

Heteronormatiivisuus *Ice Age* -animaatioelokuvien eläinhahmojen dialogissa

Kirsi Kainio & Ari Sivenius

Artikkelissa käsitellään viidessä koko perheen *Ice Age* -animaatioelokuvassa esitetyjä sukupuolesta puhumisen tapoja. Teoreettisesti tarkastelun lähtökohtana ovat Judith Butlerin ja Michel Foucault'n näkemykset diskurssien vallasta suhteessa sukupuoleen. Animaatioelokuvien eläinhahmojen verbaalista kommunikaatiota lähestytään diskurssianalyttisesti. Artikkelissa kysytään, (1) millaisiksi sukupuolia animaatioelokuvissa rakennetaan ja (2) millaisin keinoin tuo rakentaminen tapahtuu. Auditiiivisen syväanalyysin perustalta artikkelissa esitetään, että kohteena olevia animaatioelokuvia jäsentää kolme erilaista mutta toisiaan tukevaa diskursiivista muodostumaa: ensinnäkin heteronormatiivisuuteen nojaava, toiseksi hyperbolaa eli liioittelua hyödyntävä sekä kolmanneksi vahvuutta ja ei-vahvuutta sukupuolen määreinä käyttävä puhunta. Näistä lähtökohdista artikkelissa pohditaan, miten kulttuurissa vallalla olevia sukupuolikäsityksiä ja normeja tuotetaan jokapäiväiseen elämäämme sekä miten kasvatuksessa tulisi tiedostaa kulttuuristen esitysten sukupuolittava luonne.

AVAINSANAT: ANIMAATIOELOKUVA, DISKURSSI, HETERONORMATIIVISUUS, SUKUPUOLI

JOHDANTO

Vaikka sukupuolen moninaisuus enenevässä määrin tiedostetaan ja tunnustetaan kulttuurissamme, kapeasti kaksinaipaisesta sukupuolikäsityksestä voi edelleen nähdä pilkahduksia koulutuksessa, lääketieteessä, politiikassa ja ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa. Ihmisiä kahteen eri sukupuoleen jakava näkemys liittyy heteronormatiiviseen ideologiaan, jonka mukaan kaikkien oletetaan lähtökohtaisesti olevan joko miehiä tai naisia ja tuntevan seksuaalista vetoa ”vastakkaiseen” sukupuoleen. (Ks. esim. Rossi L.-M. 2015, 15–26.) Yksinkertaistava jako kahteen sukupuoleen sulkee ulkopuolelleen lukuisia muita sukupuoli-identiteettejä ja seksuaalisia orientaatioita eikä siten vastaa kaikkien kokemusta omasta sukupuolestaan.

Tässä artikkelissa tarkastelemme sukupuolisen-sitiivisesti lapsille suunnattuja *Ice Age* -animaatioelokuvia, jotka ovat varsin suosittuja, kuten on pääteltävissä jo lukuisten jatko-osien määrästä. Tämä suosittuus on yksi niistä syistä, joiden vuoksi valitsimme *Ice Age* -elokuvat tutkimuksemme aineistoksi. Toiseksi kiinnostuimme *Ice Age* -elokuvista niiden ensisijaisen kohdeyleisön vuoksi – lapset voivat olla aikuisia herkempiä vaikutuksille ikänsä vuoksi (ks. esim. Paavonen ym. 2011; Herkman 2001), eikä lapsikatsojalla välttämättä ole vielä taitoa suhtautua kriittisesti elokuvaan ja niissä esiintyviin näkemyksiin. Kasvatuksellisesta näkökulmasta *Ice Age* -animaatioelokuvien sukupuolidiskursseilla voi olla osaltaan vaikutusta siihen, millaiseksi lapsen näkemys sukupuolesta muotoutuu ja millaiseksi hänen oman sukupuoli-identiteettinsä kokee (ks. esim.

Gökçearsan 2010). Kohde-elokuvien hahmot ovat eläimiä, jotka puhuvat ja tuntevat, ja niille on luotu samankaltaisia odotuksia ja käsityksiä kuin ihmisille. Inhimillistämisen voi tulkita keinoksi tehdä hahmoista samaistuttavampia katsojille (ks. esim. Stanton 2021). Analyysissämme kiinnitämmekin huomiota siihen, miten nämä inhimillistämisen tavat tukevat dikotomista sukupuolikäsitystä.

Aineistomme koostuu viidestä koko perheen Ice Age -animaatioelokuvasta: *Ice Age: Jäätikön sankarit* (2002), *Ice Age 2: Jäätikkö sulaa* (2006), *Ice Age 3: Dinosaurusten aika* (2009), *Ice Age 4: Mannerten mullistus* (2012) ja *Ice Age 5: Törmäyskurssilla* (2016).¹

Lähdemme tutkimuksessa siinä, että sukupuolijärjestykseen vaikuttavat vallalla olevat puhumisen tavat – diskurssit. Ne luovat ehtoja myös yksilön oman sukupuolen kokemiselle ja hänen sukupuoli-identiteetinsä rakentumiselle. Keskitymme Ice Age -animaatioelokuvien eläinhahmojen tuottamaan dialogiin, jota lähestymme diskurssianalyttisesti. Olemme kiinnostuneita siitä, miten kohde-elokuvien eläinhahmojen verbaalinen kommunikaatio yhtäältä hakeutuu tiettyihin sukupuolittaviin, heteronormatiivisiin diskursseihin ja operoi niillä ja toisaalta osallistuu niiden diskurssien tuottamiseen ja ylläpitämiseen.² Lisäksi kysymme, miten kohde-elokuvissa käsitellään sellaista sukupuolisuutta, joka ei vastaa binääristä sukupuolijakoa.

Seuraavaksi kuvaamme animaatioelokuvaa ja eläinhahmoja tutkimuksen kohteena, minkä jälkeen tarkastelemme, miten kieli ja diskurssit muovaavat todellisuutta ja sen sosiaalisia käytäntöjä. Nojaamme etenkin Michel Foucault'n (1980) näemykseen vallan verkostoista, jotka kietoutuvat yhteen diskurssien kanssa muovaten sosiaalista todellisuutta. Hyödynnämme myös Judith Butlerin (2004; 2006; 2011) performatiivisuuden käsitettä analysoidessamme Ice Age -animaatioelokuvien sukupuolittavia diskursseja. Teoriaosuuden jälkeen kuvaamme aineistoamme ja kerromme analyysimetodistamme. Artikkelin analyysiosioissa tarkennamme katseen kohde-elokuvien eläinhahmojen dialogiin ja

luemme esiin sekä erittelemme verbaalisessa kommunikaatiossa käytettyjä diskursiivisia ja representatiivisia sukupuolittavia strategioita. Lopuksi pohdimme kulttuurissa vallalla olevien diskurssien ja kulttuurituotosten kaksisuuntaista yhteyttä sekä sen huomioimista koulutuksessa.

ANIMAATIOELOKUVA JA ELÄINHAHMOT TUTKIMUKSEN KOHTEENA

Elokuvia katsoessamme saatamme samaistua niiden hahmoin, ja animaatioelokuvien eläinhahmojen kohdalla tämä samaistuminen saadaan aikaan antropomorfismin eli ihmisenkaltaistamisen keinoin (ks. Rossi P. 2011). Teoksessaan *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema* (1989) David Bordwell toteaa, että ihminen on biologisesti ja kulttuurisesti ohjelmoitu sekä havaitsemaan inhimilliset piirteet ympäristössään että tuottamaan inhimillisiä merkityksiä ympäröivästä todellisuudesta. Bordwell kutsuu tätä taipumusta personifikaatioksi, mutta yleisempi termi ilmiölle on antropomorfismi. (Rossi P. 2011, 11–12; Bordwell 1989, 152–153.)

Animaatioelokuvassa käytetty tekniikka joko edesauttaa katsojan samaistumista elokuvaan tai vieraannuttaa siitä (ks. myös Bordwell 1989). Kun animoituihin eläinhahmoin liitetään inhimillisiä piirteitä, niihin samaistuminen helpottuu. Animaatioelokuvan materiaalisessa todellisuudessa havaitsemme kuitenkin vain peräkkäisiä kuvia, mutta ajattelumme täyttää tilan kuvien välillä ja luo siten illuusion liikkeestä todellisessa tilassa ja ajassa – Petra Rossi havainnollistaa tätä seuraavasti: “Samalla tavalla, kun näemme kaksi pistettä ja viivan niiden alla, aivomme tulkitsevat ne ihmiskasvoiksi.” (Rossi P. 2011, 10.) Vastaavasti mieli muodostaa muuttamin inhimillisin viittein varustetusta eläimestä välittömästi inhimillisen henkilön. Antropomorfismi tarkoittaa inhimillisten piirteiden sijoittamista sinne, missä niitä ei luonnostaan ole.

Sukupuolitettujen piirteiden lisääminen on yksi tapa inhimillistää eläinhahmoja animaatioelokuvis-

1 Elokuvien alkukieliset nimet ovat seuraavat: *Ice Age: Sub-zero Heroes*, *Ice Age: The Meltdown*, *Ice Age: Dawn of the Dinosaurs*, *Ice Age: Continental Drift*, *Ice Age: Collision Course*.

