

This is a self-archived version of an original article. This version may differ from the original in pagination and typographic details.

Author(s): Skaniakos, Terhi

Title: Lapsellisen tuttua fantasiaa : turvallinen toiseus elokuvissa E.T. ja WALL-E

Year: 2020

Version: Published version

Copyright: © 2020 Nuorisotutkimusseura

Rights: In Copyright

Rights url: <http://rightsstatements.org/page/InC/1.0/?language=en>

Please cite the original version:

Skaniakos, T. (2020). Lapsellisen tuttua fantasiaa : turvallinen toiseus elokuvissa E.T. ja WALL-E. Nuorisotutkimus, 38(1), 34-48. <https://journal.fi/nuorisotutkimus/issue/view/8291>

Lapsellisen tuttua fantasiaa: Turvallinen toiseus elokuvissa *E.T.* ja *WALL-E*

Terhi Skaniakos

Tarkastelen artikkelissa kahta fantasiaelokuvaa, *E.T.* (1982) ja *WALL-E* (2008) ja niissä tapahtuvaa toiseuttamista ja vieraannuttamista audiovisuaalisten representaatioiden avulla. Tuotantojen pitkäköstä ajallisesta välistä huolimatta molemmat elokuvat rakentuvat turvallisen toiseuttamisen tarinaan, jotka on esitetty kahdelle eri sukupolvelle. Elokuvien tuotantotavat eroavat toisistaan: *E.T.* on näytelmäelokuva ja *WALL-E* animaatio. Molemmat elokuvat on suunnattu laajalle lapsi- ja nuorisoyleisölle. Elokuvien analyysi kytkeytyy lasten- ja nuortenkulttuureihinkin kohdistuviin keskusteluihin kulttuurisista stereotyyppioista ja kulttuurisesta vallankäytöstä. Käsitteelen artikkelissa ensin toiseuttamisen ja turvallisen toiseuden käsitteiden määrittelyä, jonka jälkeen elokuvien analyysi etenee elokuvien tuotantoon ja kerrontaan liittyvien keskeisten piirteiden kautta lapsenomaisen toiseuden analyysiin sekä visuaalisesta että äänellisestä näkökulmasta. Lopuksi tarkastelen tuloksia vielä fantasian ja toiseuttamisen näkökulmasta. Elokuvien yhtäläisyydet ja toisaalta käänteisyydet ovat tarjonneet mielenkiintoisen mahdollisuuden kulttuuriselle tulkinnalle. *WALL-E*:n ilmestymisen aikaan 2000-luvulla oli *E.T.*:n aikainen sukupolvi kasvanut jo perheenperustamisvaiheeseen ja katsoi elokuvaa omien jälkeläistensä kanssa. Elokuvissa on paljon toiseuttamiseen liittyviä yhtäläisyyksiä, jotka eivät vahvasti ole tiettyyn aikaan sidottuja.

Asiasanat: fantasiaelokuva, turvallinen toiseus, audiovisuaaliset representaatiot, lastenkulttuuri, nuorisokulttuuri

”Hän on peloissaan. Hän on aivan yksin. Hän on 3,000,000 valovuoden päässä kotoaan.”¹ *E.T.*

”700 vuoden päästä tulevaisuudessa ihminen jättää planeettamme jättäen sen puhdistamisen yhden ihmeelliseen koneen haltuun. Hänen nimensä on WALL-E. Kaikkien näiden vuosien jälkeen hänelle on kehittynyt yksi pieni ohjelmisto-ongelma – persoonallisuus. Hän on vähän utelias. Ja vähän yksinäinen.”² *WALL-E*

Näillä lauseilla mainostettiin kahta erittäin hyvin menestynyttä fantasiaelokuvaa. *E.T. – The Extra-Terrestrial* (1982) ja *WALL-E* (2008). *E.T.* oli omana aikanaan teknisesti edistyskellinen fantasiaelokuva, perinteinen näytelmäelokuva, jossa on hyödynnetty erilaisia ajan tieteis- ja fantasiaelokuville tyypillisiä tehosteita. *WALL-E* animaatio ilmestyi 26 vuotta myöhemmin. Molemmat elokuvat ovat edustaneet aikansa uusinta teknistä tuotantoa. Niitä markkinoitiin koko perheen fantasiaelokuvinä ja molemmat elokuvat ovat olleet kassamagneetteja: *E.T.* on tuottanut 793 miljoonaa dollaria (Box Office Mojo *E.T.*), *WALL-E* puolestaan on tuottanut 533 miljoonaa dollaria (Box Office Mojo *WALL-E*).

Tarkastelen tässä artikkelissa kahdessa fantasiaelokuvassa, *E.T.*:ssä ja *WALL-E*:ssa tapahtuvaa toiseuttamista ja vieraannuttamista audiovisuaalisten representaatioiden avulla. Tuotantojen pitkäköstä ajallisesta välistä huolimatta molemmat elokuvat rakentuvat turvallisen toiseuttamisen tarinaan, joka on esitetty kahdelle eri sukupolvelle. Molemissa elokuvissa tuotetaan kerronnallisia ja hahmoihin liittyviä piirteitä ja yhtäläisyyksiä, jotka toteutuvat erilaisista tuotantotavoista huolimatta. Oleellinen lähtökohta on myös se, että molemmat elokuvat ovat omana aikanaan olleet suunnattuja laajalle, myös lapsi- ja nuorisoyleisölle. Suomessa *E.T.*:n ikäraja on alusta asti ollut K8, kun taas *WALL-E*:n

ikärajaa on muutettu sallitusta K7:ksi. Elokuviin kohderyhmänä ovat siis olleet noin kouluikäinen ja sitä vanhempi yleisö.

Fantasia ja tieteisfiktio ovat lajityyppinä lähellä toisiaan. Kuten kaikki lajityypit, myöskin ne pakenevat tarkkoja määritelmiä ja muuttuvat ajassa. Siinä missä fantasian voidaan ajatella olevan maagista ja yliluonnollisen tarjoavan mahdollisuuksia vaihtoehtoisten ratkaisujen tarjoamiseen, tieteisfiktiossa avainasemassa on teknologia, ja usein myös sen tuomat mahdolliset uhkakuvat (Fowkes 2010, 12). Kuitenkaan rajan vetäminen näiden kahden välille ei välttämättä ole aina mahdollista eikä selvärajaisista. *E.T.* ja *WALL-E* ovat kuitenkin lähempänä fantasian määritelmää.

Fantasian juuret ovat saduissa ja tarinoissa, jotka ovat keskeinen osa lasten maailmaa. Niillä on vahva merkitys lasten kehitykselle ja muun muassa tunteiden käsittelyn kehittymiselle (Bettelheim 1992, 18-20). Fantasia on genrenä lähellä satua, tarinoita, ja myyttejä. Käsiteltävät elokuvat voidaan molemmat luokitella fantasiaelokuvien kategoriaan. Fantasia viittaa mielikuvitukselliseen, arkitodellisuuden ylittävään maailmaan. Fantasia ei kuitenkaan ole sattumanvaraista: siinä on niin sanottu ”maaginen koodi”, omat sääntönsä ja lakinsa, joiden puitteissa asiat tapahtuvat. (Nikolajeva 1988, 25–26.)

Fantasiaelokuvia on tehty jo pitkään, oikeastaan elokuvan historian alusta saakka. Fantasiagenren pohja on kirjallisuudessa ja määritelmät ovat pitkälti rakentuneet sen mukaisesti. Telotte (2001,13) soveltaa Theodor Todorovin kirjallisuuteen perustuvaa kolmea narratiivista tyyppiä fantasiaelokuviin: 1) ulkoisten voimien vaikutus ihmisten todellisuuteen, kohtaamiset alieneiden ja muiden todellisuuksien tai ajallisten ulottuvuuksien kanssa, 2) mahdollisuus muuttaa yhteiskuntaa ja kulttuuria tieteen ja teknologian avulla ja 3) ihmisen ja ”itsen” korvaaminen teknologisilla muutoksilla ja teknologioilla. Näistä *E.T.*

sijoittuu ensimmäiseen ja WALL-E toiseen tyyppiin.

