

Pia Santalähde

POPULAARIN KAUHUELOKUVAN PIIRTEITÄ

Viestinnän koulutusohjelma

2013

## POPULAARIN KAUHUELOKUVAN PIIRTEITÄ

Santalähde Pia  
Satakunnan ammattikorkeakoulu  
Viestinnän koulutusohjelma  
Lokakuu 2013  
Ohjaaja: Merimaa, Henry  
Sivumäärä: 55

Asiasanat: kauhu, uudelleenfilmatisointi, remake, elokuva

---

Opinnäytetyössä tarkastellaan klassikoiksi muodostuneita kauhuelokuvia ja niiden remake-versioita populaarikulttuurin ilmiönä. Sitä kautta pyritään selvittämään vaikuttaako väkivaltaviihde yksilöiden yhteiskunnallisiin ja kulturealisiin arvoihin ja asenteisiin.

Aihealue on rajattu niin, että se käsittelee pääasiassa 1970–1980-luvuilla tehtyjä kauhuelokuvia ja niiden uudelleenfilmatisointeja.

Opinnäytetyössä halutaan löytää vastauksia kysymyksiin: onko kauhu kulttuuria vai roskaa? Mikä kauhussa kiehtoo ja mistä kauhu saa alkunsa? Keitä raaistunut väkivaltaviihde palvelee ja miksi olemassa olevia elokuvia filmatisoidaan uudelleen? Millä tavoin seksuaalisuus ja väkivaltaistunut viihde kietoutuvat yhteen? Opinnäytetyö pyrkii selvittämään myös tätä dilemmaa.

Lisäksi työssä pohditaan naiskuvaa kauhuelokuvassa, joka on muuttunut merkittävästi vuosikymmenien saatossa. Ovatko naiset yhä ainoastaan objekteja vai esitetäänkö heidät myös väkivallan tekijöinä?

Aineistona on käytetty alan julkaisuja sekä teemaan liittyviä elokuvia.

## Characteristics of Popular Horrormovie

Santalähde Pia

Satakunnan ammattikorkeakoulu, Satakunta University of Applied Sciences

Degree Programme in Media and Communication

October 2013

Supervisor: Merimaa, Henry

Pages: 55

Keywords: Horror, Remakes, Trash-Movies, Film

---

The purpose of this study was to find answers for the questions like, why cult-movies are re-directed or if there is any demand for the remakes?

In this study was explored whether culture and trashmovies are somehow related.

The subject of this study was horror films published in the 1970s and their remakes released during the first decade of the 21<sup>st</sup> century.

Besides the cultural question other perplexities were explored as well. For example: what is the origin of horror? Why are horror movies so fascinating? Why are remakes most of the current horror films and what kind of influence can have the constant violence in entertainment on individuals, or does the violent content in films have an effect on people's behaviour and especially on their cultural and social attitudes and values? In addition, the study concentrates also on certain conventions of the horror film genre and how those have developed over the last century.

Also the portrayal of women featured in modern and post-modern horror films has been radically changed. Female emancipation has played an important role in this process of radical change and it has been confirmed basically in the 21<sup>st</sup> century horror and science fiction films.

As a background material was used basically cinematic issues such as literature, Internet sites and movies.

## SISÄLLYSLUETTELO

KÄSITELUETTELO .....	
1 JOHDANTO.....	7
2 MISTÄ KAuhu SAA ALKUNSA JA MIKÄ SIINÄ KIEHTOO?.....	10
3 ONKO KAuhUELOKUVA KULTTUURIA? .....	17
4 MIKSI KAuhUELOKUVIA UDElLEENFILMATISOIDAAN?.....	22
4.1 Remake-elokuvien luonteenomaiset piirteet.....	24
4.2 Säännönmukaisuudet ja rakenteet kauhuelokuvassa .....	31
5 NAISKUVA MODERNISSA JA POSTMODERNISSA KAuhUELOKUVASSA SEKÄ KAuhUELOKUVIEN SEKUNDÄÄRINEN TASO: SEKSUAALISUUS .....	34
6 VÄKIVALTAVIIHTEEN YHTEISKUNNALLISIA VAIKUTUKSIA .....	39
7 ELOKUVASENSUURIN MERKITYS: VIIHTEEN JA MEDIAKUVASTON VÄKIVALTAISTUMINEN .....	41
8 LOPUKSI.....	46
LÄHDELUETTELO.....	51

## KÄSITELUETTELO

**Camp** tyyli muoto, jossa liioitellaan liioiteltua jopa koomisessa mittakaavassa. Camp-hengelle on ominaista sisällön ja muodon tahallinen tai tahaton ristiriita. Camp-estetiikan mukaisesti arvostetaan kaikkea luonnotonta, epäsovinnasta ja keinotekoista.

**Chiaro-scuro** ital. chiara kirkas, obscuro pimeä. Maalaustaiteessa käytetty tehokeino, jonka taitavimpia käyttäjiä olivat Caravaggio ja Rembrandt. Kyseessä on eräänlainen valohämy eli vähittäinen liukuminen valosta varjoon. Käytetään myös kauhuelokuvissa jännityksen ja mystiikan luomisen tehokeinona.

**Elonet.fi** Kansallisen audiovisuaalisen arkiston ja Valtion elokuvatarkastamon ylläpitämä tietokanta.

**Exploitaatio** engl. exploitation. Lajityypin elokuvat ovat sensaatiohakuja ja ovat sisällöltään useimmiten seksistisiä, väkivaltaisia ja sadistisia. Exploitaatio-elokuvia tuotetaan useimmiten suurten elokuvastudioiden ja tuotantoyhtiöiden ulkopuolella, ja ne eivät keskity miellyttämään ainoastaan suurta yleisöä. Lisäksi ne omaavat usein huomattavaa shokeeraavuus arvoa.

**Genre** ransk. lajityyppi, laji. Taiteentutkimuksen termi, jota käytetään aiheensa puolesta yhtenäisistä taiteenlajeista, joiden sisältö ja tyyli ovat pitkälti vakiintuneet

**Gore** engl. veri, hurme. 1960-luvulla syntynyt termi elokuville, jotka sisältävät runsasveristä väkivaltaa, katso Splatter.

**Graafinen väkivalta** on voimakasta visuaalista väkivaltaa, joka voi järkyttää herkempiä katsojia.

**Kulttielokuva** on elokuva, jolla on suhteellisen pieni, mutta innokas kannattajajoukko.

**Lykantropia** muodostuu kreikan kielen sanoista Lykos, susi ja Anthropos, ihminen. Lääketieteellinen termi, jonka mukaan lykantropiaa sairastavien ihmisten uskottiin muuttuvan susiksi.

**Mainstream** engl. pääsuuntaus. Elokuvan yhteydessä tarkoitetaan valtavirtakuvas-toa.

**Mondo** ital. maailma. Yleisnimitys maailmankuvia sisältäville pseudo-dokumenttielokuville, joissa dokumentaarista materiaalia käytetään totuutta vääristel-len hyväksi. Mondo-elokuvien tarkoitus on shokeerata ja järkyttää.

**Rape & Revenge** engl. raiskaus ja kosto. Lajityyppi, joka sisältää runsaasti sadistista ja pitkitettyä seksuaalista väkivaltaa. Sisältää voimakasta shokeeraavuus arvoa.

**Remake** engl. tarkoittaa uudelleen filmatisoitua elokuvaa.

**Slasher** engl. viiltelijä. Vakiintunut nimitys 1970- ja 1980- luvuilla tuotetuista psy-kopaattielokuvista, joiden kohderyhmänä oli oman aikansa teiniyleisö.

**Snuff Cinema Verité**, väkivaltafilmi, jonka raakuudet ja kidutukset väitetään tapah-tuvan tosielämässä.

**Splatter** tarkoittaa veren ja sisälmyksien liioiteltua lennättämistä. Eksplisiittistä vä-kivaltakuvausta.

**Splatterpunk** on 1980-luvun puolivälissä syntynyt kauhukirjallisuuden alalaji, jossa visuaalisesti voimakas väkivaltakuvaus yhdistyy yhteiskunnalliseen kritiikkiin sekä rock- ja punkmentaliteettiin.

**Trash** engl. roska. Perinteisen taidekäsityksen mukaan kelvoton elokuva, joka sisäl-tää väkivaltaa, pornografiaa ja/tai komiikkaa sekä mauttomuuksia. Usein huonosti kuvattu ja ammattitaidottomasti näytelty halpabudjettinen elokuva, mikä vaatii katso-jaltaan huonon maun estetiikkaa ja camp-henkeä, katso Camp.

## 1 JOHDANTO

Opinnäytetyöni aiheena ovat kauhuelokuvat ja niiden uudelleenfilmatisoinnit eli remaket. Pääasiallisesti vertailen 1970- ja 1980-lukujen kulttimaineessa olevia amerikkalaisia kauhuelokuvia ja niiden uudelleen filmatisointeja. Pyrin työssäni selvittämään remake-elokuvien tarpeellisuuden, sekä tarkastelemaan, mitä mahdollisia yhteiskunnallisia vaikutuksia graafisella väkivallalla ja ylipäätään väkivaltavihteellä voi olla yksilöihin. Tarkastelen myös kauhun alkuperiä selvittääkseni, mikä kauhussa oikein kiehtoo ja miksi se ei aina ole ollut kaikkien saatavilla ajan ja kulttuurin mukaan.

