

LUONTO- JA HAHMOKUVAUS JOE HISAISHIN ELOKUVAMUSIIKISSA:

TUULEN LAAKSON NAUSICAA JA PRINSESSA MONONOKE

Sheri Toivomäki
Pro gradu -tutkielma
Turun yliopisto
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos
Musiikkitiede
Maaliskuu 2020

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO
Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos/
Humanistinen tiedekunta

TOIVOMÄKI SHERI: Luonto- ja hahmokuvaus Joe Hisaishin elokuvamusiikissa:
Tuulen Laakson Nausicaä ja Prinsessa Mononoke

Tutkielma, 66 s., 2 liites.
Musiikkitiede
Maaliskuu 2020

Tutkielma tarkastelee japanilaissäveltäjä Joe Hisaishin musiikillisia keinoja kuvata luontoa sekä henkilöhahmoja ohjaaja Hayao Miyazakin elokuvissa *Tuulen Laakson Nausicaä* sekä *Prinsessa Mononoke*. Tutkimusmenetelmä on aineistolähtöinen audiovisuaalinen analyysi, ja tutkimuksessa on käytetty länsimaisia elokuva-analyysin keinoja tarkastellessa elokuvan audiovisuaalista materiaalia. Lisäksi tutkimuksessa on nojattu erityisesti kulttuurintutkimuksen eri muotoihin. Tutkimus perustuu elokuvamusiikin tutkimuksen puolelta erityisesti Claudia Gorbmanin sekä Anahid Kassabianin teorioihin ja animetutkimuksen puolelta Susan J. Napierin sekä Tze-Yue G. Hunin tutkimuksiin.

Alakysymysten kautta tutkimus tarkastelee myös elokuvissa esiintyviä musiikillisia teemoja sekä sitä, miten esiintyvät teemat välittävät eri henkilöhahmojen luonnetta tai luontosuhdetta kuulija-katsojalle. Tutkimuksessa käsitellään musiikillisten teemojen suhdetta toisiinsa ja nähtävään kuvaraitaan. Tutkimuksessa esitetään, kuinka musiikin kautta luonnosta esitetään erilaisia puolia; näytetään sekä luonnon lempeys osana ihmisyyden perustaa ja toisaalta luonnon raivo ihmisen luonnon tuhoamistoimia kohtaan. Luonto esitetään toisaalta myös mystisenä ja vieraannuttavana viittauksena ihmisten erkaantumiseen luonnosta. Elokuvien päähenkilöt esitetään luontosuhteiltaan positiivisesti poikkeavina; hahmojen erityisyys näkyy selvänä jo elokuvien alusta asti hahmoihin liitetyn musiikin kautta.

Tutkimuksen kohteena olevat elokuvat ja niiden musiikki ilmaisee kahtiajakoisuuden, jolla luontoon edelleen suhtaudutaan. Tutkimus asettuu elokuvamusiikin tutkimuksen jatkumoon ja erityisesti osaksi japanilaisen animaatioelokuvan tutkimusta.

Asiasanat: kulttuurinen musiikintutkimus, elokuvamusiikki, luonto, fiktiivinen hahmokuvaus, luontosuhde, animaatioelokuva, anime

SISÄLLYSLUETTELO

1 JOHDANTO	1
1.1. Tutkimustehtävä	3
1.2. Tutkimusmenetelmät ja käsitteistöä	4
1.2.1. Audiovisuaalinen lähiluku ja -kuuntelu	5
1.2.2. Elokuvamusiikintutkimuksen käsitteistöä	7
1.3. Aiempi tutkimus	14
1.3.1. Joe Hisaishin musiikin tutkimus	15
1.3.2. Animaation ja Hayao Miyazakin elokuvien tutkimus	17
1.4. Aineisto ja tutkimuksen kulku	22
2 TUULEN LAAKSON NAUSICAA	27
2.1. Saastemeri	27
2.2. Nausicaä	30
2.2.1. Nausicaä-teema	31
2.2.2. Pyörreteema	34
2.2.3. Nostalgiateema	35
3 PRINSESSA MONONOKE	40
3.1. Riivattu jumala	42
3.2. Kodamat	46
3.3. Peurajumala	48
3.3.1. Hiljaisuus	49
3.3.2. Äänimaailma	51
3.4. Ashitaka	53
3.5. San	55
4 LOPUKSI	58
LÄHTEET	62
LIITTEET	

1. JOHDANTO

Anime eli japanilainen animaatio rantautui Suomeen 1990-luvun alussa, kun Katsuhiro Otomon synkkätieteisanimaatio *Akira* (1988) esitettiin Helsingin Rakkautta ja Anarkiaa -elokuvafestivaalilla vuonna 1992 (Yle Uutiset 2012). Muutama vuosi myöhemmin *Porco Rosso* (*Kurenai no buta*, 1992) oli ensimmäinen Suomen televisiossa esitetty ohjaaja Hayao Miyazakin elokuva, jonka Yleisradio lähetti syyskuussa 1995 (KAVI 2010). Vuonna 1999 TV-ruuduissa alkoi näkyä säännöllisesti japanilaista animaatiota muun muassa huippusuosion saaneen *Pokémon* -sarjan muodossa. Vuonna 2002 Miyazakin elokuva *Henkien kätkemä* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001) sai ensi-iltansa myös suomalaisissa elokuvateattereissa, ja täten ohjaaja nousi yhä useamman suomalaisen tietoisuuteen.

Animen ja mangan¹ historiassa muutamat nimet nousevat yli muiden, ja yksi näistä on legendaarinen mangapiirtäjä Osamu Tezuka (1928–1989). Paul Gravett (2005: 24) toteaa, että olisi vaikea kuvitella Japanin manga- ja animeteollisuuden voineen kasvaa nykyisiin mittoihinsa ja kehittyä monimuotoisuuteensa ilman Tezukan uraauurtavaa työtä. Tezukan 40-vuotisen uran aikana manga kypsyi lapsille tarkoitettusta kevyestä viihteestä kaikenikäisille tarkoitetuiksi tarinoiksi. Hän muutti käsitystä mangasta ja laajensi sen käsittelemiä aihepiirejä. (Ibid. 24.) Osamu Tezukalle annettiin jo elinaikanaan nimike ”sarjakuvien jumala” (*manga no kamisama*). Tze-Yue Hu mainitsee teoksessaan *Frames of Anime: Culture and Image-Building* (2010: 97), että Tezukan mangatyölli mullisti muun muassa tiukan kehys kehykseltä -esityksen sarjakuvakerronnassa, ja tyyli muuttui sulavammaksi ja luovemmaksiksi. Ääniefektien merkitys vahvistui ja Tezuka kokeili myös erilaisia lähikuvia ja kulmia.

Vuonna 1961 Tezuka perusti oman animaatiotuotantoyhtiönsä, joka myöhemmin tunnettiin nimellä Mushi Productions. Television noustessa uudeksi massakommunikoinnin välineeksi 1960-luvun alussa, Tezukan mangateokset vaikuttivat japanilaisen animaation kehitykseen ja johtivat uuden genren eli animen syntyyn. (Hu 2010: 97.) Tezukan samannimisen mangon pohjalta tehty *Astro Boy* oli

¹ Manga= japanilaisia monen lajityypin sarjakuvia. (Kielitoimiston sanakirja 2020a.)

ensimmäinen japanilainen animaatiotelevisiosarja, ja se nousi välittömästi menestykseen ilmestyessään vuonna 1963. Myös Tezukan seuraava *Janguru taitei* (*Kimba the White Lion*) -sarja oli suuri hitti, ja 1960-luvun loppuun mennessä kaupallinen anime oli vakiinnuttanut asemansa Japanissa. (Napier 2001: 16).

Japanilaista animaatiota oli toki ennen kaupallista animeakin – kehitys tapahtui samassa virrassa globaalin elokuvan kehityksen kanssa. Hu toteaa (2010: 60), että useat japanilaiset animaattorit halusivat kokeilla omia taitojaan nähtyään amerikkalaisia ja ranskalaisia animaatioelokuvia. Japanilaisen animaation pioneerit Shimokawa Oūten (1886– 1970), Kōuchi Junichi (1892– 1973) sekä Kitayama Seitarō (1888– 1945) valmistivat kukin itsenäisesti ensimmäiset animaatioelokuvansa vuonna 1917.

Maailmalla kaupallisen animen pariin päästiin nopeasti Japanin vanavedessä. Rayna Denison kertoo artikkelissaan ”The Global Markets for *Anime* – Miyazaki Hayao’s *Spirited Away*” (2001) animen olleen osa maailmanlaajuista tv-ruutukokemusta jo heti 1960-luvulta asti, jolloin japanilaiset animaatiot tulivat osaksi amerikkalaista lastentelevisiota. Animien toinen aalto 1980-luvulla puolestaan toi mukanaan uuden dystooppisen tulevaisuudenkuvan maailmasta. Denisonin (2007: 308) mukaan ohjaaja Hayao Miyazakin elokuvissa yhdistyvät nämä kaksi – lapsiystävälliset tarinat söpöine otuksineen, jotka samalla käsittelevät kuolemaa, sotaa ja aikuisuuden vastuullisuutta.

Nykyään elokuvaohjaaja Hayao Miyazaki onkin yksi kansainvälisesti merkittävimpiä nimiä japanilaisen elokuvan maailmassa. Miyazaki voitti muun muassa parhaan animaatioelokuvan Oscar-palkinnon *Henkien kätkemä* –elokuvallaan vuonna 2003, jota seurasi kunnia-Oscar-palkinto elämäntyöstään vuonna 2014. *Henkien kätkemä* pysyi 15 vuotta maailman menestyneimpänä anime-elokuvana, kunnes *Kimi no Na wa* (*Your Name*, 2016, ohjannut Makoto Shinkai) ohitti sen vuoden 2017 tammikuussa (Independent 2017). Japanissa *Henkien kätkemä* pysyttelee kuitenkin edelleen kaikkien aikojen tuottoisimpana elokuvana.

Susan Napierin (2001: 122) mukaan Hayao Miyazaki on kenties teoksissaan parhaiten tunnettu kahdesta elementistä; runsaasti toteutetuista fantasiamaailmoista

sekä merkittävistä naishahmoista. Vaikka yksityiskohdat vaihtelevat elokuvasta toiseen, sekä hänen fantasiamaailmansa että naishahmonsensa ovat aina tunnistettavissa Miyazakin luomuksiksi. Napier luettelee Miyazakin tavaramerkeiksi muun muassa intensiivisesti väritetyt maisemat täynnä lentäviä koneita, leijuvia pilviä sekä yliluonnollisia olentoja, jotka heräävät henkiin. Samaan aikaan riskin ottavat nuoret naishahmot viedään kauas siitä identiteetti-hämmennyksestä, joka monia shōjo-hahmoja² luonnehtii.

Miyazakin elokuville ominaista vahvojen naishahmojen ja rikkaiden fantasiamaailmojen lisäksi on ihmisen luontosuhde. Nykypäivänä, jolloin ilmastonmuutoksesta puhuminen on käynyt entistä polttavammaksi aiheeksi, onkin ajankohtaista palata Miyazakin kahden sellaisen elokuvan pariin, jotka käsittelevät ilmastoa ja sen muutosta konkreettisella tavalla ja joiden voi myös molempien katsoa omilla tavoillaan toimineen käännekohtina hänen urallaan. Mielenkiintoista on myös se, kuinka molemmissa elokuvissa käsitellään vahvasti ekologisia ongelmia ja ihmisen etäntymistä luonnosta.

1.1. Tutkimustehtävä

Tutkimuskohteeni on kaksi Hayao Miyazakin ohjaamaa elokuvaa, joihin molempiin musiikin on säveltänyt Joe Hisaishi. Elokuvat ovat *Tuulen Laakson Nausicaä* (*Kaze no tani no Naushika*, 1984) ja *Prinsessa Mononoke* (*Mononoke-Hime*, 1997), ja lyhennän ne jatkossa TLN ja PM. Molempien elokuvien teemoihin kuuluu olennaisesti ympäristöongelmat sekä ihmisen luontosuhde. Elokuvien hahmoilla on erilaisia suhtautumistapoja luontoon. Luontoa kuvataan elokuvissa metsien ja jumalhenkien kautta. Hahmojen luontosuhdetta puolestaan voidaan tarkastella paitsi heidän käytöksensä, myös ihmisten kulttuurin kautta.

Pääasiallinen tutkimuskysymykseni on, miten luontoa ja henkilöhahmoja sekä heidän luontosuhteitaan kuvataan musiikin avulla? Luontoon kuuluu kaikki luonnossa

² *Shōjo/shojo* on japanilaisen animaation genre, joka on suunnattu erityisesti tytöille ja jonka fokus on yleensä henkilöhahmoissa ja romantiikassa.

esiintyvä, eli eläimet, kasvit ja kyseisissä elokuvissa myös mahdolliset jumalhenget (*kami*), nojaten shintolaiseen periaatteeseen siitä, että luonto ja jumaluudet ovat erottamattomia keskenään (Vesterinen 2012: 13, 25). Henkilöhahmoista tutkin kolmea päähenkilöä TLN:n Nausicaä ja PM:n Ashitakaa ja Sania. Henkilöhahmojen luontosuhteita ilmentävät esimerkiksi ihmisten yhteisöt sekä ihmisten rakennukset, miljööt, infrastruktuurit ja teknologia.

Tutkimukseni tarkoitus on selvittää, minkälaisia tunnelmia Joe Hisaishin musiikki välittää kuulijakatsojalle, ja miten musiikilla kuvataan luontoa ja ympäristöongelmia elokuvissa. Pääkysymystä lähestyn erilaisten alakysymysten kautta, joista moni liittyy pitkälti elokuvamusiikintutkimukseen. Alakysymyksiäni ovat: Minkälaisia musiikillisia teemoja elokuvissa esiintyy? Mikä on musiikin ja kuvan suhde? Tukeeko musiikki ja muut äänielementit elokuvan tarinankerrontaa? Tuovatko ne joitakin uusia merkityksiä tai tulkintamahdollisuuksia kuvalle? Mikä on elokuvan diegeettisten äänten rooli?

1.2. Tutkimusmenetelmät ja käsitteistöä

Käytän tutkimuksessani audiovisuaalisen analyysin menetelmiä ja tähän liittyviä avainkäsitteitä. Vaikka tutkimukseni kohteena ovat japanilaiset elokuvat, käytän pitkälti länsimaisia elokuva-analyysin keinoja. Tämän tutkimuksen tarkoitus onkin valottaa Hayao Miyazakin elokuvia ja niiden musiikkia ennen kaikkea länsimaisen tutkimuksen kautta. Tiedostan, että tutkimuksellani on oman länsimaisen taustani takia tietyt rajoitteet. Anahid Kassabian huomauttaa teoksessaan *Hearing Film: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music* (2001: 8), että Yhdysvaltojen elokuvastudioiden monopolien vuoksi valtavirtainen Hollywood-elokuvamusiikki ja sen käytänteet ovat kutakuinkin maailmanlaajuisesti tunnettuja, joten voidaan katsoa, että elokuvan, television ja populaarimusiikin kielestä on ainakin jossakin määrin olemassa maailmanlaajuinen ymmärrys.

1.2.1. Audiovisuaalinen lähiluku ja -kuuntelu sekä hermeneuttiset ikkunat

Omassa tutkimuksessani tarkastelen sekä elokuvien visuaalista tekstiä eli kuvaraitaa että äänellistä tekstiä eli ääniraitaa symbioottisina tekijöinä, joita ei ole mielekäästi erottaa toisistaan kuin hetkellisesti tutkimuksellisista syistä (musiikkianalyysi, kuva- ja liikeanalyysi), vain jotta nähdään kuinka kuva ja musiikki toimivat yhdessä. Tarkastelen teoksia kokonaisuuksina eli sen kautta, miten valmis tuotos ilmenee kuulija-katsojalle. Käytän termiä kuulija-katsoja samasta syystä kuin musiikintutkija Susanna Välimäki on käyttänyt termiä teoksessaan *Miten sota soi? Sotaelokuva, ääni ja musiikki* (2008: 30); termi korostaa elokuvan äänellistä ja musiikillista ulottuvuutta samoin kuin visuaalista ulottuvuutta, ja vastaa näin elokuvan vastaanottajan todellista asemaa. Vaikka tarkastelen teosta audiovisuaalisena kokonaisuutena, teen kuitenkin eritoten analyysia tutkimuksellisista syistä elokuvan musiikista ja soivasta materiaalista, jotta pääsisin lähemmäksi pääkysymystäni, *miten* musiikki kuvailee elokuvan eri teemoja. Tähän tarvitaan erityistä huomiota musiikin keinoihin, mutten kuitenkaan jätä sijoittamatta musiikkia osaksi audiovisuaalista kokonaisuutta analyysissäni.

Pääasiallinen metodini on audiovisuaalinen lähiluku ja -kuuntelu. Lähilukua käytetään kulttuuri-ilmiöiden tutkimiseen siten, että kulttuurista tekstiä (teksti voi tässä tarkoittaa kirjoitettua tekstiä, musiikillista tekstiä, kuvaa, elettä, tanssia tai kohtausta) kuvaillaan yksityiskohtaisesti ja tulkitaan tiettyjen kulttuuristen teemojen kautta (Pääkkölä 2016: 23). Lähiluvussa tutkija sanallistaa taideteoksen rakenteellisia ja sisällöllisiä piirteitä ja tulkitsee niitä teoksen ja tutkimuskysymyksen kannalta oleellisiin tulkintakehyksiin.

Musiikintutkija John Richardson on artikkelissaan ”Musiikin ekologinen lähiluku digitaalisessa kulttuurissa: Pohdintoja musiikin kokemuspohjaisen kulttuurianalyysin lähtökohdista” (2017) määritellyt lähiluvun seuraavasti:

Lähiluvun peruseriaate onkin, ettei kokemuksiamme *taiteesta* voi erottaa taiteen todellisuudesta taiteena, vaikka samaan aikaan tiedostetaankin, että musiikilliset kokemukset ovat kiinteässä yhteydessä aineellisiin tekijöihin kuten esitysympäristöön. Toisin sanoen lähiluku ottaa huomioon kulttuurikontekstissa kohtaamiemme objektien, esitysten ja tapahtumien tuottamat merkitykset. (Richardson 2017: 5)

Lähilukua on kritisoitu erityisesti epämääräisyydestä, mutta Richardson perustelee, että lähiluvun heikkoudet on mahdollista kääntää sen vahvuudeksi, kun ajatellaan lähiluvun mahdollisuuksia kuvata kokemuksellisuuden yksityiskohtia. Lähiluku antaa samalla tutkijoille mahdollisuuden tarkastella lukemattomia tapoja, joilla taideteokset ja viihde ovat kytköksissä kulttuurisiin järjestelmiin (Richardson 2017: 4–5). Richardson toteaa, että huomattava osa 1990-luvulla kriittisen musiikkitieteen piirissä tehdystä tutkimuksesta koostui lähiluvusta, vaikka länsimaisen klassisen musiikin tutkimuksessa on harvoin viitattu suoraan lähilukuun. Lähiluvuksi on katsottu erityisesti tutkimukset, joihin on kuulunut onnistunut yhdistelmä kulttuuriteoriaa ja analyttistä tulkintaa. (Ibid. 6.)

Eräs Richardsoninkin mainitsema teos, joka käsittelee hermeneutiikkaa ja lähiluvun tapoja (puhumatta kuitenkaan *lähiluvusta* terminä) on Lawrence Kramerin *Music as Cultural Practice 1800-1900* (1990), jossa Kramer kumoaa formalistisen tulkinnan, jonka mukaan musiikki ei tuota merkityksiä. Kramer viittaa tällä muun muassa Immanuel Kantin näkemykseen siitä, että musiikki tuottaa ainoastaan tuntemuksia, mutta ei jätä mitään vakavalle pohdinnalle, toisin kuin esimerkiksi runous. Musiikki siis kommunikoi ainoastaan tuntemuksien kautta, kun taas runous puolestaan ajatuksien kautta. (Ks. Kramer 1990: 3.) Kramer tarkastelee Kantin väitteitä hermeneutiikan tavoilla, jotka ohittavat Kantin ”totuusväittämät” ja havainnoi itse kirjoittamisaktin dynaamisia elementtejä. Tämän kautta Kramer päätyy siihen, että puhuttaessa ainoastaan muodollisista seikoista, on totta, että musiikki ei pysty luomaan totuusväittämiä. Siinä tapauksessa, että ”merkitys” on yhtä kuin totuusväite, ei musiikilla ole merkitystä tavanomaisessa mielessä. Kramer kuitenkin toteaa, että väite siitä, että merkitys alkaisi totuusväitteestä, antaa ainoastaan rajoittavan tarkoituksen merkitykselle. Hermeneuttinen lähestymistapa katsoo merkityksen alkavan muualta ja lähestyy tekstiä olettaen, että se vastustaa merkityksensä paljastamista kokonaisuudessaan. Aluksi tekstin voi ymmärtää muodossa, jota tulee työstää sen selvittämiseksi. (Ibid. 5.)

Hermeneuttinen lähestymistapa toimii määräämällä diskurssin ei-diskursiiviselle vaikeaselkoisuudelle, joka oletetusti musiikille kuuluu. Tekstin tulkinta tehdään mahdolliseksi väheksymällä tekstin ilmeisen selvää osaa ja tarkastelemalla tekstiä mahdollisen salailevana tai vähintään provokatiivisena. Tässä viitekehityksessä teksti

itse ei myönny ymmärrettäväksi, vaan se täytyy saada antautumaan ymmärrettäväksi. On avattava hermeneuttinen ikkuna, jonka kautta ymmärryksen diskurssi voi kulkea. Kun ikkuna aukeaa, teksti näyttäytyy inhimillisesti merkittävien toimijoiden kenttänä – ei väittämien ruudukkona, johon toiset merkitysmuodot ovat iskostuneet. Kun musiikkia tarkastellaan hermeneuttisen lähestymistavan kautta, tulkinta voi viedä minne tahansa. Hermeneuttisella lähestymistavalla ei ole eroa tulkitaanko kirjoitettua tekstiä vai musiikkia – tai muuta kulttuurin tuotosta. (Kramer 1990: 6.)

Hermeneuttiset ikkunat toimivat myös eräänlaisena pohjana tai mallina lähiluvulle. Vaikken siis suoranaisesti ole käyttänyt Kramerin hermeneuttisia ikkunoita analysoidessani elokuvia ja niiden ääntä, olen kuitenkin tietoinen hermeneuttisista ikkunoista ja miten ne toimivat. Kramerin mainitsemat kolme ikkunaa ovat *tekstuaaliset osat*, johon kuuluvat kaikki tekstit: otsikot, nuotit, epigrammit; *lainaukselliset osat*, joihin kuuluu osat, jotka liittyvät työn muihin paikkoihin, aikoihin tai taideteoksiin olivat ne siten kuvataidetta, musiikkia tai kirjoitettua teksti; sekä kolmantena *rakenteelliset troopit*, jotka ovat hermeneuttisista ikkunoista voimakkaimpia. Rakenteellisilla troopeilla Kramer tarkoittaa rakenteellista menettelytapaa, joka toimii myös tyypillisenä *ekspressiiviaktina* tietyssä kulttuurishistoriallisessa viitekehäyksessä. Ekspressiiviakti tarkoittaa puheaktia, jossa puhuja ilmaisee tunteensa tai asenteensa kyseisestä asiasta. Koska struktuaaliset troopit määrittävät suhteessa niiden *illokutiiviseen voimaan*, eli ennemmin tekemisen yksikköinä kuin sanomisen, ne leikkaavat perinteisen muodon ja sisällön määrittelyjen läpi. Ne voivat olla peräisin mistä tahansa kommunikatiivisesta vaihdosta: tyylistä: retoriikasta, representaatiosta ja niin edelleen.

