

Tanja Sihvonen

LUMOAVAT ASUT, VIATTOMAT NAUTINNOT? Pukujen ja ruumiillisuuden merkitykset fantasiaelokuvassa

Satuelokuva Aasinnahka toimii moniulotteisten merkitysten kudelmanä, jossa näyttävillä puvuilla ja niiden esittelyllä on sekä narratiivisesti että performatiivisesti tärkeä rooli. Pukujen merkityksiä pohditaan tässä artikkelissa sekä kansansatujen että elokuvan tulkintakehyksessä. Artikkelissa tarkastellaan myös sitä, miten näyttelijän todellinen ruumis paikantuu fiktiiviseksi henkilökäsi puovustuksen ja muiden performanssimerkkien avulla. Elokuvasa nuorena, viattomana prinsessana nähtävö Catherine Deneuve kantaa hahmossaan assosiaatioita myös muihin – hyvin erilaisiin – roolitoihin. Pohdin sekä elokuvan tarinaa että sen speaktaakeli- ja performanssielementtejä analysoimalla, millaisin ehdoin katsojan on mahdollista nauttia tällaisesta itsestään tietoisesta fantasiaelokuvasta.

Cinema is both flesh and costume, through which adaptation is a mark of difference that reminds us we are watching a film” (Mayer 2008, 42).

Jacques Demyn ohjaama satuelokuva *Aasinnahka* (*Peau d’âne*, Ranska 1970) perustuu vanhaan kansantarinaan, jonka satusetä Charles Perrault (1628–1703) kirjasi ylös vuonna 1694 kaikkien ranskalaisten tuntemaksi klassikkoversioksi. Juonen ollessa yleisesti tunnettu ohjaaja saattoi keskittyä tarinan ylöspanoon: aidoissa linnoissa ja aikansa tähtien voimin kuvattu suurellinen speaktaakelielokuva edustaa omintakeista fantasian ja realismin sekoitusta, jota ei ole ollut myöhemminkään helppo lokeroida vakiintuneisiin genrekategoriioihin. *Aasinnahka* on myös korostetun ranskalainen elokuva, eikä se näennäisestä suoraviivaisuudestaan huolimatta avaudu yleisöilleen

aivan vaivattomasti. Ensikatsomalta *Aasinnahka* saattaa antaa itsestään epäilyttävän viattoman vaikutelman – se näyttää lähes lastenelokuvaalta. Perrault'n klassikkosatu on siirretty valkokankaalle uskollisesti sen kirjallista rytmitystä noudattaen. Lähemmässä tarkastelussa kuitenkin huomataan, että elokuva kutsuu katsojansa mukaan varsin moniulotteiseen merkityksillä leikittelyyn.

Elokuvan puhuttelusuhde yleisönsä on hienovaraisen kiero. Sen joustava ideologinen kudos antaa katsojalle tilaa liikkua erilaisten subjektipositioiden keskellä ja tuottaa oma tulkintansa sen ”poliittisista” lausumista. Jacques Demy (1971, 76; sit. Le Gras 2005, 30) ilmoitti aikalaishaastattelussa tähdänneensä *Aasinnahassa* tietoiseen kerroksellisuuteen: ”Loin elokuvaan aihioita erilaisille merkityksille ja olen erityisen kiinnostunut siitä, mitä sen katsojat näkevät riippuen siitä kuinka puritaanisia tai perversejä he ovat”. Ehkäpä ainakin osin tämän monikerroksisuutensa takia elokuva ei koskaan saavuttanut sanottavaa kaupallista menestystä kotimaassaan tai sen ulkopuolella. Nytemmin *Aasinnahka* vaikuttaa populaareissa keskusteluissa lähes unohdetulta, eikä se usein näydytty elokuva-analyysienkaan kohteena.

Tarkastelen tässä artikkelissa sitä, millaisia keinoja *Aasinnahka* käyttää yleisönsä viettelyyn, ja millaisia nautintoja sille omistautuminen saattaa tarjota erityisesti naiskatsojalle. Analyysini perustuu sekä kyseessä olevan tarinan tarkasteluun että elokuvan kuvailevaan ainekseen, sen speaktaakkeli- ja performanssielementteihin. Suhteutan näitä elementtejä postmodernin viihteen kehykseen ja pohdin, miten *Aasinnahka* toimii itsestään tietoisena pukuelokuvana. Kuten monet samantyyppisiä aineistoja tarkastelleet tutkijat ovat huomauttaneet, elokuvan juonta, sen kertovaa ainesta ei voi oikeastaan erottaa henkilöahmojen ja tapahtumien kuvailusta; elokuvan maailmassa kertomus ja sen kuvaus kietoutuvat yhteen (esim. Bruzzi 1997; Dyer 1992; Pajala 1998). Silti voidaan sanoa, että kuvailevat elementit ovat elokuvassa läsnä tarinankerronnalle välttämättömien ainesten lisäksi, ikään kuin omalakisina kokonaisuuksinaan, jotka pystyvät omista lähtökohdistaan käsin rakentamaan myös narratiivista poikkeavia merkitysisältöjä (Pajala 1998, 25–27).

Tässä tekstissä olen kiinnostunut erityisesti siitä, millaisin keinoin elokuvassa esiintyvien pukujen voidaan katsoa täydentävän tai kerroksellistavan tarinan asettamia lähtökohtia. Tarkastellessani elokuvan tarinaa viittaan kansansatujen tutkimukseen, jossa psyko-semioottisella tutkimusotteella on edelleen vahva asema. Toisaalta käytän elokuvan suhteen inspiraation lähteenäni muun muassa Jackie Stacey'n (1994) esiin nostamaa ajatusta *lumoutumisesta* (*fascination*), joka ei palauta katsomisnautintoja psyko-semiotiikan käsitteistöön vaan sallii huomattavasti fetisismiä tai samastumista joustavamman tulkintakehyksen. Perinteiselle populaarikulttuurin tutkimukselle (ks. esim. Bennett & Woollacott 1987) uskollisena näen elokuvan tietynlaisena ”kulttuurisena tilana”, jossa kokijalle ja vastaanottajalle tarjoutuu mahdollisuuksia heittäytyä monenlaisten, ristiriitaisiltakin vaikuttavien positioiden verkostoon. Elokuvalle ei siten ole löydettävissä yhtä oikeaa tai välttämättä edes ensisijaista lukutapaa, ja siksi keskitynkin tässä tekstissä purkamaan sen *tiettyjä* merkityksenantoja totalisoivan analyysin sijaan. Vaikka olenkin tässä työssä kiinnostunut elokuvan tekstistä – ja sen

intertekstuaalisista yhteyksistä ja verkostoista – pohjana siihen liittyville merkityksille, seuraan perinteistä elokuvatutkimuksen teoriaa lisäämällä siihen huomattavia kontekstuaalisia painotuksia.

Satuelokuva postmodernina (puku)leikkinä

Aasinnahan tarina sijoittuu monien satujen tapaan kaukaiseen kuningaskuntaan, jota hallitsee viisas ja oikeamielinen kuningas (Jean Marais) kauniin kuningattarensa (Catherine Deneuve) kanssa. Parilla on suloinen tytär (Deneuve kaksoisroolissa), ja valtakunnan hyvinvoinnin ja rikkauden takeena toimii taianomainen aasi, joka aamuisin ulostaa lannan sijaan kultaa ja jalokiviä. Elokuvan alussa sinisessä kuningaskunnassa kaikki on paremmin kuin hyvin. ”Tästä huolimatta”, muistuttaa kertojanääni, ”onnettomuuksia voi langeta myös kuninkaiden elämään, ja suurimpaankin onneen sekoittuu aina julmuutta”. Kuningatar sairastuu, ja kuolinvuoteellaan hän pyytää mieheltään lupauksen: tämän tulee mennä uudelleen naimisiin, mutta vain sellaisen naisen kanssa, joka on kauniimpi kuin kuningatar itse. Vaikka kuningas empii, hänen neuvonantajiansa mielestä valtakunta vaatii miespuolista perillistä ja lupaus on syytä toteuttaa. Kuningas lähettää sotilaansa etsimään puolisoehdokkaita, mutta joutuu yksi kerrallaan torjumaan nämä liian vanhoina, rumina tai köyhinä.

Viimein kuninkaalle tuodaan kuva prinsessasta, johon hän oitis ihastuu: ”Kuinka suloinen hän onkaan! Kuinka viehättävä! Katsokaa tuota hartialinjaa! Kuka hän on?” – ”Tyttärenne, sire.” Ymmärtämättä naimavaateensa kohtuuttomuutta kuningas alkaa järjestää häitä tyttärensä kanssa, onhan tämä toden totta kauniimpi kuin äitinsä. Kuningas lausuu prinsessalle rakkausrunoja saaden tämän kauhistuneena tajuamaan aikeensa. Häät on määrä järjestää jo seuraavana päivänä. Epätoivoissaan prinsessa syöksyy metsään hakemaan apua veikeältä haltiakummiltaan (*La fée des lilas*, Delphine Seyrig), jonka neuvo on pyytää isältä myötäjäislahjaksi jotain, jonka toteuttaminen on mahdotonta tai ainakin aikaa vievää.

Haltiakummi ehdottaa, että prinsessan tulee vaatia isältään lahjaksi sään värinen puku.¹ Kuningas käskee ompelijansa töihin, ja uskomatonta kyllä, seuraavana aamuna prinsessalle tuodaan loisteliass puku, jonka kankaassa poutapilvet ajelehtivat tuulenvireen mukana kirkkaan sinisellä taivaalla. Puvun esittely prinsessalle ja katsojille on *Aasinnahka*-elokuvan ensimmäinen varsinainen speaktaakkeli-kohtaus: ”kaunista säätä” hehkuva puku valaisee aamuhämärän huoneen, ja kun prinsessa on pukeutunut sen ylleen, puvun fosforina hohtava kangas ikään kuin lisää kuvan kolmiulotteisuutta ja nostaa hänen olemuksensa irti elokuvaruudun kattamasta kuva-alasta. Katsojien ohella myös kummitäti saapuu ihastelemaan prinsessan pukua; hän jopa kokeilee sormellaan sen poikkeuksellisen eläväistä kangasta (kuva 1). Demy ompelutti sääpuvun samasta materiaalista, josta elokuvateatterien valkokankaat tehdään, jotta voisi projisoida sille liikkuvaa kuvaa, pilvien ajelehtimista. Näin puvusta tulee vertauskuva elokuvalle itselleen, se on kuin elokuvaa – vaikkakin yksinkertaista – elokuvassa.

