

# Taistelua ja tasapainoilua: mediakulttuurin uudet naiskuvat

Toiminnalliset ja väkivaltaiset naisrepresentaatiot  
sukupuoliperformansseina ja sukupuolisen tyylin ilmentäjinä  
2000-luvun alussa

Johanna Ylipulli  
Kulttuuriantropologian pro gradu 2005  
Oulun Yliopisto  
Taideaineiden ja antropologian laitos  
Mediatuottajan maisteriohjelma METKA

# SISÄLLYS

<b>1. JOHDANTO</b> .....	3
<b>1.1. Tutkimuksen taustaa</b> .....	3
<b>1.2. Tutkimuksen rajaus</b> .....	5
<b>1.3. Tavoitteet</b> .....	6
<b>1.4. Hypoteesit</b> .....	7
<b>1.5. Tutkimusongelma</b> .....	9
<b>2. TUTKIMUSAINEISTO JA -METODIT</b> .....	10
<b>2.1. Haastattelut</b> .....	10
<b>2.2. Elokuvat ja tv-sarjat</b> .....	11
<b>2.3. Kirjallisuus</b> .....	13
<b>3. TEOREETTISET LÄHTÖKOHDAT</b> .....	15
<b>3.1. Teoreettisten ja etnografisten käsitteiden määrittelyä</b> .....	15
3.1.1. Representaatio .....	15
3.1.2. Yksilön identiteetti ja samastuminen.....	17
3.1.3. Väkivalta ja aggressio.....	19
3.1.4. Mediaväkivalta .....	20
3.1.5. Fiktiivinen, viihteellinen, populaari ja kaupallinen media .....	22
<b>3.2. Johdatus käyttämäni teoriaan</b> .....	24
<b>3.3. Taistelevien naisten representaatiot osana mediakulttuuria</b> .....	25
<b>3.4 Judith Butler: sukupuolitettu todellisuus</b> .....	28
3.4.1. Performatiivinen sukupuoli .....	28
3.4.2. Heteroseksuaalinen matriisi.....	31
3.4.3. Vastarinnan mahdollisuudet .....	32
3.4.4. Judith Butlerin ajattelun kritiikkiä.....	33
<b>3.5. Sara Heinämaan fenomenologinen sukupuolikäsitys</b> .....	35
3.5.1. Sex/gender -ajattelun kritiikki .....	35
3.5.2. Sukupuoli olemisen tyylinä .....	36
<b>3.6. Tutkimusmalli</b> .....	39
<b>4. TUTKIMUKSEN YHTEISKUNNALLINEN KONTEKSTI</b> .....	42
<b>4.1. Käsitteitä väkivallasta ja sukupuolesta</b> .....	42
<b>4.2. Asennemuutoksen näkyminen populaarikulttuurissa ja suomalaisessa yhteiskunnassa</b> .....	44
<b>5. MEDIATUOTTEIDEN SISÄLTÖANALYYSI, LÄHTÖKOHTANA TUOTANNOLLIS-TALOUDELLINEN NÄKÖKULMA</b> .....	47
<b>5.1. Sisältöanalyysin periaatteet</b> .....	47

<b>5.2 Nainen toimintaelokuvassa: katsaus lähihistoriaan .....</b>	<b>49</b>
<b>5.3. Tutkimieni mediatuotteiden esittely .....</b>	<b>51</b>
5.3.1. Buffy vampyyrintappaja.....	51
5.3.2. Lara Croft: Tomb Raider .....	53
5.3.3. Hiipivä Tiikeri, piilotettu lohikäärme.....	54
5.3.4. Kill Bill vol. I-II .....	56
<b>5.4. Sankarittarien juuret ja mediatuotteiden genresidonnaisuus.....</b>	<b>57</b>
<b>5.5. Sankarittarien uutuusarvo ja päätyminen mediatuotteisiin.....</b>	<b>60</b>
<b>5.6. Voimakkaat ja itsenäiset naishahmot reaktiona yhteiskunnallisiin muutoksiin .....</b>	<b>63</b>
<b>5.7. Taistelevan naishahmon ominaisuudet.....</b>	<b>68</b>
<b>5.8. Taistelevien naishahmojen kohdentaminen sukupuolitetuille yleisöille.....</b>	<b>75</b>
<b>5.9. Miten sankarittaret voivat vaikuttaa katsojiin? .....</b>	<b>78</b>
<b>5.10. Suomalainen toimintasankaritar.....</b>	<b>84</b>
<b>5.11. Yhteenvedo mediatuotteiden sisältöanalyysistä.....</b>	<b>87</b>
<b>6. SANKARITTARET SUKUPUOLIPERFORMANSSEINA JA SUKUPUOLISEN TYYLIN ILMENTÄJINÄ .....</b>	<b>90</b>
<b>6.1. Toiminnalliset ja väkivaltaiset sankarittaret osana heteroseksuaalista matriisia .....</b>	<b>90</b>
6.1.1. Tasapainoilua sukupuoliroolien välillä .....	90
6.1.2. Säröjen metsästystä ja performanssien korostamista: tuotantokoneiston toiminta.....	93
<b>6.2. Sankarittaret sukupuolisen tyylin ilmentäjinä .....</b>	<b>95</b>
<b>7. PÄÄTÄNTÖ.....</b>	<b>98</b>
<b>7.1. Johtopäätökset .....</b>	<b>98</b>
<b>7.2. Ajatuksia jatkotutkimusaiheista .....</b>	<b>101</b>

## **LÄHTEET**

## **LIITTEET**

# 1. JOHDANTO

## 1.1. Tutkimuksen taustaa

*Neitoperho* on rankka elokuvakokemus. Erityisen rankaksi leffan tekee se, että valkokankaalla raivoaa nainen. Miehen väkivalta olisi jotenkin helpompi sulattaa. Jos leffan pääosassa olisi Leea Klemolan sijasta mies, elokuvaa voisi pitää road-henkisenä odysseiana kohti vääjäämätöntä mutta kunniakasta itsetuhoa. Nyt se on leffa hullusta ämmästä, joka lyö viattomia ihmisiä kokispullolla hampaille.

--

Miesten yksinoikeus väkivaltaan näyttää murentuvan kuin Alkon monopoli.

Mikko Numminen: Kainot raivottaret näyttävät kyntensä. *Helsingin ylioppilaslehti*. 31.10.1997, nro 15.

Toiminnalliset, väkivaltaiset naiset on populaarikulttuurin ilmiö, joka on kiehtonut minua jo pitkään. Käsittelin vuonna 2002 valmistuneessa elokuvatutkimuksen proseminarityössäni taistelevan naisen representaatioita toimintaelokuvissa, ja aihe jäi kaiheartamaan mieleeni. Se tuntui avaavan erittäin mielenkiintoisia näkökulmia median ja sen tuottaneen yhteiskunnan väliseen suhteeseen sekä valaisevan vallitsevaa naiskuva.

Toiminnalliset sankarittaret ovat ilmestyneet varsin massiivisessa mittakaavassa lähinnä nuorille ja nuorille aikuisille suunnattuihin mediatuotteisiin (sarjat, elokuvat, videopelit) 1990-luvun lopussa ja 2000-luvun alussa. Ilmiötä on jo jonkin verran tutkittu Suomessakin esimerkiksi kirjallisuuden, viestinnän, sosiologian ja uskontotieteen oppiaineissa<sup>1</sup>. Pääpaino on yleensä ollut itse tekstissä eli mediatuotteen analyysissä tai vaihtoehtoisesti tuotteen vastaanotossa ja sen kuluttajissa. Taisteleviin sankarittariin liittyviä vastaanotto- eli reseptiotutkimuksia on tehty esimerkiksi Jyväskylän yliopiston

---

<sup>1</sup> Kerttula, Saara 1999: Kaksi vahvaa elokuvanaista. Pohdintaa toimintaelokuvan sukupuoliroolien muutoksista ja muuttumattomuudesta. Viestinnän pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto. Maalismaa, Saara Tuulia 2000: Onko maailma valmis naissankarin pelastettavaksi? Kaksi toimintaelokuvan naissankaria ja sukupuolen performoinnin problematiikka. Sosiologian pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto. Uimonen, Pirkko-Liisa 2001: Xena Soturiprinsessa ja myytti populaarikulttuurissa. Uskontotieteen pro gradu -tutkielma. Helsingin yliopisto. Lisäksi kirjallisuudentutkija Johanna Pakkanen valmistelee aiheesta väitöskirjaa.

nykykulttuurin tutkimusyksikössä: tv-sarja *Xenan (Xena the Warrior Princess 1995–2001)* faneja käsittelevä artikkeli löytyy Urpo Kovalan ja Tuija Saresman toimittamasta teoksesta *Kulttuurikirja*. Oulun yliopistosta valmistunut Anna Seppänen puolestaan on tutkinut, miten mediatuotteet vaikuttavat nuorten kehonkuvaan. Hän käsittelee eräitä nuorten suosiossa olevia sankaritar-elokuvia (*Kill Bill: Vol. I–II 2003–2004*) kulttuuriantropologian pro gradu -työssään.

Koska kulttuuriantropologia keskittyy yleensä tarkastelemaan tiettyä ihmisryhmää, tietyn mediatuotteen tiettyyn vastaanottajaryhmään keskittyvä reseptiotutkimus olisi ollut minullekin yksi vaihtoehto. Olen kuitenkin pääasiallisesti kiinnostunut *taistelevista sankarittarista ilmiönä*, joka heijastelee yhteiskunnallisia muutosprosesseja ja voi kenties kertoa jotain länsimaissa tällä hetkellä vallitsevasta naiskuvasta. Tämän ja osittain myös opintojeni suuntautuneisuuden vuoksi päätin kartoittaa tutkimuskohdettani mediatuotteiden kuluttajien sijaan prosessin alkupään eli tuotteiden ja niiden sisältämien *representaatioiden* tekijöiden avulla. Lähestyn aiheitani toisin sanoen kaupallisen mediakoneiston ja sen toimintaperiaatteiden ymmärtämisen kautta hyödyntäen kulttuuriantropologialle mutta myös esimerkiksi elokuvatutkimukselle tyypillisiä tutkimusmenetelmiä. Tutkimuskohteeseeni tuovat uudenlaista tekijäkeskeistä näkökulmaa haastattelut, joita tein tuotantorakenteiden huipulla oleville toimijoille eli viidelle tuottajalle, tuottaja-käsikirjoittajalle ja kahdelle kaupallisten tv-kanavien johtohenkilölle.

Media ylipäätään oli minulle hyvin luonnollinen valinta tutkimuskohteeksi. Nykymuodossaan media on valtavan vaikutusvallan omistava, vallankumouksellinen ilmiö, jonka toimintamekanismeja on mielestäni hyvin tärkeä kartoittaa. Opintoni antavat hyvän pohjan median tarkastelemiselle, koska sivuainekokoelmani on melko elokuva- ja mediapainotteinen. Olen suorittanut elokuvatutkimuksen perus- ja aineopinnot Oulussa, mediatieteen approbaturin Lapin yliopistossa sekä keskittynyt naistutkimuksen opinnoissani populaariin mediakulttuuriin. Lisäksi olen ollut mukana Oulun yliopiston mediatuottajan maisteriohjelmassa, jotka on tuonut mukanaan käytännönläheistä näkökulmaa teorioiden ja mediatuotteiden analyttisen tarkastelun vastapainoksi. Maisteriohjelman suorittaminen auttoi myös tekijälähtöisen ja tuotannollis-taloudelliset olosuhteet huomioivan näkökulman omaksumisessa.

## 1.2. Tutkimuksen rajaus

Rajaan tutkimukseni mediatuotteiden osalta elokuvaan ja tv-sarjoihin. Elokuvat ja sarjat ovat minulle tutumpia kuin tietokone- ja videopelien sekä sarjakuvien maailma, vaikka näihin taistelevat sankarittaret ovatkin ilmestyneet jo jonkin verran aikaisemmin. Tulen tosin viittaamaan esimerkiksi *Lara Croft* -peliin, sillä se liittyy hyvin keskeisesti samannimisiin, aiheeni kannalta mielenkiintoisiin elokuvaan.

Tv-sarjat ja erityisesti elokuvat edustavat konservatiivisia mediatuotteita, jotka omaksuvat hitaasti uusia tuulia. Jähmeyttä aiheuttaa haluttomuus ottaa taloudellisia riskejä, koska elokuvien ja tv-sarjojen tuotannossa pyörivät valtavat rahasummat. Lopullista tuotetta on kaiken lisäksi melkein mahdoton muokata ja laskea hieman muuteltuna uudelleen markkinoille, jos siitä ei tulekaan riittävän suosittua. Flopannut elokuva voi viedä tekijänsä täydelliseen konkurssiin tai pilata heidän maineensa pitkiksi ajoiksi. Kalliin ja taloudellisesti hyvin riskialttiin mediatuotteen tekijän on todella uskottava aiheeseensa. Taistelevien naisten ilmestyminen kaupallisiin tv-sarjoihin ja elokuvaan kertoo tämän vuoksi yhteiskunnallisesta, ihmisiä kiinnostavasta virtauksesta, josta viihdebisnes on saanut niin vahvan vainun, että se rohkenee peilata sitä tuotteissaan.

Rajaan tutkimukseni nimenomaan populaareihin, kaupallisiin, viihteellisiin ja fiktiivisiin elokuvaan ja tv-sarjoihin. Valotan ilmiötä tarkemmin analysoimalla neljää mediatuotetta, joiden pääosissa on perinteisen miespuolisen sankarin sijaan taisteleva, toiminnallinen nainen. Representaatiot eivät ole syntyneet tyhjiöön: elokuvien ja sarjojen lajityyppi eli genre, tässä tapauksessa toiminta- ja seikkailuelokuva, määrää hyvin pitkälle sen, miltä fiktiivinen ympäristö näyttää, mitä tarinassa tapahtuu ja niin edelleen. Naisten ”vaihtaminen” pääosiin tuo mukanaan omat mielenkiintoiset mausteensa. Syventääkseni käsitystä representaatioiden muotoutumisprosessista tarkastelen myös analysoimieni mediatuotteiden tekijöiden lehdistölle ja internetin erilaisille sivustoille antamia haastatteluita.

Tarkastelen taistelevien sankarittarien representaatioita populaarikulttuurin tuotteissa käyttäen apuna asiantuntijahaastatteluita, joista kokoaan analyysilleni suuntaviivat ja

joiden avulla hahmotan tuotteiden tuotannollista taustaa. Valitsin haastattelujeni kohteeksi fiktiivisten elokuvien ja draamasarjojen tuottajat sekä kaupallisilla kanavilla (MTV3, Nelonen, Subtv) päättävissä asemissa toimivat henkilöt. Kyseisiä mediatoimijoita yhdistää eräänlainen portinvartijan rooli. Heillä on valta päättää, mitkä asiat ansaitsevat tulla nähdyksi laajoille ihmisjoukoille tarkoitetuissa mediatuotteissa. Mediatoimijat ovat osa suurempaa mediakoneistoa, jonka osana heidän toimensa tulee nähdä. Haastattelujen tarkoitus oli selvittää, millä perusteilla ja millä ehdoin heidän näkökulmastaan toiminnalliset, aggressiiviset sankarittaret saavat nyt näkyä.

Elokuva- ja tv-tuotannon kolmikantamallin mukaan keskeisimmät toimijat ovat tuottaja, ohjaaja ja käsikirjoittaja. Keskeisten toimijoiden joukosta tuottajat valikoituvat pääasialliseksi kohteekseni, osittain mediatuottajaopintojeni vuoksi, osittain koska tuottaja on eniten tuotannollista valtaa ja taloudellista vastuuta omaava ammattilainen<sup>2</sup>. Tuottaja on yleensä ainoa, joka työskentelee projektin parissa alusta loppuun asti ja pitelee käsissään kaikkia siihen liittyviä lankoja. Hän on mukana idean kehittelyvaiheesta aina valmiin tuotteen markkinointiin asti. Suomalaisissa mediatuotteissa toimintasankarittaria ei ole vielä esiintynyt, mutta oletan kotimaassakin toimivien mediatoimijoiden seuraavan suhteellisen laajasti kansainvälistä mediakulttuuria ja olevan siten tietoinen uusista trendeistä.

Tuottajien lisäksi haastattelin myös kahta kaupallisten tv-kanavien johdon edustajaa. Kanavilla johto- ja tuotantotehtävissä työskentelevillä henkilöillä on kokonaiskäsitys kansainvälisestä ohjelmatarjonnasta ja tehdyistä ostopäätöksistä, joten he voivat selvittää muun muassa taistelevia sankarittaria esittelevien tv-sarjojen suosion taustoja, niiden valintaa kanavien ohjelmistoon.

### **1.3. Tavoitteet**

Yleistavoitteeni on kuvata tutkimaani populaarikulttuurin ilmiötä ja jäljittää sen yhteyksiä vallitsevaan yhteiskunnalliseen todellisuuteen. Toiseksi haluan selvittää niin sanottua *populaarin logiikkaa* ja sen toimintaperiaatteita taistelevien sankarittarien

---

<sup>2</sup> Taiteellinen valta ja vastuu on yleensä ohjaajalla. Käsikirjoituksen kirjoittaja, tuottaja ja mahdollisesti myös ohjaaja muokkaavat mieleisekseen yhteistyössä.

kohdalla ottamalla huomioon tuotannollis-taloudelliset olosuhteet asiantuntijahaastatteluiden avulla. Populaarin logiikalla viitataan niihin periaatteisiin, joiden pohjalta jokin asia päätyy esitettäväksi ja toinen ei. Miten tietyt sukupuolitetut representaatiot valikoituvat näytettäväksi suurille yleisöille? Millä tavoin näiden representaatioiden ominaisuudet rakentuvat? Millä perusteilla ja millä ehdoin sankarittaret saavat nyt näkyä? Väkivaltainen, toiminnallinen nainen sotii perinteisiä sukupuolirooleja vastaan ja siten sen voisi kuvitella olevan hyvin epäkaupallinen ja epämiellyttävä ilmiö. Haluan selvittää, miten ja miksi sankarittaresta saadaan muokattua myyvä tuote.

Teorian ja kirjallisuuden kautta pyrin pohtimaan, mikä voi olla ilmiön merkitys sukupuoli-identiteeteille. Minua kiinnostaa, onko hahmo ollenkaan *vallankumouksellinen* eli voiko ”naisen toimintahorisontti” mahdollisesti laajeta uudenlaisten hahmojen myötä. Tavoitteenani on tutkia, ovatko hahmot todella poikkeus suhteessa aikaisempiin naisen representaatioihin ja rikkovatko ne vallitsevaa naiskuvaa. Kuinka merkityksellistä naisen näkeminen fyysisesti vahvana, aktiivisena johtajatyypinä voi olla?

#### **1.4. Hypoteesit**

Ilmiö todennäköisesti liittyy keskeisesti useisiin länsimaisen kulttuurisiin muutosprosesseihin kuten kulttuurin visualisoitumiseen, naisten emansipaatioon ja medioiden kasvavaan merkitykseen tiedon, elämysten, merkitysten ja jopa arvojen välittäjinä. Naisten ja tyttöjen lisääntynyt väkivaltainen käytös on herättänyt paljon keskustelua viime aikoina. Länsimainen kulttuuri vaikuttaa jossain määrin saapuneen vaiheeseen, jossa naisten tekemälle väkivallalle ja ehkä myös naisten sankaruudelle ja ja johtajuudelle alkaa olla tilaa. Uskon, että väkivaltaisten, aktiivisten naisten representaatiot kuvastavat naisten muuttunutta asemaa yhteiskunnassa. Se mikä myy, koskettaa jollain tavalla katsojia ja on ajankohtaista. Median luomilla saduilla on aina jonkinlainen vastaavuus ja kosketuspinta vallitsevaan yhteiskunnalliseen, kulttuuriseen ja poliittiseen todellisuuteen.



Sankarin sädekehä tuntuu leijuvan väkivaltaisen naisen yllä kuitenkin vain tietynlaisten representaatioiden ollessa kyseessä. Tosin muutosprosessi on koko ajan käynnissä ja se luo tilaa uudennaisille representaatioille. Oletan rajoitusten johtuvan hyvin pitkälle kaupallisuuden laeista. Valtaosa yleisöstä on konservatiivista, eikä halua nähdä naista liian radikaalissa osassa. Myös tekijät pitäytyvät turvallisissa ratkaisuisissa, sillä etenkin elokuvan tekoon liittyy hyvin suuria taloudellisia riskejä.

Valitsemieni elokuvien maailma on ensinnäkin lähes poikkeuksetta fantasiamaainen ja hyvin kaukana todellisuudesta. Näinhän toiminta- ja seikkailuelokuvissa usein onkin. Tuskin kuitenkaan on sattumaa, että taistelevat naiset ovat saaneet ensimmäisenä vallata nimenomaan tämänkaltaisten elokuvien ja sarjojen pääroolit. Vaikuttaakin siltä, että väkivaltainen nainen saa temmeltää vapaasti, jos hänet tarpeeksi selkeästi erotetaan arkitodellisuudesta. Auli Mantilan *Neitoperhon* (1997) tai ranskalaisen Virginie Despentesin elokuvan *Pane mua (Baise-moi 2000)* kaltaiset realistisemmat feminiinisen väkivallan esitykset koetaan helposti hyvin vastenmielisenä. Kenties iskut osuvat silloin liian lähelle. Näissä elokuvissa naisten väkivallalle ei esitetä riittävän selkeää motiivia, ja lisäksi representoidut (anti)sankarittaret ovat melko tunteettomia ja kylmiä. Luvun alussa ollut lainaus Mikko Nummisen kirjoittamasta Helsingin ylioppilaslehden artikkelista edustaa reaktiota juuri tällaista realistista väkivaltaisen naisen representaatiota kohtaan. Naisten suorittaman väkivallan representaatiot eivät siis ole mitenkään ristiriidaton ja täysin hyväksytty ilmiö.

Fantasian lisäksi taistelevan naisen taltutuskeinoja ovat huumori ja erilaiset isä- ja valvojahahmot, joiden alaisuudessa nainen tavalla tai toisella on. Nainen esitetään ikään kuin raisuna luonnonvoimana, joka ei aina ymmärrä omaa parastaan ja tarvitsee sen vuoksi hillitsijän. Ainakin osittain hahmot siis valjastetaan vahvistamaan stereotyyppisiä käsityksiä sukupuolista. Analysoidessani toimintaelokuvia elokuvatutkimuksen proseminarityössäni totesin, että ruumiin ulkonäön representaatio, kehon muoto, on ikään kuin naisellisuuden viimeinen merkittävä. Naisen sallitaan taistella, omistaa yhteiskunnallista valtaa ja käyttäytyä hyvinkin epäfeminiinisesti, jos hän vain näyttää riittävän (kauniilta) naiselta. Sukupuolikategorioiden ylläpito tuntuu viime kädessä olevan kiinni kehon pintaan sijoittuvista merkeistä, lihaksista tai niiden puutteesta, kehon kovuudesta/pehmeystä, siroudesta/jykevyydestä, vartalon kaarista ja niin edelleen. Naisellinen/miehinen ruumiillinen oleminen kietoutuu myös

voimakkaasti kehon hallintaan. Naisen ruumiillinen oleminen on länsimaisen sukupuolijaon mukaan usein ymmärretty hiukan kömpelöksi ja hellyttävän avuttomaksi. Taistelevan sankarittaren kohdalla näin ei todellakaan ole.

Erilaisista taltutus- ja pehmennyskeinoista huolimatta naisen aktiivinen, väkivaltainen representaatio toimintaelokuvissa ja -sarjoissa mielestäni rikkoo konventionaalisia käsityksiä sukupuolten ominaisuuksista. Väitän, että tämä aiheuttaa ristiriidan, joka osittain paljastaa sukupuolten rakennetun luonteen – tai toisen käyttämäni teorian viitekehyksessä ajateltuna sukupuolen avoimen ja muuttuvan luonteen.

### 1.5. Tutkimusongelma

Tarkoitukseni on tarkastella taistelevia, väkivaltaisia sankarittaria sisältäviä mediatuotteita sisältöanalyysin sekä tuottajien ja kaupallisten tv-kanavien johtohenkilöiden haastattelujen avulla. Pyrin sijoittamaan tuotteet osaksi tuotannollis-taloudellisia suhteita. Tällöin etnografiseksi tutkimusongelmaksi tiivistyy seuraava laaja kysymys: **Miksi taistelevat, väkivaltaiset naiset ovat juuri nyt ilmestyneet populaarikulttuurin mediatuotteisiin? Miten väkivaltaisia naisia sisältävät mediatuotteet valikoituvat esitettäväksi?** Keskeisimmät alakysymykset ovat: Mihin genreen tarkastelemani mediatuotteet kuuluvat ja mistä ne ammentavat ideansa? Mikä mediatuotteissa on vanhaa perua eli aikaisempien tarinoiden toistoa ja mikä todella uutta? Mikä hahmossa on kiinnostavaa ja myyvää? Kiinnittyvätkö tuotteet yhteiskunnalliseen syntyajankohtaansa teemojensa puolesta ja miten? Miten taisteleva naishahmo on rakennettu? Minkälaisille yleisöille naishahmo on kohdennettu? Voivatko sankarittaret vaikuttaa katsojiin ja miten: **Minkälaista ihannenaiseutta tarkastelemieni mediatuotteiden representaatioissa rakennetaan?**

Teorian kautta etsin vastauksia seuraaviin kysymyksiin: **Miten hahmot suhteutuvat vallitsevaan kaksinapaiseen sukupuolijärjestelmään ja sukupuolirooleihin?** Ovatko hahmot todella poikkeus suhteessa aikaisempiin naisen representaatioihin? Miten ne kuvastavat, vahvistavat ja miten rikkovat vallitsevaa naiskuvaa? Mitä ne ylipäättään kertovat aikamme naiskuvasta? **Voivatko median visuaaliset representaatiot muuttaa yhteiskunnassa vallitsevaa käsitystä naisista?**

## 2. TUTKIMUSAINEISTO JA -METODIT

### 2.1. Haastattelut

Etnografisen haastatteluaineistoni keräsin edellä määriteltyjen mediatoimijoiden piiristä avoimen teemahaastattelun avulla (LIITE 1). Tarkoitukseni oli haastatella suomalaisia tuottajia ja kaupallisten tv-kanavien johtohenkilöitä, ja arvioin saavani sähköpostia hyväksikäyttäen kerättyä laajahkon aineiston. Haastattelujen saaminen ei kuitenkaan ollut aivan yksinkertaista. Tiedostin kyllä, että Suomessa ei ole toistaiseksi tuotettu tutkimieni kaltaisia mediatuotteita, mutta en uskonut sen olevan ylitsepääsemätön ongelma. Taustaoletukseni oli, että jokainen menestyvä mediatoimija seuraa joka tapauksessa laajasti kansainvälistä mediakulttuuria ja on siten lähes väistämättä tietoinen uusista trendeistä, kuten taistelevien sankarittarien maailmanvalloituksesta.

Mediatoimijoiden henkilökohtaisen kokemuksen puute sankarittaria sisältävien mediatuotteiden tuottamisesta osoittautui kuitenkin ongelmaksi haastattelujen hankkimisessa. Hyvin moni potentiaalinen informantti kieltäytyi pahoitellen, ettei ole aiheen asiantuntija. Myös haastateltavien hektinen työtahti vaikeutti haastattelujen saamista: osa luvatuista vastauksista jäi palauttamatta minulle vastaajan kiireiden vuoksi. Negatiivisiin asenteisiin en sentään törmännyt.

Valitsin potentiaaliset haastateltavani sillä perusteella, että he ovat tuottaneet tunnettuja, teatterilevityksessä olleita ja/tai tv:ssä esitettyjä fiktioelokuvia tai -sarjoja, mieluiten molempia. Keskityin vain kaupalliselle puolelle elokuvia ja sarjoja tuottaviin toimijoihin, joten YLE:n tuottajat tai kanavien johtohenkilöt eivät kuuluneet tutkimukseni piiriin. Lähetin kaiken kaikkiaan vajaat 40 pyyntöä. Osa henkilöistä kieltäytyi edellä mainituista syistä, ja osaa en useista yrityksistä huolimatta edes tavoittanut puhelimitse tai sähköpostilla. Pyrin sähköpostihaastatteluja ajatellen muokkaamaan kysymykset mahdollisimman ytimekkäiksi ja iskeviksi, ja siksi viittaa muun muassa ”perinteisiin naisiin”, vaikka ilmaisu ei täysin yksiselitteinen olekaan. Kysymys ” Miksi Suomessa naiset ovat elokuvissa ja tv:n draamasarjoissa aina kovin samanlaisissa rooleissa?” on myös tarkoituksellisesti vähän provosoiva.

Pitkän uurastuksen jälkeen sain saaliiksi seitsemän haastattelua. Koska aineistoni koostuu merkittävässä määrin myös itse mediatuotteista ja lisäksi käsittelen haastatteluista tiettyä rajattua mediakulttuurin ilmiötä koskevana asiantuntijahaastatteluina, pidän informanttien määrää loppujen lopuksi aivan riittävänä. Haastatteluista kolme tein nauhurin kera kasvokkain informantin kanssa ja neljä sähköpostitse. Kysymykset olivat molemmissa haastattelutyypeissä samat, mutta kasvokkain tehdyistä haastatteluista tuli luonnollisesti pitempiä. Sähköpostihaastattelujen vastaukset olivat hyvin tiiviissä muodossa, kun taas kasvokkain tehdyissä haastatteluissa keskustelu kierteli ja kaarteli melko vapaasti sinne tänne. Sähköpostihaastattelujen puute – ja samalla etu – tuntuukin olevan nimenomaan keskusteleavuuden puuttuminen, joka keskittää mutta toisaalta kapeuttaa vastauksia. Kirjoitetut vastaukset ovat myös väistämättä pitemmälle hiottuja kuin keskusteleavassa haastattelutilanteessa esille tulleet monipolviset, sinänsä hyvin mielenkiintoiset pohdinnat. Sähköpostihaastattelut olivat pituudeltaan 3–5 liuskaa, nauhoitetut haastattelut taas litteroituna 11–15 liuskaa. Analyysivaiheessa totesin, että haastattelujen pituuksien erot eivät ole haitta edellämainituista syistä.

Kaksi informanteistani on kaupallisen kanavan johtohenkilöitä, viisi taas itsenäisiä tuottajia tai itsenäisinä tuottajina toimineita mutta nyt muissa tehtävissä olevia henkilöitä. Yksi informanteista on käsikirjoittaja-tuottaja. Naisia vastanneista oli vain kaksi, miehiä taas viisi. Tämä kuvastanee ammattiryhmien miesvaltaisuutta. Informanttieni ikäjakauma on 34–50 vuotta, ja yhtä lukuun ottamatta he ovat työskennelleet alalla yli kymmenen vuotta.

## **2.2. Elokuvat ja tv-sarjat**

Joudun kokoamaan tutkimusaineistoni erilaisista palasista, sillä tarkastelemani ilmiö on hyvin monitahoinen eikä tunnu avautuvan vain yhdestä näkökulmasta tarkasteltuna. Poimin tekemistäni asiantuntijahaastatteluista suuntaviivat varsinaiselle mediatuotteiden analyysille. Käytän analyysissa apuna sisältöanalyysin yleisiä periaatteita, jotka esittelen tarkemmin luvussa 5.1.

Käsittämäni elokuvat ovat *Hiipivä Tiikeri, piilotettu lohikäärme* (*Wo hu cang long* 2000), *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) ja *Kill Bill: Vol. I-II* (2003–2004) sekä tv-sarja *Buffy vampyyrintappaja* (*Buffy the Vampire Slayer* 1997–2003), josta erityistarkastelun kohteeksi otin joukon kolmannen tuotantokauden jaksoja. Valitsin kyseiset elokuvat ja sarjan kohteekseni, koska ne ovat suosittuja, kuuluisia ja laajalle levitettyjä länsimaissa. *Buffy vampyyrintappaja* on pyörinyt Suomen televisiossa jo vuosikausia, ja olen myös itse seurannut sitä pitkään. Valitsemani elokuvat edustavat toimintaelokuvan lajityypin erilaisia alalajeja, ja sarja tuo joukkoon vielä lisäväriä. Uskon keskenään erilaisten elokuvien analysoinnin antavan paremman kuvan toiminnallisesta naishahmosta. Tulen viittaamaan myös moniin muihin elokuviin ja tv-sarjoihin.

Käytän analyysin rinnalla apuna kyseisten elokuvien ja tv-sarjan tekijöiden haastatteluita, jotka edelleen valottavat mediatuotteiden ja niiden naisrepresentaatioiden muotoutumisprosessia, sen taustalla vaikuttavia ideoita ja ajatuksia. Täytyy tietysti muistaa, että tekijöiden haastattelut eivät ole minulle henkilökohtaisesti annettuja vaan suurelle yleisölle tarkoitettuja lausuntoja, jotka tulee nähdä myös osana markkinointiprosessia. Totesin niistä paljastuvan silti yllättävän mielenkiintoisia seikkoja. Näidenkään haastattelujen saaminen ei tosin ollut aivan yksinkertaista: joudun turvautumaan tuottajien haastattelujen ohella myös muiden keskeisten tekijöiden eli käsikirjoittajien ja ohjaajien haastatteluihin, sillä tuottajien haastattelut ovat melko harvinaisia<sup>3</sup>. Asemansa lunastaneiden tekijöiden kohdalla roolit menevät sitä paitsi usein päällekkäin. Esimerkiksi *Hiipivän tiikerin, piilotetun lohikäärmeen* ja *Buffy vampyyrintappajan* kohdalla käsikirjoittaja on samalla yksi tuottajista. Etsin haastatteluja media-alan lehdistä ja pääasiassa ulkomaisilta internet-sivustoilta, ja ohjaajien ja käsikirjoittajien haastattelut mukaan lukien niitä löytyikin kohtuullisesti. Jokaista tarkastelemani mediatuotetta kohti on 3–5 aiheeni kannalta mielenkiintoista tietoa sisältävää haastattelua.

---

<sup>3</sup>Tekijöiden joukosta esille nostetaan usein ohjaaja, jolla on pääasiallinen taiteellinen vastuu tuotteesta. Tämä kuvaa mielestäni mielenkiintoisella tavalla katsojien halua tuntea ostavansa taidetta, ei laskelmoitua viihdettä. Katsojat haluavat kuulla syvällisiä lausuntoja tarinan merkityksistä ja tekoprosessin tuskallisesta vaativuudesta, eivät sitä, kuinka äänekkäästi kassakoneen nyt ajatellaan kilisevän ja miksi. Taloudellisen vastuun omaava tuottaja jättää julkisuuden näyttämön ohjaajalle – vaikka suuria elokuvia tehdään hyvin pitkälle juuri talouden ehdoilla.

### 2.3. Kirjallisuus

Median taisteleviin ja toiminnallisiin sankarittariin liittyvää kirjallisuutta on helppo löytää muun muassa elokuva- ja mediatutkimuksen sekä nais- ja kirjallisuudentutkimuksen piiristä. Aihetta on tarkasteltu jo sekä ulkomailla että jonkin verran myös Suomessa. Johdantoluvussa mainitsinkin muutaman sankarittaria käsittelevän pro gradu -työn ja Xena-aiheisen artikkelin. Lisäksi muun muassa mediatutkija Susanna Paasonen on tarttunut aiheeseen. Hänen kirjoittamansa artikkeli *Naisen malleja ja naismalleja: television uudet toimintasankarit* löytyy teoksesta *Kulttuurinen sisällöntuotanto?* (2004) Aiheesta väitöskirjaa kirjallisuudentutkimuksen alalta valmisteleva Johanna Pakkanen on kirjoittanut artikkelin *Lahtaajanaiset tulevat! Populaarikulttuuri ja feministiset kostofantasiat* teokseen *Pervot pidot. Homo, -lesbo- ja queer-näkökulmia kirjallisuudentutkimukseen* (2004).

Ulkomaiset kulttuurintutkijat ovat niin ikään käsitelleet toiminnallisia, väkivaltaisia sankarittaria jonkin verran. Elokuva- ja kulttuurintutkija Yvonne Tasker on kirjoittanut aiheeseen liittyen kaksi teosta: *Spectacular Bodies. Gender, Genre and the Action Cinema* (1993) ja *Working Girls. Gender and Sexuality in Popular Cinema* (1998). Sukupuolien representaatioita käsitteleviä artikkeleita löytyy myös elokuvatutkija Richard Dyerin artikkelikokoelmasta *Älä katso! Seksuaalisuus ja rotu viihteen kuvastossa* (2002).

Keskeisten käsitteiden ja tutkimukseni teoreettisten lähtökohtien määrittelyssä hyödynnän aikamme kenties tunnetuimman kulttuurintutkijan Stuart Hallin ajatuksia representaatiosta ja identiteetistä. Käytän hyväkseni kahta teosta: suomeksi julkaistua artikkelikokoelmaa nimeltä *Identiteetti* (1999) ja Stuart Hallin toimittamaa ja osin kirjoittamaa artikkelikokoelmaa *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices* (1997). Anu Mustosen yleistajuinen teos *Mediapsykologia* (2001) selkiyttää niin ikään representaation ja identiteetin käsitteitä sekä viihteen sankareiden vaikutusta katsojien identiteettiin. Median representaatioiden vaikutusmekanismien ja -vallan ymmärtämisessä auttavat myös edellä mainittu Richard Dyerin artikkelikokoelma ja Anu Koivusen teos *Isänmaan moninaiset äidinkasvat* (1995). Koivunen tarkastelee sotavuosien suomalaista naisten elokuvaa sukupuolia tuottavana ja järjestävänä kulttuurin ja yhteiskunnan alueena, ja hänen tutkimukselliset lähtökohtansa ovat osin

hyvin samanlaiset kuin minulla. Leena-Maija Rossi puolestaan tulkitsee teoksessaan *Heterotehdas* (2003) televisiomainosten mies- ja naiskuvia. Rossi hyödyntää Judith Butlerin teoriaa sukupuolten performatiivisesta luonteesta, mitä myös itse käytän.

Psykologi Kirsti Lagerpezt on tarkastellut naisten ja tyttöjen aggressiota sekä väkivallan ilmaistujen lisääntymisestä tehtyä tieteellistä tutkimusta teoksessaan *Naisten aggressio* (1998) ja osittain erisisältöisessä artikkelissaan *Naisen aggressio* (1998). Hyödynnän hänen töitään pohtiessani mediaväkivallan vaikutuksia aggressioon sekä luodessani taustaa ja yhteiskunnallisia kehyksiä kuvaamalla ni ilmiölle. Populaarin median ja vallitsevan poliittisen, taloudellisen ja sosiaalisen tilanteen yhteyksien hahmottamisessa auttaa yhdysvaltalaisen mediatutkijan ja Austinin yliopiston filosofian professorin Douglas Kellnerin teos *Media Culture* (1995). Käytän Kellneriä lähinnä tukemaan taustaoletustani, jonka mukaan fiktiivinen media ja sen synnyttänyt kulttuuri kietoutuvat erottamattomasti yhteen: fiktio ei ole vain satua, vaan peilaa ja myös tuottaa todellisuutta omalla (kärjistävällä) tavallaan.

Tutkielmani varsinaisen teoreettisen viitekehyksen muodostaa feminismien teoreetikon, amerikkalaisen filosofin Judith Butlerin käsitys sukupuolista performansseina. Butlerin vaikutusvaltaisimmat teokset ovat *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity* (1990) ja *Bodies that Matter. On the Discursive Limits of "Sex"* (1993). Butlerin ajattelua on hyödynnetty paljon sukupuolten representaatioiden purkamisessa mutta se on saanut osakseen myös runsaasti kritiikkiä. Teoreettisen rakennelman ytimessä on käsitys sukupuolista sosiaalisissa käytänteissä "tuotettuina", toiston ja tiettyjen eleiden varaan rakentuvina kokonaisuuksina. Laajennan teoreettista viitekehystä ja monipuolistan omaa tulkintaani taistelevista naishahmoista hyödyntämällä myös filosofi Sara Heinämaan ajatuksia fenomenologisesta sukupuolikäsityksestä. Hän esittelee fenomenologisen sukupuolikäsityksen hahmotelman teoksessaan *Ele, tyyli ja sukupuoli. Merleau-Pontyn ja Beauvoirin ruumiinfenomenologia ja sen merkitys sukupuolikäsitykselle* (1996).