1.2.2. Elokvamusiikin tutkimuksen käsitteistöä

Elokvateoreetikko Michel Chion puhuu teoksessaan *Audio-Vision: Sound on Screen* (1994: 5) *audiovisuaalisesta illuusiosta*, joka onkin hyvä lähtökohta, jotta ymmärretään jotakin siitä, miten elokuva ja äänet toimivat yhteen kuulija-katsojan mielessä. Chion argumentoi, että elokuva on aina illuusio, joka syntyy ennen kaikkea äänen ja kuvan välisistä suhteista. Ilman toisiaan sekä elokuvan kuva- että ääniraidan voi tulkita aivan tarkoitettua toisenlaiseksi. Tähän suhteeseen liittyy merkittävästi

lisäarvon käsite, jolla Chion tarkoittaa ilmaisullista ja informatiivista arvoa, millä ääni rikastuttaa kuvaa luodakseen katsojalle vaikutelman, jonka tämä kuvittelee sisältyvän jo kuvaan itseensä. Lisäarvo antaa Chionin mukaan väärän vaikutelman siitä, että ääni on tarpeeton ja ainoastaan toistaa merkityksen, jonka se todellisuudessa tuo joko itsenäisesti tai niiden ristiriitojen kautta, joita äänellä ja kuvalla on. Efekti toimii myös toisinpäin: äänen merkitys voi muuttua liitettäessä siihen kuva, joka ei kuvaa äänen syntytapaa, jolloin äänen musikaalinen lähde (esim. symbaalin isku) vaihtuu vaikkapa ääniefektiksi (kuvassa savuava ase; symbaalista tulee laukaisun ääni).

Lisäarvoa käytetään erityisesti ääni/kuva synkronismissa, (*synkreesin* periaatteen mukaisesti³) luomaan välitön ja tarpeellinen suhde nähdyn ja kuullun välille. Chion mainitsee tästä esimerkkinä muun muassa putoamiset sekä räjähdykset, jotka usein ottavat muodon vasta äänen kautta. Mutta kaikkein perustasoisin esimerkki lisäarvosta on teksti tai kieli kuvassa. Chion puhuukin teoksensa alussa paljon elokuvien ääni- tai kielikeskeisyydestä (*vococentric / verbocentric*) tarkoittaen nimenomaan puheääntä ja vuorosanojen tekstiä. Hän huomauttaa, että lähes aina elokuva korostaa puheääntä (voice) erotuksena muista äänistä (sound) kuten musiikista ja melusta (music, noise). Chion toteaa, että elokuvien ääni on sana- tai puhesentristä ennen kaikkea siksi, että ihmisten käytös on sitä myös. (Ibid. 5–6.)

Chionin (1994) mukaan elokuvan musiikilla olemassa kaksi tapaa luoda tietty tunne suhteessa ruudulla esitettävään kuvaan. Musiikki voi suoraan ilmaista osallistumisensa kohtauksen tunteeseen omaksumalla kohtauksen rytmin, sävyn ja fraseerauksen, jolloin tämänkaltaisen musiikki osallistuu kulttuurisiin koodeihin, jotka liittyvät suruun, iloon ja liikutukseen. Tässä tapauksessa Chion puhuu *empaattisesta musiikista*. Toisaalta musiikki voi myös ilmaista selvää välinpitämättömyyttä tilanteeseen jatkamalla vakaasti, arkailematta ja väistämättä, jolloin kohtausta tapahtuu vasten tätä piittaamattomuuden taustaa. Välinpitämätön

³ Synkreesi (synchresis) on Chionin kehittämä termi sanoista *synchronism* ja *synthesis* (synkronismi ja synteesi). Synkreesi tarkoittaa eräänlaista vastustamatonta, (*irresistible*) spontaania saumakohtaa, jonka syntyy, kun tietty ääni ja visuaalinen asia tapahtuvat samanaikaisesti. Tämä seuraa ilman rationaalista logiikkaa. Synkreesistä johtuen katsojana olemme vakuuttuneita siitä, että äänet, joita kuulemme ottojen päällä, johtuvat todella kuvassa tapahtuvista asioista. Synkreesi ei kuitenkaan ole täysin automaattinen; sen tarkoitus on luoda merkityksiä, ja se on yhteydestä riippuva sekä organisoitu hahmopsykologian lakien ja mukaan. (Chion 1994: 64.)

musiikki ei puuduta tunnetta, vaan ennemmin tehostaa sitä. Chion kutsuu tämän kaltaista musiikkia *anempaattiseksi*. Musiikki voi myös olla olematta kumpaakaan, jolloin sillä Chionin mukaan voi olla joko abstrakti merkitys tai vain olemassaolon merkitys, mutta ei tiettyä tunneresonanssia. (Ibid. 8–9.)

Näkö- ja kuulohavaintokyvyt ovat toisistansa enemmän erillään kuin voisi kuvitella. Kuulija-katsoja on tästä ainoastaan epäselvästi tietoinen, koska havaintokyvyt molemminpuolisesti vaikuttavat toisiinsa *audiovisuaalisen sopimuksen* kautta, lainaamalla toisilleen kullekin kuuluvia ominaisuuksia. (Chion 1994: 9.) Audiovisuaalisella sopimuksella on merkittävä osa elokuvan illuusion luomisessa ja Chion (ibid. 216) huomauttaakin, että audiovisuaalinen suhde ei ole luonnollinen, vaan ennemmin symbolinen sopimus, johon kuulija-katsoja osallistuu hyväksymällä ajatuksen äänen ja kuvan yhdestä kokonaisuudesta.

Chion (1994: 9–10) toteaa, että kuvassa, joka sisältää liikettä, voivat monet muut asiat pysyä muuttumattomina, joten kuvassa on helpompi esittää staattisuutta. Äänellä puolestaan on luontainen ominaisuus viitata siirtymiseen tai levottomuuteen – vaikka pieneenkin. Äänellä on keinoja kuvata staattisuutta vain pienissä määrin. Kiinteä ääni on sellainen, jossa ei kuulla minkäänlaista variaatiota. Tämän ominaisuuden omaavia ääniä ovat muun muassa puhelimen valintääni tai kaiuttimen humina.

Chion (1994: 10–11) huomauttaa, että näkö- ja kuuloaisteilla on luonnostaan omat rytminsä; korva analysoi, prosessoi ja yhdistelee asioita nopeammin kuin silmä. Audiovisuaalisen viestin suhteen silmä on tilallisesti taitava, kun taas korva on puolestaan ajallisesti taitava. Kuulija-katsoja ei huomaa näitä kognition eroja lisäarvon väliintulon vuoksi. Elokuvien nopeita liikkeitä korostetaan nopeilla auditiivisilla ”välimerkeillä”, esimerkiksi kung-fu-elokuvissa huudoilla, vihellyksillä ja pamauksilla, jotka markkeeraavat tiettyjä liikkeitä ja jättävät voimakkaan audiovisuaalisen muiston. Ääni kykenee ohjaamaan katsojan huomion tiettyyn visuaaliseen liikerataan ja joskus jopa näkemään kuvassa nopean liikkeen, joka ei edes ole siellä. (Ibid. 11–12.)

Lisäarvoa voidaan katsoa hyödynnettävän erityisesti juuri animaatioissa, joissa muutenkin ”hämätään” ihmisen näkökykyä ja saadaan näkemään esimerkiksi liikkeitä. Roy M. Prendergastin *Film Music – A Neglected Art* -teoksessa (1977) on animaatioelokuvan musiikkiin keskittyvä luku, jossa Prendergast puhuu siitä, kuinka animaatioelokuvan kohdalla katsojan tulee hyväksyä tietyt animaation konventiot: animaatioelokuvat vaativat katsojaa venyttämään fyysistä todellisuutta enemmän kuin tavalliset näytellyt elokuvat. Prendergastin ajatus on, että animaatiot linkittyvät näin buffa-oopperaan (italialainen koominen ooppera, n. 1700-1850-l.), ja siksi animaatioissa aikoinaan usein käytettiin usklassista musiikkia, joka sopi loistavasti myös koomiseen oopperaan, jossa epäuskon elementti myös oli olennainen. (Prendergast 1977: 173.) Prendergastin esille tuoma epäuskon elementti voisi viitata myös siihen, että juuri animaatioelokuvalle musiikki ja ääni ovat erityisen tärkeät osat luodessa illuusiota ja tuomassa piirroskuviin konkretiaa.

Tutkimukseni keskiössä on kaksi animaatioelokuvaa, joten on syytä myös määritellä animaation käsite. Elokuvatutkija D.N. Rodowick toteaa (2007: 121), että on väärin käyttää animaation konseptia viitaten käsin piirrettyihin peräkkäisiin kuviin, sillä hänen mukaansa animaatio tarkoittaa käsin piirrettyjen kuvien valokuvaamista kuva kovalta ja esittämällä kuvat jatkuvassa liikkeessä, mikä tuottaa illuusion liikkeestä. Tom Gunning (2014: 37–38) on pitkälti Rodowickin kanssa samaa mieltä, mutta huomauttaa, että animaatiota ovat myös flip-book eli taskuelokuva (kirjanen, jonka sivut sisältävät lähes identtisiä kuvia siten, että selatessa kirjasta nopeasti, saa aikaan illuusion kuvien liikkeestä; esim. Suomen passien sivuissa seikkailee kävelevä hirvi tai lentävä joutsen) ja zoetroopit (lieriö, jonka sisäpinnalla on kuvia, joita tarkastellaan lieriön reunojen rei’istä samalla kun lieriö pyörii, mikä saa aikaan illuusion kuvien liikkeestä). Ottamatta täysin kantaa siihen, mikä lopulta animaatio on, voidaan varmasti kuitenkin todeta, että animaatio perustuu silmän hitauteen ja illuusion liikkeestä, kun kuvat seuraavat toisiaan tarpeeksi nopeasti.

Anahid Kassabian jakaa elokuvamusiikin kahteen tyyppilajiin: *sävellettyyn musiikkiin*⁴, joka on sävelletty erityisesti elokuvaa varten ja *koottuun musiikkiin*, joka rakentuu usein jo olemassa olevista kappaleista. Sävelletty musiikki assosioidaan

⁴ Termien suomennos otettu Yrjö Heinosen WiderScreen.fi-artikkelista ”Audiovisuaalinen musiikkianalyysi – Paino sanalla audio” (2011).

yleensä klassiseen Hollywoodin elokuvamusiikin säveltämisen traditioihin; Kassabian käyttää tästä tilasta nimitystä *sulauttava samaistuminen* (assimilating identifications). Sävelletty musiikki, joka tarjoaa sulauttavan samaistumisen, mahdollistaa helpommin katsojan sijoittamisen elokuvan maailmaan. Katsojan omalla historialla ja positiolla, jonka hän ottaa, ei välttämättä ole minkäänlaista suhdetta elokuvaan. Koottu musiikki toimii aivan toisin, ja tuo usein välittömästi historian kontekstin. Kootun musiikin kanssa katsojat tuovat mukanaan ulkoisia assosiaatioita elokuvaan. Näin ollen koottu musiikki Kassabianin mukaan tarjoaa *liitännäissamaistumisia* (affiliating identifications), jotka toimivat hyvin eri lailla verrattuna sävellettyyn musiikkiin. Liitännäissamaistuminen riippuu historiasta, joka on luotu elokuvan ulkopuolella, ja tarjoaa näin ollen enemmän liikkuvuutta. Tiivistetysti sulauttava samaistuminen koittaa kaventaa psyykkistä kenttää, kun taas liitännäissamaistuminen avaa sen. (Kassabian 2001: 2–3.)

Musiikista ja sen ”puhtaudesta” tai absoluuttisuudesta on käyty paljon kiistaa musiikintutkijoiden välillä. Nykyään tutkijat ovat pääsääntöisesti eri mieltä mm. Bazelon, Adornon ja Stravinskyn kanssa siitä, että musiikki olisi täysin ilman merkityksiä. Erityisesti elokuvamusiikkia analysoidessa on tärkeää muistaa, ettei elokuvamusiikin milloinkaan ollut tarkoitus olla absoluuttista. Se on syntynyt 1800-luvun eurooppalaisesta sinfoniamusiikin traditiosta, ja sitä on aina pidetty merkitysten luoja tuottajiansa toimesta. (Kassabian, 2001: 7.) Elokuvamusiikki vangitsee kuulijansa tärkeään prosessiin, jossa merkityksiä ja ideologioita luodaan uudestaan ja uudestaan. Elokuvamusiikki toimii jollakin tavalla alitajuntaisesti, herättämällä merkityksiä ja tunnetiloja enemmän kuin selittämällä ideoita. (Ibid. 16–18.)

Monien tutkijoiden mukaan klassisen Hollywood-musiikin voi nähdä kommunikaatiosysteeminä, jota kuulijat voivat lukea. Kassabian käyttää esimerkkinä mm. Claudia Gorbmanin *Unheard Melodies: Narrative Film Music* -teoksessa (1987: 16–18) esiintyvää esimerkkiä, jossa Gorbman selittää, miten kohtauksen tunnelma muuttuisi, jos sen musiikkia muuttaisi. Kassabian huomauttaa, että esimerkin muutokset käyvät järkeen, koska tunnemme klassisen Hollywood-musiikin kielen, ja voimme helposti kuvitella vaikutuksen, jonka muutokset musiikissa toisivat. (Kassabian, 2001: 17–18.)

Kassabianin (2001: 20) mukaan narratiivisessa elokuvamusiikissa vastaavuus tuottajan intentioiden ja käyttäjän tulkinnan, lähetyksen ja vastaanoton kuin koodauksen ja koodin välillä on korkea. Tästä syystä hänen mukaansa voidaan päätellä, että elokuvamusiikki voi käyttää kommunikaation ja lingvistiikan teorioita. Kuitenkin on huomioitava, ettei elokuvamusiikin kieli ole yksiselitteistä tai täysin ristiriidatonta. Kuten kaikissa kielissä, elokuvamusiikinkin suhteen on olemassa tietty määrä yhtenäisyyttä tuottamisen ja vastaanoton välillä, ei kuitenkaan täydellistä yhtenäisyyttä. Tuottamisen ja vastaanoton suhde ei myöskään ole yksinkertainen tai yksisuuntainen. Se mikä synnyttää yhtenäisyyden elokuvamusiikin koodaamisen ja koodin purun välillä on kompetenssi. Kompetenssi on kulttuurillisesti hankittu taito, jonka kaikki kuulevat ihmiset omaavat vaihtelevissa määrin, riippuen genrestä ja kyseessä olevasta kulttuurista.

Gorbmanin *Unheard Melodies – Narrative Film Music* -teosta voidaan pitää eräänlaisen elokuvamusiikin tutkimuksen perusteoksena, vaikka toki 30 vuotta vanhan teoksen tiettyjä osia on myös kyseenalaistettu. Teoksessa kuitenkin käsitellään perusteellisesti elokuvamusiikin peruskäsitteistöä sekä analyysia erityisesti suhteessa klassiseen Hollywood-elokuvamusiikkiin. Gorbmanin teoksessa esiintyvät muun muassa käsitteet *diegeettinen musiikki/ääni*, joka tarkoittaa tarinatilasta lähtöisin olevaa musiikkia tai ääntä, ja tämän vastakohta *ei-diegeettinen musiikki/ääni*, eli tarinatilasta ulkopuolinen musiikki tai ääni (Gorbman 1987: 22). Anahid Kassabian (2001: 42–43) on kuitenkin huomauttanut, että musiikin jaottelu diegeettiseen ja ei-diegeettiseen ei ole täysin ongelmattonta, sillä ensinnäkin se nostaa elokuvan musiikin edelle (koska diegeettinen musiikki on tuotettu elokuvamaailman sisällä), vaikka näin ei selvästikään ole, vaan musiikki ja ääni edistävät merkittävästi ajan ja paikan suhteita kerronnallisissa elokuvissa. Esimerkkinä Kassabian mainitsee Gorbmanin oman analyysin elokuvasta *Sous les toits de Paris* (Gorbman 1987: 140–150), jossa selvästi demonstroidaan tarinatilasta musiikillinen rakenne, ja Kathryn Kalinakin analyysin elokuvasta *Captain Blood* (Kalinak 1992: 66–110), mikä ilmentää musiikin tärkeää roolia ajan kulun merkitsijänä ja jatkuvan ajan ankkurina. Siten erottelu diegeettiseen ja ei-diegeettiseen musiikkiin hämärtää musiikin roolia tuottamassa tarinaa itseään. Lisäksi jaottelu väittää, että elokuvamusiikin voisi jakaa mustavalkoisesti ainoastaan jompaankumpaan. Kahtiajako on Kassabianin mukaan

riittämätön, eikä pysty luontevasti kuvaamaan musiikkia, joka tuntuu putoavan näiden kategorioiden välimaastoon. Ennen kaikkea jako siirtää huomion pois musiikin ominaisuuksista, jotka tapahtuvat samanaikaisesti erilaisten mahdollisten kerrontastatuksien kanssa.

Kassabian onkin omassa teoksessaan ottanut esille myös Earle Hagenin termit teoksesta *Scoring For Films* (Hagen 1971: 90; ks. Kassabian 2001: 43): *lähdemusiikki* (engl. *source music*), *lähdesäveltäminen* (*source scoring*), sekä *dramaattinen säveltäminen* (engl. *pure* tai *dramatic scoring*). Lähdemusiikki vastaa suurin piirtein termiä diegeettinen musiikki, ja se tarkoittaa käytännössä sitä, että musiikin lähde on nähtävissä myös kuvassa. Jos lähdettä ei ole näkyvässä, mutta katsoja voi päätellä musiikin kuuluvan elokuvan tarinamaailmaan, on kyseessä epäsuora lähdemusiikki. Lähdemusiikki ei yleensä vastaa elokuvan muita ”iskuja”, se ainoastaan reagoi mahdollisiin tapahtumiin elokuvassa. Dramaattinen säveltäminen on Hagenin termi ei-diegeettiselle musiikille, eli musiikille, joka on tuotettu tarinatilän ulkopuolella. Dramaattinen säveltäminen vastaa kuvaruudun visuaalisiin tapahtumiin. Se ei toimi reaktiona elokuvan tapahtumiin, vaan liikkuu rinnakkain tapahtumien kanssa. Lähdesäveltäminen puolestaan kuvaa musiikkia, joka on jotakin diegeettisen ja ei-diegeettisen väliltä. Hagenin mukaan lähdesäveltäminen seuraa kohtauksen kehäksiä tarkemmin kuin lähdemusiikki ja vastaa kohtauksen nyansseja musiikillisesti (Hagen 1971: 190; ks. Kassabian 2001: 45). Lähdesäveltäminen yhdistelee lähdemusiikin ja dramaattisen säveltämisen keinoja osaltaan suhteessa elokuvan tarinalliseen maailmaan ja yhtäpitävyydessään kuvaruudun tapahtumiin. (Kassabian 2001: 44–45.)

Tarkoitukseni ei ole omassa tutkimuksessani ottaa kantaa siihen, mitkä termit ovat sopivampia, vaan käytän olemassa olevia termejä sen mukaan, miten ne toimivat suhteessa omaan tutkimukseeni. Gorbmanilta (1987: 18) käytän hyväksi hänen soveltamaansa käsitettä *diegeettinen musiikillinen hiljaisuus* sekä *ei-diegeettinen hiljaisuus* ja käsitelen näiden esiintymistä toisessa tutkimassani elokuvassa *Prinsessa Mononokessa* (ks. luku. 3.3.1. Hiljaisuus).

Gorbman määrittelee myös tärkeän elokuvamusiikillisen käsitteen, *teeman*: teema voi olla muun muassa melodia, melodian osanen, tunnistettava harmoninen kehitys

tai muu vastaava, joka kuullaan elokuvassa useammin kuin kerran. Teema voi olla hyvin käytännöllinen, sillä katsojalle se luo assosiaatioita, jotka muistuvat tälle aina teeman ilmentyessä. Teemaan käsitteen alle kuuluu myös *motiivi*, joka pysyy erityisesti kohdistettuna ja tarinatilallisilta assosiaatioiltaan muuttumattomina. (Ibid. 26–27.) *Teeman* määrittely ei ole ongelmatonta, mutta Matthew Bribitzer-Stull on kirjassaan *Understanding the Leitmotif* (2015) käsitellyt aihetta laajasti ja koonnut teemasta muun muassa seuraavanlaisia määrittelyjä: teema on tunnistettava ja useammin kuin kerran toistuva ja sillä on selvä musiikillinen identiteetti. (Gorbman 1987: 26; Reale 1970: 6. ks. Bribitzer-Stull 2015: 35, 39). Teemaan ymmärretään usein sisältyvän pienempiä musiikillisia osasia (esim. melodia, motiivi) ja toisaalta itse kuuluvan puolestaan laajempiin osasiin kuten fraaseihin tai jaksoihin (Ibid. 39). Gorbman määrittelee *teeman* puolestaan olevan muun muassa melodia, tai melodian osanen, tunnistettava harmoninen kehitys, joka kuullaan elokuvassa useammin kuin kerran. Teema voi olla hyvin käytännöllinen, sillä katsojalle se luo assosiaatioita, jotka muistuvat tälle aina teeman ilmentyessä. Teemaan käsitteen alle kuuluu myös *motiivi*, joka pysyy erityisesti kohdistettuna ja tarinatilallisilta assosiaatioiltaan muuttumattomana. (Gorbman 1987: 26–27.)

1.3. Aiempi tutkimus

Oma tutkimukseni liittyy laajemmin osaksi elokuvamusiikintutkimusta, joten seuraavassa alaluvussa esittelen, missä määrin Joe Hisaishin elokuviin säveltämää musiikkia on aiemmin tutkittu länsimaisen tutkimuksen parissa.

Elokuvamusiikintutkimuksen lisäksi oma tutkimukseni on myös jatkumoa Hayao Miyazakin ja animaation tutkimukselle. Miyazakin elokuvia on tutkittu hyvin laajasti, joten käsittelen aihetta hyvin pääpiirteittäin. Oman tutkimukseni tarkoitus on tuoda edelleen lisävaloa Miyazakin elokuvien tutkimukseen, korostaen tutkimuksessani elokuvien äänellisiä seikkoja, jotka ovat jääneet yllättävän vähälle huomiolle, huolimatta siitä, kuinka laajalti ohjaajan töitä on tutkittu muilta näkökannoilta.

1.3.1. Joe Hisaishin musiikin tutkimus

Joe Hisaishi on säveltänyt musiikin kaikkiin Hayao Miyazakin täyspitkiin elokuvaan aina vuodesta 1984 alkaen. Ohjaajan ja säveltäjän ensimmäinen yhteistyöelokuva oli tutkimani *Tuulen Laakson Nausicaä* ja viimeisin vuoden 2013 elokuva *Tuuli Nousee* (風立ちぬ, *Kaze tachinu*). Hayao Miyazakin elokuvia on tutkittu paljon, mutta lähinnä kulttuurisien merkityksien kautta. Toinen lähestymistapa on niiden japanilaisen historian ja kulttuurin tuominen tutuksi länsimaissa, eritoten Yhdysvalloissa. Elokuvien musiikin kannalta tutkimusta ei ole saatavilla läheskään yhtä kattavasti.