2 Tutkimuksen taustalla ovat *Pedagogical Tact* -tutkimusryhmän (2018-) hankeaihiot. Käsillä oleva artikkeli kiinnittyy erityisesti kahteen osatutkimusteemaan (“*Curriculum, moral and discursive order*” sekä “*Gender and 'authority'*”), joissa eriarvoisuutta lähestytään erinäisten hallinta-asiakirjojen, oppikirjojen, elokuvien ja valokuvien näkökulmasta.

sa. Näin hahmoille rakentuu tietynlainen (esim. fyysisten ominaisuuksien korostamisella aikaansaatu) inhimillistetty sukupuoli kulttuurisena tekona. (Ks. Rossi P. 2011, 10–11; ks. myös Jokinen 2000; Ojajärvi 2004.) Näin tuotetut sukupuoliperformanssit voivat kannatella hegemonisia näkemyksiä sukupuolesta, tietoisesti vastustaa niitä tai rakentua ristiriitaisesti suhteessa hegemoniseen sukupuolijärjestelmään. Ensin mainitussa tapauksessa representoiminen voi tapahtua tiedostamatta normien ollessa niin itsestäänselviksi ja ”luonnollisiksi” juurtuneita, ettei niihin edes kiinnitetä huomiota. Eläinhahmon sukupuolen täytyy vastata katsojan käsitystä mieheydestä ja naiseudesta, jotta hahmon sukupuoli tulee helpommin ymmärretyksi. (Ks. Birthisel 2014.) Monesti sukupuolittaminen tapahtuu stereotyyppien kautta, kun eläinhahmoihin sijoitetaan kulttuurin ehdollistamia ja rajoittamia sukupuolen merkkejä, kuten vartalon muoto tai hahmon ääni (ks. myös Phelan 1989).

Animaatioelokuvan eläinhahmojen dialogissa sukupuoli tuottuu muun muassa ulkomuodon, ilmeiden, eleiden ja puheen perusteella. Toisin sanoen eläinhahmojen sukupuoli rakentuu animaatioelokuvan fiktiivisen todellisuuden sosiaalisessa vuorovaikutuksessa (ks. myös Bacon 2000). *Ice Age* -animaatioelokuvia koskeva analyysimme avaa näkökulmia niihin inhimillistämisen keinoihin, joilla eläinhahmojen sukupuolta rakennetaan.

SUKUPUOLEN SOSIAALINEN RAKENTUMINEN

Jokainen yksilö merkitään syntymässä biologisten seikkojen, kuten genitaalien, perusteella joko tytöksi tai pojaksi – tästä ovat poikkeuksena intersukupuoliset, joita on hankala luokitella biologisiin perustein mies- tai naissukupuoleen kuuluviksi (Ristkari ym. 2018, 23). Binääristä jakoa kahteen eri sukupuoleen perustellaan muun muassa fyysisillä ja biologisilla eroilla. Fyysisillä eroilla tarkoitamme esimerkiksi anatomiaa ja biologisilla hormonitoimintaa. Eroihin liitetään myös psyykkisiä eroavuuksia, kuten tietynlaisia käyttäytymistäipumuksia ja -malleja, joita pidetään yllä sekä vahvistetaan esimerkiksi kasvatuksessa erilaisten kulttuuristen esitysten, kuten vaikkapa oppikirjan tai elokuvan

kerronnan kautta. Mutta juurikin koska sukupuolen hahmottamisen tavat ovat kulttuurisia, ne myös vaihtelevat eri kulttuureissa, eikä sukupuolen nähdä kaikkialla rakentuvan samoin kuin esimerkiksi suomalaisessa ja laajemmin länsimaisessa kulttuurissa. (Emt., 18, 21–23, 26.) Lisäksi, vaikka kulttuurissamme tavataan luokitella ihmiset kahteen eri sukupuoleen, osa ei koe binäärisen jaon sopivan omaan sukupuolen kokemukseensa.

Aiemmin sukupuoli ymmärrettiin biologiseksi ja muuttumattomaksi faktaksi, kunnes 1970-luvulla biologisen sukupuolen rinnalle kehitettiin sosiaalisen sukupuolen käsite, jota pidettiin eräänlaisena sosiaalisen maailman lisäyksenä fysiologian ”päälle” (Koivunen & Liljeström 1996, 22; Hacking 2009, 22). Tämän yksinkertaistavan jaottelun tarkoituksena oli myös osoittaa, että biologisesta sukupuolesta ja sen ”muuttumattomasta” luonteesta huolimatta sukupuoli rakentuu myös kulttuurisesti; se ei vääjäämättömästi seuraa biologisesta sukupuolesta, eikä se välttämättä ole yhtä pysyvä, sillä sosiaalinen sukupuoli muodostuu niistä kulttuurisista merkityksistä, jotka yksilö on omaksunut ympäröivästä kulttuurista.

Vaikka edellä esittämämme jaottelun taustalla olisi tutkijoiden pyrkimys osoittaa, ettei sukupuolen tarvitse olla ”kohtalo”, liittyy biologisen ja sosiaalisen sukupuolen jakoon myös haasteita. Muun muassa Butler on tuonut esille, että oletus sukupuolen kaksijakoisuudesta pitää piiloisesti sisällään uskomuksen, että sosiaalinen sukupuoli vain heijastaisi biologista sukupuolta ja olisi siten sen rajoittama. Butler tähdentääkin, että myös biologinen sukupuoli on kulttuurinen rakennelma. (Butler 2006, 54–55; 2011, 15.)

SUKUPUOLIJÄRJESTYKSEN HETERONORMATIIVISUUS

Sosiaalisesti rakentuva käsitys sukupuolesta muotoutuu erilaisten diskurssien ja kulttuuristen käytäntöjen kautta, ja tässä tutkimuksessa keskitymme tarkastelemaan, miten sukupuoli tuottuu animaatioelokuvien eläinhahmojen verbaalisessa ja visuaalisessa kommunikaatiossa. Tämä eläinhahmojen dialogi tuottaa, ylläpitää ja juurruttaa tehokkaasti ja mieleenpainuvasti olemassa olevia sukupuolinormeja toistaessaan niitä riittävän usein.

Sukupuolidiskursseihin, kuten kaikkiin diskursseihin, liittyy olennaisesti valta. Foucault'n mukaan yhteiskunnalliset valtasuhteet edellyttävät diskursiivista toimintaa tullakseen vahvistetuiksi eli saadakseen "totuuden" statuksen. Foucault jatkaa, että valtaa ei voida harjoittaa ilman tällaisten totuusdiskurssien järjestelmää. Perimmiltään nuo "totuudet" kuitenkin tuottuvat diskursseissa, jotka itsessään eivät ole epätosia tai tosia vaan hierarkkisia: "totuuk-sien" ohella on olemassa aina lukuisia alistettuja tietoja, jotka on hylätty epätieteellisinä ja alempi-arvoisina eli toisin sanoen "epätosina". (Foucault 1980, 81–82, 93, 118.)

Samansuuntaisesti kuin Foucault, Butler (2011, 12) katsoo, että sukupuolen kategoria on alkujaan normatiivinen; sukupuoli ei ainoastaan toimi normina, vaan se on myös osa tietynlaisia ruumiita tuottavaa käytäntöä. Sukupuolittava käytäntö hallitsee tuotamaansa ruumista, ja jotta ruumiillisesta subjektista tulisi kulttuurissaan toimintakykyinen, sen täytyy mukautua tuon käytännön tahtoon, antaa periksi kulttuuriselle paineelle. Yksilö alkaa tällöin myötäillä kulttuurista hegemoniaa (vrt. Gramsci 1975) ja hyväksyy vallitsevan järjestyksen mukaisia sukupuolistereotypioita elämäänsä, vaikka ne olisivat ristiriidassa hänen oman sukupuolikokemuksensa kanssa.

Hegemoninen järjestys olettaa kaksi toisiaan täydentävää sukupuolta, joiden seksuaalinen halu suuntautuu ainoastaan "vastakkaiseen" sukupuoleen, ja tämä orientaatio on hallitsevana kulttuurisena oletuksena ja käytäntönä – heteronormatiivisuutena – yksi keskeinen sukupuolen binäärisyyttä ylläpitävä mekanismi (Julkunen 2010, 18). Butler on jäsentänyt heteronormatiivisuutta niin sanotulla heteroseksuaalisella matriisilla, jolla hän havainnollistaa sitä, miten heteroseksuaalinen pakko toimii ja vaikuttaa sukupuolinnormien vakiinnuttamisen sekä liioittelevien mies- ja naissukupuolten versioiden säädelyn tuottamisen kautta. Butler myös muistuttaa, että vaikka erilaiset seksuaalisen suuntautumisen muodot eivät yksipuolisesti määritä kenenkään sukupuolta, täytyy kuitenkin tiedostaa ei-kausaalinen ja ei-pelkistävä yhteys sukupuolen ja seksuaalisuuden välillä. Tämä yhteys nähdään monesti esimerkiksi siinä, kun homoseksuaaleja miehiä kutsutaan naisellisiksi, vihjaten heidän ikään kuin epäonnistuneen miessukupuolen oikeanlaisessa tuot-

tamisessa. (Butler 2006, 22; 2011, 181–182.)