Kauhuelokuvan lajityyppiä ei voi täysin ymmärtää, perehtymättä kauhuelokuvan historiaan, sillä kauhukulttuuri on saanut alkunsa jo kauan ennen elokuvan tai jopa valokuvan keksimistä. Nykypäivänä kauhuelokuvan elementtejä lainataan myös muihin viihde- ja väkivaltakuvastoon eli ne voidaan lukea osaksi vallitsevaa mediakuvastoa alati muuttuvassa mediaympäristössä. Mediakulttuurin sekä visuaalisen kulttuurin lähtökohdista pyrin myös tarkastelemaan väitettä, jonka mukaan kauhuelokuva on roskaa eikä kulttuuria. Käsittelen rajaamaani aihealuetta populaarikulttuurin ilmiönä.

Aineistoni rajoittuu siis moderniin ja postmoderniin kauhuelokuvaan ja näiden päivitettyihin versioihin. Modernilla tarkoitan aikakautta, joka rajoittuu 1960–1970-lukuihin ja vastaavasti postmodernilla tarkoitan 1980-lukua. Määrättyinä aikakautena tuotetuista kauhuelokuvista on tehty suuri määrä uudelleenfilmatisointeja, joten rajasin opinnäytetyöni sekä klassikkoelokuvien että lajityypin mukaan. En vertaile tässä työssä keskenään elokuvia, joiden tematiikka käsittelee vampyyreja, ihmissusia, zombeja, noitua ja paholaisia, avaruusolioita tai muita yliluonnollisia ilmiöitä. Pysyttelen ihmisten tekemissä väkivallanteoissa ja pahuuksissa eli psykopaattikauhussa. Yliluonnolliset hirviöt, paholaiset ja elävät kuolleet esiintyvät luvussa 3, sikäli kuin

ne ovat välttämättömiä kauhukulttuurin synnylle, sekä liittyvät semioottisessa mielessä merkityksellistämiseen myyttien ja symbolien muodossa.

Rajauskriteerinä käytin myös elokuvatarkastamon aikanaan asettamia rajoituksia eli en käsittele teini-ikäisille suunnattua kauhuelokuvaa, vaan muodostin otantani ainoastaan elokuvatarkastamon määrittelemistä K-18 elokuvista, muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta. Omaan viitekehykseeni vedoten, en käsittele opinnäytetyössäni tekniikkaa, maskeja, lavasteita tai efektejä.

Genre eli lajityyppi on oleellinen osa Hollywoodin systeemiä. Lajityypilleen uskollisia elokuvia tuotettiin eniten ennen 1960-lukua, kunnes klassisen Hollywoodin järjestelmä murtui. Esimerkiksi lännenelokuvat ja kauhuelokuvat olivat aikanaan vahvasti tunnettuja ja selvästi rajattuja lajityyppejä, jotka pienibudjettisuutensa vuoksi voitiin lukea B-elokuviksi. Nykyään lajityypit ovat enemmän tai vähemmän sekoituneet toisiinsa, siitä huolimatta elokuvia mainostetaan ja katsotaan lajityyppiä odotusten mukaisesti. (Nummelin 2005, 177–179.) Nykyään, toisin kuin esimerkiksi lännenelokuvia, kauhuelokuvia tuotetaan kaiken aikaa, huolimatta siitä, että kohderyhmä on rajallinen. Viime vuosina kauhuelokuvat ovat olleet erittäin suosittuja ja varsinkin kauhuelokuvien uudelleenfilmatisoinnit voidaan katsoa osaksi tämän hetken mainstream-kuvastoa. Alan harrastajien onneksi, ja kriitikoiden harmiksi, sellaiset kauhuelokuvakulttuurin virstanpylväät, kuin *The Texas Chainsaw 3D* sekä *Evil Dead*, ovat saaneet vuoden 2013 aikana uuden mahdollisuuden valkokankaalla. Näiden lisäksi myös Halloween 2013 versiosta on puhuttu alan julkaisuissa.

Kriitikoiden elokuva-arvosteluja vertailtaessa voidaan huomata kaikissa sama yhteistekijä: arvostelijat kritisoivat uudelleenfilmatisointeja negatiiviseen sävyyn. He ovat tietoisia siitä, että remake-elokuvia tehdään puhtaasti kaupallisista syistä. Elokuva-arvostelija Juha Rosenqvist (Rosenqvist 2011) kuvailee artikkelissaan 2000-lukua hyvin ideattomaksi ja näkemyksettömäksi ajaksi, muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta. Rosenqvist myös arvelee, että kaupallisista lähtökohdista tehtyjen uudelleenfilmatisointien ainoa arvo lienee siinä, että niiden kautta nuorempi sukupolvi mahdollisesti löytää alkuperäisteosten äärelle.



Jo omana aikanaan moni nykyään kulttimaineessa oleva kauhu-elokuva jäi suurelta yleisöltä näkemättä. Ennen tietokoneaikakauteen siirtymistä pienellä budjetilla tehdyt elokuvat kärsivät huonosta levitys- ja markkinointikoneistosta, sekä joutuivat sensuurin silpomiksi. Niukan teatterilevityksen vuoksi elokuvat päätyivät huonolaatuisiksi VHS-kaseteiksi ja vielä pahempaa suttuisiksi VHS-piraattiversioiksi. Esimerkiksi *The Texas Chainsaw Massacre* sekä *Evil Dead* elokuvien alkuperäisversiot olivat aikanaan pienen budjetin elokuvia. *Evil Dead* tehtiin 375 000 dollarilla (Hokkanen 2011, 318). Budjetti oli kuitenkin nelinkertainen verrattuna *The Texas Chainsaw Massacre*-elokuvan alkubudjettiin, mikä oli ainoastaan 83,532 dollaria (*The Texas Chainsaw Massacre Trivia* 2008, 9).

*Evil Dead* elokuvan originaali ilmestyi vuonna 1980 Sam Raimin ohjaamana. Hokkanen (2011, 19) kutsuu *Evil Deadia* 1980-luvun ehkä merkittävimmäksi kauhu-elokuvaksi. Suomessa elokuva tunnetaan nimellä *Kauhun riivaamat* ja se sai aikanaan merkittävää huomiota osakseen; elokuva nostettiin graafisen väkivaltansa vuoksi esimerkkitapaukseksi, kun puitiin marginaalisten väkivaltavideoiden haittoja. On siis ymmärrettävää, että ilmestyttyään elokuva joutui välittömästi sensuurin kynsiin. Siitä huolimatta *Evil Deadista* tuli oman aikansa videohitti, jopa leikeltynä versiona. Leikkaamattomana versiona elokuva nähtiin teatterilevityksessä vasta vuonna 2003. (Rosenqvist 2004.)

Kauhu-elokuvien tuotanto on siis ilmiselvästi riippuvainen ajan hengestä sekä trendeistä. Tuottajien näkökulmasta katsoen, kauhu-elokuvien kohderyhmä on huomattavasti nuortunut ajan saatossa. Myös kauhu-elokuvien saatavuus on muuttunut vuosien varrella sekä globalisaation että internetin käytön yleistymisen myötä. Tietokoneaikakausi mahdollistaa sen, että mitä moninaisimmat elokuvat ovat kaikkien saatavilla mahdollisimman taloudellisesti. Lisäksi digi-aikakauden myötä DVD-elokuvat, Blu-Rayt ja kotiteatterit ovat syrjäyttäneet analogiset VHS-nauhurit ja tuoneet kauhu-elokuvat ihmisten olohuoneisiin entistä vaikuttavimpina ja mielenkiintoisimpina. Elokuvien katselusta on tullut huomattavasti miellyttävämpää. NykYTEknologia tarjoaa kotoilua harrastavalle katselijalle ainutkertaisen elämyksen, mielestäni toisinaan jopa paremman kuin valkokankaalla.

Remake-elokuvat elävät juuri nyt omaa huippuhetkeään ja varsinkin Hollywood -filmatisoinnit ovat suosiossa. Pidän remake-elokuvaa lähinnä amerikkalaisen kulttuurin tuotoksena, sillä eurooppalaista elokuvaa ei juuri filmatisoida uudelleen, paitsi amerikkalaisten taholta. Taloudellisten lähtökohtien lisäksi, 3D-tekniikkaa voidaan pitää yhtenä suurimmista syistä siihen, miksi tällä hetkellä kauhuelokuvia uudelleenfilmatisoidaan.

## 2 MISTÄ KAUHU SAA ALKUNSA JA MIKÄ SIINÄ KIEHTOO?

Väkivalta on kautta ihmiskunnan historian ollut osa ihmiselämää ja yhteiskunnallista todellisuutta. On siis selvää, että sen ilmenemisen ja esittämisen eri muodot voidaan yhdistää lähes erottamattomaksi osaksi myös taidetta ja viihdettä. Taiteen ja viihteen keinoin kykenemme käsittelemään vaikeitakin argumentteja ja pystymme niin sosiaalisesti kuin psykologisesti tulemaan toimeen tämän ihmiselämään liittyvän pelottavan elementin kanssa. Viihdeväkivallan katsominen saattaa myös auttaa ihmisiä oppimaan hallitsemaan pelkojaan (Bacon 2010, 21, 35.) Hänninen & Latvanen (1996, 9) toteavat, että jo varhain, kun ihminen keksi kuvan, hän oppi sen avulla kohtaamaan pelkonsa ja tekemään sen vaarattomaksi. Kuvan ja sanan avulla ihminen oppi rakentamaan pelon ympärille myös moraalisen opetuksen.