¹ Suomenoksissa puvun teemasta käytetään myös *le temps*-termin käännöksenä sanaa ”taivas”, mutta koska pukuvaatimuksen kohtuuttomuus on tärkeä osa alkuperäistä tarinaa samoin kuin artikkelini teemaa, käytän siitä puhuessani pukukankaan abstraktin ja dynaamisen luonteen esiin tuovaa sanaa ”sää”.



Kuva 1.

Haltioissaan saamastaan kauniista puvusta mutta epätoivoissaan isänsä onnistumisesta prinsessa kysyy taas neuvoa kummitädiltään, joka käskee tämän pyytää jotain vieläkin vaativampaa: kuunvalon väristä pukua. Mutta taas seuraavana päivänä prinsessan makuuhuoneeseen tuodaan öisen kylmää, hopeista valoa heijastava puku, ja prinsessa toteaa isänsä jälleen onnistuneen. Kolmannella kerralla prinsessa pyytää kumminsä ehdotuksesta kultaisia auringonsäteitä hehkuvaa pukua. Nämä puvut on toteutettu elokuvallisesti näyttäväksi valoa heijastavien pintojen, metallilankojen ja peilien avulla, ja ne esitellään valaistusolosuhteissa, jotka luovat puvuille epätodellisen voimakkaan hehkun. Esimerkiksi hopealangasta kudottuun kuunvalopukuun on kiinnitetty pieniä peilejä ja valkoisia täpliä, ja kun näihin ohjataan kirkasta valoa, tuloksena on kirjaimellisesti niin häikäisevä vaate että jopa prinsessa itse tuntuu jäävän pukunsa varjoon (kuva 2).



Kuva 2.



Kuva 3.

Kun kuningas vaikuttaa täyttävän kaikki hänelle osoitetut pyynnöt, haltiakummi järkeilee, että ainoa asia jota tämä ei pysty prinsessalle lupaamaan on kultakolikoita takalistostaan syöksevä taika-aasi – prinsessan tulee siis seuraavaksi pyytää aasin taljaa. Hänen jo mentyä nukkumaan isäkuningas tuo häiden aattona tämän vuoteen vierelle ison, likaisenharmaan aasinnahan. Yöllä haltiakummi auttaa prinsessaa pukeutumaan taljaan (kuva 4), naamioi tämän kasvot ja lähettää hänet lumotuilla vaunuilla pakoon isän pakkomielteenomaista käytöstä viereisen kuningaskunnan maille. Naamioitunut prinsessa saa paikan sikopaimenena maatilalla ja asumukseksen vaatimattoman metsätöllin. Koska ruma talja on alkanut haista, muut talon asukkaat ja kyläläiset kiusaavat ja piikittelevät häntä armottomasti. Onneksi prinsessa on saanut kummiltaan mukaan taika-arkun, johon mahtuvat välttämättömät naiselliset tarvikkeet: isältä saadut kolme loistavaa pukua, ehostusvälineet ja kummin lahjaksi antama taikasauva.



Kuva 4.



Kuva 5.

Toisinaan prinsessa pukeutuu töllissään salaa omaksi entiseksi itsekseen, saamiinsa upeisiin pukuihin, ja ihailee kauneuttaan kummitädin antamasta peilistä. Sattumalta metsässä vaeltava punaisen valtakunnan prinssi (Jacques Perrin) ohjautuu talolle ja näkee ullakon ikkunarudusta kultaiseen pukuun pukeutuneen prinsessan. Myös prinsessa näkee prinssin käsipeilistään, ja on kuin hän ymmärtäisi tilaisuutensa viimein tulleen – saamalla prinssin hän voisi jättää sikopaimenen elämän ja palata takaisin säätyynsä, yltäkylläisyyden keskelle (kuva 5).

Aasinnahka-sadun prinsessa ei ole passiivinen kaipuun kohde vaan aktiivinen toimija, joka tietoisesti viettelee prinssinsä. Kun prinsessalla on yllään häikäisevä puku, hän on ikään kuin valmiiksi pukeutunut prinssin katseelle sopivaksi kohteeksi, kuin ”reflektoivaksi mediumiksi” tämän haluille ja fantasioille (Scott 1997, 156). Vaikka heijastus prinsessan käsipeilistä häikäisee prinssin silmiä, tämä ei kuitenkaan näytä aavistavan mitään, eikä edes huomaavan katseidenvaihtoa (kuva 6).



Kuva 6.



Kuva 7.

Prinssi rakastuu tyttöön silmittömästi ja riutuu vanhempiensa palatsissa haaveillen metsässä näkemästään kaunottaresta. Lemmentuskia katsellessaan prinssin vanhemmat, punaisen valtakunnan hallitsijapari, tilaavat tämän tunteitten kohteelta kakun, ja leipoessaan Aasinnahka pudottaa taikinan sekaan sormuksensa. Leipomiskohtaus on toteutettu kultaiseen pukuun pukeutuneen prinsessan ja Aasinnahan duettona, ikään kuin viittauksena tämän kahtiajakautuneeseen persoonaan, jonka visuaalisena merkinä puvut toimivat (kuvat 7 ja 8).



Kuva 8.

Sormuslahjasta rohkaistuneena prinssi järjestää valtavat sovittajaiset, jonne kutsutaan kaikki valtakunnan neidot. Sen, jolle sormus sopii, lupaa prinssi ottaa puolisoikseen. Oikeaa sormuksen kantajaa ei kuitenkaan tahdo löytyä – kunnes ruma ja likainen Aasinnahka astelee viimeisenä saliin ja sormus sopii hänelle täydellisesti. Saatuaan sormuksen nahan alta kuoriutuu saman tien esiin kaunis prinsessa (kuva 9), ja tarina päättyy prinssin ja prinsessan häätjuhlaan (kuva 10), jonne myös sininen isä kuningas saapuu uuden puolisonsa, prinsessan haltiakummin, kanssa.



Kuva 9.



Kuva 10.

Kuten todettu, Demyn elokuva seuraa uskollisesti Perrault'n tarinaversiota. Itse asiassa elokuva korostaa kirjallisia lähtökohtiaan niin painokkaasti, että kriitikot kuten Rodney Hill tulkitsevat sen asetelmia Demyille tyypilliseksi nähdyn brechtiläisen vieraannuttamisen teeman kautta. Hillin (2006, 41) mukaan *Aasinnahka* painottaa toistuvasti luomansa fantasiamaailman keinotekoisuutta ja jopa kyseenalaistaa oman satutulkintansa oikeutuksen. Samaa vieraannuttavaa tarkoitusta ajaa elokuvan äärimmäisen tyylielty audiovisuaalinen ylöspano. Elokuvan henkilöhahmot lisäksi viittaavat dialogissa suoraan satuihin ja kansantarinoihin rikkoen näin illuusion tarinan sisäisestä, eheästä maailmasta. Etsiessään alussa tarpeeksi kaunista prinsessaa puolisoikseen kuningas kiivastuu: "Missä nyt ovat satujen prinsessat, ovatko he kaikki kadonneet?" Elokuvan loppupuolella taas huomautetaan, etteivät haltiakummit ja keijut ehdi hoitaa lemmensairasta prinsssiä,

sillä "on täydenkuun aika ja he ovat kaikki kiireisiä". Elokuvan kertoma tarina myös tuntuu olevan aivan erityisellä tavalla prinsessan haltiakummin orkestroima, mikä rakentaa oman hienovaraisen viitaussuhteensa taustalla olevaan kansansatujen perinteeseen ja niiden sisältämiin maagisiin motiiveihin.

Keijuilla ja muilla fantasiahahmoilla on usein tärkeä narratiivinen rooli todellisia tapahtumia ja mielikuvitusta yhdistelevissä kansansaduissa, suhteellisen realistisesti kuvattujen ihmishahmojen rinnalla. Saduille on kehittynyt oma estetiikkansa sekä motiiveja, joiden kautta peilataan muun muassa yksilön ja yhteisön välisiä suhteita ja vahvistetaan yhteisöllisiä moraalikäsitteitä (ks. esim. Zipes 2002). Sadut perustuvat suulliseen kansanperinteeseen, josta on löydettävissä paikallisia muunnoksia eri maissa. Aasinnahka-tarinan kerrostumia on kerätty talteen ympäri maailmaa, ja sen alkumuotojen arvellaan olevan satoja, jopa tuhansia vuosia vanhoja (Goldberg 1997). Aarne-Thompsonin kansantarinoiden luokittelussa Aasinnahka kuuluu kategoriaan 510B (AT 510B), sitä huomattavasti tunnetumman Tuhkimotarinan (AT 510A) sisäluokkaan. Näillä tarinajatkumoilla onkin useita yhtäläisyyksiä: sadun sankaritar toimii palvelijana (valepuvussa tai räähäsiin pukeutuneena) rikkaassa taloudessa, jossa häntä syrjitään, mutta tytön kohtalo kääntyy kun prinssi tai rikas mies näkee hänen todellisen luontonsa – yleensä juhlassa, jossa tällä on yllään kaunis puku – ja rakastuu (Goldberg 1997; Scott 1997, 155).

On kiinnostavaa, että kansansaduissa juuri puvuilla on usein merkittävä kerronnallinen funktio. Ne suhteutuvat siihen liitokseen, jossa henkilöahmon sisäinen ja ulkoinen minä kohtaavat – jossa ymmärrys itsestä kohtaa peilikuvan – ja jossa myös identiteetin siirtymät tapahtuvat. Kuten Carole Scott (1997, 151) toteaa: "Vaatetus on sisäisen identiteetin ulkoinen ilmentymä, päänsisäinen visio joka on muutettu konkreettiseen muotoon toisten (ja itsemme) nähtäväksi." Puvut ikään kuin antavat saduissa fyysisen ilmiön persoonan muutoksille, transformaatioille. Yksinkertaisimmillaan viitan tai hatun tapaiseen vaatekappaleeseen on kätkeyty valta muuttaa kantajansa erikoislaatuiseksi, mutta näiden rinnalla on myös hienovaraisempia ja symbolisempia narratiiveja, joissa satuhahmon metamorfoosia ilmaistaan vaatetusta vaihtamalla. Knappin (2003, 75–76) mukaan Aasinnahka esimerkiksi luo itselleen ikään kuin oman, yksityisen fantasiamaailmansa pukeutuessaan salaa mökissä entiseksi itsekseen, ja näin hän pystyy käsittelemään identiteettinsä ristiriitoja. Feministisissä satutulkinnoissa pukujen roolin korostuminen on myös liitetty naisten rajoitettuun valtaan päättää omasta elämästään; tällöin kaunis puku symboloi sitä ainoaa mahdollista eli epäsuoraa vaikutusvaltaa prinssiin ja tietä turvattuun tulevaisuuteen (Scott 1997, 156).

