

Outi Hakola

## Zombit ja yksilöllisyyden menettämisen pelko

Kannibalistiset zombit tuntuvat kansoittaneen länsimaisen populaarikulttuurin viimeistään 2000-luvulla. Jo aiempina vuosikymmeninä eteenpäin horjuvat epäkuolleet massat esiintyvät kauhugenren kuvitelmissa, joista ne ovat murtautuneet muun muassa tietokonepeleihin, musiikkivideoihin, televisiosarjoihin ja sarjakuviin. Nämä viettiensä varassa toimivat ja lähes tiedottomat hahmot tuntuvat puhuttelevan länsimaista kulttuuria, vaikka niiden juuret ovat karibialaisessa kansanuskossa ja voodoo-perinteessä. Voodoo on kolonialismiin liittyvä uskonto, joka syntyi Karibian saarilla ja erityisesti Haitilla afrikkalaisten orjien luontoon sekä esi-isien ja henkien läsnäoloon liittyvien uskomusten sekoittuessa katolilaisuuteen (Lorentzen & Leavitt-Alcantara 2006, 526–530). Zombit ovat osa uskomusperinnettä, jonka mukaan pahantahtoinen voodoopappi voi vangita uhrin sielun. Tämän seurauksena uhri kuolee, mutta jatkaa liikkumista katatonisena, ilman muistoja, kykyä puhua tai tunnistaa läheisiään. Länsimaisessa yksilöllisyyden ihannoinnin kulttuurissa mahdollisuus identiteetin menettämiseen on pelottavaa, joten aihepiiri on vedonnut erityisesti kauhukulttuurin tekijöihin ja yleisöihin.

Zombilegandan esitteli länsimaiselle yleisölle William Seabrook Haitia käsittelevässä matkakirjassaan *The Magic Island* (1929). Tässä tunnetuimmassa kirjassaan Seabrook muistelee osallistumistaan haitilaisiin voodoo-rituaaleihin. Vaikka kirjan on tulkittu olevan täynnä väärintulkintoja ”primitiivisestä” voodooosta, herätti se aikoinaan paljon kiinnostusta Yhdysvalloissa ja nosti zombit maailmanmaineeseen. (Zieger 2012, 738–739.) Osittain tämän kirjan innoittamana ja osittain Yhdysvaltojen Haitin miehitysjän päättymisen nostattaman kulttuurisen tietouden seurauksena voodoo ja zombit löysivät tiensä amerikkalaiseen ja sitä kautta länsimaiseen populaarikulttuuriin, erityisesti elokuvien välityksellä.

Elokuville tyypillinen katatonisuus on säilytetty ja ne tottelevat orjuuttajaansa ilman omaa tahtoa. Zombien mysteeristä luonnetta, Haitia ja voodookulttia hyödynnettiin erityisesti ensimmäisen zombeista kertovan elokuvan, *White Zombien* (1932), markkinoinnissa. Gary D. Rhodes tuo esille, miten elokuvaa mainostettiin ensin hyvin vaihtelevasti kauhuna, jännityselokuvana tai romanssina. Vaikka elokuvassa esiintyvät kaikki nämä teemat, niiden

moninaisuus synnytti toisistaan poikkeavia odotuksia, joihin elokuvan oli vaikea vastata. Kun markkinoinnissa alettiin korostaa tarinan outoja ja mystisiä elementtejä, vastaanotto parani, ja lopulta elokuva osoittautui menestykseksi ohjaajalleen Victor Halperinille. (Rhodes 2001, 124–135.) *White Zombie* sai kulttimaineen osittain juuri sen takia, että eleettömien ja ilmeettömien zombien outous oli samanaikaisesti sekä kiehtovaa että pelottavaa. Tämä elokuva antoi myös lähtölaukauksen zombien käytölle osana kauhugenreä.

Zombielokuvat kyseenalaistavat yksilön autonomian ja rationalismin ja siten ne puhuttelevat pelkojamme yksilöllisyyden menettämisestä (ks. myös Badley 1995, 76; Punter 1996, 103). Näitä teemoja ja pelkoja on hyödynnetty kahdella keskeisellä tavalla populaarikulttuurissa. Ensinnäkin yksilöllisyyden menettäminen on yhdistynyt orjuuden kysymyksiin. Erityisesti ensimmäisissä zombielokuvissa orjuuden teemat korostuivat, sillä tahdottomia ruumiita hallitsi voodoooppi mielensä mukaisesti. Toiseksi zombit ovat liittyneet ruumiillisten viettien ja vaistojen varassa toimimiseen älyn ja tietoisuuden kadotessa. Nämä teemat korostuivat zombiperinteen uusiutuessa 1960-luvulla, jolloin orjuuttajahahmot katosivat, mutta zombit säilyivät tiedottomina epäkuolleina. Molemmille teemoille on yhteistä yksilöllisyyden ja itsemääräämisoikeuden menettäminen siten, että hahmot eivät pysty vaikuttamaan omiin tekoihinsa tai siihen mitä heille tehdään.

