

Myrkyllisiä omenoita ja kohtalokkaita kielekkeitä

Kuoleman representaatiot Walt Disney -yhtiön
animaatioelokuvissa

Enni Salo

Pro gradu -tutkielma

Uskontotiede

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Huhtikuu 2021

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

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurien ja taiteiden tutkimuksen laitos

ENNI SALO: Myrkyllisiä omenoita ja kohtalokkaita kielekkeitä: Kuoleman representaatiot Walt Disney -yhtiön animaatioelokuvissa

Pro gradu -tutkielma, 100 s.

Uskontotiede

Huhtikuu 2021

Tämä pro gradu -tutkimus tarkastelee kuoleman kuvauksia eli representaatioita Walt Disney -yhtiön animaatioelokuvissa. Tutkimuksen aineisto koostuu kymmenestä vuosina 1937–2017 julkaistusta elokuvasta, joita tarkastelen sisällönanalyysin ja lähiluvun metodein. Tutkimuksen keskeisimmät käsitteet ovat kuoleman representaatio sekä kuolemanrituaalit, minkä myötä tutkielma pohjautuu kuolemantutkimuksen teoreettiseen perinteeseen.

Tutkimukseni täydentää Disneyn animaatioelokuvien kuolemankuvauksen tutkimusta, jota on aikaisemmin tehty lähinnä määrällisesti. Laadullisen sisällönanalyysin ja lähiluvun metodein sekä kuoleman representaation käsitteen avulla tarkennan aiempien tutkimusten rakentamaa kuvaa siitä, millaista kuolema Disney-elokuvissa on. Aikaisemmista tutkimuksista poiketen tarkastelen Disney-elokuvien kuolemankuvausta myös kuolemanrituaalin näkökulmasta, mikä syventää ymmärrystä siitä, miten kuolemaa voidaan käsitellä tai jättää käsittelemättä elokuvien maailmassa.

Tutkimuksessani sekä hyödynnän että laajennan aiempien tutkimusten muodostamaa mallia elokuvien tarkastelusta. Jaoin aineiston kuolemien kuvaukseen, kuolemanpelon käsittelyyn, tappamiseen ja epätodellisiin hetkiin sekä kuolemanrituaaleihin. Kuolemanrituaalit jaoin valmistaviin rituaaleihin, liminaalitilaan, vallanvaihdon rituaaleihin, hautausrituaaleihin sekä suru- ja muistorituaaleihin.

Tutkimuksen tulokset osoittivat, että kuoleman kuvauksilla on elokuvissa monia ratkaisevia tehtäviä. Niiden avulla rakennetaan jännitystä, edistetään juonta sekä luodaan uusia haasteita ja seikkailuja hahmoille. Tarinoiden fiktiivisyys mahdollistaa myös epätodellisten ja yliluonnollisten hetkien monipuolisen kuvauksen. Kuolema itsessään on tyypillisesti tapaturman tai väkivallan seuraus. Äkilliset, ja jopa brutaalit, kuolemat tapahtuvat lähes aina nuorille tai aikuisille hahmoille. Sen sijaan luonnollisena kuvattu vanhalla iällä kuoleminen jää elokuvissa marginaaliin. Vaikka kuolema on usein väkivaltaista, ruumiiden kuvaukset ovat yllättävän seesteisiä.

Kuolemanrituaalien tarkastelussa ilmeni, että kuolemaan valmistavia rituaaleja ja hautausrituaaleja löytyi aineistosta vain muutamia. Sen sijaan suru- ja muistorituaaleja löytyi runsaasti, ja ne antoivat hahmoille monipuolisesti erilaisia toimintatapoja läheisen menetyksen ja siihen liittyvän surun käsittelyyn. Liminaalitila toimi tyypillisesti jännityselementtinä ja antoi toivoa siitä, että kuollut hahmo heräisi henkiin. Vallanvaihdon rituaalit olivat taas useimmiten tapa rakentaa uudenlaista yhteisöllisyyttä läheisen kuoleman jälkeen.

Asiasanat: Disney, animaatioelokuva, kuolema, representaatio, rituaali, liminaalitila, kuolemantutkimus

Sisällys

1. Johdanto	1
1.1 Tutkimusaihe ja lähtökohdat	1
1.2 Aikaisempi tutkimus.....	4
1.3 Eettiset kysymykset ja tutkijan positio	8
2. Teoreettinen viitekehys.....	10
2.1 Disney-elokuvien tausta ja merkitys.....	10
2.2 Kuoleman representaatio	12
2.3 Kuolemanrituaalit	16
3. Aineisto ja menetelmät	20
3.1 Elokuvien esittely	20
3.2 Sisällönanalyysi ja lähiluku	25
3.3 Tarkennetut tutkimuskysymykset.....	27
4. Kuoleman representaatiot Disneyn animaatioelokuvissa.....	30
4.1 Yksittäisten hahmojen kuolemat.....	30
4.1.1 Hahmon status ja kuolemankuvaus	31
4.1.2 Kuoleman lopullisuus.....	34
4.1.3 Emotionaalinen reaktio ja käsittely	35
4.1.4 Kuoleman syy ja oikeutus	37
4.2 Poikkeukselliset kuolemat	38
4.2.1 Massakuolemat.....	38
4.2.2 Tulkinnanvaraiset kuolemat	42
4.3 Kuolemanpelon käsittely	45
4.3.1 Kuolemanpelko	45
4.3.2 Kuolemaan liittyvä huumori.....	47
4.4 Tappaminen	49
4.4.1 Tapot ja murhat	49
4.4.2 Ruuaksi tappaminen	53
4.5 Epätodelliset hetket.....	54
4.5.1 Henkiset yhteydet, muodonmuutokset ja elollistuminen.....	55
4.5.2 Kuolemanjälkeinen elämä ja maailma	59
4.6. Kuolemanrituaalit Disneyn maailmassa	63
4.6.1 Kuolemaan valmistavat rituaalit.....	64
4.6.2 Liminaalitila	67
4.6.3 Vallanvaihdon rituaalit.....	70
4.6.4 Hautausrituaalit	73
4.6.5 Suru- ja muistorituaalit.....	76
5. Lopuksi	79
5.1 Yhteenveto.....	79
5.2 Jatkotutkimusmahdollisuudet	89
Lähdeluettelo.....	90
Liitteet: Liite 1. Linkit elokuvien juonitiivistelmiin.....	100

1. Johdanto

1.1 Tutkimusaihe ja lähtökohdat

Kuolema on kaikkia ihmisiä yhdistävä väistämätön kohtalo. Sen lopullisuudesta huolimatta suhtautuminen kuolemaan sekä sen käsittely ja representaatiot muuttuvat ajan ja kehityksen myötä. Viestinnätutkija Folker Hanuschin mukaan kuolema oli melko julkinen tapahtuma 1800-luvun lopulle saakka, mutta sairaskotien ja sairaaloiden myötä 1900-luvulla kuolemasta tuli tabu. Lääketiede teki kuolemasta yksityisasian, kunnes median representaatiot toivat sen takaisin julkiseen tilaan. (Hanusch 2010, 2.) Myös kuolemankulttuurin tutkija Margaret Gibsonin mukaan television suosio 1950- ja 1960-luvuilla toi ruumiit ja kuoleman visuaalisesti takaisin osaksi ihmisten arkea (Gibson 2001, 307–308). Suhtautuminen kuolemaan on länsimaissa viimeisen runsaan sadan vuoden aikana ollut suuren muutoksen alla ja jopa kuoleman määrittely on monimutkaistunut. Nykyään esimerkiksi teknologisen ja lääketieteellisen kehityksen ansiosta aivokuolleen henkilön ruumiintoimintoja voidaan ylläpitää, jolloin rajanveto elämän sekä kuoleman välillä voi hämärtyä (Singer 1996, 20–21).

Sen lisäksi, että kuolemaa ympäröivät yhteiskunnalliset ja kulttuuriset muutokset, on sen luonne ainutlaatuinen; sitä ei voi kokeilla tai testata, eikä ole yhtenäistä ajatusta siitä, millainen kuoleminen kokemus on. Mediatutkija Outi Hakolan mukaan taiteen avulla on mahdollista kuvitella tätä tuntematonta elämälle vastakkaista muotoa (Hakola 2017, 118–119). Elokuva ja mediatutkija Scott Combs puolestaan argumentoi, että elokuvat usein esittävät visuaalisesti ihmisten kuolemaa ja nämä kuvaukset ovat korvanneet oikeat kokemukset kuolemasta (Combs 2014, 3). Kuolemankuvauksien tutkiminen on tärkeää, sillä median rooli nykypäivänä kuolemaan liittyvien käsitysten rakentumisessa on merkittävä ja nämä kuvaukset ovat monille ensimmäinen kosketus aiheeseen.

Pro gradu -tutkielmani aiheena ovat Walt Disney -yhtiön animaatioelokuvien kuoleman representaatiot ja niihin liittyvät rituaalit. Tarkoitukseni on rakentaa kymmenen elokuvan¹ perusteella kuvaa siitä, miten kuolemaa kuvataan ja kuinka siihen suhtaudutaan

¹ Valitut kymmenen elokuvaa ovat: 1) Lumikki ja seitsemän kääpiötä (*Snow White and the Seven Dwarfs* 1937), 2) Bambi (1942), 3) Leijonakuningas (*The Lion King* 1994), 4) Notre Damen kellonsoittaja (*The Hunchback of Notre Dame* 1996), 5) Mulan (1998), 6) Karhuveljeni Koda (*Brother Bear* 2003), 7) Up – kohti korkeuksia (*Up* 2009), 8) Big Hero 6 (2014), 9) Vaiana (*Moana* 2016) ja 10) Coco (2017).

Disney² maailmassa. Sosiologi David Gauntlettin mukaan erilaisten mediakokemusten vaikutukset ihmisiin ovat väistämättömiä (Gauntlett 2008, 2), ja Walt Disneyn ollessa yksi maailman suurimmista ja laajimmin vaikuttavista mediayhtiöistä, sillä on merkittävä globaali vaikutus. Mediayhteiskunnissa Disneytä ei voi välttää ja tämän valta-aseman vuoksi on olennaista tutkia, millaisia viestejä katsojalle välittyy.

Uskontotieteilijöiden Heikki Pesosen, Elina Lehtisen ja Nelli Myllärniemen mukaan elokuvat heijastavat yhteiskunnallista todellisuutta ja arvomaailmaa tarjoten lisäksi aineksia maailmankatsomuksen rakentamiseen (Pesonen & al. 2011, 10). Erityisesti animaatioelokuvat ovat tärkeitä kuoleman käsitysten välittäjiä, sillä niissä kuvataan murhia jopa kolminkertaisesti verrattuna draama-, kauhu-, ja trillerielokuviin. Yleisesti kuolemankuvauksia on animaatioelokuvissa muita elokuvia enemmän. (Colman & al. 2014, 1, 3.) Disneyn runsaasti kuolemankuvauksia sisältävät tarinat toimivat monille potentiaalisina toimintamalleina kuoleman käsittelyssä (ks. Ward 2002; Meretoja 2017).

Lähestyn kuolemaa elokuvissa representaatioiden ja rituaalien näkökulmista. Kattava kysymykseni on, millaisia kuoleman representaatioita elokuvista löytyy. Tämän lisäksi fokusoin erikseen kuolemanrituaaleihin ja siihen, miten ne kuvataan. Erillinen fokusointi kuolemanrituaaleihin on tehty siksi, että kuolema ja siihen liittyvät rituaalit ovat keskeinen uskontotieteellinen tutkimuskohde (Butters 2020, 202), minkä lisäksi aiemmassa Disney-elokuvien kuolemankuvauksia käsitelleessä tutkimuksessa ei olla tarkasteltu kuolemanrituaaleja. Tutkimuksessani lähestyn siis elokuvien kuolemankuvauksia kahden tutkimuskysymyksen avulla: minkälaisia kuoleman representaatioita elokuvista löytyy sekä minkälaisia kuolemaan liittyviä rituaaleja elokuvissa on. Haen tutkimuskysymyksiin vastauksia analyysia käytännössä ohjaavien tarkempien kysymysten avulla, jotka käyn läpi Tarkennetut tutkimuskysymykset - luvussa.

Animaatioelokuvien kuoleman representaatioita on tarkasteltu aiemminkin tieteellisissä tutkimuksissa. Aiheesta löytyy muutamia artikkeleita vuodesta 2005 eteenpäin (Ackerman 2005; Cox & al. 2005; Colman & al. 2014; Tenzek & Nickels 2017; Graham & al. 2018). Myös animaatioelokuvien lapsihahmojen kuoleman suruprosessin kuvausta

² *Disneyllä* viitataan tutkielmassani koko Walt Disney -yhtiöön ja sen tuotantoon, kuten on Disneytä koskevassa tutkimuksissa usein tapana (ks. esim. Bryman 1995; Zipes 2010).

on tutkittu, mikä on lähellä tutkielmani aihetta (Sedney 1999, 2002). Aiemmissä tutkimuksissa on analysoitu niin ihmis- että eläinhahmojen kuolemia, sillä Disneyn maailmassa eläinhahmot ovat usein keskeisissä rooleissa. Myös omassa tutkimuksessani ihmis- ja eläinhahmojen kuolemia tarkastellaan yhdenveroisesti. Ihmisten ja eläinten lisäksi fiktiivisissä tarinoissa seikkailee välillä elollistettuja esineitä, jotka olen analyysissä huomionut (ks. Holliday 2016, 246–247).

Pro gradu -tutkielmani eroaa aiemmista tutkimuksista muutamalla oleellisella tavalla. Aiemmissä tutkimuksissa ensinnäkin keskitytään lähinnä siihen, miten erilaiset kuoleman representaatiot vaikuttavat lapsiin ja heidän ymmärrykseensä kuolemasta. Disney-elokuvilla on kuitenkin laaja katsojakunta lapsista vanhuksiin. Disney-yhtiö painottaa aikuisten leikkisyyttä ja korostaa ajatusta sisäisestä lapsesta, mikä on kannustanut kaikenikäisiä nauttimaan animaatioelokuvista (Wills 2017, 106–107). Pro gradu -tutkielmassani en kuitenkaan tutki elokuvien vaikutuksia katsojiin vaan teen sisällöllistä analyysia elokuvista. Toisena merkittävänä erona on se, että tutkielmani on laadullinen. Aiemmat tutkimukset ovat tuottaneet lähinnä määrällisiä tuloksia elokuvien kuoleman representaatioista, mutta laadullinen kuoleman representaatioiden analyysi on jäänyt vähemmälle. Tutkielmani siis tarkentaa kuvaa Disney-elokuvien kuoleman representaatioista.

Viimeisenä tärkeänä erona aiempiin tutkimuksiin nähden on se, että oma uskontotieteellinen tutkimukseni sisältää kuolemanrituaalien analyysin. Rituaalitutkija Catherine Bellin mukaan ihmiset ovat aina olleet mukana jonkinlaisessa rituaalisessa toiminnassa jo varhaisimmista metsästys- ja heimoyhteisöistä saakka. Rituaaleista on muodostunut ihmisille tapa ymmärtää, strukturoida ja tulkita maailmaa. (Bell 2009, 19, 435–436.) Rituaalien kuvaukset tai niiden puuttuminen animaatioelokuvissa kertovat lisää Disney-elokuvien maailmankuvasta sekä näyttävät eri tapoja, joilla kuolemaan voi suhtautua. Terveystieteiden etiikkaa tutkinut Lars Sandman argumentoi, että kuolemanrituaalien tehtävänä on tarjota ihmisille toimintasuunnitelma läheisen kuoleman yhteydessä tai omaan kuolemaan valmistautuessa. Jos rituaalit eivät ole tuttuja tai ne eivät tunnu luontevilta, ne eivät pysty täyttämään tehtäväänsä eivätkä rituaalien suorittajat hyödy niistä oletetulla tavalla. (Sandman 2004, 115.) Median kuvaukset voivat tehdä rituaaleista katsojilleen tuttuja ja edistää niiden toimivuutta osana suruprosessia.

Media- ja kommunikaatiotutkija Johanna Sumialan mukaan kuolema on ”prisma, joka valaisee median, rituaalien ja yhteisön välistä tematiikkaa monin tavoin” (Sumiala 2010, 21). Tutkielmassani kuolema, media ja rituaalit risteävät paljastaen animaatioelokuvaan tiivistynyttä monimuotoista kulttuurista tietoa. Samalla tutkielma avaa ymmärrystä mediayhteiskuntien suhtautumisesta kaikkia ihmisiä koskevaan aiheeseen, kuolemaan.

1.2 Aikaisempi tutkimus

Kuten johdannossa mainitsin, animaatioelokuvien kuoleman teemoja on käsitelty vuodesta 2005 eteenpäin viidessä tutkimusartikkelissa (Ackerman 2005; Cox & al. 2005; Colman & al. 2014; Tenzek & Nickels 2017; Graham & al. 2018). Lisäksi kahdessa tutkimusartikkelissa on analysoitu animaatioelokuvien lapsihahmojen kuoleman jälkeisiä suruprosesseja tai niiden ohittamista (Sedney 1999, 2002).

Kirjallisuudentutkija Alan Ackerman julkaisi vuonna 2005 artikkelin *The Spirit of Toys: Resurrection and Redemption in Toy Story and Toy Story 2*, jossa tarkasteltiin elokuvien elävien lelujen kuolevaisuutta sekä henkiin heräämisen teemoja.³ Kuoleman kuvittelu on suuressa osassa sekä *Toy Story*- että *Toy Story 2* -elokuvissa, ja kuolemanpelko on yksi oleellisimmista tavoista, joilla leluja inhimillistetään (Ackerman 2005, 896–897). Ackerman käy artikkelissa läpi kohtauksia, joissa käsitellään kuolemaa ja sen pelkoa osoittaen, kuinka keskeinen rooli kyseisillä teemoilla elokuvissa on. Artikkelin mukaan animaatioelokuvissa kuoleman teemat voivat nousta yllättävän keskeisiksi.

Psykologit Meredith Cox, Erin Garrett ja James Graham julkaisivat samana vuonna artikkelin *Death in Disney Films: Implications for Children’s Understanding of Death*, jossa tarkasteltiin Disney-elokuvien vaikutusta lasten käsitykseen kuolemasta. Tutkimuksessa analysoitiin kymmentä Disneyn klassikkoelokuva, joista löytyi 23 kuolemakohtausta. Tutkimuksen perusteella Disneyn representaatiot voivat toimia tehokkaana tapana opettaa lapsille kuolemasta. Osa tutkittujen elokuvien kuolemankuvauksista oli selkeitä, kun taas jotkut olivat moniselitteisiä. Epäselvät kuvaukset voivat olla erityisesti pienille lapsille hämmentäviä. (Cox & al. 2005, 278.)

³ ”Henkiin heräämisellä” viitataan tässä yhteydessä siihen, kuinka lelut ovat elottomia ihmisten edessä, mutta tulevat eloon yksin tai muiden lelujen kanssa yhdessä ollessaan. Lisäksi sillä viitataan kohtaukseen, jossa rikotut lelut on ”korjattu” yhdistämällä toisiin lelun osiin, jolloin ne heräävät takaisin eloon. (Ackerman 2005, 904.)

Kuolemakohtaukset voivat kuitenkin toimia keskustelun aloituksena lapsen ja huoltajan välillä (Cox & al. 2005, 279). Tutkimus jakoi kuolemankuvauksen viiteen kategoriaan, jotka ovat: 1) hahmon status, 2) kuolemankuvaus, 3) kuoleman status, 4) muiden hahmojen emotionaalinen reaktio ja 5) kuoleman syy.⁴ Hyödynnän tätä jaottelua omassa tutkimuksessani analyysia ohjaavien kysymysten muotoilussa, mutta tarkennan ja laajennan joidenkin kategorioiden analysointia. Esimerkiksi kuolevan hahmon status on Coxin ja kumppaneiden tutkimuksessa jaettu yksinkertaisesti vain päähenkilöön eli tarinan sankariin ja tämän vastustajaan eli tarinan konnaan (Cox & al. 2005, 267). Kuitenkin elokuvissa kuolee usein sivuhahmoja tai ekstroja, minkä huomioin omassa tutkimuksessani.

Seuraava animaatioelokuvien kuolemaa käsittelevä tutkimus julkaistiin vuonna 2014. Epidemiologi Ian Colmanin ja kumppaneiden artikkelissa *Cartoons Kill: Causalities in Animated Recreational Theater in an Objective Observational New Study of Kids' Introduction to Loss of Life* verrattiin tärkeiden hahmojen kuolemankuvausta 45 animaatioelokuvassa 90:een aikuisten elokuvaan.⁵ Tutkimus osoitti, että animaatioelokuvien tärkeät hahmot kuolevat nopeammin verrattuna vanhemmalle katsojakunnalle suunnattuihin elokuviin, ja lapset altistuvat usein murhakohtauksille sekä muille rajuille kuolemille katsoessaan animaatioelokuvia (Colman & al. 2014, 5). Artikkelin mukaan animaatioelokuvat ovat täynnä murhaa, sekasortoa ja kauhua, joten huoltajien tulisi mahdollisesti katsoa elokuvia lastensa kanssa yhdessä, mikäli lapsi tarvitsee emotionaalista tukea (Colman & al. 2014, 4). Tutkimuksen fokus onkin lähinnä siinä, kuinka lapset reagoivat animaatioelokuvien sisältöihin.

Vuonna 2017 kommunikaatitutkijat Kelly Tenzek ja Bonnie Nickels julkaisivat artikkelin *End-of-Life in Disney and Pixar Films: An Opportunity for Engaging in Difficult Conversation*, jossa hyödynnettiin Coxin ja kumppaneiden vuonna 2005 julkaistun tutkimuksen viittä kategoriaa. Hahmon status -kategoriaa kuitenkin

⁴ Kuoleman statuksella viitataan siihen, onko kuolema lopullinen. Esimerkiksi *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* -elokuvassa päähenkilö Lumikki kuolee, mutta herää henkiin prinssin suudella tätä. Kuoleman syy taas on jaettu tahallisiin ja tahattomiin kuolemiin. Lisäksi siihen liittyy se, pidetäänkö kuolemaa oikeutettuna vai ei.

⁵ 45 animaatioelokuvaa olivat kaikkien aikojen taloudellisesti menestyneimmät animaatioelokuvat. Jokaisen animaatioelokuvan julkaisuvuodelta valittiin vertailuun kaksi parhaiten taloudellisesti menestynyttä elokuvaa, poissulkien mahdolliset jatko-osat. Jos julkaisuvuodelta löytyi kaksi animaatioelokuvaa, valittiin yhteensä neljä vertailuelokuvaa. Vertailuelokuvat luokiteltiin kuuluvan draamaan, kauhuun tai trillereihin, joiden pääteltiin olevan vain vanhemmalle katsojakunnalle tarkoitettuja.

laajennettiin siten, että päähenkilön ja vastustajan lisäksi sivuhahmon ja ekstran rooli otettiin huomioon analyysissä.⁶ Tutkimuksessa käsiteltiin yhteensä 57 elokuvaa, joista kategorioiden analyysin ohella nostettiin esille seuraavat neljä teemaa: 1) epätodelliset hetket, 2) kuoleman käsittely, 3) aikomus tappaa sekä 4) muodonmuutos ja henkinen yhteys. 1) Epätodellisilla hetkillä viitataan elokuvien kohtauksiin, joissa hahmo onnistuu kuin ihmeen avulla pelastumaan läheltä liippaavalta kuolemalta. Epätodellinen hetki nähdään esimerkiksi *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* -elokuvan lopussa, kun päähenkilö Lumikki herää takaisin eloon myrkytöksen syömisensä jälkeen. 2) Kuoleman käsittelyllä puolestaan tarkoitetaan kaikkia mahdollisia tunteita, joita kuolema hahmoissa herättää. Lisäksi siihen sisällytetään oman identiteetin kadottaminen läheisen menetyksen seurauksena sekä se, kuinka menetyksen jälkeen hahmojen tulee usein tehdä päätös seuraavaan elämäntapaan siirtymisestä. 3) Aikomus tappaa tulee esille useissa kohtauksissa, joissa elokuvan hahmot suunnittelevat toistensa murhaamista sekä tappouhkauksien viedessä elokuvan juonta eteenpäin. 4) Viimeisellä kategoriolla, muodonmuutoksella ja henkisellä yhteydellä, viitataan siihen, kuinka elokuvien hahmot voivat muuttua muotoaan esimerkiksi ihmisestä eläimeksi tai hengeksi. Kategorian alle kuuluvat myös kuvaukset, joissa erilaiset henkiolennot ottavat yhteyttä hahmoihin. (Tenzek & Nickels 2017, 58–60.) Nämä neljä teemaa pohjustavat viiden edellä mainitun kategorian ohella analyysini ohjaavia kysymyksiä.

Uusin tutkimus on psykologian tutkijoiden James Grahamin, Hope Yuhaksen ja Jessica Romanin vuoden 2018 artikkeli *Death and Coping Mechanisms in Animated Disney Movies: A Content Analysis of Disney Films (1937-2003) and Disney/Pixar Films (2003-2016)*. Tutkimuksessa verrattiin Coxin ja kumppaneiden vuoden 2005 tutkimuksen tuloksia kahdeksaan uudempaan Disney- ja Pixar-elokuvaan hyödyntäen Coxin ja kumppaneiden alkuperäistä viittä kategoriaa (Graham & al. 2018, 1–2). Tarkoituksena oli selvittää, miten Disney- ja Pixar-elokuvien kuolemankuvaus on muuttunut 14 vuoden aikana sekä tuoda esille, millaisia selviytymiskeinoja kuoleman yhteydessä elokuvissa esitetään. Lisäksi artikkelissa huomioitiin erityisesti aiempi tutkimus lasten tavoista ymmärtää kuolemaa. Graham ja kumppanit argumentoivat, että Disney- ja Pixar-elokuvien kuvaukset voivat toimia läheisen menettäneelle lapselle toimintamalleina erilaisista selviytymiskeinoista. Uudemmat vuosina 2003–2016 julkaistut elokuvat

⁶ Ekstralla tarkoitetaan hahmoa, joka ei ole merkityksellinen elokuvan juonen kannalta (Tenzek & Nickels 2017, 54). Ekstroja ovat esimerkiksi nimettömät hahmot, jotka kuolevat taisteluissa.

esittivät realistisia selviytymiskeinoja, jotka viestivät terveen ja tehokkaan tuen tärkeydestä. Lisäksi tutkimuksen mukaan kuolemankuvaukset ovat ajan saatossa muuttuneet implisiittisemmiksi⁷ ja kuolemat ovat useammin realistisia: esimerkiksi sairauden, vanhuuden tai vahingon aiheuttamia. (Graham & al. 2018, 12.)

Näiden viiden tutkimusartikkelin lisäksi psykologi Mary Anne Sedney on julkaissut kaksi tutkielmalleni oleellista artikkelia animaatioelokuvien lapsihahmojen kuoleman jälkeisen suruprosessin kuvauksesta tai sen puuttumisesta. Sedneyn ensimmäinen artikkeli vuodelta 1999 *Children's Grief Narratives in Popular Films* keskittyy neljään elokuvaan, joista kolme kuuluu tämänkin tutkielman aineistoon.⁸ Sedneyn mukaan useissa animaatioelokuvissa surutyötä ei esitetä ollenkaan – esimerkiksi *Bambi*-elokuvassa äitinsä menettäneen nuoren kauriin ei nähdä käsittelevän äitinsä kuolemaa. Kuitenkin jotkut elokuvat, kuten *Leijonkuningas*, kuvaavat läheisen menetykseen liittyviä tunteita. (Sedney 1999, 317–318.) Artikkelin yhteenvetona on, että lapset voivat sisäistää informaatiota ja saada surutyöhön potentiaalisia selviytymiskeinoja katsomistaan elokuvista (Sedney 1999, 322).

Sedneyn (2002) toisessa artikkelissa tarkastellaan sitä, miten lapsen pyrkimys pitää yhteyttä menehtyneeseen vanhempaansa vertautuu siihen, kuinka lapsen suhdetta kuolleeseen vanhempaansa kuvataan elokuvissa. Usein sekä tosielämässä koettu että elokuvissa kuvattu lapsen toive on, että vainaja palaisi takaisin. Elokuvissa näytetyt yhteydet vainajaan tai tämän paluu voivat ruokkia lapsen fantasioita menetetyn vanhemman takaisin saamisesta. (Sedney 2002, 286.) Esimerkiksi *Leijonakuninkaassa* nähdään, kuinka päähenkilö Simban menehtynyt isä antaa tälle neuvoja taivaasta käsin henkiolennon muodossa (Sedney 2002, 282). Aikuisten, jotka työskentelevät surutyötä tekevien lasten kanssa, tulee olla tietoisia elokuvien asettamista odotuksista, sillä ne vaikuttavat merkittävästi lasten kuoleman ja suremisen käsityksiin (Sedney 2002, 287, 279).

⁷ Implisiittisellä kuolemankuvauksella tarkoitetaan sitä, että kuolemaa tai ruumista ei näytetä katsojalle. Ekspliisiittisellä kuolemankuvauksella päinvastoin viitataan siihen, kun kuolema tai ruumis visuaalisesti näytetään katsojalle.

⁸ Sedneyn tutkimuksen elokuvat ovat: 1) Lumikki ja seitsemän kääpiötä (*Snow White and the Seven Dwarfs* 1937), 2) Maa aikojen alussa (*The Land Before Time* 1988), 3) Bambi (1942) ja 4) Leijonakuningas (*The Lion King* 1994) (Sedney 1999, 315).

Artikkelit osoittavat selkeästi sen, miten lasten kuoleman ja surutyön käsitys rakentuu suurelta osin elokuvien myötä, ja artikkeleissa tarkastellaan elokuvien hahmojen reaktioita kuolemaan. Vaikka kuolemanrituaalit ovat tärkeä tapa käsitellä kuolemaa (Sumiala 2013, 91), aiemmat tutkimukset eivät ole syventyneet kuolemanrituaaleihin. Kuolemanrituaalit ovat kuitenkin erityisesti uskontotieteellisestä näkökulmasta oleellinen osa kuoleman representaatiota. Omassa tutkielmassani tarkennan aiempien tutkimusten rakentamaa kuvaa siitä, millaista kuolema Disney-elokuvissa on. Lisäksi rakennan kuvaa siitä, miten kuolemanrituaaleja representoidaan.

1.3 Eettiset kysymykset ja tutkijan positio

Mediatutkija Jason Sperb tuo artikkelissaan *How (Not) to Teach Disney* esille eettisiä kysymyksiä ja huomioita, jotka liittyvät Disneyn opiskeluun ja opettamiseen. Nämä huomiot soveltuvat myös Disney-elokuvien tutkimiseen ja analysointiin. Sperbin mukaan Disneyyn liittyy muutamia haasteita, sillä koska yhtiö usein liitetään vahvasti viattomuuteen, perheen kanssa vietettyyn aikaan ja omaan lapsuuteen, nostalgia vaikuttaa siihen, miten ihmiset suhtautuvat Disneyyn (Sperb 2018, 53, 49). Sperb nimittää ilmiötä nautinnon ongelmaksi (engl. *the problem with pleasure*), jossa haasteena on pystyä kriittisesti analysoimaan asioita, kuten animaatioelokuvia, joista samalla nautimme (Sperb 2018, 47).

Disneyn animaatioelokuvat ovat erottamaton osa omaa lapsuuttani ja Disneyn esittämät maailmankuvat ovat vaikuttaneet omiin käsityksiini elämästä ja kuolemasta. Kiinnostukseni kyseisiä elokuvia kohtaan on jatkunut aikuisuuteen saakka ja elokuvia analysoidessani haasteeni on huomioda se, että olen nähnyt aineistoni elokuvat ennen tutkimukseni aloittamista. Tästä johtuen minulla on elokuvista tietyt ennakkokäsitykset, mikä vaikuttaa tutkijan positiooni. Ennakkokäsitykseni mukaan elokuvissa on monimuotoisia ja osittain ristiriitaisia kuolemakuvauksia. Tämä käsitys vahvistui valitessani elokuvia tutkimukseen ja lukiessani niiden juonia sekä aiempaa kuolemankuvausta tarkastellutta tutkimusta. Sisällönanalyysin avulla voin kuitenkin pyrkiä analysoimaan elokuvia neutraalisti ja systemaattisesti reflektoiden (Tuomi & Sarajärvi 2018, 117).

Tämän lisäksi pyrin huomioimaan, kuinka monin eri tavoin ihmiset voivat tulkita samoja kohtauksia (Nelson & Woods 2011, 112; Brummett 2019, 15). Esimerkiksi useimmat alle 10-vuotiaat lapset eivät ymmärrä kuoleman olevan peruuttamatonta, muuttumatonta ja väistämätöntä (Brent & al. 1996). Tämä vaikuttaa siihen, miten he ymmärtävät elokuvien kuolemankuvauksia. Toisin kuin oikeassa elämässä, fiktiivisessä Disneyn maailmassa osa kuolemista on peruutettavissa ja kuoleminen voi olla luonteeltaan joustavaa. Tästä huolimatta osa kuvatuista kuolemista on lopullisia, eikä menehtynyt hahmo palaa missään muodossa takaisin ruudulle ja osaksi tarinaa. Nuori lapsi ei silti välttämättä miellä hahmon kuolemaa lopulliseksi. Tutkielmassani en kuitenkaan keskity erityisesti lasten ymmärrykseen kuolemankuvauksista, vaan tavoitteenani on saada syvennettyä kuvaa kuoleman ja siihen liittyvien rituaalien representaatioista.

Kuolemakohtauksissa voi joskus jäädä kokonaan katsojan tulkittavaksi, onko kyseessä hahmon lopullinen kuolema vai saattaako hän vielä ihmeen tavoin palata eloon. Monen aikuisenkin voi olla vaikeaa tarkalleen tulkita, mitä Lumikille tapahtuu, kun hän vaipuu *kuoleman kaltaiseen uneen* purtuaan myrkkymenaa. Aikaisemmat tutkimukset ovat jo osittain käsitelleet ja sanoittaneet näitä ristiriitaisia kohtauksia (Ackerman 2005; Cox & al. 2005; Colman & al. 2014; Tenzek & Nickels 2017; Graham & al. 2018). Aikaisempien tutkimusten perusteella on osittain mahdollista pohtia, mitä voidaan pitää kuolemankuvauksena. Kuitenkin tulkinnanvaraiset kuolemat itsessään nousevat tutkimuksen kannalta mielenkiintoisiksi ja Tulkinnanvaraiset kuolemat -alaluvussa tarkastelen epäselviä kohtauksia tarkemmin.

Katsojan iän ja kohtausten tulkinnanvaraisuuden ohella katsojan tulkintoihin vaikuttaa katsojan kulttuurinen tausta. Yhdeksi tutkielman eettiseksi haasteeksi nouseekin, miten voin tulkita itselleni vieraista kulttuureista kertovia tarinoita. Esimerkiksi jotkin meksikolaiseen kulttuuriin asettuvat *Coco*-elokuvan rituaalit ovat minulle entuudestaan melko tuntemattomia. Syvennyn itselleni vieraisiin ilmiöihin kirjallisuuden avulla, mutta samalla huomioin, että Disney-elokuvien kulttuurilliset representaatiot eivät usein ole autenttisia. Vieraisiin rituaaleihin ja kuvauksiin syventymisen tavoitteena on, että pystyn analysoimaan kohtauksia paremmalla tarkkuudella. Tämä tarkkuus muodostuu myös siitä, että katson elokuvat läpi kolmeen kertaan ja kuolemakohtauksia lähilukien. Yleisesti ottaen tavalliset katsojat tekevät päätelmiä elokuvan representaatioista yhden

rennon katsomiskerran jälkeen, joten on oletettavaa, että tulkintani on paljon syvällisempää ja pikkutarkempaa kuin tavallisen katsojan tulkinta.

Tutkielmani tavoitteena on hahmotella entistä tarkempaa kuvaa Disneyn välittämistä kuoleman representaatioista, mutta samalla on tarpeellista tiedostaa se, kuinka nämä representaatiot eivät avaudu kaikille katsojille samalla tavalla. Näiden eettisten pohdintojen lisäksi sitoudun yleisesti ottaen tutkielmassani käyttämään hyvää tieteellistä käytäntöä. Seuraavaksi käsittelen tarinankerronnan sekä Disneyn merkitystä ja valtaa.

2. Teoreettinen viitekehys

2.1 Disney-elokuvien tausta ja merkitys

Suullinen tarinankerronta on alkanut jo tuhansia vuosia sitten, kun ihmiset välittivät tärkeää tietoa toisilleen kertomuksilla (Zipes 2010, 17). Esivanhempimme kerääntyminen tulen äärelle tarinoita vaihtamaan loi uusia yhteisöjä, vahvisti yhteisöllisyyden tunnetta sekä toi tukea sitä tarvitseville (Meretoja 2017, 117–118). Satujen voima piilee ihmisten yhteisöllisyyden tarpeiden täyttämässä. Lisäksi ne vaikuttavat siihen, kuinka ihmiset kokevat ympärillä olevan maailman ja millaisten toimintamallien ajatellaan olevan mahdollisia (Meretoja 2017, 16). Ne kertovat kuinka elämään ja sen haasteisiin tulee ja ylipäätään *voi* suhtautua. Satujen nähdään heijastavan yhteisön maailmankuvaa, mutta samanaikaisesti ne muokkaavat sitä (Meretoja 2017, 17). Lapsipsykologi ja psykoanalyttikko Bruno Bettelheim kirjoittaa teoksessaan *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*, kuinka sadut antavat vastauksia elämän suuriin kysymyksiin, kuten millainen maailma oikeasti on, kuinka minun tulisi elämäni elää sekä miten voin olla aidosti oma itseni (Bettelheim 2010, 45). Suuriin kysymyksiin vastaamisen, tiedonvälityksen, yhteisöjen luomisen, yhteisöllisyyden tunteen vahvistamisen, tuen tarjoamisen, toimintamallien sekä maailmankuvan luomisen ja muokkaamisen ohella satujen tarkoituksena on tietysti viihdyttää yleisöään.

Satujen historiallinen ja yhteiskunnallinen merkitys sekä erityisesti viihdearvo eivät ole hiipuneet nykyaikana, vaan ne ovat saaneet uusia muotoja mediayhteiskunnissa. Kommunikaatiotutkija Annalee R. Wardin mukaan satujen kertojan rooli nyky

-yhteiskunnassa on suosituilla elokuvilla, kuten Disney-saduilla, jotka viihdyttävät ja samalla kasvattavat katsojiaan (Ward 2002, 1). Ei olekaan siis sattumaa, että Disney-piirretyt usein perustuvat vanhoihin satuihin. Esimerkiksi *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* perustuu Grimmin veljesten satuun vuodelta 1812 ja *Notre Damen kellonsoittaja* Victor Hugon romaaniin vuodelta 1831 (Wills 2017, 53).⁹ *Bambi* puolestaan perustuu Felix Saltenin romaaniin (Watts 2001, 68), *Leijonakuningas* Shakespearen *Hamlet*-näytelmään (Byrne & McQuillan 1999, 83) ja *Mulan* tunnettuun kiinalaiseen legendaan, joka pohjautuu 1500 vuotta vanhaan runoon (Ward 2002, 94).