Butlerin (2004, 41; 2011, 11–12) mukaan sukupuolinnormit ovat usein piiloisia ja havaitaan niiden tuottamisissa vaikutuksissa, kuten esimerkiksi elokuvan hahmojen sukupuolten muodostumisessa. Normit materialisoivat sukupuolta juuri itsepintaisen toiston avulla. Näin sukupuoli toimii välineenä, jonka avulla mieheys ja naiseus, maskuliinisuus ja feminiinisyys normalisoidaan. Johdonmukaiselta vaikuttavan binäärisen sukupuolijärjestelmän rakentuminen on kuitenkin ehdollista ja vaatii jatkuvaa toistoa pysyäkseen koossa. Paradoksaalisesti juuri toiston välttämättömyys sukupuolinnormin ylläpitämiselle ja sukupuoliesityksiin väistämättä sisältyvä epävakaisuus luovat mahdollisuuksia myös uudelleenmaterialisointiin – toisin toistamiseen. Sukupuoli ei siis ole muuttumaton ja pysyvä lokero, johon yksilö ruumiineen sijoitetaan, vaan se on muutoksenalainen ja prosessuaalinen. Butler muistuttaa, että nekin sukupuolet, jotka luokitellaan binäärisen sukupuolijärjestelmän tai heteroseksuaalisen matriisin ulkopuolelle kuuluviksi, ovat yhtäläillä osa sukupuolen kategoriaa kuin normatiiviset sukupuolet. Moninaiset sukupuoli-identiteetit haastavat binäärisen sukupuolittavan logiikan ja mahdollistavat sukupuolen kategorian laajentumisen.

SUKUPOULEN REPRESENTOIMINEN JA SUKUPUOLIPERFORMATIIVIT

Näkemykseen sukupuolen diskursiivisesta rakentumisesta liittyy keskeisesti myös representaation käsite; kun ilmiötä edustetaan ja esitetään erilaisissa aineistoissa, kuten elokuvissa, sitä representoidaan. Nämä elokuvalliset representaatiot paitsi esittävät todellisuutta ovat myös aktiivisesti tuottamassa sitä, vaikuttamassa sen rakentumiseen. (Ojajärvi 1998, 173; Laiho & Ruoho 2005, 8–9.) Elokuvissa voidaan representoida sukupuolia erilaisin visuaalis-auditivisin keinoin (esim. kuvarajauksen, leikkauksen, mimiikan, musiikin ja replikoinnin avulla) ja näin vaikuttaa siihen, miten sukupuolista puhutaan ja miten ne nähdään (ks. esim. Oliver & Green 2001). Tarpeeksi toistettaessa valtavirtaiset sukupuolirepresentaatiot toteuttavat sitä mitä kuvaavat vahvistamalla oletusta tietynlaisten sukupuolten oikeellisuudesta ja "luonnollisuudesta".

Representaatioiden esiintymisyhteys myös vaikuttaa siihen, millaisia merkityksiä ne saavat. Kontekstualisoimalla jonkin tietyn elokuvan tuottamaa kuvastoa sitä tarkastellaan esittämisyyhteydessään, esimerkiksi suhteessa kyseisen elokuvan genreen eli lajityyppiin – tai tässä tutkimuksessa elokuvan ajankohdalle tyypillisiin sukupuolista puhumisen tapoihin, diskursseihin. Tällöin kuvastosta etsitään viittauksia noihin puhetapoihin ja muihin kontekstuaalisiin merkityksiin, joita sukupuolen representaatiot saavat. Kuitenkin, kuten Laiho ja Ruoho muistuttavat, ”nämä viittaukset eivät välttämättä ole yhteneväisiä todellisuuden kanssa, vaan kertovat sen jostain puolesta omaa tarinaansa”. (Laiho & Ruoho 2005, 9.)

Representaatioon kytkeytyvät tarkastelussamme myös performatiivisuuden ja performanssin käsitteet. Performanssi ei ole vain yksittäinen teko, vaan se on tietyn normin toistamista ja samalla niiden tapojen ja sopimusten kätkemistä, joiden toistamisena se toimii. (Butler 2011, 21.) Sukupuoli rakentuu toistotekojen kautta tietynlaiseksi; esimerkiksi käsitys naiseudesta muodostetaan toistamalla yhä uudelleen naisukupuoleen kulttuurisesti liitettyjä puhetapoja, eleitä, mielipiteitä ja niin edelleen. Tarpeeksi usein toistuessaan nuo naiseuteen liitetyt piirteet luovat vaikutelman luonnollisuudesta, ja näin toistoteoissa muodostuvaa naisukupuolen esitystapaa ollaan taipuvaisia pitämään oikeana versiona naiseudesta. Tällä tavoin naiseus jäähmetty tiukkoihin malleihin, jotka muuttuvat suhteellisen hitaasti. (Jokinen 2003, 26.)

Kokoavasti edellä esitettyihin tarkasteluihin nojaten ymmärrämme Butlerin ja Foucault’n kuvaavan diskurssien rakentamaa sosiaalista todellisuutta. Diskursseihin liittyy vallankäyttöä: ne muovaavat maailmastamme tiettyjen intressien mukaista. Voi sanoa, että diskurssit ovat ikään kuin valikoivia linsejä, joiden läpi katsottuna maailma näyttää tietynlaisena. Samalla linssit suodattavat näkökentästä pois asioita, jotka eivät ole hegemonisten diskurssien luomien normien mukaisia. Diskurssit ilmenevät myös elokuvakerronnassa, ja elokuvilla on osaltaan valtaa vaikuttaa sukupuolikäsityksiin. Tässä mielessä koemme juuri lapsille suunnatut animaatioelokuvat mielenkiintoiseksi tutkimuskohteeksi: usein lasten moneen kertaan katsomina ne

tutustuttavat heitä yhteiskunnan kulttuurisiin käsityksiin ja myös sen valtarakenteisiin (ks. esim. Levorato 2003).

Normit muokkaavat siis käsityksiämme ”oikeanlaisista” sukupuolirepresentaatioista ja sukupuoli-performansseista. Toisaalta normeja vastustamalla eli performatiivilla sukupuolta vastakarvaan ja ”väärin” voidaan rikkoa rajoittavia raameja ja luoda toisenlaisia sukupuolirepresentaatioita. Butlerin (2004, 41) mukaan normit ovat piiloisia toimiessaan sosiaalisissa käytänteissä – esimerkiksi eläinhahmon sukupuolen rakentua animaatioelokuvan fiktiivisen todellisuuden sosiaalisessa vuorovaikutuksessa. Normit voidaan selvimmin havaita niiden tuottamissa vaikutuksissa, esimerkiksi havaitsemisemme käsityksissä eläinhahmojen sukupuolista: binäärisen sukupuolen normia ei välttämättä huomaa, ennen kuin se on vaikuttanut sukupuolen esittämisen tapoihin. Butlerin (2006, 70) mukaan juuri binäärisen logiikan ulkopuolelle jäävät sukupuoli-identiteetit mahdollistavat sinnikkäällä pysymisellään ja leviämislään ymmärrettävyyden alueen rajojen paljastamisen. Dikotomian vastaiset sukupuoli-representaatiot ovatkin yksi tapa tehdä näkyviksi ja purkaa sukupuolirajoja. Tällaisten vastavirtaisten sukupuolirepresentaatioiden toistaminen saattaa jatkuessaan muuttaa käsityksiä sukupuolesta, ja siten voi Butlerin mukaan avautua myös ”kumouksellisia sukupuolen epäjärjestyksen kehikoita”. Artikkelimme osallistuu keskusteluun sukupuolidisкурsseista ja niiden rakentumisen ehdoista eritoten avaamalla niitä diskurssiivisia ja representatiivisia strategioita, joilla lapsille suunnatut animaatioelokuvat tuottavat ja ylläpitävät kulttuurissamme vallalla olevia sukupuolinormeja.

AINEISTOSTA JA ANALYYSISTA

Tutkimusaineistomme on viisi *Ice Age* -animaatioelokuvaa. *Jätikön sankareissa* (2002) eläinkolmikko vaeltaa jäätikön halki palauttaakseen eksyneen ihmislapsen perheelleen. *Jätikkö sulaa* -elokuvassa (2006) kolmikko saa joukkoonsa uusia tuttavuuksia, kun sukupuutto uhkaa ja eläimet matkaavat turvaan tulvalta. *Dinosaurusten aika* (2009) esittelee eläinsankareille kokonaisen jäätikön alta löytyvän trooppisen maailman sekä sen vaarat dinosauruksineen.

Mannerten mullistuksessa (2012) valtava luonnonkatastrofi erkaannuttaa eläimet toisistaan. *Törmäyskurssilla* -elokuvassa (2016) asteroidi uhkaa iskeytyä maapalloon, ja eläimet päättävät pysäyttää sen.