Itsenäisyyden ja tietoisuuden puuttuminen on ongelmallista sekä yksilön omalle identiteetille että yhteiskunnalle. Zombielokuvissa uhkakuvana on koko yhteiskunnan tuhoutuminen, ja suurin osa moderneista populaarikulttuurin kuvauksista keskittyykin maailmanlopun kuvaelmiin zombihyökkäyksistä. Tässä artikkelissa käsittelen zombihahmojen ongelmallista yksilöllisyyden menetystä, joka tuhoaa paitsi yksilön, myös yhteisön hänen ympäriltään. Aloitan käsittelyn orjuuteen liittyvästä zombiperinteestä ja tämän jälkeen käsittelen viettien ja vaistojen ongelmallisuutta.

### **Orjuuden äärimmäisin muoto**

Vaikka zombihahmoa on pidetty usein fiktiivisenä, on Haitilla esitetty useita raportteja henkiin heränneistä ruumiista. Voodoooperinteessä papeilla sanottiin olevan kyky muuttaa ihmisiä katatonisiksi zombeiksi. Yhtäältä termi viittaa ruumiiseen ilman sielua, mutta toisaalta se merkitsee myös vaeltavaa sielua ilman ruumista. Zombiutuminen liittyi ruumiin ja sielun erottamiseen, joka oli mahdollista mustan magian keinoin tai myrkyttämällä. Erottamisen yhteydessä noitapappi

tallensi sielun suljettuun astiaan, jonka hallussapito mahdollisti uhrin ruumiin hallintaan. Tällöin zombista tuli hallitsijansa tahdoton orja. Vaikka tunnetuin perinteen muoto on haitilainen, on zombilla pitkä historia, sillä niistä löytyy mainintoja myös Länsi-Afrikan kansanperinteestä. Orjakaupan mukana nämä uskomukset levisivät Karibian saarten plantaaseille ja eurooppalaisten siirtomaihin. Zombin rujo, loppuun kulutettu hahmo on usein nähty myös metaforana afrikkalaistaustaisille orjille, jotka joutuivat plantaaseilla riiston kohteiksi ilman minkäänlaista itsemääräämisoikeutta. Haitilaisten olivat jo aiemmin torjuneet orjuuden, mutta Yhdysvaltojen miehitys vuosina 1915–1932 herätti nämä pelot uudelleen henkiin. (Nasiruddin et al. 2013, 809; Zieger 2012, 740.)

Myös William Seabrook piti zombia erityisesti haitilaisena uskomuksena. Zombi ei ollut pelkästään epäkuollut, vaan se voitiin ymmärtää modernin työkuulttuurin vertauskuvaksi. Seabrookin kertomus keskittyi HASCO-sokeriyhtiöön, jonka ilmeettömät ja eleettömät työntekijät olivat kuin ruumiita pakkotyössä. Kertomusta on tulkittu vertauskuvana modernille teollistuneelle ja monotoniselle työnteolle (Zieger 2012, 748; Fay 2008, 86–87; Mohammed 2006, 93). Samoin *White Zombie* esittää voodooon hallinnan ja orjuuttamisen muotona. Elokuvasa ihmisiä muuttaa zombeiksi paikallinen voodooopappi, osuvasti nimetty Murder Legendre. Myrkyttäminen ja voodooitaiat saavat ihmisen vaikuttamaan kuolleelta, ja hautaamisen jälkeen Legendre kaivaa epäkuolleet esille ja pakottaa hypnoosin avulla heidät toimimaan hänen tahtonsa mukaan.

Olisi liian yksinkertaista tulkita zombimestarin ja zombien välistä suhdetta vain metaforana orjuudelle Haitilla, vaikka vangitut afrikkalaiset menettivät vapautensa, kulttuurinsa ja henkilökohtaiset suhteensa samalla tavalla kuin elokuvan zombit. Elokuvan näkökulma on kuitenkin ensisijaisesti amerikkalainen ja sillä on ilmeinen yhteys Yhdysvaltojen päättymässä olleeseen Haitin valloitukseen ja kolonialismiin. Orjatyöntekijät ovat inspiroineet luokkaan, kapitalismiin ja työntekoon liittyviä tulkintoja, kun taas heidän haitilaisuutensa on nostanut esille kysymyksiä etnisyydestä ja sukupuolesta (Sheller 2003; Aizenberg 1999; Fay 2008; Bishop 2008). Zombin orjuuttaminen näyttäytyy elokuvassa laskelmoituna toimintana, mutta yhteiskunnalliseksi ongelmaksi se muodostuu vasta kun uhka kohdistuu myös länsimaisiin hahmoihin. Erityisesti valkoisen naisen zombiksi muuttaminen seksuaalisen hyväksikäytön nimissä merkitsee toiminnan epäeettiseksi (ks. myös Aizenberg 1999, 462). Kaikille näille tulkinnoille on yhteistä zombiksi muuttamisen näkeminen metaforana tukahduttamiselle ja hyväksikäytölle.

*White Zombiessa* sorron kysymykset konkretisoituvat epäkuolleiden hahmoissa. Voodooopappi Legendrellä on kahdenlaista zombityövoimaa: palvelijat ja orjat. Hänen myllyllään työskentelevät orjat ovat korvattavissa oleva ja loputtomasti hyödynnettävä resurssi. Palvelijat sen sijaan eivät ole vain työntekijöitä, vaan myös Legendren aseman yhteisössä takaavia osoituksia tämän vallasta. Palvelijazombit ovat kerran olleet hänen vastustajiaan, kuten paikallisia virkamiehiä, jotka Legendre on muuttanut zombeiksi hallitakseen heitä. Zombityypit edustavat myös kahta puolta Yhdysvaltojen Haitilla harjoittamasta politiikasta. Kuten Jennifer Fay tuo esille, Yhdysvallat väitti Haitin miehityksen liittyvän ideologiseen missioon demokratian puolesta, vaikka piilotetut tavoitteet olivat paljon materiaalisempia. Miehitys takasi strategisesti tärkeän alueen poliittisen hallinnan sekä tuotti taloudellista etua Yhdysvalloille. Samalla se teki Haitista taloudellisesti riippuvaisen miehittäjästään. (Fay 2008, 82–89.) Samoin Legendre hyödynsi zombejaan taloudellisiin ja poliittisiin tarkoituksiin.