Yleensä AT 510 -sarjan saduissa esiintyy kolme upeaa pukua, joiden tarkoituksena on kiinnittää prinssin huomio, ja joiden ulkonäköä kuvaillaan "taivaallisten" ulottuvuuksien kuten auringon ja kuun kautta painottaen niiden taianomaisia ominaisuuksia (Scott 1997, 155). Nämä maagiset puvut tuovat kantajalleen paljon valtaa, mutta ne näyttävätyvät myös vaarallisina, sillä ne asemoivat vallankäytön ulkonäköön (ja sen muutoksiin) eikä henkilöön tai tämän identiteettiin. Sadussa pukeutumisen kautta ilmaistaan tarinan päähenkilön asema (Knapp

² Tarina-aineksen ja dialogin lisäksi toden ja kuvitelman, autenttisuuden ja fiktiivisyyden raja-aidalla leikitellään *Aasinnahka*-elokuvassa myös muilla keinoin. Tarinankerronnan ympäristö rakentuu sekä materiaalisesta että inhimillisestä komponentista, ja lisäksi ihmisyyden ja eläimellisyyden risteymillä on paikkansa kerronnassa. Kun punainen kuningatar järjestää lemmensairaalle pojalleen tanssaiset, niiden teemaksi ilmoitetaan "kissat ja linnut". Valkoisiin asuihin ja naamioihin pukeutuneiden hovilaisten taustalla soittaa orkesteri, jonka jäsenet ovat pukeutuneet porsaiksi. Keskeisin ihmisen ja eläimen sekoitus on tietenkin *Aasinnahka*, eläimen taljaan pukeutunut prinsessa itse.

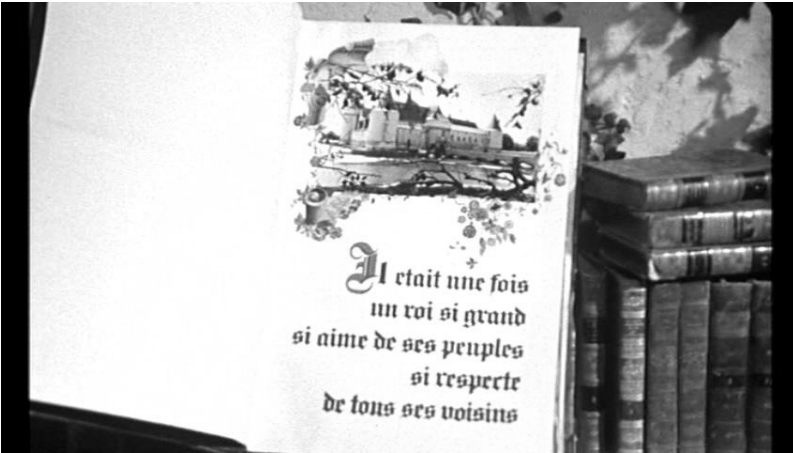
2003, 71): kukaan ei tunnista kaunista naista aasinnahan alta, mutta kun päälle puetaan kultainen puku, prinsessan identiteetistä ei ole enää epäselvyyttä. Pukujen valta identiteetin kätäkijänä/paljastajana on niin ehdoton, että narratiiviin tarvitaan erityinen "talismaani", esimerkiksi sormus, joka pystyy identifioimaan prinsessan jopa valepuvussa. Samaan tapaan kuin Tuhkimon lasikenkä *Aasinnahan* sormus toimii tiettyyn rooliin sopivuuden symbolina, joka suhteutuu ainoastaan fyysisiin seikkoihin (sormeen, jalkaan) eikä ole riippuvainen epävarmuuksille alttiista ulkonäön tunnistamisesta. (Scott 1997, 155–156.)

Kun sadun tarinarakenne, henkilöahmot ja motiivit on kiinnitetty paikoilleen aina samanlaisiksi ja kaikkien tunnistettaviksi, huomio voidaan kiinnittää niiden esillepanossa käytettyihin audiovisuaalisiin keinoihin sekä niiden kulloisiinkin nyansseihin ja variaatioihin. Page ja Gitt Magrinin suunnittelemat puvut tekevät *Aasinnahan* henkilöahmoista tietoisesti ja korostetusti yliampuvia karikatyyrejä. Esimerkiksi isäkuningas mahtuu olkatoppauksineen kulkemaan oviaukoista vain sivuttain, eikä jättimäinen pehmoeläin valtaistuimena ainakaan lisää hänen uskottavuuttaan monarkkina (vrt. kuva 3). Arkkityyppiset henkilöahmot, jotka toimivat näennäisen viattomina ja lähinnä ulkoisten tendenssien marionetteina, täyttävät kuitenkin instrumentaalista tehtävää – puvustus on keino auttaa katsojaa tunnistamaan, mikä kunkin hahmon tehtävä tarinassa on. Vaatteiden tarkoituksena on siis visuaalisesti kiinnittää kuhunkin hahmoon tietyt mentaaliset ominaisuudet ja merkkejä tämän paikasta elokuvan avaamassa sosiallisessa järjestyksessä. Karikatyyrihahmot vievät juonta eteenpäin ilmentämällä niitä ristiriitoja ja konflikteja, joiden ratkaisujen kautta kertomus etenee. Vaatteilla on henkilöahmojen tyypittelyssä ja näiden välisten suhteiden asemoinnissa sekä kameran kautta välittyvän sosiālisen rakenteen luomisessa korvaamattoman tärkeä rooli (Calefato 2004, 93).

Henkilöahmojen lisäksi myös ympäristöjen tuominen tietoisesti esille toimii tärkeänä katsomisnautintojen lähteenä. Demyn elokuva on monella tapaa "over the top": siinä autenttiset, historialliset tilat on lavastettu satuelokuvan tapahtumapaikoiksi sateenkaaren kaikilla väreillä, ja suurelliset puvut kutistavat jokaisen kuva-alassa vilahtavan hahmon lähes epäinhimilliseen mittakaavaan, osaksi fantastista tarinamaailmaa. Demyn pitkäaikaisen työparin Michel Legrandin säveltämä jazzihahmo musiikki yhdistyy elokuvassa barokkivaikutteisiin, "periodivaikutelmaa" luoviin melodioihin. Elokuvassa käytetään runsaasti erikoisefektejä ja trikkejä, mutta niin, että jäljet niiden manuaalisesta syntyhistoriasta ovat jatkuvasti näkyvillä. Pop-henkistä asetelmallisuutta korostaa lisäksi puolialastomien, värjättyjen ihmisvartaloiden käyttö osana linnojen rekvisiittaa. Sinisen ja punaisen kuningaskunnan nimettömät ihmis- ja eläinhahmot on värjätty vastaavilla väreillä, ja *Aasinnahka* saa häiriintymättä juosta halki idyllisen pihapiirin, joka näyttää jäähmettyneen osaksi klassista öljymaalausta. (Hill 2006.)²

Keijujen kertomaa

Viittauksia kansansadun kirjallisiin versioihin tehdään *Aasinnahka*-elokuvassa sekä kerronnan että speaktaakkielelementtien tasolla. Elokuvan alkutekstien taustalla näkyy ensin kirjahylly, josta keskiöön nouseva kirja avautuu ja kertojaääni alkaa lukea kuvassa näkyvää tekstiä – ”Olipa kerran kuningas, joka oli niin suurenmoinen, niin alamaistensa rakastama, niin naapureittensa kunnioittama...” – samalla kun kuvaruudun keskiöön poimitaan kirjan kuvassa oleva linna (kuva 11). Se paljastuu pian tarinan ”todelliseksi” tapahtumapaikaksi. Lokaatiota koskevat viittaussuhteet rakentuvat heti elokuvan alussa siis monitasoisesti: tapahtumapaikkana toimii todellinen linna, jossa sijaitsevalla kirjahyllyllä on satukirja, jossa kuvattujen tapahtumien pohjana oleva tarina kerrotaan oletettavasti elokuvan diegeettiseen todellisuuteen liittyvin kuvin höystettynä. Epämääräisen ”kaukaiseksi” sijoitettu kansansadun tapahtumapaikka ja -aika tuodaan diegesistä rikkovien keinojen avulla osaksi todellisia aikoja ja paikkoja, eikä tällainen vertautuminen tapahdu aivan ristiriidattomasti.



Kuva 11.

Samalta kirjahyllyltä kuningas poimii myös haltiakummilta saamansa runokirjan, josta hän lukee tyttärelleen muutamia ”runoja tulevaisuudesta” ennen kosintaansa. Lopputeksteistä selviää, että kyseiset katkelmat ovat Jean Cocteaun (1889–1963) ja Guillaume Apollinainen (1880–1918) käsialaa, jotka toki olivat elokuvan valmistumisvuonna 1970 ”runoja menneisyydestä”, mutta ehkäpä kansansadun kuviteltuna, implisiittisenä tapahtuma-aikana uuden ajan alussa (1500–1600-luvuilla) vielä hyvinkin kaukaisessa tulevaisuudessa. Hill (2006, 42) pitää merkittävänä myös sitä, että Perrault’n satukirja, jossa *Aasinnahka*-tarinakin kerrotaan, sijaitsee linnassa samalla kirjahyllyllä mainittujen runoilijoiden teosten kanssa. Hänen mukaansa on spekuloitavissa, että ehkäpä keijukummi itse antoi kuninkaalle myös satukirjan, jonka luettuaan tämä on saattanut kohtalostaan vakuuttuneena päättää naida prinsessan. Näyttää siis ikään kuin siltä, että tarina kirjoittaisi itse itseään elokuvan edetessä, lukuisten

viittaussuhteiden kudelmana. Vaikka pintatasolla juoni onkin ”lukittu” ja katsojien tiedossa, sen yksittäisiin elementteihin tuodaan intertekstuaalisten viittausten kautta epävarmuutta ja kontingenssia, kertomuksellista syvätasoa.