Kyoko Koizumin artikkeli ”An Animated Partnership: Joe Hisaishi’s Musical Contributions to Hayao Miyazaki’s Films” on osa *Drawn to Sound: Animation Film Music and Sonicity* -teosta (2010, toim. Rebecca Coyle), jossa keskitytään nimenomaan animaatiomusiikkiin. Koizumi on artikkelissaan erottanut Hisaishilla neljä erilaista lähestymistapaa Miyazakin elokuvaan. Nämä ovat doorisen moodin käyttö luomaan historiallista eurooppalaista tunnelmaa; länsimaalaisen klassisen musiikin tyyli vihjaamaan länsimaisesta teemasta; ”aasialaisten” elementtien käyttö, esimerkiksi pentatonisen asteikon ja luonnollisen mollin käyttö tehostamaan japanilaisia ja orientaalaisia kuvia; ja viimeiseksi japanilaisen popmusiikin eklektisyylliset nimikkokappaleet (theme song), joissa sekoitetaan japanilaista ja länsimaalaista lähestymistapaa. (Koizumi 2010: 61.) Nimikkokappaleilla tarkoitetaan tässä lopputekstien ensimmäistä kappaletta.

Esimerkiksi *Prinsessa Mononokessa* Koizumi toteaa *The Legend of Ashitaka* -teeman olevan kirjoitettu dooriseen moodiin, mutta teeman osassa on käytetty myös pentatonismaista kulkua, joka juontaa japanilaisista perinteisistä kansanlauluista. Tämä luo tuntemuksen japanilaisuuden läsnäolosta *Prinsessa Mononokessa*, jonka tapahtumat sijoittuvat keskiaikaiseen Japaniin. (Koizumi 2010: 65.) *Henkien kätkemässä*, joka taas sijoittuu nykyaikaiseen Japaniin, Hisaishi myös käyttää luonnollista mollia, joka on suosittu japanilaisessa populaarimusiikissa (ibid. 68). *Liikkuvan linnan* (ハウルの動く城, *Hauru no ugoku shiro*, 2004) kohdalla Hisaishi taas käyttää erityisesti länsimaisessa elokuvasäveltämisessä käytettyä johtoaihetta.

Johtoiheella tarkoitetaan motiivia tai teemaa, jota usein kehitetään ja muunnellaan elokuvan aikana ja siihen liittyy itsenäisiä merkityksiä tai assosiaatioita (Buhler ym. 2010, 17) Hisaishin *The Merry-Go-Round of Life* -kappale on hyvin hienostunut, mikä Koizumin mukaan saa kappaleen muistuttamaan entistä enemmän Hollywoodissa käytettyä musiikkia orkestraationsa perusteella (Koizumi 2010: 67). Käyttämällä siis tiettyjä asteikkoja, ja sävellystyylejä, hän saa musiikin tukemaan elokuvan tapahtumapaikkaa ja aikaa. Osittain tästä johtuen kahdessa tutkimassani elokuvassa musiikki siis on melko erilaista, koska myös niiden tapahtuma-ajat ovat niin erilaiset.

Joe Hisaishia ja erityisesti hänen musiikkiansa *Henkien kätkemässä* on tutkinut myös Robert Rusli omassa kandidatasoisessa työssään ”Hisaishi’d Away: An Analysis of Joe Hisaishi’s Film Scoring Technique” (2010). Rusli toteaa tutkimuksessaan, että kuten monilla säveltäjillä, myös Joe Hisaishilta löytyy joukko signatuureja, jotka löytyvät useammista hänen säveltämistään elokuvista ja tekevät musiikista tunnusomaista juuri hänelle. Yksi tällainen signatuuri Ruslin mukaan murtosointu, soitettuna pianon ylemmällä äänialalla, joka on tonaalisesti monitulkintainen. Esimerkiksi *Henkien kätkemän* musiikki alkaa tällaisella murtosoinnolla, suurella septimisoinnolla, johon on lisätty nooni. (Rusli 2010: 17–18.) Rusli myös käsittelee työssään laajemmin Hisaishin tapaa säveltää toisaalta Hayao Miyazakin animaatioelokuvaan ja toisaalta Takeshi Kitanon näyteltyihin elokuvaan, hän tekee myös tarkemman temaattisen analyysin juuri *Henkien kätkemästä*. Myös Rusli mainitsee tutkimuksessaan Hisaishin ”image albumit” ja uskookin juuri niiden olevan yksi syy siihen, miksi Hisaishin elokuvamusiikilla juuri Miyazakin elokuvissa on vahva temaattinen sisältö (ibid. 10).

Marco Bellano toteaa artikkelissaan ”The Parts and the Whole: Audiovisual Strategies in the Cinema of Hayao Miyazaki and Joe Hisaishi” (2013), että Hisaishin musiikille ominaista nimenomaan Hayao Miyazakin elokuvissa on pitkien melodiapätkien käyttö. Bellanon mukaan Hisaishi ei käytä samanlaista lähestymistapaa muihin elokuvaan musiikkia säveltäessään. Miyazakin elokuvaan säveltäessään hän kuitenkin omaksuu synteesin, joka koostuu rehevästä sinfonisuudesta, melodisesta sujuvuudesta sekä mietiskelevistä äänipanoraamoista. (Ibid. 17, 46.) Japanissa Hisaishin melodiseen lähestymistapaan Miyazakin

elokuvissa viitataan usein ”Hisaishi merodī” eli Hisaishi-melodiana (Koizumi 2010: 61). Bellano käsittelee artikkelissaan Hisaishin melodioiden ja orkesterikappaleiden suhdetta, eli miten Hisaishi johtaa pitkistä orkesterikappaleista lyhyempiä melodisia teemoja käytettäväksi elokuvassa. Hisaishi näyttää pitävän animaatioelokuvalle tarpeellisenä lyhyitä kappaleita, mikä on kuitenkin kontrastissa hänen pitkien melodioiden käyttönsä kanssa. Tätä ristiriitaa säveltäjä kuitenkin käsittelee rakentaessaan suhteita melodioiden ja sirpaleisten osasten välille: jokainen pitkä melodia esitellään kerran kokonaisena, ennen kuin ne hajotetaan pienemmiksi melodisiksi motiiveiksi. (Bellano 2013: 17.)

Bellano toteaa, että elokuvien *Liikkuva linna* (*Hauru no ugoku shiro*, 2004) ja *Ponyo rantakalliolla* (*Gake no ue no Ponyo*, 2008) myötä Hisaishi omaksui uusia sävellystapoja: säveltäjä ei käyttänyt johtoaihetta ennen kyseisiä elokuvia (Bellano 2013: 19, 28). Saman on todennut myös Kyoko Koizumi omassa artikkelissaan ”An Animated Partnership: Joe Hisaishi’s Musical Contributions to Hayao Miyazaki’s Films” (2010).

1.3.2. Animaation ja Hayao Miyazakin elokuvien tutkimus

Animaatio on usein nähty alempana viihdemuotona. Daniel Goldmark toteaa teoksessaan *Tunes for 'Tunes': Music and the Hollywood Cartoon* (2005: 2–3), että varsinkin animaatioiden alkuaikoina animaation katsottiin olevan täysin vailla älyllistä antia. Lyhyt sarjakuvien ja animaation läheinen suhde, sekä animaatioiden tapa ammentaa fantasiasta, magiasta ja traditionalisista tarinoista yllytti 1920- ja 30-luvun kriitikkoja näkemään animaation olevan suunnattu ainoastaan lapsille ja tämä johti animaation trivialisointiin. Koska animaatioiden luontiprosessi on samanlainen, kimputetaan ne Goldmarkin mukaan usein yhteen yhdeksi ja samaksi genreksi. Kuitenkin jo animaatioaikojen alusta asti myös animaatioiden sisällä on löytynyt erilaisia genrejä kuten lätkkäreitä, mysteereitä, draamoja, musikaaleja ja dokumentteja, sekä myös komedian eri muotoja. Goldmark toteaaakin tiukasti, että animaatio ei ole genre, vaan teknologinen prosessi, jolla luodaan tietynlainen visuaalinen representaatio. Goldmark kuitenkin toteaa, että onneksi trendi nähdä animaatio ainoastaan komediana muuntui erityisesti 1990- ja 2000-luvuilla. Hän

myös mainitsee, että animen kasvava suosio Yhdysvalloissa auttoi animaation uskottavuuden kasvattamisessa.

Vaikka animella on koko historiansa ollut erilainen rooli Pohjois-Amerikan piirrossarjoihin ja -elokuvaan verrattuna, Hu toteaa (2010: 2), että 1990-luvun alkuun asti animekin nähtiin animaation halpamuotona. Näihin aikoihin se sitten sai uuden nimen: japanimation, ”japanimaatio”, joka muunsi sen aiemman söpöyden tai alemman statuksen konnotaatiot johonkin enemmän ekspansionistiseen. Hu myös toteaa, että ennen 1990-lukua tutkimukset tai artikkelit eivät oikeastaan koskeneet animea sellaisenaan, vaan enemmän osana jotakin suurempaa ilmiötä. Vasta vuoden *Animation Journal* -lehden julkaisun aloittamisen aikoihin vuonna 1991 alkoi ilmestyä myös kirjoituksia liittyen suoraan animeen. (Ibid. 5.)

Hu mainitsee Susan Napierin artikkelin ”Confronting Master Narratives: History as Vision in Miyazaki Hayao’s Cinema of De-assurance” (2001), jossa Napier selventää positiivisesti Miyazakin houkuttelevammasta ja moniarvoisemmasta maailmasta verrattuna harmoniseen Disney-elokuvien maailmankuvaan, ja ylistää japanilaisohjaajan internationalismia. Hu pohtii kuitenkin, että jos internationalismi nähdään ohjaajan valintana ja käsittelytapana, millä mittapuulla Miyazakin animen merkitystä mitataan? Jos Disney-tuotantoja vähätellään Amerikka-keskeisinä sekä suljettuina, kuten Napier on kommentoinut, eikö ole ristiriitaista samaan aikaan ylistää teoksia, joita kuvataan ”eksoottisina”, ”kompleksisina” ja sisältävän vähemmän ”japanilaisuutta itseään” ja ennen kaikkea ”ilmentävän enemmän rohkeuden ja sankarillisuuden länsimaalaista mallia” (Napier 2001: 474, ks. Hu 2010: 4). Toisin sanoen; Miyazakin animaatiot tuntuvat lunastavan tiettyjä länsimaalaisia odotuksia tai toiveita, joihin länsimaalaiset animaatiot eivät kykene. Napierin muutkin tekstit pitävät näkökulman länsimaalaisessa katseessa (Western gaze), ja näin vihjaavat, että anime olisi yksinomaan tehty japanilaisille ja länsimaalaisille. Hu toteaa, että Napierin positiota ei voi syyttää, sillä se heijastaa vakiintunutta orientalistiikan perintöä (”legacy of Orientalism”), jolla Länsi tarkastelee Japania. Lisäksi Japani on pitkään nähnyt tämän perinnön käynnistävänä voimana, joka auttaa motivoimaan, ylläpitämään ja rohkaisemaan olemassa olevia sekä uusia orientalistisia näkökulmia. (Hu 2010: 4.)

Halusin nostaa Hun huomion Miyazakista ja Napierista sen vuoksi esille, jotta lukija voisi paremmin hahmottaa Miyazakin monitahoisuutta. Ohjaaja toisaalta nauttii suurta suosita niin Japanissa kuin kansainvälisestikin, mutta on myös huomionarvoista, että hänen ei välttämättä voi katsoa edustavan perinteistä animea. Miyazaki ei Hun mukaan (2010: 116) myöskään ole toistaiseksi saavuttanut *kamisamaa*, eli ”jumalaista statusta” Japanissa. Tämänkaltainen titteli on ainoastaan myönnetty Osamu Tezukalle, mangan jumalalle. Vaikka Miyazaki on epävirallisesti nimetty uudeksi ”Japanin Disneyksi”, suurin osa väestöstä ja animaation ammattikunnasta näkevät Miyazakin teokset kaupallisina elokuvatuotantoina, joita ei olisi mahdollista yhden miehen tuottaa. (Ibid. 4.)

Hu käsittelee teoksessaan tarkemminkin Miyazakin ja toisen japanilaisohjaaja Isao Takahatan elokuvia ja toteaa, että heidän työnsä keskinkertaisesta manga-animesta ja disneymäisistä animaatioista erottaa heidän lähestymistapansa ja painotuksensa realismiin. Realismista on tullut merkittävä ideologinen selkäranka heidän animaatiopyrkimyksilleen. Jatkuva halu ja ponnistelu realismiin kuvaamiseen heijastuu heidän tarinankerrontaprosessissaan, erityisesti temaattisessa sisällössä ja teknisessä ilmaisussa. Periaate on motivoinut heidän uraansa ja on yhteinen luonteenpiirre ja teema heidän töissään. Miyazakin elokuvien tapahtumapaikkojen visuaaliset komponentit ovat usein fotorealistisia, ja liike on sulavaa ja luonnollista. Olennaista on myös värien käyttö; Miyazaki tietävästi käyttää runsaasti aikaa keskustellessaan värittäjien kanssa löytääkseen parhaat värit. Elokuville viimeisen silauksen antaa erikoisefektiin keskittyvä työryhmä, joka luo maagisen realistisen maailman syvyyden ja tilan hienovaraiset vivahteet, sävyt ja varjot. Yksityiskohtien tarkan huomioinnin takia lopullinen tulos on lumoava valkokankaalla. (Hu 2010: 119.)

Oman tutkimukseni kannalta vielä kiinnostavampaa on Hun huomio animaatioelokuvien äänisuunnittelusta, jota myös hallitsee realismin periaate. Elokuvien soundtrackien tapaan, prosessissa kiinnitetään erityistä huomiota toteuttaa esteettisiä pyrkimyksiä ja temaattisia viestejä. Takahata on tunnettu musiikillisesta tietämyksestään ja kyvystään ymmärtää musiikillisia vivahteita, ja Miyazakin on sanottu oppineen häneltä äänisynkronoinnin hienoiset yksityiskohdat, jotka ovat erottamaton osa mitä tahansa elokuvaa. Miyazakille ominaista on

toimintapainotteisuus, mistä johtuen ääniefektit ovat toisinaan äänekkäitä ja nopeita, ja ovat osaltaan luomassa elokuvien energistä ja haastavaa tunnelmaa. Musiikilla on merkittävä rooli Miyazakin elokuvissa, sillä se alleviivaa pääteemoja ja pyrkii ennen kaikkea herättämään yleisön tunnereaktion. Koska ilmassa olevat tilat ja lentokokemukset ovat toistuvia visuaalisia teemoja Miyazakin töissä, tietynlainen sinfoninen musiikki on läsnä kaikissa hänen elokuvissaan, ja se luo tarinan aikakauteen liittyvän euforisen tunnelman. (Hu 2010: 121–122.)

Susan J. Napier on tutkinut Hayao Miyazakin elokuvia muun muassa teoksissaan *Anime from Akira to Princess Mononoke; Experiencing contemporary Japanese animation* (2001), teoksen uusintapainoksessa *Anime from Akira to Howl's Moving Castle; Experiencing contemporary Japanese animation* (2005), *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West* (2007) ja *Miyazakiworld: A Life in Art* (2018). Ensimmäisessä teoksessaan (2001) Napier tutkii luvussa ”The Enchantment of Estrangement: The *Shōjo* in the World of Hayao Miyazaki” erityisesti shōjon käyttöä Miyazakin kolmessa elokuvassa, joista yksi on *Tuulen Laakson Nausicaä*. Napier toteaa luvussa näin: ”Japanin kuuluisimpana animaatioelokuvien ohjaajana Miyazaki on ollut keskeisessä roolissa luomassa shōjoa animessa.” Napier mainitsee shōjon tulevan japanin kielen sanasta, joka tarkoittaa nuorta noin 12-13 vuotiasta naispuolista henkilöä. Napier kuitenkin toteaa, että vuosien myötä termi on tullut tarkoittamaan lapsuuden ja aikuisuuden rajavaihetta, jolle on ominaista eräänlainen viaton erotiikka, joka syntyy seksuaalisesta kypsymättömyydestä; kuluttajakulttuuri, jossa ostetaan söpöjä (*kawaii*) tuotteita, sekä haikea menneiden aikojen ja nostalgian suosiminen. Napier lainaa John Treatin yhteenvetoa (teoksessa *Contemporary Japan and Popular Culture*, 1996) tuosta nostalgiaista, joka Treatin mukaan ”keskittyy juuri sinne, missä jokapäiväinen japanilainen elämä on kaikkein hauraimmillaan”. (Napier, 2001: 118.)

Napier (2001) kuitenkin haluaa painottaa, että Miyazakin shōjo on hyvin omaleimaista, johon kuuluu itsevarmuus sekä itsenäisyys, jotka molemmat ovat yhdenmukaista sen kanssa, että Miyazakin animaatiomaailmat ovat hyvin erottuvia. Napier toteaa, että Hayao Miyazakin nuoret naishahmot kuuluvat shōjo-kategoriaan ikänsä ja yleisen viattomuutensa puolesta, mutta jotkut hahmoista liikkuvat välivaiheen ulkopuolelle kohti täysikasvuisen ihmisen identiteetin tuntua. Hän kokee

Miyazakin töissä shōjon tarjoavan pohjan paremmalle identiteetille, joka vaalii sekä feminiinisiä aspekteja että voimaa ja itsenäisyyttä, jotka usein assosioidaan maskuliinisuuteen. (Ibid. 119–120, 122.)

Toisin kuin klassisessa shōjossa, jossa hahmoille tavallisesti on luonteenomaista ultrafeminiinisyys, joka on usein passiivista tai haaveilevaa, Miyazakin tyttöhahmot ovat huomattavan itsenäisiä ja aktiivisia, rohkeasti kohtaamassa erinäisiä esteitä tavalla, jota usein voitaisiin kuvata stereotyyppisesti maskuliiniseksi. (Napier 2001: 124.) Napier nostaa muutamia esimerkkikohtauksia, joissa Miyazakin shōjo-hahmot käyttäytyvät ”epäfeminiinisesti”, ja niihin lukeutuu muun muassa toisesta aineistoelokuvastani, eli *Tuulen Laakson Nausicaästa* yksi kohtaus. Elokuvan alkupuolella Tolmekian joukot valtaavat laakson ja tappavat Nausicaän isän, kuninkaan. Tästä raivostuneena Nausicaä puolestaan surmaa useita Tolmekialaisia sotilaita, kunnes Yupa tulee väliin estääkseen enemmän verenvuodatuksen. Lisäksi Napier toteaa, että *Prinsessa Mononokessa* pääshōjohenkilön Sanin käyttäytyminen voidaan katsoa lähes läpi koko elokuvan ”epäfeminiiniseksi” käytökseksi, johon kuuluu hyökkääminen ja yritys tuhota mahdollisimman monta ihmisrodun edustajaa. (Ibid. 125.) Miyazakin elokuvan keinoista Napier toteaa:

Pelaamalla traditionaalisilla konventioilla nykyaikaisin keinoin, Miyazaki ei selvästi ainoastaan pyri rikkomaan perinteistä kuvaa feminiinisydestä mutta myös murtamaan katsojan totunnaiset käsitykset maailmasta yleisesti. Hän pakottaa meidät vieraantumaan siitä, mitä me pidämme itsestäänselvytenä ja avautumaan uusille mahdollisuuksille siitä, mitä maailma voisi olla. (Napier 2001: 125.)

Omalla tutkimuksellani haluaisin pääkysymykseni ohella selvittää, millä tavoin tutkimieni elokuvien äänet ja Joe Hisaishin musiikki tukevat tätä konventioiden hajottamista, jos tukevat ollenkaan. Kahden tutkimani elokuvan päähenkilönaiset ovat rajatilassa, eivät ainoastaan luontosuhteensa, vaan myös feminiinisyytensä suhteen.

1.4. Aineisto ja tutkimuksen kulku

Gradussani tutkin kahta Hayao Miyazakin ohjaamaa elokuvaa, joihin molempiin musiikin on säveltänyt Joe Hisaishi. Elokuvat ovat *Tuulen Laakson Nausicaä* (風の谷のナウシカ, *Kaze no tani no Naushika*, 1984) ja *Prinsessa Mononoke* (もののけ姫, *Mononoke-Hime*). Olen käyttänyt analyysini apuna myös elokuvien alkuperäisiä soundtracklevyjä; *Nausicaä of the Valley of the Wind (Original Soundtrack, 1984)*⁵ sekä *Princess Mononoke (Original Soundtrack, 1997)*.⁶ Tässä luvussa kerron hieman tarkemmin aineistostani sekä elokuvista ja siitä, miten tutkimukseni elokuvista etenee. Työni lopusta Liitteet-osiosta (s. 74) löytyvät lyhyet hahmokuvaukset jokaisesta tutkimuksessa mainitsemastani hahmosta. Gradussani tutkimani kaksi elokuvaa käsittelevät erityisesti ihmisen luontosuhdetta. Molemmissa tutkimissani elokuvissa on myös nähtävissä kriittinen sävy ihmisten luontokäytöstä kohtaan.

Prinsessa Mononoke sijoittuu historialliseen miljööseen. Elokuva on saanut inspiraatiota myöhäisestä Muromachi-kaudesta (1338–1573), joidenkin lähteiden mukaan erityisesti Ōnin-sodan ajasta (1467–77). Ōnin-sodan aika oli sisällissodan aikaa Japanissa, jolloin erityisesti kaksi samuraisukua kävivät taistelua keskenään (Britannica 2019a). Aikakausi nähdään elokuvassa eräänlaisena raja-aikana, jossa ihmiset vielä toisaalta uskovat jumalolentoihin ja haluavat elää niiden kanssa sovussa. Toisaalta osa ihmisistä näkee jumalhahmot menneen maailman olentoina, joilla ei ole sijaa tulevassa, ihmisten hallitsemassa maailmassa. Elokuvan aikakaudella tuliaseet alkavat vasta yleistyä, mutta ne ovat painavia ja raskaita käyttää. Tämä kuitenkin muuttaa ihmisten ja eläinjumalten voimasuhteita, sillä ihmisillä on enemmän asevoimaa taistella jumalia vastaan.

Tuulen Laakson Nausicaän voi nähdä eräänlaisena vastinparina *Prinsessa Mononokelle*, eli mitä tapahtuu, kun ihmiset ovat ottaneet vallan ja käyttäneet teknologiaa sumeilematta, luontoa kunnioittamatta. TLN sijoittuikin historian sijasta

⁵ Myös nimellä *Nausicaä of the Valley of the Wind – Toward the Far Away Land*

⁶ Myös nimellä *Princess Mononoke: Music from the Motion Picture*

tulevaisuuteen, post-apokalyptiseen aikaan, jossa teknologia on pettänyt ihmiset, ja ihmisyhteisöt ovat outo sekoitus koneteknologiaa ja yksinkertaista käsityötaitoa. Susan Napier nostaa esille kriitikko Shimizu Yoshiyukin toteamuksen siitä, kuinka Miyazaki tuntuu välttelevän elokuvissaan modernin Japanin miljöötä aivan kuin Miyazakin tarinat voisivat olla olemassa vain maailmassa ennen modernisaatiota tai sen tuhoutumisen jälkeen (Yoshiyuki, 1997: 93, ks. Napier 2001: 123–124).

Ihmiset ovat omalla ahneudellaan tuhonneet luonnon, jonka myötä maata hallitsee valtava Saastemerimetsä, jossa ihminen ei voi hengittää ilman suojanaamiota, sillä metsän kasveista erittyvät myrkyt ovat tappavia. Lisäksi Saastemerta asuttaa lukemattomat aggressiiviset jättiläishyönteiset sekä ”ohmut”, eräänlaiset jättikokoiset siiran kaltaiset niveljalkaiset. Saastemeri on levinnyt asutusta kohti jo pitkään, mutta elokuvan päätapahtumapaikka, Tuulen Laakso, on toistaiseksi ollut puhdas paikka asua mereltä tulevan tuulen vuoksi. Pelko myrkkujen leviämisestä on kuitenkin alati läsnä, ja elokuvan aikana Nausicaä ymmärtääkin, että myrkyt ovat pikkuhiljaa levittäytyneet myös heidän laaksonsa maaperään.