Elokuvan zombihahmojen on tulkittu edustavan alistettuja työväenluokkia kapitalistisessa järjestelmässä, joka hyödyntää etenkin niitä ihmisryhmiä, joilla on vähiten muita vaihtoehtoja: siirtolaisia, etniseen vähemmistöön kuuluvia tai kehittyvien maiden köyhiä ihmisiä. Muun muassa Steven Shaviro (2002, 281–283) kuvailee zombeja välttämättöminä kapitalismille, joka tarvitsee massoittain osaansa alistuvaa työvoimaa. Samalla tavalla Legendren zombit ovat vain mekaanisia ruumiita, joilla ei ole vaatimuksia, toivomuksia tai vapaata tahtoa. Kuten Susan Zieger (2012, 750) toteaa, *White Zombien* vaikuttavuus perustui osittain juuri kuvauksiin orjamaisesta, etäänntyneestä työnteosta. Elokuva saattoi herättää myös länsimaisen katsojansa pohtimaan, onko hänkin automatisoidun robotin asemassa huomaamatta asiaa itse.

*White Zombien* kohdalla etäänntyneen ja helposti hyödynnettävän työntekijän hahmo oli puhutteleva, koska siinä voitiin nähdä yhteys erityisesti Yhdysvaltoja 1930-luvulla koetelleeseen suureen lamaan. Samalla tavalla kuin klassisissa zombielokuvissa epäkuolleet olivat yhteiskunnan ulkopuolisia hahmoja, joita oli kohdeltu kaltoin, lama nosti esille kysymyksiä epäoikeudenmukaisesta työnjaosta sekä vallan ja varakkuuden jakautumisesta. David J. Skal (1993, 169) toteaa, että katsojat saattoivat tuntea itsensä zombeiksi, jotka eivät olleet vastuussa omasta elämästään ja joiden on pakko toimia muiden tahdon mukaan, ikään kuin olisivat jo kuolleet.

Klassisille zombielokuille on tyypillistä, etteivät elävät kuolleet vaikuta itsessään hirviömäisiltä, vaan varsinainen hirviö on valtaansa väärinkäyttävä voodooopappi. Esimerkiksi elokuvien *White Zombie*, *I Walked with A Zombie* (1943) ja *King of Zombies* (1941) alussa zombien uhkaavuutta

luodaan paikallisten kauhistuneilla tarinoilla tahdottomista elävistä kuolleista, uhkaavalla musiikilla ja ääniefekteillä, kuolemaan liittyvillä symboleilla ja alakuvakulmasta kuvatuilla synkeäilmeisillä hahmoilla. Kertomusten edetessä katsojalle kuitenkin paljastuu, etteivät zombit ole kovin pelottavia, vaan lähinnä masentuneita ja surullisen kohtalon kohdanneita ihmisiä.

Sama asetelma korostuu niissä klassisissa elokuvissa, joissa on hyödynnetty epäkuolleiden tiedotonta tilaa ja vapaan tahdon puuttumista muuhun kuin suoranaiseen orjuuteen. Muun muassa elokuvat *The Living Ghost* (1942) ja *The Ghost Breakers* (1940) käsittelevät perinnönjakoihin liittyviä petoksia, joissa zombiksi muuttamisella pyritään saamaan hallintaoikeus omaisuuteen. Myös lääkärin väärinkäytökset ovat olleet läsnä zombiperinteessä, sillä esimerkiksi *The Return of Doctor X* (1939) elokuvassa tohtori Flegg tekee kokeiluja synteettisellä verellä aiheuttaen zombiutumista, ja elokuvassa *Voodoo Man* (1944) tohtori Marlowe yrittää ylläpitää kuolleen vaimonsa elinvoimaa siirtämällä tähän elämään nuorista ja kauniista tytöistä. Näille kertomuksille on tyypillistä, että zombi on uhri, joka muuttuessaan oudoksi ja toiseuden edustajaksi ei enää houkuta muita ihmisiä tarjoamaan apua.

Orjuuden teemat ovat näkyvillä myös myöhemmässä zombikuvastossa, ja aiheeseen palataan esimerkiksi *Resident Evil* -elokuvissa (2002–2016). Niissä viettien teema yhdistyy työntekijöiden sortamisen teemaan. Jo sarjan ensimmäinen elokuva esittelee monikansallisen yhtiön, Umbrella Corporationin, joka arkipäiväisten kotitaloushyödykkeiden lisäksi suunnittelee uudenlaisia aseita. Geenitekniikkaa ja kemiallista sodankäyntiä hyödyntävä asesuunnittelu pidetään julkisuudelta piilossa ja työntekijät on sijoitettu maanalaiseen tutkimuskeskukseen. Työntekijät muuttuvat zombeiksi terroristi-iskun seurauksena, altistuessaan itse kehittämälleen virukselle.