Puhuttaessa siitä, että Disney-elokuvat ”perustuvat” johonkin ennestään olemassa olevaan kulttuurilliseen materiaaliin, on kuitenkin kiinnitettävä huomiota siihen, kuinka paljon Disney on muokannut alkuperäistä tarinaa. Kirjallisuudentutkija Eleanor Byrne ja kulttuurintutkija Martin McQuillan kirjoittavat teoksessaan *Deconstructing Disney*, kuinka *Notre Damen kellonsoittaja* -elokuvalla on hyvin vähän yhteistä Victor Hugon alkuperäisen romaanin kanssa (Byrne & McQuillan 1999, 15). Tälle ilmiölle on annettu jopa oma substantiivinsa, *disneyfikaatio*. Termillä tarkoitetaan sitä, kuinka valmiiksi olemassa olevia tarinoita muutetaan laajalle yleisölle sopivammaksi – mutkattomampaan ja uhkaamattomampaan muotoon (Von Mueller 2001, 173). Tällä pyritään siihen, että elokuva puhuttelee mahdollisimman laajaa yleisöä. Kun Disney on muokannut tunnetun sadun mahdollisimman harmittomalta vaikuttavaan muotoon, sitä voidaan markkinoida kaikelle kansalle vauvasta vaariin.

Strateginen perinteisten tarinoiden disneyfikaatio osoittautui Disneylle äärettömän tuottoisaksi, kun vuonna 1937 yhtiön ensimmäisestä täyspitkästä animaatioelokuvasta *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* tuli aikansa menestynein elokuva Yhdysvalloissa. Tämän ohella *Silly Symphonies* -sarja sekä Mikki Hiiren ja Aku Ankan hahmot tekivät yhtiöstä 1930-luvun viihdealan jättiläisen. (Wills 2017, 2.) Seuraavina vuosikymmeninä Disney sai Yhdysvallat ja suuren osan muustakin maailmasta viiheensä yleisöksi, kun se tuotti lukuisia menestyneitä animaatioelokuvia, lyhytelokuvia, sarjakuvia, luontodokumentteja, televisio-ohjelmia, live action -elokuvia sekä niiden oheistuotteita (Watts 2001, XVIII).

⁹ Grimmin veljekset eivät kuitenkaan keksineet Lumikin tarinaa, vaan kirjoittivat ylös muokatun version suositusta suullisesta tarinasta (Zipes 2010, 115).

Menestys on tuonut yhtiölle paitsi taloudellista voittoa myös huomattavaa globaalia vaikutusvaltaa. Wardin mukaan Disneyn esittämä maailmankuva on monille ihmisille jopa uskonnon kaltainen voima (Ward 2002, 131). Disney täyttää nykyajan mediayhteiskunnan tarinankertojan roolia; se välittää tietoa, luo yhteisöjä, vahvistaa yhteisöllisyyden tunnetta, luo ja muokkaa toimintamalleja ja maailmankuvaa sekä tietysti tärkeimpänä valttikorttinaan, viihdyttää yleisöään. Lastenkirjallisuuden tutkija Jack Zipes argumentoi teoksessaan *The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-Tale Films*, että nykyään satujen elokuvasoitukset ovat lapsille ja aikuisille tutumpia kuin niiden suulliset tai kirjalliset versiot (Zipes 2010, 22). Hänen mukaansa Walt Disneystä muodostui 1900-luvun aikana satujen kuningas, jonka valtakausi jatkuu vielä kuoleman jälkeenkin. Tuskin on ketään 1900-luvulla syntynyttä länsimaalaista, joka ei Disneytä tuntisi. Jopa nykyajan käsitys satujen kerrontatavasta on pitkälti Disneyn muokkaama ja standardisoima. (Zipes 2010, 17.)

Disney-elokuvien takana piilee monia tuhansia vuosia yhteisöllisyyttä rakentavaa ja arvoja välittävää tarinoidenkerrontaa. Erilaiset disneyfikaation prosessin läpikäyneet tarinat ovat tehneet Disney-yhtiöstä laajalle levinneen kansainvälisen mediajätin. Tämä nykyajan mediayhteiskuntien tarinankertoja tiivistää satuihinsa kulttuurista tietoa myös siitä, miten ihmiset kokevat elämään erottamattomasti kuuluvan kuoleman ja sen käsittelyn.

2.2 Kuoleman representaatio

Kuoleman representaatioita tarkastellessa on tärkeää määritellä, mitä representaation käsitteellä tarkemmin tarkoitetaan tutkimuksen kontekstissa. Viestinnätutkija Tanja Sihvosen mukaan representaatio on kielen¹⁰ välityksellä toimiva merkityksellistämisen väline, jossa yhdistyvät eri objektit, kielelliset esitykset sekä merkitykset. Täten representaatiot ”rajaavat, muokkaavat, rakenteistavat ja määrittävät niitä objekteja, joihin ne viittaavat.” (Sihvonen 2006, 135.) Representaatiolla viitataan jonkin asian esittämiseen ja edustamiseen, minkä myötä sen avulla muodostetaan kulttuurisia merkityksiä (Sihvonen 2006, 129).

¹⁰ Kielellä tässä viitataan myös muun muassa visuaaliseen ilmaisuun, kuten elokuvaan.

Edellisessä luvussa käytiin läpi Disneyn yhteiskunnallista merkitystä ja valta-asemaa. Representaation käsite liittyykin Sihvosen mukaan keskeisellä tavalla vallan tunnistamiseen. Tällä viitataan siihen, että joillakin ryhmillä tai esimerkiksi yhtiöillä, on enemmän valtaa tuottaa ja levittää representaatioita laajalle yleisölle. (Sihvonen 2006, 130.) Laajalle levinneet representaatiot ovat oleellisena osana muodostamassa yhteiskunnallisia normeja ja tapoja (Sihvonen 2006, 135–136). Onkin tärkeää huomioida, että representaatiot eivät toimi vain ”korvikkeena” oikeille kokemuksille. Ne perustavanlaatuisella tavalla muodostavat aitoja kokemuksia maailmasta, yhteisöistä ja elämästä. Representaatiot eivät siis vain tuo esille merkityksiä, vaan ne luovat niitä. (Webb 2009, 10, 30.) Massamedian toistuvat representaatiot, eli kuvaukset¹¹ helposti muodostuvatkin totuuksiksi ihmisten mielissä (Webb 2009, 109). Kuolemantutkija Sara Knoxin mukaan kuoleman representaatiot jopa antavat ohjeita siitä, miten *kuollaan oikein* (lat. *ars moriendi*) (Knox 2006, 236). Median representaatioilla on siis konkreettista valtaa vaikuttaa ihmisten toimintaan ja ajatuksiin siitä, mitkä ovat oikeita ja toimivia toimintamalleja.

Tässä tutkimuksessa *kuoleman representaatioilla* viitataan kuoleman ja kuoleamisen kuvaukseen, joka tapahtuu objektien, kielellisten esitysten ja merkitysten avulla.¹² Esimerkiksi erilaiset kuvaukset hautajaisista ja ruumiista, eksplisiittiset ja implisiittiset kuolemakohtaukset, puheessa esiintyvät viittaukset, kuten vitsit tai kuolemanpelko ovat tarkastelun kohteena. Näiden representaatioiden tarkastelun myötä tarkennan kuvaa siitä, millaisia kulttuurisia merkityksiä kuolemasta elokuvissa rakennetaan ja miten elokuvissa kuolemaan kuuluu tai on mahdollista suhtautua. Tutkimuksen kentällä representaation käsitteellä pyritäänkin usein nostamaan esille tekstin piileviä merkityksiä (Webb 2009, 1). Samalla otan huomioon Disneyn valta-aseman, joka mahdollistaa representaatioiden tuottamisen ja niiden levittämisen laajalle yleisölle.

¹¹ Käytän sanaa *kuvaukset* representaation synonyymina tutkimuksessa kielen sujuvuuden takia, kuten monissa mediaa tarkastelevissa tutkimuksissa on tapana (ks. esim. Schultz & Huet 2000; Ackerman 2005; Hakola 2011a; Weber 2013; Combs 2014). Näissä englanninkielisissä tutkimuksissa käytetään siis representaation (engl. *representation*) käsitteen rinnalla myös kuvaukset (engl. *depictions*) ilmaisua.

¹² Kuoleman representaatiot on käsitetty laajasti kaikkena kuolemaa kuvaavana myös esimerkiksi Margaret Gibsonin elokuvien kuolemakohtauksia tarkastelevassa artikkelissa. Gibsonin mukaan kuoleman representaatiot muodostuvat katsojille tutuiksi muun muassa stereotyyppien, visuaalisten efektien ja äänien välityksellä (Gibson 2001, 311). Kuoleman representaatiot on käsitetty laajasti myös elokuvantutkija Michele Aaronin vuoden 2014 kirjassa *Death and the Moving Image: Ideology, Iconography and I.*

Median kuoleman ja kuolemisen representaatioita on tarkasteltu monista eri näkökulmista juuri siksi, että medialla on merkittävä vaikutus ihmisten käsitykseen kuolemasta (Williamson & al. 2011, 550). 1900-luvulla ihmiset etääntyivät fyysisestä kuolemasta lääketieteellisten kehitysten myötä (Ariès 1994, 87). Samaan aikaan kehittyivät joukkotiedotusvälineet ja kuolemaa alettiin kuvata esimerkiksi television, elokuvien, sanomalehtien tarinoiden ja valokuvien sekä aikakauslehtien välityksellä (Sumiala & Hakola 2013, 3–4). Kuitenkin 1930-luvulla kuoleman eksplisiittinen kuvaus mediassa ei ollut vielä suosittua, sillä se nähtiin epäsovinnaisena. Tästä huolimatta kuoleman teema oli oleellisena osana median tarinoita ja uutisia epäsuorasti. Lopulta 1950-luvulla sosiaalisten ja teknologisten muutosten myötä kuolemaa alettiin näyttämään avoimemmin. Toisen maailmansodan jälkeisessä maailmassa jopa väkivaltaisten ja kekseliäiden kuolemien peittelemätön kuvaus tuli näkyväksi osaksi massamediaa. (Hakola 2011a, 159.)

Tämän myötä erityisesti elokuvissa alettiin tarkemmin kuvata ihmisen siirtymää elävästä kehosta kuolleeseen ruumiiseen (Combs 2014, 3). Scott Combs tarkastelee teoksessaan *Deathwatch: American Film, Technology, and the End of Life* erilaisia kuolemakohtauksia elokuvien historian alusta saakka. Hän huomauttaa, että kuoleman representaation historia on kumulatiivista, eli jokainen uusi teknologinen kehitysvaihe pyrkii tarkentamaan tätä representaatiota (Combs 2014, 215). Combs argumentoi, että fiktiiviset kohtaukset auttavat ihmisiä järjestelemään ja havainnollistamaan elämän loppua (Combs 2014, 21). Margaret Gibsonin mukaan kuoleman representaatiot ovat jopa performanssin kaltaista kuoleman harjoittelua (Gibson 2001, 308). Kuoleman representaatioilla on siis tärkeä rooli kuolemiseen valmistautumisessa.

Outi Hakola on puolestaan kirjoittanut median kuoleman kuvauksista erityisesti television ja elokuvien kontekstissa. Artikkelissaan *Normal Death on Television: Balancing Privacy and Voyeurism* Hakola käsittelee *Viimeiset sanani* -ohjelmaa, jossa kuvataan kuolemaa tekevää ihmistä sekä hänen läheisiään. Tässä dokumentin tapaisessa ohjelmassa käydään läpi kuolemaa edeltävää elämää, valmistautumista kuolemaan sekä sen jälkeisiä rituaaleja ja tunteita. Hakola tarkastelee ohjelman esitystä ja vastaanottoa erityisesti mahdollisen sensaatiomaisuuden näkökulmasta. Monien katsojien huolista huolimatta Hakolan mukaan tavallisten ihmisten tunteellinen kuoleman käsittely

televisio-ohjelmassa ei välttämättä ole sensaation tavoittelua. Käytännössä ohjelma onnistui tavoitteessaan normalisoida kuolemaa ja kuolemista. (Hakola 2013, 70.)

Hakola on tämän lisäksi kirjoittanut muumioelokuvista ja niiden kuoleman representaatioista, joissa tavoitteena ei ole kuoleman normalisointi, vaan lähinnä ihmisten kuolemanpelolla leikittely. Esimerkiksi tekstissä *Muumiot ja pakanallisen kuoleman uhka* hän mainitsee, kuinka kauhuelokuvissa muumiot edustavat kuoleman ruumiillistumaa, joka tulee poistaa väkivaltaisesti elävien ihmisten keskuudesta (Hakola 2011b, 231, 236). Väitöskirjassaan *Rhetoric of Death and Generic Addressing of Viewers in American Living Dead Films* Hakola on syventynyt lähiluvun keinoin tarkemmin muumioelokuvien merkityksiin, symboleihin ja tarkoituksiin. Hakolan mukaan amerikkalaiset muumioelokuvat eivät vain heijasta kuolemankäsitteiden muutoksia, vaan ovat myös aktiivisesti osana niiden muokkaantumisesta (Hakola 2011a, 8). Muumiot kuvastavat yleisiä pelkoja kuolemasta ja ruumiista, sillä ne ovat olemassa elämän ja kuoleman epämääräisessä välitilassa (Hakola 2011a, 77, 79). Tämä haastaa nykyistä käsitystä kuolemasta, jossa elämä ja kuolema on selkeästi erotettu toisistaan tieteen ja asiantuntijoiden avulla. Tiede ei voi selittää kauhuelokuvien muumioiden olemassaoloa, mikä uhkaa nykyistä kuoleman biologista määritelmää. (Hakola 2011a, 261, 263.) Muumioelokuvat paljastavat tietoa ihmisten kuolemanpelosta ja siitä, mikä kuolemassa mahdollisesti aiheuttaa katsojassa ahdistusta. Vastaavasti omassa tutkielmassani tarkastelluissa elokuvissa epämääräiset välitilat aiheuttavat kuolemanpelkoa ja elokuvien kuoleman representaatiot avaavat sitä, millaisia huolia kuolemaan saattaa liittyä.

Lisäksi Hakola on kirjoittanut kuoleman visuaalisista muodoista. *Katsojan ja kuoleman kauhean kaunis kohtaaminen* artikkelissa käsitellään muun muassa sitä, miten poikkeuksellisia kuolemia kuvitetaan elokuvissa. Hakolan mukaan kohtauksissa korostetaan katsetta ja silmiä, millä halutaan kohdistaa huomio kuolevan hahmon ja katsojan väliseen suhteeseen (Hakola 2017, 122). Tällaiset kuolema kohtausten visualisoinnit ilmentävät kulttuurisia oletuksia kuolemasta, pakottaen huomioimaan elämän vapauttavan tai kauhistuttavan rajallisuuden (Hakola 2017, 126). Myös Gibson on artikkelissaan *Death Scenes: Ethics of the Face and Cinematic Deaths* Hakolan tavoin huomannut elokuvien ohjaavan katsojan huomion hahmon kasvoihin kuoleman hetkellä, mikäli kuoleva hahmo on tarinalle merkittävä (Gibson 2001, 307).

Elokuvien kuolemankuvauksen historian ohella on siis tutkittu visuaalisuutta sekä kuoleman kohtaamista, normalisoimista ja sensaatiohakuisuutta. Lisäksi on tutkittu elokuvien välittämiä asenteita kuolemaa kohtaan. Artikkelissa *Understanding Death Attitudes: The Integration of Movies, Positive Psychology, and Meaning Management* analysoidaan, millaisia kuoleman käsittelytapoja elokuvissa esitetään. Artikkelin mukaan useat elokuvat voivat pahentaa katsojien turhia pelkoja ja luoda vääristyneitä ajatuksia kuolemasta. Toisaalta elokuvat voivat vaihtoehtoisesti antaa mahdollisuuden haastaa omia kuolemankäsityksiä ja opettaa terveempiä näkökulmia. (Niemiec & Schulenberg 2011, 387–388.) Elokuvien avulla voidaan siis potentiaalisesti lisätä kuoleman hyväksyntää ja pienentää sen aiheuttamaa ahdistusta (Niemiec & Schulenberg 2011, 403).

Turhiin pelkoihin liittyen on tarkasteltu laajalti sitä, miten väkivaltaisia kuolemia korostetaan mediassa. Psykologian tutkijoiden Ned Schultzin ja Lisa Huetin mukaan sensaatiohakuinen ja väkivaltainen kuolema dominoi median kuolemankuvauksia amerikkalaisissa elokuvissa. Brutaalien kuolemien rinnalle nousevat myös sensaatiomaiset reaktiot kuolemaan: viha, pelko, järkytys. (Schultz & Huet 2000, 146.) Sosiologi Tina Weber tarkastelee artikkelissaan *Old Folks Never Die on TV: Representations of Corpses on American TV Shows in the 21st Century* ketkä televisiosarjoissa kuolevat ja miten. Hänen mukaansa kuolleet ihmiset ovat useimmiten valkoisia ja keski-ikäisiä, ja heidän ruumiinsa puhtaita ja huoliteltuja. Sen sijaan vanhojen ihmisten kuolemat ovat aliedustettuja, ja Weberin mukaan ei ole yllättävää, että esimerkiksi suosituissa *Six Feet Under* -ohjelmassa ei huomiota herättävien kuolemakohtausten ohella kuvata kuoleman monimuotoisuutta. (Weber 2013, 49, 53–54.) Hän myös huomauttaa, että todellisuudessa ruumiin ja nukkuvan ihmisen erona on muun muassa ruumiin mätäneminen, mutta nykyajan televisio-ohjelmat eivät kuvaa kuolleen rappeutumista (Weber 2013, 46). On siis selvää, että kuoleman representaatiota voidaan tarkastella eri näkökulmista; visuaalisuus, asenteet, pelot, tavoitteet tai historiallinen tarkastelu avaavat moninaisesta aiheesta erilaisia puolia.

2.3 Kuolemanrituaalit

Tutkielmani toinen keskeinen käsite ja näkökulma on kuolemanrituaali. Vaikka kuolemanrituaalit ovat osa kuoleman representaatioita, rituaalien huomattavan

merkityksellisyyden takia käsite on tarpeellista määritellä erikseen. Mediaa, rituaaleja ja kuolemaa tutkineen Johanna Sumialan mukaan rituaalit ovat toistuvan symbolisen kommunikaation muoto, jolla yksilö kiinnittyy sosiaaliseen maailmaan ja yhteisön arvoihin (Sumiala 2010, 54, 97). Sumiala on kiteyttänyt Richard Huntingtonin ja Peter Metcalfin (1979) merkkiteoksen pohjalta tarkemman kuolemanrituaalien listan, johon kuuluvat muun muassa: 1) kuolemaan valmistavat rituaalit, 2) kuolevan hyvästeleminen, 3) hautausrituaalit sekä 4) suru- ja muistorituaalit, kuten muistokirjoitukset, muistotilaisuudet ja vuosipäivät (Sumiala 2010, 21). Tähän listaan pohjautuvat tutkimuskysymyksiäni ohjaavat tarkemmat kysymykset. Sumiala hyödyntää teoksessaan Huntingtonin ja Metcalfin lisäksi myös muiden kuolemanrituaaleja tarkastelleiden tutkijoiden ajatuksia (Sumiala 2010, 47–50, 59–64, 136).¹³ Tämän takia tarkastelen seuraavaksi muiden kuolemanrituaaleja tutkineiden teoksia, jotka nousevat tutkimuksessani Sumialan tutkimuksen ohella merkittäviksi.

Kuolemanrituaaleja on tarkastelu monista eri näkökulmista, sillä ne ovat olleet yksi suosituimmista tutkimusteemoista antropologien keskuudessa (Sumiala 2010, 15, 20; Butters 2020, 195). 1900-luvun alussa sosiologi Émile Durkheim (1915) tutki australialaisen toteemijärjestelmän kuolemanriittejä. Hänen oppilaansa, antropologi Robert Hertz puolestaan analysoi hautajaisrituaaleja klassikkoteoksessaan *Death and the Right Hand*, jossa hän tuo esille, että kuolema ei ole vain fyysinen, vaan myös sosiaalinen tapahtuma, jota käsitellään rituaalisesti (Hertz 1960, 77–78).

Kuolemantutkimuksen saralla kuolemasta *siirtymäriittinä* kirjoitti ensimmäisenä etnografi Arnold van Gennep klassikkoteoksessa *The Rites of Passage*. Van Gennepin mukaan jokaista ihmisen elämän ja lopulta kuoleman siirtymää merkitsee jonkinlainen seremonia, jonka tarkoituksena on siirtää henkilö aiemmasta sosiaalisesta asemastaan uuteen (Van Gennep 1960, 3). Siirtymäriitissä on kolme vaihetta, jotka ovat: 1) irrottautuminen vanhasta sosiaalisesta asemasta, 2) liminaalitila, jolloin vanhasta on irrottauduttu, mutta uuteen ei olla vielä täysin liitytty ja 3) uuteen sosiaaliseen asemaan kiinnittyminen (Van Gennep 1960, 1). Kuoleman yhteydessä läheisten ja ystävien sureminen edustaa liminaalitilaa, josta kolmanteen vaiheeseen pyritään irrottautumisen

¹³ Sumiala tarkastelee teoksessaan kuolemaan liittyviä median rituaaleja. Analyysissa hän hyödyntää muun muassa Robert Hertzin, Arnold van Gennepin ja Victor Turnerin ajatuksia sekä liminaalin käsitettä. (Sumiala 2010, 130–136.)

rituaaleja suorittaen (Van Gennep 1960, 146–147).¹⁴ Lisäksi siirtymäriitin tarkoituksena on saattaa jäljelle jääneen yhteisön jäsenet takaisin yhteen. Tätä edistävät yhdistämisen rituaalit, kuten yhteinen ateriala hautajaisten jälkeen. (Van Gennep 1960, 164.)

Van Gennepin mukaan liminaalitila korostuu hautajaisissa ja tärkeimpiä kuolemanrituaaleja ovat ne, jotka liittävät vainajan kuolleiden maailmaan (Van Gennep 1960, 92, 149, 146). Uskontotieteilijä Veikko Anttonen kirjoittaa, kuinka yleismaailmallisesti kuolemaa merkitään rituaalein, joilla kuollut saa vainajan statuksen. Kuolemassa erityistä muihin siirtymäriitteihin verrattuna on, että koko yhteisö oikeastaan on liminaalitilassa mukana. Kuollut elävien yhteisössä luo poikkeustilan, joka rikkoo arkisen elämän järjestyksen. Kuolemanrituaalien avulla korjataan tilanne, esimerkiksi haudataan ruumis sekä suoritetaan muita irrottautumisen ja yhdistämisen rituaaleja. (Anttonen 1999, 15–16.)

Siirtymäriittien ja kuolemanrituaalien tarkastelussa on usein hyödynnetty Van Gennepin merkittävää teoriaa. Mainittavimmin antropologi Victor Turner sovelsi Van Gennepin teoriaa teoksessaan *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*, jossa hän erityisesti syventyi liminaalitilaan. Hänen mukaansa liminaalitila mahdollistaa uusien yhteisöjen rakentumisen, joita hän kutsuu nimellä *communitas*. Uudenlaiset yhteisöt poikkeavat aikaisemmasta yhteisön normaalista rakenteesta ja struktuurin hajoamisen jälkeen muodostuu anti-struktuuri. Rituaalit eivät Turnerin mukaan vain vahvista yhteisöjä, vaan myös muuttavat ja hajottavat niitä sekä luovat uudenlaista yhteisöllisyyttä ja järjestystä. (Turner 2008, 96–97.) Turnerin teoksessa tulee esille, miten tärkeää tietoa kuolemanrituaaleista tiivistyy liminaalitilaan. Kuolemanrituaalin käsitteen ohella liminaalitilan käsitteestä tulee elokuvia tarkastellessani yksi tutkimuksen tärkeistä teemoista.

Kuolema nähdään siirtymänä myös kuolemaa tutkineiden Richard Huntingtonin ja Peter Metcalfin klassikkoteoksessa *Celebrations of Death: The Anthropology of Mortuary Ritual*. Kuolema käsitetään teoksessa elämän viimeisenä siirtymänä (Huntington & Metcalf 1979, 93). Huntingtonin ja Metcalfin mukaan kuolemanrituaalien suorittamiselle ei ole yhtä universaalia selitystä, vaan kuolemanrituaalit usein paljastavat

¹⁴ Irrottautumisen rituaaleiksi Van Gennep nimeää muun muassa fyysiset tavat irrottaa vainaja elävien maailmasta, kuten hautaaminen (Van Gennep 1960, 164).

mielenkiintoista ja haastavaa aineistoa, jonka avulla voidaan ymmärtää tiettyä yhteisöä tai kulttuuria (Huntington & Metcalf 1979, 34, 58). Teologi Douglas Daviesin mukaan niin uskonnolliset kuin sekulaarit kuolemanrituaalit ovat tärkeänä tukena ja turvana elämän vaikeissa vaiheissa. Kuolemanrituaalit tarjoavat ihmisille mahdollisuuden reflektoida omaa elämäänsä ja sen luonnetta. (Davies 1997, 196–197.)

Kuolemanrituaalin käsitteellä on siis laaja historia ja sitä on hyödynnetty tutkimuksessa monin eri tavoin (ks. esim. Becker 1995; Grimes 2006; Turner 2008; Bell 2009; Sumiala 2013). Käsitettä on käytetty esimerkiksi kirjoitettaessa moderneista kuolemanrituaaleista (Weeks 2004) tai tarkasteltaessa kuoleman juhla- ja merkkipäiviä (Rothenbuhler 1998). Rituaalitutkija Ronald Grimes puolestaan on käyttänyt kuolemanrituaalin käsitettä tutkiessaan median ja rituaalin suhdetta. Hänen mukaansa aiemmin median ja rituaalin käsitteiden miellettiin olevan erillisiä, kun taas nykyään ne kytkeytyvät toisiinsa vahvasti; media usein jopa korostaa rituaalin tärkeyttä. (Grimes 2006, 3–4.) Tämä on myös yksi syy siihen, miksi rituaalien kuvausta mediassa on tärkeää tutkia.

Kuolemantutkimuksen suosioon liittyy myös laajempi yhteiskunnallinen diskurssi *hyvästä kuolemasta* (ks. esim. Utriainen 1999; Butters 2020). Antropologi James Greenin mukaan ”hyvän kuoleman” konsepti muotoutui 1900-luvulla ja sen voi saavuttaa esimerkiksi henkisyiden avulla (Green 2008, 8, 192). Lars Sandman puolestaan painottaa, että hyvään kuolemaan liittyvät oleellisesti valmistavat kuolemanrituaalit (Sandman 2004, 110). Ne antavat ihmisille valmiita toimintamalleja, joilla luodaan merkityksiä ja tuodaan esille yhteisölle tärkeitä arvoja (Sandman 2004, 114).

Kuolemanrituaaleja tutkitaan myös uskontotieteilijä Maija Buttersin vuoden 2021 väitöskirjassa *Death and Dying Mediated by Medicine, Rituals, and Aesthetics: An Ethnographic Study on the Experiences of Palliative Patients in Finland*. Tutkimuksessa tarkastellaan, miten parantumattomasti sairaat potilaat käsittelevät elämän loppumista. Etnografinen tutkimus paikansi monitasoisia rituaaleja ja ritualisaatiota. Potilaille arkisista asioista, kuten hoidoista, siivoamisesta sekä syömisestä muodostui merkittäviä ja näin ritualisoituja tapahtumia. (Butters 2021, 142, 198, 202, 142.) Kuolemanrituaalit saattavat siis olla suurelta osin yksinkertaisia ja tavallisia asioita. Ne saavat kuitenkin erityisen merkityksen kuoleman lähestyessä. Samoin omassa tutkielmassani

kuolemanrituaalit voivat olla arkisia toimia ja asioita, kuten vainajien valokuvien esillepano.

Tutkimukseni kytkeytyy tähän teoreettiseen kuolemantutkimuksen perinteeseen, jossa kuolemanrituaalit ovat keskeisessä asemassa. Tutkimuksessani hyödynnän erityisesti Sumialan määritelmää rituaalista sekä hänen tarkempaa luetteloaan kuolemanrituaaleista (Sumiala 2010, 21, 54, 97). Käsitteen avulla nostan aineistosta esille niin arkisia kuin myös seremoniallisia kuolemanrituaaleja ja analysoin niiden merkityksiä. Seuraavassa luvussa esittelen tarkemmin tutkielmani aineistoksi valikoituneita elokuvia.

3. Aineisto ja menetelmät

3.1 Elokuvien esittely

Tutkimukseni aineisto koostuu kymmenestä Walt Disney -yhtiön animaatioelokuvasta. Hyödynnän tutkimuksessani myös Pixarin tuotantoa, sillä Disney osti Pixarin vuonna 2006 (Wills 2017, 20). Ensin rajasin elokuvat Disneyn viralliseen kaanoniin (58 elokuvaa) sekä vuodesta 2006 eteenpäin Pixarin tuottamiin elokuviin (15 elokuvaa). Luin kaikkien 73 elokuvan juonitiivistelmät, joista 39:ssä mainittiin kuolema. Näistä 39 elokuvasta rajasin aineistoni kymmeneen elokuvaan, joissa kuoleman teemat ja käsittely ovat selkeästi esillä. Valitut elokuvat ovat: 1) Lumikki ja seitsemän kääpiötä (*Snow White and the Seven Dwarfs* 1937), 2) Bambi (1942), 3) Leijonakuningas (*The Lion King* 1994), 4) Notre Damen kellonsoittaja (*The Hunchback of Notre Dame* 1996), 5) Mulan (1998), 6) Karhuveljeni Koda (*Brother Bear* 2003), 7) Up – kohti korkeuksia (*Up* 2009), 8) Big Hero 6 (2014), 9) Vaiana (*Moana* 2016) ja 10) Coco (2017). Käyn aineiston läpi tässä luvussa, minkä lisäksi liitteistä löytyy linkit tarkempiin juonitiivistelmiin kustakin elokuvasta.

1) *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* (1937) on tarina prinssiin rakastuneesta tytöstä nimeltä Lumikki. Hänen turhamainen äitipuolensa, joka on valtakunnan kuningatar, on kateellinen Lumikin kauneudesta ja päättää murhata tämän. Äitipuolen juoniessa Lumikki ystäväystyy seitsemän kääpiön kanssa, jotka haluavat suojella tätä murhayritykseltä. Tästä huolimatta kuningatar onnistuu huijaamaan Lumikkia, joka vaipuu uinuvaan kuolemaan purtuaan kuningattaren myrkyttämää omenaa. Tästä

vihastuneena kääpiöt jahtaavat kuningatarta, joka salaman iskemänä putoaa alas kielekkeeltä kuolemaansa. Elokuva saa onnellisen lopun, kun prinssi lopulta löytää lasiarkussa makaavan Lumikin ja herättää tämän uinuvasta kuolemasta kirouksen purkavalla suudelmalla.

2) *Bambi* (1942) kuvaa vastasyntyneen kauriin varttumista aikuisuuteen. Bambi tutustuu äitinsä ja ystäviensä opastuksella elämään metsässä. Ensimmäisen kerran niityllä ollessaan Bambi tapaa tyttökauris Falinen sekä juoksee riemukkaasti muiden kauriiden perässä. Metsästäjien ilmestyessä paikalle kaurisjoukko juoksee takaisin metsän suojaan. Seuraavana talvena metsästäjät kuitenkin onnistuvat ampumaan Bambin äidin. Tämän jälkeen tarinassa hypätään seuraavaan kevääseen, jolloin Bambi on kasvanut aikuiseksi. Kevään huumassa Bambi ja Faline rakastuvat toisiinsa, mutta heidän onnensa katkeaa nopeasti, kun metsästäjät palaavat takaisin ja sytyttävät metsäpalon. Osa metsäneläimistä, mukaan lukien Bambi ja Faline, onnistuvat pakenemaan pienelle saarelle. Elokuva siirtyy suoraan onnelliseen loppukohtaukseen, jossa Bambi ja Faline ovat saaneet kaksi vasaa.

3) *Leijonakuningas*-elokuvassa (1994) nuoren leijonan Simban on tarkoitus isänsä Mufasan jälkeen hallita eläinten valtakuntaa Jylhämaata. Mufasan vallanhimoinen veli, Scar, kuitenkin murhaa Mufasan päästäkseen kuninkaaksi ja syyttää kuolemasta Simbaa. Surunmurtamana Simba lähtee maanpakoon, minkä takia hän ystävyytyy mangustin ja pahkasian kanssa. Kolmikko elää rennosti, kunnes Simban vanha leijonaystävä Nala ilmestyy paikalle. Hän kertoo, kuinka Scarin hallitsema valtakunta kärsii ja haluaa Simban palaavan takaisin, jotta tämä voi ottaa paikkansa kuninkaana. Simban palatessa kotiin hän taistelee Scaria vastaan, minkä seurauksena Scar putoaa alas kalliolta hyeenojen syötäväksi. Oikeutettu vallanvaihto tapahtuu, kun Simba julistetaan kuninkaaksi.

4) *Notre Damen kellonsoittaja* (1996) on tarina kellotornissa asuvasta miehestä nimeltä Quasimodo. Hänen huoltajansa on pahansuopa Frollo, joka tapettuaan Quasimodon äidin otti Quasimodon kasvattipojaksi. Frollo yrittää rajoittaa Quasimodon elämää vakuuttaen, että kirkkotornista poistuminen olisi virhe tämän poikkeuksellisen ulkonäön takia. Tästä huolimatta Quasimodo osallistuu juhliin, joissa hän tapaa romanitanssija Esmeraldan. Esmeralda puolestaan jää Frollon silmätikuksi, sillä Frollon tavoitteena on tappaa kaupungin romanit, jotka elävät salaisessa piilopaikassa. Frollo käyttää sotilaita

Esmeraldan etsinnässä, mutta oikeudenmukainen sotilaspäällikkö Phoebus päättääkin suojella romaneita. Phoebuksen ja Quasimodon mennessä varoittamaan Esmeraldaa käy ilmi, että Frollo on sotilaineen seurannut parivaljakkoa romaneiden piilopaikkaan. Romanit otetaan kiinni ja Esmeraldaa ollaan juuri polttamassa roviolla, kun Quasimodo pelastaa tämän. Phoebus vapauttaa muut romanit, kun Quasimodo kantaa Esmeraldaa kirkontorniin. Frollo yrittää tappaa Quasimodon ja Esmeraldan, mutta kamppailun aikana putoaa itse kuolemaansa.

5) *Mulan* (1998) kertoo naisesta, joka mieheksi naamioituneena menee iäkkään isänsä puolesta taistelemaan Kiinan sotaan hunneja vastaan. Mulanin ja muun sotilasjoukon valmistelujen jälkeen he joutuvat todelliseen vaaraan, kun hunnit hyökkäävät heidän kimppuunsa. Toivottomalta näyttävässä tilanteessa Mulan onnistuu aiheuttamaan lumivyöryn, joka hautaa hunniarmeijan allensa. Tämän yhteydessä Mulan haavoittuu ja kun häntä hoidetaan, käy ilmi, että hän on todellisuudessa nainen. Tästä rangaistuksena Mulan jätetään vuorelle, jossa hän huomaa osan hunnisotureista olevan vielä elossa. Selviytyneet hunnit sieppaavat keisarin, mutta Mulan ystäviensä kanssa onnistuu ilotulituksilla räjäyttämään hunnien armeijan päällikön ja näin pelastamaan keisarin.

6) *Karhuveljeni Koda* (2003) kuvaa arktiseen alkuperäiskansaan kuuluvan miehen, Kenain, elämää jääkauden jälkeisessä Alaskassa. Kylän shamaanin mukaan ”taivaalla tanssivat valot” ovat esi-isien henkiä, jotka antavat lahjoiksi elämää ohjaavia toteemeja.¹⁵ Kenai saa esi-isiltä pettymyksekseen rakkauden karhun toteemin. Hän ei pidä karhuista, joten kun hän huomaa karhun varastaneen kylän kaloja, hän lähtee vihaisena karhun perään. Karhun ja Kenain taistellessa toisiaan vastaan, Kenain veljet, Sitka ja Denahi, tulevat tämän apuun. Sitka uhraa henkensä veljiensä puolesta pudottamalla karhun ja samalla itsensä alas jäätikön kielekkeeltä. Karhu kuitenkin selviää pudotuksesta, mistä suuttuneena Kenai päättää tappaa sen. Kun Kenai on tappanut karhun, Sitkan henki ilmestyy taivaalle ja muuttaa Kenain karhuksi. Muodonmuutoksen jälkeen kylän shamaani kertoo Kenaille, että hän voi saada yhteyden Sitkaan vuorella, jossa valo koskettaa maata. Kenai päättää matkata yhdessä metsässä tapaamansa karhunpennun Kodan kanssa kyseiselle vuorelle. Taipaleen aikana Kenaista ja Kodasta tulee kuin

¹⁵ Elokuvasa toteemi on pieni eläintä esittävä puuveistos, jonka saa aikuistumisseremonian yhteydessä. Sen tarkoituksena on antaa aikuistuneelle heimon yhteisön jäsenelle opastusta elämään. Yhden elokuvan käsikirjoittajan, Tab Murphyn mukaan elokuvan toteemiperinne sai inspiraationsa useiden Yhdysvaltain alkuperäiskansojen perinteestä, jossa heimojen nuoret miehet kunnioittivat omaa henkieläintään (Murphy 2020).

veljekset, mutta matkan lopulla käy ilmi, että Kenain tappama karhu olikin Kodan äiti. Surunmurtamana Kenai kävelee vuorella, kunnes kolmas veljeksistä, Denahi, hyökkää Kenaita kohti, koska luulee tämän olevan veljensä tappanut karhu. Koda juoksee puolustamaan Kenaita, jolloin Sitka muuttaa veljensä takaisin ihmiseksi. Tällöin Denahi tajuaa, ettei Kodan äitikarhu tahallisesti aiheuttanut vaaraa Denahin veljille. Oivalluksen jälkeen Sitka muuttaa Kenain takaisin karhuksi, jotta tämä voi huolehtia Kodasta.

7) *Up – kohti korkeuksia* (2009) kertoo eläköityneen Carlin suruprosessista vaimonsa kuoleman jälkeen. Pari oli lapsina suunnitellut muuttavansa Etelä-Amerikkaan Paratiisiputoukselle, jossa kuuluisa seikkailija Charles Muntz asustaa. Vaimon kuoleman jälkeen Carl kiinnittää talonsa tuhansia ilmapalloja lentääkseen putoukselle. Mukaan matkalle päätyy vahingossa myös partiopoika Russell. Talon jäädessä leijumaan väärälle puolelle Paratiisiputousta Carl päättää Russellin avustuksella vetää talon suunnitellulle paikalle. Matkalla Russell ystävystyy linnun kanssa, jonka hän nimeää Keviniksi. Kuuluisa seikkailija Muntz huomaa ystävykset sekä linnun, jota hän on yrittänyt koko elämänsä metsästä. Muntz päättää kaapata Kevinin ja syyttää Carlin talon tuleen, pakottaen Carlin valitsemaan talonsa ja Kevinin väliltä. Carl pelastaa talonsa, jolloin Muntz saa Kevinin kiinni. Katuessaan itsekästä päästöstään Carl livahtaa Muntzin ilmalaivaan vapauttamaan linnun. Tästä suuttuneena Muntz yrittää tappaa ystävykset, mutta putoaakin itse kuolemaansa. Carl ja Russell, joiden välille on seikkailun aikana syntynyt vahva ystävyssuhde, ajavat ilmalaivalla takaisin kotiin.