Toisin kuin laaksolaiset, jotka yrittävät elää sopusoinnussa uuden ympäristön ja luonnon kanssa, Nausicaän maailmassa kuitenkin myös kansoja, jotka eivät halua hyväksyä kohtaloaan, vaan heidän tarkoituksenaan on löytää ratkaisu Saastemerin ja hyönteisten tuhoamiseen. Oppimatta aiempien ihmisten virheistä eräs kansoista haluaa herättää muinaisen jumalolennon henkiin. Aiemmin juuri jumalolennot olivat syy maailman tuhoon ja seitsemän päivän paloon.

Hayao Miyazakin monissa elokuvissa erilaiset jumalolennot ovat vahvasti läsnä. Jumalhahmoja on Miyazakin Ghibli-studioajalla tehdyissä elokuvissa *Tuulen Laakson Nausicaä*, *Naapurini Totoro (Tonari no Totoro, 1988)*, *Prinsessa Mononoke* sekä *Henkien kätkemä*. Jumalien runsas läsnäolo kumpuaa shintolaisuuden vaikutuksesta japanilaisten maailmankatsomuksessa. Roger J. Davies toteaa teoksessaan *Japanese Culture: The Religious and Philosophical Foundations* (2016: 46), että shintolaisuudessa raja luonnon ja ihmisen välillä ei ole tarkaksi vedetty. Miyazakin elokuvien jumalhahmot ovat usein ainakin osittain peräisin Japanin kansanperinteestä, vaikka Miyazaki on keksinyt niiden ulkomuodot usein omasta päästään (Miyazaki 2008 ks. Okuyama 2015: 112). Miyazakin elokuvissa esiintyvää

kansanperinnettä on analysoinut esimerkiksi Yoshiko Okuyama teoksessaan *Japanese Mythology in Film: A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime* (2015).

Kuten Miyazakin elokuville on tavanomaista, yhtäkään henkilöhahmoa ei kuvata absoluuttisena pahana, vaan elokuvan ”pahiksillakin” on omat motiivinsa ja hyvät puolensa. Molemmissa elokuvissa nähdään ihmisjoukot, jotka ovat jakaantuneet luontosuhteiltaan eri leireihin. TLN:ssä eirtyisesti Tolmekialaiset näyttäytyvät pahana, mutta toisaalta Nausicaä toteaa, että kansan johtaja Kushana käyttäytyy kuin säikähtänyt pieni eläin, joka ei täysin tiedä mitä tehdä ja pelästyksissään hyökkää kaiken kimppuun. PM:ssä Lady Eboshi puolestaan on voimakastahtoinen nainen, joka on rakennuttanut rautasulaton ja johtaa sitä. Hänet voi helposti nähdä elokuvan pääpahiksena, sillä hän paljastuu elokuvan aikana olevan syypää muun muassa Ashitakan kiroukseen; juuri Lady Eboshi ampui kiväärillään villisikajumalaa, joka muuttui demoniksi ja kirosi Ashitakan. Lady Eboshi myös kaataa puita sulaton toimintaa varten ja valmistaa sulatossa kiväärejä, joilla hän tappaa ihmisiä ja eläimiä. Toisaalta Eboshi on antanut monille tuohon aikaan alempiarvoisina pidetyille ihmisille, muiden muassa naisille uudenlaisen elämän ja vapauden. Sulaton voi nähdä matriarkaalisena yhteisönä, jossa naiset pyörittävät tuotantoa ja ovat vastuuasemissa. Lady Eboshi on myös työllistänyt ja kohdellut inhimillisesti sairaita, joita muualla halveksitaan.

Cine Frontin haastattelussa vuodelta 1997 Miyazaki kommentoi hahmojensa ei-mustavalkoisuutta näin:

Jos poistaa kompleksisuuden ja katsoo kaikkea vain hyvänä tai pahana, en usko, että silloin pystyy aidosti tavoittamaan asioiden todellista luonnetta. Tein Mononoken tämä mielessä, enkä siitä syystä tehnyt selväksi kuka on paha hahmo ja kuka ei. [...] Ongelmien kompleksisuus on muualla, ja tästä syystä päätin näyttää sekavat osat juuri niin vaikeina kuin ne ovat. En tehnyt tätä tarkoituksella mutta sellainen elokuva siitä lopulta tuli.⁷ (Cine Front 1997; ks. Miyazaki 2014: 30).

Seuraavissa luvuissa käsittelem ensiksi TLN:n luontokuvausta eli millaista musiikkia elokuvissa käytetään luonnon ja metsän kuvaajana, ja minkälaisia merkityksiä

⁷ Englanninkielisestä käännöksestä suomeksi kääntänyt Sheri Toivomäki.

musiikki luonnolle voi antaa. Toisessa alaluvussa käsittelemme elokuvan päähenkilöä, Nausicaä; häneen liittyviä musiikillisia teemoja sekä hahmon luontosuhdetta ja miten musiikki osaltaan välittää vihjeitä siitä. Toisessa analyysiluvussani käsittelemme samalla tavalla ensiksi luontoa mutta tällä kertaa toisessa tutkittavassa elokuvassa, PM:ssä esiintyvänä. Luonnonkuvauksesta siirrymme PM:n kahden päähenkilön kuvaukseen ja siihen, miten musiikilla ilmennetään henkilöitä ja heidän suhdettaan luontoon.

Lähestymisen aineistoani pitkälti shintolaisen luontokäsitteen kautta. Teoksessaan *Shintolaisuus: Japanin kansallisuuskonto* (2012) kulttuuriantropologi Ilmari Vesterinen toteaa, että japanilaisten uskonnollisessa elämässä keskeistä osaa on aina näytellyt luonto. Japanilaisten jumaluuksia ja jumalolentoja tarkoittava käsite *kami* on Vesterisen mukaan väljä, ja kameina voidaan pitää esimerkiksi joitakin vuoria, jokia ja puita, mutta myös jopa keisarit tai korkea-arvoiset ihmiset voidaan nähdä jumalten jälkeläisinä. Jumalat ja ihmiset eivät ole erillään toisistaan, vaan jatkuvassa vuorovaikutuksessa. Japanissa aina muiden uskontojen kanssa voimakkaasti vaikuttaneessa shintolaisuudessa, nykyisessä maan kansallisuuskontossa, elävät voimakkaina animismi⁸ ja luonnon kunnioittaminen. (Vesterinen 2012: 13, 25.)

Yoshiko Okuyama selventää muun muassa *kami*-sanan käyttöä teoksessaan *Japanese Mythology in Film: A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime* (2015: 116). Hän korostaa, että englanninkielinen sana *spirit* eli henki tai sielu on *kamin* alempiarvoinen vastine, eikä näitä tulisi esimerkiksi käänöksissä sekoittaa toisiinsa. Japanin kielessä *kami* merkitsee luonnon mysteerisiä voimia; *kameja* palvotaan tietyn luonnollisen elinympäristön (esimerkiksi vuoren) jumalolentona (Okuyama käyttää tässä englannin kielistä sanaa *deity*). *Kami*-sana esiintyy myös shinto-sanan kanji-kirjoitusosan⁹ ensimmäisenä kanjina ja shinto tarkoittaakin suoraan käännettynä ”jumalten tie”. Tästä syystä *kami* usein yhdistetään myös shintolaisuuteen uskontona. Sana *kami* viittaa samanaikaisesti yksikköön ja monikkoon, riippuen kontekstista. Okuyama myös huomauttaa, että yliluonnollisen, kaikkitietävän ja moniulotteisen voiman ruumiillistuma ei ole ainoastaan rajoittunut

⁸ Animismi = sielu-usko eli usko, jonka mukaan kaikilla olioilla on sielu. (Kielitoimiston sanakirja 2020b.)

⁹ Kanji = japanin kielen kiinalaisperäiset kirjoitusmerkit. (Guide to Japanese.)

japanilaiseen mytologiaan, vaan henkien ja jumalolentojen kansanperinne on tuttumyös monille muille kulttuureille.

Käytän myös hyväkseni ekomusikologiaa, joka tutkii musiikkia ihmisen ympäristösuhteen näkökulmasta. Musiikintutkija Susanna Välimäki kuvailee ekomusikologiaa teoksessaan *Muutoksen musiikki* (2015) näin:

Musiikkia tarkastellaan, eritellään ja tulkitaan siltä kannalta, minkälaista ihmisen ja ympäristön suhdetta se ilmentää, esittää, ylläpitää tai rakentaa ja minkälaista luontokäsitystä se viestii. Toisin sanoen, ekomusikologia tarkastelee ihmisen ja ympäristön vuorovaikutusta siten kuin se musiikissa ilmenee. (Välimäki 2015: 25.)

Tarkastelen musiikkia siis myös ekomusikologian keinoin ja pohdin, miten *Tuulen Laakson Nausicaä* ja *Prinsessa Mononoke* -elokuviissa musiikki kuvaa luontoa ja ihmisen luontosuhdetta. Molemmissa tutkimissani elokuvissa ihmisen luontosuhde on tärkeässä roolissa, ja luonnon kunnioittaminen sekä jossakin määrin myös animismi on nähtävissä elokuvien teemoissa. Sekä TLN:ssä että PM:ssa on molemmissa metsällä mystinen merkitys. TLN:ssä Saastemereksi kutsuttu metsä on ihmisiltä kielletty paikka, koska metsän myrkyt tappavat ihmisen ilman hengityssuojainta. Metsän ovat ottaneet omakseen hyönteiset, jotka eivät myöskään toivota tulijaa tervetulleeksi, vaan saattavat hyökätä vierailijan kimppuun, jos tämä ärsyttää niitä liikaa esimerkiksi tuliaseilla. PM:ssakin metsä on ainakin osalle pelottava ja vieras – pelätään ja kunnioitetaan metsissä asuvia henkiä ja jumalia.

Käytän tutkimukseni apuna nuottiesimerkkejä. Kaikki nuottiesimerkit ovat tekijän elokuvan kuuntelun pohjalta tekemiä, ellei toisin mainita. Nuottiesimerkit ovat yksinkertaistettuja esityksiä, joiden tarkoitus on auttaa lukijaa havainnoimaan melodiakulkuja paremmin.

2. TUULEN LAAKSON NAUSICAA

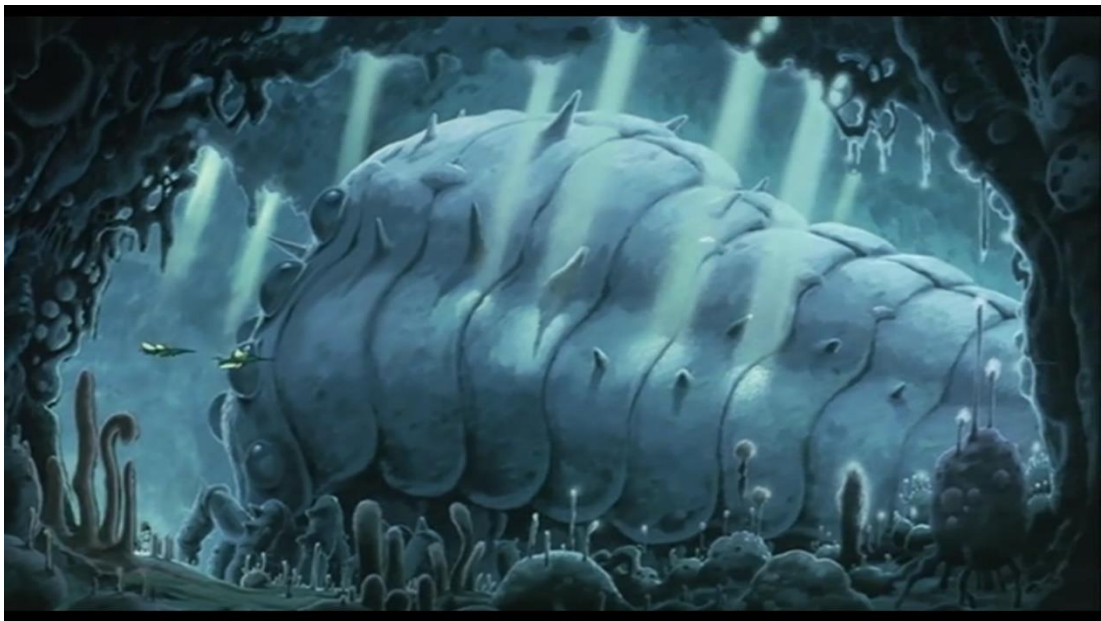
Tässä luvussa käsittelen Tuulen Laakson Nausicaä -elokuvaa erityisesti kahdelta eri näkökulmasta. Ensimmäisessä alaluvussa tutkin TLN:ssä esiintyvää metsää, Saastemerta. Luvussa selvitän eri keinoja, millä Saastemerta on musiikillisesti ja äänellisesti kuvattu ja minkälainen tarkoitus metsään liitettyllä äänimaisemalla on kerronnan kannalta. Toisessa alaluvussa keskityn päähenkilön eli Nausicaän kuvaukseen. Olen eritellyt Nausicaään liittyvän kolme erilaista musiikillista teemaa, joista jokaista käsittelen omassa alaluvussaan. Nämä kolme teemaa ovat elokuvassa vahvasti kytköksissä myös toisiinsa ikään kuin esittäen saman henkilön kolme eri puolta. Pää tarkoitukseni on esittää, miten Nausicaän voimakas luontosuhde tuodaan musiikillisten teemojen kautta esille.

2.1. Saastemeri

TLN:ssä metsää ei kuvata yhdellä tietyllä teemalla, vaan Saastemerelle annetaan elokuvassa selkeästi oma äänimaisemansa, johon kuuluvat sähkörkusoundit ja hyvin efektoidut, kaikuvat ja heleät äänet, jotka luovat tunnelmaa futuristisesta maailmasta. Futuristinen äänimaailma luo puolestaan tunnetta vieraasta ja erilaisuudesta. Ääniin kuuluu myös tiukasti jättiläissiiruihin eli ohmuihin liitettävä eksotiikkaa ja erilaisuutta viestivä sitar. Äänimaisema on siinä mielessä mielenkiintoinen, että kaikista äänistä ei voi olla varma, ovatko ne diegeettisiä vai eivät. Koska Saastemeri on ympäristönä niin poikkeuksellinen ja tulevaisuuteen sijoittuva, voi joidenkin helähdysten lähes kuvitella olevan metsän kasveista peräisin.

TLN:ssä heti kolmannessa kohtauksessa nähdään Nausicaän laskeutuvan aavikolle ja suuntaavan metsään [00:03:36]. Elokuvan alussa [00:01:43] on nähty ruudulla teksti, joka selittää minkälaisessa miljöössä elokuvassa ollaan ja mikä Saastemeri on, joten kuulija-katsoja voi jo päätellä, että metsä johon Nausicaä suuntaa, on myrkyllinen. Kun kuulija-katsoja kuitenkin viedään metsän sisälle, ei metsän äänimaailma olekaan uhkaava tai vaarallinen. Värimaailma on sinertävän vihreä, avaruusmainen, mutta toisaalta sininen on rauhoittava ja harmoninen väri (kuva 1). Aluksi äänimaailma koostuu diegeettisistä luonnon äänistä; kuulija-katsoja kuulee erilaisia sirkutuksia

sekä vihellyksiä, mutta pikkuhiljaa niiden päälle alkaa soimaan musiikki [00:04:08]. Äänimaailma on hyvin futuristinen, soundit ovat heleitä ja voimakkaasti efektoituja. Perusääni muistuttaa kuin sähköuruilla tehtyä äänimattoa, mutta päällä kuullaan heleämpiä ja lyhyitä kirkkaampia kuvioita. Taustalla oman outouden tunteensa lisää mielenkiintoinen soundi, joka muistuttaa syntetisaattorilla tehtyä kitarakuviota. Kun Nausicaä löytää ohmun kuoren (ks. kuva 1) ja näkee sen koko komeudessaan, kuullaan musiikissa voimakasta mikkihiireilyä,¹⁰ sillä juuri samalla iskulla, kun mahtava sininen kuori näkyy kuvassa, kova sitarmusiikki pärähtää soimaan korostamaan kuvaa [00:05:07]. Kaikki muut metsän äänet vaikkenevat, kun kielisoitin päräyttää lyhyehkön, noin 10 sävelen ylös ja alaspäin menevän kuvion, joka loppuu pitkäksi soimaan jäävään säveleen ennen kuin se hiljentyy pois. Sitarina käytetään elokuvassa myöhemminkin kuvastamassa juuri ohmuja, ja Koizumi mainitseekin Hisaisihin käyttävän sitaria ja lasin hinkkaamista luomaan sopivaa futurista eksotismia elokuvan äänimaailmaan (Koizumi: 2010, 64).



Kuva 1: Nausicaä löytää ohmun kuoren ja seisoo kuoren edessä ihastuneena.

Hieman myöhemmin kohtauksen jatkuessa Nausicaä on irrottanut ohmun kuoresta silmäkuoren, joka on täydellinen kupu. Hän nostaa kuvun ilmaan ja alkaa pyöriä sen

¹⁰ Mikkihiireily-termi (*mickey-mousing*) juontaa juurensa piirretyistä, joissa tapana on ollut korostettu sykkrointi kuvan ja äänen välillä. Termiä käytetään, kun musiikki voimakkaasti seuraa ja jäljittelee kuvassa tapahtuvaa toimintaa ja hämärtää rajaa musiikin ja ääniefektien välillä. (Buhler et al. 2010: 85.)

kanssa, jolloin samaan aikaan taivaalta alkaa tippua Mushigoyashi-kasvin itiöitä, mikä saa metsän näyttämään siltä kuin sinne sataisi lunta. Nausicaä ihastelee näkyä, mutta toteaa itsekseen, ettei säilyisi hengissä edes viittä minuuttia ilman hengityssuojaintaan. Tässä kohtaa musiikki alkaa soimaan uudestaan poiketen kohtauksen alun mystisestä ja oudosta tunnelmasta [00:06:34]. Tällä kertaa musiikki on vielä heleämpää, kevyttä ja tukee lumisateista tunnelmaa. Teemassa on hieman haikeampi tunnelma, mikä osaltansa tukee kuvaa, jossa kaunis ”lumisade” onkin myrkyllistä. Soundit ovat kirkkaita, taustalla kuullaan vibrafonimaisia yksittäisiä hieman kumeampia ääniä ja niiden päällä hyvin diskanttisia jopa hieman elektroniselta kuulostavia korkean heleää nopeampaa kuviota, josta syntyy futuristinen vaikutelma.

Kohtauksessa, jossa Yupa etsii Nausicaä ja löytää tämän vihdoon salaoven kautta linnan maanalaisista osista, kuullaan musiikkia, joka vie kuulija-katsojan Saastemereren tunnelmiin, vaikka ollaankin Tuulen laaksossa. [00:39:30]. Musiikki muistuttaa alkukohtauksen teemoja äänimaailmaltaan ja efekteiltään. Kohtauksessa käytetään hyvin yleistä *dialogin alleviivausta (dialogue underscoring)* eli ei-diegeettistä instrumentaalista musiikkia, joka on alisteinen puheelle (Buhler 2010: 216). Ääniraita on täynnä kumeita ja heleitä syntetisaattoriääniä, jotka luovat futuristisen tunteen. Kuvio on jälleen hyvin toisteinen, ylös alas muutamaa säveltä toistuvasti kulkeva, välillä tämän toistuvan kuvion päällä kuullaan erilaisia helähdyksiä. Kohtauksessa ollaan kaukana Saastemerestä, mutta äänimaailma viittaakin kasveihin, joita Nausicaä on huoneessa kasvattanut. Ensin Yupa järkyttyy nähdessään Saastemerestä tuttuja kasveja, koska luulee niiden olevan myrkyllisiä. Nausicaä kuitenkin selittää, etteivät ne levitä myrkkyä, koska hän on kasvattanut ne itiöstä asti puhtaassa hiekassa ja vedessä, joka pumpataan syvältä maan uumenista. Samalla hän on kuitenkin surullinen, sillä hän on ymmärtänyt, että jopa heidän oman laaksonsa maaperä on saastunutta. ”Miksi? Kuka on tehnyt maailmasta tällaisen?” Nausicaä kysyy Yupalta surullisena maailman tilasta.

On huomionarvoista, että Saastemereren äänimaailma on sellainen kuin on – heleä, kirkas ja omalla tavallaan kaunis. Vaikka Saastemeri on myrkyllinen ja siitä syystä luotaantyöntävä, äänimaailma ei tue tätä ajatusta. Syy voikin olla elokuvan puolivälissä paljastuva totuus Saastemerestä: todellisuudessa metsän jättimäiset puut

puhdistavat ilmaa imien myrkyt maaperästä ja muuttaen ne kristalleiksi. Metsän hyönteiset puolestaan suojelevat ilmaa puhdistavia puita, ja siksi hyökkäävät metsään tunkeutuvien ihmisten kimppuun. Saastemerellä puiden juurien ja hiekan alla on maanalainen ”luolasto”, joka on syntynyt kuolleiden puiden rungoista, joiden sisällä virtaa puhdas vesi. Musiikin avulla elokuvassa ehdotetaan jo alusta alkaen, ettei Saastemeri ole ”paha”.

TLN:ssä musiikki on usein uhkaavan ja kiireen tuntuista kohtauksissa, joissa ihmiset tappelevat hyönteisten tai ohmujen kanssa. Tällöinkin musiikki on futuristista, mutta ei ”kauniilla” tavalla, vaan soundit saattavat olla muun muassa diskanttisia syntetisaattori- ja rumpukonesoundeja, kromaattisia kulkuja sekä vieraannuttavaa instrumentaatiota (esimerkiksi sitar), minkä voi katsoa johtuvan siitä, että ihmiset ja hyönteiset ovat kohtauksissa aggressiivisia ja tahtovat toisilleen pahaa. Futuristinen musiikki saattaa Susanna Välimäen mukaan (2015: 26) asettaa ihmisen luonnon yläpuolelle sen hallitsijaksi ja teknologiseksi valjastajaksi. Näissä kohtauksissa kyse onkin usein henkilöistä, jotka näkevät luonnon joko vihollisena tai materiaalina. Sen sijaan kohtauksissa, joissa Nausicaä käyskentelee yksin Saastemeressä, musiikista puuttuu ahdistavan kiireen tuntu, ja soundimaailma on lempeämpi. Metsää itseään ei siis kuvata aggressiivisella vaan kauniilla musiikilla. Tätä kautta musiikki viestittää, että ihmisten ja hyönteisten vuorovaikutus on varsinainen ongelma, ja aggressiivisuus syntyy molempien halusta tehdä pahaa. Kun metsää puolestaan kuvataan Nausicaän silmien kautta, on musiikki lempeää, mikä tuntuu johtuvan Nausicaän vilpittömästä mielestä – Nausicaällä ei ole tahtoa tehdä pahaa, joten metsän hyvyys pääsee paremmin esille.