Teknologian kehitys on kuulunut olen- naisesti fantasiaelokuviin. Jo ensimmäiset trikkikuvat mahdollistivat asioiden esittä- misen todellisuudesta poikkeavalla tavalla. Fantasiamaailmoista puhuttaessa käytetään usein termejä primaari ja sekundaari maailma. Primaarimaailmalla Nikolajeva (mt., 13–14) tarkoittaa samanlaista maailmaa kuin meidän maailmamme, ”todenmukaista” maailmaa. Sekundaarimaailma puolestaan on meidän maailmastamme poikkeava, mielikuviutusmaa- ilma (Nikolajeva mt., 35, 76–79). *WALL-E* on tulevaisuuteen sijoittuva animaatio, joka on tuotettu tietokoneella ja jonka henkilö- hahmoissa on sekä robotteja että ihmisiä. Se edustaa Nikolajevan (mt., 36) fantasiateorian mukaan niin sanottua suljettua maailmaa, joka on itsenäinen, meidän reaali maailmas- tamme irrallinen todellisuus. Sen maailma ei kuitenkaan ole rinnakkainen nykytodel- lisuudelle, vaan nykytodellisuus tulevaisuu- dessa. 26 vuotta aikaisemmin ilmestyneen *E.T.*-elokuvan maailma on puolestaan niin sanottu vihjattu sekundaarimaailma, tule- vaisuuden ”reaalitodellisuus”, johon ulko- maailma on tunkeutunut E.T.:n hahmon muodossa.

Analyysissä tarkastelen elokuvien tarinoita sekä äänellisiä ja visuaalisia toiseuttamisen tapoja. Elokuvien analyysi kytkeytyy myös lastenkulttuuriin kohdistuviin keskusteluihin kulttuurisista stereotyyppioista ja kulttuurisesta vallankäytöstä. Elokuvien hyvä myyntime- nestys kertoo osaltaan siitä, että suuren ylei- sön mielestä käytetyt toiseuttamisen keinot ovat olleet myös sopivia ja hyväksyttäviä. Elokuvien tuotanto ja vastaanottokontekstit huomioiden representaatioiden referenssit löytyvät luontevasti pääosin länsimaisen modernin yhteiskunnan sekä kulttuurin ja populaarikulttuurin kentiltä, mutta niiden avulla voidaan tarkastella toiseuttamisen ra-

joja, rajapintoja ja kulttuurisen vallankäytön keinoja fantasiaelokuviissa.

Käsittelen artikkelissa ensin toiseuttami- sen ja turvallisen toiseuden käsitteiden mää- ritelmiä, minkä jälkeen elokuvien analyysi etenee elokuvien tuotantoon ja kerrontaan liittyvien keskeisten piirteiden kautta lapsen- omaisen toiseuden analyysiin sekä visuaali- sesta että äänellisestä näkökulmasta. Lopuksi tarkastelen tuloksia fantasian ja toiseuttami- sen näkökulmasta.

Toiseuttaminen ja turvallinen toiseus

Toiseus on jonkun henkilön tai ryhmän aset- tamista objektin asemaan, itsen tai meidän ulkopuolelle. Henkilön näkeminen vieraana tarkoittaa sitä, ettei hän ole meille täysin vieras, tuntematon henkilö, vaan että meillä on jo etukäteen valmis käsitys siitä, kenet määrittelemme vieraaksi ja ketä emme (Ah- med 2000, 21–25). Toiseuttaminen tarkoit- taakin yleisesti jonkin asettamista erilaiseksi ja alemmaksi, ja siihen liittyy aina valtasuhde (Löytty 2005, 9). Kyseessä onkin erilaisten positioiden tarkastelu. Toiseuttamisen teorian taustalla on feministinen (esimerkiksi Simon de Beauvoir 1949) sekä rodun ja etnisyyden representaatioiden tutkimus (Said 1995; Clif- fors & Marcus 1986). Sukupuolen ja etnisyy- den lisäksi sen tarkastelun kohteena voi olla mikä tahansa kategoria, kuten ikä, fyysinen erilaisuus tai luokka-asema.

Toiseus ei siis ole mitä tahansa vierautta vaan jotakin, joka määrittelee myös ”meitä” suhteessa muihin. Fantasia ja tieteisfiktio pu- huvat aina meistä ja nykypäivästä, vaikka ne näyttäisivät kertovan meidän maailmallem- me vieraista asioista. (Sinisalo 2004, 23–24.) Muukalaisuus on jo meissä kaikissa itsessäm- me, se on tiedostamatonta, osa meitä kaikkia. Toiseuttaminen esimerkiksi elokuvissa voi

auttaa meitä käsittelemään muukalaisuutta ja toiseutta suhteessa muihin (Kristeva 1992, 18; 195–196). Toiseuttamista tarvitaan siis minuuden rakennustyössä. Siihen kuuluvat pelko, uteliaisuus, kiinnostus ja lumo. Tällaista ”pelon harjoittelua” voidaan selittää psykologian näkökulmasta niin, että me tarvitsemme turvallisen ja kontrolloitavan harjoitustavan pelon käsittelylle, mutta myös vastauksia sille, millaisia attribuutteja pelon kohteeseen voidaan liittää. (Löytty 2005, 93–94.) Ilmaisumuotona myös elokuva tarjoaa mahdollisuuden tällaiseen käsittelyyn. *E. T.:n* ja *WALL-E:n* muukalaiset esittävätkin ”turvallista toiseutta” (Kärjä 2007, 200–201). Toiseuden esittämisessä tukeudutaan jo valmiiksi olemassa oleviin, tuttuihin esittämistapoihin.

Toiseuttaminen liittyy vahvasti siihen, miten tulkitsemme kulttuureja ja niihin liittyvää vallankäyttöä. Kulttuurinen *appropriatio* tai lainaaminen tarkoittaa yleisimmin asemaltaan heikompien kulttuurien hyväksikäyttöä ja se on liitetty erityisesti jälkikolonialistiseen keskusteluun ja alkuperäiskansojen asemaan. Siihen liittyy vahvasti myös ajatus kulttuurien puhtaudesta ja staattisuudesta. (Rogers 2006, 489–491.) Mikään ”kulttuuri” ei kuitenkaan ole staattinen kokonaisuus ja se pakenee tarkkaa määritelmää. Lisäksi kulttuurien välistä liikettä on tapahtunut siitä saakka, kun ihmiset ovat liikkuneet paikasta toiseen. Akkulturaatiolla tarkoitetaan prosessia, jossa eri kulttuuritaustoista tulevat ryhmät ovat vuorovaikutuksessa toistensa kanssa, ja omaksuvat toistensa ominaisuuksia (Redfield & Linton & Herskovits 1936, 149–152). Akkulturaation voidaan ajatella tapahtuvan vastavuoroisesti, mutta siinäkin siirtymä tapahtuu usein dominantista ryhmästä pois päin, kuten assimilaation eli mukautumisen prosessissa. Globalisaatio on kiihdyttänyt ylikulttuuristen hybridien muotoutumista. Elokuvakin on areena, jossa valtaristeymiä ilmenee. (Ziff & Rao 1997, 6–7.)

Myös käsitteellä *toisen speaktaakkeli* viitataan representaatioihin, joiden avulla rakennetaan, korostetaan ja tuotetaan eroa merkitsevään toiseen (mt., 139). Tähän ja vahvaan binääriajatteluun liittyvät vahvasti stereotyyppit ja yksinkertaistaminen, koko ryhmän samaistaminen tiettyihin yleistettyihin piirteisiin. Piirteet nähdään muuttumattomina ja ne luonnollistetaan. Kyse on vallasta. Stereotyyppien avulla vahvistetaan omaa asemaa, omaa kuvitteellista yhteisöä ja sen normalisointia. (mt., 189–192.) Yhtenä lähtökohtana on nähty kapea-alainen binääriajattelu, jossa käytetään tiettyjen ominaispiirteiden välistä vastakkainasettelua. Äärimmäisinä vastakohtina voidaan nähdä länsi ja itä, me ja muut, tuttu ja tuntematon (Hall 1999, 153). Vastaavia käsittepareja voivat olla valkoinen ja musta, maskuliininen ja feminiininen, ihminen ja kone, sivistynyt ja villi. Lapsen pääasiallisena tavoitteena on aikuiseksi tuleminen (Castañeda 2002, 1–4).

