavaa ilmiötä, vaan kyseessä on myös meidän paikkamme ja asenteemme tutkijoina. Tieteen edustajina meidän tulee ottaa kantaa ja valita puolemme. (Pietikäinen 1994, 72.) Tutkimussuuntaus painottaa heikomman puolella olemista, niinpä oma positioni asettuisi tämän mukaan siis eläimen ”puolelle”, sillä eläin voidaan nähdä alistettuna ihmisen toiminnan ja representoinnin valtaan.

Tässä diskurssianalyysitavassa tutkitaan diskurssin, vallan, dominanssin, sosiaalisen epätasa-arvon ja diskurssianalyytikon position suhteita sosiaalisissa suhteissa (Van Dijk, 249). Yksityiskohtaisessa analyysissä voidaan tarkastella diskurssien elementtejä, jotka liittyvät tietyyntyyppisen vallan säilyttämiseen tai vahvistamiseen: sanavalinnat, vuorojen vaihtuminen, kunnioituksen tai kohteliaisuuden taso, retoristen strategioiden käyttäminen (Pietikäinen 1994, 73.) Elokuvailmaisissa käytetään dialogissa ja kertojan osuudessa puhuttua kieltä, josta voi erottaa näitä piirteitä. Mutta myös musiikkia, ääntä ja kuvaa, joiden suhteen näitä elementtejä on hankalampi erottaa. Vastaaventyypisiä elementtejä voisivat olla esimerkiksi kuvakulma, miten paljon tietty hahmo on esillä ja millaisissa tilanteissa.

Elokuvaa voidaan siis käsitellä analysointikelpoisena, joskaan ei kieliopillisena tekstinä. Voidaan sanoa, että elokuvakertomus on esitetty joka näyttäytyy diskurssina,

koska se edellyttää samalla sekä esittäjän – tai ainakin esittämisen alkulähteen – että lukija-katsojan (Aumont et al., 93.) Elokuva ”syntyä” vasta katsomistilanteessa, kun katsoja lukee tekstiin omia merkityksiään ja tekijät puolestaan pyrkivät tuomaan esille tiettyjä merkityksiä. Klassinen fiktioelokuva on diskurssi (koska se on kertovan tahon teko), joka naamioituu tarinaksi (koska se tekeytyy ikään kuin tätä kertovaa tahoa ei olisi olemassa) (emt., 105.) Diskurssianalyysin edellyttämä sosiaalinen aspekti siis on tekijän/tekijöiden ja katsojan välistä vuoropuhelua. Elokuvan (tai diskurssin) tutkijakin tuo prosessiin omat merkityksensä ja lopputulokseen vaikuttaa myös tieteellisen esittämistavan diskurssi.

En pysty soveltamaan suoraan kriittisen diskurssianalyysin tarjoamia tekstin tulkinnan menetelmiä, mutta tavoitteita ja tutkimuskysymyksiä kyllä. Norman Fairclough painottaa kolmea tutkimuskysymystä: ”1) miten maailma (tapahtumat, suhteet jne.) representoidaan, 2) minkälaisia identiteettejä on annettu niille, jotka esiintyvät ohjelmassa tai tarinassa, ja 3) mitä suhteita on rakennettu osallistujien välille (esim. toimittaja ja yleisö, asiantuntija ja yleisö, poliitikko ja yleisö).” (Fairclough 1997, 47).

Soveltaen omaan työhöni siis:

- 1) miten eläimet (sekä tapahtumat ja suhteet ihmisiin ja toisiin eläimiin) representoidaan,
- 2) millaisia identiteettejä on annettu tarinassa esiintyville eläimille ja
- 3) mitä suhteita on rakennettu eläinten ja muiden tahojen välille (esimerkiksi eläimet ja elokuvan yleisö).

### 6.1.1 Eläinten representointi

Käsitykseni mukaan länsimaisen yhteiskunnan dominantti ideologia ihmisen ja eläinten välisestä suhteesta vahvistuu entisestään esimerkkielokuvassani: eläimet ovat ihmistä varten ja eläinten hyväksikäyttö on oikeutettua.

Eläimet esitetään tarinan tasolla ihmismäisiä kykyjä ja ominaisuuksia omaavina. Niistä lähes kaikilla on, muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta, kaikki persoonaskeeman ominaisuudet: erillinen ruumis, itsetietoisuus ja perkeptuaalinen aktiviteetti,

intentionaalisia tiloja, tunteita, kyky käyttää ja ymmärtää luonnollista kieltä, kapasiteettia omaehtoiisiin tekoihin ja itsen tulkintaan, potentiaalia ominaisuuksiin tai pysyviin piirteisiin. Lisäksi niillä on omat nimet, oma yhteisö, jolla on selkeät tavat, arvot, säännöt ja ideologia sekä oma hierarkia johtajineen ja alaisineen. Niillä esitetään olevan jopa uskontoon liittyviä piirteitä (kuten uskomus sikojen taivaasta). *Silti*, tästä kaikesta huolimatta, osaa niistä voidaan käyttää ihmisen ruokana ja ne ovat kaikki ihmisen määräysvallan alla. Se ei myöskään elokuvan loppuratkaisussa muutu, vaikka aivan lopullisesti vastausta sikojen kohtalosta tai edes tämän yhden sian kohtalosta ei annetakaan.

Ideologisesti tämä esitetään siis normaalina, arkipäiväisenä tilanteena. Maatilan tunnelma, sen romanttinen miljöö ja vanhanaikaiset välineet ja vaatteet, viestivät muuttumattomuudesta ja alkuperäisyydestä, ikään kuin tämä olisi se aito ja alkuperäinen tapa elää. Jopa eläinten itsensä keskuudessa tuodaan tarinassa julki käsitys, että kunkin on hyväksyttävä asemansa ja eletävä ennalta määrätyn kohtalonsa mukaisesti: siis aivan kuin eläimet itse kannattaisivat sitä, että niitä käytetään muun muassa ihmisten ruoaksi. Tämä on mitä nerokkain tapa ideologiatasolla jatkaa eteenpäin eläinten hyväksikäyttöä – jos jopa eläimet itsekin ovat samaa mieltä kohtalostaan, miksi ihmeessä minkään pitäisi muuttua? Toki elokuvassa pieni porsas haluaa muuttaa kohtaloaan ja onnistuuikin olemaan ihmiselle hyödyksi muutenkin kuin ihmisen ruokana, mutta onko tämä tosiaan eläimen elämän suurin täyttymys? Siitkö eläin todella haaveilee, miten voisi elää ihmisen kanssa, tai peräti hyödyntää ihmistä? Babe-porsas ei kuitenkaan suoranaisesti näytä ryhtyvän lammassopiksi jäädäkseen henkiin, vaan porsaan motiivi on toisaalla. Porsas koettaa pikemminkin tulla sijaisäitinsä ja johtajakoiran kaltaiseksi, ansaita paikkansa yhteisössä ja voittaa näiden arvostaman tahon, sijaisä, varajumala Hoggettin, kunnioituksen. Henkiinjäämistäkin tärkeämpää on siis tulla hyväksytyksi ja rakastetuksi?

Hoggett saa loppukohtauksessa lähes jumalallisen auran, kun hän korkeuksistaan armahtaa porsaan sanoen ”hyvä on possu, hyvä on”. Ihminen *on* eläimiin nähden melkein jumalan asemassa, hänellä on valta päättää eläimen kuolemasta ja hän antaa leivän ja asuinsijan, kaitsee laumaansa. Kilvoittelun jälkeen siis taivaspaikka aukeaa ja aurinko paistaa parivaljakon ylle, kuten loppukohtauksessa. Luterilainen, uuttera työnteko

palkitaan lopussa, ikuisella elämällä? Sitähän Hoggett laulussaankin lähes lupasi porsaalle.

Perhe-elämästä ja lapsen ja vanhemman suhteesta elokuva antaa varsin monitahoisen kuvan. Ensinnäkin pojan ja isän suhde on pulmallinen. Tehosikalassa isiä ei näy lainkaan, kaikki emakot ovat käytännössä yksinhuoltajia. Maatilalla porsas suhtautuu ihailevan epävarmasti Rex-koiraan, joka puolestaan suhtautuu uuteen tulokkaaseen kylmäkiskoisesti ja torjuvasti. Toinen isänkorvike, herra Hoggett, taas on etäinen ja sulkeutunut eikä kirjaimellisesti puhu edes samaa kieltä. Hoggett ei myöskään koskaan puhuttele porsasta muuna kuin possuna (*pig*), siis elokuvan ihmishahmot ovat nimenneet vain koiransa ja kissansa, mutta eivät muita eläimiä. Poikaporsas saa tekojensa kautta, ei itseisarvoisesti, kuitenkin lopussa hyväksynnän jopa koko yhteisöltä ja molemmat kasvatti-isät, Rex ja Hoggett, osoittavat tyytyväisyyttään ja arvostustaan porsaalle. Isänrakkaus pitää elokuvassa siis ansaita hyvillä teoilla.

Toiseksi, myös pojan suhde äitiin on epätavallinen. Alussa porsas on äitinsä ja sisarustensa kanssa, mutta ihmisen oikusta joutuu niistä eroon. Porsas joutuu luopumaan oikeasta äidistään ja saa vielä myöhemmin tietää, että äidistä ja sisaruksista on tehty ihmisten ruokaa. Porsas ikävöi äitiään ja sisaruksiaan, mutta saa tilalle tultuaan sijaisäidin paimenkoira Flysta ja jollain tavoin myös vanhasta lampaasta Määstä, joka opettaa sille ystävällistä suhtautumista muihin eläimiin. Äidin menettämisen tuska kuitenkin toistuu vielä uudestaan, kun Mää kuolee. Lapsen ja äidin suhdetta käsitellään myös Flyn ja sen pentujen myötä, näin esitetään lasten aikuistuminen ja lähteminen kotoa surullisena mutta toisaalta elämään luonnollisesti kuuluvana asiana.

Eläimet representoidaan siis kaipaamassa tai kuulumassa ydinperheeseen, ikään kuin perheeseen kuulumisen olisi oikea tapa olla olemassa yhteisössä. Uusperhettä ei representoida negatiivisessa valossa, mutta biologisen äidin kaipuukaan ei porsasta jätä.

Koirat representoidaan suhteessa muihin tilan eläimiin (koirat ovat niitä viisaampia) mutta myös suhteessa ihmiseen ja työhönsä. Ihminen ei koirien mukaan osaa paimentaa lampaita, niinpä koirat auttavat siinä tehtävässä. Työn ja perinteiden kunnioittaminen korostuvat tappelussa Rexin ja Flyn välillä. Fly on opastanut Babea lammaspaimenen työssä ja osoittanut uudistusmielistä suvaitsevaisuutta ja avarakatseisuutta, vaikkakin vähättelevää sellaista ("mutta sehän on vain possu"). Rex puolestaan edustaa ensin

muutosvastarintaa ja konservatiivisuutta. Rexin mielestä porsaan opettaminen lammaskoiran työhön on loukkaus ja petos lammaskoirien vanhoja sukujuuria kohtaan. Kuitenkin Rex taipuu lopulta yrittämään kommunikointia lampaiden kanssa eli sen suhde lampaisiin muuttuu jossain määrin avoimemmaksi.

Koira representoituu elokuvassa ihmisen rinnalle ja lemmikin asemaan. Näin samalla suljetaan (kissaa lukuun ottamatta) muut eläimet pois tästä erityisasemasta. Erityisaseman perusteena ovat sen taidot ja hyödyllisyys ihmiselle, ei se, että se on eläin. Kyse on siis ihmisen vallasta päättää omaisuudestaan. On myös ihmisen vallassa päästää sika sisälle taloon ja ottaa se erityisasemaan. Mutta jälleen syynä on porsaan koiramaisuus, eikä se, että se on sika. Porsas saa arvon vain älykkyytensä tai tekojensa kautta, ei siksi, että se on ainutlaatuinen elävä olento ja olisi jo sellaisena arvokas.

Eläinten suhde yhteisöön on kaksijakoinen. Toisaalta on olemassa eläinten oma yhteisö, jossa ne ymmärtävät toisiaan, kommunikoivat keskenään ja elävät ikään kuin rinnakkaistodellisuudessa verrattuna ihmisyhteisöön. Eläinyhteisössäkkin on hierarkia, kullakin omat tehtävänsä ja asemansa yhteisössä. Oma paikka on otettava annettuna, muutoksien mahdollisuutta ei ole. Yksittäinen kapinallinen, kuten ankka Ferdinand, voi koettaa muuttaa rooliaan yhteisössä, mutta se ei lopulta kuitenkaan onnistu. Babe-porsaan tilanne oli uusi yhteisössä, siellä ei aiemmin ollut asunut yhtään sikaa eli uuden jäsenen ottaminen yhteisöön tuotti alussa jonkin verran sopeutumishankaluuksia. Vaikeuksia oli sekä tulijalla että yhteisöllä, porsas ikävöi äitiään ja yhteisö taas palautti harhateille johdetun porsaan paikalleen rattaiden alle.

Toisaalta taas elokuva representoi eläinten suhdetta ihmisyhteisöön. Eläin esitetään ihmisen alapuolella olevaksi ja eläimen paikka maailmassa asemoituu suhteessa lihansyöntiin. Eronteko on selkeä: hyödyttömät eläimet ovat syötäväksi tarkoitettuja, mutta hyödyllisiä ei syödä. Jako hyödyttömiin ja hyödyllisiin, syötäviin ja syöjiin, menee selväpiirteisesti lajin mukaan. Ankka Ferdinand haluaa ryhtyä kukoksi, koska ihmisten herättäminen on hyödyllinen askare ja näin välttyisi pöytään joutumiselta. Babe puolestaan haluaa olla hyödyllinen lammassossu eli käytännössä koira. Sian kohtalo kun on tulla syödyksi, samoin kuin ankan. Syöjiä ovat ihmiset, kissat ja koirat, siis lemmikkieläimet. Tämä on lajia painottava eli spesistinen näkökulma lihansyöntiin. Siinä

oikeutus toisen lajin hyväksikäyttöön tulee vain sen lajin perusteella. Eläin on karkeasti sanoen joko lemmikki tai lihaa.