2.2. Nausicaä

Nausicaän hahmoa kuvataan TLN:ssä useilla eri musiikillisilla teemoilla, jotka heijastavat hahmon sinänsä eri puolia, jotka kuitenkin kaikki nivoutuvat yhteen; kaikille teemoille tuntuu kuitenkin olevan yhteistä todistaa Nausicaän rooli erikoislaatuiseina ihmisenä. Olen erotellut elokuvasta kolme teemaa, jotka ilmentävät Nausicaän erityisyyttä, ja käytän teemoista termejä *Nausicaä-teema*, *pyörreteema*

sekä *nostalgiateema*. TLN alkaa kappaleella ”Nausicaä of the Valley Of the Wind”, ja tässä kappaleessa esiintyvää teemaa kutsun tästä edespäin Nausicaä-teemaksi. Pyörreteema puolestaan kuullaan muun muassa osana kappaletta ”The Princess Who Loves Insects”, ja nostalgiateema taas esiintyy osana ”Nausicaä Requiem” - kappaletta.¹¹ Seuraavissa alaluvuissa käsittelen näitä teemoja, ja miten ne ilmentävät Nausicaän luontosuhteen erityisyyttä.

2.2.1 Nausicaä-teema

Susan Napier (2001: 135) kuvailee Nausicaän olevan erityisvoimilla siunattu omnikompetentti, eli kaikkeen pystyvä, lähes messiaan kaltainen hahmo, joka kuitenkin on aito sankaritar eepisessä tarinassa. Samaan aikaan lumoava, vaarallinen, loistava ja myötätuntoinen Nausicaä on monitahoinen hahmo, jonka avulla Miyazaki luo tavanomaisesta post-apokalyptisesta tieteiskirjallisuustarinasta uniikin mestariteoksen toivosta ja pelastuksesta. Napierin mukaan Nausicaän ”elämää suurempi” erityisyys on ilmeinen elokuvan alusta asti, johtuen elokuvan toisen kohtauksen tavasta esitellä Nausicaä katsojalle kauhistuttavan post-apokalyptisen kuvan jälkeen liitämässä siivellisenä hahmona sinisellä taivaalla, elokuvan teemamusiikin aaltoillessa ympärillä. Musiikki alleviivaa lentokohtausta, joka herättää tunteen voimasta, vapaudesta ja rajoittamattomista mahdollisuuksista kiteytettynä liiturin sinipukuiseen pilottiin. (Ibid. 135–136.)

Mikä sitten tarkemmin on musiikin rooli juuri tässä kohtauksessa, jossa jo selvästi alleviivataan Nausicaän erityisyys? Alkukohtauksessa soiva Nausicaä-teema tai vihjeitä siitä kuullaan elokuvan aikana yhteensä kuusi kertaa. Nausicaä-teeman soidessa ensimmäistä kertaa alkutekstien aikana kuvassa nähdään ikään kuin seinävaatteessa kerrottu tarina maailman tuhosta. Kuvissa nähdään valkopukuinen siipinainen, ihmisiä lentämässä taivaalla aluksissa ja miten ihmiset kokosivat ensimmäisen jumalsoturin. Kuvat muuttuvat sitten synkemmiksi: miten jumalolento syöksee tulta ihmisten tornitaloihin ja ihmiset putoavat ja kuolevat. Välillä seinävaatekuvien lomassa näytetään liikkuvaa kuvaa jumalsotureista liekkien

¹¹ Kappaleiden nimet otettu *Nausicaä of the Valley of the Wind (Original Soundtrack)* -albumilta.

keskellä. Sitten jälleen seinävaatetyylin kautta näytetään hyönteisten tulo, jumalsoturienluurankoja ja kuinka isot talot ovat luhistuneet. Ohmut tulevat, Saastemeri on syntynyt, eikä ihmisillä ole enää asiaa metsään. Seinävaatteen lopuksi ihmiset tervehtivät sinipukuista, siivekstä hahmoa, joka tulee taivaalta. Seuraavaksi kuva leikkaakin jo siniseen taivaaseen, nähdään vihreää metsämerta, jonka yllä lentää jokin valkoinen siivekäsolento: Tämä on Nausicaä tuulikiiturillaan, sinisessä asussaan (ei kylläkään mekossa, mutta viittaus sinipukuiseen hahmoon on selvä). Näytetään tuhoutuneiden jumalsoturien rauniot, joiden yli Nausicaä lentää. Nausicaä-teema liitetään siis jo heti alussa seinävaatteen pelastajaan, ja kuvaleikkauksen kautta itse Nausicaän hahmoon.

Elokuvan toisessa kohtauksessa teema kuullaan hyvin diskanttisena, 4 tahdin syklisenä teimana. Ennen teeman varsinaista alkua, jolloin kuvassa nähdään selitysteksti Saastemeren synnystä sekä taustalla metsittyneitä rakennusten raunioita, kuullaan introna taustalla toisteinen, muutaman sävelen alhaalta ylöspäin kulkeva kuvio. Kuvio on todennäköisesti soitettu jonkinlaisella näppäinkielisoittimella kuten harpulla, joten kutsun tätä jatkossa harppukuvioksi. Ruutu pimenee hetkeksi, ja varsinainen teema alkaa, kun ruutu elokuvan nimikkoruutu nähdään kuvassa. Melodia lähtee kuullaan neljä tahtia pianolla soitetuna, ja tahdin ensimmäisellä ja kolmannella iskulla erottuvat bassorummun iskut ja näiden takapotkuilla tamburiini. Mielenkiintoista on bassorumpusoundi (enemmän elektronista tanssimusiikkia muistuttava) tavallisen pianon ja harppukuvion taustalla. Viidennessä tahdissa mukaan liittyvät jouset, ensin hitaasti ja hiljempaa, kuudennessa tahdissa harpun kuvio pitenee, siten, että se myös palaa ylhäältä alas. Seitsemännessä tahdissa tapahtuu nostatus; musiikin volyyymi nousee hetkellisesti ja pianolla kuullaan painokas, kolmen nuotin nousu, joka purkautuu jousien jatkaessa melodiaa. Tähän asti piano on soittanut yksiaänistä melodiaa, mutta siirtyy nyt moniääniseksi. Piano jatkaa edelleen melodian soittamista, mutta nyt melodia jakautuu osittain myös jousille, ja näin dynamiikka hieman kokonaisuudessaan nousee. Harppu jää pois.

Kahdennessatoista tahdissa on selvä hidastus ja eräänlainen nostatus, kunnes kolmannessatoista tahdissa sykli alkaa alusta, mutta tällä kertaa perinteisemmällä sinfoniaorkesterisoundilla ja eri sävellajista. Nyt melodiaa soittavat korkeat jouset, harpun kuvio kuullaankin matalilla jousilla. Välillä kuullaan myös puupuhaltimien

kuvioita. Kuvamaailma muuttuu tässä kohtaa seinävaatteesta siniseksi taivaaksi. Ilmaisuu on enemmän legato, ja tukee hyvin kuvaa liitelevästä Nausicaästä. Pitkät korkeat jouset ja Nausicaän liito kiiturillaan, musiikki tuntuu sitovan Nausicaän yhtenäiseksi tuulen kanssa. Puupuhaltimien ylös ja alas lurittelevat kuviot muistuttavat kuin tuulen pyörteitä musiikilla.

Kyoko Koizumi toteaa (2010: 63) elokuvan avausmusiikin olevan sävelletty dooriseen moodiin.¹² Koizumi argumentoi Hisaishin käyttävän doorilaista moodia avaussävellyksessään viitatakseen menneeseen eurooppalaiseen aikakauteen, ja ilmentääkseen elokuvassa musiikin avulla eurooppalaisuutta japanilaisuuden sijasta. Hisaishi itse toteaa musiikkinsa perustuvan pentatoniselle asteikolle, mutta käyttävänsä asteikkoa doorilaisen moodin tapaan välttääkseen musiikkinsa muistuttamasta perinteistä japanilaista pop-laulua, *enka*, ja hän on myös todennut saaneensa vaikutteita skottilaisesta sekä irlantilaisesta kansanmusiikista (Agawa 1999: 157; ks. Koizumi 2010: 64, 72). Hisaishi korostaa pääteeman melodiaa levittämällä sitä pitkin elokuvaa. Avaussävellyksen soundi vaihtelee tekstuurisesti, Koizumin mukaan seuratakseen Nausicaän tunteita ja yleisö johdatellaan empatisoimaan sankarittaren läpi elokuvan doorilaisen moodin kautta, joka muistuttaa kelttiläisyydestä ennemmin kuin modernista eurooppalaisesta kulttuurista. Orkesterilla soitetun doorilaisen pääteeman lisäksi Hisaishi käyttää sävellyksellisiä elementtejä kuten minimalistista musiikkia, sitaria ja hangatun lasin ääniä luodakseen äänellistä eksotismia, joka sopii scifi-kontekstiin. Nämä elementit ovat pääasiallisesti oheisväriä, ja Hisaishi suunnitteli elokuvamusikin siten, että doorinen moodi tarjoaa koherentin representaation sankarittaren sisäisestä maailmasta. (Ibid. 63.)

Nausicaä-teeman merkitys kolmesta Nausicaä kuvaavasta teemasta onkin juuri suora vihjaaminen Nausicaään pelastajana. Teema kuullaan toisen kerran kohtauksessa, jossa Muori puhuu ennustuksesta, jossa sinipukuinen hahmo laskeutuu kultaiselle pellolle muodostaakseen siteen maan kanssa ja johtaa ihmiset puhtaaseen maahan. Muori toteaa Yupan etsivän tuota pelastajaa, mutta Yupa itse sanoo vain haluavansa selvittää Saastemerren salat, sillä hän pohtii, onko ihmiskunnan kohtalo joutua

¹² Doorinen moodi on kristinuskon kirkkomoodi keskiajalta Euroopasta. Se käsittää seitsemän nuottia oktaavissa, joissa intervalli toisen ja kolmannen sekä kuudennen seitsemännen välillä on pieni sekunti.

Saastemerren nielaisemaksi. Nausicaä sanoo ajatelleensa tarinaa vain vanhaksi taruksi, ja puhuessaan Nausicaä-teema alkaa soida taustalla alkuperäisestä muuntuneena. Tällä kertaa taustan harppumelodia kuullaan matalilla jousilla ja päämelodia jollakin sitarin kaltaisella kielisoittimella. Nausicaä-teema muistuttaa kuulija-katsojaa elokuvan alusta, jossa myös esiintyi sinipukuinen pelastaja, josta leikattiin melko suoraan itse Nausicaään. Näin teema vihjaa suoraan Nausicaään itsensä olevan ennustuksen pelastaja.

2.2.2. Pyörreteema

Kolmannella kerralla Nausicaä-teema kuullaan hyvin muokkautuneena, liitettynä pyörreteemaan. Pyörreteeman rooli on alleviivata Nausicaän rakkautta eläimiin ja hyönteisiin. Pyörreteema esiintyy esimerkiksi soundtrackilla kappaleessa ”The Princess Who Loves Insects” (Prinsessa, joka rakastaa hyönteisiä). Pyörreteema kuullaan muun muassa sellaisissa kohtauksissa, joissa Nausicaä lepyttää villin kettuoravan, ja toisessa puolestaan Laaksoon päätyneen aggressiivisen hyönteisen. Ensimmäisessä kohtauksessa Yupa hämmästelee Nausicaän taitoa kesyttää villit eläimet ja hyönteiset ja toisessakin kohtauksessa hän selvästi pistää merkille Nausicaän erikoisen taidon. Pyörreteema on luonteeltaan iloinen, ja teeman melodia (ks. Nuottiesimerkki 1) esiintyy ensimmäisellä kerralla puupuhaltimella soitettuna, ja taustalla kuullaan paikallaan toisteiset jouset. Puupuhaltimen keveys tuo teemaan riemukkuutta ja ilmavuutta, teema muistuttaa osaltaan kuin pieniä tuulenpyörteitä ylhäältä alaspäin kulkevina melodioineen.



mukana. Teema kuullaan lyhyempänä ja terssi korkeampaa eli F-duurista, päättyen kuitenkin kiinnostavasti e:hen, josta käytännössä katkeamatta jatkuu Nausicaä-teema. Kuvan vaihtuu samalla laajaan yleiskuvaan [00:26:05], jossa Nausicaä lentelee taivaalla laajan vesialueen ja saarten yläpuolella hyönteisen seuraamana. Vaikka Nausicaä-teema on musiikillisesti hyvin muokkaantunut, orkestraatiossa on paljon samoja elementtejä kuin ensimmäisessä kohtauksessa; diskanttinen piano ja korkeat jouset erityisesti. Musiikki on tällä kertaa entistä enemmän legatossa ja se alleviivaa vahvasti kuvaraidan laajaa maisemaa ja sinistä sävyä. Yhdistämällä pyörreteeman ja Nausicaä-teeman Hisaishi yhdistää musiikillisesti syyn ja seurauksen; koska Nausicaällä on vilpitön rakkaus luonnossa esiintyviä olentoja kohtaan, on hän erityinen eli valittu pelastaja. Teema esiintyy myös elokuvan lopussa yhdistettynä nostalgiateemaan, jota käsittelen seuraavassa alaluvussa.

2.2.3. Nostalgiateema

Kaikki Nausicaää kuvastavat kolme teemaa ovat Nausicaä-teeman kautta toisiinsa linkittyneitä, ja osoittavat omilla merkityksillään Nausicaän erityisyyttä. Kolmas ja TLN:n yksi tärkeimpiä teemoja on *nostalgiateema*. Nostalgiateema kuullaan ensimmäistä kertaa liitettynä Nausicaä-teemaan. Kohtauksessa Nausicaä ja kumppanit ovat eksyneet Saastemerren keskelle, kun ohmut piirittävät heidät. Kaikki ovat peloissaan, mutta Nausicaä lähestyy ohmuja kädet levällään vakuuttaen, etteivät he tahdo palaa. [00:53:21] Ohmut paljastavat kultaiset ”tuntosarvenssa”, ja kietovat ne Nausicaän ympärille, jolloin kuullaan muutamaan otteeseen nopeasti ylhäältä alhaalle edestakaisin kulkevaa kuviota, melko korkealla pianolla soitetuna. Sitten seuraa intro; lyhyesti jousilla Nausicaä-teeman harppukuviota muistuttava kulku ennen nostalgiateeman alkua. Näin Hisaishi tuo muistuman Nausicaä-teemasta ja siten siis Nausicaän erityisyyksiläisyydestä, ja kuulija-katsoja voi päätellä, että tämä hetki on yksi ratkaisevista seikoista, miksi ennustuksen pelastaja on juuri Nausicaä.

Koizumi on analysoinut (2010: 64) kappaleen rakentuvan yksinkertaiselle tavulaululle (la-la-lala-la-la-la), joka muodostuu kaksiosaisesta muodosta (a-a'-b-a'), joka on tavallinen lastenlauluille ja joillekin kansanlauluille. Soundtrackia varten Hisaishi äänitti nelivuotiaan tyttärensä esityksen kappaleesta. Ensimmäisellä kerralla

esiintyessään nostalgiateema alkaa a-osalla, jossa intron jälkeen muut soittimet hiljentyvät lähes kuulumattomiin. A-osa alkaa melko hiljaisella ja kaikuisalla lapsen laululla – ikään kuin musiikki kuuluisi jostakin kaukaa muistoista. Kuvassa näytetään lähikuvaa ohmujen kultaisten tuntosarvien keskellä olevasta Nausicaästä, jolta ikään kuin riisuutuu hengityssuojain ja univormu ja jäljelle jää vain valkoinen toppi. Samalla tuntosarvet taustalla muuttuvatkin kultaiseksi heinäksi. Musiikki voimistuu hieman koko ajan, ja taustalla alkaa pian selvemmin kuulumaan matalat, pomppivat jouset. A-osan lopussa, juuri a'-osaan siirryttäessä instrumentteihin liittyy myös jonkinlainen huilu, joka kuitenkin hiljenee vielä a'-osan ajaksi ja nousee enemmän päärooliin laulun rinnalle vasta b-osassa. Kuvassa Nausicaä katsoo syvälle ohmun siniseen silmään ja hitaasti ristikuvan kautta silmä vaihtuu siniseksi taivaaksi valkoisine pilvineen, joiden alla nähdään kullankeltainen pelto. B-osassa kuva edelleen zoomaa Nausicaän hämmentyneihin kasvoihin, joista sitten leikkaus kuvaamaan ison puun latvustoa, jonka lehtien välistä kimmeltää auringon valoa ja jälleen ristikuvan kautta siirrytään takaisin ohmuun. Ristikuvien kautta katsojalle tehdään selväksi, että on käyty takautumassa, joka musiikin avulla yhdistyy Nausicaän lapsuuteen. Viimeisen a'-osan aikana Nausicaä palautuu takaumasta, hänelle palautuu univormu ja hengityssuojain ja kultainen heinä muuttuu takaisin ohmun tuntosarviksi. Ääniraidassa alkaa kuulua myös suhinan kaltaista ääntä musiikin päällä ohmujen vetäessä tuntosarvensa pois Nausicaän yltä ja sitten musiikki loppuu. Ohmut ovat tunnustelleet Nausicaää lonkeroillaan, minkä jälkeen ne eivät satutakaan häntä, koska pystyvät aistimaan Nausicaän hyvät tarkoitukset.

Teeman esiintyminen elokuvassa myöhemmin vielä kaksi kertaa, molemmille kerroilla eritavalla muokkaantuneena. Toisessa esiintymisen yhteydessä [00:58:47] kuvassa näytetään koko se takauma, josta nyt kuulija-katsojalle näytettiin vain pieniä palasia. Takaumasta käy ilmi, kuinka Nausicaä oli lapsena piilotellut ohmun poikasta, ja miten lopulta Nausicaän isä ja muut sotilaat repivät poikasen hänen käsistään. Miehet totesivat, ettei hyönteiset sovi ihmisten maailmaan, ja Nausicaä jäi yksin huutaen ihmisjoukon perään pyytäen näitä olemaan tappamatta ohmun poikasta. Takaumaan siirtyminen korostuu, koska kohtausten alussa kuullaan kymmenen sekunnin mittainen ei-diegeettisen hiljaisuuden kohta. Ei-diegeettinen hiljaisuus tarkoittaa ääniraidan täydellistä hiljentymistä myös luonnollisista äänistä. Takaumakohta on eräänlainen unikohta, sillä se päättyy Nausicaän heräämiseen. Gorbman (1987: 18)

onkin todennut, että ei-diegeettistä hiljaisuutta käytetään hyväksi nimenomaan unikohtauksissa ja kohtauksissa, joissa kuvataan intensiivistä mielentoimintaa.

Tässä kohtauksessa nostalgiateemassa esiintyy melko samankaltaisena kuin ensimmäiselläkin kerralla. Tällä kertaa tyyli on kuitenkin kansanmusiikkimaisempi; laulu ei ole niin lapsenomaisesti laulettu, ja sen taustalla kuullaan sinfoniaorkesterimaisten jousien sijasta muu kielisoitin, luultavasti kitara ja jonkinlainen tamburiini. Takauman avulla kuulija-katsojalle näytetään Nausicaän viattomuus, johon aiemmin musiikin lapsenomaisuudella viitattiin. Nausicaän vilpitön halu suojella ohmun poikasta selittää, miksi ohmut suhtautuivat Nausicaään rauhanomaisesti. Toisaalta laajemmin ajateltuna tämä kohtaus tiivistää Nausicaän hyvän ja jalon luonteen ja osoittaa, miksi Nausicaä on erityinen.

Takaumakohtaus selittää osaltaan kolmatta ja viimeistä kohtausta, jossa nostalgiateema esiintyy. Musiikin eli nostalgiateeman avulla kuulija-katsojalle viestitään kohtausten välistä syy-seuraussuhdetta. Elokuvan lopussa pejiteläiset ovat aiheuttaneet hyönteisten hyökkäyksen kohti Tuulen Laaksoa toiveenaan, että ohmut tuhoavat laaksossa olevat tolmekialaiset, joille Pejite kantaa kaunaa.

Viimeisenä keinona pelastaaksen Laakson Nausicaä laskeutuu poikasen kanssa ohmujen eteen rannalle juuri ennen Laaksoa toivoen näiden pysähtyvän, kun poikanen palautetaan niille. Punasilmäiset ohmut kuitenkin vain jyräävät Nausicaän ja poikasen alleen laaksolaisten katsoessa kauhistuneina kauempaa, kuinka prinsessa lentää kaareissa ilmassa ja putoaa sitten ohmujen keskelle. Lopulta punasilmäisten ohmujen keskeltä alkaa näkyä sinisiä valoja. Ohmujen silmät muuttuvat takaisin sinisiksi, kun ne eivät enää ole aggressiivisia. Ohmut pysähtyvät ja ohmujen keskellä näkyy Nausicaä maassa makaavana. Yksi laaksolaisista toteaa prinsessan olevan kuollut. Muori sanoo Nausicaän antaneen henkensä Tuulen Laakson pelastamiseksi, ja väkijoukko puhkeaa itkuun. Kuva siirtyy takaisin liikkumattomaan Nausicaän, jonka vierellä nähdään hänen pelastamansa ohmun poikanen.

Nausicaän maatessa alkaa vakavamielinen orkesterimusiikki, soundtrackilla kappaleen nimi on ”Nausicaä Requiem”. Requiem eli sielunmessu on ”kristillisen kirkon piirissä muotoutunut rukoussarja kuolleiden uskovien puolesta ja samalla anomusrukous heille, jotka ovat jo perillä.” (Requiem 2019.) Musiikissa requiem on

alun perin sielunmessutekstiin sävelletty teos, mutta sittemmin sitä on käytetty myös muussa kuolemaan ja suremiseen liittyvässä musiikissa. Ohmun keltakultaiset tuntosarvet nostavat makaavan Nausicaän ylös majesteettisen musiikin soidessa. Kun Nausicaää on nostettu ohmujen yläpuolelle ja yhä useampien ohmujen sarvet liittyvät tuntosarviin joukkoon alkaa nostalgiateema, jonka a-osa kuullaankin tällä kertaa puupuhaltimella ikään kuin introna ennen lapsen laulun alkamista. Kun lapsen laulu sitten alkaa kuullaan se hiljaa voimistuvana, samalla kun ohmujen tuntosarvet kimmeltävät ja myös ääniraidassa kuullaan ”kimmeltävää” tuulikellomaista soundia teeman lisäksi. Taivaalta putoaa kultahippuja maassa olevien ihmisten niitä ihmetellessä. Ohmujen tuntosarvet koskevat Nausicaän haavoja ja parantavat ne. Lapsen laulu voimistuu, ja intron sekä kahden a-osan jälkeen siirrytään b-osaan, jossa puupuhallin liittyy laulun ohelle, taustalla kuuluvat myös jälleen pomppivat matalat jouset. Nausicaää herää ja nousee hämmentyneenä istumaan kiittäen ohmuja. B-osan jälkeen kuullaan a-osa, jossa puupuhallin hiljenee, ja sitten poikkeuksellisesti uudestaan b-osa, kun Nausicaää nousee kävelemään kultaisena hohtavalle tuntosarviniitylle.

Lopuksi kuullaan a-osa, jossa laulun lisäksi alkaa soida nopea pianokuvio. Tässä kohtaa musiikki hieman hiljenee, näytetään hämmentyneitä laaksolaisia kommentoimassa tätä ihmettä. Viimeisen kuullaan vielä kerran, melko hiljaisena, a-osa ilman laulua; puupuhallin soittaa melodian ja piano omaa kuviotaan. Muori pyytää lapsia kertomaan mitä tapahtuu, koska ei itse sokeana näe. Kun lapset kuvailevat sinipukuista Nausicaää kävelemässä kultaisella ”pellolla”, musiikki yhtäkkiä vaihtuu pyörreteemaksi. Muori järkyttyy lasten sanoista ja muistaa ennustuksen: ”Sinipukuinen hahmo laskeutuu kultaiselle pellolle.” Hän itkee onnesta. Ihmiset rientävät Nausicaän luokse ja elokuvassa seuraa loppumontaasi.

