

**Hayao Miyazakin vahvat naiset –
Feminiinisyyden representaatiot animaatioelokuvassa *Prinsessa
Mononoke***

Noora Perttunen
Kirjallisuuden kandidaatintutkielma
Humanistis-yhteiskuntatieteellinen tiedekunta
Musiikin, taiteen ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Jyväskylän yliopisto
Kevät 2020
Ohjaaja: Risto Niemi-Pynttari
Opponentti: Laura Autio

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	2
1.1 Tutkimuksen taustat ja lähtökohdat	2
1.2 Prinsessa Mononoke	5
2 TEORIA JA METODI	7
2.1 Käsitteet	7
2.2 Feministinen animaatiotutkimus ja tutkimusmenetelmät	10
3 TUTKIMUSKOHEET PRINSESSA MONONOKESSA	11
3.1 Peurajumala ja metsä	11
3.2 San ja Moro	13
3.3 Valtiatar Eboshi	16
3.4 Toki ja muut Rautakaupungin naiset	19
4 HENKILÖHAHMOT TOIMINTAKOHTAUKSISSA	21
4.1. Sanin ja Eboshin kaksintaistelu	21
4.2. Peurajumalan valta ja voima	23
4.3 Toki pelastaa rautakaupunkilaiset	24
4.4 Ihmisen ja luonnon sovinto	26
5 PÄÄTÄNTÖ	30
LÄHTEET	33

1 JOHDANTO

1.1 Tutkimuksen taustat ja lähtökohdat

Tutkin kandidaatintutkielmassani feminiinisuuden representaatioita Hayao Miyazakin ohjaamasta ja käsikirjoittamasta animaatioelokuvasta *Prinsessa Mononoke* (1997). Feminiinisuuden liittyy läheisesti naiseuden käsite, joten se on osana tutkimustani. Erotan feminiinisuuden ja naiseuden kuitenkin toisistaan, vaikka ne semanttisesti tarkasteltuna ovat lähes sama asia. Sukupuoli voidaan nykyäsitteen mukaan jakaa useaan osaan: biologiseen (engl. *sex*) ja sosiaaliseen (engl. *gender*) (Mäkelä, Puustinen, Ruoho & Aslama, 2006, s. 17). Suomen kielessä on vain yksi sana sukupuolelle, joten tämän takia mainitsin englannin kielen vastineet.

Jako biologiseen, sosiaaliseen tai kulttuuriseen sukupuoleen on olennainen, koska sen avulla on helpompi hahmottaa sukupuolen moninaisuus. Jako erottaa toisistaan myös biologian ja kulttuurin asettamat sukupuoliroolit, joten niiden välille ei synny automaattista sidosta. Feminiinisyys on piirre, joka usein yhdistetään naiseuteen, mutta naiseus ei ole riippuvainen feminiinisuudesta eikä feminiinisyys naiseudesta. Maskuliinisuus ja feminiinisyys kulkevat usein käsi kädessä, mutta tässä tutkimuksessa tarkastelen vain toista ominaisuutta. Tutkielmaani liittyy olennaisesti myös sukupuolen, patriarkaan, vallan, valta-aseman, voiman ja voimaantumisen käsitteiden tarkastelu.

Hayao Miyazakin tuotantoa on tutkittu hyvin vähän Suomessa. Elisabet Pellisen pro gradu *Luonnon lumous Hayao Miyazakin animaatioelokuvissa* (2014) on ainut löytämäni suomalainen tutkimus. Sen sijaan länsimaalaista animaatiota on tutkittu verrattain paljon Suomessa. Kati Aakkonen on tehnyt gradunsa Disneyn animaatioelokuvista hyödyntäen feminististä näkökulmaa: *Metsään paenneet prinsessat : tyttöjen luontosuhde Disneyn animaatioissa Kaksin karkuteillä ja Urhea* (2018). Lisäksi löysin japanilaisesta animaatiosta, eli animesta, tehdyn gradun: *Emme olleet ymmärtäneet, mitä toiveen kääntöpuolena olisi :*

genrejen ilmeneminen, muokkautuminen ja uudelleenhuominen *Puella Magi Madoka Magicassa* (Nerg, 2019).

Myös representaatioita on tutkittu paljon Suomessa. Feministisestä elokuvatutkimuksesta gradun ovat tehneet esimerkiksi Emmi Urtti *Karskeja sankarimiehiä ja avuttomia, kauniita neitoja? : feministinen diskurssianalyysi miehuuden ja naiseuden rakentumisesta Indiana Jones -elokuvissa* (2019) sekä Jenni Kinnunen *Badass bitches, damsels in distress, or something in between? : representation of female characters in superhero action films* (2016).

Prinsessa Mononokea kuten yleensä animaatioitakin on tärkeää tutkia, koska nykyinen otanta on aika suppea. En löytänyt yhtäkään sopivaa väitöskirjaa aiheesta. Animaatioelokuvista tutkituimpia ovat The Walt Disney Companyn elokuvat. Walt Disney Animation Studiosin tarjoamat roolimallit ja naiskuva esitetään melko kapeana. Katsoja ei välttämättä ajattele konventionaalisesti naisten olevan enemmän passiivisia kuin määrätietoisia, mutta jos naiset esitetään useammin näin, niin yleisön on vaikeampi odottaa muunlaisia naishahmoja. Tosielämän tilanteet voivat muuttua elokuvien representaatioiden myötä, jos minkäänlaista vaihtelua ei tapahdu. Lapset ympäri maailmaa ovat katsoneet ja katsovat Disney-elokuvia. Vuosien varrella he ovat kasvaneet ja kasvavat aikuisiksi kantaen tietynlaisia käsityksiä sukupuolesta, eri rooleista ja asenteista.

Disney-elokuvia tarkastellessa aikakonteksti olisi hyvä ottaa huomioon, sillä uudet elokuvat ovat feministisempiä kuin vanhempi tuotanto. Varsinkin 2010-luvun Disneyn animaatioelokuvat ovat tehneet suuria harppauksia eteenpäin, joten koko Disneyn tuotantoa ei voi yleistää naiskuvaltaan suppeaksi. Tutkimuksessa tulen jonkin verran vertailemaan *Prinsessa Mononokea* Disneyn prinsessaelokuvaan. Tarkoitukseni ei ole pitää vertailun tuloksia absoluuttisena totuutena, vaan tukea tekemiäni havaintoja aineistosta. Tiia Pappila on tehnyt pro gradu -tutkielmansa otsikolla *Hän yritti vain keksiä keinoa, jolla voisi välttää koko avioliiton" : prinsessojen toimijuus Disneyn ja Pixarin 2010-luvun prinsessasaduissa* (2018). Pappilan tutkimustulokset osoittavat, että naiskuva näyttäytyy sekä monipuolisena ja perinteisiä sukupuolirooleja rikkovana että rajoitettuna ja alistettuna. Ei ole siis

yhdentekevää, millaiseksi Disney edellä mainitut ominaisuudet ja piirteet teoksissaan kuvaa. Representaatiot kuvastavat ympäröivää maailmaa, joten luotua kuvaa on tärkeää tutkia.

Jotkut länsimaalaiset ihailijat ja toimittajat ovat kutsuneet Miyazakia “Japanin Disneyksi” (McCarthy, 2002, s. 10). Taidokasta animaatiota voi hyvinkin verrata Walt Disney Animation Studiosiin, mutta Miyazakin elokuvat ovat tematiikaltaan hyvin erilaisia. Miyazakin kaikki työt eivät ole suunnattu lapsille. Disneyn vaikutuksesta useimmat animaatioelokuvat mielletään lapsille suunnatuiksi, mutta Miyazaki esimerkiksi ottaa vahvasti kantaa maailman tapahtumiin.

Miyazaki on kutsunut itseään pasifistin lisäksi feministiksi, ja se näkyy monin tavoin hänen teoksissaan. Lähes jokaisessa Miyazakin käsikirjoittamassa elokuvassa päähenkilönä tai tärkeässä roolissa on tyttö tai nainen. Pelkästään vanhat naishahmot eivät ole viisaita ja määrätietoisia, vaan nuoresta naisesta tehdään usein tarinan sankari. Elokuvahistoriassa monet länsimaalaiset elokuvat ovat luoneet passiivisen naiskuvan katsojille, joten Miyazakin elokuvat tuntuvat länsimaalaisen katsojan silmin uusilta ja jopa vierailta. Nuori nainen voikin olla itsenäinen toimija, joka tekee itse omat päätöksensä.

Tutkielmassani haluan selvittää, miten feminiinisyys, naiseus ja niiden suhde representoituu teoksissa sekä millaisia valta-asetelmia eri tutkimuskohteiden välillä on. Haluan myös selvittää, miten henkilöhahmojen toimijuus ja ulkoinen olemus eroavat ja liittyvät toisiinsa. Tutkin ja analysoin elokuvaa feministisestä näkökulmasta, sekä tarkastelen aineistoa kyseenalaistaen ja osoittaen löytämiäni havaintoja. Tutkimusmenetelmäni ovat kuva-analyysi ja lähiluku feminismiin ja representaatioiden näkökulmasta. Tutkin erityisesti tutkimuskohteiden olemuksen ja toimijuuden välistä suhdetta: Olemukseen liittyy kysymykset henkilöhahmoihin suhtautumisesta sekä ulkonäöstä. Toimijuuden tutkailu kattaa tutkimuskohteiden funktion ja käyttäytymisen tarkastelun.

Analysoin ja tulkiten elokuvan juonen kannalta tärkeitä naishahmoja, kahta metsänjumalaa sekä metsää. Tutkimuskysymyksiä on vaikea muotoilla niin, että se koskettaisi sekä naishahmoja, jumalolentoja että metsää, joten viitataan niihin tutkimuskysymyksissä yleisemmällä termillä “tutkimuskohde”. Naishahmot ja susijumala Moro ovat konkreettisia,

Peurajumala ja metsä enemmänkin abstrakteja tutkimuskohteita. Naishahmot ja susijumala Moro eroavat toimijina Peurajumalasta ja metsästä. San, Moro, Toki ja Eboshi pystyvät puhumaan, kun taas Peurajumala ja metsä kommunikoivat lähinnä pelkästään toiminnan kautta. Näin ollen jälkimmäisinä mainittujen tutkimuskohteiden tutkimisessa ei voida analysoida dialogia, joka naishahmojen kohdalla taas on olennaista, minkä takia erottelen ne tutkimuksessani.