### 3. TEOREETTISET LÄHTÖKOHDAT

#### 3.1. Teoreettisten ja etnografisten käsitteiden määrittelyä

##### 3.1.1. Representaatio

Martti Lahden mukaan *representaatio* sisältää kaksi merkitystä. Toisaalta se merkitsee esittämistä, jolloin se tarkoittaa esimerkiksi merkkiä tai merkkien joukkoa, joka viittaa johonkin itsensä ulkopuoliseen. Toisaalta termiin liittyy myös poliittiseen ”edustamiseen” viittaava merkitys, mikä tosin ei tule kovin selvästi esille suomen kielessä (toisin kuin esimerkiksi englannissa: vaikkapa sana ’representative’). Kummassakin tapauksessa on kuitenkin kyse jonkin poissaolevan tekemisestä läsnäolevaksi eli esittämisestä, edustamisesta. Lahti toteaa seuraavasti: ”Representaatioiden ’vajavuus’ – se, että ne tulevat meidän ja todellisuuden väliin, välittävät todellisuuden meille – on keskeistä, kun tarkastelemme representaation ja sen esittämän materiaalin välistä suhdetta, sillä tämän suhteen myötä representaatiot kytkeytyvät laajempaan poliittiseen ja ideologiseen kontekstiin.” (Lahti 2001, 11–12.)

Representaatio on siis aina vajavainen, se ei koskaan ole täydellisesti sitä, mitä se pyrkii esittämään. Ennemmin se tulee väliin ja muokkaa todellisuutta. Kuitenkin maailmaa ymmärretään ja se tulee näkyväksi juuri representaatioiden kautta. Lahden mukaan representaatio on niin poliittisessa kuin esteettisessäkin ulottuvuudessaan aina kamppailun tai neuvottelujen kohde. ”Kuten Pierre Bourdieu on todennut, ’maailmaa – viime kädessä sitä mikä ansaitsee tulla esitetyksi – koskevat esteettiset konfliktit ovat poliittisia konflikteja’. Niissä taistellaan siitä, kuka hallitsee todellisuuden, ja erityisesti sosiaalisen todellisuuden, dominoivia määritelmiä.” (Lahti 2001, 12–13 < Bourdieu 1986, 154–5.)

Elokuvateoreetikko Richard Dyer on todennut representaatioista seuraavasti: ”Miten meidät nähdään, määrää osaltaan sen, miten meitä kohdellaan. Miten kohtelemme toisia, perustuu siihen, miten näemme heidät. Tämä näkeminen pohjautuu representaatioihin.” (Lahti 1993, 3 < Dyer 1993.) Feminististä taidekriittiköä edustava Kate Linker ilmaisee asian vielä jyrkemmin: hänen mukaansa representaatioiden eli esittämisen ulkopuolella ei ole mitään todellisuutta. Havaittu todellisuus voidaan tuntea vain sitä ilmentävien muotojen kautta. Linkerin mukaan representaatio myös tuottaa käytettävissä olevat



subjektiuden muodot. Representaatio toisin sanoen säätelee ja määrittelee subjektit sekä asettaa ne ”yhteiskuntaluokan tai sukupuolen mukaan aktiivisiin tai passiivisiin aseisiin suhteessa merkityksenantoon.” (Linker 1995, 208–210.)

**Representaatio on edellä esitetyn valossa keskeinen vallankäytön väline ja yhteiskunnallisen todellisuuden säilyttäjä tai muokkaaja.** Lisäksi se luo olemassa olevat subjekti-positiot: representaatio siis määrää sen, miten ihmiset näkevät itsensä, muut ja koko ympäröivän todellisuuden, minkälaisia toiminnan mahdollisuuksia erilaisilla ihmisillä on ja niin edelleen. Tämän vuoksi representaation tarkasteleminen, sen peittämien tai paljastamien merkitysten tutkiminen kertoo jotain hyvin oleellista maailmasta, jossa elämme. Tässä on yksi tärkeä syy, jonka vuoksi pidän uuden populaarielokuvan naiskuvan tutkimista hyvin tärkeänä ja mielenkiintoisena.

Stuart Hall tarkastelee artikkelissaan *The Spectacle of the 'Other'* rodullisten ja etnisten erojen muodostumista populaarikulttuurin ja joukkoviestimien kuvissa. Hän toteaa visuaalisen representaation olevan keskeisessä osassa analyysissään. **Representaation toiminta on hänen mukaansa monimutkaista ja tapahtuu hyvin pitkälle tunteiden, asenteiden ja emootioiden tasolla** – erityisesti silloin, kun ollaan tekemisissä erojen kanssa. Hall selostaa ymmärtävänsä representaation artikkelissaan sekä käsitteeksi että *käytännöksi*. (Hall 1997, 226.) Pysin suhtautumaan representaatioon samalla tavoin omassa työssäni. Representaatiolla on konkreettiset ilmenemismuotonsa ja vaikutusmekanisminsa sekä niiden kautta poliittista valtaa, kuten olen pyrkinyt edellä esittämään.

Oma tutkielmani käsittelee sukupuolirepresentaatioita. Anu Koivunen toteaa, että ”feministisen naiskuva-analyysin lähtökohtana on tietoisuus representaatioiden – ja siten myös kuvien – poliittisuudesta” (Koivunen 1995, 25). Näkemyksen mukaan naisten ja naiseuden representoiminen (esittäminen) vaikuttaa sekä kulttuuriseen naiskuvaan että naisten omakuvaan (ibid.). Representaatiot eivät vain heijasta yhteiskunnallisia ilmiöitä, vaan myös tuottavat niitä. **Visuaalinen kulttuuri toisin sanoen uusintaa tapoja olla nainen tai mies.** (Rossi 2003, 19.) Tämä on keskeisin lähtökohta koko työlleni.

### ***3.1.2. Yksilön identiteetti ja samastuminen***

Representaatioiden vaikutus konkretisoituu, kun tarkastellaan median vaikutusta *identiteetteihin* mediapsykologisesta näkökulmasta. Käsittelen tässä otsikon käsitteitä melko yleisellä tasolla ja viittaan vain lyhyesti Stuart Hallin teorioihin identiteetistä. Lopuksi viittaan muutamiin Mustosen esille nostamiin, oman tutkimusaiheeni kannalta mielenkiintoisiin tutkimuksiin.

Anu Mustonen toteaa, että identiteetille on annettu todella kirjavia määritelmiä psykologian ja muiden tieteenalojen piirissä. Yleisimmän luonnehdinnan mukaan siihen kuuluu ihmistä itseään koskevia mielikuvia, asenteita ja tunteita. **Identiteetti rakentuu sosiaalisessa toiminnassa etenkin samastumalla, rooleihin sitoutumalla ja ongelmia työstämällä. Yleisesti ottaen identiteetti määritellään vastaukseksi kysymykseen ”kuka minä olen?”** Vastaus ilmenee yleensä suhteessa toisiin ihmisiin ja ryhmiin. *Itsetunto* on minäkuvan tunneperäinen, arvioiva ulottuvuus. Kirjavista määrittelyistä huolimatta tutkijat ovat yhdestä asiasta samaa mieltä: nuoruus on identiteettityön kannalta keskeistä aikaa, mutta minäkuva kehittyy silti läpi elämänkaaren. (Mustonen 2001, 119–120.)

Mediasisällöt voivat purra identiteettiin samastumisen kautta. **Mustonen kuvaa samastumisen olevan prosessi, jossa yksilö jakaa toisen näkökulman ja ottaa sijaiskokemuksen kautta osaa tämän kohtaloihin.** Samastuminen voi tarkoittaa myös ihailun hahmon arvomaailman tai ominaisuuksien sisällyttämistä osaksi omaa identiteettiä. Halu samastua muihin ihmisiin ja myös mediasisältöjen hahmoihin johtuu ihmiselle ominaisesta tarpeesta vahvistaa ja etsiä omaa identiteettiä. Muut ihmiset toimivat ikään kuin minän peileinä, jotka auttavat yksilöä tunnistamaan omia tunteitaan ja käsityksiään. Samastuminen edellyttää tuttujen piirteiden löytämistä kohteesta. Mediasisältöihin samastuminen voi auttaa ymmärtämään erilaisia ihmiskohtaloita ja näkökulmia sekä hahmottamaan elämän monimutkaisuutta. Toisaalta kaavamaiset representaatiot voivat lisätä ennakkoluuloja ja kapeuttaa näkemyksiä. (Mustonen 2001, 123–124.)

**Stuart Hall esittää identiteettiä koskevissa pohdinnoissaan, että identiteetti onkin oikeastaan vastaus kysymykseen ”kuka minusta voi tulla?”** Identiteetti tulisi hänen

mukaansa ymmärtää ”tuotannoksi”, joka ei ole koskaan valmis. Hallin mukaan ”identiteetit kumpuavat minän muuttamisesta kertomuksiksi”. (Hall 1999, 223, 250–251.) Prosessi on väistämättä fiktiivinen, mutta se ei ”vie pohjaa sen diskursiivisilta, materiaalisilta tai poliittisilta vaikutuksilta” (Hall 1999, 251). Identiteetit muodostuvat Hallin mukaan representaation sisällä; esimerkiksi elokuva on esitysmuoto, joka ei vain peilaa jo olemassa olevaa vaan kykenee muotoilemaan subjektit uudellaisiksi rakentamalla samastumisen ja paikantumisen kohteita (Hall 1999, 243). Nämä käsitykset tukevat omia lähtökohtiani paremmin kuin Mustosen esittämä yleisempi identiteetin määritelmä, koska Hall asettaa identiteetin eräänlaisen fiktiivisen, kuvitellun tunnistamisen kautta radikaalimman muutoksen alaiseksi. Ihminen ei toisin sanoen tunnista *olemassa olevia* tunteitaan ja käsityksiään median hahmojen avulla, vaan hän ikään kuin löytää identiteettiinsä kuvitteellisesti kadoksissa olleita uusia palasia.

Mustosen mukaan samastumisen kannalta erityisen tärkeitä ovat sankarit eli ihmiset, jotka nousevat ympäristönsä yläpuolelle. Vahvoin sankareihin eläytyminen vahvistaa identiteettiä. Mustonen mainitsee Hoffnerin (1996) 7–12-vuotiaiden lasten toivesamastumista käsitelleen tutkimuksen sekä englantilaisten Bromnickin ja Swallow’n (1999) tekemän tutkimuksen, jossa tarkasteltiin 11–16-vuotiaiden nuorten ihanteita. Ihanteet toistivat jopa yllättävän tarkasti sukupuolistereotyyppioita. Ensinnäkin jo nuoremista lapsista lähes kaikki pojat samastuivat vain miehiin, mutta tytöistä vain puolet ihaili oman sukupuolensa edustajaa. Tytöt saattoivat siis ihailia tunnettuja miessankareita, kun taas pojat eivät ihailleet naissankareita. Toiseksi fyysinen voima, aktiivisuus ja älykkyys suuntasivat poikien samastumista, kun taas tytöt samastuivat joko fyysisesti viehättäviin naispuolisiin idoleihin tai älykkäisiin ja hauskoihin miehiin. (Mustonen 2001, 129–127 < Bromnick & Swallow 1999, 117–128; Hoffner 1996, 389–402.) Onkin mielenkiintoista tarkastella, miten fyysisesti viehättävät, voimakkaat ja aktiiviset naishahmot rikkovat perinteisiä samastumiskaavoja – vai rikkovatko ne lainkaan. Merkillepantavaa on, että taistelevat sankarittaret on suunnattu nuorille yleisöille, jolloin ihmisen identiteettityö on kiivaimmillaan.

Median sosiaalistavia vaikutuksia sukupuoli-identiteettiin on Mustosen mukaan tutkittu paljon. Hän mainitsee vielä yhden oman työni kannalta mielenkiintoisen tutkimuksen: Lips (2000) on tutkinut mahdollisia identiteettejä, jotka liittyvät valtaan (possible powerful selves). Hän todennut, että naisopiskelijat arvioivat mahdollisuutensa päästä

valtaapitävien henkilöiden asemaan heikommiksi kuin miespuoliset opiskelijat. Naiset myös ennakoivat valta-asemaan liittyviä mahdollisia ongelmia miehiä enemmän. Lips päätyi toteamaan, että naisten vähyys näkyvissä asemissa yhteiskunnassa sekä median tapa kohdella voimakkaita naisia kuvastavat, miten valta ja johtajuus kuvitellaan miesten ominaisuuksiksi kulttuuristen ennakkokäsitysten mukaan. (Mustonen 2001, 129 < Lips 2000, 39–43.)

### **3.1.3. Väkivalta ja aggressio**

Väkivalta ja aggressio ovat erottamaton osa toiminta- ja väkivaltaviihdettä, joten esitän tässä käsitteitä selkiyttäviä tarkennuksia. Martti Kuokkasen mukaan väkivalta-sanaa voi käyttää kuvailevasti tai luokittelevasti. Jonkun henkilön myrkyttäminen on siis *väkivallanteko*, vaikka se sinänsä ei olekaan *väkivaltainen teko*. (Kuokkanen 1995.) Myös henkinen väkivalta on tämän määritelmän puitteissa ei-väkivaltainen väkivallanteko. Tämä edustaa väkivalta-käsitteen luokittelevaa käyttöä. Kuokkanen ehdottaa kuvailevan käytön selventämiseksi seuraavanlaista määritelmää, joka toimii ainakin arkielämän tyypillisten väkivallanteiden kohdalla:

Teko on väkivaltaa jos ja vain jos

- 1) teko tehdään vapaasti ja autonomisesti ja
- 2) teko on oletettavasti toisen osapuolen autonomiaa loukkaava tai
- 3) teon tarkoituksena on vahingoittaa toista osapuolta henkisesti tai fyysisesti tai teon tarkoituksena on rajoittaa toisen osapuolen vapautta. (Kuokkanen 1995.)

Tällöin väkivalta-käsitteen piiriin lukeutuu automaattisesti myös henkinen väkivalta. Kuokkasen mukaan ”Myös loukkaava kielenkäyttö ja panettelu ovat väkivaltaa määritelmän mielessä” (1995).

Arkikielessä väkivalta ja aggressio tarkoittavat usein samaa tai vaihtoehtoisesti aggressio käsitetään väkivaltaa lievempänä toimintana. Kirsti Lagerspetz määrittelee aggression toisen yksilön tai ympäristön tahalliseksi vahingoittamiseksi tai häiritsemiseksi. Hänen mukaansa aggressio on myös tällaiseen toimintaan sisällöllisesti

liittyvä mielentila. Väkiältä taas on Lagerspetzin mukaan nimenomaan toisen yksilön ruumiiseen kohdistamaa vahingoittamista tai pakottamista. (Lagerspetz 1998a, 22, 26.) Itse puhun väkivallasta ja aggressiosta Lagerspetziä mukaillen. **Väkiältä viittaa toisin sanoen nimenomaan fyysiseen väkivaltaan, ellei toisin mainita: mielestäni tämä selventää käsitteen käyttöä. Aggressio puolestaan on väkiältä laajempi käsite, joka pitää sisällään myös ympäristön vahingoittamisen sekä tietynlaisen, hyökkäävän mielentilan.**

#### **3.1.4. Mediaväkivalta**

Väkivallan esitykset elokuvissa ja tv-sarjoissa voivat olla hyvin monenlaisia. Väkiältä voi toimia ongelmien ratkaisijana tai niiden aiheuttajana, sen kuvaukset voivat olla viitteellisiä tai yksityiskohtaisia eli graafisia. Väkiältä voi olla perusteltu osa tarinaa tai sen näyttäminen voi olla itsetarkoituksellista. (Paloheimo 2003, 35–36.) Väkivallan esitykset ovat olleet elokuvan syntymästä asti suosituimpia kuvauksia romantiikan, seksin ja huumorin ohella. Myös ihmiskunnan vanhimmat säilyneet tarinat ja myytit sisältävät yleensä suuren määrän väkiältä. Väkiältä ei todennäköisesti tule katoamaan yhtään mihinkään nykyajan saduista eli mediatuotteista, vaikka sitä kuinka kritisoidaisiin ja paheksuttaisiin.

Naisten rooli väkiältä sisältävissä toimintaelokuvissa ja -sarjoissa on useimmiten ollut olla uhri, jonka urhea sankari sitten pelastaa. On mielenkiintoista ja merkittävää, miten naiset on siirretty mediaväkivallan kohteena olijoista myös sen tekijöiksi. Toimintaelokuvissa sankarin suorittama väkiältä esitetään usein positiivisessa valossa tai ainakin välttämättömänä pahana, jonka avulla sankari taistelee pahaa vastaan. Väkiältäan liitetään esimerkiksi vallan, voiman ja itsevarmuuden kaltaisia määreitä.

Väkivallan vaikutuksista erityisesti nuoriin yleisöihin on tehty runsaasti tutkimusta, joista useissa on elokuvatarkastamon johtajan Matti Paloheimon mukaan löydetty merkitsevä yhteys muuan muassa väkiältäisten mediasisältöjen seuraamisen ja lasten ja nuorten lisääntyneen fyysisen ja verbaalisen aggressiivisuuden välillä (2003, 39). Ulkomaisista tutkijoista esimerkiksi Jonathan L. Freedman käsittelee teoksessaan *Media Violence and Its Effect on Aggression: Assessing the Scientific Evidence* (2002)

perinpohjaisesti aiheesta tehtyä tieteellistä tutkimusta. Analyysinsä päätteeksi Freedman toteaa, että mediaväkivallan katselu korreloi katsojen aggressiivisuuteen. Tulokset tämän korrelaation laajuudesta tosin vaihtelevat paljonkin eivätkä loppujen lopuksi ole valtavan suuria. Tilastollisesti ne kuitenkin ovat merkittäviä. Freedman argumentoi myös, että syy-seuraussuhde mediaväkivallan katsomisen ja katsojen väkivaltaisen käyttäytymisen välillä on kuitenkin yhä osittain osoittamatta. (Freedman 2002, 194–210.) Myös Kirsti Lagerspetz tarkastelee väkivaltaohjelmien vaikutuksia ja vaikutuskeinoja. Hän näkee syy-seuraussuhteen selkeämpänä: Aggression ja mediaväkivallan katselun välinen yhteys näyttää hänen mukaansa olevan kehämäinen. Molemmat siis vaikuttavat toisiinsa. Väkivallan katselu edesauttaa persoonan kehittymistä aggressiiviseksi, ja aggressiiviset persoonallisuudet valikoivat katsottavakseen mediaväkivaltaa. (Lagerspetz 1998a, 220–221.)

Lagerspetzin arvion mukaan on olemassa runsaasti aineistoa, jonka osoittaa väkivaltaohjelmien katselun lisäävän lasten ja nuorten aggressiivisuutta. Useissa tutkimuksissa on kuitenkin myös todettu, että tyttöihin väkivalta viihde ei vaikuta aggressiota lisäävästi. Syinä voivat olla esimerkiksi naispuolisten väkivaltaisten sankarien ja siten omaa sukupuolta edustavien samastumiskohteiden vähyyys tai tyttöjen kasvatusta vähemmän aggressiiviseksi kuin pojat. Muutos on ilmeisesti kuitenkin jo käynnissä: Lagerspetz viittaa erääseen uudempaan seuranta tutkimukseen, joka osoittaa, että lapsuudessa tapahtunut samastuminen tv-hahmoihin korreloi aikuisiän aggressiivisuuteen miehillä ja naisilla nyt yhtä paljon. Tämän takana voi olla naisten väkivallan kuvaamisen yleistymisen ja naisten aggression hyväksymisen lisääntyminen. (Lagerspetz 1998a, 226–227 < Huesmann ym. 1998.) Aikuisena kulutetun väkivalta viihteen ei yleensä ole todettu lisäävän myöhempää väkivaltaisuutta, sillä aikuiset osaavat etäännyttää itsensä seipiteen maailmasta eivätkä pidä sitä todellisuutta vastaavana. He eivät myöskään samastu hahmoihin yhtä paljon kuin lapset<sup>4</sup>. (Lagerspetz 1998a, 224–225.)

Väkivalta viihteen vaikutukset eivät ole suoria tyyliin ”näin televisiossa murhan ja toteutin sen” lukuunottamatta harvoja tapauksia, jossa mediaväkivallasta vaikutteita

---

<sup>4</sup> UNESCO:n julkaisema *Children and Media Violence* (1998) on mielenkiintoinen katsaus nimenomaan väkivallan vaikutuksista lapsiin.

saanut henkilö on häiriintynyt. Edellä siteeratut tutkijat puhuvat pääasiassa nimenomaan aggression ja väkivaltaviihteen yhteydestä; aggressio ja väkivalta eivät ole synonyymeja kuten edellisessä kappaleessa esitin. Matti Paloheimo toteaa, ”Mediasisällöt eivät vaikuta ylipäättäen kuin vain harvoin suoraan meidän tekoihimme tai käyttäytymiseemme, ne vaikuttavat meidän käsityksiimme, asenteisiimme ja tunteisiimme. Vaikutukset ovat siis syvälleikäviä, pitkäaikaisia ja pinnanalaisia.” (2003, 39.)

### ***3.1.5. Fiktiivinen, viihteellinen, populaari ja kaupallinen media***

Fiktiivinen mediatuote käsitetään usein dokumentaarisen vastakohtaksi, vaikka kategorioita ei voi jyrkästi erottaa toisistaan. Sekä fiktio että faktana esiintyvä media ovat molemmat aina *tulkintaa*. Myös elokuva, joka pyrkii toistamaan todellisuuden sellaisena kuin se ilmenee, on tekijöidensä valintojen tulos ja siten enemmän tai vähemmän subjektiivinen näkemys kuvatusta ilmiöstä tai kohteesta. Faktana pidettyjä mediatuotteita ovat esimerkiksi dokumentit ja uutiset. **Fiktio sellaisena kuin siihen tässä työssä viitataan tarkoittaa sepitettä eli kertomusta tai satua, joka ei edes pyri olemaan ”totta”.** Fiktiivisissä elokuvissa ja sarjoissa luonnonlakeja voi rikkoa, henkilöhahmot voivat olla kyvyiltään yli-inhimillisiä tai täysin keksittyjä satuolentoja, eikä tarinalla tarvitse välttämättä olla minkäänlaista suhdetta todellisuuden tapahtumiin.

Katsojan tieto siitä, sijoittuuko hänen kuluttamansa media fiktion vai faktan kategoriaan ohjaa voimakkaasti katsomiskokemusta. Elokuvatutkimuksen professori Veijo Hietala viittaa teoksessaan *Kuvien todellisuus* tutkimukseen, jossa selvitettiin elokuvaväkivallan vaikutusta nuoriin. Osa katsojista oletti katsovansa fiktiivistä, osa dokumentaarista väkivaltaa. ”Dokumentaarista” väkivaltaa nähneiden nuorien katsojien aggression aste todettiin kaksinkertaiseksi toiseen ryhmään verrattuna. (Hietala 1996, 71.) Myös Matti Paloheimo toteaa realistisen väkivallan esitysten olevan fiktiivisiä huomattavasti haitallisempia lapsille ja nuorille Islannissa muutamia vuosia sitten tehdyn merkittävän vaikutustutkimuksen mukaan (2003, 38).

Fiktiivinen media liittyy luontevasti viihteellisyyteen. Viihteellisen median pääasiallinen tarkoitus ei ole tarjota poliittisia tai moraalisia näkemyksiä maailmasta,

sen ei ole tarkoitus opettaa tai valistaa. Viihteen päämäärä on kiehtoa ja irrottaa kuluttaja hetkeksi arjesta. Silti fiktiivinen, viihteellinen mediakin väistämättä tuottaa arvottavia representaatioita ja tarinoita, sen tuotteet nostavat toiset tapahtumat ja tyypit esille ja jättävät toiset pimentoon.

Populaari puolestaan tarkoittaa yleisesti ottaen suuren yleisön suosiossa olevaa, kansanomaista ja yleistajuista (Sivistyssanasto 1995). Saavuttaakseen mahdollisimman suuren yleisön mediatuotteen täytyy miellyttää ja kiinnostaa mahdollisimman monia (katso esimerkiksi Kellner 1995, 9). Kaupallisuus taas merkitsee yksinkertaisesti sitä, että mediatuotteen tekijät tahtovat ansaita tuotteellaan rahaa. Koko tuotteen tuotantoprosessin läpikäyvä asenne on saada tuote myytyä tietyille yleisöille. Tuotteen pääasiallinen tarkoitus ei ole saada ihmisiä ajattelemaan tai näkemään asioita uusin silmin, mitkä ovat vaikkapa taiteen päämääriä.

Kaikki edelliset ovat tietysti varsin äärimmäisiä määritelmiä, ja tekijöiden motiiveihin voi hyvinkin sekoittua toiveita esimerkiksi poliittisesta vaikuttamisesta tai pyrkimyksiä herättää ajatuksia. (esimerkiksi Michael Mooren dokumentti *Fahrenheit 9/11* [2004] on viihteellinen ja kaupallinen, mutta sisältää silti voimakkaita poliittisia mielipiteitä.) Useat tekijät kokevatkin luultavasti sijoittuvansa jonnekin äärikaupallisen, viihteellisen median ja taiteen välimaastoon.

Tutkimani taistelevien naisten representaatiot esiintyvät juuri fiktiivisissä, viihteellisissä, populaareissa ja kaupallisissa elokuvissa ja tv-sarjoissa. Tämä tarkoittaa käytännössä seuraavaa:

- 1) Representaatioiden ei tarvitse olla totta tai viitata todellisiin naisiin
- 2) Niiden tulee olla kiehtovia, hauskoja ja mielenkiintoisia, ei ahdistavia ja luotaantyöntäviä
- 3) Niiden tulee olla mahdollisimman suuren yleisön ymmärrettävissä ja hyväksyttävissä
- 4) Niiden tulee myydä. Ihmisten täytyy haluta maksaa sankarittarien näkemisestä.



Keskityn tämänkaltaisiin elokuviin ja sarjoihin, koska haluan selvittää, miten ja miksi periaatteessa hyvin epäkaupallisesta ja epämiellyttävästä ilmiöstä eli väkivaltaisesta naisesta saadaan muokattua myyvä tuote.

### 3.2. Johdatus käyttämäni teoriaan

Yhdysvaltalainen Douglas Kellner tunnetaan uudentyyppisen, hyvin kriittisen kulttuurintutkimuksen mallin puolestapuhujana. Hän hahmottelee teoksessaan *Mediakulttuuri* uudentyyppistä moniperspektiivistä kulttuurintutkimuksen mallia, johon yhdistyy yhteiskuntakriittinen politiikka. Kellnerin käyttämä metodologia on hieman sekava ja hänen näkökulmansa varsinaiseen mediakulttuurin tuotteiden tulkintaan poliittisesti väritynyt, mutta hän esittää teoksensa alkupuolella hyvin kirkkaita näkemyksiä kaupallisen median ja sen tuottaneen yhteiskunnan monisyisestä suhteesta. Käytän Kellnerin pohdintoja valaisemaan oman työni lähtökohtia.

Varsinaisena teoreettisena viitekehyksenä käytän Judith Butlerin teoriaa sukupuolista performansseina. Viittaan myös Sara Heinämaan hahmottelemaan fenomenologiseen sukupuolikäsitykseen. **Tutkin mediatuotteissa esiintyvien taistelevien naishahmojen heijastamia naiskuvia laajemman kulttuurin representaationa, sukupuolen performansseina ja sukupuolisen tyylin ilmentyminä.** Mediatoimijoiden näkemysten kautta pyrin hahmottamaan suuntaviivoja ilmiön synnylle ja sen olemassaolojen ehdoille.

Judith Butlerin teoria auttaa hahmottamaan taistelevien naisten representaatioiden rakentuneisuutta. Butlerin mukaan sukupuolet ovat jokapäiväisessä elämässä rakennettuja keinotekoisia konstruktioita. Yksilö omaksuu tietyt merkit itselleen ja pitää sukupuolta yllä toistamalla oppimiaan käytäntöjä. Sukupuolella ei Butlerin mielestä ole mitään kiinnekohtaa edes biologiassa: myös biologinen sukupuoli on kulttuurisesti tuotettua. (Butler 1990, 136; 1993, 4–6.) Itse en ota kantaa tämän näkemyksen totuudellisuuteen. Butlerin ajatukset edustavat minulle tutkimusta ohjaavaa näkökulmaa: tarkoitukseni ei ole väittää sukupuolen perimmäisestä olemuksesta yhtään mitään.

Perusolettamus Butlerin teoriaa mukaillen siis on, että sukupuoli rakennetaan sosiaalisissa käytännöissä. Oletan tämän korostuvan mielenkiintoisella tavalla visuaalisessa fiktiivisessä mediassa, koska koko mediatuotteiden maailma on keinotekoisesti rakennettu ja koostettu. Tuottajat ja muut päättävissä asemissa olevat mediatoimijat ovat osa institutionalisoitunutta koneistoa, joka uusintaa sukupuolien representaatioita. Mediatuotteiden tarkasteleminen tekijälähtöisesti avaa toisin sanoen näkökulman taistelevien naisten representaatioiden muotoutumisprosessiin.

Esittelen teorialuvun lopussa Sara Heinämaan sex/gender-jaotteluun pohjaavaan sukupuoliteoreettiseen keskusteluun kohdistamaa kritiikkiä, joka osittain koskettaa myös Butlerin ajatuksia. Heinämaa on kehittänyt Maurice Merleau-Pontyn kehonfilosofian pohjalta ajatuksen fenomenologisesta sukupuolesta, joka toimii uudenlaisen lähtökohtana sukupuolen ymmärtämiselle. Teoria avaa erilaisen näkökulman sukupuolen muodostumisen tutkimiseen, ja toivon sen antavan lisävalaistusta tarkastelemani ilmiön hahmottamiseen. En näe Butlerin ja Heinämaan ajatusten menevän peruuttamattomasti ristiin, vaan uskon voivani viitata molempiin. Kumpikin teoria avaan omanlaisensa näkökulman aiheeseen.

### **3.3. Taistelevien naisten representaatiot osana mediakulttuuria**

Douglas Kellnerin vuonna 1995 ilmestynyt teos *Media Culture* nousi nopeasti yhteiskuntatieteilijöiden ja kulttuurintutkijoiden suosioon – sekä äänekkään kritiikin kohteena että uusia näkökulmia avaavana odysseiana median syövereihin. Esimerkiksi kulttuurihistorian tutkija Ari Kivimäki toteaa Suomen historiaverkko Agricolan sivuilla teoksen suomennoksesta seuraavaa: ”Kellnerin kirja toimii ihan mainiosti johdatuksena amerikkalaisen kulttuurintutkimuksen kriittisempään suuntaukseen. Samalla sen varsin mittava johdanto-osio tarjoaa peruspaketin kulttuurintutkimuksen kentästä ja sen sisällä vallitsevista jännitteistä.” (Kivimäki 1998). Kellner ei tahdo rakentaa massiivista abstraktia teoriaa, joten hän pyrkii johdattelemaan lukijansa aiheeseen konkreettisilla esimerkeillä mediatuotteiden tulkinnasta. Tulkinta-osuus on mielestäni kuitenkin sekava eikä muutenkaan vakuuta: Kellner poimii eri teoreettisista suuntauksista itselleen sopivat osat ja vie tulkintaa usein hyvin subjektiiviseen ja perusteettomaan suuntaan.

Kirjan alkupuoli sen sijaan on jämäkkä joskin erittäin kriittinen näkemys median, yhteiskunnan ja talouden suhteista.

Kellner näkee mediakulttuurin modernin ja postmodernin ajan murrosvaiheessa syntyneenä, valtavan vaikutusvallan omaavana ilmiönä. Hänen mukaansa median tarjoamista kuvista ja kertomuksista rakentuu eri puolilla maailmaa asuville ihmisille yhteistä kulttuuria. Kulttuuriteollisuuden tuotteet tuottavat esimerkiksi malleja siitä, mitä on olla mies tai nainen ja tarjoavat siten aineksia identiteetin rakennustyöhön. Median vaikutusvalta piilee sen liukumisessa osaksi arkea: ihmiset viettävät yhä suuremman osan vapaa-ajastaan lehtien, elokuvien, television ja muiden mediakulttuurin muotojen parissa. (Kellner 1996, 1–3.) Ymmärrän Kellnerin puhuvan mediasta mediakulttuurina juuri ilmiön laajuuden, vaikutusvallan ja monitahoisuuden vuoksi; se on ikään kuin kulttuurimme alakategoria.

Media on suurimmaksi osaksi kaupallinen ilmiö, joka tavoittelee mahdollisimman suurta yleisöä kuvilleen, äänilleen ja speaktaakkeilleen. Mahdollisimman suuren yleisön suosioon päätyvien tuotteiden täytyy olla sellaisia, että ne eivät loukkaa ketään, mutta toisaalta niiden pitää olla riittävän houkuttelevia ja kiinnostavia. Ajankohtaiset asiat herättävät ihmisten mielenkiinnon, ja tämän vuoksi median täytyykin käsitellä ajankohtaisia yhteiskunnallisia kokemuksia, teemoja ja ongelmia. Kiinnostavuuden nimissä tuotteet voivat myös järkyttää, rikkoa konventioita tai sisältää yhteiskunnallista kritiikkiä: kaupallinen media siis tasapainoilee turvallisen tuttuuden ja kiehtovan uutuudenviehätyksen sekä siihen liittyvän rajojen koettelun välillä. Kellnerin mukaan media luo kielen yhteiskunnan vallitsevalle todellisuudelle. Tämän vuoksi suosittuja mediatuotteita tarkastelemalla on mahdollista ymmärtää, mitä aikamme yhteiskunnissa ja kulttuureissa todella tapahtuu. (Kellner 1996, 3, 4–5, 16–17.)

Kellner puhuu informaatiota ja viihdettä välittävistä viestintävälineistä keskeisinä ”kulttuurin pedagogeina”: ne kertovat, mitä ihmisten tulee uskoa, pelätä, tahtoa ja niin edelleen. **Kellner päätyy pitämään mediaa jopa sosialisatiion hallitsevana voimana: mediakuvat ja julkisuuden henkilöt ovat hänen mukaansa nousemassa erittäin merkittävään asemaan hyvän maun, arvojen ja ajatusten välittäjinä. Media tuottaa uudenlaisia samastumisen malleja ja tyylin esikuvia.** Tämän vuoksi medialukutaito, kyky arvioida ja lukea kriittisesti medioita on vallitsevassa

mediakulttuurissa ensiarvoisen tärkeää. Kellnerin käsitys mediasta on melko negatiivinen. Hän toteaa tutkivansa median vaikutuksia sen *alistamissa* yhteiskunnissa ja kulttuureissa (kursivointi minun). Fatalistinen Kellner ei kuitenkaan ole, sillä hän uskoo nimenomaan kriittisen medialukutaidon olevan avain, joka auttaa meitä tulemaan toimeen ”viettelevän” median kanssa. Hän ei myöskään pidä mediakulttuurin tekstejä vain vallitsevan ideologian työkaluina vaan paljon monimutkaisempina prosesseina. (Kellner 1998, 2–5, 16–17.)

**Mediakulttuuri kyllä uusintaa taantumuksellisia diskursseja ja edistää vaikkapa rasismia, mutta yhtä hyvin se voi myös ajaa alistettujen ryhmien etua.** Median vaikutukset voivat olla hyvinkin ristiriitaisia. **Kellner näkee median jonkinlaisena kilpailevien yhteiskunnallisten diskurssien ja voimien näyttämönä.** (Kellner 1996, 2–5, 17.) Hän tunnustaa myös yleisön aktiivisuuden ja toteaa, että yleisö antaa mediatuotteille usein omat merkityksensä ja käyttää niitä omiin tarkoituksiinsa (Kellner 1996, 29–30).

Media on valmis melkein mihin tahansa saadakseen yleisöä. Seksi, romantiikka, huumori ja väkivalta ovat kiehtoneet ihmisiä kautta aikojen niin kauan kuin tarinoita on kerrottu, ja näitä aihepiirejä media kierrättää loputtomasti. Kellner analysoi nuorille aikuisille suunnattua, alunperin Music Televisionilla pyörinyttä animaatio-sarjaa *Beavis ja Butt-Head* ja toteaa tekijöiden turvautuvan yhä kovempiin keinoihin haaliessaan itselleen yleisöjä. Tabuja rikotaan ja väkivaltaa käytetään surutta. Kellnerin mukaan mediakulttuuri ”kuuntelee yleisönsä huolia ja tulee osaksi koko kulttuurin kenttää omine vaikutuksineen. Mediakulttuurin tekstit työstävät yhteiskunnallisia kokemuksia ja muokkaavat niitä televisio-ohjelmiksi, elokuviksi ja populaarimusiikiksi. Yleisö käyttää sitten näitä tekstejä – etenkin puhuttelevia sellaisia – ilmentääkseen omaa käsitystään tyylistä, ulkonäöstä ja identiteetistä.”<sup>5</sup> (Kellner 1996, 150.)

Oman tutkimukseni kannalta mielenkiintoista on, että Kellner ei korosta ainoastaan tekstien tulkinnan ja vastaanoton merkitystä, vaan pitää myös mediatuotteiden tuotantojärjestelmän huomioimista tärkeänä. ”Analyysin kohteet täytyy siis sijoittaa niiden tuotantojärjestelmään, jotta mediakulttuuria voitaisiin todella analysoida”

---

<sup>5</sup> Suorat lainaukset ovat teoksen suomennoksesta. Kellner, Douglas 1998: Mediakulttuuri. Tampere: Vastapaino.

(Kellner 1996, 42). Hän toteaa myös seuraavaa: ”Oppialarajoja ylittävässä kulttuurin ja yhteiskunnan tarkastelutavoissa korostuu se, ettei tutkijoiden pitäisi pysähtyä tekstin rajalle. Sen sijaan heidän pitäisi pohtia, kuinka yksittäinen teksti liittyy tekstintuottamisen järjestelmään tai kuinka eri tekstit ovat näin osa tuotannon genre- tai tyyppijärjestelmiä ja kuinka niillä on tätä kautta oma intertekstuaalinen rakenteensa” (Kellner 1996, 27–28). Pyrin omassa tutkimuksessani nimenomaan ottamaan edellä mainitut huomioon: huomioin ensinnäkin tutkimieni mediatuotteiden taloudelliset ja tuotannolliset syntyehdot. Lisäksi tarkastelen tuotteita suhteessa muihin vastaavanlaisiin tuotteisiin, joista ne ammentavat ideoitaan ja joiden kanssa ne tämän vuoksi toimivat yhtenäisenä mediakulttuurin alakulttuurina. Kellner pitää suotavana, että huomioon otettaisiin myös kulutus ja jakelu, mutta oman suppean tutkimukseni piirissä on mahdotonta käsitellä näitä aiheita laajasti: tosin esimerkiksi kohderyhmän pohtiminen on väistämättä osa tutkimieni hahmojen analyysia.

Tutkimani taistelevat, aktiiviset naisrepresentaatiot ovat tietysti vain yksi monista mediakulttuurin tarjoamista naisen malleista, joten niiden merkitystä ei tule ylikorostaa. Lisäksi ilmiö on vielä kohtuullisen marginaalinen, koska tuotteet on suunnattu pääasiassa melko nuorelle katsojakunnalle, jolle toimintaelokuvat ovat entuudestaan tuttuja. Hahmojen on kuitenkin helppo nähdä peilaavan yhteiskunnallisia ristiriitoja ja esittelevän totutusta poikkeavaa kuvaa naisesta. Hahmoissa kuvastuvat naiselle asetetut perinteiset vaatimukset ja toisaalta uudentyyppinen itsenäisempi naiskuva. Myös rajojen rikkominen, erilaisuus ja uutuudenviehätys ovat varmasti osittain taistelevien naisten synnyn ja suosion takana.