Lähestymme *Ice Age* -animaatioelokuvien eläinhahmojen verbaalista kommunikaatiota diskursianalyttisesti. Kysymme (1) millaisiksi sukupuolia kohde-elokuvissa rakennetaan ja (2) millaisin keinoin tuo rakentaminen tapahtuu. Olemme räjähäneet ilmaisun auditiiviseen syväanalyysiin, ja lähestymme eläinhahmojen puheen pohjalta tuotettua litterointia eli kirjattua tekstiaineistoa diskursiivisesti. Diskursseilla rakennetaan käsitystä maailmasta ja sen ilmiöistä. Diskurssit muovaavat maailmankuvaamme, ja ne mahdollistavat muiden näkemisen ja puhumisen tapojen rajoittamisen. (Siltaoja & Sorsa 2020, 228.) Diskurssien avulla luodaan kulttuurista todellisuutta, muiden muassa avataan tilaa erilaisuutta ja moninaisuutta ymmärtäville ja arvostaville suhtautumistavoille tai päinvastoin vahvistetaan ulossulkevia ja toiseuttavia asennoitumisia.

Lähestymme *Ice Age* -animaatioelokuvia kriittisellä otteella diskursianalyttisesti. Tarkoitukseamme ei ole pelkästään kuvata animaatioelokuvista löytyviä sukupuolidiskursseja, vaan pyrimme myös paljastamaan ja purkamaan diskursseihin liittyviä valtavarkostoja ja niiden vaikutuksia. Tutkimme, miten valta toimii käytännön mikrotasolla (Foucault 1980) kohteeksi valitsemiemme animaatioelokuvien dialogeissa.

Animaatiohahmojen verbaalisen kommunikaation analyysiä varten katsoimme kaikki viisi kohde-elokuvaa niiden ilmestymisjärjestyksessä. Litteroimme mahdollisimman sanatarkasti sellaiset dialogit, joiden mielsimme liittyvän sukupuolen tuottamiseen ja samalla myös eläinhahmojen inhimillistämiseen. Tällaisiksi tulkitsimme repliikit, joissa puhuttiin sukupuolista, käytettiin sukupuolittuneita ilmaisuja, esitettiin oletuksia sukupuolten erilaisuuksista tai samaan sukupuoleen kuuluvien samankaltaisuuksista tai joissa tuotiin esille suoraan tai epäsuorasti sukupuolisidonnaisia käytänteitä. Eläinhahmojen välisen dialogin ymmärtämiseksi kiinnitimme huomiota myös eläinhahmoja inhimillistäviin ulkoihin piirteisiin, kuten meikattuihin kasvoihin tai laitettuihin hiuksiin. Aineiston koottuam-

me tarkastelimme, mitkä vuorosanoissa ilmenevät käsitykset ja oletukset sukupuolista toistuvat läpi aineiston. Analysoimme myös hahmojen ulkonäön, ilmeiden, eleiden ja puheen suhteen tehtyjä valintoja kohde-elokuvissa. Analyysin edetessä verbaalista kommunikaatiota koskevasta aineistosta löydetty sukupuoleen liittyvät käsitykset, oletukset ja normit muodostivat tietynlaisia sukupuolidiskursseja.

Tiedostamme, että tutkimuksemme kohteina olevissa animaatioelokuvissa rakentuvat sukupuolidiskurssit osallistuvat myös sosiaalisten käytänteiden muodostumiseen; kohde-elokuvissamme ilmenevät sukupuolesta puhumisen ja sen esittämisen tavat voivat tuottaa näkemyksiä, jotka ”samalla saattavat poissulkea yksilön tai jonkin ryhmän intressejä” (Sivenius & Haverinen 2020). Eli sukupuolidiskurssien suhteen tehty valinnat elokuvissa voivat johtaa tiettyjen sukupuoli-identiteettien ulkopuolelle jäämiseen. Jos samantyyppiset valinnat toistuvat useissa elokuvissa ja yleisestikin kulttuurissa, ne ovat osaltaan myötävaikuttamassa poissuljettujen identiteettien olemassaolon ja oikeutuksen kyseenalaistamiseen ja epänormaaliksi leimaamiseen.

Analyysissamme nostamme esiin *Ice Age* -animaatioelokuvissa vaikuttavia sukupuolidiskursseja mutta kysymme myös, miten näitä diskursseja tuotetaan viittaamalla ei-normatiivisiin sukupuoli-representaatioihin sekä millaisia representaatioita jää ulkopuolelle. Eläinhahmojen dialogissa on havaittavissa kolme eri sukupuolidiskurssia. Ensiksin luonnehdimme *heteronormatiivisuuteen nojauksi diskurssiksi* sellaista puhetaapaa, jossa yksilöt voidaan fyysisten ja psyykkisten erojen perusteella jakaa kahteen toisilleen ”vastakkaiseen” sukupuoleen, jotka voivat tuntea romanttista rakkautta vain toisiaan kohtaan (Ristkari ym. 2018; Julkunen 2010; Butler 2006). *Hyperbolinen diskurssi* puolestaan hyödyntää liioittelevia sukupuolitettuja piirteitä toistaessaan käsitystä ”normaalista” naiseudesta ja miehyydestä ja näin vahvistaa heteronormatiivisuuden toteutumista (Jokinen 2003; Butler 2004, 2006). Kolmanneksi erotamme *sukupuolia vahvuuden ja ei-vahvuuden määrein rakentavan diskurssin*, joka tuottaa ja ylläpitää sukupuoliin perinteisesti liitettyjä fyysisen voiman ja kovuuden tai niiden puutteen merkittäjiä. Kaikki kolme diskurssia luovat yksilöille paineita käyttäytyä näiden sukupuolittavien mää-

reiden ja odotusten suuntaisesti tullakseen hyväksytyiksi (vrt. Gramsci 1975).

SUKUPUOLTEN HETERONORMI

Auditiivisen analyysin perusteella *Ice Age* -animaatioelokuvien eläinhahmojen dialogissa tuotuu kaksi toisilleen ”vastakkaista” sukupuolta, joista jompaankumpaan eläinhahmojen oletetaan kuuluvan. Lisäksi eläinhahmot näyttävät kiinnostuvan romanttisesti ensisijaisesti ”vastakkaisen” sukupuolen edustajista. Kaikissa viidessä animaatioelokuvassa esiintyy kolme keskeistä hahmoa, jotka ovat läheisiä ystäviä keskenään: mammutti Manny, laiskiainen Sid ja sapelihammastiikeri Diego. Heistä esimerkiksi Sid haluaa löytää itselleen kumppaniksi naaraslaisia ja yrittää monesti tehdä vaikutuksen vastakkaiseen sukupuoleen – lopulta hän onnistuu saamaan kumppanin, Brooken. Kahden eri sukupuolen edustajien välinen romanttinen rakkaus näyttäytyy *Ice Age* -elokuviissa heteronormin mukaisesti ”luonnollisena”, ja kun *Ice Age* -elokuviissa puhutaan ”rakkaustarinasta”, tarkoitetaan juuri tällaista heteroseksuaalista rakkautta pikemmin kuin vaikkapa perheenjäsenten välisiä kiintymystä (ks. esim. Lehtonen 2003, 30; Wittig 1981). Tämä tendenssi käy ilmi seuraavasta sitaattista, jossa äidin ja lapsen rakkaustarinaa ei mielletä yhtä kiinnostavaksi kuin pojan ja tytön romanssia:

HE1 (*Ice Age 2*) *Manny kertoo eläinpoikasille tarinaa nuoresta aasista, joka palasi kotiin äitinsä luokse.*

Linnunpoikanen: ”I think he should go with the girl burro. That’s a better love story.”³

Ylipäättään naisen ja miehen kanssakäyminen kuvataan kulttuurisissa esityksissä usein romanttisesti virittyneeksi, mikä on linjassa heteronormatiivisten oletusten kanssa. Heteronormi tuottaa oletuksen miehen ja naisen välisestä seksuaalisesta halusta ja kahdesta toisiaan täydentävästä sukupuolesta (Ju-

vonon 2010, 18). Aiemmin esitelty *heteroseksuaalinen matriisi* jäsentää hyvin näitä heteronormatiivisia odotuksia ja oletuksia analysoimissamme animaatioelokuvissa:

HE3 (*Ice Age 4*) *Sapelihammastiikerit Shira ja Diego painivat sanaillaan toisilleen ja ovat lähekkään. Tämä asetelma sekä heidän välisensä sananvaihto tulkitaan romanttisesti virittyneiksi.*

Sidin mummo: ”If they kiss, I’m going to puke.”

Diego: ”What? Huh? Wait. No.”

Heteronormatiiviseen haluun liittyen *Ice Age* -animaatioelokuviissa tuotetaan myös familistista ideaalia, jossa feminiinisen ja maskuliinisen sukupuolen edustajat rakastuvat ja perustavat perheen. Perheen perustaminen ja suvunjatkaminen näyttävät jopa velvollisuutena, tärkeänä tehtävänä:

HE5 (*Ice Age 2*) *Ellie on vihdoinkin tajunnut olevansa mammutti (luuli ennen olevansa oposumi, kuten ”veljensä”), ja Manny puhuu hänelle lajin säilyttämisestä.*

Manny: ”Ellie, do you realize that now we have a chance to save our species?”

Ellie: ”Really? How are we gonna do that?”

Manny: ”Well... you know.”

Ellie: ”Oh, uh-uh. Did you just...”

Manny: ”No, I-I didn’t mean...”

Ellie: ”I’m not a mammoth for five minutes, and you’re hitting on me?”