Tutkielmani tekemistä ohjaavat seuraavat tutkimuskysymykset:

1. Millaisia representaatioita *Prinsessa Mononoke* luo feminiinisyydestä?
 - a. Millaisia tutkimuskohteet ovat ulkonäöltään?
 - b. Miten tutkimuskohteisiin suhtaudutaan?
 - c. Millaisessa valta-asemassa tutkimuskohteet ovat?
 - d. Millainen funktio tutkimuskohteilla on elokuvan juonessa?
 - e. Millaisia toimijoita tutkimuskohteet ovat?

1.2 *Prinsessa Mononoke*

Prinsessa Mononoke sijoittuu Japaniin Muromachi-kaudelle (1392-1573). Elokuva kertoo ihmisten ja vanhojen metsän jumalten taistelusta. Nuori emishi-prinssi Ashitaka haavoittuu kirotun sikajumalan hyökkäyksessä ja joutuu itse kirouksen uhriksi. Hän jättää kotinsa taakseen ja lähtee etsimään tarunomaista metsänjumalaa, joka saattaisi pystyä parantamaan hänet. Matkallaan hän törmää Rautakaupungin asukkaisiin ja heidän johtajaansa Eboshiin, joka on julistamassa sotaa vanhoja jumalia vastaan. Metsänjumalten puolella taistelee nuori nainen nimeltään San, jota kyläläiset kutsuvat prinsessa Mononokeksi. Ashitaka haluaa sotivien osapuolten välille rauhan, mutta kaikkia ajaa eteenpäin kosto.

Prinsessa Mononoke käsittelee environmentalismin ja industrialismin vastakkainasettelua. Pääosassa on siis luonnon ja ihmisen suhde, mutta siinä käsitellään myös yksilön asemaa yhteiskunnassa ja sitä, mikä on tärkeää elämän kannalta. Elokuvassa on hyvä vastaan paha -asetelma, mutta osapuolia on vaikea määrittää, koska tilanne ei ole mustavalkoinen.

Elokuvan alkuperäinen nimi japaniksi on *Mononoke hime* (jap. もののけ姫). “Mononoke” tarkoittaa japaniksi henkeä tai hirviötä, “hime” prinsessaa. Nimi on luultavasti annettu Sanille, koska hän on susijumalten johtajan kasvattitytär ja elää “hirviöiden” kanssa. Miyazakin alkuperäisenä tarkoituksena oli tehdä *Prinsessa Mononokesta* samankaltainen kuin länsimaalaisesta kansantarina *Kaunotar ja hirviö*. Projekti kuitenkin kuivui kasaan, kunnes Miyazaki kaivoi edellisten elokuvien menestysten johdosta vanhan suunnitelman esiin. Aikaisemmasta suunnitelmasta huolimatta Miyazaki päätti tehdä aivan uudenlaisen elokuvan, jollaista ei ollut vielä koskaan nähty animaatioissa. (McCarthy, 2002, s. 182-183.)

Prinsessa Mononoke ilmestyi Japanissa vuonna 1997, mutta Suomeen se rantautui vasta vuonna 2010. Miyazaki voitti *Henkien kätkemä* -elokuvallaan (2001) Oscar-palkinnon, jonka jälkeen anime-elokuvat, varsinkin Studio Ghiblin, alkoivat levitä laajemmin länsimaihin. Japanilainen populaarikulttuuri on kuitenkin videopelien muodossa ollut läsnä länsimaisessa mediassa jo vuosikymmenten ajan. Suomessa anime ja Japani päätyivät kaikkien huulille läpimurron tehneen animaatiosarja Pokémonin myötä vuosituhaten vaihteessa. Suomalaisessa massamediassa japanilainen populaarikulttuuri ei juurikaan saa näkyvyyttä: aihetta käsitellään lähes aina pelkästään ilmiötasolla, yleensä keskittyen alan harrastajatapahtumiin sekä niiden kävijäkuntaan. (Palokangas & Uusitalo, 2019.)

2 TEORIA JA METODI

2.1 Käsitteet

Tärkeimmät käsitteet tutkielmassani ovat representaatio, feminiinisyys ja naiseus. Käyn tässä alaluvussa läpi myös sukupuolen, patriarkatin, vallan, valta-aseman, voiman ja voimaantumisen käsitteet. Paasonen (2010, s. 43) mukaan feministinen representaatiotutkimus sai alkunsa 1970-luvulla, jolloin vallalla olevien naiskuvien kritisoitiin olevan liian kapeita, stereotyyppisiä ja pitävän yllä naisia väheksyvää ja alistavaa sukupuoli-ideologiaa. Niiden tilalle haluttiin realistisempia, monipuolisempia ja samaistuttavampia naishahmoja, jotka toimisivat roolimalleina erilaisille ihmisille. (Paasonen, 2010, s. 43.) Olenkin tutkielmassani kiinnostunut selvittämään, että millaista kuvaa *Prinsessa Mononoke* välittää feminiinisydestä katsojalle.

Representaatio kytkeytyy ajatukseen kielestä sekä todellisuutta kuvaavana että sitä tuottavana järjestelmänä. Representaatio tarkoittaa kirjaimellisesti “uudelleen esittämistä”. Kun asiat esitetään uudelleen, hyödynnetään sekä aiempia esitystapoja että luodaan uusi tapa esittää asia. Representaatioissa tehdään valintoja sen suhteen, mitä kuvaukseen sisällytetään, mitä jätetään pois, mikä on ensisijaista ja mikä toissijaista. Näitä merkityksiä valitsemalla määräytyy se, millä tavoin asioita representoidaan. Representaation käsitteestä tutkaillaan myös lopputulokseen päätymistä, eli millä keinoilla representaatio on syntynyt. (Mäntynen & Pietikäinen, 2019.) Representaatiot siis kuvaavat ympäröivää todellisuutta.

Feminiinisyys on ominaisuus, asia tai taito, jota pidetään feminiinisenä tai naisellisenä ja sosiaalisten, kulttuuristen ja historiallisten normien mukaan naisille tyypillisenä. Feminiiniseksi määritellyt ominaisuudet vaihtelevat kulttuurisesti ja historiallisesti, niistä voi olla keskenään erilaisia käsityksiä. Feminiinisyys tai feminiiniset ominaisuudet eivät suoraan liity naissukupuoleen. Henkilö voi olla feminiininen tai hänellä olla feminiinisiä ominaisuuksia sukupuolesta riippumatta. (THL, 2020b.) Feminiinisyys on siis ominaisuus tai piirre, joka usein yhdistetään länsimaalaisessa kulttuurissa naissukupuoleen.

Olen erottanut tutkimuksessani feminiinisuuden ja naiseuden toisistaan, koska feminiiniset piirteet eivät ole yhtä kuin naissukupuoli. Käsitteellä naispuolinen viitataan biologiseen tilaan, sen sijaan feminiinisyys tarkoittaa ominaisuuksia ja piirteitä, jotka ovat kulttuurisesti ja sosiaalisesti säänneltyjä ja liitetään usein naispuolisiin. (Moi, 1989, s. 117, 122.) Tutkielmassani naiseus ja feminiinisyys eroavat toisistaan siten, että naiseus tarkoittaa roolia tai kokemusta, johon henkilö identifioituu. Feminiinisyys puolestaan kuvaa joko ulkoista tai sisäistä piirrettä, joka pätee tutkimuksessani niin konkreettisiin henkilöihin kuin abstrakteihin tutkimuskohteisiin.

Yhteiskunnan tasolla sukupuolen moninaisuus tarkoittaa erilaisten sukupuolen kokemusten ja ilmaisutapojen kirjoa (THL, 2019). Sukupuoleen ja sukupuolten välisiin suhteisiin liitetään paljon arvoja, odotuksia ja merkityksiä (THL, 2020a). Elokuvat ovat usein cisnormatiivisia, joka tarkoittaa ajattelutapaa tai normia, jonka mukaan ihminen on tai hänen tulisi olla jompaa kumpaa kahdesta sukupuolesta. Ajattelutapa usein sisältää oletuksen siitä, että kaikki ympärillä olevat ihmiset ovat cissukupuolisia. Cissukupuolinen on henkilö, joka identifioituu ja on tyytyväinen syntymässä määriteltyyn sukupuoleensa. Yleensä cissukupuolinen henkilö ilmaisee sukupuoltaan myös sen mukaisesti. (THL, 2020b.) Väestötasolla cissukupuolisista ihmisistä voidaan puhua sukupuolienemmistönä (THL, 2019). Naiseudesta ja feminiinisuudesta on ennakko-oletuksia, mutta oletus ei aina vastaa totuutta.

Itse sukupuoli onkin monitahoinen käsite. Sukupuoli voidaan nähdä muun muassa roolina, tekemisenä tai tapana (Ojala ym., 2009, s. 16–19). Sukupuolella voidaan myös viitata esimerkiksi juridiseen sukupuoleen, joka ilmenee henkilötunnuksesta, sukupuolen biologiseen puoleen kuten anatomiaan, kromosomeihin tai hormoneihin, sukupuolelle annettuihin sosiaalisiin merkityksiin ja sukupuolinormeihin tai sukupuoli-identiteettiin (THL, 2019). Suomessa sukupuolia on juridisesti kaksi, nainen ja mies, joten ihmisen sukupuoli määritellään syntymässä jommaksikummaksi näistä. Useimpien ihmisten sukupuoli-identiteetti vastaa heille syntymässä määriteltyä juridista sukupuolta. Ihminen voi olla mies, nainen, molempia, jotain muuta tai täysin sukupuoleton. (THL, 2019.)

Patriarkaatti tarkoittaa miesten ylivaltaa sekä naisia alistavia käytäntöjä. Käsite perustuu miesten valtaan kontrolloida naisten työvoimaa, seksuaalisuutta ja pääsyä julkisuuteen.