Toinen lähestymistapa ilmenee maatilän ihmisasukkaiden suhteessa eläimiinsä. Se esitetään hyvin käytännönläheiseksi. Eläimet asuvat niitä syövän ihmisen lähellä, ne tapetaan ja teurastetaan omassa tilateurastamossa (pieni vaja) itse ja ne valmistetaan ruuiksi kotona. Kuvaava huoneentaulu teurastamovajan seinällä toteaa: ”*What you eat today, walks and talks tomorrow*”, eli karkeasti kääntäen, ”olet sitä mitä syöt”, tai jopa ”mitä syöt, on sinua”. Yhteys eläimeen on siis hyvin tuttavallinen, läheinenkin. Possua saatetaan rapsutella vatsasta, samalla kun sitä mittailaan jouluateriaa varten – sika saattoi olla tavallaan sekä lemmikki että lihaa. Hoggettien perheellä ei siis ollut mitään ongelmaa itse kasvatettujen eläinten lihan syönnistä. Lihan tuottaminen tähän tapaan, lähellä kuluttajaa, onkin se vanha tapa, josta nykyinen teollistunut yhteiskunta on jo kaukana. Vanha tapakaan ei kuitenkaan ollut kokonaan vailla eettisiä ongelmia, kuten elokuva osoittaa.

Porsaan teurastusta alun perin vain lykättiin, kunnes sille kasvaisi vielä isommat ja voittoa kinkut. Kuitenkin lopulta näyttää siltä, että sillä on mahdollisuus jäädä henkiin omaksuttuaan uuden roolinsa lammasporsaana. Se ikään kuin ylittää rajan tai todella muuntuu hybridiksi, lammaspossuksi, tai possukoiraaksi, joka on fyysisesti sika mutta henkisesti koira. Tämä on mahdollista siksi, että ihminen pystyy jossain määrin kommunikoimaan eläimen kanssa eli Hoggett jotenkin ymmärtää eläimen kyvyt. Näin ollen elokuva näyttäisi esittelevän mahdollisuuden, jossa ihminen voi halutessaan ymmärtää eläintä paremmin ja antavan sille mahdollisuuden tulla enemmän omaksi itsekseen. Tässä kuitenkin on muistettava koko elokuvan satumaisuus ja fantasialuonne. Voitaisiin siis todeta, että tämä olisi ehkä mahdollista saduissa, mutta reaali maailma on jotain muuta.

Tähän suuntaan tulkintaani kääntää ankan asema. Anka koettaa potkia kohtaloaan vastaan ja ryhtyä kukoksi. Tämä ei johda mihinkään, ja vaikka anka pakenee, niin jostain syystä, jota elokuvassa ei tarkemmin selitetä, se kuitenkin lopulta palaa takaisin tilalle, paikkaan, missä sen kohtalo on käytännössä sinetöity. Se on siis mieluummin kotona kuin säily hengissä vapaana. Tästä voisi tulkita, että viesti kuuluu:

kunkin oma kohtalo on määrätty eikä sitä voi paeta. Ainakin tietyt eläimet pysyvät aina lihan asemassa, ja määräysvalta tästä on ja pysyy ihmisellä.

Eläimen ja ihmisen suhteessa eläimet nähdään myös välineiksi voittoa menestystä ja kunniaa. Lammaskoirat kilpailevat paimennuskokeissa ja maalaismarkkinoilla voisi kisata parhaan kinkun palkinnosta. Menestys kilpailuissa esitetään tärkeäksi vaatimattomalle maanviljelijäpariskunnalle: rouva kiillottelee runsaslukuisia palkintopokaaleitaan ja isäntä oli kisannut Rexin kanssa maan huipputasolla. Sen pentujen myyntikyltissäkin mainitaan ”*Twice National Champion*” eli koiran tittelit tuodaan esille, elämän muusta vaatimattomuudesta huolimatta. Maatilallisina heillä on ylpeyttä omista tuotteistaan ja menestys kilpailuissa osoittaa kaikille muillekin heidän osaavan ammattinsa.

Elokuvassa esiintyy myös eläimiä, joita ei ole inhimillistetty. Tällaisina pidän lammaskoirien karjakoiraa sekä lammaskoiraan hyökkäviä kolmea irtokoira. Varkaiden koiralla ei ole edes nimeä, sitä huudetaan vain piskiksi (ellei se sitten ole Piski) ja se ei puhu ihmisen äänellä, ainoastaan haukkuu. Elokuvan logiikassa tämä voidaan tietysti ajatella niin, että se nähdään ja kuullaan vain ihmisen näkökulmasta eli sitä ei vain ymmärretä. Kuitenkin pidän oikeampana tulkintaa, että koska se on ”vihollinen”, sille ei voi puhua. Se on oikea eläin, ja sellaisena vaarallinen toinen, jota ihmismäiset maatalon eläimet eivät voi ymmärtää. Inhimillistävän representoinnin puuttuminen itsessään on merkitsevää ja tekee koirasta Koiran.

Samoin on laita kolmen irtokoiran kanssa, jotka tunkeutuvat lammaskoiraan. Kaksi niistä on isoja, mustia ja pitkäkarvaisia ja yksi on matalajalkainen, lyhytturkkinen ja väriltään valkoinen, lisäksi sen turkissa on isoja mustia täpliä. Nämä koirat käyttäytyvät kuin villikoirat, jahtaavat ja purevat lampaita ja koettavat saalistaa niitä. Yksi puree kaatunutta lammasta kurkusta ja toinen vetää sitä jalasta. Tämä lammas on vanha Mää, joka haavoittuu kuolettavasti. Porsas puskee isoja koiria ja ne lähtevät pois, perässään pieni koira. Näidenkään koirien kanssa ei voi puhua eikä niillä ole nimeä. Ne eivät käyttäydy kuin ihmiset vaan kuin koirat. Ne esitetään väkivaltaisiksi ja pahoiksi tappajiksi, susiksi, eivätkä siksi tule inhimillistetyiksi, vaan pikemminkin etäännytyiksi. Tunneimme niihin moraalista ylemmyyttä. Porsaskin on niille väkivaltainen mutta sen



väkivalta esitetään oikeutettuna, sillä sen rakkaita uhataan, ja se saa teoistaan kiitosta ja hyväksyntää.

Eläin saa siis olla aggressiivinen vain puolustaessaan ”omiaan”. Kun Rex-koira tappelee Flyn kanssa ja vahingossa puree isäntäänsä ja koettaa vielä purra porsastakin, se saa kuonokopan päähänsä ja se rauhoitetaan. Yhteisön sisäinen väkivalta ei siis ole sallittua. Kuitenkin ihminen saa tappaa eläimiä syödäkseen ja antaakseen lemmikkiensä syödä – eläin itse ei saisi päättää omasta ruoastaan. Tämä on mielestäni samalla myös allegoria ihmisen suhteesta väkivaltaan: oman lajin sisällä väkivalta on tuomittavaa, ellei sitä oikeuta oman yhteisön puolustaminen vierasta uhkaa vastaan. Eläimen ruoasta päättäminen jatkaa sek in elokuvan esittämää näkemystä ihmisestä eläinten yläpuolella.

Lisäksi elokuvassa nähdään myös toisia paimenkoiria mukana kilpailuissa, mutta ne jäävät sivuosiin eikä niiden puhekyvystä ole tietoa. Kilpailussa mukana olevat lampaat sen sijaan esitetään aluksi erilaisina, ”muina”, ne ovat eri lammasrotua kuin tilan lampaat eli porsas ja Fly eivät saa niihin yhteyttä: ne eivät ymmärrä porsasta ja pelkäävät koiraa. Yhteys löytyy tunnussanan avulla, ja lopulta nämäkin lampaat puhuvat porsaan kanssa. Tämä saa toivomaan, että ihmisilläkin olisi tunnussana, jolla eri kulttuurin edustajat heti oivaltaisivat, että olemme samaa ihmislajia ja klaania ihonväristä piittaamatta. Rasismin ylittäminen näyttää elokuvan mukaan ainakin olevan mahdollista, tätä käsittelem enemmän luvussa 6.1.3.

Nykyään ihminen joutuu siis niin tässä elokuvassa kuin oikeassa elämässäk in tekemisiin erilaisten eläineettisten kysymysten kanssa: mitä eläimiä voi syödä, mitä eläimiä voi pitää ihmisen seuralaisina, mitä eläimiä voi metsästä ja mitkä voi kesyttää. Mih in ja miten nämä rajat vedetään, paljastaa paljon käsityksistämme maailman luonnonjärjestyksestä ja oman lajim me roolista siinä. (Hirschman & Sanders 1997, 54–55.)

Tässä elokuvassa rajoja vedetään lopulta varsin tiukasti. Esimerkiksi lampaat pysyvät asemassaan syötävinä villantuottajina, vaikka niitä voidaan maatilalla kohdella hyvin ja vaikka ne osoittautuvat paljon älykkäämmiksi kuin luultiin. Niiden asema ei silti nouse tai parane, vaikka niitä paimentaakin lammaspossu. Jopa voidaan sanoa, että alistaminen jatkuu, vaikka sitä sitten tehtäisiin silkkihansikkain. Sian kohtalon tarina jättää auki: vaikuttaako sen paimennusosaaminen kuitenkaan sen loppuelämään?

Elokuvassa mainitaan (kissan ja Fly-koiran suusta) ajatus, että hyödyllisiä eläimiä ei syödä, joten jos tähän on uskominen, porsas saanee jäädä henkiin. Tähän suuntaan viittaisi myös se, että porsas ylittää lemmikkieläimen rajan saadessaan luvan tulla ihmisen asumukseen sisälle. Porsas asemoituu näin koiran paikalle ja koiriahan länsimaisessa kulttuurissa ei syödä.

### 6.1.2 Eläinten identiteetit

Minkälaisia identiteettejä on annettu tarinassa esiintyville eläimille? Identiteetti on käsitys siitä, kuka minä olen. Identiteetti tarkoittaa yksilöllisyyttä, omina olemusta, ominaislaatua. Stuart Hallin (1999, 11) mukaan identiteetin muodostumiseen vaikuttavat etenkin itseä, kulttuuria ja historiaa koskevat tarinat. Ihminen voi tuntea kuuluvansa johonkin ryhmään tai luokkaan, ja identiteetti muotoutuu myös erontekoina – käsityksenä siitä, mihin ryhmään en ainakaan kuulu. Identiteetti voi luonnollisesti myös muuttua ja muotoutua uudestaan.

Kysymys eläinten identiteetistä on tietystä mielessä mahdoton. Voiko eläin todella tietoisesti ajatella olevansa ensinnäkään olemassa, saati olevansa tietynlainen oma itsensä? Jos voisi, niin voisiko eläin ajatella tai toivoa olevansa muuta kuin mitä se on? Tätä emme tarkalleen tiedä reaali maailmassa. Elokuvassa Babe – Urhea possu kuitenkin eletään maailmassa, jossa eläimet ajattelevat ja puhuvat, ja niillä on tietystä mielessä ihmisen kaltainen ajattelukyky.

Mitä elokuvan porsas siis ajattelee olevansa tai millainen kuva sen identiteetistä annetaan? Vastauksia on useita, riippuen näkökulmasta. Tehosikalassa se on vain yksi monista, tuotantokoneiston osa, ja sellaisena vieläpä hiukan epäkelvo, pelkkä räpäle. Sen ominaislaatuun kuuluu, ettei sillä ole ominaislaatua: nimikin on Babe, kuten kaikilla muillakin samanlaisilla pienillä porsailla. Se voidaan antaa pois arpajaispalkinnoksi muutta mutkitta, sillä ei (ainakaan vielä tässä vaiheessa) näytä olevan edes rahassa mitattavaa arvoa.

Arpajaispalkintona sillä on objektin asema, se voidaan antaa kenelle tahansa. Porsas ei ole itsekään oikein selvillä siitä, kuka se on ja mikä sen paikka on maailmassa.

Elokuva seuraa tämän identiteetin kehitystä. Karjuporsas normaalisti vain söisi ruokansa ja lihoisi, kunnes se pantaisiin lihoiksi ja syötäisiin. Tämä porsas kuitenkin luo itselleen uuden tulevaisuuden, sen identiteetti on olla lammaspossu. Se identifioituu voimakkaasti koiriin, jotka ottavat sen perheeseensä ottopojaksi. Porsas näyttää myös pitävän ihmistä eräänlaisena kasvatti-isänä tai laumanjohtajana, jonka hyväksyntää haluaa.

Elokuvan maailmassa siis porsas haluaa olla koira, ja anka tahtoo kukoksi. Kyse ei kuitenkaan ole siitä, että ne haluaisivat muuttua fyysisesti eri hahmoihin. Pikemminkin ne haluavat omaksua tiettyjä ominaisuuksia, joita näillä "esikuvaeläimillä" on. Tässä mielessä koiran määrittää sen työkyky lammaspaimenena ja kukon sen kiekumistaito. Babe ja Ferdinand haluavat siis olla hyödyllisiä tilan töissä, arvokkaita taitojensa vuoksi. Ihmiss maailmaan soveltaen tärkeintä siis olisi ammattitaito, hyödyllisyys yhteisölle, oman paikan löytäminen.