Elokuviissa maapallon ulkopuolinen elämä ja teknologisoitu tulevaisuus asetetaan siis eksoottisen asemaan. Toiseuttaminen fantasiassa ja tieteisfiktiossa liittyy usein myös posthumanismiin, jossa tarkastellaan inhimillisen suhdetta ei-inhimilliseen (esim. ihminen ja eläin) tai ihmisyyden suhdetta luontoon, ympäristöön ja teknologiaan. Oleellista on, että lähtökohtana on ihmiskeskeinen, alistaviin hierarkioihin perustuva ajattelu, jossa muita mitataan ihmiseen ja ihmisyyteen (Lummaa & Rojola 2014, 13–14). Tällä on selkeät yhteydet fantasian ja tieteisfiktio maailmaan, jossa keskeisenä teemana on toiseus (Roberts 2000, 28–30). Elokuviissa maapallon ulkopuolinen elämä ja teknologisoitu tulevaisuus asetetaan toiseuden asemaan.

Länsimaista elämää erilaisissa konteksteissa

Analyysin lähtökohdaksi on taulukossa 1 esitetty tuotantoon ja kerrontaan liittyviä keskeisiä piirteitä. Sekä *E.T.*- että *WALL-E*-elokuvat ovat isojen studioiden tuottamia, ja niiden ohjaajat ovat tunnettuja omassa genressään. Steven Spielberg tunnetaan erityisesti seikkailuelokuvien ohjaajana, kun taas Andrew Stanton on ohjannut erityisesti animaatioita Disneyn Pixar-studiolle. Molempien elokuvien keskiössä on valkoisen keskiluokan elämä, joka kytkeytyy Yhdysvaltoihin. Elokuvat ovat tuotannoltaan erityyppisiä: *E.T.* on liikkuvaa kuvaa, johon on lisätty näytelty *E.T.*:n hahmo ja erityistehosteita. *WALL-E* on puolestaan digitaalinen animaatio. Molemmissa elokuvissa on elokuvaa varten sävelletty ääniraita. Musiikin ja äänen analyysiin keskityn artikkelissa myöhemmin.

Molemmat elokuvat ovat perhe-elokuvia, joiden pääasiallisia kohderyhmiä ovat

lapset ja nuoret. Päähahmot ovat tämän reaalityodellisuuden ulkopuolelta, niiden ulkoiset piirteet ovat samankaltaisia, samoin niiden suhteet muihin hahmoihin, ääntely ja muu musiikki sekä tapahtumapaikat. Molempien tarinoiden pääasiallinen tapahtumapaikka on Yhdysvalloissa (kuvat 1a ja 1b). *E.T.* on kuvattu Los Angelesin ympärillä länsirannikolla (*E.T.* IMDb 2013). *WALL-E* taas näyttäisi sijoittuvan osavaltion itäpuolelle isoon kaupunkiin, jossa on lukuisia korkeiden tornitalojen raunioita, jotka voisivat viitata Chicagoon tai New Yorkiin.

Elokuviissa on myös eroja. *E.T.* tapahtuu reaaliaikaisessa maailmassa, *WALL-E* tulevaisuudessa, vuonna 2700. *E.T.*:n tapahtumapaikkana on maa, johon itse *E.T.* joutuu vierailulle. *WALL-E*:n tarina on käänteinen; se on töissä maassa, josta ihmiset ovat pelastautuneet avaruuteen ja asuvat valtavan suurella avaruusaluksella.

Molemmat elokuvat perustuvat samankaltaiseen draaman kaareen, jossa seikkailueloku-

Taulukko 1. *E.T.*- ja *WALL-E*-elokuvien keskeiset tuotannolliset ja kerronnalliset piirteet.

	EXTRA-TERRESTRIAL	WALL-E
Elokuvan tyyppi ja tuotanto	Liikkuva kuva, Universal pictures	Digitaalinen animaatio, Disney Pixar Studio
Ohjaaja	Steven Spielberg	Andrew Stanton
Elokuvamusiikki	Sävelletty orkesterimusiikki, ns. <i>underscore</i> , säv. John Williams, yksi lainaus omasta musiikista	Sävelletty (orkesteri)musiikki, ns. <i>underscore</i> , säv. Thomas Newman, Lainattu musikaali- ja muita sävelmiä
Pääasiallinen tapahtumapaikka	Kaupunki, Yhdysvaltojen länsirannikko Los Angeles	Kaupunki, Yhdysvaltojen itärannikko, avaruusalus
Aikaperspektiivi	"nykyisyys"	tulevaisuus (vuosi 2700)
Kuka/mitä pelastetaan	<i>E.T.</i> takaisin avaruuteen	Maapallo, johon palataan avaruudesta
Koti	Maassa & avaruudessa	Maassa
Vierailun kohde	Maapallo	Avaruusalus
Päähahmo	<i>E.T.</i> muukalainen avaruudesta	<i>WALL-E</i> työrobotti
Hahmon visuaalinen ilme	Pienikokoinen olio	Pienikokoinen robotti
Suhteet	<i>E.T.</i> + Elliot, perhe, muut ihmiset	<i>WALL-E</i> + <i>EVA</i> -robotti, torakka, ihmiset
Vihollinen	Ihmiset	Muut robotit ja ihmiset



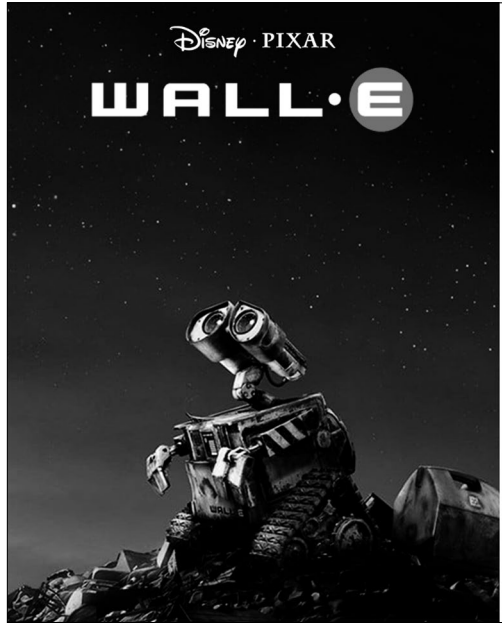
Kuvat 1a ja 1b. Kaupunkiympäristöt elokuvien tapahtumanäyttämöinä: E.T. pimeässä Los Angeles yöllä kukulan päältä kuvattuna; WALL-E suurkaupungin raunioidella (WALL-E: pysäytyskuva elokuvasta, E.T.: <https://www.imdb.com/title/tt0083866/mediaviewer/rm2982714625>).

ville tyypillisesti rakennetaan tavanomaisesta poikkeava asetelma tai ongelmatilanne, joka tulee ratkaista (Bacon 2000, 98). *E.T.* elokuvan keskiössä on noin 10-vuotias poika Elliot ja hänen keskiluokkainen perheensä, johon Elliotin lisäksi kuuluu yksinhuoltajaäiti, isovelji ja pikkusisko. *E.T.*-elokuvan tarina alkaa siitä, kun joukko avaruusolentoja vierailee maassa. E.T. on uteliaisuutensa uhri: hän lähtee liian kauas aluksesta ja jää jälkeen, kun aluksen on pakko paeta ufojen metsästäjien saatua vihiä aluksesta. UFOjen metsästäjät ajavat takaa E.T.:tä, joka pääsee karkuun ja ajautuu kaupungin laitamille, talon takapihalle vajaan. Sieltä hänet löytää 10-vuotias poika, Elliot. Hän nimeää olion E.T.:ksi, joka on lyhenne sanoista Extra-Terrestrial, maapallon ulkopuolinen. He oppivat kommunikoimaan ja Elliot piilottelee E.T.:tä kotonaan, eikä halua aikuisten tietävän asiasta siinä pelossa, että he vievät E.T.:n pois. Tarinan kuluessa E.T. oppii hieman puhumaan ja kykenee sarjakuvassa nähdyn kuvan inspiroimana rakentamaan puhelimesta viestittimen, jolla hän saa yhteyden avaruuteen ja kotiin. NASA saa lopulta jo huonokuntoisen E.T.:n vangittua Elliotin kotoa. E.T.:tä tutkitaan, mutta hänen elintoimintonsa ehtyvät ja hänet julistetaan kuolleeksi. Elliot saa E.T.:n rakkaudellaan heräämään henkiin. Elliot joutuu tekemään vaikean ratkaisun auttaakseen E.T.:tä palaamaan takaisin ava-

ruuteen, vaikka samalla tietää menettävän ystävänsä.