8) *Big hero 6* -elokuvassa (2014) käsitellään myös menettämistä. 14-vuotiaan Hiron elämä saa uuden suunnan kun hän vierailee isoveljensä Tadashin yliopistossa, jossa rakennetaan robotteja. Hiro päättää hakea yliopistoon tavattuaan professori Callaghanin, Tadashin rakentaman Baymax-terveydenhuoltorobotin sekä isoveljensä neljä ystävää. Hiro tekee vaikutuksen Callaghaniin tiedemessuilla, joilla hän esittelee keksimänsä mikrobotit, joilla voi ajatuksen voimalla rakentaa mitä tahansa. Keksinnöstä kiinnostunut yrittäjä Krei haluaa ostaa mikrobotit, mutta Hiro kieltäytyy tarjouksesta. Tämän jälkeen messurakennus syttyy palamaan ja räjähtää Tadashin yrittäessä pelastaa Callaghania. Räjähdyksessä kuollutta isoveljeään surressaan Hiro aktivoi Tadashin Baymax-terveydenhuoltorobotin, jonka kanssa hän selvittää, että joku on varastanut mikrobotit. Kun Hiron ja Baymaxin kimppuun hyökkää naamioitunut varas, Tadashin ystävät rientävät apuun. He olettavat varkaan olevan Krei ja seuraavat tätä salaiseen

laboratorioon, jossa Krei on tehnyt epäonnistuneita teleportaatiotestejä. Ystävykset joutuvat uuteen taisteluun varkaan kanssa, jolloin paljastuu, että varas onkin tulipalosta selvinnyt Callaghan, joka yrittää käyttää mikrobotteja kostaakseen Kreille viallisessa testissä kadonneen tyttärensä puolesta. Muiden taistellessa Callaghania vastaan, Hiro ja Baymax pelastavat tyttären portaalista. Näin ystävyksistä muodostuu supersankariryhmä, joka alkaa auttaa kaupungin asukkaita.

9) *Vaiana* (2016) kertoo polynesialaisesta merta rakastavasta työstä, jonka kylää uhkaa nälänhätä. Tuhat vuotta ennen elokuvan tapahtumia saarijumalatar Te Fiti loi sydämellään elämää, kunnes puolijumala Maui varasti sydämen. Paetessaan ryöstöretkeltään Maui kohtasi Te Kā -demonin, jonka kanssa taistellessaan hän tiputti vahingossa Te Fitin sydämen meren pohjaan. Tuhat vuotta myöhemmin meri kuljettaa Vaianalle kyseisen sydämen ja valitsee Vaianan tärkeään tehtävään: hänen pitää vakuuttaa Maui siitä, että sydän tulee palauttaa Te Fitille. Vaiana purjehtii saarelle, jossa Maui asuu, vakuuttamaan tämän. Parivaljakko viettää aikaa purjehtien ja valmistautuen taistelemaan Te Kā -demonia vastaan päästäkseen Te Fitin luokse. Demonin kanssa taistellessaan Vaiana huomaa Te Fitin saaren olevan kadoksissa. Tällöin hän ymmärtää, että kun Maui ryösti Te Fitin sydämen, Te Fiti muuttui Te Käksi. Vaiana palauttaa sydämen Te Källe, joka muuttuu demonista saarijumalattareksi. Tämän seurauksena saaret rehevöityivät jälleen, mikä pelastaa kylän nälänhädältä.

10) *Coco* (2017) on tarina muusikon urasta haaveilevasta meksikolaisesta pojasta Miguelista. Hänen perheensä ei tue pojan unelmaa, sillä hänen isoisoisoäitinsä aviomies hylkäsi perheensä muusikon uran vuoksi. Kuolleiden päivänä¹⁶ Miguel tiputtaa alttarilla olevan valokuvan sukulaisistaan, josta isoisoisoäidin aviomiehen kasvot on revitty irti. Nostaessaan valokuvan Miguel huomaa, että aviomiehellä on kuuluisan edesmenneen muusikon Ernesto de la Cruzin kitara kädessään. Inspiroituneena siitä, että hänen isoisoisoisänsä oli menestynyt muusikko Miguel päättää osallistua Kuolleiden päivän kykykilpailuun. Miguel livahtaa Erneston mausoleumiin, jotta voi luvattomasti lainata tämän kitaran esitystä varten. Varastaessaan kuolleelta Miguel saa ylleen kirouksen ja joutuu Kuolleiden maahan, josta pääsee takaisin vain perheenjäsenen siunauksella. Kukaan tutuista perheenjäsenistä ei suostu antamaan siunausta, ellei Miguel lupaa

¹⁶ Kuolleiden päivä (esp. *Día de los Muertos*) on meksikolainen juhla, jossa muistellaan edesmenneitä läheisiä (Pulkkinen 2017, 73).

lopettaa musisointia. Lopulta tuntematon mies, Héctor suostuu auttamaan Miguelia löytämään muusikkosukulaisensa Erneston. Vastapalveluksena Miguel suostuu laittamaan Héctorin valokuvan alttarille kotiin päästyään, sillä vainajat pääsevät Kuolleiden päivän juhlinnan aikana vierailemaan elävien maailmaan, jos heidän kuvansa on alttarilla. Erneston löydyttyä selviää, että Héctor on Miguelin oikea isoisoisoisa. Héctor ja Ernesto työskentelivät yhdessä muusikkoina, mutta kun Héctor halusi palata takaisin perheensä luo, Ernesto myrkytti tämän ja varasti Héctorin kappaleet, joiden avulla hän nousi kuuluisuuteen. Héctor liittyy edesmenneiden sukulaistensa joukkoon, jotka nyt ymmärtävät, ettei hän hylännyt perhettään. Miguel saa siunauksensa ja palaa takaisin elävien maailmaan, jossa hän laittaa sukulaistensa kuvat esille alttarille.

3.2 Sisällönanalyysi ja lähiluku

Laadullinen tutkimukseni toteutuu sisällönanalyysin ja lähiluvun keinoin. Sisällönanalyysistä kirjoittaneiden Chad Nelsonin ja Robert Woodsin mukaan menetelmä kehitettiin alun perin erilaisten joukkotiedotusvälineiden välittämien viestien analysoimiseen. Ensimmäisenä sitä hyödynnettiin uskontojen tutkimuksessa, sillä sisällöntutkimus sopii erinomaisesti uskonnontutkimukseen, jossa tutkijoiden tarkoituksena on etsiä kohteen syvempiä, piileviä merkityksiä. (Nelson & Woods 2011, 110, 116.) Sisällönanalyysi sopii siis myös sen alkuperäisten tarkoituserien osalta tutkimuksen toiseksi menetelmäksi. Lähiluvun tarkoituksena on taas mahdollisimman perinpohjaisesti tarkastella aineiston eri elementtejä (Brummet 2019, 8), ja sen avulla analysoin kuoleman representaatioita yksityiskohtaisesti.

Vaikka kyse on laadullisesta tutkimuksesta, tuon aineiston kuvauksen ja erittelyn yhteydessä esille myös sisällönanalyysin avulla tuotettua määrällistä tietoa taulukoiden muodossa. Sisällönanalyysillä voidaan hallita ja tiivistää suurtakin määrää informaatiota (Nelson & Woods 2011, 109), ja taulukoiden avulla voin suhteuttaa omia tutkimustuloksiani aikaisempien kvantitatiivisten tutkimusten tuloksiin (Cox & al. 2005; Tenzek & Nickels 2017; Graham & al. 2018).

Sisällönanalyysissä hyödynnän tutkija Timo Laineen laatimaa laadullisen tutkimuksen analyysin runkoa, jota Jouni Tuomi ja Anneli Sarajärvi ovat osittain myöhemmin muokanneet. Ensimmäisenä tehdään päätös siitä, mikä aineistossa kiinnostaa. Tämän

jälkeen käydään aineisto läpi erottaen ja merkiten ylös kiinnostuksen kohteena olevat asiat. Kaikki muu sen sijaan jätetään pois tutkimuksesta. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 104.) Ensimmäisellä katsomiskerralla merkitsin Tuomen ja Sarajärven runkoa seuraten ylös kaikki kohtaukset, joissa ilmenee kuolemaa ja kuolemanrituaaleja jollakin tavalla – tämä tuotti taulukoitavissa olevat erittelyt.¹⁷ Näitä kuolemakohtauksia etsin analyysia käytännössä ohjaavien kysymysten avulla, jotka käyn läpi seuraavassa luvussa. Tässä vaiheessa analyysiyksiköiksi muodostuivat kohtaukset, jotka sisällönanalyysin avulla nousivat aineistosta esille.

Toisella katsomiskerralla tarkastelin kyseisiä kohtauksia lähilukien. Viestinnän tutkija Barry Brummettin mukaan lukeminen on yritys ymmärtää sosiaalisesti jaettuja merkityksiä, joita tukevat sanat, kuvat, objektit, teot sekä viestit (Brummett 2019, 22). Lähilukeminen puolestaan on tietoista, kurinalaista kohteen lukua, jossa tavoitteena on ymmärtää syvempiä merkityksiä (Brummett 2019, 8). Tähän tavoitteeseen päästään toistuvan ja tarkan katsomisen avulla, tarkastelemalla monipuolisesti pienempiä osia, jotka rakentavat kohteen kokonaisuuden (Fisher & Frey 2014; Brummett 2019). Kohtauksia katsoessani kiinnitin huomiota muun muassa puheeseen, äänensävyihin, ilmeisiin, eleisiin, animaatioon, väreihin, musiikkiin, vaatteisiin ja rajaukseen. Kaikki mahdolliset elementit, jotka rakentavat elokuvien kuoleman representaatioita, olivat lähiluvun tarkastelun kohteena.

Elokuvien sisällönanalyysin ja kohtausten lähiluvun jälkeen kolmas katsomiskerta oli analyysin viimeinen tarkennus. Tarkoitukseni oli varmistaa, että muistiinpanoihin on merkitty kaikki tarpeellinen tieto analyysiyksiköistä eli kohtauksista. Aineiston koostamisen jälkeen tein teemoittelun (Tuomi & Sarajärvi 2018, 104), jossa jaottelin aineistosta nouseviin aihealueisiin kuoleman eri representaatiot. Teemoittelun ja analyysin jälkeen kirjoitin yhteenvedon (Tuomi & Sarajärvi 2018, 104), jossa käsitteelin tuloksia mahdollisimman ytimekkäästi nostaen esille aineistoa havainnollistavia esimerkkejä.

Metodien yhdistäminen mahdollisti elokuvien tarkan analyysin, jossa rajasin pois tutkimuskysymysten kannalta tarpeettoman aineiston ja keskityin tutkimuskysymysten

¹⁷ Katsoin aineistoni elokuvat englanniksi, mistä johtuen analyysiluvussa suorat viittaukset elokuvista ovat englanniksi.

kannalta tärkeään tietoon. Hyötyjen ohella menetelmiin liittyi kuitenkin myös joitakin haasteita. Kuten Eettiset kysymykset ja tutkijan positio -luvussa mainitsin, tekstin tarkastelu on riippuvaista tulkitsijasta (Nelson & Woods 2011, 112; Brummet 2019, 15), sillä yhteisöjen kesken jaetut sosiaaliset merkitykset ja symbolit eivät ole miltei koskaan universaalisesti jaettuja (Brummet 2019, 15). Tämä tuottaa haasteita erityisesti yksityiskohtaisen tarkastelun yhteydessä. Lisäksi rajoitteena on se, että sisällönanalyysia hyödyntävät tutkijat käyttävät eri kategorioita luokitellessaan, teemoitellessaan tai tyypitellessään aineistoa. Tästä johtuen yleistysten tekeminen voi olla melko haastavaa tai jopa mahdotonta. (Nelson & Woods 2011, 116.)

Yleisestä rajoitteesta huolimatta tutkimuksessani pystyin hyödyntämään aikaisempien tutkimusten sisällönanalyysin kategorioita ja samalla tarkentamaan aikaisempien tutkijoiden rakentamaa kuvaa. Käytän siis yhtäältä aiempia sisällönanalyysia ja teemoittelua hyödyntäneitä tutkimuksia omien tulkintojeni lähtökohtana sekä toisaalta täydennän ja tarkennan niissä esitettyjä johtopäätöksiä. Tavoitteenani oli menetelmien avulla rajata tärkeä tieto aineistosta ja tiivistää se selkeästi niin, että tuloksia olisi sujuvaa tarkastella. Seuraavassa luvussa käyn läpi tutkimuskysymykset, analyysia käytännössä ohjaavat kysymykset sekä lyhyesti analyysin kulkua.

3.3 Tarkennetut tutkimuskysymykset

Tutkimukseni sisältää kaksi tutkimuskysymystä, joihin haen vastauksia teoreettista viitekehystä ja aiempaa tutkimusta vasten rakennettujen ja analyysia käytännössä ohjaavien tarkempien kysymysten avulla. Analyysia ohjaavien kysymysten tarkoituksena on löytää ja nostaa esille elokuvista mahdollisimman monipuolisesti kuolemaan liittyvät representaatiot ja rituaalit. Kuoleman representaatioiden löytämistä ohjaavat kysymykset pohjautuvat Meredith Coxin, Erin Garrettin ja James Grahamin (2005) viiteen kategoriaan (hahmon status, kuolemakuvaus, kuoleman status, emotionaalinen reaktio muilta hahmoilta sekä kuoleman syy) sekä Kelly Tenzekin ja Bonnie Nickelsin (2017) neljään teemaan (kuoleman käsittely, aikomus tappaa, epätodelliset hetket sekä muodonmuutos ja henkinen yhteys). Kuolemaan liittyvien rituaalien tarkastelua ohjaavat

kysymykset perustuvat Johanna Sumialan (2010) kuolemanrituaalien jaotteluun.¹⁸ Sumialan jaottelun lisäksi olen lisännyt joukkoon vallanvaihdon rituaaleja koskevan kysymyksen.¹⁹ Kysymykset ovat seuraavanlaisia:

1. Minkälaisia kuoleman representaatioita elokuvista löytyy?

- 1.1 Millainen kuolevan hahmon status on?
- 1.2 Onko kuolema eksplisiittinen, implisiittinen vai unikuolema?
- 1.3 Onko kuolema lopullinen?
- 1.4 Millainen on muiden hahmojen emotionaalinen reaktio kuolemaan?
- 1.5 Mikä on kuoleman syy?
- 1.6 Miten kuolemaa käsitellään?
- 1.7 Kuvataanko elokuvassa aikomusta tappaa?
- 1.8 Millaisia kuolemaan ja kuolemiseen liittyviä epätodellisia hetkiä, kuten muodonmuutoksia tai henkisiä yhteyksiä, elokuvista löytyy?

2. Minkälaisia kuolemaan liittyviä rituaaleja elokuvista löytyy?

- 2.1 Millaisia kuolemaan valmistavia rituaaleja kuvataan?
- 2.2 Millaisia vallanvaihdon rituaaleja kuoleman jälkeen mahdollisesti tapahtuu?
- 2.3 Millaisia hautausrituaaleja esitetään?
- 2.4 Millaisia kuoleman jälkeisiä suru- ja muistorituaaleja kuvataan?

Tutkimuksessani yksittäisten hahmojen kuolemien käsittely on siis jäsennelty aikaisempien tutkimusten pohjalta (Cox & al. 2005; Tenzek & Nickels 2017; Graham & al. 2018). Yksittäisten hahmojen kuolemat -alaluvussa tuon ensin esille määrällistä kuvausta kuolemasta taulukon muodossa. Tämän jälkeen tarkastelen tarkemmin kuolevan hahmon statusta, jossa huomioin päähenkilöt, vastustajat, sivuhahmot sekä ekstrat. Käsittelen alaluvussa myös kuolemankuvausta, jonka olen jaotellut eksplisiittiseen ja

¹⁸ Sumiala on kiteyttänyt Richard Huntingtonin ja Peter Metcalfin (1979) teoksen pohjalta kuolemanrituaalien listan. Listaan kuuluu esimerkiksi erilaiset kuolemaan valmistavat rituaalit, kuolevan hyvästeleminen tai kristillisessä perinteessä papin toimittama viimeinen ehtoollinen, hautajaisrituaalit eli vainajan hautaamiseen liittyvät seremoniat sekä suru- ja muistorituaalit, muistokirjoitukset, muistotilaisuudet ja vuosipäivät. (Sumiala 2010, 21.)

¹⁹ Kuoleman jälkeisillä vallanvaihdon rituaaleilla viitataan siihen, miten tärkeässä asemassa olevan hahmon kuoleman jälkeen joku muu ottaa hänen paikkansa. Esimerkiksi *Leijonakuningas*-elokuvassa eläinten valtakunnan kuninkaana toimineen vastustaja Scarin kuoltua Simba ottaa paikan kuninkaana.

implisiittiseen kuolemaan sekä unikuolemaan.²⁰ Vertailen omia tuloksiani aikaisempiin tutkimuksiin nostamalla esille keskeisiä eroja ja yhtäläisyyksiä, ja käyn läpi havainnollistavia esimerkkejä, joita olen tarkastellut lähiluvun menetelmällä. Tämän jälkeen paneudun siihen, ovatko kuolemat lopullisia vai palaavatko hahmot tarinaan myöhemmin samassa tai muuttuneessa muodossa (Cox & al. 2005, 272). Sitten analysoin hahmojen emotionaalisia reaktioita, jotka on aikaisempien tutkimusten mallin mukaisesti jaettu negatiivisiin ja positiivisiin reaktioihin sekä reaktion puuttumiseen (Cox & al. 2005, 275; Tenzek & Nickels 2017, 57; Graham & al. 2018, 7).²¹ Emotionaalisten reaktioiden ohella tarkastelen kuoleman käsittelyä, eli mahdollista suruprosessin kuvausta (Tenzek & Nickels 2017, 58). Analyysiluvun lopussa käsittelen kuoleman syitä, eli sitä, onko kuolema tahaton vai tahallinen.²² Tähän kysymykseen liittyy myös se, pidetäänkö kuolemaa oikeutettuna vai ei, eli ansaitseeko kuoleva hahmo kohtalonsa esimerkiksi rangaistuksena pahoista teoistaan (Cox & al. 2005, 273).

Yksittäisten hahmojen kuolemien jälkeisessä alaluvussa tarkastelen poikkeuksellisia kuolemia, joita ei olla käsitelty aikaisemmassa tutkimuksessa. Poikkeuksellisten kuolemien lukuun kuuluvat massakuolemat sekä tulkinnanvaraiset kuolemat. Käsittelen ensin massakuolemia, joista olen laatinut myös oman taulukon. Samoin kuin yksittäisten hahmojen kuolemien kohdalla, määrällisten tulosten jälkeen analysoin kuoleman representaatiota ja käyn läpi esimerkkejä elokuvista. Analyysiluvun lopuksi tarkastelen tulkinnanvaraisia kuolemia, joissa on epäselvää, tapahtuiko kuolemaa ollenkaan.

Seuraavassa alaluvussa analysoin elokuvien kuolemanpelon käsittelyä, johon lukeutuu varsinaisen kuolemanpelon ohella myös kuolemaan liittyvä huumori. Tämän jälkeisessä alaluvussa käsittelen aikomusta tappaa, minkä olen jaotellut tappoihin ja murhiin sekä ruuaksi tappamiseen. Sitä seuraavassa alaluvussa tarkastelen epätodellisia hetkiä, kuten henkisiä yhteyksiä, muodonmuutoksia ja elollistumisia sekä kuolemanjälkeistä elämää ja maailmaa. Viimeisessä analyysiluvussa analysoin elokuvista löytyviä

²⁰ Eksplisiittinen kuolema viittaa siihen, kun kuolema tai ruumis näytetään ruudulla. Sen sijaan implisiittisessä kuolemassa kuolemaan viitataan epäsuorasti, eli kuolemaa tai ruumista ei näytetä katsojalle. Unikuolemalla taas viitataan tilaan, jossa hahmo on epätavallisen pitkään unessa. (Cox & al. 2005, 272.)

²¹ Negatiivisella reaktiolla tarkoitetaan sitä, että hahmo on esimerkiksi vihainen tai surullinen. Positiivinen reaktio taas viittaa siihen, että hahmo on iloinen tai helpottunut. Reaktion puuttuminen puolestaan tarkoittaa, että hahmo suhtautuu kuolemaan välinpitämättömästi. (Cox & al. 2005, 273.)

²² Tahattomalla kuoleamalla viitataan kuolemaan, joka tapahtuu vahingon tai sairauden seurauksena. Tahallinen kuolema taas tapahtuu, kun toinen hahmo tarkoituksella vahingoittaa tai tappaa toisen hahmon. (Cox & al. 2005, 273.)

kuolemanrituaaleja, jotka jakautuvat: 1) kuolemaan valmistaviin rituaaleihin, 2) liminaalitilaan, 3) vallanvaihdon rituaaleihin, 4) hautausrituaaleihin sekä 5) suru- ja muistorituaaleihin.

4. Kuoleman representaatiot Disneyn animaatioelokuviissa

4.1 Yksittäisten hahmojen kuolemat

Ensimmäisenä analysoin yksittäisten hahmojen kuolemia, joista olen koonnut ohessa olevan taulukon. Taulukkoon olen listannut määrälliset tiedot hahmon statuksesta, kuoleman kuvauksesta, kuoleman statuksesta, emotionaalisesta reaktiosta sekä kuoleman syystä. Lisäksi viereen on laskettu prosentit,²³ jotta tuloksia voidaan suhteuttaa aiempien tutkimusten tuloksiin (Cox & al. 2005; Tenzek & Nickels 2017; Graham & al. 2018).

Taulukko 1. Yksittäisten hahmojen kuolemat

Kategoria	Määrä	Prosentti
Hahmon status		
Päähenkilö	1	4,6
Vastustaja	6	27,3
Sivuhahmo	15	68,2
Yhteensä	22	100
Kuoleman kuvaus		
Implisiittinen	9	40,9
Eksplisiittinen	12	54,6
Unikuolema	1	4,6
Yhteensä	22	100
Kuoleman status		
Lopullinen	14	63,6
Palaa samassa muodossa	1	4,6
Palaa eri muodossa	7	31,8
Yhteensä	22	100
Emotionaalinen reaktio		
Positiivinen	7	26,9
Negatiivinen	15	57,7
Ei reaktiota	4	15,4
Yhteensä	26	100

²³ Prosentit on laskettu kymmenesosaprocentin tarkkuudella Kelly Tenzekin ja Bonnie Nickelsin taulukon mallin mukaisesti (Tenzek & Nickels 2017, 57).

Kuoleman syy		
Tahallinen	10	45,5
Tahaton	12	54,6
Yhteensä	22	100
Oikeutettu	6	27,3
Ei oikeutettu	16	72,7
Yhteensä	22	100

4.1.1 Hahmon status ja kuolemankuvaus

Kymmenestä elokuvasta löytyi yksittäisten hahmojen kuolemia yhteensä 22 kappaletta.²⁴ Valtaosa on sivuhahmojen kuolemia (68,2 %), melkein kolmasosa vastustajien (27,3 %) ja vain yksi päähenkilön (4,6 %). Tulokset eroavat Meredith Coxin ja kumppaneiden tutkimuksen tuloksista, jossa jopa miltei puolet tarkastelluista kuolemista on vastustajien kuolemia (Cox & al. 2005, 274). Kelly Tenzekin ja Bonnie Nickelsin sekä James Grahamin ja kumppaneiden uusimmissa tutkimuksissa vastustajien kuolemia on suhteellisesti lähes saman verran kuin omassa tutkimuksessani (Tenzek & Nickels 2017, 57; Graham & al. 2018, 6).

Erot Coxin ja kumppaneiden sekä oman tutkimuksen tulosten välillä johtuvat siitä, että kuoleman representaatioissa on tapahtunut muutos vuosien varrella. Grahamin ja kumppaneiden tutkimuksessa vertailtiin vuosina 1937–2003 ja 2003–2016 julkaistuja Disney-elokuvia. Heidän mukaansa uudemmissa elokuvissa kuolee selkeästi enemmän pää- ja sivuhahmoja kuin vastustajia (Graham & al. 2018, 6). Kun omassa tutkimuksessani aineisto jaetaan vuosina 1937–1998 sekä 2003–2017 julkaistuihin elokuvaan, sama ilmiö on vielä selkeämmin nähtävissä; vanhemmissa elokuvissa melkein puolet (40 %) on vastustajien kuolemia, kun taas uudemmissa elokuvissa vastustajien kuolemia on vain murto-osa (16,7 %). Uudemmissa kuvauksissa osa vastustajista ei ansaitse kuolemaa rangaistuksena vääristä teoistaan, sillä he ovat joko väärinymmärrettyjä tai heidän pahansuopuutensa ei ole totaalista tai peruuttamatonta. Aina vastustajaa ei ole elokuvissa ollenkaan – esimerkiksi *Karhuveljeni Kodassa* ei ole selkeää vastustajaa. Samalla kun vastustajien kohtaloihin on tullut monimuotoisuutta, selkeästi hyväntahtoiset hahmot kuolevat tiheämpään tahtiin.

²⁴ Yksittäisten hahmojen kuolemista luokittelun perusteena on yhden hahmon kuolema. Sen sijaan kohtaukset, joissa kuolee useampi hahmo kerrallaan, käsitellään erikseen Massakuolemat -luvussa.

Kuolevan hahmon statuksen ohella on tärkeää pohtia kuolemankuvausta. Oman tutkimukseni tulosten perusteella kuolemat ovat suurimmalta osalta eksplisiittisiä (54,6 %), eli joko kuoleminen tai ruumis nähdään ruudulla. Myös implisiittistä kuolemankuvausta on tämän rinnalla merkittävä määrä (40,9 %).²⁵ Unikuolemaa analysoiduissa elokuvissa kuvataan vain kerran.

Coxin ja kumppaneiden mukaan vastustajat kokevat usein implisiittisen kuoleman, kun taas päähenkilöt ja sivuhahmot kuolevat eksplisiittisesti (Cox & al. 2005, 274). Oman tutkimukseni tulokset kuitenkin viittaavat siihen, että vastustajat kokevat tasaisesti jakautuen niin eksplisiittisiä kuin implisiittisiä kuolemia. Toinen ero aikaisempiin tutkimuksiin verrattaessa on se, että Grahamin ja kumppaneiden tutkimuksen mukaan valtaosa uudemmissa kuolemankuvauksista on implisiittisiä (Graham & al. 2018, 6). Kun omassa tutkimuksessani tehdään jako vuosina 1937–1998 ja 2003–2017 julkaistuihin elokuvaan, tuloksena kuitenkin on, että vanhemmissa elokuvissa on 40 % ja uudemmissa 41,7 % implisiittisiä kuolemankuvauksia. Mahdollinen muutos ei siis näy selkeästi tutkimuksessani analysoiduissa elokuvissa. Tämä voi viitata siihen, että molemmissa tutkimuksissa on ollut liian pieni otos, jotta tämänkaltaisten johtopäätösten teko olisi ollut mahdollista.²⁶

Coxin ja kumppaneiden mukaan sivuhahmojen eksplisiittiset kuolemat ovat positiivisia siinä mielessä, että ne ovat yksiselitteisiä kuvauksia. Toisaalta suorasukaiset kuvaukset voivat olla lapsille traumaattisia. (Cox & al. 2005, 276.) Yksi silmiinpistävä esimerkki tällaisesta kuolemasta löytyy *Leijonakuninkaasta*, jossa vastustaja Scar tahallaan pudottaa Simban isän alas kielekkeeltä. Katsoja näkee huutavan Mufasan syöksyvän kuolemaansa, minkä jälkeen tilanteen todistanut nuori Simba käpertyy isänsä ruumiin viereen.

Kohtauksen traumaattisuus ei kuitenkaan ole kiinni vain sen visuaalisesta kuvaamisesta. Monille on jäänyt mieleen *Bambista* äitikauriin karu kohtalo (Sedney 1999, 317) ja kohtausta on nimitetty kaikkien aikojen vaikuttavimmaksi elokuvan

²⁵ Eksplisiittisistä kuolemankuvauksista 72,7 % on sivuhahmojen ja 27,3 % vastustajien kuolemia. Implisiittisistä kuolemankuvauksista 66,7 % on sivuhahmojen ja 33,3 % vastustajien kuolemia.

²⁶ Grahamin ja kumppaneiden tutkimuksessa on tarkasteltu kahdeksaa elokuvaa vuosilta 2003–2016 (Graham & al. 2018).

kuolemankuvaukseksi (Aaron 2014, 101). Kuvaus on jopa innoittanut kokonaisen liikkeen metsästystä vastaan (Wills 2017, 115), mikä kertoo sekin kohtausten vaikuttavuudesta. Kohtauksessa Bambi on äitinsä kanssa niityllä, kun metsästäjät ilmestyvät yllättäen paikalle. Katsoja seuraa ruudulta Bambin pakoa, kun intensiivinen musiikki ja ampumisen ääni kertovat äidin implisiittisestä kuolemasta. Lyhyessä kuvauksessa annetaan Bambille ja katsojalle alle kaksi minuuttia aikaa käsitellä tärkeän sivuhahmon menetystä; Bambi yrittää epätoivoisesti etsiä äitiään ymmärtämättä, mitä juuri on tapahtunut. Bambin itkettyä yhden kyöneleen, kohtaus siirtyy kuvaamaan seuraavaa kevättä, jossa äidin menetykseen on totuttu. Mary Anne Sedneyn mukaan vanhemmissa lastenelokuvissa olikin yleistä, että suruprosessi ohitettiin nopeasti (Sendey 2002, 286). Kohtaukset voivat siis olla hyvin vaikuttavia, tai jopa traumaattisia, siitä riippumatta ovatko ne eksplisiittisiä vai eivät. Sekä *Leijonakuninkaassa* että *Bambissa* dramaattinen vanhemman menettäminen luo apean atmosfääriin.

Kaikki kuoleman implisiittiset tai eksplisiittiset representaatiot eivät kuitenkaan ole näin ankeita. Vastustajan ansaitessa kuoleman rangaistuksena pahanteoistaan, kuolema voi jopa olla eepinen, kuten *Mulanissa*. Mulan ja tämän ystävät yhdessä ampuvat hunnien armeijan päällikköä ilotulitusraketilla, minkä seurauksena tämä räjähtää paiskautuessaan ilotulituksia täynnä olevaan torniin. Aineistoni elokuvien eksplisiittisissä ja väkivaltaisissa kuvauksissa ei ikinä kuitenkaan näytetä esimerkiksi verta tai irrallisia ruumiin osia. Eksplisiittisen kuoleman disneyfikaatio mahdollistaa sen, että tilanteen jälkeinen tunnelma on voitokas ja helpottunut.

Aineiston ainoa unikuoleman kuvaus löytyy *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* -elokuvasta.²⁷ Kyseessä on myös ainoa päähenkilön kuolema.²⁸ Disneyn ensimmäinen täyspitkä animaatioelokuva on suuren suosionsa johdosta noussut klassikoksi, mistä johtuen harvinaisuudestaan huolimatta kohtaus leimaa Disney-elokuvien kuoleman representaatioita merkittävällä tavalla. Poikkeuksellista kuolemankuvauksessa on sekin, että Lumikki herää henkiin unikuolemastaan. Disney-elokuvissa kuoleman lopullisuus on toisinaan joustavaa, mitä käsitellään seuraavaksi.

²⁷ Lumikin unikuolemaa käsitellään tarkemmin *Liminaalitila sekä Hautausrituaalit* -lukuissa.

²⁸ Lumikin unikuolema on laskettu tämän tutkimuksen yhteydessä kuolemaksi, kuten aiemmissakin tutkimuksissa (Cox 2005, 277; Tenzek & Nickels 2017, 57).

4.1.2 Kuoleman lopullisuus

Kuten aiemmissa tutkimuksissa (Cox & al. 2005, 274; Tenzek & Nickels 2017, 57; Graham & al. 2018, 7), myös omassa tutkimuksessani yli puolet elokuvien kuolemista on lopullisia, eli hahmot eivät enää palaa kuolemansa jälkeen takaisin tarinaan missään muodossa. Lopullisia kuolemia voidaan pitää positiivisena representaationa, sillä nämä kuvaukset eivät luo epärealistisia odotuksia kuolleiden paluusta takaisin eloon (Tenzek & Nickels 2017, 61). Esimerkiksi *Up – kohti korkeuksia* ja *Big Hero 6* -elokuviissa kuolleet läheiset eivät palaa takaisin tarinaan. Molemmissa elokuviissa päähenkilöiden suru on tarinalle keskeistä, mistä huolimatta läheisen kuolema ei ole neuvoteltavissa. Myös kaikkien vastustajien kuolemat ovat lopullisia, eli pahantekijät eivät saa mahdollisuutta ilmaantua uudelleen tarinaan.²⁹

Aikaisempien tutkimusten mukaan kaikki samassa tai eri muodossa palaavat hahmot ovat päähenkilöitä tai sivuhahmoja (Cox & al. 2005, 274; Graham & al. 2018, 6). Sama toistuu omassa aineistossani. Reilu kolmasosa hahmoista palaa takaisin elokuvan tarinaan joko henkenä tai eläimen muodossa; tyypillisesti tarinaan kuoleman jälkeen palaavat hahmot ovat päähenkilön sukulaisten henkiä. Tämä viestittää katsojille, että läheiset voivat joskus palata takaisin elämään jollakin erikoisella tavalla esimerkiksi ohjaamaan ja neuvomaan kriisin aikana. *Vaianassa* kuollut isoäiti ilmestyy lohduttamaan Vaianaa, kun tämä tuntee olevansa riittämätön suorittamaan hänelle annettua tehtävää. *Karhuveljeni Kodassa* kuolleen veljen henki ohjaa Kenaita opettamalla tälle rakkauden ja välittämisen merkityksen. Molemmissa elokuviissa sivuhahmo nähdään niin eläimen kuin hengen muodossa.

Elokuvista löytyy vain yksi esimerkki, jossa hahmo palaa henkiin entisessä muodossaan; Lumikki herää ilkeän kuningattaren langettamasta unikuoleman kirouksesta tosirakkauden parantavalla suudelmalla *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* -elokuviassa. Ned Schultzin ja Lisa Huetin mukaan amerikkalaisille elokuville onkin tyypillistä, että päähenkilö onnistuu karkaamaan kuolemalta saadakseen palkkiona suudelman

²⁹ Ainoana poikkeuksena voitaisiin pitää *Coco*-elokuvan Ernesto de la Cruzia, joka kokee elokuvassa kaksi kuolemaa. Näistä ensimmäinen tapahtuu, kun hänen oletetaan olevan hyväntahtoinen sivuhahmo. Ernesto ”jatkaa elämäänsä” Kuolleiden maailmassa, jossa hän lopulta kokee toisen ja viimeisen kuoleman paljastuessaan vastustajaksi. Juonenkäänteen takia ensimmäinen kuolema on luokiteltu sivuhahmon kuolemaksi ja toinen vastustajan.

viimeisessä kohtauksessa (Schultz & Huet 2000, 147). Erityistä Lumikin kuolemassa on se, että hänen maatessaan lasiarkussa kuolleena monta kuukautta, hänen ruumiinsa ei osoita minkäänlaisia merkkejä mätänemisestä. Tämä tuo mieleen ajatuksen turmeltumattomasta pyhimyksen ruumiista. Keskiajan kulttuuria tutkineen Ryan McDermottin mukaan katolisuudessa osittaista ruumiin säilymistä pidettiin yhtenä pyhimyksen merkinä (McDermott 2018, 534). 1600-luvulla katolisuudessa määriteltiin, että pyhimyksen ruumiin ei tarvitse olla täysin turmeltumaton. Sen sijaan tärkeänä pidettiin sitä, että ruumiin mädäntyminen oli poikkeuksellisen hidasta. (McDermott 2018, 535.) Lumikin kohdalla mädäntyminen ei ole vain hidasta, vaan täysin pysähtynyt.

Historiantutkija Philippe Arièksen mukaan kuoleman tabuun liittyikin vahvasti se, että kuolema on rumaa ja likaista (Ariès 1981, 569). Lika ja mätä eivät ole tahranneet Lumikin ruumista vaan hänen huulensa pysyvät kirkkaan punaisina kuin merkinä siitä, että hän voisi koska tahansa nousta ylös hauta-arkustaan. Tina Weberin mukaan fiktiivisessä televisio-ohjelmissa ruumiit esitetäänkin siisteinä, seesteisinä ja tahrattomina, kuin vainaja olisi vain nukahtanut (Weber 2013, 50, 53).³⁰

4.1.3 Emotionaalinen reaktio ja käsittely

Tässä luvussa käsittelen muiden hahmojen emotionaalisia reaktioita kuolemaan. Negatiivisilla tunteilla viitataan esimerkiksi suruun, järkytykseen tai vihaan, positiivisilla tunteilla tarkoitan esimerkiksi iloa, riemuitsemista tai helpotusta ja reaktion puute tarkoittaa välinpitämättömyyttä. Tämän jaon tarkoituksena ei ole arvottaa tunnereaktioita, vaan toimia yksinkertaisena erittelynä siitä, millaisia tunteita kuolema herättää. Samalla se paljastaa, kenen kuolemaan reagoidaan esimerkiksi surulla, ilolla tai ei ollenkaan.

Omat tulokseni ovat samoilla linjoilla aikaisempien tutkimusten kanssa siinä, että elokuvissa on eniten negatiivisia reaktioita kuolemaan (Cox & al. 2005, 274; Tenzek & Nickels 2017, 58; Graham & al. 2018, 7). Negatiiviset reaktiot ilmenevät usein suruna, jota kuvataan esimerkiksi itkemällä. Surun ohella muita negatiivisia tunteita ovat järkytys ja kauhu hahmon todistaessa toisen traagista ja yllättävää kuolemaa. Nämä ovat tyypillisiä reaktioita sivuhahmon kuolemaan. Esimerkiksi *Big Hero 6* -elokuvassa Hiro

³⁰ Lisäksi Lumikin unikuoleman kannalta on mielenkiintoista, että Weberin mukaan nukkuminen on aina liitetty kuolemaan länsimaisessa kulttuurissa (Weber 2013, 53).

on veljensä menetettyään täysin lohduton, ja hänellä ei ole tragedian jälkeen hetkellisesti ruokahalua tai kiinnostusta lähteä huoneestaan.

Toiseksi eniten aineistosta löytyi positiivisia reaktioita kuolemiin. Yleensä nämä positiiviset reaktiot ovat vastauksia vastustajien kuolemaan; esimerkiksi viidessä elokuvassa vihollisen kuoleman jälkeen muut hahmot muun muassa hurraavat, taputtavat, nauravat ja riemuitsevat.³¹ Vastaavasti vastustajat voivat reagoida hyvántahtoisten hahmojen kuolemaan positiivisesti – esimerkiksi *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* -elokuvassa ilkeä kuningatar iloitsee Lumikin vaipuessa unikuolemaan.