Naisen asemaa määrittävät siis kaikkialla vallitsevat yhteiskunnan patriarkaaliset rakenteet. (Mäkelä ym., 2006, s. 16.) Vallan, valta-aseman, voiman ja voimaantumiseen käsitteet selittävät patriarkaatin syntyä. Valta kuvaa kykyä tai oikeutta saada aikaan haluttuja sosiaalisia seurauksia. Valta-asema puolestaan kuvaa vallankäytön mahdollistavaa, yleensä hallitsevaa asemaa. Voima tässä kontekstissa kuvaa henkilön suorituskykyä, mahtavuutta tai mahtia. Voimaantuminen tarkoittaa vahvistumista tai henkisten voimavarojen saamista. (Kielitoimiston sanakirja, 2020.)

Tutkielmani kannalta keskeinen käsite on toimijuus. Sukupuolen vaikutus toimijuuteen riippuu siitä, kuinka sukupuoli ja sukupuolinen toimija ymmärretään (Ojala ym., 2009, s. 16–19). Määrittelen toimijuuden käsitettä feministisen teorisoinnin näkökulmasta. Toimijuudella (agency) tarkoitetaan feministisissä keskusteluissa yksilön suhdetta rakenteisiin, instituutioihin, yhteisöihin ja niiden vuorovaikutuksessa ilmeneviin järjestyksiin, normeihin, odotuksiin ja käytäntöihin (Ojala, Palmu & Saarinen, 2009, s. 14, 22). Sosiaaliset kategoriat voivat odottaa, mahdollistaa tai rajoittaa toimijuutta. Sosiaalisten rakenteiden ja niissä tapahtuvan vuorovaikutuksen lisäksi toimijuuden muotoutumista määrittävät esimerkiksi aika, paikka ja tilanne. (Ojala ym., 2009, s. 15, 22.) Toimijuus nähdään dynaamisena käsitteenä, jonka avulla ihmisen toimintaa voidaan tarkastella paikantuneena ja tilanteisesti muuttavana (Ojala ym., 2009, s. 15).

Toimijuutta tarkasteltaessa toiminta tulee nähdä laajana käsitteenä: toiminnaksi voidaan käsittää konkreettinen ruumiilla tekeminen ja toimiminen, ajattelu- ja valintaprosessit, aktiivinen toiminta sekä pelkkä oleminen. Toimijuus voi pitää sisällään yhtä lailla näkyvää ja aktiivista toimintaa kuin toimintaa, joka on hiljaa olemista tai normien noudattamista. (Ojala ym., 2009, s. 21.) Laaja käsitys toimijuudesta näkyy omassa työssäni, sillä käsitän tutkimuskohteiden toimijuudeksi niin erilaiset toiminnan kuin pelkän olemisen muodot. Toimijuutta voidaan tarkastella myös kolmesta eri näkökulmasta: millaista toimintaa henkilöltä odotetaan, millainen toiminta on hänelle mahdollista ja millainen henkilön toiminta toteutuu. (Ojala ym., 2009, s. 22.)

2.2 Feministinen animaatiotutkimus ja tutkimusmenetelmät

Tutkimukseni teoriataustana toimii feministinen animaatiotutkimus. Feministisestä animaatiotutkimuksesta ei löytynyt sopivaa lähdettä, joten käytän teorian taustoittamisen apuna feminististä mediatutkimusta. Animaatio- ja elokuvatutkimus kuuluvat mediatutkimuksen alaisuuteen. Feministinen mediatutkimuksessa pohditaan maailman sukupuolittumista eri medioiden kautta. Tässä tapauksessa medialla viitataan viestin välittäjiin: kieleen, puheeseen, kirjoittamiseen, visuaalisiin merkkeihin ja eleisiin. (Mäkelä ym., 2006, s. 7-8.) Käyn tutkimuksessani vuoropuhelua feministisen teorian sekä feministisen mediatutkimuksen kanssa.

Nykypäivänä feministinen mediatutkimus kiinnittää huomiota naisten ja miesten erojen lisäksi saman sukupuolen edustajien keskinäisiin eroihin ja yhtäläisyyksiin. Tutkimuksessa on nostettu esiin myös sukupuolen ja seksuaalisuuden vaikutus eriarvoistaviin yhteiskunnallisiin ja kulttuurisiin rakenteisiin, kuten ikään, etnisyyteen, luokkaan ja kansalaisuuteen. (Mäkelä ym., s. 16.)

Tutkielmassani haluan selvittää, että miten feminiinisyys, naiseus ja niiden suhde representoituu *Prinsessa Mononokessa* sekä millaisia valta-asetelmia eri tutkimuskohteiden välillä on. Haluan myös selvittää, miten henkilöhahmojen toimijuus ja ulkoinen olemus eroavat tai liittyvät toisistaan. Tutkin ja analysoin elokuvaa feministisestä näkökulmasta, sekä tarkastelen aineistoa kyseenalaistaen ja osoittaen löytämiäni havaintoja. Analysoin ja tulkiten elokuvan juonen kannalta tärkeitä naishahmoja, kahta metsänjumalaa sekä metsää.

Tutkimusmenetelmäni ovat kuva-analyysi ja lähiluku feminismiin ja representaatioiden näkökulmasta. Analysoin tutkimuskohteideni ulkomuotoa ja kuvien tilanteita ottamieni ruutukaappausten avulla. Lähiluvun avulla keskityn tutkimuskohteiden lisäksi juoneen, tarinaan, sen tapahtumiin ja toiminnallisuuteen.

3 TUTKIMUSKOHTEET *PRINSESSA MONONOKESSA*

3.1 Peurajumala ja metsä



KUVA 1. Peurajumala päivällä metsänjumalan muodossa. (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)



KUVA 2. Peurajumala yöllä Daidarabotchin muodossa. (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)

Peurajumalalla (Shishigami) on elokuvassa kaksi muotoa: päivällä hän on peuranomainen metsänjumala, ja yöllä hänestä tulee suuri, taivaankannen värinen Daidarabotchi. Peurajumalan ensiesiintyminen on jopa unenomainen. Hän välkehtii auringonvalossa kaukana niityllä muiden metsän peurojen kanssa.

Kuvassa 1 Peurajumala on päivämuodossaan. Hänen katseensa on hiukan lasittunut ja suu on hiukan hymyssä. Hän katsoo intensiivisesti edessään olevaa kasvia, joka on täysin lakastunut, mutta ei ole vielä pudottanut lehtiään. Metsä näkyy levollisena hänen takanaan. Peurajumala on suurikokoinen, joten hän ei täysin mahdu kuvaan. Hänen vartalonsa on pörröinen niin kuin peuralla, mutta kasvot muistuttavat naamiota.

Kuvassa 2 yökävelee jättiläismäinen Daidarabotchi. Hän on pidempi kuin metsän puut, ja hänen koko vartalonsa näyttää tähtitaivaalta. Hänellä on päässään paljon sarvia ja peuramainen pää, mutta loput hänen kehostaan näyttää jopa hiukan ihmismäiseltä. Sinisen värin ja tähtien lisäksi Daidarabotchin kehossa näkyy tummia juovia. Hän kävelee rauhallisesti metsän keskellä katsellen valtakuntaansa.

Peurajumala hallitsee metsän ja sen asukkaiden lisäksi elämää ja kuolemaa. Hänellä on valta sekä antaa että ottaa jonkun elämä. Esimerkiksi elokuvan puolivälin tienoilla Ashitaka on pahoin loukkaantunut, ja San raahaa hänet syväälle metsään Peurajumalan luo. Peurajumala päättää pelastaa Ashitakan ja vie hänen sijastaan metsän kasvilta elinvoiman pois (kuva 1). Samoin peurajumalan kävellessä hänen askeleilleen syntyy uusia kasveja, mutta jalkojen siirtyessä tilalle jää vain kuihtuneet jalanjäljet. Samoin kuin Eboshia, Peurajumalaa ei voi sanoa hyväksi eikä pahaksi. Toisaalta Peurajumala ei ole elokuvan lähtöasetelmassa antagonistiksi, joten Peurajumala on suhteellisen neutraalissa asemassa.

Metsällä ja Peurajumalla on side toisiinsa. Peurajumala ikään kuin suojelee metsää ja pitää sen elinvoimaisena. Metsä puolestaan tarjoaa kodin jumalille. Rautakylä ja Eboshi ovat käyttäneet paljon luonnonvaroja, joten metsä koko ajan hiipuu ja fyysisesti pienenee sen jumalten lailla. Metsä esitetään ikään kuin vetäytyvänä muotona, jota kohtaan ihmiskunta on tehnyt suuren rikkeen. Metsä on hakatun ja kylmän näköinen Rautakaupungin lähistöllä, mutta se suorastaan kukoistaa ytimessään.

Metsä on alisteisessa asemassa ihmiskuntaa kohtaan. Ihmiskunta on kuin patriarkaalinen riistäjä, eikä metsällä ole oikeutta tai mahdollisuutta sanoa yhtään mitään vastaan. Teollistumisen myötä ihmiskunta hyväksikäyttää hiljaista alistujaa. Tilanteesta tulee mieleen ekofeminismin ydin, eli käsitys järjen vallasta luonnon yli: alistetut ryhmät sekä naisellistetaan että naturalisoidaan. Ekofeminismi suuntautuu yhteiskunnan epätasa-arvoisiin valta-asetelmiin, kuten rasismiin sekä teollisuus- ja kehitysmaiden suhteisiin. Ekofeminismi uskoo muutoksen mahdollisuuteen feminiinien arvojen avulla (Tieteen termipankki, 2015). Metsä ja Peurajumala yhdessä pitävät huolta metsän asukkaista sekä kantavat huolta ja oman vastuunsa luonnon hyvinvoinnista.

Elokuvassa tapahtuu paljon isoja muutoksia. Entinen aika ja teollistuminen ovat kohtaamassa, ja luonnosta erkaantuneet ihmiset eivät enää kunnioita metsää tai jumalia. Tosin elokuvan lopussa ihmiskunta ja luonto solmivat rauhan tapahtuneen johdosta. Peurajumala ei ole tulevaisuutta varten, vaan sen aika on poistua fyysisesti maan päältä. Se kuitenkin uhraa itsensä metsän tähden, joten metsä saa siitä hurjasti voimaa. Metsä ikään kuin voimaantuu ja näyttää kaikille todellisen mahtinsa. Elokuvan lopussa syntyy vaikutelma, että ihmiskunta ja luonto ovat viimeinen tasa-arvoisessa asemassa.