### **3.4 Judith Butler: sukupuoli todellisuus**

#### ***3.4.1. Performatiivinen sukupuoli***

Judith Butlerin vaikutusvaltaisin teos on vuonna 1990 ilmestynyt *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*, jossa Butler käsittelee sukupuolta puhtaana sosiaalisena konstruktiona. Butler jatkaa herättelemiensä teemojen käsittelyä vuonna 1993 ilmestyneessä teoksessa *Bodies That Matter. On the Discursive Limits of "Sex"*. Keskityn erityisesti ensimmäisen teoksen antiin, koska siinä Butler esittelee teoriansa

perusteet. Butlerin ajatukset ovat osittain esimerkiksi queer-teorian pohjana. Lyhyesti luonnehdittuna queer-teoria perustuu käsitykseen, jonka mukaan identiteetit eivät ole pysyviä eivätkä määrää, keitä me olemme.

Butler lähtee ajatuksesta, jonka mukaan feminismin on tehnyt kohtalokkaan virheen olettaessaan 'naisten' muodostavat ryhmän, jonka jäsenillä on tiettyjä yhteisiä piirteitä ja kiinnostuksenkohteita. Tällä tavoin feminismin on vain tullut vahvistaneeksi ihmisten jakoa kahteen tiukasti rajattuun ja toisille vastakkaiseen ryhmään, miehiin ja naisiin. Tämä on kohtalokasta ensinnäkin sen vuoksi, että kahden sukupuolen kategoriat liittyvät kiinteästi valtasuhteisiin, ja kategorioiden olettaminen jotenkin luonnolliseksi vain vahvistaa tietynlaisiksi muodostuneita sukupuolien välisiä suhteita – joka ei suinkaan ole feminismin tarkoitus. (Butler 1990, 5.) Toiseksi se estää ihmisiä valitsemasta itse identiteettinsä ja sijoittaa heidät valmiiksi muotoiltuun ja määritettyyn ”rooliin”.

Butlerin mukaan sukupuoli ei ole kiinteä ominaisuus, vaan se vaihtelee eri aikoina ja eri kulttuureissa. Sukupuolet eivät perustu mihinkään olemuksellisesti ”naisiseen” tai ”miehiseen”, vaan sukupuoli tuotetaan ja rakennetaan jokapäiväisissä käytännöissä. Näitä ovat esimerkiksi eleet, ilmeet, pukeutuminen, käytös ja niin edelleen. (Butler 1990.)

Sukupuolella ei ole perustaa edes biologiassa, koska myös biologia on kulttuurinen konstruktio (Liljeström 1996, 119-120, Butler 1993, 4-6). Tämä väite juontaa juurensa kritiikistä, jonka Butler kohdistaa sex/gender -erotteluun. Sukupuoli alettiin englanninkielisen kulttuurialueen feministisissä teoreettisissa keskusteluissa jakaa jo varhain anatomisiin piirteisiin palautuvaan 'sex'-puoleen eli biologiseen sukupuoleen ja kulttuurisesti rakentuvaan 'gender'-puoleen eli sosiaaliseen sukupuoleen. Erottelun taustalla oli tarve päästä eroon käsityksestä, jonka mukaan biologia oli naisen kohtalo ja alistuksen lähde ("biology is destiny"). Radikaaleimmillaan erottelu tarkoittaa teoriassa, että anatomisten piirteiden perusteella sukupuolitettulla ruumiilla ja sosiaalisella sukupuolella ei ole minkäänlaista syy-seuraussuhdetta. Kuitenkin biologinen sukupuoli, sosiaalinen sukupuoli ja siihen liittyvä halu vastakkaista sukupuolta kohtaan nähdään jatkumona (nainen/feminiininen/halu mieheen). Sosiaalinen sukupuoli on jaettu kahteen kategoriaan kuten biologinenkin sukupuoli, ja edellisen oletetaan peilaavan

jälkimmäistä. Sex/gender -jaotteluun perustuvien sukupuoliteoreettisten keskustelujen yhtenä perustavoitteena onkin ollut selvittää, miten biologiselta sukupuoleltaan naiseksi ymmärretyt olennot muuttuvat sosiaaliselta sukupuoleltaan naisiksi.

Butlerin mukaan koko sex/gender -erottelu on kuitenkin harhaanjohtava. Hän esittää Foucault'n genealogiasta lähteissä tutkimuksissaan, että itse asiassa sosiaalisen sukupuolen kautta tuotetaan käsitys biologisesta sukupuolesta, joka sen jälkeen asetetaan (muka) luonnolliseksi, poliittisesti neutraaliksi alustaksi, jonka päällä kulttuuri toimii. (Butler 1990, 6–7, 91–92.) Tietyt teot, eleet ja attribuutit, jotka liitetään sosiaalisiin sukupuoliin, eivät kuitenkaan paljasta tai ilmaise niiden takana olevaa (nais/mies)identiteettiä, vaan ne rakentavat sen (Butler 1990, 141). Identiteetti on ikään kuin vapaasti kelluva (free-floating), se rakentuu teoissa eikä ole yhteyksissä mihinkään ”sukupuolen substanssiin” tai ”olionkaltaiseen ytimeen” (Butler 1990, 20–24; Heinämaa 1996, 158).

**Sukupuoliero ei siis ole millään tavalla luonnollinen, vaan se perustuu sukupuoliperformansseihin, joita jokainen sukupuolitettu subjekti toistaa ja uusintaa joka hetki. Nämä sukupuolitettut toimet muodostavat sukupuolitettun subjektin todellisuuden, eikä niiden takana ole mitään perustavanlaatuisesta olemusta, ”sukupuolen kovaa ydintä”.** (Butler 1990, 136.) Butler kirjoittaa seuraavasti: ”Jos sosiaalisen sukupuolen sisäinen totuus on teelmä ja jos todellinen sosiaalinen sukupuoli on institutionalisoitunut ja kehojen pintaan kirjattu fantasia, sosiaaliset sukupuolet eivät voi olla totta tai valhetta, vaan ne ovat alkuperäisen ja pysyvän identiteetin diskurssin tuottamia.<sup>6</sup>” (Butler 1990, 136, käänös minun). Butler ei kiellä sosiaalisten sukupuolten olemassaoloa: hän arvioi niiden syntyvän uudelleen ja asettaa samalla kyseenalaiseksi identiteetin pysyvyyden.

Sukupuolta ei tästä huolimatta voi valita mielivaltaisesti. Toisto on rituaalista ja sidoksissa subjektin syntyyn: itsensä ulkopuolelle ei voi päästä. (Butler 1993, x.) Tutta Palinin mukaan rooleja vaihdetaan vain hyvin harvoin, koska ne ovat rajoittavia ja sitovia. Hän toteaa, että esimerkiksi ”ristiinpukeutuminen on mahdollista vain sille

---

<sup>6</sup> If the inner truth of gender is a fabrication and if a true gender is a fantasy instituted and inscribed on the surface of bodies, then it seems that genders can be neither true or false, but are only produced as the truth effects of a discourse of primary and stable identity.

erikseen varatuissa yksityisissä tai institutionalisoiduissa tiloissa ja tilanteissa.” (Palin 1996, 239.) Sukupuoliperformansseissaan epäonnistuvia on kautta historian odottanut ja odottaa usein edelleen jonkinasteinen rangaistus: kanssaihminen hämmennys, hyljeksintä, yhteisön ulkopuolelle sulkeminen tai pahimmillaan jopa kuolema. Kiinteät sosiaaliset sukupuolet ja niiden muodostamaan valtarakennelmaan sijoittuminen ovat Butlerin mukaan osa prosessia, jonka nähdään tekevän ihmisestä inhimillisen. Sukupuoliperformanssin väärinesittäminen asettaa vaakalaudalle koko järjestelmän, koska ilman oikeanlaisia tekoja sosiaalisia sukupuolia ei ole. (Butler 1990, 139–140.)

### ***3.4.2. Heteroseksuaalinen matriisi***

Butler kutsuu sosiaalisten sukupuolten muodostamaa valtarakennelmaa nimellä *heteroseksuaalinen matriisi*. Se pyrkii luonnollistamaan ruumiit, sukupuolet ja halut kaksinapaiseen malliin. Mallin ”toisella laidalla” on tietynlainen ruumis, joka aiheuttaa tietynlaisen sukupuoli-identiteetin, jonka perusteella taas subjektin tulee tuntee halua toiseen, vastakkaiseen kategoriaan lokeroitua ruumista ja sitä vastaavaa sukupuoli-identiteettiä kohtaan. (Koivunen 1996, 54–55, Butler 1990, 5,15). Sukupuolet käsitetään toistensa vastakohtiksi ja toisiaan täydentäviksi. Väärä halu (esimerkiksi homoseksuaalisuus) tai väärä identiteetti suhteessa ruumiiseen (esimerkiksi transseksuaalisuus) voi johtaa erilaisiin yhteiskunnallisiin tai sosiaalisiin sanktioihin: kuten edellisessä luvussa totesin, sukupuoliperformansseja ei saa toistaa väärin. Asetelma on hierarkkinen: mies asettuu arvoasteikolla korkeammalle kuin vastakohtansa, nainen.

Heteroseksuaalinen matriisi on nimenomaan länsimainen rakennelma. Länsimaissa kaksinapainen sukupuolijärjestelmä on hyvin keskeinen todellisuuden hahmottamisen väline, ja suurin osa asioista jaetaan feminiiniseen ja maskuliiniseen. Butler nimittääkin heteroseksuaalista matriisia ”kulttuurisen ymmärrettävyyden kehikoksi” (Butler 1990, 151). Hän pohtii myös, miten sukupuolten mies/nainen -jako linkittyy aatehistoriallisesti luonto/kulttuuri -jakoon, mieli/ruumis -jaotteluun ja lopulta edellä käsiteltyyn sex/gender -jakoon (Butler 1990, 37–38). Kulttuurisen ymmärrettävyyden kehikko siis ulottaa lonkeronsa sukupuolista muihinkin todellisuuden puoliin. Sen periaatteisiin kuuluu ensinnäkin voimakas dualismi, joka asettaa ilmiöt kahteen toisiaan täydentävään



kategoriaan, joiden välillä vallitsee hierarkkinen suhde; toiseksi jaettujen asioiden välillä nähdään vallitsevan kausaalisuhte. Luonto on kulttuurin kehto, ruumis mielen, biologinen sukupuoli sosiaalisen. Prosessin lopputuote käsitetään yleensä korkeampi-arvoiseksi kuin sen ”materiaali”.

Butler pyrkii omassa sukupuoliteoriassaan eroon näistä jaotteluista, mutta käyttää silti tuotantoprosessin metaforia. Nämä laahaavat itsepintaisesti mukanaan ajatusta raaka-aineesta, keho-materiaalista ja kausaalisuhteesta kehon ja sitä eri sukupuoliksi muokkaavan tuotantokoneiston välillä. Butler tiedostaa kyllä ongelman ja pyrkii väistämään sen toteamalla, että sukupuolituotanto tuottaa jopa oman raaka-aineensa. (Butler 1990, 73–75.)

### ***3.4.3. Vastarinnan mahdollisuudet***

Normit ja säännöt, joille sukupuolten esittäminen – toisto, performanssit – perustuu, ovat siis rajoittavia ja sitovia. Tästä huolimatta ajallisessa toistossa sukupuoli vakiintumisen lisäksi myös epävakautuu. Marianne Liljeström toteaa aiheesta seuraavasti: ”Toistossa avautuu aukkoja ja säröjä. Tämä epävakaisuus – joka on juuri toistamisen tarpeen perusta – on samalla mahdollisuus itse toiston prosessin horjuttamiseen. Tässä on se voima, joka voi mitätöidä tai tuhota ne prosessit, joilla sukupuolta stabilisoidaan --”. Heteroseksualisoivan kaavion jähmettyneisyys voidaan siis kyseenalaistaa. (Liljeström 1996, 134, Butler 1993, 10, 11-12 ). Tämä on käytännössä mahdollista kumouksellisten sukupuoli-identiteettien avulla, joita ovat esimerkiksi drag queen, butch ja femme -lesbot, transseksuaalit ja monet muut. Kumouksellisuus perustuu kulttuuristen normien ja eleistöjen toisin toistoon, jolloin sukupuolten rakennettu luonne paljastuu. Jo klassinen esimerkki on drag. Pukeutuessaan naiseksi ja imitoidessaan naista liioitellulla käytöksellään drag queen itse asiassa paljastaa sukupuolen jäljittelyyn perustuvan luonteen. (Butler 1990, 137–138.)

Toimintaelokuvissa ja -sarjoissa esiintyvä taisteleva nainen vaikuttaa jossain määrin olevan kumouksellinen subjekti. Naisen tulisi olla miehen vastakohta: heikko, passiivinen, tunteellinen, irrationaalinen, haavoittuvainen. Naiseen liitetään luova voima ja huolehtiminen, mieheen taas tuhoava voima ja valta. Elokuvatutkija Richard Dyer

kiinnittää huomiota Marilyn Monroeta käsittelevässä artikkelissaan erityisesti haavoittuvaisuuteen. Hän lainaa raiskausta tutkinutta Susan Brownmilleriä, jonka mukaan haavoittuvuus, kyky esittää uhria osuu suoraan ”naisen seksuaalisuuden ytimeen”. Haavoittuvuus on yhtä kuin olla herkästi haavoitettavissa, loukattavissa tai altis hyökkäykselle ja hyväksikäytölle. (Dyer 2002, 149 < Brownmiller 1975, 333.) Taisteleva nainen ei ole mitään edellisistä. Butlerin teorian herättämä kysymys kuuluukin, onko taisteleva nainen tarpeeksi selkeästi ”nainen”, ja millä edellytyksillä? Mihin fyysisesti kyvykäs, itsenäinen nainen sijoittuu heteroseksuaalisessa matriisissa? Voiko (länsimaisen) miehen halu kohdistua aggressiiviseen, itseään puolustamaan kykenevään naiseen? Jos vastauksiin liittyy pisarakaan epäröintiä, heteroseksuaalinen matriisi horjuu joka kerta, kun nainen valkokankaalla tekee vihollisestaan selvää väkivallan keinoin.

#### **3.4.4. Judith Butlerin ajattelun kritiikkiä**

Yhdysvaltalainen filosofi Martha Nussbaum<sup>7</sup> on voimakkaasti hyökännyt Judith Butlerin kirjoituksia vastaan. Nussbaumin terävässä artikkelissa *The Professor of Parody* tiivistyy suurin osa kriitikoista, jota Butleria kohtaan usein esitetään, joten esittelen artikkelin lyhyesti. Amerikkalainen akateeminen feminismi on Nussbaumin mukaan ollut aina sidoksissa käytännön taisteluun naisen aseman parantamiseksi. Butlerin ja muiden ”uuden aallon feministien” into kääntyy pois yhteiskunnasta ja keskittyy vaikeaan, uudistavaksi käsitettyyn tapaan argumentoida sekä korkealentoisten, abstraktien teorioiden kehittelyyn on Nussbaumin mielestä suuri virhe. Hän ajattelee tämän vähentävän feminismin yhteiskunnallista merkittävyyttä. (Nussbaum 1999, luku I.)

Nussbaum kritisoi vahvasti Butlerin kirjoitustyyliä. Hänen mukaansa Butler kirjoittaa tahallisen vaikeaselkoisesti luodakseen vaikutelman tärkeydestä. Nussbaum luettelee Butlerin heikkoudeksi muun muassa käsitteiden määrittelyjen puutteen ja sen, että suurin osa Butlerin tärkeiksi koetuista argumenteista on kysymysten muodossa.

---

<sup>7</sup> Lain ja etiikan professorina Chicagon yliopistossa toimiva tutkija on kirjoittanut muun muassa teokset *Sex and Social Justice* (1998) ja *Women and Human Development* (2000).

Nussbaum jopa kysyy, kuuluvatko Butlerin kirjoitukset ollenkaan filosofiseen traditioon, vai ovatko ne vain retoriikkaa. (Nussbaum 1999, luku II)

Butlerin useiden teosten keskeinen idea on sukupuolten rakentuminen sosiaalisissa käytännöissä. Tämä huomio ei Nussbaumin mukaan ole uusi. Nussbaum argumentoi jo Platonin esittäneen vastaavan idean sukupuolten keinotekoisuudesta ja jatkaa, että ajatukselle antoi uutta pontta John Stuart Mill. Nussbaum esittelee myös lukuisia muita tutkijoita, jotka ovat käsitelleet ajatusta ennen Butleria: muun muassa psykologi Nancy Chodorow, biologi Anne fausto Sterling ja antropologi Gayle Rubin ovat omien alojensa tutkimusten perusteella paljastaneet ”luonnolliseksi” ja annetuiksi ymmärrettyjen sukupuolierojen sosiaaliin käytäntöihin sitoutuneen perustan. (Nussbaum 1999, luku III.)

Lopuksi Nussbaum nostaa esiin Butlerin teorian perimmäisen toivottomuuden. Performatiivisella toisin toistolla suurta järjestelmää, heteroseksuaalista matriisia voi horjuttaa ja siihen voi luoda säröjä, mutta sitä ei voi koskaan täysin muuttaa. Butler ei myöskään kerro, mistä kyky muutokseen ja vastarintaan ylipäätään nousevat, jos valtarakenteiden ulkopuolella muodostunutta persoonallisuuden osaa ei ole. (Nussbaum 1999, luvut III ja V.) Entä mihin parodisella toisin toistolla pyritään, mitä sillä vastustetaan? Nussbaumin mukaan Butlerin kirjoituksista puuttuu normatiivinen teoria ihmisten yhteiskunnallisista oikeuksista ja ihmisarvosta. Lukija täyttää puutteen lähes automaattisesti omilla käsityksillään ihmisten tasavertaisuudesta, mutta akateemisessa tekstissä tällaista tyhjiötä ei saisi jättää teorian perustaan. (Nussbaum 1999, luku IV.)

Kaikesta huolimatta Butler on vaikutusvaltainen ja usein siteerattu tutkija. Hänen performanssiteoriansa ydin ei ehkä sisällä mitään radikaalisti uutta, mutta se on joka tapauksessa tuntunut nostavan maailmanlaajuisen tutkijayhteisön tietoisuuteen käsityksen sukupuolten sosiaalisissa käytänteissä rakentuvasta luonteesta. Teorian soveltuvuus median naiskuvien purkamiseen on myös mitä mainioin. Itse en kuitenkaan ajattele heteroseksuaalisen matriin olevan järkähtämätön rakenne, johon mahdollista vain nakertaa pieniä säröjä tai raivata henkilökohtaisen sukupuolisen vapauden tilaa, vaan uskon syvempien muutosten olevan mahdollisia.

### 3.5. Sara Heinämaan fenomenologinen sukupuoliäsite

#### 3.5.1. Sex/gender -ajattelun kritiikki

Sara Heinämaa pureutuu sukupuolen filosofian perusteisiin teoksessaan *Ele, tyyli ja sukupuoli* (1996). Hänen työnsä lähtökohtana on Maurice Merleau-Pontyn fenomenologia, jonka pohjalta hän tulkitsee feminismin ”esitaistelijan” Simone de Beauvoirin ajatuksia uudelleen sekä tutkii Luce Irigarayn sukupuolieron etiikkaa. Olen itse kiinnostunut lähinnä fenomenologisesta sukupuoliäsiteyksestä, jota Heinämaa hahmottelee Merleau-Pontyn fenomenologian seksuaalisuuteen liittyvien ajatusten kautta. Uskon näiden ajatusten tuovan hiukan lisävalaistusta taistelevien naisten luonteeseen, vaikka käytänkin pääasiallisena teoriana Butlerin ajatuksia – joita Heinämaa osin kritisoi. Fenomenologian soveltuvuudesta empiiriseen tutkimukseen on kiistelty, mutta Butler ajatuksineen sen sijaan toimii varmana teoreettisena selkärankana työlleni.

Kuten Butler, Heinämaakin tarkastelee sex/gender -ajattelua ja päätyy pitämään sitä jo lähtökohdiltaan epäselvänä: se on ”moninkertaisesti moniselitteinen”. Hän tutkii erottelun taustoja ja erilaisia määritelmiä, ja löytää neljä syytä, joiden vuoksi jaottelu on epämääräinen. 1) Käytössä on ensinnäkin kaksi määritelmää: Vanhemman, *sisällöllisen määritelmän* mukaan erottelu tehtiin luettelemalla ne ominaisuudet, jotka kuuluivat sex-luokkaan ja sitten ne, jotka sisältyivät gender-luokkaan. Sisällöllisen määritelmän rinnalla toimii *muodollinen määritelmä*, joka antaa vain kriteerin luokkaan kuulumiselle. Sex-ominaisuudet määräytyvät tällöin puhtaasti yksilöbiologiaa koskevien säännönmukaisuuden perusteella, kun taas gender viittaa yhteiskunnasta ja kulttuurista käsin määräytyviin piirteisiin. Jälkimmäinen määritelmä jättää luokkien sisällön empiirisen tutkimuksen ratkaistavaksi. Niistä ei vallitse tällä hetkellä minkäänlaista yhteisymmärrystä. 2) Lisää hämäryyttä tilanteeseen tuo se, että edellä mainitut määritelmät kietoutuvat usein toisiinsa. 3) Määritelmien yhteenkietoutumisen vuoksi kytkös mieli/ruumis- ja kulttuuri/luonto -jaotteluun jää epäselväksi. Mikäli sex/gender -jaottelun käyttötavat edellyttävät mieli/ruumis- ja kulttuuri/luonto -jaottelua, on jaottelu ongelmallinen perusta feministiselle tutkimukselle. 4) Lisäksi mielen ja ruumiin välinen raja ja suhde ovat avoimia filosofisia ongelmia. Esitetty

kritiikki toimii taustana, kun Heinämaa esittelee sex/gender -jaottelulle vaihtoehdon. (Heinämaa 1996, 112–117.)

Myöskin Butler kritisoi sex/gender -jaottelua, mutta pitäytyy kuitenkin kyseisissä käsitteissä ja tyytyy loppujen lopuksi vain radikalisoimaan sosiaalisen sukupuolen. Heinämaa haluaa hylätä jaottelun kokonaan. Hän kritisoi Butlerin ajatuksia sen perusteella, että mikäli sex/gender -jaottelu torjutaan radikalisoimalla sosiaalisen sukupuolen merkitys, osa erottelun logiikasta jää voimaan. ”Sosiaalinen manipulaatio oletetaan kaikkien – mentaalisten, behavioraalisten ja fyysisten – sukupuolierojen perustaksi.” (Heinämaa 1996, 128–129.) Erottelu kummittelee taustalla ja kantaa mukanaan jo edellä mainittuja ajatuksia raaka-aineesta, kehosta materiaalina ja kausaalisuhteesta tämän materiaalin ja sitä eri sukupuoliksi muokkaavan tuotantokoneiston välillä. Heinämaa rakentaa Merleau-Pontyn ja Beauvoirin teorioiden pohjalta fenomenologisen sukupuolen hahmotelman, joka johtaa hylkäämään sex/gender -jaottelun – mikäli tavoitteena on sukupuolten merkityksen ja rajojen ymmärtäminen. Hänen mukaansa sukupuolelle ei löydy kulttuuria edeltävää perustaa, eikä voi sanoa, että kulttuuri tai yhteiskunta *tekee* tai *on tehnyt* yksilöistä sukupuolisia, sillä sukupuoli ei ole yhtä kuin keinotekoinen tai annettu ominaisuus. (Heinämaa 1996, 128–129, 162.) Se on siis jotain aivan muuta, ja käsittelen tämän uuden sukupuolihahmotelman perusteita seuravassa luvussa. Jälkimmäinen kohta erottaa Heinämaan ajattelun Butlerista: Butlerin kirjoitukset herättävät helposti ajatuksen, jonka mukaan sukupuoli olisi nimenomaan jotenkin keinotekoinen tai tehty ominaisuus.

### ***3.5.2. Sukupuoli olemisen tyylinä***

Heinämaa tulkitsee ja tutkii Merleau-Pontyn teorioita varsin laajasti lähtien liikkeelle filosofin ruumiin fenomenologian perusteista. Käsittelen hänen tulkintojaan tässä vain hyvin lyhyesti ja valikoiden ja siirryn sitten suoraan johtopäätöksiin. Heinämaan mukaan Merleau-Pontyn koko projekti on itse asiassa tarkastella ihmisen sidosta maailmaan ja kehittää välineitä sen tutkimiseksi ja ymmärtämiseksi. Hänen päämääränään on filosofia, jossa subjektin ja maailman suhde ei olisi kummankaan määräämä. Tutkimuksissaan hän päätyy toteamaan, että perustava suhteemme maailmaan on olennaisesti epämääräinen ja häilyvä. Tämä ei johdu aistihavainnon

vajavaisuudesta tai sekavasta mielestä, vaan luonnehtii itse maailmaa. (Heinämaa 1996, 73, 60–61, 67.)

Merleau-Ponty pyrkii ylittämään niin sanotun kartesiolaisen dualismin. Ihminen ei hänen mukaansa koostu erillisistä ”hengestä” ja kehosta, vaan nämä ovat saman kokonaisuuden kaksi eri puolta. Toinen ei olisi olemassa ilman toista. Ihmisen kokemus on aina sekä kehon että mielen kokemaa. (Merleau-Ponty 1999, 124.) Maailma avautuu ihmiselle kehosta käsin, keho on keskipiste, jonka aistien avulla ihminen tarttuu todellisuuteen. Ympäröivä maailma tarjoaa tietoisuudelle sisällön. Aistit muodostavat yhdessä kanavan ja aistihorisontin, jonka kautta ihminen suuntautuu todellisuuteen ja päinvastoin. Aistihorisontin laajuus määrää maailmasta luodun kuvan laajuuden. (Merleau-Ponty 1999, 52-53; Koski 2000, 68-69.)

Keskeistä Heinämaan hahmotteleman sukupuolikäsityksen kannalta on muun muassa Merleau-Pontyn *objektiivisen ajattelun kritiikki*. Objektiivinen ajattelu pyrkii nimenomaan selittämään kaiken epämääräisen pois. Merleau-Ponty kuitenkin esittää, että sen peruseriaatteet eivät pidä paikkaansa. Ne kuvaavat vain tieteen ideaalisia olioita, eivät havaittuja. Havaitut oliot eivät esimerkiksi ole määrättyjä vaan *epämääräisiä*; ominaisuudet eivät ole havaitussa maailmassa kaksiarvoisia (a tai ei-a) vaan muodostavat *jatkumoit*.. Toiseksi objektiivisen ajattelun mukaan olioiden tai ominaisuuksien väliset suhteet ovat *ulkoisia*, eli ne voidaan yksilöidä tai todentaa toisistaan riippumatta. Merleau-Ponty esittää, että havaittujen ominaisuuksien väliset suhteet ovat *sisäisiä*. (Heinämaa 1996, 71–75.) Heinämaa selventää, että ”sisäisessä suhteessa olevat oliot kiinnittyvät toisiinsa jo ollakseen sitä mitä ovat” (Heinämaa 1996, 74). Esimerkkinä Heinämaa lainaa Merleau-Pontyn pohdintoja, joissa hän tarkastelee maton väriä, valööriä, tekstuuria ja muotoa. Maton ominaisuuksista mikään ei olisi kirjaimellisesti sama, jos se ei olisi kytketty muihin. (Heinämaa 1996, 74.)

Muita sukupuolikäsityksen muotoilemisen kannalta mielenkiintoisia kohtia Merleau-Pontyn teorioissa ovat hänen erikoinen käsityksensä *kielen suhteesta ajatteluun* ja *merkityssuhteista*. Merleau-Pontyn kieliteoria pohjautuu hänen ajatuksiinsa maailmassa olemisen kehollisesta luonteesta. Merleau-Pontyn mukaan tietoisuus ei ole niinkään kokemus ajattelutoiminnasta vaan ensisijaisesti kehon toiminnallisista mahdollisuuksista. Näin tietoisuus ei ole maailmassa olemisen suhteen muotoa ”minä

ajattelen” vaan ”minä pystyn”. (Merleau-Ponty 1999, 137.) Kehollinen kokemus, liikkeen kokemus on siis alkuperäinen keino saavuttaa maailma ja objektit. Vasta kehollisen kokemuksen kautta syntynyt kokemus voi tuottaa kaiken kielellisen. (Merleau-Ponty 1999, 142; Klemola 1998, 47.) Merleau-Pontyn ajattelussa kieli osoittautuu viime kädessä ilmeiksi, eleiksi ja liikkeiksi. Tarkastelun keskiöön tulee tällöin puhuva, ei ajatteleva subjekti.

Toinen sukupuolikäsityksen kannalta mielenkiintoinen näkemys on ensinnäkin Merleau-Pontyn käsitys merkityksestä: se kytkeytyy hänen mukaansa suoraan puheeseen, ei puhetta edeltävään ajatukseen. Puhe kantaa merkitystä itsessään. Toiseksi merkki ja merkitys lankeavat yhteen: puhe ilmaisee vain itseään, se ei johda ajattelemaan tiettyä tunnetta vaan on tuo tunne. ”Tämä ei tarkoita sitä, että puhe olisi läpinäkyvää, vaan sitä, että mitään läpinähtävää ei ole.” (Heinämaa 1996, 175.)

Heinämaa jäjittää Merleau-Pontyn sukupuolikäsitystä hänen seksuaalisuutta koskevien huomautustensa kautta. Seksuaalisuus ei hänen mukaansa lähde liikkeelle mistään yksittäisestä elimestä tai elimellisestä toiminnosta. Se ei myöskään kohdistu sellaiseen. Sitä ei voi palauttaa mihinkään yksittäiseen ominaisuuteen, tosiasiaan, tekoon tai edes tällaisten kokonaisuuteen. Seksuaalisuus on sen sijaan kaikenkattavaa, se on läsnä jokaisessa teossa ja ominaisuudessa ikään kuin vivahteena. Seksuaalisuus on ihmisen olemisen tavan ilmaus: koko ruumis kurottuu kohti kokonaista toista maailmaa eli toista ruumista. Merleau-Pontyn mukaan maailmasuhteiden perustana on tietoisuutta edeltävä kurottautuminen kohti maailmaa, ja seksuaalisuus on mallitapaus tästä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että seksuaalisuus olisi olemassaolon manifestaatio: Seksuaalisuus on kudelmanomainen rakennelma, *tyyli*. Tyyli paikantuu tosiasioiden ja tekojen, olioiden ja ominaisuuksien välisiin yhteyksiin. Tämä tarkoittaa, että ihmisen seksuaalisuutta ei voi määritellä tietyn elimen, ihmisen toiminnan tai tekojen kautta vaan se syntyy kaikkien näiden muodostamasta kokonaisuudesta. (Heinämaa 1996, 153–156.)

Heinämaa toteaa: ”Jos seksuaalisuus käsitetään olemisen tyyliksi, on seksuaalinen eriytyminen *tyylillistä* eriytymistä, olemisen tavan erilaisuutta. Sukupuoli ei siis merkitse ruumiillista eikä mentaalista ominaisuutta, vaan ihmisen olemisen tapaa.” (1996, 157.) Tyylin takana ei ole mitään ykseyttä tai ydintä (vrt. Butlerin substanssin

metafysiikan kritiikki). Toiseksi tyylin käsite on dynaaminen, avoin ja epätäydellinen. Se ei ole ominaisuuksien tai tekojen pysyvä kokoelma. Merleau-Ponty tulkitsee tyylin käsitteen avulla olemuksen käsitteen uudelleen: olemus ei ole hänelle abstrakti käsite toisen asteen todellisuudessa, vaan *tulemista*. ”Tyyli on Merleau-Pontyille olemus sanan aktiivisessa merkityksessä.” (Heinämaa 1996, 158–159.)

Heinämaan mukaan seksuaalisuuden ja sukupuolen ymmärtämisellä tyyliksi on useita seurauksia. Naispuoleisuutta, naiseutta tai naisellisuutta ei voi ymmärtää keskittämällä huomio jollekin tietylle elämänalueelle, vaan on tutkittava käyttäytymisen ja toiminnan jatkumoa. Toimintaa ja tekemistä kuvaavat adverbit ”naisellisesti” ja ”miehisesti” ovat Heinämaan mukaan vähemmän harhaanjohtavia kuvattaessa sukupuolta kuin yleisnimet ”nainen” ja ”mies”, jotka johtavat helposti ajattelemaan olioiden pysyviä rakenteellisia ominaisuuksia. ”Kyse ei ole siitä, mitä me olemme, vaan siitä, *miten* me olemme.” (Heinämaa 1996, 160–161.) **Sukupuoli-identiteetit näyttäytyvät fenomenologisessa kontekstissa muuttuvina ja avoimina. Niiden rakenne on kudelma, verkko, joka ei keskity minkään ytimen ympärille. Se avaa mahdollisuuksia myös sukupuolen ”harmaan sävyjen” hahmottamiselle.**

Tyylin käsite auttaa ymmärtämään ja antaa olemassaolon mahdollisuuden miehisen ja naisellisen väliin jääville olemisen tavoille. Tällöin naisellisesta/miehisestä poikkeavat olemisen tavat eivät näyttäydy kolmensina sukupuolina vaan kaksijakoisen olemisen sekoittumis- tai hajaantumiskohtina, jonkinlaisina kohtaamispisteinä. Seksuaaliset teot eivät toteuta tai riko jotain normia tai olemusta, joka on sukupuoli. **Sukupuoli on normin syntymistä, ja yksittäiset teot sen mukaelmia. Ne kyllä kuljettavat sukupuolen tyyllistä kahtiajakoa eteenpäin, mutta ne voivat myös hajottaa sitä.** Heinämaan mukaan Merleau-Ponty ja Beauvoir tutkivat sukupuoli-ilmiön merkitystä ja sen ehtoja, jolloin syntyy perusta muutoksen mahdollisuutta koskeville keskusteluille. (Heinämaa 1996, 163–163.)

### 3.6. Tutkimusmalli

Kartoitan taistelevien sankarittarien ilmaantumista mediakulttuurin tuotteisiin ja hahmojen ominaisuuksia tuotannollis-taloudellisista lähtökohdista käsin. Douglas



Kellnerin ajatusten avulla hahmotan niin sanottua populaarin logiikkaa, joka ilmenee elokuva- ja tv-alan asiantuntijoiden antamissa haastatteluissa. Selvitän, minkälaisia näkemyksiä mediatoimijoilla on niistä mekanismeista, jotka ovat nostaneet sankarittaret suuren yleisön tuotteisiin.

Olen muodostanut tekemiäni haastattelujen perusteella teemoittelun, jonka avulla ryhdyn tarkastelemaan taistelevien naisten representaatioita. Teemat syntyvät haastatteluissa esiin nousseista keskeisistä asiakokonaisuuksista. Käsitellessäni etnografista aineistoani teen yhteenvedon haastattelujen sisällöstä kunkin teeman puitteissa ja tarkastelen sitten vastaavien teemojen ilmenemistä lähiluvun avulla neljässä valitsemassani mediatuotteessa. Teemat ovat seuraavat:

- 1) Yleiskuva tarkastelemistani mediatuotteista**
- 2) Sankarittarien juuret ja mediatuotteiden genresidonnaisuus**
- 3) Sankarittarien uutuusarvo ja päätyminen mediatuotteisiin**
- 4) Voimakkaat ja itsenäiset naishahmot reaktionä yhteiskunnallisiin muutoksiin**
- 5) Taistelevan naishahmon ominaisuudet**
- 6) Taistelevien naishahmojen kohdentaminen sukupuolitetuille yleisöille**
- 7) Miten sankarittaret voivat vaikuttaa katsojiin**
- 8) Suomalainen toimintasankaritar**

Esitän sisältöanalyysin esittelyn yhteydessä luvussa 5.1. teemoja tarkentavia lisäkysymyksiä. Otan analyysiin mukaan myös analysoimieni mediatuotteiden tekijöiden lehti- ja internet-haastatteluista selvittääkseni, mitä asioita tekijät itse haluavat tuotteistaan nostaa esille. Esitän tekijöiden kommentteja analyysin lomassa.

Jalostan sisältöanalyysin ja haastattelujen tuloksia edelleen sovittamalla tutkimani ilmiön kahteen teoreettiseen viitekehykseen. Sovellan Judith Butlerin performanssiteoriaa naishahmojen ominaisuuksien purkamiseen. Otan käyttöön Butlerin heteroseksuaalisen matriisin käsitteen ja tutkin, rikkovatko sankarittaret matriisin eheyttä. Analysoin, miten feminiiniset ja maskuliiniset ominaisuudet toteutuvat hahmoissa eleistönä ja esittämisenä, ja miten ne kohtaavat toisensa. Tarkastelen, eroaako sankarittarien representoima naiseus konventionaalisisesta feminiinisydestä, ja miten tämä potentiaalisesti uudentyyppinen feminiinisyys suhteutuu vallitsevaan

sukupuolijärjestelmään. Tutkin, miten hahmojen sisäinen ristiriitaisuus, feminiinisten ja maskuliinisten ominaisuuksien jyrkkä yhdistely osaltaan juontaa juurensa mediakoneiston toiminnasta ja miten se on ylipäätään mahdollista.

Sara Heinämaan fenomenologisen sukupuolikäsityksen kautta pyrin tarkastelemaan hahmojen ominaisuuksia kokonaisuutena, tyylinä. Miten taistelevien naisten sukupuoli tulee ymmärretyksi fenomenologisen sukupuolikäsityksen kautta? Voiko elokuvan luoman maailman kokonaisuudessaan tulkita tietyn sukupuolisen tyylin ilmentymäksi? Avaako tyylin käsite enemmän tilaa sukupuolijärjestelmän muutokselle kuin Butlerin performanssiteoria?

## 4. TUTKIMUKSEN YHTEISKUNNALLINEN KONTEKSTI

### 4.1. Käsitteitä väkivallasta ja sukupuolesta

Taistelevien, väkivaltaisten naisten esiinmarssi vaikuttaa lähteneen suuressa mittakaavassa käyntiin noin 1990-luvun puolivälissä. Taistelevia naisia on toki esiintynyt länsimaisissa mediatuotteissa jo aikaisemminkin (esimerkiksi *Charlien enkelit* -sarja), mutta huomattavaksi ilmiöksi toiminnallinen ja nimenomaan ronskin väkivaltainen sankaritar on paisunut vasta viimeisen kymmenen vuoden aikana. Aihe on ollut suosiossa myös kaunokirjallisuudessa ja muussa taiteessa. (ks. esimerkiksi Pakkanen 2004, 233.)

Ilmiö rikkoo selvästi perinteistä länsimaista käsitystä naisesta olemukseltaan lempeänä ja heikkona. Aikaisempina vuosisatoina naisen väkivalta on ollut erittäin negatiivinen asia, joka on pidetty tiukasti kurissa muun muassa yhteisöllisten sanktioiden avulla. Naisen väkivalta on edustanut yhteisölle kaaosta, miehen väkivalta taas on nähty rakentavana ja välttämättömänä voimana. (Korhonen 2003, 148, 151-152).