Porsaan identiteetti käy elokuvassa läpi muuntautumisen, lapsesta aikuiseksi. Fyysisesti sen ulkomuoto ei muutu vielä isoksi siaksi, mutta voidaan sanoa, että tietyssä mielessä sen lapsuus loppuu, kun se joutuu eroon äidistään. Se etsii paikkansa kuten muutkin murrosikäiset ja joutuu kahnauksiin yhteisön kanssa. Porsas kuitenkin löytää kutsumuksensa ja tulevaisuuden urasuunnitelmat hahmottuvat. Se herää maailman pahuuteen, kun sille selviää totuus sen äidin ja sisarusten kohtalosta ihmisten ruokana. Porsas joutuu käsittelemään tosiasian, että sen arvostama ihminen on osaltaan vastuussa siitä, mitä sen vanhemmille tapahtui. Elokuva ei tunnu antavan aivan selkeää vastausta siihen, miten porsas lopulta pääsee yli asiasta ja antaa anteeksi: asiaan kuitenkin liittyvät ainakin velvollisuudentunto, työmoraali sekä ihmisen porsaalle osoittama erityinen huolenpito, laulu ja tanssi. Ehkä se vain aikuistuu? Oppii hyväksymään asian ja myös oman identiteettinsä tavallisena kuolevaisena?

Selkeä identiteetti on annettu lammaskoira Rexille. Rex nuhtelee Flyta sanoen, että he polveutuvat suuresta lammaskoirien suvusta, jota ei tulisi saattaa häpeään. Se siis näkee itsensä nimenomaan paimenkoirana, ei niinkään koirana yleensä. Sen omin olemus on perinteinen lammaskoiran identiteetti, työteliäs, aina valmis työhön ja antamaan kaikkensa. Rex, latinassa kuningas, on maatilan eläinten johtaja ja järjestyksenpitäjä. Koira tiedostaa menneisyytensä ja sukujuurensa eikä ole valmis omaksumaan uusia tapoja kovin helposti. Rex on omistushaluinen ja katsoo, että ihmisperhe on hänen ja

tuntee kaunaa porsasta kohtaan, joka tunkeutui sisälle taloon. Rex on myös isä, ja sellaisena aika etäinen, hiljainen ja murahteleva. Kurinpito on tärkeämpää kuin hellien tunteiden osoittaminen ja Rex osoittaa jopa ”perheväkivaltaa” Flyta kohtaan, hyökätessään sen kimppuun ja uhatessaan myös porsas-ottopoikaa. Lopussa Rex on valmis ylittämään ennakkoluulonsa ja puhumaan lampaille auttaakseen porsasta paimennuskilpailuissa ja sitä kautta isäntäänsä. Rex ja Fly sopivat riitansa ja porsaskin saa teoillaan ottoisän hyväksynnän.<sup>14</sup>

Flyn omin olemus on olla äiti pennuilleen sekä tilan työkoira. Se esitetään hellänä ja ymmärtäväisenä, viisaana äitihahmona. Äitikoira suojelee pentujaan ja opettaa niille asioita maailmasta. Se pitää tehtävänäään lampaiden paimennusta taivuttamalla ne tahtoonsa ja jopa puremalla, lampaat ovat sen mielestä alempiarvoisia ja ehdottomasti tyhmiä. Fly kuitenkin puhuu lampaille, kun porsas on vaarassa joutua ammutuksi lampaantaposta epäiltynä. Fly siis on valmis ylittämään ennakkoluulonsa ottolapsensa vuoksi.<sup>15</sup>

Lampaat ovat identifioituneet etupäässä lajiinsa, rotuunsa ja klaaniinsa. Niillä on käsitys omasta perheryhmästään, mutta myös siitä, että maailmassa on muita lampaita, joilla kaikilla on yhteinen, salainen tunnussana. Tunnussana kuuluu: ”Bää, oinas, uuhi! Bää, oinas, uuhi! Lajillesi, rodullesi, klaanillesi aina ole uskollinen. Bää, oinas, uuhi!” Tunnussana siis korostaa me-henkeä ja kaikkien lampaiden kuulumista samaan ryhmään. Lampaiden mielestä koirat ovat julmia, tyhmiä raakalaisia, susia. Lampaat ovat perillä siitä, että ihmiset syövät eläimiä. Lampaille on huumorintajua, ne nauravat porsaan ensimmäisille paimennusyriyksille. Ne haluavat tulla kohdelluksi hyvin ja kohteliaisuudella, eivät väkisin pakottamalla. Lauma hämmentyy helposti uhkaavissa tilanteissa ja joutuu sekasorron valtaan.

Ferdinand-ankan identiteetti on melkoisessa murroksessa. Se pyrki olemaan jotain muuta kuin mitä se on, siinä juuri onnistumatta. Anka on kuin murrosikäinen nuorimies, joka houkuttelee lapsiporsaan hankaluuksiin, kärsii äänenmurroksesta (hirveä kiekuminen) ja lopulta päättää lähteä kotoa seikkailemaan maailmalle, kun Rosanna-

---

<sup>14</sup> Alkuperäisessä lastenkirjassa Rexin hahmoa ei ole lainkaan, kuten ei anka Ferdinandia, hevosta tai lehmääkään. Rex on siis puhtaasti elokuvan tarpeisiin luotu hahmo.

<sup>15</sup> Feministisestä tulkintakehyksestä katsoen Fly representoi naisen asemaa miehen alapuolella, missä naisen tehtävä on ensisijaisesti saada ja hoitaa lapsia, puolisoa uhmaamalla. Tämän viitekehyksen käyttöön en tässä työssä ryhdy tämän syvemmin.

ankka joutuu joulupöytään. ”Pelko nävertää sielun”, ankka sanoo ja kapinahenki herää, joten ankka lennähtää portin avulla maailmalle. Kuitenkin tuhlaajapoika palaa kotiin sateisena iltana, syystä, jota ei tarkemmin selitetä.

Kissasta mainittakoon, että se kokee tehtävänsä olevan olla kaunis ja herttainen lemmikki. Kissa on sisätilojen asukas, se näyttää hyötyvän lihansyönnistä ja nuolee huuliaan, kun ankka on juuri tapettu. Kertojan mukaan se on jopa paha. Se representoidaan tilan eläimistä petollisimmaksi ja kavalimmaksi. Muut eläimet ovat elokuvassa varsin pienissä rooleissa enkä käsittele niitä sen tarkemmin.

### 6.1.3 Eläinten ja muiden tahojen suhteet

Tässä luvussa tarkastelen, mitä suhteita on rakennettu eläinten ja muiden tahojen välille (esimerkiksi eläimet ja elokuvan yleisö). Meillä katsojina on elokuvan ansioista tilaisuus toteuttaa fantasiamme ja nähdä, kuinka eläimet puhuvat toisilleen. Tiedämme ja ymmärrämme enemmän kuin elokuvan representoimat ihmiset, koska elokuvassa ihmiset eivät ymmärrä eläinten puhetta, vaan kuulevat tavallisia eläinten ääniä, kuten haukkumista, röhkimistä ja ammumista. Meidät tuodaan mukaan eläimen näkökulmaan ja seuraamme suurimman osan aikaa eläinten keskinäisiä toimia, ne etualaistuvat elokuvan ihmisiin nähden. Tarinaa kerrotaan myös enemmän eläinten näkökulmasta kuin ihmisten. Meidät kutsutaan omaksumaan eläinten näkökulma ja samastumaan eläinten toimiin ja tunteisiin, kuten jo aiemmin työssäni olen todennut. Pääsemme silti välillä myös ihmisten maailmaan, jota elokuvan eläimet eivät pääse kuulemaan ja näkemään.

Elokuvassa kohtaavat eläinten erilaiset käsitykset toisistaan ja maailmasta, jossa ne elävät – sekä luonnollisesti myös elokuvan ihmisten sekä katsojien käsitykset eläimistä, ihmisistä ja niiden suhteista. Tässä riittää paljon pohtimista elokuvan katsomisen jälkeenkin niille, jotka haluavat siihen antautua. Suhtautuminen rasismiin ja ennakkoluuloihin onkin yksi näkökulma, josta muutama sana seuraavaksi.

Ideologisella tasolla Babe – Urhea possu -elokuva lähettää rasismin vastaisen viestin ja kannustaa suvaitsevaisuuteen, jos siis tulkitaan elokuvan eläimet ihmisallegorioiksi. Toista ryhmää voi oppia ymmärtämään, jos on valmis ylittämään

ennakkoluulonsa. Pitkäänkin jatkunut ennakkoluuloisuus voi hälventyä, jos sille annetaan mahdollisuus, kuten Rexin ja Flyn suhteessa lampaisiin. Tietämättömyys toisen ryhmän jäsenten ominaisuuksista ja elämästä ja haluttomuus oppia tietämäänään vain ruokkivat rasismia.

Toisaalta voidaan lukea elokuvan tarinaa siltä kannalta, että ihminenkin suhtautuu eläimiin usein luutunein asentein, ennakkoluuloisesti tai jopa spesistisesti. Spesismi (tai spesisismi) tarkoittaa olentojen arvon tai oikeuksien määrittelemistä sen perusteella, mihin *lajiin* ne kuuluvat. Näidenkin ennakkoluulojen murtaminen kannattaa, elokuva sanoo, ainakin tarinansa pintatasolla: possukin voi olla hyvä lammaskoiran töissä. Tämä lienee se taso, jolla lapset liikkuvat elokuvaa katsoessaan.<sup>16</sup> Tarkemmassa tarkastelussa tämä spesistinen ideologia jää kyllä edelleen voimaan elokuvassa ihmisen ja eläimen suhteen (ks. luku 6.1.1).

Elokuvassa on muitakin kohtauksia, joissa aikuisen ja lapsen tulkinnat luultavasti vaihtelevat. Alkukohtauksessa kerrotaan sikojen uskovan, että kun ne tulevat tarpeeksi suuriksi, ne pääsevät sikojen taivaaseen. Se on niin hyvä paikka, ettei kukaan sinne lähtenyt palaa takaisin. Aivan pienille lapsille tuo ehkä menee täydestä, mutta aikuinen näkee teurasauton ja ymmärtää, mistä todella on kyse. Samoin lapsikatsoja varmasti heltyy ihaniin koiranpentuihin, jotka ovat itsekin selvästi vielä lapsia ja pitävät leikkimisestä. Aikuiset suhtautuvat niihin hiukan toisin: hellyttäviä kyllä, mutta samalla muistutus siitä, että omat lapsetkin kasvavat nopeasti aikuisiksi ja lähtevät kotoa. Hellyys on kaihonsekaista.

Elokuva myös kutsuu katsojaa miettimään omaa suhdettaan eläimiin ja lihansyönttiin. Tehosikalasta siat kuljetetaan isolla kuorma-autolla, jonka kyljessä on teksti ”*Sunny Valley MEATS Choice to your table*”. Siis sinunkin ruokapöytäsi, sinäkin olet vastuussa siitä, mitä syöt. Lammas Mää saa moittia kollektiivisesti meitä ihmisiä sanoessaan ”Siansyöntiä, byä-ä-ä, barbaarit”. Teurastusvälineet, lihatukki, puukot, kirveet ja riiputuskoukut tuodaan hyvin graafisesti esiin vajassa, terävinä piirtyvien varjojen lomassa ja uhkaavan musiikin säestyksellä. Puukon teroitus ennakoii teurastusta ja ”veri

---

<sup>16</sup> Lapsiyleisöstä on hauskaa päästä hurraamaan lopun paimenkoirakilpailukohtauksessa yhdessä paimenkoirakilpailun yleisön kanssa, kun Babe voittaa kilpailut täysin pistein. Loppukohtaus onkin rakennettu erityisen tunteita nostattavaksi ja vapauttavaksi katharsikseksi – se toimii kyllä myös aikuiselle katsojalle.

on valunut aamuksi”, toteaa Esmé Hoggett. Teurastuksen äänet kertovat siitä, mitä meille ei näytetä, kuinka terä iskeytyy ankan kaulan läpi tukkiin ja vaakkuminen loppuu kirjaimellisesti veitsellä leikaten. Nämä hyvin konkreettiset asiat tuovat lähelle sen, minkä nyky-yhteiskunta tehokkaasti piilottaa, eli että lihan saaminen ruokapöytään edellyttää eläimen tappamista ja sen ruumiin käsittelyä.

Kuitenkin kun meille lopulta näytetään valmis ruokalaji, appelsiiniankka ei olekaan Ferdinand, johon meille on jo muodostunut suhde, vaan se on Rosanna, jota ei tätä ennen ole lainkaan mainittu – höyryävä ankanpaisti onkin kasvoton ja tuntematon. Meitä pelotti ensin porsaan ja sitten ankan puolesta, mutta nyt huokaisemme lähes helpotuksesta, kun ruokana onkin jokin muu! Kysehän on kuitenkin yhtä lailla puhuvasta ja tuntevasta eläimestä tämän elokuvan maagisen realismin maailmassa, mutta meille tutun eläimen syömisen tabu ei elokuvassa ylity. Hoggettin perhe kyllä ankkansa tuntee, mutta meidän ei tarvitse kokea sitä, että meille tuttu eläin syötäisiin. Samalla voimme myös miettiä, mitä eläimiä saisimme syödyksi, jos meidän olisi itse ne ensin tapettava. Ehkä ruokavaliomme muuttuisi?