Pelon tunteesta huolimatta ihminen on aina tuntenut lumoa ja vetovoimaa kaikkea kiellettyä kohtaan. Elokuva tarjoaa mahdollisuuden kokea kiellettyä nautintoa katselemisen kautta. Vaikka visuaalinen väkivalta aiheuttaisikin katsojassa kritiikin tunteja, pelkoa ja ahdistusta, niin tämä on tietoinen siitä, että katselee vain elokuvaa, eikä hän joudu tunteistaan moraaliseen vastuuseen.

Kauhu ei ole suinkaan parin viime vuosikymmenen - tai edes sadan - vitsaus, vaan kauhukulttuuri juontaa juurensa erittäin kauas ihmiskunnan historiaan. Ihminen on aina halunnut tulla pelotelluksi ja jo kauan ennen kuvan keksimistä, eri maissa ja kansoissa, ihmiset pelottelivat toisiaan kauhutarinoilla. Pelkoa herättävät tarinat levi-

sivät tehokkaasti uusiin kulttuureihin valloitusten, kaupan ja muunlaisen matkustelun myötä (Hyyrynen 2011, 56). Elokvamaailmassa kummitukset, vampyyrit, ihmissudet ja elävät kuolleet ovat lähes loppuun kulutettua tematiikkaa, ja silti niistä on muodostunut trendejä, jotka pitävät yllä kauhukulttuuria.

Yksi ehkä yleisimmistä hahmoista, joka esiintyy eri maiden kansanperinnetarinoissa, on vampyyri. Vampyyrimyytin variaatioita löytyy jo ammin kadonneista kulttuureista. Tutkijoilla on hyvin eriäviä mielipiteitä vampyyrien syntysijoista, mutta yleisesti arvellaan vampyyriperinteiden olevan kotoisin Mesopotamiasta, Babyloniasta, Egyptistä ja Intiasta. Kaikilta edellä mainituilta alueilta on löydetty muinaisia tarinoita demoneista, jotka voidaan kuvitella nykyisten vampyyritarinoiden innoittajiksi. (Hyyrynen 2011, 55.) Elokvaman myötä vampyyrista on tullut ihmissuden ohella ehkä filmatuin kauhua herättävä hahmo. (Kuva 1) Vaikka vampyyrit ovat olleet osa eri maiden, maanosien, kansojen ja kulttuurien folklorea jo vuosituhansien ajan, niin vasta 1700-luvun slaavilaisesta kansanperinteestä vampyyrimyytti levisi vakiintuneessa muodossaan läntiseen Eurooppaan. Myös voimakas taikausko on vaikuttanut kansanperinnetarinoiden ja kauhukulttuurin kehitykseen eri puolilla maailmaa. Todennäköisesti vasta lääketieteen kehittyminen hillitsi taikauskoisten vilkasta mielikuvitusta ja esimerkiksi vampyrysmille ja lykantropialle alettiin löytää varteenotettavia selityksiä. (Hänninen & Latvanen 1996, 14, 29.)



Kuva 1: Filmatuin kauhua herättävä hahmo: vampyyrikreivi Orlok, F.W. Murnaun epävirallisessa Dracula-elokuvassa Nosferatu vuodelta 1922.

Vampyyri ei ole ainoastaan fiktiivinen lepakkomainen hahmo, joka on innoittanut kirjailijoita ja elokuvantekijöitä kautta aikojen. Todellisuudessa kansantarinat ovat saaneet inspiraationsa myös elävästä elämästä, ja näin vampyyrihahmoon on liitetty koko joukko historiallisia suurmiehiä ja naisia, jotka ovat olleet aikansa suurimpia sarjamurhaajia. He ovat sortuneet mitä hirvittävimpiin veritekoihin, ja tästä syystä saaneet vampyyri-nimityksen. Esimerkkinä mainittakoon unkarilaisen kreivittären Erzhebeth Báthoryn legenda, joka järkytti paikallista väestöä 1600-luvulla. (Hänninen & Latvanen 1996, 23.) Báthoryn kerrotaan tappaneen 1500- ja 1600-lukujen taitteessa yli 600 nuorta naista, joiden veressä hänellä oli tapana kylpeä mustan magian riittien mukaisesti, sillä hän uskoi, että neitseellisten naisten verellä olisi nuorentava vaikutus. Báthoryn legendasta on ammennettu niin elokuvamaailmaan kuin kauhukirjallisuuteenkin. Esimerkkeinä mainittakoon Peter Sasdyn vuonna 1970 ohjaama *Countess Dracula*-elokuva sekä kirjallisuudesta Valentine Penrosen *The Bloody Countess*, johon edellä mainittu elokuva osittain perustuu. (Baddeley 2005, 162.) Vampyyrin arkkityyppi kreivi Dracula puolestaan syntyi sekin kirjallisuuden tuotoksena. Bram Stokerin vuonna 1897 kirjoittamaa Draculaa voidaan pitää goottikirjallisuuden kulmakivenä. Inspiraationa tuolle kulttiromaanielle on toiminut romanialaisen hallitsijan Vlad Tepesin eli Vlad Seivästäjän verinen henkilöhistoria.

Vlad Seivästäjä hallitsi Romanian eteläosaa, Valakian ruhtinaskuntaa 1400-luvulla. Hänet tunnetaan julmana, mutta hyvänä ja oikeudenmukaisena hallitsijana ja toisaalta verenhimoisena tyrannina, jonka kerrotaan tappaneen lähes 100 000 ihmistä. Nimen Dracula hän peri isältään Vlad Draculilta. Bram Stokerin fiktiivinen kreivi Dracula sekä historiallinen hallitsija Vlad Seivästäjä, yhdistetään usein yhdeksi ja samaksi henkilöksi niin romanialaisessa kulttuuriperinteessä, Dracula-turismissa kuin populaarikulttuurissa, mikä aiheuttaa romanialaisissa ristiriitaisia tunteita. Läntisen populaarikulttuurin muovaama käsitys Draculasta on niin vahva, että pelkkä sana Dracula herättää assosiaatioita, jotka voidaan yhdistää kauhuun ja vampyyreihin. Historiallisen ja fiktiivisen Draculan sekoittaminen on ollut yleistä niin mediassa kuin akateemisten tutkijoiden keskuudessa. (Hovi 2009.) Elokuvallisena esimerkkinä mainittakoon Francis Ford Coppolan vuonna 1992 ohjaama *Bram Stoker's Dracula*, jossa ensimmäistä kertaa kuvitetaan myös Vlad Tepesin tarina. Vampyrismen alkuperäksi elokuvassa esitetään ruhtinaan itse itsensä päälle langettama kirous (Hjelm 2011, 216).

Vampyyrimyytin lisäksi toinen läntisen kauhufiktion kuvatuimmista hahmoista on ihmissusi. Vampyyrin lailla ihmissusi on osa eri maiden kansanperinnetarinoiden mytologiaa, jonka symboliikka on muokkautunut merkittävästi elokuvamaailman myötä. Kuten Titus Hjelm (2011, 215) toteaa vertaillen vanhan ja uuden paradigman vampyyrielokuvaa: ”Siinä missä vanhan paradigman vampyyrielokuva hyödyntää olemassa olevia kansanuskomuksia, niin nykypäivän elokuvassa fiktiosta itsestään tulee viittauskohde vampyyrien olemusta selvitettäessä”. Itse asiassa elokuvaa voidaan pitää nykyajan folkloren tärkeimpänä lähteenä, sillä Hollywoodin ja populaarikulttuurin luomien vampyyri- ja ihmissusimyyttien myötä, ihmiset lähes sivuuttavat historiallisen perimätiedon. Elokuvan kaavamaisuuksien ja säännönmukaisuuksien luomat ihmissuteen liitettävät myytit ovat: täydenkuun aikaan tapahtuva muodonmuutos, suden muuttuminen taas ihmishahmoksi, ihoon ilmestyvä pentagrammi sekä hopealuodit, joilla ihmissuden voi tappaa. Historiallisessa perimätiedossa, toisin kuin kauhufiktiossa, ihminen samaistuu eläimeen ja sielu siirtyy eläimen ruumiiseen. Myyteissä puhutaan myös metamorfoosista, jossa ihmisestä tulee kokonaan susi tai jokin muu eläin, mutta ei koskaan ihmisen ja eläimen välinen ristisiitos. Ihmissusien ja vampyyrien historia yhtyy myös kansanperinteessä, sillä monilla seuduilla vampyyrin uskottiin muuttuvan sudeksi. Vampyyreista ja susista saatettiin käyttää jopa samoja nimiä. Seuduilla, joissa esiintyi runsaasti susia, taikauskon merkitys folkloren syntyyn on suuri. Sudeksi muuttuminen on liitetty myös noituuteen ja siksi monia ihmissudeksi uskottuja poltettiin noitarovioilla 1500-luvulla. (Baddeley 2005, 71; Hänninen & Latvanen 1996, 64–65.)

Noitavainot ovat erittäin mielenkiintoinen osa ihmiskunnan veristä historiaa, mutta laaja-alaisuutensa vuoksi joudun pidättäytymään aiheesta, koska mielestäni se ei ole relevanttia kauhuelokuvan synnylle. Mainittakoon kuitenkin, että elokuvamaailmassa ja populaarikulttuurissa on usein viittauksia noitavainoihin, kun käsitellään noituuteen ja pahuuteen liittyviä teemoja. Usein ne ovat kuitenkin liioiteltuja. Tuoreimpana esimerkkinä mainittakoon tänä vuonna ilmestynyt *Evil Dead* – elokuvan uusintaversio, jonka prologissa kyläläiset ja perheenjäsenet polttavat oman tyttärensä noitana. Noituuteen viitataan myös allegorisesti päähenkilön suorittamien huumeista vieroitushoidon riittien kautta, joista löytyy ilmiselvää pahuuden mytologiasta tuttua symboliikkaa. Riitit muistuttavat noituutta käsittelevissä tietokirjoissa esiintyviä noitakandidaatin tehtäviä. Esimerkkeinä mainittakoon Guazzon vuonna 1608 dokumen-

toima Compendium Maleficarum sekä Noitavasara tunnettu Malleus Maleficarum, joissa määritellään artikloin perusominaisuudet, joista saatanallisen noituuden uskotaan syntyvän (Hänninen & Latvanen 1996, 108-109). Todellisuudessa noitavainot olivat yhteiskunnallinen tapahtuma ja kultureaalinen ilmiö, joka vaatisi lähempää tarkastelua ja analyysia, ja jota kauhufiktiossa on usein vääristelty.