Manny: ”Well, I wasn’t saying... Not right now! I’m... In time. I was just saying that it’s our respon-

3 Sitaateista on jatkossa muodostettu lyhenteet seuraavasti: heteronormatiivisuuteen nojaava diskurssi = HE, hyperbolaa käyttävä diskurssi = HY sekä vahvuuden ja ei-vahvuuden sukupuolen määreinä näkevä diskurssi = VH. Sitaatit on numeroitu, ja niissä on käytetty tarkoituksellisesti elokuvan alkuperäistä kieltä englantia, koska on haluttu huomioida elokuviissa tuotettujen diskurssien erityisyys. Replikkien lausujat on lisäksi identifioitu. Vuorosanojen kontekstia on myös avattu suomeksi, jotta dialogille merkityksiä luova tilanteisuus tulisi huomioiduksi.

sibility.”

Ellie: ”What?!”

Manny: ”Uh, all right, that came out wrong! I... You’re very pretty, but we just met and...”

Ellie: ”Responsibility? Just doing our duty, huh, is that it? Ready to make the ultimate sacrifice to save your species!”

Manny: ”Uh...”

Ellie: ”Well, I got some news for you. You’re not saving a species tonight or any other night.”

Vaikka sitaateissa Ellie suhtautuu suvunjakamiseen kielteisesti ja siten vastustaa tätä ”velvollisuutta”, hän lopulta saa lapsen Mannyn kanssa, eli suvunjakamisen tarina toteutuu alun varauksellisuudesta huolimatta. On tärkeää huomata, että kohde-elokuvissa suvunjakamisen ja perheen perustamisen ideaalissa vaikuttaisi olevan sääntönä, että familistinen velvoite koskee lähinnä sellaisia pareja, jotka ovat ”vastakkaista” sukupuolta. Muussa tapauksessa paria saatetaan pitää outona ja jopa vääränlaisena perustamaan perhettä. Edellisessä sitaatissa esiin tuotu paine suvunjakamiselle sukupuuton estämiseksi vielä korostaa familistiseen velvoitteeseen sisältyvää heteronormatiivista rajoitusta. Esimerkiksi Manny kokee tämän paineen alaisena velvollisuudekseen lisääntyä – tai ainakin retorisesti vetoaa tähän velvoitteeseen päästäkseen romanttiseen kanssakäymiseen kohdatessaan ensimmäisen kosaan tapaansa naarasmammutin, Ellien. Yhtä kaikki, jälleen on nähtävissä heteronormatiivinen oletus ”vastakkaisten” sukupuolten yhteenkuuluvuudesta ja suvunjakamisen vääjäämättömyydestä. Muiden kuin heteroparikuntien ei oleteta perustavan perhettä – varsinkaan, kun monesti ei edes oleteta samansukupuolisen parisuhteen mahdollisuutta. Tosin, kuten seuraavasta sitaatista ilmenee, kahden samaa sukupuolta olevan eläimen perustamaa perhettä ei *Ice Age* -sarjassa pidetä kuitenkaan täytenä mahdolltomuutena:

HE9 (*Ice Age*) *Diego yrittää saada ihmisvauvan Man-*

nyltä ja Sidiltä.

Diego: ”Um, that pink thing is mine.”

Sid: ”Uh, no, actually, that pink thing belongs to us.”

Diego: ”Us? You two are a bit of an odd couple.”

Manny: ”There is no us!”

Diego: ”I see. Can’t have one of your own, so you want to adopt.”

Lopulta Manny, Diego ja Sid, jotka kaikki kuuluvat samaan sukupuoleen, päätyvät pitämään kolmistaan huolta ihmislapsesta siihen asti, kunnes tämän perhe löytyy.

HYPERBOLA SUKUPOULIREPRESENTAATIOISSA

Kaikkia viidessä animaatioelokuvassa on havaittavissa eläinhahmoja ja heidän sukupuoltaan kuvattaessa hyperbolaa; tiettyjen ulkoisten tai luonteenpiirteiden korostamista, sukupuoliin liitettyjen ominaisuuksien liioittelua. Butlerin (2011, 181) mukaan heteronormatiivisuus vaikuttaa muun muassa liioiteltujen ja korostettujen nais- ja miessukupuolten esitysten kautta. Korostamalla sukupuoliin stereotyyppisesti liitettyjä fyysisiä tai psyykkisiä piirteitä vahvistetaan heteronormatiivista sukupuolijärjestelmää.

Suurin osa naissukupuolisiksi inhimillistetyistä eläinhahmoista on ulkonäöltään korostetun feminiinisiä. Heillä on tyypillisesti meikkiä: huulipunaa, luomiväriä ja ripsiväriä. Heidän hiuksensa on laitettu hienosti; kampausta viestii monesti feminiinisydestä, kuten vaikkapa pitkät kiharat hiukset. Lisäksi heillä on rinnassaan kohouma viittaamassa rintoihin. Kaikki edellä luetellut feminiinisyden merkit siinä, jotka siis ovat sukupuolittavan inhimillistämisen keinoja, poikkeavat tietysti todellisten eläinten ulkonäöstä. Tämä poikkeama saa aikaan sen, että vaikka animaatioeläimet on yhtäältä selkeästi kuvattu *eläimiksi*, ne ovat toisaalta samaan aikaan *ihmismäisiä*. Feminiininen kampausta, rinnat sekä ehostatut kasvot

muodostavat yhdessä ihanteellisena pidetyn naiskauneuden merkitsijät (Rossi L.-M. 2003, 39). Usein *Ice Age* -animaatioelokuvissa naissukupuoliksi inhimillistettyjen hahmojen kuvataan myös liikkuvan suloisemmin ja viettelevämmin – esimerkiksi kun eräs sarjan sivuhahmoista, hassunkurinen urosorava Scrat kohtaa ensimmäisen kerran naarasoravan, tämä liikkuu ja elehtii liioitellun feminiinisesti. Feminisoidut eläinhahmot saattavat joissain tilanteissa myös puhua korkeammalla ja pehmeämmällä äänellä, kuten vaikkapa Shiran ja Brooken näköiset seireenit, jotka yrittävät vietellä Diegon ja Sidin.

Feminiinisyden liioittelu on keino, jolla naissukupuolitetujen hahmojen heteroseksuaalisuutta korostetaan; toisaalta heidän viehkeytensä ja suloisuutensa houkuttelevat miessukupuolisiksi esitettyjen hahmojen katseita puoleensa ja näin vahvistavat myös näiden mieshahmojen heteroseksuaalisuutta. Miessukupuolitetut hahmot kuvataan *Ice Age* -elokuvissa yleensä neutraalimmin; heillä on esimerkiksi harvoin erityistä kampausta tai huomiota herättävää ruumiinmuotoa. Leena-Maija Rossi (emt. 2003, 43) huomauttaa televisiomainontaan liittyen, että miesruumiita harvoin esitetään yhtä esteettisesti ja erotisoiden kuin naisruumiita. *Ice Age* -elokuvisa tästä miesruumiin esittämisen neutraaliudesta saatetaan kuitenkin joskus myös poiketa, ja mielenkiintoisesti tällöin on kyseessä queerisoiva illuusio, kuten Sidin mummon nähdessä lihaksikkaan uroslaiskiaisen näköisen, matalalla äänellä puhuvan ”seireenin” tai jäälohkareen vääristäessä Sidin varalon ”lihaksikkaaksi”. Lihaksikkuus kuvataan eläinurosten ideaaliseksi maskuliiniseksi ominaisuudeksi siinä missä naaraiden ruumiillisena ideaalina ovat pehmeät muodot ja huoliteltu ulkonäkö. Näitä ihanteita tuodaan elokuvissa esille korostamalla haluttuja asioita. Joskus liioittelu tapahtuu stereotyyppisten värikoodien avulla: esimerkiksi *Ice Age 5*:ssä Sidin kosima naaraslaiskiainen on vaaleanpunainen, ja utooppisessa maailmassa, Geotopiassa, asuva urosjänis puolestaan on sininen.

Hyperbolaa käyttävä sukupuolittava diskurssi tehdään toisinaan teatraalisesti näkyväksi dragin keinoin, kun joku *Ice Age* -elokuvien hahmoista käytäytyy, elehtii, puhuu tai liikkuu tavalla, joka parodioi ”vastakkaista” sukupuolta. Esimerkiksi Manny matkii Ellietä puhuen korostetun feminiinisesti kor-

keammalla äänellä ja heiluttaen takapuoltaan parodioiden näin naissukupuoleen liitettyjä stereotyyppisiä liikkumisen ja puhumisen tapoja. Myös lumikko Buck toteuttaa tällaista naissukupuolen stereotyyppistä, liioittelevaa esittämistä, kuten seuraava sitaatti ilmentää:

HY3 (Ice Age 5) Buck ehdottaa, että koko porukka suuntaisi paikkaan, jonne suuri asteroidi aina muuttaman miljoonan vuoden välein putoaa, jotta he voisivat estää katastrofin. Lauma pohtii ehdotusta, kunnes Buck keskeyttää neuvonpidon päässään iso lierihattu vaaleanpunaisine kukkineen ja kaulassa liaania ikään kuin huivina. Hän puhuu korkealla äänellä ja liikehtii takapuoli keinuen.

Buck: ”No! Don’t listen to the weasel. He’s a raving loon!”

Buck lopettaa esittämisen ja nauraa.