Elokuvan eläinten inhimillistämisen ideologisuutta pohdittaessa näyttää olevan vaikea erottaa toisistaan elokuvan teemoja ja eläinten inhimillistämistä. Tarkoitan tällä sitä, että ainakin tämän elokuvan tapauksessa elokuvan teemat ovat niin vahvasti läsnä myös inhimillistämisen pohdinnoissa, että ne menevät osin päällekkäin ja lomittain ja täydentävät toisiaan. Ajatus, joka liittyy elokuvan teemaan, liittyy myös yleisesti elokuvaeläinten inhimillistämiseen ja päinvastoin. Esimerkiksi käy hyvin lihansyönnin pohdinta. Länsimaisessa kulttuurissa ei syödä lemmikkejä mutta entä kun ruoaksi käytetty eläin onkin elokuvassa lemmikin asemassa? Kun tuotantoeläin inhimillistetään, siitä näyttää tulevan osaksi myös lemmikkimäinen, mikä ehkä enemmän kertoo käsityksestämme lemmikistä: lemmikki on jo meille jollain tavalla lähes kuin ihminen.

## **6.2 Vallankäytöstä**

Vallasta puhutaan usein kuin se olisi vain ihmisten välillä tapahtuvaa, vaikka mitä selvimmin valta, hyvinkin absoluuttinen valta, toteutuu usein juuri ihmisen ja

tuotantoeläimen suhteessa. Ihminen päättää lähes kaikesta hyötyeläimen elämässä, sen syntymästä etenkin sen kuolemaan. Eläinten sosiaalinen konstruointi vaikuttaa siihen, miten niitä kohdellaan ihmisten yhteiskunnassa, kulttuuriset konstruktiot jopa ratkaisevat eläinten kohtalon (Lawrence 1994, 182.) Haluankin seuraavaksi käydä läpi elokuvassa ilmenevää vallankäyttöä ihmisen ja eläimen välillä sekä eläinyhteisön sisällä.

Elokuvassa esitetään hierarkia, jonka huipulla on ihminen: farmari Hoggett ja hänen vaimonsa Esme. Tätä elokuvassa ei mitenkään kyseenalaistettu, eläimetkin kutsuivat heitä sanoilla 'Pomo ja pomon vaimo'. Arvojärjestys sinänsä ei eläinten keskuudessa ole mitenkään eriskummallista, vaan pikemminkin normaalia laumaeläinten käyttäytymistä. Kuitenkaan ei ole itsestään selvää, että juuri *ihminen* on kaiken pää. Kyseessä on siis antroposentrismi eli ihmiskeskeisyys, eläimet ovat ihmistä varten. Arvojärjestys perustuu elokuvassa eläinten älykkyyteen, käyttötarkoitukseen ja hyödyllisyyteen ihmiselle. Ihmisellä on siis valta määrittää omaisuutensa arvo ja ihminen päättää, mikä on eläimen etu. Tällöin päätös syntyy aina ihmisen omista lähtökohdista. Omaisuuden ja sen omistajan etujen joutuessa törmäyskurssille, todellinen valta on omistajalla.

Seuraavana yhteisön arvojärjestyksessä on lammaskoirauros Rex. Se pitää yllä järjestystä ja kuria muiden eläinten keskuudessa ja työskentelee ihmisen palveluksessa lammaspaimenena. Lammaskoiranarttu Fly on siitä selkeästi alempana – kuin peilikuvana omasta länsimaisesta yhteiskunnastamme. Kissa Herttuatar kuvataan tarinassa ihmisten sisälemmikiksi ja lopussa ilkeämieliseksi konnaksi. Sen paikka on sisällä koirien ja ihmisten kanssa, tehtävänä olla (nimensä mukaisesti) viehättävä lemmikki ja pyydystä hiiriä. Lemmikin asemassa sillä on statusta yli hyötyeläinten. Koiranpennut pääsevät sisälle taloon eli ovat ihmisen näkökulmasta ylempänä kuin tilan hyötyeläimet, mutta muuten ne ovat eläinyhteisössä lasten asemassa eli eivät vielä täysivaltaisiksi katsottuja toimijoita.

Koirien ja kissojen asema lemmikkinä perustuu sekin ihmisen päätökseen, ihminen on todennut niillä joitain itseään miellyttäviä piirteitä, joiden perusteella ne ovat saaneet tämän erityisaseman.

Eläinyhteisön hyötyeläimiin lukeutuu työhevonen, samoin lehmä on hyödyllinen, tuottaahan se maitoa. Lampaista saadaan villaa ja lihaa. Sikojen elämä on aika ankeaa, ne



elävät koko elämänsä tehosikaloissa näkemättä aurinkoa ja lopulta ne viedään teuraaksi. Niiden tehtävä on vain syödä ruokansa ja lihoa. Babe on ihmisen päättämä poikkeus, sillä se kasvaa vapaana, tosin hierarkian alaportilla muiden lasten tapaan, ja toimii lopulta paimenena kuin koirat, nosten lopulta arvoasteikossa merkittävästi. Vallan portilla nousu on siis elokuvan mukaan mahdollista, jos on lahjakas ja ahkera, mutta lopulta päätös tästäkin on kuitenkin ihmisen.

Kanojen ja kukon paikka on sekin tärkeä, kanat tuottavat munia ja kukko munittaa kanat ja herättää talonväen aamulla. Niiden alapuolella ovat ankat, joita syödään ja Ferdinand koettaakin nousta kukon paikalle ”kiekumisellaan”. Ankoilla ei muuten näytäkään olevan mitään erityistä tehtävää, ne uiskentelevat lammikossa ja näyttävät elävän varsin vapaata elämää. Hiiret esiintyvät laulutriona siellä täällä, kiipeillen lehmän päässä tai makaavan koiran jaloissa. Niiden asemasta ohimennen mainitaan, että kissat syövät hiiriä. Jostain syystä tilalla kommunikaatio muiden lajien välillä näyttää toimivan, vain lampaat eivät viesti koirien kanssa ja päinvastoin.

Pahin rikos tilalla on lampaan tappaminen. Tilalla tapetaan johdonmukaisesti kaikki lampaantappajaeläimet. Rikoksen rangaistus seuraa välittömästi ja ihmisellä on oikeus rankaisemiseen lähes ilman todisteita. Valta on absoluuttista, ihminen on yhtä aikaa poliisi, syyttäjä, tuomari ja pyöveli. Ihmisen taloudellinen etu voittaa eläimen intressin säilyä hengissä.

Perinteiden kunnioittaminen on tärkeää ja kieli ja kulttuuri siirtävät eläinmaailmassakin yhteisön arvoja, uskomuksia ja asenteita eteenpäin. Eläinten pääperiaatteena on, että jokaisen tulee olla osaansa tyytyväinen ja ottaa asiat sellaisina kuin ne sattuvat olemaan. Tähän yhteisö yrittää taivuttaa Babenkin. Se, että sianporsaasta lopulta tuli lammaspossu, on harvinaislaatuinen poikkeus. Elokuvassa ei mainittu muita lammaspossuja tai että vastaavaa olisi koskaan tapahtunut. Sama koskee kiekuvaa ankaakin. Anka karkasi seikkailemaan ja porsas ryhtyi lammaspossuksi. Näin ollen elokuva antaa ymmärtää, että ne tavat, joilla vanhat perinteet voisi ehkä murtaa, ovat lähteminen yhteisöstä tai jonkinlainen erittäin harvinainen yhteensattuma, porsaan ei nähty esimerkiksi opiskelevan taitoaan ututterasti kehittyäkseen ja päästäkseen parempaan asemaan yhteisössä. Kertoja sanoo alussa, että laakso muuttui ennakkoluulottoman

sydämen takia ikiajoiksi, mutta mikä lopulta muuttui: yhden possun vai kaikkien sikojen kohtalo? Sikojen arvostus? Vaiko kenties kaikkien eläinten asema?

Elokuvantekijät tietysti myös käyttävät valtaansa tuottaessaan eläinten representaatioita meille katsottaviksi. Näiden valinnat osaltaan ohjaavat eläinten kulttuurista konstruointia tietyntylaisiksi: elokuvan välittämästä kuvasta katsojat poimivat rakennuspuita omaan maailmankatsomukseensa ja eläinkäsitykseensä. Eläinelokuva rakentaa sosiaalista todellisuutta ja ihmisen ja eläimen suhdetta. Tietysti myös katsojilla on valtaa tehdä näkemästään eläinten representaatioista omat tulkintansa. Muistettava on myös valta jättää elokuva katsomatta elokuvateatterissa, minkä seikan vaikutus elokuvientekijöiden tarjoamien näkökulmien valintoihin lienee merkittävä.

### **6.3 Inhimillistämisen syistä**

Tässä ja seuraavassa luvussa etsin vastausta neljänteen tutkimuskysymykseeni, miksi eläimiä inhimillistetään elokuvassa. Miksi inhimillistää? Tämän kysymyksen voi tulkita sekä kielteisesti että myönteisesti. Miksi pitäisi inhimillistää – sehän on tarpeetonta, naiivia tai löyhäpäistä sentimentaalisuutta, joka vain peilaa omaa itseämme eläimestä. Tai miksi pitäisi inhimillistää – siksi, että niin voidaan saada tuotua esiin tärkeitä näkökulmia ihmisen ja eläimen samankaltaisuudesta ja myös tutkimushypoteeseja muun muassa eläinten yksilöllisyydestä, mielestä ja mentaalisisistä tiloista.

Sillä kuka tietes, tutkimuksen edetessä, osoittautuukin, että eläimillä on samankaltaisia psykologisia prosesseja kuin ihmisellä: mikä nykyään käsitetään antropomorfismiksi, saattaakin tiettyssä määrin olla lähinnä oikea tapa kuvata (ainakin joitakin) eläimiä. Jos näin olisi, silloin tulisi ainakin uudestaan eettisesti harkita, onko ihmisellä enää oikeutta käyttää tuntevia eläimiä tiettyjen ihmismäisten piirteiden ripustimina. Ei sen enempää, kuin meillä on oikeutta käyttää hyväksemme toisia ihmisiääkään välineinä omien tarkoituksiperiemme toteuttamisessa. (Daston ja Mitman 2005, 4-5.) Tämä eläinoikeusnäkökulma on ehkä nykyään vielä liian uskalias ja provokatiivinen ollakseen aivan vakavasti otettava, mutta ajattelemisen arvoisen.

Mietitään vielä Babe – Urhea possu -elokuvan antropomorfismin syitä. Elokuvan eläinten ihmismäisyys kumpuaa jo alkuperäisestä lastenkirjasta, jossa eläimet puhuvat keskenään. Alkuperäistarina muokattiin valkokankaalle tietokone- ja robottitekniikan ja oikeiden eläinten avulla. Yksityiskohtissa, hahmoissa ja tapahtumissa on eroja, mutta olennainen osa kirjan tarinaa on juuri eläinten puhekyky. Siksi kirjan dramatisointi ja elokuvateoksen luominen tämän tarinan pohjalta vaativat, että myös elokuvassa eläimet puhuvat. Muuten kyse olisi ollut jo muodoltaankin jostain toisesta tarinasta. Toki antropomorfismi on erilaista eri välineissä, vaikka olisi kyse samastakin perustarinasta. Koko prosessi ja sen keinot ovat toiset ja myös aika ja paikka vaikuttavat: ei voida unohtaa kulttuurin ja ajankohdan merkitystä siihen, mistä ja miten puhutaan, kirjoitetaan tai elokuvataan.

Eläintarinoissa eläimet inhimillistetään (ehkä jopa hyperinhimillistetään) karikatyyreiksi: kettu on ovela, leijona rohkea ja koira uskollinen. Siinä missä sama tarina ihmisistä ehkä kadottaisi opetuksensa yksityiskohtiin, joita yleensä haluamme tietää ihmisistä, näyttelijöiden korvaaminen eläimillä riisuu hahmot prototyypeiksi, alkumuotoonsa. Eläimet yksinkertaistavat narratiivia siinä määrin, että vastaava tarina ihmisenäyttelijöillä vaikuttaisi lattealta tai ainakin allegoriselta. Haluamme siis yhä kiihkeästi eläintarinoita, mutta valokuvaus, elokuva ja moderni kiinnostus yksilöllisyyteen ovat muuttaneet tapaa, millä eläintarinat kerrotaan. Meille eivät kelpaa mitkä tahansa eläimet, vaan niiden on oltava nimettyjä, yksilöitä omine omituisuuksineen ja piirteineen. Haluamme siis entistä enemmän ajatella nimenomaan *eläinyksilöiden* kanssa. (Daston ja Mitman 2005, 9-10.) Siksi myös porsas on Babe eikä iso valkoinen, koirat ovat Fly ja Rex, lammas Maa ja anka Ferdinand – haluamme yksilöitä, tunnistettavia *hahmoja*, vaikka niitä elokuvassa näyttelisivätkin useat eri eläinyksilöt. Kyse on siis myös audiovisuaalisen viestinnän yksilöllistävästä tuotantoestetiikasta, joka tuottaa eläinyksilöitä.

Elokuvantekijät haluavat siis kertoa tarinan ja yksittäiset elokuvalliset ratkaisut ja valinnat ovat heidän vallassaan ja heidän päätöksiään. Syitä en pysty jälkikäteen lopputuloksen perusteella täsmällisesti arvailemaan. Voidaan kuitenkin todeta, että eläinten käyttäminen on kaupallisesti hyödyllistä. Rotu, sukupuoli, yhteiskuntaluokka tai kulttuuri ei tule ongelmaksi (samalla tavoin kuin ihmisten suhteen), kun halutaan

ihmisten samastuvan ja ostohalun heräävän (Daston ja Mitman 2005, 6). Eläinkuva myy, antropomorfismi tuo rahaa, rakkautta ja valtaa.