3.2 San ja Moro



KUVA 3. (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)

San esitetään aggressiivisena, villinä ja voimakkaana hahmona, jonka ainoana tavoitteena on suojella metsää ja sen jumalia ihmisiltä. San on susijumala Moron kasvattitytär, joka vihaa ihmisiä heidän ahneutensa takia. Rautakaupunki ja metsän jumalat ovat vuosia käyneet sotaa keskenään, koska ihmiskunta käyttää luonnonvaroja luvatta hyödykseen. Tämä tietenkin tuhoaa metsää ja metsänjumalten elinoloja. Sanin sisarukset ovat äitinsä tavoin susijumalia, mutta molemmat ovat fyysisesti paljon pienempiä kuin Moro. Jumalten voimat ja olemassaolo ovat aidosti uhattuna ihmisten takia.

Kuvassa 3 seisovat yhdessä San ja Moro. Sanilla on muutama koru, pelkistetyt vaatteet ja sudenturkki yllään. Sanilla on lyhyet tummat hiukset, julma ilme ja kasvoillaan sotamaalaus. Hänen kasvonsa ja kätensä ovat veren peittämät. San tuijottaa suoraan eteenpäin ja on kiinnittänyt tuiman katseensa elokuvan protagonistisiin Ashitakaan. Moro seisoo Sanin takana, melkein hänen rinnallaan. Moro on suurikokoinen, joten hän ei täysin mahdu kuvaan. Hänellä Saniin verrattuna paljon aggressiivisempi ilme, koska hän melkein näyttää hampaitaan. Moron katse on myös kiinnittynyt tunkeilijaan. San ja Moro ovat yhdessä voimakkaan näköinen parivaljakko, koska Moro pelottavalla ulkomuodollaan korostaa pienemmän Sanin hurjan näköisiä kasvoja. Moro näyttäytyy ikään kuin Sanin voimaeläimenä, joka tukee hänen omaa voimaansa.

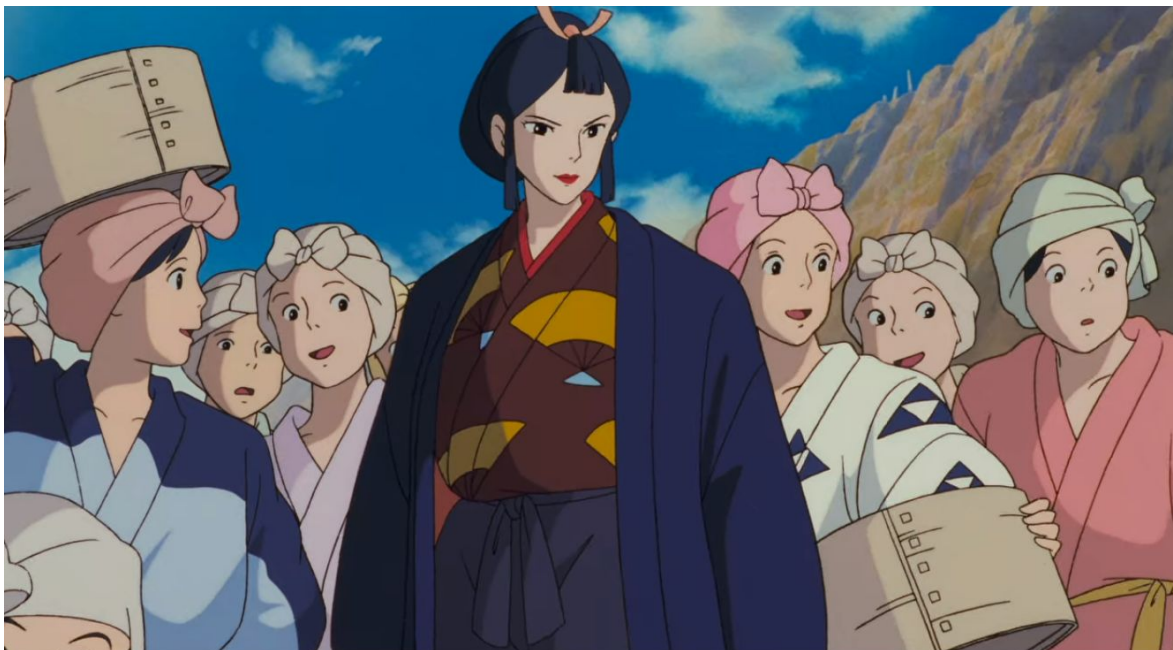
Vaikka rautakaupunkilaiset kutsuvat Sania prinsessaksi, hän ei näytä sellaiselta. Sanin olemus poikkeaa perinteisen prinsessan ulkonäkönormista. Hän on jonkin verran eläimellinen eikä pukeudu, ehostaudu eikä varsinkaan käyttäydy kuin satujen prinsessat. Yksi feminismiin keinoista osoittaa ja vastustaa patriarkaatin valtaa on ollut tehdä mahdollisimman selkeä käsitteellinen ero biologisen sukupuolen ja kulttuurisen konstruktion välillä. De Lauretis (2004, s. 47) väittää, että huolimatta tietynlaisen naiseuden representaatioiden juurtuneista käsityksistä, jokainen voi itse määritellä itseään, olla toimija ja olla "oikea" nainen välittämättä vallitsevista normeista. Vastarinta voi olla tietoista, kuten pukeutumistyylin valitsemista, sukupuolittuneiden käyttäytymiskaavojen rikkomista tai muista vallitsevista normeista poikkeamista. (Mäkelä ym., 2006, s. 22-23.)

Varsinkin vanhemmat prinsessatarinat pyörivät avioliiton ja romantiikan ympärillä. *Prinsessa Mononokessa* San on kuitenkin erotettu miesprotagonistista Ashitakasta, ja heillä molemmilla on erilliset tarinansa. Elokuvan edetessä heidän polkunsa kuitenkin kohtaavat, ja heistä tulee ystäviä. San kieltää alunperin olevansa ihminen, koska hän vihaa niitä, mutta myöhemmin hänen identiteettinsä muuttuu muotoaan lähemmäs ihmistä. Ashitaka ei kuitenkaan missään vaiheessa yritä pelastaa, pakottaa tai kesyttää Sania, vaan heidän välillään vallitsee molemminpuolinen kunnioitus. Katsoja saattaa olettaa heidän päätyvän yhteen elokuvan lopussa, mutta näin ei käy. Miyazaki teki ikään kuin tietoisesti valinnan, koska elokuvassa ei oikeastaan tule pakottavaa tarvetta saattaa heitä romanttisessa mielessä yhteen.

Susijumala Moro on klaaninsa johtaja, kahden susijumalan ja Sanin äiti. Hän adoptoi Sanin omaksi lapsekseen löydettyään tämän hylättynä metsän reunamilta. Moro suojelee Sania muiden jumalten ivalta, koska San on hänen “ruma tyttärensä” (*Prinsessa Mononoke*, 1997). Moro inhoaa ihmisiä, mutta silti hän kasvatti yhden omanaan. Monissa tarinoissa on eläinten kasvattamia lapsia. Esimerkiksi Tarzanin kasvatti apina, Viidakkokirjan Mowglia sekä Antiikin ajan Romulusta ja Remusta hoivasi sudet. Usein tarinoita yhdistää se, että eläimet jollain tavalla vihaavat tai pelkäävät ihmisiä.

Moro ei ole useiden animaatioelokuvien kaltainen laulava eläinystävä, joka auttaa pukemaan tanssiaismekkoja. Moro on ulkonäöltään todella maskuliininen, eikä näin vastaa katsojan itsestäänselviin odotuksiin. Mies on usein se oletettu, sukupuoleton ja neutraali, kun taas naiset ovat korostetusti naisia eli sukupuolisia. Moro ei vastaa ulkonäöllisesti tai luonteeltaan lainkaan perinteisenä pidettyä naishahmoa. Toisaalta Moro ei muutenkaan ole perinteinen naishahmo, koska hän on naarassusi. Hän on kooltaan suuri, ja hänen puheäänensä on todella matala ja möreä. Moro ei pelkää puolustautua, mutta hän ei ole turhan aggressiivinen. Kohdatessaan Ashitakan ensimmäistä kertaa kahdestaan, hän keskustelee eikä automaattisesti hyökkää. Moro haluaa enimmäkseen kostaa Rautakaupungille ja varsinkin valtiatar Eboshille. Moron mielestä Eboshi on syytä metsän tuhoutumiseen ja jumalien hiipumiseen. Elokuvassa ei asiasta mainita, mutta Eboshi on luultavasti osallinen Moron klaanin pienentymiselle.

3.3 Valtiatar Eboshi



KUVA 4. (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)



KUVA 5. (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)

Rautakaupungin valtiatar Eboshi esitetään aluksi elokuvan antagonistina ja symbolina teollistumiselle. Hän on ulkonäöltään hyvin naisellinen, mutta luonteeltaan hän on hurja

johtaja ja taistelija. Eboshilla on mustat pitkät hiukset, jotka hän on sitonut ylös perinteisellä japanilaisella tyyllillä. Hän on tutkimukseni ainoa henkilöahmo, joka käyttää huulipunaa.

Kuvassa 4 Eboshi seisoo mäen päällä yhdessä Rautakylän naisten kanssa. Hänen kasvonsa ovat ilmeettömät verrattuna hyväntuulisiin naisiin. Osa kyläläisistä katsoo kysyvästi, osa taas nauraen. Eboshin kasvot ovat kuitenkin viileän hillityt, ja hän katsoo hiukan alaviistoon. Hän näyttäytyy ikään kuin miellyttävänä yritysjohtajana, joka viettää aikaa työntekijöidensä kanssa. Kuvassa 5 Eboshi näyttää toisen puolen itsestään. Hänellä on yllään taisteluväri sekä ase tähdättynä olkapäällään. Hänen katseensa on keskittynyt tähtäämään, mutta kasvot ovat päättäväiset ja määrätietoiset. Eboshilla on pieni, jopa omahyväinen hymynkare huulillaan.