Vain pieni osa aineistoelokuvieni kuolemista ei aiheuttanut hahmoissa minkäänlaista reaktiota – esimerkiksi *Leijonakuninkaassa* vastustaja Scar syödään elävältä ilman reaktiota muilta hahmoilta. Kahdessa aiemmassa tutkimuksessa reagoimattomuus oli sen sijaan toiseksi yleisin tapa suhtautua kuolemaan (Cox & al. 2005, 274; Tenzek & Nickels 2017, 57). Kuitenkin James Grahamin ja kumppaneiden tutkimuksessa tulokset olivat samalla linjalla omien tulosteni kanssa (Graham & al. 2018, 7). Oman aineistoni elokuvissa esimerkiksi *Notre Damen kellonsoittajassa* vastustaja Frolo kylmästi tappaa Quasimodon äidin. Frolo ei huomioi kuolemaa, mikä korostaa vastustajan tunteettomuutta. *Cocossa* taas vastustaja Ernesto myrkyttää sivuhahmo Héctorin ilman tunteenpurkauksia. Kelly Tenzekin ja Bonnie Nickelsin mukaan tällainen reagoimattomuus voi korostaa ajatusta hahmon mitättömyydestä (Tenzek & Nickels 2017, 61). Oman tutkimuksen perusteella reagoimattomuus on kuitenkin melko marginaalista ja sen tarkoituksena on lähinnä korostaa vastustajan julmuutta. Erityisesti Héctorin kohdalla hahmo on hyvin merkittävä tarinan kannalta ja kuolema ei mitätöi tämän arvoa.

Emotionaalisten reaktioiden rinnalla huomiota herättävää on se, että valtaosa (63,6 %) kuolemista jää käsittelemättä. Yhdenkään vastustajan kuolemaa ei käsitellä, ja jopa puolet sivuhahmojen kuolemista jää käsittelemättä. Sen sijaan päähenkilön kuolema käsitellään. Kun kuolemaa käsitellään, se tapahtuu muun muassa ystävien tuella, kostoyrityksillä, olemalla yksin tai puhumalla vainajalle. Esimerkiksi *Big Hero 6* -elokuvassa Hiro eristäytyy ja haluaa kostaa veljensä kuolemasta vastuussa olevalle miehelle. Myöhemmin

³¹ Elokuvat ovat: 1) *Lumikki ja seitsemän kääpiötä*, 2) *Notre Damen kellonsoittaja*, 3) *Mulan*, 4) *Up – kohti korkeuksia* ja 5) *Coco*.

ystävien tuella Hiro ymmärtää virheensä ja pystyy hyödyntämään rakentavampia tapoja käsitellä menetystä.³² Lisäksi kuolemaa käsitellään kuolemanrituaalien avulla, mihin perehdyn Kuolemanrituaalit Disneyn maailmassa -luvussa.

4.1.4 Kuoleman syy ja oikeutus

Kuoleman syy on jaettu tahattomiin ja tahallisiin. Tahallisessa kuolemassa hahmo kuolee, sillä toinen hahmo tarkoituksella vahingoittaa tai tappaa tämän. Tahaton kuolema taas tarkoittaa vahingon tai sairauden seurauksena kuolemista. (Cox & al. 2005, 273.) Aineistoni elokuvissa hieman yli puolet (54,6 %) kuolemista on tahattomia ja loput (45.5 %) tahallisia. Disneyn maailmassa onkin melkein yhtä todennäköistä kuolla vahingossa kuin tulla jonkun murhaamaksi tai tappamaksi. Esimerkiksi *Cocossa* vastustaja Ernesto de la Cruz myrkyttää ystävänsä Héctorin, kun taas Ernesto kuolee siihen, kun iso kello vahingossa putoaa hänen päälleen. *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* -elokuvassa ilkeä kuningatar myrkyttää Lumikin ja putoaa itse vahingossa salaman iskemänä alas kielekkeeltä.

Omasta tutkimuksestani poiketen kahden aikaisemman tutkimuksen mukaan suurin osa elokuvien kuolemista on tahallisia (Cox & al. 2005, 275; Tenzek & Nickels 2017, 57). Kuitenkin James Grahamin ja kumppaneiden tutkimuksessa, jossa on keskitytty uudempiin elokuviin, todettiin suurimman osan kuolemista olevan vahinkoja (Graham & al. 2018, 8). Kun oman tutkimukseni aineistoksi valikoidut elokuvat jaetaan vuosina 1937–1998 ja 2003–2017 julkaistuihin, tuloksena on, että vanhemmissa elokuvissa valtaosa (70 %) kuolemista on tahallisia. Uusissa elokuvissa tahallisia kuolemia on huomattavasti vähemmän (25 %). Nämä löydökset vahvistavat Grahamin ja kumppaneiden tulosta siitä, että vanhemmissa elokuvissa useimmat kuolemat ovat tahallisia, kun taas uudemmissa elokuvissa kuolemat ovat tyypillisemmin vahinkoja.

Olen jakanut aineiston kuolemat lisäksi oikeutettuihin sekä oikeuttamattomiin. Meredith Coxin ja kumppaneiden mukaan oikeutettu kuolema tarkoittaa sitä, että kuoleva hahmo ansaitsi kohtalonsa rangaistuksena jostakin pahasta teostaan. Epäoikeutetuilla kuolemilla puolestaan viitataan kohtauksiin, jossa kuoleva hahmo ei ole tehnyt mitään väärin. (Cox

³² Positiivisia tapoja käsitellä menetystä ovat muun muassa: 1) ystävien ja läheisten tuki, 2) surun ilmaiseminen, 3) halaaminen sekä 4) positiivisten tavoitteiden asettaminen (Graham & al. 2018, 11).

& al. 2005, 273.) Sekä Coxin ja kumppaneiden että Grahamin ja kumppaneiden tutkimusten perusteella päähenkilöiden ja sivuhahmojen kuolemat ovat aina epäoikeutettuja. Sen sijaan vastustajien kuolemat ovat aina oikeutettuja. (Cox & al. 2005, 275–276; Graham & al. 2018, 8.)³³ Sama ilmenee omassa aineistossani. Koska suurin osa kuolemista on hyväntahtoisten hahmojen kuolemia, valtaosa kuolemista on epäoikeutettuja. Noin kolmasosa kuolemista, eli vastustajien kuolemat, ovat sen sijaan oikeutettuja (ks. Ward 2002, 62). Esimerkiksi *Leijonakuninkaassa* hyväntahtoisen Mufasan kuolema ei ole oikeutettu, mutta vastustaja Scarin on. Katsoja seuraa tarinaa Simban näkökulmasta, joka suree julmasti murhattua isäänsä ja lopulta saa hänelle perimysjärjestyksessä kuuluvan paikan kuninkaana julmana kuvatun Scarin kuoleman jälkeen. Ero oikeutetun ja oikeuttamattoman kuoleman välillä perustuu siihen, kenen näkökulmasta tarinaa kerrotaan ja millaisena hahmon perimmäistä luonnetta pidetään. Hyväksi kuvatut hahmot pystyvät kehittymään ja myöntämään virheensä, toisin kuin tarinoissa esiintyvät täysin pahansuovat vastustajat.

4.2 Poikkeukselliset kuolemat

Tässä luvussa käyn läpi massakuolemia sekä tulkinnanvaraisia kuolemia, joita ei olla käsitelty aikaisemmassa tutkimuksessa. Koska aiempi tutkimus (Cox & al. 2005; Colman & al. 2014; Tenzek & Nickels 2017; Graham & al. 2018) on keskittynyt lähinnä määrälliseen tutkimukseen, vaikeasti kategorisoitavien kuoleman representaatioiden tarkastelu on oletettavasti ohitettu tai on jätetty kertomatta, miten nämä kuolemankuvaukset on mahdollisesti huomioitu. Massakuolemien ja tulkinnanvaraisten kuolemien analysoimisessa tavoitteeni on tuoda esille näitä hankalasti kategorisoitavia, harvinaisempia kuoleman representaatioita, täydentäen aiemman tutkimuksen kuolemankuvaa.

4.2.1 Massakuolemat

Ensiksi analysoin massakuolemia, jotka on kuvattu omassa taulukossaan samalla tapaa kuin yksittäisten hahmojen kuolemat,³⁴ kuitenkin sillä erotuksella, että taulukkoon merkityt kuolemien määrät eivät tässä yhteydessä kuvaa yksittäisiä kuolleita hahmoja,

³³ Tenzekin ja Nickelsin (2018) tutkimuksesta puuttuvat nämä tarkemmat tiedot.

³⁴ Prosentit on laskettu kymmenesosaprosentin tarkkuudella Kelly Tenzekin ja Bonnie Nickelsin taulukon mallin mukaisesti (Tenzek & Nickels 2017, 57).

vaan kuolemakohtausten lukumäärää. Massakuolemat on luokiteltu erikseen yksittäisten henkilöiden kuolemista, sillä yhdessä kohtauksessa voi kuolla kymmeniä tai jopa satoja hahmoja kerralla. Kuten tosielämän massakuolemista (Scanlon & Stoney 2014, 227), niin myös elokuvien kuvauksissa voi olla mahdotonta laskea tarkkaa uhrilukua. Douglas Daviesin mukaan yksi suurimmista ongelmista kuoleman historiassa on se, miten helposti ihmiset tappavat (Davies 2005, 156), mitä myös nämä massakuolemien representaatiot ilmentävät.

Taulukko 2. Massakuolemat

Kategoria	Määrä	Prosentti
Hahmon status		
Päähenkilö	0	0
Vastustaja	3	42,9
Sivuhahmo/Ekstra	4	57,1
Yhteensä	7	100
Kuoleman kuvaus		
Implisiittinen	1	14,3
Eksplisiittinen	6	85,7
Unikuolema	0	0
Yhteensä	7	100
Kuoleman status		
Lopullinen	7	87,5
Palaa samassa muodossa	1	12,5
Palaa eri muodossa	0	0
Yhteensä	8	100
Emotionaalinen reaktio		
Positiivinen	2	25
Negatiivinen	4	50
Ei reaktiota	2	25
Yhteensä	8	100
Kuoleman syy		
Tahallinen	7	100
Tahaton	0	0
Yhteensä	7	100
Oikeutettu	3	42,9
Ei oikeutettu	4	57,1
Yhteensä	7	100

Massakuolemia on yhteensä kolmessa elokuvassa.³⁵ Kaikki kohtaukset liittyvät joko suorasti tai epäsuorasti taisteluihin, mikä on korkeiden uhrilukujen ohella toinen Disney-elokuvien massakuolemia yhdistävä tekijä. Kohtauksissa kuolee eniten sivuhahmoja ja ekstroja (57,1 %) ja loput (42,9 %) ovat vastustajia. Yhteenotoissa ei kuole yhtään päähenkilölle läheistä hahmoa, ja valtaosa kuolevista on jopa katsojille täysin tuntemattomia.

Ensimmäinen esimerkki on *Notre Damen kellonsoittajasta*, jossa vastustaja Frollo liiskaa useita hyönteisiä, jotka hänelle kohtauksessa edustavat romaneita. Kuvaus ei välttämättä ensisilmäykseltä vaikuta keskeiseltä kuolemankuvauksien kannalta, sillä hyönteiset eivät herätä erityistä empatiaa. Tarkemman tarkastelun jälkeen kohtaus kuitenkin osoittautuu merkittäväksi. Frollo kertoo kapteeni Phoebukselle tappaneensa romaneita jo 20 vuoden ajan, mistä huolimatta osa heistä aina selviää. Hän jatkaa kertoen, että romanit piilottelevat salaisessa turvapaikassa ja samalla nostaa ylös kirkon laatan, jonka alta paljastuu kymmeniä hyönteisiä. Phoebuksen kysyessä, mitä he aikovat tehdä asialle, vastauksena Frollo paiskaa laatan takaisin paikalleen tappaen hyönteiset. Reagoimatta hyönteisten kohtaloon Phoebus kyseenalaistaa sen, että hänet kutsuttiin sodasta vangitsemaan romaneita. Frollo reagoi tähän sanomalla tehtävän olevan *todellinen* sota. Kohtaus paljastaa, miten pitkään ja systemaattisesti Frollo on murhannut romaneita. Samalla se kertoo hänen tuhoisasta suunnitelmastaan, minkä ohella romanien rinnastaminen mitättömänä kuvattuihin hyönteisiin kertoo vastustajan maailmankuvasta. Tämän vuoksi kohtauksessa ei sinänsä ole oleellista hyönteisten kuoleminen, vaan miten se symboloi Frollon häikäilemätöntä taistelua romaneita vastaan. *Vaianassa* puolestaan Vaiana ja häntä vastahakoisesti auttava Maui taistelevat merellä pahansuopia merirosvoja vastaan. Yhteenotossa osa vastustajista putoaa mereen, ja lopulta heidän laivansa tuhoutuvat kokonaan surmaten merirosvot. Koitoksesta täpärästi selvinneen Vaianan hurratessa, Maui onnittelee tätä sanoen: ”Congratulations on not being dead girlie.”

Kaikkein tuhoisimmat esimerkit massakuolemista löytyvät *Mulanista*, jossa päähenkilö kohtaa runsaasti kuolemaa sodassa. Massakuolema liitetäänkin usein sotaan (Wyschogrod 1985, 15). Ensimmäisessä kuoleman kohtaamisessa Mulan ja muu komppania saapuvat hunnien polttamaan kylään, josta ei löydy yhtään selviytyjää. Viattomien kyläläisten ruumiita ei eksplisiittisesti näytetä ruudulla, mutta kielekkeen

³⁵ Elokuvat, joissa massakuolema esiintyy, ovat: 1) *Notre Damen kellonsoittaja*, 2) *Mulan* ja 3) *Vaiana*.

takaa paljastuvat toisen sotakomppanian ruumiit. Komppania yritti suojella kyläläisiä, mutta myös sotilaat joutuivat hunnien uhreiksi. Douglas Daviksen mukaan sodassa kuolleiden kohtaloa voidaan pitää uhrikuolemina (engl. *sacrificial deaths*) (Davies 1997, 69). Dramaattisessa kohtauksessa näytetään lukemattomien taistossa henkensä uhranneiden sotilaiden ruumiiden lojuvan maassa. Tämän jälkeen kuvataan Mulanin komppanian järkyttynyttä kenraalia, jonka isä lojuu tunnistamattoman ruumismassan joukossa. Poissa tolaltaan olevan komppanian on jatkettava nopeiden kuolemanrituaalien jälkeen matkaa.

Myöhemmin komppania taistelee hunneja vastaan – Mulan mukaan lukien – räjäyttämällä hunneja tykeillä, mikä kuvataan oikeutettuna aikaisemman verilöylyn takia. Sodalle on yleisestikin tunnusomaista, että vastapuolen sotilaiden ihmishengen arvo nähdään hyvin vähäisenä (Davies 1997, 71). Jättimäisen hunnijoukon lähtiessä juoksemaan komppaniaa kohti, Mulanin komppanian kenraali kehottaa komppaniaa valmistautumaan taistoon: ”If we die, we die with honour.”³⁶ Sankarillista sodassa kuolemista ihannoidaan tosielämässä (Chow & Chan 2005, 29), mikä heijastuu elokuvan kuvaukseen. Sankarikuolemien ihannointia ilmentää myös Mulanin käymä keskustelu isänsä kanssa, jonka mielestä sodassa kuoleminen olisi kunniallista.

Yksittäisten kuolemien kategoriasta poikkeavasti kaikki massakuolemat ovat tahallisia ja yhtä poikkeusta lukuun ottamatta eksplisiittisiä. Lisäksi valtaosa kuolemista on lopullisia; ainoa poikkeus on *Mulanissa*, jossa lumivyöryn alle jääneistä hunneista pieni osa yllättäen nouseekin ylös lumen alta pitkän ajan jälkeen.³⁷ Sen sijaan kuolemien oikeuttamisen logiikka on sama yksittäisten hahmojen kuolemien sekä massakuolemien kohdalla. Kaikkien vastustajien kuolemat ovat oikeutettuja, kun taas sivuhahmojen ja ekstrojen kohtalot on kuvattu epäoikeutettuina. Koska vastustajat aiheuttavat konfliktin, heidän tappamisensa yksilön tai yhteisön puolustamiseksi kuvataan oikeutettuna. Esimerkiksi Mulan lähtee sotaan isänsä puolesta ja tappaa hunneja suojellakseen ystäviään sekä estääkseen Kiinan valloituksen.

³⁶ Kuitenkin viimeisellä mahdollisella hetkellä Mulan onnistuu aiheuttamaan lumivyöryn, tappaen satoja hunneja kerralla.

³⁷ Kohtauksessa annetaan olettaa, että osa hunneista selviytyy hengissä monen tunnin ajan lumen alle hautautuneina. Kyseessä ei siis suoranaisesti ole henkiin herääminen, mutta loogisesti hahmojen olettaisi kuolevan kohtauksessa.

Yksittäisten hahmojen kuolemien ja massakuolemien läpikäymisen jälkeen on tärkeää listata tarkemmat elokuvien hahmojen kuolemiin johtavat syyt. Suurin yksittäisen hahmon kuolemaan tai massakuolemaan johtava syy tai tapaturma on kuolemaan putoaminen (20,7 % *n*: 6). Putoamisen jälkeen toisella jaetulla sijalla ovat murskaantuminen sekä sodassa, vanhalla iällä tai räjähdyksessä kuoleminen (jokainen 10,3 % *n*: 3). Aineistoni vanhemmissa Disney-elokuviissa vanhalla iällä tapahtuvaa luonnollista kuolemista ei esitetä. Kuitenkin uudemmat elokuvat – *Up – kohti korkeuksia* (2009), *Vaiiana* (2016) ja *Coco* (2017) – sisältävät kaikki vanhan naisen kuoleman.³⁸ Nämä kuvaukset ovat täydentäneet Disneyn kuolemankuvaa ja erityisesti *Up – kohti korkeuksia* -elokuva käsittelee perinpohjaisesti tämänkaltaista menetystä. Kolmanneksi yleisimpiä kuolintapoja analysoiduissa elokuvissa ovat ammunta, hukkuminen ja myrkytys (6,9 % *n*: 2). Lisäksi elokuvissa kuvataan lumivyöryn alle jäämistä, elävältä syömistä, seivästämistä, kohtalokasta tönäisyä portaisiin sekä unohtamista (jokainen 3,5 % *n*: 1).³⁹ Aineistoelokuviissa kuoleman syyt ovat siis suurelta osalta poikkeuksellisia (89,7 % *n*: 26) ja luonnollinen kuolema (10,3 % *n*: 3) jää marginaaliin.⁴⁰ Erityisesti massakuolemien kohdalla suuri joukko hahmoja kuolee yllättäen ja järkyttävästi. Lista tarkoista kuolintavoista antaa käsitystä Disneyn kuolemankuvauksen brutaaliuudesta.

4.2.2 Tulkinnanvaraiset kuolemat

Tässä luvussa käsittelem tulkinnanvaraisia kuolemia, joissa katsojalle voi jäädä epäselväksi, tapahtuiko kuolemaa ollenkaan tai lasketaanko kuolevaa ylipäättään ”hahmoksi.” Alan Ackerman huomauttaa artikkelissaan, että esimerkiksi elollistuvat lelut voivat olla fiktiivisten tarinoiden hahmoja, sillä ne ovat kuolevaisia (Ackerman 2005, 897). Tutkimuksessani onkin huomioitu ihmisten, eläinten ja selkeästi elollistettujen esineiden kuolemat. Joissakin representaatioissa jää silti epäselväksi, onko esine tai muu tosielämässä eloton asia elokuvan maailmassa kuolevainen. Nämä potentiaaliset kuolemat täydentävät Disney-elokuvien kuolemankuvaa ja kertovat siitä, kuinka kuvaukset voivat jättää paljon katsojan mielikuvituksen varaan. Aikaisemmissa tutkimuksissa (Cox & al. 2005; Colman & al. 2014; Tenzek & Nickels 2017; Graham &

³⁸ Esimerkeissä ei kerrota, mistä vanhalla iällä kuoleminen johtuu. Kuolema on yksinkertaisesti kuvattu ”luonnollisena elämän loppuna.”

³⁹ Unohtuskuolemalla viitataan *Coco*-elokuvaan, jossa vainajat ”elävät” Kuolleiden maailmassa, kunnes kokevat viimeisen kuolemansa, kun elävät unohtavat heidät.

⁴⁰ Outi Hakola nimittää väkivaltaan tai onnettomuuteen liittyviä kuolemia poikkeuksellisiksi, kun taas sairautteen tai vanhuuteen liittyviä luonnollisiksi kuolemiksi (Hakola 2017, 120).

al. 2018) ei olla käyty keskustelua tällaisista hankalasti kategorisoitavista kuolemakohtauksista. Tulkinnanvaraisten kohtausten lisäksi käsittelen muutamia esimerkkejä oletetuista kuolemista, millä tarkoitan tilanteita, joissa elokuvan hahmo virheellisesti luulee toisen hahmon kuolleen. Tarkastelen myös luurankojen kuvauksia, jotka omalta osaltaan kertovat Disneyn kuoleman representaatioiden monimuotoisuudesta.

Elokuvista löytyy yhteensä 17 kohtausta, joissa jää katsojan tulkittavaksi tapahtuuko kuolema vai ei.⁴¹ Yleensä tulkinnanvaraiset kuolemat koskevat sivuhahmoja tai ekstroja. Esimerkiksi *Bambissa* metsästäjien ampuessa eläimiä jää epäselväksi, kuinka moni eläin lopulta kuolee. Kohtauksessa pölyyää höyheniä, mikä voi viitata linnun kuolemaan. Lisäksi maaorava pakenee koloon, jota ammutaan heti tämän jälkeen. Toisessa kohtauksessa Bambi kiipeää ylös kielekettä tiputtaen metsästyskoirien päälle kiviä, ja jää katsojan tulkittavaksi, selviävätkö koirat tilanteesta. *Notre Damen kellonsoittajan* ja *Mulanin* taistelukohtauksissa ekstrojen kohdalla on epäselvää, ketkä kuolevat ja ketkä selviävät taistosta. Kohtauksissa ei välttämättä selkeästi näytetä kenenkään kuolevan, mutta oletettavasti kaikki eivät selviä väkivaltaisista yhteenotoista. Scott Combs kirjoittaa, että ruudulla tapahtuva kuolema pitää tavalla tai toisella rekisteröidä. Vahvistus siitä, että kuolema on todella tapahtunut voi tapahtua esimerkiksi siten, että elokuvassa kuvataan lähikuvaa ruumiista. Vaihtoehtoisesti kohtauksessa esiintyvä toinen hahmo voi toimia rekisteröijänä reagoimalla kuolemaan. Rekisteröijänä toimivan hahmon tehtävänä on välittää kameralle se, mitä hahmo näkee ja tuntee. (Combs 2014, 19, 33.) Edellä mainitsemisani kohtauksissa kuolemaa ei rekisteröidä millään tavalla, minkä vuoksi kuolemien määrä jää katsojan tulkittavaksi.

Kuten mainitsin, osa tulkinnanvaraisista kuolemista on sellaisia, jossa kuoleva hahmo ei ole ihminen, eläin tai edes selkeästi elollistettu ja inhimillinen esine. Esimerkiksi *Mulanissa* rikkoutuu patsas, jonka sisällä sanottiin elävän lohikäärmeen henki, kun taas *Vaianassa* kuvataan saarien kuolemaa. *Big Hero 6* -elokuvan alussa kaksi ulkonäöltään antropomorfoitua robottia hajoaa robottitaistelussa. Myöhemmin elokuvassa kuvataan, kuinka robotista tulee Hiron läheinen ystävä. Disneyn maailmassa epätavalliset hahmot voivat siis olla yhtä merkityksellisiä kuin ihmiset ja eläimet. Tästä johtuen epätavallisten

⁴¹ Elokuvat, joissa tulkinnanvaraisia kuolemia kuvataan, ovat: 1) *Bambi*, 2) *Notre Damen kellonsoittaja*, 3) *Mulan*, 4) *Karhuveljeni Koda*, 5) *Up – kohti korkeuksia*, 6) *Big Hero 6*, 7) *Vaiana* ja 8) *Coco*.

hahmojen kuolemat voivat olla tärkeänä osana laajempaa kuoleman representaatiota siitä huolimatta, että niitä voi olla ajoittain hankalaa kategorisoida.

Tulkinnanvaraisten kuolemien lisäksi elokuvista löytyy jonkin verran oletettuja kuolemia. Kuten Kelly Tenzekin ja Bonnie Nickelsin tutkimuksessa huomautetaan (Tenzek & Nickels 2017, 59), elokuvissa on kohtauksia, joissa hahmo luulee toista hahmoa virheellisesti kuolleeksi, kun taas katsoja on perillä tilanteen todellisesta luonteesta. Esimerkiksi *Karhuveljeni Kodassa* katsoja ensin todistaa Kenain muodonmuutoksen karhuksi, minkä jälkeen näytetään, että hänen veljensä luulee Kenain joutuneen karhun tappamaksi. Tämänkaltaisia virheellisiä oletuksia löytyy elokuvista yhteensä seitsemän kappaletta, ja niiden tarkoitus on lisätä tarinaan draamaa tai edistää juonta.⁴²

Tulkinnanvaraisten kuolemien kohdalla on huomionarvoista mainita elokuvissa kuvatut luurangot, jotka hyvin konkreettisella tavalla representoivat kuolemaa. Yhteensä viidessä elokuvassa nähdään eläinten tai ihmisten luurankoja.⁴³ Luurangoilla voidaan muun muassa korostaa vastustajan ilkeyttä, kuten *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* -elokuvassa, jossa pahansuovan kuningattaren linnassa kuvataan vankien luurankoja. Kuningatar pysähtyy pilkkaamaan yhtä luurankoa kysyen siltä nauraen, onko tällä jano ja potkaisee tätä kohti maassa olevan tyhjän kupin. Myös *Leijonakuningas* ja *Up – kohti korkeuksia* -elokuvissa anonyymiksi jääneet luurangot kertovat vastustajan häijyydestä. Lisäksi luita nähdään hautausmaalla ja katakombissa, joissa ne luovat ankeaa tunnelmaa.⁴⁴ Vastapainona synkille representaatioille *Cocossa* luurankoja kuvataan Kuolleiden päivän koristeina. Koristeluurangot ovat koomisena osana juhlistamista (Davies 1997, 140) ja saavat näin uuden positiivisen kontekstin. Sen lisäksi, että luurangot toimivat koristeina, ystävällisen näköiset luurangot toimivat keskeisinä hahmoina Kuolleiden maailmassa. Luurangot voivat siis luoda kolkkoa tunnelmaa ja olla vain tuntemattomia ekstroja, joiden tehtävänä on ilmentää vastustajan julmuutta. Päinvastaisesti ne voivat myös olla keskeinen ja jopa eloisa osa tarinaa.

⁴² Elokuvat, joissa kuvataan oletettuja kuolemia, ovat: 1) *Leijonakuningas*, 2) *Notre Damen kellonsoittaja*, 3) *Karhuveljeni Koda* ja 4) *Big Hero 6*.

⁴³ Elokuvat, joissa nähdään luurankoja, ovat: 1) *Lumikki ja seitsemän kääpiötä*, 2) *Leijonakuningas*, 3) *Notre Damen kellonsoittaja*, 4) *Up – kohti korkeuksia* ja 5) *Coco*.

⁴⁴ *Leijonakuninkaassa* nähdään luita elefanttien hautausmaalla ja *Notre Damen kellonsoittajassa* vanhan katakombin seinillä sekä lattialla on kasoittain luurankoja ja kalloja. Hautausmaita käsitellään lisää Hautausrituaalit -luvussa.

Tulkinnanvaraiset kuolemat voivat jättää katsojan pohtimaan, mitä ruudulla tapahtui. Kun muut hahmot tai eksplisiittinen kuvaus jättävät potentiaalisen kuoleman rekisteröimättä, jäävät joidenkin tuntemattomien hahmojen kuolemat epäselviksi. Tämä voi viestiä katsojalle, että joidenkin ekstrojen kuolemia ei kuvata selkeästi, koska ne eivät ole tarpeeksi tärkeitä (ks. Gibson 2001, 307). Fiktiiviset tarinat voivat myös sisältää monenlaisia erikoisia hahmoja, joiden mahdolliset kuolemat ovat moniselitteisiä. Katsoja voi pohtia esimerkiksi sitä, miten sanoitetaan elottoman patsaan rikkoutumista, jos tiedetään, että se olisi voinut mahdollisesti elollistua. Meredith Coxin ja kumppaneiden mukaan epäselvät kuvaukset saattavat olla lapsille hämmentäviä (Cox & al. 2005, 278), minkä lisäksi esitän, että tulkinnanvaraiset kuolemat jättävät mahdollisesti vanhemmatkin katsojat hämilleen.

4.3 Kuolemanpelon käsittely

Tässä luvussa tarkastelen ensin kuolemanpelon kuvausta aineistoni elokuvissa, minkä jälkeen analysoin, miten kuolemaan liittyvällä huumorilla voidaan esimerkiksi käsitellä näitä pelkoja. Michele Aaronin mukaan Hollywood-elokuvissa kuolemanpelko tekee tarinasta viihdyttävän tai jopa hauskan (Aaron 2014, 17). Siten kuolemaan liittyvä pelko lisää Disney-elokuvien viihdearvoa.

4.3.1 Kuolemanpelko

Philippe Ariès argumentoi, että kuolemankäsitelmä on modernina aikana muuttunut tutusta ja kesyistä villiksi ja hirvittäväksi (Ariès 1994, 13). Ajatusta tukee se, että hyvän kuoleman konseptista huolimatta kuolema on useimmille pelottava ja kivulias (Green 2008, 192). Tätä vasten ei ole yllättävää, että kuolemanpelkoa esiintyy elokuvissa huomattavan paljon. Kuolemanpelolla on analysoiduissa elokuvissa kolme olennaista tehtävää, jotka ovat: 1) viedä juonta eteenpäin, 2) oikeuttaa vastustajan kuoleman sekä 3) toimia jännityselementtinä ja viestiä tilanteen vaarallisuudesta. Lisäksi kuolemanpelko ja vaaralliset tilanteet voivat motivoida hahmoja elämään täysillä. Kohdattuaan hengenvaarallisia tilanteita tai menetettyään läheisensä, päähenkilön elämän tarkoitus tai paikka yhteisössä kristallisoituu. Kuolemanpelon teema toistuu jokaisessa elokuvassa, ja sen syynä voi olla muun muassa vastustajan murha-aiheet tai uhkaavat luonnonilmiöt ja

tapaturmat. *Bambissa* kuolemanpelko jopa johtaa erään hahmon kuolemaan, kun metsästyskohtauksen aikana pelokas ja ahdistunut lintu päättää lentää metsästäjiltä karkuun ystäviensä neuvojen vastaisesti, jolloin metsästäjä saa ammuttua linnun taivaalta.

Jokaisessa elokuvassa kuolemanpelko vie jollakin merkittäväällä tavalla juonta eteenpäin. Esimerkiksi *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* -elokuvassa Lumikki on kuolemanvaarassa, mikä aloittaa koko juonen kulun. *Vaianassa* taas saarien kuolema ja kylää uhkaava nälänhätä ajavat Vaianan seikkailulle pelastamaan itsensä ja yhteisön uhkaavalta kohtalolta. Kuolemanpelolla on elokuvien juonien kannalta tärkeä rooli näin senkin vuoksi, että se motivoi monia hahmoista lähtemään erilaisille seikkailuille.

Kuolemanpelon toinen tehtävä, eli vastustajan kuoleman oikeuttaminen, on selkeästi nähtävissä seitsemässä elokuvassa.⁴⁵ Näissä vastustajat poikkeuksetta uhkaavat päähenkilön tai sivuhahmojen henkeä aiheuttaen kuolemanpelkoa, minkä vuoksi vastustajien kuvataan ansaitsevan katastrofaalisen kohtalonsa (ks. Ward 2002, 62; Cox & al. 2005, 273). Erityisesti tahallisten kuolemien kohdalla korostetaan, että vastustaja ansaitsee kuolla. Murhanhimoisen vastustajan tappamista voidaan pitää itsepuolustuksena tai kuolemaan johtanut vahinko voi vaikuttaa jopa onnelliselta sattumalta. *Notre Damen kellonsoittajassa* vastustaja Frolo on juuri tappamassa Quasimodoa ja tämän ystävää Esmeraldaa, kun tämä putoaakin vahingossa kuolemaansa. Kuolema on kuvattu oikeutettuna, ja lopputulema aiheuttaa ystävyksissä helpotuksen tunteita ja positiivisia reaktioita. *Cocossa* vastustaja Ernesto de la Cruzin kuolema on puolestaan tahallinen ja hänen tappamisensa oikeutetaan sillä, että Ernesto yrittää tappaa Miguelin. Tyypillistä on, että vastustaja kuolee yrittäessään tappaa toista hahmoa (Tenzek & Nickels 2017, 59). Myös *Cocossa* vastustajan kuolemaan reagoidaan positiivisesti; Miguelin perhe on helpottunut ja tilannetta seurannut suuri yleisö hurraa ja taputtaa. Reaktiot kertovat siitä, miten Erneston kuolema ei ole pelkästään oikeutettu, vaan se ansaitsee jopa suosionosoituksia.

Kolmantena tehtävänä kuolemanpelolla on toimia jännityselementtinä ja viestiä tilanteen vaarallisuudesta. Esimerkiksi *Mulanissa* iäkäs isä on joutumassa sotaan, ja Mulan näkee tämän harjoittelevan miekkailua. Isä satuttaa vahingossa itseään miekalla ja nousee

⁴⁵ Elokuvat, joissa kuolemanpelolla oikeutetaan vastustajan kuolema, ovat: 1) *Lumikki ja seitsemän kääpiötä*, 2) *Leijonakuningas*, 3) *Notre Damen kellonsoittaja*, 4) *Mulan*, 5) *Up – kohti korkeuksia*, 6) *Vaiana* ja 7) *Coco*.

vaivalloisesti ylös lattialta. Mulan näyttää huolestuneelta, ja katsojalle välittyy kuva, että Mulan pelkää heikkokuntoisen isänsä hengen puolesta. Kohtauksella alleviivataan tilanteen hengenvaarallisuutta. Mieheksi naamioitunut Mulan päättää lähteä sotaan isänsä puolesta minkä seurauksena hän joutuu hengenvaaraan useamman kerran. Sen lisäksi, että Mulan on hengenvaarassa hunnien kanssa taistelllessaan, Mulan on vaarassa menettää henkensä, kun paljastuu, että hän on nainen.⁴⁶ Kuolemanpelko lisää tarinaan jännitystä ja panoksia, sillä epäonnistumisen seuraukset voivat olla kohtalokkaat. Lopulta kuitenkin hengenvaarallisista tilanteista selviäminen antaa Mulanille merkitystä elämään ja hänen asemansa yhteiskunnassa selkenee.

Toisaalta välillä pelko osoittautuu turhaksi, eikä uhkaava kohtaaminen johda kenenkään kuolemaan. Esimerkiksi *Karhuveljeni Kodassa* karhuksi muuttunut Kenai törmää kahteen hirveen. Hirvet pelästyvät Kenaita, joka lopulta saa vakuutettua ne siitä, ettei aio syödä niitä. Kohtauksessa hirvien pelästyminen on kuvattu koomisena, eli kuolemanpelkoa voidaan hyödyntää myös huumorin keinona (Niemi & Schulenberg 2011, 387). Seuraavaksi paneudunkin siihen, millaista kuolemaan sekä kuolemanpelkoon liittyvää huumoria elokuvissa kuvataan.

4.3.2 Kuolemaan liittyvä huumori

Usein kuolemaan liittyy raskaita tunteita, mistä johtuen sen yhteyttä huumoriin voi olla ensiajattelemalta hankalaa erottaa. Silti huumori ja nauraminen voivat auttaa vaikeiden tunteiden kohtaamisessa paitsi elämässä myös mediassa, kuten elokuvien representaatioissa. (Richman 2007, 44.) Analysoiduista elokuvista yhteensä seitsemästä löytyy kuolemaan liittyvää huumoria,⁴⁷ ja huumorin tehtävänä on muun muassa: 1) käsitellä kuolemanpelkoa ja keventää tunnelmaa, 2) korostaa vastustajan ilkeyttä tai 3) kertoa jotakin hahmon tai kulttuurin kuoleman käsityksestä.

Kuten edellisessä aluvuossa mainitsin, kuolemanpelkoa voidaan hyödyntää elokuvissa huumorin keinona. Huumori voidaan kytkeä muun muassa siihen, miten elokuvan hahmo käsittelee potentiaalista kuolemaa. Esimerkiksi *Vaianassa* sivuhahmo Maui on peloissaan

⁴⁶ Naiset eivät saaneet liittyä armeijan taisteluihin ja rangaistuksena petoksesta oli kuolema. Kuitenkin paljastumisen jälkeen Mulania ei mestata kiitoksena komppanian pelastamisesta.

⁴⁷ Elokuvat, joissa on kuolemaan liittyvää huumoria, ovat: 1) *Lumikki ja seitsemän kääpiötä*, 2) *Leijonakuningas*, 3) *Notre Damen kellonsoittaja*, 4) *Mulan*, 5) *Up – kohti korkeuksia*, 6) *Vaiana* ja 7) *Coco*.

ja laulaa aikaisemmin laulamansa kappaleen *You're welcome* melodialla ”What can I say except we're dead soon.” Kohtauksessa Maui siis käsittelee aitoa kuolemanpelkoaan vitsikkäällä tavalla. *Leijonakuninkaassa* Simban ystävät ovat tietoisia alhaisesta asemastaan Jylhämaan ruokaketjussa. He hyödyntävät tätä eräässä kohtauksessa, kun mangusti Timon harhauttaa hyeenoina laulamalla pahkasika Pumban syömisestä vitsikkäästi:

If you're hungry for a hunk of fat and juicy meat, eat my buddy Pumbaa here because he is a treat. Come on down and dine, on this tasty swine. All you have to do is get in line. Are you achin', for some bacon? He's a big pig, you could be a big pig too.

Kuolemaan liittyvä pelko ja ahdistus on normaalia, mutta liiallisena se voi muuttua jopa lamauttavaksi (Niemi & Schulenberg 2011, 387). Vitsailemalla lähestyvistä kuolemasta voidaan tehdä vähemmän pelottavaa tai ahdistavaa (Richman 2007, 44), ja huumorin hetkien kuvataan olevan hahmoille tapa käsitellä kuolemanpelkoa. Hengenvaarallisissa tilanteissa vitsit myös keventävät vakavien kohtauksien tunnelmaa. Esimerkiksi *Up – kohti korkeuksia* -elokuvassa Carlin taistellessa vastustajan, toisen vanhan miehen kanssa, molempien selät jumittuvat kriittisellä hetkellä. Huumori on hahmojen osalta tahatonta, mutta vitsikkään tilanteen kuvaus toimii katsojalle tunnelman keventäjänä.

Kuolemaan kytketyllä huumorilla voidaan myös korostaa vastustajan ilkeyttä. Esimerkiksi *Leijonakuninkaassa* murhaa juoniva Scar vinoilee tietämättömälle Simballe, kuinka tälle varattu yllätys on kuolettava (engl. *to die for*). *Vaianassa* jättiläisrapu Tamatoa puolestaan kertoo, kuinka hän söi oman isoäitinsä ja se kesti viikon, sillä isoäiti oli massiivinen. Tamatoa ilmaisee shokeeraavan asian koomisella tavalla, mikä samalla kertoo tämän empatiakyvyn puutteesta.