WALL-E-elokuvan tapahtumat sijoittuvat tulevaisuuteen vuoteen 2700. Maapallo on pitkään ollut asumiskelvoton ja ihmisten siirtokunta asuu avaruudessa suuressa Axiom-nimisessä aluksessa. WALL-E (*Waste Allocation Load Lifter Earth-Class*) on robotti, joka siivoaa maapallolla roskia. Hän asuu ison vanhan työkoneneen sisällä, jossa hänellä on mm. iPad ja televisio, josta hän videolta katsoo vanhaa musikaalielokuvaa *Hello, Dolly!* (1969). Hänellä on yksi ystävä, torakka, joka on selviytynyt maapallolla, mutta hän on silti yksinäinen oltuaan jo 700 vuotta yksin maapallolla.

Elokuvan alusta asti WALL-E:lla on inhimillisiä piirteitä, kuten uteliaisuus ja sympatia. Hän kerää roskien joukosta löytämiään kiinnostavia tavaroita, joita ”asunto” on pullollaan. Siitä huolimatta, että WALL-E on robotti, hänellä on myös ilmeitä. Silminä toimivat liikkuvat kamerat, roskien keräämiseen tarkoitettut raajat toimivat ja ne on sijoitettu keskiosan sivuille kuin kädet. Tarinassa WALL-E löytää roskien joukosta pienen kasvin, joka on merkki siitä, että maapallo voisi olla taas asumiskelvollinen. Elämää etsivä tutkijasondi EVA (eng. Eve) tulee maapallolle etsimään elämää ja ystävystyy WALL-E:n kanssa. Kun EVA näkee kasvin, hänen tehtävänä on palata raportoimaan



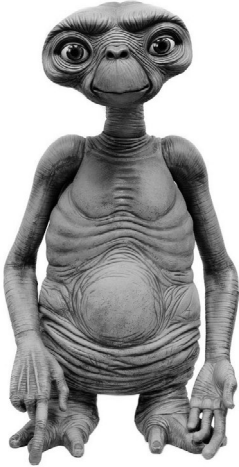
Kuvat 2a ja 2b. E.T. ja WALL-E katsovat ylös kaukaisuuteen (E.T.: <https://www.imdb.com/title/tt0083866/mediaviewer/rm1872044032>, WALL-E: virallinen mainosjuliste <https://theposterdb.com/poster/465>).

siitä siirtokuntaan. WALL-E seuraa EVA:a ja he päätyvät Axiomille, alukselle, joka on ihmisten siirtomaa. Kaikki eivät kuitenkaan halua palata maahan, ja niinpä EVA:sta ja WALL-E:sta tulee mutkien kautta etsintäkuulutettuja. Vaikka aluksella kaikki ei sujukaan suoraviivaisesti, siirtokunta palaa lopulta maahan, josta on tullut uudelleen asuttava. Tämä tarina rinnastuu yhteen kristinuskon pyhän kirjan eli Raamatun alkukertomukseen Aatamista ja Eevasta, jotka ovat maan ensimmäiset asukkaat. WALL-E ja EVA ovat mahdollistaneet maapallon uudelleen asuttamisen. Tämä tarina on tuttu ja se luo turvallisuutta ja toivoa – ihmiskunta voi saada toisen mahdollisuuden.

Molemmissa elokuvissa on myös pelastustarina. E.T. pelastetaan maasta takaisin kotiin, joka on avaruudessa. WALL-E:n tehtävänä on puolestaan pelastaa maapallo. Tarinoissa tapahtuu liike maan ja avaruuden välillä, mutta se on rakennettu erisuuntaiseksi. E.T. joutuu avaruudesta maahan vahingossa, kun hän jää

avaruusaluksen lähtiessä muista jälkeen, ja hän palaa tarinan lopussa takaisin avaruuteen. WALL-E puolestaan on tarkoituksella jätetty maahan siivoamaan saastunutta maapalloa, hän käy avaruudessa ja palaa lopussa takaisin maahan olemaan ihmisten kanssa. Lopun ”paluu” on kuvattu molemmissa elokuvissa huippukohtauksena: E.T. lentää pyörällä ilmassa löytääkseen avaruusaluksen, jolla hän lentää pois maasta, kun taas WALL-E lentää aluksella takaisin maahan. Molempien elokuvien promootiokuvissa korostetaan muukalaisuutta: ”tuolla jossakin” on jotain, joka ei ole tästä maailmasta (kuva 2).

E.T.:llä on kaukaisuudessa oma yhteisö ja perhe, joita hän kaipaava, WALL-E:lla EVA ja ihmisten avaruuden siirtokunta. E.T.:n seurassa on Elliot, mutta muutoin asetelma on tältäkin osin hyvin samanlainen.



Kuvat 3a ja 3b. E.T.:n ja WALL-E:n hahmojen muotojen samankaltaisuus (E.T.:n leluhahmo: <https://herocity.de/fi/tuote/ja-maanp%C3%A4%C3%A4llinen-kopio-ja-tonttu-nukke-91-cm/>, WALL-E: https://vignette.wikia.nocookie.net/pixar/images/7/70/Wall_e_ver2.jpg/revision/latest?cb=20110414080434)

Lapsenhahmoinen turvallinen toiseus

Hahmoina E.T. ja WALL-E ovat monin tavoin samankaltaisia, vaikkakin olentoina erilaisia. E.T. on elollinen olento, tosin meille tuntematonta lajia, kun taas WALL-E on kone, robotti. Molemmat hahmot ovat kaksijalkaisen näköisiä ja noin 8–10-vuotiaan lapsen kokoisia ja tarjoavat samaistumisen kohteen lapsille ja nuorille (kuvat 3 a ja 3b). Elokuvat on kuvattu pääosin matalasta, päähahmojen perspektiivistä. *E. T.*:tä on kuvattu teknisistä syistä pääosin vyötäröstä ylöspäin, koska hahmoa on liikutellut sisällä oleva oikea ihminen. Tällä tavalla elokuvaan on luotu lapselle tuttu näkökulma ja oliot voi rinnastaa lapsenomaiseen, tuttuun ja turvalliseen maailmaan.

Molemmilla on käsien kaltaiset pitkät ja ihmisapinaa muistuttavat raajat ja ty pistetyt alaraajat. E.T.:llä on isompi pää ja kasvot, jotka mahdollistavat ilmeet. Myös sen koko voi muuttua kaulan pituuden mukaan. Vaikka

WALL-E on kone, on hahmoon saatu luotua paljon inhimillisiä ilmeitä ja eleitä. Metalliset, olkavarren kohdalta alkavat ”ottimet” toimivat käsinä ja sormina. Myös WALL-E:llä on kaksi lyhyttä alaraajaa, vaikka ne ovatkin telaketjut, eikä niitä ole tarkoitettu askellusta varten. Molempiin hahmoihin liittyy siis inhimillistäminen. Kyse on antropomorfismista, joka tarkoittaa minkä tahansa elollisen tai elottoman inhimillistämistä, toisin sanoen se on lähes minkä tahansa muuntamista enemmän ihmisenkaltaiseksi (Waytz, Epley & Cacioppo 2010).

WALL-E:n pöllömäiset, erillisistä moduuleista rakennetut silmät liikkuvat ja muodostavat esimerkiksi alakuloa ja surua ilmentäviä ilmeitä. Lapsenkasvoisuudella ja vauvamaaisilla piirteillä – suuret silmät, pyöreä pää ja pieni suu, lyhyet ja paksut raajat sekä pullea vartalo – on todettu olevan suuri merkitys kiintymyksen ja huolenpidon herättämiselle (Lorenz 1943, 275–277). Viehätysvoima ja söpöys syntyvät usein silmien avulla, suurisilmäisyys on tyypillistä myös esimerkiksi eläinpennuille ja tällaisia

hahmoja löytyy kulttuurista niin japanilaisesta mangasarjakuvasta kuin Disneyn hahmokuvas-tostakin. Lapsenomaisiin piirteisiin reagoidaan vahvasti, koska ihmislapset tai eläinten poikaset ovat täysin avuttomia ilman huolenpitoa. Visuaalisen samaistumisen ja huolenpidon avulla luodaan kiinnitysside hahmoihin.

