

TERÄSTÄ JA PALANUTTA LIHAA: SODAN REPRESENTAATIOIT HAYAO MIYAZAKIN ELOKUVASSA *LIKKUVA LINNA*

Eveliina Viljanen
Maisterintutkielma
Suomen kieli
Kieli- ja viestintätieteiden
laitos
Jyväskylän yliopisto
Toukokuu 2023

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta Humanistis-yhteiskuntatieteellinen	Laitos Kieli- ja viestintätieteiden laitos
Tekijä Eveliina Viljanen	
Työn nimi Terästä ja palanutta lihaa: Sodan representaatiot Hayao Miyazakin elokuvassa <i>Liikkuva linna</i>	
Oppiaine Suomen kieli	Työn laji Maisterintutkielma
Aika Toukokuu 2023	Sivumäärä 52
<p>Tiivistelmä</p> <p>Tutkin maisterintutkielmassani Hayao Miyazakin animaatioelokuvan <i>Liikkuva linna</i> esittämiä sodan representaatioita. Euroopassa alkaneen kriisin seurauksena sodasta puhuminen tuli ajankohtaiseksi. Elokuvat muovaavat katsojensa arvomaailmaa aktiivisesti, ja niistä saatavat mallit ja asenteet rakentavat esimerkiksi lasten käsityksiä väkivallasta. Tämän vuoksi olen kiinnostunut siitä, voisiko elokuvan sodankuvausta käyttää jollain lailla apuna sodan ilmiöiden käsittelyssä. Lähestyin tutkimusongelmaa kahden tutkimuskysymyksen avulla: 1. millaisia sodan representaatioita elokuva esittää ja 2. millä tavalla representaatioita rakennetaan elokuvassa?</p> <p>Tutkimukseni edustaa kriittistä multimodaalista diskurssintutkimusta, jonka tarkoituksena on selvittää kielenkäytön, sosiokulttuuristen tekstikäytänteiden ja diskurssien välisiä yhteyksiä (Fairclough 1997). Multimodaalisessa suuntauksessa kielenkäytöllä tarkoitetaan useamman ilmaisukeinon samanaikaista käyttämistä (Bateman, Wildfeuer & Hiippala 2017). Diskurssilla sen sijaan tarkoitetaan vakiintunutta merkityksellistämisen tapaa, joka rakentaa todellisuutta tietystä näkökulmasta tietyssä kielenkäytön kontekstissa. Tällä tavoin se luo samalla representaatioita eli uudelleenesityksiä, jotka vahvistavat tietystä ilmiöstä syntyvää kuvaa. Diskurssintutkimuksen ohella kytken työni systeemis-funktionaaliseen kieliteoriaan, jonka mukaan kieli on valintojen seurausta (Halliday 1985).</p> <p>Analysoitava aineisto koostuu 60:stä sotaan liittyvästä kuvasta ja otosta. Analyysissä hyödynnän videoanalyysiä, sf-teorian eksperientiaalisen metafunktion transitiivisuussysteemiä sekä visuaalisen kieliopin prosesseja. Analyysissä selvisi, että <i>Liikkuva linna</i> rakentaa sodasta sodanvastaista kuvaa kuuden representaation kautta: Väkivallan ja tuhon kautta elokuva korostaa visuaalista ja auditiivista ilmaisukeinoa kuvatessaan kuolemaa. Asevoimien ja aseiden avulla rakennetaan läsnäoloa niin visuaalisesti kuin kielellisestikin, ja erityisesti elokuva korostaa aseiden aikaan samaa pelon ilmapiiriä. Muodonmuutoksen representaatio rakentuu konkreettisten ja allegoristen piirteiden varaan korostaen sodan vaikutuksia yksilölle. Vallankäytön kautta ylläpidetään eriarvoisuutta visuaalisella vastakohta-asettelulla ja erilaisilla toimijuuden mahdollisuuksilla. Propagandan avulla nostetaan esiin informaation asemaa vallankäytön välineenä, ja viimeiseksi elokuva tuo esiin sodanvastaista aktiivista ja verbaalista toimintaa. Tutkimukseni tuloksia voi hyödyntää monilukutaidon opetuksen sekä lasten rauhankasvatuksen resurssina.</p>	
Asiasanat representaatio, sotaelokuvat, lastenelokuvat, diskurssintutkimus, rauhankasvatus, Hayao Miyazaki	
Säilytyspaikka Jyväskylän yliopisto	
Muita tietoja	

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	1
1.1	Elokuva vaikuttavana ja kantaa ottavana mediana	1
1.2	Aiempi tutkimus	3
2	TUTKIMUKSELLINEN VIITEKEHYS	7
2.1	Diskurssintutkimus ja multimodaalinen diskurssintutkimus.....	7
2.2	Representaatio	14
3	AINEISTO JA MENETELMÄT	17
3.1	Aineiston esitleminen.....	17
3.2	Tutkimuksen toteuttaminen	19
3.2.1	Vuoropuhelun sanavalinnat ja transitiivisuus	19
3.2.2	Multimodaalisuus	21
3.2.3	Representatiivisuus	23
4	ANALYYSI	25
4.1	Sodan representaatio väkivaltana ja tuhona	25
4.2	Sodan representaatio asevoimina ja aseina	29
4.3	Sodan representaatio muodonmuutoksena	33
4.4	Sodan representaatio vallankäyttönä.....	37
4.5	Sodan representaatio propagandana	40
4.6	Sodan representaatio sodanvastaisuutena	44
5	LOPUKSI.....	46
5.1	Pohdinta	46
5.2	Arviointi ja jatkotutkimus.....	50
	LÄHTEET	53

1 JOHDANTO

1.1 Elokuva vaikuttavana ja kantaa ottavana mediana

Tutkin maisterintutkielmassani Hayao Miyazakin (2004) animaatioelokuvan *Liikkuva linna* esittämiä sodan representaatioita. Tavoitteenani on selvittää sitä, millä tavalla kulttuurituotteessa käsitellään todellisen maailman ilmiötä ja millaista kuvaa elokuva konfliktista rakentaa. Tarkastelenkin erityisesti elokuvakertomuksen käyttämiä multimodaalisia keinoja rakentaa representaatiota. Samalla tarkastelen sen sotaan liittämiä yhteiskunnallisia ja diskursiivisia piirteitä. Alkuperäisen japaninkielisen teoksen sijaan tutkin kuitenkin suomenkielistä päällepuhuttua versiota, jonka vuoropuhelun tyyli mukailee alkuperäistä dialogia.

Vuoden 2022 alussa Venäjä aloitti hyökkäyssodan Ukrainaan ja muutti Euroopan turvallisuustilannetta huomattavasti. Kriisin seurauksena Suomessakin havahduttiin uudenlaiseen haasteeseen: miten kertoa lapselle sodasta, jota aikuistenkin on vaikea käsitellä? Sosiaalisen median ja globaalien yhteiskunnallisten keskustelun myötä uutisten tulva on yhä useammin yhä nuorempien lasten ulottuvilla, eikä lapsilla välttämättä ole riittäviä taitoja tarkastella mediassa vastaantulevia uutisia, kuvia ja videoita, joissa esiintyvää kuolemaa, väkivaltaa ja propagandaa harvoin sensuroidaan. Ukrainan tämänhetkinen tilanne saattaa siis olla monellakin tapaa hämmentävä, pelottava ja ahdistava eikä vähiten suinkaan lasten mielestä.

Juuri lapset ovatkin altteimpia vaikuttamiselle. Ilman riittävää kriittistä lukutaitoa algoritmien syöttämät videot ja kuvat saattavat näyttäytyä irrallisina, ja ilman aikuisten ohjausta lapsi saattaa jäädä käsittelemään näkemäänsä yksin. Median vaikutusta lasten arvojen ja käsitysten kehittämisessä ei näin ollen voi aliarvioida (Towbin, Haddock, Zimmerman, Lund & Tanner 2004: 20). Vaikka lapset saavatkin paljon malleja ihmisiltä ympärillään, yhtä lailla he saavat niitä kulttuurituotteista, kuten tv-sarjoista, elokuvista, kirjoista, peleistä ja musiikista. Swidlerin (1986: 273) mukaan ne antavat lapsille ensisijaisesti välineitä, joilla he voivat alkaa rakentaa omaa

arvomaailmaansa ja toimintatapojaan. Yhtä lailla kulttuurituotteilla on tärkeä asema keskustelunavaajina, sillä lapset esimerkiksi katsovat heille sopivia elokuvia juuri silloin, kun he alkavat muodostaa omia moraalikäsitteitään (Hashimoto 2015: 2).

Walma van der Molen ja van der Voort (2000: 152) ovat todenneet, että juuri liikkuva kuva on voimakas vaikuttamisen muoto. Lapsille liikkuva kuva on vaikuttavimmillaan silloin, kun se on mukautettu lapsille sopivaksi (mp.). Lastenelokuvan voi nähdä yhtenä tällaisena lapsille suunnattuna tekstilajina, joka tarjoaa yleisölleen ehkä huomaamattomastikin malleja. Esimerkiksi Levin ja Carlsson-Paige (2006: 44) huomauttavat, että viimeisten vuosikymmenten aikana televisio-ohjelmien, elokuvien ja pelien vaikutus lasten sotaleikeille on ollut merkittävä. Monimediaisten kulttuurituotteiden kautta lapset konstruoivat aktiivisesti käsitteitään muun muassa väkivallasta, eivätkä he ole pelkästään passiivisia vastaanottajia. Sen sijaan he ottavat tarjotusta sen, minkä he kokevat merkitykselliseksi. (mp.) Levinin ja Carlsson-Paigen (2006: 45) mukaan väkivallan korostunut asema arjen teksteissä, kuten uutisissa, mahdollistaakin sen, että lapset saavat ja voivat etsiä todellisista tilanteista yhtymäkohtia tarinoihin, joista he pitävät. Tällaisia ovat esimerkiksi supersankarielokuvat, joissa väkivaltaa käytetään ristiriitojen ratkaisemiseen. Viime vuosina on myös herännyt paljon keskustelua siitä, onko lasten ylipäänsä suotavaa leikkiä sotaa (esim. Kainulainen 2022; Sievinen 2022).

Lapsillekin sopiva Miyazakin (2004) *Liikkuva linna* sijoittuu keskieuropalaiseen kuvitteelliseen Ingaryn kuningaskuntaan, joka valmistautuu ottamaan yhteen naapurivaltion kanssa. Tarinan päähenkilö Sophie Hatter saa yllään Turhamaisuuden noidan loitsun, joka muuttaa hänet vanhukseksi. Sophie päättää jättää kotinsa ja muuttaa velho Haurun liikkuvaan linnaan. Siellä ollessaan Sophie tapaa Haurun, tulidemoni Calciferin ja oppipoika Marcuren. Tarinan edetessä niin liikkuvan linnan kuin henkilöhahmojenkin elämät kietoutuvat yhteen koko ajan läsnä olevan sodan kanssa, ja elokuvan päättyessä ja sodan loppuessa kunkin hahmon elämä on muuttunut.

Animaatiotradition mukaisesti elokuva pyrkii realistiseen mutta taianomaiseen vaikutelmaan. Ihmiset kuvataan inhimillisinä ja maailmat tunnistettavina vaikkakin fiktiivisinä. Näin ollen elokuvassa todentuu animaation lähtökohta siitä, että ollakseen uskottava elokuvan on tarjottava riittävästi realistisia representaatioita, jotka katsojat tunnistavat omasta elämästään (Herhuth 2014: 470–471). Samaan aikaan tämä lähtökohta on myös animaatiotekniikan käytön taustalla: Koska kaikki animaatiossa on lähtökohtaisesti keinotekoisia, elokuvan representaatiot rakentuvat voimakkaasti – jopa ihmisten näyttelemää elokuvamediaa voimakkaammin – todellisen elämän diskursiivisista ja tunnistettavista piirteistä (Forceville 2008: 475). Ilman niitä animaatio ei välttämättä saavuta riittävästä realismista. Elokuvantekijöiden on täytynyt päättää, millaisia piirteitä he nostavat kuvauksessaan esiin, mikä on jo

itsessään teoreettisena viitekehystenä käyttämäni diskurssintutkimuksen tarkastelun kohteena.

Kulttuurituotteita tutkittaessa lasten animaatioelokuvat ovat kuitenkin usein väliinputoajia muun muassa animaatiotekniikkaan kohdistuvan vähäisen arvostuksen vuoksi. Animaatio mielletään helposti genrenä (kuten lastenelokuva), vaikka kyseessä onkin media. Näin ollen lastenelokuvien sisältämiä opetuksia ja ajatuksia ei ehkä edes ymmärretä arvioida kriittisesti, vaikka liikkuvaan kuvaan perustuvia multimodaalisia tekstejä on kautta aikain käytetty propagandatarkoituksessa. Tämän lisäksi sotaa käsitteleviä elokuvia hyödynnetään rauhankasvatuksessa, jolloin nimenomaan tekstin pintatason taakse piilotetut arvot, asenteet ja käsitykset nostetaan tietoisesti esiin (Akimoto 2014a: 39–40). Useiden suomalaisten toimijoiden julkaistua ohjeita siitä, millä tavalla kriisistä voisi lasten kanssa puhua (esimerkiksi Virranniemi 2022; Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2022; Terveystalo 2022), olenkin kiinnostunut siitä, voisiko lapsillekin sopivaa animaatioelokuvaa käyttää apuna keskustelussa.

1.2 Aiempi tutkimus

Miyazakin elokuville on tyypillistä vaikeiden aiheiden käsitteleminen. Sodan lisäksi useissa hänen elokuvissaan toistuvat ilmastokriisiin ja luonnonkatastrofeihin, teknologian väärinkäyttöön, dystooppisiin yhteiskuntakuvauksiin sekä poliittisiin epäkohtiin liittyvät teemat (Napier 2012: 6). Elokuvat myös tietoisesti ja tarkoituksellisesti sisältävät viitteitä ideologioista, joilla pyritään tuomaan esimerkiksi teknologiaan liittyviä uhkia ihmisten tietoisuuteen (mp.). Yhtä lailla Miyazakin elokuvia on tutkittu myös rauhankasvatuksen ja pasifismin näkökulmista (esim. Akimoto 2013). Vaikka *Liikkuvaa linnaa* ei lähtökohtaisesti pidetäkään sotaelokuvana, sodan jatkuva läsnäolo saattaa kuitenkin herättää sellaisen mielikuvan. Osittain tästä syystä elokuvaa koskevassa tutkimuksessa ehkä korostuukin yhteiskunnallinen näkökulma. Elokuvaan kohdistuneen runsaan tutkimuksen vuoksi keskityn myös omassa tutkielmassani rajaamaan aiemman tutkimuksen koskemaan kyseistä elokuvaa.

Erin Roll (2021) esimerkiksi on tutkinut Miyazakin elokuvissa näkyvää sodan ja rauhan kuvastoa. Hän on analysoinut ja verrannut kolmea ohjaajan elokuvaa – *Tuulen laakson Nausicaäta*, *Laputaa – linnaa taivaalla* sekä *Liikkuvaa linnaa* – rinnakkain Miyazakin omien sotakertomusten kanssa (Roll 2021: 58). Tämän myötä Roll (mp.) on huomannut, että ohjaajan sodankuvaus on monipuolista elokuvasta toiseen. Miyazaki ei nimittäin esitä sotaa mustavalkoisena hyvän ja pahan taisteluna, vaan korostaa sitä, miten jokaisessa yksilössä on sekä hyvää että pahaa. Sota näytetäänkin yleensä

jonkinlaisena ihmisyyden määrittelemisen ja tarkastelemisen välineenä. Sodankuvauksen kautta kyseenalaistetaan nationalismia ja patriarkalisuutta, yksilön sisäistä eettistä maailmankuvaa sekä sodan yksilöllisiä ja yhteiskunnallisia vaikutuksia. (mts. 59.)

Erityisesti *Liikkuvassa linnassa* armeijan ja asevoimien asemaa korostetaan ja liioitellaan. Marssit ja paraatit ovat absurdeja ja turhanpäiväisiä siinä vaiheessa, kun pommit putoavat kaupunkiin, ja kun todellinen syy sodalle elokuvan lopussa paljastuu, samalla paljastuu sodan kokonaisvaltainen järjettömyys. (Roll 2021: 62.) Rollin (2021: 78) mukaan Miyazaki korostaakin elokuvissaan erityisesti sodan kompleksisuutta ja väkivaltaisuutta sekä me–he-ajattelun vaaroja. Samalla elokuvat kyseenalaistavat sodan perimmäiset syyt sekä sokean nationalismin ja johtohahmojen seuraamisen. Yhtä lailla elokuvat luovat ja vahvistavat mielikuvaa siitä, miten helposti hyvä ja paha tai rauhanomaisuus ja raivokkuus risteävät. (mp.)

Rollin lailla Lindsay Smith (2011) on tarkastellut *Liikkuvaa linnaa* rinnakkain toisen tekstin kanssa. Elokuva nimittäin pohjaa brittiläisen kirjailijan Diana Wynne Jonesin samannimiseen kirjaan, ja Smithin (2011: 1) mukaan Miyazakin elokuva onkin ”transformatiivinen sovitus” Wynne Jonesin romaanista. Transformatiivisuudella Smith (2011: 1, 19) viittaa alkuperäisteosta mukailevaan sovitukseen, joka kuitenkin pitää sisällään uudenlaisia teemoja ja merkityksiä. Elokuvan kautta myös alkuperäisestä kirjasta voi löytää uusia puolia, joita lukija ei välttämättä ole aiemmin tullut ajatelleeksi. Yksi tällainen merkittävä ero kirjan ja elokuvan välillä on juuri sodankuvaus: Miyazakin sovituksessa sota toimii eräänlaisena pääantagonistina (Smith 2011: 1). Samalla ohjaaja on tuonut sodan etualalle, kun hänen elokuvissaan ennen tätä se on ollut enemmänkin kontekstuaalinen miljöötä rakentava piirre (Roll 2021: 75).

Smithin (2011: 1) mukaan Miyazakin *Liikkuva linna* kritisoi voimakkaalla mutta hienotunteisella tavalla kansainvälistä politiikkaa ja sen viestintää. Smithin ohella Daisuke Akimotokin (2014b) tunnistaa alkuperäisen kirjan ja sen pohjalta tehdyn elokuvan transformatiivisuuden: Vaikka esimerkiksi sotaa ei kirjassa esitetäkään, siinäkin on konflikti, joka syntyy kommunikaatio-ongelmista. Vastaavasti elokuvankin lopussa käy ilmi, että sodan syttymiseen johtaneet syyt ovat nimenomaan valtakuntien välisessä viestinnässä.

Elokuvassa myös heijastuu ajatus siitä, että sota muuttaa ihmistä (Smith 2011: 9–10). Esimerkiksi Haurun fyysinen muodonmuutos toimii metaforana psykologiselle muutokselle, jolla osoitetaan sodassa tehtyjen päätösten ja tekojen seurauksia (mp.). Samalla ajatus on vastadiskurssi perinteiselle isänmaallisuutta korostavalle diskursille, jonka mukaan sotilaat ovat vapaustaistelijoita ja kotimaan puolustajia (mp.). Miyazakin elokuvissa sotilaat ja armeija kuvataankin lähes poikkeuksetta kielteisessä valossa (Roll 2021: 62).

Akimoto (2014b) korostaa myös henkilöhahmojen symbolismia osana elokuvan allegorista tulkintaa. Analyysinsä kautta hän on huomannut, että osa elokuvan henkilöhahmoista viittaa Japaniin (Hauru ja hänen ristiriitainen moraalinsa), Japanin asevoimiin (Calcifer, joka liikuttaa linnaa tehtyään sitovan sopimuksen Haurun kanssa) sekä Yhdysvaltojen kansainväliseen politiikkaan (Rouva Sulimanin valta päättää sodan kulusta) (Akimoto 2014b). Näin ollen teos voisikin rakentaa mielikuvaa sodasta ja sen kytköksestä todelliseen 2000-luvun alun kansainväliseen ja yhteiskunnalliseen tilanteeseen. Akimoton (2014b) ohella niin Roll (2021: 75), Smith (2011: 1) kuin monet muutkin *Liikkuvaa linnaa* tutkineet (esim. Cavallaro 2006: 170) ovat pitäneet Miyazakin elokuvaa eräänlaisena allegoriana Yhdysvaltojen vuonna 2003 aloittaneesta Irakin sodasta, jonka Miyazaki myös julkisesti tuomitsi. Alun perin ohjaaja olisi halunnut sisällyttää elokuvaansa enemmän eksplisiittisiä ja graafisia taistelukohtauksia, mutta sodan syttymisen myötä hän kuitenkin muutti mielensä (Akimoto 2014b).

Sodan tema läpäisee koko elokuvan, ja se näkyy niin kerronnallisella kuin visuaalisellakin tasolla. Esimerkiksi Dani Cavallaron (2006) artikkelissa nostetaan esiin elokuvan miljöön muutosta sodan edetessä: Kauniit ja vehreät kukkulat ja niityt muuttuvat runnotuiksi ja harmaiksi. Samoin pikkukaupungin värimaailma tummuu ilmapiirin muuttuessa ensin ahdistavaksi ja myöhemmin tuhoisaksi. Vastaavalla tavalla myös henkilöhahmot muuttuvat visuaalisesti sodan edetessä. Hauru saa yllään hirviölinnun sulat taistellessaan muita hirviöiksi muuttuneita ihmisiä vastaan, ja Sophien ikä vaihtelee samankin kohtauksen aikana hänen käydessään sisäistä kamppailua. Lopulta naisen sisäinen kamppailu saavuttaakin ratkaisun hetkensä kuninkaannan edustan suunnattomissa portaissa, jotka symboloivat matkaa, jonka nainen väistämättä joutuu tekemään sodan tullessa konkreettisesti osaksi hänen elämänsä. (Cavallaro 2006: 160–170.)

Andrew Kucenski (2022) puolestaan on tutkinut maisterintutkielmassaan Miyazakin elokuvien (*Tuulen laakson Nausicaä*, *Prinsessa Mononoke* ja *Liikkuva linna*) kerronnan ja musiikin välistä vuoropuhelua. Asettamalla elokuvan ääninauhan ja kuvan rinnakkain ja tarkastelemalla niiden yhteisvaikutusta hän on pyrkinyt analysoimaan kerrontaa pasifismin näkökulmasta (Kucenski 2022: 1–2). Elokuvien välillä on hänen mukaansa jonkin verran samankaltaisuutta, sillä jokaisessa elokuvassa musiikilla tuetaan sodankuvausta jollakin lailla. Kuitenkin juuri *Liikkuva linna* eroaa kahdesta vanhemmasta elokuvasta siten, että siinä musiikki toimii muita vahvemmin semanttisena merkinä sodan kauhuille. Esimerkiksi elokuvan ”pommituskohtaus” tapahtuu yöaikaan, jolloin tulen kirkkaat liekit erottuvat. Samalla musiikin mahtipontisuus ja muut äänelliset tehosteet, kuten räjähdysten äänet ja liekkien rätinä, vahvistavat teon tuhoisuutta. (mts. 48, 61–62.)