Koska elokuvan tarina luo tapahtumahetkensä tietoisesti läsnäolevaksi, se pakottaa katsojat pohtimaan oman menneisyytensä, sadun tapahtuma-ajan ja -paikan merkitystä sen kerronnalle. Vaikka sadut ja tarinat sijoittuvat ”kaukaisiin kuningaskuntiin” ja ”olipa kerran”-aikaan, ne eivät ole ikuisia ja muuttumattomia, vailla kiinnikkeitä aikoihin, paikkoihin tai tiettyihin kertoihin. (Kansan)satu terminä viittaa muun muassa englannin (*fairy tale*) ja ranskan (*conte de fée*) kielillä suoraan ”keijujen tarinoihin” tai ”tarinoihin keijuista”. Nimitystä käytti ensimmäisenä ranskalainen Madame D’Aulnoy kokoelmansa otsikkona vuonna 1697 ja on todennäköistä, että englanninkielinen sana perustuu suoraan käännökseen – tarinoiden yhdistävinä tekijöinä ei nimittäin pidetä viittauksia keijuihin vaan ylipäättään maagisia elementtejä. Sekä ”keiju” että ”haltia” ovat suomen kielessä hankalia käännöksiä sellaisille sanoille kuin *la fée* ja *fairy*, sillä ne häivyttävät tätä taianomaista olentoa kuvaavasta yleisnimestä kohtaloon (latinaksi *fatum, fata*) ja tulevaisuuden ennustamiseen tai muuttamiseen liittyvän ulottuvuuden.

Elokuvan sisäisessä maailmassa menneisyys, nykyisyys ja tulevaisuus vaikuttavat kietoutuvan omalakisekseen todellisuudeksi, jolla on merkittäviä yhtymäkohtia elokuvan synty- ja todennäköisesti myös sen vastaanottoaikaan. Haltiakummilla ainakin tuntuu olevan elokuvassa erityinen rooli osana *Aasinnahka*-nimisen tarinan kerrontaa – hän on ikään kuin katsojien ja elokuvahahmojen todellisuuksien puolessa välissä, lähettiläämme (tai ainakin 1970-luvun ranskalaisen yleisön lähettiläs) sadun maagisessa maailmassa. Kuten käy ilmi, tolppakenkiin ja varsin moderniin sifonkipukuun pukeutunut polkkatukkainen haltiakummi elää ajallisuuden ulkopuolella, ikääntymättä, mutta ei suinkaan kiinnittymättä aikatasoihin: keiju käyttää sujuvasti niin taikasauvaa kuin lankapuhelintakin (joka vilahtaa kannonnokassa hänen metsäisessä buduaarissaan, kuva 12) ja vertaa taikavoimiensa



Kuva 12.

ehtymistä pariston hiipumiseen. Elaboroiduimmassa diegesiksen rikovassa kohtauksessa elokuvan lopussa haltiakummi ja isäkuningas saapuvat hääjuhliin helikopterilla. Rodney Hill pohtiikin (2006, 42), että jos keiju elää paristojen, puhelinten ja helikoptereiden maailmassa, ehkäpä hän myös tuntee kansantarinoiden jatkumoa, myyttejä ja elokuvanteon realiteetteja. Tässä tapauksessa keiju toki myös tuntisi sadun Aasinnahasta ja osaisi todennäköisesti sijoittautua tarinan sisään oikeaoppisin tavoin.

Tarinan oheiskertojana (*co-author*) keiju on todellinen kohtaloja määrittelevä *fata-fée*. Bettina Leibowitz Knapp (2003, 71) ehdottaa psykoanalyttisessa satutulkinnassaan, että haltiakummi ei oikeastaan ole yksittäinen hahmo vaan pikemminkin tulkittavissa prinsessan alitajunnan tuotteeksi: hän on kokoelma prinsessan alitajuisten minän tietoisuuteen pulpahtavia voimauttavia näkemyksiä, joiden avulla tämän on mahdollista self-help-henkisesti vapautua inestisen isän otteesta. Sekä kolmen upean puvun että haltiakummin roolin korostuminen liittyy Aasinnahka-narratiivissa inestisen tarinaelementin vahvistumiseen.³ Satua onkin tulkittu usein juuri tämän motiivin kautta, vaikka esimerkiksi englanninkieliset lukijat tuntevatkin sadun todennäköisesti parhaiten Andrew Langin versiona kirjassa *The Grey Fairy Book* (1900), josta viittaukset isän ja tyttären suhteeseen oli viktoriaanisen moralismin hengessä poistettu. Elokuva tarkastelleille kriitikoille inestinen elementti on näyttäytynyt häiritsevänä, jolloin siitä puhuminen on ollut mahdollista lähinnä ironian sävyttämänä: *”Donkey Skin, conjured out of a magnum of French treacle, is a musical fantasy about incest, much admired by critics”* (Brudnoy 1975).

Poliittisista, taloudellisista ja uskonnollisista syistä harjoitettua inestistä on ollut olemassa aina ja kaikkialla; Egyptin kaltaisissa hallintojärjestelmissä sillä oli jopa institutionaalinen asema. Psykologisessa mielessä inesti indikoi yhden tai useamman perheenjäsenen kyvyttömyyttä irtautua ja kasvaa ulos perheen piiristä, mikä liittyy erilaisiin regressiivisiin taipumuksiin. Perrault'n inestikuvauksella saattaa Aasinnahan tapauksessa olla myös kulttuurista kaikupohjaa: on ehdotettu, että kirjoittaja otti todennäköisesti vaikutteita tarinansa painotuksiin aikansa yläluokan sosiaalisesta rakenteesta, jossa keskeistä oli nuorten tyttöjen naittaminen vanhemmille, varakkaille miehille. Vanhempaa tai puolisoa vastaan taisteleminen, erityisesti jos hän oli mittavan omaisuuden haltija, oli lisäksi erittäin harvinaista – Aasinnahka-tarinassa pako isän taloudesta paljastaa prinsessan rautaiseksi kehittyvän tahdon ja poikkeuksellisen kyvyn itsenäiseen toimintaan. (Knapp 2003, 65–67.)

Myös Gwénaëlle Le Grasin (2005, 28) mielestä *Aasinnahan* kiinnostavuus rakentuu nimenomaan jännitykseen siitä, onko perverssi, inestinen halu torjuttavissa vai ei.

Elokuvasa prinsessan medioitu kauneus – kuningas huomaa tyttärensä täydellisyysvasta katsoessaan tämän kuvaa, tunnistamatta tätä itse kuvasta – houkuttelee esiin isän inestisen halun. Kuninkaan ja prinsessan suhteessa vaikuttaa olevan myös masokismia: mitä enemmän ja mitä upeampia pukuja prinsessa keksii kuninkaalta pyytää, sitä innokkaammin tämä pyyntöihin suostuu (Le Gras 2005, 28–29). Paetakseen pakkomielteen riivaamaa kuningasta prinsessa naami-

³ Kuten elokuvassa esitetään Perrault'n alkuperäisversiolla uskollisesti, prinsessa tunnistaa itsensä rakkautensa isäänsä kohtaan ja ainoastaan haltiakumminsa avustuksella päätyy pakenemaan väärää kiintymyksen kohdetta. Keijun motiivi luonnottoman suhteen torjumiseksi tehdään myös selväksi: hän ilmaisee avoimesti tavoittelevansa itse kuningasta, mikä narratiivissa lopulta pelastaa prinsessan.

oituu eläimeksi, isoksi, rumaksi aasiksi, ja uhraa näin kauneutensa toisenlaiselle ”pedolle” (jota kauhistuttavampi on *Aasinnahka*-sadun mukaan vain susi), mikä kuitenkin näyttäytyy pienempänä pahana kuin isähirviölle antautuminen. Jotta valkoisen kauneuden arkkityyppejä ruumiillistavan prinsessan rumentaminen ja ”eläimellistäminen” olisi vieläkin täydellisempää, haltiakummi sotkee hänen kasvonsa nokeen. Haltiakummin valta prinsessan puvustuksen suhteen näyttäytyy kaikin tavoin merkittävänä – sekä upeiden pukujen hankkiminen että aasinnahkaan naamioituminen ovat tarinassa keijun ehdotuksia – mikä kertoo yhtäältä pukujen roolista prinsessan transformaatioiden ilmentäjinä ja toisaalta haltiakummin ”pelisilmästä” näiden siirtymien liikkeelle sysääjänä ja edesauttajana. Tässäkin suhteessa henkilöitä ohjailee ja kerronnallista valtaa käyttää, vaikkakin epäsuorasti, siis haltiakummi.

Elokuvaan suhteutumisesta

Aasinnahka oli Jacques Demyn (1931–1990) kuudes pitkä elokuva, ja se seurasi 1960-luvun värikkäitä musikaaleja *Cherbourgin sateenvarjot* (*Les Parapluies de Cherbourg*, Ranska 1964) ja *Rochefortin tytöt* (*Les Demoiselles de Rochefort*, Ranska 1967). Ohjaaja oli haaveillut lempisatunsa elokuvaamisesta nuoruusvuosistaan lähtien. Viimein vuonna 1969 hanke alkoi toteutua, kun Demyn ”suosikkinäyttelijäkseen” nimeämä Catherine Deneuve kiinnostui projektista ja riskejä kaihtamaton tuottaja Mag Bodard sai varmistettua ohjaajan käyttöön huomattavan budjetin (Hill 2006, 40). *Aasinnahka* maksoi 4,8 miljoonaa frangia aikana, jolloin ranskalaisten elokuvien keskimääräiset tuotantokustannukset olivat vain noin puolet tästä (Le Gras 2005, 27). Demyn tarkoituksena oli alusta asti ohjata elokuva, joka toimisi kunnianosoituksena hänen ihailemalleen Jean Cocteaulle ja erityisesti tämän klassiselle satufilmatisoinnille *Kaunotar ja hirviö* (*La Belle et la Bête*, Ranska 1946). *Aasinnahka* rakentaa visuaalista viittaussuhdetta *Kaunottareen ja hirviöön* monin tavoin, esimerkiksi käyttämällä fantastisen ympäristön tehokeinoina taikapeilejä ja eläviä ihmispatsaita.