Elokuvassa zombihallitsijana on kasvoton voittoa tavoitteleva yhtiö, ja *Resident Evil* voidaankin nähdä kritiikkinä organisaatioiden ja yritysten epäeettistä ja epäinhimillistä toimintaa kohtaan (Gill 2007, 142). Elokuva luo kuvan modernista tehtaasta, jossa työntekijät ovat osa isoa, kasvotonta ja monikansallista yhtiötä ilman yleiskäsitystä sen tavoitteista, toimista tai omasta roolistaan siinä. Toisin sanoen he ovat vieraantuneita omasta työstään ja sen seurauksista. Koska heidän suhteitaan ulkomaailmaan on myös rajoitettu, heidän ainoa tehtävänsä on olla yhtiölle mahdollisimman tuottoisa. Jean ja John Comaroff vertaavat zombeja siirtolaistyöläisiin kehittyvissä maissa. Näiden työläisten täytyy matkustaa pitkiä etäisyyksiä työskennelläkseen valtavissa tehtaissa, jotta länsimainen kuluttaja saisi halvalla tuotettuja tavaroita. Samoin kuin *Resident Evil* -elokuvissa,

zombimaisten työntekijöiden on täytynyt luopua omasta yhteisöstään ja henkilökohtaisista suhteistaan. (Comaroff & Comaroff 2002, 780–799.)

Orjuuttamiseen ja sortamiseen liittyvät teemat herättävät aina kysymyksen vastarinnan mahdollisuudesta, mikä näkyy myös zombiperinteessä. Kansanuskossa zombi pystytettiin vapauttamaan, joko rikkomalla astia, jossa zombin sielua säilytettiin, tai syöttämällä zombille suolaa. Jälkimmäisen vapautuskeinon tekee mielenkiintoiseksi se, että suola on yleisimmin käytetty tapa maustaa ruokaa, joten mauttoman ruuan tarjoaminen orjatyövoimalle korostaa heidän alistettua asemaansa. Kansanperinteessä zombin vapauttaminen johti vapautetun koston ja sen jälkeen joko paluuseen perheen luokse tai oikeaan kuolemaan.

Kostamisen ja vastarinnan teema esiintyy myös elokuvaperinteessä. *Resident Evilissä* virukselle altistuminen vapauttaa työntekijöiden aggressiot ja he nousevat vastustamaan yhtiön tavoitteita. Zombeiksi muuttuneet työntekijät aiheuttavat valtavia taloudellisia tappioita yhtiölle tuhoamalla tutkimuskeskuksen omaisuutta ja kääntymällä massavoimalla omistajiaan vastaan. Samalla heidän tuhovoimansa kohdistuu siihen yhteiskuntaan, joka on sulkenut silmänsä heidän kohtaloltaan. *White Zombiessa* puolestaan voodooopppi Legendre myöntää vastarinnan mahdollisuuden tunnustamalla, että mikäli hänen zombinsa ikinä saisivat takaisin tietoisuutensa, he kostaisivat hänelle. Elokuvassa vastarintaa kuitenkin edustaa länsimainen, valkoinen mies. Legendre muuttaa plantaasinomistaja Beaumontin zombiksi tämän kääntymällä häntä vastaan. Beaumont kuitenkin ymmärtää, mitä hänelle on tapahtumassa ja viimeisillä voimillaan vetää voodooopin mukanaan rotkon reunan ylitse. Loppuratkaisu painottaa elokuvan rotukysymyksiä, sillä vasta kun orjuuttamisen uhka kohdistuu länsimaisiin hahmoihin, yhteisöllisen ongelman olemassaolo tunnustetaan.

Orjuutta käsittelevät zombielokuvat toimivat pysäyttävänä vertauskuvana ihmisten syrjäytymisestä yhteiskunnasta. Ihminen ajautuu olosuhteiden tai jonkun tahon pakottamana asemaan, jossa hänen oikeuksistaan ja toiveistaan tulee näkymättömiä ja häntä käsitellään osana kasvotonta massaa, jonka olemassaolo hyödyttää vallassa olevia tahoja. Muut yhteiskunnan jäsenet vieroksuvat ja pelkäävät näitä hahmoja, koska he joko välillisesti hyötyvät orjatyövoimasta tai koska tunnustamalla tällaisen kohtalon olemassaolon, he tunnustaisivat mahdollisuuden joutua samaan asemaan. Elokuvien kyynisyys korostuu siinä, että ulospääsyn tilanteesta takaa vain väkivaltainen massaliike tai ulkopuolinen pelastaja. Tällöinkään orjuutettujen yksilöllisyyttä harvoin pystytään palauttamaan, vaan syrjäytyminen jää osaksi heidän identiteettejään.