Vampyrismillä ei ole leikkauskohtia muiden elävien kuolleiden kanssa, mutta vampyrismiin voidaan liittää eräs muu kauhufiktiossa esiintyvä ilmiö, jolle ei löydy suoranaista vastinetta kansanperinnetarinoista, mutta sitäkin enemmän ihmiskunnan nykystoriasta: kannibalismi. Populaarikulttuurista voidaan erottaa kolme eri elävien kuolleiden ryhmää: mumioid, jotka heräsivät henkiin 1920-luvulla arkeologisten tutkimusten herättämän innostuksen myötä. Kansanperinnetarinat eivät kuitenkaan tunnne mumioiden henkiinheräämiseen liittyvää myyttiä. (Hänninen & Latvanen 1996, 199.)

Toinen pääryhmä on voodooon herättämät zombiet. Uskomuksen mukaan zombiet ovat vainajia, jotka noidat ovat hakeneet haudoista orjiksi. Voodoo on Länsiafrikkalaista alkuperää oleva uskonto, joka on syntynyt katolisen kulttuurin ja afrikkalaisien kansanuskomusten sulaututtua toisiinsa. Nykyään voodoo on esimerkiksi Haitilla vaikuttava uskonto, jonka perinne välittyy suullisesti ja rituaalien kautta ilman pyhiä kirjoituksia. (Opinto.net). Populaarikulttuurissa voodoo esitetään lähes aina pahana uskontona. Mielestäni kyseessä on kulttuurisidonnainen kvasilooginen ajattelutapa, jonka mukaan kristinusko esitetään hyvänä, mutta joka sulkee muut ulkopuolelle, toiseus-ajattelun mukaisesti. On tietenkin otettava huomioon, että vaikka populaarikulttuurin nimissä liioitellaan, niin voodooonkin löytyy pahamaineisia vastineita, aivan kuten satanismi kristinuskolle.

Kolmas ryhmä on eri kulttuurien kansanperinteessä esiintyvät elävät kuolleet, jotka nousevat haudoistaan pelottelemaan eläviä ihmisiä. Varsinkin keskiajalla eri puolilla Eurooppaa oli vallalla uskomus, jonka mukaan kuolleet saattoivat nousta haudoistaan ja puuttua elävien asioihin. Uskomus oli vastoin kirkon virallisia opetuksia, joiden mukaan vainajan sielu meni heti kuoleman jälkeen joko taivaaseen, kiirastuleen tai helvettiin. Huolimatta kirkon opeista, ajatus ei ollut vieras sen paremmin oppineille kuin tavalliselle kansallekaan. (Korhonen 2011, 69.) Elokvamaailmassa tästä ryh-

mästä on tullut yksi kauhukulttuurin suosituimpia sen jälkeen, kun siihen 1960-luvulla yhdistettiin kannibalismi. Kannibaalizombien ympärille kehittynyt myytti on kuitenkin ainoastaan populaarikulttuurin luoma, eikä sille löydy vastinetta kansanperinnetarinoista. Myytissä yhdistyy kuoleman pelko, kalman kammo sekä ihmissyöinti.

Modernissa kauhuelokuvassa vampyrismi ja zombie-kannibalismi sulautuvat yhteen esimerkiksi George A. Romeron vuonna 1968 ohjaamassa *The Night of the Living Dead*-elokuvassa. Elokuva perustuu hänen itse kirjoittamaansa novelliin, joka kertoo vampyyriruton saastuttamasta maailmasta, missä harvat eloonjääneet joutuvat taistelemaan kannibaali-zombien vallankumousta vastaan. Elokuva nauttii kulttimaineesta ja sitä voidaan pitää zombie-mytologian uudistajana, sillä elokuvan myötä elävistä kuolleista tuli ihmissyöjiä. Voimakkaan visuaalisen esityksen myötä tästä voidaan katsoa myös gore- ja splatter -tyylilajien alkaneen, tosin valtavirtakauhuun splatter tuli vasta *Friday the 13<sup>th</sup>*-elokuvan myötä (Hokkanen ym. 2011, 71). *The Night of the Living Dead* voidaan luokitella myös trash eli roskaelokuvaksi, sillä amerikkalaiset kriitikot kuvailivat elokuvaa aikanaan sanoin: amatöörimäinen, suttuinen ja moraaliton. Klassisen Hollywood-ajattelun mukaisesti sitä voidaan pitää B-elokuvana, sillä se oli todella pienen budjetin tuotos; elokuva tehtiin ainoastaan 600 dollarilla. (Hänninen & Latvanen 1996, 209–210.)

Vaikka suljettaisiin pois yliluonnolliset, demoniset ja myyttiset hahmot, kuten vampyyrit ja zombiet, niin kannibalismia esiintyy silti modernissa ja postmodernissa kauhuelokuvassa. Kannibalismi oli suosittu aihe 1970- ja 1980-lukujen mondo-tyyppisissä elokuvissa, joissa esimerkiksi vääristeltiin ja liioiteltiin alkuasukkaiden ihmissyöntiriittejä. Italialaiset ohjaajat Ruggero Deodato, Umberto Lenzi ja Joe D'Amato olivat tämän uuden exploitaatioelokuvan lajityypin eli kannibaalielokuvien edelläkävijöitä. Esimerkkeinä mainittakoon Ruggero Deodaton ohjaamat elokuvat *Ultimo mondo cannibale* 1976, *Canibal Holocaust* 1979 sekä Umberto Lenzin ohjaama *Cannibal Ferox* 1981. Lajityyppi tunnetaan yhtenä elokuvahistorian verisimpänä ja vastenmielisimpänä. (Hokkanen ym. 2011, 67–68.)

Oman otantani muodostin ainoastaan amerikkalaisista kauhuelokuvista, joissa muutamissa esiintyy kannibalismia. Näissä ilmiö voidaan liittää psykopaattikauhuun, joka ammentaa kuvastoaan tosielämän kauhuista, uhista sekä ihmisten peloista, olemat-

ta kuitenkin pseudodokumentaari. Esimerkkeinä mainittakoon *The Texas Chainsaw Massacre* (Kuva 2) sekä *The Hills Have Eyes*-elokuvat. Ensimmäiseen on vaikuttanut suuresti 1950-luvulla yhdysvaltoja kuohuttanut sarjamurhaaja-kannibaali-tapaus Wisconsinin osavaltiossa. Henkilö nimeltä Edward eli Ed Gein tappoi ainoastaan kaksi ihmistä, mutta syyllistyi nekrofiliaan ja toden näköisesti myös kannibalismiin useiden ruumiiden kohdalla, jotka hän oli ryöstänyt haudoistaan, mukaan lukien kuolleen äitinsä. Ed Geinillä kerrotaan olleen erikoinen harrastus: hän askarteli käytöesineitä ihmisten ruumiinosista kuten pääkalloista sekä ompeli asuja ihmishahasta. Ed Geinin väitetään olleen transseksuaali ja hän ilmaisi seksuaalista suuntautumistaan pukeutumalla kirjaimellisesti naisten nahkaan. Lisäksi hänellä oli kyseenalainen äitisuhde. Tarina inspiroi aikanaan myös Alfred Hitchcockia, joka kuvitti Ed Geinin oidipaalisen äitisuhteen *Psyko*-elokuvassa vuonna 1960. Itse asiassa tarina on ollut vuosien varrella lukuisten elokuvien inspiraation lähteenä. Yhtenä esimerkkinä mainittakoon Jonathan Demmen ohjaama *The Silence of the Lambs* eli *Uhrilampaat* vuodelta 1991. (Baddeley 2005, 93–95.) Kauhuelokuvat ammentavat siis aineistoaan paitsi fiktiivisistä aiheista, niin myös todellisista ihmiselämän kauhuista, kuten autenttisista rikoksista. (Schepeleyn 1986, 14).



Kuva 2: Lähes 40 vuotta sitten, elokuvassa *The Texas Chainsaw Massacre* Pam kompastui näyttävästi ja järkyttyi paholaisen talosta löytämästään kannibalismiin viittaavasta materiaalista.

Ed Geinistä on tullut vuosien saatossa niin amerikkalaisessa kulttuurissa kuin populaarikulttuurissa, legendan omainen hahmo, jolla on myyttisiä piirteitä. Ed Geinin myötä kauhun käsite amerikkalaistui, sillä ennen hänen tarinansa innoittamia elokuvia, kauhuelokuvien hirviöt olivat kaikki yliluonnollisia, ulkopuolisia ja ulkomaalaisia. Ne olivat kotoisin Transylvaniasta, Egyptistä tai ulkoavaruudesta. (Baddeley 2005, 94.) Ed Geinistä käynnistyi amerikkalaisen kauhun traditio, joka globalisaation myötä on levinnyt myös vanhalle mantereelle ja valloittanut niin kauhuelokuvat, jännityselokuvat kuin tv-sarjatkin.