Buck: “Sorry. I just love playing devil’s advocate. And looking fabulous!”

Kuitenkin nämä oman sukupuolen rajojen rikkomiset ”vastakkaista” sukupuolta esittämällä ovat *Ice Age* -animaatioelokuvissa humoristisia ja vaikuttavat pikemmin viihdyttämisen keinoilta kuin viesteiltä, jotka vihjaisivat, että miehenkin on hyväksyttävää pukeutua mekkoon, meikata tai pitää feminiinistä kampausta. Mutta kuten sanottua, parodioivassa yliampuudessaan nämä sukupuoli-performanssit silti toisaalta tekevät näkyväksi juuri sukupuolen esittävää, kulttuurista luonnetta (Butler 2006, 41).

Feminiinisesti käyttäytyvää tai pukeutuvaa miestä saatetaan pitää outona, koska hän ylittää ja rikkoo *heteroseksuaalisen matriisin* kategorioita. Butlerin (2011, 12) mukaan sukupuoli toimii ikään kuin normina, jota ”oikein” toteuttaessaan yksilöstä tulee toimintakykyinen kulttuurissa; jos yksilö taas ei suorita sukupuoltaan normatiivisten oletusten mukaisesti, saattaa hänen toimimisensa täysivaltaisena kulttuurinsa jäsenenä häiriintyä. Yksilöön kohdistetaan valtaa, joka painostaa häntä toteuttamaan sukupuolta normien suuntaisesti; vallalla olevat sukupuolidis-kurssit pakottavat yksilöitä ilmaisemaan tietynlaisia

sukupuolen merkkejä (Foucault 1980, 33). Normien rikkomisesta saattaa seurata syrjimistä, haukkumista tai pilkkaamista; kaikki nuo negatiiviset reagoinnit ovat osa pakottavaa valtaa.

Feminiinisesti toimiva miessukupuolen edustaja saattaa myös merkitä toisenkin saman sukupuolen edustajan feminiiniseksi. Näin käy esimerkiksi Diegolle, kun Shira antaa ymmärtää, että stereotyyppisesti feminiiniseksi merkityt asiat, kuten kaulakoru tai Sidin puhuminen hemeästi Diegolle, tekisivät myös Diegosta vähemmän uroksen ja siten lauman ulkopuolisen:

HY5 (Ice Age 4) Sid keskeyttää Diegon ja Shiran keskustelun.

Sid: "Diego poo! Hey, I made you another coral necklace. He keeps losing them."

Sid lähtee pois hyppien iloisesti ja hyräillen.

Shira: "Yeah, I think I'm starting to get why you're not in a pack."

Normien vastainen pukeutumis- tai käyttäytymistyyli voidaan tulkita henkilön "epäonnistumiseksi" oletetun sukupuolensa toteuttamisessa ja esittämisessä ja siksi hänen kelpoisuutensa yhteisön jäseneksi saatetaan kyseenalaistaa. (Butler 2011, 182.) Vaikka Shiran naljailu edellisessä sitaatissa on humoristista, se kuitenkin viittaa heteronormatiivisiin järjestyksiin ja ylläpitää niitä juuri naljailemalla, huumorin varjolla; näin muistutetaan, että sukupuolen "epäonnistunut" esittäminen osoittaisi Diegon sopimattomuuden lauman jäseneksi.

VAHVUUS JA EI-VAHVUUS SUKUPUOLTEN MÄÄREINÄ

Ice Age -animaatioelokuvissa on nähtävissä sukupuolittava erottelu myös fyysisen vahvuuden suhteen, mikä uusintaa binääristä heteronormatiivista ajattelua, jonka mukaan mies- ja naissukupuolia pidetään toistensa vastakohtina (Ristkari ym. 2018, 22). Tämä vahvuuden ja ei-vahvuuden sukupuolen määreinä kuvaava diskurssi olettaa, että naissukupuoli ei ole fyysisesti yhtä voimakas ja henkisesti ko-

valuontoinen kuin miessukupuoli ja että sen vuoksi naiset tarvitsevat miehistä apua, suojelua ja turvaa:

VH11 (Ice Age 4) Merirosvojen laiva uppoaa ja sen seurauksena heidän vankeinaan olleet Manny, Sid ja hänen mummonsensa sekä Diego pääsevät pakoon. Tapahtuneen seurauksena myös Shira joutuu erilleen merirosvoporukasta, ja Diego kavereineen pelastaa hänet ajelehtimasta merestä.

Shira: "I said I didn't need your help."

Diego: "You're welcome. So, care to join our scurvy crew?"

Shira: "Two sloths, a mammoth, and a saber? You guys are like the start of a bad joke."

Diego: "And we saved you. That makes you the punch line, kitty."

Shira tulistuu kommentista ja hyökkää Diegon päälle.

Shira: "Don't call me kitty."

Diego: "Okay, I won't. Kitty."

Sitaatissa Manny, Sid ja Diego pelastavat Shiran merestä, ja Diegon mainittua pelastuksesta hän vielä korostaa Shiran "suloisuutta" ja pehmeää feminiinisyttä kutsumalla tätä hellittelynimellä 'kitty' eli 'kissanpentu' tai 'kisu'.

Edelleen *Ice Age* -animaatioelokuvista on havaittavissa käsitys, että vanhempien – varsinkin isän – on suojeltava perheen tyttäriä. Manny on toistuvasti huolissaan "pikku työstään", joka "pienuudestaan" huolimatta on aikuistumassa, menossa naimisiin ja mahdollisesti muuttamassa pois kotoa. Manny ei luota siihen, että Peaches pärjäisi omillaan:

VH15 (Ice Age 4) Manny huomaa, että Peaches ei olekaan lähistöllä vaan on häipynyt jonnekin, ja huolestuu tyttärestään. Hän herättää Crashin ja Eddien, joiden piti vahtia Peachesia. He kertovat Peachesin menneen putouksille kaverinsa Louis-siihin kanssa.

Manny: "The falls? Where the delinquents go?"

Ellie: "Relax. It's just where the kids hang out."

Manny: "No, no. It's a gateway hangout. First it's the falls, then she's piercing her trunk, and the next thing you know, she's addicted to berries."

Ellie: "Manny. You are overreacting. She's not going to be your little girl forever."

Manny: "I know. That's what worries me."

Vaikka *Ice Age* -animaatioelokuvissa vahvistetaan stereotypiaa, jonka mukaan naaraat tarvitsevat urosten huolenpitoa ja suojelua, tätä seksististä käsitystä toisinaan myös ristiriitastetaan ja kyseenalaistetaan – esimerkiksi vahva ja rohkea Shira kiistää urosten ja miesten fyysisen vahvemmuuden itsensänselvyyden. Peachesiin ylisuojelevasti asennoituva Manny puolestaan tajuaa tyttärensä kasvaneen pienestä tytöstä aikuiseksi, kun tämä rohkeasti pelastaa äitinsä merirosvokapteenin kynsistä:

VH19 (*Ice Age 4*) *Manny ja joukkio taistelevat merirosvoja vastaan. Peaches ja Manny ovat jo päässeet vapaaksi, mutta Ellie on yhä sidottuna. Merirosvokapteeni uhkaa Ellietä, ja tämä huutaa Mannyä avuksi. Kuitenkin Peaches ennättää ensin. Hän syöksyy liaanilla paikalle ja heilauttaa merirosvokapteenin pois äitinsä luota niin, että rosvo törmää jäälohkareeseen.*

Manny: "She did it. My daughter's all grown up."

Sitä vastoin miespuolisista hahmoista suurin osa esitetään vahvoiksi ja rohkeiksi. Tyypillisesti juuri miessukupuolta esittävät hahmot ovat sankareita, jotka pelastavat toisia pulasta. Vahvuuden merkinä pidetään monesti isoa kokoa, ja tästä vahvuuden merkitsijästä poikkeavat yksilöt saatetaan leimata heikoiksi – kuten Manny olettaessaan pienen Louis-siilin olevan kykenemätön suojelemaan tyttärtään Peachesia:

VH9 (*Ice Age 4*) *Peaches saapuu vihdoinkin perheensä luo Louisin kanssa.*

Manny: "You know how I feel about you going to the falls. Especially alone."

Louis: "She's, uh, not alone, sir."

Manny: "You don't count, Wiener."

Louis: "Yes, there's my place, and you just put me in it. Thank you."

Ice Age -animaatioelokuvien uroksille on ominaista pyrkiä olemaan puhumatta henkilökohtaisista asioistaan. Tunteista puhuminen tai niiden näyttäminen on kuvattu vaivaannuttavaksi asiaksi heille, sillä sitä ei pidetä heille tyypillisenä piirteenä. Esimerkiksi Manny kertoo Ellielle, etteivät he tapaa puhua Diegon kanssa tunteistaan vaan tyytyvät vain "iskemään toisiaan olkapäähän". Näin he myös jättävät tunteiden syvällisemmän käsittelyn pois:

VH3 (*Ice Age 3*) *Ellie on huolissaan siitä, että Diegolla on mahdollisesti murheita, ja kehottaa Mannyä puhumaan ystävälleen.*

Ellie: "You know, I think there's something bothering Diego."

Manny: "Nah, I'm sure everything's fine."

Ellie: "You should talk to him."