Koizumi (2010: 64) mainitsee nostalgiateemaa käytettävän sub-temaattisena melodiana tuomaan Nausicaän nostalgisia muistikuvia hänen varhaisesta lapsuudestaan ja ymmärryksestä, ettei hän voi enää palata tuohon onnelliseen ja turvattuun elämän aikaan. Itse tulkitseen nostalgiateeman lapsen laulun myös osoituksena Nausicaän viattomuudesta ja vilpittömyydestä, jolla hän saa hyönteiset ja eläimet puolelleen. Elokuvassa nähdään useita kohtauksia, joissa Nausicaän erityinen suhde eläimiin tuodaan esiin. Nostalgiateema tuo katsojalle mahdollisuuden

kokea Nausicaän viattomuus samalla tavalla kuin ohmut pystyvät sen kokemaan. Ohmuilla tuntuu olevan kyky nähdä Nausicaän sieluun, ja kappale avaa myös elokuvan kokijalle tämän sielunmaiseman sekä takaumien kautta hänen menneisyyttään. Lapsen laulu viittaa viattomuuteen ja Nausicaän rehellisyyteen, hänen aitoon tahtoonsa tehdä hyvää eläinten ja hyönteisten hyväksi.

Vielä elokuvan viimeisillä minuuteilla Hisaishi onnistuu lopulta yhdistämään myös pyörreteeman ja nostalgiateeman toisiinsa, saaden siten kaikki kolme teemaa linkittämään vahvasti toisiinsa ja selittämään toinen toisiaan. Eeppisen Nausicaä-teeman tarkoitus on luoda kuulija-katsojalle jo elokuvan alussa tunne päähenkilön erityisyydestä. Nausicaä-teema on viittaus tulevaan; hän tulee olemaan pelastaja. Pyörreteeman ja nostalgiateeman tarkoitus on taas osoittaa, miksi päähenkilö on erityinen ja vihjata tästä myös kuulija-katsojalle linkittämällä kaikki kolme teemaa toisiinsa. Riemukas pyörreteema osoittaa Nausicaän rakkautta eläimiä kohtaan ja hänen taitoaan käsitellä niitä. Pyörreteema kuvastaa Nausicaää tällä hetkellä; iloinen, kiltti ja hyväsydäminen. Nostalgiateema puolestaan näyttää millainen Nausicaä on ollut, mikä on tehnyt hänestä sen, kuka hän tällä hetkellä on. Kun viimeisessä kohtausessa nostalgiateema yhtäkkiä vaihtuukin pyörreteemaksi ennustuksen paljastuessa todeksi, ennustuksesta tulee osa tätä hetkeä. Hisaishin musiikin avulla kuulija-katsoja yhdistää myös elokuvan syy-seuraussuhteita. Nausicaä oli lapsena viaton ja halusi suojella hyönteisiä, mutta häneltä vietiin tämä mahdollisuus. Hän on toisinaan jopa vihamielinen ihmiskuntaa kohtaan, mikä on myös peruja jo hänen lapsuudestaan; ihmiset veivät häneltä hänen suojattinsa. Hän haluaa hyvää toki omalle kansalleen ja ennen kaikkea toivookin, että ihmiset ja hyönteiset voisivat elää sovussa. Näitten syitten takia ohmut hyväksyvät Nausicaän eivätkä halua vahingoittaa häntä, ja tästä syystä Nausicaä on ennustuksen pelastaja.

3. PRINSESSA MONONOKE

Susan Napier toteaa (2001, 176) PM:n käsittelevän sen Japanin menettämistä, joka esiintyi ennen patriarkaalista systeemiä, ja jossa luonto johti ennen ihmisiä. Hänen mukaansa jotkut saattaisivat kuvata elokuvaa väkivaltaiseksi ja apokalyptiseksi elegiaksi Japanin menettämisestä. Samaan aikaan elokuva kuitenkin tarjoaa vaihtoehdoisen, heterogeenisen and naiskeskeisen näkemyksen japanilaisesta identiteetistä. PM tarjoaa vastanarratiivin joillekin keskeisille japanilaisille kulttuurin ja yhteiskunnan myyteille; sen sijaan, että se idealisoisi myyttejä harmoniasta, kehityksestä sekä ongelmattomasta homogeenisestä ihmisryhmästä patriarkaalisen eliitin hallitsemana, se luo vision kulttuurisesta dissonanssista, henkisestä menetyksestä ja ympäristökatastrofista. Napier myös katsoo PM:n viestin olevan Miyazakin muita elokuvia vähemmän tynnyttelevä ja toteaa PM:n toimivan herätyksenä ihmisille ympäristökriisin keskellä; elokuva yllyttää katsojiaan ymmärtämään kuinka paljon he ovat jo menettäneet ja kuinka paljon he vielä kestävät menettää (ibid. 180).

PM:ssä ei ole perinteistä onnellista loppua, jossa prinssi saisi prinsessansa. Elokuvan lopulla Lady Eboshi ampuu daidarabocchiksi muuttuneen peurajumalan pään irti, mikä johtaa siihen, että luonto alkaa kuolla päättömän daidarabocchin valuessa maailmaan (kuva 2). Myös sulatto tuhoutuu daidarabocchin edessä. Lopulta Ashitaka ja San saavat pään palautettua daidarabochhille, joka kuitenkin auringon noustessa kaatuu ja kuolee. Luonto herää uudestaan eloon ja vihreä nurmi peittää maan. San on kuitenkin surullinen, koska peurajumala on kuollut, eikä hän voi antaa ihmisille anteeksi heidän tekoaan. Ashitaka sanoo, ettei peurajumala voi kuolla, koska hän on itse elämä, ja että peurajumala oli käskenyt häntä elämään; Ashitakan kirous kädestä on kadonnut. Ashitaka lupaa vieraila Sanin luona metsässä. Ashitakan pelastama Lady Eboshi vaikuttaa muuttuneelta ja vannoo rakentavansa entistä paremman sulaton. Elokuva loppuu kuvaan metsän keskellä, versojen keskelle kävelee yksinäinen kodama joka naksuttelee päätään.



Kuva 2: Daidarabochhin ruumis valuu tuhoamaan luontoa.

PM:n loppu on siis toisaalta myös täynnä toivoa siitä, että ihminen voi halutessaan saada aikaan muutoksen – jos vain ymmärtää muutoksen tärkeyden ajoissa. Toisaalta myös toivoa on siinä, että kaiken kauheuden keskelläkin on ihania asioita. Dani Cavallaro viittaa Miyazakin omaan kommenttiin seuraavanlaisesti:

”Me emme yritä ratkoa globaaleja ongelmia tällä elokuvalla. Onnellinen loppu ei ole mahdollisuus riehuvien metsänjumalien ja ihmisyyden sodassa. Mutta jopa vihan ja verilöylyn keskeltä löytyy monia syitä elää. Ihmeellisiä kohtaamisia ja kauniita asioita on edelleen olemassa.”¹³ (Ks. Cavallaro 2006, 123.)

Tässä luvussa tarkastelen, miten *Prinsessa Mononoke* -elokuvassa luontoa ja siellä eläviä olentoja on kuvattu musiikillisesti. Mitä merkityksiä musiikki antaa luonnolle ja sen asukkaille? Seuraavissa kolmessa alaluvussa käsittelen erityisesti elokuvan jumalhenkiä ja heidän kuvaustaan ja luonnon kuvausta näiden henkien kautta.

Luvuissa 3.4. ja 3.5. puolestaan keskityn PM:n keskeisiin henkilöihin, prinssi Ashitakaan ja susityttö Saniin. Miten näitä hahmoja kuvataan musiikissa ja millaiset ovat heidän luontosuhteensa?

¹³ Englannista suomentanut Sheri Toivomäki.

3.1. Riivattu jumala

Japanilaisen mytologian mukaan arvoasteikossa alhaalle sijoittuva henki voi nousta ylemmäs *kami*-hierarkiassa, ja rauhanomainen *kami* voi muuttua raivoavaksi jumalaksi tai toisinpäin (Okuyama 2015: 115). Tässä mielessä jumalolentojen luonne ei ole ennakkoon määrätysti hyvä tai paha (Shimura 1999, ks. Okuyama 2015: 116). Okuyama (2015: 116) mainitsee, että japanilaiselle kulttuurille uniikkia on *kamin* ilmentyminen neljänä eri tyyppinä (*shi-kon*, neljä sielua). *Kami* voi ilmentyä vihaisena sieluna (*ara-mitama*), levollisena sieluna (*nigi-mitama*), suotuisana sieluna (*saki-mitama*) tai ihmeen antavana sieluna (*kushi-mitama*). Koska samalla *kamilla* on sekä hyviä että pahoja ominaisuuksia, se voi muuttua raivoavaksi jumalaksi (*araburu-kami*). Prinsessa Mononokessa tällaisia raivoavia, riivattuja jumalia esiintyy kaksi; elokuvan alussa esiintyvä Nago-villisikajumala, joka on muuttunut raivoavaksi jumalaksi Lady Eboshin ampuman rautaluodin vuoksi, sekä myöhemmin elokuvassa esiintyvä Okkoto, toinen villisikajumala, joka muuttuu riivatuksi jumalaksi haavoituttuaan ihmisiä vastaan käydyssä taistelussa.

Riivattua jumalaa kuvataan sekä kuvaraidassa että musiikin ja ääniefektien avulla pelottavana, kauhistuttavana petona. Riivattu jumala yhdistyy elokuvissa luontoon – esimerkiksi Nago on oman vuorensa jumala – joten riivatun jumalan raivoa voidaan pitää luonnon raivona. Ihmisten toimet ovat laukaisseet jumalten vihaisen sielun ja muuttaneet ne raivoaviksi jumaliksi. Riivattua jumalaa kuvataan vihaisella, jopa kauhuelementtejä sisältävällä teemalla, jota kutsun *demoniteemaksi*. Teemaan kuuluvat olennaisesti hyvin korkeat inisevän ahdistavat jouset ja näiden vastakohtana hyvin matalat rummut, jotka saavat sykettä muistuttavilla pamauksillaan kuulijakatsojan odottamaan sydän pamppaillen pahaa. Korkeat inisevät jouset on yhdistetty kauhuun ja terroriin musiikissa ainakin Alfred Hitchcockin *Psykosta* lähtien, jossa koko elokuvan musiikki perustuu ainoastaan jousien brutaaliin voimaan, kuuluisimpana tietenkin suihkukohtauksen ”The Knife”-teema, joka Bernard Herrmanin omin sanoin merkitsee pakokauhua (terror). (Sullivan 2011: 243, 254.)

Demoniteema kuullaan ensimmäistä kertaa PM:ssä aivan elokuvan alussa, kun riivattu villisikajumala Nago aikoo hyökätä Ashitakan kylään. Demoniteemassa pääroolissa ovat hyvin matalat jouset, jotka teeman alussa soittavat pitkää

keskeltä. Tarina kerrotaan kuulija-katsojalle takauman muodossa, ja teeman käyttö kohtauksessa viittaa suoraan villisikajumalan hyökkäykseen, ja tällöin kuullaan jälleen ensin demoniteeman uhkamotiivi. Vaikka uhkamotiivi tukeekin vahvasti villisikojen hyökkäyksen takaamaa, on kohtauksessa myös selvä kontrasti musiikilla ja ruudun tapahtumilla. Takaumasta palataan välillä kuvaamaan sulaton miehiä kertomassa tarinaa Ashitakalle, ja koko huone raikuu naurusta heidän kertoessaan, kuinka Lady Eboshi joukkoineen saapui vastaiskuun. Vaikka uhkamotiivi kuullaan naurun taustalla melko hiljaisena dialogille alisteisena, tuntuu naurun kontrasti entisestään jopa voimistavan uhkaavaa tunnelmaa – varsinkin kun kuulija-katsoja näkee vakavaimmeisen Ashitakan, joka ei yhdy nauruun. Uhkamotiivin ja naurun jälkeen marssimotiivi räjähtää soimaan etualalle samalla, kun kuvassa Lady Eboshin joukot marssivat eteenpäin ja ampuvat kivääreillä ja tuliaseilla. Marssimotiivin soidessa ihmisjoukkojen taustalla uhkaavuus siirtyy villisiasta ihmisiin; ihmiset ovat nyt pelon aiheuttajia ja saaneet ylivallan jumalasta.

Teema esiintyy neljättä kertaa aivan elokuvan loppupuolella. Vanha ja sokea villisikajumala Okkoto on saapunut joukkoineen omasta maastaan taistelemaan Lady Eboshia vastaan. Elokuvan lopulla joukot on kuitenkin nujerrettu ja ainoastaan haavoittunut Okkoto on jäljellä. Tuskissaan se vaeltaa metsässä päästäkseen peurajumalan lammelle, koska uskoo, että siellä peurajumala pelastaa hänet. Villisian nahkoihin pukeutuneet ihmisjoukot hämäävät sokeaa Okkotoa ja piirittävät tämän ja Sanin keskellä metsää. Okkoto valittaa tulta sisällään ja pian kirous valtaa hänet (kuva 3), jolloin musiikissa kuullaan jälleen uhkamotiivi, tällä kertaa hieman varioituna (ks. nuottiesimerkki 4) [01:39:07]. Motiivin toisessa tahdissa kulku menee c:lle, f:n sijaan ja nousu e:lle a:n sijaan, motiivi on näin vieläkin matalamman ja uhkaavamman tuntuinen. Motiivi toistuu kaksi kertaa samanlaisena, paitsi toisella kertaa lopussa kuullaan c-e-es-kulku oktaavia korkeampaa lopun päällä kaikuna.



Vain hieman myöhemmin kaikki ovat kokoontuneet peurajumalan lammelle. Okkoton kirous on imaissut Sanin sisäänsä ja juuri kun Ashitaka hyppää Okkoton päälle kaivaakseen Sanin pois kirouksesta, kuullaan musiikin keskellä uhkamotiivin ensimmäiset neljä tahtia lähes samanlaisina, mutta tällä kertaa ensimmäisen tahdin nuotit ovat puolinuotteja. Ensimmäiset neljä tahtia myös toistuu sellaisenaan, ilman loppuosaa, jossa kuvio nousee ylöspäin. Demoniteeman luo kauhua ja kuvastaa sitä valtaisaa raivoa, jota luonnon eläinjumalat kokevat ihmisten tuhotessa heidän asuinmetsiään. Musiikki osoittaa, että luonto on kauhea, ja se haluaa kostaa ihmisten sitä kohtaa tekemät vääryydet.



Kuva 3: Okkoto muuttumassa riivatuksi jumalaksi.

3.2. Kodamat

Toinen henkiolentoja kuvaava musiikki Mononokessa kuullaan, kun Ashitaka on lähtenyt länteen ottamaan selvää, mistä riivattu villisikajumala oli lähtenyt, mitä sille oli tapahtunut ja mikä oli saanut sen muuttumaan. Ashitaka löytää haavoittuneita miehiä joesta ja ottaa heidät mukaansa. He joutuvat kulkemaan peurajumalan-metsäksi kutsutun metsän läpi, mistä toinen haavoittuneista ei ole lainkaan innoissaan, sillä hän on varma, että metsä on vaarallinen. He näkevät metsässä kodama-henkiä, joiden mies uskoo kutsuvan paikalle metsän hengen, valtavan

hirviön. Ashitaka kuitenkin toteaa kodama-henkien olevan vaarattomia ja olevan merkki siitä, että metsä voi hyvin. Japanilaisessa kansanperinteessä kodamat ovat puita – tyypillisesti muinaisia setri- tai pajupuita – asuttavia henkiä, joilla on yliluonnollisia voimia suojella asuttamaansa puuta (Okuyama 2015: 113.)

Kun Ashitaka ja loukkaantuneet oikaisevat metsän läpi alkaa soida kappale ”Kodamas” jota kutsun *kodama-teemaksi* [00:23:14]. Kodama-teema kuullaan elokuvassa ainoastaan kerran, joten se on *kertamusiikkia* (engl. one-time music; Kassabian 2001: 51). Kassabianin mukaan kertamusiikki ei toistu elokuvassa toistamiseen, mutta tämä ei tarkoita, etteikö sillä olisi merkittävää suhdetta elokuvan muuhun musiikkiin. Myös kodama-teemalla voidaan katsoa olevan suhde elokuvan muuhun musiikkiin, erityisesti kappaleen äänimaiseman kautta. Puuhenget ilmestyvät ja katoavat yllättäen ja niiden kääntyvä pää pitää naksuttavaa ääntä. Naksuttavan äänen voisi kuvitella kuuluvan jostakin binzasara-soittimen kaltaisesta instrumentista. Binzasara on japanilainen rytmisoitin, jossa on useita puulevyjä kiinnitettynä nyörillä kahvaan (Britannica, 2019b).

Kohtauksessa diegeettistä äänimaisemaa hallitsevat puujumalien naksutteluäänät sekä lintujen sirkutus. Musiikissa soittimet ja soundit ovat kaikumaisia ja maanläheisiä. Jouset soittavat pizzacatossa hyvin pomppivaa melodiaa, joka tuntuu lainaavan harmoniaa perinteisemmästä japanilaisesta musiikista. Jousilla on pomppiva teema niin korkealla kuin matalallakin. Melodian taustalla kuullaan aluksi heleän kuulaat pitkät urkupisteet ikään kuin taustamattona [00:24:05 asti]. Melodian rinnalla kuuluu onttomaisia soundeja, jotka on todennäköisesti tuotettu erilaisilla puisilla käsiperkussioilla.

Kodama-kohtauksessa musiikki myötäilee ruudun tapahtumia vahvasti; musiikki on melko pelkistettyä mutta hieman salaperäistä. Kohtauksessa Ashitaka luottaa vaistoonsa, mutta myös hänelle on epäselvää, mihin kodamat heitä loppujen lopuksi johdattavat – turvaan vai entistä enemmän ekyksiin. Kodama-teema on kepeä ja leikkisä – aivan sellainen miltä kodama-hengetkin vaikuttavat olevan (ks. kuva 3). Vaikka teema esiintyy elokuvassa ainoastaan kerran, kodamien päänheilutusnaksutusta kuullaan yksinään vielä myöhemminkin. Tämän lisäksi kohtauksen äänimaailma; ontot ja kumeat soundit sekä diegeettiset luonnon äänet

sekä erityisesti kuulas urkupiste ovat selvästi läheisessä suhteessa seuraavassa luvussa käsittelemääni peurajumala-teemassa.

3.3. Peurajumala

Prinsessa Mononokessa metsä on oleellisessa roolissa, ja metsä on myös vahvasti kytköksissä peurajumalan (shishi-gami) hahmoon. Peurajumala hallitsee kaikkia eläinjumalia, ja sillä on voima luoda tai hävittää elämää. Peurajumalan japaninkielisen nimen *shishi*-kanji viittaa metsän petoihin, erityisesti peuroihin ja villisikoihin, ja elokuvan peura-villisika-motiivin on mytologinen (Okuyama 2015: 117). Peurajumala nähdään päiväsaikaan isona peurahahmona poikkeuksellisen valtavine sarvineen. Peurahahmossakin jumala tosin muuttaa muotoaan kasvojensa osalta useampaan kertaan elokuvan aikana.

Peurajumalan asuttama metsä on tarunhohtoinen ja pelottava, johon astumista monet edelleen välttelevät. Metsään liittyvien uskomusten voi nähdä liittyvän voimakkaasti shintolaisuuteen, uskontoon, joka on ollut olemassa jo Japanin valtion esi-historialliselta ajalta asti. Uskonnon nimi, shinto, muodostui kuitenkin vasta myöhemmin tarkoituksena erotella animismin harjoittamisen tapoja sekä lukuisia paikallisia kultteja myöhemmin omaksutusta buddhalaisuudesta. (Davies 2016: 39–40). Kaikille animismin eri muodoille on luonteenomaista ajatus luonnon ja siellä esiintyvien asioiden tietoisesta elämästä sekä usko lukemattomiin henkiin, joiden ajatellaan asuvan pyhissä paikoissa ja jotka liittyvät tiiviisti ihmisten toimiin. Jokapäiväiseen elämään liittyvät seremoniat ovat tärkeitä kuten ruuan siunaaminen, sairauden parantaminen, vaaran välttäminen ja hyödyn saavuttaminen. Henget saadaan puuttumaan asiaan seremoniallisten uhrilahjojen tai rituaalisten rukousten kautta. (Ibid. 40.)

Seremoniallisia menoja esiintyy myös PM:ssä muun muassa jo heti elokuvan alussa, kun riivattu jumala Nago on kuolemaisillaan, ja Hii-eukko lupaa järjestää jumalalle hautajaisriitin, jotta jumala saisi rauhan (taustalla on ehkä ajatus siitä, että jos jumala saisi rauhan, se ei kiroaisi tappajaansa eli Ashitakaa). Koska PM kuitenkin kuvaa aikakausien ja uskomusten raja-aikaa, elokuvassa on myös jumalolentoihin toisen

lailla suhtautuvia hahmoja. Nämä hahmot eivät kunnioita jumalia entiseen tapaan, vaan ovat valmiita uhmaamaan vanhoja uskomuksia. Elokuvan niin sanottu päävihollinen Lady Eboshi on yksi näistä ihmisistä. Hän ei pelkää jumalien raivoa, vaan tuhoaa metsää saadakseen raaka-aineita rautasulattoonsa. Tässä mielessä PM:ssä on nähtävissä samaa kuin TLN:ssä, mutta PM:ssä vasta ikään kuin alkuna sille, mikä TLN:ssä on jo tapahtunut. Luonnon arvostaminen on muuttunut koneiden ja tekniikan (aseiden) palvomiseksi.

Peurajumalan metsän keskellä on lampi, johon tavalliset ihmiset harvoin eksyvät ja jota eläinjumalat yrittävät pitää piilossa vihamielisiltä ihmisiltä. Iltaisin yön laskeutuessa, peurajumala saapuu lammelle ja muuttuu valtavaksi *daidarabocchi*-jättiläiseksi, yökulkijaksi. Miyazaki kertoo Cine Frontin haastattelussa hahmon saaneen inspiraatiota japanilaisista jättiläislegendoista, jotka ovat peräisin vuoristokylästä asukkailta. Vuoristolaiset ovat kertoneet tarinoita myös oudonnäköisistä ihmisistä, jotka kaatavat puita, pitävät tulta ja tekevät rautaa, ja joista moni oli menettänyt silmän tai raajan. Miyazakia tarinat kiehtoivat, ja koska kukaan ei ollut tehnyt niistä elokuvaa, hän halusi ottaa haasteen vastaan ja muuttaa tarinat kuviksi. (Miyazaki 2014, 32).

Seuraavissa alaluvuissa käsittelen ensin peurajumalaan liittyvää toisinaan epäluonnollistakin hiljaisuutta ja toisessa alaluvussa hahmoon liittyvää äänimaailmaa.

3.3.1 Hiljaisuus

Claudia Gorbman (1987: 18) soveltaa elokuvatutkimuksesta lainattua diegeettisyyden käsitettä myös hiljaisuuteen: *diegeettinen musiikillinen hiljaisuus* tarkoittaa hiljaisuutta, joka on kohtaukselle luonnollinen, eli tarinatilaan kuuluvat efektit kuten askelten äänet ovat kyllä mahdollisia tällaisessa kohtauksessa. Gorbmanin mukaan sellaisiin kohtauksiin, joihin normaalisti saatettaisiin liittää taustamusiikkia, diegeettiset äänet ja ääniefektit ilman musiikkia saattavat tehdä tarinatilasta välittömämmän ja käsinkosketeltavamman. Toinen hiljaisuuteen liittyvä

käsite on *ei-diegeettinen hiljaisuus*, joka tarkoittaa ääniraidan täydellistä hiljentymistä, myös luonnollisista äänistä.