## Vaarallisten viettien vallassa

Itsemääräämisoikeuden puuttuminen on zombien kohdalla yhdistetty paitsi sosiaalisiin ja yhteiskunnallisiin kysymyksiin orjuuttamisesta, myös ruumiillisiin kysymyksiin vieteistä, vaistoista ja rationaalisuudesta. Ilman omaa tahtoa zombeista tulee eläimenkaltaisia hahmoja, joiden olemassaoloa henkisen kapasiteetin tai sosiaalisen kanssakäymisen sijasta luonnehtii pelkkä ruumiillisuus. Vietikysymykset ovat korostuneet erityisesti uudemmassa zombiperinteessä, joka ei enää kytkeydy haitilaiseen voodookontekstiin zombihallitsijoihin. Uudessa perinteessä muutoksesta on tullut yksittäistapausten sijasta tarttuva massaepidemia, jonka ruumiillisuutta korostetaan zombien fyysisellä aggressiivisuudella ja ihmissyönnillä. Muutos näkyy elokuvassa *The Plague of Zombies* (1966), joka yhdistelee vanhoja ja uusia teemoja. Lääkäri matkustaa pieneen kylään kuultuaan siellä riehuvasta oudosta epidemiasta, joka leviää kylän nuorison keskuudessa. Hän joutuu huomaamaan, että tartunnan saatuaan uhrin kuolevat hyvin nopeasti, mutta myös palaavat takaisin henkiin kuolemansa jälkeen. Tutkimusten jälkeen selviää, että kylän uusi, juuri Haitilta palannut tehtaanomistaja myrkyttää nuorisoa hermomyrkyllä, joka saa heidät vaikuttamaan kuolleilta. Palautettuaan nuoret takaisin henkiin voodoo rituaaleilla, tehtaanomistaja pakottaa heidät työskentelemään ilman palkkaa. Tässä elokuvassa yhdistyvät tutut orjuuden kysymykset epidemia-aaltoon.

Infektio- ja viettiteeman tunnetuin kehittäjä on George Romero, joka elokuvallaan *Elävien kuolleiden yö* (*Night of the Living Dead*, 1968) uudisti zombiperinteen. Hänen zombinsa ovat kyllä tiedottomia eläviä kuolleita, mutta ruumiillisemmassa muodossa. Vaikka zombit ovat edelleen katatonisesti ja kuin transsissa liikkuvia hitaita hahmoja, mielikuvaa kuolleista ruumiista on korostettu verellä ja puuttuvilla ruumiinosilla. Siinä missä klassisen elokuvan zombinaiset olivat eteerisiä, Romeron zombit ovat groteskeja ja mätäneviä ruumiita. Siten modernien zombien ruumiit jo itsessään korostavat menetystä ja identiteetin muuttumista. Romero myös korvasi voodoopapperinteen toisella karibialaistaisella temalla – kannibalismilla. Kannibalismi viimeistään teki zombeista päähirviön voodoopapin sijasta, sillä kuten Mimi Sheller (2003, 145) tuo esille, myyttien mukaan ihmissyönti tuhoaa sekä uhreja että syöjien sieluja. Tuhovoimaa korostaa entisestään vitsauksen tarttuvuus – yksikin purema johtaa kohtalokkaaseen tartuntaan ja kuoleman jälkeen henkiin heräämiseen tiedottomana ruumiina.

Tällaista ruumista ajavat eteenpäin vain vietit ja vaistot, tai kuten *Resident Evil*issä selitetään, perustavanlaatuiset impulssit, kuten tarve syödä. Gregory A. Wallerin (1986, 276–278) ja Mark

Jancovichin (1992, 91) mukaan zombit eivät toimi tietoisien päätöstensä mukaan, vaan vaistoja ja tukahdutettujen halujensa varassa. Tällainen kahtiajakoisuus juontaa juurensa länsimaista ajattelua muokanneen kristinuskon ja descartesilaisen filosofian näkemyksistä sielun ja ruumiin eroista, missä ruumis edustaa kuolevaisuutta ja eläimellisyyttä ja sielu edustaa kuolemattomuutta ja jumalallista (Cottingham 1997, 12–13, 42). Filosofeille zombit ovatkin tarjonneet mainion testiympäristön erilaisille ajatuksille ruumiin ja sielun määrittelyistä (ks. esim. Greene & Mohammed 2006, xiv-xv; Hauser 2006, 54; Jacquette 2006, 106).

Epävarmuus sielun ja ruumiin rajoista on näkyvillä siinä, miten zombitartunnan uhrit pelkäävät oman sielunsa puolesta. Esimerkiksi Rain, haavoitettu sotilas *Resident Evil* -elokuvassa, on huolissaan kohtalostaan. Hän pyytää Alicea tappamaan hänet, jos hän muuttuu zombiksi, sillä hän ei halua tulla yhdeksi ”noista” kävelemään ympäriinsä ilman sielua. Rain on huolissaan ennen kaikkea siitä, mitä hänen ruumiinsa tekisi, jos se jatkaisi olemassaoloaan maailmassa ilman hänen tietoisuuttaan. Vaikka tämä oman ruumiin kurittomuuden ja salassa pidettyjen vaistojen pelottavuus on hallitseva teema zombiperinteessä, esittelee *Land of the Dead* (2005) myös vaihtoehdoisen näkökulman. Zombipureman uhri Cholo ei halua tulla ammutuksi muuttumisensa jälkeen, vaan hän myöntää olleensa aina utelias sen suhteen, miltä tuntuu olla zombi. Tässä tapauksessa pelkkä ruumiillinen olemassaolo nähdään vaihtoehdoisena elämänmuotona ja identiteetin uudelleen muotoutumisena, ei niinkään elämän ja identiteetin menetyksenä.