Manny: "Guys don't talk to guys about guy problems. We just... punch each other on the shoulders."

Ellie: "That's stupid."

Manny: "To a girl. To a guy, that-that's like six months of therapy."

Ellie katsoo Mannyä epäilevästi.

Manny: "Okay, okay. I'm going."

Mikäli uros puhuu tunteistaan ja näyttää olevansa haavoittuvainen, häntä saatetaan pitää outona, kuten Diegolle käy:

VH8 (*Ice Age 4*) *Diego ja Shira keskustelevat.*

Diego: "Listen, I choose to leave my pack, all right?"

Shira: "Congratulations, warrior princess. So did I."

Diego: "Really?"

Shira: "What?"

Diego: "Nothing. I just... I know how hard that is. Walking away from everything you know."

Shira: "Oh, great. What, are we going to braid each other's fur now?"

Diego: "Funny. Really funny."

Sitaatissa Diego alkaa puhua Shiralle tunteistaan, ja Shira estää keskustelun puhumalla turkin letittämisestä, jonka voidaan katsoa kuvaavan feminiinistä toimintaa. Toisaalta tilanteessa on merkille pantavaa, että juuri naissukupuolitettu hahmo kieltäytyy puhumasta tunteista ja miessukupuolitettu taas haluaisi puhua. Sukupuolinnormin mukaan miessukupuolen edustajien täytyisi osata pitää tunteensa sisällään ja vaikuttaa vahvoilta ja kovilta. He eivät saa olla liian kilttejä tai avuliaita eli osoittaa piirteitä, joita stereotyyppisesti pidetään feminiinisinä piirteinä. Seuraavassa sitaatissa Diego rikkoo näitä odotuksia:

VH4 (*Ice Age 3*) *Ellie synnyttää mämmuttivauvan. Diego herkistyy tapahtuneen johdosta ja pyyhkäisee kyöneleen silmänurkastaan ja niiskaisee.*

Ellie: "I saw that, tough guy."

Diego: "No, no. That last dino caught my eye with a claw and... All right, so I'm not made of stone."

Kuten sitaatti paljastaa, myös miessukupuolen edustaja voi olla tunteellinen vaikkakin saattaa peitellä sitä maskuliinisuuksiensa uskottavuuden menettämisen pelossa. Nähtävissä siis on, että *Ice Age* -animaatioelokuvissa sukupuolilta yleensä odotetaan

toisistaan poikkeavaa käyttäytymistä vahvuuden ja ei-vahvuuden akselilla; miessukupuolen odotetaan toteuttavan vahvuusdiskurssia, kun taas naisukupuolta toiseutetaan asemoimalla heidät heikomiksi.

Toisaalta *Ice Age* -animaatioelokuvista on luetavissa esiin näkemys, että myös urokset voivat olla herkkiä ja tunteellisia. Koska heidän ei oleteta näyttävän tunteitaan helposti, he yrittävät piilottaa ne, kuten esimerkiksi Diego kyynelehtiessään. Myöskään kaikki kohde-elokuvien naaraat eivät ole stereotyyppisesti ei-vahvuuden diskurssin avulla representoituja, vaan esimerkiksi Shiraa kuvatessa käytetään vahvuusdiskurssia, joka tyypillisesti on varattu vain uroksille. Eli vaikka *Ice Age* -animaatioelokuvien ihmillistetyt eläinhahmot suurelta osin toistavat stereotyyppisiä käsityksiä mieheydestä ja naiseudesta, sukupuolistereotyyppiöistä toisinaan myös poiketaan.

POHDINTA

Olemme tarkastelleet artikkelissamme *Ice Age* -animaatioelokuvien eläinhahmojen verbaalisessa kommunikaatiossa ilmeneviä sukupuolidiskurseja. Selvitimme, miten eläinhahmojen sukupuolisuudesta puhutaan ja miten sitä tuotetaan verbaalisesti *Ice Age* -animaatioelokuvien kontekstissa.

Analysoimme aineistoamme diskursiivisesti kriittisellä, sukupuolisensitiivisellä otteella. Pyrimme litteroimalla taltioimaan aineiston siten, että se vastaisi mahdollisimman tarkasti animaatioelokuvien hahmojen dialogia. Tekemämme tulkinnat aineistosta perustuvat tietämyksemme kielen ja kuvan diskursiivisuudesta, sukupuolentutkimuksesta ja kriittisestä diskurssianalyysistä. Käytimme apuna Butlerin ja Foucault'n ajatuksia, sillä molemmat esittävät diskurssien – joihin aina sisältyy valtaa – muokkaavan todellisuutta sekä siinä eläviä ihmisiä. Nämä diskurssit eivät ole mitään itsestään olemassa olevia ilmiöitä, vaan ne ovat aina ihmisten luomia. Täten voidaan sanoa, että ihmiset itse muokkaavat todellisuuttaan ja siten sekä itseään että toisia.

Analyysimme perusteella *Ice Age* -animaatioelokuvissa vaikuttaa kolme eri sukupuolidiskurssia. Ensimmäinen liittyy heteronormatiivisuuteen: kohde-elokuvien eläinhahmot on jaettu kahteen eri sukupuoleen, ja elokuvissa korostuu näiden suku-

puolten välisiä suhteita määrittävä romanttinen rakkaus – sen sijaan samansukupuolisia rakkaussuhteita ei esiinny. Toiseksi kohde-elokuvista on löydettävissä hyperbolinen diskurssi. Siinä sukupuoliin liitetään tiettyjä toisilleen vastakkaisia piirteitä, joita liioitellaan niin sukupuolen kuin heteroseksuaalisuudenkin korostamiseksi. Kolmas kohde-elokuva jäsentävä diskurssi merkitsee miessukupuolta esittävät urokset vahvoiksi ja vastaavasti naissukupuolta esittävät naaraat ei-vahvoiksi. Uroksiin liitetään toistuvasti fyysinen ja henkinen vahvuus ja voima sekä tunteiden hillintä. Naaraita puolestaan luonnehtii toiseuttava ei-vahvuus – joka leimallisesti voidaan kuvata heikkoudeksi – sekä avun tarve ja tunteiden avoimuus. Eläinhahmojen dialogissa on kuitenkin havaittavissa myös sukupuolistereotyyppien vastustamista ja rikkomista: esimerkiksi Manny ja Diego kokevat vahvoja tunteita, kun taas Shira piilottaa omat tunteensa. Näissä kaikissa edellä mainituissa diskursseissa yhteinen piirre on binäärisyys; sukupuolet nähdään piirteiltään ja ominaisuuksiltaan toisilleen vastakkaisiksi ja sellaisina toisiaan täydentäviksi, ja tämä vastakohtien keskinäinen koheesio on heteroseksuaalisen romanssin ja parimuodostuksen perustana.

Ice Age -animaatioelokuvissa tuodaan toistuvasti esille ja vahvistetaan heteronormatiivista kaksijakoista kuvaa sukupuolesta: sukupuolia on kaksi, ja vain vastakkaisten sukupuolten edustajat voivat rakastua toisiinsa romanttisesti. On mielenkiintoista huomata, että kun miessukupuolta esittävät hahmot rikkovat jotain näistä normeista, esimerkiksi käyttäytyvät yleisesti feminiinisenä pidetyllä tavalla, heidät esitetään koomisina – heidän sukupuolen representaatiostaan tehdään ikään kuin vitsi. Mutta kun naissukupuolinen hahmo rikkoo normeja, esimerkiksi esiintymällä rohkeasti ja kovaluontoisesti, hänen sukupuoliperformanssiaan ei käännetä vitsiksi. Näin on esimerkiksi Shiran kohdalla. Tätä ilmiötä voisi selittää se, että maskuliinisuus on ollut yhteiskunnassa arvostetumpaa ja siten sen toteutumista on valvottu tarkemmin kuin feminiinisuuden. Pienetkin maskuliinisuuden normin rikkomukset

ovat olleet pahasta – varsinkin, jos niitä on rikottu feminiinisytydellä, sillä sitä on pidetty statukseltaan maskuliinisuutta heikompana ja siten ei-toivottuna miesten keskuudessa.

Laajemmin katsoen kulttuuriset esitykset tuottavat ja ylläpitävät kulttuurissamme vallalla olevia käsityksiä ja normeja, toisin sanoen niitä hegemonisia diskursseja, jotka vaikuttavat jokapäiväiseen elämäämme. Analysoitavien animaatioelokuvien sukupuolesta puhumisen tavat yhtäältä operoivat kulttuurisilla sukupuolittavilla diskursseilla ja toisaalta osallistuvat sukupuolta koskevien käsitysten ylläpitämiseen ja tuottamiseen kulttuurissamme. Tutkimuksemme kautta olemme havahtuneet huomaamaan, että varsinkin lasten elokuvissa sukupuolirollit voivat olla hyvin korostuneita. Kasvatukseen tulisikin lisätä välineitä kulttuuristen esitysten sukupuolisensitiiviseen luentaan. Heteronormatiivista sukupuolidiskurssia tutkimusperustaisesti paljastamalla ja purkamalla sekä tuomalla moninaisuutta tunnustavia sukupuolidiskursseja mukaan koulutuksen sisältöön voitaisiin mahdollistaa entistä laadukkaammin, ettei ketään toiseuteta tai syrjäytetä sukupuoli-identiteettinsä vuoksi.