Miksi juuri eläin sitten inhimillistetään? Eläimet eivät ole vain symbolijärjestelmä, jonka avulla voi ulkoistaa ja dramatisoida sitä, mitä ihmiset ajattelevat. Ne ovat etuoikeutettuja ja ne ovat performatiivisia. Ne eivät vain esitä jotain, ne tekevät jotain. Niillä on lisäarvoa, jopa puhtaina projektioalustoinakin. Niillä on aktiivinen todellisuus, oma autonomia, ne eivät ole vain meidän marionettejamme. Ne ovat symboleja, joilla kuitenkin on oma elämä. Me käytämme niitä esittämään ajatuksiamme, tunteitamme ja fantasioitamme, koska ne voivat esiintyä, tehdä mitä on tehtävä. Voimme organisoida ja ohjata niiden toimintaa, mutta täydellinen herruus ja määräysvalta eläimiin ovat silti harhaa. (Daston ja Mitman 2005, 12-13.)

#### **6.4 Inhimillistäminen esteettis-psykologisenä kysymyksenä**

Eläinten inhimillistämällä elokuvassa lienee myös esteettinen funktio. Henry Baconin mukaan esteettinen funktio erottaa elokuvassa käsiteltävät asiat ja niihin liittyvät tunteukset suorasta yhteydestä todellisuuteen. Toisaalta nuo asiat ja tunteukset saavat relevanssinsa siitä, että ne kuitenkin suhteutuvat todellisuutta koskeviin käsityksiimme ja tunteuksiimme. Tämä mahdollistaa sisällön esiin nostamien aineiden työstämisen irrallaan todellisen tilanteen paineista ja vastuista. (Bacon, Elokuvaväkivallan poetiikka. WWW-dokumentti. 2.5.2008.)

Bacon toteaa edellä mainitussa artikkelissa näin:

...elokuvien tarjoamien voimakkaiden tunteusten nautittavuus toimii nimenomaan sen varassa, että stimulaatio tulee esteettisen kokonaisuuden kautta eikä suoraan todellisuudesta. Kognition kannalta nämä affektiiviset reaktiot toimivat samojen mentaalisten skeemojen varassa kuin aidot tunnereaktiot, mutta ne on ikään kuin merkitty ei-todellisiksi.

Tähän tukeutuen väitän, että elokuvien eläinhahmojen herättämien tunteiden kautta voimme käsitellä suhdettamme oikeisiin eläimiin ja myös ihmisiin. Mitä inhimillistetympi hahmo, sitä enemmän ja selvemmin se voi toimia ihmisen merkinä, ja

näin ihmissuhteidemme työstämisen apuna. Eläin muistuttaa ihmistä ja auttaa käsittelemään ihmissuhteitamme. Koemme samantapaisia tunteita katsoessamme ihmismäisiä eläimiä, kuin kokisimme ihmistä katsoessamme, mutta avoimemmin, ilman todellisen tai ihmisen painolastia. Voimme kokea suuria tunteita ilman, että joutuisimme kantamaan eettistä vastuuta eläimistä tai toisista ihmisistä. (Ks. myös Bacon 2000, 191.)

Toisaalta, inhimillistetty hahmo on erittäin ei-todellinen ja silloin se voi avata ajatuksiamme uusille urille myös ihminen-eläin-suhteen pohdinnoissa. Inhimillistetty eläin voi avata lippaallisen ”mitä jos”-kysymyksiä. Babe-porsas voi itse kunkin tulkinna ja elämäntilanteen mukaan antaa aineksia, joilla voimme työstää suhdettamme esimerkiksi toiseuteen, erilaisuuteen, lapsuuteen, itsenäistymiseen, hyväksytyksi tulemisen tarpeeseen, kuolemaan, eettisyyteen, eläinten kohteluun, lihansyöntiin ja ihmisyyteen.

Voidaan myös sanoa, että inhimillistämme, koska olemme ihmisiä. Psykologian kannalta katsoen, kun lapselle kehittyy mielen teoria, hän saa suoran yhteyden omiin ajatuksiinsa ja ainakin epäsuoran käsityksen siitä, mitä toisten ihmisten mielessä liikkuu. On vain tarkoituksenmukaista (tai ehkä jopa väistämätöntä), että sama teoria jossain määrin ulotetaan myös eläimiin. Meillä on siis implisiittisesti jonkinlainen teoria eläimen mielestä, teoria, joka tosin sijaitsee vain ihmisen oman pään sisällä. (Rasmussen et al. 1993.) Tätä teoriaa elokuvantekijät hyödyntävät rakentaessaan eläinrepresentaatioita ja samoin me tulkitsemme niitä omien käsitystemme kautta.

Inhimillistäminen vetoaa myös tarpeeseemme ymmärtää ja hallita eläintä, joka on aina saavuttamaton ja käsittämätön toinen. Eläimen puhekyky toteuttaa fantasiaamme kommunikoinnista eläinten kanssa, pystymme viimeinkin ymmärtämään, miten ne maailman kokevat. Tai ainakin melkein, sillä eihän kieli edes ihmisten välillä voi kuitenkaan luoda koskaan tunnetta täydellisestä sielujen sympatiasta.

Elokuvaeläinten inhimillistämisen syyt löytyvät siis syvältä ihmisyydestä ja eläimyydestä, eräänlaisesta ihmisen ja eläimen suhteen haltuunoton tarpeesta, sekä myös audiovisuaalisen tarinankerronnan tavoista, tavoitteista, estetiikasta ja kulttuurista. Erkaantuminen aidosta eläimestä lisääntyy samalla kun elokuvaeläimet tulevat entistä inhimillisemmiksi. Elokuvateollisuus tuottaa ja me katsojatkin kaipaamme korvikkeita sille, että emme enää ole kontaktissa aitojen eläinten kanssa. Näyttää siis siltä, että mitä

enemmän unohdamme oikean, aidon eläimen, sitä enemmän eläimen representaatioita, korviketyydytystä, meille mediassa tarjotaan. Kun ihmiset eivät todellisessa elämässä pääse kontaktiin eläinten kanssa, eläinsuhteen toteutuminen edes mielikuvituksen ja fiktion tasolla on tyydyttävää.<sup>17</sup>

## 7. Tulokset

Nyt on aika vetää yhteen tarkasteluni lopputulokset. Tarkoitukseni oli selvittää, mitä inhimillistäminen on ja miten ja miksi eläimiä elokuvassa inhimillistetään. Käsittelin myös elokuvaeläinten inhimillistämisen merkitystä ihmisen ja eläimen suhteelle ideologisella ja yhteiskunnallisella tasolla. Tutkimuskysymyksiini löytyi seuraavia vastauksia:

### 1. Miten eläimiä elokuvassa inhimillistetään?

Katsojalla on mielessään ihmisen ominaisuuksien lista, jota Murray Smith kutsuu persoonaskeemaksi (Smith 1995, 21.) Elokuvantekijät liittävät elokuvaan persoonaskeeman täyttäviä vihjeitä, jotka kutsuvat katsojaa muodostamaan persoonatulkinnan eläimistä. Vihjeet annetaan elokuvan teknisin ja symbolisin keinoin, joista tärkeimmiksi osoittautuivat tässä tapauksessa lähikuvat eläimistä, eläimen näkökulmasta kuvaaminen, erikoistehosteet (eläinten puhekyky suunliikkeinä ja näyttelijän äänenä sekä robottinuket), mutta myös narratiivin kautta. Esimerkiksi eläinhahmon rooli tarinassa sankarina tai sankarin vastustajana vaikuttaa siihen, millaisen käsityksen eläimestä saamme. Eläin muodostuu kokonaiseksi hahmoksi katsojan mielikuvituksessa eli elokuvan eläin saa merkityksensä tullessaan katsotuksi.

### 2. Millainen elokuvan representaatio (inhimillistetty eläin) on?

Kun kyseessä on oikeita eläimiä representoiva elokuva, niin valkokankaalla nähdään ulkoisesti ja ruumiillisesti mahdollisimman todenkaltainen eläin. Eläin siis näyttää oikealta eläimeltä ja liikkuu ja toimii oikean eläimen tavoin. Inhimillistetyillä

---

<sup>17</sup> Kuitenkin eläinelokuvat kiinnostavat myös niitä ihmisiä, joilla on elävä ja aktiivinen tai jopa aktivistin suhde aitoihin eläimiin. Eläimen inhimillistäminen tällaiselle yleisölle saattaa herättää ehkä enemmän vastustusta, ”eiväthän eläimet tuollaisia ole”, tai sitten elokuvaa luetaan muusta näkökulmasta, etsien eläinten sortoa, koulutusvirheitä tai vinkkejä omaan eläintenpitoon tai muuta vastaavaa. Tällaisen vastustavan luennan tarkempaan analyysiin ei minulla tässä työssä ole mahdollisuuksia syventyä.

eläimellä esitetään kuitenkin olevan ihmismäisiä piirteitä: ajatuksia, tunteita, kykyä omaehtoiseen tekoihin, luonteenpiirteitä ja kykyä käyttää ja ymmärtää luonnollista kieltä. Eläimillä on tässä elokuvassa nimet, yhteisöllisyyttä, hierarkia, säännöt ja niiden rangaistukset, jopa uskontoon viittaavia piirteitä. Osa eläimistä voidaan käyttää ihmisen ruokana ja ne ovat kaikki ihmisen määräysvallan alla.

### 3. Miten tulkinta eläimen inhimillisyydestä syntyy?

Katsojan tekemässä tulkinnassa käytetään hyväksi persoonaskeemaa, jonka avulla ymmärretään eläinten toimijuutta ja yksilöyttä. Eläimillä nähdään olevan ruumis, intentionaalisia tiloja, tunteita, kykyä omaehtoiseen tekoihin, fysiologisia ominaisuuksia ja luonteenpiirteitä sekä kykyä käyttää ja ymmärtää luonnollista kieltä. Kun tarpeeksi skeeman piirteitä toteutuu, katsoja voi toteuttaa mielikuviutusprojektin, jossa eläin on tärkeä toimija. Eläimen persoonatulkintaan ohjaavat vihjeet voidaan Pete Porterin (2006, 406) esittämällä tavalla jakaa kolmeen toisiaan täydentävään muotoon: ensisijaiset, toissijaiset ulkoiset ja toissijaiset sisäiset vihjeet. Ensisijaiset vihjeet kutsuvat persoonatulkintaan eläimen esittämästä eläinhahmosta, toissijaiset ulkoiset vihjeet tuovat esille eläimen persoonatulkinnan ihmishahmon tai kertojan kautta ja toissijaiset sisäiset vihjeet tulevat ihmisen liittämistä eläimen esiintymisen sisään. Persoonatulkinnan syntyyn vaikuttavat tässä elokuvassa enemmän toissijaiset vihjeet kuin ensisijaiset. Porsaat ovat alkukohtauksessa kuin mitä tahansa porsaita, sinänsä hellyttäviä, mutta kuitenkin vielä porsaita. Inhimillinen hahmo Babe-porsaasta syntyy vasta, kun se alkaa puhua, kertoja kuvailee sen yksinäisyyttä ja emon kaipuuta, kun sen tarinaa aletaan yksilönä seurata ja sen nimi selviää maatilalla.

Murray Smithin (1995, 75) esittämä sympatiarakenne (*structure of sympathy*) valottaa, miten katsoja sitoutuu tai kytkeytyy (*engagement*) elokuvan hahmoihin. Näin elokuvantekijät kutsuvat katsojia konstruoimaan mielessään eläinhahmot persoonina. Katsoja konstruoii hahmot (*tunnistaminen eli recognition*), ja katsoja saa samaa informaatiota (*suuntautuminen, alignment*) kuin elokuvan hahmot. Lisäksi katsojat arvioivat hahmoja näiden ilmentämien arvojen pohjalta, ja näin katsojat muodostavat enemmän tai vähemmän myötämielisiä tai vastustavia liittoutumisia (*allegiance*) heihin.

Tässä elokuvassa tunnistaminen syntyy hahmon seuraamisesta elokuvan aikana sekä sen nimen ja ihmisenäyttelijän äänen yhdistymisestä hahmoon. Myös eläinten

dialogin, kertojan ja elokuvan ihmishahmojen avulla luomme mielessämme eläinhahmoja ja liitämme niihin ominaisuuksia. Erityisen iso osuus eläinten sanomisilla ja tekemisillä näyttää olevan liittoutumisien (*allegiances*) muodostamisessa ja eläinhahmojen välittämien arvojen arvioinnissa. Suuntautumisen (*alignment*) suhteen suurin osa elokuvaa kuluu eläinten toimien ja dialogin seuraamiseen eli eläinten näkökulma etualaistuu elokuvassa.

#### 4. Miksi eläimiä inhimillistetään elokuvassa?

Elokuvaeläinten inhimillistämisen syyt löytyvät ihmisyydestä ja eläimyydestä, eräänlaisesta ihmisen ja eläimen suhteen haltuunoton tarpeesta, sekä myös audiovisuaalisen tarinankerronnan tavoista, tavoitteista, estetiikasta ja kulttuurista. Eläin riisuu hahmosta esiin oleellisimman, se tuo lisäarvoa, kaupallista hyötyä ja mahdollistaa esille tuotavien asioiden työstämisen ilman todellisuuden paineita. Koska olemme ihmisiä, sovellamme mielen teoriaamme myös eläimiin. Elokuvaeläin on myös korvike aidosta eläimestä, eläin tuottaa mielihyvää ja toteuttaa fantasiaamme puhuvasta eläimestä, aidosta yhteydestä Toiseen.