Aasinnahka on fantasiaelokuvana tietoista leikkiä, illuusiota ja eskapismia, mutta silti se kiinnittyy myös syntyajankohtaansa monin säikein. Asettuessaan osaksi kevyen, pakoreittejä arkeen puhkovan viihteen jatkumoa se myös konstruoi oman ”toiseutensa”, harmaan ja käytännöllisen arjen josta erottautua. Onkin todennäköistä, että populaarikulttuurisen tuotteiden eskapistisia potentiaaleja voi ymmärtää vasta kun ne asetetaan tekstien synty-yhteyteen ja vastaanoton konteksteihin (vrt. Clark 2005). John Fiskin mukaan populaarien kulttuurituotteiden kuluttajat, ”eri tavoin sosiaaliseen järjestelmään sijoittuvat ihmiset”, rakentavat kulttuurituotteille omaa sosiaalista todellisuuttaan ja identiteettiään vastaavia merkityksiä, jotka muodostuvat niistä tiedoista ja taidoista, asenteista ja ennako-oletuksista, joita kullakin yhteiskunnallisella ryhmällä on käytössään. Populaarikulttuurin voima muodostuu loppujen lopuksi siitä, että sen merkitysten on muotouduttava moninaisten ja ristiriitaisten voimalinjojen kautta. (Fiske 1989, 2; Fiske 1993, 37–47.) Kulttuurituotteen olemusta tai arvoa

ei näin ollen voi ymmärtää tuntematta sen ”tuotannon kentän historiaa” (vrt. Bourdieu 1984, 230–256).

Toisen maailmansodan jälkeistä ranskalaista elokuvakulttuuria leimasi institutionalisoituminen, jossa laadukkaiden tuotantojen edellytykset pyrittiin turvaamaan valmiilla rakenteilla ja hallintokehyksillä. Elokuva tekivät vanhat ja arvostetut ammattilaiset, jotka olivat usein aloittaneet uransa avustajina 1940-luvulla. Aikakaudelle olivat tyypillisiä suurelliset studiospektaakkelit, joissa tähtinäyttelijät ja pitkään kypsytelty tekninen taituruus pääsivät etualalle. Kriitikkojen mukaan ajan elokuvantekijät eivät panostaneet niinkään oman yksilöllisen ilmaisunsa kehittämiseen vaan olivat lähinnä kiinnostuneita luomaan viimeisteltyä kuvaa menneiden aikakausien ulkoisista puitteista. 1950- ja 60-lukuja leimaa myöhemmässä historiankirjoituksessa ajatus stagnaatiosta, pysähtyneisyydestä, jonka tunnusmerkinä oli kykenemättömyys tarttua ajankohtaisiin yhteiskunnallisiin teemoihin ja niitä kuvaaviin kommentaareihin. Aikakautta onkin kritisoitu uusiutumattomuudesta, itseensä käpertyneisyydestä ja aktuaalisten aiheiden huomiotta jättämisestä. Erityisen moitittavana piirteenä aikakauden elokuvakulttuurissa on Uuden aallon näkökulmasta nähty turvautuminen menneisyyden kuvaamiseen ja kirjallisuusfilmatisointeihin. (Esim. Hayward 1993; Hayward 2008; Sellier 2003.)

Ranskan Uuden aallon perspektiivistä kirjoitettu elokuvahistoria on pitkälti tuottanut sitä vanhemman ja eri aiheisiin keskittyvän elokuvakulttuurin ”toiseksi”, jota vastaan lehtien palstoilla ja kriittikkopiireissä voitiin hyökätä. Tutkijat kuten Geneviève Sellier (2003) kuitenkin huomauttavat, että esimerkiksi sodanjälkeinen *Belle Époque* -elokuva on tulkittavissa naiselliseksi elokuvagenreksi, josta irtautuminen tarkoitti myös toisenlaiseen sukupuolijärjestelmään sisäänkirjautumista. Sodanjälkeisen ”naiselokuvan” voi nähdä lajityypillisten piirteiden ohella palautuvan tiettyyn kulttuurisen kontekstin tuottamaan diskurssiin, jossa tapahtuvan puhuttelun oletetaan kohdistuvan erityisesti naisyleisöihin. Yleisesti ottaen tällaisten elokuvien taipumus keskittyä romanttisiin juonikuvioihin ja asetelmiin on tuomittu halveksittavaksi muun muassa sen takia, että viihteen on katsottu rohkaisevan naisia ”tarpeettomaan” unelmointiin ja sellaisen rakkaussuhteen tai aseman tavoitteluun, jonka ei katsota heille kuuluvan (Koivunen 1995, 191–192). Erityisesti juuri klassinen pukuelokuva käyttää ilmaisukeinoja ja kuvastoa, jotka ymmärretään länsimaisessa kulttuuripiirissä naiselliseen alueeseen kuuluvaksi (vrt. Pajala 1998, 15–16).

Vaikka *Aasinnahkaa* ei voi suoranaisesti tulkita ”naiselokuvaksi”, siinä on piirteitä, jotka yhdistävät sen feministisen elokuvatutkimuksen kentälle nostettuihin analyysin kohteisiin ja merkityksiin. On ehdotettu, että feminiininen kulttuuriteollisuus on syntynyt tydyttämään naisten turhaumia siitä, etteivät he ole itse saaneet määrätä paikastaan miesten hallitsemassa maailmassa. Esimerkiksi romanssien ja romanttisen kirjallisuuden on ajateltu purkavan naisellista ahdistusta, joka johtuu patriarkaalisesta dominanssista ja naisten ahtaasta kulttuurisesta reviiiristä. Romanssien on siis katsottu antavan naisille elämänhallinnan välineitä (Belsey 1994, 22–23). Romanttisten elokuvien katsoja voi sulkea itsensä kertomistapahtumaan, narratiivin virtaan,

mutta säilyttää kuitenkin tilanteen hallinnan valitsemalla, milloin hän haluaa hylätä elokuvamaailman ja palata takaisin omaan kokemuspiiriinsä. Esimerkiksi romanssin suosiota naisten eskapistisena viihteenä voi vahvistaa se, että se itse asiassa tukee ”arkista” naiseutta tarjoamalla sille hetkellisen vaihtoehdon romanttisen sankarittaren maailmaan (vrt. Stacey 1994). Monet klassiset elokuvatekstit kuitenkin myös rankaisevat naisia ”spektaakkeliuonteensa” ylittämistä, astumisesta objektiudesta subjektin paikalle. Tällaiset elokuvat saattavat ensin luvata naisille taloudellista ja seksuaalista itsenäisyyttä, mutta osoittavat tämän lopussa kerronnan keinoin rangaistavaksi (esim. Weiss 1992, 67–71).

Muun muassa Mary Ann Doanen (1992, 234–235, 240–241) mukaan naisen mielihyvä katsojana voi kuitenkin rakentua myös elokuvallisen feminiinisuuden keinotekoisuuden tunnistamisesta. Kun hahmot rakentuvat tietoisien diskursiivisiksi muodostelmiksi, ikään kuin naamioiksi, jotka kantavat merkkejä konstruktio-olonteestaan, niiden katsomisesta voi tulla etenkin naisille nautinnollisempaa. Naiskatsojan ja idealisoidun, katsottavaksi asettuvan naishahmon välillä on todennäköisesti suuri ero, mutta ehkäpä juuri nämä eroavaisuudet tekevät ihanteesta haluttavan. Feministisessä teoriassa ajatus siitä, että mediaesitysten katsominen on oleellisesti juuri esitettyjen ruumiiden katsomista ja niihin suhteutumista, on merkittävä. (vrt. Stacey 1987; Stacey 1993.) Ruumista tarkastellaan tässä perinteessä sekä rajoituksia että mahdollisuuksia tuottavana kulttuurin ja biologian risteyskohtana sekä konkreettisenä materiaana, joka kuitenkin merkityksellistyy katsomiskontekstista ja ehdoista riippuen hyvin erilaisin tavoin. Sukupuoli on esimerkki tästä: medioitu ruumis avautuu jokaiselle katsojalle tämän oman paikantuneen ruumiin kautta. Samalla kun se painaa ajattelua, ruumis tulee olemassa olevaksi kuvassa luoden sidoksen katsojien todellisuuden ja kuvittelun/elokuvatun todellisuuden välille. Ruumiiseen liittyy siis erottamattomasti ajatus sukupuolen tuottamisesta ja siihen liittyvistä eronteista. (Kyrölä 2006.)

On mahdollista, että *Aasinnahan* tuottama kuva ruumiista on niin radikaali ja sen satuelokuvan kontekstiin rakentama sosiaalisen sukupuolen järjestelmä niin ambivalentti, että elokuva ei ole löytänyt kosketuspintaa valtavirran yleisön (konservatiivisista?) odotuksista. Gwénaëlle Le Gras (2005, 29) ehdottaa, että kerronnan tasolla vallasta kuorittu, kastroitu isä kuningas luonnottomassa suhteessa epäsuoraa valtaa käyttävään tyttärensä olisi ollut syy satuelokuvan heikkoon kaupalliseen menestykseen. Hänen mukaansa elokuva kutsuu yleisönsä samastumaan masokistisesti Catherine Deneuveen esittämään prinsessaan, joka ilmentää paitsi Demyn visiota puhtaan neitseellisestä nuoresta naisesta myös erilaisia Deneuveen tähtikuvaan assosioituvia ”perversioita”. Samaan aikaan Demy tasapainoilee muidenkin potentiaalisesti riskialttiiden teemojen parissa: kiinnittämällä isäkuningaan rooliin ihailmansa Jean Cocteaun rakastajan, Jean Marais’ n, joka esitti Cocteaun elokuvassa petoa ja oli aikansa tunnettu homoseksuaali, hän päätyy näkyvästi neuvottelemaan myös homoseksuaalisen halun paikasta osana satuelokuvan heteronormatiivista rakennetta. *Aasinnahka* ei ollut kovinkaan suuri menestys: sen näki elokuvateatterissa Ranskassa kaksi miljoonaa katsojaa, mikä toki oli huomattava määrä, muttei

riittänyt oikeuttamaan poikkeuksellisen suuren budjetin nostattamia odotuksia (Le Gras 2005, 28).