Inhimillistämistä on myös olentojen sukupuolittaminen. Sukupuolen näkökulmasta hahmot ovat ulkoisesti androggynejä. *E.T.* noudattaa perinteisiä heteronormatiivisia ja keskiluokkaisia käsityksiä sukupuolesta. Nais- tai miestapaisuudesta puhumisella viitataan sukupuolittuneisiin toimintatapoihin, jotka ovat rakentuneet historiallisesti ja kulttuurisesti ja joilla me arjessa tuotamme ja ylläpidämme sukupuolieroa. (Jokinen 2005, 50–51; 79–82.) Elliot esittelee hänet alussa muille sisaruksilleen poikana, näin sukupuoli esitellään myös katsojille. Hän ei pukeudu ja esimerkiksi kylpykohtauksessa Elliot ei kommentoi hänen sukupuoltaan. Tämä on tyyppilistä antropomorfismia, jolloin ihmismäisesti kuvatut asiat tai hahmot eivät yleensä ole vaatetettuja. Vaikka Elliotin pikkusisko pukeekin *E.T.*:n yhdessä kohtauksessa naiseksi, joka herättää lapsissa suurta hilpeyttä, on oliolla matala ja karhea ääni. Lisäksi Elliot ja tutkijat viittaavat puheessaan häneen englanniksi miespuolisena hahmona ”he”. *E.T.* käyttäytyy uteliaasti ja ystävällisesti, mutta miestapaisesti (Veijola & Jokinen 2001, 24–25) juomalla olutta, leikkimällä teknologisia laitteilla ja rakentamalla yhteyslaitteen, jolla hän soittaa ”kotiin”.

WALL-E edustaa vanhempaa mekaanisempaa teknologiaa ja on romanttinen hupsu, joka haaveilee tulevasta. Nämä ovat yleensä naistapaisuuteen liitettäviä määreitä. EVA on tehokas ja moderni sondi, joka ampuu ja räjäyttää asioita, toimii määrätietoisesti ja myös tarvittaessa tuhoavasti, edustaa siis lähinnä miestapaisuutta. Hänkin on kuitenkin inhimillinen, kutiaa torakan kosketuksesta,

ystävystyy WALL-E:n kanssa ja heistä tulee elokuvan kuluessa läheiset.

Hahmoihin voidaan liittää samoja attribuutteja: oppiva ja älykäs, hauska, tunteva ja välittävä sekä ystävällinen. *E.T.* on avaruusolento, mutta hänellä oli ihmismäisiä tunteita. Hän on yksinäinen ja ystävystyy Elliotin kanssa. Hän kuitenkin ikävöi omaa perhettään, jonka luo hän palaakin elokuvan lopussa. *E.T.*:llä on ”sydän”, joka sykkii ja loistaa rinnan läpi ja jonka avulla avaruusoliot kommunikoivat keskenään. WALL-E on yksinäinen ja on jätetty yksin maahan korjaamaan saastuneen maapallon roskia. Hän on kone, jolla on inhimillisiä tunteita: uteliaisuutta, yksinäisyyttä ja kiintymystä. Hänen tunteidensa kohteena ovat torakka ja erityisesti romanttisessa mielessä toinen kone, EVA. Molemmat hahmot tuntevat myös iloa, empatiaa ja ikävää. Hahmot oppivat myös puhumaan ja kommunikoimaan, *E.T.* television ja WALL-E musiikalielokuvien avulla.

[i: ti:] & [wli:] – äänellinen toiseus

Elokuvien musiikilla ja äänisuunnittelulla on suuri merkitys elokuvan kokonaisuudelle, elokuvien kerronnalle ja tulkinnaalle, joita kuva ja ääni rakentavat dialektisesti yhdessä monin eri tavoin (Gorbman 1987, 11–30). Tarkastelen ensin elokuvien musiikkia ja hahmojen teemoja, *E.T.*:n ja WALL-E:n nimien ääntämisen tapoja ja musiikkia toiseuttamisen näkökulmasta.

1970-luvun lopun jälkeen tieteiselokuvis- sa käytettiin Hollywood-elokuvista omittuja isoja orkestraatioita, joiden avulla luotiin toisia maailmoja ja futuristisia tyyleyjä. *E.T.*:n säveltäjä John Williams (s. 1932) oli jo ennen vuotta 1982 säveltänyt musiikin lukuisiin seikkailuelokuviin, kuten *Tähtien sota*, *Indiana Jones ja Kadonneen aarteen metsästäjät* ja

Kolmannen asteen yhteys. Myös *E. T.* elokuvan orkestraatio edustaa tätä aikakautta ja klassista Hollywood-tyyliä. Myöhemmin elokuvaan tuotiin mukaan erilaisia tyyliä myös populaarimusiikin puolelta ja teknologian kehitys vaikutti musiikin ja ääniefektien tuottamiseen, joka puolestaan näkyy vuonna 2008 tehdyn *WALL-E*:n ääniraidalla. (Hayward 2004, 2.) Kuitenkin myös *WALL-E*-elokuvassa käytetään Thomas Newmanin (s. 1955) säveltämää ja orkestroitua musiikkia. Newman on ennen *WALL-E*-elokuvaa säveltänyt musiikkia lukuisiin elokuviin, joista animaatiota edustaa *Nemoa etsimässä* (2003).

Elokuvien ääniraita, musiikki ja äänisuunnittelu on molemmissa elokuvissa toteutettu rakenteellisesti samankaltaisesti. Molemmissa on sekä elokuvan tapahtumiin kytkeytyvää musiikkia ja niin sanottua diegeettistä ääntä, jonka syntyminen on osa elokuvaa (puhe, toiminnasta syntyvät ja ympäristön äänet). Lisäksi niissä on ei-diegeettistä musiikkia ja ääniä, joiden lähde ei ole osa elokuvan tarinaa, kuten esimerkiksi musiikki, joka rakentaa kertomusta ja tulkintaa. (Gorbman 1987, 20-26.) Jälkimmäistä kutsutaan elokuvatutkimuksessa nimellä *underscore*, jota voisi suomeksi kutsua elokuvan taustamusiikiksi. Hyvä *underscore* on huomaamatonta, eikä katsoja kiinnitä siihen huomiota. Se sävelletään kuvaa varten ja tukemaan elokuvan kerrontaa (Handzo 1985, 408.)

Kuten yleensä Hollywood-elokuvien ääniraidoilla, niin myös näissä elokuvissa on hahmoille sävelletty oma musiikillinen pääteema, joka toistuu hahmolle tärkeissä kerronnallisissa paikoissa. Näissä teemoissa on yhtäläisyyksiä. *WALL-E*:n teema on hauska, komediallinen, hyppivä sävelkulku, joka luo myös jännityksen tunnetta (esim. 00:09:52). *E. T.*n pääteema sisältää myös leikkisiä, hyppiviä sävelkuluja alussa niin, että taustalla on koko ajan huiluarpeggioita eli nopeita astekulkuja ylös alas, jolloin sitä voisi kuvata iloiseksi (esim.

00:20:37). Vertailun vuoksi todettakoon, että *WALL-E*:ssa EVA:n teema on erilainen: melodinen, lyyrinen, jossa viulut soittavat pitkiä legatoja eli säveliä sidotaan yhteen, ja päälle soitetään melodiaa harpuilla ja kitaralla, teema on autereinen, ylevä ja sinfoninen. Iloisuus ja leikkisyys liittyy siis molempien päähahmojen musiikillisiin teemoihin.

Hahmojen nimien ääntämisasut, *E. T.* [i: ti:] ja *WALL-E* [wli:], muistuttavat toisiaan. Kaksitavuisten nimien ääntämisrytmi on samankaltainen ja jälkimmäinen tavu sisältää pitkän i:-äänteen. Myös englanninkielinen nimi Eve äännetään pitkällä i-kirjaimella /i:v/, jota hän venyttää pitkään opettaessaan nimeään *WALL-E*:lle. Nimet on helppo ääntää ja hahmot puhuvat muutamia ääniteitä ja sanoja. *E. T.*:n ääni on matala ja karkea ja se päästelee myös muita ääniä: *E. T.* muun muassa hyrisee kissamaisesti, päästelee eläinten, lintujen tai porsaan kaltaisia ääniä alussa. Hän oppii myöhemmin puhumaan muutamia sanoja matkimalla lasten tv-ohjelmaa, mutta puhe-tyyli on hidas. *E. T.* käy läpi transformaation ikään kuin eläimestä ihmiseksi. Elokuvassa hän sanoo Elliotille sanat ”*E. T. phone home*” (*E. T.* soittaa kotiin) halutessaan yrittää saada kontaktin omiin läheisiinsä.

WALL-E:n ääni on *E. T.*:tä metallisempi ja teknologisempi hahmon koneellista luonnetta ja ulkonäköä mukaillen. Muilta osin *WALL-E*-elokuvassa on enemmän teknologiaan liittyvää äänimaailmaa, mekaanisten koneiden ja tietokoneiden ääniä. Molempien hahmojen äänissä on vieras, epäihmismäinen sointi, mutta kuitenkin inhimilliset ominaisuudet, kuten puhumaan oppiminen ja kommunikointi, ovat keskeisiä hahmojen piirteitä. *E. T.*:ssä avaruusolioiden keskinäiseen kommunikointiin kuuluu ääniä, mutta viestintä on sanatonta.