#### 5. Mikä on inhimillistämisen ideologinen merkitys?

Erkaantuminen aidosta eläimestä lisääntyy samalla kun elokuvaeläimet tulevat entistä inhimillisemmiksi. Babe – Urhea possu -elokuva heijastaa ja myös osaltaan luo laajempia länsimaisen yhteiskunnan käsityksiä eläinten ja ihmisten suhteesta. Osana tätä prosessia toimii myös inhimillistämisen kautta luotu ja saatu käsitys eläimestä. Länsimaisen yhteiskunnan dominantti ideologia ihmisen ja eläinten välisestä suhteesta vahvistuu entisestään esimerkkielokuvassani: eläimet ovat ihmistä varten ja eläinten hyväksikäyttö on oikeutettua. Eläinten representointi inhimillisinä vahvistaa tätä näkemystä, sillä eläimetkin näyttävät olevan samaa mieltä siitä, että tämä on asioiden luonnollinen järjestys. Yhden eläimen lajilleen poikkeuksellinen menestys ei muuta sitä, että kaikkien muiden elämä jatkuu ennallaan ja edelleen ihminen on kaikkein tärkein.

Dominoiva valta voi oikeuttaa itsensä *suosimalla* samanhenkisiä uskomuksia ja arvoja, *luonnollistamalla* ja *universalisoimalla* tällaisia uskomuksia itsestäänselvyyksiksi ja välttämättömiksi, *moittimalla* ajatuksia, jotka haastaisivat dominoivan vallan, *sulkemalla pois* kilpailevia ajatusmalleja ääneen lausumattomalla mutta systemaattisella



logiikalla ja *hämärtämällä* sosiaalista todellisuutta dominoivalle vallalle sopivalla tavalla. (Eagleton 1991, 5.) Inhimillistäminen voi toteuttaa näistä kaikkia strategioita.

Antropomorfismi suosii ihmismäisyyttä ja siten ihmisille tärkeitä arvoja, se luonnollistaa ja universalisoi ne siirtämällä ihmiselle tärkeitä uskomuksia itsestäänselvyyksiksi eläimillekin. Dominoivalle vallalle vastakkainen näkemys eläimen esittämisestä eläinsubjektina, aitona eläimenä, saa tässä elokuvassa moitteen siinä mielessä, että se esitetään pahana, villinä ja uhkaavana (kulkukoirat.) Eläinten inhimillistäminen sulkee pois sen, että eläin voitaisiin edes yrittää nähdä aitona eläimenä (niin vaikeaa kuin se onkin, kenties mahdotonta.) Eläinten inhimillistäminen hämärtää sosiaalista todellisuutta, kun käsitys eläimistä muuttuu yhä kauemmas eläimen todellisuudesta.

#### 6. Millaista vallankäyttöä tähän prosessiin liittyy?

Esimerkkielokuvan tematiikka sisältää sen, että ihmisellä on valta määrittää omaisuutensa eli eläinten arvo ja ihminen päättää, mikä on eläimen etu. Tällöin päätös syntyy aina ihmisen omista lähtökohdista. Ihmisen valta on absoluuttista, mistä esimerkkeinä ovat lihansyönti ja lampaantappajien surmaaminen. Ihmisen taloudellinen etu voittaa eläimen intressin säilyä hengissä. Perinteet, kieli ja kulttuuri siirtävät yhteisön arvoja, uskomuksia ja asenteita eteenpäin. Myös elokuvantekijät käyttävät valtaa kuvatessaan eläimet inhimillisinä hahmoina ja katsojilla on valta tehdä omat tulkintansa näkemästään sekä jättää elokuva katsomatta. Eläinelokuva rakentaa siis osaltaan sosiaalista todellisuutta ja ihmisen ja eläimen suhdetta.

## 8. Pohdintaa

*We are animals. We think with animals.*  
(Daston ja Mitman 2005, 1.)

Pohdin tässä osiossa tutkimukseni validiteettia ja reliabiliteettia ja reflektoin koko graduprosessiani. Validiteetissa on kyse siitä, onko tutkimus pätevä; onko se perusteellisesti tehty, ovatko saadut tulokset ja tehdyt päätelmät "oikeita".

Luotettavuuden arviointi taas mahdollistuu suhteuttamalla tulokset tutkimusongelmiin ja niiden ratkaisemiseksi käytettyihin menetelmiin eli tarkastelemalla tutkijan tutkimusretkeä kokonaisuudessaan vaihe vaiheelta ja pohtimalla, onko reitti ollut sopiva halutun päämäärän tavoittamiseksi. Reflektiolla, "heijastamisella", tarkoitetaan oman toiminnan kriittistä analysoimista. Kyse on tutkimukselliseen kokovartalopeiliin katsomisesta: sen tarkastelemisesta, mitä on tullut tehtyä ja mitä puolestaan tekemättä jätettyä, ja miksi näin. (Saaranen-Kauppinen ja Puusniekka 2006.)

Tämä tutkielmatyö on sidonnainen syntykontekstiinsa länsimaisessa modernissa yhteiskunnassa vuonna 2008. Soveltaminen esimerkiksi itämaiseen tai afrikkalaiseen kulttuuriin ei luultavasti toimisi, sillä meitä ohjaa länsimainen näkemys ihmisen ja eläimen suhteesta, joka muissa kulttuureissa voi olla aivan erilainen. Työni on myös aikansa ja maansa kulttuurinen, yhteiskunnallinen ja tieteentekemiskontekstin kuva: englantilainen Babe-lastenkirja on vuodelta 1983, australialainen elokuva tehtiin 1995 ja minun suomalainen tulkintani siitä on vuodelta 2008. Kirjan kirjoittamisen ja tutkielmani synnyn välisenä aikana jo käsitys eläinten paikasta ihmisten yhteiskunnassa on muuttunut merkittävästi – kuka tietää mitä jatkossa seuraa? Ihmisen ja eläimen suhde on muutostilassa ja suhteen menneisyyttä ja tulevaisuutta arvioinut Richard Bulliett (2005) toteaa, että historia on osoittanut, että tulevaisuutta ei voida päätellä asioiden nykytilasta. Hän uskoo kuitenkin, että lyhyen ajan sisällä moraalisen vastuuntunnon innoittama eläinten vapautusliike vegaaneineen tuskin palaa lähiaikoina syömään Big Maceja (emt, 205.)

Jo nyt yhteiskunnassamme on nähtävissä ympäristöasioiden ja ilmastonmuutoksen nouseminen keskeisiksi kysymyksiksi niin mediassa, taloudessa kuin politiikassa. Myös eläinaktivistit ovat mukana muovaamassa julkista keskustelua ja entistä enemmän eläinaiheisia ohjelmia ja uutisia välittyy median kautta. Uskonkin, että myös tulevaisuudessa eläimiin liittyvät kysymykset tulevat olemaan entistä isompi osa arkipäiväämme. Siteeraan vielä Bullietin visiota:

Ihmisen ja eläimen suhteiden tulevaisuuden todellisessa maailmassa määrittelevät maailmanlaajuinen myöhäis-domestikaatiovaiheen tapainen riiston laajeneminen ja siihen reagoivat, yhä vihasemmat post-domestikaatiovaiheen aktivistit. Nykyään kummallakaan leirillä ei ole aihetta optimismiin. Ei ole olemassa keskitietä teurastajien ja vegetaristien, metsästäjien ja minkinvapauttajien, lääkeyhtiöiden ja eläinkokeiden vastustajien välillä. Filosofit, tieteilijät, kirjailijat

ja elokuvantekijät ovat joutuneet samaan pyörteeseen. ... Tarvitaan todellista neroutta, jotta voitaisiin löytää uudelleen pre-domestikaation ajan taika, jossa eläimet olivat läheisessä yhteydessä jumaliin, puoliksi eläimen kaltaiset olennot nauttivat kunnioitusta ja tappaminen herätti pelonsekaista kunnioitusta ja aiheutti syyllisyyttä. (2005, 223-224.)

Bullietin visio tai toive menneen ajan taian paluusta on minusta koko länsimaisen yhteiskunnan tasolla, ilman vaikkapa valtavaa luonnonkatastrofia tai -mullistusta, utopistinen ajatus. Mutta yksilötasolla tällainen elämäntapa voisi ehkä olla mahdollinen, ehkä jossain kehittymättömämmässä kulttuurissa jopa arkipäivää. Eläimen tappamisen herättämä pelonsekainen kunnioitus ja syyllisydentunto taas ovat täysin mahdollisia kokea nykyäänkin, tiedän sen omakohtaisesti, perheemme kokemuksista lammastilalla. Päätös eläimen tappamisesta ei useinkaan ole helppo ja syyllisydentunteen kanssa on opittava elämään.

Omat kokemukseni maatilaelämästä ovatkin luultavasti vaikuttaneet tulkintoihini etenkin elokuvan lihansyöntiasenteista ja maatilalan eläinten asemasta. Syön itse lihaa, myös itse kasvattamieni lampaiden lihaa. Rapsuttelen keväällä karitsoja, joista tiedän tulevan jauhelihaa syksyllä. Elän siis eräällä tavalla hoggettilaisittain, joten ehkä en pystynyt olemaan riittävän tuohtunut ankan tai porsaan mahdollisesta kohtalosta. Tarkoitukseni ei ole ollut ainakaan aktivismimielessä ottaa kantaa lihansyönnin puolesta tai vastaan, mutta ehkä jollain tasolla tehotuotannon vastainen viitekehys tekstissäni on. Itse kasvatettujen eläinten syöminen on lihansyöntivaihtoehtoista kuitenkin mielestäni perusteltavissa ja se tekstissäni kenties heijastuu. Kuitenkin koen samalla jonkinlaista huonoa omaatuntoa omasta lihansyönnistäni, mikä saattaa toisaalta vaikuttaa näkemyksiini.

Toisaalta en tässä tutkielmatyössäni halunnut suoraan ottaa normatiivisesti kantaa siihen, onko eläinten inhimillistäminen väärin vai oikein, sitä on tehty ja tullaan tekemään joka tapauksessa. Olemme ihmislajin edustajia emmekä voi koskaan täysin ymmärtää, mitä on olla eläin ja siinä mielessä emme myöskään voi koskaan täysin välttyä ihmisenäkökulmasta tarkastellessamme eläimiä. Halusin tai en, jopa tekemieni sanavalintojen vuoksi tekstiäni voi tarkastella oman itseni projektiona eläimiin, eli antropomorfismia tutkiessani teen tulkintoja niin ikään oman persoonaskeemani kautta ja omien taustojeni ja kulttuurini viitekehuksesta. Olen pyrkinyt löytämään perusteluja

väitteilleni itse elokuvasta ja tiedostamaan näitä tutkimuksenteon sudenkuoppia, mutta omalle tekstilleen myös mitä ilmeisimmin sokeutuu jossain vaiheessa. Tässä suhteessa työtäni lukeneiden ja kommentoineiden ihmisten apu onkin ollut korvaamatonta.

Olen kiitollisuudenvelassa myös niille ulkomaisille professoreille ja toimittajille, joilta sain postissa tai sähköpostilla lähdemateriaalia työhöni, kun joitain tarvitsemiani artikkeleja ei ollut Suomen kirjastoissa tai internetissä saatavilla. Suuri osa lähdeaineistostani on ulkomaista, eikä sen kääntäminen suomeksi aina ollut helppoa. Etenkin Murray Smithin sympatiarakennekäsitteistölle ei ollut helppoa määrittää käännöksiä, minkä vuoksi englanninkielinen alkuperäistermistö kulkee mukana työssäni. Minusta näin työni lukija saa paremman käsityksen termistöstä kuin jos luottaisin suomenkieliseen, jossain määrin vivahteettomaan käännökseen.

Antropomorfismi on minulle tässä työssä ollut enemmänkin ilmiö kuin metodi tai harhakäsitys Costallin (2007, 87) esittämässä mielessä. Käsitän sen siis ehkä enemmänkin elokuvan aikaansaannoksena ja toimintana kuin katsojan tekemän tulkinnan ja ymmärryksen kautta. Elokuva siis voi mielestäni omata tai esittää antropomorfismia, eläinten inhimillistämistä, riippumatta niinkään siitä, kokeeko joku tietty katsoja asian olevan näin. Erilaisilla katsojilla voi olla erilaisia tulkintoja aiheesta, esimerkiksi joko elokuvan esittämiä asioita hyväksyviä tai vastustavia luentoja, mutta elokuva kuitenkin kutsuu tietynlaiseen luentaan, se ensisijaistaa joitain tulkintoja. Babe – Urhea possu - elokuvaa voi tietysti lukea myös tarinana aikuiseksi kasvamisesta, oman tien löytämisestä ja ennakkoluulojen voittamisesta, tai myönteisenä viestinä ihmisen ja eläimen lähes telepaattisesta suhteesta tai vain mukavana lasten satuviihteenä. Ehkä joku voisi lukea elokuvan myös possujen arvostusta nostattavaksi puolustuspuheeksi. Ristiriitaisten tulkintojen mahdollisuus ja elokuvan monitasoisuus tekevätkin tulkintaprosessista haasteellisen. Inhimillistämiseen keskittyminen analyysinäkökulmana tuotti siis vain yhden luennan elokuvan monista mahdollisista.

Tutkimatta on siis jäänyt monia hedelmällisiä näkökulmia ja suuntia, jotka voisivat täydentää työtäni. Esimerkiksi (eko)feministinen luenta valottaisi varmasti uusia kulmia varsinkin vallankäytön ja ideologian osuuteen. Feministinen näkökulma ihmisen ja eläimen suhteeseen tuo esiin naisen ja eläimen alistamisen yhtäläisyyksiä. Usein juuri naispuoliset eläimet ovat niitä alistetuimpia ja hyväksikäytetyimpiä: lehmältä riistetään

vasikalle tarkoitettu maito, kanoilta jälkeläiset eli kananmunat, emakot ovat porsaidentuottokoneita. Sukupuolen merkitys ei työssäni nyt painotu, ehkä sen tarkasteluun olisi ollut enemmänkin tarvetta.

Vallankäytön pohdinnoissa ei ollut tilaa katseen vallan tarkemmalle tarkastelulle. Keitä eläin saa katsoa elokuvassa, entä katsomossa, mielenkiintoisia näkökulmia oli rajattava työstä ulkopuolelle. Osittain tähän vaikutti aikataulukin.