Näkemyks toistuu edelleen sukupuolten käsityksissä väkivallasta. Brittiläisen tutkijan Anne Campbellin mukaan miehet pitävät omaa aggressiivisuuttaan usein sankarillisena. He tuntevat kontrolloivansa ympäristöä ja laittavansa asiat järjestykseen väkivallan avulla. Pelkoa herättämällä miehet kokevat saavansa kunnioitusta. Naiset puolestaan kokevat menettävänsä sekä tilanteen että itsensä hallinnan käyttäytyessään väkivaltaisesti, koska naisen käyttäytymisen odotusarvo on itsehillintä. Naiset tuovat aggressionsa julki yleensä vain äärimmäisissä tilanteissa ja silloinkin yleensä ilmaisevasti eli ekspressiivisesti, jolloin se helposti näyttäytyy voimattomana hysteriana. Nainen rikkoo astioita ja kirkuu ilmaistakseen, miltä hänestä tuntuu, ei saadaksesi asioita hallintaansa. (Lagerspetz 1998b < Campbell 1993).

Marianne Notko on tutkinut suomalaisten lukiolaistytöjen käsityksiä ja kokemuksia väkivallasta. *Nuoritutkimus*-lehden artikkelissaan hän puhuu väkivallan ristiriitaisesta suhteesta naisen seksuaalisuuteen. Hänen mukaansa seksuaalisuus ja väkivalta nähdään naisessa usein toisensa poissulkevinä: ”Aggressiivinen nainen on enemmänkin huvittava tai sääliävä kuin seksikäs. Tytön ei ole mahdollista toteuttaa kaikkia puolia

itsessään tasavertaisesti, vaan jotakin on jätettävä pois.” Vaihtoehtoina ovat epäseksuaalinen mutta fyysisesti aktiivinen poikatyttö tai seksikäs, passiivinen, perinteiseen naisen rooliin asettuva tyttö. (Notko, 2000.) Notko viittaa yhdysvaltalaisen Nicky Maronen tutkimustuloksiin, joiden mukaan jo pelkkä toimijuus voi olla uhka seksuaaliselle haluttavuudelle. Maronen tutkimuskohteena ovat yhdysvaltalaiset teinitytöt. Hän on todennut, että tytöt usein uhraavat kunnianhimensa ja koulumenestyksensä ja keskittyvät ulkonäköön ja poikiin, jotta perinteinen naiseus toteutuisi heissä. (Notko 2000 < Marone 1993, 18–19.)

Naisen perinteistä kehollisuutta luonnehtii passiivisuus ja koskemattomuus, jopa tietynlainen mahdollisuuksien käyttämättä jättäminen. Notko toteaa, että fyysinen aggressio ei sovi osaksi naiseksi kasvavan tytön elämää, koska sen seurauksena voi olla vaatteiden likaantumista tai jopa ruhjeita ja mustelmia ihossa. Ulkonäöstä huolehtiminen menee fyysisen aggression edelle:

Feminiinisellä ruumiilla on mahdollista, potentiaalista tilaa usein enemmän kuin todellista, käytössä olevaa tilaa. Ruumiin ympäröimä tila on vajaakäytössä, mikä ilmenee esimerkiksi siinä, miten tytöt käyttävät vain osaa ruumiinvoimastaan urheilussa: monet tytöt heittävät palloa tai keihästä käyttäen vain kättään sen sijaan, että hyödyntäisivät heitossa niin jalkojaan, lantiotaan kuin koko muuta kehoaankin. Feminiininen ruumis kokee oman tilansa rajoitettuna: näiden rajojen ulkopuolinen tila ei ole käytettävissä hänen liikkeilleen. Naiset myös usein näkevät itsensä, ruumiinsa ja liikkeensä katseen kohteena. Feminiininen ruumiillinen olemassaolo viittaa siihen, että nainen on epävarma ruumiinsa kyvyistä ja tuntee, etteivät liikkeet ole täysin hänen kontrollissaan. (Notko 2000 < Young 1990, 51-70; ks. myös Fisher 1970, 528.)

Notkon analysoimissa lukiolaistytöjen haastatteluissa muodostuu merkitysketjuja, joissa väkivalta, valta, maskuliinisuus ja toimijuus kiinnittyvät yhteen, samoin kuin väkivallattomuus, alistaisuus, feminiinisyys ja passiivisuus. Judith Butlerin mukaan sukupuoliperformanssit sisältävät kuitenkin aina toisin toiston mahdollisuuden. Myös Notko viittaa merkitysrakennelmien purkamisen mahdollisuuteen, mikä hänen mukaansa vaikuttaa osittain olevan jo käynnissä. Tämä ilmeni muun muassa lukiolaistytöjen tavassa purkaa omaa aggressiotaan väkivaltaisten kuvitelmiensä avulla. (Notko 2000.)

## 4.2. Asennemuutoksen näkyminen populaarikulttuurissa ja suomalaisessa yhteiskunnassa

Hillitystä, säyseästä ja voimattomasta naiskäsityksestä poikkeavat väkivaltaiset, toiminnalliset naiskuvat mediassa liittyvät 1990-luvulla syntyneeseen laajempaan populaarikulttuurin virtaukseen, joka toimii apuvälineenä markkinoitaessa tuotteita musiikista meikkeihin nuorille naisille. Musiikkibisneksen puolella esimerkiksi Spice Girls ja Alanis Morissette edustavat näkyvimmin niin kutsuttua 'Girl Poweria'. Sarjakuvista hyvä esimerkki taas on Tank Girl, josta tehtiin myös elokuva. NO7 markkinoi 1990-luvun lopulla meikkejään vertaamalla niitä aseisiin, joiden edessä pojat kaatuvat kuin kypsä vilja. (Tasker 1998, 70).

Ilmiön voittokulku tuntuu jatkuvan edelleen: kuten elokuvissa ja sarjoissakin, mainoksissa vilahtelee erilaisia taistelevia naisia ja naissotureita varsin tiuhaan tahtiin. Esimerkiksi yksi maailman suurimmista brändeistä, Pepsi, on hyödyntänyt teemaa kahdessa viimeaikaisessa mainoksessaan<sup>8</sup>. Naispuoliset gladiaattorit tipauttavat Caesarin valtaistuimeltaan laulamalla "We Will Rock You" keskellä Colosseumia vuonna 2004 tehdyssä näyttävässä mainoksessa. Gladiaattoreita esittävät suosittu amerikkalaiset laulajattaret Britney Spears, Pink ja Beyoncé. Uudempi suurella rahalla tehty mainos taas esittelee laulaja-näyttelijä Jennifer Lopezin ja Beyoncé'n samuraitaistelijoina, jotka ajelevat moottoripyörillä, tappelevat baarissa ja kolkkaavat viimeisen uhrinsa Pepsi-pullolla. Taistelevilla naisilla on ilmiselvästi markkina-arvoa, ja ihmiset ovat positiivisessa mielessä kiinnostuneita tämänkaltaisista naisten representaatioista. Ne herättävät houkuttelevia mielikuvia, joiden perusteella ihmiset haluavat ostaa mainostetun tuotteen. Taistelevien sankarittarien ominaisuudet tai osa niistä halutaan toisin sanoen hankkia itselle.

Fiktio ja markkinoinnissa hyödynnetyt mielikuvat muuttuvat kiinnostavalla tavalla todeksi, jos tarkastellaan esimerkiksi naisten kasvanutta innostusta kamppailulajeja kohtaan. Erilaiset urheiluseurat järjestävät nykyään Suomessakin yhä enemmän erityisesti naisille tarkoitettuja kamppailulajien kursseja, ja naiset ovat löytäneet tiensä myös sekaryhmiin. Myös perinaisellisesta lajista aerobicista löytyy nykyään

kamppailulajeista liikkeensä lainanneita variaatioita, kuten Body Combat. Aerobicin uusiin muotoihin kuuluu monenlaisia potkuja, lyöntejä ja aggressiivisia huutoja.

Naisten aikakauslehdissä oli syksyllä 2004 menossa oikea kamppailulajien ja niitä harrastavien naisten esittelyn hyökyaalto. Ainakin kolmen suurilevikkisen naistenlehden (*Anna*, *Me Naiset* ja *Sport Naisille*) syksyn 2004 numeroista löytyy monisivuisia artikkeleita kamppailulajeista. Kuntonyrkkeilyä harrastava toimittaja kertoo *Anna*-lehden kamppailutreenijutussa lajivalinnastaan seuraavasti:

Ihmettelen itsekin, miksi nautin nyrkkeilystä niin paljon. Yksi syy on se, että nyrkkeilytreenit ovat minulle hengähdystauko naisten maailmasta ja rooliidotuksista. Salilla kukaan ei odota, että olisin kiltti, sovitteleva tai empaattinen. Harjoitellessani pääsen myös hetkeksi irti naisten ulkonäköhössötyksestä, sillä karulla kellarisalilla kirjavassa sekaryhmässä ulkoisten seikkojen miettiminen on suorastaan noloa.

Mervi Juusola 2004: Iskuja, potkuja, taistelua. *Anna* 43 (ilm. 21.10). 50–55.

Fyysisesti voimakkaasta, fitness-tyyppisestä naisihanteesta kielii myös nuorisomarkkinointiin ja nuorison tutkimiseen erikoistuneen tutkimus- ja konsultointityritys 15/30 Research Oy:n<sup>9</sup> tekemä tutkimus, joka on osa Kansallisen nuorisotutkimuksen osavuosisiraporttia. Lokakuussa 2004 tehdyssä tutkimuksessa 308:lta 20–25-vuotiaalta naiselta kyseltiin heidän mielipiteitään omasta ulkonäöstään ja median esittämästä naiskuvasta. Naisia pyydettiin muun muassa jatkamaan lausetta ”Haluaisin olla...”. Lähes 90 prosenttia naisista halusi olla kiinteämpi ja lähes 60 prosenttia laihempi, mutta kolmossijan jakoivat noin 45 prosentin osuudella kauneus ja *lihaksikkuus*. Hieman alle 40 prosenttia tahtoi olla pidempiä ja alle 30 prosenttia isorintaisempia. Vastajat halusivat muistuttaa ulkomaisista julkkisnaisista Jennifer Lopezia, Catherine Zeta-Jonesia tai Angelina Jolieta. Suomalaisista julkkiksista heitä taas kiehtoivat eniten Tanja Karpela, Karita Tuomola ja Janina Frostell. (Pölkki 2005)

Suomalaisten kiinnostus voimakkaisiin naisiin henkilöityy nyrkkeilijä Eva Wahlströmissä, joka löysi tiensä niin ikään aikakauslehtien sivuille ja Iltaapäivälehtien

---

<sup>8</sup> Mainoksia löytyy internetistä osoitteesta <http://www.pepsi.fi/mainokset.html>

lööppeihin esiinnyttyään edustavassa asussa ja kampauksessa vuoden 2004 Linnanjuhlissa. Vuoden 2004 nyrkkeilyn EM-hopeamitalistin voi lukea jonkinlaiseksi tosielämän vastineeksi toiminnallisille<sup>10</sup> sankarittarille: lehtihaastatteluissa luodaan vaikutelma, miten hän on joutunut taistelemaan tiensä nyrkkeilyn kärkikastiin, esimerkiksi koska samalla harjoitussalilla käyvät miehet tai valmentajat eivät pidä nyrkkeilyä naisten lajina.<sup>11</sup> *Seura* (nro 10/2005) teki Wahlströmistä kansijutun, joka oli otsikoitu seuraavasti: *Eva Wahlström: Miehet pelkäävät minua*. Hieman erilaisen lukijaprofiilin omaavista lehdistä esimerkiksi *Image* (10/2004) teki Wahlströmistä kansijutun, haastatteli häntä ja nimesi hänet vuoden elovena-tytöksi. Perustelut kuuluivat näin: ”Hän on positiivisinta mitä Suomelle on tapahtunut sitten Lahden MM-hiihtojen: lahjakas, sanavalmis ja edustava urheilija, joka viittaa stereotypioille kintaalla.”<sup>12</sup>

Negatiivisin ilmenemismuoto naisten reaali maailmassa tapahtuvalle fyysiselle aggressiolle tai väkivallalle on naisten tekemien väkivaltarikosten lisääntyminen. Naisten aggressiota tutkinut psykologi Kirsti Lagerspetz tarkastelee aihetta Suomen oikeuspoliittisen tutkimuslaitoksen tilastotietojen valossa teoksessaan *Naisten aggressio*. Hän päätyy lopputulokseen, jonka mukaan naisten tekemien pahoinpitelyjen määrässä on vuosien 1950–1994 välillä havaittavissa selvä nousu. Teot ovat myös saaneet entistä raaempia muotoja. Tappojen ja murhien kohdalla suhteellisissa prosentiosuuksissa ei ole havaittavissa nousua. (Lagerspetz 1998a, 156–160; 1998b.)

---

<sup>9</sup> Yrityksen sivut ja tietoa tutkimuksesta: [www.1530.fi/index.php](http://www.1530.fi/index.php)

<sup>10</sup> Eva Wahlströmässä henkilöityy mielestäni kiinnostus nimenomaan (fyysisestikin) voimakkaisiin ja toiminnallisiin naisiin. Nyrkkeilyn väkivaltaisuuteen tai väkivallattomuuteen en ota kantaa.

<sup>11</sup> Ks. esimerkiksi Marja Aalto 2005: Eva Wahlström, nainen ja nyrkkeily. Nyrkki puhuu. *Seura* 10, 20–23; Upea nyrkkeilijä Eva Wahlström, *Katso!* 46/2004.

<sup>12</sup> [www.image.fi/1004/Suomi-palkinnot.htm](http://www.image.fi/1004/Suomi-palkinnot.htm)

## 5. MEDIATUOTTEIDEN SISÄLTÖANALYYSI, LÄHTÖKOHTANA TUOTANNOLLIS-TALOUDELLINEN NÄKÖKULMA

### 5.1. Sisältöanalyysin periaatteet

Anu Mustosen mukaan mediasisältöjä voidaan tutkia sisältöanalyttisesti. Mediasisällössä – eli median tavassa valita kohteensa ja esittää niitä – olennaista on esitetyn *asian määrä, esittämistapa ja asenteellinen sisältö*. Mustosen mukaan esimerkiksi mediaväkivalta voidaan näyttää lukemattomin eri tavoin, riippuen kuvauksen tunnelmasta, kuvaustavasta, tapahtuman motiiveista ja seurauksista. Analyysia varten on ensiksi määriteltävä tutkimuskohde ja rakennettava tulkinnan kehykset, joiden läpi mediasisältöä tarkastellaan. (Mustonen 2000, 56–57.) Leena-Maija Rossi mainitsee mainosten nais- ja mieskuvia tarkastellessaan, että varsinkin mediatutkimuksessa on jo pitkään puhuttu visuaalisen kulttuurin muodoista teksteinä, joita voi tulkita *lähiluvun* avulla. Kuvien ollessa kyseessä Rossi toteaa puhuvansa itse mielellään *tarkkaan katsomisesta*. (Rossi 2003, 14.)

Tarkastelen tässä luvussa sisältöanalyttisin keinoin mediatuotantokoneiston lopputuotetta eli elokuvia ja yhtä tv-sarjaa, jossa taistelevia sankarittaria esiintyy. Kuten Mustosen mainitsema mediaväkivalta, myös taistelevat sankarittaret voidaan esittää lukemattomin eri painoituksin. Valitsemani tuotteet ovat keskenään hyvin erilaisia ja ammentavat tyyliä ja tarinansa erilaisista lähteistä. Kaikki edustavat kuitenkin toiminnallista, väkivaltaista fiktiota ja jokaisessa on juonen keskiössä nainen. Uskon erilaisia tuotteita tarkastelemalla voivani antaa paremman kuvan taistelevien sankarittarien kirjosta ja toisaalta löytää yhtäläisyyksiä naisen esittämisen tavoista. Tulkintani kehykset eivät ole täydellisen tiukkaan rajatut vaan saattavat mennä osittain myös päällekkäin. Kehykset muodostuvat analyysia kohdentavista teemoista ja niihin liittyvistä kysymyksistä. Olen muodostanut teemoittelun mediatoimijoiden haastatteluissa esille nousseiden asioiden perusteella.

#### 1) Yleiskuva tarkastelemistani mediatuotteista eli esittely:

Mihin genreen tuote kuuluu? Minkälaisia sen idea, juonenkulku tyyli ovat?



## **2) Sankarittarien juuret ja mediatuotteiden genresidonnaisuus:**

Perustuuko mediatuote selkeästi joihinkin muihin tuotteisiin? Mihin sisällön tai sen osan juuret viittaavat: onko ideoita voitu ammentaa esimerkiksi tietyistä alakulttuureista? Toistetaanko tuotteessa perinteisiä sankariteemoja?

## **3) Sankarittarien uutuusarvo ja päätyminen mediatuotteisiin:**

Mikä mediatuotteessa on todella uutta? Mihin usko uutuuden menestymiseen perustuu?

## **4) Voimakkaat ja itsenäiset naishahmot reaktionä yhteiskunnallisiin muutoksiin:**

Miten tuote kiinnittyy syntyajankohtaansa? Voiko tuotteesta löytää tahattomia tai tahallisia yhteiskuntakriittisiä sävyjä? Nouseeko naisen asema millään tavalla esille? Minkälaisia ovat henkilöhahmojen väliset valtasuhteet? Miten naisen toimijuus ja itsenäisyys ilmenee?

## **5) Taistelevan naishahmon ominaisuudet:**

Onko väkivalta perusteltua? Miten hahmo on rakennettu? Miten mediatoimijoiden mainitsema dualismi eli maskuliinisiksi ja feminiinisiksi ajateltujen piirteiden yhdistäminen tulee esille? Hyödynnetäänkö tarinassa yllätyksellisyyttä?

Hyödynnetäänkö huumoria?

## **6) Taistelevien naishahmojen kohdentaminen sukupuolitetuille yleisöille:**

Näkyykö hahmojen suuntaaminen sukupuolitetuille yleisöille eli kahdenlaisiksi oletettuihin tarpeisiin jotenkin? Näkyykö tuotteen suuntaaminen nuorille yleisöille?

## **7) Miten sankarittaret voivat vaikuttaa katsojiin?**

Voiko sarjalla olla vaikutuksia katsojiin? Voivatko vaikutukset olla negatiivisia tai positiivisia? Onko tarinalla erityinen moraalit?

## **8) Suomalainen toimintasankaritar:**

Minkälainen on tai voisi olla Suomessa tuotetun toiminnallisen elokuvan tai tv-sarjan sankaritar? Miksi ja miten se eroaa kansainvälisistä sankarittarista?

Aloitan jokaisen teeman käsittelyn purkamalla tekemiäni mediatoimijoiden haastatteluita, ja laajennan ja syvennän analyysiä nostamalla esiin esimerkkejä tarkastelmistani mediatuotteista. Käytän tulkinnan tukena myös käsittelemieni elokuvien ja tv-sarjojen tekijöiden eri medioille antamia haastatteluita. Helpon saatavuuden vuoksi käytän ohjaajien, käsikirjoittajien ja *Buffy vampyyrintappajan* tapauksessa sarjan luoja, vastaavan tuottajan Joss Whedonin kommentteja. Pyrin tavoittamaan teksteistä itseäni kiinnostavia asioita: mitä tekijät yksinkertaisesti haluavat tuotoksistaan sanoa, mitä asioita he haluavat nostaa esille. Miksi tuotteesta on tehty

juuri sellainen kuin se on? Tarkastelen tekijöiden kommentteja osana tuotteiden esilletuomisen ja markkinoinnin prosessia, mutta pidän niitä myös tekijöiden mielipiteiden ilmaisuina. Leena-Maija Rossi käyttää teoksessaan *Heterotehdas* asteriskia (\*) erottamaan kuva-analyysit muusta tekstistä. Lainaan hänen oivallista keksintöään, sillä näin eri aineistotyyppien analyysit (haastattelut, mediatuotteet) on helpompi erottaa toisistaan.

Ennen mediatoimijoiden haastatteluiden käsittelyä ja sisältöanalyysia tarkastelen lyhyesti naisen historiaa toimintaelokuvissa. Sen jälkeen hahmottelen lyhyesti jokaisen tarkastelemani mediatuotteen idean ja juonenkulun, koska ne ovat usein erottamaton osa esimerkiksi valtasuhteita. Vasta tämän jälkeen siirryn varsinaiseen teemoiteltuun analyysiin.

## **5.2 Nainen toimintaelokuvassa: katsaus lähihistoriaan**

Hollywoodilaisessa toimintaelokuvaperinteessä naisen esittämisen tavat ovat vuosikymmenten ajan olleet melko kaavamaisia. Länsimaisessa toimintaelokuvassa nainen on usein saanut olla joko hölmö, vastentahtoinen apuri (esimerkiksi *Romancing the Stone* 1984; *Medicine Man* 1992), vaarallinen ja viileä vihollinen (femme fatale - traditio) tai pelkkä koriste. Viimeinen sisältyy myös kahteen edelliseen. Laura Mulvey määrittelee klassisessa artikkelissaan naisen roolin perinteisessä valtavirtaelokuvassa passiiviseksi miehen katseen kohteeksi. ”Heidän [naisten] ulkonäkönsä on koodattu voimakasta visuaalista ja eroottista vaikutusta silmälläpitäen. Näin heidän voi sanoa konnotoivan katsottavana olemista.” (Mulvey 1975.) Yleensä naisen tehtäviä ovat myös miessankarin heteroseksualisointi ja tämän maskuliinisuuden pönkitys. Nämä ovat valtavirtaelokuvan vallitsevat linjat naisten esittämisessä, vaikka poikkeuksiakin toki löytyy.

Susanna Paasonen tarkastelee ilmiötä nimenomaan jatkuvuuden näkökulmasta artikkelissaan *Naisen malleja ja naismalleja: television uudet toimintasankarit*. Hän esittää, että median sankarittaria on mielekkäämpää kartoittaa tarkastelemalla jatkuvuuksia kuin pitämällä ilmiötä vallankumouksellisena uutuuksena suhteessa menneeseen. Jälkimmäinen näkökulma aiheuttaa harhan voimakkaasta edistyksestä, jota

naishahmoissa ajatellaan tapahtuneen. Paasonen nostaa esimerkeiksi 1970-luvun sarjat *Charlien enkelit* (*Charlie's angels* 1976–81), *Bionic Woman* (1976–78) ja *Wonder Woman* (1976–79). Hän löytää muutamia esimerkkejä myös elokuvista sekä 1970- että 80-luvun puolelta. (Paasonen, 2004,121.) En itse ole tutustunut näihin vanhempiin mediatuotteisiin, joten en voi niitä kommentoida, mutta 1990-luvulla elokuvissa esiintyneet vahvat sankarittaret ovat minulle tuttuja: vahvoja naishahmoja on esimerkiksi elokuvissa *Thelma and Louise* (1991), *Terminator 2: Judgement Day* (1991), *Aliens* (1986) ja *Alien3* (1992). Sankarittaret ovat silti olleet enemmän poikkeus kuin sääntö ennen 90-luvun puoliväliä tehdyissä toimintaelokuvissa ja -sarjoissa.

1970–80 -luvuilla toimintaelokuviin ilmestyivät megabudjetit, ja tämän myötä niistä tuli osa valtavirtaelokuvaa. Yvonne Tasker erottelee 80-luvun toimintaelokuvista kaksi pääsuuntausta: 1) elokuvat, joissa esiintyy kärsivä, hiljainen ja katkeroitunut sankari tai 2) elokuvat, joissa on vallitsevana parodinen, humoristinen sävy. Vielä 80-luvun puolivälissä ensimmäinen suuntaus oli hallitsevana, mutta 90-luvun puolivälissä kevyempi, sarjakuvamainen sävy alkaa olla tyypillinen. Oivallinen esimerkki tästä on elokuva *The Last Action Hero* (1993), joka tosin floppasi. Sama kieli poskessa -asenne toistuu kuitenkin monissa sen menestyksekkäämmissä seuraajissa. (Tasker 1998, 72–73.)

Mielenkiintoista on, miten nimenomaan parodia ja camp ovat auranneet tilaa naispuolisille sankareille. (Tasker 1998, 72–73; Paasonen 2004, 124.) Sankareita ei enää tarvitse ottaa haudanvakavasti, vaan he voivat olla liioiteltuja, ajoittain jopa yksinkertaisia, humoristisia, ristiriitaisia... kuten kovanyrkkiset, superkauniit taistelulajeja taitavat naiset. Sankarittaria alkoi ilmestyä suuremmassa mittakaavassa toimintaelokuviin ja -sarjoihin nimenomaan 1990-luvun puolivälistä lähtien. Huomionarvoista on, että tytöt samastuvat tutkimusten perusteella helpommin nimenomaan hauskoihin sankareihin, kuten luvussa *Yksilön identiteetti ja samastuminen* totesin. Kenties tämä pätee myös sankarittarien kohdalla.

Naisten sankaruuden kehitys on kulkenut eteenpäin asteittain. Taskerin teos on ilmestynyt vuonna 1998, ja hän mainitsee yksinäisten sankarittarien olevan vielä harvassa. Sen sijaan sankari/sankaritar -pareja hän mainitsee olevan paljon, kuten

vaikkapa elokuvassa *Speed* (1994). (Tasker 1998, 74.) Työni kirjoittamisen aikaan yksinäiset sankarittaretkaan eivät ole enää poikkeus.

Paasonen kuitenkin toteaa, että kamppailutaitoiset naiset eivät pääsääntöisesti kannattele suuren budjetin toimintaelokuvaa, vaikka ovatkin jo niiden ja television toimintasarjojen vakiohahmoja. (2004, 124.) Ilmiö on siis yhä jossain määrin marginaalissa. Mielenkiintoista on myös, että vaikka naiset eivät enää olekaan pääasiassa passiivisessa roolissa, heidän ulkonäkönsä on edelleen hyvin eroottinen ja hehkeä, Mulveyn sanoin ”koodattu voimakasta visuaalista ja eroottista vaikutusta silmälläpitäen...” (1975).

### **5.3. Tutkimieni mediatuotteiden esittely**

#### **5.3.1. *Buffy vampyyrintappaja***

Lajityypiltään tv-sarja *Buffy vampyyrintappaja* (*Buffy the Vampire Slayer*, USA 1997–2003) edustaa lähinnä teinikauhua, joka on syntynyt alun perin halpojen elokuvien piirissä. Teinikauhussa teini-ikäiset päähenkilöt joutuvat tekemisiin yliluonnollisten ilmiöiden kanssa, ja teinit myös toimivat pääasiallisena kohderyhmänä. Lisäväriä ja varmasti myös aikuisempia katsojia sarjan pariin tuovat taitavasti kudotut juonenkäänteet, camp-henkinen huumori ja itserefleksiivinen suhtautuminen itse tarinaan ja sen hahmoihin. Viittailu ajankohtaisiin populaarikulttuurin ilmiöihin, historiallisiin myytteihin ja taruihin tuo mukanaan omat mausteensa. Ominaista sarjalle on myös ”anarkistinen hyppely komediasta tragediaan”<sup>13</sup>. Humoristinen ja itseironinen asenne on siis yksi sarjaa vahvasti luonnehtivista tyylillisistä piirteistä.

Idea vampyyreita tappavasta työstä on amerikkalaisen Joss Whedonin. Hän on kertonut kyllästyneensä kauhuelokuviin, joissa nuorten naisten osana on lähes poikkeuksetta kuolla. Tästä syntyi idea heiveröisen näköisestä blondista, joka pystyykin puolustamaan itseään. (Huttunen 2003, 14.) Aiheesta tehtiinkin elokuva vuonna 1992. Se ei ollut

---

<sup>13</sup> An Interview with Joss Whedon. The *Buffy the Vampire Slayer* creator discusses his career. 2003. [IGN FilmForce](http://filmforce.ign.com/articles/425/425492p6.html). <http://filmforce.ign.com/articles/425/425492p6.html>

menestys, mutta saman idean ympärille hieman myöhemmin luotu sarja (ensiesitys televisiossa 1997) sen sijaan on kohonnut kotimaassaan Yhdysvalloissa kulttiasemaan.

Myös Suomessa sarja on saanut uskolliset faninsa, mutta yhtä suureen menestykseen kuin ulkomailla se ei ole yltänyt. Haastattelemani MTV3:n edustajan mukaan sarja tuli kanavalle osana pakettikauppaa, ja mitään erityisiä intressejä sarjan ostamiseen ja esittämiseen ei ollut. Enemminkin sen esitysjankohdan valinta aiheutti ongelmia: runsaan väkivallan vuoksi sitä ei voinut sijoittaa alkuiltaan, mutta sarjan kohderyhmänä olivat kuitenkin nuoret.

Sarjan tapahtumat sijoittuvat hyvin fiktiiviseen maailmaan, voisi jopa sanoa toiseen todellisuuteen, jossa tavallista maailmaa koskevat säännöt eivät päde. Sarjan idea tiivistettynä on seuraava: Sunnydalen pikkukaupungissa lukiota käyvä, tarinan alussa 16-vuotias Buffy Summers (Sarah Michelle Gellar) huomaa olevansa ”valittu”, toisin sanoen hänen kohtalonaan on taistella ihmiskuntaa uhkaavia vampyyreja ja muita pahan välikappaleita vastaan (LIITE 2, kuva 1). Vampyyrit ja erilaiset hirviöt ovat pian hänen arkipäiväänsä. Sarjan muita tärkeitä hahmoja ovat Buffyn lisäksi hänen ystävänsä sekä vanhempi auktoriteettihahmo, ”valvojana” toimiva tuonpuoleisen asiantuntija Rupert Giles (Anthony Head).

Joss Whedon toimi sarjan vastaavana tuottajana (executive producer) ja käsikirjoittajana sen kaikkien seitsemän tuotantokauden ajan. Hän on opiskellut yliopistossa elokuvatutkimusta, ja hänen sivuaineinaan olivat gender-opinnot<sup>14</sup>. Whedon mainitseekin, että feminismi on kantava voima hänen kaikissa töissään, mutta tiukkapipoista, osoittelevaa feminististä sanomaa hän ei halua tunkea mihinkään mukaan.<sup>15</sup> Buffysta mies toteaa: ”Suunnittelin Buffysta ikonin, tunteita herättävän kokemuksen. Halusin, että sarjaa rakastetaan tavalla, jolla muita sarjoja ei ole mahdollista rakastaa. -- Halusin hänen olevan kulttuurinen ilmiö. Halusin nukkeja, kung fu -otteella varustettuja Barbie-nukkeja. Tahdoin ihmisten ottavan sarjan omakseen

---

<sup>14</sup> Ilmaisua ’gender studies’ käytetään angloamerikkalaisissa maissa usein synonyyminä naistutkimukselle, ’women’s studies’.

<sup>15</sup> An Interview with Joss Whedon. The *Buffy the Vampire Slayer* creator discusses his career. 2003. IGN FilmForce. <http://filmforce.ign.com/articles/425/425492p6.html>

kokonaisvaltaisella tavalla.”<sup>16</sup> (Robinson. Käännös minun.) Edellisen perusteella sarjalla voi katsoa olevan kytköksiä naisten yhteiskunnallisen asemaan ja konventionaalisiin tapoihin representoida naista tietyn genren (kauhu) piirissä. Whedonin kommenttien valossa siinä voi ajatella piilevän tietoisia vastakulttuurisia aineksia.

### 5.3.2. *Lara Croft: Tomb Raider*

*Lara Croft: Tomb Raider* (2001) ja sen jatko-osa *Lara Croft: Elämän lähde* (*Lara Croft: the Cradle of Life* 2003) edustavat tyyliltään ja juoneltaan keskitien toimintaelokuvaa. Seikkailu, aarteenmetsästyksen ja taistelu pahiksia vastaan muodostavat elokuvien kantavan rakenteen. Käsittelen omassa työssäni tarkemmin nimenomaan ensimmäistä elokuvaa, joka ei pyri olemaan sen suurempaa taidetta. Elokuvien idea on peräisin hyvin suositusta Playstation-pelistä, jonka ensimmäinen osa ilmestyi markkinoille vuonna 1996. Tämä on sinänsä mielenkiintoista, sillä tavallisin suuntaus on tehdä elokuvasta peli: Lara Croftin kohdalla elokuva onkin pelin sivutuote.

Elokuvan päähenkilö Lara Croft (Angelina Jolie) ominaisuuksineen ja taustoineen on poimittu suoraan pelistä (LIITE 2, kuva 2). Lara Croft on erikoinen sekoitus hyvin naisellista naista ja machomiestä. Naisellisuus ilmenee lähinnä hahmon ulkonäössä ja maskuliinisuus käyttäytymisessä ja kiinnostuksenkohteissa. Pelihahmo Lara Croftille on luotu varsin tarkkaan dokumentoitu ja yksityiskohtainen menneisyys, luonne ja ulkonäkö, joita varsinkin ensimmäisessä elokuvassa pyrittiin uskollisesti noudattamaan.

Ensimmäisen elokuvan idea on lyhyesti seuraava: Sekä isänsä että äitinsä jo lapsena menettänyt päähenkilö, englantilainen aatelinneito Lara Croft asuu valtavassa kartanossa miespalvelijansa Hillaryn (Chris Barrie) ja miespuolisen ”teknisen apulaisensa” Brycen (Noah Taylor) kanssa. Laran elämä on jokapäiväistä seikkailua ja aarteenmetsästyksiä, mutta hän ikävöi suuresti isäänsä. Yllättäen isä näyttäytyy Laralle unessa ja ohjaa hänet salaperäisen aarteen, valon kolmion jäljille. Kolmio antaa hallitsijalleen voiman hallita

---

<sup>16</sup> I designed *Buffy* to be an icon, to be an emotional experience, to be loved in a way that other shows can't be loved. -- I wanted her to be a cultural phenomenon. I wanted there to be dolls, Barbie with kung-fu grip. I wanted people to embrace it in a way that exists beyond.

aikaa. Kolmiota tavoittelee myös pahiksia edustava salaseura, joka Laran on voitettava nopeudessa, jotta maailma ei päädy salaseuran vallan alle. Tästä alkaa kilpajuoksu, joka johdattaa sankarittaren ensin Kaakkois-Aasian viidakoihin ja sieltä Siperiaan. Laran henkilökohtainen motiivi kolmion saamiseksi on se, että hän haluaisi palata ajassa taaksepäin ja estää isänsä kuoleman.

### **5.3.3. *Hiipivä Tiikeri, piilotettu lohikäärme***

*Hiipivä Tiikeri, piilotettu lohikäärme* on kiinalainen wuxia-elokuva<sup>17</sup> mutta myös suurta draamaa. Sen voisi luokitella historialliseksi seikkailuelokuvaksi, jossa melodramaattiset elementit ovat vahvasti esillä. Punaisena lankana elokuvassa on nuoren naisen, Jen Yu'n (Zhang Ziyi) epäröinti soturielämän, rakkauden ja ylhäisönaisen roolin vaatimusten välillä. Elokuvassa on mielestäni joitain varsin selkeästi feministisiä sävyjä: tarinan ristiriidat ja kamppailut muodostuvat hyvin pitkälle naisen roolin ja yhteiskunnallisen osan käsittelystä. Vapaus ja toisaalta sääntöihin alistuminen asetetaan vastakkain. Käsittelen aihetta tässä lyhyesti, koska se on käytännössä elokuvan keskeisin idea. Elokuvan kolme tärkeää naishahmoa kamppailevat kukin sääntöjen noudattamisen ja niiden rikkomisen ristiaallokossa.

Elokuva perustuu viisiosaisen kiinalaisen romaanisarjan neljänteen teokseen. Ohjaaja-tuottaja Ang Lee luki teossarjan ja ”löysi” elokuvan ainekset sen neljännessä osasta. Neljäs osa on nimenomaan Jenin tarina, ja Lee kertoo, että vahvat naishahmot kiinnostavat häntä. Erityisen mielenkiintoiseksi tarinan tekee se, että vahva nainen esiintyy hyvin machona pidetyssä genressä (wuxia), johon lukeutuvan elokuvan Lee on pikkupojasta asti halunnut tehdä.<sup>18</sup>

Elokuvan kaikki kolme keskeistä naishahmoa ovat hyvin itsenäisiä ja vahvoja – muutoinkin kuin taistellessaan. Elokuvan kolme vahvaa naista ovat nuori ylhäisönainen Jen, isältään perityn vartiointiliikkeen omistava Shu Lien ja vaarallinen rikollinen

---

<sup>17</sup> Wuxia-elokuviksi kutsutaan kung fu -elokuvia edeltänyttä hongkongilaista toimintaelokuvien aaltoa, joka sai alkunsa 1960-luvun puolivälissä. Kung fusta taas tuli trendi heti 70-luvun alussa. Myöhemmin tyylit sulautuivat yhteen. (Teo 1996, 174–186.) Oman ymmärrykseni mukaan wuxia-elokuvissa miekka on nyrkkiä keskeisempi ase, toisin kuin kung fussa.

<sup>18</sup> Ang Lee and James Schamus: *Crouching Tiger Hidden Dragon*. 7.11.2000.  
<http://film.guardian.co.uk/interview/interviewpages/0,6737,394676,00.html>

Jadekettu (LIITE 3, kuva 1). Keskeiset miespuoliset hahmot ovat Shu Lienin ystävä, miekkamestari Li Mu Bai ja nuori, lainsuojaton aavikkosoturi Lo, Jenin salainen rakastettu. Jadekettu on vanhempi naissoturi, lainsuojaton, joka on aikoinaan varastanut salaiset miekkaopit ja murhannut mystisellä Wudang-vuorella asuvan miekkamestarin. Miekkamestari oli Li Mu Bain ystävä ja Shu Lienin kihlattu. Murhatekojen jälkeen Jadekettu on painunut maan alle ja opettanut Jenille taistelutaitoja kymmenen vuoden ajan naamioituneena kotiopettajaksi. Elokuvan juonikuviot ovat siis kuin suoraan jostain saippuasarjasta.

Kolmesta naisesta nuori Jen on keskeisin hahmo, koska juoni kehittyy pitkälti hänen edesottamustensa puitteissa. Muut yleensä vain pyrkivät korjaamaan tilanteen. Jen kapinoo aristokraattinaisen roolia ja kaikkia mahdollisia auktoriteetteja vastaan. Elokuvan alussa hän on näennäisen alistunut osaansa ja on naimissa mahtavan Gou -suvun jäsenen auttaakseen isäänsä. Salaa hän kuitenkin ihailee kiihkeästi Giang Hu'n maailmaa eli villiä ja vapaata soturielämää. Giang Hu'ta elokuvassa symboloi Li Mu Bain omistama maaginen miekka Sininen syvyys, joka Jen varastaa pariinkin otteeseen elokuvan kuluessa.

Shu Lien puolestaan on naissoturi ja elää suhteellisen vapaasti, mutta myös hänen tragediansa piilee yhteiskunnan säännöissä. Li Mu Bai ja Shu Lien rakastavat toisiaan, mutta eivät voi lähentyä koska tahraisivat silloin Shu Lienin edesmenneen kihlatun muiston. Myöhemmässä vaiheessa Shu Lien sanookin Jenille, ettei hänkään ole saanut maistaa vapautta: hänenkin on kunnioitettava naisen velvollisuuksia. Kun Li Mu Bai ja Shu Lien lopulta uskaltavat lähestyä toisiaan, onkin jo liian myöhäistä, ja Li Mu Bai kuolee Jadeketun myrkkynuolesta.

Jadekettukaan ei ole syyttä paha. Elokuvan alkupuolen taistelukohtauksessa, jossa Jadekettu ja Li Mu Bai ovat vastakkain, paljastuu syy, jonka vuoksi soturinainen on valinnut lainsuojattoman elämän eli murhannut Wudang-vuoren Mestarin ja Li Mu Bain ystävän sekä varastanut salaiset opit: ”Mestari aliarioi meidät naiset. Sänkyyn kyllä kelpasin, mutta oppiin en! Sietikin kuolla naisen käden kautta!” Toisessa yhteydessä tulee ilmi, että Wudang-vuorelle ei oteta ollenkaan naisia oppiin. Li Mu Bai tosin toivoo voivansa tehdä Jenin kohdalla poikkeuksen, sillä hän on erittäin lahjakas taistelija, ja Li Mu Bai pelkää, että hänestä voi tulla ”myrkyllinen lohikäärme”.