Eboshilla on päällään tummanpunainen hakama, jota keskiajalla käyttivät miesten lisäksi aatelist naiset (kuva 4). Hakaman eli housujen lisäksi hänellä on päällään suuri viitta. Taisteluissa hänellä on päällään lyhyempi viitta sekä samuraiden asusta lainattu päähine *tate-eboshi*, josta juontuu hänen kutsumanimensä. Kuvailemani asu muistuttaa *shirabyōshin* asua, joka mahdollisesti viittaa Eboshin menneisyyteen. *Shirabyōshit* olivat naistanssijoita noin 1100-luvulla, jotka esittivät perinteisiä japanilaisia tansseja pukeutuneina miehiksi. He vaikuttivat eniten Japanin keisarillisessa hovissa. (Skånberg Dahlstedt, Dahlstedt & Nonaka, 2012.) Eboshilla on läheiset suhteet hoviin, joten tanssijahistoria on mahdollinen. Hänen menneisyyttään ei elokuvassa erikseen käydä läpi, mutta historiansa takia hän antaa arvoa enemmän itselleen kuin muille.

Eboshi on hyvä esimerkki riistäjästä. Elokuvan lopussa on kohtaaminen, jossa hän ampuu toisella yrittämällä Peurajumalan pään irti, koska Japanin keisari tahtoo sen itselleen ikuisen elämän toivossa. Ashitakan ja Peurajumalan estelyistä huolimatta, Eboshi lataa aseensa ja katkaisee Peurajumalan kaulan. Eboshin kätyrit hakevat pudonneen pään ja lähtevät kiireesti kuljettamaan sitä pois metsästä. Aiemmin elokuvassa Eboshi mainitsee, että “suden irtopääkin voi purra” (*Prinsessa Mononoke*, 1997). Kun Eboshi on lähtemässä pois metsästä, jo kuolleen Moron irtopää kiemurtelee Eboshin luokse ja puraisee tältä kostoksi toisen käden pois. Peurajumalan tappaminen on kuin viimeinen niitti metsän vihanpurkaukselle, joten Moro viimeisenä tekonaan aloittaa vastaiskun riistäjiä vastaan.

Vaikka Eboshi kohtelee metsää ja sen asukkaita aggressiivisesti, hän on lempeä kaupunkinsa asukkaille. Hänellä on hyvä sydän, eikä hän välitä kirouksista. Toisaalta hänellä ei myöskään kiinnosta lait tai metsänjumalat. Hän muun muassa riivasi elokuvan alussa nähtävän sikajumala Nagon, joka lopulta kuoli Eboshin ampumaan kiroukseen. Eboshia ei kuitenkaan voi pitää vihollisena koko elokuvaa, koska sitä hän ei ole. Eboshi vaikuttaa aluksi antagonistilta, mutta elokuvan edetessä hänen hahmonsakin ikään kuin polarisoituu. Metsän luonnonvarojen kuluttava, jumalia tappava ja teollisen yhteiskunnan suunnannäyttäjä muuttuu katsojan silmissä pahasta hyväksi, hyvästä pahaksi jatkuen lähes koko elokuvan ajan. Tulkinta jääkin kahden edellä mainitun välille.

Eboshi ei siis ole kauttaaltaan paha henkilöahmo, vaan hänessä on paljon hyviä ominaisuuksia. Hämärästä menneisyydestään johtuen hänellä on sydämessään paikka huono-osaisille, mutta se koskee vain ihmisiä. Eboshi esittelee kaupunkiaan Ashitakalle tämän saavuttua. Rautasulattamossa työskentelee entisiä prostituoituja, kun taas spitaaliset sekä muut sairaat rakentavat aseita kaupunkilaisten käyttöön. Eboshi tarjoaa kodittomille ja muille yhteiskunnan hylkäämille suojaa, ruokaa ja töitä uskollisuutta vastaan. Eboshi ei ole siis yksiulotteinen antagonisti.

Elokuvan alussa on kohtaus, jossa kylän miehet syövät illallista Ashitakan kanssa. Keskustelun aikana miehet kyseenalaistavat rautasulattamon naisten taitoja, mutta he suorastaan ylistävät Eboshia. Yksi miehistä kertoo Eboshin taistelusta villisikajumalia vastaan: “Emme päässeet lähellekään vuoria. Saatoimme vain unelmoida aarteista. Moni halusi päästä tänne. Villisiat päihittivät heidät. -- Sitten Eboshi saapui paikalle aseineen.” (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)

Eboshi henkilöahmona näyttää, että naishahmo voi olla mieshahmon sijaan roolimalli ja johtaja sekä tuki ja turva muille. Epäperinteisenä antagonistina Eboshi osoittaa myös, että naisvihollinen voi olla yhtä moniulotteinen kuin protagonistiksi. Esimerkiksi useassa ennen 2000-lukua tehdyssä Disney-elokuvassa naisantagonisti on vanhempi ja kokeneempi kuin nuori protagonistiksi. Eboshi murtaa elokuvassa vallitsevia stereotyyppioita ja ihmisten näkemyksiä, kun hän esimerkiksi teki Rautakaupungin naisista pelottomia ja yhtä kovia

taistelijoita kuin hän. Miehet ovat perinteisesti dominoivassa asemassa, mutta elokuvassa Eboshi saa naiset itsensä mukaan lukien nostettua normien yläpuolelle.

3.4 Toki ja muut Rautakaupungin naiset



KUVA 6. Toki keskellä vaaleanpunaisessa asussa. (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)

Toki on Rautakaupungin kylän asukas. Hän työskenteli aikaisemmin ilotalossa, kunnes Eboshi otti hänet Rautakaupunkiin töihin. Nyt hän työskentelee kylän muiden naisten kanssa rautasulattamalla. Tokin ensiesiintyminen herätti kiinnostukseni, sillä hän ryntäsi kuolleeksi oletetun aviomiehensä luo aluksi iloissaan huutaen “Kohroku! Olet elossa!”, kunnes katsottuaan miestä tarkemmin suuttui tälle pahanpäiväisesti: “Olisipa susijumala syönyt sinut, niin olisin saanut paremman miehen” (*Prinsessa Mononoke*, 1997). Toki ei pelkää kertoa mielipiteitään ja usein saarnaa kaupungin miehille heidän kelvottomuudestaan. Toki on aina silloin tällöin johtohahmona kylän naisille, koska hän uskaltaa toimia ja tehdä asioille jotain. Tokilla on paljon energiaa, mutta hän on yleensä melko rauhallinen, jopa katastrofien aikana. Hän ei ole erityisen äidillinen tai huolehtiva, mutta hän kuitenkin auttaa sairaiden kanssa.

Kuvassa 6 vallitsee kylän naisten kesken solidaarisuus. Toki on kuvassa keskellä nojaamassa puiseen pylvääseen, muita naisia näkyy hänen vierellään. Sinipukuisella naisella on rennosti

käsi vihreäpukuisen naisen olkapäällä, ja kaikilla naisilla on hyväntuuliset ilmeet. Toki katselee eteenpäin huvittuneen, mutta myös hiukan yllättyneen näköisenä. Naisilla on yllään kevyet yukatat, koska sulattamossa on todella kuuma työskennellä. Naiset näyttävät iloisilta ystävyksiltä.

Rautakaupungissa vaikuttaa olevan jonkin verran sukupuoleen perustuvaa eriytymistä, koska miehet pysyvät usein yhdessä ja naiset oleskelevat rautasulattamolla. Eräessä kohtauksessa Ashitaka on kutsuttu syömään kotiin palanneiden miesten kanssa. Rautakaupungin naiset tiirailevat ulkopuolelta Ashitakaa, ja huutelevat tälle ehdottelevia asioita. Naisten lähtiessä kaksi miestä toteavat naurahtuen: “Mutta naisia töissä rautasulatossa?”, “He häpäisevät raudan” (*Prinsessa Mononoke*, 1997). Lisäksi yksi miehistä kertoo Eboshin hemmottelevan naisia liikaa, koska hänellä on hyvä sydän.

Naiset tekevät raskasta ruumiillista työtä. Heidän ansiostaan Rautakaupungin arki pyörii ja vauraus kasvaa. Eboshin lähtiessä metsästämään Peurajumalan päätä, kaupungin naiset jäävät puolustamaan linnoitusta. Sairaatsa valmistaneet naisille kevyempiä aseita, joilla heidän on helpompi ampua. Eboshi on luonut varmuutta naisiin, joten heistä on tullut vahvoja taistelijoita. Toki on ikään kuin naisten sosiaalinen johtaja, koska hän on yhteisössä pidetty henkilö. Hän uskaltaa ilmaista itseään, sanoa vastaan eikä välitä soraäänistä. Esimerkiksi Sanin hyökätessä Rautakaupunkiin sulattamon naiset alkoivat panikoimaan, kunnes toki huudahti: “Älkää keskeyttäkö työntekoa. Tuli ei saa sammua.” (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)

4 HENKILÖHAHMOT TOIMINTAKOHTAUKSISSA

4.1. Sanin ja Eboshin kaksintaistelu



KUVA 7. (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)

Analysoin ensimmäiseksi kohtausta, jossa San hyökkää Rautakaupunkiin kostakseen metsälle jo tehdyt tuhot sekä estääkseen Eboshin aiheet lopullisesti tuhota metsä ja Peurajumala. Sanin suunnitelmana on tappaa Eboshi. Kohtaus alkaa, kun San sisarustensa avulla tunkeutuu Rautakaupunkiin. Hän pääsee vartijoiden ohitse ja juoksee kattoja pitkin kohti Eboshin olinpaikkaa. Eboshi ottaa rinnalleen kaksi naista, joista toisella on ase odottamassa Sanin tuloa. San nousee seisomaan katolle, joka on suoraan vastapäätä Eboshia, joka on aukiolla ihmisten ympäröimänä. Ashitaka yrittää estää suunnitelman, mutta San hyökkää. Eboshin vartijat ampuvat rikki katon, jolla San juoksee, minkä seurauksena hän tippuu maahan. Hän selviytyy pudotuksesta, mutta Eboshin rinnalla seisovat naiset ampuvat kohti Sania. Naiset osuvat Sanin kasvoilla olevaan naamioon, joka rikkoutuu pirstaleiksi. Kyläläiset lähtevät juoksemaan kohti tajutonta Sania, kunnes Ashitaka keskeyttää tilanteen. Hän heittää katolta suuren puupalkin kyläläisten ja Sanin väliin. Ashitaka juoksee Sanin luo ja yrittää herättää tämän. San virkoo ja yrittää raivoissaan huitoa Ashitakaa puukollaan. San

pääsee Ashitakan ja kyläläisten ohitse ja ryntää puukko ojossa kohti Eboshia. Eboshi heittää vitan yltään, ottaa miekan esille ja estää Sanin hyökkäyksen. Sanin ja Eboshin taistellessa kyläläiset muodostavat piirin heidän ympärilleen ja miekkoja heristellen huutavat tappouhkauksia Sanille. Ashitaka ei halua taistelua, joten hän kylmän rauhallisesti raivaa tiensä taistelijoiden luokse, ja lopulta tainnuttaa kaksikon.