Elokuvatutkimuksen ohella kytken työni myös muun representaatiotutkimuksen joukkoon. Vaikka representaation tutkimusta on tehty

sotaelokuvista paljonkin, sodan yhteydessä kiinnostus on kohdistunut lähinnä sukupuolirooleihin. Esimerkiksi Kekäläinen (2005) on tutkinut maisterintutkielmassaan sotaelokuvassa esiintyviä maskuliinisuuden representaatioita: suomalaisessa Rukajärven tie -elokuvassa mies esimerkiksi esitetään sankaruuden kautta. Myös Jokisen (2019) kirjassa sotaa, tarkemmin nimenomaan sotakirjallisuutta, on tarkasteltu maskuliinisuuden näkökulmasta. Jokinen (2019) on pohtinut sitä, miksi miehuus nähdään sodan aikana juuri väkivallan kautta ja millä tavalla tällaiset representatiiviset käsitykset muovaavat todellisen maailman miehuutta. Myös muussa elokuvaan keskittyvässä representaatiotutkimuksessa sukupuoli on ollut vahvana kiinnostuksen kohteena. Esimerkiksi Kakriainen (2020) on tutkinut maisterintutkielmassaan kauhuelokuvan naisrepresentaatiota diskurssianalyysin menetelmällä. Hänen mukaansa elokuva liittyy naiseuteen muun muassa passiivisuusdiskurssin, toimijuusdiskurssin sekä hirviödiskurssin: nainen saatetaan nähdä toissijaisena miehen rinnalla tai eräänlaisena uhkaavana toiseutena (Kakriainen 2020). Omassa tutkielmassani kytken representaation sodan ilmiöön, ja näenkin, että työni voi entisestään laajentaa kuvaa suomalaisesta kulttuurituotteisiin kohdistuneesta sota-aiheisesta representaatiotutkimuksesta.

Cavallaron (2006) ja Kucenskin (2022) tavoin tutkielmani tavoitteena on tehdä näkyväksi elokuvan kerronnallisen tason takana piilevä diskursiivinen taso, jolla sodan representaatioita konkreettisesti rakennetaan. Oma tutkimukseni kiinnittyy kuitenkin kieleen ja sen asemaan elokuvan esityksessä. Näin se myös täydentää aiempaa visuaalisen ja kerronnan (Cavallaro 2006) sekä visuaalisen ja auditiivisen (Kucenski 2022) esittämisen tarkastelua asettamalla visuaalisen, auditiivisen ja kinesteettisen ilmaisun rinnakkain kielellisen ilmaisun kanssa. Tässä käytän hyödynni samaa diskurssintutkimuksen teoreettista viitekehystä sekä multimodaalista videoanalyysiä kuin kandidaatintutkielmassani (Viljanen 2021). Konkreettisesti tutkimukseni tavoitteena onkin selvittää *Liikkuvan linnan* tapaa ja keinoja representoida sotaa kahden alla esitellyn tutkimuskysymyksen avulla.

1. Millaisia sodan representaatioita elokuva esittää?
2. Millä tavalla representaatioita rakennetaan elokuvassa?

2 TUTKIMUKSELLINEN VIITEKEHYS

2.1 Diskurssintutkimus ja multimodaalinen diskurssintutkimus

Tutkimukseni edustaa kriittistä diskurssintutkimusta (*critical discourse analysis* eli CDA), jonka tarkoituksena on selvittää kielenkäytön, sosiokulttuuristen tekstikäytänteiden ja diskurssien välisiä yhteyksiä (Fairclough 1997: 29; Pietikäinen & Mäntynen 2019: 25). Norman Faircloughin (2015: 6–7) ajatuksiin pohjautuva tutkimussuuntaus näkee kielenkäytön sosiaalisena toimintana, jota kielelliset valinnat muokkaavat. Tästä syystä diskurssintutkimuksessa kiinnitetäänkin huomiota sekä kieleen että tapaan, jolla sitä tietyssä yhteiskunnallisessa kontekstissa käytetään. (Pietikäinen & Mäntynen 2019: 39).

Konteksti eli asiayhteys, vuorovaikutustilanne tai toimintaympäristö, jonka osana kieltä käytetään, rajaa kielenkäyttöä ja luo sille puitteet (Pietikäinen & Mäntynen 2019: 39–40). Tällaisia merkityksen muodostumiseen ja tulkitsemiseen vaikuttavia konteksteja ovat esimerkiksi yhteiskunnallinen, historiallinen ja sosiokulttuurinen konteksti, joiden lisäksi myös tilannekonteksti vaikuttaa käytettävään kieleen. Kontekstin ja kielenkäytön välillä on kaksisuuntainen yhteys, jonka mukaisesti kielenkäyttö muovaa yhteisöä ja yhteisö puolestaan muovaa kieltä. Tämä ilmiö tunnetaan myös diskurssin kaksoiskiirteenä (Pietikäinen & Mäntynen 2019: 32), ja diskurssin historiallisen luonteen vuoksi diskurssia ei siis voi irrottaa kontekstistaan (Meyer 2001: 15). Tämän vuoksi diskurssintutkimusta saatetaankin kuvata ”kielenkäytön tutkimukseksi” (Gee 2001: 100). Tässä työssä konteksti muodostuu elokuvan julkaisuajankohdan yhteiskunnallisesta keskustelusta, josta mainitsin lyhyesti johdannossa. Tänä päivänä konteksti muodostuu yhtä lailla yhteiskunnallisesti: Nyt elokuvan näkevät (suomalaiset) katsojat voivat kuitenkin

nähdä yhtäläisyyksiä elokuvan esittämän maailman ja todellisen maailman välillä. Uusimpana konkreettisenä vertailukohtana onkin juuri Ukrainan kriisi.

Koska kieli muuttuu käyttäjien ja käyttöyhteyden mukaan, diskurssintutkimuksen avulla on mahdollista tutkia yhteiskunnallisia valtarakenteita ja normeja, jotka tietyissä tilanteissa vallitsevat (Blommaert 2004: 25; Wodak 2001: 2). Tähän diskurssintutkimus pyrkii tutkimalla diskursseja. Diskurssilla tarkoitetaan eri tieteenaloilla hieman eri asioita, mutta omassa tutkimuksessani korostan kielitieteellistä näkökulmaa. Norman Fairclough (1997) itse määrittelee diskurssin kahdella tavalla: Ensimmäisellä määritelmällä hän viittaa sosiaaliseen käytänteeseen, jolla osallistutaan vuorovaikutukseen tietyssä tilanteessa. Tässä määritelmässä näkyy viitteitä interpersoonaisesta merkityksestä eli siitä, miten diskurssi rakentaa vuorovaikutusta osallistujien välille esimerkiksi tekstin tyyllillisillä valinnoilla. Toisella määritelmällään Fairclough taas nimeää diskurssin tiedon muodoksi, joka rakentaa sosiaalista todellisuutta. Tässä mielessä se kiinnittyykin ideationaaliseen merkitykseen, jota myös minä työssäni tutkin. Tällainen diskursiivinen tiedon muoto voisi olla esimerkiksi tekstin aihe. (Fairclough 1997: 31.) Kummassakin Faircloughin määritelmässä kuitenkin korostuu nimenomaan diskurssin sosiaalinen luonne (Fairclough 1995: 7).

Myös Bateman, Wildfeuer ja Hiippala (2017) kuvaavat diskurssia kahdella tavalla, jotka tosin poikkeavat Faircloughin määritelmästä siten, että ensimmäisessä kuvauksessa he tarkoittavat diskurssilla ajattelun tai merkityksellistämisen tapaa (esimerkiksi kapitalismin tai sukupuolen diskurssi). Toisessa kuvauksessa he taas näkevät diskurssin paikallisen tason kuten yksittäisen tekstin kontekstissa tapahtuvaksi ilmiöksi. Kuvauksista ensimmäinen tunnetaan myös ”isona D:nä” ja jälkimmäinen ”pienellä d:nä”. (Bateman, Wildfeuer & Hiippala 2017: 133.)

Faircloughin määritelmää mukailevaan diskurssin kuvaukseen ovat päätyneet myös Pietikäinen ja Mäntynen (2019), jotka nimeävät diskurssin ”kiteytyneeksi, tietyistä näkökulmista rakennetuksi merkityksellistämisen käytänteeksi, joka muokkaa järjestelmällisesti nimeämäänsä kohdetta” (Pietikäinen & Mäntynen 2019: 71). Heidän määritelmässään korostuu erityisesti diskurssin kontekstisidonnainen luonne ja sen kytkeytyminen historiallisiin, kulttuurisiin, yhteiskunnallisiin, instituutionaalisiin ja poliittisiin prosesseihin (mts. 30–32). Vastaavasti myös Wodak (2001: 3) tuo esiin diskurssin aikaan ja paikkaan sidotun luonteen: dominoivat ideologiat ja ihmisryhmät uusintavat diskurssia jatkuvasti. Sen sijaan Blommaertin (2004: 2) mukaan kaikki lausetta laajemmat yksiköt, joilla on merkityksen ja kontekstuaalisen kielen näkökulmasta katsottuna vakiintunut rooli, voidaan tulkita diskursseiksi. Machin ja Mayr (2012: 20) tarkastelevat diskurssia muista poiketen monimediaisesta näkökulmasta ja mieltävät diskurssin ensisijaisesti kontekstissa käytettävän kielen ilmiöksi, joka toimii kieliopin ja semantiikan välimaastossa.

Erilaisuudestaan huolimatta määritelmät korostavatkin diskurssin kontekstuaalisuutta; sen merkitys on sidoksissa aikaan ja paikkaan huolimatta siitä, millaisilla (multimodaalisilla) tavoilla se rakentuu.

Kielen ja yhteiskunnan suhde on ennen kaikkea dynaaminen, sillä väistämättä yhteisön muuttuessa kielikin muuttuu. Tämän vuoksi diskurssintutkimuksessa tutkitaan pelkän tekstin lisäksi myös sen tuottamista, jakamista ja kuluttamista yhteiskunnassa (Fairclough 1995: 9; Halliday 1985: xxii). Näin näkökulmana onkin yksittäistä tekstiä laajempi historiallinen ja kulttuurinen ajanjakso (Fairclough 1995: 19). Tämä on kuitenkin vain yksi kriittistä diskurssintutkimusta määrittelevä piirre, joka kytkeytyy luonnollisella tavalla sen tavoitteeseen kyseenalaistaa, paljastaa ja muuttaa vallitsevia valtarakenteita ja normeja, jotka ovat kehittyneet historiallisesti tietyssä yhteisössä: esimerkiksi Blommaert (2004: 24–25) kuvaa sitä, miten valta ja kontrolli ilmenevät kielessä.

Diskursseihin ja niiden tutkimukseen liittyykin oleellisesti myös vallan käsite. Diskurssintutkimuksessa valta nähdään eriarvoisuuden ilmiönä, jolla on vaikutuksia erityisesti yhteisön sisäisille sosiaalisille suhteille ja rakenteille. Valta ei kuitenkaan ole lähtöisin kielestä itsestään vaan ihmisistä, jotka kieltä käyttävät ja siten uusintavat diskursiivisilla tavoilla jo olemassa olevia valtarakenteita. (Wodak 2001: 11.) Jotkin tällaiset diskursiiviset rakenteet heijastuvat yhteiskunnassa ideologioina, joilla viitataan valta-aseman saavuttaneisiin ja jopa itsestään selvänä pidettyihin asenteisiin, käsityksiin tai konsepteihin. Fairclough (1995: 42) esimerkiksi huomauttaa "luonnollistetun" diskurssin olevan samalla mahdollisesti "luonnollistettu" ideologia, josta yksilö ei välttämättä ole edes täysin tietoinen. Näin ollen hän saattaa siis huomaamattaankin uudelleentuottaa samaa ideologiaa (mts. 45). Fairclough kuvaakin kielen ruokkivan ideologiaa samalla, kun se toimii ideologian esiintymismuotona (mts. 73).

Myös Blommaert (2004: 25) huomauttaa diskurssin olevan samaan aikaan sekä sosiaalista keskustelua rakentava että siitä riippuva. Kun diskursiivista puhetaan siis hyödynnetään tekstissä, väistämättä sen – näkyvästi tai häivytytysti – sisällään pitämällä ideologioilla, käsityksillä ja arvoilla on valtaa. Erityisesti eriarvoistumiseen (esimerkiksi rasismi, sukupuolierot, sosioekonominen luokkajako) kiinnittyvä kriittinen diskurssintutkimus pyrkii paljastamaan piilevät valtarakenteet (Gee 2001: 9). Se pyrkii muun muassa kiinnittämään huomiota edellä mainittuihin "luonnollistuneisiin" diskursseihin ja niiden vaikuttavuuteen (Fairclough 1995: 28). Tutkimuksessani kriittisyys heijastuu siinä, millaisia ajoittain epäsuoriakin keinoja elokuva käyttää kuvatessaan sotaa.

Diskurssintutkimus onkin pitkälti linjassa M. A. K. Hallidayn kehittämän systeemifunktionaalisen kieliteorian kanssa. Sf-teorianakin tunnettu kielikäsite pohjaa ajatukseen, jonka mukaan kielen systeemisyys todentuu funktionaalisesti

kielellisinä valintoina tietyssä kontekstissa, sillä merkityksiä luodaan tekemällä valintoja (Halliday 1985: xiii–xiv). Hallidayn ja Matthiessenin (2013: 23) mukaan systeemisyyttä syntyy siitä, että yhdestä kielellisestä valinnasta seuraa aina muita kielellisiä valintoja. Näin ollen sf-teoria korostaa näkyvästi kielen merkityksen, muodon ja kontekstin yhteyttä. Hallidayn ohella myös Eggins (2004: 2) painottaa sitä, että sf-teorian näkökulmasta tekstit ovat aina sosiaalisen vuorovaikutuksen tuotteita, ja siksi niitä tulisi aina analysoida osana kulttuurillista ja yhteiskunnallista viitekehystä. Samasta syystä sf-teorian analyysissä tarkastellaan myös yksityiskohtaisia kielellisiä ratkaisuja, jotka rakentavat tekstin merkityksiä. Tarkoituksena onkin pohjimmiltaan ymmärtää ja arvioida tekstiä suhteessa sen kontekstuaaliseen tavoitteeseen (Halliday 1985: xv), ja tähän myös diskurssintutkimus osittain pyrkii tekemällä näkyväksi tekstissä olevia diskurseja.

Kielenkäytön kontekstuaalisuus, yhteiskunnan asettamat normit ja yksilön tekemät kielelliset valinnat heijastuvat aina jossain määrin tekstissä ja sen kielessä. Kulttuurinen konteksti esimerkiksi todentuu genren eli tekstilajin muodossa, kun taas tilanteisesta kontekstista kertoo rekisteri eli tilanteinen kielimuoto (Eggins 2004: 54–55, 111). Tilanteinen kieli todentuu tekstin sisällön (alan), vuorovaikutussuhteen (osallistujaroolien) sekä tekstitason (esiintymismuoto) kautta, ja jonkin funktion muuttuessa väistämättä myös tekstille tapahtuu jotakin (mts. 9, 111). Kun teksti kuitenkin tehdään, sekä sen tekijät että tulkitsijat hyödyntävät samoja sosiaalisia resursseja, jotka rakentavat diskurssia. Yhtä lailla diskurssi tietysti rakentaa vastavuoroisesti niitä. (Fairclough 1995: 10.) Tästä johtuen kieli voidaankin nähdä välineenä, jolla voidaan tutkia yhteiskunnan nykytilaa ja historiaa (Pietikäinen & Mäntynen 2019: 16).

Voidakseen ilmaista useita samanaikaisia merkityksiä kieli saakin erilaisia tehtäviä, jotka tunnetaan metafunktiona (Halliday 1985: xiii; Eggins 2004: 11). Metafunktion perustehtävä on säädellä kielen muotoa (Shore 2012a: 154). Hallidayn (1985: xiii) mukaan merkitys muodostuu maailmaa luovasta ideationaalisesta metafunktionista sekä vuorovaikutusta ilmaisevasta interpersoonaisesta metafunktionista. Nämä metafunktiot vaativat kuitenkin rinnalleen myös kolmannen, tekstuaalisen, metafunktion, jonka tarkoituksena on antaa konkreettinen muoto kahdelle muulle. Jokainen metafunktio on läsnä jollain tapaa jokaisessa tekstissä: Ideationaalisesti teksti representoi maailmaamme. Interpersoonaisesti se taas ilmaisee osallistujien välisiä vuorovaikutussuhteita ja asenteita. Lopulta kaikki ilmaistaan tekstuaalisesti jollakin semioottisella medialla ja ilmaisukeinolla, joka vastaa englanninkielistä *moden* käsitettä. (Halliday 1985: 36–37; Halliday & Matthiessen 2013: 30–31.) Työssäni käytän kuitenkin suomenkielistä ilmaisukeinoja siitä puhuessani.

Vaikka metafunktioita ei ole tekstimerkityksissä mielekäästi erottaa liikaa, olen rajannut tutkimukseni koskemaan pelkästään kokemusmaailmaa luovaa

ideationaalista metafunktiota, jonka tehtävänä on rakentaa representaatioita. Kun kieltä käytetään rakentamaan mielikuvaa maailmasta, tässä tapauksessa kuvitteellisten valtioiden välisestä sodasta ja sen vaikutuksista, hyödynnetään samalla transitiivisuutta, joka merkitsee representatiivisten valintojen systeemiä (Halliday & Matthiessen 2013: 213). Halliday (1985: 101) käyttää transitiivisuudesta myös termiä reflektiivisyys. Transitiivisuussysteemi on osa ideationaalisen metafunktion alametafunktiota eli eksperientaalista metafunktiota, johon työssäni keskityn. Transitiivisuussysteemi realisoituu lauseen prosessityyppeinä, joilla ilmaistaan tekemistä (materiaaliset prosessit), ajattelemista (mentaaliset prosessit) ja olemista (relaationaaliset prosessit) sekä valintaan liittyviä osallistujia (Halliday 1985: 104, 107, 112; Halliday & Matthiessen 2013: 214). Prosessityypit näkyvät aina kielen semanttisessa systeemissä ja saavat konkreettisen muodon lauseen verbinä (Halliday 1985: 101). Kielellinen valinta tehdäänkin yleensä juuri niiden ja niiden kanssa esiintyvien olosuhteiden välillä. Näistä kerron tarkemmin työni kolmannessa pääluvussa menetelmän yhteydessä.

Eksperientaalisen metafunktion ohella ideationaaliseen metafunktioon sisältyy looginen metafunktio, jolla viitataan lausekompleksisuuteen eli siihen kuinka lauseiden väliset suhteet representoivat maailmaa (Halliday & Matthiessen 2013: 30; Eggins 2004: 254). Lausekompleksisuutta tarkastelemalla osoitetaan kielellisten valintojen ja merkityksen välistä yhteyttä sekä sitä, millainen kielen rooli merkityksen välittämisessä toisiinsa kytkeytyvien lauseiden kautta on (Eggins 2004: 256).

Koska aineistoni on kuitenkin hyvin multimodaalinen, prosessityypit korostuvat suhteessa lausekompleksisuuteen, enkä siis tutkielmassani keskity tähän ideationaalisen metafunktion osaan. Eksperientaalinen metafunktio soveltuu tutkielmaani myös siksi, että diskurssintutkimuksen näkökulmasta ihmisten vaikutteet ovat aina läsnä tekstissä: kielellisen valinnan – kuten prosessityypin tai olosuhteita kuvaavan sanan kuten pronominin – avulla ihmiset vahvistavat ja haastavat vallalla olevia ja häivytettyjä asenteita ja uskomuksia (Fairclough 1995: 6–7). Prosessityypit toistuvat myös kuvan tasolla (esim. Kress & van Leeuwen 1996), mikä osoittaa niiden olevan riippumattomia semanttisesta ilmaisukeinosta.

Koska analyysin kohteeksi valitsemani teksti on elokuva, tutkielmani vaatii perinteisen diskurssintutkimuksen rinnalle myös sen alalajin, multimodaalisen diskurssintutkimuksen (*multimodal critical discourse analysis* eli MCDA). Tässäkin tutkimussuuntauksessa kiinnitetään huomiota diskurssien, kielen ja yhteisön väliseen kompleksiseen suhteeseen, jossa ideologiat ja vallankäyttö ilmenevät eri tavoin. Multimodaalisessa suuntauksessa merkitykset muodostuvat kuitenkin monenlaisten ilmaisukeinojen kautta, joita ovat kielen lisäksi visuaalinen, auditiivinen ja kinesteettinen ilmaisu. Käytännössä elokuvassa merkityksiä luovat yhdessä niin

vuoropuhelu, kuvien asettelu ja värit sekä videon leikkaus ja musiikin rytmi (Ledin & Machin 2018: 24–25, 29).

Yhteiskunnan viestintätapojen monipuolistuessa ja teknologian kehittyessä kirjallisen, visuaalisen ja auditiivisen ilmaisun merkitys on voimistunut ja yhä useammin tekstit hyödyntävät useampaa kuin yhtä semioottista ilmaisukeinoja. Multimodaalisuudella tarkoitetaan kommunikaation tapaa, joka hyödyntää erilaisia semioottisia ilmaisukeinoja merkityksen ilmaisemisessa (Bateman, Wildfeuer & Hiippala 2017: 7; Mikkonen 2012: 298). Forcevillen (2008: 469) mukaan multimodaalisessa tekstissä täytyy olla vähintään kahta erilaista semioottista ilmaisukeinoja, jotta teksti voidaan tulkita multimodaaliseksi. Tässä mielessä kaikenlainen kommunikaatio voidaan siis nähdä jossain määrin multimodaalisena, kuten myös Mikkonen (2012: 296) ja Kress (2010: 1) huomauttavat.

Kullakin semioottisella ilmaisukeinolla on oma merkityspotentiaalinsa eli mahdollisten valintojen joukko. Tämä rinnastuu sf-teorian systemisyyteen. Joissakin tapauksissa yksi ilmaisukeino on kuitenkin toista parempi. (Kress 2010: 1.) Aivan kuten perinteinen kieli myös muut semioottiset ilmaisukeinot muovautuvat sosiaalisesti ja muovaavat sosiaalista ympäristöään. Yhteisön resurssit vaikuttavat siihen, millaisissa konteksteissa mikäkin semioottinen ilmaisukeino toimii parhaiten merkityksen välittämisessä. (Kress 2010: 19; Mikkonen 2012: 297.) Ilmaisukeinojen tarjoamat semioottiset resurssit poikkeavat toisistaan, ja esimerkiksi Saussuren sosiosemanitiikan mukaan resursseja rakennetaan ja jaetaan sosiaalisesti eli ne voidaan myös tulkita sosiaalisina merkkeinä (*sign*) (Kress 2010: 62).

Sekä Hall (1997: 31) että Kress ja van Leeuwen (1996: 5) puhuvat merkeistä ja Saussuren merkkisysteemistä, jossa muodolla (*signifier*) on aina merkitys (*signified*). Näin tietty muoto aina ymmärretään merkitsemään jotakin todellisesta maailmasta luotua ja 'tuotettua' päänsisäistä konseptia (Hall 1997: 24, 31). Jotta merkki voidaan ymmärtää, sen täytyy mukailla tuttua yhteisössä kierrätettyä muotoa. *Liikkuvassa linnassa* tällainen merkki on esimerkiksi taivaalla lentävä Hauru, joka lintumaisesta muodostaan huolimatta mukailee tarpeeksi lentokonetta. Muotoa vahvistetaan lentokoneen syöksyäänellä, jolloin ilmaisukeinot välittävätkin merkitystä yhdessä. Merkit eivät koskaan esiinny tyhjiössä, vaan ne rakentavat merkitystä aiempien muotojen ja merkitysten varaan – niin myös elokuvassa.