Ehkä selvemmin olisin voinut tuoda esiin kantani eläinten oikeuksiin. Jossain määrin lienee tekstistäni luettavissa, etten ole voinut suhtautua asiaan täysin objektiivisesti ja asemoinikin itseäni ideologiatarkastelussani heikomman eli eläimen puolelle. Mielestäni eläimiä on kohdeltava hyvin ja lajinmukaisesti, mutta en menisi niin pitkälle kuin radikaaleimmat eläinten vapauttajat, että kaikenlainen eläinten omistaminen pitäisi kieltää. Esimerkiksi kotieläinlajien sukupuutto on jo pitkään ollut tosiasia, eikä mielestäni ole oikein jättää eläimiä tai eläinlajeja selviytymään oman onnensa nojaan. Monissa maailmankolkissa eläimet eivät selviäisi ilman ihmisen huolenpitoa enkä usko, että eläinten ja eläinlajien selviytymistä pitäisi jättää luonnonvalinnan varaan. En kuitenkaan halunnut ottaa eläinten oikeuksien näkökulmaa esiin liian hallitsevasti, sillä se ei ollut työni tarkoitus.

Toivoisin kuitenkin, että jatkossa vielä tutkittaisiin tarkemmin, mitä elokuvaeläinten inhimillistäminen merkitsee ihmisen suhteelle oikeisiin eläimiin sekä mitä ihmisen eläinsuhteen mahdollinen muutos merkitsee oikeille eläimille. Tähän alustavissa suunnitelmissani pyrin itsekkin, mutta jouduin aikataulusyistä ja tutkimuksen rajaamiseksi jättämään ne vähemmälle huomiolle. Jonkin verran tähän viittaavia huomioita työssäni on, mutta enemmänkin tutkimusta aihe mielestäni vaatisi.

Tutkin siis eläimen inhimillistämistä elokuvassa. Ajatus inhimillistämisestä pitää sisällään sen, että voisi mahdollisesti olla olemassa aito eläimen kuva, jonkinlainen inhimillistämätön eläin, joka on tuotavissa ihmisen nähtäville. Kuitenkin voidaan sanoa, että eläimen esittäminen ainakin elokuvassa on joka tapauksessa jo tuotteistettua, suunniteltua, käsiteltyä, rajattua ja representoitua eli ihmisen esittämä kuva eläimestä. Voiko sellainen kuva koskaan ollakaan muuta kuin inhimillistetty?

Eläinten tekemä elokuva eläimistä ehkä murtaisi ihmisenäkökulman eläinelokuvasta, jos eläimet loisivat oman elokuvajärjestelmänsä ja esittämisen tapansa ja

keinonsa. Pystyisikö vain eläin tekemään eläimen representaation jotenkin aidosti, projisoimatta itseään eläimeen, inhimillistämättä, vai pystyisikö eläinkään olemaan ”eläimellistämättä”? Entä olisiko eläin, joka pystyisi elokuvassa representoimaan toisen eläimen, enää itsekään ”eläin”? Wittgensteinin leijonan ääni kuuluu tässä.

Mutta eikö ihminenkin lopulta ole eläin? Mikä tekee ihmisen näkökulman eläimestä vähemmän eläimelliseksi, siinä määrin, että näkökulmaa voisi pitää inhimillistävänä? Aihe on täynnä kysymyksiä, joihin tyhjentävästi vastaaminen ei enää mahdu tähän kokonaisuuteen, jos lienee lainkaan mahdollistakaan.

Mietin myös sitä, miten inhimillistäminen jo käsitteenä loi ja suuntasi tätä työtäni. Käsitehän antaa ymmärtää, että *jokin tekee jotakin* sellaista *inhimilliseksi*, mikä on luonnostaan jotain muuta (vaikka eläimellistä, koneellista tai luonnollista.) Eli hainko liikaa inhimillistämistä sieltäkin, missä sitä ei välttämättä ollut? Ja kumpi on merkittävämpää: katsojan vai elokuvantekijöiden osuus inhimillistämisessä? Kaipaisin vastaanottotutkimuksen antia täydentämään työtäni katsojan tekemien tulkintojen osalta. Niin ikään minua tutkimukseen innostanut ongelma lasten elokuvien kautta saamasta vääristyneestä eläinkuvasta ei tietenkään tällä tutkimustavalla ratkea. Toisaalta, ongelman ratkaiseminen ei ollut tutkimukseni tavoitekaan. Nyt tutkin enemmänkin elokuvatuotteen ominaisuuksia – vielä voisi selvittää lapsilta itseltään, miten he elokuvan tulkitsevat ja muuttuuko esimerkiksi heidän asenteensa tai suhtautumisensa eläimiin elokuvan katsomisen jälkeen. Moni kysymys jää siis vielä vastausta vaille.

Matkan varrella poistin työstäni kokonaan alaluvun elokuvan välittämistä arvoista. Osio tuntui toistavan jälleen samoja teemoja, joita muissakin luvuissa jo pohdin. Arvojen vielä tarkempi erittely ehkä olisi tuonut jotain uutta tietoa, mutta resurssini loppuivat tässä kesken.

Itse kaipaan työhöni yhtä kokoavaa, suurta teoriaa, kenties eräänlaista inhimillistämisen poetiikkaa, mutta yhden elokuvan pohjalta en koe voivani muodostaa suurta kokonaisnäkemystä kaikesta inhimillistämiseen liittyvästä. Useamman elokuvan tutkimus olisi ehkä antanut suuntaa johonkin yleisempään, mutta työni paisui näinkin aivan riittävästi. Pintaraapaisujahan kaikki tutkimukset ovat siinä mielessä, että ne eivät koskaan voi tavoittaa ilmiötä täydellisesti. Minunkin omat havaintoni elokuvasta taipuvat varsin kankeasti graduilmaisuun ja varmasti tämän työn palauttamisen jälkeen vielä

mietin, miten olisin muotoillut sen ja tuon asian vielä paremmin. Joskus on kirjoitustyölle kuitenkin pantava piste, olkoon se tässä.

## LÄHTEET

### **Tutkimuskohteet**

*Babe – Urhea possu.* (Babe) Australia 1995. Tu: Universal Pictures/Kennedy Miller Productions/George Miller, Doug Mitchell ja Bill Miller. O: Chris Noonan. Kä: George Miller ja Chris Noonan (Dick King-Smithin kirja 1983). M: Nigel Westlake. K: Andrew Lesnie. Le: Marcus D'Arcu, Jay Friedkin N: James Cromwell (farmari Arthur Hoggett), Magda Szubanski (rouva Esme Hoggett). Kesto 1 h 29 min. Puhuttu suomeksi.

*Babe.* Australia 1995. Universal Pictures. Tu: Universal Pictures/Kennedy Miller Productions/George Miller, Doug Mitchell ja Bill Miller. O: Chris Noonan. Kä: George Miller ja Chris Noonan (Dick King-Smithin kirja 1983). M: Nigel Westlake. K: Andrew Lesnie. Le: Marcus D'Arcu, Jay Friedkin. N: James Cromwell (farmari Arthur Hoggett), Magda Szubanski (rouva Esme Hoggett), Christine Cavanaugh (Babe-porsas, ääni), Miriam Margolyes (Fly-koira, ääni), Danny Mann (Ferdinand-ankka, ääni) Hugo Weaving (Rex-koira, ääni), Miriam Flynn (Bää, ääni), Roscoe Lee Browne (kertoja, ääni). Kesto 1 h 32 min. Ensi-ilta Suomessa 9.2.1996

### **Muut mainitut elokuvat**

*Babe: Pig in the City.* Australia 1998. Tu: Universal Pictures/ Kennedy Miller Productions. O: George Miller. Ensi-ilta Suomessa 5.2.1999

*Doctor Dolittle.* USA 1998. Tu: Twentieth Century-Fox Film Corporation/Davis Entertainment. O: Betty Thomas. Ensi-ilta Suomessa 9.10.1998

*Hocus Pocus.* USA 1993. Tu: Walt Disney Pictures. O: Kenny Ortega.



*Men in Black*. USA 1997. Tu: Columbia Pictures/ Amblin Entertainment. O: Barry Sonnenfeld. Ensi-ilta Suomessa 1.8.1997.

*Stuart Little*. USA 1999. Tu: Columbia Pictures/Franklin & Waterman Productions. O: Rob Minkoff. Ensi-ilta Suomessa 17.3.2000.

*Toy Story*. USA (1995) Tu: Walt Disney Pictures/Pixar Animation Studios. O: John Lasseter. Ensi-ilta Suomessa 29.3.1996.

*Willow*. USA 1988. Tu: Metro-Goldwyn-Mayer/Lucasfilm/Imagine Entertainment. O: Ron Howard. Ensi-ilta Suomessa 9.12.1988.

### **Julkaistut lähteet**

Aaltola, Elisa. (2004) Eläinten moraalinen arvo. Vastapaino, Tampere.

Aaltola, Elisa. (2001) Kauhuelokuvien eläinhirviöt. Konstruktiivinen näkökulma. Lähikuva. 3, 7-20. Gummerus Kirjapaino.

Aaltola, Elisa. (2000) Luontodokumentti ja eläinten representaatio. Lähikuva. 4, 20-30. Edita Oy.

Acampora, Ralph R. (2006) *Corporal Compassion: Animal Ethics and Philosophy of Body*. University of Pittsburgh Press, Pittsburgh.

Anderson, Marla V. ja Henderson, Antonia J. Z. (2005) Pernicious Portrayals: The Impact of Children's Attachment to Animals of Fiction on Animals of Fact. *Society & Animals*. 13, 4, 297-314.

Armstrong, Susan ja Botzler, Richard G. (toim.) (2003) *The Animal Ethics Reader*. Routledge, Lontoo.

Atterton, Peter ja Calarco, Matthew (toim.) (2004) *Animal Philosophy: Essential Readings in Continental Thought*. Continuum, Lontoo ja New York.

Aumont, Jacques, Bergala, Alain, Marie, Michel ja Vernet, Marc. (1996) *Elokuvan estetiikka*. Suom. Sakari Toiviainen. Suomen elokuva-arkisto, Oy Edita Ab, Helsinki

Bacon, Henry. (2000) *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Suomalaisen kirjallisuuden seura, Helsinki.

Baker, Steve. (2001) *Picturing the beast. Animals, Identity, and Representation*. University of Illinois Press, Champaign, IL.

Bekoff, Mark. (2002) *Minding Animals: Awareness, Emotions, and Heart*. Oxford University Press. Oxford ja New York.

Bordwell, David ja Thompson, Kristin. (1990, alk. 1979) *Film Art. An Introduction*. 3. painos. McGraw-Hill Publishing Company.

Budiansky, Stephen. (1992) *The Covenant of the Wild: Why Animals Chose Domestication*. Morrow, New York.

Bulliett, Richard W. (2005) *Hunters, Herders, and Hamburgers: The Past and Future of Human-Animal Relationships*. Columbia University Press.

Burt, Jonathan. (2002) *Animals in Film*. Reaktion Books Ltd., Lontoo.

Chaudhuri, Una. (2007) (De)Facing the Animals: Zooösis and Performance. *TDR: The Drama Review*. 51, 8-20.

Costall, Alan. (2007) Book review. *Thinking with Animals: New Perspectives on Anthropomorphism*: Edited by Lorraine Daston and Gregg Minton. *Anthrozoös: A Multidisciplinary Journal of The Interactions of People & Animals*. 20, 1, 85-87.

Crist, Eileen. (1999) *Images of Animals: Anthropomorphism and Animal Mind*. Temple University Press, Philadelphia.

Darley, Andrew. (2000) *Visual Digital Culture*. Routledge. Lontoo.

Daston, Lorraine ja Mitman, Gregg (toim.) (2005) *Thinking with Animals: New Perspectives on Anthropomorphism*. Columbia University Press.

Derrida, Jacques. (2002) *The Animal That Therefore I Am (More to Follow)*. Englanninkielinen käännös David Wills. *Critical Inquiry* 28, 2, 369-418. The University of Chicago Press.

Desmond, Jane. (2002) *Displaying Death, Animating Life: Changing Fictions of "Liveness" from Taxidermy to Animatronics*. Teoksessa *Representing Animals*. Nigel Rothfels (toim.), Indiana University Press, Bloomington.

Eagleton, Terry. (1991) *Ideology: An Introduction*. Verso, Lontoo.

Endenburg, Nienke. (1991) *Animals as Companions: demographic, motivational, and ethical aspects of companion animal ownership*. Rijksuniversiteit, Utrecht, Alankomaat.

Fairclough, Norman. (1997) Tehtävänasettelu diskurssianalyysille: julkisuus jutustelee ja viihdyttää entistä enemmän. *Tiedotustutkimus* 20, 1, 44-57.

Fellenz, Mark R. (2007) *The Moral Menagerie: Philosophy and Animal Rights*. University of Illinois Press. Urbana ja Chicago.

Franklin, Adrian. (1999) *Animals & Modern Cultures: A Sociology of Human-Animal Relationships in Modernity*. Sage, Lontoo.

Franklin, Julian H. (2005) *Animal Rights and Moral Philosophy*. Columbia University Press.

Gadd, Tim. (2005) *Human-Animal Affiliation in Modern Popular film*. Teoksessa *Figuring Animals: Essays on Animal Images in Art, Literature, Philosophy and Popular Culture*. Mary Sanders Pollock ja Catherine Rainwater (toim.) Palgrave Macmillan, New York.

Hall, Stuart (toim.) (1997) *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications, Lontoo.