Edellä mainitut teemat ja mytologiat ovat tärkeitä kauhukulttuurin synnylle, mutta myös itse kauhuelokuvan lajityypillä on oma historiallinen hetkensä elokuvan historiassa. Ennen varsinaisen kauhuelokuvan eli horror movien syntyä puhuttiin goottilaisesta elokuvasta. Goottilainen elokuva tuli populaariksi 1900-luvun alussa Yhdysvalloissa, kun goottikirjallisuudesta alettiin etsiä yksinkertaisia aiheita elokuvien juoneksi. Todellisuudessa goottilaisen elokuvan juuret ovat kuitenkin Saksassa, joka ensimmäisen maailmansodan sekä natsien valtaannousun välisenä aikana tuli tunnetuksi väristysfilmeistään, joita kutsuttiin nimensä mukaisesti sanalla Schauerfilme. Schauerfilme otti tyyliinsä vaikutteita taiteista, teatterista ja kirjallisuudesta ja se edusti ekspressionistista suuntausta, jossa psykologinen tiivis tunnelma ja ilmapiiri nousivat realismia tärkeämmiksi. Goottilaisen elokuvan rantauduttua Yhdysvaltoihin ensimmäisen virallisen Dracula-elokuvan (1932) ja sitä seuranneiden elokuvien myötä ymmärrettiin, että oli syntynyt kokonaan uudenlainen elokuvatyyppi, jota alettiin kutsua nimellä horror movie. (Baddeley 2005, 52–65.)

### 3 ONKO KAUHUELOKUVA KULTTUURIA?

Alan harrastajat puhuvat kauhuelokuvan puolesta, mutta tosiasiaissa viimeisten 40 vuoden aikana kauhuelokuvat ovat lähes yleisesti saaneet roskaelokuvan maineen. Eihän kukaan ota fiktiivistä roskaelokuvaa tosissaan? Siitä huolimatta tietyt kulttiklassikkoelokuvat, jotka ovat merkittävästi vaikuttaneet populaarikulttuurin kehitykseen, ovat saaneet elokuvatarkastamolta tuomion: ne ovat raaistavia ja mielenterveydelle haitallisia. (Hänninen & Latvanen 1996, 9.) Roska-elokuvalla tyypillinen mauttomuus ja epäesteettisyys ovat tämän päivän kauhuelokuvan kohdalla mennyttä aikaa, sillä kuten Hokkanen (2011, 10) toteaa: ”Tämän vuosituhannen kauhu ja roska tuntuvat väljähtyneiltä.” Omintakeista roska-elokuvaa ei enää tuoteta, sillä huonotkin elokuvat tehdään nykypäivänä aivan liian hyvin.

Modernille ja postmodernille roskaelokuvalla löytyy kuitenkin oma kannattajajoukkonsa. Alan harrastajien parissa trash- tai trasher -elokuva eli roskaelokuva katsotaan

aatteen kaltaiseksi, jolla on pienessä piirissä yllättävän suuri määrä innokkaita kannattajia. Roskaelokuvalla ominaista on se, että estetiikan lait kumoutuvat ja trash - elokuvien kannattajat alkavat ylistää mitä huonoimmalla maulla ja ammattitaidolla tuotettuja teoksia. Erikoista on se, että roskaelokuvat ovat usein kiehtovia omalla tavallaan, mutta ne saattavat olla myös todella vastenmielisiä. Samoja piirteitä voimme löytää myös goottilaisesta kulttuurista, varsinkin goottikirjallisuudesta, josta kauhu-kulttuuri pitkälti juontaa juurensa.

Kulttuuri on monitahoinen käsite ja se muokkautuu kaiken aikaa sen mukaan, mikä on ominaista kullekin aikakaudelle. Kulttuuri on voimakkaasti sidoksissa ihmisiin ja ihmisten toimintaan, arvoihin ja asenteisiin. Kulttuuri itsessään ei säätele ihmisten toimintaa, vaan yksilöt ovat vahvasti mukana muokkaamassa omaa kulttuuriaan. Kulttuuri usein liitetään myös tieteeseen ja taiteeseen, jolloin voidaan puhua korkeakulttuurista, jonka vastakohtia ovat kansankulttuuri ja populaarikulttuuri (Bergström & Leppänen 2008, 111). Missä määrin kauhuelokuva on siis kulttuuria? Entä onko se korkea- vai matalakulttuuria?

Jo 1950-luvulla kulttuurin tutkijat askartelivat erilaisten kysymyksien parissa; onko kulttuuri rappeutumassa? Entä onko järkeä erottaa korkea ja matalaa kulttuuria? Erottelu korkeaan ja matalaan kulttuuriin on massayhteiskunta-ajattelua, mikä on vaikuttanut monien tieteenalojen taustalla. Seppänen (2005, 36) määrittelee korkeakulttuurin kirjallisuuden ja taiteen eli suurimpien hengentuotteiden varastoksi. Vastaavasti matalakulttuuriksi voidaan lukea massoille tuotettu kaupallinen viihde eli massakulttuuri, jonka on uskottu edustavan huonoa laatua ja kehnoa makua. Tästä päätellen emme voi yhdistää kauhuelokuvaa korkeakulttuuriin, mutta emme voi myöskään sulkea sitä kokonaan kulttuurikäsitteen ulkopuolelle, sillä kauhuelokuva käyttää hyväkseen taiteen eri lajeja, esimerkiksi musiikkia, joka vaihtelee aina klassisesta musiikista populaarimusiikkiin. On siis selvää, että kauhuelokuvat voidaan asettaa ainakin populaarikulttuurin kenttään. Tosin raja populaarikulttuurin ja korkeakulttuurin tai viihteen ja taiteen välillä ei ole yksiselitteinen, vaan pikemminkin hankalasti määriteltävä ja liukuva; esimerkiksi monet oman aikansa perspektiivistä viihteeksi ja populaarikulttuuriksi määritellyt elokuvat saatetaan nykyään asettaa taiteen piiriin (Pesonen ym. 2011, 12). Lisäksi kauhuelokuvat ammentavat tematiikkaansa myös kirjallisuudesta, jota aikanaan pidettiin korkeakirjallisuutena, kunnes

kirjojen saatavuus rahvaan parissa lisääntyi. Tätä korkeakirjallisuuteen kuuluvaa tummanpuhuvaa ja synkkää lajityyppiä kutsuttiin goottikirjallisuudeksi. Lajityypin pioneereista mainittakoon esimerkiksi J. Sheridan Le Fanu, Markiisi de Sade, Ann Radcliffe, Edgar Allan Poe, Oscar Wilde, H.P. Lovecraft, Horace Walpole, Mary Shelley ja Bram Stoker.

Melko varhaisessa vaiheessa kauhukirjallisuudesta tuli kuitenkin niin sanottua harlekiinikauhukirjallisuutta ja alettiin puhua massakulttuurista myös kirjallisuuden parissa. Kun kirjallisuus ei ollut enää ainoastaan rikkaiden aristokraattien yksinoikeus, vaan myös rahvaan saatavissa, kauhukirjallisuus menetti korkeakulttuurin leimansa. Elokuvalle tapahtui samoin, se oli vain yksi medium muiden joukossa ja uutena mediaa sitä on lähes koko lyhyen historiansa ajan pidetty suurten massojen viihteenä, muutamia tyyllilajeja lukuun ottamatta. Kauhuelokuvaa tuskin koskaan olisi voinut asettaa korkeakulttuurin kenttään, sillä harva kauhuelokuva ylittää tai edes saavuttaa estetiikkassaan kulttuuri-käsitteen vaatiman määritelmän. Kauhuelokuvat ovat kuitenkin olleet vahvasti mukana luomassa populaarikulttuuria. Todennäköisesti kauhuelokuva olisi entistäkin enemmän esillä nykyajan elokuvataiteessa, ellei aikanaan kyseinen elokuvalaji olisi joutunut sensuurin silpomaksi.

Kauhuelokuva kategorioidaan yhdeksi elokuvataiteen monista lajityypeistä, joka puolestaan jaetaan lukuisiin eri alalajeihin kuten

- gore
- splatter
- splatterpunk
- slasher
- snuff
- trash
- rape & revenge
- mondo
- sci-fi
- kauhukomedia
- teinikauhu

(Hänninen & Latvanen 1996, 427).

Kauhuelokuvan harrastajat löytävät omansa alalajien kirjosta, joita syntyy kaiken aikaa lisää markkinatilanteen ja sen mukaan, mikä kulloinkin on trendikästä. Kun tiettyä genreä alkaa ilmaantua runsain mitoin, voidaankin jo puhua aivan uudesta alalajista.

Elokuvien ryhmitteleminen on vain yksi monista kriittisistä lähestymistavoista, joiden kautta elokuvaa luokitellaan ja analysoidaan. Dramaturgiset, temaattiset ja tyylliset stereotyypit vaikuttavat vahvasti elokuvien lajityyppien syntyyn. (Schepelern 1986, 9, 10.) Kauhuelokuvien alalajien kirjo on moninainen, ja niiden analysoiminen on erittäin haasteellista, sillä myös näkökulmia ja analysointimenetelmiä on moninaisia. Esimerkiksi elokuvaa voidaan analysoida perinteisen auteur-teorian mukaisesti sekä tähteyden ja katsojan näkökulmista. Elokuva-analyysissä voidaan kiinnittää myös huomiota sen tekniseen kehitykseen tai käytettyihin filmaustekniikkoihin. Myös elokuvan historiallinen, kulturaalinen ja sosiaalinen konteksti ja niiden analyysi antavat uusia mahdollisuuksia elokuvan tulkintaan. Analyysissä voidaan myös asettautua tarkastelemaan elokuvaa jonkin oppi- tai aatesuunnan, esimerkiksi psykoanalyysin, marxilaisuuden tai naistutkimuksen näkökulmasta. (Vuorio-Lehti 2008.)