Kuvassa 7 San ja Eboshi taistelevat. Molemmilla on vihainen ja julma ilme kasvoillaan. Eboshi on pidempi kuin San, joten hän katsoo häntä alaspäin. San on pienempi, eikä hän tässä kuvassa katso Eboshia silmiin. Eboshi on iskemässä ylhäältä, koska hänen kätensä on pystyssä. San pitelee puukkoa kaksin käsin ja on työntynyt Eboshia vasten. Taustalla näkyvät vihamieliset kyläläiset ja yön pimeys.

Ennen taistelua Eboshi huutaa piilossa olevalle Sanille: “Jos haluat kostaa heimosi puolesta, täällä on naisia, joiden miehet sutesi tappoivat” (*Prinsessa Mononoke*, 1997). Kyläläiset pitävät Sania vihollisenaan, San puolestaan Eboshia. Eboshin todellinen vihollinen voisi olla luonto ja metsänjumalat, koska hän selkeästi nauttii taistelemisesta Sanin kanssa. Kohtauksessa hän näyttää julmalta, mutta samaan aikaan hän hymyilee ja nauraa. Eboshi puhuttelee elokuvassa Sania ainoastaan nimellä prinsessa Mononoke. Se voisi kieliä kunnioituksesta, koska Eboshi on hierarkiassa korkealla, niin hänellä täytyy olla vertaisensa vastataistelija. Eboshilla on aateline maailmankuva, joten nimityksellä prinsessa Mononoke hän nostaa Sanin vertaisekseen. Prinsessa Mononoke on myös ristiriitainen nimitys, koska kaupungin asukkaat huutavat sitä kauhuissaan, mutta Eboshi lausuu sen rauhallisesti ja kunnioittaen.

Kohtaus itsessään näyttää kuinka itsenäinen ja voimakas San on, mikä kumoaa heikon ja avuttoman naishahmon stereotypian. Hän haluaa kostaa omiensa puolesta eikä pelkää tehdä sitä. Eboshi on voimakas johtaja, joka ei pelkää puolustaa omiaan. Eboshilla on kohtauksessa enemmän valtaa verrattuna Saniin, joka hyökkäsi yksin suureen kyläyhteisöön. Kohtaus on tärkeä juonen kannalta, koska siinä kulminoituu luonnon ja ihmiskunnan suhde Sanin ja Eboshin taistelun kautta.

4.2. Peurajumalan valta ja voima



KUVA 8. (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)

Kohtausta alkaa, kun Moro ja villisikajumala Okkoto kohtaavat metsässä. Okkoto on jo lähes kokonaan riivattu, kun hän saapuu metsän ytimeen. Moron tarkoituksena oli säästää viimeiset voimansa Eboshin tappamiseen, mutta hänen täytyy pelastaa San ja suojella metsää Okkoton kiroukselta. Moron viivyttäessä Okkotoa Peurajumala ilmestyy metsästä vastarannalle. Hän lähtee kävelemään lammen yli taistelevaa kaksikkoa kohti. Moron kimpussa oleva Okkoto huomaa Peurajumalan ja näyttää järkyttyneeltä. Moro käyttää tilaisuuden hyväkseen ja pyytää Ashitakaa pelastamaan Sanin. Piilossa ollut Eboshi huomaa hetkensä tulleen ja ampuu ensimmäisen kerran Peurajumalaa. Laukauksella ei kuitenkaan ole vaikutusta, ja Peurajumala jatkaa matkaansa. Okkoto peräännyttyä Peurajumalan lähestyessä Moron luota ja luovuttaa Sanin hänelle. Ashitaka noutaa tajuttoman Sanin pois Morolta ja juoksee lampeen turvaan. Okkoto on kauhuissaan, eikä hän haluaisi kuolla. Peurajumala kuitenkin antaa kuolemansuudelman, ja Okkoto sulkee rauhallisesti silmänsä kaatuen maahan. Moro seuraa tapahtumaa levollisena vierestä ja vaipuu Okkoton jälkeen kuolleena maahan.

Kuvassa 8 Peurajumala seisoo Moron ja kuolleen Okkoton välissä. Peurajumala seisoo selin, joten hänen katsettaan tai ilmettä ei voi tulkita. Hän kenties odottaa, että elämä poistuu Morostakin. Okkoton päällä on vielä jäänteitä kirouksesta, mutta ne eivät enää elä. Moron päältä valuu myös kirouksen jäänteitä, mutta ne eivät ehtineet vaikuttaa Moroon. Hänen päänsä on kumarrettuna alas ja silmät ovat kiinni. Näyttää siltä, niin kuin Moro kumartaisi Peurajumalalle. Kuvan alareunassa näkyy pölyä tai savua taistelun jäljiltä.

Moro epäitsekäästi hylkäsi omat aikeensa, ja äidillisesti pelasti tyttärensä riivatulta Okkotoilta. Okkoto ja Moro suhtautuivat eri tavoin Peurajumalan saapumiseen. Okkoto oli todella peloissaan, mutta Moro ikään kuin odotti jo tämän saapumista. Okkoto pyrki pakoon Peurajumalan luota, kun taas Moro istui odottaen omaa lähtöään. Kohtaus näyttää Moron todella välittävän Sanista ja metsän kohtalosta. Moro pysäyttää Okkoton, vaikka hänen ei tarvitsisi. Kohtaus näyttää myös Peurajumalan olevan ylempänä kuin tavalliset metsänjumalat. Hän ottaa ja antaa elämän, eikä sitä voi välttää. Peurajumalan muodossa hän ei myöskään heti menetä päätään Eboshille, vaan jatkaa rauhassa matkaansa. Metsän ja Peurajumalan välillä on side, jonka avulla molemmat mahdollisesti suojelevat ja auttavat toisiaan. Metsä saa elinvoimaa Peurajumalalta ja Peurajumala saa elinvoimaa metsältä.

4.3 Toki pelastaa rautakaupunkilaiset



KUVA 9. (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)

Kohtaus alkaa, kun kyläläiset istuvat vartiossa odottaen Eboshin paluuta. Toki syö, ja valittelee laiskaa miestänsä: “Katso nyt tuota vätytä” (*Prinsessa Mononoke*, 1997). Kaupungin asukkaat näkevät kaukana horisontissa Daidarabotchin vartalon. Kyläläiset alkavat panikoimaan, ja Tokin mies ehdottaa, että heidän kannattaisi paeta. Toki kuitenkin tokaisee, että “ei, lupasimme puolustaa rautasulattoa” (*Prinsessa Mononoke*, 1997). Ashitaka saapuu susilla ratsastaen järven viereen ja huutaa Tokille varoituksen Daidarabotchista. Kyläläiset alkavat panikoimaan, kunnes Toki sanoo: “Rauhoittukaa. Kaikki järveen. Autetaan haavoittuneita.” (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)

Kuvassa 9 seisoo Toki, hänen miehensä Kohroku ja kaksi siteissä olevaa sairasta. Toki kantaa selässään yhtä sairasta, ja taaksepäin katsoessaan hänellä on huolestunut ilme. Kohrokon ilme on pelokkaampi kuin Tokin. Taustalla näkyy lakastuva metsä ja siellä kiemurteleva Daidarabotchin lieju. Kuvassa näkyy kohtaus, jossa järveen päässyt ryhmä kääntyy katsomaan takaisin Rautakaupunkiin. Daidarabotchin lieju on saavuttanut rautasulaton ja se syttyy ilmiliikkeihin. Kohroku toteaa, että “ahjon palo merkitsee sulaton loppua”. Toki katsoo häntä vihaisesti takaisin, ja tiuskaisee: “Me olemme hengissä. Jatketaan matkaa.” (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)

Toki osoittaa johtajuutta ja ripeää toimintakykyä, kun päättömän Daidarabotchin liejumaiset ruumiinosat lähestyvät Rautakaupunkia. Toki osoittaa johtajuutta, lojaaliutta ja ripeää toimintakykyä. Hän on luonteeltaan kova, mutta hän esimerkiksi huolehti, että sairaat ja mahdollisimman moni asukas pääsisi pois tuhoutuvasta Rautakaupungista. Tärkeintä ei ole sulattamosta saatavat rikkautet tai työpaikkojen pysyvyys, vaan ihmisten henget. Kohtauksessa tuhoutuu kaikki, mitä Eboshi on rakentanut. Toki lupasi suojella kaupunkia, mutta petti valtiattarensa luottamuksen pelastaakseen ystävänsä. Toisaalta hän pelasti rautasulattamon sydämen, eli sen työntekijät.

4.4 Ihmisen ja luonnon sovinto



KUVA 10. (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)

Elokuvan lopussa Eboshi ampuu Peurajumalalta pään irti ja se yritetään viedä metsästä pois. Rauhallisesta metsänjumalasta syntyy päätön kuolemanjumala, joka tappaa tieltään kaiken mihin koskee. Daidarabotchi ei enää suojele metsää, vaan tuhoaa sen kaiken muun mukana. Kohtaus alkaa, kun Daidarabotchi etsii päätään metsästä.