Myös multimodaalisessa esittämisessä Hallidayn systemis-funktionaalinen kieliteoria metafunktioiden on läsnä. Sf-teorian pohjalta visuaalisen kielioppinsa koonneet Kress ja van Leeuwen (1996: 13) korostavat sitä, että kaikki metafunktiot täydentävät merkitykset näkyvät myös (liikkuvassa) kuvassa. Ideationaalisen metafunktion merkitykset kuvaavat ulkoista maailmaa siten, että niiden väliset suhteet säilyvät samoina myös kuvan representatiivisessa muodossa (mts. 13–13, 40). Tämän kuva tekee narratiivisten ja konseptuaalisten prosessien avulla, jotka

rinnastuvat Hallidayn prosessityypppeihin: narratiiviset prosessit vastaavat materiaalisia ja mentaalisia prosesseja kun taas konseptuaaliset vastaavat relationaalisia prosesseja (mts. 56; Jewitt & Oyama 2004: 141). Vastaavasti interpersoonaiset merkitykset vetoavat katsojaan ja osallistavat häntä esimerkiksi kuvan tyylin avulla (Jewitt & Oyama 2004: 145). Tekstuaalisesti todentuvat merkitykset puolestaan luovat koherentin ja informatiivisen kokonaisuuden mm. asettelun ja ohjaavan lukusuunnan avulla (mts. 147).

Vaikka Halliday korostaa sf-teoriassaan nimenomaan kielellisiä valintoja, samalla lailla muut ilmaisukeinot edellyttävät käyttäjältään systeemaattisia valintoja. Kress ja van Leeuwen tarjoavat visuaalisen kieliopin kuvan analysoimiseen, mutta yhtä lailla elokuvan äänimaailma on valintojen seurausta. Tästä syystä multimodaalisessa diskurssintutkimuksessa onkin olennaista tunnistaa semioottisia ilmaisukeinoja, joita viestin välittämisessä hyödynnetään (Machin & Mayr 2012: 26). Yhdessä ne nimittäin ilmaisevat arvoja ja asenteita, joita diskursseihin liitetään ja joita nostetaan esiin tai päinvastoin häivytetään näkyvistä.

Tämän kaiken lisäksi tutkimukseni kiinnittyy osittain erityisen vahvasti yhteisön ymmärrystä rakentavaan kertomuksen eli narratiivin genreen. Diskursiivisen vuorovaikutuksen varaan rakentuvat genret muovaavat sosiaalista todellisuutta, mutta Faircloughin (2003: 68) esigenrenä pitämä narratiivi tekee niin kiinnittyen nimenomaan tiettyihin diskursiivisiin käytänteisiin. Kertomisen avulla jäsennetään maailmaa ja kokemuksia sekä havainnollistetaan ja jaetaan diskursiivisia puhetapoja. Tästä syystä kertomuksen merkitys avautuukin vasta tiettyssä kulttuurisessa kontekstissa, kun asioita ja ilmiöitä esitetään uudelleen ja niille annetaan uudenlaisia merkityksiä. (Pietikäinen & Mäntynen 2019: 144–145.) Kertomus voidaankin tiivistää yksinkertaisesti ”genreksi, jolla kertomisen funktio täytetään” (Bateman, Wildfeuer & Hiippala 2017: 129).

Fairclough (2003: 69) erottaa esigenrestä tilanteisen genren, jolla hän viittaa tiettyihin konkreettisiin tekstilajeihin, joilla merkityksiä rakennetaan ja jaetaan. Tällainen tilanteinen genre on esimerkiksi viihdyttävä animaatioelokuva, tässä tapauksessa tietysti *Liikkuva linna*, joka pitää sisällään sosiaalisesti jäsenyntyviä merkityksiä. Merkitykset ovat poikkeuksellisesti (ja eksplisiittisesti) monikulttuurisia: elokuvan alkuperän tuotantoprosessi viittaa Japaniin, kun taas tarinan tasolla viitataan enemmän eurooppalaiseen kulttuuriyhteisöön. Elokuvan tekijät nimittäin kritisoivat jossain määrin elokuvan avulla Japanin antamaa hyväksyntää Irakin sodalle, mutta samanaikaisesti tarinan tasolla hahmot elävät saksankielisessä yhteiskunnassa. Kertomuksissa toistuukin usein tietynlainen vakiintunut rakenne, ja animaatioelokuvassa tämä rakenne todentuu kronologisena juonena (Fairclough 2003: 83–84).

Pietikäinen ja Mäntynen (2019) puolestaan korostavat kertomuksen performatiivista luonnetta: joku aina kertoo kertomuksen jollekin. Se siis vaatii vuorovaikutussuhteen tullakseen tulkituksi. Näin kertomuksella onkin aina tarkoitus ja tavoite, ja usein ne kytkeytyvät johonkin diskurssiin, jota kertoja haluaa kertomuksellaan voimistaa. Kertomus eroaa diskurssista kuitenkin siten, että se korostaa nimenomaan kertojan oman äänen kuulumista ja yhteisön sosiaalisen toiminnan kokemuksellista puolta. Tästä syystä kertomukseen täytyykin kasvaa. Narratiivia koossa pitävä juoni mukailee tuttuja kielellisiä ja sosiaalisia toimintatapoja, ja jos katsojalla ei ole niistä kokemusta, kertomukseen valikoitua todellisuudenkuvausta voi olla vaikea tulkita, arvioida ja uudelleentuottaa. (Pietikäinen & Mäntynen 2019: 147–149.) Tästä syystä kertomusta voidaankin hyödyntää myös vallankäytön välineenä. Multimodaalisena kertomuksena elokuvakin hyödyntää jo olemassa olevia narratiivisia toimintatapoja, joiden valta perustuu yhteisöllisten ja sosiaalisten rakenteiden olemassaoloon.

2.2 Representaatio

Kielen avulla rakennetaan ja muokataan sosiaalista todellisuutta. Semioottisten resurssien avulla luodaan diskursseja, jotka järjestelevät, nimeävät, kategorisoivat ja uudistavat puhetapoja ja käsityksiä (Pietikäinen & Mäntynen 2019: 78–79). Ennen kaikkea diskurssien kautta käytetään valtaa valitsemalla esiin nousevat ja piilotetut tai häivyttetyt diskurssit. Väistämättä osa puhetavoista jää tällöin pois muiden tullessa niiden tilalle. Näin ollen tietystä ilmiöstä syntyvä kuva on aina valintojen seurausta: mitkä diskurssit ovat kuvassa läsnä ja mitkä taas jätetään tahallisesti huomiotta? (Fairclough 1997: 13). Tätä diskurssien luomaa kuvaa kutsutaan myös representaatioksi eli 'uudelleen esittämiseksi' (Pietikäinen & Mäntynen 2019: 78–79).

Diskurssintutkimuksen näkökulmasta representaation käsitettä lähestyvä Fairclough (2003: 124) näkee representaation diskursiivisena ja projisoivana välineenä, jolla todellisen maailman asiat kytkeytyvät toisiinsa. Hänen mukaansa nimenomaan diskurssit ovat representoinnin tapoja, sillä representaatioissa heijastuvat lukuisat puhettavat ja ideologiat (mp.). Ideologiaa itsessään hän pitää jo jonkinasteisena todellisen maailman ajattelutapojen representaationa ja korostaa ideologiaan liittyviä "luonnollistuneita" diskursseja, jotka häivyttävät representaatioon kuuluvaa valintaa ja vallankäyttöä (Fairclough 2015: 32). Representaatio syntyy usein juuri vallalla olevista diskursseista, minkä vuoksi se samalla usein vahvistaa niitä ja häivyttää vastadiskursseja ja -ideologioita (mts. 107). Koska representaatio rakentuu diskursiivisesti, sen avulla on mahdollista eritellä diskursseja (Fairclough 2003: 26). Näin myös pyrin tutkimuksessani tekemään.

Representaatio ei kuitenkaan merkitse samaa kuin diskurssi. Fairclough (2003: 124) esimerkiksi luo selvän eron käsitteiden välille kuvaamalla representaatiota konkreettisena ilmenemismuotona abstraktimmalle diskurssille. Vastaavalla tavalla myös Pietikäinen ja Mäntynen (2019) erottavat käsitteet toisistaan: Siinä missä diskurssi on enemmänkin jatkuvasti muutoksessa oleva puhetapa tai ajatus, representaatio on siitä vain pysäytyskuva. Tässä mielessä representaatio onkin siis muuttumaton ja yksiulotteinen, vaikka siinä yhdistyvätkin useat erilaiset diskursiiviset ja dynaamiset merkitykset. (Pietikäinen & Mäntynen 2019: 79.) Representaation yksiulotteisuutta korostaa myös Hall (1997: 15-16), joka näkee representaation ensisijaisesti ihmisten tuottamana kuvana, jota käytetään merkitsemään jotakin ilmiötä tai ihmisryhmää. Koska representaatio tuotetaan sosiaalisesti, se myös tunnustetaan todelliseen maailmaan kuuluvaksi (mp.).

Diskursiivisesti rakentuvana representaatio ei kuitenkaan ole riippuvainen vain yhdestä semioottisesti systeemistä. Sen ei siis tarvitse rakentua vain kielellisesti. Tämän Fairclough (2003: 126) itsekkin haluaa nostaa esiin huomauttamalla diskurssien muodostavan representaation niin kielen kuin muiden sosiaalisten ilmaisukeinojen välityksellä. Työssäni näenkin representaation olevan ennen kaikkea multimodaalisesti tuotettu ja useiden ilmaisukeinojen kautta rakentuva kuvaus sodasta. Semioottisten merkkien, diskursiivisten merkitysten sekä kontekstuaalisen ilmiön kautta elokuva pyrkii luomaan tunnustettavaa kuvaa, johon katsoja voi omasta subjektiivisesta näkökulmastaan käsin kiinnittyä (Kress & van Leeuwen 1996: 37).

Tässäkin mielessä yksittäinen diskurssi voi siis saada aikaan monia erilaisia ja yksityiskohtaisiakin representaatioita (Fairclough 2003: 124). Tällaisesta vuorovaikutukseen kiinnittyvästä piirteestään huolimatta representaatio ei myöskään merkitse samaa kuin kommunikaatio. Kommunikaatio nimittäin syntyy vuorovaikutuksessa muiden kanssa, kun taas representaatio rakentuu enemmänkin yksilön ja hänen kokemusmaailmansa kautta (Kress 2010: 51). Yhtä lailla se kohdistuu juuri yksilöön itseensä eikä muihin kuten kommunikaatiolle on tyypillistä (mp.). Vastaavasti subjektiivisuus näkyy representaation tulkinnessa esimerkiksi silloin, kun "luonnollistuneet" diskurssit ohitetaan nopeasti totuuksina.

Kieli siis representoi maailmaa luomalla tunnustettavan kuvan ilmiöstä, sen toimijoista ja heidän välisistään suhteista (Pietikäinen & Mäntynen 2019: 79). Representaation käsitteen kautta maailmaa kuvataan ja analysoidaan, ja koska representaatio tuotetaan aina semioottisten välineiden avulla – oli väline sitten kieli, kuva, ääni tai toiminta – sen esittämässä kuvassa on aina läsnä aiemmat merkitykset ja niiden luomat uudelleen esittämiset. Samalla representaatio on kuitenkin kontekstuaalinen, uusi ja ainutkertainen (mp.). Sen lävitse heijastuvat diskursiiviset käytänteet kertovat ajasta, paikasta ja tilanteesta, jossa representaatiota on ennen

käytetty. Tästä syystä representaatiosta voi aina nähdä vilauksen ideologiasta, jonka mukaiset diskurssit ovat sen luoneet.

Representaation avulla on mahdollista selvittää, millä tavoin todellisuutta kuvataan ja millaisesta näkökulmasta niin tehdään. Representaation luominen on aina toimintaa, jolla on seuraukset. Representaation luoja päättää, millaisia asioita hän esityksessään nostaa esiin ja millaiset hän taas jättää piiloon. Tästä syystä uudelleen esittämisiä voidaankin käyttää myös sorron ja epätasa-arvon vahvistamisen välineenä – tiedostetusti tai tiedostamattomasti. Potter (1996) määritteleeekin representaation uskomukseksi siitä, millä tavalla informaatiota kerätään ja miten siihen vastataan. Hän korostaa representaation kykyä muuttaa käsityksiä ja kuvauksia sekä sitä, kuinka representaatio ikään kuin saa merkityksensä vasta, kun sen esittämään kuvaukseen vastataan. (Potter 1996: 178.) Tutkimuksessani en kuitenkaan tarkastele tapaa, jolla *Liikkuoan linnan* sodan representoiminen vastaanotetaan vaan sitä, miten representaatiota ylipäänsä luodaan. On kuitenkin hyvä muistaa, että loppujen lopuksi representaation pysäytyskuva on vain kuva, jonka todellinen merkitys voi olla hyvin erilainen katsojasta riippuen.

3 AINEISTO JA MENETELMÄT

3.1 Aineiston esitleminen

Tutkimukseni aineisto on kerätty Hayao Miyazakin ohjaamasta animaatioelokuvasta *Liikkuva linna* (*Hauru no ugoku shiro*), joka ilmestyi alun perin 20. marraskuuta 2004. Suomessa elokuva sai ensi-iltansa melkein vuotta myöhemmin Pekka Lehtosaaren ohjaamana päällepuhuttuna käännösversiona 23. syyskuuta 2005. Elokuva kertoo keskieuropalaisessa kuvitteellisessa maassa asuvasta Sophiesta, joka muuttaa velho Haurun liikkuvaan linnaan tultuaan Turhamaisuuden noidan kiroamaksi. Kun Sophie yrittää purkaa omaa kiroustaan ja Haurun päälle langetettua loitsua, maassa puhjennut sota tulee osaksi hänenkin elämäänsä.

Tutkimukseni kohteena oleva teksti koostuu videokuvasta, jota voidaan pitää yhtenä tehokkaimpana merkityksenvälittäjänä, koska siinä yhdistyy samanaikaisesti useita ilmaisukeinoja. Elokuvan tekstilaji onkin jo lähtökohtaisesti multimodaalinen, ja multimodaalisuutta voidaankin pitää tekstilajia määrittelevänä piirteenä. Visuaaliset kuvat, musiikki ja äänitehosteet, näytellyt tai piirretyt hahmot (ja heidän puheensa ja toimintansa) sekä lavasteet luovat kokonaisuuden, jonka kautta katsojalle kerrotaan tarinaa. (Valkola 1993: 12.) Jokaisella näkyvällä piirteellä pyritään johonkin, ja vaikka yksittäiset ilmaisukeinot pitävät sisällään omanlaisensa tavoitteen, tekstilajin tasolla tavoite muodostuu kuitenkin kokonaisuudesta. Tekstilaji rakentuu merkeistä, joiden tulkinta puolestaan riippuu katsojasta. (mts. 14.) Tässä mielessä elokuva rinnastuu muihin taiteen tekstilajeihin, ja sen analysoimisessa voikin hyödyntää esimerkiksi kirjallisuuden käsitteitä (Kauppinen 2014: 20). Elokuvan ilmaisukeinot kuitenkin varioivat runsaasti, sillä elokuvagenret (komedia, draama, kauhu, toiminta jne.) edellyttävät niiltä erilaisia funktioita. Niinpä fantasiaa lähellä

olevassa (animaatio)elokuvassa hyödynnettävät ilmaisukeinot voivat olla hyvinkin erilaisia kuin vaikkapa kauhuelokuvassa. (Valkola 1993: 18.)

Liikkuvaa linnaa voi pitää myös viihdyttävänä tarinana, joka merkitsee kronologista ja henkilöhahmoihin painottuvaa videota. Viihdyttävässä tarinassa ideologiset vaikutteet suodattuvat nimenomaan hahmojen ja heidän tekojensa lävitse. (Ledin & Machin 2018: 134.) Tähän myös perustuu viihdyttävän tarinan vaikuttavuus (mp.). Tarinan edetessä vaiheittain katsoja tulkitsee vaikutteita – kuten narratiivin performatiivisuus edellyttää – ja näin tarina yhdessä tulkinnan kanssa luo diskursiivista merkitystä (mts. 155). *Liikkuvassa linnassa* henkilöhahmojen tarinalinjat kytkeytyvät yhteen etenevän sodan kanssa, joten hahmoja esittämällä kerrotaan samalla myös sodasta. Hauru ja hänen muutoksensa lentokoneesta hirviöksi on tästä oivallinen esimerkki. Kokoamani aineiston näkökulmasta otot ja kohtaukset siis kiinnittyvät samanaikaisesti niin tarinan vaiheisiin kuin diskursseihinkin. Samalla tämä yhteys tietysti myös rajaa sitä, millaisia asioita olen aineistoon elokuvasta nostanut. Lähtökohtaisesti tarkastelenkin sotaa koskevia diskursseja yhdessä elokuvan tarinallisen kontekstin kanssa.

119 minuuttia kestävästä elokuvasta keräämäni aineisto on laajuudeltaan noin 53 minuuttia ja muodoltaan hyvin multimodaalista. Aineisto koostuu 60 yksittäisestä kuvasta ja otosta, joissa kaikissa jollakin tavalla käsitellään sotaa tai siihen liitettäviä tunnistettavia piirteitä. Tällaisia ovat esimerkiksi sotakoneet, sotilaat, aseet ja kielelliset puhetavat, joilla sotaa tai sotimista luonnehditaan (*sota, taistelu*). Tämän vuoksi aineiston otot ja kohtaukset ovat pituudeltaan keskimäärin parista sekunnista puoleen minuuttiin. Multimodaalisena ilmaisumuotona elokuva yhdistää videokuvaa, ääntä ja kielellistä vuoropuhelua, jonka olen litteroinut perustavalla puheen asiasisältö edellä (Ruusu vuori 2010: 425).

Olen poiminut aineistoni suomeksi puhutusta versiosta, jonka tiedostan olevan tulkinta alkuperäisestä japaninkielisestä vuoropuhelusta. Vaikka päällepuhutun suomenkielisen vuoropuhelun kääntäjät ovat yrittäneet mukaila alkuperäisessä versiossa ilmaistuja merkityksiä, käännöksessä hukkuu aina väistämättä jotakin. Näen päällepuhutun version olevan kuitenkin lähempänä alkuperäisteoksen mukaista esitystä verrattuna pelkästään suomeksi tekstitettyyn versioon. Tekstitetyssä versiossa tekstile on esimerkiksi varattu vain tietty tila, mikä saattaa vaikuttaa kääntäjien tekemiin kielellisiin valintoihin. Sen sijaan päällepuhutusversiossa aikaa dialogille on suunnilleen yhtä paljon. Yhtäältä siitä näkee myös prosodiset piirteet sekä puheen ja toiminnan samanaikaisuuden siinä määrin kuin aineiston analyysi sitä vaatii.

Tekijänoikeuslain alaisena itsenäisenä teoksena *Liikkuvaa linnaa* voi (kuva)siteerata opinnäytetyössä, jos teokseen viitataan asianmukaisesti (Aineistonhallinnan käsikirja 2023). Lainattujen sitaattien tulee kunnioittaa

alkuperäisteosta, eivätkä ne saa olla liian lyhyitä tai liian pitkiä, jotta alkuperäinen sisältö ei vääristyisi (Jyväskylän yliopisto 2022). Siteerauksen tulee olla myös perusteltua, jota aineistosta tekemiini huomioiden ja johtopäätösten tukeminen ja havainnollistaminen on (mp.). Analyysiluvussani hyödynnän elokuvasta otettuja aineistoesimerkkejä kuten lainauksia ja kuvia, joihin kuitenkin viitataan vain aikaleimalla toisteisuuden välttämiseksi. Ennen sitä kuvaan tutkimukseni toteutusta, aineistolähtöistä analyysiä.

3.2 Tutkimuksen toteuttaminen

3.2.1 Vuoropuhelun sanavalinnat ja transitiivisuus

Kun analysoin aineiston kielellistä vuoropuhelua, hyödynnän systeemifunktionaalisen kielikäsitteilyn eksperientaalisen metafunktion transitiivisuussysteemiä: sen prossityyppejä, osallistujia ja tarpeen mukaan olosuhteita. Koska elokuvan tekijät ovat tehneet kielellisiä valintoja sen suhteen, millaista sanastoa ja toimintaa he tekstissään käyttävät ja esittävät, eksperientaalinen metafunktio mahdollistaa sen, että minä voin eritellä ja analysoida tehtyjä valintoja sana- ja lausetasolla. Vuoropuhelun analyysissä korostan nimittäin prosesseja ja niihin kiinnittyviä osallistujia sekä leksikaalisia valintoja, joiden analyysissä hyödynnän *Ison suomen kielen* verkkoversiota (myöhemmin VISK) sekä *Kielitoimiston sanakirjaa* (myöhemmin KS).

Sanaston tasolla pyrin esimerkiksi kiinnittämään huomiota rekisteri- ja alakohtaisiin valintoihin kuten siihen, millaisilla adjektiiveilla sotaa ja sotimista määritellään. Samalla tarkastelen myös toimijuutta hämärtävää nominalisaatiota ja sanojen välisiä järjestäytyneitä merkityssuhteita kuten synonymiaa ja antonymiaa (vastakohtaisuussuhde), meronymiaa (osa-kokonaisuus-suhde) sekä hyponymiaa (hierarkiasuhde) (Machin & Mayr 2012: 137; Shore 2012b: 163). Näin pyrin muodostamaan kokonaiskuvaa siitä, millaisia sanastollisia arvo- ja asenneväritteisiä valintoja elokuva hyödyntää esityksessään.

Lausetasolla puolestaan analysoin prosessityyppejä, jotka perustuvat ajatukseen siitä, että lause antaa tietoa maailmasta ja toiminnasta niin merkityksellään kuin rakenteellaankin (Eggins 2004: 211). Esimerkiksi prosessityypeistä ensimmäinen konkreettista ja ulkoisen maailman toimintaa jäsentävä materiaallinen prosessi (*taistella, ampua*) rakentuu (in)transitiivisuuden varaan (Halliday & Matthiessen 2013: 214, 219; Shore 2012b: 165). Materiaalisella prosessilla on aina toimija (*Actor*), ja joissakin objektin saavissa prosesseissa on myös toiminnan kohde (*Goal*) (Halliday 1985: 104). Esimerkiksi lauseessa *Sota-alus pudottaa pommeja* toimija on *sota-alus* ja

pommeja ovat kohde. Aktiivimuodon lisäksi materiaalisella prosessilla on myös passiivimuotoinen variantti (mp.). Joissakin tapauksissa kohteen sijaan lauseessa onkin toiminnasta hyötyjä (*Beneficiary*) (Eggins 2004: 220).

Kun materiaallisen prosessin yhteydessä kysytään ”mitä joku tekee?”, mentaalisen prosessin kohdalla kysytään ”mitä joku ajattelee tai tuntee?” (Eggins 2004: 225). Mielensisäiset mentaaliset prosessit jaetaan kolmeen alaprosessiin, joita ovat tulkinnalliset (*nähdä*), affektiiviset (*pelätä*) sekä kognitiiviset (*tietää*) prosessit (Halliday 1985: 111). Jokaisella mentaalilla prosessilla on myös tietoinen ja inhimillinen tuntija (*Senser*), jonka läpi ilmiö (*Phenomenon*) havaitaan (Eggins 2004: 227). Esimerkkilauseessa *Hirviöt unohtavat itsensä* tietoisena tuntijana on *hirviöt* ja ilmiön osallistujaroolin ottaa puolestaan *itsensä*.