Zombin hahmon inhorealistista ruumiillisuutta voidaan selittää esimerkiksi lääketieteen kehityksellä ja siitä seuranneella kuolemanprosessien muutoksella. Modernin lääketieteen ansiosta ihmisten keskimääräinen elinikä länsimaissa lähes kaksinkertaistui 1900-luvun aikana. Samalla kuolinsyyt muuttuivat: aiemmin yleiset nopean kuoleman aiheuttavat infektioaudit ovat vähentyneet ja niiden tilalle on tullut erilaisia vähitellen rappeuttavia tauteja. Zombit on nähty modernina vertauskuvana muun muassa erilaisille muistisairauksille, kuten ihmisen henkisiä kykyjä rappeuttavalle ja sosiaalista kanssakäymistä vaikeuttavalle Alzheimerin taudille (ks. Behuniak 2011). Samoin kuin zombi, taudissaan pitkälle edennyt Alzheimer-potilas jatkaa fyysistä elämäänsä, vaikka on jo menettänyt suuren osan identiteettiään eikä ole välttämättä enää tietoinen kaikista teoistaan. Juuri tämän kaltaisille peloille esimerkiksi *Resident Evilin* Rain antaa äänen.

Vaistojen ja viettien vaarallisuus kohdistuu zombielokuvissa paitsi yksilöön, myös aina yhteisöön, sillä länsimaaisessa ajattelussa viettien tietoinen kontrollointi ja rationaalinen tukahduttaminen on nähty yhtenä perusedellytyksenä yhteisölliseen elämään. Muun muassa Sigmund Freudin



kolmijakoinen kuva ihmisen psyykestä korostaa sosiaalisen oppimisen merkitystä. Hänen teoriassaan biologinen viettipohja, *id*, pohjautuu ruumiillisiin tarpeisiin ja haluihin, joita opitaan hallitsemaan sosiaalisen säätelyn avulla. Sosiaaliset säännöt ja vaikutteet muodostavat *superegon* (yliminän). Tietoinen minä, *ego*, saa vaikutteita molemmista suunnista ja tasapainoilee sosiaalisten sääntöjen ja ruumiillisten viettien välillä. (Freud 1997; Freud 1993.) Zombiutumisen merkitsee yhteyden katkeamista järjestäytyneeseen yhteiskuntaan, ja valloilleen päässeet biologiset vietit uhkaavat koko yhteiskunnan olemassaoloa.

Uudistaessaan zombiperinnettä Romero toi mukaan vielä kaksi muuta uutta piirrettä: zombiutumisen massailmiönä ja apokalyptiset teemat. *Elävien kuolleiden yössä* tuhoisaa ei ole yksittäisen, apaattisen ja hitaan zombin ruumiillisuus, vaan elävien kuolleiden jatkuvasti kasvava määrä. Elokuvan näkemys maailmasta on nihilistinen ja sillä on ilmeinen yhteys ohjaajansa omaan kynnistyneeseen maailmankuvaan. Aiemmin hippiaatteiden, kuten rauhan, pasifismin ja yhteisöllisyyden kannattajana Romero pettyi kasvavaan epäluottamukseen, väkivaltaan ja materialismiin amerikkalaisessa yhteiskunnassa. Hänen zombejaan onkin tulkittu monina erilaisina massayhteiskunnan kriittisinä metaforina (ks. esim Grant 2007, 52–53).

Erityisesti *Elävien kuolleiden yön* jatko-osaa *Kuolleiden aamunkoitto* (*Dawn of the Dead*, 1978) on tulkittu länsimaiseen massayhteiskuntaan liittyvän kulutushysterian kritiikkinä. Elokuva sijoittuu ostoskeskukseen, jonne ihmiset suojautuvat zombeja vastaan. Samalla nämä selviytyjät käyttävät estoitta ostoskeskuksessa tarjolla olevia hyödykkeitä, myös ilman varsinaista tarvetta ja jopa kyllästymiseen saakka. Turvapaikka houkuttelee kuitenkin myös zombeja, ja yksi elokuvan hahmoista huomioikin, että zombit tuntuvat jollakin tavalla tiedostavan haluavansa olla juuri tässä paikassa. Myös zombien loputonta ihmislihan tarvetta voidaan tulkita kulutuskritiikin näkökulmasta. Kuten Matthew Walker (2006, 83–86, 89) tuo esille, materiaalisuus (tässä tapauksessa kannibalismi) ei lopulta tuo onnea, vaan johtaa päättymättömään kulutuksen tarpeeseen. Muun muassa tämä kulutusmetafora paljastaa, miten zombiutumiseen liittyvä oman identiteetin menettäminen yhdistyy pelkoihin massakulttuurin vahingollisesta vaikutuksesta ihmisen yksilöllisyydelle.

Apokalyptisyys on korostunut erityisesti viime vuosikymmenien zombiperinteessä. Zombien aiheuttamaa maailman tuhoa käsitellään useissa tietokone- ja konsolipeleissä, televisiosarjoissa ja elokuvissa. Näiden tyypillinen lähtökohta on, että zombien aggressiivisuus on jo tuhonnut yhteiskunnan ja muutamat eloon jääneet yrittävät parhaansa mukaan selviytyä. Näissä tarinoissa