Kuvassa 10 on uhkaava tunnelma. Daidarabotchin alavartalo näkyy suuren liejupyörteen alta. Toisin kuin kuvassa 2, Daidarabotchin vartalo on muuttunut todella tummaksi. Ruumis on vielä läpinäkyvä, mutta todella samea. Hänen sisällään on aikaista enemmän tummia juovia. Daidarabotchilla oli aikaisemmin pieniä ulokkeita, mutta nyt sen vartalo leviää joka puolelle. Daidarabotchin jaloissa näkyy tummana metsä, joka tekee kuolemaa. Daidarabotchi on ikään kuin luonnon vihan ilmentymä, joka etsii oikeutta.

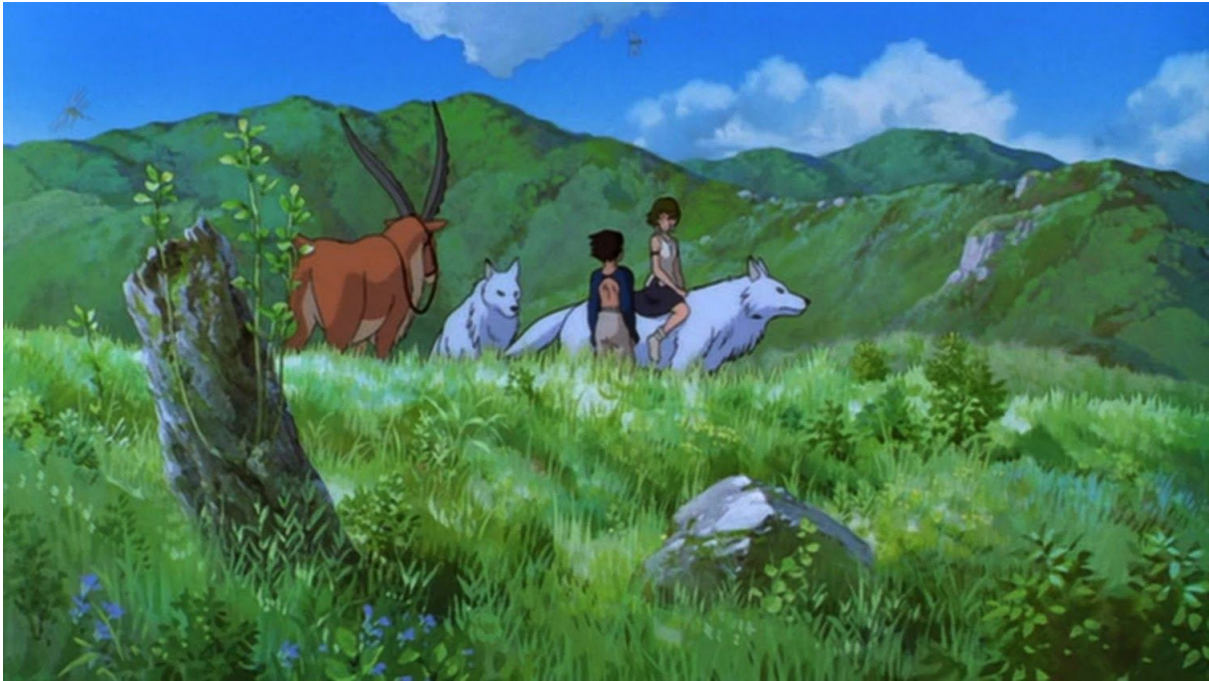


KUVA 11. (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)

Daidarabotchi, Ashitaka ja San saavuttavat pään napanneet kätyrit. Miehet pyrkivät pakoon, mutta pian jäljellä oleva nelikko on saarroksissa kivellä. Miehet eivät haluaisi palauttaa päätä, koska auringon noustessa Daidarabotchi kuolisi. Ashitaka kuitenkin vaatii pään, koska “ihmiskätten on palautettava se” (*Prinsessa Mononoke*, 1997). San ja Ashitaka yhdessä nostavat pään astiasta ja palauttavat sen omistajalleen.

Kuvassa 11 San, Ashitaka ja kaksi miestä ovat kivellä liejun ympäröimänä. San ja Ashitaka pitelevät ylhäällä Peurajumalan päätä, josta valuu limaa. Ashitakan vartalo on tummien juovien peitossa, samoin Sanin käsivarret ja jalat. Miehet ovat polviltaan kivellä ja näyttävät pelokkailta. Sanilla ja Ashitakalla on vakavat ilmeet. Kaikkien katset ovat kohdistuneet heidän yläpuolella olevaan Daidarabotchiin.

Sanin ja Ashitakan ojentaessa päätä Daidarabotchi kumartuu ja suorastaan hyökyn noutaa päänsä. Juuri ennen aamunkoittoa Daidarabotchi muuttuu takaisin normaaliin muotoonsa (kuva 2). Hän katsoo viimeisen kerran nousevaa aurinkoa ja kaatuu sitten kuolleena viereiseen järveen. Kaatuessaan hän synnyttää kovan tuulen, joka sammuttaa ilmiliekeissä olevan rautasulattamon pysyvästi.



KUVA 12. (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)

Peurajumalan kuoltua metsä aloittaa vauhdikkaan takaisin kasvun. Metsä levittäytyy myös sinne, missä sitä elokuvan alussa ei ollut. Rautasulattamon rauniot sammaloituvat, ja nuoria puita ilmestyy kaupungin tilalle. Järvessä seisova Kohroku ihmeissään toteaa, että “en tiennyt, että Peurajumala luo elämää” (*Prinsessa Mononoke*, 1997). Kohrokun vieressä seisova sairastunut hätkähtää ja katsoo yllättäen parantunutta kättään. Pian metsä kukoistaakin vielä kauniimpana kuin aikaisemmin. Myös San ja Ashitaka heräävät pitkän ruohikon seasta toivuttuaan Daidarabotchin kosketuksesta. He ryntäävät kukkalan reunalle ja ihailevat uudistuvaa luontoa. Hiukan surullisena San sanoo Ashitakalle, että “metsä ei ole enää Peurajumalan” ja “Peurajumala on kuollut”. Ashitaka katsoo Saniin ja sanoo “hän ei voi kuolla, hän on elämä”. (*Prinsessa Mononoke*, 1997.)

Kuvassa 12 Ashitaka ja San ovat hyvästelemässä kasvavan metsän reunalla. Taivas sinertää, vuoret ja maa vihertävät. Kuvan etulaidassa on kuollut puu, josta kasvaa uusia versoja. San istuu sisaruksensa selässä katsoen Ashitakaa. Susijumalan vartalo ja katse on kääntynyt oikealle päin, luultavasti lähtösuuntaan. Ashitaka seisoo nurmikolla ja hän katsoo Sania hiukan yläviistoon. Ashitakan vartalossa ei näy enää kirouksesta syntyneitä juovia.

Hyvästellessään San kertoo Ashitakalle pitävänsä tästä: “Pidän sinusta, mutta en anna anteeksi ihmisille” (*Prinsessa Mononoke*, 1997). San lähdettyä Ashitakan luota kohtaus siirtyy Eboshin ja rautakaupunkilaisten luokse. Eboshi istuu sulattamon raunioilla ja tokaisee: “Uskomatonta. Susi kantoi minut turvaan.” (*Prinsessa Mononoke*, 1997.) San oppii, että kaikki ihmiset eivät ole vihollisia. Eboshi myös ymmärtää, että luonto ei ole vihollinen. Molemminpuolinen sovinto on saavutettu.

Elokuvan lopussa tulee esiin marginalisoitu metsä. Metsän tuhoutuminen sekä elpyminen ovat yksi elokuvan toiminnan muoto. Peurajumala uhrautui metsän, jumalten, ihmisten ja rauhan puolesta. Hän synnytti kuolemallaan uuden, elinvoimaisen ja kauniin metsän sekä paransi “kirotut” – niin fyysisesti sairait kuin esimerkiksi vallanhimosta humaltuneet.

5 PÄÄTÄNTÖ

Olen tutkielmassani tarkastellut *Prinsessa Mononoken* naishahmoja, jumalolentoja ja metsää feminismiin ja representaatioiden näkökulmasta. Olen pyrkinyt havainnoimaan, miten feminiinisyyden, naiseuden ja niiden suhde representoituu teoksessa sekä millaisia valta-asetelmiä eri tutkimuskohteiden välillä on. Olen pyrkinyt myös selvittämään, miten tutkimuskohteiden toimijuus ja ulkoinen olemus eroavat tai liittyvät toisiinsa kiinnittämällä huomiota tutkimuskohteiden ulkonäköön, asemaan ja funktioon juonessa.

Prinsessa Mononoke sisältää monenlaisia representaatioita feminiinisyydestä ja naiseudesta. Ulkonäöllisesti tutkimuskohteet ovat todella erinäköisiä keskenään. Naishahmoista Eboshi on todella naisellinen, mutta San ja Toki eivät. Moron, Peurajumalan ja metsän feminiinisyyden tulee ilmi toiminnan kautta. Tutkimuskohteet ovat eri asemilla, joten heihin suhtaudutaan eri tavoin. Eboshi on lunastanut luottamuksen kyläläisten keskuudessa armollisuuden ja lempeyden avulla, mutta sotateiden kanssa hän käy sotaa niin jumalia kuin samuraita vastaan. Moro on klaaninsa vanhin ja voimakkain susijumala, joten hän on kunnioitettu omiensa keskuudessa. Moron ja hänen klaaninsa tavoitteena on tuhota Eboshi. Samoin Eboshi pitää susijumalia vihollisinaan, joten muutkin rautakaupunkilaiset vihaavat metsänjumalia. San on metsän ja ihmisten ristitulesa – kaikki metsänjumalat eivät hyväksy Sania joukkoonsa, mutta ennen Ashitakaa kukaan ihmisistä ei pidä Sania ihmisenä. Rautakaupungissa Toki on pidetty niin hänen työkavereiden ja Eboshin kuin Ashitakan keskuudessa. Metsään ja Peurajumalaan jokainen naishahmo suhtautuu eri tavalla. San ja Moro kunnioittavat molempia, koska Peurajumala on heidän ylin johtajansa ja metsä heidän kotinsa. Eboshi hyväksikäyttää metsän luonnonvaroja ja näkee Peurajumalassa vain keisarin lupaaman palkkion. Tokin suhtautuminen on aika neutraali, toisaalta hän työskentelee Eboshille rautasulattamossa, joten hän luultavasti tukisi Eboshia puolta valittaessa.