Huumori voikin kertoa siitä, miten kyseinen hahmo ymmärtää kuoleman. Esimerkiksi *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* -elokuvassa kääpiöt valmistautuvat tappamaan heidän söngyissään nukkuvan Lumikin, jota he luulevat hirviöksi. Samalla he tekevät tahattomasti humoristisia kommentteja, kuten ”We will kill it dead” ja ”Which end do we kill.” Nämä kommentit kuvastavat sitä, etteivät kääpiöt täysin käsitä kuoleman luonnetta. Kuolemaan liittyvä huumori voi myös representoida tietyn kulttuurin kuolemankäsityksiä. *Cocossa* nähdään meksikolaisen kulttuurin tapaa käsitellä kuolemaa

huumorin keinoin. Huumori on erottamaton osa Kuolleiden päivän estetiikkaa ja tekee kuolemasta helpommin hyväksyttävän (Narvaez 2003, 208, 219). Elokuvasssa kuvataan esimerkiksi koristeluurankoja (esp. *calavera*), jotka symboloivat kuolemaa humoristisella tavalla (Narvaez 2003, 208).

Huumorilla ja vitseillä voi siis olla elokuvissa erilaisia tarkoituksia. Yleisesti ottaen kuolemaan liittyvällä huumorilla voidaan saavuttaa monia positiivisia tavoitteita (ks. esim. Richman 2007; Lester 2012; South & al. 2020). Huumori kuolemasta voi esimerkiksi edistää ihmisten tuntemaa yhteenkuuluvuutta (Richman 2007, 43) tai antaa tilaisuuden puhua vaikeaksi koetusta aiheesta (South & al. 2020, 8). Elokuvien representaatiot hyödyntävät siis sitä, että kuolemaan liittyvällä huumorilla voi olla tällaisia positiivisia tarkoituksia. Toisaalta kuvaukset voivat korostaa hahmon empatiakyvyn puutetta tai ilkeää luonnetta. Kuolemaan liittyvällä huumorilla pyritään kuitenkin ennen kaikkea lisäämään elokuvien viihdyttävyyttä.

4.4 Tappaminen

Kelly Tenzek ja Bonnie Nickelsin tutkimuksessa esitetään, että aikomus tappaa on yksi Disney-elokuvien keskeisistä teemoista. Heidän mukaansa monet hahmot tekevät tappouhkauksia sekä suunnittelevat toisten hahmojen murhaamista. (Tenzek & Nickels 2017, 59.) Sama on ilmeistä omassa tutkimuksessani analysoiduissa elokuvissa, joissa on runsaasti tappouhkauksia, aikomusta tappaa, murhan juonimista sekä niin onnistuneita kuin epäonnistuneita tapon yrityksiä. Olen lyhyesti käsitellyt aihetta Yksittäisten hahmojen kuolemat ja Massakuolemat -lukuissa, mutta koska teema on erittäin merkittävä, käsitelen sitä tarkemmin seuraavissa alaluvuissa Tapot ja murhat sekä Ruuaksi tappaminen.

4.4.1 Tapot ja murhat

Vaikka tilastollisesti murha on melko harvinainen rikos, sitä kuvataan mediassa runsaasti (Spellman 2014, 157). Animaatioelokuvista on löydetty murhia jopa kolminkertaisesti verrattuna draama-, kauhu-, ja trillerielokuvaan (Colman & al. 2014, 3–4). Teeman hallitsevuus näkyy selkeästi omassa tutkimuksessani analysoiduissa elokuvissa, joissa jokaisessa esiintyy aikomus tappaa. Elokuvasssa on yhteensä 62 tapon yritystä, joista 15

onnistuu. Toisin sanoen noin neljäsosalla (24,2 %) yrityksistä on kohtalokkaat seuraukset.⁴⁸ Yhteensä kuolemakohtauksia elokuvissa on 29, joten noin puolet kaikista kuolemista on tappoja.⁴⁹

Kuten James Grahamin ja kumppaneiden tutkimuksen elokuvissa (Graham & al. 2018, 10), myös oman tutkimukseni elokuvissa useimmiten tappajana on vastustaja, joka yrittää surmata päähenkilön tai sivuhahmoja. Vastustajien motiiviksi tappamiselle kuvataan tyypillisesti vallanhimo, statuksen havittelu tai kostaminen. Useimmat yritykset eivät kuitenkaan onnistu. Esimerkiksi *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* -elokuvassa kuningatar yrittää ensin painostaa metsästäjää tappamaan Lumikin tikarilla, mutta metsästäjä ei lopulta kykene tekoon. Saadessaan tietää, että Lumikki on vieläkin elossa, kuningatar päättää hoitaa asian itse. Onnistuessaan tappamisessa vastustajat nauttivat asemastaan vain hetkellisesti. Ilkeä kuningatar nauraa pilkallisesti ja julistaa olevansa maan kaunein, kun Lumikin ruumis lysähtää elottomana maahan. Kuningattarelle ei kuitenkaan jää aikaa nauttia asemastaan, sillä sekä kääpiöt että metsän eläimet ovat juosseet Lumikin avuksi. Hakut käsissään kääpiöt ajavat takaa kuningatarta, joka kuin rangaistuksena teostaan putoaa kielekkeeltä kuolemaansa.

Kuningattaren lisäksi *Leijonakuninkaan* Scar, *Cocon* Ernesto ja *Notre Damen kellonsoittajan* Frolo tappavat viattomia havitellessaan valtaa, suosiota tai ylempää yhteiskunnallista asemaa. Saatuaan tavoittelemansa statuksen, he joutuvat ennemmin tai myöhemmin maksamaan teoistaan omalla hengellään (Ward 2002, 6). Esimerkiksi *Cocossa* Ernesto nauttii suosiostaan kuuluisana muusikkona vielä kuolemansa jälkeen Kuolleiden maailmassa. Lopulta tulee kuitenkin julkisesti ilmi, että hän myrkytti ystävänsä varastaakseen tämän kirjoittamat kappaleet, minkä jälkeen Ernesto liiskaantuu suuren kellon alle ja hänet unohdetaan.

Leijonakuninkaassa puolestaan Scar suunnittelee veljensä murhan päästäkseen itse kuninkaaksi. Hän dramaattisesti sanoo ”Long live the king” ennen kuin pudottaa Mufasan kielekkeeltä alas villinä juoksevan gnu-lauman sekaan tappaen tämän. Simba näkee isänsä syöksyvän kuolemaansa ja juoksee tämän luokse yrittäen nostaa tätä ylös: ”Dad

⁴⁸ Tapon yrityksiin ei ole laskettu tappamista ruuaksi, mikäli tappamisessa syöminen (ei murha tai tappaminen) on ollut etusijalla. Kaikki muut tapon yritykset on laskettu riippumatta siitä, onko uhrina ihminen tai eläin, sillä Disneyn maailmassa eläinten antropomorfisointi on yleistä.

⁴⁹ Noin puolet tapetuista hahmoista on sivuhahmoja tai ekstroja (53,3 % *n*: 8), mutta merkittävä osa on myös vastustajia (40 % *n*: 6). Vain yksi on päähenkilön kuolema (6,7 % *n*: 1).

come on, you gotta get up.” Lohduttomana Simba viimein ymmärtää menettäneensä isänsä ja käpertyy tämän viereen. Outi Hakolan mukaan poikkeuksellisten kuolemien representaatiossa ruumista ruhjotaan usein monella tavalla. Tästä huolimatta samalla pysähdytään kuoleman äärelle ja haetaan intiimiä tunnelmaa (Hakola 2017, 120), mikä kuvaa täsmälleen Mufasan kohtaloa. *Leijonakuningas*-elokuvankin lopulla vastustaja Scar joutuu viimein tilille teostaan, kun hyeenat kääntyvät tätä vastaan ja syövät tämän elävältä. Vastustajien kuolintavat ovat tyypillisesti heille osuvia; esimerkiksi Scar oli tuottanut hyeenaille kärsimystä aiheuttamalla nälänhädän valtakautensa aikana.

Sen lisäksi, että vanhemman menettäminen luo elokuvassa hetkittäistä surullista tunnelmaa, se tuo tarinaan uudenlaisia seikkailuja ja haasteita, kun nuori päähenkilö menettää turvaverkkonsa (Sedney 1999, 317; Davis 2006, 102). Aineistoni elokuvista löytyykin yhteensä kolme esimerkkiä, joissa vastustaja tappaa päähenkilön vanhemman.⁵⁰ Disney-elokuvat ovat täynnä orpoja ja usein vähintään toinen päähenkilön vanhemmista on kuollut jo tarinan alkaessa tai kuolee tarinan aikana (Von Mueller 2001, 180).⁵¹

Onnistuneiden tappojen lisäksi epäonnistuneet tapon yritykset täydentävät elokuvien kuoleman representaatiota. Ne lisäävät tarinaan jännitystä ja vievät sitä eteenpäin. Esimerkiksi *Up – kohti korkeuksia* -elokuvan loppupuolella vastustaja Charles yrittää tappaa Carlin ja tämän ystävän Russellin useampaan kertaan. Ystävyksien keskeiseksi tehtäväksi muodostuu selvitä näistä tilanteista elossa. Tämä tukee Kelly Tenzekin ja Bonnie Nickelsin tutkimuksen tulosta siitä, että aikomus tappaa on keskeistä tarinoiden juonten kannalta (Tenzek & Nickels 2017, 59). Samoin muun muassa *Bambissa* ja *Mulanissa* yhdeksi päähenkilön keskeiseksi tavoitteeksi muodostuu vastustajan jatkuvista tapon yrityksistä selviytyminen, mikä korostaa teeman oleellisuutta.

Vastustajien rinnalla niin päähenkilöt kuin sivuhahmotkin laativat murhasuunnitelmia. Tavallisesti päähenkilöiden ja sivuhahmojen tekemät tapot ja tapon yritykset kuvataan oikeutettuina, sillä ne kohdistuvat henkeä uhkaaviin vastustajiin. *Mulanissa* hunneja vastaan taistelemisen oikeutetaan kuvaamalla ensin hunnien polttamaa kylää ja heidän

⁵⁰ Elokuvat, joissa vastustaja tappaa päähenkilön vanhemman, ovat: 1) *Bambi*, 2) *Leijonakuningas* ja 3) *Notre Damen kellonsoittaja*.

⁵¹ Tutkimukseni elokuvista vain kolmella päähenkilöllä on elossa olevat vanhemmat: 1) *Mulanilla* (*Mulan*) 2) *Vaianalla* (*Vaiana*) sekä 3) *Miguelilla* (*Coco*). Tästä huolimatta *Mulan*, *Vaiana* ja *Miguel* joutuvat kohtaamaan haasteensa ilman vanhempien tukea (ks. Davis 2006, 104).

tappamiaaan viattomia. Elokuvan loppupuolella Mulan yhdessä ystäviensä kanssa onnistuneesti tappaa hunnien johtajan räjäyttämällä tämän ilotulituksilla. Toinen esimerkki hyväntahtoisten hahmojen onnistuneista tappoyrityksistä löytyy *Vaianasta*, jossa Vaiana ystävänsä Mauin kanssa tappaa merirosvoja hukuttamalla heitä. *Up – kohti korkeuksia* -elokuvassa puolestaan Carl itsepuolustuksena yrittää tuloksetta tiputtaa murhanhimoisen vastustajan alas ilmalaivasta.

Oikeutettujen tappojen ja tapon yritysten ohella toinen toistuva tilanne on se, että päähenkilö tai sivuhahmo yrittää tappaa toista hyvää tarkoittavaa hahmoa, koska luulee tätä vastustajaksi. Hyvä esimerkki tästä nähdään *Vaiana*-elokuvassa, jossa Vaiana ja Maui taistelevat laavahirviön kanssa. Taistelun molemmat osapuolet luulevat toisen tarkoittavan paha, kunnes Vaiana viimein tajuaa, että hirviö on todellisuudessa hyväntahtoinen saarijumalatar Te Fiti. Samoin *Notre Damen kellonsoittaja* -elokuvassa sivuhahmo Clopin aikoo hirttää Quasimodon ja Phoebuksen, sillä hän luulee heitä Frollon vakoojiksi. Tyypillisesti tilanteet ratkeavat ennen kuin kukaan kuolee. Ainoa poikkeus on *Karhuveljeni Kodassa*, kun Kenai tappaa karhun, joka myöhemmin paljastuu Kenain uuden nuoren ystävän äidiksi.

Toinen poikkeuksellinen kuvaus löytyy *Big Hero 6* -elokuvasta, jossa Hiro yrittää tappaa isoveljen kuolemasta vastuussa olevan professori Callaghanin. Erikoisen tapon yrityksestä tekee se, että Hiron yritystä ei kuvata oikeutettuna. Toisin kuin esimerkiksi *Up – kohti korkeuksia* -elokuvassa, Hiron motiivina ei ole itsepuolustus vaan halu kostaa. Hiron ystävät saavat lopulta tämän ymmärtämään, ettei kosto ole toimiva tapa käsitellä menetystä.

Elokuville on siis kuvattuna monenlaisia tappoja ja niiden yrityksiä: oikeutettuja ja epäoikeutettuja yrityksiä sekä onnistuneita tappoja. Elokuvien kuolemankuvauksia dominoivat sensaatiomaiset ja väkivaltaiset kuolemat sekä lukuisat tapot ja murhat (ks. Schultz & Huet 2000, 146). Tapon yritykset lisäävät tarinoihin jännitystä ja dramatiikkaa, vievät tarinaa eteenpäin sekä nostavat esille moraalisia kysymyksiä. Seuraavaksi tarkastelen sitä, miten eläinten syömistä oikeutetaan tai kyseenalaistetaan Disney-elokuvissa.

4.4.2 Ruuaksi tappaminen

Elokuvilla on yhteensä kahdeksan kohtausta, joissa syödään eläintä ja kymmenen kohtausta, jossa tuodaan esille aikomus tappaa ruuaksi.⁵² Kuvaukset herättävät huomiota, sillä monissa animaatioelokuvilla päähenkilönä seikkailee eläinhahmo, jota saatetaan toisessa elokuvassa kuvata pelkkänä ruokana. Esimerkiksi Disneyn ja Pixarin kaksi muuta elokuvaa *Ötökän elämää* (*A Bug's Life* 1998) ja *Nemoa etsimässä* (*Finding Nemo* 2003) kertovat eläinten seikkailuista: ensimmäinen muurahaisten ja toinen kalojen. Kuitenkin *Leijonakuninkaassa* ötököistä puhutaan ”kasvisravintona”, ja *Karhuveljeni Kodassa* karhut armotta syövät lohta mahansa täydeltä.

Vaikka eläinten syöminen on useimmiten kuvattu oikeutettuna, tätä logiikkaa selkeästi kyseenalaistetaan kolmessa elokuvassa, yhteensä neljässä eri kohtauksessa. *Karhuveljeni Kodassa* karhut nauttivat kalojen syömisestä, mutta lopputekstien jälkeen asiaa käsitellään humoristisesti. Sivuhahmo Koda katsoo ”kameraan” ja kertoo, kuinka eläinsuojelulakien mukaisesti kaloja ei vahingoitettu elokuvan teossa. Samalla nähdään taustalla karhua pakoon uiva kala, joka huutaa apua. Kiusallisena Koda hymyilee ”kameraan” ja kehottaa ”kameramiestä” lopettamaan kuvaamisen. Kun kuva on mennyt pimeäksi, kuullaan karhun röyhtäisy, joka viittaa siihen, että kala on tullut syödyksi. Kohtauksessa tiedostetaan, että kalat voisivat yhtä hyvin olla Disney-elokuvan pääroolissa. Kalojen syömistä ei kuitenkaan itse elokuvan kontekstissa nähdä sopimattomana tai kyseenalaisteta, päinvastoin kalojen ahmiminen on karhuille hilpeä ja innolla odotettu yhteisöllinen tilaisuus.

Leijonakuninkaassa muiden eläinten syönti on keskeinen osa juonta. Elokuvan päähenkilö Simba on leijona, mutta ironisesti hänen ystävänsä ovat ruokaketjussa tätä alempana. Toinen ystävästä, pahkasika Pumba, jopa melkein joutuu Simban leijonaystävän ateriaksi. Tilanteen jälkeen toinen ystävästä, mangusti Timon huomauttaa ristiriidasta: ”You know her, she knows you. But she wants to eat him, and everybody’s okay with this? Did I miss something?” Osuva kommentti kuitenkin ohitetaan.

⁵² Elokuvat, joissa kuvataan eläinten syöntiä tai aikomusta tappaa ruuaksi, ovat: 1) *Leijonakuningas*, 2) *Mulan*, 3) *Karhuveljeni Koda* ja 4) *Vaiana*.

Kaksi muuta kohtausta, joissa eläinten syömisen oikeutusta kyseenalaistetaan, löytyvät *Vaianasta*. Vaianalla on kaksi lemmikkiä, jotka ovat Pua-possu ja Heihei-kana. Ensimmäisessä kohtauksessa Vaiana maistaa lautaselta possun lihaa ja kehuu sen makua. Pua-possu katsoo Vaianaa surullisena ja Vaiana poistuu vaivaantuneena paikalta eikä pysty selittämään lemmikkipossulleen tämän ja ruuaksi tarkoitetun possun eroa. Eläinten jaottelu lemmikkeihin ja ruokaan onkin sattumanvaraista ja vaihtelee esimerkiksi kulttuurista ja aikakaudesta riippuen (Fitzgerald 2015, 87). Toisessa kohtauksessa kyläläinen ehdottaa Vaianalle, että Heihei tulisi syödä tämän tyhmyyden takia. Vaiana kiusaantuneena puolustaa vähälahjaista kanaansa ja sanoo, että joidenkin vahvuudet piilevät syvällä pinnan alla. Näissä kohtauksissa ristiriitaisuus tiedostetaan, mutta ohitetaan nopeasti huumorilla.

Syöjä voi olla vastustaja tai hyväntahtoinen hahmo, mutta syödyt hahmot ovat kaikki ekstroja. Syömisen oikeutus liittyy vahvasti siihen, että ”uhri” on tuntematon, minkä lisäksi elokuvissa syödyt eläimet ovat sellaisia, joita ei yleisesti pidetä länsimaissa lemmikkeinä. Syömiseen liittyvät kuolemat ovat eksplisiittisiä ja lopullisia. Ainut mahdollinen poikkeus kuvataan *Karhuveljeni Kodassa*, jossa kuolleiden eläinten henkien joukossa on kaloja. Tarinassa ei kuitenkaan erikseen kerrota, että syödyt kalat muuttuvat kuoltuaan hengiksi muiden eläinten tapaan, eivätkä syödyt hahmot missään elokuvassa palaa takaisin tarinaan.

Ruuaksi tappaminen esitetään oikeutettuna, kun syötävä hahmo on katsojalle tuntematon. Oikeutusta rikkovat hetket, joissa lautaselle uhkaa joutua esimerkiksi päähenkilölle tärkeä lemmikki tai ystävä. Aikomus ruuaksi tappamisesta saakin aivan uudenlaisen merkityksen, kun kyseessä ei ole tuntematon ekstra, vaan katsojan rakastama sivuhahmo. Tämä tapahtuu useamman kerran *Leijonakuninkaassa*, jossa erityisesti vastustajat, eli hyeenat, yrittävät syödä Simban ystäviä. Ruuaksi tappaminen ei siis välttämättä aina ole yksiselitteisesti oikeutettua, vaan sitä kyseenalaistetaan useilla eri tavoilla.

4.5 Epätodelliset hetket

Disney-elokuvissa usein toistuvia teemoja ovat Kelly Tenzekin ja Bonnie Nickelsin mukaan muodonmuutokset ja henkiset yhteydet. Muodonmuutoksissa hahmo voi muuttua esimerkiksi ihmisestä eläimeksi tai hengeksi, kun taas henkiset yhteydet ovat

yleensä tilanteita, joissa kuolleen sukulaisen henki ohjaa eläviä. (Tenzek & Nickels 2017, 59–60.) Omassa tutkimuksessani analysoiduissa elokuvissa toistuvat samat teemat ja käsittelen näitä representaatioita tarkemmin seuraavissa alaluvuissa. Ensimmäisessä alaluvussa keskityn henkiin, henkisiin yhteyksiin, muodonmuutoksiin sekä elollistamisiin. Toisessa alaluvussa tarkastelen tarkemmin kuolemanjälkeistä elämää ja maailmoja, missä esimerkiksi kuolleiden henget voivat asustaa.

4.5.1 Henkiset yhteydet, muodonmuutokset ja elollistuminen

Analysoimistani elokuvista kahdeksassa kuvattiin henkisiä yhteyksiä, muodonmuutoksia tai elollistumista.⁵³ Kuten mainitsin, henkisillä yhteyksillä tarkoitetaan tyypillisesti tilanteita, jossa kuolleen sukulaisen henki opastaa, neuvoo tai suojelee päähenkilöä.⁵⁴ Ajatus ei ole uusi; esimerkiksi keskiaikaisessa skandinaavisessa kansanperinteessä uskottiin hyväntahtoisiin henkiin, jotka palaavat auttamaan eläviä esimerkiksi tarjoamalla tukea tai suojelusta. Usein näiden henkien ajateltiin olevan kuolleita sukulaisia, kuten analysoimissani elokuvissakin. (Kanerva & Koski 2019, 16.) Esimerkiksi *Leijonakuninkaassa* Simban edesmenneen isän henki ilmestyy taivaalle purppurassa pilvessä ratkaisevalla hetkellä ja käskee Simbaa palaamaan Jylhämaahan. Mahtipontisen taustamusiikin yltäessä Mufasa näkyy uudesta kuvakulmasta pilvien ja valon ympäröimänä. Hän muistuttaa Simban olevan oikea kuningas, minkä jälkeen Mufasa hiipuu pois näkyvistä. Tapahtuman rohkaisemana Simba palaa Jylhämaahan ottamaan paikkansa, mikä ratkaisee elokuvan keskeisen konfliktin.

Samantyyppinen kohtaaminen nähdään *Vaianassa*, kun Vaiana on epävarma omista kyvyistään. Kuolleen isoäidin henki ilmestyy lohduttamaan Vaianaa ja ohjaa hellästi hänet tekemään oman päätöksensä. Silmiinpistävää on, että isoäiti antaa Vaianalle enemmän toimijuutta itsenäisen ratkaisun tekemiseen, kun taas Mufasa antaa Simballe vain yhden täsmällisen ohjeen. Kuolleiden sukulaisten henget voivat siis antaa niin

⁵³ Elokuvat, joissa kuvattiin henkisiä yhteyksiä, muodonmuutoksia tai elollistumista, ovat: 1) *Lumikki ja seitsemän kääpiötä*, 2) *Leijonakuningas*, 3) *Notre Damen kellonsoittaja*, 4) *Mulan*, 5) *Karhuveljeni Koda*, 6) *Big Hero 6*, 7) *Vaiana* ja 8) *Coco*.

⁵⁴ Kuolleiden hahmojen henget käsitellään tässä luvussa Liminaalitila -luvun sijaan, sillä Disneyn kuvauksissa henget ovat selkeästi kokonaan liittyneet kuolleiden maailmaan. Sen sijaan esimerkiksi Outi Hakolan väitöskirjassa eläväkuolleet kytkeytyvät vahvasti liminaalitilaan (Hakola 2011a, 79). Hakolan analysoimissa elokuvissa eläväkuolleiden ruumiit ovat selvinneet, mutta menettäneet identiteettinsä (Hakola 2011a, 130). Päinvastaisesti Disneyn kuvauksissa kuolleen persoona selviää ja jatkaa olemassaoloaan kuolemanjälkeisessä maailmassa, kun taas ruumis ei.

konkreettisia määräyksiä kuin abstrakteja kehotuksia kuunnella omaa intuitiota. *Karhuveljeni Kodassa* puolestaan kuolleen isoveljen Sitkan henki ei suoranaisesti toimi veljensä Kenain neuvonantajana, mutta muuttaa Kenain karhuksi, jotta tämä voi aikuistua ja saada uudenlaisen näkökulman elämäänsä. Sitkan nähdään varjelevan Kenain matkaa toteemieläimensä kotkan muodossa.

Kuolleiden sukulaisten henget auttavat kriisitilanteessa olevaa päähenkilöä oikeaan suuntaan myös *Mulanissa* ja *Cocossa*. *Mulanissa* kuolleet sukulaiset heräävät rukouksen jälkeen auttamaan Mulania ja päättävät lähettää tälle suojelijan matkaan. Henkiä sisältäville tarinoille onkin tyypillistä, että kuolleet aktiivisesti vaikuttavat elävien maailmaan. *Cocossa* puolestaan Miguel joutuu rangaistuksena Kuolleiden maailmaan, josta edesmennyt suku auttaa tämän takaisin elävien joukkoon. Elokuvassa nähdään myös useampaan kertaan, kuinka elävät ihmiset vaikuttavat suoraan kuolleisiin. On aineistoni elokuville poikkeuksellista, että elävien ja kuolleiden maailmat ovat näin perinpohjaisesti vuorovaikutuksessa toistensa kanssa.

Henkiä sisältävissä elokuvissa yleisintä on, että kuolleen sukulaisten henki yrittää auttaa päähenkilöä seikkailussaan. Elokuvissa on kuitenkin muutamia poikkeuksia. Esimerkiksi *Karhuveljeni Kodassa* kuvataan Kenain kuolleen veljen hengen lisäksi muitakin henkiä. Elokuvan lopussa sivuhahmo Kodan kuolleen äidin henki ilmestyy hyvästelemään Kodan, lohduttaa tätä ja he halaavat. Kodan äidin ja Sitkan hengen lisäksi taustalla nähdään lukemattomia muitakin eläinhenkiä, kuten kaloja, mammutteja ja lintuja. *Cocossa* puolestaan nähdään satoja kuolleita luurankohahmoja kuolleiden sukulaisten ohella. Lisäksi Kuolleiden maailmassa on värikkäitä henkiolentoja *alebrijejä*, joiden tehtävänä on Miguelin sukulaisten mukaan ohjata sieluja matkoillaan. Poikkeuksista huolimatta kuolleilla sukulaisilla on korostetun tärkeä rooli henkiä sisältävissä tarinoissa ja muut henkihahmot toimivat lähinnä ekstroina. Ainoa poikkeus tähän on henkihahmo Ernesto de la Cruz *Cocossa*. Hän paljastuu lopulta olevan Miguelin vastustaja, eikä hyvän tahtoinen sukulainen.

Neljässä elokuvassa nähdään myös muodonmuutoksia, jotka kaikki oleellisesti liittyvät kuolemaan.⁵⁵ Muodonmuutoksia tapahtuu monista eri syistä ja kaikenlaisille hahmoille.

⁵⁵ Elokuvat, joissa kuvataan kuolemaan liittyviä muodonmuutoksia, ovat: 1) *Lumikki ja seitsemän kääpiötä*, 2) *Karhuveljeni Koda*, 3) *Vaiana* ja 4) *Coco*.

Lumikki ja seitsemän kääpiötä -elokuvassa ilkeä kuningatar taikoo itsensä ”vanhaksi eukoksi” voidakseen huijata Lumikkia maistamaan myrkytettyä omenaa. *Karhuveljeni Kodassa* taas nähdään kuolleen veljen Sitkan hengen muuttuvan kotkasta ihmiseksi ja sen jälkeen uudestaan takaisin kotkan muotoon. Lisäksi Sitka muuttaa Kenain karhuksi ja tarinan lopussa hetkellisesti takaisin ihmiseksi. Kenai kuitenkin haluaa olla Kodan tukena, joten keltainen valo ympäröi Kenain, kun Sitka muuttaa hänet takaisin karhuksi. *Vaianassa* isoäidin kuollessa tämä uudelleensyntyy taianomaisesti hehkuvana rauskuna. Myöhemmin, kun Vaiana tarvitsee rohkaisua, hehkuva rausku ui tämän luo ja muuttuu isoäidin muotoon hetkellisesti. *Cocossa* Miguel alkaa Kuolleiden maailmassa ollessaan muistuttamaan enenevissä määrin luurankoa. Samassa elokuvassa nähdään myös, kun Miguelin kanssa seikkaileva katukoira Dante muuttuu alebrijeksi ja saa uuden värityksen sekä siivet.

Muodonmuutokset ovat merkityksellisiä, sillä Kelly Tenzekin ja Bonnie Nickelsin mukaan nämä kohtaukset voidaan nähdä jopa kuolemina. He nostavat esimerkiksi Kenain *Karhuveljeni Kodassa*, joka muuttuessaan karhuksi ”kuolee” ihmistasolla. (Tenzek & Nickels 2017, 55.) Omassa tutkimuksessani tämänkaltaisia muodonmuutoksia ei ole laskettu kuolemiksi, sillä muodonmuutoksesta huolimatta hahmon olemus pysyy samana.⁵⁶ Kuitenkin muodonmuutoskohtaukset liittyvät aina jollain oleellisella tavalla kuolemaan. Muodonmuutokset voivat olla kuolleen uusi ja usein mukautumiskykyinen muoto tai kuollut henki voi olla vastuussa toisen hahmon muutoksesta. Muodonmuutos voi myös olla osana murhasuunnitelmaa tai jopa myöntää hahmolle henkioppaan statuksen.

Muodonmuutokset ovat hahmoille tapa liikkua elävien ja kuolleiden maailmojen välillä. Outi Hakolan mukaan elävät kuolleet rikkovat modernia ymmärrystä elämästä ja kuolemasta kahtena erillään pidettävänä alueena (Hakola 2011a, 261). Samoin henkiset yhteydet ja muodonmuutokset rikkovat tätä ajatusta, koska ne mahdollistavat maailmoiden välillä matkaamisen ja yhteydenpidon vainajan kanssa. Mary Anne Sedney huomauttaa, että yhteyden pitäminen vainajiin on paradoksaalista, sillä se on todellisuudessa mahdotonta. Tästä huolimatta erityisesti menetyksen kokeneet lapset voivat toivoa aitoa yhteyttä vainajaan ja elokuvien kuvaukset voivat luoda lapselle toiveen kuolleen takaisin saamisesta. (Sedney 2002, 286.) Tämän ohella kuolleista

⁵⁶ Eli esimerkiksi *Cocossa* katukoiran Danten muutosta alebrijeksi ei lasketa kuolemaksi.

henkiin herääminen samassa muodossa voi ruokkia ajatusta siitä, että vainajan on mahdollista palata takaisin eloon. Ainoa henkiin herääminen analysoimissani elokuvissa nähdään Lumikin kohdalla, kun tämä monen kuukauden jälkeen nousee arkustaan kirouksen rikkovan prinssin suudelman avulla. Tämän ohella tarinoista löytyy kuitenkin monia kohtauksia, joissa on tilapäisesti epäselvää, onko hahmo kuollut vai pelkästään tajuton. Tällaiset kuvaukset voivat myös luoda katsojalle ajatuksia vainajan takaisin saamisesta.

Muodonmuutoksien ja henkiin heräämisen ohella neljässä elokuvassa nähdään hahmojen elollistumista.⁵⁷ Esimerkiksi patsaat ja gargoili tulevat eloon *Notre Damen kellonsoittajassa* ja kuolleet sukulaiset sekä suojelija Mushu *Mulanissa*. Elollistuvat hahmot ovat sivuhahmoja tai ekstroja, ja useimmiten niidenkin tehtävänä on auttaa päähenkilöä. *Notre Damen kellonsoittajan* alussa kolme puhuvaa patsasta ovat Quasimodon ainoat ystävät ja tukiverkko. Patsaat yrittävät kohottaa Quasimodon itsetuntoa ja kehottavat tätä seikkailemaan kirkon ulkopuolella. Alan Ackermanin vuoden 2005 tutkimuksessa tarkastellaan *Toy Story* ja *Toy Story 2* -elokuvien lelujen elollistumista ja niiden suhtautumista kuolemaan. Kuten lelut *Toy Story* -elokuvissa, myös patsaat *Notre Damen kellonsoittajassa* vaivatta vuorotellen elollistuvat ja muuttuvat takaisin elottomaan olomuotoonsa läpi elokuvan. Nämä kuvaukset tukevat ajatusta siitä, että elävien ja kuolleiden maailmojen rajat ovat luonteeltaan joustavia.

Tarkastellessani elokuvien henkisiä yhteyksiä, muodonmuutoksia sekä elollistumisia, piirtyy selkeä kuva ylimaallisista neuvonantajista, jotka ilmestyvät kriisin aikana. Ratkaisevalla hetkellä kuollut sukulainen tai muu elollistuva sivuhahmo ilmestyy ohjaamaan päähenkilön oikeaa ratkaisua kohti. Kuolleiden ja elävien maailmat ovat siis yhteydessä toisiinsa, esimerkiksi muodonmuutoksien välityksellä. Tämä on yhtäläinen muiden kuolemankuvauksien kanssa, joissa kuolemat ovat luonteeltaan joustavia ja osittain neuvoteltavissa. Seuraavassa luvussa tarkastelen, miten varsinaista kuolemanjälkeistä elämää ja maailmaa elokuvissa kuvataan.

⁵⁷ Elokuvat, joissa kuvataan elollistumista, ovat: 1) *Notre Damen kellonsoittaja*, 2) *Mulan*, 3) *Big Hero 6* ja 4) *Vaiana*.

4.5.2 Kuolemanjälkeinen elämä ja maailma

Kuolemanjälkeisen elämän visuaalinen kuvittelu voi vaihdella kulttuurista toiseen suuresti, mistä huolimatta ajatus siitä, että elävät voivat pitää yhteyttä kuolemanjälkeisessä maailmassa oleviin vainajiin on laajalti jaettu näkemys (Honkasalo & al. 2015, 6). Disney-elokuvien kuvauksissa näytetäänkin vuorovaikutusta elävien ja vainajien välillä. Tällaiset kuolemanjälkeisen elämän representaatiot heijastelevat kulttuurisia arvoja, pelkoja sekä toiveita (Honkasalo & al. 2015, 5).

Yhteensä kuudessa elokuvassa on puhetta tai kuvaa kuolemanjälkeisestä elämästä tai maailmasta.⁵⁸ *Notre Damen kellonsoittajassa* kuolemanjälkeisen maailman representaatiot rajoittuvat vastustaja Frollon mielikuviin, puheisiin ja pelkoihin helvetistä. Tarinan alussa Frollo haluaa hukuttaa vasta vauvaikäisen Quasimodon sanoen arkkipiispalle: ”This is an unholy demon, I’m sending it back to hell, where it belongs.” Arkkipiispa vastaa, ettei Frollo voi piiloutua synneiltään Notre Damen kirkon silmissä. Kertojaäänänen mukaan Frollo tunsi pelkoa sielunsa puolesta ja päätti hyvittää tekonsa kasvattamalla Quasimodon. Kuolemanjälkeisen elämän kuvittelu voikin paljastaa kuolemaan liittyviä pelkoja, ahdistusta tai rangaistuksia (Honkasalo & al. 2015, 5), kuten Frollon esimerkki osoittaa.

Myöhemmin Frollo aikoo polttaa Quasimodon ystävän Esmeraldan roviolla ja ilmoittaa tapahtumaa seuraavalle kansalle, kuinka Frollon pyhä tehtävä on lähettää jumalaton demoni takaisin sinne, minne hän kuuluu. Quasimodo onnistuu pelastamaan Esmeraldan roviolta, mistä johtuen Frollo yrittää tappaa heidät molemmat. Nostaessaan miekkaansa Frollo sanoo: ”And he shall smite the wicked and plunge them into the fiery pit.” Murhayritys kuitenkin epäonnistuu, kun alla oleva gargoili tulee eloon ja Frollo putoaa gargoilin kanssa kirkon alla olevaan laavaan.⁵⁹ Elokuvassa ei konkreettisesti nähdä kuolemanjälkeistä elämää – tai helvettiä. Tästä huolimatta Frollon kuolema, jossa paha saa palkkansa tippumalla kirkosta alas laavaan, voi tuoda katsojan mieleen tyypillistä helvetin kuvastoa.

⁵⁸ Elokuvat, joissa on puhetta tai kuvaa kuolemanjälkeisestä elämästä tai maailmasta, ovat: 1) *Leijonakuningas*, 2) *Notre Damen kellonsoittaja*, 3) *Mulan*, 4) *Karhuveljeni Koda*, 5) *Vaiana* ja 6) *Coco*.

⁵⁹ Laavaa kaadettiin alas kirkosta aiemmin taistelussa Frollon sotilaita vastaan.

Notre Damen kellonsoittaja on ainoa analysoiduista elokuvista, jossa puhutaan helvetistä. Kuten Henkiset yhteydet, muodonmuutokset ja elollistuminen -luvussa tuli ilmi, tyypillisempää on, että kuolemanjälkeisessä maailmassa olevat kuolleiden henget ilmestyvät elävien maailmaan antamaan neuvoja tai suojelua eläville. Esimerkiksi *Leijonakuninkaassa* Simban isä kertoo, kuinka menneisyyden suuret kuninkaats tarkkailevat heitä taivaalta käsin ja toimivat neuvonantajina. *Mulanissa* kuolleiden isovanhempien henget nukkuvat, kunnes Mulanin isoäiti rukoilee: ”Ancestors, hear our prayer, watch over Mulan.” Rukous herättää isovanhemmat ja sivuhahmo Mushun täyttämään tehtävää suvun suojelijoina. Kuolemanjälkeisen elämän merkitys siis monesti rakentuu siitä, että vainajien henget voivat aktiivisesti ja positiivisesti vaikuttaa elävien sukulaistensa maanpäälliseen elämään.

Karhuveljeni Kodassa henget ovat vastuussa niin elävien suojelusta kuin erilaisista muutoksista maan päällä. Tarinan alussa Kenain veli Denahi kertoo, kuinka kylän shamaaninaisen mukaan taivaalla olevat valot, eli esivanhempien henget, ovat vastuussa muun muassa vuodenaikojen vaihteluista ja lasten kasvamisesta aikuisiksi. Myöhemmin tarinassa karhunpentu Koda kertoo Kenaille, että hänen isovanhempansa ovat henkiä ja ovat näin osaksi vastuussa esimerkiksi kuun kierrosta. Henkien tehtävänä on siis hallita elämäntulkua, mistä huolimatta henkiä nähdään vain muutamassa kohtauksessa. Henget näyttävät valoa hohtavien eläinten muodossa, mutta voivat muuttua tarpeen vaatiessa hetkellisesti ihmismuotoonsa. Katsojalle jää kuitenkin mysteeriksi, millainen henkien kuolemanjälkeinen elämä ja maailma konkreettisesti on.