zombihahmojen surullinen kohtalo jälleen korostuu, sillä ne ovat useimmiten vain sivuhahmoja eloonjääneiden keskinäisten kiistojen vallatessa päänäyttämön. Muun muassa televisiosarjassa *Walking Dead* (2010–) kerronta keskittyy selviytyjien yhteisöön, joka joutuu jakamaan elinpiirinsä zombien kanssa. Monesti henkilöhahmojen suurimmat ongelmat ovat kyvyttömyys tulla toimeen muiden ihmisten kanssa ja luoda yhteisiä sääntöjä. Suuri osa sarjan henkilöiden kuolemista ei edes ole zombien vaan selviytyjien keskinäisen epäluottamuksen aiheuttamia. Kun zombien pelottavuus perustuu ennen kaikkea niiden itsemääräämisoikeuden heikkenemiseen, elävien kohdalla uhkana on yksilöiden itsekkyys ja oman, muiden edut ohittavan itsemääräämisoikeuden vaaliminen. Tällaisissa tilanteissa zombien voidaan nähdä edustavan jopa mahdollisuutta vastarintaan, sillä ne kyseenalaistavat onko yksilökeskeinen maailmankuva paras olemassa oleva lähtökohta yhteiskunnan rakentamiselle.

Modernit zombit edustavat tuhovoimaa, joka suuntautuu olemassa olevan yhteiskunnan rakenteisiin. Waller (1986, 280) toteaa, että zombit ovat heijastuma halustamme tuhota ja haastaa yhteiskunnan arvot ja pysäyttää yhteiskunta arvioimaan omaa tilaansa. Sosiaalinen prosessi, jota zombien yksiulotteinen aggressiivisuus edustaa, tapahtuu omalla pysäyttämättömällä voimallaan. Zombiapokalypsi on uhkakuva massayhteiskunnan seuraavasta vaiheesta, jossa koko yhteiskunnan toimivuus on uhattuna, kun yksilöiden oma tahto on hävinnyt ja massoja ohjailemassa on pieni valtaa pitävien ja omaa tahtoaan toteuttavien joukko. Nämä zombihahmot ovat pelottavia yhtäältä siksi, että ne osoittavat identiteetin ja tiedostavan minän haavoittuvuuden ja toisaalta siksi, että ne tarttuvat yksilöllisyyden ja yhteisöllisyyden haastaviin yhtymäkohtiin. Liiallinen yksilöllisyys ja oman edun tavoittelu voi johtaa kyvyttömyyteen tehdä kompromisseja yhteisten tavoitteiden takia, ja liian vähäinen yksilöllisyys voi johtaa kritiikittömään muiden seuraamiseen.

## **Lopuksi**

Zombihahmoihin jo kansanperinteessä liitetty tiedostamattomuus ja oman vapaan tahdon puuttuminen on saanut monia eri muotoja ja tulkintoja nykyisessä populaarikulttuurissa. Zombeja on hyödynnetty metaforana orjuuttavalle ja työn lopputuloksesta etäännyneelle työnteolle, samoin kuin metaforana massakulttuurille, jossa zombimaisesti käyttäytyvät ihmiset kuluttavat kyltymättömästi saamatta mielihyvää mistään tai ovat olemassa vain olemassaolon takia. Yhtäältä metaforien moninaisuuden takia zombit ovat pystyneet uusiutumaan aina eri sukupolville ja uusiin tuotteisiin. Toisaalta hahmo on aina kantanut mukanaan yksilölliseen identiteettiin ja yksilön itsenäisyyteen ja riippumattomuuteen liittyviä kysymyksiä, jotka puhuttelevat ihmisiä

vuosikymmenestä ja vuosisadasta toiseen. Vaikka zombihahmoille on annettu runsaasti aggressiivisia piirteitä, ne ovat samalla myös säälittäviä olentoja, jotka edustavat menetystä eri muodoissaan. Yhdistettynä nämä piirteet tekevät itsemääräämisen menettämisestä kauhistuttavaa ja päällekkäyvä, ja siksi ne ovat sekä yksilöllisesti että yhteisöllisesti puhuttelevia.

## LÄHTEET

### Elokuvat ja tv-sarjat

*Dawn of the Dead* 1978. Ohj. George A. Romero. USA: Laurel Group Inc.

*The Ghost Breakers* 1940. Ohj. George Marshall. USA: Paramount Pictures.

*I Walked with A Zombie* 1943. Ohj. Jacques Tourneur. USA: RKO Radio Pictures.

*King of Zombies* 1941. Ohj. Jean Yarbrough. USA: Sterling Productions, Inc.

*Land of the Dead* 2005. Ohj. George A. Romero. Canada/France/USA: Atmosphere Entertainment MM & Romero-Grunwald Productions.

*The Living Ghost* 1942. Ohj. William Beaudine. USA: Monogram Pictures.

*Night of the Living Dead* 1968. Ohj. George A. Romero. USA: Image Ten & The Walter Reade Organization

*The Plague of Zombies* 1966. Ohj. John Gilling. United Kingdom: Hammer Film Productions & Seven Arts (US)

*Resident Evil* 2002–2016. USA/Canada/United Kingdom/Germany/France: Screen Gems.

*Resident Evil* 2002. Ohj. Paul W. S. Anderson.

*Resident Evil: Apocalypse* 2004. Ohj. Alexander Witt.

*Resident Evil: Extinction* 2007. Ohj. Russell Mulcahy.

*Resident Evil: Afterlife* 2010. Ohj. Paul W. S. Anderson.

*Resident Evil: Retribution* 2012. Ohj. Paul W. S. Anderson.

*Resident Evil: The Final Chapter* 2016. Ohj. Paul W. S. Anderson.

*The Return of Doctor X* 1939. Ohj. Vincent Sherman. USA: Warner Bros.