Kauhuelokuvan ainekset voidaan asettaa osaksi pitkää kulttuuri- ja taidehistoriallista perinnettä, sillä korkeakirjallisuuden lisäksi kauhuelokuvat hyödyntävät myös teatteritaiteen teoksia (Schepelern 1986, 23, 26). Itse asiassa kaikki sen tematiikkaan liittyvät motiivit ovat peräisin sekä kirjallisuudesta että näyttämöltä. Myös kuvataiteesta on monesti ammennettu kauhufilmatisointien visuaaliseen toteutukseen. Esimerkkeinä mainittakoon Goyan, Caravaggion sekä Rembrandtin chiaro-scuro -tehokeinot maalaustaiteessa. Kyseessä on eräänlainen valohämy eli vähittäinen liukuminen valosta varjoon. (Kuva 3) Valojen ja varjojen symbioosia on hyödynnetty tehokkaasti jo ekspressionistisen mykkäelokuvan aikakaudella tunnelman luojana. (Kuva 4)



Kuva 3: The Texas Chainsaw Massacre 2003.



Kuva 4: The Texas Chainsaw Massacre 2003.

Kuvat 3 ja 4 ovat esimerkkejä Chiaro-Scuro-tekniikasta. Valojen ja varjojen avulla on luotu makaaberia tunnelmaa aina ekspressionistisen kauden mykkäelokuvasta nykypäivään.

#### 4 MIKSI KAUHUELOKUVIA UUELLEENFILMATISOIDAAN?

Sensuuri, josta lisää luvussa 7, on yksi suurimmista syistä, miksi kauhuelokuvia uudelleenfilmatisoidaan. Moni 1970-luvulla teatterileivityksessä ollut klassikkoelokuva koki saman kohtalon sensuurin hampaissa, eli joko filmi kiellettiin raaistavana, kuten Meir Zarchin ohjaama *I Spit on Your Grave/The Day of the Woman* (1978), tai se leikattiin torsoksi kuten John Carpenterin ohjaama *Halloween* (1978). Raaimmat ja pelottavimmat kohtaukset päätyivät editointihuoneen lattialle jo ennen ensimmäistäkään esitystä.

Suomessa monet filmit ovat päässeet ensi-iltaesitykseen leikkaamattomina versioina vasta 2000-luvun taitteessa erinäisten kauhuelokuvafestivaalien myötä, joista mainittakoon esimerkiksi helsinkiläinen *Nightvisions*-elokuvafestivaali. Ilmestyttyään hurjimmat elokuvat eivät päässeet edes videolevitykseen, vaan joko ne kiellettiin täysin tai korkeintaan niistä liikkui alan harrastajien parissa huonolaatuinen piraattiversio. Esimerkiksi Tobe Hooperin ohjaama *The Texas Chainsaw Massacre* (1974), päätyi sensoreiden käsiin kymmenen vuotta myöhemmin, josta asti se oli KK eli kokonaan kielletty, koska sitä pidettiin raaistavana. Päätös kumottiin vasta vuonna 1996 ja elokuva sai K-18 leiman ja elokuvan Suomen ensi-ilta nähtiin vasta 22 vuotta elokuvan ilmestymisen jälkeen. (Elonet.fi<sup>a</sup>; Film-o-holic.com.) *I Spit on Your Grave* ja *The Texas Chainsaw Massacre* -elokuvat ovat olleet sensuurin hampaissa sekä kriitikkojen moralisoitavina vuosikymmenien ajan pelkän pahamaineisuutensa vuoksi. Kuten Hänninen ja Latvanen (1996, 9) toteavat, on erittäin mielenkiintoista, että moni aikanaan pilalle silvottu kauhuelokuva on nykyään arvostettu mestariteos. Senuurien löystyminen, Internet, DVD- ja BluRay-formaatit sekä 3D-tekniikka ovat onneksi mullistaneet kauhuelokuvakulttuurin ja elokuvien saatavuuden.

Sensuurilaitos ei ole kuitenkaan ainoa, joka on kohdellut kaltoin kauhuelokuvia. Kiellettyjen elokuvien keräilijöiden oman aikansa mestariteokseksi ylistämä Tod Browningin vuonna 1932 ohjaama *Freaks* (Kuva 5) hyllytettiin kohta ennakkonäytöksien jälkeen elokuvan MGM-tuottajayhtiön toimesta. Elokuvan tähtikaarti koostui oikeasti vammaisista ja epämuodostuneista ihmisistä, mikä oli liikaa 1930-luvun elokuvayleisölle, joka järkyttyi suuresti näkemästään. Elokuva nähtiin Englannissa mo-

raalisesti suotuisampina aikoina eli vasta 30 vuotta myöhemmin. (Baddeley 2005, 69.) Hänninen ja Latvanen (1996, 296) arvelevat teoksen joutuneen sensuurin hampaisiin lähinnä tematiikkansa puolesta eli luonnonoikkujen keskinäisiä rakkaussuhteita ja vihjailuja heidän sukupuolielämästään pidettiin, ja pidetään yhä, joissakin maissa erittäin loukkaavina.



Kuva 5: Ilmestymisestään asti eli vuodesta 1932 *Freaks* elokuva on herättänyt keskustelua ja voimakasta mediakritiikkiä, sillä sen tähtikaarti koostui oikeasti vammaisista ja epämuodostuneista ihmisistä.

Paitsi, että kauhuelokuvat ovat aikojen saatossa joutuneet sensuurin kynsiin, niin ne ovat saaneet osakseen myös voimakasta mediakritiikkiä. Väkivalta ja seksi ovat aina olleet sensuroitavia teemoja kulttuurista ja aikakaudesta riippumatta. Tosin eri aikakausina eri asiat ovat olleet moraalisesti tuomittavia. Usein mietitään, miten on mahdollista, että elokuvatarkastamon vajaan tusinan henkilön muodostama raati saattoi päättää siitä, mikä on aikuiselle täysi-ikäiselle henkilölle sopivaa katsottavaa ja mikä ei (Hänninen & Latvanen 1996, 9).

Alan harrastajien onneksi Suomen eduskunnan aikanaan hyväksymä elokuvatalenteiden ennakkotarkastuslaki on ajan saatossa löystynyt ja - vain muutamia mainitakseni - sellaiset kulttielokuvat kuin *The Night of the Living Dead* (1968), *The Exorcist* (1973), *The Texas Chainsaw Massacre* (1974), *The Friday the 13th* (1980), *Evil Dead* (1982) ja *I Spit on Your Grave* (1978) ovat välttyneet elokuvarovioltalta ja ovat nykyään kaikkien saatavilla DVD / BluRay -formaattissa, joko uudelleen masteroitui-  
na leikkaamattomina versioina tai uudelleenfilmatisoituina versioina. Ehkä merkittäv-  
in lakiuudistus tuli kuitenkin voimaan vasta vuoden 2001 alusta, jolloin kaikki KK-

päätökset kumottiin, eli aikuissensuurista luovuttiin (Paloheimo 2003, 13). Elokuvat saivat siis korkeintaan K-18 leiman ja pääsivät näin DVD-levitykseen.

#### 4.1 Remake-elokuvien luonteenomaiset piirteet

Kauhuelokuvien pannasta vapautuminen tapahtui kuitenkin mielestäni liian myöhään, sillä vuosikymmenien kuluessa tietyt elokuvat ovat menettäneet tehonsa ja vaikutusvaltansa, niin ajassa kuin kulttuurissakin. Uudelleenfilmatisoinneille on siis ollut alan harrastajien parissa tarvetta, koska ani harva ehti aikanaan nähdä alkuperäisen teoksen. Vaikka sensuurin löystyttyä alkuperäisversiotkin ovat nykyään saatavilla uudelleen masteroituina versioina DVD/BluRay – formaateissa, niin niistä ei enää voi nauttia valkokankaalla. Lisäksi nykyperspektiivistä katsoen alkuperäisteokset saattavat tuntua väljähtyneiltä.