Ehdottomasti syväluotaavin kuvaus kuolemanjälkeisestä elämästä nähdään *Cocossa*, jossa suurin osa ajasta vietetään Kuolleiden maailmassa. Toisin kuin *Karhuveljeni Kodassa*, jossa elävät ovat kuolleiden henkien armoilla, *Cocossa* elävien rooli nousee ratkaisevaksi kuolleiden kannalta. Tämä perustuu Kuolleiden päivän käsitykseen siitä, että elävien teot vaikuttavat suoraan kuolleisiin (Narvaez 2003, 206). Elokuvassa vainajat asuvat erillään elävistä Kuolleiden maailmassa, mutta pääsevät poikkeuksellisesti vierailemaan elävien maailmassa Kuolleiden päivänä, mikäli heidän kuvansa on asetettu elävien maailmassa alttarille. Vierailullaan vainaja voi nähdä elossa olevia läheisiään ja nauttia haudalle tuoduista lahjoista ja ruuista. Jos kuvaa ei ole alttarilla ja elossa olevat läheiset unohtavat vainajan kokonaan, kuollut traagisesti kokee ”viimeisen kuoleman.”

Seikkailullaan kuolemanjälkeisessä maailmassa Miguel oppii Kuolleiden päivän rituaalien ja läheisten muistamisen tärkeyden. Hän ymmärtää, että vainajien kohtalo riippuu elävien muistamisesta, ja muistin pettäessä kuollut läheinen joutuu kohtaamaan pelkoa ja ahdistusta aiheuttavan lopullisen kuoleman. Elokuvat usein ruokkivat turhia kuolemaan liittyviä pelkoja (Niemic & Schulenberg 2011, 388). *Cocossa* esiintyvä ajatus siitä, että kuolleet läheiset ovat riippuvaisia muistamisesta, voi potentiaalisesti aiheuttaa erityisesti lapsissa huolta. Toisaalta *Cocossa* esitetyt suru- ja muistorituaalit, kuten valokuvien esillepano, voivat helpottaa näitä huolia.

Cocossa Kuolleiden maailma toimii ikään kuin jatkeena elämälle ja antaa mahdollisuuden selvittää elämässä kesken jääneet riidat sekä korjata vääryydet. Elokuvassa suuri epäoikeudenmukaisuus on, että vastustaja Ernesto de la Cruz nousi kansan suosioon varastamalla ystävänsä Héctorin kirjoittamat kappaleet, minkä jälkeen Ernesto myrkytti Héctorin. Näin Ernestosta tuli kuuluisa rikas laulaja, jolle yhteiskunnallinen status on kaikki kaikessa. Päinvastaisesti Héctor kuoli vähävaraisena ja hänen perheensä yritti aktiivisesti unohtaa Héctorin, sillä he luulivat tämän hylänneen perheensä. Kuolleiden päivän juhlistamiseen liittyy kuitenkin vahvasti yhteiskunnan valtastruktuurin kyseenalaistaminen (Narvaez 2003, 211), ja Kuolleiden päivänä kansalle paljastuu totuus Ernestosta minkä seurauksena hänen asemansa murtuu. Perinteen mukaisesti hallitsevan luokan valtaa haastetaan (Narvaez 2003, 212), kun ajatellaan Héctorin edustavan alempaa luokkaa ja Erneston vallassa olevia rikkaita ihmisiä.

Cocossa rinnastetaankin vähävaraisuus ja kuolema. Suurin osa Kuolleiden maailmasta on värikästä, valoisaa ja jopa hehkuvaa. Meluisilla kaduilla nähdään elokuvateattereita, juhlia, julkisuuden hahmoja, ilotulituksia ja kauniita taloja. Vahvana kontrastina tälle Kuolleiden maailmassa on unohdettujen kylä, joka on harmaa ja ankea. Kylään on kokoontunut oma yhteisö ihmisiä, jotka ovat melkein unohdettuja ja tästä syystä lähellä lopullista kuolemaa. Todellisuudessa meksikolaisessa kulttuurissa kuolleet eivät ole ahdettuna yhteiskunnan marginaaliin unohdettuina, vaan näkyvänä osana kulttuuria (Narvaez 2003, 209). Todellisuudesta poiketen elokuvassa viimeistä kuolemaa lähestyvät hahmot on eristetty kaupungin laidamalle, eikä Kuolleiden maailmassa anneta kuoleville paikkaa yhteiskunnan keskiössä.

Vaikka Kuolleiden maailmassa jako muodostuu muistettujen ja melkein unohdettujen välille, unohdettujen kylän ränsistyneine taloineen voidaan helposti kuvitella representoivan alemmaa luokkaa. Joskus kuolemaa voidaan pitää jopa tasa-arvoistavana, sillä varallisuudesta ja vallasta huolimatta lopulta kaikki kuolevat (Narvaez 2003, 202). Tästä huolimatta vähävaraisilla ei ole samanlaista mahdollisuutta päästä terveydenhuollon piiriin tai työskennellä turvallisessa työympäristössä, mistä johtuen varakkaat ihmiset elävät keskimäärin pidempään (Narvaez 2003, 219). *Cocossa* taas kuvataan, kuinka varakkaat ja tunnetut ihmiset voivat elää hyvin pitkään, sillä lojaali fanikunta muistelee heitä. Sen sijaan vähävaraiset tuntemattomat ihmiset voivat kohdata lopullisen kuoleman huomattavasti nopeammin. Johanna Sumialan mukaan kaikkien kuolemat eivät päädy julkisuuteen tai herätä erityistä kiinnostusta. Sen sijaan julkisuuden henkilöiden poismeno aiheuttaa ”emotionaalista liikehdintää.” (Sumiala 2010, 28.) Ratkaisuna tähän dilemmaan esitetään se, että jokainen elävä ottaa vastuuta omien läheistensä muistelemisesta.

Disney-elokuvissa kuolemanjälkeinen maailma ja elämä on monipuolista. Se voi esimerkiksi kuvastaa kuolemaan liittyviä pelkoja ja ahdistuksia, kuten *Notre Damen kellonsoittajassa*. Tyypillisesti kuitenkin kuollut sukulainen palaa antamaan elävälle neuvoa, suojelua tai tukea. Ajatus siitä, että kuolleet läheiset ovat aktiivinen osa elävien elämää suojelijoina tai neuvonantajina, tuo elokuvissa merkitystä kuolemanjälkeiselle elämälle. Esimerkiksi *Karhuveljeni Kodassa* Sitkan rooli veljiensä opastajana kuoleman jälkeen antoi hahmolle tärkeän tehtävän. Henkien valta on muutenkin poikkeuksellisen suurta *Karhuveljeni Kodassa*, jossa henget ovat vastuussa esimerkiksi vuodenaikojen vaihdoksista. Perusteellisin kuvaus kuolemanjälkeisestä elämästä ja maailmasta nähdään *Cocossa*, jossa näillä representaatioilla kyseenalaistetaan yhteiskunnan valtarakenteita. Tätä ei kuitenkaan seuraa kokonaisvaltaisempi yhteiskunnallinen muutos, vaan henkilökohtainen vastuunotto omien läheisten muistamisesta kuolemanrituaalien avulla. Elokuvassa muistorituaalit ovat tapa pitää Kuolleiden maailmassa olevia läheisiä elossa. Douglas Daviesin mukaan kuolemanrituaalit liittyvätkin läheisesti ajatuksiin kuolemanjälkeisestä elämästä (Douglas 2005, 57). Seuraavissa luvuissa syvennyn näihin erilaisiin kuolemanrituaaleihin, joilla voidaan esimerkiksi ajatella autettavan henkiä matkalla kuolemanjälkeiseen maailmaan (Narvaez 2003, 201).

4.6. Kuolemanrituaalit Disneyn maailmassa

Johanna Sumialan mukaan kuolema ritualisoituu elämässä monin eri tavoin (Sumiala 2010, 21). Kuolemanrituaalit ovat ihmisille olennainen tapa käsitellä kuolemaa ja sen tuomia sosiaalisia muutoksia niin henkilökohtaisella kuin kollektiiviselläkin tasolla (Sumiala 2013, 91). Rituaalit auttavat menetyksen ja kuolemanpelon käsittelyssä, minkä lisäksi niiden voidaan ajatella auttavan vainajaa kuolemanjälkeiseen elämään (Sumiala 2012, 112). Huolimatta siitä, että rituaalit ovat merkittäviä ihmisille, aiemmat Disney-elokuvien kuoleman representaatiota tarkastelleet tutkimukset eivät ole niihin paneutuneet. On kuitenkin huomioitava, että James Grahamin ja kumppaneiden tutkimuksessa tarkasteltiin kuoleman jälkeisiä selviytymiskeinoja (Graham & al. 2018, 5)⁶⁰ ja Kelly Tenzekin ja Bonnie Nickelsin tutkimuksessa toistuvana teemana pantiin merkille kuoleman jälkeinen suruprosessi (Tenzek & Nickels 2017, 58–59). Kuolemanrituaalit ovatkin tärkeä selviytymiskeino, joka antaa mahdollisuuden prosessoida menetystä yhteisön jäsenten kesken (Davies 1997, 196). Tästä huolimatta selviytymiskeinoja tai suruprosessia tarkastellessa ei ole hyödynnetty rituaalin käsitettä.

Koska kuolemaan liittyvät rituaalit ovat klassinen uskontotieteellinen tutkimuskohde (Grimes 2006, 90; Butters 2020, 202), ne nousevat tärkeäksi tarkastelun kohteeksi tutkiessani elokuvien kuolemankuvauksia. Lisäksi median rituaalien representaatioiden analysoiminen on tärkeää, sillä kuvaukset vaikuttavat katsojien maailmankuvaan ja muokkaavat rituaalista toimintaa tosielämässä (Grimes 2006, 40). Disney-elokuvien representaatioilla onkin huomattava määrä valtaa vaikuttaa katsojiensa ajatuksiin esimerkiksi kuolemanrituaalien tärkeydestä ja suorittamisesta. Seuraavissa alaluvuissa tarkastelen, miten elokuvissa valmistaudutaan kuolemaan rituaalein sekä millaisia vallanvaihdon rituaaleja kuolemasta kuvataan seuraavan. Lisäksi käsittelen erilaisia hautausrituaaleja sekä suru- ja muistorituaaleja. Tärkeäksi havainnoksi nousee toisaalta rituaalien suhteellinen vähäisyys koko aineistossa.

⁶⁰ Selviytymiskeinoilla tutkimuksen yhteydessä tarkoitettiin muun muassa läheisten ja ystävien tukea, surun ilmaisemista, halaamista ja positiivisten tavoitteiden asettamista. Lisäksi tutkimuksessa tuli ilmi negatiivisia keinoja, kuten sosiaalinen eristäytyminen, pakeneminen, kostaminen, liika varovaisuus ja uusien mahdollisuuksien ja kokemusten välttäminen. (Graham & al. 2018, 5.)

4.6.1 Kuolemaan valmistavat rituaalit

Vain kolmesta aineistoni elokuvasta löytyi muutamia kuolemaan valmistavia rituaaleja.⁶¹ Kiinnostavaa on, että murhaan tai tappamiseen valmistavia rituaaleja löytyi elokuvista enemmän kuin muunlaiseen kuolemaan valmistavia rituaaleja.⁶² Tämä tukee ajatusta siitä, että kuolema Disney-elokuvissa on usein yllättävä ja traaginen eikä siihen ei voida erityisemmin valmistautua. Aineistoni uudemmissa elokuvista löytyi yhteensä neljä esimerkkiä kuolemaan valmistavista rituaaleista, ja kaikissa näissä kuvauksissa kuoleva hahmo on iäkäs sivuhahmo.

Up – kohti korkeuksia -elokuvassa Carl käy tapaamassa vaimoaan Ellietä sairaalassa ja tuo tälle lahjana ilmapallon. Ilmapalloilla on erityinen merkitys avioparin elämässä, mikä korostaa eleen symbolista merkitystä. Ellie puolestaan antaa Carlille seikkailukirjansa,⁶³ josta elokuvan lopulla löytyy rohkaiseva viesti: ”Thanks for the adventure – now go have a new one. Love, Ellie.” Pari pitää toisiaan käsistä kiinni ja Carl suutelee Ellien otsaa hellästi. Tärkeiden lahjojen antaminen onkin tyypillinen kuolemaan valmistava rituaali, jossa kuoleva osapuoli tiedostaa lopun lähestyvän (Weeks 2004, 118). Vaikka koskettavassa kohtauksessa ei ole vuorosanoja, annetaan katsojan ymmärtää, että pariskunta tietää Ellien kuolevan. Lahjojen antamisen lisäksi kuvataan Carlin ja Ellien haikeita ilmeitä, ja musiikki muuttuu surulliseksi. Sitä vasten tarkasteluna, että sairaalassa kuoleminen on nykyään länsimaissa yleistä (Heckel & al. 2020, 4527), katsoja voi mahdollisesti samaistua kokemukseen, jossa sairaalassa käydään sanomassa hyvästit läheiselle. Kohtauksessa kuvataan siis tavallisempaa ja realistisempaa kuolemaa.

Vaianasta puolestaan löytyy kaksi isoäidin kuolemaan valmistavaa rituaalia. Isoäidillä on suuri rauskutatuointi selässään ja hän kertoo Vaianalle, kuinka ajattelee tulevansa takaisin rauskuna seuraavassa elämässä. Tatuoinnin ottaminen ja sen merkityksestä puhuminen voidaan nähdä eräänlaisena valmisteluna seuraavaa elämää ja sitä edeltävää kuolemaa

⁶¹ Elokuvat, joissa esiintyy kuolemaan valmistavia rituaaleja, ovat: 1) *Up – kohti korkeuksia*, 2) *Vaiana* ja 3) *Coco*.

⁶² Elokuvat, joissa esiintyy murhaan valmistavia rituaaleja, ovat: 1) *Lumikki ja seitsemän kääpiötä*, 2) *Leijonakuningas*, 3) *Notre Damen kellonsoittaja* ja 4) *Vaiana*. Lisäksi 5) *Mulan* ja 6) *Big Hero 6* -elokuvissa on kohtaus, jossa päähenkilö valmistautuu taisteluun, eli vastustajan tappamiseen. Muun muassa kamppailulajien harjoittelu ja pukeutuminen suojaavaan asuun voidaan nähdä tietynlaisena tappamiseen valmistautumisen rituaalina. Nämä lukuun ottaen yhteensä kuudessa elokuvassa kuvataan tappamiseen valmistavia rituaaleja.

⁶³ Seikkailukirja on Ellien lapsuudesta saakka pitämä kirja, johon hän on tallentanut erilaisia elämän tärkeitä hetkiä ja unelmia.

varten. Myöhemmin perheen kokoontuessa isoäidin kuolinvuoteelle, tämä kannustaa lapsenlastaan lähtemään merille, mutta Vaiana ei halua jättää isoäitiään kriittisellä hetkellä. Rohkaisevasti isoäiti sanoo: ”There is no way you could go that I won’t be with you.” Isoäiti ja Vaiana painavat otsansa yhteen hyvästiksi. Muut ihmiset kertyvät kuolevan ympärille, kun Vaiana päättää lähteä merelle pelastaakseen kylänsä uhkaavalta nälänhädältä. Läheisten kokoontuminen kuolinpedille on perinteinen kuolemanrituaali (Ariès 1981, 603), kun taas tatuointi seuraavan elämän merkinä voi vaikuttaa vieraalta. Kuitenkin elokuvakerronta korostaa tatuoinnin merkitystä kuvaamalla sen vaatimaa pitkää aikaa ja kivuliasta prosessia. Isoäiti on halunnut tatuoida suuren rauskun kuvastamaan tulevaan uudelleensyntymäänsä. Kuolemanrituaalin tarkoitus voikin olla valmistaa kuolevaa kuolemanjälkeiseen elämään (Sumiala 2012, 112).

Viimeinen esimerkki kuolemaan valmistavasta rituaalista on *Cocossa*, jossa sivuhahmo Chicharrón kohtaa lopullisen kuoleman. Lähestyvistä kuolemasta tietoinen Chicharrón pyytää Héctoria soittamaan tälle lempikappaleensa rakkaalla kitarallaan. Héctorin soitettua kappaleen Chicharrón kiittää tätä sanoen, että kappale tuo hänelle muistoja mieleen. Musiikki, kuten taide muutenkin, onkin yksi rituaaliin rinnastuva tapa käsitellä lähestyvää kuolemaa (Butters 2021, 116), minkä ohella hyvien aikojen muistelu voi tuoda lohtua kuolevalle (Weeks 2004, 117). Kohtaus havainnollistaa kuinka muistelu, musiikki ja kuolinvuoteelle kokoontuminen ovat tapoja valmistautua kuolemaan. Elokuvien kuvaukset myös osoittavat, miten hyvästien sanominen tavalla tai toisella on tärkeää ja tapahtuu luontevasti kuolinvuoteen äärellä. Usein hyvään kuolemaan liitetäänkin se, ettei kuolemaa tarvitse kohdata yksin (Sandman 2004, 137). Lisäksi elokuvissa kuolemaan valmistautumiseen voi liittyä tärkeitä symboleja tai tavaroita, kuten tatuointi, ilmapallo, seikkailukirja tai kitara.

Elokuville musiikki toimii myös rituaalisena tapana valmistautua murhaan. Aineistoni elokuvista löytyy yhteensä kolme kohtausta, jossa vastustaja dramaattisesti laulaa päähenkilön tai viattomien sivuhahmojen murhaamisesta. Laulaminen korostaa vastustajan ilkeyttä ja tuo samalla viihdyttävällä tavalla esille julmat aikeet. *Leijonakuninkaassa* Scar laulaa kappaleen nimeltään *Be Prepared*, jossa kirjaimellisesti kehoitetaan valmistautumaan Mufasan murhaan ja sen jälkeiseen vallanvaihtoon. *Vaianassa* taas itsekeskeinen jättiläisrapu Tamatoa esittää mahtipontisen kappaleen, jossa hän uhkaa Vaianan ja Mauin henkeä.

Scarin ja Tamatoan emotionaalisesti kylmistä esityksistä huolimatta musiikki voi olla myös merkityksellinen tapa ilmaista tunteita (Douglas 1997, 57), ja *Notre Damen kellonsoittaja* -elokuvassa Frollo paljastaakin piilotetut tunteensa rukoillessaan Raamatun Neitsyt Mariaa laulamalla: ”Protect me, Maria. Don’t let this siren cast her spell. Don’t let her fire sear my flesh and bone. Destroy Esmeralda. And let her taste the fires of hell. Or else let her be mine and mine alone.” Rukouksessa tulee esille Frollon toive löytää ja polttaa Esmeralda roviolla. Lisäksi Frollo pyytää suojelusta Marialta, sillä hän pelkää Esmeraldan ”viettelevän hänet loitsuillaan.” Laulumuotoon puetulla rukouksella Frollo pyytää tukea ja apua Esmeraldan tappamiseen. Kuten Kuolemanjälkeinen elämä ja maailma -luvussa esitin, Frollolla onkin tapana tehdä uskonnollisia julistuksia ennen kuin yrittää tappaa jonkun. Davies Douglas nimittää kuolemaan liittyviä merkitykselliseksi muodostuneita ilmaisuja performatiiviseksi lausunnaksi (Douglas 1997, 7),⁶⁴ mikä sekin on ymmärrettävissä rituaaliseksi toiminnaksi. Ennen murhayritystä Frollo vetoaa pyhään velvollisuuteen tappaa syntiset ja lähettää heidät helvettiin. Tätä voi pitää tietynlaisena performatiivisena lausuntana, jolla hahmo oikeuttaa itselleen tekojaan ja uskonnollisella julistuksella rituaalisesti valmistautuu tappoon.

Uhkaavien laulujen ja rukousten sijaan *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* -elokuvassa nähdään loitsuja. Ilkeä kuningatar valmistaa valeasuja käsittelevän kirjan reseptillä juoman, joka muuttaa hänet vanhaksi naiseksi. Tämän jälkeen kuningatar valmistaa keitoksen, joka muuttaa tavallisen omenan myrkylliseksi. Kohtaukset kuvaavat noidan huolellista loitsureseptien tekoa. Loitsujen luominen on rituaalinen prosessi (Bailey 2006, 2), jolla valmistaudutaan Lumikin tappamiseen ja kuolemaan. Vastustajat voivat siis valmistautua tulevaan tapon yritykseen heille itselleen merkittävällä ja sopivalla tavalla.

Analysoiduissa Disney-elokuvissa hahmoille harvoin annetaan aikaa valmistautua kuolemaan, mistä syystä elokuvista löytyykin enemmän esimerkkejä kuoleman jälkeisistä rituaaleista. Ainoastaan muutamat iäkkäät sivuhahmot saavat mahdollisuuden valmistautua elämänsä loppuun esimerkiksi antamalla tärkeitä lahjoja läheisilleen, suunnittelemalla kuolemanjälkeistä uudelleensyntymistä, sanomalla hyvästit läheisilleen

⁶⁴ Esimerkkinä performatiivisesta lausunnasta (engl. *performative utterance*) Douglas esittää tavan, jossa brittiläisissä hautajaisissa, kun vainajaa siunataan hautaan, saatetaan lausua fraasi ”We commit his body to the ground, earth to earth, ashes to ashes, dust to dust.”

kuolinvuoteellaan tai muistelemalla hyviä muistoja musiikin avulla. Toisaalta Maija Buttersin tutkimuksessa huomautetaan, etteivät ihmiset välttämättä tosielämässäkään ala valmistumaan kuolemaan, silloinkaan kun he saavat tietää olevansa parantumattomasti sairaita (Butters 2021, 36–37). Disney-elokuvissa vastustajat taas saattavat valmistautua murhaan esimerkiksi laulamalla tai tekemällä loitsuja. Aineistoelokuvissa erityisen kiinnostavia olivat vastustaja Frollon performatiiviset lausunnot, joilla hän yritti oikeuttaa murhayrityksiään. Kuolemaan valmistavien rituaalien representaatiot ovat siis elokuvissa yksinkertaistettuna joko iäkkäiden ihmisten jäähyväisiä, tai tekoja, joilla viholliset ilmaisevat pahansuopia aikomuksiaan. Kuolemaan valmistautumisen tarkastelun jälkeen siirryn analysoimaan elokuvissa kuvattua elämän ja kuoleman välitilaa.

4.6.2 Liminaalitila

Liminaalitila on siirtymäriitin vaihe, jossa yhteisön jäsen on irrottautunut vanhasta asemastaan, mutta häntä ei olla vielä täysin liitetty uuteen asemaan (Van Genneep 1960, 1). Erityisen vahvasti liminaalitila liitetään kuolemaan (Turner 2008, 95), jossa vasta kuolemanrituaalein vainaja liitetään lopulliseen asemaansa. Fiktiivisissä elokuvissa liminaalitilan määritelmää voidaan kuitenkin soveltaa, sillä mielikuvitukselliset kuvaukset avaavat uusia antoisia mahdollisuuksia. Vaikka liminaalitila yleisesti ymmärretään aikana, jolloin vainajaa ei ole rituaalein liitetty kuolleiden maailmaan, fiktiivisten elokuvien yhteydessä se voidaan käsittää myös kirjaimellisena tilana elämän ja kuoleman välillä. Se voi olla tajuttomuuden tai tietoisuuden tila, jossa hahmo ei ole elossa, mutta ei suoranaisesti kuollutkaan. Toisin kuin tosielämässä, Disney-elokuvissa liminaalitila toimii tyypillisesti jännityselementtinä, joka antaa katsojalle toivoa siitä, että hahmo voi mahdollisesti herätä henkiin ja palata tarinaan.

Vaikka suoranaisia kuolleista henkiin heräämisiä analysoiduissa elokuvissa on vain yksi, on tarinoissa lukuisia kohtauksia, jossa on hetkellisesti epäselvää, onko hahmo kuollut vai pelkästään tajuton. Kelly Tenzekin ja Bonnie Nickelsin (2017) mukaan elokuvissa onkin paljon tilanteita, joissa hahmo on lähellä kuolemaa, mutta kuitenkin pelastuu kuin ihmeen tavoin viime hetkellä. Kohtauksissa muut hahmot voivat osoittaa sekä surua hahmon oletetusta kuolemasta että iloa tämän yllättävästä selviytymisestä. Tutkimuksen mukaan epätodelliset hetket voivat luoda katsojalle valheellisen käsityksen siitä, että kuollut voi herätä takaisin henkiin odottamisen ja toivomisen avulla. (Tenzek & Nickels

2017, 58.) Sama teema toistuu oman tutkimukseni elokuvissa. Esimerkiksi *Notre Damen kellonsoittaja* -elokuvassa Quasimodo pelastaa ystävänsä Esmeraldan, jota poltetaan roviolla. Tajuton Esmeralda makaa liikkumattomana, kun Quasimodo yrittää juottaa tälle vettä. Dramaattinen musiikki alkaa soida, ja Quasimodo purskahtaa itkuun. Vastustaja Frollon saapuessa huoneeseen Quasimodo sanoo katkerana: ”You killed her”, ja miltei kahden minuutin ajan katsojan annetaan ymmärtää, että sankaritar on kuollut. Esmeralda kuitenkin virkooa juuri sopivasti viimeiseen taistoon Frolloa vastaan.

Kaikissa analysoiduissa elokuvissa on tilanteita, joissa pää- tai sivuhahmo käy lähellä kuolemaa. Esimerkiksi *Leijonakuninkaassa* isän kuoleman jälkeen Simba makaa liikkumattomana aavikolla, ja haaskalinnut alkavat jopa näykyä tätä ennen kuin uudet ystävät Timon ja Pumba juoksevat paikalle ja pelastavat Simban. *Mulanissa* taas taistelukohtauksen aikana Mulan putoaa ystäviensä kanssa alas jyrkältä kalliolta. Matkassa mukana oleva Mushu huutaa joukkion lähestyessä jyrkännettä: ”We are gonna die, we are gonna die, definitely gonna die, no way we survive this. Death is coming.” Lähestulkoon varmasta kuolemasta huolimatta viimeisellä hetkellä muu komppania onnistuu vetämään ystävykset takaisin turvaan. Ennen satumaista pelastumista yksi komppanian miehistä on jo alkanut itkemään menetystä. Arnold van Gennepin mukaan liminaaltilaa kuoleman yhteydessä edustaakin läheisten sureminen (Van Gennep 1960, 146–147).

Lumikin unikuolema *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* -elokuvassa on hyvä esimerkki tajuttomasta liminaalitilasta. Lumikin tajuttomuuden tila on jo itsessään kiinnostava välitila, mutta sen ohella ratkaisevaa on, että kääpiöt eivät hautaa arkussa makaavaa prinsessaa, vaan valvovat hänen vierellensä jatkuvasti. Van Gennepin mukaan irrottautumisen rituaalit, kuten hautaaminen, ovat tapoja irrottaa henkilö aiemmasta sosiaalisesta asemasta ja kiinnittää hänet uuteen asemaan (Van Gennep 1960, 164). Kääpiöt eivät siis ole valmiita rituaalisesti liittämään Lumikkia kuolleiden maailmaan. Lumikki on näin ollen jäänyt liminaalitilaan, jossa hänen sosiaalinen ja fyysinen asemansa on hämärtynyt – tämä liminaalitila toisaalta antaa Lumikille myös mahdollisuuden palata elokuvan tarinaan. Elokuville tunnusomaisesti liminaalitila on siis tapa lisätä tarinaan jännitystä.

Toinen esimerkki konkreettisesta liminaalitulasta on *Big Hero 6* -elokuvassa, jossa vastustajan tytär jää tajuttomana jumiin portaaliiin. Hänen oletetaan olevan kuollut, mutta lopputaistelun aikana sivuhahmo Baymax-hyvinvointirobotti huomaa elonmerkkejä portaalissa ja tytär pelastetaan. Ennen loppuratkaisun pelastusoperaatiota vastustajan motiivina oli kostaa tyttärensä oletettu kuolema, eli liminaalitila nousee toistuvasti aineistoelokuvien juonien kannalta tärkeäksi elementiksi.

Viimeinen esimerkki konkreettisesta liminaalitulasta nähdään *Cocossa*, jossa Miguel joutuu Kuolleiden maailmaan elävänä. Miguelin tilanne ilmenee hyvin hänen kuolleiden sukulaistensa kommentteista: ”He doesn’t seem entirely dead” ja ”He’s not quite alive either.” Tarinan konflikti perustuu ongelman ratkaisemiseen; tilanne aiheuttaa pelkoa, ahdistusta ja järkytystä niin Miguelille kuin myös kuolleille. Liminaalitulalle onkin ominaista, että se nähdään pelottavana tai pahaenteisenä, sillä se rikkoo yhteisön normaalia struktuuria (Turner 2008, 113). Miguelin viettäessä aikaa Kuolleiden maailmassa, hän alkaa uhkaavasti muistuttaa luurankoa yhä enemmän, minkä vuoksi vaarana on, että hän jää pysyvästi Kuolleiden maailmaan. Robert Hertzin mukaan ruumiin muuttuessa pelkiksi luiksi, jäänteet muistuttavat kuolleista esivanhemmista, jolloin vainajan sielu voi liittyä kuolleiden yhteisöön (Hertz 1960, 83). Miguel välttää tämän kuolleiden yhteisöön liittymisen täpärästi, kun hän onnistuneesti palaa elävien maailmaan viimeisellä mahdollisella hetkellä. Hetkellisesti liminaalitulasta rikkoma yhteiskunnan normaali järjestys ja harmonia saavutetaan, kun elävien ja kuolleiden alueet jaetaan oikeaoppisesti. Kuolemanrituaalit ovat oleellisia järjestyksen palauttamisessa. Miguelin palatessa kotiin hän varmistaa, että Kuolleiden päivän rituaalit toteutetaan kunnolla. Nämä kaksi maailmaa rajataan rituaaleilla, joilla kuolleet liitetään kokonaisvaltaisesti Kuolleiden maailmaan.

Näiden yliluonnollisten kohtausten lisäksi elokuvissa on paljon esimerkkejä tilanteista, jossa kuollutta ei ole vielä rituaalisesti saatettu seuraavaan vaiheeseen tai tätä ei tehdä ollenkaan. Veikko Anttonen mukaan saattaminen tapahtuu kuolemanrituaalien avulla ja prosessissa erityisen tärkeäksi nousevat hautausriitit (Anttonen 1999, 15–16, 30). Tästä huolimatta vain murto-osa (13,8 % n : 4) elokuvien kuolevista hahmoista saa hautajaiset. Esimerkiksi *Bambissa* äidin traagista kuolemaa ei käsitellä ollenkaan eikä hahmoa liitetä kuolleiden maailmaan kuolemanrituaalien avulla. Valtaosa elokuvien hahmojen kuolemista jää siis rituaalinäkökulmasta tarkasteltuna keskeneräisiksi.

Elokuissa liminaalitalan keskeneräisyys taas mahdollistaa uudenlaisten yhteisöjen muodostumisen. Victor Turnerin mukaan näissä *communitaksissa* rituaalit voivat hajottaa ja muuttaa yhteisöjä sekä luoda uudenlaista yhteisöllisyyttä ja järjestystä (Turner 2008, 96–97). Tästä selkeä esimerkki nähdään *Up – kohti korkeuksia* -elokuvassa, jossa vaimonsa menettänyt Carl joutuu seikkailulle reippaan partiopoika Russellin kanssa. Carl on ensin vastahakoinen Russellia kohtaan ja kaipaa vaimonsa seuraa. Lopulta Carl muodostaa tärkeän suhteen Russelliin sekä matkalla mukaan liittyneisiin eläimiin. Uusista ystäväistä muodostuu Carlille uudenlainen perhe, joka tarjoaa hänelle erilaisen mallin yhteisöllisyyteen ja elämän järjestykseen. Samankaltaista uuden yhteisön luomista tapahtuu *Bambi*, *Leijonakuningas*, *Notre Damen kellonsoittaja*, *Karhuveljeni Koda*, *Big Hero 6* ja *Coco* -elokuissa. Uusien yhteisöjen luominen läheisen kuoleman jälkeen on siis melko tyypillistä aineistoni elokuvissa.

Tarinat ovat pullollaan erilaisia liminaalitulojen muotoja; ne toimivat tyypillisesti jännityselementtinä, joka antaa toivoa hahmon mahdollisesta henkiin heräämisestä. Ne voivat olla kirjaimellisia tajuttomuuden tai tietoisuuden tiloja elämän ja kuoleman välillä. Monesti hahmot käyvät myös lähellä kuolemaa, mutta pelastuvat ihmeen tavoin, kun muut ovat mahdollisesti alkaneet jo surra menetystä. Mikäli hahmon kuolema on kuitenkin lopullinen, vainajaa harvoin liitetään kuolemanrituaaleihin lopulliseen sosiaaliseen asemaansa. Juonen kannalta merkittävää on, että kuoleman jälkeinen liminaalitala rikkoo normaalin yhteisön struktuurin ja mahdollistaa uusien *communitaksien* luomisen. Aiheuttamansa surun lisäksi kuolema Disneyn maailmassa voi tarjota mahdollisuuden rakentaa merkityksellisiä ystävyysuhteita ja saada uusia kokemuksia. Seuraavassa kappaleessa perehdynkin tarkemmin siihen, millaisia vallan- ja sosiaalisen aseman vaihdoksia kuolemista voi seurata.

4.6.3 Vallanvaihdon rituaalit

Yhteensä kuudesta aineistoni elokuvasta löytyy kuolemanjälkeisiä vallanvaihtoja sekä niihin liittyviä rituaaleja.⁶⁵ Vallanvaihto tapahtuu, kun tärkeässä asemassa olevan hahmon kuoleman jälkeen joku muu ottaa hänen paikkansa. Elokuissa on myös epäonnistuneita

⁶⁵ Elokuvat, joissa tapahtuu kuolemanjälkeisiä vallanvaihtoja ja niihin liittyviä rituaaleja, ovat: 1) *Leijonakuningas*, 2) *Notre Damen kellonsoittaja*, 3) *Karhuveljeni Koda*, 4) *Up – kohti korkeuksia*, 5) *Big Hero 6* ja 6) *Coco*.

vallanvaihdon yrityksiä; *Lumikki ja seitsemän kääpiötä* -elokuvassa ilkeän kuningattaren motiivi Lumikin murhaamiseen on päästä maan kauneimmaksi. Yrittäessään murhata Lumikkia hän kuitenkin ironisesti kuolee pukeutuneena vanhan naisen valepukuun ennen kuin pääsee kunnolla nauttimaan havittelemastaan asemasta. Vastustajan motiivina on usein tietyn aseman tai vallan havittelu. Esimerkiksi *Mulanissa* Shan Yu ja muut hunnit yrittävät valloittaa Kiinan ja syöstä keisarin vallasta.

Selkeimmät esimerkit vallanvaihdon rituaaleista löytyvät *Leijonakuningas*-elokuvasta. Murhattuaan Jylhämaan kuninkaan, vastustaja Scar kertoo suru-uutisista muille leijonille ja julistaa asemansa uutena kuninkaana: ”So it is with a heavy heart that I assume the throne. Yet out of the ashes of this tragedy we shall rise to greet the dawning of the new era, in which lion and hyena come together in a great and glorious future.” Tämän julistuksen jälkeen Scar kävelee kuninkaan suurelle kielekkeelle, ja leijonat sekä hyeenat toimivat todistajina yllättävälle vallanvaihdolle. Robert Hertzin mukaan heti kuninkaan kuoleman jälkeen onkin helpoin kaapata valta, sillä hallitsijan kuolema tekee yhteisöstä hetkellisesti haavoittuvaisen (Hertz 1960, 49).

Scar joutuu lopulta vastaamaan teoistaan, kun oikea perillinen Simba palaa aikuistuttuaan takaisin Jylhämaahan. Tämä johtaa yhteenottoon Simban ja Scarin välillä, jonka seurauksena Scar kuolee ja Simba ottaa paikkansa kuninkaana. Jälleen muut leijonat katsovat, kun uusi kuningas kävelee kielekkeelle mahtipontinen musiikki taustalla pauhaten. Taivaalta kuuluu Mufasan hengen ääni, joka sanoo ”Remember”, ja Simba karjaisee kuin merkinä uudesta vallan aikakaudesta. Toimitusta seuraavat leijonat karjaisevat Simballe takaisin juhlistaen uutta kuningasta.

Leijonakuninkaan selkeiden vallanvaihdon rituaalien lisäksi aineiston elokuvista löytyy useita kuolemanjälkeisiä sosiaalisen aseman vaihtoja. *Notre Damen kellonsoittaja* -elokuvassa vastustaja Frollon kuoltua kansa hyväksyy aikaisemmin hyljeksityn Quasimodon joukkoonsa. Väkijoukko huutaa: ”Three cheers for Quasimodo!” riemuiten ja nostaa sankarin ilmaan. Toinen huomattava sosiaalisen aseman vaihto tapahtuu *Up – kohti korkeuksia* -elokuvassa, jossa Carlin jäätyä leskeksi kuvataan, kuinka uudenlainen yhteisöllisyys alkaa muodostua tämän elämään. Aiemmin Carlin sosiaalinen elämä pyöri vaimonsa Ellien ympärillä, mutta Ellien kuoleman jälkeen Russellista muodostuu Carlille kuin oma lapsenlapsi. Sosiaalisen aseman vaihtoa konkretisoi kohtaaminen elokuvan lopulla,

kun partiomerkkien jakamistilaisuudessa Carl antaakin Russellille ”The Ellie patch” -pinssin, jonka Ellie antoi Carlille, kun he tapasivat lapsina. Carl korostaa tilanteen arvokkuutta sanomalla: ”I would like to award you the highest honor I can bestow, The Ellie patch.”

Joskus tärkeän henkilön menetys voi hajottaa sosiaalisen elämän, mistä johtuen elämä voi vaikuttaa menettäneen merkityksensä (Davies 1997, 16). Elokuissa tärkeän henkilön menetys luo hahmoille sosiaalisen tyhjiön, joka voidaan täyttää luomalla uusi merkittävä suhde toiseen hahmoon (ks. Harrington 2015, 131). Tällä ei kuitenkaan yritetä mitätöidä tai täysin korvata aiempaa suhdetta. Esimerkiksi *Karhuveljeni Koda* -elokuvassa sivuhahmo Koda ei voi saada uutta äitiä, mutta veljellinen suhde Kenaihin tuo hänelle tarvittavaa turvaa ja rakkautta. Samoin *Big Hero 6* -elokuvassa veljen menetyksen jälkeen veljen ystäväistä muodostuu Hiroille tärkeä tukiverkko.

Sekä *Karhuveljeni Koda* että *Big Hero 6* -elokuissa veljen traaginen kuolema kasvattaa päähenkilöä henkisesti, minkä ansiosta he voivat omaksua uuden tärkeän asemansa. *Karhuveljeni Kodassa* Kenai pystyy astumaan uuteen rooliinsa Kodan varjelijana, sillä Sitkan kuoleman seurauksena tämä sai kasvattavia kokemuksia. *Big Hero 6* -elokuvan lopulla traumaattisista kokemuksista kypsynyt Hiro ryhtyy uusien ystäviensä kanssa supersankareiksi auttaakseen muita ja sanoo: ”The good thing is my brother wanted to help a lot of people and that’s what we are gonna do.” Kun kuolema on yllättävä, esille nousee usein kysymys siitä, *miksi* joku on kuollut (Davies 1997, 69). Kun Kenai ja Hiro antavat merkitykset veljiensä kuolemille, heidän on helpompi hyväksyä kuolemat (Sandman 2004, 44). Molemmat hahmot antavat veljiensä kuolemille merkitykset tehdessään yhteisöistään turvallisempia.