Kolmas pääprosessityyppi taas jäsentää asioiden ja olentojen välisiä suhteita (Shore 2012b: 164). Relationaalisella prosessilla (*olla, kuulua*) ilmaistaan olemassaoloa ja osallisuutta, ja se tehdään joko luonnehtien tai identifioiden (mts. 165). Luonnehtivassa prosessissa määrite (*Attribute*) kuvailee jotakin Olentoa (*Carrier*), esimerkiksi *Haurun (on) linna*. (Halliday 1985: 113). Sen sijaan identifioivassa prosessissa osallistujien (*Identified, Identifier*) välistä suhdetta kuvataan jonkin arvon, ilmiön tai omistajuuden kautta (mp.). Siinä missä luonnehtiva prosessi siis ilmaisee erilaisuutta, identifioiva ilmaisee samankaltaisuutta, ja tästä syystä jälkimmäinen voidaan aina kääntää myös toisinpäin siten, ettei ole selvää, kumpi lauseen osista on subjekti ja kumpi predikatiivi (Halliday 1985: 112–113; Shore 2012b: 165). *Hauru on lentokone* merkitsee siis samaa kuin *lentokone on Hauru*.

Näiden kolmen pääprosessityypin lisäksi Halliday (1985: 128–130) erottaa kolme alaprosessityyppiä, jotka ovat käyttäytymisprosessit, kommunikatiiviset prosessit sekä eksistentiaaliset prosessit. Käyttäytymisprosessit representoivat sisäisen ajattelun toimeenpanemista (*hengittää, uneksia*), ja ne sijoittuvat materiaalisten ja mentaalisten prosessien välimaastoon (Halliday & Matthiessen 2013: 215). Halliday (1985: 128) myös käyttää käyttäytymisprosessin toimijasta nimitystä käyttäytyjä (*Behaver*), joka voi olla vain inhimillinen ja tiedostava kuten mentaalisesakin prosessissa. Kommunikaatioprosessit (*sanoa, huutaa*) sen sijaan muistuttavat niin mentaalisia kuin relationaalisiaakin prosesseja, sillä ne antavat muodon päänsisäisille verbaalisille toiminnoille (Eggins 2004: 235). Ne voivat olla joko suoria lainauksia tai epäsuoria referointeja, ja ne rakentuvat aina puhujan (*Sayer*) varaan (Halliday 1985: 129). Viimeinen alaprosessityyppi, eksistentiaalinen prosessi (*olla olemassa*), kiinnittyy eksistentiaalilauseeseen, ja sen pakollinen osallistuja on olija (*Existent*) (mts. 130).

Prosessityyppien lisäksi lauseessa voi olla valinnanvaraisia osallistujia, joita kutsutaan tilanteisiksi olosuhteiksi. Tällaisia ovat esimerkiksi prosessin lokaatio eli paikka ja aika (*huomenna, kaupungissa*) sekä tapa kuten adverbi (*raskaasti*) (Halliday 1985: 137–139; Eggins 222–223). Olosuhteet voivat liittyä osaksi jokaista

prosessityyppiä, mutta niiden moninaisuuden vuoksi analysoin niitä kuitenkin vain siinä määrin kuin niillä on tutkimuskysymyksen kannalta diskursiivisesti merkitystä.

3.2.2 Multimodaalisuus

Videokuvan ja äänimaailman analyysissä kohdistan huomioni semanttisiin ja kontekstuaalisiin merkkeihin, jotka voivat kertoa ideologisista valinnoista. Tietyt semioottiset ilmaisukeinot mahdollistavat tietynlaisen kommunikaation tietynlaisessa kontekstissa. Ilmaisukeino onkin aina jollain tavalla konteksti- ja yhteisöriippuvainen (Kress & van Leeuwen 1996: 33; Ledin & Machin 2018: 6). Kun ilmaisukeinoa siis vaihdetaan, väistämättä merkityksellekin tapahtuu jotakin. Taustalla voi olla ajatus siitä, että joissakin tilanteissa kuvan ja äänen yhteistoiminta riittää merkityksen välittämiseen, eikä kieltä siis edes tarvita. Esimerkiksi Kucenskin (2022) musiikkiin keskittyvä tutkimus havainnollistaa tätä: ”pommituskohtauksessa” tuhoisuutta tuodaan esiin täysin ilman kieltä, eikä kohtauksen pelottava tunnelma jää siitä huolimatta tulkinnanvaraiseksi.

Analyysissäni tarkastelen myös tilaa, koska liikkuvassa kuvassa tilan merkitys saattaa korostua. Toisin kuin pysäytyskuva, liikkuva kuva paljastaa nimittäin myös sen, miten hahmot tiloissa liikkuvat tai miten tilat muuttuvat ajan kuluessa (Ledin & Machin 2018: 120–123). Elokuvan tärkeinä tapahtumapaikkoina voidaan pitää mm. paikasta toiseen siirtyvää liikkuvaa linnaa itseään sekä kaupungin katuja ja kujia, joiden varjoon sotarikokset piilotetaan. Vastaavasti avoimessa kuninkaanlinnassa hahmojen etäisyydet korostuvat liioitellusti, mikä saattaa kertoa hahmojen välisistä hierarkiaeroista.

Henkilöhahmot, tilat, asetelmat ja niihin kuuluvat esineet ja olennot rakentavat siis kuvaa ideologioista, arvoista ja asenteista (Machin & Mayr 2012: 51–52). Tämän ne tekevät denotaation ja konnotaation avulla. Denotaatiolla viitataan siihen, mitä (video)kuvassa todella näkyy tai mitä se esittää, esimerkiksi taivaalla lentävä sotakone (mts. 49–50). Sen sijaan konnotaation käsitteeseen liittyy se, millaisia diskursseja ja ideologioita sotakoneella pyritään tuomaan esiin ja miten (mp.). Osittain joudun keskittymään analyysissäni siis myös tähän, sillä elokuvassa sotakoneiden jatkuva läsnäolo esimerkiksi kertoo asevoimien voimainnäytöstä sekä lähestyvistä kriisistä. Kuvaa tuleekin tulkita aina symbolisena, koska se itsessään ei osoita ideologiaa sen taustalla (Ledin & Machin 2018: 45–47).

Kiinnitän analyysissäni lisäksi huomiota niin osallistujiin, asetteluun kuin värimaailmaankin, jotka yhdessä luovat konnotatiivista merkitystä (Ledin & Machin 2018: 50–51). Esimerkiksi värejä käytetään metaforisessa merkityksessä, jolloin merkitys nousee kulttuuriyhteisön sisältä: kirkkaat värit kertovat toimijuudesta ja myönteisyydestä, kun taas tummia värejä käytetään, kun halutaan viestiä passiivisuutta ja kielteisyyttä (mts. 102). Voimakkaita värejä voidaan myös pitää

todennukaisina ja vaikuttavina, sillä katsojan on helpompi tulkita kirkkaita kuvia kuin tummempia ja vähäkontrastisia kuvia (Kress 2003: 118). Kuvakulmat puolestaan kertovat hierarkkisuuudesta ja kuvattu toiminta taas erilaisista visuaalisista prosessityypeistä (mts. 59, 56).

Diskurssin tasolla toiminnan tarkastelu kertoo usein vallasta ja siitä, kenellä on mahdollisuus tai oikeus toimia pelkän ajattelemisen sijaan (Machin & Mayr 2012: 136). Hallidayn transitiivisuussysteemin materiaaliset, mentaaliset ja relationaaliset prosessityypit näkyvät myös kuvassa, minkä vuoksi analysoin myös niiden visuaalisia muotoja. Esimerkiksi ampuminen ja juokseminen ovat materiaalista toimintaa, kun taas kuuleminen ja mietiskely lukeutuvat mentaalisten prosessien joukkoon. Relationaalista toimintaa sen sijaan on esimerkiksi katukuvassa näkyvän päällisin puolin paikallaan seisovan sotilaan läsnäolo. (mts. 106–110.)

Visuaalisessa kieliopissa prosessityyppejä kutsutaan kuitenkin eri nimillä, jotka kuvastavat niiden erilaista semanttista funktiota. Materiaaliset ja mentaaliset prosessit muuntuvat narratiiviksi prosesseiksi ja todentuvat vektoreina eli erottelevina viivamaisina rakenteina, jotka kuvaavat osallistujien välisiä suhteita (Kress & van Leeuwen 1996: 76, 44). Vektorin voi esimerkiksi muodostaa taivasta halkova sotakone tai marssiva ihmisjoukko. Osallistujien ja heidän toimintansa lisäksi kuvassa voi olla muita vapaavalintaisia ja yksityiskohtia lisääviä osallistujia, jotka rinnastuvat sf-teorian olosuhteisiin (mts. 49).

Kressin ja van Leeuwenin (1996: 56) mukaan narratiiviset prosessit kuvaavat osallistujia nimenomaan tekemisen ja tapahtumisen kautta, ja niillä on aina toimija (*Actor*). Niiden alle lukeutuvat pääasiassa toimintaprosessit, reaktionaaliset prosessit sekä puhutut mentaaliset prosessit (mts. 61, 64, 67). Materiaalisiin prosesseihin rinnastuvissa toimintaprosesseissa vektori lähtee toimijasta, ja (in)transitiivisuuden mukaisesti se joko saa tai ei saa rinnalleen kohdetta (*Goal*) (Jewitt & Oyama 2004: 142–143). Sen sijaan mentaalisiin prosesseihin vertautuvat reaktionaaliset prosessit muodostuvat katsojan (*Actor*) ja kohteen (*Phenomena*) välille (Kress & van Leeuwen 1996: 64). Tällainen prosessi voisi esimerkiksi olla taivaalla lentävää sotakonetta osoittava henkilö. Puhutut mentaaliset prosessit taas voivat olla esimerkiksi puhekuplia ja muita kuvassa näkyviä tekstejä, jotka yhdistävät sisällöllisen viestin sekä inhimillisen olennon ajattelun (mts. 67).

Jotta pääsen analyysissä käsiksi ideationaalisen metafunktion ja diskurssintutkimuksen keskeisiin ilmiöihin, representaatioon ja valtaan, minun on tarpeellista tunnistaa kuvista narratiivisia prosesseja, koska ne kertovat siitä, millaista toimijuutta ja kenen toimijuutta kuvat oikeastaan esittävät (Jewitt & Oyama 2004: 143). Vastaavasti analyysissä huomio voi yhtä lailla kiinnittyä siihen, millaisina muuttumattominakin sosiaalisina rakenteina osallistujia kuvataan: ovatko ne

esimerkiksi järjestäytyneet hierarkkisesti tai päinvastoin symmetrisesti toisiinsa nähden?

Konseptuaalisina prosesseina tunnetut rakenteet vastaavatkin kielellisiä relationaalisia prosesseja, ja niiden tarkoituksena on kuvata osallistujien ”olemusta” (Kress & van Leeuwen 1996: 56, 79; Jewitt & Oyama 2004: 141). Konseptuaaliset prosessit eivät muodostu vektorin ympärille vaan niin sanottujen puukuvioiden varaan. Ne jaetaan kolmeen alaprosessityyppiin, joista luokittelevat prosessit kuvaavat sitä, miten samankaltaisia osallistujat ovat (Kress & van Leeuwen 1996: 81). Analyttiset prosessit sen sijaan kuvaavat osallistujien osa-kokonaisuus-suhdetta, jolloin määritteet liittyvät osaksi määritettävää (mts 89). Viimeisenä alaprossina Kress ja van Leeuwen (1996: 108) nimeävät symboliset prosessit, joissa osallistujat jollain tavalla merkitsevät symbolisia arvoja. *Liikkuvassa linnassa* konseptuaaliset prosessit liittyvät yleensä narratiivisiin prosesseihin, mitä tekstilajin luonne osaltaan selittää. Kuitenkin esimerkiksi armeijan sotilaat kuvataan melko muuttumattomina ja toistensa kaltaisina luokittelevina prosesseina, jotka saavat videokuvan kautta myös toimijuutta esimerkiksi marssiessaan kadulla kulkueena. Ei olekaan mitenkään harvinaista, että yhdessä kuvassa on sekä narratiivisia että konseptuaalisia prosesseja (mts. 113–114).

Lopuksi videoanalyysiin liittyy olennaisella tavalla äänimaailma ja sen tapa kertoa diskursiivisista arvoista. Elokuvasa musiikilla on äänitehosteiden ohella merkittävä rooli niin tunnelmanluojana kuin yhtenä semioottisena ilmaisukeinona. Kuten Kucenski (2022: 1–2) huomauttaa, musiikki täydentää visuaalista ja kielellistä esittämistä, ja ilman musiikin tuomaa lisää osa tavoitellusta merkityksestä voisi jäädä pois. Musiikin rytmiin liittyvillä ratkaisuilla esimerkiksi tuetaan kerrontaa: musiikin ollessa tasaista toimintakin saattaa olla passiivista, mutta toiminnan muuttuessa aktiivisemmaksi myös musiikki usein nopeutuu (Ledin & Machin 2018: 158–159). Tarkastelinkin musiikkia muiden ilmaisukeinojen rinnalla siinä määrin kuin se on merkityksellistä.

3.2.3 Representatiivisuus

Representatiivisuuden analyysi kytkeytyy siihen, miten representaatioita ylipäänsä luodaan. Yleisesti ottaen representaatiot rakentuvat niin ihmisten ja toiminnan kuin ajan ja paikankin kuvauksessa. Ne voivat muotoutua sen perusteella, mitä näytetään, mutta yhtä paljon niitä rakentavat piirteet, joita ei näytetä (Machin & Mayr 2012: 85). Ihmisryhmien, yksilöiden ja yhteisöllisten ilmiöiden kuvauksessa korostuvat esimerkiksi kategorisointi, kollektivismi tai individualismi, etäännyttäminen, äärikuvailu sekä normalisointi (esim. mts. 79–80; Potter 1996: 199–200; Ledin & Machin 2018: 156–157; Fairclough 2003: 145–146). Analyysissäni korostan edellä mainittuja asioita selvittäessäni sitä, miten sodan representaatioita rakennetaan.

Näistä kategorisointi pyrkii luonnehtimaan henkilöitä ja ilmiöitä geneerisinä ja muuttumattomina, eikä se esimerkiksi hyväksy vastakuvauksia (van Leeuwen 2004: 95; Potter 1996: 177). Näin ollen asiat näyttäytyvät tyypiteltyinä, jopa stereotyyppisinä, ja siksi voikin syntyä vaikutelma, ettei asioita voi edes muuttaa. Kategorisoinnin etuna on se, että se vie huomion käytettyyn ilmaisumuotoon samalla kuitenkin häivyttäen muita mahdollisia ilmaisuvaihtoehtoja (Potter 1996: 183). Esimerkiksi passiivimuodon käyttäminen aktiivimuodon sijaan (*kaupunkia pommitettiin; sotilaat pommittivat kaupunkia*) on yksi kategorisoinnin tapa esittää toimintaa samalla sitä häivyttäen.

Siinä missä kollektivismi taas kuvaa ihmiset samanlaisena joukkona, individualismi erottaa yksilöt toisistaan (van Leeuwen 2004: 96). Kollektivismiin liittyy olennaisesti se, että yksittäisten ihmisten teot mielletään koko ryhmän teoiksi. Jos taas kuvaus korostaa yksilön asemaa liikaa, voi olla, että jokin sosiaalinen ryhmä jää täysin vaille omaa ääntä. (Ledin & Machin 2018: 156–157.) Mahdollista on sekin, että kollektivismiin myötä ihmisryhmällä koetaan olevan enemmän valtaa kuin heillä yksilöinä todellisuudessa onkaan. Vastaavasti ihmisryhmä voidaan etäännyttää katsojasta, jolloin kollektiivinen kokemus eriarvoisuudesta on helppo ohittaa (van Leeuwen 2004: 96). Näin tehdään esimerkiksi silloin, kun yksilöiden kasvot tietoisesti peitetään. Joissakin tapauksissa ilmiöt ja ihmisryhmät voidaan jättää myös nimeämättä tai niitä voidaan kutsua yleistävillä ja persoonattomilla termeillä, kuten *sotilaat* tai *siviilit* (Fairclough 2003: 146)

Äärikuvailulla asioita selitetään, oikeutetaan ja niiden puolesta argumentoidaan (Potter 1996: 187). Jotakin ilmiötä, ihmisryhmää tai vaikutusta korostamalla pyritään häivyttämään jotakin muuta, ja juuri maksimaalisella äärikuvailulla onkin enemmän vaikutusta (mts. 191, 200). Kielellisesti äärikuvailu näkyy esimerkiksi superlatiivimuotoisissa adjektiiveissa ja äärimmäisen positiivisissa tai negatiivisissa sanavalinnoissa. Visuaalisesti äärikuvailu näkyy runsautena tai korostuneena affektiivisuutena. Sodankuvauksessa saattaa esimerkiksi korostua väkivalta ja siihen liittyvä pelko. Normalisointi puolestaan kiinnittyy toimintaan, jossa diskursiiviset puhutavat yleistetään ja mielletään toisteisina aikakaudesta riippumatta (mts. 176, 195). Kuten kategorisoinnissa, myös normalisoinnissa pyritään luomaan kuvaa asioiden muuttumattomuudesta. Vastaavasti epänormalisointi on tavallista: harvinaiset ja epämiellyttävätkin ilmiöt ja asiat saatetaan nähdä yleisempinä kuin ne todellisuudessa ovatkaan (mts. 176). Tällä tavoin ikävätkin asiat voidaan siis oikeuttaa. Työssäni tarkastelen representaation rakentumista esimerkiksi sen perusteella, millaisilla multimodaalisilla piirteillä sotaan liittyviä ihmisryhmiä, ilmiöitä ja paikkoja kuvataan.

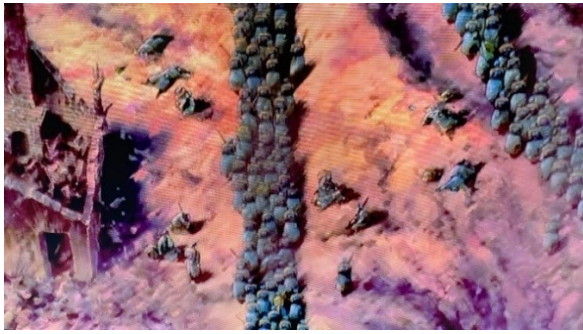
4 ANALYYSI

Seuraavaksi esittelen analyysissä löytämäni kuusi representaatiota yksi kerrallaan. Ensimmäisenä kuvaan väkivaltaa ja tuhoa (4.1), minkä jälkeen kerron asevoimista ja aseista (4.2). Sitten siirryn kuvaamaan muodonmuutosta (4.3) ja vallankäyttöä (4.4). Lopuksi esittelen vielä propagandan (4.5) ja sodanvastaisuuden (4.6) näkökulmia.

4.1 Sodan representaatio väkivaltana ja tuhona

Representaatioista ensimmäinen näkyy elokuvassa kaikista voimakkaimmin. Väkivallan ja tuhon representaatioksi nimittämäni kuva muodostuu kuolemasta, sodankäynnistä, tuhosta ja sotarikoksista. Näistä jokaista ilmennetään multimodaalisesti, vaikkakin elokuva selvästi korostaa visuaalista ja auditiivista kanavaa kuvatessaan sodan kauhuja. Puhtaasti kielellistä ainesta käytetään lähinnä visuaalisen ja auditiivisen merkinteen tukena.

Väkivaltaan näkyvimmin kiinnittyvä kuolema rakentuu elokuvassa melko implisiittisesti. Voisi jopa sanoa, että elokuva välttää esittämästä kuolemaa liian näkyvästi. Vain yhdessä otossa ihmiset itse asiassa näytetään kuolleina hetken ajan, ja tällöinkin kyseessä on lintuperspektiivistä otettu yleiskuva, joka tarkoituksella hämärtää maassa makaavien sotilaiden piirteitä (kuva 1). Tästä huolimatta elokuva ei jätä kuvaamatta sodan ilmeisintä vaikutusta, vaan se käyttää muita keinoja kuolemasta puhumiseen.



Kuva 1: Kaatuneet sotilaat (1.23.18-19) Kuva 2: Palava alus (0.42.26)

Yksi tällainen keino on tuli, joka toimii eräänlaisena toistuvana symbolisena prosessina (Kress & van Leeuwen 1996: 108). Elokuva esittää visuaalisesti ja auditiivisesti palamisen eri vaiheita (räjähdys, liekit, savu), jotka yhdistyvät jollain lailla väkivaltaan. Esimerkiksi kuvassa (2) näkyy taistelusta palaava sota-alus, joka savuaa sen uumenissa olevan tulipalon takia. Hätätilannetta korostaa korkea ja nopearytmisen hätäkellon sointi. Yhtä lailla kuvassa (3) näytetään pommien vahingoittamaa ja tulen valaisemaa taloa. Kuvan (3) sisältöä myös vahvistetaan räjähdysten äänillä ja liekkien rätinällä. Vastaavasti myöhemmin elokuvassa muuten tumma kuva (4) valaistuu räjähdysten liekkien oranssista ja punaisesta väristä. Näyttääkin siltä, että elokuva jossain määrin korostaa väkivallan ja tulen kausaalista suhdetta. Huomionarvoista on myös se, että tarinan ainoa demoni, Calcifer, esitetään nimenomaan tulen hahmossa. Yhdessä pommien muodossa todentuvan väkivallan ja sitä seuraavan tulen voisikin nähdä implikoivan kuolemaa.



Kuva 3: Palava talo (0.38.41-42) Kuva 4: Pommit (1.27.20)

Hienotunteisuudesta huolimatta elokuva ei myöskään peittele tai vähättele väkivallan uhrien – sotilaiden tai siviilien – kokemusta. Kuvassa (1) sotilaat esimerkiksi esitetään ihmisinä, eikä elokuva myöskään tee selvää eroa sen suhteen, ovatko sotilaat omia vai vastapuolen sotilaita. Sen sijaan heidät kuvataan kollektiivisena joukkona. Palavasta aluksesta pakenevien sotilaiden hätä näytetään myös. Sen sijaan elokuva jättää tarkoituksella näyttämättä sotilaita pudottamassa pommeja. Esimerkissä (1) tämä tulee myös kielellisesti ilmi.

1) Henkilö A: tuo tiputti ne pommit

Henkilö B: katsokaa . tuolla se menee [osoittaa kädellä]

Marcure: sophie . vihollisen pommikone [osoittaa kädellä] (0.43.19–0.43.24)

Sotakoneeseen yhdistetään yksikön kolmannen persoonan materiaalisia prosesseja *tiputtaa* sekä *mennä*, vaikka tietenkään kone ei itsestään tee yhtään mitään. Vastaavalla tavalla Marcure käyttää sotakoneesta luonnehtivaa relationaalista prosessia *vihollisen pommikone*, jossa määritteen paikan saa *vihollinen* (Halliday 1985: 113). Luonnehtimalla pommikonetta ja inhimillistämällä sotakoneen aktiiviseksi toimijaksi elokuva kategorisoi vihollisen tietynlaiseksi ja samalla häivyttää todellista toimijaa eli lentäjää. Tällä tavoin kuoleman diskurssi kiinnittyy koneiden tekemiin kauheuksiin ihmisten tekojen sijaan.