Ilmeisesti Li Mu Bai pohjimmiltaan ymmärtää, miksi Jadekettu on katkera tappaja, eikä halua Jenille samaa kohtaloa.

#### **5.3.4. *Kill Bill vol. I-II***

Kill Bill -elokuvat ovat kulttimaineeseen nousseen Quentin Tarantinon käsikirjoittamia ja ohjaamia. Tarantino on auteur-tyyppinen kokonaistaideteoksien luoja, joka ei tee helposti sulavia viihde-elokuvia mutta kahmii silti suuria yleisöjä. About-Internetsivuston haastattelussa hän toteaa seuraavaa: ”Minun ei tarvitse tehdä työtä elääkseni. Voin olla taiteilija ja saan arvostusta taiteilijana, ja myös tuotokseni nähdään taiteena.<sup>19</sup>”

Trendeihin Tarantino on joka tapauksessa aina osannut tarttua, viimeisimpänä markkinamiehen taidonnäytteenä hän on valjastanut taistelevan sankarittaren elokuvansa päärooliin. *Kill Bill* -duo on arthouse-väkivaltaelokuvien kaupallistunut perillinen. Ennen Tarantinoa arthouse-väkivaltaa tehtiin pienellä budjetilla ja esitettiin pääasiassa pienissä elokuvateattereissa. Genrelle tyypillistä on kokeellisuus ja arvaamattomalla väkivallalla mässäily. (Paloheimo 2003, 54.) *Kill Bill* -elokuvat ovat leikittelyä kliseillä ja kokeiluilla. Vaikutteita ammennetaan surutta niin kung fu- ja samurai -elokuvista kuin westerneistäkin. Väliin on leikattu animaatiota, ja välillä elokuva vaihtuu mustavalkoiseksi.

*Kill Bill* -elokuvien idea on lyhyesti seuraava: Nainen herää sairaalassa oltuaan vuosia koomassa. Nainen on Beatrix Kiddo, entinen palkkamurhaaja, jonka hänen työnantajansa ja palkkamurhaajakollegansa yrittivät tappaa hänen omissa häissään (LIITE 3, kuva 2). Sulhanen ja hääväki ovat kuolleet, samoin naisen syntymätön lapsi – tai näin hän aluksi luulee. Nainen lähtee veriselle kostoretkelle tarkoituksenaan tappaa entiset kollegansa ja työnantajansa Bill. Koko elokuvan tarina kulkee kostoretken varassa: Beatrix etsii kohteitaan, kohtaa ylivoimaiselta vaikuttavia vastuksia ja kärsii,

---

<sup>19</sup> I mean, the number one thing that I probably enjoy the most with the lucky situation that I have where I get to live the life of an artist in the most expensive art form in the world, I guess. That’s if you don’t consider architecture.) I don’t have to work for a living. I get to be an artist and I get to be respected as an artist and my stuff is viewed that way.” Suomennos minun.

mutta voittaa kuitenkin aina lopulta. Elokvaduon lopussa hän on vastakkain kostoretkensä huipentuman, Billin kanssa.

Päähenkilön lisäksi muut keskeiset hahmot ovat toiset palkkamurhaajat, jotka kaikki ovat viehättäviä nuoria naisia. Palkkamurhaajien työnantaja, Bill, on myös hyvin keskeinen hahmo: hän on Beatrix Kiddon koston pääkohde, mutta toisaalta hänen entinen rakastajansa ja myös hänen lapsensa isä. Elokvissa esiintyy myös kaksi muuta miespuolista ”mestaria”, joihin Beatrixin suhde on jossain määrin ristiriitainen: I-osassa maailman hienoimpia samuraimiekkvoja valmistava Hattori Hanzo ja II-osassa vuorella asuva julma kung fu -mestari.

#### **5.4. Sankarittarien juuret ja mediatuotteiden genresidonnaisuus**

*-- suuri yleisö ei kato juttuja sen takia, että ne ois radikaaleja. Ne katoo niitä sen takia, että ne on hyviä. Silloin se radikaalisuus ei riitä. Pelkkä se erilaisuus ei riitä. Vaan sen pitää olla niinkun kaikissa hyvissä jutuissa 90 % tuttua ja 10 % vierasta. Se 10 prosenttia vierasta voi olla se, että se on nainen ja sitten jotain tällasia elementtejä, mutta kaikessa muussa sen pitää mennä aika tutulla jäljellä. Kun tehdään suuren yleisön tuotteita. (T1)*

Taistelevan sankarittaren hahmo asettuu suureksi osaksi miespuolisten edeltäjiensä aseisiin. Nainen pääosissa ei yksistään riitä houkuttelemaan yleisöä teattereihin tai tv:n ääreen, vaan tarinan ja elokuvan kokonaisuuden pitää olla toimiva, sen esittämän maailman tulee kiehtoa. Perinteiset toimintaelokuvat alalajeineen tarjoavat valmiiksi pureskellun ympäristön ja tutut juonikuviot, joiden pyörteisiin sankaritar on helppo sijoittaa. Ympäristöt ja tiettyä kaavaa toistavat tapahtumat on jo todettu toimiviksi, ja ne ovat yleisöille tuttuja. Sankarin vaihtaminen naiseksi on tällöin ehkä helpompi hyväksyä.

Toiminta- ja väkivaltagenre ja sen vakiintuneet tavat esittää sankari toteutuvatkin hyvin pitkälle valtavirtaelokuvan sankarittaren kohdalla. Hahmoa kuvattiin muun muassa ”elokuvan kannalta aika perinteiseksi päähenkilöksi”, mutta uudelleenlaisiksi naishahmoksi. Suurin osa sankareihin pätevistä säännöistä toteutuu myös sankarittarien kohdalla: Sankarittarellakin pitää olla heikko kohtansa, kryptonitittinsa, kuten toimivilla

sankareilla kautta aikojen. Myös ”trauma” tai ”viallisuus”, josta sankari paranee elokuvan/sarjan kuluessa, kuvattiin mielenkiintoiseksi ja tärkeäksi kiinnostuksenherättäjäksi myös sankarittarien kohdalla. Sankarit ovat usein jollain tavalla yhteiskunnan tai yhteisönsä ulkopuolella – kuten sankarittaretkin (Tasker 1993, 148). Toimintaelokuvista tutut, hyväksi havaitut perusteemat toistuvat elokuvissa.

*Toimintasankarit purkavat aggressioitaan ja toteuttavat itsenäisyyttään tavalla, johon arkikatsoja ei omassa elämässään pysty tai uskaltaudu. Hahmot ovat ikään kuin katsojien kostofantasioiden marionetteja. (T3)*

Väkivalta- ja toimintaviihteen terapeuttisesta puolesta puhuu muun muassa elokuva- ja tv-tutkimuksen dosentti Veijo Hietala. Hänen mukaansa ”Oikeaoppisen väkivaltafiktion psyykkisenä ytimenä onkin fantasia kostosta ja tilien tasaamisesta oikeudenmukaisuuden mittarina<sup>20</sup>” (Hietala 2005, 12). Miehet ovat kautta elokuvahistorian pelastaneet naisia, suojelleet heitä ja kostaneet naistensa puolesta: sankarittarien myötä naiset saavat itse suorittaa terapeuttisen kostonsa.

\* Ääriesimerkkinä pelkän kostoteeman ympärille rakennetusta sankaritar-elokuvasta toimii *Kill Bill vol. 1–2*. Elokvien sankaritar on yksinäinen kostaja, kuin suoraan jostain klassisesta lännenelokuvasta. Westernien järkähtämättömän päättäväiset ja armottomat sankarit ovat epäilemättä olleet yksi lähtökohta elokuvan sankaritarhahmolle, ja elokuvan taustamusiikkinkin soi ajoittain lännenelokuvien kulta-ajan säveltäjän Ennio Morriconen sävellyksiä. Sankaritar ei kuitenkaan ole pyssysankari, vaan trendikkäät kung fu- ja wuxia-elokuvat toimivat väkivaltakohtausten innoittajana. Veitset, miekat ja nyrkit ovat siis keskeisimmät aseet. Sankarittaren suurin trauma ja samalla hänen kostoretkensä motivoija on lapsen menetys.

*Buffy vampyyrintappaja* -sarjan tyylillisenä innoittajina ja idean lähteenä toimivat B-luokan kauhuelokuvat huvittavine nimineen – tästä nimi ’Buffy’. B-luokan kauhussa naiset on useimmiten kuvattu hyvin yksiulotteisesti uhreina ja seksiobjekteina. Sarjan ”isä” Joss Whedon halusi omien sanojensa mukaan lisätä keitokseen ”voimaantuneen”<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Niin sanottu katarsisteoria, ajatus väkivaltaviihteen katsomisen aggressioita purkavasta vaikutuksesta on useiden väkivaltaviihteen vaikutuksia tarkastelleen tutkijan toimesta hylätty, mutta se ei vie pois esimerkiksi kostoteeman toimivuutta. (katarsisteoriasta ks. esimerkiksi Lagerspetz, Kirsti 1977: Aggressio ja sen tutkimus. Helsinki: Tammi.)

<sup>21</sup> Engl. empowered. Naistutkimuksessa käytetään yleensä suomennosta ’voimaantunut’.

naishahmon, joka on keskeisessä roolissa.<sup>22</sup> Sarjan esikuvina olevien mediatuotteiden sukupuoliroolit on siis ainakin päähenkilön osalta kiepautettu nurin. Kuvastonsa ja usein myös juonenkäänteensä sarja ammentaa halvoista kauhuelokuvista sekoittaen niihin teini-ikäisille katsojille läheisen high school -ympäristön ihastumisineen ja seurusteluineen.

Perinteiset toimintasankarit ovat usein jollain tavalla yhteiskunnan ulkopuolella, he toimivat yksin eivätkä tarvitse muita (Tasker 1993, 148). Buffy vaikuttaa poikkeavan tästä kirjavan ystäväjoukkonsa ansiosta, joka usein on korvaamaton apu. Erillisyys muista kuitenkin luonnehtii Buffyn tuntemuksia usein, sillä hän on erikoisasemassa muihin nähden tehtävänsä ja kykyjensä vuoksi. Sankarin/sankarittaren on jollain tavalla noustava ympäristönsä yläpuolelle. Tässä piilee myös hänen sankarillinen traumansa ja traagisuutensa.

Lara Croft asettuu sujuvasti perinteisten hollywoodilaisten seikkailu- ja toimintaelokuvien sankareiden jatkumoon – muutoin kuin sukupuolensa puolesta. Läheisin vertailukohde lienee Indiana Jones -trilogia: molemmat hahmot ovat korkealle koulutettuja ja edustavat siten valkoista sivistyneistöä, joka seikkailee epämääräisissä eksoottisissa ympäristöissä etsien salaperäisiä, myyttiseen menneisyyteen sijoittuvia aarteita. Hyvin samankaltainen naishahmo esiintyy myös tv-sarjassa *Aartenmetsästäjä* (*Relic Hunter* 2000–). Lara toimii pääasiassa yksin, hänen apulaisensa ovat toissijaisessa osassa tehtäviä suoritettaessa. Hahmon taustalla vaikuttaa vakiintunut sankarityyppi, jossa voi nähdä jäänteitä kolonialismin hengestä. Konventiot vaikuttavat menevän uusiksi ainoastaan hahmon sukupuolen osalta. Tälläkin hahmolla on traumansa eli isän ennenaikainen kuolema.

Ensimmäisessä pelihahmoon perustuneessa elokuvassa pyrittiin peilaamaan pelin luomia maailmoita ja hahmoja mahdollisimman uskollisesti. Pelihahmo piti muuttaa ihmishahmoksi eikä alkuperäisestä ulkonäöstä ei saanut poiketa. (Head 2003). Tämä tehtiin, koska elokuvan ydinyleisö koostui pelin faneista. Lähtökohdiltaan Lara on aatelissuvun perijätär, mikä korostaa hänen erityislaatuaan ja nostaa hänet ympäristönsä yläpuolelle. Jos Buffy on erityinen ”tehtävänsä” vuoksi, Lara on sitä syntyperältään.

---

<sup>22</sup> An Interview with Joss Whedon: The *Buffy the Vampire Slayer* creator discusses his career. 2003. [IGN FilmForce](#).

Laadukas syntyperä osaltaan selittää Laran erityiset kyvyt, jalostuneet taistelutaidot, älykkyyden ja ihanteellisen ulkonäön.

*Hiipivä tiikeri, piilotettu lohikäärme* nojaa vahvasti oman lajityyppinsä perinteisiin, mutta mukana on myös ripaus uusia tuulia. Miekkaa ja nyrkkiä kätevästi käyttävät naiset ovat sinänsä jo vanhaa perua hongkongilaisessa ja kiinalaisessa taistelulajielokuvassa. Hong Kong -elokuvia tutkinut Stephen Teo mainitsee useaan otteeseen wuxia- ja kung fu -elokuvaa käsitellessään sankareiden olleen alusta asti sekä miehiä että naisia, vaikka ei sukupuolikysymykseen erityisesti puutukaan (Teo 1996, 174–186). Genren historia siis sallii taistelevan naisen mukanaolon, mutta naisten vahvuus ja keskeisyys juonen kannalta on uutta. Kuten Lara Croft, myös *Hiipivän tiikerin* sankarittarista keskeisin on aatelisneito, syntyperältään erityislaatuinen nainen. Päähenkilöllä on ystäviä ja liittolaisia, mutta hän toimii lopulta kaikkia heitä vastaan vapaudenkaipuutensa sokaisemana.

### **5.5. Sankarittarien uutuusarvo ja päätyminen mediatuotteisiin**

Menestyksekkäät mediatuotereseptit ovat tyyliä laskelmointia, aktiivista vaihtelun hakemista kuluneisiin toiminnallisiin tarinoihin ja silkkaa kokeilua. Amerikkalaisen elokuvan todettiin olevan enemmän viihdettä kuin taidetta tai kulttuuria: *Sen funktio ei ole niinkun tuottaa ensisijaisesti taide-elämyksiä, vaan sen funktio on tuottaa rahaa studioiden omistajille, osakkeenomistajille.* (T1) Kaupallisen viihde-elokuvan tekijöiden pääasiallinen kiinnostuksen kohde on tuottaa mahdollisimman suurta yleisöä kiehtovia mediatuotteita. Päämääränä on tarjota *aina jotain uutta.*

*Hahmojen ja tarinoiden rakentaminen on tuottajien arkipäivää. Aina etsitään jotain uutta näkökulmaa, ja jos se jossain toimii, sitä yritetään muuallakin kopiaida. -- Kun aika on kypsä jollekin asialle, se voi nousta esiin.* (T4)

Mediatoimijoiden päätyminen tekemään sankarittaria sisältäviä tuotteita nähtiin hyvinkin proosallisessa valossa. Mediatoimijat etsivät koko ajan jotain uutta, ja tuoreita ideoita ja näkökulmia myös testataan ja tuotekehitetään jatkuvasti. Pohjois-Amerikan tuotantokoneistojen mittakaavassa muutama floppannut tv-sarja, videopeli tai saati sitten sarjakuva ei paljon paina vaakakupissa, jos menestystuotteen reseptin voi rakentaa

niiden ansiosta varmalle pohjalle. Elokuva on Hollywoodinkin mittakaavassa iso riskisijoitus, ja tuotantobudjetit ovat tällä hetkellä kasvamaan päin. Tämän vuoksi uudet ideat ilmestyvät aina ensin vähemmän riskialttiisiin tuotteisiin.

*-- kun mä ajattelen amerikkalaista koneistoa niin siellä kehitellään ja varmaan tehdäänkin lukuisia, satoja erilaisia sarjakonsepteja joita testataan yleisöllä et meneekö tää. Jos se ei lähe menemään, niin se poistetaan telkkarista ja siellä päin maailmaa se ei oo iso asia, koska se perustuu niinkun siihen tuotekehitykseen ja testaukseen. Et jos joku ei toimi, niin sit se on, se unohdetaan ja mennään seuraavaan, et jos kymmenestä sarjasta yks on hyvä, niin sitten se riittää. Et silloin on työ palkittu. (T2)*

Informanttien mukaan toimintagenre on kaivannut uudistumista, mieshahmot ovat kuluneita ja tarinat toistensa kaltaisia. Nainen on ”kliseisenäkin erilainen toimintahahmo” (K2). Hahmo tarjoaa erilaisen samastumiskohteen sekä mahdollisuuksia uudenlaisten ”set-uppien”, tilanteiden ja juonikuvoiden rakentamiselle.

Erityisesti nuoremmille katsojille viihdettä tuottavat toimijat pyrkivät pysyttelemään trendien harjalla, ja he hyödyntävät esimerkiksi vastakulttuurisia virtauksia. Eräs informanttini totesi, että erilaisuutta pidetään tämän hetken mediakulttuurissa usein arvokkaampana kuin laatua: erilaisuus on muodikasta ja hauskaa, ja mitä enemmän rajoja rikotaan ja mitä enemmän ”vanhat piirit” sitä paheksuvat, sitä enemmän tuotteita kiitellään ja ylistetään tietyssä nuorempien, 20–30 -vuotiaiden katsojien ja trendikkäitä medioita edustavien kriitikoiden muodostamassa joukossa, josta hyvin pitkälle koostuu toimintaelokuvien ydinyleisö.

Lisäksi voisi todeta, että aggressiivinen, toimiva nainen ei ole mikään ennennäkemätön uutuus. *Charlien enkelit* perustuu samannimiseen tv-sarjaan, jota tehtiin vuosina 1976–81. Susanna Paasonen mainitsee artikkelissaan *Naisen malleja ja naismalleja: television uudet toimintasankarit* lukuisia muita esimerkkejä, jotka eivät mielestäni muodosta aivan niin selkeää aaltoa kuin nyt meneillään oleva – toki median volyyymi, markkinoilla olevien elokuvien ja sarjojen määräkin on kasvanut 70-luvulta nykypäivään tultaessa. Käsittelen aikaisempia sankarittaria Paasonen artikkelin pohjalta hieman kattavammin luvussa 5.2. Vieläkin aikaisemmin taistelevia naisia on käytetty esimerkiksi pehmopornahtavissa alakulttuurin tuotannoissa. Amerikkalainen Andy Sidaris on jo vuodesta 1973 tehnyt elokuvia, joiden pääosaa näyttelevät Playboy-lehden Playmate-

tytöiksi ja Penthouse-lehden Pets-tytöiksi valitut naiset. Julisteiden ja trailereiden perusteella pääosissa ovat vähäpukeiset kaunottaret, räjähdykset sekä runsas valikoima aseita<sup>23</sup>.

Valtakulttuuri ammentaa alakulttuurin ilmiöistä sopivia ideoita itselleen, ja myös menneiden vuosien ideat nousevat sykleissä pintaan ”uutuuksina”. Taistelevan naisen tyyppi on ollut olemassa, mutta siitä on oltu pitkään kiinnostuneita vain rajoitettujen yleisöjen piirissä. Hahmoa ei ole pidetty valtavirran tuotteisiin sopivana. Tällä hetkellä sitä käytetään apukeinona, kun sukupuolituneita yleisöjä kannustetaan saman mediatuotteen kuluttajiksi. Miesten ja naisten ajatellaan kuitenkin kiinnostuvan hahmoista eri syistä. Tarkastelen sukupuolitettuja yleisöjä tarkemmin jäljempänä.

Sankaritar-elokuvia vaikuttaa ilmestyneen 2000-luvulla markkinoille joukoittain. Tämä johtuu hyvin pitkälle yksinkertaisesti siitä, että hyväksi osoittautunutta ideaa tahdotaan luonnollisesti hyödyntää lisää ja kopioida. Tämän vuoksi elokuva- ja tv-tuotannon historia on täynnä erilaisia aaltoja. Voidaankin sanoa, että viimeiset kymmenen vuotta olemme eläneet sankarittarien valtakautta toimintaelokuvassa. Informantit uskoivat sankarittarien vielä osittain hakevan muotoa ja olevan vasta tulossa. Naispuolisten toimintahahmojen uskottiin myös jäävän miespuolisten rinnalle.

*Tomb Raider* -pelit kehittäneen Core Design -yhtiön perustajajäsen, Adrian Smith selittää pelien suosiota seuraavasti: ”Hän [Lara Croft] oli ensimmäinen naispuoleinen johtohahmo, joka herätti pelaajassa empatiaa. Suurin osa johtohahmoista ennen häntä oli lihaksikkaita toimintamiehiä, jotka lähetettiin suorittamaan mahdottomia tehtäviä. Laran kautta pelaajat näyttävät lähestyvän peliä toisella tavalla. He hoivaavat häntä, he välittävät hänen hyvinvoinnistaan, ja ongelmanratkaisun kautta pelaaja löytää jotain uutta.”<sup>24</sup> (LoPiccolo 2002, 44. Käännös minun.) Tietokone- ja konsolipelien kuluttajat ovat yleensä miehiä, minkä on nähty johtuvan osittain pelimaailman miehisydestä: suurimmassa osassa peleistä ei ole naishahmoja ollenkaan tai sitten heidät esitetään seksuaaliobjekteina. (Mustonen 2000, 161.) Lara Croftin tarkoitus on todennäköisesti 1)

---

<sup>23</sup> Havainnollistavia julisteita ja trailereita: [www.andysidaris.com](http://www.andysidaris.com)

<sup>24</sup> She was the first female lead character that brought out empathy from the gamer. Most of the lead characters before her were muscle-bound action men that were sent on impossible missions. With Lara, people seem to approach the game differently. They nurture her, they care about her well being, and, with the puzzle solving, the gamer found something new.

olla jotain uutta 2) saada naiset kiinnostumaan pelaamisesta – missä se myös onnistui – ja 3) esittää nainen seksuaaliobjektina. Viimeinen edellisestä kolmesta kohdasta varmistaa sen, että myös pelien perinteinen miehinen yleisö todennäköisesti kiinnostuu uudelta tuotteelta.

Asia Time -webjulkaisun haastattelussa elokuvan *Hiipivä tiikeri, piilotettu lohikäärme* ohjaajalta ja tuottajalta Ang Leeltä kysytään, minkälaisen hän kuvittelee elokuvan vastaanoton olevan Kiinassa, sillä elokuva edustaa jossain mielessä vastakulttuuria keskittyessään niin paljon naisiin. Ang Lee vastaa, että ainakin naiset menevät katsomaan elokuvan, mutta perinteisistä miespuolisista taistelulajifaneista hän ei tiedä. Elokuva taivuttaa niin monia genren sääntöjä.<sup>25</sup> Erilaisuus on aina riski, joka pyritään minimoimaan liittämällä mediatuotteeseen riittävästi jo suosituiksi ja myyviksi todettuja elementtejä kuten edellisessä luvussa esitin.

## 5.6. Voimakkaat ja itsenäiset naishahmot reaktiona yhteiskunnallisiin muutoksiin

Naiset ovat yhteiskunnallisten muutosten johdosta yhä merkittävämpi mediatuotteiden kuluttaja- ja myös tekijäryhmä. Naisten ilmestyminen aktiivisiin ja väkivaltaisiin rooleihin oli mediatoimijoiden mielestä osa isompaa yhteiskunnallista muutosta. Naisten muuttuneen yhteiskunnallisen roolin nähtiin heijastuvan hyvin loogisesti fiktiivisissä hahmoissa.

*Oletettavasti länsimainen yhteiskunta oli globaalilla tasolla valmis hyväksymään naisen vahvana voittajana. Tähän vaikuttaa erityisesti naiskuvan muuttuminen viimeisen 50 vuoden aikana. (T4)*

Muutos tulee elokuvien hahmoin tuotekehitystyön kautta. Niin sanottu *ajan henki*, trendi, vaikuttaa siihen, mikä voi nousta pinnalle, mikä löytää kosketuspintaa suurissa massoissa. Eräs informantti kuvasi sankarittarien ilmestymisen olevan ”ihan niinkun bisneslogiikkaa”. Naisten asema on länsimaissa muuttunut suhteellisen nopeasti, ja muutos näkyy monilla elämän osa-alueilla.

---

<sup>25</sup> 'I Thought I Was Going to Have a Stroke': Exclusive Web-only interview with Crouching Tiger director Ang Lee. 2000. [TIME Asia](http://www.time.com/time/asia/features/interviews/2000/07/25/int.anglee0725.html).  
<http://www.time.com/time/asia/features/interviews/2000/07/25/int.anglee0725.html>



-- *me nähdään tänä päivänä myöskin naisia vastuullisissa tehtävissä ja johtopaikoilla, et se, jotenkin esimerkiksi Aliaksen katsominen tavallaan myös niinkun tukee sitä tunnetta siitä että nainen voi niinkun olla päähenkilö ja johtaja ja näin. Se oikeuttaa sitä tunnetta.* (T2)

Yhteiskunnallisten mahdollisuuksien tasavertaistumisen lisäksi sankaritar-ilmio jossain määrin ilmio linkittyy myös muutoksiin, joita on tapahtunut liikuntaan ja kehollisuuteen liittyvissä käsityksissä. Väitän, että länsimaisen naisen ihannekeho on muuttunut selvästi trimmatumpaan suuntaan: kuten mainoskuvista, elokuvista ja tv-sarjoista näkyy, naisella saa jopa olla näkyviä lihaksia. Hyvä, urheilullinen ryhti ja atleettinen, tiukka ja hoikka vartalo ovat markkinoiduimpien ja siten todennäköisesti myös ihailtumpien ominaisuuksien listalla. Informanttini toi asian esille yhteiskunnallisista ulottuvuuksista keskusteltaessa.

-- *Ja ilmiönä ehkä just tällöinen gym-kulttuurin muuttuminen. Ei se oo enää sitä venyttelyä ja joogaa, mitä aikaisemmin, vaan se kulminoituu siihen että vedetään spinningissä hiet ensin pois ja sitten ruvetaan tappeleen. Kyllä se ehkä vähän se omakuva vahvistuu siinä. Että mä olen niinkun vahvempi nainen. --* (K1)

Vahvuus on kenties adjektiivi, jossa tiivistyy iso osa sankarittariin liittyvästä uutuudenviehätyksestä. Nainen saa olla henkisesti vahva, hän saa toimia itsenäisesti ja aktiivisesti, ja lisäksi hän on fyysisesti voimakas.

Elokuva- ja tv-tuotannon koneisto pyrkii jatkuvasti reagoimaan ympäröivän yhteiskunnan muutoksiin ja ajankohtaisiin virtauksiin. Kehitys kulkee kuitenkin yrityksen ja erehdyksen kivikkoista tietä. Vähänkin väärään aikaan keksitystä loistavasta ideasta ei voi tulla suosittua edes erilaisuutta hehkuttavien yleisöjen joukossa suurista massoista puhumattakaan. Erilaiset kokeilut, naisten esiintyminen erilaisissa toiminnallisissa rooleissa osoittaa tekijöille kantapään kautta rajat, joiden puitteissa naisen väkivaltaisuus kulloinkin voidaan hyväksyä. Yhteiskunnallisesti arkaluontoisen asian esittämiselle on keksittävä oikean ajan lisäksi *oikea tapa*, jotta se myy eikä vain herätä närkästystä. Tilanne vaikuttaa muuttuneen varsin nopeasti. 2000-luvulla sankarittaren ammatti voi olla jopa palkkamurhaaja: nainen voi olla sekä äiti että tappaja, kuten *Kill Bill* -elokuvissa. Vielä joitakin vuosia sitten tämänkaltainen yhtälö johti huonoon lopputulokseen.

Kaksi informanteistani oli hyvin tietoinen muutaman toimintasankarittaria sisältäneen elokuvan kohtalosta hiukan 1990-luvun puolivälin jälkeen. Renny Harlinin ohjaama ja Geena Davisin tähdittämä *Long Kiss Good Night* (1996) floppasi, samoin kuin Ridley Scottin ohjaama *Sotilas Jane (G.I. Jane 1997)*, jossa pääosaa esitti Demi Moore. Edellinen menestyi huomattavan huonosti erityisesti Yhdysvalloissa. Euroopassa *Long Kiss Good Nightin* vastaanotto oli huomattavasti parempi, mutta arvoiltaan pääosin konservatiivisessa Yhdysvalloissa suuri yleisö ei ollut valmis kohtauksiin, joissa äiti näytetään tappajana. Informanttini olivat sitä mieltä, että elokuvat olivat yksinkertaisesti edellä aikaansa.

*-- tuo Rennyn leffa Long Kiss Good Night, sitähan silloin aikoinaan analysoitiin erittäin paljon. Se oli kiistatta aika hyvä elokuva, se on munkin suosikki oikeastaan Rennyn elokuvien joukossa, se on sen paras. Niin, jos siinä oli Davisin tilalle mies, sanotaan Mel Gibsonin tyyppinen hahmo, se olis vetänyt 400 miljoonaa dollaria ympäri maailman. Sehän oli yksittäisesti katsottiin, että Davis oli syynä siihen floppiin, ei suinkaan Renny. Vaan se, että nainen pääosassa tällaisessa elokuvassa oli virhe. Ja tässä mä oon nähnyt sen, siitä ei oo vielä nyt aivan kymmentä vuotta aikaa, niin tota, on tapahtunut selkeitä muutoksia, nyt rupeaa tulemaan sitten jo hyvin systemaattisesti action-elokuvia joissa on nainen pääosissa ja tää, viimeisen kymmenen vuoden aikana on tapahtunut muutosta, että nainen nähdään niinkun vahvemmassa, jopa väkivaltaisessa asemassa elokuvissa, mikä aina aikaisemmin se oli selkee että se floppas. Ei kannata. (K1)*

*Mutta surullista kyllä, se [Long Kiss Good Night] oli edellä aikaansa. Nyt jos tuo elokuva tehtäis, se ois varma hitti. Se on niin paljon parempi elokuva mun mielestä kuin kaikki Kill Billit ja tämmöset, Tarantinon nää kierrätykset. Ne on ihan niinkun ihan paperia verrattuna siihen elokuvaan mun mielestä. Saman ongelman koki Sotilas Jane.(T1)*

Toisaalta jo 1990-luvun alussa menestykseen nousivat *Alienin (Alien 1979)* jatko-osien (*Alien3 1992, Alien: Resurrection 1997*) ja *Thelman & Louisen (Thelma and Louise 1991)* kaltaiset väkivaltaisia naisia sisältävät toimintaklassikot, jotka myös osa informanteistani nosti esiin. Elokuvien lähempi tarkastelu paljastaa kuitenkin nopeasti, miten erilainen naisen asema on niissä suhteessa *Long Kiss Good Nightiin* tai *Sotilas Janeen*. Edellisissä elokuvissa nainen turvautuu väkivaltaan vasta pakon edessä, nurkkaan ahdistettuna, kun taas jälkimmäisissä nainen on lähtökohtaisesti CIA:n tappaja tai liittyy vapaaehtoisesti armeijaan. Edellisen viidentoista-kymmenen vuoden aikana ne

tilanteet, joissa nainen saa olla voimakas, ovat muuttuneet. Vaikuttaa siltä, että fyysisen ja henkisen voimakkuuden osoittaminen saa tapahtua yhä pienemmästä ärsykkeestä.

Naishahmon vahvuus ja aktiivisuus alkavat olla 2000-luvulla hyväksytyjä ominaisuuksia, mutta *itsenäisyys* ei silti ole mikään itsestäänselvyys. Enemminkin se on yhä horjuvaa ja myös tietoisien käsittelyn kohde. Tarkastelemissani mediatuotteissa henkilöhahmojen väliset valtasuhteet osoittautuivat hedelmällisiksi analyysin kohteeksi. Analyysin lopputulos näiden neljän mediatuotteen kohdalla on, että nainen on ikäänkuin pääsemässä irti, itsenäistymässä, mutta maksettava hinta on kova.

\* *Buffy vampyyrintappajassa* sarjan representoiman maailman periaatteisiin kuuluu, että jokaisella vampyyrintappajalla on valvoja, jota tappajan tulee kunnioittaa. Valvojan taas tulee hallita tappaja. Buffy asuu kahden äitinsä kanssa, isää hänellä ei ole. Rupert Giles, Buffyn valvoja, on isämäinen vanhempi mieshahmo, jolla on tietojensa vuoksi myös paljon valtaa. Buffy ystävineen on monesti hänen nevojensa varassa taistellessaan pahuutta vastaan. Hahmojen aikuistuessa Gilesin rooli vähenee: hän muuttaa Britanniaan ja vierailee sarjassa vain silloin tällöin. Auktoriteetit myös kyseenalaistetaan sarjassa. Buffy ei alistu osaansa mitenkään nöyrästi, vaan rimpuilee roolissaan ja esimerkiksi uhmaa vampyyrintappajia ohjailevaa Neuvostoa. Sankaritar ei nimittäin välttämättä haluaisi olla valittu. Valtasuhteet eivät siis ole yksiselitteisiä ja ristiriidattomia.

Elokuvan *Lara Croft: Tomb Raider* valtasuhteita ja Laran toimijuutta värittää hyvin pitkälle Laran suhde kuolleeseen isään. Lara ikävöi isäänsä ja käy säännöllisesti muistamassa häntä kartanonsa pihalla sijaitsevassa valkoisessa tempelimäisessä teltassa. Isä laukaisee haudan takaa koko elokuvan keskeisen tapahtuman eli Valon kolmion etsimisen käyntiin, ja päättää aarteen lopullisesta kohtalosta Laran saatua sen haltuunsa. Lara ja isä tapaavat kolmion aktivoitumisen jälkeen hetkenä jolloin aika on sekoittunut, ja isä käskee Laran tuhota kolmion, vaikka Lara haluaisi käyttää sitä isänsä kohtalon muuttamiseen. Isä lohduttaa Laraa sanoen, että hän tulee aina olemaan läsnä Laran elämässä. Elokuva loppuu kohtaukseen, jossa Lara on täysin tavallisesta tyylistään poikkeavasti pukeutunut valkeaan mekkoon ja suureen hellehattuun ja käy jälleen kerran isänsä haudalla. Kohtaus vaikuttaa olevan jonkinlainen viimeinen silaus isän vallalle. Taistelevan, näennäisen itsenäisen naisen roolistaan huolimatta Lara

loppujen lopuksi suostuu perinteiseksi naiseksi ja käy haudalla osoittamassa kunnioitusta holhoavalle ja päätöksiä ohjailevalle isälleen. Aivan viimeiselle minuutilla hän tosin heittää hellehatun pois ja tarttuu jälleen aseisiin. Hyppely perinteisen ja radikaalin voimaisen hahmon välillä on jyrkkää.

*Hiipivä tiikeri, piilotettu lohikäärme* sisältää runsaasti valtasuhteiden käsittelyä. Päähenkilö Jen asetetaan tarinan edetessä usean valintatilanteen eteen, joissa hän voisi valita juuri sen asian, mitä katsoja kuvittelee hänen haluavan. Ensimmäiseksi vanhempi naissoturi Jadekettu yrittää houkuttaa Jenin mukaansa viettämään vapaata soturielämää, mutta Jen ei suostu. Seuraavaksi Lo, Jenin rakastettu, ilmestyy paikalle ja ehdottaa paluuta aavikolle, jossa pariskunta on tavannut, koska siellä he voisivat olla vapaita. Jen ei suostu. Hän ei myöskään suostu miekkamestari Li Mu Bain tarjoukseen, kun tämä lupaa opettaa hänet käyttämään Sinistä syvyyttä ja kouluttaa hänestä todellisen mestarin. Jenille tarjotaan kaikkea, mitä hän kaipaa ja haluaa, mutta täysin irrationaalisesti hän kieltäytyy kaikesta.

Lopulta Jen riistyy irti aristokraattisesta elämästään ja pakenee isänsä talosta. Jen tekee oman ratkaisunsa muiden määräyksistä, pyynnöistä ja käskyistä huolimatta: hän ei yksinkertaisesti enää suostu asettumaan minkäänlaisten auktoriteettien hallintaan. Jenin valinta on täydellinen itsenäisyys. Elokuvan loppu osoittaa, että Jenin valinta ei ole oikea, vaan sen seuraukset ovat ikävät. Täydellinen itsenäisyys nähdään Jenin tuhoisana kuvitelma, joka johtaa vanhempien auktoriteettien, Li Mu Bain ja Jadeketun kuolemaan.

*Kill Bill* -elokuvien valtasuhteista mielenkiintoisin on ehdottomasti Beatrix/Bill. Bill on auktoriteetti, isähahmo ja rakastaja. Hän on myös ikään kuin anastanut Beatrixin lapsen, kasvattanut hänet Beatrixin maassa sairaalassa koomassa. Lopussa vaikuttaa siltä, että Bill tarjoaa Beatrixille perheydelliä: he yhdessä kasvattamassa lasta Billin luksuskartanossa. Beatrix tekee kuitenkin oman valintansa: hän tappaa Billin ja ottaa lapsen mukaansa. Elokuva loppuu kohtaukseen, jossa Beatrix itkee katkerasti hotellin wc:ssä. Lopulta hän ryhdistäytyy ja palaa hotellihuoneeseen, jossa hänen pikkutyttönsä odottaa.

Beatrix toimii omasta vapaasta tahdostaan, kenenkään käskemättä ja yksin. Hänen väkivaltainen odysseiansa on kuitenkin huolellisesti motivoitu lapsen, aviomiehen ja

normaalin perhe-elämän menetyksellä. Sankarittaren yritys hypätä epäsovinnaisesta tappajan roolista sovinnaiseen äidin ja vaimon rooliin on päättynyt huonosti. Hänellä ei ikään kuin ole enää muuta jäljellä kuin kosto. Kyseessä on poikkeustila, Beatrixin päättäväisyydessä on jotain suorastaan jumalallista. Bill tarjoaa elokuvien lopussa hänelle taas sovinnasta vaihtoehtoa, paluuta ydinperheeseen, mutta Beatrix hylkää ehdotuksen. Hänen valintansa vaikuttaa olevan itsenäisyys (ja yksinhuoltajuus). Sovinnaisen vaihtehdon epäonnisuus on jo kertaalleen nähty Beatrixin joukkomurhaksi muuttuneissa häissä.

### **5.7. Taistelevan naishahmon ominaisuudet**

Kun nainen on pääroolissa toimintaelokuvassa, naisen aktiivinen toimijuus korostuu. Tämä edistää katsojan samastumista hahmoon. Visuaalisten medioiden luonteeseen kuuluu, että ihmisen sisäinen maailma on esitettävä näkyvän toiminnan avulla. Hahmon tuntemuksia, tahtoa, ei voi muuten esittää. Passiivinen hahmo jää etäiseksi, ohueksi, mutta aktiivinen tulee lähelle: katsoja pystyy ymmärtämään hahmoa, hänen sisäinen maailmansa avautuu vain toiminnan kautta. *Ylipäätensä päähenkilön tulee olla aktiivinen. Katsoja samastuu aktiiviseen henkilöön. Väkivaltaisuus ja taistelu on helppo tapa esittää ihmisen tahtomaailma.* (T5)

Uutta on naisen raaka väkivaltaisuus, jonka takana ei olekaan kieroutuneisuus, hulluus tai mustasukkaisuus, kuten vaikkapa film noirin kohtalokkaissa naisissa. Sankaritar kykenee hyvin julmaankin väkivaltaan, mutta tarinat on rakennettu siten, että hän säilyttää silti moraalisen ”puhtautensa”. Häntä ei myöskään leimata hulluksi tai lemmensairaaksi. Sankarittarien tekemän väkivallan tulee olla huolellisesti perusteltua. Väkivalta on joko ”duuni”, eli väistämätön apuväline taistelussa maallista tai yliluonnollista vihollista vastaan (*Alias*-sarja 2000–, *Dark Angel* -sarja 2001–2002, *Lara Croft* -elokuvat, *Buffy vampyyritappaja* -sarja), tai siihen oikeuttaa kosto (*Kill Bill* -elokuvat). Naisen väkivaltaisuuden tulee olla sankarielokuvissa jonkin ulkoisen ärsykkeen syyttämää, se ei ole sisäsyntyistä aggressiivisuutta tyyliin ”vedin sitä turpaan kun huvitti”.