Hiljaisuutta esiintyy *Prinsessa Mononokessa* kuvaamaan tai ennakoimaan peurajumalaa. Suurimmaksi osaksi hiljaisuus on diegeettistä (musiikillista) hiljaisuutta, jossa siis kuullaan diegeettisiä ääniä. Koska tutkimuskohteeni on animaatioelokuva, joudun soveltamaan edellä mainittuja käsitteitä, sillä animaatioelokuvassa todellista diegeettistä ääntä ei ole. Puhuessani diegeettisistä äänistä, tarkoitan tässä sellaisia ääniefektejä, jotka minun tulkintani mukaan ilmentävät luonnollisia ääniä kuten esimerkiksi askeleet, veden solina, linnun laulu ja tuulen suhina, jotka pyrkivät konkretisoimaan muuten animoitua maailmaa, ja luovat täten sille uskottavuutta.

Chion (1994, 56) on todennut, että hiljaisuus elokuvassa ei synny yksinkertaisesti äänen poissaolosta, vaan se on valmistelun tulos. Yksinkertainen keino valmistella hiljaisuutta on, että sitä edeltävä kohta on hyvin äänitäyteinen. Chionin mukaan hiljaisuus ei siis ole milloinkaan neutraali ”aukko”, vaan se on kontrastin tuote eli ikään kuin vastakohta aiemmin kuulluille äänille. Myös *Mononokessa* äänisuunnittelu tuntuu toimivan tällä tavalla, seuraavissa kahdessa hiljaisuuden kohdassa, joita käsittelen.

Merkittävä diegeettisen hiljaisuuden kohta nähdään, kun Ashitaka saapuu peurajumalan metsään kodamien saattelemana: hän kumartuu ottamaan vettä lammesta, kun näkee maassa kolmivarpaisen eläimen kavionjälkiä. Tähän asti on soinut mystinen urkupisteinen musiikki (peurajumalan teema), mutta se loppuu Ashitakan kommentteihin jäljistä [00:25:36]. Ashitaka katsoo ympärilleen lammella, kuva panoroi oikealle ja ääniraidassa kuullaan ainoastaan veden solinaa, kunnes kuva pysähtyy ja vaihtuu ihmetyksestä hengähtävään Ashitakaan. Kuva zoomaa lähemmäs puidenväliin, jossa Ashitaka näkee keltaisessa valossa peurojen ääriviivoja. Huomionarvoista on, että kun itse peurajumala sitten ilmestyy musiikki alkaa taas soimaan korkeassa urkupisteessä. Hiljaisuus ikään kuin antaa ennakoivan merkin jonkin erityisen ilmestymisestä pian kuvaan. Hiljaisuutta myös pedataan yllämainitun Chionin esimerkin mukaisesti musiikilla, joka voimistuu juuri ennen hiljaisuuden kohtaa.

Toisessa mielenkiintoisessa hiljaisuutta korostavassa kohtauksessa hiljaisuutta korostaa kohtauksen vaihto. Edellinen kohtaaus päättyy kovaääniselle koskelle, mistä kohtaaus vaihtuu Ashitakan unikohtaukseen, jossa käytetään ei-diegeettistä hiljaisuutta. Unikohtauksessa nähdään Ashitaka mustassa vedessä, ja ainoana äänenä on korostettu pisaran putoaminen veteen, jonka jälkeen kuullaan kaksikymmentäneljä sekuntia täydellistä hiljaisuutta. Tänä aikana nähdään kuva peurasta valtavilla sarvilla keltaista valoa vasten, Ashitaka, joka vuotaa verta tummaan veteen, kolmivarpainen sorkka, jonka astuessa maahan alkaa kohtaan kasvaa ruohoa ja kukkia sekä peurin, joka suutelee haavakohtaa, jolloin vuoto lakkaa. Hiljaisuus on hyvin erottuva, koska se on niin luonnoton ja pitkä. Tämän jälkeen ensimmäinen ääni on jälleen pisaran putoaminen Ashitakan huulille, johon hän herää, ja huomaa ampumahaavansa parantuneen, mutta olevansa yhä heikko.

Kohtauksessa luonnoton hiljaisuus toisaalta viestii epätodellisuudesta eli unesta mutta toisaalta siinä on viittaus myös peurajumalaan, joka aina ilmestyessään ikään kuin imee itseensä kaiken huomion siten, ettei aisteille jää tilaa havainnoida muuta maailmaa. Tästä hyvänä esimerkkinä kohta, jossa peurajumala nähdään viimeisen kerran: peurajumala lähestyy susijumala Moroa ja villisikajumala Okkotoa kävellen veden päällä, ja sillä hetkellä, kun Okkoto huomaa Peurajumalan, taustäännet loppuvat muutamaksi sekunniksi täysin. Kun kuva palaa Okkotoon, äännet palautuvat hieman vaimentuneina, ja Okkoton kirous alkaa hälvetä. Okkoto kuolee, mutta ei riivattuna jumalana vaan levon saaneena.

3.3.2. Äänimaailma

Peurajumalaa itseään, kuten myös peurajumalan lampea, kuvataan musiikissa samoin keinoihin. Ensimmäisen kerran metsää kuvataan, kun Ashitaka ja loukkaantuneet miehet saapuvat lammelle kodamien johdattamana [00:24:43]. Musiikissa kuullaan korkeilla jousilla soitettuja urkupisteitä, ja se on hyvin heleää ja kimaltelevaa. Syntetisaattorikuvio kuullaan urkupisteen päällä. Diegeettisinä ääminä kuullaan virtaavan veden loisketta. Kuvaraidalla Ashitaka huomaa susien ja Sanin (vaikkei vielä tiedäkään tytön nimeä) jäljet maassa, ja tällöin musiikissa kuullaan matalaäänisen puupuhaltimen soittama alaspäin kulkeva kuvio. Kuvio on samaan

aikaan hieman uhkaava ja hieman mystinen. Ashitaka hakee vettä järvestä ja huomaa perhosten kerääntyvän mättäälle kolmivarpaisen sorkan jalanjäljen päälle. Perhosia kuvatessa musiikissa kuullaan eräänlainen huipentuma, jousien päälle lisätään syntetisaattorimatto, jonka seurauksena musiikki voimistuu ja tekee nousukuvion terssillä, musiikin huipentuma korostaa Ashitakan kommenttia ”Jälkiä.” Kohtauksessa kuulija-katsoja ei vielä tiedä, minkä olennon jäljet kyseessä on, mutta musiikin huipentuminen jälkiin ennakoi jonkin merkittävän olevan lähellä.

Isosarvisen peuran ilmestyessä kuvaan korkea jousien urkupiste alkaa jälleen soimaan. Ashitakan katsoessa peuraa ihmetellen hänen kirottu kätensä alkaa yhtäkkiä muljahdellen liikkumaan, jolloin Ashitaka koittaa pitää kättä paikallaan ja lopulta työntää sen järveen, jolloin musiikissa kuullaan sama alaspäin kulkeva matalaäänisen puupuhaltimen kuvio kuin heidän tullessa metsään ja nähdessään susien ja Sanin jäljet. Kuvion jälkeen ääniraidassa kuullaan sydämen lyöntejä muistuttava ääni, kun Ashitaka pitää sykkivää kättään vedessä kärsivän näköisenä. Myös kohtauksen alussa kuuluu ontto ja mystinen syntetisaattorikuvio kuullaan jälleen. Kuva siirtyy Ashitakasta jälleen peuraan, joka tuntuu katsovan suoraan heihin päin. Peuran kasvoja ei näy, vain ääriviivat valoa vasten. Peura kääntyy ja jatkaa matkaa, ja hohtava valo hiipuu pois yhdessä musiikin kanssa.

Peurajumalan metsän musiikki on tunnelmaltaan ennen kaikkea mystinen. Se korostaa kuulija-katsojalle sitä, että metsässä asustelee jokin tavallista mahtavampi olento. Järvikohtaus on vasta ensimmäinen vilkaisu tuohon olentoon. Teema kuullaan elokuvassa toisen kerran, kun Ashitaka on pahasti loukkaantunut ja San tuo hänet Yakkurulla järvelle. Heidän kulkiessaan metsän halki kuullaan jälleen peurajumalan teema, nähdään kodamat ja kuullaan hyönteisten ja lintujen sirkutusta. Teema muuttuu järvellä Mononoke-temaksi, josta kirjoitan enemmän neljännessä luvussa. Peurajumalan teema palaa kuitenkin pian, kun San on lähtenyt, ja kodamat alkavat kerääntyä puihin [0:57:54]. Seuraa kohtaaus, jossa kuulija-katsoja näkee peurajumalan ensimmäistä kertaa daidarabocchina eli peurajumalan läpikuultavana jättiläisenä. Daidarabocchi on palaamassa yökävelyltään lammelle, ja kodamat ovat vastassa puiden latvoissa päitään naksutellen.

3.4. Ashitaka

Prinssi Ashitaka on PM:n päähenkilö, josta elokuvan tapahtumat saavat alkunsa. Ashitaka tappaa demonijumalan, jonka kirous tarttuu Ashitakan käteen ja uhkaa levitä hänen sydämeensä. Ashitaka joutuu jättämään kotikylänsä ja kylän ennustajaeukon neuvoa kuunnellen, hän päättää lähteä länteen selvittämään, kirouksen alkuperän ja katsomaan kohtaamaansa vihan sumentamattomin silmin.

Elokevassa Ashitakaa kuvastaa erityisesti kappale ”The Legend of Ashitaka” tai sen teema, jota kutsun tästä eteenpäin *legendateemaksi*. Legendateema kuullaan selvästi erottuvana neljässä kohtauksessa ja viimeiseksi lopputeksteissä. Ensimmäisen kerran se kuullaan aivan elokuvan alkaessa, jo Studio Ghiblin logon aikana kuullaan rumpujen kumahdukset, ja kun vuoristomaisema ja taustoittava selitysteksti metsistä ja muinaisista jumalista ilmestyy ruudulle alkaa legendateeman matalilla jousilla soitettu alku. Teemaa leimaavat matalat jouset ja jylhää tilantuntua luovat vasket, jotka myötäilevät kuvassa näkyvää sumuista vuoristoa. Heti elokuvan alussa luonnon äänet ovat myös merkittävä osa ääniraitaa. Kuva siirtyy ylhäältä alas metsään, katsoja kuulee musiikin lisäksi tuulen huminaa, puiden kaatumisen ääniä sekä outoa muljahtelevaa sekä limaista ääntä, jonka lähdeä ei kunnolla nähdä. Tässä kohtaa voidaan katsoa musiikin ennakoivan tulevaa; muljahteleva ääni paljastuu myöhemmin kuuluvan demonille, joka kiroaa Ashitakan. Myös myöhemmin elokuvassa legendateema kuullaan usein liittyneenä nimenomaan Ashitakan kiroukseen sekä vihaan, jota hänen on opittava hillitsemään. Kuva pimenee mustaksi, elokuvan otsikko Prinsessa Mononoke japaniksi ilmestyy kuvaan, ja tällä hetkellä musiikissa legendateeman tunnusomaisin kohta jylhähtää soimaan. Maalailevat jouset soittavat teemaa ja otsikko pamahtaa lyömäsoittimien säestämänä ruutuun.

Legendateema on ennen kaikkea eepinen teema, joka aloittaa koko elokuvan, ja nimensä mukaisesti se kertoo legendan prinssistä, joka kirouksensa vuoksi joutuu jättämään kotinsa. Kuten Nausicaä-teema, se vihjaa jo kappaleen nimellä samanaikaisesti sekä päähenkilöön itseensä, että elokuvaan kokonaisuutena. Kuitenkin molemmilla teemoilla on myös kolmas merkitys; Nausicaä-teeman tärkein tehtävä on viestiä päähenkilön erityislaatuisuudesta, aivan kuten legendateeman tehtävä on muistuttaa Ashitakan kirouksesta. Erityisesti kahdella viimeisellä kerralla

legendateema viittaa vahvasti Ashitakan kiroukseen sekä yleisesti ihmisten ”kiroukseen”, josta vanha sairas mies puhuu Ashitakalle tämän ollessa rautasulatossa. Dani Cavallaro kirjoittaa teoksessaan *The Anime Art of Hayao Miyazaki* (2006, 121), että ohjaaja itse on ehdottanut, että Ashitakan kirouksen voisi nähdä metaforana mielettömyydelle, joka on osa elämää itseään. Ashitakan tapauksessa kyseessä on valinta kahden toiseensa sovittamattoman velvollisuuden välillä: anteeksiantamattoman rikos eli henkiolennon tappaminen ja toisten suojeleminen oman vapautensa hinnalla.

Kyoko Koizumi (2010: 65) toteaa, että Miyazakin aiemmissa elokuvissa Hisaishi käytti doorista moodia välittämään eurooppalaisuutta ja japanilaisuuden puutetta. Hänen mukaansa asia kuitenkin muuttui tultaessa 1990-luvun puoliväliin. Vaikka ”Legend of Ashitaka” on sävelletty F-dooriseen, on PM:n yleinen musiikillinen sävy on japanilainen.

Legendateema kuullaan viimeisen kerran jo hieman ennen elokuvan puoliväliä. Sanin taistellessa Lady Eboshin kanssa, Ashitaka lähtee heitä kohti puuttuakseen tappeluun, jolloin legendateema alkaa soida. Ashitakan käden ympärillä luikertelee jotakin mustaa; Ashitakan vihan ilmentymä. Hän menee taistelevien naisten väliin, ja sanoo: ”Katsokaa. Tämä on vihani ilmentymä. Se mädättää minut sisältä. Älkää antako vihan kasvaa.” Näissä kahdessa kohtauksessa ”The Legend of Ashitaka” viittaa edelleen itseensä Ashitakaan, mutta toisaalta myös kiroukseen, ja siihen mitä se aiheuttaa hänelle. Hän on hillinnyt sisällä olevan vihansa, muttei ole päässyt eroon siitä, se sykkii hänen kirotussa kädessään, valmiina tuhoamaan.

Ashitakan hahmo on ihmismaailman ja luonnon välimaastossa; hän kunnioittaa luontoa ja siellä asuvia olentoja, eikä arvosta rautasulaton väen tapaa tuhota metsää ja sen jumalia. Toisaalta Ashitaka kuitenkin näkee ihmisissä myös hyvää ja hänen toiveensa olisikin, että ihmiset ja luonto voisivat elää sopusoinnussa toistensa kanssa. Vaikka toisinaan Ashitaka tuntee suoranaista vihaa esimerkiksi Lady Eboshin toimia kohtaan, on hänen kirouksensa takia pakko katsoa asioita puolueettomasti ja neutraalisti. Musiikin eppisyys puolestaan pätevöittää hänen näkökulmansa myös kuulija-katsojalle: uskomme Ashitakaa ennen muita henkilöihahmoja.

3.3. San

Sania eli prinsessa Mononokea kuvataan PM:ssä Mononoke-teemalla, joka esiintyy alkuperäisellä soundtrackilla muun muassa kappaleissa ”Journey to the West” ja ”Princess Mononoke”. Mononoke-teema esiintyy elokuvassa lukuisia kertoja jossakin muodossa, erilaisin variaatoin ja instrumentaatioin. Teema kuullaan myös eri äänialoissa, esimerkiksi ensimmäisellä kerralla e-mollissa ja myöhemmin a-mollissa. Koizumi (2010: 70) huomauttaa, että vaikka ”Princess Mononoke” -kappale on sävelletty luonnolliseen molliin, se viittaa myös aioliseen moodiin. Koizumi myös toteaa, että ”Princess Mononoken” ja ”Legend of Ashitakan” melodiat ovat toisiinsa linkittyneitä.

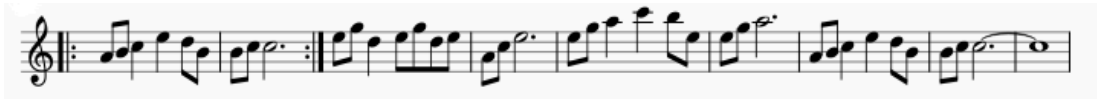
Mononoke-teema kuullaan elokuvassa ensimmäistä kertaa Ashitakan lähtiessä lopullisesti kylästä (Nuottiesimerkki 5). Teema kuvastaa kohtauksessa Ashitakan tulevaa matkaa länteen, ja se selvästi myös jo ennakoi tulevaa eli sitä, miten Ashitaka tulee tapaamaan Sanin ja rakastumaan susiprinsessaan. Teemaa kuullaan eri instrumentaatiolla, mutta erityisesti huilun käyttö on ominaista. Toisaalta teema kuullaan myös koko orkesterilla soitettuna, ja alku kuullaan ainakin kerran soitettuna myös jonkinlaisella kielisoittimella, kenties japanilaisella kotolla. Instrumentaatio vaikuttaa teeman tunnelmaan paljolti; ensimmäisellä kerralla musiikki on hiljaisempi ja huilun pehmeä ja korkea soundi tukee tunnelmaa ja vahvistaa sitä kaipuuta, jonka katsoja voi kuvitella Ashitakalla olevan, kun hän joutuu jättämään kotikylänsä.



Nuottiesimerkki 5: Mononoke-teeman ensiesiintyminen.

Kun Ashitaka näkee Sanin ensimmäistä kertaa, teeman kaksi ensimmäistä tahtia kuullaan kielisoittimella soitettuna, jolloin soundi on lämpimämpi ja toisaalta kansanmusiikkimaisempi, kenties maanläheisempi, mikä voisi viitata Sanin alkuperään; hänen kasvuunsa susien parissa metsässä. Myöhemmin elokuvassa, kun Ashitaka on loukkaantunut vietyään Sanin pois rautasulatosta, San tuo hänet

Peurajumalan lammelle. Tällöin Mononoke-teema kuullaan kvintti alemmaa ja siten, että kaksi ensimmäistä tahtia toistuvat vielä teeman lopussa (Nuottiesimerkki 6).

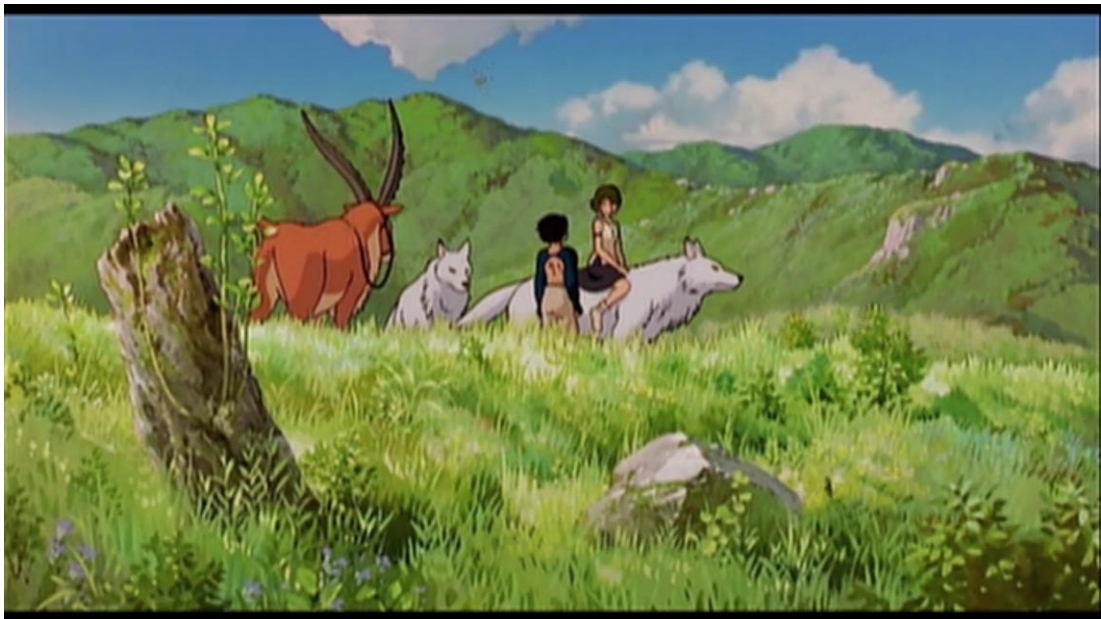


Nuottiesimerkki 6: Mononoke-teema, kun San tuo loukkaantuneen Ashitakan lammelle.

Ensimmäisellä kerralla, kun ”Princess Mononoke” -kappale kuullaan kokonaisuudessaan elokuvassa, kuullaan sen alkavan juuri hetkeä ennen kuin San ilmaantuu kuvaan. Tässä kappale kuullaan instrumentaalina, korkeaa melodiaa soittaa huilu. Kappale tuntuu viittaavan enemmän Sanin juuriin, hänen kasvuunsa susien parissa, joka on tehnyt hänestä enemmän eläimen kuin ihmisen kaltaisen. Kohtauksessa San sanoo auttavansa Ashitakaa, koska Peurajumala pelasti tämän ja pureskelee ruuan heikolle Ashitakalle, aivan kuten eläinemon voisi olettaa tekevän pennuilleen. Mononoke-teeman kaksi ensimmäistä tahtia kuullaan aivan kappaleen lopussa, kvartti alkuperäistä alemmaa eli h:sta.

”Princess Mononoke” -kappaleen esiintyessä elokuvassa toisen kerran se kuullaan Yoshikazu Meran esittämänä. Kappale kuullaan eri sävellajissa kuin ensimmäisellä kerralla, ja nyt teema kuullaan lähtevän g:stä. Aluksi musiikki on erityisen esillä, pääroolissa, mutta dialogin alkaessa se siirtyy taustalle, jossa se hiljalleen hiipuu pois lähestyttäessä kohtauksen loppua. Ashitaka on tuotu Sanin ja susien luolaan, kun hän herää keskellä yötä tuskiinsa. Hän katselee nukkuvaa Sania ja menee sitten ulos puhumaan Moron kanssa. Ashitaka haluaisi elää yhdessä Sanin kanssa, mutta Moro pitää ajatusta naurettavana, eikä usko Ashitakan kykenevän pelastamaan Sania ainakaan käymättä ihmisiä vastaan. Tätä Ashitaka ei halua tehdä, koska se vain lisäisi metsän ja ihmisten vihanpitoa. Tässä kohtauksessa kappaletta käytetään siis nimenomaan viittauksena susiprinsessaan, vaikka itse kuvassa häntä näytetään vain kohtauksen alussa ja lopussa muutamien sekuntien ajan. Kappaleen loppusanat on suomennettu tässä kohtauksessa: ”Tuskasi ja huolesi // Kätkee paljas sydämesi // Vain metsän henget sen tuntea voi”. Sanat tuntuvat viittaavan suoraan Ashitakan tunteisiin Sania kohtaan. Kappaleen surumielisyys viittaa Moron ja Ashitakan keskusteluun: San ei ole ihminen eikä susi, mutta onko Ashitakan mahdollista pelastaa San tältä kuulumattomuuden kiroukselta?