Esimerkin kaltaiset tilanteet toistuvat läpi elokuvan rakentaen samalla kuvaa sodankäynnistä. Visuaalisesti samankaltaista kategorisointia tehdään joka kerta, kun esitetään sotakoneita. Konkreettisten ihmisten sijaan elokuva esittää nimittäin sotakoneet vihollisina. Aiemmin myös Kucenski (2022: 59–60) on huomannut saman yhdenmukaisuuden: esimerkiksi ”pommituskohtauksessa” vaarasta kertovat vain taivaalle tulleet alukset, sillä varsinaisia sotilaita ei näytetä. Tässä mielessä elokuva pyrkiikin tietoisesti korostamaan vihollisen kasvottomuutta, ja tämä todentuu myös kielen ja kuvan tasolla. Ihmisen hahmon ja inhimillisen toiminnan kautta kuvataankin ensisijaisesti uhrien kokemusta.

Kuvaa sodankäynnistä rakennetaan myös konkreettisesti taistelujen kautta. Esimerkiksi kuva (5) esittää sotakoneiden yhteenottoa taivaalla. Kuva jakautuu selvästi neljään eri osaan: alaosan punaisen tulen ja kuoleman erottaa taivaan sinestä musta alue sekä toisiinsa törmäävien sota-alusten muodostama kaksisuuntainen narratiivinen vektori. Jälleen kerran tulta käytetään viittaamaan kuolemaan ja tuhoon. Kuvan asettelulla ehkä pyritään kertomaan sitä, miten sotiminen erottaa elämän ja kuoleman ja kuinka kaikki mustan alueen läpi putoavat koneet – olivat ne sitten omia tai vihollisen aluksia – ovat loppujen lopuksi samanarvoisia; kuolema ei erottele sodan osapuolia. Merkittävintä sodankäynnin rakentumisessa onkin se, että siinä ei hyödynnetä kielellisen ilmaisun antamaa tukea lainkaan. Sen sijaan taisteluja esitetään vain visuaalisesti, ja musiikin antamalla tuella tapahtumien dramaattisuutta ja väkivaltaisuutta korostetaan.

Vastaavalla tavalla tuhoa rakennetaan pääasiassa vain kuvan ja äänen tasolla. Korostuneesti elokuva käyttää juuri oranssia ja punaista väriä esittäessään pommien aikaansaamaa tuhoa: talojen sortumista ja palamista sekä katujen peittymistä liekkeihin. Katsojan pääteltäväksi jätetään kuitenkin se, millä tavalla kuolema ja tuho todellisuudessa kytkeytyvät toisiinsa. Osittain siihen viitataan kielellisesti silloin, kun Calcifer toteaa taistelusta palaavan Haurun haisevan ”teräkseltä ja palaneelta lihalta” (Miyazaki 2004: 1.39.37). Tätä lausumaa lukuun ottamatta elokuva antaakin kuvan puhua puolestaan.



Kuva 5: Taistelu (0.38.54)



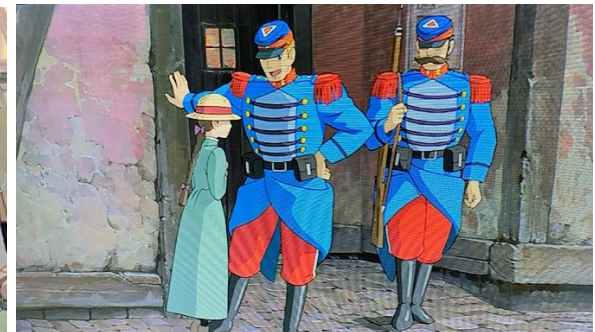
Kuva 6: Pommituskohtaus (1.27.38)

Viimeisenä väkivallan representaatioon kytkeytyvänä ilmiönä aineistosta nousevat sotarikokset, joilla tarkoitan tässä kontekstissa esimerkiksi siviilien pommittamista ja seksuaaliväkivaltaa. Esimerkiksi ”pommituskohtauksen” järkyttävyyttä perustuu siihen, että kyseessä todella on siviilien asuttama alue, jota viholliskoneet siitä huolimatta pommittavat. Kucenskin (2022: 39–40) mukaan kohtaus (kuva 6) mukailee todellista Toisen maailmansodan aikaista pommitusta, jota ohjaaja Miyazaki itse oli lapsena todistamassa. Näin ohjaajalla olisikin omakohtaista kokemusta siviileihin kohdistuvista sotarikoksista, jotka olisivat hyvinkin saattaneet tulla osaksi *Liikkuvan linnan* tarinaa.

Ensimmäisen kerran seksuaalirikoksista sen sijaan annetaan vihjeitä, kun Sophie kohtaa sotilaita kaupungin kujilla. Kuvassa (7) taka-alalla kulkeva Sophie pelästyy nähdessään yksinäisen sotilaan ja kiirehtii äkkiä karkuun. Vastaavalla tavalla hetkeä myöhemmin hän törmää kahteen muuhun sotilaaseen (kuva 8). Naisen kehonkieli paljastaa hänen epämukavuutensa, kun hän jähmettyy paikalleen hattu silmillä ja kädet rinnalla. Samanaikaisesti sotilaat kuvataan aktiivisina, ja erityisesti toisen sotilaan tapa sulkea Sophien tie omalla asennollaan viittaa dominoivaan asemaan. Sotilaat myös puhuttelevat Sophieta ”söpönä hiirulaisena” (Miyazaki 2004: 0.04.38) korostaen näin naisen vähäistä valtaa tilanteessa.



Kuva 7: Sotilas (0.04.06)



Kuva 8: Kaksi sotilasta (0.04.33)

Varsinkin Akimoto (2014b) kuvaa sitä, miten elokuvan tapa esittää sotilaita ja Sophieta kohtauksissa yhdistyy japanilaisen katsojakunnan mielessä vuoden 1995 surulliseen tapaukseen, jossa yhdysvaltalaisotilaat pahoinpitelivät nuoren japanilaistytön. On mahdotonta sanoa, onko kohtauksella selvää yhteyttä todellisiin tapahtumiin tai oliko Miyazakin tavoitteena ylipäänsä edes luoda allegorista yhteyttä

tapahtumien välille. Toiminnan ja puheen tasolla kohtauksessa kuitenkin rakennetaan kuvaa sotilaiden ja (nais)siviilien erilaisista toimijuuden mahdollisuuksista.

Vähän samankaltainen tilanne toistuu elokuvan loppupuolella, kun hirviön hahmon saaneet palomiehet jahtaavat Sophieta (esimerkki 2). Jälleen kerran naisen toiminta kertoo hänen pelostaan, kun hän painautuu ovea vasten ja juoksee karkuun hetken päästä. Verbaalisesti hän myös vetoaa palomiesten omaantuntoon käyttämällä mentaalista prosessia (tai jopa käyttäytymisprosessiksi tulkittavaa) *kehdata*-verbiä, joka tässä kontekstissa on merkitykseltään hyvin lähellä synonyymeja *iljetä* ja *juljeta* (KS s.v. *kehdata*). Yhtä lailla Sophie kyseenalaistaa sotilaiden läsnäolon *miksi te ette ole sammuttamassa tulipaloja* ja osoittaa implisiittisesti katsojalle sitä, miten sodan aikana viranomaisten toiminta voi muuttua moraalittomaksi.

- 2) kuinka te kehtaatte [painautuu ovea vasten] miksi te ette ole sammuttamassa tulipaloja (1.27.55)

Elokuva esittää sodan väkivaltaan ja tuhoon liittyviä ilmiöitä ja asioita monipuolisesti ja eri multimodaalisten ilmaisukeinojen kautta, mikä ehkä selittääkin sitä, että ne jollain tapaa myös korostuvat esityksessä. Kuvaamalla sodan seurauksia erityisesti visuaalisella ja auditiivisella tasolla elokuva kuitenkin jättää tulkintaa myös katsojalle. Jättämällä kuolemankuvauksen ja vihollisen (sekä omien) sotilaiden ja viranomaisten toiminnan esittämisen symbolien ja metaforien taakse elokuva ehkä samalla myös suojelee kaikista nuorimpia katsojia.

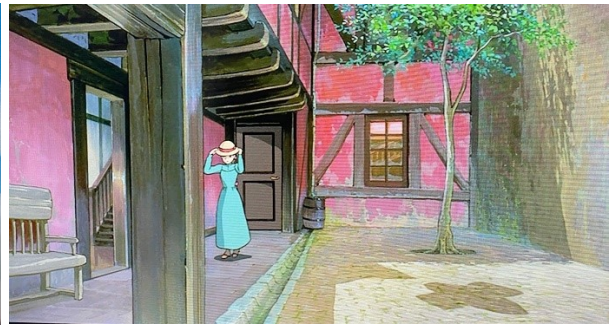
4.2 Sodan representaatio asevoimina ja aseina

Toinen representaatio puolestaan muodostuu asevoimista ja aseista, joista puhutaan esimerkiksi läsnäolon sekä ylistämisen kautta. Läsnäololla viitataan siihen, kuinka asevoimat näkyvät korostetusti. Läsnäoloa rakennetaan erityisen paljon visuaalisen ilmaisukeinon välityksellä, sillä sotilaat, sotakoneet ja aseet toistuvat näkyvästi läpi elokuvan. Osin läsnäoloon liittyy myös pelon ilmapiirin luominen. Ylistämisessä sen sijaan on kyse puhetavoista. Merkittäväksi muodostuvat nimenomaan auditiiviset keinot, joilla visuaalista merkitystä vahvistetaan.

Heti elokuvan alusta asti sota liitetään osaksi tarinaa. Kun elokuvan nimi esimerkiksi ilmestyy näkyviin, sitä edeltävät muuten seesteistä taivasta halkovat sotakoneet, jotka juuri ja juuri erottuvat pilvien seasta (kuva 9). Samalla otto ennakoi myöhemmin elokuvassa tulevia muita kauniita maisemia, jotka koneiden ilmestyessä tuhoutuvat. Merkittävänä diskursiivisena piirteenä voi pitää myös koneiden kokoa: alun pienet koneet kasvavat suuremmiksi, kun sodan uhka kasvaa. Näin elokuva luo myös visuaalista yhteyttä koneiden läsnäolon ja niiden tuhovoiman välille.



Kuva 9: Elokuvan alku (0.01.06)



Kuva 10: Sophie lähtee kotoa (0.03.01)

Yhtä lailla koneiden kautta ilmennetään pelkoa. Kuvassa (10) Sophie jättää kotinsa elokuvan alussa. Kuvan oikeassa alakulmassa voi nähdä taivaalla lentävän koneen varjokuvan, ja kun kamera hetkeä myöhemmin nousee, kuvakulmakin vaihtuu (kuva 11). Alaperspektiivillä elokuva luo dramaattisuutta, jota vahvistetaan kuvan sisäisellä talojen seinien muodostamalla ahtaalla rajauksella (Ledin & Machin 2018: 59). Paljon myöhemmin elokuva toistaa tilanteen, mutta tällä kertaa alhaalta päin kuvattu sotakone on suurempi ja raadollisempi ja kuvan värimaailma tummempi (kuva 12). Taivasta valaiseva tulen hehku yhdistyy tuhoon ja kuolemaan, ja kohtausta säestävän musiikin keskeltä voi kuulla pommien räjähdysääniä. Elokuva luo pelon ilmapiiriä sotakoneiden ympärille ennen kaikkea rajauksilla, kuvakulmilla ja värien käytöllä.



Kuva 11: Lentokoneen läsnäolo (0.03.10)



Kuva 12: Sotakoneen läsnäolo (1.28.10)

Koneiden lisäksi läsnäoloa rakentavat aseet ja sotilaat. Aseiden esittämisen suhteen elokuva on kuitenkin hyvin varovainen, mikä näkyy siinä, että kuolemaa ja tuhoa kylvetään ensisijaisesti lentokoneilla, laivoilla ja muilla sota-aluksilla. Sotilaiden kantamat aseet ovatkin lähinnä konseptuaalisia analyttisiä prosesseja (Kress & van Leeuwen 1996: 89), sillä ne määrittävät sotilaita aivan kuten esimerkiksi siniset univormutkin. Aseita ei koskaan laukaista, vaan ne mielletään osaksi sotilaiden kokonaisuutta. Kuitenkin aseilla – aivan kuten tuhoa näkyvästi aikaan saavilla pommeilla – ylläpidetään pelkoa ja käytetään valtaa. Tämä todentuu esimerkiksi kohtauksessa, jossa aseelliset sotilaat tunkeutuvat liikkuvan linnan taikaoven takaisiin ”valehuoneisiin” Haurun kieltäytyttyä rouva Sulimanin käskystä osallistua sotaan (Miyazaki 2004: 1.06.01–1.06.22). Konkreettisten sotakoneiden ja aseiden lisäksi

elokuva hyödyntää allegorista ”ihmisestä tulee sodan ase” -näkökulmaa, mutta tästä kerron tarkemmin puhuessani seuraavasta representaatiosta.

Sotilaat itsessään sen sijaan esitetään hyvin kollektiivisena joukkona. Koneiden tapaan sotilaat vilahtelevat taustalla läpi elokuvan, ja usein heidän toimintansa voidaan mieltää relationaalisena, sillä käytännössä sotilaat seisovat hiljaa paikallaan. Kuitenkin muutamassa kohtauksessa sotilaat saavat toimijuutta. Näitä kohtauksia esittelinkin jo osittain edellisen alaluvun yhteydessä, mutta annan tässä kohtaa vielä yhden esimerkin.

Esimerkissä (3) sotilaat nimittäin pyörivät Sophien sisaren ympärillä ja vaativat naisen huomiota. He tekevät niin kielellisesti käskävillä (*katso* ja *tule*) prosesseilla, joilla pyritään ohjailemaan naisen mentaalista sekä konkreettista materiaalista toimintaa. Tätä vielä vahvistetaan puhuttelemalla häntä nimeltä. Yhtä lailla sotilaan C käyttämä konditionaalimuoto *lähtisitkö* korostaa muiden puheenvuorojen tönkeyttä ja vaativaa sävyä. Ennen kaikkea esimerkki (3) tekee näkyväksi tavallisten ihmisten, erityisesti naisten, ja sotilaiden valta-asemien eroavaisuuksia. Samalla se luo kielteistä kuvaa sotilaista, joiden toimijuus kohdistuu lähinnä muiden käskemiseen ja ohjailemiseen. Näin esimerkki tukeekin Erin Rollin (2021: 62) tekemää huomiota siitä, miten Miyazakin elokuvat tyypillisesti esittävät asevoimat kielteisessä valossa. Kielteisyyttä ylläpidetään minun nähdäkseni kielellisesti osoittamalla esimerkiksi sotilaiden röyhkeyttä ja valta-asemaa suhteessa siviileihin. Yhdessä sotakoneiden ja aseiden kanssa sotilaiden läsnäolo elokuvassa lisää pelkoa ja turvattomuutta muutenkin arvaamattomassa maailmantilanteessa.

3) Sotilas A: onko suklaata . lettie

Sotilas B: katso tännepäin . lettie

Sotilas C: lähtisitkö kanssani kävelylle

Sotilas D: lettie . tule pian takaisin (0.07.00–0.07.08)

Ylistämistä puolestaan rakennetaan erityisesti äärikuvailun avulla. Äärikuvailulle ominaiseen tyyliin elokuva korostaa armeijan asemaa yhteiskunnassa liioitellusti ja kansalaisten aluksi myönteistä suhtautumista ilmennetään runsaasti visuaalisen ja auditiivisen ilmaisukeinon kautta (Potter 1996: 187). Elokuvassa on kaksi kohtausta, joista toisessa sotilaat marssivat reipasrytmisen marssimusiikin tahdissa (kuva 13). Toisessa kohtauksessa saman musiikin säestyksellä esitetään sotalaivoja matkalla taisteluun (kuva 14).



Kuva 13: Sotilasparaati (0.03.48)



Kuva 14: Laivaparaati (0.22.05)

Kummassakin kohtauksessa elokuva hyödyntää samaa äänteellistä piirrettä, musiikkia, joka väistämättä yhdistyy todellisen maailman paraateihin. Visuaalisesti kulkueet todentuvat samannäköisinä kollektiivisina joukkoina, joita yhdistää samansuuntainen narratiivinen toiminta. Värit ovat hyvin kirkkaat ja korosteiset, mutta asettelu paljastaa jonkinlaista hierarkkista erottelua. Esimerkiksi kuva (13) on selvästi jaettu kolmeen eri osaan: Kuvassa ylimpänä esitetään päättäjät ja upseerit pinkkikeltaiset liput vierellään. Sotilaat sen sijaan täyttävät kuvan keskiosan. Samassa tahdissa marssien he erottavatkin vektorin lailla upseerit ja kuvan alaosassa esiintyvät tavalliset kansalaiset. Kansalaiset elokuva esittää kohtauksessa värittöminä ja kasvottomina verrattuna kahteen muuhun ihmisryhmään. Vastaavasti kansalaisten toiminta pelkistetään katsomisen tasolle. Yhtä lailla kuvassa (14) hurraavat kansalaiset esitetään massiivisten sota-alusten alapuolella. Ylistäminen näyttääkin rakentuvan äärikuvailun lisäksi myös jonkinasteisen normalisoinnin ja kategorisoinnin kautta: Kansalaiset nähdään kaikista voimattomimpana joukkona, eikä heille anneta juuri valtaa päättää asioista. Sen sijaan heidät tyypitellään joukoksi, jonka ensisijainen tehtävä on ylistää asevoimia.

Tätä mielikuvaa kuitenkin haastetaan ja kyseenalaistetaan Sophien kautta, sillä nainen ei liity osaksi hurraavaa joukkoa. Kuvassa (15) nainen esimerkiksi kävelee poisparaatiä seuraamaan menevästä joukosta. Väkijoukko muodostaa kuvan vektorin, joka erottaa Sophien muista. Hän on myös kuvassa etualalla, ja hänen kirkas vihreä mekkonsa erottaa hänet muusta kuvan rusehtavasta alareunasta. Sophien voi näin nähdäkin rakentavan vastanäkökulmaa ylistämiselle. Yltäkylläisen äärikuvailun rinnalla hän edustaa vaihtoehtoista näkemystä, jossa kansalla nimenomaan on valta valita asevoimien ylistämisen ja kyseenalaistamisen välillä.



Kuva 15: Sophie kävelee pois (0.04.02)

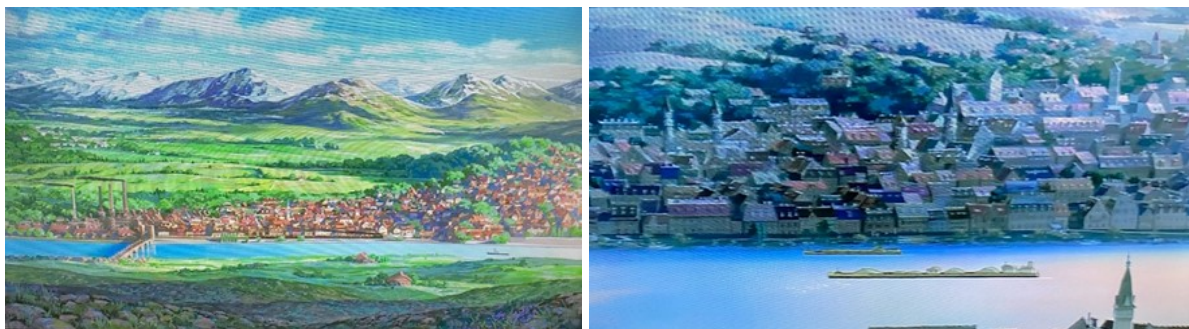
Asevoimien ja aseiden representaatiota rakentavat piirteet kytkeytyvät myös osin toisiinsa, sillä ylistämistä ei voi tapahtua ilman läsnäoloa. Olen kuitenkin erottanut ilmiöt toisistaan siksi, että elokuva suhtautuu niihin vähän eri tavalla. Läsnäolon kohdalla elokuva korostaa affektiivisuutta, kuten pelkoa ja ahdistusta, ja näitä rakennetaan hyvin paljon esimerkiksi kuvakohtaisilla valinnoilla. Läsnäoloa voimakkaasti värittävä pelko tuntuu olevan korostettu piirre, ja elokuva saattaakin tällä tavalla tietoisesti herätellä katsojaa ymmärtämään aseisiin liittyvää uhkaa ja vaikutusta ihmisten turvallisuudelle. Ylistämistä elokuva sen sijaan pitää kyseenalaisena, jopa tuomittavana. Tämä todentuu esimerkiksi hierarkkisuutta ilmaisevissa kuvavalinnoissa. Tunnustautuneena pasifistina Miyazakin maailmankuva onkin saattanut tällä lailla vaivihkaa tulla osaksi elokuvan asevoimien kuvausta (Roll 2021: 59–60).

4.3 Sodan representaatio muodonmuutoksena

Muodonmuutoksen representaatioksi nimitän kuvaa, jolla elokuva ilmaisee sodan vaikutuksia. Niistä puhutaan miljöön muutoksen sekä moraalisen rappeuman avulla. Näiden ohella liitän representaatioon myös aiemmin mainitsemani ”ihmisestä tulee sodan ase” -näkökulman, joka on ennen kaikkea allegorinen tapa puhua sodan psykologisista seurauksista.

Miljöön muutos näkyy kaikista eniten elokuvan visuaalisessa ilmeessä. Esimerkiksi kuvat (16, 17) osoittavat, miten kaupungin maisema ja värimaailma muuttuvat sodan edetessä. Värien kirkkaus ja kontrasti muuttuvat sitä heikommiksi mitä pidemmälle sota etenee. Vehreät niityt muuttuvat masentavan ruskeiksi ennen kuin liekit jälleen muuttavat ne räiskyvän oransseiksi. Kaupungissa taas sotaa ja sotilaita ylistävät julisteet revitään, ja talot rähjäntyvät talouden heikentyessä. Ihmisistä tulee apeita, ja loppujen lopuksi he joutuvat jättämään kotinsa. Vastaavasti rauhallinen musiikki muuttuu nopearytmisen marssimusiikin kautta taisteluja kehystäväksi jytinäksi. Kun väkivalta, kuolema, tuho ja pelko tulevat osaksi

kansalaisten jokapäiväistä elämää, elokuva kuljettaa niitä mukana myös kuvan ja äänen tasolla.



Kuva 16: Kaupunki ennen sotaa (0.11.57) Kuva 17: Kaupunki sodan aikana (1.26.34)

Miljööön ohella ihminen muuttuu, ja ihmisen muodonmuutosta käytetäänkin toistuvana tapana haastaa ihmisyyttä. Erityisesti sodan kontekstissa elokuva nostaa esiin ikäviäkin vaikutuksia, joita sodassa todistetut ja aiheutetut teot saavat aikaan. Kaikista näkyvimpänä piirteenä *Liikkuva linna* hyödyntää Haurua ja muita ”pikkumeluiksi” kutsuttuja sotilaita. Läpi elokuvan Hauru rinnastetaan lentokoneeseen visuaalisesti ja auditiivisesti. Kuvassa (18) hänet esimerkiksi esitetään lintumaisessa muodossa lentämässä muiden sotakoneiden rinnalla. Yhtä lailla lentokoneen lentoa muistuttavaa liikettä vahvistetaan auditiivisesti syöksyäänellä useaankin kertaan (esim. Miyazaki 2004: 0.38.05, 1.21.24). Eräissä kohtauksessa Sophie näkee taivaalla lentävän liekeissä olevan olennon ja nimeää sen verbaalisesti Hauruksi. Heti tämän jälkeen elokuva kuitenkin paljastaa maahan syöksyvän olennon olevan vain metallinen sota-alus (Miyazaki 2004: 1.31.49–1.31.52). Tällä tavoin elokuva hämärtää sotakoneiden ja sodassa taistelevien ihmisten eroa, mikä kytkeytyy myös tapaan, jolla ”pikkumeluista” puhutaan.