E. T.-elokuvan ääniraita on kokonaisuudessaan hyvin perinteisesti orkestroitu. Siinä missä sähköisiä soittimia, kuten esimerkiksi

theremin-nimistä varhaista oskillaatioon perustuvaa soitinta, käytettiin usein ulkoavaruuden merkitsijänä tieteiselokuvissa erityisesti 1950-luvulla (Leydon 2004, 64), ovat Williamsin käyttämät tyylikeinot perinteisiä, klassisen romantiikan aikakautta mukailevia. Tämänkaltainen uusromanttinen musiikki yhdistää meidät tuttuihin ja tunnistettuihin tunteisiin. (Rodman 2013, 35.) Williamsin tyyliä on tieteiselokuvissa luonnehdittu konservatiiviseksi ja nostalgiseksi (Lerner 2004, 97).

WALL-E:ssa Newmanin sävelkieli on tyyllisesti erilaista kuin Williamsin, käytetty instrumentaatio on sinfoniaorkesteria laveampi ja elokuvassa on myös niin sanottuja bändi-instrumentteja. Mukana on kuitenkin myös perinteisiä, uusromanttiseen perinteeseen pohjautuvia kappaleita, jotka toimivat elokuvassa *underscorena*. Kappaleet eivät ole temaattisesti yhtenäisiä, vaikka niiden sovituksissa on samankaltaisuutta, joka sitoo ne yhteen ja saman elokuvan musiikiksi. Kuitenkin erityisesti *underscoressa* *WALL-E*:n ja *EVA*:n teemat ovat tunnistettavia. *WALL-E*-elokuvassa kuullaan myös aikaisempia, ajallista etäisyyttä korostavia ja nostalgisia vanhoja diegeettisiä kappaleita, kuten elokuvan aloittava *Hello Dolly!*-musikaalin kappale *Put on your Sunday clothes* (1969), joka soi, kun *WALL-E* haaveillen katsoo löytämänsä vanhaa VHS-musikaalivideota omassa kontissaan (00:06:29).

E.T.:ssä yhteyttä avaruuteen kuvataan aina tietynlaisella huminalla ja äänimatolla eli pitkällä soivilla äänillä (ei varsinaista melodiaa), mikä ennakoii avaruusolioiden tai tuntemattoman tulemistä (esim. 00:00:27). Hurisevaa ääntä tai huminaa on yleisemminkin käytetty merkitemään avaruusolusta (Heldt 2013, 94-95). Huminaa seuraa musiikki, joka on riitasointuista ja sisältää nopeita glissandoja eli liukuja sävelestä toiseen, jotka luovat uhkaavan tunnelman. Myös vaaratilanteita kuvataan

riitasoinnuilla ja nopeilla glissandoilla, jotka kuvaavat matkaa eri todellisuuksien välillä, musiikillisesti ne horjuttavat tonaliteettia ja niillä on vieraannuttava miellelyhtymä (van Elferen 2013, 179). Elokuvan jännittävää huippukohtaa, jossa henkitoreissaan olevaa *E.T.*:tä kannetaan pois ja poliisit saapuvat, kuvataan riitasointuisin äänimatoin ja vahvoin rummun iskuin (01:18:39 alkaen). Nämä ovat pääosin tunnettuja ja stereotyyppisiä elementtejä. Musiikki on koherenttia, sillä sävelmät linkittyvät toisiinsa, ja pää- ja sivuteemoista esitettyjä erilaisia variaatioita on lukuisia. Myös *WALL-E*:ssä uhkaa tai jännitystä ilmennetään musiikilla esimerkiksi kohtauksessa, jossa avaruusalus laskeutuu maapallolle ensimmäistä kertaa, eikä *WALL-E* ei tiedä, mitä on tulossa (0:11:39–0:13:33).

Fantasiaan turvallinen toiseus

Tieteisfiktioon ja fantasiaan liittyy aina jonkinlainen vierauden ja toiseuden käsittely. Elokuvissa muukalaisuuden ja toiseuden kuvallistaminen ja äänellistäminen toimivat voimakkaina ilmaisukeinoina. Turvallinen toiseus näyttäytyy näiden kahden fantasiaelokuvien kautta tuttuutena, mutta kuitenkin monessa suhteessa vieraana. Erityisesti päähahmojen samankaltaisuus voi kertoa siitä, että turvallisen toiseuden keinot ovat samankaltaisia, eikä raja-aitojen ylittäminen ole helppoa. Tarinat eivät tietenkään ole syntyneet tyhjiöön tai keksineet tyhjästä uutta, vaan ne ammentavat myös fantasiaan ja tieteisfiktioon perinteestä ja traditiosta, jo luoduista kuvastoista ja merkitystenannoista.

Käsitellyissä elokuvissa toiseutta rakennetaan suhteessa johonkin meille vielä tuntemattomaan. *E.T.*:ssä toiseus rakentuu suhteessa elolliseen avaruusolioon, joka elokuvassa käy läpi prosessin, jossa se assimiloituu vieraasta ja eläimellisestä inhimillistyväksi hahmoksi.

WALL-E:ssa kone, jolla ei pitäisi olla inhimillisiä piirteitä, on omaksunut ihmisyyteen kuuluvia tunteita ja tapoja. Kaikista suurimmat turvallisuutta luovat voimat kuitenkin lienevät tunteet, ystävyys ja rakkaus, joita molemmat elokuvien hahmot ilmaisevat.

Elokuviissa tuotettu antropomorfismi, eli elollisen tai elottoman inhimillistäminen, tapahtuu monin keinoin. Hahmoissa on visuaalista samankaltaisuutta ja niiden koko ja lapsenomaisuus mahdollistavat myös nuorempien katsojien samaistumisen. Kehoon liitetyt piirteet, kuten isot silmät, vaikuttavat hoivaviettiin ja lisäävät empaattista suhtautumista hahmoihin. Niiden äänteleminen ja alkeellinen puhuminen ja puheen oppiminen ovat lapsen kehityksellisiin vaiheisiin kuuluvia piirteitä. Kaiken kaikkiaan ne toimivat hyväntahtoisesti meidän ihmisten näkökulmasta.

Kuten aikaisemmin todettiin, molempien elokuvien hahmoissa on rinnastuksia lapseen aina koosta alkaen. Visuaalisissa representaatioissa hahmot ”toiseutetaan” samaan kategoriaan lasten kanssa ja niihin liitetyt musiikilliset teemat ovat leikkisän lapsenomaisia. Kun muukalaiset esitetään lasten kaltaisina, niihin tuodaan tuttuutta ja lähestyttävyyttä, turvallista toiseutta. Vierautta edustavat oliot on yhtäältä toiseutettu lapsen asemaan, positioon, jossa heillä ei ole valtaa, mutta toisaalta juuri tämä tekee niistä lapsille helposti lähestyttävän ja luo turvallista toiseutta. Musiikillisesti molemmissa elokuvissa hyödynnetään tuttua, länsimaisesta taidemusiikista valtavirtaista klassisromanttista sävelkieltä. Hahmojen leikkilliset ja positiiviset teemat luovat turvallisen toiseuden ilmapiiriä. Tieteiselokuvissa on erittäin harvoin käytetty ei-länsimaisia tyylejä tai instrumentteja (Hayward 2004, 24).

Sukupuolisuus liittyy myös inhimillistämisen ja toiseuttamisen kysymyksiin. Nainen on nähty miehen toisena (de Beauvoir 1949) ja maskuliininen ja patriarkaalinen valta elää edelleen monissa kulttuurimme muodoissa.

Päähenkilöt esitetään miestapaisina, mutta valtapositiota pehmennetään ja heikennetään toiseuttamalla ne lapsenomaisiksi, ja lisäksi E.T. myös naiseksi. Avaruusolennot ja lapset on nähty myös naiseuden representaatioina (Roberts 2000, 95–96).