KM Kirsi Kainio on Pedagogical Tact -tutkimusryhmän jäsen ja hänen tutkimuksellisia kiinnostuksen kohteitaan ovat sukupuolen ja seksuaalisuuden moninaisuuden kysymykset.

KT Ari Sivenius työskentelee Itä-Suomen yliopistossa kasvatustieteiden metodologian ja tutkimuskäytännön yliopistonlehtorina. Sivenius johtaa Pedagogical Tact -tutkimusryhmää ja hänen tutkimuksensa ovat keskittyneet muun muassa eri kasvatuskonteksteja läpäisevän eriarvoisuuden problematiikan tutkimusteemaan.

AINEISTO

- Ice Age: Jäätikön sankarit* 2002. Ohj. Wedge, Chris & Saldanha, Carlos. Tuot. Blue Sky Studios, 20th Century Fox.
- Ice Age 2: Jäätikö sulaa* 2006. Ohj. Saldanha, Carlos. Tuot. Blue Sky Studios, 20th Century Fox.
- Ice Age 3: Dinosaurusten aika* 2009. Ohj. Saldanha, Carlos & Thurmeier, Michael. Tuot. Blue Sky Studios, 20th Century Fox.
- Ice Age 4: Mannerten mullistus* 2012. Ohj. Martino, Steve & Thurmeier, Michael. Tuot. Blue Sky Studios, 20th Century Fox.
- Ice Age 5: Törmäyskursilla* 2016. Ohj. Thurmeier, Michael & Chu, Galen T. Tuot. Blue Sky Studios, 20th Century Fox.

KIRJALLISUUS

- Bacon, Henry (2000) *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Birthisel, Jessica (2014) How Body, Heterosexuality and Patriarchal Entanglements Mark Non-Human Characters as Male in CGI-animated Children's Films. *Journal of Children and Media* 8:4, 336–352.
- Bordwell, David (1989) *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. London and Cambridge: Harvard University Press.
- Butler, Judith (2004) *Undoing Gender*. New York-London: Routledge.
- (2006 [1990]) *Hankala sukupuoli: feminismi ja identiteetin kumous*. Helsinki: Gaudeamus. Suomentaneet Tuija Pulkkinen & Leena-Maija Rossi.
- (2011) *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of "Sex"*. New York: Routledge.
- Foucault, Michel (1980) *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972–1977*. Harlow, England: Pearson Education.
- Gramsci, Antonio (1975) *The Modern Prince and Other Writings*. New York: International publishers.
- Gökçeşarlan, Armağan (2010) The Effect of Cartoon Movies on Children's Gender Development. *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 2:2, 5202–5207.
- Hacking, Ian (2009 [1999]) *Mitä sosiaalinen konstruktio-ismi on?* Tampere: Vastapaino. Suomentanut Inkeri Koskinen.
- Herkman, Juha (2001) *Audiovisuaalinen mediakulttuuri*. Tampere: Vastapaino.
- Jokinen, Arto (2000) *Panssaroitu maskuliinisuus. Mies, väkivalta ja kulttuuri*. Tampere: Tampere University Press.
- (2003) Miten miestä merkitään? Teoksessa Jokinen, Arto (toim.) *Yhdestä puusta: maskuliinisuuksien rakentuminen populaarikulttuureissa*. Tampere: Tampere University Press, 7–31.
- Julkunen, Raija (2010) *Sukupuolen järjestykset ja tasa-arvon paradoksit*. Tampere: Vastapaino.
- Koivunen, Anu & Liljeström, Marianne (1996) Kritiikki, visiot, muutos – feministinen purkamis- ja rakentamishankke. Teoksessa Koivunen, Anu & Liljeström, Marianne (toim.) *Avainsanat: 10 askelta feministiseen tutkimukseen*. Tampere: Vastapaino, 9–34.
- Laiho, Marianna & Ruoho, Iiris (2005) Lihaan kirjoitettu. Teoksessa Laiho, Marianna & Ruoho, Iiris (toim.) *Median merkitsemät: ruumis ja sukupuoli kuvassa*. Jyväskylä: PS-Kustannus, 5–14.
- Lehtonen, Jukka (2003) *Seksuaalisuus ja sukupuoli koulussa: Näkökulmana heteronormatiivisuus ja ei-heteroseksuaalisten nuorten kertomukset*. Väitöskirjatutkimus. Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimuseura. julkaisuja 31. Helsinki: Yliopistopaino.
- Levorato, Alessandra (2003) *Language and Gender in the Fairy Tale Tradition: A Linguistic Analysis of Old and New Story-Telling*. Palgrave Macmillan Limited.
- Ojajärvi, Sanna (1998) Sukupuolten representaatiot parisuhdevisailussa. Teoksessa Kantola, Anu, Moring, Inka & Väliavonon, Esa (toim.) *Media-analyysi: tekstistä tulkintaan*. Helsinki: Helsingin yliopiston Lahden tutkimus- ja koulutuskeskus, 170–199.
- (2004) Toistamisen politiikka: Judith Butler ja sukupuolen tekeminen. Teoksessa Mörä, Tuomo, Salovaara-Moring, Inka & Valtonen, Sanna (toim.) *Media-tutkimuksen vaeltava teoria*. Helsinki: Gaudeamus, 255–273.

- Oliver, Mary Beth & Green, Stephen (2001) Development of Gender Differences in Children's Responses to Animated Entertainment. *Sex Roles* 45, 67–88.
- Paavonen, Juulia, Roine, Mira, Korhonen, Piia, Valkonen, Satu, Pennonen, Marjo, Partanen, Jukka & Lahikainen, Anja Riitta (2011) Media ja lasten hyvinvointi. *Duodecim* 127:15,1563–70. <https://www.duodecimlehti.fi/duo99683> (haettu 27.12.2022).
- Puustinen, Liina, Ruoho, Iris & Mäkelä, Anna (2006) Feministisen mediatutkimuksen näkökulmat. Teoksessa Mäkelä, Anna, Puustinen, Liina & Ruoho, Iris (toim.) *Sukupuolishow: johdatus feministiseen mediatutkimukseen*. Helsinki: Gaudeamus, 15–44.
- Ristkari, Maiju, Suni, Niina & Tyni, Vesa (2018) *Sukupuolena ihminen: tietokirja transsukupuolisuudesta ja sukupuolen moninaisuudesta*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Tammi.
- Rossi, Leena-Maija (2003) *Heterotehdas. Televisiomainonta sukupuolituotantona*. Helsinki: Gaudeamus.
- (2010) Sukupuoli ja seksuaalisuus, eroista eroihin. Teoksessa Saresma, Tuija, Rossi, Leena-Maija & Juvonen, Tuula (toim.) *Käsikirja sukupuoleen*. Tampere: Vastapaino, 21–38.
- (2015 [2006]) Heteronormatiivisuus. Käsitteen ihmetelyä ja kummastelua. Teoksessa Leena-Maija Rossi. *Muuttuva sukupuoli. Seksuaalisuuden ja värin politiikka*. Helsinki: Gaudeamus, 15–26.
- Rossi, Petra (2011) *Antropomorfismi, seksuaalisuus ja sukupuoliiset kehot amerikkalaisessa valtavirta-animaatiossa*. Maisterivaiheen opinnäytetyö. Helsinki: Aalto-yliopisto.
- Siltaoja, Marjo & Sorsa, Virpi (2020) Diskurssianalyysi johtamis- ja organisaatiotutkimuksessa. Teoksessa Puusa, Anu & Juuti, Pauli (toim.) *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät*. Helsinki: Gaudeamus, 228–248.
- Sivenius, Ari & Haverinen, Hanna-Kaisa (2020) Merkattu nuori ja Ohjaamot. Teoksessa Määttä, Mirja & Souto, Anne-Mari (toim.) *Tutkittu ja tulkittu Ohjaamo. Nuorten ohjaus ja palvelut integraatiopyönteessä*. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto, 183–202.
- Stanton, Rebecca (2021) Conclusion. Teoksessa: *The Disneyfication of Animals*. The Palgrave Macmillan Animal Ethics Series. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-49316-5_6 (haettu 27.12.2022).
- Wittig, Monique (1981) One is Not Born a Woman. *Feminist Issues* 2:1, 47–54.

HETERONORMATIVITY IN THE DIALOGUES OF THE ANIMAL CHARACTERS IN ICE AGE ANIMATED FILMS

The article discusses the ways how gender is being discursively presented in five *Ice Age* animated films. The basis of theoretical analysis relies on Judith Butler and Michel Foucault's views on the power of discourses in relation to gender. The verbal communication of the animal characters in the animated films is approached by using discourse analysis. In the study it is asked, (1) how genders are constructed in the films, and (2) in which ways the construction occurs. In the article, based on auditive deep analysis it is presented that the animated films are structured by three discursive formation which differ from but support each other: the first one relies on heteronormativity, the second utilizes hyperbole and the third uses strength and non-strength as attributes of gender. On this basis, in the article it is discussed how culturally dominant perceptions and norms of gender are produced to our daily lives, and how the nature of cultural products should be acknowledged in education.

KEYWORDS: ANIMATED FILM, DISCOURSE, GENDER, HETERONORMATIVITY