Kuva 18: Hauru ja sotakoneet (1.23.30)

Esimerkissä (4) Calcifer ja Hauru keskustelevat siitä, miten sota ”pikkumeluihin” vaikuttaa.

- 4) Calcifer: [pikkumelut] itkevät sitten myöhemmin . kun eivät osaa enää palata ihmishahmoon

Hauru: ei . ne vain unohtavat että ikinä osasivat itkeä (0.40.39–0.40.46)

Calficerin käyttämät itkeä- ja palata-verbit viittaavat suremiseen (KS s.v. *itkeä*) sekä palautumiseen jonkinlaiseksi (KS s.v. *palata*). Yhtä lailla Hauru käyttää unohtaa-verbiä, jolla tarkoitetaan sitä, kuinka jotakin kadotetaan mielestä (KS s.v. *unohtaa*). Keskustelu paljastaa sen, miten elokuva mieltää ihmisen inhimillisenä ja mentaaliseen toimintaan kykenevänä. Itkemisen ja ihmishahmoon palaamisen kautta korostetaan sitä, kuinka haurasta inhimillisyyttä sodassa on. Myös mentaalinen prosessi *unohtaa* vahvistaa mielikuvaa, sillä mentaaliset prosessit vaativat lähtökohtaisesti inhimillisen ja tietoisien toimijan (Eggins 2004: 227). ”Pikkumeluista” puhutaan kuitenkin vain hirviöinä, käytyinä, otuksina ja jopa murhaajina. Kielteisissä sanavalinnoissa heijastuvat eriasteiset suhtautumistavat. Kertaakaan elokuva ei myöskään inhimillistä ”pikkumeluja” visuaalisesti antamalla niille esimerkiksi ihmisten kasvoja. Kun Hauru siis rinnastetaan tappaviin koneisiin, ”pikkumelut” esitetään samanaikaisesti tappavina hirviöinä. Näyttääkin siltä, että kuvaa muodonmuutoksesta rakennetaan ennen kaikkea inhimillisyyden menettämisen kautta. Huomattava on myös ero ihmishahmoisten sotilaiden ja ”pikkumelujen” välillä, sillä muodonmuutos ei tapahdu hetkessä vaan asteittain. Hirviö nimittäin tulee näkyväksi vasta sitten, kun sotilas ylittää tietyn ihmisyyden rajan.

Tällainen ihmisyyden ja inhimillisyyden kyseenalaistaminen on Miyazakin elokuvien yksi kantavista teemoista (Roll 2021: 59). *Liikkuvassa linnassa* ihmisyyttä haastetaan muun muassa itsekeskeisyyden, petturuuden ja tappamisen näkökulmista, ja yhdessä nämä piirteet rakentavatkin kuvaa moraalista rappeumasta: sodan aikana tehdään asioita, joita rauhan aikana ei tulisi mieleenkään tehdä. Sophieta ahdistelevat sotilaat esimerkiksi voidaan nähdä viittauksena sotarikoksiin (Akimoto 2014b), ja vastaavalla tavalla Sophien äiti pettää tyttärensä, koska rouva Suliman uhkailee häntä (Miyazaki 2004: 1.24.52–1.25.39). Sotaan kytkeytyvä itsekeskeisyys näkyy elokuvassa siten, että hahmot sallivat kauheuksien tapahtumisen niin kauan kuin ne eivät kohdistu juuri heihin. Esimerkissä (5) kuninkaaksi tekeytynyt Hauru tuo esiin sen, miten rouva Suliman, kuningas ja muut päättäjät ovat valmiita antamaan naapurikaupungin tuhoutua, jos se tarkoittaa sitä, että palatsi säilyy turvallisena. Vastaavasti toisessa esimerkissä (6) Sophie hätäntyy kuullessaan ilmahälytyksen mutta rauhoittuu heti, kun hänelle selviää, että hälytys on aiheellinen muualla kaupungissa.

5) Hauru: on totta että Sulimanin voimat suojaavat tätä palatsia pommeilta mutta hän vain heijastaa ne naapurikaupunkeihin (1.01.40)

6) Sophie: mikä tuo on [nousee äkisti pystyyn]

Turhatar: ilmahälytys - - mutta ei tänne (1.22.55–1.23.01)

Sodassa tällainen moraalinen itsekeskeisyys on jossain määrin myös inhimillistä, sillä ihmisellä on taipumus suojella itseään. Tässä mielessä elokuva rakentaa mielikuvaa ihmisyydestä realistisella vaikkakin kielteisellä tavalla.

Sotakoneen funktion ajoittain saava Hauru ilmentää myös sodasta johtuvaa psykologista muodonmuutosta. Sodan edetessä hän alkaa muistuttaa ulkoisesti hirviötä, ja joka yö lentäessään salaperäisessä mustan oven takaisessa sodan runtelemassa maailmassa muodonmuutos on aina vähän pidemmällä. Allegorista tasoa voi tulkita siten, että sen kautta elokuva pyrkii kuvaamaan Haurun mielenterveyttä ja sen rapistumista. Visuaalisesti sodan vaikutus psyykelle näkyy esimerkiksi kohtauksessa, jossa Hauru kajoaa ilmassa lentävään sotakoneeseen, minkä seurauksena hänen käsivarteensa kasvavat sulat. Smithin (2011: 9) mukaan tilanne rinnastuu traumaperäiseen stressihäiriöön, joka on sotilaiden keskuudessa tavallinen sodanjälkeinen vaiva. Roll (2021: 77) sen sijaan huomauttaa, että yhtä lailla Haurun muuttuminen hirviölinnuksi voi olla myös Miyazakin tapa kuvata yksilöiden sisäistä hyvän ja pahan taistelua. Kielellisesti Haurun muutosta pidetään kuitenkin haitallisena. Esimerkissä (7) Calciferin apea äänensävy ja tulevaan asiantilaan viittaava kielteinen intransitiivilause *et muutu enää takaisin* ilmaisevat tulidemonin huolen. Vastaavalla tavalla demoni paheksuu Haurun toimintaa esimerkissä (8), jossa näennäisellä materiaalisella prosessilla *mennä* viitataan kuitenkin ennen kaikkea mentaaliseen toimintaan Haurun palatessa sodasta sulkapuvun peitossa: *mennä*-verbiä käytetäänkin lähinnä kuvaannollisessa merkityksessä (KS s.v. *mennä*). Koska Calcifer kantaa kirjaimellisesti Haurun sydäntä, hänen paheksuntansa voidaan mieltää myös Haurun omantunnon äänenä.

7) jonain päivänä et enää muutu takaisin (0.40.08)

8) nyt sä menit liian pitkälle (1.08.32)

Muodonmuutokseen liittyvää representaatiota rakennetaan lähtökohtaisesti konkreettisella näkyvällä tavalla osoittamalla miljöön ja hahmojen muuttumista sekä abstraktimmalla tavalla allegorian keinoin. Inhimillisyydestä ja ihmisyydestä puhutaan monipuolisesti, eikä elokuva esimerkiksi väheksy myöskään ihmisen moraalittomia tekoja sodan aikana. Sen sijaan se nostaa niitä esiin, jotta niihin liittyviä ongelmia voidaan ratkaista. Vastaavalla tavalla se korostaa sotilaiden kokemaa psyykkistä kuormitusta. Toisin kuin muut representaatiot, muodonmuutoksen representaatio näyttää rakentuvan erityisen paljon elokuvan tarinan ja sen allegorisuuden varaan, mikä tekee elokuvan sodankuvauksesta myös tällä tapaa monipuolista.

4.4 Sodan representaatio vallankäyttönä

Vallankäyttöön kiinnittyvä representaatio rakentuu johtohahmojen ja kansalaisten kautta. Tässä representaatiossa korostuvat vallan ja viestinnän näkökulmat, joiden kautta hahmot saavat toimijuutta. Heidän toimintansa on kuitenkin sidottu yhteen sodan kanssa. Elokuva puhuu johtohahmoista lähinnä kohosteisesti tavalliseen kansalaiseen verrattuna, ja merkittävimpana erona on mahdollisuus vaikuttaa sodan kulkuun. Kansalaiselle tätä mahdollisuutta ei ole annettu. Sen sijaan hänet pakotetaan osallistumaan konfliktiin vetoamalla esimerkiksi isänmaallisuuteen.

Elokuva asettaa johtohahmot ja tavalliset kansalaiset jo lähtökohtaisesti eriarvoiseen asemaan. Viitteitä tästä näkyi jo luvun 4.2 kuvassa (13), jossa kuvan asettelun keinoin ihmisryhmät erotettiin toisistaan. Tämän lisäksi eriarvoisuus näkyy myös muussa visuaalisessa ilmeessä. Elokuvan puolivälissä Sophie vierailee kuninkaanlinnassa. Sinne päästääkseen hän joutuu kiipeämään valtavat sotilaiden reunustamat portaat (kuva 19). Vaikka portaita ensisijaisesti hyödynnetään metaforisesti kuvaamaan Sophien mielensisäistä matkaa, niissä voi nähdä viitteitä myös hierarkiarakenteista. Portaatt ovat liioitellun suuret, ja niitä reunustavat vaitonaiset sotilaat. Ennen kaikkea portaatt erottavat kuninkaan muusta kansasta. Vastaavasti linnan sisällä olevat valtaiset salit ja hämyiset käytävät erottavat ihmisryhmiä. Kuvassa (20) Sophie ja rouva Suliman esitetään eri puolilla huonetta erikokoisissa tuoleissa. Merkittävää on huomata myös taustan täyttävä vihreys, joka tässä vaiheessa sotaa on rajussa ristiriidassa muuten niin ruskeasävyisen maiseman kanssa.



Kuva 19: Palatsin portaatt (0.53.17)



Kuva 20: Rouva Suliman ja Sophie (0.59.13)

Pyörätuolissa istuvan rouva Sulimanin materiaallinen toiminta on jossain määrin rajoittunutta, mikä vahvistaakin mielikuvaa siitä, että nainen käyttää ensisijaisesti valtaa verbaalisesti. Tämä todentuu myös saman kohtauksen esimerkissä (9), jossa nainen turvautuu uhkailuun ehtolauseilla (VISK § 1135). Hän käyttää voimakkaita isänmaallisuutta vahvistavia sanavalintoja: korosteista arvonimeä *majesteetti* ja omistusmuodollista *kuningaskuntamme*, jossa omistusmuodon tarkoitus on osoittaa kuulumista ja samanmielisyyttä (VISK § 96). Lisäksi hän luo selvää vastakkaisuutta

puhumalla Haurun toiminnasta (eli taistelusta kieltäytymisestä) *suurena vääryytenä*, toisin sanoen epäoikeudenmukaisuutena (KS s.v. *vääryys*). Rouva Suliman saattaa viitata *demonilla* kirjaimellisesti Calciferiin, mutta yhtä lailla sana voidaan mieltää kiertoilmauksena pasifismille, josta Hauru osoittaa merkkejä läpi elokuvan. Sulimanin puheenvuoro osoittaa kuitenkin sen, miten naisen valta kytkeytyy ennen kaikkea hänen kielelliseen ilmaisuunsa.

- 9) kuningaskuntamme ei voi enää kääntää katsettaan tästä suuresta vääryydestä . jos Hauru saapuu tänne palvelemaan hänen majesteettiaan opetan hänet pääsemään demonistaan eroon . jos ei vien häneltä kaikki voimat kuten Turhattarelta (1.00.04-1.00.19)

Nopeasti tarinassa vilahtava kuningaskin osoittaa kielellisesti erilaista toimintaa kuin Hauru, joka tekeytyy kuninkaaksi. Siinä missä Hauru seisoo paikallaan kädet selkensä takana puhuen sodan *voittamisesta* (esimerkki 10), kuningas marssii paikalle kovaäänisenä ja puristaa kädet nyrkkiin. Hän myös puhuu nimenomaan vihollisen *päihittämisestä* (esimerkki 11) ja korostaa me-he-erottelua.

- 10) Hauru: arvostan tätä mutta en aio voittaa tätä sotaa taikuudella (1.01.26)

- 11) Kuningas: tämä on viimeinen taistelu . tällä kertaa me päihitämme ne (1.01.58)

Kuninkaan käyttämä prosessityyppi on melko epämääräinen, eikä siitä esimerkiksi selviä, millä tasolla vihollinen on tarkoitus lopulta päihittää: taistelukentällä vai kokoushuoneessa? Kuvassa (21) hänen visuaalinen toimintansa on kuitenkin aktiivisempaa kuin Haurun, mikä voisikin kertoa sodan taustalla vaikuttavista valinnoista, joita kuningas nimenomaan tekee. Taisteluja omin silmin todistaneen Haurun valta vaikuttaa sen sijaan esitetään muuttumattomana ja geneerisenä relationaalisen toiminnan kautta.



Kuva 21: Kuningas (1.02.03)

Yhtä lailla valta päättää sodan loppumisesta yhdistyy naapurivaltion prinssiin ja rouva Sulimaniin. Elokuvan lopussa nimittäin selviää, että prinssin äkillinen katoaminen on johtanut valtioiden väliseen kommunikaatio-ongelmaan ja sitä kautta sotaan. Paljastuksen kautta elokuva mahdollisesti kritisoikin valtion johtohahmojen ja päättäjien välistä heikkoa viestintää, mikä on linjassa Smithin (2011: 1) huomion

kanssa: hänen mielestään elokuva nostaa esiin kansainvälisen viestinnän kielteisiä vaikutuksia tavallisten kansalaisten näkökulmasta, ja tämä näkyy myös minun aineistossani ryhmien välisinä vallankäytön eroina. Vastaavasti Rollin (2021: 78) huomautus siitä, kuinka elokuva kyseenalaistaa johtohahmojen sokeaa seuraamista todentuu, kun Sulimanin toteamus (esimerkki 12) paljastaa sen, että sota olisi voitu päättää milloin vain, jos johtohahmojen käyttämää valtaa olisi osattu kyseenalaistaa. Paljastuksiin liittyvää helpotusta tuetaan auditiivisesti kepeällä japaninkielisellä musiikilla. Vaikka musiikin avulla ilmaistaan ensisijaisesti sodan kauheuksien olevan nyt ohi, samalla musiikki pohjustaa viestinnällistä työtä, jota valtioiden on sodan loputtua tehtävä rauhan säilyttämiseksi.

12) loppu hyvin huomaan . no se on siinä sitten . kutsu pääministeri ja puolustusministeri . lopetetaan vihdoon tämä tyhmä sota (1.49.12-1.49.28)

Siitäkin huolimatta että kansalaisilla ei ole yhtä paljon valtaa vaikuttaa päätöksiin, elokuva ei jätä heitä missään nimessä passiiviseen rooliin. Haurun kautta esimerkiksi kuvataan kansalaisen haluttomuutta osallistua konfliktiin, kun hän piiloutuu sotilailta jo heti elokuvan alussa (Miyazaki 2004: 0.02.03-0.02.15). Turhamaisuuden noita puolestaan osoittaa avoimesti rouva Sulimaniin ja hänen toimintaansa kohdistuvaa tyytymättömyyttään kutsumalla naista idiootiksi (Miyazaki 2004: 0.52.28-0.52.34). Vallankäyttöön liittyvä eriarvoisuus kuitenkin näkyy erityisesti siinä, millä tavalla halutonta Haurua, valenimiltään Jenkinsiä ja Pendragonia, vaaditaan kielellisesti osallistumaan sodankäyntiin (esimerkit 13 ja 14).

13) kuningas tarvitsee kaikkien velhojen . jopa noitien ja tietäjien apua turvaamaan kotimaataan . [Jenkinsin] on tultava paikalle (0.23.15-0.23.27)

14) tuon kutsua hänen majesteetiltaan . saattakaa tiedoksi mestari Pendragonille että häntä tarvitaan palatsissa (0.25.07-0.25.13)

Esimerkin (13) *nesessiivilause Jenkinsin on tultava paikalle* ilmaisee pakollisuutta (VISK § 906), ja esimerkissä (14) samaa pakollisuutta ilmaistaan kielellisesti tarvitaan-verbin passiivimuodolla. Kummassakin esimerkissä kuningas mielletään toiminnan edellyttäjäksi, mutta kielen tasolla kyse on yleisemmästä ilmiöstä, jossa pakko toimia osoitetaan kansalaiselle. Näin kansalaisesta tehdään määräyksen kohde tai tottelija, vaikka se tapahtuukin valtion määräyksestä. Visuaalisesti samanlaista ehdottomuutta ja pakollisuutta osoitetaan esimerkiksi silloin, kun aseelliset sotilaat hyökkäävät liikkuvaan linnaan. Johtohahmojen vallankäyttö normalisoidaan ja samanaikaisesti kansalaisen oma päätäntävalta epänormalisoidaan. Siitä saatetaan esimerkiksi tehdä rangaistava teko.

Kansalaisten päätösvalan ja vapauden rajoittaminen heijastuu myös siinä, kuinka Hauru lähtökohtaisesti perustelee valenimien olemassaoloa ”vapautensa

takaamisena” (Miyazaki 2004: 0.48.51). Samassa yhteydessä Sophien jossain määrin naiivikin toteamus ”kuningas ajattelee ainoastaan kansalaisten parasta” (Miyazaki 2004: 0.49. 21) vahvistaa sitä, millaisia kansalaisten käsitykset vallan jakaantumisesta ovat: johtohahmojen toimintaa ei välttämättä edes ymmärretä kyseenalaistaa, jolloin kansalaiset tyytyvät rooliinsa. Tässä mielessä elokuva hyödyntää myös kategorisointia kuvatessaan vallan muuttumattomuutta.

Vallankäytön representaatiossa korostuvatkin diskursiiviset tavat puhua johtohahmoista ja kansalaisista erilaisina toimijoina. Ensimmäisellä ryhmällä mielletään olevan valtaa niin konkreettisesti toiminnassa kuin puheessakin. Tätä sitten vahvistetaan muun muassa tilojen ja muiden visuaalisten elementtien avulla. Kansalaisten toimijuus sen sijaan on näkymättömämpää ja siihen liitetään helpommin rangaistavuuden aspekti. Koska elokuva kuitenkin korostaa näin näkyvästi ryhmien eroja ja tuo esiin johtohahmojen vallankäytön seurauksia, elokuvan voi tulkita samalla kritisoivan valtiotason poliittista toimintaa, joka ei välttämättä ota kansalaisten tarpeita, toiveita ja mahdollisuuksia riittävästi huomioon.

4.5 Sodan representaatio propagandana

Propagandan representaatio rakentuu kahden vastakkaisen näkökulman varaan. Näistä ensimmäistä nimitän propagandaa vahvistavaksi näkökulmaksi ja toista taas sitä heikentäväksi näkökulmaksi. Yleisesti propagandalla tarkoitetaan ”mielipiteenmuokkaukseen tähtäävää oppien, asenteiden tai ajatusten levittämistä” (KS s.v. *propaganda*). *Liikkuvan linnan* tapauksessa propaganda kiinnittyy sotaan: vahvistavan näkökulman kautta rakennetaan kuvaa sotapropagandan hyväksyttävyydestä ja tehokkuudesta, mutta heikentävän näkökulman kautta sotapropagandaa taas kyseenalaistetaan.

Vahvistava näkökulma rakentuu asteittain. Osaltaan sitä luo kuulopuhe, kuten kielelliset esimerkit (15, 16 ja 17) osoittavat. Ensimmäisessä (15) esimerkissä Sophien sisaren käyttämä kommunikaatioprosessi *väittävä* on muodollisesti monikon kolmas persoona (Halliday 1985: 129). Kuitenkin puhuja jätetään nimeämättä, jolloin syntyy mielikuva siitä, että prosessin aikaansaaja voi olla kuka vain. Koska Lettie kuitenkin erottaa monikon ensimmäisen persoonan monikon kolmannesta persoonasta, hän ei lue itseään osaksi tätä joukkoa. Vastaavalla tavalla esimerkissä (16) käytetään intransitiivista tuloslausetta (VISK § 904), jolla ilmaistaan sitä, mitä tulevaisuudessa tapahtuu tai millaista muutosta voidaan odottaa. Yhdessä partikkelin *kuulemma* kanssa lausetyyppi kuitenkin vahvistaa puhujan epävarmuutta asiointilan suhteen (KS s.v. *kuulemma*; VISK § 1494). Esimerkissä (17) Marcure käyttää postposiolauseketta *lehden mukaan* referoidessaan tiedonlähdettä (VISK § 1480). Esimerkit osoittavat sen,

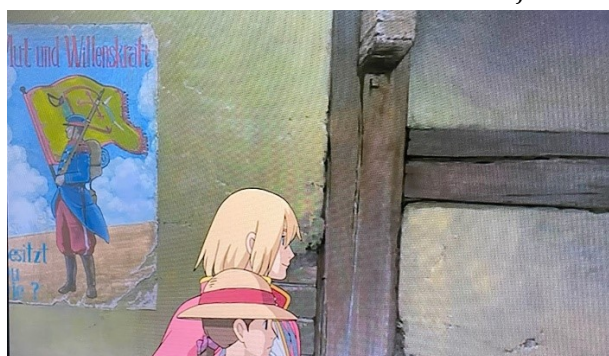
miten propagandaa ja nimenomaan sen varhaisia muotoja vahvistetaan lähtökohtaisesti kielen tasolla.

15) Lettie: me elämme vaarallisia aikoja . väittävät että Turhatarkin saalistaa taas (0.07.50)

16) tästä sodasta tulee kuulemma kamala (0.13.35)

17) Marcure: lehden mukaan me voitamme (01.26.43)

Kuulopuheen ohella elokuva esittää myös suoraa propagandakuvausta. Visuaalisesti propaganda näkyy muun muassa julisteina (kuva 22), sanomalehtinä (kuva 23) ja lentolehtisinä (kuva 24). Koska voimakkaat ja kirkkaat värit ovat huomattavasti maanläheisiä värejä vaikuttavampia (esim. Ledin & Machin 2018: 102; Kress 2003: 118), julisteissa koreilevat Ingaryn liput ja sotilaiden värikkäät univormut erottuvat tehokkaasti kaupungin muuten maanläheisestä värimaailmasta. Kuvan (23) sanomalehdessä näkyvä sana "War" on myös visuaalinen mentaalinen prosessi, joka todentuu kuvassa kielellisenä sotaa merkitsevänä sanana (Kress & van Leeuwen 1996: 67). Tässä elokuvan vaiheessa mentaalisen prosessin tehtävänä onkin lähinnä sanallistaa sitä, mitä henkilöhahmot ajattelevat. Laajalle levinneen kuulopuheen sijaan asiointilasta onkin tullut totta. Huomionarvoista on myös se, että alun perin japaninkielinen elokuva on sisällyttänyt juuri tämän englanninkielisen sanan tarinaan visuaalisesti, kun ennen tätä maailmansisäiset tekstit ovat olleet saksaksi (esimerkiksi kuvan (22) *Mut und Willenskraft* 'rohkeutta ja tahdonvoimaa'). Koska suomenkielisessä käännöksessä kuvat ovat samat kuin alkuperäisessä, myös päällepuhutusversiossa esitetään tekstejä eri kielillä. Tämä onkin ehkä ollut tietoinen ratkaisu elokuvan tekemisen aikana, sillä edes vuoropuhelun kääntäminen ei heikennä kuvien välittämiä viestejä.