Jean Marais'n ja Catherine Deneuve'n tapaisten näyttelijöiden läsnäolo tuo *Aasinnahka*-elokuvaan performatiivisen ulottuvuuden, näytöksen ruumiista, joka on olemassa tietyssä ajassa ja paikassa, mutta jonka audiovisuaalinen projektio ulottuu myös toisaalle. Mitä tunnetumpi näyttelijä on, sitä moniulotteisemmin hänen ruumiinsa on läsnä elokuvassa sekä fiktiivisenä hahmona että "omana itsenään". Kuten Richard deCordova (1991, 119–122) huomauttaa, yhdessä elokuvahahmossa on läsnä aina kaksi ruumista – näyttelevä ja näytelty. Performanssin ja siihen kiinnittyvien ulkoisten merkkien, kuten pukujen, avulla näyttelijä paikantaa fyysisesti esittämänsä hahmon elokuvan kuvaamaan kontekstiin. On huomautettu, miten erityisesti postmodernissa pukuelokuvassa tietoisella, leikkillisellä "ruumisperformanssilla" on tärkeä rooli: fiktiiviset hahmot tarjoavat ikään kuin muotin, jonka läpi todellisten näyttelijöiden sensuelli ruumiillisuus pääsee purkautumaan osaksi pukuelokuvan merkityksiä (vrt. Butler 2005, 511). Tarkastelen seuraavaksi, miten kuuluisan näyttelijän, Catherine Deneuve'n, todellinen ruumis ja sen mukanaan kantamat assosiaatiot liukuvat osaksi fiktiivistä elokuvaruumista.

Ruumis tähtikuvan kiteytymänä

Ikoniseen asemaan 1960-luvulla noussut viileän vaalea Catherine Deneuve on *Aasinnahan* kiistaton tähti ja kantava voima. Yhdysvaltalainen *Look*-lehti oli nimennyt Deneuve'n "maailman kauneimmaksi naiseksi" vuonna 1968 (Le Gras 2005, 28), ja 1960–70-lukujen taitteessa hän oli uransa huipulla (Vincendeau 2000, 196). Deneuve'n kiinnostus esiintyä *Aasinnahan* pääroolissa varmisti hankkeen toteutumisen ja sille kaavailun huomattavan budjetin. Vaikka Le Gras (2005, 27) on sitä mieltä, että prinsessan roolia muokattiin Deneuve'n tähtikuvaan sopivaksi, olen itse taipuvainen uskomaan, että Deneuve paitsi tunsivat voivansa näyttelijänä esittää viatonta prinsessaa uskottavasti myös näki osaan sisäänkirjoitetun feministisen potentiaalin, joka tuki hänen omia pyrkimyksiään naisena ja julkisuuden henkilönä. On lisäksi todennäköistä, että Deneuve'n läheinen suhde ja luottamus Jacques Demyyn sekä kaksikon menestyksenkäs yhteistyö kahdessa aiemmassa elokuvassa vaikuttivat positiivisesti hankkeen toteutumiseen.

Vaikka kuvankauniin Deneuve'n valinta prinsessan rooliin saattaa jälkikäteen näyttäytyä selvältä, Demy oli alun perin kaavailut pääosaan Brigitte Bardot'ta, joka oli noussut kansallisen tason seksisymboliksi Roger Vadimin ohjaamassa *...ja Jumala loi naisen* -elokuvassa (*Et Dieu... créa la femme*, Ranska 1956). Avoimesti sensuelliin Bardot'n ruumiillistama prinsessa olisikin todennäköisesti ollut hyvin erilainen hahmo kuin elokuvassa nyt nähtävä, vaikka eivät Deneuve'kaan roolityön ainekset purkaudu ainoastaan viattomuuteen ja passiiviseksi halun kohteeksi asettumiseen. On silti painotettava, että kuten kaikissa muissakin Demy'n elokuvissa Deneuve esiintyy *Aasinnahassa* ensisijaisesti neitseellisenä, äärimmäisen vaalean naiseuden ideaalina ja katseen kohteena (kuva 13), jota hänen aristokraattinen olemuksen-

⁴ Deneuve näyttelee *Inhossa* enkelikasvoista, skitsofreenistä murhaajaa ja *Päiväperhossa* kunniallista porvarisperheen vaimoa, joka viettää iltapäivänsä prostituoituna ylellisessä pariisilaisbordellissa. *Tristana* puolestaan kuvaa sadistista ja misogynista asetelmaa (ks. Le Gras 2005, 31–32), jossa vanhempi mies pääsee kokonaisvaltaisesti kontrolloimaan Deneuveen näyttelemän nuoren naisen elämää. *Tristana* tuli Ranskassa ensi-iltaan muutamaa kuukautta ennen *Aasinna-*hassa.

sa vain korostaa (Le Gras 2005, 29). Demyn elokuvissa tietynlaisella puhtoisuudella on tärkeä funktio: se ilmentää paitsi ”likaisuuden” vastakohtaa myös viatonta rakkautta ilman ruumiillista ulottuvuutta, sekä ajan että paikan tuolla puolella toteutuvaa ja kaikesta maallisesta puhdistettua ”täydellistä emootiota”. *Rochefortin tytöissä* Deneuveen hahmossa toteutuu ihanteellinen, lähes platoninen rakkaus Jacques Perrinin näyttelemään Maxenceen, ja samaan tapaan toimii samojen näyttelijöiden esittämien prinsessan ja prinssin suhde myös *Aasinna-*hassa.

*Aasinna-*hahan prinsessan puhtoisuus alkaa kuitenkin näyttäytyä



Kuva 13.

sävykkäämpänä ja vähemmän siveänä, kun sitä peilaa aikakauden elokuvatuotannon kontekstiin ja Deneuveen tähtikuvaan. Tähtikuva on tiettyssä mielessä aina elokuvaa suurempi, sillä kuten Richard Dyer (1979) on huomauttanut, tähteys on itse asiassa sosiologinen, ideologinen ja poliittinen diskurssi, jota yksittäinen elokuva ei voi yksin kannatella. Erilaiset elokuvaroolit määrittävät Deneuveen tähtikuvaan intertekstuaalisena systeeminä, jossa jokainen yksittäinen hahmo kantaa ruumiissaan merkityksiä hänen kaikista muistakin töistään (vrt. Le Gras 2005, 34). Vaikka Deneuve varioi Demyn 1960-luvun elokuvissa varsin samantapaista viattoman nuoren tytön roolia, hän näytteli samaan aikaan hyvin erilaisia naishahmoja Roman Polanskin elokuvassa *Inho* (*Repulsion*, UK 1966) sekä Luis Buñuelin rajuissa seksuaalisuustutkielmissä *Päiväperho* (*Belle de jour*, Ranska/Italia 1969) ja *Tristana* (Espanja/Italia/Ranska 1970).⁴ On varsin todennäköistä, että Demyn kepeät musikaalit nähnyt katsoja tulkitsee *Aasinna-*hahan päähenkilöä eri tavoin kuin *Inhon* tai *Päiväperhon* nähnyt. (vrt. Le Gras 2005, 31.) Deneuveen hahmo ruumiillistaa ajan elokuvissa samaan aikaan sekä konservatiivista pidättyvyyttä ja itsehillintää että modernia siveettömyyttä ja (pinnanalaista) pidäkkeettömyyttä häilyen jatkuvasti kahden ulottuvuuden – realiteettien ja alitajuisten houereiden, viattomuuden ja perversion, päivän ja yön – välillä. Deneuveen tähtikuva alkoi siis jo 1960-luvulla rakentua merkittävästi ambivalenssien varaan (Le Gras 2005; Vincendeau 2000, 198–204).

Katsottaessa *Aasinna-*hahan tapaista elokuvaa 2000-luvulla ei voida

myöskään välttyä siltä, että muistumat Deneuven julkisista esiintymisistä ja myöhemmistä töistä samoin kuin hänen asemansa ranskalaisena tyyli- ja muoti-ikonina (Vincendeau 2000, 198–199) näkyvät tavassamme tulkita hänen ruumiillistamansa viattoman prinsessan roolia. Näyttelijän todellisen ja fiktiivisen ruumiin sekoittuminen avaa tilan, jossa keskeisiksi määrittäviksi elementeiksi tulevat hänen esittämiensä elokuvahahmojen luomisessa käytetyt performatiiviset keinot, joista kukin elokuva voi osoittaa olevansa enemmän tai vähemmän tietoinen. Richard Dyer on tähteyden lisäksi tarkastellut näyttelijän esiintymistä performanssimerkkien käsitteen kautta; niitä ovat esimerkiksi ilme, ääni, eleet, ruumiin asento sekä liikkeet, ja performanssi muodostuu kokonaisuudessaan siitä, miten näyttelijä esiintyy ja lausuu vuorosanansa. Performanssi voidaan siis käsittää kaikeksi siksi, mitä näyttelijän ruumiillinen läsnäolo tuo elokuvaan. (Dyer 1979, 149–168; ks. myös Butler 1991, 10–12.) Näin ymmärretty ruumiillisuus sitoo yhteen tapahtuma- ja katselupaikan, koettavan ja kokijan.

Vaikka tähtikuvan merkitystä tulkintojen ohjaajana on varottava ylikorostamasta, on silti mahdotonta kokonaan karistaa esimerkiksi vaikutelmaa siitä, että Deneuve myös prinsessan roolissaan neuvottelee uusiksi paikkaansa miesten hallitsemassa tuotantokoneistossa ja yhteiskunnallisessa järjestyksessä. Deneuve on koko uransa ajan ollut Ranskassa näkyvä feministinen toimija (Vincendeau 2000, 206). 1960-luvun puolella hän muun muassa kieltäytyi avioliitosta lapsensa isän, Roger Vadimin, kanssa ja ilmoitti julkisesti joutuneensa hankkimaan laittoman abortin. Vaietetusta, ”skandaalimaisesta” yksityiselämästä on tullut tärkeä osa Deneuven arvoitukselliseen viileyteen perustuvaa tähtikuvaa ja erityisesti mielikuvaa siihen liittyvistä tukahduttetuista seksuaalisista haluista. Tätä on tukenut se, että Deneuve on järjestelmällisesti pyrkinyt hyväksymään haastavia ja moniulotteisia työtehtäviä. 1980-luvun alussa hänestä tuli kansainvälinen lesboikoni *The Hunger* -vampyyrielokuvan (USA 1983) myötä, ja hänen myöhemmässä tähtikuvassaan vanhenemisen, kuoleman ja erotiikan yhteen kietoutuvat elementit ovat muodostaneet tärkeän teeman (Vincendeau 2000, 204–210).