Kaikkia tutkimuskohteitani yhdistää valta, voima ja matriarkaaliset elementit. Jokainen analysoimani tutkimuskohde johtaa jotakin, esimerkiksi omaa yhteisöään tai asuinpaikkaansa. Eboshi on ansainnut paikkansa sekä lempeydellä että karkeilla otteilla, Moro on klaaninsa vanhin, San on johtajan tytär ja Toki on sosiaalinen sankari. Jokainen tutkimuskohde on omalla tavallaan voimakas. Metsänjumalat ja metsä ovat altavastaajia sodassa ihmisiä

vastaa, koska ihmisillä on aseet ja jumalien voimat ovat hiipumassa. Voimaantumisen tapahtuu näkyvimmin Peurajumalla ja metsällä tuhoutumisen ja elpymisen yhteydessä.

Tutkimuskohteeni osoittavat feminiinisiä ominaisuuksia, mutta toiminnallaan he rikkovat normeja. Analysoimani toimintakohtaukset osoittavat tutkimuskohteiden funktion juonessa. Jokaisella tutkimuskohteella on tärkeä rooli, sillä he ovat ikään kuin juonen avaimia. Sanin ja Eboshin taistelu esittää luonnon ja ihmiskunnan välistä kamppailua, Peurajumala näyttää todellisen valta-asemansa, Toki pelastaa yhteisönsä sekä Sanin ja Ashitakan ystävyys symboloi luonnon ja ihmiskunnan solmivaa rauhaa.

Monien elokuvien naishahmoja on perinteisesti esitetty heikkoina neitokaisina, jotka odottavat voimakkaan mieshahmon pelastusta. Miyazaki kuitenkin toimii toisin: hän kuvaa itsenäisiä, vahvoja, virheellisiä ja haavoittuvaisia naisia. *Prinsessa Mononokessa* tapahtuu upeaa hahmokehitystä, ja Miyazakin feministinen näkökulma tulee selkeästi esille. Jokainen tutkimuskohteeni osoittaa jonkinlaisia feminiinisenä pidettyjä ominaisuuksia, esimerkiksi huolenpitoa, välittämistä tai vastuun kantamista. Toiminnallaan kaikki tutkimuskohteet näyttävät uudenlaisia mahdollisuuksia feminiinisyydelle animaatio- ja elokuvamaailmassa.

Miyazaki käyttää elokuvissaan enimmäkseen naisprotagonisteja, jotka rikkovat normeja niin aasialaisessa kuin amerikkalaisessa kulttuurissa. Miyazaki esittääkin *Prinsessa Mononokessa* naiset tasa-arvoisessa asemassa miehiin. Feminiinisyyden ja naiseus ei ole esitetty heikkoutena tai erityisenä vahvuutena, vaan ominaisuutena muiden joukossa. Miyazaki on kirjoittanut naishahmoistaan aitoja, sillä heissä on syvyyttä ja luonnetta. Sukupuoli ei ole yhteydessä itsenäiseen, voimakkaaseen ja päättäväiseen luonteeseen. Disneyn lähivuosien feministisestä otteestaan huolimatta *Prinsessa Mononoke* näyttäytyy enemmän normeja rikkovana.

Yksittäisiä elokuvia vertailemalla voisi saada laajemman kuvan siitä, miten Disneyn elokuvat eroavat Miyazakin tuotannosta. Minua kiinnostaisi perehtyä lähemmin myös koko Studio Ghiblin ja Disneyn animaatioelokuvien eroihin, esimerkiksi vertailemalla laajempaa naiskuvaa tai valta-asemien rakentumista. Tutkimusta voisi jatkaa myös tarkastelemalla feminiinisyyden ja maskuliinisuuden representaatioiden eroja *Prinsessa Mononokessa* ja verrata niitä nykyiseen länsimaalaiseen tai aasialaiseen sukupuoli-ihanteeseen. Toinen

kiinnostava tutkimuskohde olisi ottaa *Prinsessa Mononoken* luontodiskurssi tarkasteluun tai tutkia elokuvaa pelkästään ekofeminismin näkökulmasta. *Prinsessa Mononokea* ja muuta Miyazakin tuotantoa olisi virkistävää tutkia myös queer-teorian näkökulmasta.

LÄHTEET

Ensisijainen lähde

Suzuki, T. (tuottaja) & Miyazaki, H. (1997). *Prinsessa Mononoke* [elokuva]. Japani: Studio Ghibli.

Muut lähteet

Aakkonen, K. (2018). *Metsään paenneet prinsessat : tyttöjen luontosuhde Disneyn animaatioissa Kaksin karkuteillä ja Urhea*. Haettu osoitteesta <http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201803121362>. Viitattu 19.4.2020.

De Lauretis, T. (1984). *Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema*. Lontoo: Macmillan.

De Lauretis, T., Koivunen, A., Palin, T. & Sivenius, K. (2004). *Itsepäinen vietti: Kirjoituksia sukupuolesta, elokuvasta ja seksuaalisuudesta*. Tampere: Vastapaino.

Kielitoimiston sanakirja. (2020). Helsinki: Kotimaisten kielten keskus. Haettu osoitteesta <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/>. Viitattu 25.4.2020.

Kinnunen, J. (2016). *Badass bitches, damsels in distress, or something in between? : representation of female characters in superhero action films*. Haettu osoitteesta <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-201604292368>. Viitattu 19.4.2020.

McCarthy, H. (2002). *Hayao Miyazaki: master of Japanese animation: films, themes, artistry*.

Stone Bridge Press. Berkeley, California.

Mäkelä, A., Puustinen, L., Ruoho, I. & Aslama, M. (2006). *Sukupuolishow: Johdatus feministiseen mediatutkimukseen*. Helsinki: Gaudeamus.

- Nerg, H. (2019). *Emme olleet ymmärtäneet, mitä toiveen kääntöpuolena olisi : genrejen ilmeneminen, muokkautuminen ja uudelleenluominen Puella Magi Madoka Magicassa*. Haettu osoitteesta <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-201906193308>. Viitattu 23.4.2020.
- Mäntynen, A. & Pietikäinen, S. (2019). *Uusi kurssi kohti diskurssia*. Tampere: Vastapaino.
- Moi, T. (1992/1989). Feminist, Female, Feminine. Catherine Belsey & Jane Moore (toim.), *The Feminist Reader. Essays in Gender and the Politics of Literary Criticism*, s. 117–132. Lontoo: MacMillan Press.
- Ojala, H., Palmu, T. & Saarinen, J. (2009). Paikalla pysyvää ja liikkeessä olevaa: Feministisiä avauksia toimijuuteen ja sukupuoleen. *Sukupuoli ja toimijuus koulutuksessa*, s. 13–38.
- Paasonen, S. (2010). Sukupuoli ja representaatio. Saresma, T., Rossi, L. & Juvonen, T. (toim.) *Käsikirja sukupuoleen* s. 39–49. Tampere: Vastapaino.
- Palokangas, T. & Uusitalo, P. (2019). *Japani tulee tutuksi populaarikulttuurin kautta*. Haettu osoitteesta www.oamk.fi/epooki/2019/japani-tulee-tutuksi-populaarikulttuurin-kautta/. Viitattu 23.4.2020.
- Pappila, T. (2018). *Hän yritti vain keksiä keinoa, jolla voisi välttää koko avioliiton" : prinsessojen toimijuus Disneyn ja Pixarin 2010-luvun prinsessasaduissa*. Haettu osoitteesta <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-201807033455>. Viitattu 28.5.2020.
- Pellinen, E. (2014). *Luonnon lumous Hayao Miyazakin animaatioelokuvissa*. Haettu osoitteesta <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2014121652341>. Viitattu 1.4.2020.

Skånberg Dahlstedt, A., Dahlstedt, P. & Nonaka, K. (2012). Deconstructing Shirabyoshi – Female dancers of the Heian period as a Mirror of Today. *Proceedings Of Shifting Dialogues: The Politics Of Site, Locality & Context In Asian Performance And Visual Arts, International Symposium, Academy Of Fine Arts And Theatre Academy, Helsinki, May 18-19, 2012.* Haettu osoitteesta <https://gup.ub.gu.se/publication/155320>. Viitattu 30.5.2020.

Suzuki, T. (tuottaja) & Miyazaki, M. (2001). *Henkien kätkemä* [elokuva]. Japani: Studio Ghibli.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. (7.10.2019). Sukupuolen moninaisuus. Haettu osoitteesta <https://thl.fi/fi/web/sukupuolten-tasa-arvo/sukupuoli/sukupuolen-moninaisuus>. Viitattu 25.4.2020.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. (20.1.2020a). Sukupuoli. Haettu osoitteesta <https://thl.fi/fi/web/sukupuolten-tasa-arvo/sukupuoli>. Viitattu 25.4.2020.

Terveyden ja hyvinvoinnin laitos. (4.3.2020b). Tasa-arvosanasto. Haettu osoitteesta <https://thl.fi/fi/web/sukupuolten-tasa-arvo/sukupuoli/tasa-arvosanasto>. Viitattu 25.4.2020.

Tieteen termipankki. (1.4.2015). Filosofia: ekofeminismi. Haettu osoitteesta <http://tieteentermipankki.fi/wiki/Filosofia:ekofeminismi>. Viitattu 30.5.2020.

Urtti, E. (2019). *Karskeja sankarimiehiä ja avuttomia, kauniita neitoja?: Feministinen diskurssianalyysi miehuuden ja naiseuden rakentumisesta Indiana Jones -elokuvissa.* Haettu osoitteesta <http://urn.fi/URN:NBN:fi:juu-201904172207>. Viitattu 29.3.2020.