Kuva 22: Propagandajuliste (0.05.31)



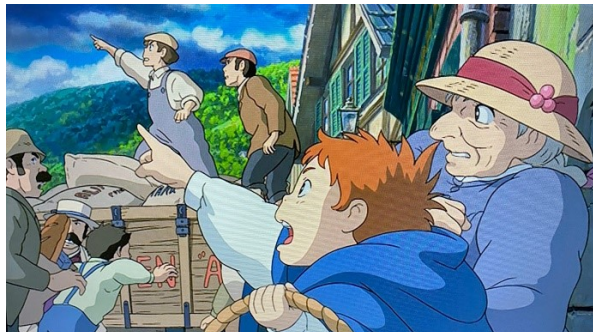
Kuva 23: Sanomalehti (0.26.11)

Yhtäältä propagandaa vahvistetaan myös visuaalisella reaktionaalisella prosessilla (Kress & van Leeuwen 1996: 64), kun Marcure ja muut kansalaiset katsovat ja osoittavat lentolehtisiä pudottavia koneita (kuva 25). Prosessia vahvistetaan samaan aikaan kielellisesti, kun Marcure nimeää ilmassa lentelevät paperit nimenomaan lentolehtisiksi eli "suurina määrinä yleisön keskuuteen levitettäväksi propaganda- ja

mainoslehtisiksi” (KS s.v. *lentolehtinen*). Kahta hyvin erilaista visuaalista prosessia, mentaalista ja reaktionaalista, käytetään samankaltaisessa tarkoituksessa vahvistaen propagandasta syntyvää kuvaa.



Kuva 24: Lentolehtinen (0.43.26)



Kuva 25: ”Lentolehtisiä” (0.43.30)

Sen sijaan kahden samanaikaisen ilmaisukeinon hyödyntäminen näkyy erityisen hyvin sodanvastaisen propagandan esityksessä. Kuva (26) liittyy yhteen esimerkin (18) kanssa: Ingaryn lippua kantava joukkio jakelee lehtisiä, joissa näkyy imperatiivimuotoinen materiaallinen prosessi *antautukaa* ja siihen liittyvä adverbiaalimuotoinen olosuhde *välittömästi*. Yhdessä pinkkikeltaisen lipun kanssa kielellinen merkinteko luo mielikuvaa kansalaisista, jotka vastustavat sotaa ja vaativat sen lopettamista. Kuvassa ihmisryhmän toiminta myös mielletään kollektiiviseksi vaikkakin etäännytyksi – ihmisten kasvot on käännetty pois päin tai peitetty joko hatun tai käden taakse. Näin elokuva ehkä yrittääkin ilmaista sitä, miten propagandaa hyödynnetään tavoitteellisesti puolin ja toisin.



Kuva 26: Pormestarin kulkue (0.47.07)

18) *antautukaa välittömästi* (0.47.14)

Kun propagandaa vahvistavaa näkökulmaa rakennetaan usean eri ilmaisukeinon välityksellä, propagandaa heikentävää näkökulmaa taas rakennetaan pääasiassa kielen tasolla. Esimerkissä (19) on viranomaisen kuulutus lentolehtisten pudottua maahan. Viranomaisen käyttöä kielto- ja käskymuotoista, jota tuetaan kielellisesti substantiiviin *propaganda* liittyneellä määritteellä *pelkkä* (VISK § 844; KS s.v. *pelkkä*). Yhdessä partitiivin sijan kanssa ilmaus luo väheksyvää sävyä. Kuvan tasolla väheksyvää suhtautumista vihollisen propagandaan vahvistetaan myös

materiaalisella toiminnalla, kun viranomaisen kävelee lentolehtisten päältä. Ilman kielellistä vuoropuhelua kuvan esittämisen toiminnan merkitys ei kuitenkaan välttämättä avaudu katsojalle sellaisenaan, mikä osoittaakin sen, että propagandaa heikentävä näkökulma vaatii selkeää kielellistä ainesta. Smith (2011: 15) myös nostaa esiin huomion siitä, että katsoja ei koskaan saa tarkalleen tietää, mitä lehtisissä kerrotaan. Yhtä lailla kyseessä voi siis olla avunpyyntö tai julistus sodan vaiheista (mp.). Propagandaa heikentävä näkökulma rakentuukin osittain sen varaan, että ensisijaisesti valtio päättää, millaista informaatiota kansan saatavilla on. Tätä tukee myös viranomaisen käyttämä kieli, jonka avulla propaganda normalisoidaan osaksi vihollisen sodankäyntiä.

19) älkää välittäkö lentolehtisistä . pelkkää propagandaa (0.43.33)

Yhtä lailla esimerkissä (20) Turhatar kommentoi Marcuren kuulopuheen varaista huomiota vahvalla mentaalisen prosessin osallistujaroolin saavalla houkat-substantiivilla, jolla on vahva affektiivinen sävy sen viitatessa hupsuihin, hölmöihin ja typeryksiin (KS s.v. *houkka*). Vastaavasti nainen viittaa sanomalehden esittämään tietoon valheina eli "vilpillisesti esitettyinä totuudenvastaisina ja perättöminä väittäminä tai tietoina" (KS s.v. *valhe*). Vahvat sanavalinnat äärikuvailevat ja samalla pelkistävät lehden – ja sitä myöten valtion – levittämää tietoa. Tämä puolestaan lisää sotaan liittyvää epätietoisuutta.

20) Turhatar: houkat uskovat noita valheita (1.26.45)

Näyttääkin siltä, että elokuva korostaa eri ilmaisukeinoja puhuessaan sotaan liittyvästä propagandasta. Vahvistavassa näkökulmassa heijastuvat erityisesti kielellisen ja visuaalisen merkinteen yhteisvaikutus: Kun sodasta ei esimerkiksi ole vielä varmuutta, elokuva tuo tätä esiin kielen tasolla kuulopuheena. Kun sota sitten puhkeaa ja propaganda saa aktiivisemmän roolin, propagandaa korostetaan kielen lisäksi kuvan tasolla. Heikentävässä näkökulmassa taas kielen merkitys korostuu. Konkreettisilla toimintaa ja suhtautumista ohjaavilla sanavalinnoilla hämärretään ja heikennetään propagandan vaikuttavuutta. Kuitenkin heikentävään näkökulmaan kiinnittyy selvästi myös vallankäytön aspekti. Onkin mahdollista, että elokuva pyrkii tietoisesti tuomaan esiin yhtäältä pelkän kielen avulla tehtävää propagandaa ja toisaalta kielen sekä kuvan yhteisvaikutuksen avulla tehtävää propagandaa.

4.6 Sodan representaatio sodanvastaisuutena

Sotaa esitetään myös sodanvastaisuuden representaation avulla. Osin se rakentuu samoista diskursiivisista piirteistä kuin muutkin representaatiot: Esimerkiksi esittämällä tuhoa ja sodan uhrien kärsimystä elokuva implisiittisesti myös tuomitsee sotaa ja sen vaikutuksia. Yhtä lailla elokuva tekee näkyväksi muun muassa kriittisyyden, jota propagandan tasolla (esimerkki 19) voidaan tuoda esiin. Kuitenkin aineistosta nousee vielä kaksi piirrettä, jotka kiinnittyvät tarkemmin juuri aktiiviseen sodanvastaiseen toimintaan. Näistä ensimmäistä kutsun terrorismin näkökulmaksi ja toista taas affektiiviseksi ”tyhmä sota” -näkökulmaksi.

Terrorismi todentuu kohtauksessa, jossa Haurun ja Sophien keskustelun keskeyttää kukkaniitylle saapunut sotakone. Esimerkin (21) kautta henkilöt osoittavat erilaista suhtautumista koneeseen.

21) Sophie: onko [sotakone] meidän

Hauru: onko sillä mitään väliä (1.20.11)

Kumpikin heistä esittää koneen toiminnan relationaalisena. Kuitenkin Sophie käyttää koneesta nimenomaan kuvailevaa relationaalista prosessia, jolla hän tekee selvää mehe-erottelua. Hauru taas identifioi konetta. (Halliday 1985: 113.) Kielellisten prosessien ero paljastaa Sophien näkevän koneen ensisijaisesti erilaisuuden kautta ja Haurun näkevän sen samanlaisena kuin muutkin sotakoneet. Kinesteettisesti Haurun suhtautumista koneisiin vahvistetaan, kun hän tietoisesti ja tarkoituksellisesti rikkoo konetta niin, että se aloittaa pakkolaskun. Sanastokeskuksen (2023) sisäisen turvallisuuden sanasto määrittelee terrorismin tavoitteelliseksi toiminnaksi, jossa väkivallalla tai sen uhkailulla pyritään aiheuttamaan yhteiskunnallista levottomuutta. Määritelmän mukaan terrorismiin voivat sisältyä myös aineelliset vahingot sekä pyrkimys estää viranomaisen toiminta (mp.). Puheessaan Hauru osoittaa olevansa välinpitämätön sen suhteen, mille valtiolle alus kuuluu, ja toiminnallaan hän aktiivisesti myös estää koneen lennon etenemisen. Pasifistisesta maailmankuvastaan huolimatta hän on valmis terroristisiin tekoihin, jos se tarkoittaa sodan loppumista. Samanlaista toimintaa esitetään joka kerta, kun Hauru lentää mustan oven takaisessa maailmassa vahingoittamassa sota-alueita.

Affektiivinen näkökulma puolestaan rakentuu vain kielellisesti, kun hahmo toisensa jälkeen kuvailee sotaa tyhmänä sanallista näin sen järjettömyyden (esimerkit 22, 23 ja 24).

22) Sophie: lopeta tämä tyhmä sota (0.49.11)

23) Turhatar: parasta mennä kotiin ja lopettaa tämä tyhmä sota (1.48.43)

24) rouva Suliman: lopetetaan vihdoon tämä tyhmä sota (1.49.30)

Näkökulman etuna on se, että puhuessaan henkilöhahmojen kautta elokuva voi samalla sanallistaa pääviestinsä sekä katsojan ajatukset sotaan liittyen. Ennen kaikkea sodanvastaisuuden representaatiossa heijastuvatkin elokuvan perimmäiset tavoitteet levittää tietoisuutta sodasta ja sen vaikutuksista, jotta kenenkään ei tarvitsisi enää sotia.

5 LOPUKSI

5.1 Pohdinta

Tässä tutkielmassa tavoitteenani oli kuvata ja analysoida Hayao Miyazakin (2004) animaatioelokuvan *Liikkuva linna* multimodaalisia tapoja representoida sotaa. Tarkastelin elokuvan vuoropuhelun, visuaalisen liikkuvan kuvan ja auditiivisen äänimaiseman piirteitä, jotka yhdessä luovat kuvaa sodasta ja siihen liittyvistä ilmiöistä. Samalla kiinnitin huomiota yhteiskunnallisiin ja diskursiivisiin puhetapoihin, joiden kautta sodankuvausta rakennetaan. Lähestyin tutkimusongelmaa kahden tutkimuskysymyksen avulla: 1) millaisia sodan representaatioita elokuva esittää ja 2) millä tavalla representaatioita rakennetaan elokuvassa?

Analyysissä selvisi, että *Liikkuva linna* rakentaa kuvaa sodasta kuuden representaation kautta. Näistä ensimmäinen, väkivallan ja tuhon representaatio, rakentuu pääasiassa visuaalisten ja auditiivisten diskursiivisten ainesten varaan. Elokuva hyödyntää kuvauksessaan symbolismia ja tietynasteista häivyttämistä. Kuoleman kuvauksessaan se ei esimerkiksi nosta esiin väkivallan tekijää vaan päinvastoin uhria. Samoin konkreettisten sotilaiden sijaan tappajiksi mielletään sotakoneet, ja niiden aiheuttamat vahingot esitetään materiaalisina menetyksinä kuten sortuneina ja palavina taloina. Ihmisten kuolema jätetäänkin katsojan tulkinnan varaan. Vihollisen kasvottomuuden takaa elokuva kuitenkin nostaa esiin myös inhimillisiä rikoksia, joita sodan aikana puolin ja toisin tehdään. Tässä se korostaa visuaalisen ohella toiminnallista ja verbaalista ilmaisukeinoa.

Toinen representaatio puolestaan liittyy asevoimien ja aseiden läsnäoloon sekä niiden ylistämiseen. Tätä representaatiota rakennetaan elokuvassa erityisesti visuaalisten ratkaisujen avulla. Esittämällä sotilaita, koneita ja aseita elokuva vahvistaa

niiden asemaa ja vaikutuksia. Erilaisilla kuvien asetteluun, rajauksiin ja väreihin liittyvillä ratkaisuilla elokuva luo esimerkiksi pelon tuntua. Samoin sotilaiden toimijuutta korostetaan luomalla asevoimista kielteistä kuvaa: sotilaat voidaan mieltää esimerkiksi työkeinä, vaativina ja etuoikeutettuina suhteessa siviileihin. Tätä todenneetaan eniten kielen ja toiminnan tasolla. Ylistämisen näkökulmaan elokuva puolestaan liittyy runsaan äärikuvailun, normalisoinnin sekä jonkinasteista vastakuvausta, jolla se samalla kritisoi ylistämisen roolia elokuvan esittämän maailman yhteiskunnassa. Äänteellinen esittäminen tukee visuaalista ja kielellistä esittämistä. Esimerkiksi reipas marssimusiikki tukee äärikuvailua ja aseiden aiheuttamaa pelkoa vahvistetaan ahdistavilla äänitehosteilla.

Kolmannen eli muodonmuutoksen representaation kautta elokuva esittää sodan vaikutuksia yksilölle. Kahdella eri abstraktiotasolla toimiva representaatio rakentuu yhtäältä miljöön muutoksen ja toisaalta moraalisen ja psykologisen muutoksen kautta. Konkreettisilla ja tunnistettavilla visuaalisilla piirteillä kuten värien vaihtelulla ja kaupungin räjähtymisellä elokuva vahvistaa ihmisyyden ja moraalin asteittaisia muutoksia. Elokuvan esimerkiksi rinnastaa ihmiset sotakoneiksi ja hirviöiksi kuvaten näin sodassa rapistuvaa inhimillisyyttä ja mielenterveyttä. Tämä representaatio on kaikista tulkinnanvaraisin, mutta sen allegorisuus edellyttää tulkintaa tukevaa visuaalista ja ongelmille konkreettisen muodon antamaa kuvaa.

Neljäs representaatio kiinnittyy vallankäyttöön ja erityisesti johtohahmojen ja kansalaisten erilaisiin mahdollisuuksiin vaikuttaa. Suurimmat erot ihmisryhmien välillä kytkeytyvät transitiivisuuteen: johtohahmojen toiminta on sekä materiaalista että mentaalista, kun taas kansalaisten toiminta rajoittuu pääosin mentaalisiin ja relationaalisiin prosesseihin. Siinä missä johtohahmot siis toimivat, kansalaiset enemmänkin ajattelevat toimimista. Kielen tasolla johtohahmoilla onkin valta ohjata ja määrätä kansalaisia, jotka joutuvat usein tyytymään käskyjen seuraamiseen. Elokuvan yhdistää vallankäyttöön myös rankaisemisen näkökulman, joka väistämättä lisää koettua pelkoa. Visuaalisesti erilaisia hierarkkisia asemia ilmennetään esimerkiksi tilojen koolla ja värien vastakohtaisuuksilla. Yhtä lailla elokuva ilmentää kansalaisten kollektiivista kokemusta epäreilusta asetelmasta ja pyrkii ehkä näin tuomaan sitä esiin myös todellisessa maailmassa.

Viidennessä representaatiossa elokuva luo kuvaa sotaan liittyvästä propagandasta. Propagandaa vahvistetaan kielellisesti ja visuaalisesti esimerkiksi kuulopuheena ja erilaisina propagandan tekstilajeina (julisteet, lehdet). Kuvissa näkyvät esiin saavat rinnalleen henkilöahmojen suhtautumisesta kertovaa kielellistä ja kinesoteettista ainesta, kuten lehtisten vähättelyä, huutelua, osoittelua sekä päältä kävelyä. Varsinkin propagandaa vahvistavaa näkökulmaa rakennetaan usean multimodaalisen ilmaisukeinon välityksellä, kun taas heikentävää näkökulmaa rakennetaan

selvästi enemmän kielen tasolla. Siihen myös liitetään näkökulma, joka huomioi valtion joskus kyseenalaisenkin aseman informaation jakamisessa ja säätelemisessä.

Representaatioista kuudes ja viimeinen kiinnittyy sodanvastaisuuteen, ja sitä voikin tietyllä tapaa pitää uudelleen esittämisenä, jota kaikkien muiden representaatioiden kautta yritetään ylläpitää ja vahvistaa. Diskursiivisesti elokuva pyrkii esittämään sodanvastaisuutta niin aktiivisilla toiminnoilla (kuten terroristisilla teoilla) kuin myös verbaalisella ja affektiivisellä tuomitsevuudella, joka todentuu henkilöhahmojen puheessa.

Kaiken kaikkiaan elokuva esittääkin sodan moninaisena, vahingollisena ja ennen kaikkea tuomittavana ilmiönä. Se kuljettaa sotaa tarinan mukana siten, että konkreettinen ja tulkinnallinen taso täydentävät toisiaan. Visuaalisen ja auditiivisen ilmaisukeinon kautta luodaan kantaa ottavaa kuvaa, jota sitten kielellisesti vielä vahvistetaan. Elokuvaa ottaa huomioon ilmaisukeinojen erilaiset mahdollisuudet, joiden kautta viesti välittyisi kaikista parhaiten katsojalle. Vaikka aiemmassa tutkimuksessa ei ole juuri pohdittu sitä, miten ilmaisukeinon valinta vaikuttaa merkityksen välittymiseen, niissä on kuitenkin nostettu esiin samankaltaisia huomioita kuin minä olen nostanut esiin omassa tutkimuksessani.

Roll (2021 : 75–76) esimerkiksi korostaa artikkelissaan sitä, miten sota on elokuvan alusta asti läsnä kerronnassa muun muassa katukuvaa koristavien lippujen ja sotilasparaatien muodossa. Minä näin viitteitä samasta ilmiöstä konkreettisesti asevoimien läsnäolon ja ylistämisen näkökulmien kautta: Läsnäoloa nimenomaan rakennetaan esittämällä sotilaita, lippuja ja sota-aluksia visuaalisesti läpi elokuvan. Samalla sotilaisiin ja sotakoneisiin liitetään pelkoa, aktiivista toimijuutta sekä puhetapoja, joiden tarkoituksena on ensisijaisesti ylistää asevoimia. Yhtä lailla esimerkiksi propagandan ja vallankäytön representaatioissa heijastuvat epäsuorat viitteet sodan aikana toimivasta yhteiskunnasta, jossa informaatiota käytetään yhtenä vallan muotona ja eriarvoisuudella perustellaan vallan epätasaista jakautumista. Merkittävää on huomata myös se, että jo ennen sodan alkamista propagandaa nostetaan esiin julisteissa ja kansalaisten kuulopuheessa. Näin elokuva ehkä korostaakin sitä, kuinka informaationsäätely ja julkisen keskustelun ohjaileminen eivät ole välttämättä kytköksissä vain yhteiskunnallisiin kriiseihin. Sen sijaan niitä tehdään jatkuvasti ja melko huomaamattomasti. Esittämällä sodan välittömänä ja melko arkipäiväisenä osana elokuvan yhteiskuntaa elokuva samanaikaisesti kritisoikin olosuhteita, jotka ovat tilanteeseen johtaneet.

Tällainen olosuhde elokuvassa on esimerkiksi kansainvälisen viestinnän heikkous, joka todentuu siinä, miten nimenomaan johtohahmoilla on valta antaa sodan syttyä ja lopulta myös päättää se. Smith (2011: 17–18) pitääkin elokuvan ehkä tärkeimpänä opetuksena sitä, miten elokuva osoittaa konfliktin – oli se sitten sota tai kirouksesta johtuva muodonmuutos – välttämisen olevan mahdollista vain avoimen

keskustelun kautta. Kun elokuva käsittelee sotaa tällä lailla monesta eri näkökulmasta tuoden esiin myös kielteisempiä puolia (kuten ihmisen itsekkyyttä ja asevoimiin liitettävää ihannoitua), se tarjoaa samalla konkreettisia välineitä, joilla asioista voidaan puhua. Vaikean aiheen välttelemisen sijaan se kannustaakin aiheen kohtaamiseen ja käsittelemiseen.

Tämä ei myöskään tule esiin vain yhteiskunnan tason ilmiöissä, vaan yhtä lailla esimerkiksi tappamisesta ja sen vaikutuksista ihmisten henkiselle hyvinvoinnille puhutaan, mikä ei suinkaan ole kaikista tavallisista aiheista lapsille (kin) sopivissa animaatioelokuvissa. Esimerkiksi muodonmuutoksen representaatioissa elokuvan tapa käsitellä inhimillisyyden menettämistä on samanaikaisesti kantaa ottava ja lapsiystävällinen, sillä sotilaiden muuttuminen hirviöiksi mukailee fantasiamaailmaa. Kuitenkin elokuva luo yhteyttä tekojen ja muodonmuutoksen välille useiden eri ilmaisukeinon kautta, mikä myös varmistaa viestin tehokkaan välittymisen.

Kun *Liikkuva linna* aikanaan julkaistiin, moni katsoja ja kriitikko jätti kokonaan huomiotta elokuvan tavallaan kuvata sotaa (Smith 2011: 5). Tähän saattoi vaikuttaa juuri ajanjakson poliittinen tilanne. Roll (2021: 61) kuitenkin huomauttaa, että vaikka elokuvan pääasiallinen tarkoitus on viihdyttää, *Liikuvassa linnassa* sota on niin näkyvässä roolissa, että sen erottaminen tarinasta ei ole tarkoituksenmukaista. Samalla sodan huomiotta jättäminen nimittäin väistämättä häivyttää osan elokuvan esityksestä. Minun nähdäkseni esimerkiksi muodonmuutokseen kytkeytyviä piirteitä on vaikea erottaa sodan seurauksista. Ilman sodan tuomaa lisäarvoa elokuvan temaattinen puoli saattaisikin jäädä viihdyttävän puolen varjoon. Sodan kautta elokuva nimittäin nostaa esiin myös totalitaarista hallintoa sekä taloudellista ja psykologista hyödyntämistä (Cavallaro 2006: 163–164), jotka näkyvät esimerkiksi vallankäytön ja muodonmuutoksen representaatioissa: kun valtaa käyttävät johtohahmot selviävät sodasta vahingoittumattomina, sodan kauhuja todistaneet sotilaat ja siviilit sen sijaan joutuvat rakentamaan inhimillisyytensä uudelleen muodonmuutoksen loputtua. Samalla Cavallaron (mp.) mainitsemat ongelmat ovat tietysti myös todellisia oikean maailman ongelmia, jotka korostuvat erityisesti yhteiskunnallisten kriisien aikana.