Harva, Urpo. (1991) *Eläinten kärsimys*. Teoksessa *Eläinten Etyk – eläinten tulevaisuus ihmisen kulttuurissa*. Matti Sarmela (toim.) Aquarian publications, Helsinki.

Herkman, Juha. (2001) *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Vastapaino, Tampere.

Hirschman, Elizabeth C. ja Sanders, Clinton R. (1997) *Motion pictures as metaphoric consumption: How animal narratives teach us to be human*. *Semiotica* 115, 1, 2, 53-79.

Kemp, Philip. (1995) *Babe*. [Elokuva-arvostelu]. *Sight & Sound* 5,12, 40.

King-Smith, Dick. (1983) *The Sheep-Pig*. Kuvitus Mary Rayner. Victor Gollancz, Lontoo.

Kruuk, Hans. (2002) *Hunter and Hunted. Relationships between carnivores and people*. Cambridge University Press.

Kwan, Virginia S. Y., Gosling, Samuel D ja John, Oliver P. (2008) Anthropomorphism as a Special Case of Social Perception: A Cross-Species Social Relations Model Analysis of Humans and Dogs. *Social Cognition*, 26, 2, 129-142.

Lehtonen, Mikko. (1996) Merkitysten maailma. Kulttuurisen tekstintutkimuksen lähtökohtia. Vastapaino, Tampere.

Lochen, Kalle. (1995) Grisunge med klassisk sjarm. [Elokuva-arvostelu]. *Film & Kino* 7/8, 21.

McKenna, Erin ja Light, Andrew (toim.) (2004) Animal Pragmatism. Rethinking Human-Nonhuman Relationships. Indiana University Press, Bloomington.

Mitman, Gregg. (2005) Pachyderm Personalities. The Media of Science, Politics, and Conservation. Teoksessa *Thinking with Animals: New Perspectives on Anthropomorphism*. Lorraine Daston ja Gregg Mitman (toim.) Columbia University Press.

Newbold, Chris. (1998) ”Analysing the Moving Image: Narrative”. Teoksessa *Mass Communication Research Methods*. Hansen, Anders – Cottle, Simon – Negrine, Ralph ja Newbold, Chris. MacMillan Press Ltd, Hong Kong.

Näränen, Pertti. (1996) Audiovisuaalisen kulttuurin apukoulu. Tampereen yliopiston täydennyskoulutuskeskus, julkaisusarja B 2/96. Jäljennepalvelu, Tampere.

Patterson, Charles. (2002) *Eternal Treblinka: Our Treatment of Animals and the Holocaust*. Lantern Books.

Philo, Chris ja Wilbert, Chris (toim.) (2000) *Animal Spaces, Beastly Places: New Geographies of Animal-Human Relations*. Routledge, Lontoo.

- Pietikäinen, Sari. (1994) Monitieteellinen diskurssi: Teun A. van Dijk haastattelu. *Tiedotustutkimus* 17, 3, 67-74.
- Plumwood, Val. (1997) *Babe: The Tale of the Speaking Meat*. Part I. *Animal Issues* 1, 1, 21-36.
- Pollock, Mary Sanders ja Rainwater, Catherine. (2005) *Figuring Animals: Essays on Animal Images in Art, Literature, Philosophy and Popular Culture*. Palgrave Macmillan.
- Porter, Pete. (2006) Engaging the Animal in the Moving Image. *Society & Animals* 14, 4, 399-416.
- Porter, Valerie. (1989) *Faithful Companions: The Alliance of Man and Dog*. Methuen, Lontoo.
- Preece, Rod. (2002) *Awe for the Tiger, Love for the Lamb: A Chronicle of Sensibility to Animals*. UBC Press, Vancouver.
- Preece, Rod. (2005) *Brute Souls, Happy Beasts, and Evolution: Historical Status of Animals*. UBC Press, Vancouver.
- Rasmussen, Jeffrey L., Rajecki, D. W. ja Craft, Heather D. (1993) Human perceptions of animal mentality: Ascriptions of thinking. *Journal of Comparative Psychology* 107, 3, 283-290.
- Regan, Tom. (2003) *Animal Rights, Human Wrongs: an Introduction to Moral Philosophy*. Rowman & Littlefield Publishers, Lanham, Maryland.
- Rothfels, Nigel. (2002) *Representing animals*. Indiana University Press, Bloomington.
- Ryder, Richard D. (1998) *The Political Animal: The Conquest of Speciesism*. McFarland, Lontoo.

Salminen, Kari. (1996) Babe – Urhea possu. [Elokuva-arvostelu]. Filmihullu 4, 43-44.

Scholtmeijer, Marian. (1997) 'What is "Human"? Metaphysics and Zoontology in Flaubert and Kafka. Teoksessa *Animal Acts: Configuring the Human in Western History*. Jennifer Ham ja Matthew Senior (toim.), 127-144. Routledge, New York ja Lontoo.

Shay, Estelle. (1995) From the Mouth of Babe. *Cinefex* 64, 31-32. Riverside, CA.

Singer, Peter. (2007 [1990]) Oikeutta eläimille. Eläinten vapautuksen filosofiaa. Suom. ja täydentänyt Helena Tengvall (vuoden 1990 toisesta tarkistetusta painoksesta) 1991, suom. painoksen päivittänyt Elisa Aaltola. Eläinsuojeluliitto Animalia, Helsinki. Alk. *Animal Liberation: A New Ethics for our Treatment of Animals*, New York Review of Books, New York, 1975.

Smith, Murray. (1995) *Engaging Characters. Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford University Press, Oxford.

Steiner, Gary. (2005) *Anthropocentrism and its Discontents. The Moral Status of Animals in the History of Western Philosophy*. University of Pittsburgh Press, Pittsburgh, PA.

Surya, Michel. (2001) *Humanimalité: l'inéliminable animalité de l'homme*. Néant, Pariisi.

Serpell, James A. (1986) *In the Company of Animals*. Basil Blackwell, New York.

Thomas, Keith. (1983) *Man and the natural world. Changing attitudes in England 1500 – 1800*. Allen Lane, Great Britain.

Van Dijk, Teun. (1997) *Discourse as Interaction in Society*. Teoksessa *Discourse as Social Interaction*. Teun Van Dijk (toim.), 1-37. Sage, Lontoo.

Varto, Juha. (1992) Laadullisen tutkimuksen metodologia. Kirjayhtymä, Tampere.

Vilka, Leena. (1996) Eläinten tietoisuus ja oikeudet. Kettutyttöfilosofiaa ja susietiikkaa. Yliopistopaino, Helsinki.

Wolfe, Cary. (toim.) (2003) Zoontologies: The Question of the Animal. University of Minnesota Press, Minneapolis.

### **Julkaisemattomat lähteet**

Forss, Johanna. (2007) Puhuvien eläinhahmojen ekologinen retoriikka 1900-luvun lopun proosassa: ekokriittinen tutkielma Peter Høegin romaanista Kvinden og aben, Ursula LeGuinnin novellista ”Buffalo Gals, Won’t You Come Home Tonight” ja Thomas Pynchonin romaanista Mason & Dixie. Pro gradu –tutkielma. Helsingin yliopisto, yleinen kirjallisuustiede.

Heinonen, Anne. (2005) Eriarvoiset eläimet: Ihminen, kone, eläin. Eläindiskurssit ja spesismi Aamulehdessä. Pro gradu –tutkielma. Tampereen yliopisto, tiedotusopin laitos, tiedotusoppi

Huttunen, Tiia. (2007) Eläinsuojelulainsäädännön tarkoitus ja sen toteutuminen oikeuskäytännössä. Pro gradu –tutkielma. Joensuun yliopisto, kauppa- ja oikeustieteiden tiedekunta, rikos- ja prosessioikeus.

Jokinen, Arja ja Juhila, Kirsi. (1990) Diskursseja rakentamassa: Näkökulma sosiaalisten käytäntöjen tutkimiseen. Julkaisematon sosiaalipsykologian sivututkielma. Tampereen yliopisto, sosiologian ja sosiaalipsykologian laitos.

Karppinen, Sanna. (2003) FitzChivalryn ja Nigtheysin Vaisto-kumppanuus. Ihmisen ja suden suhde Robin Hobbin The Farseer-trilogiassa. Pro gradu –tutkielma. Jyväskylän yliopisto, taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos, kirjallisuus.



Kylänen, Inari. (2003) Eläinhahmoisuus aikuissarjakuvassa. Pro gradu –tutkielma. Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta, graafinen suunnittelu.

Lehto, Tuuli. (2006) Perheen karvaiset silmäterät: Ihmisen ja koiran suhde suomalaisissa sanomalehdissä. Pro gradu –tutkielma. Jyväskylän yliopisto, viestintätieteiden laitos, journalistiikka.

Luokkanen, Matti. (2008) Mainonnan eläinkuva: kulttuurisemioottisia rajanvetoja. Pro gradu –tutkielma. Lapin yliopisto, yhteiskuntatieteiden tiedekunta, sosiologia.

Markkula, Jenni. (2006) Eläin oikeudellisessa ajattelussa. Pro gradu –tutkielma. Joensuun yliopisto, kauppa- ja oikeustieteiden tiedekunta, ympäristöoikeus.

Näsi, Hanna. (2006) Liitossa lintujen keralla, kumppanina kukkain kanssa, suon seurassa sovussa. Mitä tapahtui Velhosuolla? Kaarina Huhtisen satuteoksen tarkastelua naisen ja eläinten näkökulmasta. Pro gradu –tutkielma. Oulun yliopisto, taideaineiden ja antropologian laitos, kirjallisuus.

Ristiluoma, Erika. (2006) Inhimilliset kaniinit. Myytit, nainen ja luontosuhde Richard Adamsin teoksessa Ruohometsän kansa. Pro gradu –tutkielma. Oulun yliopisto, taideaineiden ja antropologian laitos, kirjallisuus.

Tuomivaara, Salla. (2003) Eläimet muuttuvassa yhteiskunnassa: Johdatus ihmisten ja eläinten välisten suhteiden sosiologiaan. Pro gradu –tutkielma. Tampereen yliopisto, sosiologian ja sosiaalipsykologian laitos.

Ylönen, Pekka. (2005) Eläinten suojeleminen legaalisenä ja illegaalisenä toimintana. Pro gradu –tutkielma. Lapin yliopisto, oikeustieteiden tiedekunta, rikosoikeus.

## **Elektroniset lähteet**

Bacon, Henry. Elokuvaväkivallan poetiikka. *WiderScreen.fi* 2, 2007. [WWW-dokumentti]. <[http://www.widerscreen.fi/2007/3/elokuvavakivallan\\_poetiikka.htm](http://www.widerscreen.fi/2007/3/elokuvavakivallan_poetiikka.htm)>. (Luettu 02.05.2008).

Connor, Steven. Thinking Perhaps Begins There: The Question of the Animal. [WWW-dokumentti]. <<http://www.bbk.ac.uk/english/skc/animal/>>. (Luettu 25.04.2008).

Hall, Lee (2002) An Interview with Gary L. Francione on the State of the U.S. Animal Rights Movement. Friends of Animals for Act'ionLine. Summer 2002. [Verkkolehtiartikkeli]. <<http://www.friendsofanimals.org/programs/animal-rights/interview-with-gary-francione.html>>. (Luettu 16.05.2008).

Holden, Stephen. (1995) A Feisty Pig With Aspirations Beyond the Sty. *New York Times* 4.8.1995. [Elokuva-arvostelu]. <[http://movies.nytimes.com/movie/review?\\_r=1&res=990CE3D81131F937A3575BC0A963958260](http://movies.nytimes.com/movie/review?_r=1&res=990CE3D81131F937A3575BC0A963958260)>. Luettu 19.09.2007.

Internet Movie Database. Award for Babe. [WWW-dokumentti]. <<http://www.imdb.com/title/tt0112431/awards>>. (Luettu 27.11.2007).

Internet Movie Database. Trivia for Babe. [WWW-dokumentti]. <<http://www.imdb.com/title/tt0112431/trivia>>. (Luettu 22.02.2008).

Jyväskylän ammattikorkeakoulu. Päivitetty 04.07.2005. [WWW-dokumentti]. <<http://www.vte.fi/tvt/vohjeet/Videot/avtuot3.html>>. (Luettu 07.01.2008).

Klady, Leonard. (1995) Babe. [Elokuva-arvostelu]. *Variety* 21.7.1995. <<http://www.variety.com/story.asp?l=story&r=VE1117904290&c=31>>. (Luettu 19.09.2007).

Saaranen-Kauppinen, Anita ja Puusniekka, Anna. (2006) KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto [verkkojulkaisu]. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarasto [ylläpitäjä ja tuottaja]. <<http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>>. (Luettu 13.05.2008.)

Schickel, Richard. (1995) With an Oink, Oink Here. [Elokuva-arvostelu]. Time 21.08.1995. <<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,983330,00.html>>. Luettu 18.09.2007.

Simonen, Riina. (2007) Onko eläimillä oikeuksia? [Lehtiartikkeli]. Paatos 2/2007. Paatos-yhdistys [ylläpitäjä ja julkaisija]. <<http://www.uta.fi/jarjestot/aatos/paatos/arkisto/207/paatos20705.html>>. Luettu 19.09.2008.

Stack, Peter. A Pig Speaks Well for Itself. *San Francisco Chronicle* 04.08.1995, C 1. [Elokuva-arvostelu]. <<http://www.sfgate.com/cgi-bin/article.cgi?file=/c/a/1995/08/04/DD8511.DTL>>. (Luettu 19.09.2007).

Wikipedia-verkkotietosanakirja. Talking animal. 15.02.2008. [WWW-dokumentti]. <[http://en.wikipedia.org/wiki/Talking\\_animal](http://en.wikipedia.org/wiki/Talking_animal)>. (Luettu 22.02.2008).