Posthumanismin näkökulmasta elokuvissa käsitellään ihmisyyden suhdetta sekä muihin elollisiin että teknologiaan. E.T. on elollinen olento, tosin muukalainen. Hän myös rikkoo elollisen ja elottoman rajoja: rinnassa sykkii sydän, mutta biologisesta näkökulmasta hän täytti jo kuolleen eli elottoman tunnusmerkit, mutta ei kuitenkaan kuollut. *WALL-E*:ssa kyseenalaistetaan elottoman ja elollisen rajan vetäminen. *WALL-E* on ihmisiä palveleva kone, jonka ajatellaan olevan ihmisille alisteinen, se puhdistaa maapalloa uutta asuttamista varten. Yksi tieteiselokuvien yleisimpiä teemoja on ollut tulevaisuuden sijoittuvan älyteknologian kehittyminen ja siten uuden älyllisen olemisen muodon syntyminen mahdollisuus ja asettuminen ihmisiä vastaan. Teknologisoituvassa todellisuudessamme kone on kuitenkin haluttu nähdä turvallisesti ihmiselle alisteisena välineenä. *E.T.*-elokuvassa päähahmo avaruusolento ei sinänsä ole kone tai teknologinen laite, mutta avaruusolioilla on käytössään ihmisiä edistyneempää teknologiaa, joka mahdollistaa muun muassa avaruusmatkailun. Posthumanismin näkökulmasta molemmissa elokuvissa käsitellään hierarkkisesti muukalaisuutta suhteessa ihmiseen ja ihmisyyteen, kun taas posthumanismin näkökulmasta *WALL-E* edustaa vahvemmin teknologiauskoista tulevaisuuden kuvaa.

Mitä tällainen projektio sitten kertoo itsestä, sen tekijöistä, meistä? *E.T.*:n tarinassa ihmiset oppivat, että avaruusoliot, humanoidit eivät ole vaarallisia tai vihamielisiä vaan inhimillisiä ja perhekeskeisiä, kun *E.T.*:n yhteisö tai perhe palaa hakemaan kadonneen jäsenensä kotiin. *WALL-E*-elokuvassa maapallo ja ihmiskunta olivat ajautumassa

tuhoon, mutta pelastuivat teknologian avulla. Vaikka teknologia voidaankin usein kokea uhkaavana toisena (Rojola 2001, 18–19), voidaan se nähdä myös tulevaisuuden pelastajana. Tällainen positiivinen teknologiakuva on *WALL-E*:ssa viety pitkälle: teknologia on mahdollistanut ihmiskunnan kolonisaation avaruuteen ja siten pelastanut koko ihmisrodun. *WALL-E*-robotti puhdistaa maata, joka elokuvan lopussa saadaankin taas elinkelpoiseksi. Elokuvan sanoma voidaan tulkita myös kritiikkinä kulutushysteriaa ja kasvutaloutta vastaan, joka lähes koituu maapallon tuhoksi. Tieteisfiktiogenreen kuuluukin tietty post-humanistinen kehitysoptimismi, tiede voi ratkaista ihmiskunnan ongelmia (Hirsjärvi 2009, 22).

Molemmissa elokuvissa varsinaisen uhan muodostavat ihmiset. *E.T.*:ssä miehet jahtavat *E.T.*:tä ja haluavat ottaa sen kiinni tieteellisiä kokeita varten, lapset haluavat suojella sitä ja auttaa sen kotiin. *WALL-E*:ssa ihmiset ovat kulutushysteriassaan tuhonneet maapallon ja tekoälyllä on suuri rooli muun muassa elämän ylläpitäjänä, mutta myös koneilla on hierarkia, osa koneista valvoo sekä ihmisiä että toisia koneita. Siinä muun muassa Axiomin autopilotti yrittää estää paluun maahan, koska se on joskus ohjelmoitu tekemään niin, ja poliisirobotit yrittävät saada *WALL-E*:n ja *EVA*:n Axiomilla kiinni tunkeilijoina.

Kulttuurien ylläpitämistä ja lainaamista tai omimista ajatellen elokuvissa vahvistetaan omaa valta-asetelmaa. Molemmissa elokuvissa luodaan kuva siitä, että muut, avaruudesta tulevat oliot tai tulevaisuudessa elävät koneet, omaksuvat asioita ihmisten sivilisaatiosta ja kulttuurista, joka nähdään vahvana ja valtaapitävänä. *E.T.* tuli ja uteliaana kokeili asioita Elliotin elämästä sekä omaksui joitakin niistä. *WALL-E*:ssa koneet elivät rinnakkaiseloa ihmisten kanssa. Näin ollen molemmissa elokuvissa kulttuurien välinen liike tapahtuu pääasiassa dominantista eli meille tutusta

ja turvallisesta ryhmästä käsin kohti uutta ja tuntematonta, josta etsitään inhimillisiä piirteitä. Esitettyjen stereotyyppien avulla pyritään ennen kaikkea vahvistamaan omaa, turvallista asemaa.

Elokuvia yhdistäviä yleisiä teemoja ovat ystävyys, kiintymys ja rakkaus. Elokuvat rakentuvat yhden, vieraan ja erilaisen, mutta ystävällisen päähahmon ympärille. Tämä tuottaa tuttuutta ja perusturvallisuutta, vierautta ei tarvitse pelätä. Maslowin *tarvehierarkian* mukaan ihmisen perustarpeen ensimmäiset tasot ovat fysiologiset tarpeet, turvallisuus ja liittyminen (ks. Maslow 1943). Elokuvissa tuotetaan tunne siitä, että nämä elementit ovat olemassa ja perustarpeet tulevat tyydyttyiksi. Ihmisyyden ja inhimillisyyden tärkeät perusarvot, välittäminen, kiintymys ja toisista huolehtiminen nostetaan elokuvien tärkeiksi teemoiksi.

Yhteenvetoa

Näiden toiseuden tulkintojen pohjana on ollut kaksi fantasiaelokuvaa, jotka sijoittuvat ainakin osittain maapallolle, mutta jotka ovat myös osin fiktiivisiä. Molemmissa elokuvissa on tapahtumia, jotka eivät kuulu meidän reaali maailmaamme. Tieteiselokuvat muovaavat käsityksiämme muista todellisuuksista, ulkoavaruuden elämänmuodoista tai tulevaisuuden tekoälyn roolista ja asemasta yhteiskunnassamme. Tämä toisen spektaakkeli kääntää katseen ennen kaikkea meihin itseemme: ne asiat, jotka projisoimme toisiin, ovat meille tärkeitä ja haluamme korostaa ja nähdä niitä myös muissa. Puhe toiseudesta on siis aina myös puhetta itsestä ja siitä, minkälaisia piirteitä itsessä halutaan nähdä (Löytty 2005, 96).

Elokuvien yhtäläisyydet ja toisaalta käänteisyydet ovat tarjonneet mielenkiintoisen mahdollisuuden kulttuuriselle tulkinnalle. *WALL-E*:n ilmestymisen aikaan 2000-luvulla

oli *E. T.*:n aikainen sukupolvi kasvanut jo perheenperustamisvaiheeseen ja katsoi elokuvaa omien jälkeläistensä kanssa, kuten omassa perheessään tapahtui.

Mikä *E. T.*- ja *Wall-E*-elokuviissa vetoaa suureen yleisöön? Ne molemmat sisältävät toivoa. Erilaisuus ei välttämättä ole uhka, ainakaan, jos se on suotavaa erilaisuutta. Tiettyin ehdoin olemme valmiit hyväksymään toiseutta, turvallisena, alistettuna. Elokuvien hyvä myyntimenestys kertoo siitä, että suuren yleisön mielestä niiden toiseuttamisen keinot ovat olleet hyväksyttäviä. Kaiken kaikkiaan elokuvissa on yllättävän paljon toiseuttamiseen liittyviä yhtäläisyyksiä, jotka eivät vahvasti ole tiettyyn aikaan sidottuja, varsinkin kun elokuvia vielä yhdistää lapsista aikuisiksi kasvaneiden sukupolvien side.

Viitteet

- 1 He is Afraid. He is Totally Alone. He is 3,000,000 Light Years From Home.
- 2 “700 years into the future mankind will leave our planet leaving earth’s clean up in the hands of one incredible machine. His name is WALL-E. After all these years his developed one little glitch – a personality. He is a little bit curious. And a little bit lonely.”

Lähteet

- Ahmed, Sara (2000) *Strange Encounters. Embodied Others in Post-coloniality*. London & New York: Routledge.
- Beasley, Chris & Heather, Brook (2019) *The cultural politics of contemporary Hollywood film: Power, culture and society*. Manchester: Manchester University Press.
- Bacon, Henry (2000) *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Beauvoir, Simone de (1981 [1949]) *Toinen sukupuoli*. Lyhentäen suom. Annikki Suni. Helsinki: Kirjayhtymä.
- Bettelheim, Bruno (1992) *Satujen lumous merkitys ja arvo*. Suomentanut Mirja Rutanen. Juva: WSOY.
- Castañeda, Claudia (2002) *Figurations: Child, Bodies,*

Worlds. Durham: Duke UP.