*Sen pitää olla – toi on hyvä kysymys, kiinnostava siinä mielessä – sen pitää olla toistaiseksi – toisin ku mies, toimintasankari – sen pitää olla pääasiassa hyvä. --*

*Naiset mielletään, koska naiset synnyttää, naiset on hoivaajia. Niin naiset on sitä kautta niinkun jotenkin niinkun niitten pitää olla hyviä, niitten pitää olla elämää suojelevia ja muuta, jolloinko jos naisesta tulee tappaja, niin sillä pitää olla erittäin painavat syyt tappaa. Toisin kuin miehellä. (T1)*

Hahmon perusidea piilee naiseuden mieltämisessä heikkoudeksi ja avuttomuudeksi. Naisen vahvuus ja sankaruus hämmästyttää, yllättää ja kiehtoo – mutta vain toistaiseksi. Eräs informantti viittasi uusimpien sankaritar-elokuvien (*Catwoman* 2005, *Elektra* 2005) huonoon menestykseen ja totesi, että pelkkä nainen tappelemassa ei lopulta enää riitä. Idea kuluu loppuun, jos sitä toistetaan tuomatta mukaan mitään ”uudempaa uutta”. Pelkän yllättämisen lisäksi kyse on laajemmin omien piilevien mahdollisuuksien tunnistamisesta ja löytämisestä, kuten sankarien kohdalla usein.

*Houkuttelevaa katsojalle on erityisesti näiden piirteiden [arkinen naisellisuus] ja toisaalta kyvyn pärjätä vaikeissakin tilanteissa, fyysisen vahvuuden ja nopeuden, älykkyyden etc yhdistäminen. Jospa minäkin voisin olla tuollainen nainen ja pärjätä suvereenisti kovassa maailmassa. (T4)*

*Usein kysymyksessä klassinen daavid-goljat asetelma, jossa mielikuvallisesti heikompi (nainen) pesee (yllättyneen) maskuliinisen vastustajan. (K2)*

Nainen toimintasankarina on voimakkaasti dualistinen hahmo, jossa naisellisiksi ja miehiseksi mielletyt ominaisuudet vuorottelevat, käyvät kamppailua ja ajoittain jopa saavuttavat jonkinlaisen harmonian. Pahimmillaan dualismi menee naurettavuuksiin asti, parhaimmillaan se tuo hahmoon ”jotain uutta”. Ristiriidassa vaikuttaa piilevän kuitenkin iso osa hahmon kiinnostavuudesta. Maskuliinisiksi miellettyjen ominaisuuksien yhdistäminen naiseksi merkittyy hahmoon huvittaa mutta herättää myös voimakasta kiinnostusta.

*Se ei oo suinkaan koskaan linjakas tuo systeemi, niitten pitää aina näyttää tää järjetön ristiriita tavallaan, että on se actionsankari, joka on hirvittävän vahva, sitten se kuitenkin slimmi siin jossain samperin iltapuvussa ja korkokengissä ja täydessä meikissä menee sitten jonnekin illalliselle. Eli siinä on jotain niin kauheen koomista kyl välillä. (K1)*

*Vois sanoa, että tämmönen dualismi näissä naissankareissa on. Ei ne pääse siitä naiseudestaan eroon kyl mun mielestä. Ja mä en usko, et jos ne päästettäis siitä eroon, niin oisko se enää kiinnostavaa. (T1)*

Fyysiset, stereotyyppiset ominaisuudet ja kliseiset naiselliset ongelmat, joiden avulla hahmo merkitään korostetusti naiseksi, nähtiin informanttien keskuudessa naurettavina

ja kömpelöinä. Näitä olivat mm. ”isot tissit, voimakas meikki”, ”hiusten- tai lastenhoito-ongelmat, biologinen kello”. Toisaalta hyvässä, tuoreessa toimintahahmossa mainittiin olevan ”naisellisia ominaisuuksia tai toimintatapoja”, jopa ”tunneälyä”, joiden avulla hahmoon voidaan tuoda tasoja. Arkisten, inhimillisten naisellisten piirteiden nähtiin toisaalta myös auttavan naiskatsojia samastumaan hahmoihin. Raja uskottavasti rakennetun naispuolisen toimintahahmon ja kliseekokoelman välillä tuntui olevan melko häilyvä ja subjektiivinen. Konventionaaliset naiselliset ominaisuudet ja maskuliiniset toimintahahmon ominaisuudet vaikuttavat kuuluvan niin eri kategorioihin, että niiden heittäminen mukaan samaan keitokseen vaatii taitoa.

Yksi informanteistani oli viehätynyt Alias -tv-sarjasta, koska hän koki, että siinä toimintahahmoon nimenomaan rakennetaan tasoja naiseuteen liitettävien ominaisuuksien avulla.

*-- se on aika jännä miten esimerkiksi joku kohta, jossa hän ikään kuin suorittaa tehtävänsä isänmaan ja työnantajansa puolesta ja on ehdottoman vakuuttunut siitä että hän tekee oikein, että se mitä hän tekee on oikeutettua, koska häneltä sitä edellytetään, hän sen toteuttaa, mutta samalla kuitenkin hänet näytetään tämmösenä rakastuneena naisena, joka ööh, siis pohtii suhdetta isäänsä, ja poikaystävää -- Et sillä lailla niinkun tämmösenä naissankarina aika jännästi yhdistelty tämmönen feminiininen pehmeä nainen tämmöiseen niinkun äärimmäisen väkivaltaan, joka toteutetaan tämmösenä itsestäänselvänä suorituksena, koska se kuuluu niinkun hommaan [naurua]. (T2)*

Tällöin sarja palvelee sekä perinteisesti feminiinisiksi luettuja ”pehmeitä” tunnetarpeita että oikeuttaa tai sallii tiettyjä aggressiivisia tuntemuksia – tai ainakin mahdollistaa niiden myötäelämisen.

Tarkasteluni kohteena olevissa mediatuotteissa naishahmojen dualistisuus tulee esiin hiukan eri tavoilla. Kaikissa hyödynnetään yllätyksellisyyttä, jonka aiheuttaa kauniin naisen väkivaltainen käytös. Sankarittaret ovat selkeästi hyviä, ”moraalisella high groundilla”. Puran tapoja rakentaa naishahmo esimerkeissani melko tarkkaan, sillä aihe on teoreettisten tutkimusongelmieni kannalta erityisen tärkeä. Analysoin mediatuotteiden väkivaltaan liittyviä arvolatauksia seuraavassa luvussa, jossa käsitelen hahmojen mahdollisia vaikutuksia.

\* *Buffy vampyyrintappaja* -sarjan päähenkilönä oleva teinityttö kasvaa sarjan seitsemän tuotantokauden myötä nuoreksi naiseksi. Hänen esittämisenä ei silti juuri muutu. Buffy on kaunis, hoikka, vaaleahiuksinen nainen. Hän ei ole erityisen lihaksikas. Hahmo pukeutuu trendikkäästi ja hänet on meikattu sievästi, samoin kuin hänen muut ikätoverinsa. Mikään ulkoinen seikka ei erota Buffya tavallisesta lukiolaisesta, mikä tietysti tekee hänestä helpommin lähestyttävän katsojan kannalta. Tavallisen lukiolaisen deittailuun, koulumenestykseen ja jatko-opintoihin liittyvät ongelmat on myös sujuvasti yhdistetty Buffyn elämään, mikä edistää nuoren katsojan samastumista hahmoon. Buffy on ”sisäinen supersankari”. Vasta pahan uhatessa hänen neuvokkuutensa ja hurjat taistelutaitonsa paljastuvat. Hahmoon on siis helppo samastua, ja häneen liittyy lisäksi katsojia kiehtova yllätyksellisyys ja herkullinen ristiriita naiseuden ja väkivallan välillä.

Kuten useimpien muidenkin sankarittarien kohdalla, myös Buffyn ulkonäkö on räikeässä ristiriidassa hänen fyysisten voimiensa kanssa. Richard Dyer toteaaakin artikkelissaan "Valkoisen miehen muskelit" kehittyneiden lihasten edustavan populaarikulttuurissa valkoista maskuliinisuutta. Hänen mukaansa "Ainoastaan kova ja näkyvästi selvärajainen keho voi estää miestä sulautumasta vastenmieliseen feminiinisyteen ja ei-valkoisuuteen." (Dyer 2002, 215, 220.) Vastaavasti pehmeä ja naisellinen keho estää naista sotkeutumasta ylempiarvoiseksi ymmärrettyyn maskuliinisuuteen.

Buffyn ystävät ovat myös keskeisessä roolissa sarjassa. Muiden hahmojen avulla rakennetaan sukupuolten representaatioita ja voidaan korostaa tai häivyttää päähenkilön tiettyjä piirteitä. Esimerkiksi Buffyn kielletty rakkaus, vampyyri Angel on erittäin maskuliininen ja isokokoinen hahmo. Buffy näyttää korostetun naiselliselta esiintyessään hänen rinnallaan. Muu ystäväjoukko vaihtuu sarjan kestäessä jonkin verran, mutta siihen kuuluu aina molempien sukupuolten edustajia. Usein he eivät käyttäydy sosiaalisen sukupuolensa mukaisesti, vaan pojat saattavat olla avuttomia parkoja ja tytöt määrätietoisia ja seksuaalisesti aktiivisia toimijoita (ks. Huttunen 2003). Tämä on varmasti aivan tarkoituksenmukaista sukupuolirooleihin liittyvien käytösoletusten parodiointia. Samaa sukupuoliroolien parodiointia esiintyy myös *Lara Croft* -elokuvassa: Laran miespuolinen palvelija (hovimestari) käyttäytyy hyvin äitimäisesti ja holhoavasti, yrittää pukea Laran mekkoihin ja on jopa nimeltään Hillary. On vaikea sanoa, onko sukupuoliroolien kääntäminen nurinpäin tietoista vastakulttuuria



vai vain yksinkertaisesti keino herättää hupia katsojassa. Sukupuoliroolien parodioinnin avulla voidaan kertoa, että mediatuotteen maailmassa kaikki sukupuoliroolit ovat vähän hassuja eivätkä vastaa todellisuutta. Tällöin katsoja etäännyttää tarinan entistä kauemmas fiktion maailmaan.

Huomionarvoista on, että Lara Croft on ainoa naispuolinen henkilöhahmo koko *Lara Croft: Tomb Raider* -elokuvassa. Muutamassa kohtauksessa vilahtaa kaksi pikkutyttöä, mutta hekin itse asiassa ovat jonkinlaisia Laran minän heijastumia. Laran vanhemmista vain isä esiintyy elokuvassa: äidin viitataan kuolleen jo aiemmin. Häntä edustaa vain pieni mustavalkoinen valokuva medaljongissa. Naishahmojen puute heijastelee varmasti toisaalta pelimaailmojen miehisyttä, mutta toisaalta seikkailun maailmassa ei ehkä ole tarvetta muille naisille kuin Laralle. Hän on jo itsessään katseiden kohteeksi koodattu eroottinen hahmo, eikä tarvitse ketään pönkittämään maskuliinisuuttaan toisin kuin miehiset sankarit: päinvastoin, hän tarvitsee joukon miehiä pönkittämään horjuvaa feminiinisyyttään.

Tapaan kuvata Lara liittyy sekä voimakkaasti korostettu maskuliinisuus että voimakkaasti korostettu feminiinisyys. Perinteiset toimintasankarit ovat hyvin maskuliinisia miehiä, ja heihin liittyvät piirteet on pyritty yhdistämään Lara Croftiin. Hänellä käsittelee näppärästi monenlaisia aseita, autoja ja moottoripyöriä eikä kaihda tekniikan uusimpia saavutuksia. Hän pukeutuu osan aikaa hyvin maskuliinisiin nahkatakkeihin ja aurinkolaseihin sekä käyttäytyy miehisen rempseästi. Miehiin liitettyjen symboleiden runsaus saa vastaansa Laran hyvin naisellisen ja seksikkään ulkonäön.

Sukupuolten selkeän eron säilyttämiseksi ja Laran eroottisen viehättävyyden takeeksi hahmoa myös feminisoidaan näkyvästi. Räikein esimerkki tästä on päähenkilön kehon esittäminen. Tiukat, trikoomaiset asusteet korostavat vartalon muotoja, ja erityisesti taistelukohtauksissa Laralla on yleensä hyvin tiukat asusteet päällään. Lantiolla roikkuvien aseiden kuvaaminen toimii useaan otteeseen motiivina lähikuville pakaroista. Hahmon niukat asut on kopioitu melko pitkälle pelistä. Sankaritarissa esiintyvä dualismi on hyvin voimakasta ja näkyvää Laran kohdalla.

Elokuvan ohjaajan Simon Westin ja pääosanesittäjä Angelina Jolien mielestä hahmon seksuaalisuutta ei kuitenkaan käytetä hyväksi. Westin mukaan hahmo on kyllä uskomattoman seksikäs, mutta hän ei koskaan käytä sitä aseena tai välineenä saavuttaakseen haluamansa. Larasta haluttiin tehdä jossain mielessä myös hyvä roolimalli, ja vaikka hahmo näyttääkin epäilyttävästi miesten seksifantasiaalta, West arvelee myös naisten pitävän hahmosta sen voimakkuuden vuoksi. Jolie puolestaan kertoo, että hahmon esittämistä mietittiin tarkkaan – onhan videopelin hahmo todella seksikäs ja sitä odotettiin myös elokuvahahmolta. Seksikkyyttä esittämisessä onkin mukana, mutta alastomuutta ei juurikaan. (Orfila.)

*Hiipivä tiikeri, piilotettu lohikäärme* on hiukan monimutkaisempi tulkittava naishahmojen esittämisen kannalta. Vaikka elokuva on räätälöity länsimaiselle yleisölle ymmärrettäväksi, se kumpuaa osittain silti vieraan kulttuurin (Kiina) perinteistä ja tavoista esittää sukupuoli. Vaikuttaa kuitenkin siltä, että elokuvan naishahmot eivät ole yhtä voimakkaasti dualistisia kuin muissa tarkastelemisani mediatuotteissa, eikä heidän esittämisessään korosteta yhtä paljon hahmojen seksikkyyttä. Kehollisuuden ja liikkeen keskeisyys, nopeus ja lähikuvien suhteellinen vähyys taistelukohtauksissa häivyttävät sukupuoli lähes täysin. Lisäksi hahmojen löysä vaatetus korostaa androgyynisyyttä. Elokuvassa niin naiset kuin miehetkin pukeutuvat hyvin väljiin pukuihin, jolloin fyysiset merkit sukupuolesta eivät ole koko ajan tyrkyllä. Naisten maskeeraus on myös hyvin luonnollista.

Elokuvan keskeisimmät naiset, Jen ja Shu Lien, ovat joka tapauksessa kauniita. He ovat naisellisia myös fyysiseltä olemukseltaan, eli pienikokoisia ja hentoja. Varsinkin Jen, joka on kaikista kovin taistelija, on hyvin siro ja pieni. Taistelutaidot ja hentous eivät tosin tässä tapauksessa muodosta ristiriitaa, koska elokuvan representoimassa taistelussa on kyse enemmänkin tekniikasta ja mielentilasta kuin fyysisestä voimasta. Ang Lee toteaa päätähdestään Ziyi Zhangista: ”Hänellä on tiettyjä vahvuuksia. Hän on hyvin seksikäs, ja me ajattelimme, että selvä, hyödynnetään sitä”<sup>26</sup> (Käännös minun.). Naiset

---

<sup>26</sup>”She has certain strenghts; she is very sexy and we thought, sure, let’s use that, let’s go with her.”  
’I Thought I Was Going to Have a Stroke’: Exclusive Web-only interview with Crouching Tiger director Ang Lee. 2000. [TIME Asia](http://www.time.com/time/asia/features/interviews/2000/07/25/int.anglee0725.html).  
<http://www.time.com/time/asia/features/interviews/2000/07/25/int.anglee0725.html>

ovat siis fyysisesti naisellisia ja jopa seksikkäitä, mutta heitä erotisoidaan ja naisellistetaan vain hyvin viitteellisesti. Jenin ja Lo'n välillä on muutama kiihkeä hetki, jotka on kuitenkin toteutettu hyvällä maulla ja suhteellisen siveästi. Samoin Li Mu Bai vihjailee useaan otteeseen tunteistaan Shu Lienille, mutta tämä lähentyminen jää kädestä pitämisen tasolle. Tämän voi tietysti tulkita heteroseksualisoimiseksi: hahmot sidotaan heteroseksuaaliseen matriisiin. Sukupuolten eroa ei kuitenkaan ylikorosteta, vaan sukupuolet rakennetaan suhteellisen viitteellisesti.

Yllätyksellisyys tulee esille jo elokuvan nimessä. *Hiipivä tiikeri, piilotettu lohikäärme* on Ang Leen mukaan sanonta, joka viittaa pinnan alla piileviin yllätyksiin. Mitään tai ketään ei pidä aliarvioida sen perusteella, mitä pinnalla näkyy. Psykologisella tasolla sanonta vihjaa Leen mukaan piilotettuun lohikäärmeeseen, jonka kanssa jokaisen täytyy selvittää välinsä. (Topel 2000)

*Kill Bill* -elokuvissa toistuu hyvin pitkälle sama peruskaava: kaunis nainen yllättää. Beatrixin hahmo on ulkoisesti hyvin kaunis, naisellinen ja siro. Ottaen huomioon hänen fyysiset suorituksensa hän on hämmästyttävän hento. Pitkät, vaaleat hiukset ja kauniit kasvot tekevät hänestä ulkoisesti perinteisen päätätösen. Hän on myös taitava taistelija ja hurja kostaja, mutta ei kuitenkaan mikään täysin kivikasvoinen tappaja. Varsinkin II-osassa hahmoon tuodaan myös herkkyyttä, mikä miespuolisten sankareiden kohdalla on melko harvinaista tai ainakin hyvin viitteellisesti toteutettua. Beatrixista sen sijaan tehdään hyvin inhimillinen: hän itkee, epäröi, epäonnistuuakin – mutta jatkaa sitkeästi. Jonkin verran poikkeuksellista on, että hänet näytetään välillä myös hyvin ryvettyneenä ja likaisena: meikit ja kampaus eivät kestäkään ihan kaikkea. II-osassa korostuu myös äitiys, mikä on tyypillinen naisen feminisoimisen väline (vrt. esimerkiksi *Alien*-elokuvat ja *Terminator: the Judgement Day* 1991). Äidin ja lapsen suhde menee kaiken edelle, ja se onkin kaikki, mitä Beatrixille lopulta jää.

Elokvien käsikirjoittaja ja ohjaaja Quentin Tarantino tuntuu kahdessa haastattelussa korostavan taistelun ja päähenkilöiden kauneutta, ja koreografiat ovatkin toki taitavasti rakennettuja. Hän kuvaa II-osassa asuntovaunussa tapahtuvaa taistelua seuraavasti: ”Se tapahtuu asuntovaunussa ja on vain päiden hakkaamista seinään ja sellaista, se on brutaalia ja he ovat niin kauniita, se sattuu oikeastaan enemmän sen vuoksi, se on jopa

enemmän tuskallista”<sup>27</sup> (Topel. Käännös minun.). Helsingin sanomien Nyt-liitteelle antamassaan haastattelussa hän toteaa elokuvien päätähdestä: ”Halusin näyttää, miten kaunis hän [Uma Thurman] todella on ” (Lehtonen 2004, 9). Ristiriita nais(t)en sirouden, kauneuden ja toisaalta verisen tappelun välillä tuntuu olevan koko elokuvan ydin, sen kiehtovuuden mitta.

### **5.8. Taistelevien naishahmojen kohdentaminen sukupuolitetuille yleisöille**

Kaupallisten elokuvien ja tv-sarjojen tekijät pyrkivät tarjoamaan tuotteita, jotka kiinnostavat mahdollisimman suuria yleisöjä. Ensisijaisena päämääränä on voiton maksimointi yleisömäärien maksimoinnin kautta. Naisten ilmestyminen toimintaelokuvaan kertoo informanttieni mukaan yrityksestä saada myös naiset katsomaan toimintaelokuvia ja -sarjoja. Perinteisesti niiden yleisö on ollut hyvin miesvaltaista.

Informanttien arviot katsojien ikäjakaumasta hajosivat melko laajalle, mutta toisaalta koska sankarittaria sisältävät mediatuotteet eroavat keskenään paljon toisistaan, eroavat myös niiden yleisötkin. Nuorimpien katsojien arvioitiin olevan 10-vuotiaita, vanhimpien 35-vuotiaita. Katsojahuippu asettuu informanttien arvioiden ja tulkintani mukaan 15-25-vuotiaisiin.

Eri sukupuolta edustavien katsojien ajateltiin kuluttavan sankarittaria sisältäviä mediatuotteita eri syistä. Informantit arvelivat naisten katsovan mediatuotteita esimerkiksi toiminnan päälle rakennetun ihmissuhdetason vuoksi tai siksi, että he voivat samastua vahvaan ja pärjäävään päähenkilöön. Käsitys miesten syistä katsoa taistelevia naisia oli melko raadollinen: miehet tahtovat katsoa kauniita, hyvässä fyysisessä kunnossa olevia vähäpukeisia naisia. Seksuaalisuus liitettiin ulkonäön lisäksi myös naisen suorittamaan toimintaan ja väkivaltaan.

*Väkivallassa kiintoisaa on aggression kuvaaminen ja seikkailullisuus. Väkivaltainen nainen nähdään helposti myös seksuaalisesti aggressiivisena, mikä on sekä miehille että naisille kiinnostavaa. (T3)*

---

<sup>27</sup> ”It happens in a trailer and it’s just banging heads in the wall and so, it was already brutal and they’re so beautiful, it hurts all the more actually, it’s even more painful.”

Seuraavat lainaukset kuvaavat mielestäni hyvin, miten jakaantuneina sukupuolitettujen yleisöjen tarpeet nähdään.

*-- Mut sit se on miesten kohdalla sit just se, että sen täytyy olla vähän niinkun seksikkäästi pukeutunut, ei mies lähde kattoon rumaa akkaa joka tappelee tuolla ja nitoo miehiä miten haluaa. Ei sillä oo mitään järkeä mennä semmosta kattoon. Se haluaa nähdä semmosen seksikkään mimmin siinä. Naisilla itsellä voi olla vähän toinen, siinä voi olla muita tarpeita ja se on ehkä vähän laaja-alaisempi, että miehillä tuo kulkee kyllä aika yksinkertaisesti. Mä en voi kuvitellakaan, että mies ois hirveesti mennyt kattoon Kill Billiä, jos siinä pääosissa ei olis hyvännäköinen nainen. Mä en usko pätkeäkään siihen. (K1)*

*-- Et nää nuoret pojat menee katsomaan sitä ihan tämmösistä hormonisyistä, mä väitän niinkun, ja sitten naiset menee kattoon ihan muista syistä, samastumisen syistä, ja siitä että voi kun on hauskaa kun nainen antaa miehille turpaan ja voikun minäkin voisin antaa turpaan sille mun matikanmaikalle joka on ihan tyhmä tai sille Paavolle joka istuu takapulpetissa. (T1)*

Toisaalta kysymys ei ole vain siitä, että tuottajat ovat yhtäkkiä päättelleet naisten kaipaavan aktiivisempia samastumismalleja ja miesten himoitsevan aggressiivisesti käyttäytyviä naisia. Tarjonta vastaa kysyntään. Ensinnäkin naiset ovat alkaneet kuluttaa myös tuotteita, joissa on miehiä pääosissa. Kaupallisella tv-kanavalla työskentelevä informanttini kertoi, että kanavalla seurataan ”pirun tarkkaan” eri kanavien ohjelmien katsomisprofiileja, koska ne on tärkeä ottaa huomioon ohjelmiston kokonaissuunnittelussa. Stereotyyppinen käsitys, jonka mukaan romantiikka olisi naisten heiniä ja toiminta vain miesten, alkaa olla mennyttä. Muutos on tapahtunut informanttini mukaan 10–15 vuoden aikana.

*Mikä on sitten yllättävää kyllä, taas vaihteeksi pikkusen taas yllätti meidät asiantuntijatkin, kun Nelonen aloitti Shieldin tässä muutamaa viikkoa sitten, niin sillä on 50 prosenttia naiskatsojia. Mitä me luultiin kyllä että ois ollut erittäin miehinen sarja. Samoin 24:lla taitaa olla vähän yli 50 % naiskatsojia. Että kyllä naiset actionia kattoo nykysin, aikaisemmin eivät katsoneet. Nykysin kattoo entistä enemmän Action-sarjoja. Se ei oo enää niin miehinen se katsojaprofiili.(K1)*

Toiseksi eräs informantti toi esille, miten Hollywoodin studioiden johtopaikoilla ja myös tuottajina on yhä enemmän naisia. Naistekijät mahdollisesti osaavat ottaa oman sukupuolensa tarpeet monipuolisemmin huomioon kuin miehet ja tehdä naisille

suunnattuja uudenlaisia tuotteita, mutta en pitäisi tätä itsestäänselvänä. Esimerkiksi *Charlien enkelit* -elokuva (*Charlie's Angels* 2000) on joka tapauksessa yhden ”enkelin” eli näyttelijä Drew Barrymoren tuottama. Eräs informanttini oli perehtynyt *Charlien enkelit* -elokuvaan hieman tarkemmin koska piti niistä, ja hänen mukaansa niiden pääasiallinen kohderyhmä on nuoret naiset, ei niinkään toimintaelokuvien perinteiset suurkuluttajat eli nuoret miehet.

\* Kukka Marjut Huttunen viittaa *Peili*-lehden lyhyessä artikkelissaan *Buffy vampyyrintappajan* päähenkilön muistuttavan niin ulkoisesti, käytökseltään kuin taustaltaankin perinteisten romanttisten tarinoiden hyveellistä, keskiluokkaista sankaritarta. Huttusen mukaan Buffyn naisellinen ulkonäkö ja käytös eivät kuitenkaan ole esteenä hänen toimijuudelleen (2003, 14.) Tämä on sinänsä hyvin mielenkiintoinen mutta myös melko positiivinen näkemys Buffyn ulkoasun suhteesta toimijuuteen. Kaupallisuutta ajatellen hahmon ulkonäkö on kuitenkin erittäin todennäköisesti koodattu viehättämään miespuoleisia katsojia ja toimimaan naispuoleisten katsojien ihanteena. Sarjassa esiintyy myös joukko muita ulkonäöltään naisellisia ja viehättäviä naisia, jotka kuitenkin ovat aktiivisia toimijoita. Susanna Paasonen toteaa, että heteronormatiivisuutta ja ihanteellista naisruumiillisuutta yksisilmäisesti kritisoi luenta kuitenkin jättää huomioitta katsomisnautinnon. Se ei myöskään avaa ”sukupuolitettujen merkitysten liukumia tai erilaisia lukemisen mahdollisuuksia.” (Paasonen 2004, 129.) Palaan näihin teemoihin seuraavassa pääluvussa.

Lara Croftin hahmon suuntaaminen miehille ja pelifaneille on selviö, mutta sen toivotaan vetoavan myös naisiin. Sukupuolitettujen yleisöjen tarpeet on pyritty ottamaan huomioon, vaikka tässä tapauksessa ensisijainen kohderyhmä on nimenomaan pelifanit, jotka sekoittavat ajatusta sukupuolitetuista yleisöistä ja joilla on omat erityismotiivinsa nähdä elokuva. Pelaajat ovat pääosin nuoria, ja myös tämä näky selvästi: minkäänlaisia aikuisen elämän ongelmia tai teemoja ei elokuvassa käsitellä. Romantiikkakin on kutistettu minimaalisen vähiin. Erotiikka tiivistyy naishahmon ulkoasuun, jossa ihanteellisiksi ymmärretyt naiselliset merkit ovat selvästi esillä.

*Hiipivän tiikerin, piilotetun lohikäärmeen* melodramaattinen pohjavire, romanttiset käänteet ja keskeiset naishahmot on selvästi rakennettu naisiin vetoaviksi elementeiksi. Aikaisemmin jo totesin, miten Ang Lee oli epävarma, ottavatko taistelulajeja

peristeisesti katsovat yleisöt elokuvan omakseen. Yleisesti ottaen elokuvan juonikuviot, eksotiikka ja visuaalinen kauneus varmasti vetosivat hyvinkin erilaisiin katsojatyyppeihin. Selkeää miehille ja naisille suunnattujen elementtien erottelua on vaikea tehdä, mutta taistelukohtaukset voivat tietysti vedota nuoriin miespuolisiin katsojiin. Naishahmojen erotisointi jää melko viitteelliseksi, mutta naiset ovat silti fyysisesti hyvin naisellisia, viehättäviä ja kauniita.

*Kill Bill* -elokuvissa erotiikalla leikittely on tietoinen tehokeino ja myös parodian aihe. Beatrix itse on kaunis, hento blondi. Beatrixin tappolistan kohde numero 2, palkkamurhaaja O'Ren Ishii on voimakas ja julma mutta kuvankaunis nainen, joka komentaa omaa taistelija-armeijaansa Japanin alamaailmassa. Elokuvassa leikitellään erotisoiduilla naistyypeillä yhdistämällä niihin odottamatonta ja voimakasta väkivaltaa. O'Ren Ishii esiintyy ensimmäisen elokuvan päättävässä taistelukohtauksessa valkoisessa kimonossa kauniina ja huoliteltuna kuin geisha; O'Ren Ishiin taistelija-armeijan hurjin tappaja näyttää puolestaan erehdyttävästi japanilaiselta koulutyöltä. Elokuvissa nähdään myös kaunis mutta tappava sairaanhoitaja.

Varsinkin ensimmäinen osa sisältää myös feministisen kostofantasian elementtejä, joiden voi kuvitella edistävän epäoikeudenmukaista kohtelua arkielämässään kohtaavien naisten samastumista hahmoihin: Beatrixin maatessa koomassa sairaalaan yöhoitaja on hyväksikäyttänyt häntä myymällä hänen ruumistaan. Herättyään ja tajuttuaan tilanteen Beatrix kostaa hoitajalle julmasti. Kun eräs O'Ren Ishiin alainen puolestaan erehtyy huorittelemaan häntä, O'Ren sivaltaa miehen kaulan miekalla poikki.

## **5.9. Miten sankarittaret voivat vaikuttaa katsojiin?**

Pääasiallinen tarkoitukseni ei ole selvittää, miten hahmot vaikuttavat katsojiin. Asian tutkimiseen soveltuisi reseptio- eli vastaanottotutkimus, jota oma työni ei edusta. Kysyin mediatoimijoilta kuitenkin heidän näkemyksiään hahmojen mahdollisista vaikutuksista. Se, miten he ymmärtävät mahdollisen vaikutusulottuvuuden, kertoo heidän suhteestaan omaan työhönsä ja sen yleisölle tarjottaviin lopputuotteisiin. Vastauksista selviää, minkälaista potentiaalista vaikutusvaltaa mediatoimijat näkevät mediatuotteiden hahmoilla olevan.

Sankarittarilla nähtiin olevan ainakin jonkinlaista vaikutusta katsojiinsa. Hahmojen ajateltiin vaikuttavan ennenkaikkea naispuolisiin katsojiin, jotka kenties tunnetasolla pääsevät naispuoleisia hahmoja lähemmäksi samastumisen kautta. Hahmojen vaikutuksista mieskatsojiin oli hieman ristiriitaisia käsityksiä. Esille nousi sekä miesten että naisten kohdalla, että hahmot voivat ehkä jollain tavalla laajentaa käsitystä naiseudesta ja kertoa, että naistyyppenä on erilaisia.

Pääasiassa naisiin samastumisen kautta kohdistuvien vaikutusten ei ajateltu olevan konkreettisten toimintamallien kaltaisia, kuten ongelmien ratkaisu väkivallan avulla. Sankarittaret voivat informanttieni mielestä toimia mallin antajina, suunnannäyttäjinä, asenteiden muokkaajina. Positiivisena nähtiin väkivallan puhdistava vaikutus, jonka avulla turhautumia voi purkaa tunteiden tasolla. Vahvojen naishahmojen arveltiin voivan vahvistaa onnistumisen ja pystymisen tunteita katsojissa. Hahmojen kautta (nais)katsojat voivat huomata, *että naiset voivat olla aktiivisia ja aikaansaavia, seikkailujen tähtiä.* (T3) Negatiivisina vaikutuksina nähtiin ulkonäön merkityksen korostaminen: ovathan taistelevat naiset lähes poikkeuksetta hyvin kauniita ja naisellisia.

*Mutta tuntuu, että usein hahmot vain alleviivaavat sitä yleisestikin aika ahdistavaa naisen ulkonäköluokittelua ja ulkonäön merkityksen korostamista. Naiset puetaan ja rakennetaan miehen katsetta miellyttäväksi- isot tissit, töröhuulet ja paljon meikkiä pitää olla. -- Lisäävät tunnetta, ettei oma keho riitä. Lisäävät ahdistusta.* (T5)

Väkivallan ihannoiti nähtiin myös ongelmana. Hahmojen ei silti uskottu lisäävän naisten väkivaltaisuutta, paitsi harvojen poikkeusyksilöiden kohdalla. Hahmojen taipumus lisätä katsojiensa aggressiivisuutta on vielä pienempi, jos katsojille tehdään selväksi, että fiktion esittämä maailma ei ole todellinen.

*Että ei yksi media koskaan ole kuin ihan siis mieleltään häiriintyneellä ihmisellä voi olla, mutta niitä on hirveän vähän. Niin tällöinen normaali-ihmisessä tapahtunut aggressio, niin hyvin harvoin, minä en kuulu siihen koulukuntaan joka uskoo, että media pystyisi sitä provosoimaan, vaan se on kaiken summa. Että sieltä täältä.* (K1)



Katsojien nähtiin yksimielisesti tarvitsevan sankarittaria. Yksi informantti tosin esitti kysymyksen, onko väkivaltaviihde ylipäättään tarpeellista, mutta hänenkin mielestään naispuoliset toimintasankarittaret ovat tärkeitä väkivaltaisten miesroolimallien rinnalla.

*Mutta periaatteessa tärkeämpää kuin se mitä tyyppjä esittää, on se mitä elokuva isommin kertoo elämästä. Minkälainen on elokuvan väite ”oikeasta tai hyvästä” käytöksestä. (T5)*

Kokonaisuudessaan tarinan ja sen moraalin nähtiin olevan yksittäisten hahmojen esittämisen tapaa tärkeämpää. Hyvien tarinoiden kertominen, ihmisistä kertominen ja *maailman havainnointi mahdollisimman rehellisesti* (T3) mainittiin lähtökohdiksi työlle. Tekijät kokivat, että heillä on vastuu tarjoamistaan ihmistyypeistä ja he myös pohtivat miten hahmot vaikuttavat katsojiin, mutta eri informantit näkivät vaikutusten pohtimisen tärkeyden eri valossa. Toisille se oli hyvinkin tärkeä asia, mutta haastattelemani toinen kanavan työntekijä näki vaikutusulottuvuuksien pohtimisen lähes mahdottomana kaupallisella kanavalla työskentelyn lomassa. Kaupalliselle kanavalle katsomäärät merkitsevät niin paljon.

\* *Buffy vampyyrintappaja* -sarja sisältää väkivaltaa niin paljon, että nimitys toimintasarja on oikeutettu. Joka jaksossa taistellaan tai koetaan pahan hyökkäyksiä. Väkiältä on näyttävää, taistelukohtauksien pohjana on usein taidokas koreografia ja hahmot käyttävät kekseliäitä niksejä voittaakseen. Väkiältä ei ole kuvattu realistisesti vaan ennemminkin sarjakuvamaisesti, mutta julmaa se on silti. Buffy pärjää ahkeran treenaamisen ja vampyyrintappajalle ominaisten ylikuonnollisten erikoisvoimiensa ansiosta ylivoimaisillekin vihollisille. Väkiällän melkein ainoa funktio on pahan nujertaminen eli kaaoksen pitäminen kurissa. Useissa jaksoissa käy ilmi, että väkiällän käyttäminen henkilökohtaisen tyydytyksen saamiseksi (esimerkiksi julma kosto) ei ole suotavaa. Väkiältä on siis hyvin perusteltua, ja sen käytön rajoista käydään myös jonkinlaista keskustelua sarjan maailmassa. Samankaltainen suhtautuminen väkiällään toistuu lähes kaikissa toimintaelokuvissa ja sarjoissa, olipa sankarina mies tai nainen.

Sankarittaren toimijuutta rajaa se, että Buffy on vain hyvän välikappale, yksi monista historian kuluessa vaikuttaneista vampyyrintappajista. Hän on monella tapaa roolinsa

vanki: hän ei voi elää normaalia teinitytön elämää ja joutuu myös luopumaan rakastetustaan. Hyvän ja pahan ikuinen taistelu menee sarjan maailmassa yksilön toiveiden edelle, jolloin Buffystä tulee myös traaginen hahmo. Hänen on ikäänkuin sovittava itsensä osaksi suurempaa kokonaisuutta. Joss Whedon toteaaakin, että koko sarjan idea on aikuiseksi kasvaminen ja sen mytologisointi. Jokainen, joka selviytyy siitä, on sankari. (Robinson.) Buffyn on hyväksyttävä voimansa, vastuunsa ja johtajuutensa, vaikka hän joutuukin kärsimään niiden vuoksi.<sup>28</sup> Paasonen taas tulkitsee sarjan keskeisen jännitteen muodostuvan tasapainottelusta tavallisuuden ja epätavallisuuden välillä: hahmon on hyväksyttävä poikkeuksellisuutensa mutta opittava pitämään yllä tavallisuuden vaikutelmaa (2004, 123.)

*Lara Croft: Tomb Raider* -elokuvissa väkivalta on pääasiassa perinteistä nyrkkitappelua ja ampumista. Väkivalta ei ole kovinkaan yksityiskohtaista eli graafista: ihmisiä kyllä kuolee ja loukkaantuu mutta haavoja tai verta ei juurikaan näytetä. Väkivalta toimii toistuvasti ratkaisukeinona ristiriitaan, joka syntyy kahden eri tahon tavoitellessa Valon kolmiota. Tahot on selkeästi jaoteltu hyvään ja pahaan, joten väkivallalle on selkeä motiivi. Laran potentiaalinen romanttinen vastakappale tosin lipsahtaa pahan palvelukseen rahan takia, joten hän edustaa harmaalle alueelle jäävää hahmoa. Hän on myös varoittava esimerkki, sillä hänen isäntänsä pettää hänet lopussa – ja Lara pelastaa. Elokuvan perimmäinen väite oikeasta suhtautumisesta väkivaltaan voisi olla jotain sen suuntaista, että väkivaltaan saa vastata väkivallalla. Perimmäiset, hyvät tarkoitukset pyhittävät keinot. Tämänkaltainen suhtautuminen väkivaltaan toistuu hyvin usein toimintaelokuvissa ja sarjoissa, olipa sankarina mies tai nainen. *Tomb Raiderin* keskeisin moraalinen ohjenuora kuuluu, että omat, itsekkäät pyrkimykset (isän herättäminen henkiin) tulee uhrata suurempien päämäärien vuoksi (maailman pelastaminen).