*The Walking Dead* 2010–. USA: AMC.

*White Zombie* 1932. Ohj. Victor Halperin. USA: Halperin Productions.

*Voodoo Man* 1944. Ohj. William Beaudine. USA: Monogram Pictures.

## Kirjallisuus

- Aizenberg, Edna 1999: "I Walked with a Zombie." The Pleasures and Perils of Postcolonial Hybridity. – *World Literature Today* 1999, 461–466.
- Badley, Lisa 1995: *Film, Horror and the Body Fantastic*. Westport, Connecticut & London: Greenwood Press
- Behuniak Susan M. 2011: The living dead? The construction of people with Alzheimer's disease as zombies. – *Ageing and Society*, 31:1, 70–92.
- Bishop, Kyle 2008: The Sub-Subaltern Monster. Imperialist Hegemony and the Cinematic Voodoo Zombie. – *The Journal of American Culture*, 31:2, 141–152.
- Comaroff, Jean & Comaroff, John 2002: Alien-Nation: Zombies, Immigrants, and Millennial Capitalism. – *The South Atlantic Quarterly* 101:4, 779–805.
- Cottingham, John 1997. *Descartes*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.
- Fay, Jennifer 2008: Dead Subjectivity. White Zombie, Black Baghdad. – *The New Centennial Review* 8:1, 81–101.
- Freud, Sigmund 1993 [1923]. Minä ja Se (Das Ich und das Es). Suom. Mirja Rutanen. – Rutanen, Mirja & Helen, Ilpo (toim.), *Johdatus Narsismiin ja muihin esseisiin*. Helsinki: Love Kirjat, 121–168.
- Freud, Sigmund 1997 [1900]. *The Interpretation of Dreams (Die Traumbedeutung)*. Transl. A.A.Brill. Hertfordshire: Wordsworth Editions Limited.
- Gill, Pat 2007: Making a Killing in the Marketplace. Incorporation as a Monstrous Process. – Picart, Caroline Joan (Kay) & Greek. Cecil (eds.), *Monsters in and Among Us. Toward a Gothic Criminology*. Madison & Teaneck: Fairleigh Dickinson University Press, 142–163.
- Grant, Barry Keith 2007: *Film Genre: From Iconography to Ideology*. London: Wallflower Papers.
- Greene, Richard & Mohammed, K. Silem 2006: (Un)dead (Un)certainties. – Greene, Richard & Mohammed, K. Silem (eds.), *The Undead and Philosophy. Chicken Soup for the Soulless*. Chicago & La Salle: Open Court, xiii–xvi.
- Hauser, Larry 2006: Zombies, Blade Runner, and the Mind–Body Problem. – Greene, Richard & Mohammed, K. Silem (eds.), *The Undead and Philosophy. Chicken Soup for the Soulless*. Chicago & La Salle: Open Court, 53–66.
- Jacquette, Dale 2006: Zombie Gladiators. – Greene, Richard & Mohammed, K. Silem (eds.), *The Undead and Philosophy. Chicken Soup for the Soulless*. Chicago & La Salle: Open Court, 105–118.
- Jancovich, Mark 1992: *Horror*. London: B.T. Batsford Ltd.

- Lorentzen, Lois Ann & Leavitt-Alcantara Salvador 2006: Religion and Environmental Struggles in Latin America. – Gottlieb, Roger S (ed.), *The Oxford Handbook of Religion and Ecology*. Oxford: Oxford University Press, 510–534.
- Mohammed, K. Silem 2006: Zombies, Rest, and Motion. Spinoza and the Speed of Undeath. – Greene, Richard & Mohammed, K. Silem (eds.), *The Undead and Philosophy. Chicken Soup for the Soulless*. Chicago & La Salle: Open Court, 91–102.
- Nasiruddin, Melissa & Halabi, Monique & Dao, Alexander & Chen, Kyle & Brown, Brandon 2013: Zombies—A Pop Culture Resource for Public Health Awareness. – *Emerging Infectious Diseases* 19:5, 809–813.
- Punter, David 1996: *The Literature of Terror: The Modern Gothic*, Volume 2. London & New York: Longman Group.
- Rhodes, Gary D. 2001: *White Zombie. Anatomy of a Horror Film*, Jefferson: McFarland & Company, Inc.
- Seabrook, William 1929: *The Magic Island*. New York: The Literary Guild of America.
- Shaviro, Steven 2002: Capitalist Monsters. – *Historical Materialism*, 10:4, 181–290.
- Sheller, Mimi 2003: *Consuming the Caribbean. From Arawaks to Zombies*. London & New York: Routledge.
- Skal, David J. 1993: *The Monster Show. A Cultural History of Horror*. London: Plexus.
- Walker, Matthew 2006: When There's No More Room in Hell, the Dead will Shop the Earth. Romero and Aristotle in Zombies, Happiness, and Consumption. – Greene, Richard & Mohammed, K. Silem (eds.), *The Undead and Philosophy. Chicken Soup for the Soulless*. Chicago & La Salle: Open Court, 81–89.
- Waller, Gregory A. 1986: *The Living and the Undead. From Stoker's Dracula to Romero's Dawn of the Dead*. Urbana & Chicago: University of Illinois Press.
- Zieger, Susan 2012. The Case of William Seabrook: Documents, Haiti, and the Working Dead. *Modernism/modernity* 19:4, 737–754.