- Clifford, James & George E. Marcus (toim.) (1986) *Writing culture: The poetics and politics of ethnography*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Elferen, Isabella van (2013) *Lost in music: Heidegger, the glissando and otherness*. Teoksessa K. J. Donnelly & Philip Hayward (toim.) *Music in science fiction television: tuned to the future*. Abingdon, U.K.: Routledge, 179–196.
- E.T. Box Office Mojo. <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=et.htm> (Viitattu 7.1.2019.)
- E.T. IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt0083866/>. (Viitattu 7.1.2019.)
- E.T. Soundtrack. [https://en.wikipedia.org/wiki/E.T._the_Extra-Terrestrial_\(soundtrack\)](https://en.wikipedia.org/wiki/E.T._the_Extra-Terrestrial_(soundtrack)). (Viitattu 7.1.2019.)
- Fowkes, Katherine (2010) *The Fantasy Film*. Chichester, UK: Wiley-Blackwell.
- Gorbman, Claudia (1987) *Unheard melodies. Narrative Film Music*. London: BFI Publishing and Bloomington: Indiana University Press.
- Hall, Stuart (1999) *Identiteetti*. Suom. ja toim. Mikko Lehtonen & Juha Herkman. Tampere: Vastapaino.
- Handzo, Stephen (1985) Appendix: A Narrative Glossary of Film Sound Technology. Teoksessa Elisabeth Weis & John Belton (toim.) *Film Sound: Theory and Practice*. Columbia: Columbia University Press, 383–426.
- Hannan, Michael Francis & Carey, Melissa (2004) *Ambient soundscapes in Bladerunner*. Teoksessa Philip Hayward (toim.) *Off the planet: music, sound and science fiction cinema*. London: John Libbey Publishing, 149–164.
- Hayward, Philip (2004) *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema*. London: John Libbey Publishing.
- Heldt, Guido (2013) *Schizophrenic Chords and Warm Shivers in the Stomach The “New Astronautic Sound” of Raumpatrouille*. Teoksessa K. J. Donnelly & Philip Hayward (toim.) *Music in science fiction television: tuned to the future*. Abingdon, U.K.: Routledge, 87–110.
- Hirsjärvi, Irma (2009) *Faniuden siirtymä – suomalaisen science fiction -fandomin verkostot*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskus.
- Jokinen, Eeva (2005) *Aikuisten arki*. Helsinki: Gaudeamus.
- Kristeva, Julia (1992) *Muukalaisia itsellemme*. Alkuteos *Etrangers à nous-mêmes* (1988). Suomentanut P. Malinen. Helsinki: Gaudeamus.
- Kärjä, Antti-Ville (2007) *Sinivalokosaunderja mustavalkokuvien – suomalaiset musiikkivideot ja turvallinen toiseus*. Teoksessa Joel Kuortti & Mikko Lehtonen

- & Olli Löytty (toim.) *Kolonialismin jäljet. Keskustat, periferiat ja Suomi*. Helsinki: Gaudeamus.
- Lerner, Neil (2004) Nostalgia, Masculinist Discourse and Authoritarianism in John Williams' Scores for Star Wars and Close Encounters of the Third Kind. Teoksessa Philip Hayward (toim.) *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema*. London: John Libbey Publishing, 96–108.
- Leydon, Rebecca (2004) Forbidden Planet. Effects and Affects in the Electro Avant-garde. Teoksessa Philip Hayward (toim.) *Off the Planet: Music, Sound and Science Fiction Cinema*. London: John Libbey Publishing, 61–76.
- Lorenz, Konrad (1943) Die angeborenen Formen möglicher Erfahrung. *Zeitschrift für Tierpsychologie* 5 (2), 235–409.
- Lummaa, Karoliina & Rojola, Lea (toim.) (2014) *Post-humanismi*. Turku: Eetos.
- Löytty, Olli (2005) Johdanto. Toiseuttamista ja tilakurittomuutta. Teoksessa Olli Löytty (toim.) *Rajanylityksiä. Tutkimusreitit ja toiseuden tuolle puolen*. Helsinki: Gaudeamus.
- Maslow, Abraham (1943) A Theory of Human Motivation. *Psychological Review* 50 (4), 370–396. <http://psychclassics.yorku.ca/Maslow/motivation.htm> (Viitattu 7.1.2018.)
- Nikolajeva, Maria (1988) *The Magic Code. The use of magical patterns in fantasy for children*. Göteborg: Graphic Systems.
- Penley, Constance (1997) *NASA/Trek: popular science and sex in America*. New York: Verso.
- Redfield, Robert & Linton, Ralph & Herskovits, Melville J. (1936) Memorandum for the study of acculturation. *American Anthropologist* 38 (1), 149–152.
- Rastas, Anna (2005) Rasismi – oppeja, asenteita, toimintaa ja seurauksia. Teoksessa Anna Rastas & Laura Huttunen & Olli Löytty (toim.) *Suomalainen vieraskirja. Kuinka käsitellä monikulttuurisuutta*. Tampere: Vastapaino, 69–116.
- Roberts, Adam (2000) *Science Fiction*. London: Routledge.
- Rodman, Ron (2013) John Williams's Music to Lost in Space The Monumental, the Profound, and the Hyperbolic. Teoksessa K. J. Donnelly & Philip Hayward (toim.) *Music in Science Fiction Television Tuned to the Future*. New York: Routledge, 34–51.
- Rogers, Richard, A. (2006) From Cultural Exchange to Transculturation: A Review and Reconceptualization of Cultural Appropriation. *Communication Theory* 16, 474–503.
- Rojola, Sanna (2001) Koneen lumoissa: teknologia ja ruumis teknokulttuurissa. *Naistutkimus* 2001 (3), 16–28.
- Said, Edward W. (1995) *Orientalism*. Harmondsworth: Penguin Books.
- Sinisalo, Johanna (2004) Fantasia lajityyppinä ja kirjailijan työvälineenä. Teoksessa Kristian Blomberg, Irma Hirsjärvi & Urpo Kovala (toim.) *Fantasian monet maailmat*. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy, 11–31.
- Telotte, J.P. (2001) *Science Fiction Film*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Veijola, Soile & Jokinen, Eeva (2001) *Voiko naista rakastaa? Avion ja eron karuselli*. Helsinki: WSOY.
- WALL-E Box Office Mojo. <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=WALL-e.htm> (Viitattu 7.1.2019.)
- WALL-E IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt0910970/>. (Viitattu 7.1.2019.)
- WALL-E Soundtrack. [https://en.wikipedia.org/wiki/WALL-E_\(soundtrack\)](https://en.wikipedia.org/wiki/WALL-E_(soundtrack)). (Viitattu 7.1.2019.)
- Walters, James (2011) *Fantasy Film: A Critical Introduction*. Oxford and New York: Berg.
- Waytz, Adam & Epley, Nicholas & Cacioppo, John T. (2010) Social Cognition Unbound: Insights Into Anthropomorphism and Dehumanization. *Current Direction in Psychological Science* 19 (1), 58–62.
- Wolfe, Cary (2009) *What is posthumanism?* Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ylimartimo, Sisko (2012) *Kuviteltua – kuvitettua. Pohdintoja fantasian ja muun fiktion kuvittamisesta*. Rovaniemi: Lapin yliopistokustannus.
- Ziff, Bruce & Rao, Pratima V. (1997) Introduction to Cultural Appropriation: A Framework for Analysis. Teoksessa Bruce Ziff & Pratima V. Rao (toim.) *Borrowed Power. Essays on Cultural Appropriation*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press.

Elokuvat

- E.T. – The Extra-Terrestrial* (1982) Ohjauksen Steven Spielberg, käsikirjoittaja Melissa Mathison, säveltäjä John Williams, kuvaaja Allen Daviau, leikkaaja Carol Littleton, tuottaja Kathleen Kennedy. Universal Picture.
- WALL-E* (2008) Ohjauksen Andrew Stanton, käsikirjoittaja Andrew Stanton & Pete Docter, säveltäjä Thomas Newman, kuvaaja Danielle Feinberg & Jeremy Lasky, leikkaaja Stephen Schaffer, tuottaja Jim Morris & Lindsey Collins & John Lasseter. Disney Pixar Studios.