Ashitakan ja Sanin tapaamisen ja heidän yhteisen tahtonsa takia peurajumalan pää lopulta saadaan palautettua daidarabocchille, joka näin rauhoittuu ja lakkaa tuhoamasta luontoa. Ashitakalla ja Sanillakin on omat erimielisyytensä, ja San esimerkiksi suhtautuu luonnon suojelemiseen paljon intohimoisemmin kuin Ashitaka. Kuitenkin Ashitakan halu pyrkiä harmoniaan ja rauhaan olentojen välillä ja Sanin rakkaus luontoa ja metsää kohtaan ovat yhdessä ne tekijät, jotka pelastavat heidän maailmansa lopulliselta tuholta. Kun Daidarabocchi kaatuu kuolleena maahan ja kaatumisesta aiheutuva ilma leviää ympäriinsä ja alkaa synnyttämään uutta elämää luontoon. Ashitakan ”legenda” on tullut päätökseen; peurajumala on käskenyt häntä elämään ja poistanut Ashitakan kirouksen. San taas puolestaan ei voi antaa ihmisille anteeksi, vaan päättää asua metsässä, mihin Ashitaka lupaa tulla vierailemaan hänen luokseen (kuva 4.).



Kuva 4: Ashitaka ja San hyvästelevät toistaiseksi toisensa.

4. LOPUKSI

Tässä luvussa tarkastelen tutkimieni elokuvien yhtäläisyyksiä ja pohdin, minkälaisia jatkotutkimuksen mahdollisuuksia aiheella on. Tutkimukseni liittyy osaksi aiempaa tutkimusta koskien Hayao Miyazakin elokuvia ja Joe Hisaishin musiikkia. Se tuo lisävaloa siihen, miten Hisaishin musiikki entisestään auttaa välittämään elokuvien sanomaa luonnon merkityksestä ihmiselle.

Tutkimieni elokuvien päähenkilökuvauksessa on paljon samaa. Päähenkilöt edustavat molemmissa elokuvissa luontomyönteistä suhtautumista; protagonistit eivät tunnu mahtuvan heille asetettuun ”ihmisyyden” muottiin, vaan haastavat sen ja usein haluavat elää luonnon ja ihmisyyden välimaastossa tai saada nämä kaksi maailmaa elämään sopusoinnussa. Tämän lisäksi Nausicaä ja Ashitakaa tuntuu molempia yhdistävän eräänlainen ”ennustus” heidän kohtaloilleen. Nausicaän kohdalla tyttö itse ei ole tietoinen omasta roolistaan ennustuksessa, mutta musiikin avulla kuulija-katsojalle vihjataan jo hyvin alusta asti hahmon erityisyydestä. Eri teemojen kautta Nausicaän erikoisuutta alleviivataan nimenomaan hänen luontosuhteensa kautta: miten hän suhtautuu myrkylliseen metsään ja sen asukkaisiin. Hänen rakkautensa eläimiä kohtaan ja taitonsa käsitellä hyönteisiä tuodaan myös riemukkaan musiikin kautta esille, Nausicaän onnistuessa mahdottomalta tuntuvissa tehtävissä.

PM:ssä puolestaan Ashitakan matkaa leimaa Hii-saman ennustus prinssin kohtalosta, hänen ammuttuaan demoniksi muuttanutta jumalaa. Hän etsii keinoa poistaa kirouksensa, mutta hänen on kohdattava asiat vihan sumentamattomin silmin. Ashitakan musiikillinen teema kuvastaa samalla tavalla hänen kohtalooan – kirousta – kuin Nausicaän teema kuvastaa hänen kohtalooan ihmisten pelastajana. Lopulta Ashitakakin toimii pelastajana, sillä ilman hänen päämäärätietoista pyrkimystään saavuttaa rauha ihmisten ja luonnon välille, ihmiset olisivat tuhoutuneet omaan ahneuteensa.

San taas on poikkeuksellinen hahmo kahtiajakaisuutensa vuoksi. Hän ei ole ihminen eikä susi, eikä aina välttämättä tiedä omaa paikkaansa maailmassa. Sanin käyttäytyminen on lisäksi naishahmolle poikkeuksellisen aggressiivista eli hahmon

voi nähdä useammankin rajatilan kautta. Musiikillisesti Sania kuvataan maanläheisillä tai kansanmusiikinomaisilla instrumenteilla kuten puuhuiluilla tai kielisoittimilla, ja tämä tuntuu edistävän tulkintaa luontoon kuuluvasta susiprinsessasta. Sanin voi kuitenkin merkittävänä osatekijä siinä, että Ashitaka puuttuu rautasulaton ja jumalolentojen taistoon niin intohimoisesti. Heidän yhteiset ponnistelunsa tuovat lopulta ihmisille onnellisen lopun, vaikka toki elokuvan loppu voidaan nähdä jumalolentojen kannalta huonona. Toisaalta metsä ei tuhoudu täysin, ja elokuvan lopussa metsässä tepasteleva kodama luo toivon tunteen siitä, että kaikkea ei vielä ole menetetty.

Molemmissa elokuvissa metsään ja luontoon liitetään hyvin heleitä ja kirkkaita ääniä, mutta niiden merkitys on elokuvissa hieman erilainen. TLN:ssä kirkkaat ja heleät soundit tuovat enemmän futuristista otetta, kun taas PM:ssä niiden tarkoitus tuntuu olevan jonkinlaisen seesteisyyden ja eteerisyyden välittäminen katsojalle. Luonto ja metsä näyttäytyvät molemmissa elokuvissa salaperäisinä tai mystisinä paikkoina, jonne ihmiset eivät mielellään uskaltaudu, mutta musiikki tekee metsästä kuulijakatsojalle itse asiassa mielenkiintoisen ja jopa kutsuvan fantastisine soundeineen ja olioineen. Musiikillisesti mystisyyttä kuvataan TLN:ssä Saastemerren futuristilla, heleillä soundeilla ja PM:ssä muun muassa Kodamien ja peurajumalan teemojen ontoilla soundeilla ja korkeilla urkupisteillä. Molemmissa elokuvissa kuitenkin nimenomaan elokuvien päähenkilöt ovat poikkeuksia: niin Nausicaä kuin Ashitaka ja Sankin eivät pelkää metsän vaaroja. Henkilöitä yhdistää myös näkemys siitä, että muut ihmiset tuntuvat näkevän luonnon väärin (vihollisena tai uhkana), ja he haluaisivat puolestaan elää harmoniassa luonnon kanssa.

Luontoon liitetään kuitenkin molemmissa elokuvissa myös uhkaavia ja etäännyttäviä soundimaailmoja. TLN:ssä musiikki on toisinaan ahdistavan nopeatempoista takaa-ajomusiikkia, jota luonnehtii vieraat instrumentit ja diskanttiset soundit. PM:ssä puolestaan demonijumalan teema tuo luonnon raivokkaan ja pelottavan puolen esiin. Molemmissa elokuvissa luonnon raivon ja vihamielisyyden herättäjänä kuitenkin toimii ihminen, joka itse toimii vihamielisesti luontoa kohtaan. PM:ssä demonijumalaa ei milloinkaan olisi syntynyt, jos Lady Eboshin joukot eivät ensin olisi tuhonneet metsää ja siten suututtaneet metsänjumalia ja yllyttäneet nämä hyökkäykseen ihmisiä vastaan. Samoin TLN:ssä hyönteiset eivät hyökkää ihmisten

kimppuun Saastemeressä ennen kuin kuullessaan laukauksia tai jos niitä kohti hyökätään. Saastemeri itse on myrkyllinen metsä, mutta totuus onkin, että Saastemeressä alla jättiläispuut puhdistavat ilmaa saasteista. Hyönteisetkään eivät lopulta tahdo muuta kuin suojella ilmaa puhdistavia puita niitä tuhovialta ihmisiltä.

Tutkija Juha Torvinen ilmaisee luonnon käsitteestä seuraavaa:

Ihmisen aiheuttaman planetaarisen ympäristötuhon aikakaudella luonto ei ole mitään yksinkertaista tai pysyvää vaan jotakin uhattua, kadotettua, vaurioitettua ja tuhattua, samalla kun se itsessään koetaan myös tuhoisaksi ja uhkaavaksi, esimerkiksi tsunamien, hirmumyrskyjen ja kuivuuksien takia. ”Luonto” on käsitteenä tullut monimutkaiseksi ja ongelmalliseksi [...] (Torvinen 2019: 3.)

Aivan samoin voi nähdä TLN:n ihmisten suhtautuvat oman maailmansa luontoon; he eivät aivan tarkkaan tiedä, miten suhtautua siihen. He näkevät sen vaarallisena ja etsivät keinoja poistaakseen luonnon uhkaavan puolen. Kuitenkin TLN:n opetus on se, että luonto käyttäytyy ja vastaa kuten sitä kohdellaan: se hyökkää, jos sitä kohtaan hyökätään. Samoin PM:ssä luonto ja sen olennot näyttävät sulattolaisille ainoastaan vihollisina, esteinä, jotka on raivattava, jotta voi toteuttaa omia tavoitteitaan. Elokuvan lopulla kuitenkin Lady Eboshi alkaa jälleen nähdä luonnon ja sen eläimet muunakin kuin vihollisena, ja hän toteaa: ”Uskomatonta. Susi kantoi minut turvaan.” Mystisyyden lisäksi elokuvien musiikki kuitenkin tuo esille myös luonnon herkkyyden ja kauneuden: ennen kaikkea luonto luo elämää ja antaa elämän edellytykset kaikille ihmisille.

Aihetta olisi mahdollista lähteä tutkimaan lisää moninkin eri tavoin riippuen näkökulmasta. Yksi mahdollisuus olisi laajentaa tutkimuksen kohteita ja tarkastella myös sellaisia Miyazakin ja Hisaishin yhteistyöelokuvia, joissa luontoteema ei olisi näin vahvasti esillä. Miten luontoa kuvataan tällaisissa elokuvissa ja välittykö niistä silti luonnon kunnioittaminen esimerkiksi juuri musiikin kautta, tai jollakin muulla tavalla? Löytyisikö muista elokuvista vastaavanlaisuuksia esimerkiksi metsän mystisyydelle tai luonnon vihalle? Toinen mahdollisuus olisi viedä tutkimieni elokuvien analyysi vielä syvemmälle, ja ottaa mukaan myös ihmisten asuinpaikkojen kuvaus, osana erilaista luontoympäristöä. Tällaisia olisi esimerkiksi TLN:ssä Tuulen Laakso paikkana ja PM:ssä tietenkin rautasulatto. Lisäksi olisi mahdollista tutkia

elokuvien päähenkilöiden vastahahmoja, eli miten heitä sekä heidän asennettaan luontoa kohtaan kuvataan musiikillisesti.

Elokuvien luontokuvaukselle on yhteistä esittää luonto hyvänä, ja molempien elokuvien sävyä voi pitää hyvin kritisoivana ihmisten luontoon kohdistuvia toimia kohtaan. Luonnon esittäminen mystisenä viittaa puolestaan ihmisen etäännyntymiseen luonnosta. Tämä voidaan nähdä vihjeenä myös siihen, että nykyajan ihmiset ovat yhtäläillä etäänntyneet luonnosta, eivätkä enää osaa suhtautua siihen oikein.

Molempien elokuvien päähenkilöt erottuvat muista ihmisistä siinä, että he uskaltavat menemään luontoon ja kohtaamaan sen sellaisena kuin on, ja siten he myös löytävät luonnon hyvät puolet. Ne, jotka tuhoavat ja hyväksikäyttävät luontoa taas joutuvat niin sanotusti ojasta allikkoon; he luulevat löytävänsä vastaukset tuhoamalla luonnon tai tappamalla siellä asuvat olennot, vaikka tosiasiallisesti he vain saattavat asiat entistä huonompaan tilaan myös itselleen. Tästä syystä tutkimani elokuvat ja niiden kuvaus maailmasta sekä luonnosta ovat ajankohtaisia vielä vuosikymmeniä julkaisujensa jälkeen; ne tuovat esille sen ongelman, joka yhä nykyajan ihmisilläkin on eli ajatuksen siitä, että luonnon riistolla ja tuhoamisella suuremman hyvän nimissä on ajateltua kalliimpi hinta. Lisäksi elokuvat näyttävät kahtiajakoisuuden, jolla luontoon suhtaudutaan nykypäivänäkin.

Juha Torvinen mainitsee ekokriittisen ylitulkinnan yhdeksi ekomusikologisen tutkimuksen peruspiirteeksi (Torvinen 2012: 12–13). Ekokriittisen ylitulkinnan mukaan voi Miyazakin elokuvat tulkita ekokriittisinä, sillä elokuvien voi katsoa toivovan ihmisten käytöksen muuttuvan ympäristölle kestävämpään suuntaan. Nykyaikana tämänkaltaisten elokuvien tutkiminen on erityisen tärkeää ja onkin hienoa, että tutkimani elokuvat ovat kestäneet aikaa hyvin, ja niiden voi yhä nähdä ottavan taitavalla tavalla osaa maailmassa alati kiihtyvään ilmastokeskusteluun. Eri taidemuodot voivat ottaa osaa yhteiskunnalliseen keskusteluun ja tuoda vaikeitakin aiheita helpommin lähestyttäväksi esimerkiksi musiikin, elokuvien tai kuvataiteen muodossa.

LÄHTEET

Tutkimusaineisto

Miyazaki, Hayao 2014. *Turning Point 1997-2008*. Käänt. Beth Cary ja Frederik L. Schodt. San Francisco: VIZ Media.

Suzuki, Toshio. (tuottaja), Hayao Miyazaki (ohjaaja) 1997. *Prinsessa Mononoke* (もののけ姫, *Mononoke-Hime*) [DVD-elokuva]. Suomensos: Janne Mökkönen. Japani: Studio Ghibli.

Takahata, Isao (tuottaja), Hayao Miyazaki (ohjaaja) 1984. *Tuulen Laakson Nausicaä* (風の谷のナウシカ, *Kaze no tani no Naushika*) [DVD-elokuva]. Suomensos: Janne Mökkönen. Japani: Topcraft.

Tutkimuskirjallisuus

Bellano, Marco (2010) The Parts and the Whole: Audiovisual Strategies in the Cinema of Hayao Miyazaki and Joe Hisaishi. *Animation Journal* 18: 4-54.
<http://www.academia.edu/11555155/The_Parts_and_the_Whole._Audiovisual_Strategies_in_the_Cinema_of_Hayao_Miyazaki_and_Joe_Hisaishi> [Linkki tarkistettu 4.5.2017]

Bribitzer-Stull, Matthew (2015) *Understanding the Leitmotif: from Wagner to Hollywood Film Music*. Cambridge: Cambridge University Press.

Britannica (2019a) Ōnin War.

britannica.com<<https://www.britannica.com/event/Onin-War>> (luettu 10.1.2019)

Britannica (2019b) Clapper. *Britannica.com*

<<https://www.britannica.com/art/clapper-musical-instrument>> (luettu 25.10.2019)

Buhler, James, David Neumeyr ja Rob Deemer (2010) *Hearing the Movies: Music and Sound in Film History*. New York: Oxford University Press.

Cavallaro, Dani (2006) *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. Jefferson: McFarland & Company, Inc.

Chion, Michel (1994 [1990]) *Audio-Vision: Sound on Screen*. Käänt. Claudia Gorbman. New York: Columbia University Press.

Davies, Roger J. (2016) *Japanese Culture: The Religious and Philosophical Foundations*. Tokio: Tuttle Publishing.

Denison, Rayna (2007) The Global Markets for Anime: Miyazaki Hayao's Spirited Away. Teoksessa *Japanese Cinema: Text and Contexts*. Toim. Alastair Phillips ja Julian Stringer. Abingdon: Routledge. 308–321

Gorbman, Claudia (1987) *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Indiana: Indiana University Press

Gravett, Paul (2005 [2004]) *Manga: 60 vuotta japanilaista sarjakuvaa*. Käänt. Juhani Tolvanen. Lontoo: Laurence King Publishing Ltd.

Guide to Japanese. ”Ai nyt pitäisi vielä opetella kiinaakin??”. *guidetojapanese.org*. <<http://www.guidetojapanese.org/finnish/kanji.html>> (luettu 28.11.2019)

Gunning, Tom (2014) ”Animating the Instant: The Secret Symmetry between Animation and Photography” teoksessa *Animating Film Theory*. Toim. Karen Beckman. Durham: Duke University Press. 37–53

Heinonen, Yrjö (2011) ”Audiovisuaalinen musiikkianalyysi – Paino sanalla audio.” *WiderScreen*. <<http://www.widerscreen.fi/2011-3/esipuhe/>> (luettu 10.4.2019)

Hu, Tze-Yue G. (2010) *Frames of Anime: Culture and Image-Building*. Hong Kong: University Press.

Independent (2017) Your Name beats Spirited Away to become highest-grossing anime ever. *Independent.co.uk* <<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/your-name-spirited-away-highest-grossing-anime-of-all-time-a7530876.html>> (luettu 12.4.2019)

Kalinak, Kathryn (1992) *Settling the Score Music and the Classical Hollywood Film*. Madison: University of Wisconsin Press.

Kassabian, Anahid (2001) *Hearing Film: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. New York: Routledge

KAVI, Kansallinen audiovisuaalinen instituutti (2010) Porco Rosso. *kavi.fi* <<https://kavi.fi/fi/elokuva/1232540-porco-rosso>> (luettu 18.9.2018)

Kielitoimiston sanakirja (2020a). *Kielitoimistonsanakirja.fi* <<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/manga>> (tarkistettu 25.3.2020)

Kielitoimiston sanakirja (2020b) *Kielitoimistonsanakirja.fi* <<https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/animismi>> (tarkistettu 25.3.2020)

Koizumi, Kyoko (2010) An Animated Partnership: Joe Hisaishi's Musical Contributions to Hayao Miyazaki's Films. Teoksessa *Drawn to Sound: Animation Film Music and Sonicity*. Toim. Rebecca Coyle. London: Equinox Publishing Ltd. 60–74.

Napier, Susan Jolliffe (2001) *Anime from Akira to Princess Mononoke*. New York: Palgrave

Napier, Susan Jolliffe (2005) *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. New York: Palgrave Macmillan

Napier, Susan Jolliffe (2007) *From Impressionism to anime: Japan as fantasy and fan cult in the mind of the West*. New York: Palgrave Macmillan.

- Napier, Susan Jolliffe (2018) *Miyazakiworld: A Life in Art*. United States: Yale University Press.
- Okuyama, Yoshiko (2015) *Japanese Mythology in Film: A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*. Lanham: Lexington Books.
- Prendergast, Roy M. (1977) *Film Music: A Neglected Art*. New York: New York University Press.
- Pääkkölä, Anna-Elena (2016) *Sound Kinks: Sodomasochistic Erotica in Audiovisual Music Performances*. Väitöskirja. Turku: University of Turku.
- Requiem (2019) Mikä requiem on? *requiem.fi* < <http://www.requiem.fi/requiem-ikuisen-valon-ja-levon-rukous-2/mika-requiem-on/>> (luettu 26.11.2019)
- Richardson, John (2017) Musiikin ekologinen lähiluku digitaalisessa kulttuurissa: Pohdintoja musiikin kokemuspohjaisen kulttuurianalyysin lähtökohdista. *Etnomusikologian vuosikirja 2017* 29: 1–33.
- Rodowick, D.N. (2007) *The Virtual Life of Film*. Cambridge: Harvard University Press.
- Rusli, Robert (2010) *Hisaishi 'd Away: An Analysis of Joe Hisaishi's Film Scoring Technique*. Middletown: Wesleyan University.
- Torvinen, Juha ja Susanna Välimäki (toim.) (2019) *Musiikki ja luonto: Soiva kulttuuri ympäristökriisin aikakaudella*. Turku: Utukirjat.
- Vesterinen, Ilmari (2012) *Shintolaisuus: Japanin kansallisuskonto*. Tampere: Gaudeamus Helsinki University Press.
- Välimäki, Susanna (2008) *Miten sota soi? Sotaelokuva, ääni ja musiikki*. Tampere: Tampere University Press.

Välimäki, Susanna (2015) *Muutoksen musiikki: Pervoja ja ekologisia utopioita audiovisuaalisessa kulttuurissa*. Tampere: Tampere University Press.

Yle Uutiset (2012) Muumeista Totoroon – Miten anime hivuttautui Suomeen? *Yle.fi*
< <https://yle.fi/uutiset/3-6291473> > (luettu 18.9.2018)

LIITTEET

Henkilöselitykset aakkosjärjestyksessä elokuvittain. Nimet ovat esitetty kuten suomenkielisessä käännöksessä ne on esitetty.

Tuulen Laakson Nausicaä

Abel: Pejiteläinen nuori mies, jonka Nausicaä tapaa ensikertaa tämän hyökätessä hävittäjällä Tolmekian aluksia kohti kostakseen sen, että tolmekialaiset olivat kidnappanneet hänen siskonsa ja varastaneet jumalsoturin Pejiteltä, tuhoten samalla useita Pejiten kansalaisia.

Kushana: Tolmekian prinsessa ja Tuulen Laaksoon saapuvien joukkojen komentaja. Haluaa herättää jumalsoturin eloon tuhotakseen Saastemerren.

Muori: Tuulen Laakson vanha, sokea nainen, joka muistaa muinaisen ennustuksen ihmiskunnan pelastavasta sinipukuisesta hahmosta.

Nausicaä: Tuulen Laakson prinsessa. Helläsydäminen nuori nainen, jolla on hämmästyttävä kyky saada eläimet ja hyönteiset leppymään.

Yupa: Kuuluisa miekkamies, joka vaeltaa ympäri maailmaa selvittääkseen Saastemerren salat.

Prinsessa Mononoke

Ashitaka: elokuvan päähenkilö, legendaarisen Emishi-kansan viimeinen prinssi, joka pelastaa kylänsä kirotulta villisikajumalalta. Surmatessaan demonisoituneen villisian, kiroaa tämä Ashitakan, jonka täytyy tästä syystä jättää kotikylänsä ikuisiksi ajoiksi. Hii-saman ennustuksen myötä Ashitaka suuntaa länteen katsomaan tapahtumia vihan sumentamattomin silmin, löytääkseen mahdollisesti pelastuksen kiroukseen.

Hii-sama: Kylän vanhin tietäjäeukko, joka ennustaa Ashitakan kohtalon elokuvan alussa.

Jiko-Bou: Ashitaka pelastaa palkkionmetsästäjän matkallaan länteen. Myöhemmin heidän tiensä kohtaavat uudestaan, kun käy ilmi, että myös Jikobou on peurajumalan pään perässä ja Jikoboun joukot liittyvät yhteen Lady Eboshin joukkojen kanssa.

Lady Eboshi: Rautasulaton peloton johtaja. On luonut sulattoon matriarkalaisen yhteiskunnan, jossa naiset työskentelevät merkittävänä osana sulattoa, ja ovat näin saaneet uudenlaisen vapauden. Kohtelee myös parantumattomasti sairaita inhimillisesti ja on antanut heille työtä. Sulattolaiset arvostavat johtajaansa suuresti.

Moro: Susijumala, joka löysi Sanin hylättynä metsään ja kasvatti yhtenä omista pennuistaan.

Nago: Elokuvan alussa esiintyvä riivattu villisijajumala, joka kiroaa Ashitakan.

Okkoto: Toiselta saarelta saapunut legendaarinen villisikajumala, joka on tuonut mukanaan koko heimonsa tuhotakseen metsää tuhoavat ihmiset.

Peurajumala / daidarabocchi: Elämän ja kuoleman jumala. Peurajumalan metsää suojeleva olento, joka antaa elämän, mutta voi myös ottaa sen pois. Peurajumala muuttuu öisin daidarabocchiksi, läpikuultavaksi jättimäiseksi yökulkijaksi.

San: Ihmisten hylkäämä, susien kasvattama villi, joka vihaa luontoa tuhoavia ihmisiä ja kokee enemmän yhteenkuuluvuutta metsän petojen kanssa. Haluaa tappaa Lady Eboshin vaikka oman henkensä uhalla.