*Hiipivän tiikerin, piilotetun lohikäärmeen* taistelukohtaukset on huolellisesti toteutettu taitavien koreografioiden mukaan. Taistelukohtaukset muistuttavat lähinnä tanssia: taistelijat etäännyvät toisistaan ja lähentyvät jälleen yleensä hyvin rytmikkään musiikin soidessa taustalla, kuvakulmat ja -rajaukset korostavat parin liikkeiden kokonaisuutta ja

---

<sup>28</sup> An Interview with Joss Whedon: The *Buffy the Vampire Slayer* creator discusses his career. 2003. [IGN FilmForce](http://filmforce.ign.com/articles/425/425492p6.html).  
<http://filmforce.ign.com/articles/425/425492p6.html>

yhteensopivuutta. Fysiikan lait eivät pahemmin miekkataitureita rajoita, ja välillä he ottelevatkin ilmassa tai puiden latvuksissa. En itse ole mikään erityinen väkivallan ystävä, mutta elokuvan taistelukohtaukset ovat mielestäni kauneimpia ja nerokkaimpia, mitä olen koskaan nähnyt. Väkivalta ei ole graafista. Käsikirjoittaja James Schamus toteaa taistelukohtauksien olevan itse asiassa ihmissuhteiden kuvauksia, niillä on siis muukin merkitys kuin vastustajan tappaminen. ”Usein jompikumpi taistelijoista ei edes halua taistella,” Schamus toteaa.<sup>29</sup> (Topel 2000.) Nuorimmat katsojat eivät välttämättä tavoita tätä ulottuvuutta, mutta fysiikan lakien selkeä kumoaminen etäännyttää väkivallan esitykset melko kauas todellisuudesta. Taisteluun ja väkivaltaan yhdistetään oppineisuus, pitkällinen harjoittelu ja lahjakkuus; elokuvan taistelukohtauksista viehättynyt katsoja ilmoittautuu todennäköisemmin kung fu -kurssille kuin heittäytyy arkielämässään aggressiiviseksi.

Elokuvan moraalinen lausuma lienee, että ihmisen motiivien tulee olla puhtaat. Päähenkilö Jen aiheuttaa omapäisyydellään ja itsekkyydellään kaaoksen – mutta ei pahuuttaan. Lopussa hän todistaa sydämensä puhtauden hyppäämällä Wudang-vuorelta alas. Loppu muistuttaa hämmästyttävän paljon *Thelma & Louise* -elokuvan päätöstä, jossa sankarittaret ajavat autolla jyrkänteeltä alas kanjoniin: kummankaan elokuvan tarinassa itsenäisyyttä haluaville naisille ei tunnu olevan tilaa tässä maailmassa.

*Kill Bill* -elokuvissa väkivaltaa on paljon. Väkivalta on yllättävää ja graafista, mikä on tyypillistä arthouse-väkivallalle. Taistelukohtaukset ovat usein hyvin pitkiä. I-osa loppuu (jopa uuvuttavan) pitkään 14 minuuttia kestäväan massateurastukseen. Huimat suoritukset selitetään itämaisiiin taistelulajeihin liittyvän, fyysisten rajojen ylittämisen mahdollistavan ”tahtomytologian” kautta, johon elokuvissa viitataan toistuvasti. voittaa.

Yllättäen myös *Kill Bill* -elokuvien perimmäinen sanoma vaikuttaa käsittelevän tarkoituspieriä ja niiden puhtautta. Kostoteeman keskeisyys nostaa parrasvaloihin myös suorastaan Hammurabin lain kaltaisen, mustavalkoisen oikeudenmukaisuuden: silmä silmästä. Elokuvalla on moraalinsa, mutta se on hieman vinksahantutta ja korostaa yksilön pyrkimyksiä ja oikeuksia asettuen yhteiskunnan lakien ja sääntöjen ulkopuolelle. (vrt. lännenelokuvissa suositut kostotarinat.) Päähenkilö Beatrix ei

---

<sup>29</sup> ”So I knew that they were going to be expressions of relationships and meaningful. Because in most of the fights in this movie, one person really doesn't want to fight.”

esimerkiksi ilmoita kohtaamiaan vääryyksiä poliisille ja haasta muita tappajia oikeuteen vaan tappaa heidät itse yksitellen. Hän on itsekin entinen palkkamurhaaja – mutta silti kaikista pahoista vähiten paha henkilöahmo ja katsojan ainoa mielekäs samastumisen kohde. Beatrixin väkivallalla on hyvin selvä funktio, lapsen, aviomiehen ja normaalin elämän menetyks. Muiden henkilöahmojen tekemän väkivallan taustalla tuntuu usein olevan vain sadismi ja julmuus. Paha kuitenkin saa aina lopulta palkkansa ja ”hyvä” voittaa.

Eräässä internet-haastattelussa käsitellään *Kill Bill* -elokuvien sankarittaren muuttumista yhdysvaltalaisen nuorten naisten roolimalliksi. Elokuvassa pääosaa näyttelevä Uma Thurman kertoo tietävänsä, miten eräät lukiolaistytöt ovat omaksuneet *Kill Bill* -elokuvien sankarittaren ominaisuudet osaksi kielenkäyttöään. Tytöt viittasivat itsensä puolustamiseen sanomalla, että ”they were gonna do an Uma on that person”. Sanontaa on hyvin hankala suomentaa, mutta joka tapauksessa sillä tarkoitetaan kovistelua tai tylyä käytöstä viittaamalla elokuvien päähenkilöä näyttelevään naiseen. Toinen kiinnostava tieto on, että elokuvassa sankarittaren päällä nähdystä keltaisesta verryytelyasusta tuli elokuvan myötä suosittu Halloween-puku Yhdysvalloissa. (Otto 2004.)

Samaisessa yhteydessä artikkelissa puhutaan myös itsevarmuuden ja aggression välisestä ohuesta rajasta. (ibid.) Itsevarmuus, tunne selviytymisestä ja pärjäämisestä onkin ehkä parasta, mitä sankarittaret voivat ihailijoilleen antaa. Informanttini olivat kuitenkin huolissaan ulkonäön ylikorostumisesta. **Elokuvien tuottama väite naiseudesta vaikuttaakin olevan, että nainen voi olla vahva, päättäväinen, fyysisesti kyvykäs johtajatyyppe vain, jos hän on samaan aikaan hyvin kaunis ja seksikäs.** Viehättävä nainen voi olla jopa aggressiivinen ja väkivaltainen menettämättä silti perimmäistä naisellisuuttaan. Edellä mainitut naisen ”uudet” ominaisuudet linkittyvät aina ulkonäköön. Jonkinlainen muutos näiden ominaisuuksien orjallisessa linkittämisessä olisi mielestäni erittäin toivottavaa.

Internetin lukuisat Buffylle, Xenalle ja Lara Croftille omistetut fanisivustot puhuvat omaa kieltään sankarittarien viehätyksestä<sup>30</sup>. Sivuilta löytyy muun muassa tarkkoja jaksokuvauksia, kuvia sankarittarista ja Fan Fictionia eli fanien mediatuotteiden maailman sijoittuvia omia tarinoita. Lisäksi sivustoilla on valokuvagallerioita, jotka ovat pullollaan sankarittariaan imitoivien fanien kuvia. Periaatteessa vaikutukset voisivat olla merkittäviä, sillä tutkimani mediatuotteet on suunnattu nuorille, joiden identiteettiä on vauhdissa. Todellisten vaikutusten selvittäminen vaatisi vastaamista esimerkiksi seuraaviin kysymyksiin: kuinka laajamittaista *taistelevien* sankarittarien ihailu on? Kuinka suurta määrää tietystä ikäluokasta sankarittaret koskettavat ja kuinka moni tyytyy perinteisempiä naiskuvia representoivien mediatuotteiden kuten *Frendien* seuraamiseen? (ks. Seppänen 2005, 37–40.) Fani- tai reseptiotutkimus ei kuitenkaan kuulu työni piiriin, joten en pohdi asiaa tässä enempää.

### 5.10. Suomalainen toimintasankaritar

Varsinainen tarkoitukseni ei ollut selvittää, minkälainen suomalainen sankaritar eli suomalaisten tekijöiden kehittänyt ja suomalaisille markkinoille suunnattu voisi olla. Informanttien hahmotelmat myyvästä tuotteesta kertovat kuitenkin, mitä he pitävät mielenkiintoisena ja kaupallisesti toimivana. Vastauksista heijastuu mielenkiintoisella tavalla myös vihjeitä siitä, miten suomalaisen yleisön vaatimukset eroavat kansainvälisen, suuren yleisömassan keskimääräisistä toiveista. Mediakulttuuri on länsimaissa suhteellisen yhteneväistä, mutta kansallisilla rajoilla on edelleen paljonkin merkitystä. Kotimaiselle medialle tunnutaan asettavan erilaiset vaatimukset ja sitä luetaan eri tavalla kuin vaikkapa Yhdysvalloista kotoisin olevaa mediatuotetta.

Suomalaisissa elokuvissa tai tv-sarjoissa tutkimieni kaltaisia taistelevia sankarittaria ei ole nähty, mikä on loogista seurausta siitä, että täällä ylipäätään tuotetaan hyvin vähän toimintaelokuvia tai -sarjoja. Hollywood-tyyppiset, vahvat ja nokkelat toimintasankaritkin puuttuvat lähes täysin. Miestoimintasankareiden mainittiin olevan Suomessa usein antisankarin kaltaisia: *Toimintagenressä Suomessa päähenkilö on usein*

---

<sup>30</sup> Buffy vampyrintappajalle omistettuja fanisivustoja: <http://www.nerina.org/buffy/>, <http://www.buffyworld.com>; Lara Croftin fanit viihtyvät esimerkiksi osoitteessa <http://www.planetlara.com>

*poliisisarjan lievästi alkoholisoitunut ulkopuolinen. Istuu suomalaiselle äijälle. (K2)*  
Kyseistä hahmoa on mielestäni vaikea muuntaa naispuoleiseksi siten, että se uppoisi suureen yleisöön. Tämä johtuu esimerkiksi siitä, että naishahmojen ulkonäkö on yksi tärkeä, myyvä elementti.

Informanttieni mukaan naiset eivät ole Suomessa kuitenkaan täysin kaavamaisissa rooleissa. Esille nousivat muun muassa Minna Virtasen ohjaama, Nelosella esitetty *Kylmäverisesti sinun* -sarja, jossa naisia oli myös aktiivisissa ja jopa väkivaltaisissa rooleissa. Aktiivisia, toimivia hahmoja on ollut myös viime vuosien Lotta-aiheisessa elokuvassa *Pikkusisar* ja samaa aihepiiriä käsittelevässä sarjassa *Kun Taivas Repeää. Rikospoliisi Maria Kallio* ja Silja Benner asianajajana *Benner & Benner* -sarjassa edustavat myös suomalaisen fiktion uudistuneita naishahmoja. Lisäksi Auli Mantilan ohjaamat elokuvat *Neitoperho* ja *Pelon maantiede* esittelevät uudenlaisia, toimivia ja väkivaltaan kykeneviä naisia. Tosin kaksi viimeksimainittua ovat alunperinkin pienemmälle yleisölle suunnattuja elokuvia, eivät varsinaisia massatuotteita.

*Hirveen tiukka sellainen realismin perinne on kyllä kaikessa, että vaikka katottais amerikkaisia ihan hyvin, niin ei vastaavia kotimaisia, ne ei vaan mee. Niistä tulee niinkun naurettavia... (T2)*

Suomalaisella yleisöllä todettiin olevan kovat vaatimukset uskottavuuden suhteen. Katsojan mainittiin myös olevan konservatiivinen, jolloin kovin radikaalit uutuudet eivät kerta kaikkiaan myy. Suomalaisten elokuvien ja tv-ohjelmien piirissä vallitsee lisäksi informanttieni mukaan tiukka realismin perinne, ja etenkin elokuvia tehdään lähtökohtaisesti melko vakavalla asenteella. Kaksi viimeksi mainittua piirrettä ovat ongelmallisia sankarittaria sisältävien mediatuotteiden kannalta: ne ovat usein hyvinkin fantasiamaisia ja enemmän tai vähemmän huumoripitoisia. Toimintaelokuvia katsovan yleisön todettiin myös olevan Suomessa niin pieni, että tuotteelle olisi haettava katsojia esimerkiksi myös Euroopasta.

Toisaalta toinen kaupallisella kanavalla työskentelevistä informanteistani oli kokemuksensa perusteella aivan varma, että Suomessa olisi tilaa draamasarjalle, jossa olisi aktiivinen, toiminnallinen naispääosa. Jonkun olisi vain uskallettava tehdä sellainen. Informantti arveli, että uuden polven tekijöistä tällainen voisi löytyäkin:

Suomessa tuotetaan tällä hetkellä *Jadesoturi* -nimistä elokuvaa, joka genreltään kuuluu kung fu -elokuviin mutta jonka tarina on ammennettu kalevalaisesta mytologiasta. Kotimaisen Blind Spot Picturesin Petri Jokirannan ja Tero Kaukomaan lisäksi tuottajina ovat hollantilainen FuWorks, virolainen Film Tower ja kiinalainen Ming Productions. Tietojeni mukaan elokuvassa on myös toiminnallinen, taisteleva naishahmo<sup>31</sup>. Tulossa on myös elokuva *FC Venus* – joka tosin on ennemminkin komedia kuin toimintaelokuva – jossa naiset asettuvat varsin miehiseen rooliin ja perustavat jalkapallojoukkueen<sup>32</sup>. Tällaisten ensimmäisten kokeilujen kohtalo osoittaa, onko suomalaisessa mediakulttuurissa tilaa fantasialle, toiminnalle sekä entistä aktiivisemmalle ja fyysisestikin kyvykkäälle naishahmolle. Voi olla, että naispuoliset toimintasankarit ilmestyvät suomalaisiin elokuviin käsi kädessä miespuolisten kanssa.

Esimerkkeinä kuvitteellisista suomalaisista sankaritarista, jonka he voisivat tuottaa tai jonka he uskoivat olevan myyvä, mediatoimijat esittivät naisen, joka reagoi uhkaan tai vääryyteen tai vaihtoehtoisesti kostaa. Yllätyksellisyys nähtiin myös hyvin kiinnostavana: nainen, jossa ei päällisin puolin näyttäisi olevan sankariaineista, voisi kiehtoa yleisöä. Kyseinen ideahan itse asiassa on jo käytössä eriasteisena lähes kaikissa sankaritar-tarinoissa, kuten olen todennut luvussa 5.7.

*[naurua] Kyl mä varmaan tekisin elokuva, jossa naisella on omatunto ja hän päättää, tuota, hän näkee jonkun epäkohdan ja kohtaa sen ja kokee, että hänen omatuntonsa sanoo että hänen täytyy tehdä tälle asialle jotakin. Ja varmaan se ois sitten se lähtölaukaus, ja vois olla, että hän ois jopa sitten sellainen hahmo joka ei voisi kuvitella tekevänsä mitään sellaisia tekoja kuten esimerkiksi ryhtyisi ottamaan oikeutta omiin käsiinsä. -- Se ois varmaankin sitten sellanen antisankarin tyyppinen nainen, nainen joka yllättää. (T2)*

*Mä tekisin mieluummin niinkun sen tyyppisen jutun, että meillä on nainen jota uhataan ja sitten hän joutuu pakenemaan henkensä edestä, ehkä joutuu suojelemaan lastaan, ehkä miestään tai jotain, niinkun jotain perhettään ja muuta. Ja se joutuu ikään kuin reagoimaan, se että miten mä tekisin siitä uskottavasti niinkun hyvän aseidenkäyttäjän ja hyvän jotenkin niinkun tuota itsepuolustuksen taitajan, niin se vaatiikin enemmän duunia. Miten sä niinkun rakennat sellasen hahmon – se vois olla poliisi. Joka ois ainakin perusteltua se aseenkäyttö. Se vois olla niinkun nuori, se vois olla jotenkin niinkun, mä tekisin siitä varmaan, mikä vois olla musta kiinnostavaa, mä tekisin siitä etnisen henkilön. Se vois olla niinkun somali tai se vois olla niinkun joku aasialainen,*

<sup>31</sup> Lisätietoja elokuvan internet-sivuilta: [www.jadesoturi.net](http://www.jadesoturi.net)

<sup>32</sup> Lisätietoja: [www.fcvenus.com](http://www.fcvenus.com)

*tai jotain muuta, se vois ottaa niinkun sellaisen lähtökohdan siihen. Jolloin siitä tulis ehkä jopa kiinnostavampaa. Noin niinkun Suomen lähtökohdistä. Niinkun elokuva jostain arabinaisesta hunnussa, joka joutuu, jonka hunnun alta löytyy rynnäkkökivääri. (T1)*

Soveltuvaksi tyylilajeiksi ehdoteltiin poliisigenreä ja arthouse-toimintaa. Amerikkalaisten elokuvien tai sarjojen kopiointi ei kiinnostanut, vaan vaikutteita oltiin kiinnostuneempia hakemaan Euroopasta. Mediatuotteen tulisi tietysti olla lähtökohdiltaan suomalaisia kiinnostava.

### 5.11. Yhteenveto mediatuotteiden sisältöanalyysistä

Genreltään sankarittaria sisältävät elokuvat ja sarjat ovat usein perinteistä **väkivaltaa, toimintaa, seikkailua tai itämaisia kung fu- tai wuxia -elokuvia**. Sankaritar on helppo istuttaa sankarin saappaisiin: tuttuun ja turvalliseen fiktiomaailmaan tuodaan silloin ripaus jotain uutta ja jännittävää. **Perinteiset sankariteemat ja -ominaisuudet toistuvat tutkimissani mediatuotteissa:** näitä ovat esimerkiksi kosto, sankarin yksinäisyys, sankarin heikko kohta ja/tai trauma, josta hän tarinan kuluessa paranee. Elokuvia ja sarjoja tehdään usein hiukan kieli poskessa -asenteella, ja niissä on lähes aina **mukana huumoria**.

Hahmot ovat löytäneet tiensä mediatuotteisiin jatkuvan **tuotekehityksen, yrityksen ja erehdyksen kautta**. Tuotteita myydään uutuudenviehätyksen voimalla: tuottajan on jatkuvasti kehitettävä ideoita. Amerikkalaisen tuotantokoneiston ollessa kyseessä myös testaaminen on osa tuotteiden luomista. **Kun joku keksii jotain uutta ja menestyvää, sitä kopioidaan**. Tästä syntyvät aallot, jatko-osat, spin-offit<sup>33</sup> ja niin edelleen. Elokuvabisneksen kasvaneet riskit pakottavat uudelleenfilmatisointeihin, näytelmätoisintoihin ja muihin turvallisiin ratkaisuihin. Osittain hahmon idea on **ammennettu alakulttuurista**, esimerkiksi pehmopornahtavista elokuvista. Se ei ole uutuus myöskään sen takia, että taistelevia **sankarittaria on esiintynyt mediatuotteissa jo 70-luvulta** asti. Ilmiöillä on tapana toistua sykleinä.

---

<sup>33</sup> Spin-off on esimerkiksi suosittu sarjan sivuhenkilölle luotu oma sarja.



Tekijät pyrkivät vainuamaan, mikä on ajan henki. **Naisten yhteiskunnallisen roolin muuttuminen** on ilmiö, jota ei voi olla huomaamatta: se löytää tiensä myös fiktiivisiin mediatuotteisiin. Naiset voivat olla johtajia ja oman elämänsä ”sankareita”. **Tekijän täytyy vain löytää oikea aika ja oikea tapa esittää tarina.** Flopanneet sankaritar-elokuvat kertovat, että vielä kymmenisen vuotta sitten suuri yleisö ei ollut valmis esimerkiksi tappaja-äitiin. Myös **fitness- ja keho-kulttuurin muutos** kulkee jollakin tapaa käsi kädessä ilmiön kanssa. Vallalla on uudenlainen kehonkuva, joka sallii voimankäytön ja (pienet) lihakset naisillekin.

Taistelevan sankarittaren representaatioihin kuuluu eräitä erityispiirteitä. **Hahmo rakennetaan pohjimmiltaan hyväksi**, ja naisen suorittaman **väkivallan tulee olla perusteltua.** Sen taustalla voi olla oikeutettu kosto, tai taistelu joko maallista tai yliluonnollista vihollista vastaan. Naishahmoja luonnehtii **voimakas dualismi**, sillä niissä yhdistyvät maskuliinisina ja feminiinisinä pidetyt ominaisuudet. Ominaisuuksien yhdistämisessä voidaan joko onnistua tai epäonnistua: hahmossa on periaatteessa potentiaalia muodostua uudenaikaiseksi sankariksi, tai sitten se on vain hyvin ristiriitainen, epäuskottava ja jopa naurettava. **Yllätyksellisyys** on usein tärkeä osa sankarittarien viehätystä. Naisen voimakkuus ja aktiivisuus, selviytymiskyky eivät ole oletusarvoja, joten pärjäävä nainen yllättää ja kiehtoo.

Taistelevan sankarittaren yksi funktio on selvästikin **laajentaa toimintaelokuvien yleisöpohjaa.** Naiset pyritään saamaan osaksi yleisöä, jolloin molemmat sukupuolet viihtyisivät toiminnan ääressä. Kohderyhmänä ovat suhteelliset nuoret henkilöt, jotka ovat iältään noin 10–35 vuotta, mutta arvioisin haastattelujen perusteella terävimmän huipun olevan 15–25 vuotta. **Eri sukupuolten ajatellaan kiinnostuvan hahmoista eri syistä.** Toisaalta **naiset ovat alkaneet kuluttaa miehille suunnattua toimintaa, toisaalta naisia on myös studioiden johdossa ja tuottajina.** Tämäkin heijastuu tuotteisiin, ja naisille räätälöityä toimintaa yritetään valmistaa. Naistekijät osaavat kenties ottaa oman sukupuolensa muuttuvat toiveet ja tarpeet paremmin huomioon.

Hahmoilla nähdään olevan vaikutusta, mutta sen ajatellaan kohdistuvan enemmän naisiin. Tulkitsen tämän johtuvan samastumisesta, jonka nainen kokee jonkin verran voimakkaampana katsellessaan omaa sukupuoltaan edustavan hahmon representaatioita.

Hahmot voivat positiivisimmillaan **laajentaa käsitystä naiseudesta, kertoa, että naistyyppejä on monenlaisia.** Ne toimivat mallin antajina, suunnannäyttäjinä, asenteiden muokkaajina. Positiivisena nähtiin myös **väkivallan puhdistava vaikutus.** Negatiivista hahmoissa voi olla **ulkonäön ylikorostuminen ja väkivallan ihannointi.** Niiden ei kuitenkaan uskottu lisäävän aggressiota, etenään jos tehdään selväksi, että tapahtumat sijoittuvat fiktiiviseen maailmaan. Naisten nähtiin tarvitsevan sankarittaria. **Kokonaisuudessaan tarinan ja sen moraalin nähtiin olevan yksittäisten hahmojen esittämisen tapaa tärkeämpää vaikutusten kannalta.**

## 6. SANKARITTARET SUKUPUOLIPERFORMANSSEINA JA SUKUPUOLISEN TYYLIN ILMENTÄJINÄ

Tarkastelen tässä luvussa median representoimia naishahmoja sukupuolta performoivina representaatioina ja sukupuolisen tyylin ilmentäjinä. Pohdin, miten eri tavoilla Judith Butlerin ja Sara Heinämaan sukupuolikäsitykset voivat valaista tutkimaani ilmiötä ja minkälaisen merkityksen ne antavat sille mahdollisena sukupuolijärjestelmän muutoksen välineenä. Pyrin liittämään edellisen luvun tuotannollis-taloudelliset olosuhteet huomioon ottaneen sisältöanalyysin sukupuolia selittävään ja analysoivaan teoriaan.

Eräs tärkeimmistä teoreettisista tutkimusongelmistani on, voivatko taistelevan naisen representaatiot vaikuttaa naisten asemaan sukupuolijärjestelmässä: voivatko uudet naiskuvat avartaa naisen toimintahorisonttia eli avata naiselle uusia toiminnan ja olemisen mahdollisuuksia? Negatiivisten ja positiivisten vaikutusten mahdollisuus ja erittely tulivat käsitellyksi jo edellisessä pääluvussa, joten en puutu tässä niihin. Käsittelen sukupuolijärjestelmän muutoksen mahdollisuutta yleisemmällä tasolla.

### **6.1. Toiminnalliset ja väkivaltaiset sankarittaret osana heteroseksuaalista matriisia**

#### ***6.1.1. Tasapainoilua sukupuoliroolien välillä***

Taistelevien naishahmojen kaksijakoisuus on melko voimakasta, sillä niissä yhdistellään maskuliinisiksi ja feminiinisiksi luokiteltuja piirteitä. Pääasiallinen tapa on yhdistää hyvin feminiininen ja kaunis ulkonäkö hahmoon, joka käyttäytyy väkivaltaisesti, on hyvin voimakas, osaa taistella ja on hyvin päättäväinen ja itsevarma. Hahmojen feminiininen ulkonäkö on silmiinpistävin naiseuden merkki, mutta hahmoja naisellistetaan myös muilla tavoin. Naishahmot saattavat joillakin elämän osa-alueilla käyttäytyä hyvin naisellisesti, ja heihin yhdistetään esimerkiksi romanttinen rakkaus tai äitiys. Sankarittarelle voidaan myös osoittaa miespuolinen auktoriteettihahmo, jonka avulla nainen linkitetaan miehelle alisteiselle paikallalleen heteroseksuaaliseen matriisiin.

**Judith Butlerin teorian valossa hahmoissa on käynnissä sisäinen taistelu: niissä kamppailee heteroseksuaalisen matriisin kautta määrittyvä, maskuliiniset piirteet poissulkeva, maskuliiniselle alisteinen feminiinisyys ja uudenlainen feminiinisyys, joka pyrkiikin sulattamaan osan maskuliinisista piirteistä itseensä.** Heteroseksuaalisen matriisin puitteissa tämä ei ole mahdollista, joten hahmot pyritään erilaisin keinoin paikallistamaan takaisin naisen kategoriaan <sup>34</sup>. Tarkastelen tarkemmin näitä keinoja ja pyrin pohtimaan, aiheuttavatko taistelevat naiset kaikesta huolimatta epävakautta vallitsevaan kaksinapaiseen sukupuolijärjestelmään

**Selkein keino paikallistaa taistelevat naiset naisen kategoriaan on hahmojen ulkonäkö ja sen erotisointi.** Hahmot ovat tyypillisesti kauniita, hoikkia, pitkähiuksisia naisia, joiden keho ei ole uskottava taistelijan keho. Uskottavuus uhrataan, jotta naishahmot sopisivat heteroseksuaaliseen matriisiin konventionaaliselle paikalle, miehisen katseen ja halun kohteiksi. Naisellinen, hento keho taistelun välineenä on myös yllättävä ja hiukan koominenkin yhtälö. Tämä toimii kuitenkin mediatuotteiden puolesta eikä niitä vastaan: tuotteissa usein esiintyvä huumori osaltaan lieventää taistelevan naisen aiheuttamaa hämmennystä ja siten paikkaa mahdollista säröä heteroseksuaalisessa matriisissa. Huumori on yleisesti käytetty lievennyskeino vaikeita asioita käsiteltäessä. Yllätysmomentti taas yksinkertaisesti kiehtoo katsojia, vangitsee huomion. Kuluttajat pyrkivät yleensä poimimaan median turruttavasta virrasta jotain erityisen kiinnostavaa ja sopivan hätkähdyttävää. (ks. Kellner 1996, 150.)

Fiktio luomia maailmoita lähilukiessa tai tarkkaan katsoessa käy ilmi miespuolisten auktoriteettien keskeinen osa sankarittarien tarinoissa. Toinen keskeinen tapa sitoa sankarittaret heteroseksuaaliseen matriisiin maskuliiniselle alisteiseen asemaan onkin **korostaa isähahmon tai valvojan roolia sekä asettaa naiset miehisen perinnön haltijoiksi.** *Buffy vampyyrintappajassa* esiintyy isämäinen valvojahahmo, ja Buffy asetetaan osaksi vampyyrintappajien järjestelmää, jota hallitsee patriarkaalinen neuvosto. *Lara Croft: Tomb Raider* -elokuvan naishahmo taas on aatelissukua, asuu sukunsa kartanossa ja tottelee haudan takaa huhuilevan isänsä käskyjä. *Hiipivän tiikerin, piilotetun lohikäärmeen* isähahmo on miekkamestari Li Mu Bai.

---

<sup>34</sup> Sama pyrkimys sukupuolten paikoilleen jähmettämiseen toistuu visuaalisen fiktion lisäksi esimerkiksi liikuntakulttuurissa. Taina Kinnunen kuvaa bodaajanaisten naisellistamista ja erotisointia teoksessaan *Pyhät bodarit: yhteisöllisyys ja onni täydellisessä ruumissa* (2001), 216–220.

Keskeisimmistä naishahmoista Jen on aatelissukua, Shu Lien taas on perinyt isältään vartiointiliikkeen. *Kill Bill* -elokuvissa erittäin keskeisessä roolissa on naishahmon kostoretken pääkohde Bill, joka on samalla Beatrixin entinen työnantaja, ohjaaja ja hänen lapsensa isä. Miehin perintö ikään kuin mahdollistaa elokuvassa tai tv-sarjassa vallitsevan tilanteen.

Isähahmoille on yhteistä filosofimainen oppineisuus. Heillä on hallussaan tietoa, jota naisella ei ole. He hallitsevat naista tai ainakin pyrkivät siihen; välillä lopputulos on huono, kuten *Hiipivässä tiikerissä* ja *Kill Bill* -elokuvissa. Mielenkiintoista onkin, että lukuunottamatta *Buffy vampyyrintappajaa* isähahmo kuolee – suoraan tai epäsuoraan – taistelevan naisen kautta. Myös *Buffyssa* isähahmo etäännyy, muuttaa pois ja hänen roolinsa vähenee sarjan kuluessa. Miehiset auktoriteettihahmot ovat kaikki oppineita tiedonhaltijatyyppisiä, jonkinlaisia filosofejia. Heitä tarvitaan opastamaan ja ohjaamaan sankaritarta, joka tarinoiden kuluessa kasvaa ihmisenä. Kehityskertomuksen muotoon rakennetut mediatarinat ovat sinänsä hyvin tavallisia, mutta miesten kasvatuksellinen rooli suhteessa sankarittariin on mielenkiintoinen seikka, joka vaikuttaa sankarittarien autonomiaan. Lopuksi auktoriteettihahmo kuolee tai etäännyy, koska häntä ei enää tarvita. Nainen on jollakin tapaa valmis ja vapaa, mutta myös tarinat loppuvat tähän.

**Kolmas keskeinen keino alleviivata sankarittaren naiseutta on feminiiniseen liitettyjen elämän osa-alueiden korostaminen juonen kriittisissä kohdissa.** Näitä ovat esimerkiksi heteroseksuaalisuus ja äitiys. Vampyyrintappaja rakastuukin tapettavaansa ja siirtyy onnettomasti rakastuneen, surevan naisen kategoriaan; palkkamurhaaja murhaa kostaakseen syntymättömän lapsensa ja aviomiehensä eli tavallisen elämän menetyksen; vapautta kaipaava ylimysnainen temmataa kesken taisteluiden takaumaan, jossa muistellaan hänen ja hänen rakastajansa kohtaamista. Käsittelemistäni mediatuotteista *Lara Croft: Tomb Raider* muodostaa poikkeuksen, koska päähenkilön sarjakuvamainen elämä on kaukana kaikesta tavallisesti naiseuteen liitettävästä. Heteroseksuaalisuuskin on vain todella viitteellistä – mutta se on joka tapauksessa olemassa. Lara Croftilla on kuitenkin isänsä, jonka alaisuuteen hän kietoutuu erityisen tiukasti ja ilman muissa tarkastelemissani mediatuotteissa ilmenevää auktoriteettien kyseenalaistamista.

### **6.1.2. Säröjen metsästystä ja performanssien korostamista: tuotantokoneiston toiminta**

Feminiinisyyden (yli)korostamisesta huolimatta taistelevat sankarittaret myös rikkovat konventionaalisia käsityksiä naisista. Mediatuotteissa liitetään väkivaltaiset ongelmanratkaisumallit naisten käyttäytymiseen, mikä on uutta sukupuolten ja väkivallan historiassa länsimaissa. Naisiin yhdistyy fyysinen väkivalta ja fyysinen kyvykkyys, itsevarmuus, kovuus, selviytymiskyky ja johtajuus. Yhdistelmä on uusi ja outo, ja feminisoimisen lisäksi asetelmaa pyritään tasapainottamaan hyväksyttävämmäksi ja konventionaalisemmaksi perustelemalla naisten tekemä väkivalta erityisen hyvin.

Maskuliiniseksi ymmärrettyjen ominaisuuksien yhdistäminen naisiin näin selkeänä kokonaisuutena johtuu hyvin pitkälle siitä, että sankarittaret on istutettu miespuolisten sankarien paikalle vakiintuneisiin sankaritarinoihin ja genreihin. On mielenkiintoista, miten *helposti* naispuoleinen olento voidaan asettaa performoimaan miestä miehen paikalle toimintatarinaan. Heteroseksuaalisen matriisin eheyden säilyttämiseksi tarvitaan kuitenkin yllämainittuja feminisointikeinoja. Maskuliinisuuden ihanteellisimpia ominaisuuksia toteuttava nainen on yhtä aikaa kaikki naiselta vaaditut ominaisuudet toteuttava *täydellinen nainen*. Täydellinen nainen voi omaksua myös joitain maskuliinisia piirteitä, sillä ne ymmärretään feminiinisiä piirteitä arvokkaammiksi: piirteiden omaksuminen vain kohottaa naisen arvoa, ei poista hänen yllään leijuvaa sankariutta, poikkeuksellisuuden sädekehää. Miehisen sankarin omaksumat naiselliset piirteet tekisivät hänestä saman logiikan puitteissa vain naurettavan ja laskisivat hänen arvoaan.

Hahmojen räätälöiminen sukupuolitetuille yleisöille vahvistaa hahmojen dualismia: hahmon heteroseksuaalinen seksikkyyys ja konventionaalinen kauneus tuotetaan mieskatsojille ja aktiivinen toimijuus ja esimerkiksi feministiset, naisen itsenäisyyttä ja ruumiillista koskemattomuutta käsittelevät juonikuviot naiskatsojille. Mediatuotteiden kaupallisuudesta johtuva genresidonnaisuus ja populaarien tuotteiden tuotanto mahdollisimman monia miellyttäväksi rajoittavat ja määrittävät hahmojen ominaisuuksia ja tapaa sijoittaa hahmot tarinaan. Liian radikaalit ratkaisut eivät myy, ja

tekijät tasapainoilevat jatkuvasti kiinnostavan ja vastenmielisen välillä. Näin mediakoneisto uusintaa konventionaalisia sukupuolikäsityksiä mutta etsii ympäröivän yhteiskunnan ilmiöistä – myös sukupuolijärjestelmästä – aktiivisesti myös ”pehmeitä kohtia”, säröjä, jotka voisivat kiinnostaa ja koskettaa mediatuotteiden kuluttajia. Tällaisen löytyessä ideaa toistetaan ja kopioidaan niin kauan kuin riittävän suuri yleisö on aiheesta kiinnostunut. Median toimintamekanismeihin kuuluu, että se suurentaa säröjä, tekee ne näkyviksi ja lopulta arkipäiväistä ne ainakin tiettyjen tuotteiden kohdeyleisön piirissä.

Douglas Kellnerin ajatuksia mukaillen media uusintaa taantumuksellisia diskursseja, mutta yhtä hyvin se voi myös ajaa alistettujen ryhmien etua. Median vaikutukset voivat olla hyvinkin ristiriitaisia, ja sen voi nähdä jonkinlaisena kilpailevien yhteiskunnallisten diskurssien ja voimien näyttämönä. (Kellner 1996, 2–5, 17.) Yleisön aktiivisuutta ei tule myöskään unohtaa mediatuotteiden vaikutusvaltaa pohdittaessa: katsojat eivät välttämättä suinkaan lue mediatuotteita niihin koodattujen merkitysten mukaisesti, vaan poimivat niistä itseään koskettavia merkityksiä ja muokkaavat niitä omiin tarkoituksiinsa sopiviksi. (ks. Kellner 1996, 29–30). Kilpailevien yhteiskunnallisten diskurssien näytelmää näytellään hyvin kiivaana taistelevien sankarittarien tarinoissa, ja yleisö seuraa sitä suurella mielenkiinnolla, osa epäilemättä varsin kriittisesti ja osa vain nauttien suurella rahalla tehdystä viihteestä. Kuvat luovat joka tapauksessa uusia näkymiä naisen olemiseen, uusia subjektipositioita. Naiseuden rajat tuntuvat natisevan liitoksissaan.

Miten naisen kategoria sitten ylipäättään pysyy koossa? Eikö se täyty ääriään myöten molempien sukupuolten ominaisuuksista, jolloin hahmo ei enää mahdu miehen tai naisen kategoriaan. Miksi hahmosta ei tule sukupuoleton – tai jonkinlainen kolmas sukupuoli? Taistelevien naishahmojen käyttäytyminen vaihtelee äärilaidasta toiseen, äärimaskuliinisesta hyvin feminiiniseen. Representaatioiden lähiluku paljastaa pikkutarkasti, miten yleisesti feminiiniseksi ja yleisesti maskuliiniseksi koodatut ominaisuudet vuorottelevat hahmoissa. Hahmoissa on kuitenkin jotain pysyvää. **Joka hetki läsnä oleva sukupuolen merkitsijä on hahmojen ulkonäkö ja ääni, fyysiset feminiiniseksi koodatut merkit.** Rinnat, vartalon kaaret, lihaksettomuus, pitkät hiukset, kauniit kasvat, ilmeet, jotka kuvastavat tiettyjä tunteita... **nainen voidaan rakentaa tietyillä viitteillä, jotka eivät paikannu minkään löydettävissä olevan ytimen**

**ympärille.** Representaatioiden liikkuminen feminiinisen ja maskuliinisen välillä paljastaa sukupuolten toistoon ja tiettyihin tekoihin, eleistöihin ja ulkonäköön, pintaan perustuvan luonteen. Näin taistelevan naisen representaatioiden voi katsoa kuuluvan Butlerin kuvaamiin kumouksellisiin sukupuoli-identiteetteihin. (Butler 1990, 137–138.)

## 6.2. Sankarittaret sukupuolisen tyylin ilmentäjinä

Judith Butlerin performanssiteorian kautta tarkasteltuna taistelevat sankarittaret näyttävät sisäisesti hyvin ristiriitaisilta ja eheyttömiltä hahmoilta. Mikäli sukupuoli ymmärretään tyyliksi, representaatioiden luonne muuttuu. Ne voidaan tulkita feminiinisen ja maskuliinisen rajoilla liikehtiväksi ilmiöksi, eräänlaiseksi sukupuolten harmaan sävyksi, joka kuitenkin pyritään palauttamaan enimmäkseen feminiinisen puolelle. Ulkonäkö on tällöin voimakkain merkittäjä, jonka toivotaan luovan feminiininen valo koko hahmon ylle.

Heinämaan sukupuolikäsityksen ydin on *kokonaisvaltaisuus*. Miestä ei tunnusteta mieheksi tai naista naiseksi sen vuoksi, että hänellä olisi jokin tietty psyykinen tai fyysinen ominaisuus. Heinämaan sanoin tunnistaminen tapahtuu, koska ”hänen eleensä, ilmeensä ja asentonsa jatkavat – mutta myös muuttavat – tiettyä liikkumisen rytmiä ja melodiaa.” (Heinämaa 1996, 163.) Kaksi henkilöä näyttää kuuluvan samaan sukupuoliseen luokkaan sen vuoksi, että heidän tekonsa toimivat toistensa ja muiden tekojen mukaelmina. Tunnistamisessa voi erehtyä, mutta silloin virhearviointi koskee koko käyttäytymisen kokonaisuutta. (ibid.)