Itse asiassa Deneuven täydellinen kauneus toimii Ginette Vincendeau (2000, 203) tulkinnan mukaan monissa elokuvissa jo itsessään sadistisena impulssina, sillä mitä täydellisempänä, eteerisempänä ja tavoittamattomampana hän näyttäytyy, sitä säädyttömämmin häntä on narratiivissa lupa kohdella (vrt. *Päiväperho*, *Tristana*). Koska Deneuven hillityn ulkokuoren alle kätkeytyy oletetusti hurjaa, perversioita janoavaa vimmaa, hän saattoi myös *Aasinnahan* prinsessana ilmentää tehokkaan kaksinaisesti niin viatonta kauneutta kuin tukahdutettua oidipaalista haluakin. Prinsessa asemoidaan performanssin tasolla passiiviseksi, katsojan eroottisten fantasioiden kohteeksi mutta narratiivin tasolla myös aktiiviseksi toimijaksi, joka jättää kotinsa, hankkii työpaikan, viettelee prinssin peilinsä avulla ja leipoo tälle sitten kakun, johon pudottaa sormuksen merkiksi kiinnostuksestaan. Koska kuninkaan lapsenomainen fiksaatio tyttärensä saattaisi merkitä regressiivistä psykologista patologiaa, joka kiihtyessään voisi jopa merkitä metaforisesti koko valtakunnan tuhoutumista (Knapp

2003, 67–70), prinsessan on symbolisesti luovuttava paikastaan osana patriarkaalista sarron mekanismia ja luotava itse kohtalonsa kypsyyden vastuulliseen, itsenäistä työtä tekevän aikuisen naisen rooliin (Le Gras 2005, 30). *Aasinnahka* on siten kasvutarina, jossa prinsessa hylkää isänsä ja valitsee tilalle prinssin. Koska transformaatiossa on kyse merkittävästä siirtymästä, sekä henkisessä että fyysisessä mielessä, sitä ilmentämään tarvitaan elokuvassa näkyviä merkkejä ja erityisesti ruumiiseen kiinnittyviä speaktaakkelielementtejä – pukuja.

Puvut, ruumis ja speaktaakeli

Patrizia Calefaton (2004, 92–93) mukaan elokuva ja muoti ovat kaksi merkitysjärjestelmää, instituutiota ja kieltä, jotka lopulta käsittelevät samaa ongelmaa: kuvan ja identiteetin välistä yhteyttä. Elokuva-analyysi nostaa tässä tarkastelukehityksessä esiin valkokankaalla nähtävän kuvan suhteen meihin katsojina, meidän ruumiisiimme, ja käsityksemme omasta ruumiistamme. Tutkittaessa *Aasinnahka*-elokuva keskiiön asetuu kysymys siitä, miten sen kaltainen fantasia- ja pukuelokuva onnistuu välittämään katsojien käyttöön sellaisia tunnerakenteita, joista nämä löytävät itselleen ja omanlaiselleen ruumiillisuudelle sopivia merkityksiä – toisin sanoen, miten elokuvan katsomisesta tulee nautittavaa. Kuinka katsoja kutsutaan suhteuttamaan itsensä pukuelokuvan esittelemiin ruumisperformansseihin? Vaikuttaa siltä, että *Aasinnahan* prinsessaa tai kuningasta katsottaessa kysymys ei ole niinkään samastumisesta vaan pikemminkin myötälämisestä tai fokalisaatiosta, jossa ulkokohtaisilla merkeillä (kuten juuri puvuilla) on myös semioottisessa mielessä keskeinen rooli. Puvut toimivat elokuvassa näyttämisen mekaniikkoina (*mechanisms for display*) niiden esiintuoman ruumiin liikkeen, yksityiskohtien runsauden ja eroottisuuden korostamisen kautta. Ne ovat jo lähtökohtaisesti ylettömiä, ja niistä saadut nautinnot voidaan pitkälti palauttaa niiden tekstuuriin ja kerroksellisuuden speaktaakkeliin, niiden camp-sensibiliteettiin ja lumovoiman korostukseen. (vrt. Bruzzi 2002; Stacey 1994.)

Kuten Mari Pajala (mm. 1998, 68–70) on huomauttanut, speaktaakkelielementteinä toimivien pukujen ja nykymuodin ero varmistaa pukujen viehätöksen katsojan silmissä, mutta samalla on huomattava, että elokuvan täytyy tehdä kuvaamansa kostyymit uskottaviksi (*veridiction*) tekstuaalisella ja intertekstuaalisella tasolla. Uskottavuus viittaa tässä yhteydessä siihen, että valkokankaalla nähtävän ruumiin on fiktiivisessä ”asussaan” oltava tulkinnallisesti ja sosiaalisesti hyväksyttävissä. Näin toteutuu pukuihin liittyvä semioottinen vastaavuus tai todellisuudenkaltaisuus (*verisimilitude*). (Calefato 2004, 92–93.) Vaikka traditionaalisessa elokuvan ja pukujen yhteyksiä tarkastelevassa tutkimuksessa vaadettua on tarkasteltu pikemminkin tähtikuvien ”täydentäjinä” tai jonkinlaisina näyttelijöiden narratiivisina paikoilleen sovittajina, pukuja voidaan analysoida myös hahmojen ennakoijina ja edeltäjinä, jopa ”tekijöinä”. *Aasinnahassakin* loisteliaat puvut ensin esitellään (katsojille) ja sitten vasta sovitaan (prinsessan) päälle. Stella Bruzzi onkin sitä mieltä (1997, 17–18), että puku tekee elokuvahahmosta mielenkiintoisen eikä toisinpäin, ja olennaisinta pukudraamassa on

itse pukujen katsomisesta saatava nautinto (Bruzzi 1997, 35–38).

Bruzzin (1997, 3) perustava argumentti on, että audiovisuaaliset vaatteet ovat olemassa diskurssina, joka ei ole täysin riippuvainen narratiivin rakenteista eikä elokuvan sisäisen merkitysjärjestelmän tuottamisesta. Puvut toimivat siis myös itsenäisesti ja erillään ruumiillisuuden, hahmon ja narratiivin rakentamasta merkitysverkostosta. Puvustus ei ole narratiivin funktio, vaan pikemminkin spektakulaarinen interventio, joka avaa elokuvan sen ulkoiselle tulkintakehykselle ja rakenteistaa tästä positiosta käsin niitä kohtauksia ja henkilöhahmoja, joita elokuva tarjoaa katsottaviksi. Näyttää siis siltä, että elokuvahahmo ei synny pukeutumalla tietynlaisiin vaatteisiin vaan sillä, että näyttelijä lainaa ruumiinsa tiettyjen vaatteiden esittelyä varten. Patrizia Calefaton (2004, 95) sanoin elokuvallinen performanssi on metasemioottisen ”muotisuunnittelun” (*fashion design*) tulos, sillä yksittäisen elokuvan puvustukseen kiinnittyy monenlaista elokuvan ulkopuolella tapahtuvaa, vaatteisiin keskittyvää merkityksistä neuvottelua. Pukusuunnittelijan (*costume designer*) ammattitaidon mittana toimiikin hänen kykynsä asemoitua monimutkaisiin, pukuihin ja pukeutumiseen liittyviin merkitysverkostoihin sen sijaan, että hän vain tuottaisi näyttelijän ruumiin esille elokuvan kontekstissa tietyn tavoin.

Myös Knappin (2003) mukaan puvut toimivat Aasinnahassa itsenäisinä, konkreettisina objekteina, joihin pukeutumalla prinsessa voi muuttua toiseksi, muokata identiteettiään tai esittää itseään haluamallaan tavalla. Siinä missä miespuoliset hahmot kansansaduissa usein noidutaan eläimiksi, naishahmot naamioituvat eläimen nahkaan ”vapaaehtoisesti”, usein paetakseen uhkaavaa tilannetta (Scott 1997, 152). Aasinnahka-sadun eri asut ovat Knappin (2003, 71–74) mukaan kuin ”persoonia” (*personae*), joilla on samantapainen funktio kuin näyttelijän naamioilla: ne tuovat henkilöhahmon esille tietyssä valossa, tiettyjä narratiivisia tarkoituksia varten. *Aasinnahan* upeat puvut muuttavat yksi kerrallaan prinsessan asennetta ja kuvastavat metaforisesti hänen askel askeleelta etenevää kypsymistään kohti väistämätöntä irtautumisprosessia lapsuuden ympäristöstä. Jokainen puku toimii siis välineenä, jonka tarkoituksena on tuoda esiin tiettyjä prinsessan persoonallisuuden ja identiteetin piirteitä, jotka liittyvät kulloisenkin ongelman ratkaisuun ja juonen etenemiseen.

Samaan tapaan itse aasinnahkaan pukeutuminen symboloi prinsessan ”nahanluontia”, kasvuprosessia: ruma nahka tarjoaa suojakotelon, jonka alta entistä vahvempi yksilö voi kuoriutua. Knapp ehdottaa (2003, 74), että aasinnahkaan naamioitumista voi myös tulkita masokistisena tekona, jossa prinsessa rankaisee itseään isässä (katsojassa) tiedostamattaan herättämästään halusta. Voisi kuitenkin ajatella, että pikemminkin antautuminen työnteolle, tiukoille rutiineille ja muiden pilkalle sekä oman paikan vähittäinen lunastaminen yhteisössä tekevät prinsessasta sadussa henkisesti vahvan ja itsenäisen. Tarinassa aasin talja toimii transitio-objektina, visuaalisena merkitsijänä siirtymäriitille, jossa keskeiseksi käännekohtaksi tulee kakun leipominen. Sormuksen pudottaminen kakkuun toimii symbolina kasvusta rakkauteen, suhteeseen ja konventionaaliseen elämään, mikä entisestään vahvistaa ”aasinnahkuutta” väliaikaisena vaiheena. (vrt. Knapp 2003, 77–78.)

Jotta prinsessan jakautuneen identiteetin (ks. kuvat 7 ja 8) eheytyminen olisi tarinan lopussa täydellinen, hänen täytyy uudestaan päästä julkisesti pukeutumaan omiin vaatteisiinsa, upeisiin prinsessapukuihin – ja erityisesti hulpeaan hääpukuun (kuva 10). Näennäisestä masokismistaan huolimatta Aasinnahka on siten tulkittavissa vahvaksi oman kohtalonsa muovaajaksi, toisin kuin esimerkiksi Tuhkimo tai Lumikki, joiden tarinat perustuvat kärsivä(ille)lle prinssin odotukselle. Vaikka Aasinnahka-satu usein niputetaan tunnetumpien sisartarinoittensa kanssa samaan lokeroon (ks. esim. Kawan 2002), pidän sen feministisiä potentiaaleja merkittävinä (vrt. Goldberg 2007).