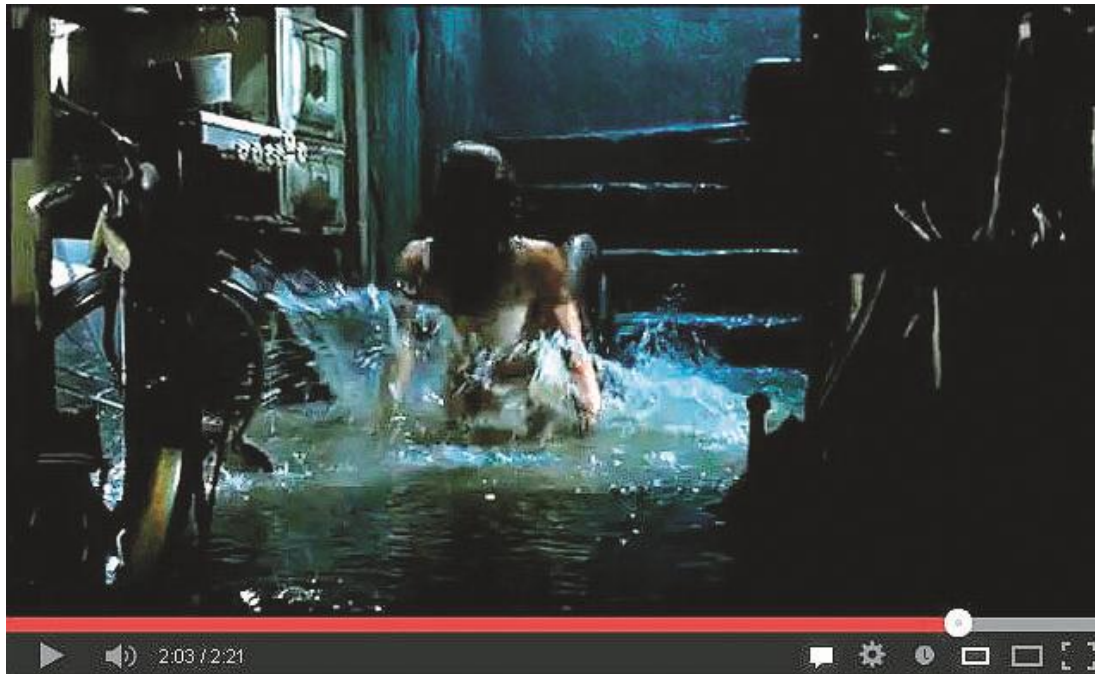
Uusintaversioista ollaan sekä puolesta että vastaan, mutta mielestäni positiivista on se, että remake-versiot usein kunnioittavat alkuperäisteosta niin dramaturgisesti kuin kuvakerronnallisesti. Kuten ajan hengelle on ominaista, niin uudelleenfilmatisoinnin myötä elokuvaan tuodaan myös enemmän sisältöä ja nimensä mukaisesti jotakin uutta, tarinankerronnallisesti ennennäkemätöntä, päivitettyä. Esimerkiksi henkilökuvia avataan enemmän katsojille. Päähenkilöt esitetään ihmisinä, joilla on tunteet, ei ainoastaan teurastettavina uhreina. Uudelleenfilmatisoinneissa jopa tarinan hirviömäinen sarjamurhaaja saattaa saada inhimillisiä ja älykkäitä piirteitä, kuten esimerkiksi Rob Zombien vuosina 2007 ja 2009 ohjaamissa elokuvissa Halloween I ja II tai Marcus Nispelin vuonna 2009 ohjaamassa uusintaversiossa Friday 13<sup>th</sup>. Remake-elokuvien tarinallinen paisuttaminen ei kuitenkaan välttämättä miellytä kaikkia tämän päivän kriitikoita, jotka saattavat pitää uudelleenfilmatisointeja täysin turhina Hollywood-villityksinä.

Marcus Nispelin vuonna 2009 ohjaamaa elokuvaa voidaan pitää uudelleen filmatisointina vuonna 1980 ilmestyneestä Friday 13<sup>th</sup>-elokuvasta. Alkuperäisversion ohjauksesta vastasi Sean S. Cunningham. Elokuva ei varsinaisesti perustu alkuperäiste-



okseen, vaan se on eräänlainen kooste muutamasta ensimmäisestä Friday 13<sup>th</sup> - elokuvasta. Erikoista tässä uudelleenfilmatisoinnissa on se, että elokuvan psykopaattitappaja Jason löytää vasta nyt jääkiekkomaskin, josta on aikojen saatossa tullut eräänlainen ikoni. Rob Zombien ohjaamissa Halloween-elokuvissa, niin ensimmäisessä kuin jatko-osassakin, perehdytään huomattavasti enemmän psykopaattitappajan Michael Myersin taustoihin, erityisesti lapsuuteen, mikä puuttui kokonaan alkuperäisteoksesta. Rob Zombie antaa Michael Myersin hirmuteoille motiivin, vedoten Myersin epämoraaliseen perhetaustaan. (Salvagnini 2011, 377, 379.)

Uudelleen filmatisoiduille kauhuelokuville on myös ominaista stereotyyppien rikkinen, eli remaken myötä sukupuoliroolit saattavat vaihtaa paikkaansa, vaikka kuvakerronnallisesti noudatettaisiinkin alkuperäisteosta yhden suhde yhteen, kuten esimerkiksi Dave Meyersin ohjaamassa The Hitcher-elokuvassa vuodelta 2007. Myös Marcus Nispelin The Texas Chainsaw Massacre-versiossa naispäähenkilö esitetään lähes androgyynisenä, niin henkisesti kuin fyysisesti vahvana naishenkilönä – selviytyjänä; selkeästi miehen asemassa. (Kuva 6)



Kuva 6: Erin eli Jessica Biel valikoitui vahvaksi selviytyjäksi elokuvassa The Texas Chainsaw Massacre (2003).

Myytit naiseudesta, miehuudesta ja messiaasta, joka pelastaa maailman ovat aina olleet läsnä elokuvissa, mutta vasta 2000-luvun science fiction-elokuva on muuttanut myytin perusideaa miesten ja naisten rooleista; nykyään naisetkin kelpaavat messiaiksi, jotka itsensä lisäksi pelastavat myös miehiä. (Sjö 2011, 174–190.) Viimeksi mainittu elokuva ei ole toteutettu yhden suhde yhteen, vaan se noudattaa vain osittain Tobe Hooperin alkuperäisteosta, kannibaaliperheineen. Itse asiassa Marcus Nispelin uudelleenfilmatisointi tuo tarinankerronnallisesti riittävästi variaatioita ja sen verran uusia näkökulmia henkilökuviin, että voitaisiin jo puhua itsenäisestä teoksesta (Salvagnini 2011, 617).

Stereotypioita rikotaan erityisesti tuoreimmassa John Lussenhopin Texas Chainsaw 3D-elokuvassa, joka sai Suomen ensi-iltansa vuoden 2013 alussa. Elokuva ei ole varsinaisesti edes uudelleenfilmatisointi, vaan ensimmäinen lähes suora jatko-osa Tobe Hooperin filmatisoimalle klassikolle. Luessenhop tuo Teksasin moottorisahamurhaajan kokonaan uudenaikaiseen ympäristöön. 3D-tekniikka takaa katsojalle huikean visuaalisen elämyksen, vaikka mielestäni elokuva toimii täydellisesti myös kaksiulotteisena. Vaikuttavat näyttelijäsuoritukset romuttavat 1970- ja 1980-lukujen stereotyyppiat ja eritoten konventionaalisen ja sovinnistisen naiskuvan. Erikoisia juonenkäänteitä sisältävä tarina alkaa, kun isoäidiltään huikean kartanon perivä Heather; roolissa Alexandra Daddario, ystävineen saapuu Texasiin. Hänelle paljastuu karmiva yllätys, kun hän kirjaimellisesti kompastuu kauhuun (Kuva 7), aivan kuten edeltäjänsä Pam lähes 40 vuotta sitten. Heather edustaa tulkinnanvaraisesti nykypäivän goottikulttuuria, mikä puhuttelee nykynuorisoa enemmän kuin 1970-luvun hippikulttuuri. (Kuva 8)



Kuva 7: Alexandra Daddario kompastuu kirjaimellisesti kauhuun elokuvassa Texas Chainsaw 3D vuodelta 2013.



Kuva 8: Heather eli Alexandra Daddario edustaa gootikkulttuuria elokuvassa Texas Chainsaw 3D.

On huomattavasti helpompaa identifioitua Heatherin rooliin tai niellä Marcus Nispelin vuoden 2003 version sankarittaren paniikki, sisuuntuminen ja kosto, (Kuva 6) kuin esimerkiksi Marilyn Burns'in hysteerinen - ja nykykatsojan silmään -välillä jopa koominen kirkuminen, mikä kattaa lähes kolmanneksen alkuperäisteoksesta. (Kuva 9)



Kuva 9: Marilyn Burns'in vaikuttava roolisuoritus oman aikansa selviytyjättärenä vuoden 1974 Texas Chainsaw Massacre – elokuvassa.

Kauhuelokuvat ovat aina allegorisesti peilanneet oman aikakautensa kulttuuria. Nuorisokulttuuri on aina ollut esillä, myös siksi, että 1950-luvulta lähtien nuoriso on ollut kauhuelokuvien suurin ja tärkein kohderyhmä. Lisäksi kauhuelokuvista löytyy usein myös oman aikakautensa yhteiskunnallista kritiikkiä, ja vaikka kauhu onkin fiktiivistä, niin se jollain tapaa heijastaa kunkin aikakauden katsojien todellisia pelkoja ja huolestumisen aiheita. Elokuvia tulkitaan toisinaan yhteiskunnan peilinä, sillä auteur-teorian mukaisesti on ajateltu, että elokuva näyttää todellisuuden sellaisena kuin se on, mikä ei varsinaisesti ole totta. Auteur-teorian mukaisesti elokuvissa keskitytään pääasiassa ohjaajiin, toisinaan käsikirjoittajaan tai esimerkiksi kuvaajaan, joita pidetään elokuvien tekijöinä ja joiden tarkoitusperiä ja maailmankatsomusta elokuva heijastaa. On kuitenkin vaikeaa tietää, mitenkä yleisö loppukädessä elokuvan tulkitsee, sillä katsoja täydentää näkemäänsä tuttuuden, arjen ja kulttuurisen tietämyksen avulla (Pesonen ym. 2011, 23).