Viimeinen esimerkki on *Coco*-elokuvasta, jossa hyväntahtoinen muusikko Héctor viimeinkin saa haudan takaa ansaitsemansa arvostuksen, kun yhteisö saa tietää suosittujen kappaleiden olevan alun perin hänen, eikä vastustaja Erneston, kirjoittamia. Tämän seurauksena yhteisö päättää tietoisesti unohtaa Héctorin murhanneen Erneston ja tämän mausoleumin patsaaseen ripustetaan kyltti, jossa lukee ”unohdettu.” Sen sijaan Héctorin kirjeitä ja lyriikoita on kehystetty tämän talon seinälle, ja niiden eteen on kokoontunut matkaoppaan johdolla kiinnostunut ihmisjoukko. Kuolemanjälkeiset vallanvaihdot voivat siis olla sosiaalisen aseman muutoksia, joissa korjataan aikaisempi vääryys,

rakennetaan uudenlaista yhteisöllisyyttä tai hyväksytään tärkeä vastuutehtävä. Ne voivat myös olla kirjaimellisia vallanvaihtoja, kuten hallitsijan seuraajan virkaanastujaiset.

4.6.4 Hautausrituaalit

Hautausrituaalit ovat yksi tärkeimpiä kuoleman siirtymäriittejä. Veikko Anttonen mukaan hautausriitit ovat jopa universaalisti kuolemaan liittyvien käytäntöjen ”perustavin instituutio” (Anttonen 1999, 30). Tästä huolimatta paljon kuolemaa sisältävät amerikkalaiset elokuvat kuvaavat hautajaisia vain marginaalisesti (Schultz & Huet 2000, 142). Sama ilmiö näkyy tutkielmassani analysoiduissa elokuvissa, joista vain neljässä elokuvassa kuvataan hautajaisia ja kolmessa nähdään hautausmaa.⁶⁶

Lumikki ja seitsemän kääpiötä -elokuvassa heti Lumikin kuoleman jälkeen kääpiöt järjestävät kotonaan ruumiinvalvojaiset. Lumikin ruumis on harkitusti asetettu sängylle, jonka ympärille on aseteltu valkoisia kynttilöitä sekä kukkia. Taustalla soiva urkumusiikki konkretisoi surijoiden menetystä (Koski 2018, 4) kääpiöiden ja metsäneläinten itkiessä vuolaasti. Perinteisesti ruumiinvalvojaiset järjestetäänkin kuolemaa seuraavana yönä, jolloin läheiset kerääntyvät ruumiin ympärille. Aamulla ruumis suljetaan arkkuun, jotta se voidaan haudata. (Huntington & Metcalf 1979, 190.) Kääpiöt poikkeavat perinteestä, sillä he eivät raaski haudata Lumikkia tämän kauneuden takia. Lumikin kauneuden esitetään olevan suorassa yhteydessä siihen, että hänen ruumiinsa ei ala mätänemään. Douglas Daviesin mukaan kuolemanrituaalit eivät ole tärkeitä vain sosiaalisesta, vaan myös biologisesta näkökulmasta. Mätänevä ruumis ei ainoastaan haise vaan on lisäksi visuaalisesti häiritsevä eläville. (Davies 1997, 5.) Kuitenkin Lumikin poikkeuksellisen unikuoleman takia hänen ruumiinsa pysyy muuttumattomana ja kääpiöt päättävät ikuisesti valvoa vainajan vierellä.

Ensimmäisen surutilaisuuden jälkeen Lumikki on asetettu kääpiöiden tekemään läpinäkyvään lasiarkkuun. Hyvään kuolemaan tyypillisesti kuuluukin ruumiin mietitty asettelu (Engelke 2019, 32).⁶⁷ Kääpiöt ja eläimet tuovat kukkia arkun ympärille ja polvistuvat sen äärelle. Ystävykset ovat jatkaneet melkein vuoden ajan väsymättä

⁶⁶ Elokuvat, joissa kuvataan hautajaisia, ovat: 1) *Lumikki ja seitsemän kääpiötä*, 2) *Karhuveljeni Koda*, 3) *Up – kohti korkeuksia* ja 4) *Big Hero 6*. Elokuvat, joissa kuvataan hautausmaata, ovat: 1) *Leijonakuningas*, 2) *Notre Damen kellonsoittaja* ja 3) *Coco*.

⁶⁷ Kohtauksessa kääpiöt yrittävät tehdä Lumikin äkillisestä ja ”huonosta” kuolemasta (ks. Hakola 2017, 125–126) kuolemanjälkeisten rituaalien suorittamisen osalta hyvää.

rituaalin toimittamista, ja suremisesta on muodostunut heidän elämiensä keskipiste. Lumikin pitkittyneet ruumiinvalvojaiset toimivat viimeisenä miljöönä ennen onnellista loppua – kuolema on viimeinen este, joka pitää päihittää. Tilaisuutta ei välttämättä voida suoranaisesti pitää hautajaisina, sillä ruumiin hautaaminen ei ole kääpiöiden suunnitelmissa. Silti ruumiin äärelle suremaan kokoontuminen, urkumusiikki, kynttilät, kukat ja arkku viittaavat vahvasti hautajaisiin. Tilaisuutta voikin kuvata ruumiinvalvojaisten lisäksi keskeneräisinä hautajaisina.

Toinen hautajaisrituaalien representaatio löytyy *Karhuveljeni Kodasta*, jossa kuvataan päähenkilön veljen Sitkan hautajaisia. Kuoleman jälkeen nähdään pimeällä vuorella soihtuja kantavia kyläläisiä, jotka kokoontuvat yhteen vuorelle hautajaisia varten. Merkittävää on, että paikalla ei ole ruumista, mikä viittaa siihen, ettei ruumista löydetty vedestä traagisen kuoleman jälkeen.⁶⁸ Sen sijaan veljet tuovat shamaaniniaiselle Sitkan seipään, kotkatoteemin ja eläimen sarvet. Tavarat on kääritty kankaaseen ja shamaaninainen ripottelee jotakin niiden päälle, minkä jälkeen ne poltetaan suuressa nuotiossa. Veljekset seisovat nuotion vierellä, kun shamaaninainen korottaa kätensä ja tulesta nousee pieniä valopalloja ylös revontulia kohti. Hautausrituaali liittää hengen kuolleiden maailmaan (Hertz 1960, 54), mitä ilmentää myös taustalla kuuluva mahtipontinen musiikki.

Kolmas hautajaisrituaalin kuvaaminen nähdään *Up – kohti korkeuksia* -elokuvassa, jossa surraan Carlin vaimon kuolemaa. Lumikin ruumiinvalvojaisten tavoin on kyseenalaista, voidaanko kohtausta laskea suoranaisesti hautajaisten kuvaamiseksi, sillä katsoja näkee vain Carlin yksin istumassa kirkossa hautajaisten jälkeen. Edes arkkua tai urnaa ei näy, sillä se on luultavasti kannettu jo pois. Kohtauksessa korostetaan Carlin yksinäisyyttä ja tyhjää oloa, minkä Ellien poismeno on aiheuttanut. Kuolema ei ole yksilöllinen tapahtuma, vaan perheen ja läheisten yhteinen (Ariès 1981, 603) ja erityisesti kuolemanrituaaleissa korostuu yhteisön merkitys (Davies 1997, 17). Hautajaisissa on usein merkityksellistä yhdessäolo ja lähteisten tuki, mikä puuttuu täysin Carlilta. Tämä on tehokasta tarinankerrontaa, sillä se nostattaa katsojassa empatiaa yksinjäätynyttä vanhusta kohtaan. Vaikka kohtauksessa ei kuvata suoranaisesti rituaalia, vaan sen jälkeistä olotilaa ja rituaalin paikkana toiminutta kirkkoa, kuvaus toimii merkinä hautajaisten pitämisestä.

⁶⁸ Sitka tippui jääkielekkeeltä alla olevaan veteen, josta veljekset yrittivät löytää tätä.

Viimeinen esimerkki hautajaisrituaalista löytyy *Big Hero 6* -elokuvasta, jossa näytetään muutaman sekunnin pituinen pätkä päähenkilön veljen Tadashin hautajaisista. Suriijat seisovat sateessa haudan äärellä melankolisen musiikin soidessa. Hautajaisväki on pukeutunut mustiin, joka representoi monissa kulttuureissa kuolemaa (Huntington & Metcalf 1979, 45) ja on symbolinen tapa osoittaa surua (Hertz 1960, 27). Hautaamisen jälkeen on järjestetty kahvittelut, jonne läheiset ja ystävät ovat kokoontuneet suremaan menetystä. Arnold van Gennepin mukaan tällaisen tilaisuuden tarkoituksena on tuoda läheisen kuolemasta selviytyneet yhteen (Van Gennep 1960, 164). Kohtauksessa kuvataan, kuinka Tadashin ystävä tuo tädille kupin juotavaa ja kaikki ovat hiljaisia ja apeita. Vaiteliaisuudesta huolimatta pienet eleet ja yhdessäolo kuvataan lohduttavina. Kontrastina yhdessäololle näytetään, kuinka Hiro istuu yksin portailla ja menee huoneeseensa, mikä kuvastaa, että hän sulkee tukiverkkonsa ulkopuolelleen. Hautajaisten kuvaukset ovat elokuvissa tyypillisesti haikeita ja lyhyitä. Tilaisuudet toimivat oikeastaan vasta alkuna eloonjääneiden hahmojen suruprosesseille, joita elokuvan aikana käsitellään.

Hautausrituaalien kuvausta täydentävät myös katkelmat hautausmailta, jotka paljastavat ihmisten arvostuksia ja uskomuksia (Pajari 2018, 5). *Leijonakuninkaassa* elefanttien hautausmaaksi kutsuttu paikka on kuvattu pelottavana, sillä se on vaarallisten hyeenojen aluetta. Mystisellä hautausmaalla, jota koristavat suurien elefanttien luut, leijonat ovat hyeenoille vapaata riistaa. Hautausmaa on siis kuvattu kiellettyä, hengenvaarallisena alueena. Myös *Notre Damen kellonsoittajassa* ankean ja jopa aavemaisen näköinen hautausmaa toimii jännityselementtinä, josta löytyy salaovi romanien piilopaikkaan. Piilo on vanha katakombi, jonka seinillä ja lattioilla on kasoittain kalloja ja luurankoja. Vaikka katakombi toimii syrjittyjen ja alistettujen romanien turvapaikkana, se ei poista miljöön karua visuaalista ilmettä.

Näille elokuvien karuille hautausmaan kuvauksille vastapainona *Cocossa* hautausmaa on värikäs ja eloisa paikka, joka on täynnä kukkia, kynttilöitä, ruokaa ja luurankokoristeita. Lahjojen tuonti haudoille onkin eläville tapa ylläpitää suhdetta vainajaan (Pajari 2018, 4). *Cocossa* hautausmaa on siis hurmaava paikka eläville, jossa he voivat juhlistaa kuolleita ja suorittaa suru- ja muistorituaaleja. Hautausmaan kuvittaminen uudelleen positiivisemmasta näkökulmasta tuo hautausrituaalien kuvauksiin moninaisuutta.

Hautajaiset ja hautausmaat eivät ole yksiselitteisesti ankeita ja värittömiä, vaan ne voivat olla tapoja ja paikkoja juhlistaa poismenneiden elämää ja muistoa.

Hautausrituaalien tosielämän tärkeydestä huolimatta analysoiduista elokuvista löytyi vain kaksi suoranaista hautajaiskuvausta. Hautajaisten sivuuttaminen voi olla katsojalle hämmentävää, sillä hautajaiset ovat oleellinen osa kuoleman käsittelyä. Ne voivat tuoda lohtua menetyksen kokeneille, antaa tilaisuuden kunnioittaa vainajaa ja muistella tämän elämää sekä mahdollistaa muihin läheisiin tukeutumisen. (Weeks 2004, 115–116.) Seuraavaksi käsittelen suru- ja muistorituaaleja, jotka myös osaltaan auttavat kuoleman käsittelyssä.

4.6.5 Suru- ja muistorituaalit

Kaikista kuolemanrituaaleista ehdottomasti eniten analysoimissani elokuvissa nähdään suru- ja muistorituaaleja.⁶⁹ Philippe Arièksen mukaan vasta hautajaisten ja hautaamisen jälkeen suruaika alkaa kunnolla (Ariès 1981, 578). Tämä pätee myös analysoimiini elokuvaan, joissa hautajaisten jälkeen kuvataan hahmojen alkavan omilla tavoillaan käsitellä menetystä. Suru- ja muistorituaalit voivat olla tarinoissa osana suruprosessia silloinkin, kun hautajaisia ei pidetä. Näillä rituaaleilla on aineiston elokuvissa monenlaisia tarkoituksia: 1) muistella vainajaa, 2) kokoontua yhdessä muiden kanssa käsittelemään tragediaa, 3) käsitellä menetystä ja sen tuomia tunteita, 4) ylläpitää yhteyttä vainajaan, 5) osoittaa kunnioitusta, 6) käsitellä kuolemaa yleisemmällä tasolla, 7) hahmottaa omaa sukuhistoriaa, ylläpitää traditioita sekä vahvistaa yhteisön ja perheen identiteettiä tai 8) juhlistaa (vainajan) elämää. Tämän lisäksi rituaalit voivat auttaa kuolleen läheisiä ja ystäviä jatkamaan omaa elämäänsä.

Niin tosielämässä kuin elokuvissakin suru- ja muistorituaalit voivat olla pieniä, arkisia asioita tai isompia, juhlallisia seremonioita. Yksinkertainen tapa muistella vainajaa on asettaa esille valokuvia hänestä (Sumiala 2010, 131). *Up – kohti korkeuksia*, *Big Hero 6* ja *Coco* -elokuvissa nähdään vainajien valokuvia. Erityisesti *Coco*-elokuvassa valokuvien laittaminen alttarille on ratkaisevaa kuolleiden kannalta ja on tärkeänä osana Kuolleiden

⁶⁹ Elokuvat, joissa kuvataan suru- ja muistorituaaleja, ovat: 1) *Lumikki ja seitsemän kääpiötä*, 2) *Leijonakuningas*, 3) *Mulan*, 4) *Karhuveljeni Koda*, 5) *Up – kohti korkeuksia*, 6) *Big Hero 6*, 7) *Vaiana* ja 8) *Coco*.

päivän rituaaleja.⁷⁰ *Big Hero 6* -elokuvassa puolestaan Hiron veljen Tadashin valokuva on myös osana isompaa sururituuaalia, jossa ihmiset ovat kokoontuneet rakennuksen eteen portaille muistelemaan häntä sekä kuolleeksi oletettua professori Callaghania. Onnettomuuspaikat ritualisoituvat helposti (Butters 2020, 197), josta merkinä portaille on laskettu suitsukkeita, kynttilöitä, kukkia sekä valokuvat uhreista. Johanna Sumialan mukaan tämä on tyypillinen yleisön sururituuaali, jossa erilaisia symbolisesti merkityksellisiä tavaroita tuodaan keskeisille tapahtumapaikoille (Sumiala 2010, 106).

Toinen elokuvissa usein toistuva rituaali on vainajalle puhuminen. *Leijonakuninkaassa* Simba on kasvanut aikuiseksi ilman isäänsä ja kriisin keskellä huutaa avuttomana taivaalle: ”You said you’ll always be there for me, but you are not. And it’s because of me, it’s my fault, it’s my fault.” *Mulanissa* tyttärestään huolestunut äiti rukoilee esivanhempia suojelemaan Mulania. Eniten kuolleelle puhumista löytyy kuitenkin *Up – kohti korkeuksia* -elokuvasta, jossa Carlin kuvataan pitävän yhteyttä edesmenneeseen vaimoonsa juttelemalla toistuvasti tämän valokuvalle sekä heidän yhdessä kunnostamalleen talolle. Kun Carl on esimerkiksi joutumassa vanhainkotiin, hän huokaisee neuvoa kysyen ”What do I do now Ellie.”

Up – kohti korkeuksia -elokuvasta löytyy runsaasti muitakin suru- ja muistorituaaleja. Esimerkiksi Carlin tapa kunnioittaa Ellien muistoa on lentää talonsa kanssa Etelä-Amerikkaan, jonne he olivat Ellien kanssa suunnitelleet matkaavansa. Carlin viimein päästessään Paratiisisaarelle hän riemuitsee: ”Ellie it’s so beautiful, we made it, we made it.” Lisäksi itse talo on Carlille tärkeä, sillä se on täynnä Elliestä muistuttavia sentimentaalisia tavaroita. Tavarat ovat hänelle tapa käsitellä menetystä, kunnes tarinan lopulla hän päästää tavaroista irti niin fyysisellä kuin henkiseläkin tasolla. Suru- ja muistorituaaleja suorittamalla Carl käsittelee tunteitaan, muistelee vainajaa ja kunnioittaa tämän muistoa. Matka Paratiisisaarelle kuvastaa raskasta suruprosessia; päästäessään irti konkreettisesta taakastaan, eli tavaroista, Carl kunnioittaa vaimonsa muistoa jatkamalla omaa elämäänsä Ellien toiveiden mukaisesti.

Osa elokuvien hahmoista ei voi suorittaa yhtä syväluotaavia rituaaleja kuin Carl. Esimerkiksi poikkeukselliset olosuhteet voivat rajoittaa kuolemanrituaaleja (Scanlon &

⁷⁰ Mikäli vainajan kuva on asetettu alttarille Kuolleiden päivänä, pääsee hän vierailemaan elävien maailmassa.

Stoney 2014, 235), mistä johtuen voidaan tarvita luovia ratkaisuja. *Mulanissa* nähdään, kuinka pahansuovat hunnit ovat tappaneet kokonaisen kylän, sotakomppanian ja kenraali Lin, joka on Mulanin sotakomppanian päällikön isä. Koska tilanne on yhä uhkaava, komppania ei voi pysähtyä suorittamaan aikaa vieviä kuolemanrituaaleja. Kiireestä huolimatta komppanian päällikkö pysähtyy asettamaan miekkansa pystyyn lumeen ja sen päälle isänsä kypärän. Mulan kävelee tämän vierelle ja laittaa maahan pienen tytön nukun, joka representoi henkensä menettäneitä viattomia kyläläisiä. Molemmat vuorollaan polvistuvat asetelman eteen hetkeksi, ennen kuin jatkavat taas matkaansa.

Viimeisenä nostan esille esimerkkejä *Cocosta*, jossa Kuolleiden päivän suru- ja muistorituaalit ovat tarinan keskiössä. Kuolleiden päivä on niin tosielämässä kuin elokuvassakin tärkeä meksikolainen juhla, johon liittyy yhteisöllisesti merkityksellistä toimintaa, joka tuo perheen yhteen ja toivottaa kuoleman tervetulleeksi elävien keskuuteen (Narvaez 2003, 202). Elokuvassa havainnollistetaan, miten kuolemaa voidaan käsitellä myös juhlistamalla. Monissa kulttuureissa kuolemaa ei ajatellakaan pelkästään negatiivisena (Davies 1997, 145). Meksikolaisessa kulttuurissa luonnollisena osana elämää on kuolema, josta elävän ihmisen oma luuranko on jatkuvana muistutuksena (Narvaez 2003, 200).

Cocossa kuvataan erilaisia Kuolleiden päivän rituaaleja, jotka pitävät vainajien muistoa elossa ja juhlistavat elämää sekä kuolemaa rakentaen samalla kuvaa kuolemasta yleisemmällä tasolla. Niin tosielämässä kuin elokuvassakin alttarin (esp. *ofrendas*) rakentaminen, hautausmaalla vierailu ja hautojen koristelu kuuluvat oleellisesti juhlaan (Davies 1997, 140). Meksikolaisen perinteen mukaisesti (Narvaez 2003, 200) Miguelin sukulaisten rakentamalle alttarille on aseteltu edesmenneiden läheisten valokuvien lisäksi vainajista muistuttavia tavaroita, ruokaa, kynttilöitä, luurankokoristeita sekä kukkia. Kuolleiden maailmassa seikkaillessaan Miguel näkee, että kuolleet todella saavat heille alttarille jätetyt lahjat. Esimerkiksi vastustaja Ernesto on saanut laajalta fanijoukoltaan kasapäin kitaroita, alkoholia ja hattuja.

Cocossa kuvataankin sitä, miten kuolemanrituaalit konkreettisesti vaikuttavat kuolleisiin. Esimerkiksi silta elävien ja kuolleiden maailman välillä on tehty kukkien terälehdistä. Kukkien tarkoituksena on ohjata henget kotiin (Narvaez 2003, 203), ja niitä löytyy niin alttarilta kuin myös hautausmaalta. Kuten mainitsin, hautausmaalla käyminen ja hautojen

koristelu on olennainen osa Kuolleiden päivän juhlintaa. *Cocossa* hautausmaalle on kokoontunut suuri joukko ihmisiä muistelemaan edesmenneitä läheisiään. He sytyttävät kynttilöitä ja ovat tuoneet erilaisia lahjoja kuolleille. Kuolleiden päivänä elävien tehtävä on huolehtia kuolleista muistelemalla ja kunnioittamalla heitä (Narvaez 2003, 208). Elokuvan alussa Miguel ei ole kiinnostunut viettämään Kuolleiden päivää perheensä kanssa eikä ymmärrä rituaalien tärkeyttä. Seikkailunsa jälkeen Miguel kuitenkin ymmärtää rituaalien merkityksen ja ottaa vastuutehtäväkseen ylläpitää traditioita. Lisäksi hän hahmottaa paremmin sukunsa historiaa, mikä vahvistaa koko perheen identiteettiä.

Suru- ja muistorituaalit antavat hahmoille toimintatapoja, jotka ohjaavat heitä kuoleman käsittelyssä ja antavat myös katsojalle tilaisuuden surra tärkeän hahmon menetystä. Elokuvien maailmassa suru- ja muistorituaalit ovat tärkeä osa juonta; ne esimerkiksi rakentavat mielenkiintoisia tilanteita ja passittavat hahmoja uusiin seikkailuihin. Rituaalit voivat olla pieniä tai suuria asioita, esimerkiksi valokuvien esillepanoa, kokoontumista yhteen läheisten kesken tai vainajalle puhumista. Kuolleiden muistoa voi kunnioittaa monin eri tavoin, kuten muistelemalla tai juhlistamalla. Erityisesti *Cocossa* kuvatut Kuolleiden päivän rituaalit tuovat uudenlaista ja positiivista sävyä kuoleman käsittelyyn, joka muulta osin on aineiston elokuvissa usein synkkää ja surumielistä.

5. Lopuksi

5.1 Yhteenveto

Tutkimuksessani tarkastelin Disney-animaatioelokuvien kuoleman representaatioita. Elokuvissa kuolemalla oli ratkaiseva rooli; se oli tapa luoda tarinaan jännitystä, vaaraa sekä uusia haasteita ja seikkailuja. Kuoleman teemalla vietiin eteenpäin juonta, ja jo pelkästään kuolemanpelko tai uhka motivoi hahmoja esimerkiksi pelastamaan yhteisönsä tai etsimään paikkaansa yhteiskunnasta. Kuolemalla on voimaa kirkastaa elämän merkityksellisyyttä (Sumiala 2010, 21), mitä myös oman aineistoni kuolemankuvaukset ilmentävät.

Kuolemat itsessään olivat useimmiten odottamattomia ja poikkeuksellisia, eli tapaturman tai tapon seurauksia. Kuolema oli tyypillisesti väkivaltainen ja jopa brutaali, ja kuolevat hahmot olivat useimmiten nuoria tai aikuisia. Poikkeuksellisten kuolemien rinnalla

sairauteen tai vanhuuteen liittyvät luonnolliset kuolemat jäivät marginaaliin. Joskus kuolemakohtaukset olivat epäselviä ja jättävät katsojalle paljon tulkinnanvaraa. Kuoleman väkivaltaisuudesta huolimatta ruumiit esitettiin lähinnä siisteinä ja seesteisinä. Tunnusomaista Disneyn kuolemille oli brutaaliuden ohella se, että tarinat sisälsivät paljon epätodellisia ja ylikuonnollisia kuolemaan liittyviä hetkiä. Vaikka osassa tarinoita, kuten *Bambi*, *Up – kohti korkeuksia* ja *Big Hero 6* -elokuvissa, kuolema oli kuvattu ehdottoman lopullisena, monissa elokuvissa kuollut hahmo palasi takaisin elokuvaan henkenä tai eläimen muodossa. Tämä viestii siitä, että kuolema saattaa olla joustavaa.

Tämän lisäksi kuolema oli usein keino korostaa vastustajan ilkeyttä. Monesti vastustajien välinpitämätön kuolemanasenne ja valmius tappaa oli se, mikä teki heistä pahoja. Heidän tavoitteensa oli esimerkiksi tappaa muita saavuttaakseen korkeamman yhteiskunnallisen aseman, kuten *Lumikki ja seitsemän kääpiötä*, *Leijonakuningas*, *Mulan*, *Up – kohti korkeuksia* ja *Coco* -elokuvissa. Sen sijaan hyväntahtoiset hahmot usein pyrkivät suojelemaan muita ja itseään kuolemalta. Kuoleman teemat liittyvät näin hahmojen välisiin suhteisiin ja juoneen (ks. Combs 2014, 25).

Kuoleman representaatioista kuolemanrituaalien kuvaukset olivat kiinnostavia lähemmin analysoituna siitä huolimatta, että niitä ei ollut määrällisesti paljon. Osittain aineistoa tarkastellessa huomioni kiinnittyi rituaalien puutteeseen. Kuolemaan valmistavien rituaalien vähäisyys selittyy sillä, että kuolema oli useimmiten odottamaton. Hautausrituaaleja löytyi myös vain muutamia. Tämä liittyy mahdollisesti siihen, että hautausrituaalit eivät välttämättä edistä tarinankerrontaa. Elokuvissa korostuivat sellaiset kuolemanrituaalit, jotka olivat tärkeitä juonelle. Esimerkiksi vallanvaihdon rituaalit sekä suru- ja muistorituaalit nousivat tärkeiksi tarinankerronnan kannalta. Lisäksi liminaalitulat toivat elokuvaan jännitystä ja liittyivät ylikuonnollisiin ja epätodellisiin kuvauksiin, joissa kuollut hahmo saattoi saada toisen mahdollisuuden palata takaisin elävien maailmaan. Yleisesti ottaen kuolemanrituaaleissa ja muissa kuoleman representaatioissa tärkeää oli juonen edistämisen rinnalla kohtauksien viihdearvo. Kuolemankulttuurin tutkija Dina Khapaeva mukaan median kuolemankuvaukset ovat viihdyttäviä, sillä fiktiiviset kuolemat tarjoavat turvallisen tavan käsitellä kuolemaa (Khapaeva 2017, 11–12). Disneyn väkivaltaiset kuolemat tarjoavat tällaisia fiktiivisiä ja viihdyttäviä kuvauksia laajalle yleisölle. Samalla miljoonat ihmiset ympäri maailmaa sisäistävät Disney-elokuvien viestejä kuolemasta.

Tutkimuksessa olisi mahdollisesti ollut antoisaa keskittyä enemmän kuolemanrituaaleihin laajemman kuoleman representaatioiden tarkastelun sijaan. Oman tutkimukseni rajoitteena oli se, että aineisto ja tutkimuskysymykset olivat melko laajoja. Vaikka laadullisessa tutkimuksessani sain syvennyttyä Disneyn kuolemankuvaukseen, ja tarkensin aiempien tutkimusten kartoittamaa kuvaa kuoleman representaatiosta, ajoittain aineiston ja tutkimuskysymysten laajuus hankaloitti yksityiskohtaisen analyysin esilletuontia. Fokusointi kuolemanrituaalien kuvaukseen olisi tämän takia ollut mahdollisesti hyvä vaihtoehtoinen ratkaisu.

Kun tutkimukseni tarkempia tuloksia suhteutetaan aiempiin tutkimuksiin, paljastuu, miten aiempi tutkimus sai vahvistusta sekä millaisia eroja aiemman tutkimuksen ja omani välillä on löydettävissä. Koska tutkimukseni laajensi aiempien tutkimusten muodostamaa mallia, löytyi omasta aineistostani myös kiinnostavia uusia havaintoja. Coxin ja kumppaneiden tutkimuksen sekä oman tutkimukseni tulosten mukaan vanhemmissa elokuvissa yksittäisiä sivuhahmoja ja vastustajia kuolee suurin piirtein saman verran (Cox 2005, 274). Uudemmissa elokuvissa kuitenkin kuolee selkeästi enemmän sivuhahmoja, ja kuolevien vastustajien määrä on laskenut (ks. Graham & al. 2018, 6). Tämä selittyy sillä, että uudemmissa elokuvissa vastustajat ovat monitahoisempia, eivätkä pelkästään pahantekijöitä. Tästä syystä he eivät aina enää ansaitse kuolemaa rangaistuksena teoistaan. Kuoleman teema ei kuitenkaan ole hiipumassa pois elokuvista; päinvastoin hyväntahtoisia hahmoja kuolee uusimmissa elokuvissa merkittävästi enemmän. Lisäksi on huomattavaa, että jokaisessa analysoimissani elokuvassa päähenkilö selviää uhkaavistakin tilanteista. Mediatutkijat Diana Rieger ja Matthias Hofer esittävät, että elokuvassa päähenkilön selviämisen kuvaaminen auttaa lieventämään katsojan kuolemaan liittyvää ahdistusta. Päähenkilön selviäminen viestittää katsojalle, että hengenvaarallisista tilanteista voi selvitä. Tämä ei kuitenkaan edistä ajatusta kuoleman hyväksymisestä, vaan lykkää ahdistusta myöhemmälle ajankohdalle. (Rieger & Hofer 2017, 724–726, 728.)

Kuolemankuvauksien tulokset, eli oliko kuolema eksplisiittinen, implisiittinen vai unikuolema, puolestaan vaihtelivat aikaisemmissa tutkimuksissa. Omassa aineistossani eksplisiittisiä kuolemia oli hieman implisiittisiä enemmän. Merkittävä huomioni oli se, että eksplisiittisissä kuvauksissa tärkeää oli kuvausten disneyfikaatio. Väkivaltaisissa

kuolemissa ei kuvata esimerkiksi verta tai ruumiin osia. Ruumis esitetään jopa seesteisenä, mikä on fiktiivisille televisio-ohjelmille tyypillistä (Weber 2013, 50, 53). Toinen oleellinen huomioni oli se, ettei kuolemankuvaus välttämättä liity kohtauksen vaikuttavuuteen. Kaikenlaiset kuolemankuvaukset voivat olla yhtä vaikuttavia tai jopa traumaattisia nuorille katsojille. Ratkaisevaksi tekijäksi muodostuu se, kenen kuolemasta on kyse. Tärkeiden sivuhahmojen kuolemat ovat liikuttavia ja jättävät ankean tunnelman. Sen sijaan vastustajien kuolemat voivat olla jopa eppisiä sekä luoda helpottuneen ja voitokkaan tunnelman.

Tutkimukseni tukee aikaisempien tutkimusten tuloksia siitä, että kuolemaan reagoidaan useimmiten negatiivisesti (Cox & al. 2005, 274; Tenzek & Nickels 2017, 58; Graham & al. 2018, 7). Lisäksi tutkimuksessani ilmeni, että yleensä vastustajan kuolema ei joko herätä ollenkaan tunteita hyväntahtoisissa hahmoissa tai useimmiten saa heidät jopa riemuitsemaan. Vastaavasti vastustajat kokivat välinpitämättömyyttä tai riemua hyväntahtoisien hahmojen kuolemista. Ratkaisevana erona näissä on se, että hyväntahtoisien hahmojen reaktio kuvataan oikeutettuna, kun taas vastustajien reaktion esitetään korostavan heidän pahuuttaan.

Suhteuttaessa tutkimukseni tuloksia aikaisempien tutkimusten tuloksiin, huomataan, että vanhemmissa elokuvissa valtaosa kuolemista on tahallisia, kun taas uudemmissa elokuvissa kuolemat ovat suurimmaksi osaksi tahattomia. James Grahamin ja kumppaneiden mukaan tämä viittaa siihen, että uudemmat elokuvat kuvaavat realistisempia tapoja kuolla (Graham & al. 2018, 12). Vaikka tahattomat kuolemat ovat realistisempia, valtaosa niistä on silti tapaturman seurausta. Aineistoni uusimmissa elokuvissa oli muutamia kuvauksia vanhalla iällä oletettavasti sairauteen kuolemista, mistä huolimatta luonnollinen kuolema jää marginaaliin. Disneyn kuolemankuvaukset jäävät pitkän matkan päähän siitä, että ne heijastaisivat tosielämän realistisia kuolemia. Toisaalta tämä ei ole elokuvien tavoitteena, vaan yleisön viihdyttäminen. Kelly Tenzekin ja Bonnie Nickelsin mukaan elokuvien kuolemankuvauksen ei tarvitse heijastella oikeaa elämää. Sen sijaan tärkeää on, että kuvaukset herättävät katsojissa tärkeitä kuolemaa koskevia keskusteluja. Tällaiset keskustelut voivat Tenzekin ja Nickelsin mukaan auttaa ihmisiä käsittelemään kuoleman kohtaamista omassa elämässä. (Tenzek & Nickels 2017, 60.) Disneyn kuolemankuvaukset voivat siis olla samaan aikaan väkivaltaisia, viihdyttäviä ja hyödyllisiä keskustelunavauksia.

Toinen merkittävä huomio on, että tutkimukseni on samoilla linjoilla aikaisempien tutkimusten kanssa siitä, että päähenkilöiden ja sivuhahmojen kuolemat olivat epäoikeutettuja, kun taas vastustajien menehtymiset olivat oikeutettuja (Cox & al. 2005, 275–276; Graham & al. 2018, 8). Koska pää- ja sivuhahmot eivät aina käyttäydy vastustajien kaltaisesta moraalisesti, kuten *Karhuveljeni Kodan Kenai* tai *Big Hero 6* -elokuvan Hiro osoittavat, ratkaiseva ero oikeutetun ja epäoikeutetun kuoleman välillä on se, kenen tarina on kyseessä. Disneyn päähenkilöt ja sivuhahmot voivat tehdä moraalisesti kyseenalaisia valintoja, mutta heidän perimmäinen luonteensa kuvataan hyvänä. Arveluttavista valinnoista huolimatta hahmot kykenevät kehitykseen, toisin kuin rangaistuksena kuoleman saavat vastustajat.

Tutkimukseni täydentää kuvaa kuoleman representaatioista myös käsittelemällä poikkeuksellisia kuolemia. Näiden representaatioiden analyysi tuki ajatusta siitä, että kuolema on Disneyn maailmassa vallitsevasti traagista ja väkivaltaista. Kiinnostavaa oli se, että osa kuvauksista jätti katsojalle paljon tulkinnanvaraa esimerkiksi taistelukohtauksen brutaaliudesta. Tällaisissa kohtauksissa erityisesti ekstrojen potentiaaliset kuolemat jäivät huomiotta. Tämä välittää katsojalle viestiä siitä, että tuntemattomat hahmot ovat toisarvoisia. Poikkeuksellisia kuolemia on hankalaa tai jopa mahdotonta tarkastella määrällisessä tutkimuksessa. Laadullinen tutkimukseni paljastaa, että poikkeukselliset kuolemat usein kuvaavat brutaalia ja osittain epäselvää kuolemaa.

Tutkimukseni täydensi aiempien tutkimusten rakentamaa kuvaa myös tarkastelemalla elokuvissa kuvattua kuolemanpelkoa. Kuolemanpelko oli toistuvana teemana jokaisessa analysoidussa elokuvassa. Sillä oli samankaltaisia tehtäviä kuin itse kuolemilla: se vei juonta eteenpäin, toi jännitystä tarinoihin ja viesti tilanteiden vaarallisuudesta. Lisäksi kuolemanpelon kuvauksella oikeutettiin vastustajien kuolemat. Vastustajan väkivaltainen kuolema kuvattiin toivottuna lopputulemana, kun vastustaja uhkasi hyväntahtoisten hahmojen henkiä. Analysoin myös, miten kuolemanpelkoa voitiin käsitellä huumorin avulla, sekä millaisia muita tarkoituksia kuolemaan liittyvällä huumorilla elokuvissa oli. Pää- ja sivuhahmot voivat kertoa vitsejä henkeä uhkaavissa tilanteissa ja näin käsitellä vaikeita tunteita ja pelkoja (ks. South & al. 2020, 8). Toisaalta huumorilla voitiin korostaa vastustajien ilkeyttä ja empatiakyvyn puutetta. Tämän ohella se voi kertoa jotakin hahmon tai kulttuurin kuolemankäsityksestä. Esimerkiksi *Cocossa* representoitiin

meksikolaisen kulttuurin Kuolleiden päivän estetiikan humoristisia kuvauksia koristeluurankojen avulla.

Suuri syy toistuvaan kuolemanpelkoon oli elokuvien lukuisat tapon yritykset. Tulokseni tukevat Tenzekin ja Nickelsin johtopäätöstä siitä, että aikomus tappaa on elokuvissa toistuva teema (Tenzek & Nickels 2017, 59). Koska kyseessä on harvinainen rikos (Spellman 2014, 157), tapot ja murhat ovat selkeästi yliedustettuja Disney-elokuvissa. Taas kerran kuolemaan liittyvän teeman tehtävänä oli lisätä tarinaan jännitystä, viihdearvoa ja viedä juonta eteenpäin. Tulokseni tukevat aikaisempaa tutkimusta (Graham & al. 2018, 10), jossa todettiin tappajan olevan useimmiten vastustaja, joka yrittää surmata päähenkilöä tai sivuhahmoja. Lisäksi kiinnitin huomiota siihen, että vastustajan motiivina oli tyypillisesti vallanhimo, statuksen havittelu tai kostaminen. Saatuaan statuksen, vastustajat kuitenkin joutuvat maksamaan lopulta teostaan omalla hengellään. Toinen tärkeä huomio oli se, että *Bambissa*, *Leijonakuninkaassa* ja *Notre Damen kellonsoittajassa* vastustaja tappoi päähenkilön vanhemman. Tämä on Disney-elokuville tyypillistä (Von Mueller 2001, 180), sillä vanhemman kuolema työntää nuoren päähenkilön uusia seikkailuja ja haasteita kohti (ks. Sendey 1999, 317; Davis 2006, 102).

Yllättävää oli, että päähenkilöt ja sivuhahmot laativat murhasuunnitelmia. Useimmiten tällöin hyväntahtoiset hahmot oikeutetusti tappoivat tai yrittivät tappaa henkeä uhkaavia vastustajia. Toinen toistuva skenaario oli, että päähenkilö tai sivuhahmo yritti tappaa toista hyvää tarkoittavaa hahmoa, sillä luuli tätä vastustajaksi. Nämä löydökset tuovat monipuolisuutta tappamisen teemaan ja tuovat esille, että myös hyväntahtoiset hahmot voivat olla tappajia. Näiden kohtauksien ohella tappamiseen liittyviä moraalisia kysymyksiä voidaan pohtia ruuaksi tappamisen yhteydessä. Kuten muidenkin kuolemien kohdalla, kohtauksien vaikuttavuuteen liittyi ratkaisevasti se, oliko uhri katsojalle tuttu. Muiden hahmojen syöminen kuvattiin oikeutettuna, kun uhrina oli tuntematon ekstra. Oikeutusta rikkovat hetket, jolloin lautaselle melkein päätyy katsojalle ja päähenkilölle tärkeä sivuhahmo. Tällaiset kuvaukset saattavat toimia katsojille tehokkaina keskustelunavauksina.