Aasinnahan tapaisissa elokuvissa mielihyvän mahdollisuuksia tarjoileva speaktaakkele perustuu sekä nais- että miesruumiiden esittelyyn eroottisina objekteina. Kuten Jon Stratton (2001) toteaa, myös miesruumiin erotisointi oli entistä avoimemmin mahdollista 1960-luvun lopulta lähtien. *Aasinnahan* prinssi on elokuvassa poikkeuksellisen passiivinen hahmo, kaunis unelmoija, joka odottelee linnassaan sormukseensa sopivan sormen ilmaantumista (vrt. Clark 2005). On selvää, että *Aasinnahan* kaltaisessa romanttisessa pukufiktiossa kaikenlaisiin ruumiisiin kiinnittyviä merkityksiä luodaan suurelta osin kerroksellisten puku- ja lavastekoodistojen avulla. Pukuelokuvan ekstravagantti liioittelu ja seksikäs eskapismi on nähty erityisesti naisten nautintojen takeena (Bruzzi 2002, 246; Harper 1987, 171–172; ks. myös Higson 2003), ja myös *Aasinnahka* toimii olennaisilta osiltaan juuri ”kostyyminarratiivina”, jossa epärealistiset – siis fantastiset – puvut ja vaatetus on ladattu monimerkityksisellä lumovoimalla. Elokuvan oletetusti naispuolinen yleisö voi siten nauttia metonymisen pukeutumisen ja mainitun moniulotteisuuden eroottisesta dekodeamisesta, laskosten, röhelöiden ja ylellisten ommelten virtuaalisesta tunnustelusta. Arkipäiväisistä poikkeavat materiaalit, kuten turkikset, sifonki, silkki ja satiini, on tässä kontekstissa nostettu esiin erityisiksi lumoutumisen merkitsijöiksi. (Harper 1994, 130–131.) Vaikka puvuilla sinänsä voi elokuvassa olla esimerkiksi historiallisuuden tuntua tai jopa autenttisuutta tuottava funktio, olen sitä mieltä että niiden katsomisesta saatava nautinto rakentuu ensisijaisesti niiden tuottaman poikkeuksellisen viehätysoiman varaan. (vrt. Bruzzi 2002; Harper 1994; Stacey 1994).

Kuten olen tässä tekstissä esittänyt, pukujen keskeisyys *Aasinnahassa* on perusteltavissa sekä kerronnallisesti että esteettisesti: ne ovat tärkeä motiivi itse sadussa (kuten lähes kaikissa muissakin AT 510 -syklin tarinoissa) mutta erityisen olennainen elementti niistä tulee osana fantasiaelokuvan ja Catherine Deneuveen performanssin katsomiskokemusta. Puvuilla on elokuvassa suora juonen kehittelyyn liittyvä funktio, sillä pikaisen pakenemisen sijasta monimutkaisten pukujen pyytäminen isältä antaa prinsessalle lisää aikaa ”pelata” ja neuvotella tulevasta tilanteesta. Puvut myös vahvistavat tämän itseluottamusta, sillä niiden kautta hän voi ottaa sovittelevan asenteen suhteessa isänsä vaatimukseen ja ohjata huomion vaatteisiin ja ulkonäköön välttämällä suoran konfrontaation ja avioliittokysymyksen käsittelyn (vrt. Knapp 2003, 71). Näistä instrumentaalisuuksista huolimatta *Aasinnahan* puvuilla on myös kiistaton paikkansa speaktaakkelelementteinä, maagisesti hehkuvina ja valoa taittavina elokuvallisina tekstuureina,

joita tietoisesti korostetaan kuva-alassa monin tavoin (vrt. Scott 1997, 156). Puvut yhdessä audiovisuaalisten tehokeinojen avulla luovat Deneuvesta loisteliaan prinsessan. *Aasinnahan* puvut vahvistavat Bruzzin (1997; 2002) huomion siitä, että elokuvallinen puvustus toistaa dualismia, jonka mukaan puvuilla on selkeä narratiivinen funktio, vaikka ne samalla ovat olemassa ikään kuin vain itseään varten, omalakisinaan lumoutumisen lähteinä.

Kirjallisuus

- Belsey, Catherine (1994) *Desire. Love Stories in Western Culture*. Oxford: Blackwell.
- Bennett, Tony & Woollacott, Janet (1987) *Bond and Beyond. The Political Career of a Popular Hero*. Basingstoke: Macmillan.
- Bourdieu, Pierre (1984) *Distinction. A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Brudnoy, David (1975) At Sea At the Cinema. *National Review*, December 5, 1416–1419.
- Butler, Alison (2005) Julianne Pidduck, *Contemporary Costume Film: Space, Place and the Past*. (Kirja-arvio) *Screen* 46:4, 509–512.
- Butler, Jeremy G. (1991) Introduction. Teoksessa Jeremy G. Butler (toim.) *Star Texts. Image and Performance in Film and Television*. Detroit: Wayne State University Press.
- Bruzzi, Stella (1997) *Undressing Cinema. Clothing and Identity in the Movies*. London & New York: Routledge.
- Bruzzi, Stella (2002) Desire and the Costume Film: Picnic at Hanging Rock, The Age of Innocence, The Piano. Teoksessa Graeme Turner (toim.) *The Film Cultures Reader*. London & New York: Routledge.
- Calefato, Patrizia (2004) *The Clothed Body*. Oxford & New York: Berg.
- deCordova, Richard (1991) Genre and Performance. An Overview. Teoksessa Jeremy G. Butler (toim.) *Star Texts. Image and Performance in Film and Television*. Detroit: Wayne State University Press.
- Clark, Jim (2005) Donkey Skin/Peau d'âne. Jim's Reviews. <http://jclarkmedia.com/film/filmreviewdonkeyskin.html> (linkki tarkistettu 28.3.2010)
- Doane, Mary Ann (1992) Film and the Masquerade: Theorizing the Female Spectator. Teoksessa *The Sexual Subject. A Screen Reader in Sexuality*. London: Routledge.
- Dyer, Richard (1979) *Stars*. London: BFI.
- Dyer, Richard (1992) *Only Entertainment*. London: Routledge.
- Fiske, John (1989) *Reading the Popular*. Boston: Unwin Hyman.
- Fiske, John (1993) *Television Culture*. London & New York: Routledge.
- Goldberg, Christine (2007) The Donkey Skin Folktale Cycle (AT 510B). *The Journal of American Folklore*, 110:435, 28–46.
- Harper, Sue (1987) Historical Pleasures: Gainsborough Costume Melodrama. Teoksessa Christine Gledhill (toim.) *Home is Where the Heart is: Studies in Melodrama and the Woman's Film*. London: BFI.
- Harper, Sue (1994) *Picturing the Past: The Rise and Fall of the British Costume Film*. London: BFI.
- Hayward, Susan (1993) *French National Cinema*. London & New York: Routledge.

- Hayward, Susan (2008) Reviewing Quality Cinema: French Costume Drama of the 1950s. *Studies in French Cinema*, 8:3, 229–244.
- Higson, Andrew (2003) *English Heritage, English Cinema: Costume Drama since 1980*. Oxford: Oxford University Press.
- Hill, Rodney (2006) Donkey Skin (Peau d'âne). *Film Quarterly*, 59:2, 40–44.
- Kawan, Christine Shojaei (2002) A Masochism Promising Supreme Conquests: Simone de Beauvoir's Reflections on Fairy Tales and Children's Literature. *Marvels & Tales: Journal of Fairy-Tale Studies*, 16:1, 29–48.
- Knapp, Bettina Liebowitz (2003) *French Fairy Tales. A Jungian Approach*. Albany: State University of New York Press.
- Koivunen, Anu (1995) *Isänmaan moninaiset äidinkasvot. Sotavuosien suomalainen naisten elokuva sukupuoliteknologiana*. Turku: SETS.
- Kyrölä, Katariina (2006) Ruumiillisuus. Muovaavat kuvat, tunteva tutkija. Teoksessa Seija Ridell, Pasi Väliaho & Tanja Sihvonen (toim.) *Mediaa käsittämässä*. Tampere: Vas-tapaino.
- Le Gras, Gwénaëlle (2005) Soft and Hard: Catherine Deneuve in 1970. *Studies in French Cinema*, 5:1, 27–35.
- Mayer, Sophie (2008) The Mirror Didn't Crack: Costume Drama & Gothic Horror in Sally Potter's *Orlando*. *Literature Film Quarterly* 36:1, 39–44.
- Pajala, Mari (1998) "Aikakaudet vaihtuvat. Tunteet säilyvät." Kokemuksen muoto 1990-luvun pukuelokuvassa. Julkaisematon elokuva- ja televisiotieteen pro gradu, Turun yliopisto.
- Scott, Carole (1997) Magical Dress: Clothing and Transformation in Folk Tales. *Children's Literature Association Quarterly*, 21:4, 151–157.
- Sellier, Geneviève (2003) The Belle Époque Genre in Post-war French Cinema: A Woman's Film à la Française? *Studies in French Cinema* 3:1, 47–53.
- Stacey, Jackie (1987) Desperately Seeking Difference. *Screen* 28:1, 48–61.
- Stacey, Jackie (1993) Textual Obsessions: Methodology, History and Researching Female Spectatorship. *Screen* 34:3, 260–274.
- Stacey, Jackie (1994) *Star Gazing. Hollywood Cinema and Female Spectatorship*. London & New York: Routledge.
- Stratton, Jon (2001) *The Desirable Body: Cultural Fetishism and the Erotics of Consumption*. Illinois: University of Illinois Press.
- Vincendeau, Ginette (2000) *Stars and Stardom in French Cinema*. London & New York: Continuum.
- Weiss, Julie (1992) Feminist Film Theory and Women's History: *Mildred Pierce* and the Twentieth Century. *Film & History* 22:3, 75–87.
- Zipes, Jack (2002) *Breaking the Magic Spell. Radical Theories of Folk & Fairy Tales*. Lexington: University Press of Kentucky.