Jos merkityssuhteiden ajatellaan Merleau-Pontyn tapaan olevan sisäisiä, hahmojen ominaisuudet selittyvät toistensa kautta. Feminiininen ulkonäkö upottaa merkityksensä myös maskuliinisiksi ymmärrettyyn toimintaan kuten tappeluun ja tappamiseen, se ikään kuin jyrää niiden yli ja on niiden merkitystä voimakkaampi. Sukupuoli vaikuttaa olevan enemmän pintaa kuin toimintaa, sillä pinnan sanoman vaikutus on painokkaampi kuin tekojen. Nainen aarteenmetsästäjänä, kung fu -taiturina tai palkkamurhaajana on yhtä kuin nainen miehen saappaissa: keho, sen esittäminen sekä lisäksi sosiaaliset suhteet ja niihin liittyvän vallan representointi ovat vahvoja merkittäjiä, joiden avulla



hahmo voidaan tunnistaa naiseksi, vaikka hän on ottanut aikaisemmin vain maskuliinisille hahmoille sallitun paikan.

Naisellistamisen keinot ovat moninaisia. Edellisessä luvussa suoritettu keinojen lähiluku ja pilkkominen luetteloiksi ei ehkä täysin tee oikeutta sukupuolittamisen tapojen monimuotoisuudelle vaan vaatii täydentämistä. Käsite ”tyyli” herättää ajatuksen myös elokuvamaailman kokonaistyylistä. Elokuviissa ja sarjoissa myös *näyttämisen tapa* ja *visuaalisen, kuvitteellisen maailman kokonaisuus* on otettava huomioon. Kuvakulmat, lavastetut ympäristöt esineineen, hahmojen stailaus ja toiset, voimakkaammin maskuliinisen tyylin jotain osaa (esimerkiksi ulkonäkö, ominaisuuksista harkitsevaisuus, älykkyys, tieto, valta) toteuttavat hahmot, joihin femininisoitavaa hahmoa voi verrata, ovat merkittävässä asemassa sukupuolittamisessa. Niiden avulla maskuliinisesti toimiva yksilö pyritään näyttämään feminiinisessä valossa. Voisi sanoa, että *kameralla* on osaltaan feminisoiva tai maskulinisoiva vaikutus, se on ennakoiva katse, joka määrittelee katsojan katseen kohteet ja kuvakulmat, ja siten ohjaa merkitysten muodostumista. Kamera takertuu harvemmin kuvaamaan miessankarin pakaroita, mutta sankarittaren kohdalla tämä ei ole mitenkään harvinaista. Feminiinisen eroottiseksi koodattujen osien näyttäminen herättää ajatuksen naisesta, vaikka naisen ja miehen rasvattomat, treenatut paksat eivät objektiivisesti tarkasteltuna eroaisi toisistaan mitenkään.

Kyse on siis elokuvan tai tv-sarjan maailman kokonaistyylistä, kuvallisesta ja äänellisestä kudoksesta, joka ohjaa tunnistamaan päähenkilön naiseksi. Koska tyyli on avoin ja muuttuva, uudenlaiset naishahmot kuitenkin myös muuttavat käsitystä feminiinisestä. **Butleria mukailleen ne aiheuttavat säröjä matriisiin, rikkovat vakiintuneita käsityksiä; Heinämaan mukaan ne taas venyttävät feminiinistä tyyliä uuteen suuntaan, ja luovat siten uusia kokonaisuuksia, joiden kautta naiseutta voi hahmottaa.**

Tyyllillinen sukupuolikäsitys muuttaa feminiinisen ja maskuliinisen välillä sisäistä taistelua käyvän sankarittaren enemmän omanlaisekseen hahmoksi, joksikin uudeksi. Se ei kuitenkaan irtaannu entisestä ja muodosta kolmatta sukupuolta, vaan mukauttaa koko sukupuolijärjestelmää; sukupuoli on normin syntymistä (Heinämaa 1996, 163–163.) Butlerin heteroseksuaalisen matriisin sisällä sankaritar on sukupuolten välillä jyrkästi

hyppelhtivää parodista näytelmää, mutta fenomenologisen sukupuolikäsityksen mukaan sankarittaren ominaisuudet yhdistyvät tyyllilliseksi kudokseksi. Naissukupuoli liukuu kohti uusia ominaisuuksia menettämättä silti kaikkia entisiä, sillä fenomenologinen sukupuolikäsitys ei perustu hierarkioille ja toisensa poissulkevien ominaisuuksien järjestelmälle.

Ajatus sankarittaresta sukupuolisen olemisen tyylinä, orgaanisena ja venyvänä aktiivisena olemuksena on feminismien tavoittelemien sukupuolijärjestelmän muutosten kannalta huomattavasti Butlerin teorian antamia mahdollisuuksia positiivisempi, sillä se avaa koko suuren järjestelmän, sukupuolten yhteisen kudoksen muutokselle. Sankarittaret voivat tällöin olla sekä vahvoja johtajatyyppejä että huolehtivia äitejä; he voivat olla sekä taitavia taistelijoita että rakastuneita kaunottaria. Aikaisemmin eri sukupuolille kuuluneet elämänalueet sulautuvat yhteen saman yksilön toteuttamaksi eheäksi kudokseksi, jolloin kiistattomasta olemassa olevat hierarkiat feminiinisiksi ja maskuliinisiksi käsitettyjen seikkojen välillä voivat pikku hiljaa liudentua.

## 7. PÄÄTÄNTÖ

### 7.1. Johtopäätökset

Yleistavoitteeni oli kuvata tutkimaani populaarikulttuurin ilmiötä, toiminnallisten ja väkivaltaisten naisten representaatioita, ja jäljittää sen yhteyksiä vallitsevaan yhteiskunnalliseen todellisuuteen. Toiseksi halusin selvittää niin sanottua *populaarin logiikkaa* ja sen toimintaperiaatteita taistelevien sankarittarien kohdalla ottamalla huomioon tuotannollis-taloudelliset olosuhteet asiantuntijahaastatteluiden avulla. Populaarin logiikalla viitataan niihin periaatteisiin, joiden pohjalta jokin asia päätyy esitettäväksi ja toinen ei. Miksi ja miten konventionaalista naiskuvaa vastaan sotivat ilmiöt ovat päätyneet suuren yleisön mediatuotteisiin? Tavoitteenani oli myös pohtia, ovatko hahmot todella poikkeus suhteessa aikaisempiin naisen representaatioihin. Miten ne kuvastavat, vahvistavat ja miten rikkovat vallitsevaa naiskuvaa? Mitä ne ylipäätään kertovat aikamme naiskuvasta?

Judith Butlerin ja Sara Heinämaan teorioiden kautta pyrin pohtimaan, mikä voi olla ilmiön merkitys sukupuoli-identiteeteille ja sitä kautta koko sukupuolijärjestemälle. Pohdin, onko voiko ”naisen toimintahorisontti” mahdollisesti laajeta uudenlaisten hahmojen myötä. Kuinka merkityksellistä naisen näkeminen fyysisesti vahvana, aktiivisena johtajatyypinä voi olla? Lähtöoletuksiini kuului ajatus, jonka mukaan visuaalinen kulttuuri uusintaa tapoja olla nainen tai mies. Tutkimukseni kohteet, representaatiot ovat keskeisiä vallankäytön välineitä ja yhteiskunnallisen todellisuuden säilyttäjiä tai muokkaajia. Lisäksi visuaalisten representaatioita välittävän median vaikutukset voivat olla hyvinkin ristiriitaisia, ja sen voi nähdä kilpailevien yhteiskunnallisten voimien näyttämönä.

Tutkimusaineistoni koostuu kirjallisuuden lisäksi mediatuotteista ja mediatoimijoiden haastatteluista. Käsittämäni elokuvat olivat *Hiipivä Tiikeri, piilotettu lohikäärme* (*Wo hu cang long* 2000), *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) ja *Kill Bill: Vol. I-II* (2003–2004) sekä tv-sarja *Buffy vampyyrintappaja* (*Buffy the Vampire Slayer* 1997–2003), josta erityistarkasteluun otin joukon kolmannen tuotantokauden jaksoja. Median taisteleviin ja toiminnallisiin sankarittariin liittyvää kirjallisuutta löytyi runsaasti muun muassa elokuva- ja mediatutkimuksen sekä nais- ja kirjallisuudentutkimuksen piiristä.

Tutkimusmenetelminä käytin mediatuotteiden sisältöanalyysia sekä tuottajien ja kaupallisten tv-kanavien johtohenkilöiden haastatteluita. Pyrin sijoittamaan tuotteet osaksi tuotannollis-taloudellisia suhteita sekä tarinoiden tuottamisen konventioita sisältöanalyysia varten hahmottelemani teemoittelun avulla, jonka rakensin haastatteluissa esille tulleiden teemojen avulla.

Mediakoneisto uusintaa konventionaalisia sukupuolikäsityksiä mutta samalla myös murentaa niitä. Median toimintamekanismeihin kuuluu, että uutuuksia ja kiinnostavia ”tabuja” etsiessään se a) Judith Butlerin performanssiteorian mukaan tulkittuna suurentaa heteroseksuaalisen matriisin säröjä ja tekee ne näkyvämmiksi tai b) Sara Heinämaan fenomenologisen sukupuolikäsityksen kautta nähtynä auttaa venyttämään käsitystä naiseudesta kohti uusia tulkinnallisia kokonaisuuksia.

Naisten muuttunut yhteiskunnallinen asema kannustaa luomaan voimakkaita naishahmoja ja asettamaan naiset tarinoiden sankareiksi; sankaritar on mediatoimijan näkökulmasta kiehtova uutuuksia, joka löytää kosketuspintaa ihmisistä vallitsevan yhteiskunnallisen tilanteen vuoksi. Mediatuotteiden sitoutuneisuus tiettyjen yleisöjen miellyttämiseen ja tarinoiden sijoittuminen tiettyjen vakiintuneiden genrejen puitteisiin osaltaan määrittelevät, minkälaisia naishahmot voivat olla. Rajojen ”sopiva” rikkominen on yhtä tärkeää kuin tuttujen ja turvallisten teemojen ja hahmojen toisto. Kilpailevien yhteiskunnallisten diskurssien näytelmää näytellään hyvin kiivaana taistelevien sankarittarien tarinoissa. Tulkitseen, että kuvat luovat osittaisesta taantumuksellisuudesta huolimatta uusia näkymiä naisena olemiseen, uusia subjekti-positioita. Aktiiviset katsojat voivat poimia paikoitellen konservatiivisista mediatuotteista uudenlaisia, jopa vallankumouksellisia rakennuspalikoita omalle identiteetilleen. Naiseuden konventionaaliset rajat tuntuvat naisevan liitoksissaan.

Judith Butlerin mukaan sukupuoli tuotetaan ja rakennetaan jokapäiväisissä käytännöissä. Näitä ovat esimerkiksi eleet, ilmeet, pukeutuminen, käytös ja niin edelleen. Sukupuolet sijoittuvat hierarkkiseen, binaarioppositioille perustuvaan heteroseksuaaliseen matriisiin. (Butler 1990.)

Taistelevien naishahmojen kaksijakoisuus on ilmeistä. Hahmoissa yhdistellään (ääri)maskuliiniseksi ja (ääri)feminiiniseksi luokiteltuja piirteitä eri tavoilla. Judith

Butlerin teorian valossa taistelevissa naishahmoissa on käynnissä sisäinen taistelu: niissä kamppailee heteroseksuaalisen matriisin kautta määrittyvä, maskuliiniset piirteet poissulkeva, maskuliiniselle alisteinen feminiinisyys ja uudenlainen feminiinisyys, joka pyrkiikin sulattamaan osan maskuliinisista piirteistä itseensä. Heteroseksuaalisen matriisin puitteissa tämä ei ole mahdollista, joten hahmot pyritään erilaisin keinoin paikallistamaan takaisin naisen kategoriaan. Kolme pääasiallista keinoa ovat hahmon fyysisen olemuksen voimakas feminisoiminen, auktoriteettihahmon asettaminen sankarittaren yläpuolelle ja naisen elämänpiiriin kuuluvien tapahtumien ja asioiden korostaminen juonen keskeisissä kohdissa.

Tästä huolimatta **taistelevat sankarittaret myös voimakkaasti rikkovat konventionaalisia käsityksiä naisista.** Mediatuotteissa väkivaltaiset ongelmanratkaisumallit liitetään naisten käyttäytymiseen. Naisiin yhdistyy fyysinen väkivalta ja fyysinen kyvykkyys, itsevarmuus, kovuus, selviytymiskyky ja johtajuus. Yhdistelmän uutuuden ja outouden takia feminisoimisen lisäksi asetelmaa pyritään tasapainottamaan hyväksyttävämmäksi ja konventionaalisemmaksi perustelemalla naisten tekemä väkivalta erityisen hyvin. **Representaatioiden liikkuminen feminiinisen ja maskuliinisen välillä paljastaa sukupuolten toistoon ja tiettyihin tekoihin, eleistöihin ja ulkonäköön, pintaan perustuvan luonteen.** Näyttää selvältä, **että nainen voidaan rakentaa tietyillä viitteillä, jotka eivät paikannu minkään löydettävissä olevan ytimen ympärille.**

Sara Heinämaan mukaan sukupuoli on kokonaisuus. Naispuoleisuutta, naiseutta tai naisellisuutta ei voi ymmärtää keskittämällä huomio jollekin tietylle elämänalueelle, vaan on tutkittava käyttäytymisen ja toiminnan jatkumoa. Toimintaa ja tekemistä kuvaavat adverbit ”naisellisesti” ja ”miehisesti” ovat hänen mukaansa vähemmän harhaanjohtavia kuvattaessa sukupuolta kuin yleisnimet ”nainen” ja ”mies”, jotka johtavat helposti ajattelemaan olioiden pysyviä rakenteellisia ominaisuuksia. (Heinämaa 1996, 160–161.) Sukupuoli-identiteetit näyttävät fenomenologisessa kontekstissa muuttuvina ja avoimina. Niiden rakenne on kudelman, joka ei keskity minkään ytimen ympärille. Se avaa mahdollisuuksia myös sukupuolen ”harmaan sävyjen” hahmottamiselle. Tyylin käsite auttaa ymmärtämään ja antaa olemassaolon mahdollisuuden miehisen ja naisellisen väliin jääville olemisen tavoille.

'Tyyli' avaa ensinnäkin avaa hiukan kokonaisvaltaisemman näkökulman visuaalisten representaatioiden analyysiin. Tutkittaessa sukupuolten representaatioiden muodostumista elokuvissa ja tv-sarjoissa on juonen kulun, henkilöhahmojen ominaisuuksien ja toiminnan lisäksi otettava huomioon *näyttämisen tapa* ja *visuaalisen, kuvitteellisen maailman kokonaisuus*. Kuvakulmat, lavastetut ympäristöt esineinen, hahmojen stailaus ja toiset, hyvin voimakkaasti maskuliinisen tyylin jotain osaa toteuttavat hahmot ja vaikkapa lopputekstien kirjasinlaji ovat merkittävässä asemassa sukupuolittamisessa. Niiden kaikkien yhteisvoimin maskuliinisesti toimiva yksilö pyritään näyttämään feminiinisessä valossa. Merkittävää on syntyvän vaikutelman kokonaisuus, eivät yksittäiset teot tai ulkonäön piirteet.

**Heinämaan teorian mukaan tulkittuna taistelevat sankarittaret eivät riko sukupuolijärjestelmää, vaan venyttävät feminiinistä tyyliä uuteen suuntaan. Siten ne luovat uusia kokonaisuuksia, joiden kautta naiseutta voi hahmottaa.** Koska tyyli on avoin ja muuttuva, uudenlaiset naishahmot muuttavat käsitystä feminiinisestä. Naissukupuoli liikkuu kohti uusia ominaisuuksia menettämättä silti kaikkia entisiä, sillä fenomenologinen sukupuolikäsitys ei perustu hierarkioille ja toisensa poissulkevien ominaisuuksien järjestelmälle. Ajatus sankarittaresta sukupuolisen olemisen tyylinä, orgaanisena ja venyvänä olemuksena on sukupuolijärjestelmän muutosten kannalta huomattavasti Butlerin teoriaa positiivisempi, sillä se avaa koko suuren järjestelmän, sukupuolten yhteisen kudoksen muutokselle. Sankarittaret tulevat tällöin tulkituksi elämän eri osa-alueita sujuvasti toteuttavina yksilöinä, jotka voivat toimia eheytyksen esikuvina.

## **7.2. Ajatuksia jatkotutkimusaiheista**

Tutkielmani avaa monenlaisia suuntia mahdolliselle jatkotutkimukselle. Tarkastelemaani ilmiötä, taistelevia sankarittaria, olisi mielenkiintoista tutkia hiukan laajemmassa mittakaavassa, jolloin mukaan voisi ottaa useampia populaarikulttuurin mediatuotteita. Nämä voisivat olla jotain muutakin kuin tv-sarjoja ja elokuvia, esimerkiksi video- ja tietokonepelejä. Tietysti jo laajempi otos sarjojen ja elokuvien joukosta antaisi kattavamman kuvan ilmiöstä.

Yksi mielenkiintoinen tapa saada aiheesta vielä laajempi näkemys olisi ottaa mediatuotantokoneiston alkupään eli tekijöiden ja varsinaisten mediatuotteiden lisäksi mukaan tuotteen vastaanottajat eli katsojat. Reseptiotutkimus yhdisteltynä tekijöiden haastatteluihin ja sisältöanalyysin antaisi varmasti erittäin kattavan kuvan ilmiöstä ja paljastaisi lisäksi, löytyykö tekijöiden tuotteisiin asettamien merkitysten ja vastaanottajien lukemien merkityksien väliltä ristiriitoja. Tämä vaatisi tietysti mediatuotteiden määrän huolellista rajaamista ja mielellään nimenomaan tarkasteltujen mediatuotteiden tekijöiden haastattelemista, joka käytännössä taitaisi rajata tutkimuksen ja sen kohteena olevat tuotteet ja tekijät Suomen tai Euroopan rajojen sisäpuolelle. Yhdysvaltalaisia hyperkuuluisia tekijöitä olisi varmasti lähes mahdoton päästä henkilökohtaisesti haastattelemaan.

Aineistojen tarkastelu teorioiden kautta olisi tietysti myös mahdollista suorittaa paljon laajemmin ja viedä teoreettinen analyysi paljon pitemmälle. Erityisesti olen kiinnostunut feminiinisestä kehollisuudesta, eli ruumiin käytön ja hallinnan yhteiskunnallisten käsitysten ja niissä mahdollisesti tapahtuneiden muutosten tarkastelemisesta taistelevien naishahmojen kautta. Jokin tekijän rooliin ja merkitykseen ”portinvartijana” ja ”suodattimena” keskittyvä teoria saattaisi lisäksi täydentää teoreettista apparaattia.

Tämän työn puitteissa jäi käyttämättä myös eräs mielenkiintoinen aineistolaji, nimittäin elokuvien ja tv-sarjojen katsojaluvut ja katsojaprofiilit, joita ainakin tv-kanavilla on hallussaan runsain mitoin. Tämänkaltainen kvantitatiivinen aineisto antaisi merkittävän lisän tutkimukseen ja mahdollistaisi ajallisen muutoksen jäljittämisen esimerkiksi naisten kiinnostuksenkohteissa.

# LÄHTEET

## I. Haastattelut

<b>informantti</b>	<b>sukupuoli</b>	<b>haastattelun päivämäärä</b>
Kanavan johtohenkilö 1	mies	25.2.2005
Kanavan johtohenkilö 2	mies	8.4.2005 (sähköposti)
Tuottaja 1	mies	25.2.2005
Tuottaja 2	nainen	15.3.2005
Tuottaja 3	mies	17.3.2005 (sähköposti)
Tuottaja 4	nainen	17.3.2005 (sähköposti)
Tuottaja 5	mies	21.3.2005 (sähköposti)

Informanttien ikäjakauma on 34–50. Alalla he ovat toimineet 6–20 vuotta.

Informantit esiintyvät tekstissä lyhennetyillä nimillä K1, K2 ja T1–T5.

## II. Painamaton lähde

**Seppänen, Anna** 2005: Perfect Bodies vs. Perfectible Bodies. The Incorporation of media representations of beauty and sexuality in consumer culture by high school students from Oulu in 2004. Kulttuuriantropologian pro gradu - tutkielma. Oulun yliopisto.

## III. Painetut lähteet

**Bourdieu, Pierre** 1986: The Production of Belief: Contribution to an Economy of Symbolic Goods. Teoksessa Collins, Richard et al. eds., Media, Culture and Society: A Critical Reader. London: SAGE Publications.



- Bromnick R.D. & Swallow, L.** 1999: I Like being who I am: A study of young people's ideals. *Educational studies*, 25(2) 117–128.
- Brownmiller, Susan** 1975: *Against our will: Men, Women and Rape*. London: Secker & Warburg.
- Butler, Judith** 1993: *Bodies That Matter. On the Discursive Limits of "Sex"*. London – New York: Routledge.
- Butler, Judith** 1990: *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*. London – New York: Routledge.
- Campbell, Anne** 1993: *Men, women and aggression. From rage in marriage to violence in the streets – how gender affects the way we act*. London: Basic Books, Harper Collins.
- Children and Media Violence.** Carlsson, Ulla and von Feilitzen, Cecilia eds. 1998. Göteborg: The UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen.
- Dyer, Richard** 2002: *Älä katso! Seksuaalisuus ja rotu viihteen kuvastossa*. Tampere: Vastapaino.
- Fisher, Seymoir** 1970: *Body experience in fantasy and behaviour*. Century psychology series. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Freedman, Jonathan L.** 2002: *Media Violence and Its Effects on Aggression: Assessing the Scientific Evidence*. Toronto: University of Toronto Press.
- Heinämaa, Sara** 1996: *Ele, tyyli ja sukupuoli: Merleau-Pontyn ja Beauvoirin ruumiinfenomenologia ja sen merkitys sukupuolikysymykselle*. Tampere: Gaudeamus.

- Huesmann, L. Rowell, Moise, Jessica, Podolski, Cheryl-Lynn & Eron, Leonard** 1998: Longitudinal relations between children's exposure to television violence and their later aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977–1992. Käsikirjoitus 39 ss., Research Center for Group Dynamics, Institute for Social Research, University on Michigan, 426 Thompson Street Ann Arbor MI 48106.
- Hietala, Veijo** 1996: Kuvien todellisuus. Johdatusta kuvallisen kulttuurin ymmärtämiseen ja tulkintaan. Helsinki: BTJ Kirjastopalvelu Oy.
- Hietala, Veijo** 2005: Mediaväkivallasta puhutaan yksisilmäisesti. Oikea väkivaltaviihde on terapiaa! Peili 1/2005. 10–13.
- Hoffner, C.** 1996: Children's wishful identification and parasocial interaction with favorite television characters. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 40(3) 389–402.
- Huttunen, Kukka Marjut** 2003: Buffy haastaa vampyyrit ja miehisen vallan. Peili 2/2003. 14–15.
- Kellner, Douglas** 1996 (1995): Media Culture. Cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern. 3<sup>rd</sup> edition. London – New York: Routledge.
- Kinnunen, Taina** 2001: Pyhät bodarit. Yhteisöllisyys ja onni täydellisessä ruumiissa. Helsinki: Gaudeamus.
- Klemola, Timo** 1998: Ruumis liikkuu – liikkuuko henki? Fenomenologinen tutkimus liikunnan projekteista. Tampere: Tampereen yliopisto, jäljennepalvelu.
- Koivunen, Anu** 1996: Sorto. Teoksessa Anu Koivunen ja Marianne Liljeström toim., Avainsanat. 10 askelta feministiseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino. 35–76.

- Korhonen, Anu** 2001: Äkäpussin kesytys. Uuden ajan alun väkivaltaviihde sukupuolidiskurssina. Teoksessa Anu Lahtinen toim., Tanssiva Mies, pakinoiva nainen. Sukupuolten historiaa. Turku: Turun historiallinen yhdistys ry. 137–167.
- Kulttikirja: Tutkimuksia nykyajan kultti-ilmiöistä**. Kovala, Urpo ja Saresma, Kati toim. 2003. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.
- Lagerspetz, Kirsti** 1998: Naisten aggressio. Helsinki: Tammi.
- Lahti, Martti** 2002: Johdanto: Nautinto/politiikka. Teoksesta Richard Dyer, Älä Katso! Seksuaalisuus ja rotu viihteen kuvastossa. Tampere: Vastapaino. 11–22.
- Lahti, Martti** 1993: Tapamme nähdä... Lähikuva 2/1993. 3–5.
- Lehtonen, Veli-Pekka** 2004: Tarantino soitti. Helsingin Sanomat, viikkoliite Nyt, nro 17/2004. 8–9.
- Liljeström, Marianne** 1996: Sukupuolijärjestelmä. Teoksessa Anu Koivunen ja Marianne Liljeström toim., Avainsanat. 10 askelta feministiseen tutkimukseen. Tampere: Vastapaino. 111–138.
- Linker, Kate** 1995: Representaatio ja seksuaalisuus. Teoksessa Leena-Maija Rossi toim., Kuva ja vastakuvat. Sukupuolen esittämisen ja katseen politiikkaa. Helsinki: Gaudeamus. 208–244.
- Lips, H.M.** 2000: College students' visions of power and possibility as moderated by gender. Psychology of Women Quarterly, 24(1). 39–43.
- LoPiccolo, Phil** 2002: Lara's Theme. Computer Graphics World, 25(12). 44–46.
- Marone, Nicky** 1993: Isä ja tytär: Miten isä auttaa tyttärtään onnistumaan. Art House Oy.

- Merleau-Ponty, Maurice** 1999 (1962): Phenomenology of Perception. Translated from the French by Colin Smith. London: Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Mulvey, Laura** 1985: Visuaalinen mielihyvä ja kerronnallinen elokuva. Käännös: Mauri Pasanen. Synteesi 1–2/1985. 5–15. Alkup. Visual Pleasure and Narrative Cinema. Screen 16(3) 1975. 6–18.
- Mustonen, Anu** 2001: Mediapsykologia. Helsinki: Werner Söderström Osakeyhtiö.
- Pakkanen, Johanna** 2004: Lahtaajanaiset tulevat! Populaarikulttuuri ja feministiset kostofantasiat. Teoksessa Lasse Kekki ja Kaisa Ilmonen toim., Pervot pidot. Homo, - lesbo- ja queer-näkökulmia kirjallisuudentutkimukseen. Helsinki: Like. 233–255.
- Palin, Tutta** 1996: Ruumis. Teoksessa Anu Koivunen ja Marianne Liljeström toim., Avainsanat. 10 askelta feministiseen tutkimukseen. Vastapaino: Tampere. 225–244.
- Paloheimo, Matti** 2003: Seksiä ja väkivaltaa. Kysymyksiä elokuvatarkastajalle. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Pölkki, Minna** 2005: Kysely: Nuoret naiset saavat ulkonäköpaineita mainoksista. Helsingin Sanomat 2.3.
- Rossi, Leena-Maija** 2003: Heterotehdas. Televisiomainonta sukupuolituotantona. Helsinki: Gaudeamus.
- Tasker, Yvonne** 1993: Spectacular Bodies. Gender, Genre and the Action Cinema. London – New York: Routledge.
- Tasker, Yvonne** 2000 (1998): Working Girls. Gender and Sexuality in Popular Cinema. 2<sup>nd</sup> ed. London – New York: Routledge.

**Teo, Stephen** 1996: Hongkong-elokuva. Aasian unelmatehtaan nousu ja (t)uho. Helsinki: Like.

**Young, Iris Marion** 1990: Throwing like a girl. A phenomenology of feminine body comportment, motility and spatiality. Teoksessa Allen, Jeffner & Young, Iris Marion (eds.) The thinking of muse. Feminism and modern philosophy. Bloomington: Indiana University press.

#### **IV. Elokuvat ja tv-sarja**

*Hüipivä tiikeri, piilotettu lohikäärme.* Alkup. *Wo hu cang long.* Kiina/Hongkong/Taiwan/USA 2000. Asia Union Film & Entertainment Ltd., China Film Co-Production Corporation, Columbia Pictures Film Production Asia, EDKO Film Ltd. (Kiina), Good Machine (USA), Sony Pictures Classics (USA), United China Vision ja Zoom Hunt International Productions Company, Ltd. Budjetti arviolta 15 miljoonaa dollaria. Ohjaus Ang Lee. Tuotanto Li-Kong Hsu, William Kong ja Ang Lee. Käsikirjoitus Du Lu Wang (kirja), Hui-Ling Wang, James Schamus ja Kuo Jung Tsai. Kuvaus Peter Pau. Näyttelijät Yun-Fat Chow (Li Mu Bai), Michelle Yeoh (Yu Shu Lien), Ziyi Zhang (Jen Yu) Cheng Chang (Lo ”Tumma Pilvi”), Sihung Lung (Mestari Te) Pei-Pei Cheng (Jadekettu) ja muita. 120 minuuttia. Lähde: Internet Movie Database (www.imdb.com)

*Kill Bill Vol. I.* USA 2003. Miramax Films, A Band Apart ja Super Cool Manchu. Budjetti arviolta 55 miljoonaa dollaria. Ohjaus Quentin Tarantino. Tuotanto Lawrence Bender. Käsikirjoitus Quentin Tarantino ja Uma Thurman. Kuvaus Robert Richardson. Näyttelijät Uma Thurman (the Bride), Lucy Liu (O-Ren Ishii), Vivica A. Fox (Vernita Green), Daryl Hannah (Elle Driver), David Carradine (Bill), Michael Madsen (Budd) ja muita. 111 minuuttia. Lähde: Internet Movie Database (www.imdb.com)

*Kill Bill Vol. II.* USA 2004. Miramax Films, A Band Apart ja Super Cool Manchu. Budjetti arviolta 30 miljoonaa dollaria. Ohjaus Quentin Tarantino. Tuotanto Lawrence Bender. Käsikirjoitus Quentin Tarantino ja Uma Thurman. Kuvaus Robert Richardson. Näyttelijät Uma Thurman (the Bride/Beatrix Kiddo), David Carradine (Bill AKA Snake

Charmer) Lucy Liu (O-Ren Ishii), Vivica A. Fox (Vernita Green), Chia Hui Liu (Pai Mei), Michael Madsen (Budd) ja muita. 136 minuuttia. Lähde: Internet Movie Database (www.imdb.com)

*Lara Croft: Tomb Raider*. Saksa/ Japani/ UK/ USA 2001. BBC ja muita. Ohjaus Simon West. Tuotanto Lawrence Gordon. Käsikirjoitus Patrick Massett ja John Zinman. Kuvaus Peter Menzies Jr. Näyttelijät Angelina Jolie (Lara Croft), Jon Voight (Lord Croft), Iain Glen (Manfred Powell), Noah Taylor ( Bryce), Daniel Craig (Alex west), Chris Barrie (Hillary), Julian Rhind-Tutt (Mr. Pimms), Rachel Appleton (Nuori Lara) ja muita. 100 minuuttia. Lähde: Internet Movie Database. (www.imdb.com)

*Buffy, vampyyrintappaja*. Alkup. *Buffy the Vampire Slayer*. USA 1997-2003. Tuotanto Twentieth Century Fox. Näyttelijät Sarah Michelle Gellar (Buffy), David Boreanaz (Angel), Nicholas Brendon (Xander), Alyson Hannigan (Willow), Seth Green (Oz), Charisma Carpenter (Cordelia), Anthony Head (Rupert Giles) ja muita.

## V. Sähköiset lähteet

**Ang Lee and James Schamus: Crouching Tiger Hidden Dragon**. 7.11.2000.

Guardian Unlimited Film. Elektroninen dokumentti. 21.10.2005.

<http://film.guardian.co.uk/interview/interviewpages/0,6737,394676,00.html>

**An Interview with Joss Whedon: The *Buffy the Vampire Slayer* creator discusses his career**. 2003. IGN FilmForce. Elektroninen dokumentti. 1.5.2005.

<http://filmforce.ign.com/articles/425/425492p6.html>

**Head, Steve** 2003: A Conversation with Angelina Jolie. IGN FilmForce 16.7.2003.

Elektroninen dokumentti. 30.8.2005.

<http://filmforce.ign.com/articles/429/429004pl.html>

**'I Thought I Was Going to Have a Stroke': Exclusive Web-only interview with Crouching Tiger director Ang Lee**. 2000. TIME Asia. Elektroninen dokumentti.

11.10.2005.

<http://www.time.com/time/asia/features/interviews/2000/07/25/int.anglee0725.html>

**Kivimäki, Ari** 1998: Kohti moniperspektiivistä kulttuurintutkimusta? Kirja-arvostelu 23.4.1998. Agricola, Suomen historiaverkko. Elektroninen dokumentti. 21.8.2005.

<http://agricola.utu.fi/nyt/arvos/tekstit/54.html>

**Kuokkanen, Martti** 1995: Nyrkkeily ja Väkivalta. Niin & Näin. Filosofinen aikakauslehti. 4/1995. Elektroninen dokumentti. 12.11.2004.

[http://www.netn.fi/495/netn\\_495\\_kuok.html](http://www.netn.fi/495/netn_495_kuok.html)

**Lagerspetz, Kirsti** 1998b: Naisen aggressio. Elektroninen dokumentti. 12.11.2004

<http://www.tsv.fi/TTAPAHT/987/lagers.htm>

**Maalismaa, Saara** 1999: Toimiva nainen. Naissankarin rakentamisen tavat elokuvassa *The Long Kiss Goodnight*. Wider Screen 3/1999. Elektroninen dokumentti. 1.11.2004.

[http://www.film-o-holic.com/widerscreen/1999/3/toimiva\\_nainen.htm](http://www.film-o-holic.com/widerscreen/1999/3/toimiva_nainen.htm)

**Notko, Marianne** 2000: Tyttöjen suhde väkivaltaan ja aggressioon. Nuorisotutkimus. 1/2000, nro 18. Elektroninen dokumentti. 12.11.2004.

<http://www.alli.fi/alli/ntutk/100/notko.html>

**Numminen, Mikko** 1997: Kainot raivottaret näyttävät kyntensä. Helsingin ylioppilaslehti 31.10.1997, nro 15. Elektroninen dokumentti. 12.11.2004.

<http://www.ylioppilaslehti.helsinki.fi/ylioppilaslehti/311097/viha.html>

**Nussbaum, Martha** 1999: The Professor of Parody. Elektroninen dokumentti. 15.10.2005.

Alunperin julkaistu: New Republic 22.2. 1999, 220(8). 37–45.

<http://www.md.ucl.ac.be/ebim/feminism3.htm>

**Orfila, Cindy**: Angelina Jolie and Simon West Are Game to Bring Lara Croft to Life. SciFi.com. Elektroninen dokumentti. 11.10.2005.

<http://www.scifi.com/sfw/issue217/interview2.html>

**Otto, Jeff** 2004: Interview: Quentin Tarantino and Uma Thurman Q & U talk about the second volume of The Bride's blood-soaked revenge saga. IGN FilmForce. Elektroninen dokumentti. 27.10.2005.

<http://filmforce.ign.com/articles/506/506067p3.html>

**Robinson, Tasha:** Joss Whedon: "I designed *Buffy* to be an icon, to be an emotional experience, to be loved in a way that other shows can't be loved." IGN FilmForce. Elektroninen dokumentti. 1.5.2005.

<http://www.theonionavclub.com/feature/index.php?issue=3731&f=1>

**Topel, Fred** 2000: Crouching Reporter Hidden Interviews Part 1: Ang Lee. The Guardian/NFT. Elektroninen dokumentti 1.5.2005.

<http://actionadventure.about.com/library/weekly/aa122000a.htm>

**Topel, Fred:** The Kill Bill Interview. The Guardian/NFT. Elektroninen dokumentti 1.5.2005.

<http://actionadventure.about.com/cs/weeklystories/a/aa100503.htm>

### **Internet-sivustot**

<a href="http://www.andysidaris.com">http://www.andysidaris.com</a>	20.8.2005
<a href="http://www.buffyworld.com">http://www.buffyworld.com</a>	28.10.2005
<a href="http://www.fcvenus.com">http://www.fcvenus.com</a>	20.8.2005
<a href="http://www.image.fi/1004/Suomi-palkinnot.htm">http://www.image.fi/1004/Suomi-palkinnot.htm</a>	17.8.2005
<a href="http://www.jadesoturi.net">http://www.jadesoturi.net</a>	20.8.2005
<a href="http://www.nerina.org/buffy/">http://www.nerina.org/buffy/</a>	1.11.2004
<a href="http://www.planetlara.com">http://www.planetlara.com</a>	28.10.1005
<a href="http://www.pepsi.fi/mainokset.html">http://www.pepsi.fi/mainokset.html</a>	12.11.2004



## LIITE 1

### Haastattelurunko

#### **0. Taustaa**

Vastaajan ikä, sukupuoli ja ammattinimike:

Kuinka kauan olet toiminut alalla?

Kuinka merkittävä naisten roolien muutos toiminnallisissa elokuvissa ja tv-sarjoissa mielestäsi on? Oletko kiinnittänyt asiaan huomiota?

#### **I. Hahmojen rakentuminen**

Mikä johdannossa kuvatun kaltaisessa taistelevan, väkivaltaisen naisen hahmossa on mielestäsi myyvää?

Onko naispuoleinen toimintasankari vain perinteinen toimintasankari naisen nahoissa, vai onko kyseessä mielestäsi uudenlainen hahmo?

Jos kyseessä on mielestäsi uudentyyppinen hahmo, miten naispuoleinen toimintahahmo poikkeaa ominaisuuksiltaan miespuoleisesta toimintahahmosta?

Onko toimintasankaritarissa jäljellä mitään perinteisestä naisesta? Mitä ominaisuuksia?

#### **II. Hahmojen vastaanotto**

Kenelle toimintasankarittaria sisältävät elokuvat ja tv-sarjat ovat mielestäsi pääasiassa suunnattuja? Minkälainen on kohderyhmä, yleisö?

Hahmoille tuntuu olevan selvä tilaus. Miksi katsojat haluavat nähdä naisia toimintasankareina?

Mihin ominaisuuksiin naishahmoissa katsojat voivat samastua?

#### **III. Yhteiskunnalliset ulottuvuudet**

Miksi toimintasankaritar ilmestyi valtaviirran viihdetuotteisiin massiivisessa mittakaavassa juuri 1990-luvulla? Mikä ajankohdassa on erityistä?

Mistä toimintasankarittaren idea voi olla ammennettu?

Mistä tuottajat ja muut elokuvantekijät ovat vainunneet, että juuri nyt tällainen naishahmo myy?

#### **IV. Naiset elokuvissa ja tv:n draamasarjoissa Suomessa**

Miksi Suomessa naiset ovat elokuvissa ja tv:n draamasarjoissa aina kovin samanlaisissa rooleissa? Missä ovat suomalaiset toimintasankarittaret?

Ovatko naiset esiintyneet perinteisistä poikkeavissa rooleissa tuottamissasi (kanavalle ostamissasi) elokuvissa tai sarjoissa?

Minkälainen voisi olla suomalaisille markkinoille suunnattu seikkailu/toimintaelokuva tai vastaavaan genreen lukeutuva tv-draamasarja, jonka pääosissa olisi nainen?

Minkälainenokuva tai sarja ylipäättään olisi? (kohderyhmä, tyyli jne.)

#### **V. Väkivaltaisten naishahmojen vaikutukset**

Uskotko, että voimakkailla, sankarillisilla naishahmoilla on vaikutusta hahmoja ihaileviin nuoriin tyttöihin ja naisiin?

Minkälaisia nämä vaikutukset voivat olla?

Uskotko, että naisten tekemän väkivallan näkeminen voi tehdä naisista aggressiivisempia?

Tarvitsevatko tytöt ja naiset sankarittaria?

Voivatko toimintasankarittaret vaikuttaa miespuolisten katsojien käsityksiin naisista? Miten?

Onko tuottajalla mielestäsi vastuuta markkinoimistaan ihmistyypeistä, vai tuleeeko hänen tarjota ihmisille sitä mitä nämä haluavat nähdä?

Pohditko, miten tuottamiesi (kanavalle ostamiesi) elokuvien tai tv-sarjojen esittämät ihmistyytit vaikuttavat katsojiin?

Oletko kiinnostunut tarjoamaan uudenlaisia naishahmoja yleisöille?