Tappamisen teemojen ohella Tenzekin ja Nickelsin mukaan muodonmuutokset ja henkiset yhteydet ovat elokuvien oleellinen teema (Tenzek & Nickels 2017, 59). Omasta aineistostani löytyi merkittävä määrä henkisiä yhteyksiä, muodonmuutoksia ja

elollistumista. Nämä mahdollistavat elävien ja kuolleiden maailmojen välisen vuorovaikutuksen. Esimerkiksi reilu kolmasosa kuolleista palasi tarinaan joko hengen tai eläimen muodossa. Useimmiten henkisissä yhteyksissä tai elollistumisissa sivuhahmo auttoi jollakin tapaa päähenkilöä. Muodonmuutokset taas liittyvät aina tavalla tai toisella kuolemaan; esimerkiksi kuollut sukulainen voi muuttua eläimen muotoon. Kuvauksista muodostuu kuva ylimaallisista oppaista tai neuvonantajista, jotka auttavat päähenkilöä vaikeana hetkenä.

Omassa tutkimuksessani teeman aiemman tutkimuksen rakentamaa kuvaa täydennettiin syventymällä myös kuolemanjälkeisen elämän ja maailmojen representaatioihin. Nämä kuvaukset myös osaltaan mahdollistivat elävien ja vainajien vuorovaikutuksen. Useimmiten kuolemanjälkeisen elämän merkitys koostui siitä, että kuolleiden henget voivat vaikuttaa positiivisesti elävien sukulaistensa elämään. Joskus kuolemanjälkeisen elämän funktio koski kaikkia eläviä ihmisiä ja eläimiä laajemmin. Esimerkiksi *Karhuveljeni Kodassa* kuolleet olivat vastuussa kaikenlaisista muutoksista maan päällä. Ainoa konkreettinen kuvaus kuolemanjälkeisestä maailmasta löytyi *Cocosta*, jossa valtaosa elokuvan seikkailusta tapahtui Kuolleiden maailmassa. Erityisen huomionarvoinen oli elokuvassa esitetty ajatus siitä, että läheinen kokee lopullisen kuolemansa, mikäli elävät eivät enää muista häntä. Tällainen ajatus saattaa aiheuttaa erityisesti nuorissa katsojissa huolta kuolleista läheisistä.

Uskontotieteellisestä näkökulmasta Disney-elokuvien kuoleman representaatioiden tarkastelussa suurin tutkimusaukko liittyi kuolemanrituaaleihin. Ensimmäisenä perehdyin kuolemaan valmistaviin rituaaleihin, joita löytyi vain muutamia ja pelkästään uudemmissa elokuvista. Kohtauksissa iäkkäät hahmot valmistautuvat elämän loppuun muun muassa musiikin avulla, sanomalla hyvästit läheisille kuolinvuoteella, antamalla läheiselle merkityksellisen lahjan tai pohtimalla kuolemanjälkeistä elämää. Aina kun hahmon kuolema oli ennakoitavissa, siihen valmistauduttiin rituaalisesti. Tämän perusteella voidaan ajatella, että Disney-elokuvissa kuolemaan on tärkeää valmistautua rituaalisesti, jos siihen annetaan mahdollisuus. Kuitenkin valtaosa kuolemista oli odottamattomia eikä niihin näin voinut valmistautua. Yllättävää oli, että tappamiseen valmistavia rituaaleja löytyi elokuvista enemmän kuin muuta kuolemaan valmistavaa rituaalista toimintaa. Näissä kohtauksissa vastustajat valmistautuivat pää- tai sivuhahmon

murhaamiseen esimerkiksi laulamalla, rukoilemalla tai loitsimalla. Kohtaukset korostivat vastustajan ilkeyttä ja empatiakyvyttömyyttä.

Kuolemaan ja tappoon valmistavien rituaalien jälkeen tarkastelin tutkielmassani liminaalituloja, joilla osoittautui olevan oleellinen rooli elokuvien tarinankerronnan kannalta. Kuten kuoleman teemalla laajemminkin, liminaalitulojen tärkeänä tehtävänä oli luoda elokuvaan jännitystä. Liminaalituloille oli tunnusomaista, että ne antoivat katsojalle toivoa kuolleen hahmon palaamisesta tarinaan. Vaikka liminaalitilan käsitettä ei olla hyödynnetty aiemmassa tutkimuksessa, Tenzek ja Nickels (2017) kiinnittivät huomiota siihen, miten useasti elokuvissa hahmo pelastuu täpärästi kuolemalta. Yleensä näissä kohtauksissa muut olettavat hahmon olevan kuollut ja osoittavat iloa yllättävästä selviytymisestä. Tällaiset representaatiot saattavat Tenzekin ja Nickelsin mukaan ruokkia ajatusta siitä, että vainaja voi herätä henkiin odottamisen ja toivomisen avulla. (Tenzek & Nickels 2017, 58.) Tällaisia kuvauksia oli jokaisessa aineistoni elokuvassa, ja muiden epätodellisten hetkien mukaisesti ne viestivät, ettei kuolema ole ehdoton ja se saattaa olla neuvoteltavissa.

Kiinnostavaa on, että Disney-elokuvien yhteydessä liminaalitilan voi ymmärtää olevan kirjaimellinen tila elämän ja kuoleman välillä. Esimerkiksi *Lumikki ja seitsemän kääpiötä*, *Big Hero 6* ja *Coco* -elokuvissa pää- tai sivuhahmo oli jumissa liminaalitilassa. Tällaiset konkreettiset liminaalitilat rikkoivat yhteisön normaalin järjestyksen, kunnes harmonia saavutettiin palauttamalla liminaalissa oleva hahmo takaisin elävien kirjoihin. Toinen merkittävä huomio elokuvien liminaalituloista on se, että kuolleita hahmoja harvoin liitetään kuolemanrituaalein viimeiseen sosiaaliseen asemaansa. Kuolemanrituaalien kannalta elokuvien kuolemankuvaukset jäävät vaillinaisiksi. Huomionarvoista on, että liminaalitilat luovat elokuvissa antistruktuurin, joka mahdollistaa uudenlaisten yhteisöjen muodostumisen (ks. Turner 2008, 96–97). Jopa seitsemässä elokuvassa päähenkilön menettäessä tärkeän läheisen, luotiin uudenlaisia yhteisöjä ja merkittäviä ystävyysuhteita (ks. Rieger & Hofer 2017, 712).

Liminaalitulojen analysoimisen jälkeen tarkastelin elokuvien kuolemanjälkeisiä rituaalisia vallanvaihtoja ja sosiaalisen aseman muutoksia. Kuten mainitsin, päähenkilön menettäessä tärkeän ihmisen, usein luotiin uusi merkittävä suhde toiseen hahmoon. Välillä näitä muutoksia merkittiin rituaalisesti, kuten *Up – kohti korkeuksia* -elokuvassa,

jossa päähenkilö Carl oli seikkailun lopulla muodostanut uuden merkittävän ystävyysuhteen Russelliin ja seremoniallisesti antoi tälle partiomerkin sijaan kuolleen vaimonsa pinssin. Selkeitä vallanvaihdon rituaaleja oli *Leijonakuninkaassa*, jossa kuvattiin kahdesti hallitsijan seuraajan virkaanastujaisia. Koska kuolema uhkaa yksilön ja yhteisön jatkuvuutta (Sumiala 2010, 21), uudenlaisen yhteisöllisyyden ja struktuurin luominen voi helpottaa tätä kuolemaan liitettyä vaaraa.

Kuten mainitsin, kuolleita hahmoja harvoin liitettiin kuolemanrituaalein lopulliseen asemaansa, ja hautausrituaaleja kuvattiin elokuvissa yllättävän vähän. Toisaalta sama ilmiö toistuu muissakin amerikkalaisissa elokuvissa, joissa harvoin kuvataan hautajaisia (Schultz & Huet 2000, 142). Kun hautajaisia kuvattiin, ne liittyivät olennaisesti elokuvan tarinankerrontaan. Kuvausten puuttuminen saattaa viestiä katsojalle, etteivät hautajaiset ole tarpeellisia. Päinvastoin, hautajaiset ovat yksi tärkeimpiä kuoleman siirtymäriittejä (Anttonen 1999, 30). Kun hautajaisia kuvattiin, ne olivat surullisia, ankeita ja usein kohtauksina lyhyitä. Hautajaisten tarkoituksena on muun muassa mahdollistaa muihin läheisiin tukeutuminen (Weeks 2004, 115–116), mutta esimerkiksi *Up – kohti korkeuksia* ja *Big Hero 6* -elokuvien hautajaisten kuvauksissa korostui päähenkilön yksinäisyys. Hautajaisrituaalien kuvausta täydensivät kuvaukset hautausmaista. *Leijonakuninkaassa* ja *Notre Damen kellonsoittajassa* hautausmaat oli kuvattu pelottavina ja synkkinä paikkoina. *Coco* jälleen kerran toi monipuolisuutta tähän representaatioon ja kuvasi hautausmaan eloisana paikkana, jossa voidaan toimittaa kuolemanrituaaleja läheisten kanssa.

Viimeisenä tutkielmassani tarkastelin suru- ja muistorituaaleja, joita löytyi kuolemanrituaaleista eniten. Suru- ja muistorituaalien runsaus saattaa liittyä siihen, että ne olivat tärkeänä osana juonta ja laittoivat hahmot kiinnostaviin uusiin tilanteisiin. Elokuvissa näiden rituaalien tarkoituksena oli muun muassa muistella vainajaa, kokoontua yhteen käsittelemään tragediata, käsitellä menetystä sekä sen tuomia tunteita, ylläpitää yhteyttä vainajaan ja osoittaa kunnioitusta. Lisäksi ne olivat tapa käsitellä kuolemaa yleisemmällä tasolla. *Cocossa* Kuolleiden päivän suru- ja muistorituaalit toimivat myös tapana hahmottaa oman suvun historiaa, ylläpitää kulttuurisia traditioita, vahvistaa yhteisön ja perheen kulttuuria. Suru- ja muistorituaaleja kuvattiin monipuolisesti ja ne olivat sekä pieniä, arkisia asioita että isompia, juhlallisia seremonioita. Oli sitten kyse valokuvien esillepanosta tai tuhansilla ilmapalloilla

lentämisestä, nämä rituaalit kuvaavat erilaisia toimintatapoja hahmoille surra läheisensä menetystä.

Aineistoa tarkastellessa oli yllättävää, miten tärkeä rooli kuolemalla elokuvissa todella oli. Outi Hakolan mukaan Hollywoodin muumioelokuvissa kuolema ei ole ”vain kerronnan apuväline, vaan myös keskeinen teema” (Hakola 2011b, 231). Samoin analysoimissani Disney-elokuvissa kuolema nousi keskeiseksi teemaksi. Lisäksi kiinnostavaa oli se, miten karuna kuolema kuvattiin. Hakolan mukaan ”hyvä” kuolema kuvataan sellaisena, että kuoleva on valmis luopumaan elämästään. Päinvastoin ”huono” kuolema on yllättävää, ja kuoleva ei hyväksy kohtaloaan. (Hakola 2017, 125–126.) Tämän jaon mukaan Disneyn maailmassa dominoivat kuvaukset huonosta kuolemasta. Uusimmissa elokuvissa kuitenkin aletaan nähdä muutamina poikkeuksina hyviä kuolemia, joissa hahmo on hyväksynyt kuolemansa ja voi valmistautua siihen kuolemanrituaalien avulla. Onkin mielenkiintoista nähdä, kuvataanko tällaisia luonnollisia ja realistisempia kuolemia enemmän tulevaisuudessa Disney-animaatioelokuvissa. Analysoiduissa elokuvissa kuoleman representaatioissa korostuu toistuvasti kuvausten viihdearvo ja niiden merkitys tarinankerronnan kannalta. Luonnollisten kuolemien kuvaamisen haasteena saattaa olla se, miten niistä tehdään katsojille mieleenpainuvia ja kiinnostavia.

Tutkimuksessani kävi ilmi, että kuoleman representaatiot voivat vaihdella suuresti elokuvasta toiseen. Kuolemaan liittyvät henkiset yhteydet voivat olla toisessa elokuvassa merkittävä teema ja täysin puuttua toisesta. Lisäksi asenteet kuolemaa kohtaan voivat olla moninaisia yhden elokuvan sisällä. Esimerkiksi *Cocossa* kuolemaa kuvataan monella tavalla positiivisesti ja humoristisesti. Elokuvassa annetaan runsaasti erilaisia toimintamalleja suruprosessin käsittelyyn näyttämällä Kuolleiden päivän suru- ja muistorituaaleja. Samaan aikaan päähenkilö Miguelin toinen keskeinen tavoite elävien joukkoon palaamisen ohella oli pelastaa sivuhahmo Héctor uhkaavalta viimeiseltä kuolemalta, ja vastustaja koki viimeisen kuoleman rangaistuksena pahoista teoistaan. Kuoleman representaatiot vaihtelevat merkittävin tavoin niin ajan saatossa, kuin elokuvasta ja jopa kohtauksesta toiseen. Laajalle yleisölle välittyä siis kuva alati muuttuvasta kuolemasta. Kuvausten brutaaliudesta huolimatta, tai mahdollisesti juuri sen takia, elokuvat tarjoavat viihdyttävän tavan käsitellä kuolemaa.

5.2 Jatkotutkimusmahdollisuudet

Kuoleman representaatioiden tarkastelu mediassa avaa tärkeään aiheeseen loputtomasti lähestymistapoja. Erityisesti fiktiiviset elokuvat mahdollistavat mielikuvituksekkaiden kuvausten tarkastelun. Potentiaalista tutkimusaineistoa löytyy esimerkiksi Walt Disneyn yhtiön Disney+-suoratoistopalvelusta, jonne julkaistaan suosittuja ja tarkastelunarvoisia ohjelmia sekä elokuvia, joissa kuoleman teemat ovat keskiössä. Esimerkiksi vuonna 2020 ensi-iltansa saanut animaatioelokuva *Soul – Sielun syövereissä (Soul)* kertoo tarinan miehestä, joka joutuessaan kohtalokkaaseen onnettomuuteen jää elämän ja kuoleman väliseen epämääräiseen tilaan. Kuten tutkielmassani huomautin, tällaiset konkreettiset liminaalitulat muodostuvat elokuvissa usein juonen kannalta ratkaiseviksi ja luovat mukaansatempaavia mahdollisuuksia seikkailuille. Yksi mahdollisuus olisi tarkastella sitä, millaiseen suuntaan uusien Disney-animaatioelokuvien kuoleman representaatiot kehittyvät.

Toinen kiintoisa jatkotutkimusmahdollisuus olisi keskittyä ainoastaan kuolemanrituaalien kuvauksien analysoimiseen. Koska muunlaisista Disney-elokuvien kuoleman representaatiosta on tehty tutkimusta, jossa on verrattu vanhempia elokuvia uusimpiin julkaisuihin, samanlainen asettelu voisi paljastaa kuolemanrituaalien kuvauksesta jotakin tärkeää. Animaatioelokuvien ohella Disneyn live action -elokuvat ja ohjelmat tarjoavat kiinnostavia mahdollisia tutkimuskohteita. Esimerkiksi vuonna 2021 Disney+-palvelussa julkaistiin supersankarisarja *Wandavision (WandaVision)*, jossa päähenkilö Wanda käsittelee aviomiehensä kuolemaa yliluonnollisten kykyjensä avulla. Kuten Disneyn animaatioelokuvilla, tämänkaltaisilla supersankarisarjoilla ja -elokuvilla on laaja katsojakunta. Suosion takia olisi tärkeää tarkastella myös tällaisten tarinoiden kuoleman representaatioita.

Lähdeluettelo

Aineisto:

Bambi

1942 Elokuva. Ohjaus James Algar, Samuel Armstrong, David Hand, Graham Heid, Bill Roberts, Paul Satterfield, Norman Wright, Arthur Davis & Clyde Geronimi. Käsikirjoitus Felix Salten, Perce Pearce, Larry Morey, Vernon Stallings, Mel Shaw, Carl Fallberg, Chuck Couch & Ralph Wright. Walt Disney Animation Studios, USA. Ensi-ilta 8.8.1942.

Big Hero 6

2014 Elokuva. Ohjaus Don Hall & Chris Williams. Käsikirjoitus Jordan Roberts, Robert L. Baird, Daniel Gerson, Steven T. Seagle & Duncan Rouleau. Walt Disney Animation Studios, USA. Ensi-ilta 23.10.2014.

Coco

2017 Elokuva. Ohjaus Lee Unkrich & Adrian Molina. Käsikirjoitus Lee Unkrich, Jason Katz, Matthew Aldrich & Adrian Molina. Pixar Animation Studios, USA. Ensi-ilta 20.10.2017.

Karhuveljeni Koda (*Brother Bear*)

2003 Elokuva. Ohjaus Aaron Blaise & Robert Walker. Käsikirjoitus Tab Murphy, Lorne Cameron, David Hoselton, Steve Bencich, Ron J. Friedman, Stephen J. Anderson, Stevie Wermers, Kevin Deters, Woody Woodman, Thom Enriquez, Kevin Harkey, Broose Johnson, John Norton, John Puglisi, Tim Hodge, Tom LaBaff, Ray Shenusay, Brian Pimetal, Jim Story, Don Dougherty, Don Hall, Samuel Levine, Aurian Redson, Chris Williams, Jeff Hand & Sam Levine. Walt Disney Animation Studios, USA. Ensi-ilta 20.10.2003.

Leijonakuningas (*The Lion King*)

1994 Elokuva. Ohjaus Rodger Allers & Rob Minkoff. Käsikirjoitus Irene Mecchi, Jonathan Roberts, Linda Woolverton, Burny Mattinson, Barry Johnson, Lorna Cook, Thom Enriquez, Andy Gaskill, Gary Trousdale, Jim Capobianco, Kevin Harkey, Jorgen Klubien, Chris Sanders, Tom Sito, Larry Leker, Joe Ranft, Rick Maki, Ed Gombert, Francis Glebas, Mark Kausler, J. T. Allen, George Scribner, Miguel Tejada-Flores, Jenny Tripp, Bob Tzudiker, Christopher Vogler, Kirk Wise, Noni White & Brenda Chapman. Walt Disney Animation Studios, USA. Ensi-ilta 12.6.1994.

Lumikki ja Seitsemän Kääpiötä (*Snow White and the Seven Dwarfs*)

1937 Elokuva. Ohjaus William Cottrell, David Hand, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce & Ben Sharpsteen. Käsikirjoitus Jacob Grimm, Wilhelm Grimm, Ted Sears, Richard Creedon, Otto Englander, Dick Rickard, Earl Hurd, Merrill De Maris, Dorothy Ann Blank & Webb Smith. Walt Disney Animation Studios, USA. Ensi-ilta 21.12.1937.

Mulan

1998 Elokuva. Ohjaus Tony Bancroft & Barry Cook. Käsikirjoitus Robert D. San Souci, Rita Hsiao, Chris Sanders, Philip LaZebnik, Raymond Singer, Eugenia Bostwick-Singer, Dean DeBlois, John Sanford, Chris Williams, Tim Hodge,

Julius Aguimatang, Burny Mattinson, Lorna Cook, Barry Johnson, Thom Enriquez, Ed Gombert, Joe Grant, Floyd Norman, Linda Woolverton, Jodi Ann Johnson, Alan Ormsby, David Reynolds, Don Dougherty, Jorgen Klubien, Denis Rich, Joe Ekers, Theodore Newton, Larry Scholl, Daan Jippes, Frank Nissen & Jeff Snow. Walt Disney Animation Studios, USA. Ensi-ilta 5.6.1998.

Notre Damen kellonsoittaja (*The Hunchback of Notre Dame*)

1996 Elokuva. Ohjaus Gary Trousdale & Kirk Wise. Käsikirjoitus Tab Murphy, Victor Hugo, Irene Mecchi, Bob Tzudiker, Noni White, Jonathan Roberts, Kevin Harkey, Gaëtan Brizzi, Paul Brizzi, Ed Gombert, Brenda Chapman, Jeff Snow, Jim Capobianco, Denis Rich, Burny Mattinson, John Sanford, Kelly Wightman, James Fuji, Geefwee Boedoe, Floyd Norman, Francis Glebas, Kirk Hanson, Christine Blum, Sue C. Nichols & Will Finn. Walt Disney Animation Studios, USA. Ensi-ilta 19.6.1996.

Up – kohti korkeuksia (*Up*)

2009 Elokuva. Ohjaus Pete Docter & Bob Peterson. Käsikirjoitus Pete Docter, Bob Peterson & Tom McCarthy. Walt Disney Pictures & Pixar Animation Studios, USA. Ensi-ilta 29.5.2009.

Vaiana (*Moana*)

2016 Elokuva. Ohjaus Ron Clements, John Musker, Don Hall & Chris Williams. Käsikirjoitus Jared Bush, Ron Clements, John Musker, Chris Williams, Don Hall, Pamela Ribon, Aaron Kandell & Jordan Kandell. Walt Disney Animation Studios, USA. Ensi-ilta 14.11.2016.

Muut mainitut elokuvat ja sarjat:

Maa aikojen alussa (*The Land Before Time*)

1988 Elokuva. Ohjaus Don Bluth. Käsikirjoitus Stu Krieger, Judy Freudberg & Tony Geiss. Universal Pictures, USA. Ensi-ilta 18.11.1988.

Mullan alla (*Six Feet Under*)

2001–2005 Sarja. Ohjaus Alan Ball, Daniel Attias, Rodrigo García, Jeremy Podeswa, Kathy Bates, Micheal Cuesta, Micheal Engler, Alan Poul, Daniel Minahan, Miguel Arteta, Nicole Holofcener, Lisa Cholodenko, Allen Coulter, Jim McBride, John Patterson, Alan Taylor, Rose Troche, Karen Moncrieff, Peter Care, Alan Caso, Peter Webber, Adam Davidson, Mary Harron, Joshue Marston & Matt Shakman. Käsikirjoitus Alan Ball, Nancy Oliver, Rick Cleveland, Kate Robin, Bruce Eric Kaplan, Scott Buck, Joey Soloway, Craig Wright, Laurence Andries, Christian Taylor, Christian Williams, Johnny Otto & Tim Williams. Home Box Office, USA. Ensi-ilta 3.6.2001.

Nemoa etsimässä (*Finding Nemo*)

2003 Elokuva. Ohjaus Andrew Stanton & Lee Unkrich. Käsikirjoitus Andrew Stanton, Bob Peterson & David Reynolds. Walt Disney Pictures & Pixar Animation Studios, USA. Ensi-ilta 30.5.2003.

Soul – Sielun syövereissä (*Soul*)

2020 Elokuva. Ohjaus Pete Docter & Kemp Powers. Käsikirjoitus Pete Docter, Mike Jones & Kemp Powers. Walt Disney Pictures & Pixar Animation Studios, USA. Ensi-ilta 25.12.2020.

Viimeiset sanani

2013 Sarja. Ohjaus Sari Isotalo. Yle TV1. Ensi-ilta 4.15.2013.

Wandavision (*WandaVision*)

2021 Sarja. Ohjaus Matt Shakman. Käsikirjoitus Peter Cameron, Mackenzie Dohr, Laura Donney, Bobak Esfarjani, Megan McDonnell, Jac Schaeffer, Cameron Squires, Jack Kirby, Roy Thomas, John Buscema, Stan Lee, Gretchen Enders & Chuck Hayward. Marvel Studios & Disney+, USA. Ensi-ilta 15.1.2021.

Ötökän elämää (*A Bug's Life*)

1998 Elokuva. Ohjaus John Lasseter & Andrew Stanton. Käsikirjoitus John Lasseter, Andrew Stanton, Joe Ranft, Don McEnery & Bob Shaw. Walt Disney Pictures & Pixar Animation Studios, USA. Ensi-ilta 25.11.1998.

Kirjallisuus:

Aaron, Michele

2014 *Death and the Moving Image: Ideology, Iconography and I.* Edinburgh: Edinburgh University Press.

Ackerman, Alan

2005 The Spirit of Toys: Resurrection and Redemption in *Toy Story* and *Toy Story 2*. *University of Toronto Quarterly* 74 (4), 85–912.

Anttonen, Veikko

1999 Elämän käänköpuolen etnografiaa: Kuolema eri uskonnoissa ja kulttuuriperinteessä. – Eero Pesonen & Heikki Aho (toim.) *Kun aika loppuu: Kuolema historiassa*. 11–37. Turku: Turun yliopisto.

Ariès, Philippe

1981 *The Hour of Our Death*. (L'homme devant la mort 1981) Kääntäjä Helen Weaver. New York: Knopf.

1994 *Western Attitudes Toward Death: From the Middle Ages to the Present*. (Essais sur l'histoire de la mort en Occident 1974) Kääntäjä Patricia M. Ranum. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Bailey, Micheal

2006 The Meaning of Magic. *Magic, Ritual, and Witchcraft* 1 (1), 1–23.

Becker, Karin

1995 Media and the Ritual Process. *Media, Culture & Society* 17 (4), 629–646.

Bell, Catherine

2009 (1997) *Ritual: Perspectives and Dimensions*. Oxford: Oxford University Press.

Bettleheim, Bruno

2010 *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. New York: Vintage Books.

Brent, B. Sandor & Mark W. Speece & Chongede Lin & Qi Dong & Chongming Yang

1996 The Development of the Concept of Death Among Chinese and US Children Age 3-17 Years of Age: From Binary to “Fuzzy” Concepts? *Omega* 33 (1), 67–83.

Brummett, Barry

2019 *Techniques of Close Reading*. Los Angeles: SAGE.

Bryman, Alan

1995 *Disney and His Worlds*. Lontoo: Routledge.

Butters, Maija

2020 Kuolema. – Heikki Pesonen & Tuula Sakaranaho (toim.) *Uskontotieteen ilmiöitä ja näkökulmia*. 184–193. Helsinki: Gaudeamus.

2021 *Death and Dying Mediated by Medicine, Rituals, and Aesthetics: An Ethnographic Study on the Experiences of Palliative Patients in Finland*. Helsinki: University of Helsinki.

Byrne, Eleanor & Martin McQuillan

1999 *Deconstructing Disney*. Lontoo: Pluto Press.

Chow, Amy Yin Man & Cecilia Chan

2005 *Death, Dying and Bereavement: A Hong Kong Chinese Experience*. Hong Kong: Hong Kong University Press.

Colman, Ian & Mila Kingsbury & Murray Weeks & Anushka Atallahjan & Marc-André Bélair & Jennifer Dykxhoorn & Katie Hynes & Alexandra Loro & Michael S. Martin & Kiyuri Naicker & Nathaniel Pollock & Corneliu Rusu & James B. Kirkbride

2014 Cartoons Kill: Causalities in Animated Recreational Theater in an Objective Observational New Study of Kids' Introduction to Loss of Life. *British Medical Journal* 349 (1), 1–7.

Combs, Scott

2014 *Deathwatch: American Film, Technology, and the End of Life*. New York: Columbia University Press.

Cox, Meredith & Erin Garrett & James A. Graham

2005 Death in Disney Films: Implications for Children's Understanding of Death. *Omega* 50 (4), 267–280.

Davies, Douglas

1997 *Death, Ritual and Belief: The Rhetoric of Funerary Rites*. Lontoo: Cassell.

2005 *A Brief History of Death*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd.

Davis, Amy

2006 *Good Girls and Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation*. Lontoo: John Libbey Publishing.

Durkheim, Émile

1915 *The Elementary Forms of Religious Life*. (Les formes élémentaires de la vie religieuse 1912). Kääntäjä Joseph Ward Swain. Oxford: Macmillan.

Engelke, Matthew

2019 The Anthropology of Death Revisited. *Annual Review of Anthropology* 48 (1), 29–44.

Fisher, Douglas & Nancy Frey

2014 *Close Reading and Writing from Sources*. Newark: International Reading Association.

Fitzgerald, Amy J.

2015 *Animals as Food: (Re)connecting Production, Processing, Consumption, and Impacts*. Michigan: Michigan State University Press.

Gauntlett, David

2008 (2002) *Media, Gender and Identity: An Introduction*. Oxon: Taylor & Francis Group.

Gibson, Margaret

2001 Death Scenes: Ethics of the Face and Cinematic Deaths. *Mortality* 6 (3), 306–320.

Graham, James A. & Hope Yuhás & Jessica L. Roman

2018 Death and Coping Mechanisms in Animated Disney Movies: A Content Analysis of Disney Films (1937-2003) and Disney/Pixar Films (2003-2016). *Social Sciences* 7 (10), 1–14.

Green, James W.

2008 *Beyond the Good Death: The Anthropology of Modern Dying*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Grimes, Ronald L.

2006 *Rite Out of Place: Ritual, Media and the Arts*. Oxford: Oxford University Press.

Hakola, Outi

2011a *Rhetoric of Death and Generic Addressing of Viewers in American Living Dead Films*. Turku: University of Turku.

2011b Muumiot ja pakanallisen kuoleman uhka. – Heikki Pesonen, Elina Lehtinen, Nelli Myllärniemi & Milja Blom (toim.) *Elokuva uskonnon peilinä: Uskontotieteellisiä tarkennuksia länsimaiseen populaarielokuvaan*. 230–248. Helsinki: Painotalo Casper.

2013 Normal Death on Television: Balancing Privacy and Voyeurism. *Thanatos* 2 (2), 56–71.

2017 Katsojan ja kuoleman kauhean kaunis kohtaaminen. – Kimmo Laine & Pasi Nyysönen & Hannu Salmi & Jaakko Seppälä (toim.) *Noin seitsemännen taiteen poika: Kirjoituksia elokuvasta ja muista taiteesta: Onnittelukirja Henry Beconille*. 118–127. Turku: Faros-kustannus Oy.

Hansch, Folker

2010 *Representing Death in the News: Journalism, Media and Mortality*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Harrington, Seán

2015 *The Disney Fetish*. Bloomington: Indiana University Press.

Heckel, Maria & Annika R. Vogt & Stephanie Stiel & Johannes Radon & Sandra Kurkowski & Swantje Goebel & Ostgathe Christoph & Martin Weber

2020 The Quality of Care of the Dying in Hospital Next of Kin Perspectives. *Supportive Care in Cancer* 28 (9), 4527–4537.

Hertz, Robert

1960 *Death & The Right Hand*. (Contribution a une étude sur la représentation collective de la mort 1907, La prééminence de la main droite: Étude sur la polarité religieuse 1909) Kääntäjät Rodney Needham & Claudia Needham. Aberdeen: The University Press Aberdeen.

Holliday, Christopher

2016 'I'm not a Real Boy, I'm a Puppet': Computer-Animated Films and Anthropomorphic Subjectivity. *Animation: An Interdisciplinary Journal* 11 (3), 242–262.

Honkasalo, Marja-Liisa & Kaarina Koski & Kirsi Kanerva

2015 Images of Afterlife. *Thanatos* 4 (2), 5–10.

Huntington, Richard & Peter Metcalf

1979 *Celebrations of Death: The Anthropology of Mortuary Ritual*. Cambridge: Cambridge University Press.

Kanerva, Kirsi & Kaarina Koski

2019 Beings of Many Kinds: Introduction for the Theme Issue "Undead." *Thanatos* 8 (1), 3–28.

Khapaeva, Dina

2017 *The Celebration of Death in Contemporary Culture*. Michigan: University of Michigan Press.

Knox, Sara L.

2006 Death, Afterlife, and the Eschatology of Consciousness: Themes in Contemporary Cinema. *Mortality* 11 (3), 233–252.

Koski, Kaarina

2018 Taiteen keinoin surun äärelle. *Thanatos* 7 (1), 3–5.

Lester, David

2012 Reflections on Jokes and Cartoons About Suicide. *Death Studies* 36 (7), 664–674.

McDermott, Ryan

2018 The Sanctity of St. Margaret Clitherow: Conversion and Incorruptibility. *Journal of Medieval and Early Modern Studies* 48 (3), 519–552.

Meretoja, Hanna

2017 *The Ethics of Storytelling: Narrative Hermeneutics, History and the Possible*. Oxford: Oxford University Press.

Murphy, Tab

2020 Kysymyksiä *Karhuveljeni Koda* -elokuvasta liittyen toteemiperinteeseen. Instagram-viesti käsikirjoittajalle 8.5.2020. Yksityinen Instagram-viesti.

Narvaez, Peter

2003 *Of Corpse: Death and Humor in Folklore and Popular Culture*. Utah: Utah State University Press.

Nelson, Chad & Robert H. Woods Jr.

2011 Content Analysis. – Michael Stausberg & Steven Engler (toim.) *The Routledge Handbook of Research Methods in the Study of Religion*. 109–121. Lontoo: Routledge.

Niemiec, Ryan M. & Stefan E. Schulenberg

2011 Understanding Death Attitudes: The Integration of Movies, Positive Psychology, and Meaning Management. *Death Studies* 35 (5), 387–407.

Pajari, Iiona

2018 Hautojen viestit. *Thanatos* 7 (2), 3–6.

Pesonen, Heikki & Elina Lehtinen & Nelli Myllärniemi

2011 Kuinka tutkia uskontoa elokuvassa? Lähtökohtia, periaatteita ja näkökulmia. – Heikki Pesonen, Elina Lehtinen, Nelli Myllärniemi & Milja Blom (toim.) *Elokuva uskonnon peilinä: Uskontotieteellisiä tarkennuksia länsimaiseen populaarielokuvaan*. 10–41. Helsinki: Painotalo Casper.

Pulkkinen, Eija

2017 *Syntymän ja kuoleman kirja: Riittejä ja uskomuksia maailmalta*. Helsinki: Minerva Kustannus Oy.

Richman, Joseph

2007 The Role of Psychotherapy and Humor for Death Anxiety, Death Wishes, and Aging. *Omega: Journal of Death and Dying* 54 (1), 41–51.

Rieger, Diana & Matthias Hofer

2017 How Movies Can Ease the Fear of Death: The Survival or Death of the Protagonist in Meaningful Movies. *Mass Communication & Society* 20 (5), 710–733.

Rothenbuhler, Eric W.

1998 *Ritual Communication: From Everyday Conversation to Mediated Ceremony*. Thousand Oaks: Sage Publications.

Sandman, Lars

2004 *Good Death: On the Value of Death and Dying*. New York: Open University Press.

Scanlon, Joseph & Christopher Stoney

2014 Ad hoc Rules, Rights, and Rituals: The Politics of Mass Death. *Journal of Contingencies and Crisis Management* 22 (4), 223–237.

Schultz, Ned W. & Lisa M. Huet

2000 Sensational! Violent! Popular! Death in American Movies. *Omega: The Journal of Death and Dying* 42 (2), 137–149.

Sedney, Mary Anne

1999 Children's Grief Narratives in Popular Films. *Omega: The Journal of Death and Dying* 39 (4), 315–325.

2002 Maintaining Connections in Children's Grief Narratives in Popular Film. *American Journal of Orthopsychiatry* 72 (2), 279–288.

Sihvonen, Tanja

2006 Representaatio/simulaatio: Esityksestä toimintaan ja takaisin. – Seija Ridell & Pasi Väliäho & Tanja Sihvonen & Outi Hakola (toim.) *Mediaa käsittämässä*. 129–152. Tampere: Vastapaino.

Singer, Peter

1996 *Rethinking Life & Death: The Collapse of Our Traditional Ethics*. Oxford: Oxford University Press.

South, Andrea Lambert & Jessica Elton & Alison Lietzenmayer

2020 Communicating Death with Humor: Humor Types and Functions in Death Over Dinner Conversations. *Death Studies* 10 (1), 1–10.

Spellman, W. M.

2014 *A Brief History of Death*. Lontoo: Reaktion Books.

Sperb, Jason

2018 How (Not) to Teach Disney. *Journal of Film and Video* 1 (70), 47–60.

Sumiala, Johanna

2010 *Median rituaalit: Johdatus media-antropologiaan*. Tampere: Vastapaino.

2012 Symbolic Immortality, The Immanment Frame, and School Shootings. – Sting Hjarvard & Mia Lövheim (toim.) *Mediatization and Religion: Nordic Perspectives*. 109–125. Göteborg: Nordicom.

2013 *Media and Ritual: Death, Community and Everyday Life*. Lontoo: Routledge.

Sumiala, Johanna & Outi Hakola

2013 Introductions: Media and Death. *Thanatos* 2 (2), 3–7.

Tenzek, Kelly E. & Bonnie M. Nickels

2017 End-of-Life in Disney and Pixar Films: An Opportunity for Engaging in Difficult Conversation. *Omega* 80 (1), 1–20.

Tuomi, Jouni & Anneli Sarajärvi

2018 *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.

Turner, Victor

2008 (1969) *The Ritual Process: Structure and Anti-structure*. New York: Aldine de Gruyter cop.

Utriainen, Terhi

1999 *Läsnä, riisuttu, puhdas: Uskontoantropologinen tutkimus naisista kuolevan vierellä*. Helsinki: Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Van Gennep, Arnold

1960 *The Rites of Passage*. (Les rites de passage 1909) Kääntäjät Monika B. Vizedom & Gabrielle L Caffee. Chicago: The University of Chicago Press.

Von Mueller, Eddy

2001 It Is a Small World, After All: Earth and the Disneyfication of Planet Earth. – A. Bowdoin Van Riper (toim.) *Learning from Mickey, Donald and Walt: Essays on Disney's Edutainment Films*. 173–200. Jefferson: McFarland & Company.

Ward, Annalee R.

2002 *Mouse Morality: The Rhetoric of Disney Animated Film*. Austin: University of Texas Press.

Watts, Steven

2001 *The Magic Kingdom: Walt Disney and the American Way of Life*. Columbia: University of Missouri Press.

Webb, Jenn

2009 *Understanding Representation*. Lontoo: Sage.

Weber, Tina

2013 Old Folks Never Die on TV: Representations of Corpses on American TV Shows in the 21st Century. *Thanatos 2* (2), 43–55.

Weeks, O. Duane

2004 Comfort and Healing: Death Ceremonies that Work. *Illness, Crisis & Loss* 12 (2), 113–125.

Williamson, James & Matthew Lloyd & Charlotte Skinner & David Hocken

2011 Death and Illness as Depicted in the Media. *The International Journal of Clinical Practice* 65 (5), 547–551.

Wills, John

2017 *Disney Culture*. Rutgers University Press: New Brunswick.

Wyschogrod, Edith

1985 *Spirits in Ashes: Hegel, Heidegger, and Man-made Mass Death*. New Haven: Yale University Press.

Zipes, Jack

2010 *The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-Tale Films*. New York: Routledge.

Liitteet: Liite 1. Linkit elokuvien juonitiivistelmiin

- 1) Lumikki ja seitsemän kääpiötä (*Snow White and the Seven Dwarfs* 1937)
- 2) Bambi (*Bambi* 1942)
- 3) Leijonakuningas (*The Lion King* 1994)
- 4) Notre Damen kellonsoittaja (*The Hunchback of Notre Dame* 1996)
- 5) Mulan (1998)
- 6) Karhuveljeni Koda (*Brother Bear* 2003)
- 7) Up – kohti korkeuksia (*Up* 2009),
- 8) Big Hero 6 (2014)
- 9) Vaiana (*Moana* 2016)
- 10) Coco (2017)