Tämän huomioon ottaen Napier (2012: 5–6) kuvaakin sitä, miten populaarikulttuurin asema yhteiskunnassa on muuttunut viimeisten vuosikymmenten aikana. Nykypäivänä tavallisten kansalaisten saatavilla olevilla kulttuurituotteilla on enemmän valtaa ja vaikutusta kuin aikaisemmin. Samankaltaiseen päätelmään ovat tulleet myös Penney (2007) sekä Hashimoto (2015), jotka ovat korostaneet kulttuurituotteiden merkittävää roolia nimenomaan japanilaiselle yhteiskunnalliselle keskustelulle. Penneyn (2007) mukaan Japanilla on vaikea suhde menneisiin sotiin, ja maan hallinto esimerkiksi rajoittaa sotahistorian käsittelyä kouluissa. Tämän vuoksi maan populaarikulttuuri onkin alkanut nostaa

esiin sotahistoriaan liittyviä epäkohtia vaihtoehtoisen "sotafantasian" kautta. Tällainen what if -kirjallisuus esittää representaatioita menneistä tapahtumista ja niihin liittyvistä kyseenalaisista teoista antaen samalla äänen uhreille. (Penney 2007: 35, 51.) Hashimoto (2015: 12) puolestaan korostaa sitä, kuinka tämän päivän Japanissa sotakuvauksissa näkyy diversiteetti ja tabuaiheiden normalisoituminen. Diskursiivinen keskustelu on monin paikoin muuttunut juuri tarjolla olevien epämiellyttävääkin historiaa käsittelevien kulttuurituotteiden ansiosta (mp.).

Näkisinkin, että *Liikkuva linna* voi samalla lailla toimia lähtökohtana keskustelulle missä päin maailmaa tahansa siitäkkin huolimatta, että julkaisuaikanaan elokuva tulkittiin kannanottona Irakin sodalle. Elokuvan tapa esittää sotaa on nimittäin tarpeeksi yleisellä tasolla, eikä elokuva itsessään viittaa mihinkään todellisen maailman valtioon tai poliittiseen johtoon. Toisaalta juuri tämä epätarkkuus saattaa tehdä elokuvan sodankuvauksesta tehokkaampaa kuin se ehkä olisi, jos elokuva suoraan kytkisi esityksensä Irakin sodan tapahtumiin. Kertomalla vähän elokuva pystyykin ehkä loppujen lopuksi kertomaan enemmän.

5.2 Arviointi ja jatkotutkimus

Tutkimukseni lukeutuu laadullisen tutkimuksen piiriin. Laadulliselle tutkimukselle on tyypillistä se, että tiettyä ilmiötä pyritään nimenomaan ymmärtämään (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997: 176). Vaihtoehtoisesti siitä voidaan pyrkiä muodostamaan kokonaisuutta, kuten minä olen työssäni tehnyt. Tämän takia laadullisen tutkimuksen tuloksia ei voi laajalti yleistää, vaan ne pitää ymmärtää enemmänkin suuntaa-antavina ja tiettyä ilmiötä kuvailevina.

Tässä työssä esittelemäni tulokset esimerkiksi havainnollistavat kulttuurituotteiden tutkimisen tärkeyttä. Elokuvan representatiiviset merkitykset ovat olennaisen osa videon kerrontaa, eikä niitä voikaan erottaa koko tekstilajin tavoitteesta. Koska emme elä tyhjiössä, hyödynnämme tarinoiden tulkinnessa sosiaalisesti ja yhteiskunnallisesti jäsenynteitä merkityksiä kehittäen merkityksiä samalla eteenpäin. Saatamme huomaattamme ottaa elokuvista myös malleja, joita emme sitten kuitenkaan pysähdy kriittisesti pohtimaan. Animaatioelokuvana *Liikkuvaa linnaa* katsovat kuitenkin ehkä eniten juuri lapset, joilla ei välttämättä ole riittävästi kokemusta multimodaalisten ja ennen kaikkea viihdyttäväksi tarkoitettujen tekstilajien tutkimisesta ja arvioimisesta. Tutkimukseni tekeekin näkyväksi *Liikkuvan linnan* hyödyntämiä vaikuttamisen keinoja, jotka saattavat tukea lasten kriittisen lukutaidon kehittymistä.

Laadulliselle tutkimukselle on ominaista myös tietynlainen subjektiivisuus, joka heijastuu jossain määrin minunkin tutkimuksessani. Subjektiivisuus on

sisäänkirjoitettuna jo laadullisen aineiston keruussa sekä menetelmien valinnassa, sillä tutkijan on tehtävä valintoja sen suhteen, millaisen aineiston ja millaisten menetelmien avulla ilmiöstä on ylipäänsä mahdollista rakentaa ymmärrystä (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 1997: 176–178).

Tutkimuksessani subjektiivisuus näkyy esimerkiksi siinä, miten olen kerännyt aineistoni ja raportoinut analyysini. Rajasin aineistoni tarkoituksella siten, että voisin tarkastella sotaa ilmiönä aineistolähtöisesti. Pysin tietoisesti keräämään aineistoa hyödyntämällä sotaan yleisesti liitettyjä asioita ja symboleita kuten sotilaita ja aseita. Pidän niitä itse diskursiivisesti merkittävinä, mutta joku toinen olisi voinut olla eri mieltä. Yhtä lailla tulosten raportoinnissa jouduin turvautumaan sanalliseen kuvaukseen, jota saatoin tukea visuaalisesti kuvilla. Multimodaalisesta videokuvasta koostuvat aineistoesimerkit olisivat kuitenkin olleet helpointa myös esittää videon muodossa. Nyt esimerkiksi äänimaailmaa kuvatessa käyttämäni adjektiivit lisäävät tutkimuksen subjektiivisuutta. Olen kuitenkin pyrkinyt perustelemaan ja erittelemään aineistosta nostamiani ilmiöitä ja asioita useiden aineistoesimerkkien kautta, jotta subjektiivisuus ei vääristäisi analyysiä.

Yhtä lailla pyrin käyttämään valitsemaani menetelmää monipuolisesti. Hyödynsin sekä Hallidayn (1985) systeemifunktionaalisen kieliteorian transitiivisuussysteemiä kuin myös Kressin ja van Leeuwenin (1996) sen pohjalta jatkokehittämää visuaalista kielioppia. Mielestäni menetelmät myös tukivat hyvin toisiaan. Hallidayn kieleen keskittyvä teoria ei ehkä sellaisenaan sovellu multimodaalisen tekstilajin analysoimiseen, mutta yhdessä visuaalisen kieliopin kanssa saatoin tarkastella kieltä ja kuvaa yhdessä. Menetelmä myös mahdollisti tutkimuskysymyksiin vastaamisen, joten siinäkin mielessä pidän tekemääni ratkaisua onnistuneena.

Valintani tutkia nimenomaan suomeksi päällepuhuttua versiota voi yhtä lailla lisätä tulosten subjektiivisuutta. Vaikka lähtökohtaisesti videokuva ja äänitehosteet ovat alkuperäisteoksen mukaisia, kielellinen vuoropuhelu on siitä vain tulkinta. Koska elokuva kuitenkin korostaa visuaalista, audittiivista ja kinesteettistä ilmaisukeinoa, en pidä vuoropuhelun kieltä merkittävänä muuttujana representatiivisuuden kannalta. Kääntäjät ovat nimittäin yrittäneet mukailla alkuperäisteoksen tyyliä parhaansa mukaan, eikä esimerkiksi puhekielisyys haittaa viestin välittymistä. Päällepuhutusversiossa lausumiin käytettävissä oleva aika voi olla rajoittava tekijä (kuten tekstitettyssä versiossa tekstille varattu tila), mutta yhtä lailla esimerkiksi japaninkielisessä vuoropuhelussa on saatettu viitata Japaniin tai japanilaiseen kulttuuriin siten, että samat merkitykset eivät ole siirtyneet suomenkieliseen vuoropuheluun. Koska tarkastelin kuitenkin ilmiönä juuri sotaa, en pidä tämänkaltaisia kulttuurillisiakaan piirteitä esitystä heikentävinä muuttujina.

Parhaimmassa tapauksessa suomenkielinen vuoropuhelu luo uusia merkityksiä suomalaisten katsojien mielissä.

Siitäkin huolimatta, että työni ei ole laajalti yleistettävissä, se voi antaa mallia muiden multimodaalisten kulttuurituotteiden, lähinnä elokuvien, tv-sarjojen ja pelien, tarkempaan tutkimiseen. Tutkimuksen edetessä aineistosta nousi esiin paljon sellaistaakin, jota en tähän työhön voinut sisällyttää. Yksi tällainen esiin noussut ja merkittäväksikin muodostunut asia oli ihmisten ja ihmisryhmien toimijuus. Sivusin aihetta sodan näkökulmasta, mutta toimijuuteen liittyi paljon muutakin. Esimerkiksi sukupuoliroolit ja henkilöiden väliset sosioekonomiset asemat nousivat useammin esiin kuin olin ehkä alun perin ajatellut. Seuraavaksi voisikin olla tarpeellista tutkia sitä, millaisia toimijuuden representaatioita elokuva ylipäänsä pitää sisällään.

Yhtä lailla elokuvan sodankuvauksen vertaaminen muihin Miyazakin elokuvien sodankuvauksiin voisi olla ajankohtaista. Aiemmassa tutkimuksessa tätä on jo ainakin tarinan tasolla tehty. Seuraava askel olisikin vertailla nimenomaan sodan representaatioiden multimodaalista rakentumista. Samalla lailla elokuvaa voisi verrata myös länsimaisiin animaatioelokuvaan. Voisi olla mielenkiintoista tutkia sitä, millä tavalla – jos mitenkään – japanilaisen elokuvan kerronta eroaa länsimaisen elokuvan kerronnasta. En pidä mahdollisena sitäkään, että *Liikkuvaa linnaa* verrattaisiin myös ihmisillä näyteltyihin sotaelokuvaan. Samallahan hämärrettäisi medioiden välille tehtyä eroakin.

Ennen kaikkea elokuvaa voisi tutkia vielä kahden muun metafunktion näkökulmasta. Interpersoonaisesti elokuva tietysti rakentaa vuorovaikutusta tekijöiden ja katsojien välille, ja tätäkin sivusin ajoittain pitäessäni sitä merkittävänä nimenomaan sodankuvauksen valossa. Elokuvan vastaanottamisen tarkempi tutkiminen voisi kuitenkin olla tärkeää erityisesti lasten kohdalla. Tekstuaalisesti elokuva rakentuu kohtausta kohtaukselta, ja esimerkiksi leikkausratkaisujen tutkiminen voisi paljastaa elokuvasta uudenlaisia puolia.

Uskon, että työni tuloksia voi hyödyntää jatkossa esimerkiksi opetusmateriaalina. Esimerkiksi Kauppinen (2014: 22) nostaa esiin elokuvaan liitettävän pedagogisen arvon, jota ei kuitenkaan ymmärretä hyödyntää tarpeeksi. Työni voisikin antaa konkreettista mallia siihen, millä tavalla elokuvia voisi vaikkapa monilukutaidon opetuksessa käyttää. Esiin nostamani asiat ovat osoitus siitä, miten vähäpätöisilläkin piirteillä voidaan rakentaa representatiivisuutta ja vaikuttavuutta multimodaalisessa tekstissä. Tämän lisäksi esimerkiksi *Liikkuvaa linnaa* (ja muita Miyazakin elokuvia) on ulkomailla käytetty myös rauhankasvatuksen välineenä, ja sanoisinkin, että tässä mielessä työni tarjoaa resursseja suomalaiseen – ehkä eniten juuri lapsille kohdistuvaan – rauhankasvatukseen.

LÄHTEET

- Aineistonhallinnan käsikirja 2023: Sopimukset ja oikeudet. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. – <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/aineistonhallinta/sopimukset-ja-oikeudet/> 21.3.2023.
- Akimoto, Daisuke 2014a: Peace Education through the Animated Film 'Grave of the Fireflies': Physical, Psychological, and Structural Violence of War. – *Ritsumeikan Journal of Asia Pacific Studies* 33 s. 33–43.
- 2014b: Howl's Moving Castle in the War on Terror. A Transformative Analysis of the Iraq War and Japan's Response. – *Electronic journal of contemporary japanese studies* 14 (2).
- 2013: Miyazaki's New Animated Film and Its Anti-war Pacifism: The Wind Rises (Kaze Tachinu). – *Ritsumeikan Journal of Asia Pacific Studies* 32 s. 165–167.
- Bateman, John, Wildfeuer, Janina & Hiippala, Tuomo 2017: *Multimodality: Foundations, Research and Analysis – A Problem-Oriented Introduction*. Berlin: De Gruyter.
- Blommaert, Jan 2004: *Discourse. A critical introduction*. Cambridge: University Press.
- Cavallaro, Dani 2006: Howl's Moving Castle. – *The Anime Art of Hayao Miyazaki* s. 157–171. North Carolina: McFarland & Company.
- Eggins, Suzanne 2004: *An introduction to systemic functional linguistics (2nd edition)*. London: Bloomsbury.
- Fairclough, Norman 2015: *Language and power*. Oxfordshire: Routledge.
- 2003: *Analysing discourse : textual analysis for social research*. Oxfordshire: Routledge.
- 1997: *Miten media puhuu? Suom.* Blom, Virpi & Hazard, Kaarina. Tampere: Vastapaino.
- 1995: *Critical discourse analysis*. London: Longman.
- Forceville, Charles 2008: Metaphor in pictures and multimodal representations. – Raymond Gibbs Jr. (toim.), *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought* s. 483–501. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gee, James 2001: *Introduction to discourse analysis: Theory and method*. Oxfordshire: Routledge.
- Hall, Stuart 1997: The Work of Representation. – Stuart Hall (toim.), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* s. 15–64. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Halliday, M. A. K. & Matthiessen, Christian 2013: *Halliday's introduction to functional grammar*. Oxfordshire: Routledge.
- Halliday, M. A. K. 1985: *An Introduction to Functional Grammar*. London: Edward Arnold.
- Hashimoto, Akiko 2015: "Something Dreadful Happened in the Past": War Stories for Children in Japanese Popular Culture. – *The Asia-Pacific Journal* 13 (30) s. 1–14.
- Herhuth, Eric 2014: Cooking like a Rat: Sensation and Politics in Disney-Pixar's Ratatouille. – *Quarterly Review of Film and Video* 31 (5) s. 469–485.

- Hirsjärvi, Sirkka, Remes, Pirkko & Sajavaara, Paula 1997: *Tutki ja kirjoita*. Helsinki: Tammi.
- Jewitt, Carey & Oyama, Rumiko 2004: *Visual Meaning: a Social Semiotic Approach*. – Theo van Leeuwen & Carey Jewitt (toim.), *The Handbook of visual analysis* s. 134–156. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Jokinen, Arto 2019: *Isänmaan miehet : maskuliinisuus, kansakunta ja väkivalta suomalaisessa sotakirjallisuudessa*. Tampere: Vastapaino.
- Jyväskylän yliopisto 2022: Tekijänoikeudet. Koppa. – <https://koppa.jyu.fi/avoimet/kirjasto/tutkimusaineistojenhallinta/aineistoonliittyvatoikeudet/tekijanoikeudet> 21.3.2023.
- Kainulainen, Jaana 2022: Lasten sotaleikkejä ei saa nyt kieltää, sanoo varhaiskasvatuksen professori – ”Lapset käsittelevät leikissä ahdistusta ja pelkoa”. – <https://yle.fi/a/3-12396381> 26.3.2023.
- Kakriäinen, Maija 2020: *Toiseuden uhka : naiseuden representaatioita 1920-luvun saksalaisessa kauhuelokuvassa*. Maisterintutkielma. Jyväskylän yliopiston historian ja etnologian laitos. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/67850> 8.11.2022.
- Kauppinen, Merja 2014: Kaivetaan filmi kelastaan - elokuva monilukutaidon harjaannuttajana. – *Kielikukka* 33 (2) s. 20–23.
- Kekäläinen, Sauli 2005: *Suomalainen sotilas jatkosodan taisteluissa : maskuliinisuuden representaatioita Olli Saarelan elokuvassa Rukajärven tie*. Maisterintutkielma. Jyväskylän yliopiston yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos.
- KS = *Kielitoimiston sanakirja*. Kotimaisten kielten keskuksen julkaisuja 166. Helsinki: Kotimaisten kielten keskus ja Kielikone 2012. – <http://mot.kielikone.fi/mot/jyu/netmot.exe?motportal=80> 30.3.2023.
- Kress, Gunther 2010: *Multimodality. A social semiotic approach to contemporary communication*. Oxfordshire: Routledge.
- 2003: *Literacy in the new media age*. Oxfordshire: Routledge.
- Kress, Gunther & van Leeuwen, Theo 1996: *Reading images. The grammar of visual design*. Oxfordshire: Routledge.
- Kucenski, Andrew 2022: *Miyazaki's peace: the role of pacifism and the soundscape in the films of studio Ghibli*. Master thesis. The Pennsylvania State University. – <https://etda.libraries.psu.edu/catalog/23130ask5507> 4.11.2022.
- Ledin, Per & Machin, David 2018: *Doing visual analysis. From theory to practice*. London: SAGE Publications.
- Levin, Diane & Carlsson-Paige, Nancy 2006: All About War Play: How to Help Your Child Make Sense of Violence Through Play in a Safe and Meaningful Way. – *Scholastic Parent & Child* 13 (5) s. 44–47.
- Machin, David & Mayr, Andrea 2012: *How to do critical discourse analysis : a multimodal introduction*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Mannerheimin Lastensuojeluliitto 2022: Miten puhua lapsen ja nuoren kanssa sodasta? – <https://www.mll.fi/vanhemmille/tukea-perheen-huoliin-ja-kriiseihin/miten-puhua-lapsen-ja-nuoren-kanssa-sodasta/> 4.11.2022.
- Meyer, Michael 2001: Between Theory, Method, and Politics: Positioning of the Approaches to Cda. – Ruth Wodak & Michael Meyer (toim.), *Methods of Critical Discourse Analysis* s. 14–31. Thousand Oaks: SAGE Publications.

- Mikkonen, Kai 2012: Multimodaalisuus ja laji. – Vesa Heikkinen, Eero Voutilainen, Petri Lauerma, Ulla Tiililä & Mikko Lounela (toim.), *Genreanalyysi – testilajitutkimuksen käsikirja* s. 296–308. Helsinki: Gaudeamus.
- Napier, Susan 2012: The Anime Director, the Fantasy Girl and the Very Real Tsunami. – *The Asia-Pacific Journal: Japan Focus* 10 (11).
- Penney, Matthew 2007: 'War Fantasy' and Reality - 'War as Entertainment' and Counternarratives in Japanese Popular Culture. *Japanese Studies* 27 (1) s. 35–52.
- Pietikäinen, Sari & Mäntynen, Anne 2019: *Uusi kurssi kohti diskurssia*. Tampere: Vastapaino.
- Potter, Jonathan 1996: *Representing reality : discourse, rhetoric and social construction*. London: SAGE Publications.
- Roll, Erin 2021: Clouds Over the Valley: Images of War and Peace in the Films of Hayao Miyazaki. – Annette Magid (toim.), *Speculations of war: essays on conflict in science fiction, fantasy and utopian literature* s. 58–79. Jefferson: McFarland & Company.
- Ruusuvuori, Johanna 2010: Litteroijan muistilista. – Johanna Ruusuvuori, Pirjo Nikander & Matti Hyvärinen (toim.), *Haastattelun analyysi* s. 424–431. Tampere: Vastapaino.
- Sanastokeskus 2023: TEPA-termipankki. Sisäisen turvallisuuden sanasto: terrorismi. – <https://termipankki.fi/tepa/fi/haku/terrorismi> 30.3.2023.
- Sievinen, Anna 2022: Saako lapsen antaa leikkiä pyssy-leikkejä? Lasten-psykiatri vastaa. – <https://www.hs.fi/perhe/art-2000008663964.html> 26.3.2023.
- Shore, Susanna 2012a: Kieli, kielenkäyttö ja kielenkäytön lajit systeemis-funktionaalisessa teoriassa. – Vesa Heikkinen, Eero Voutilainen, Petri Lauerma, Ulla Tiililä & Mikko Lounela (toim.), *Genreanalyysi – testilajitutkimuksen käsikirja* s. 131–157. Helsinki: Gaudeamus.
- Shore, Susanna 2012b: Systeemis-funktionaalinen teoria tekstien tutkimisessa. – Vesa Heikkinen, Eero Voutilainen, Petri Lauerma, Ulla Tiililä & Mikko Lounela (toim.), *Genreanalyysi – testilajitutkimuksen käsikirja* s. 158–185. Helsinki: Gaudeamus.
- Smith, Lindsay 2011: War, Wizards, and Words: Transformative Adaptation and Transformed Meanings in Howl's Moving Castle. – *The Projector; Bowling Green* 11 (1) s. 36–56.
- Swidler, Ann 1986: Culture in action: Symbols and strategies. – *American Sociological Review* 51 (2) s. 273–286.
- Terveystalo 2022: Huoli Ukrainan sodasta vaikuttaa myös lapsiin - avoin keskustelu, ruutuajan rajoittaminen ja normaalit arjen askareet avuksi. – <https://www.terveystalo.com/fi/artikkelit/huoli-ukrainan-sodasta-vaikuttaa-myo-lapsiin---avoin-keskustelu-ruutuajan-rajoittaminen-ja-normaalit-arjen-askareet-avuksi/> 8.11.2022.
- Towbin, Mia, Haddock, Shelley, Zimmerman, Toni, Lund, Lori & Tanner, Litsa 2004: Images of Gender, Race, Age, and Sexual Orientation in Disney Feature-Length Animated Films. – *Journal of Feminist Family Therapy* 15 (4) s. 19–44.

- Valkola, Jarmo 1993: *Perceiving the Visual in Cinema. Semantic Approaches to Film Form and Meaning*. Väitöskirja. Jyväskylän yliopisto. Jyväskylä Studies in the Arts 42. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/72815> 29.3.2023.
- van Leeuwen, Theo 2004: Semiotics and Iconograph. – Theo van Leeuwen & Carey Jewitt (toim.), *The Handbook of visual analysis* s. 92–118. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Viljanen, Eveliina 2021: Sosioekonomisen aseman representaatiot Disneyn Rottatouille-animaatioelokuvassa. Kandidaatintutkielma. Jyväskylän yliopiston kieli- ja viestintätieteiden laitos. – <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/75904> 29.3.2023.
- Virranniemi, Greta 2022: ”On harmillista, että pitää sotia”, sanoo kuudesluokkalainen Linnea Jansson – Professori antaa kaksi vinkkiä, miten puhua Ukrainan kriisistä lapsille. – <https://yle.fi/uutiset/3-12332239> 8.11.2022.
- VISK = Auli Hakulinen, Maria Vilkuna, Riitta Korhonen, Vesa Koivisto, Tarja Riitta Heinonen ja Irja Alho 2004: *Iso suomen kielioppi*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. – <https://kaino.kotus.fi/visk/etusivu.php> 30.3.2023.
- Walma van der Molen, Juliette & van der Voort, Tom 2000: Childrens’ and adults’ recall of television and print news in childrens’ and adults’ news formats. – *Communication Research* 27 (2) s. 132–160.
- Wodak, Ruth 2001: What CDA Is About – A Summary of Its History, Important Concepts and Its Developments. – Ruth Wodak & Michael Meyer (toim.), *Methods of Critical Discourse Analysis* s. 1–13. Thousand Oaks: SAGE Publications.

Aineistolähteet

- Miyazaki, Hayao 2004: *Liikkuva linna (Hauru no ugoku shiro)*. Studio Ghibli.