Tiede, taide ja kulttuuri kehittyvät kaiken aikaa ja siksi kauhuelokuvankin on uudistuttava, jotta se pysyisi mukana ajan hengessä. Uudelleenfilmatisointien myötä katsojalle tarjotaan autenttisempi kokemus, sillä nykYTEKNOLOGIA mahdollistaa elokuvan visuaalisesti realistisemmän kuvauksen - kaikessa kauheudessaan. Näin filmeistä tulee entistäkin ahdistavampia, kauheampia, pelottavampia ja ällöttävämpiä. Moni 1970-luvun kauhuelokuva ei onnistuisi enää koskettamaan tunteita, pelottamaan tai inhottamaan, vaan herättäisi lähinnä hilpeyttä katsojassa. Tästä esimerkillisenä vertauskuvana Wes Cravenin *The Hills Have Eyes* vuodelta 1977 ja siitä Alexandre Ajan ohjaama ilmiömäinen uudelleenfilmatisointi vuodelta 2006.

Uudelleenfilmatisoinnissa on erikoista se, että alkuperäisversiosta poiketen filmi alkaa eräänlaisella prologilla, jossa valotetaan hirviömäisen mutaatioperheen taustatekijöitä, ja josta ikään kuin aasinsiltana päästäänkin sopivasti yhdysvaltalaisiin ydinkokeisiin ja niiden aiheuttamiin jälkiseuraamuksiin, jolloin elokuvaan saadaan poikkeuksellisesti poliittista ekologis-pasifistista näkökulmaa (Salvagnini 2011, 185). Elokuvan alussa näytetään pseudo-dokumentaarista materiaalia, mikä vahvistaa elokuvan realismia ja uskottavuutta, ikään kuin filmi perustuisi tositahtumiin. Erikoisefektien avulla uudelleenfilmatisoinnista on saatu taidokkaampi ja realistisempi versio, mikä onnistuu herättämään katsojassa niin kauhua kuin inhoa – huomattavasti

alkuperäistä enemmän. Vuonna 2006 ilmestynyt versio onkin K-18-elokuva, kun taas alkuperäisteos on vain K-15. Omalla tavallaan elokuva on allegoria tämän päivän mediakulttuurin luomista konventioista, joiden mukaan terveyttä ja kauneutta arvostetaan yli kaiken. Kirjailija Hanna-Riikka Kuisma (2013, 9) kiteyttää kolumnissaan Sairaudet pahan symbolina aikakautemme populaarikulttuurin ja mediakulttuurin sammon, josta kauhu- ja jännitysfiktio ammentaa tematiikkansa yhteen lauseeseen: ”Seksismiä ja rasismia on edes pyritty kitkemään populaarikulttuurista, mutta vammaisten ja sairaiden syrjintä kukoistaa.” Aiheeseen törmättiin jo *Freaks* – elokuvan kohdalla 1930-luvulla, ja siitä lähtien kullakin vuosikymmenellä on ollut omat huolenaiheensa, mitkä väkisininkin heijastuvat valkokankaalle. Toisin sanoen kauhuelokuva peilaa alati muuttuvaa maailmankuvaa: aina maailmansotien kauhuista, ydinkokeisiin, kylmän sodan pelkoon, Vietnamin sotaan, biologisiin ja bakteorologisiin aseisiin ynnä muuhun. Johtuivatpa ihmisen fyysiset poikkeavuudet ja vammat valkokankaalla mistä tahansa, niin ne ovat kuitenkin niitä, mitkä eniten pelottavat tai herättävät kauhua tai inhoa niin modernissa, post-modernissa kuin uudelleenfilmatisoidussakin kauhufiktiossa. Todennäköisesti, koska ne rikkovat mediakulttuurin konventiot, joiden mukaan täydellisen ruumiin fantasiassa ei lihota, vanheta, sairastella ja harvemmin kuollaankaan (Laiho & Ruoho 2005).

Modernin kauhuelokuvan luonteenomaisiin piirteisiin kuuluu siis se, että elokuvan ei tarvitse olla pelottava, vaan lähinnä inhottava ja ällöttävä. Stanley Kubrickin vuonna 1980 ohjaaman *The Shining* – elokuvan legendaarinen piinaava jännitys on ehkä mennyttä aikaa, sillä sen autenttisuus on, jos ei jäljittelemätöntä niin ainakin vaikea toteuttaa. Remake-elokuvien yhteydessä puhutaankin usein kopioimisesta, jäljittelemisestä ja ryöstöviljelystä. Todennäköisesti kauhuelokuvan historiassa niin moni asia on jo tehty, ja loppuun kulutettu, että on vaikeaa tuoda mitään täysin uutta alalle. Teknisesti ja visuaalisesti ehkä, mutta ei välttämättä tarinankerronnallisesti. Siksi kauhuelokuvat usein sortuvatkin keskinäiseen ryöstöviljelystä. Jäljittelymekanismi on yleensä käytössä lajityyppielokuvan yhteydessä, sillä nämä ovat kaupallisesti menestyksekkäämpiä kuin autenttinen elokuva, ja siitä syystä omaperäisiä käsikirjoituksia tehdään yhä vähemmän (Schepelern 1986, 14).

Useiden kauhuelokuvien perustana pidetty Tobe Hooperin ohjaama *Texas Chainsaw Massacre* -elokuva on ehkä jäljitellyin kauhuelokuvan historiassa tai ainakin ollut

inspiraation lähteenä monelle muulle nykykauhuelokuvalla, myös eurooppalaiselle kauhuelokuvalla. Varsinainen kunnianosoitus *The Texas Chainsaw Massacre* -elokuvalla on kuitenkin Rob Zombien esikoisohjaus vuodelta 2003: *House of 1000 Corpses*. (Salvagnini 2011, 148, 617.) Toisena esimerkkinä ansiokkaasta ryöstöviljelystä, jossa voi aistia *Texas Chainsaw Massacre* – elokuvan vaikutuksen, voisin mainita James Watkinsin elokuvan *Eden Lake* vuodelta 2008.

*The Texas Chainsaw Massacre* on paitsi jäljitellyin kauhuelokuva, niin myös oiva esimerkki siitä, miten 1970- ja 1980-lukujen kauhuelokuvia monistettiin loputtomaksi jatko-osien vyöryksi. Jatko-osat yleensä olivat merkki luovuudettomuudesta. Ammattitaidottomia elokuvia suollettiin kuin liukuhihnalta puhtaasti taloudellisista syistä. Elokuvien tekijät ja tuottajat luottivat siihen, että katsojilla ei ollut minkäänlaista kritiikin tuntoa. Uudelleenfilmatisointien myötä kauhuelokuva koki jälleen nousukauden ja esimerkiksi juuri *The Texas Chainsaw Massacre* teki huikean visuaalisen paluun ja oli mukana kehittämässä ja määrittelemässä uusia kauhuelokuvan standardeja. Aivan kuten Jonathan Demmen *The Silence of the Lambs* –trilogia, myös *The Texas Chainsaw Massacre* sai kokonaan uuden jatko-osan, mikä ei ollutkaan perinteinen jatko edellisille versioille, vaan elokuva ennakoi ja valotti yleisölle, mistä paha on saanut alkunsa. Näin tarinalle saatiin omintakeista potkua eli kokonaan uutta sisältöä. *The Texas Chainsaw Massacre: The Beginning* (2006) on Jonathan Liebesmanin elokuva, joka on kaikessa realistisuudessaan mitä vaikuttavin audiovisuaalinen kokemus nykykauhun harrastajalle, ja mikä parasta, elokuva ei toistele tai kopioi, vaan on erittäin looginen esiosa kolme vuotta aiemmin ilmestyneelle Marcus Nispelin uudelleenfilmatisoinnille.

Luonteenomaista uudelleenfilmatisoinneille on käsin kosketeltava realismi; asiat näytetään juuri niin kuin ne ovat, eikä ainoastaan vihjailla. Kuten Hokkanen (2011, 188) painottaa: vuoden 1974 versiossa suurin osa kauheuksista tapahtui katsojan alitajunnassa, eikä suinkaan valkokankaalla. Uusissa *The Texas Chainsaw Massacre*-elokuvissa voimakasta graafista väkivaltaa ei suinkaan ole säästetty, ja jotta inho-realismi olisi mitä vaikuttavinta: pidättäytyään edelleen väitteessä, että tarina perustuisi tositapahtumiin. Elokuvan alussa nähdään, monen muun remake -elokuvan tavoin, pseudo-dokumentaarista materiaalia, mikä on omiaan vahvistamaan katsojien epävarmuutta todellisen ja illuusion välillä.

#### 4.2 Säännönmukaisuudet ja rakenteet kauhuelokuvassa

Kautta kauhuelokuvan historian kauhukuvasto on perustunut tiettyihin standardeihin ja säännönmukaisuuksiin, mitkä toistuvat lähes jokaisessa elokuvassa. Tästä syystä varsinkin 1970- ja 1980-lukujen kauhuelokuvia voidaan pitää liian kaavamaisina. Kyseisen aikakauden elokuville oli ominaista karnevalisoida ja liioitella sisälmyksillä ja verenroiskeella, mistä esimerkkeinä lajityypit gore, slasher ja splatter. Elokuvis- sa keskityttiin lähes ainoastaan visuaaliseen shokeeraavuuteen, mistä johtuen eloku- vissa oli sisällöllisiä puutteita, eikä dialogille annettu juurikaan älyllistä painoa. Vas- ta uudelleenfilmatisointien myötä voidaan puhua kehityskaaresta, joka toteutuu muun muassa yhteiskuntakriittisessä sisällössä sekä voimakkaasti sukupuolittuneiden rooli- en tasapainottumisessa. Remake-elokuvat tuovat siis kokonaan uutta näkökulmaa ja rikkovat säännönmukaisuuksia ja tabuja, jotka vuosikymmeniä sitten eivät olisi tek- nisesti tai temaattisesti olleet mahdollisia.

Varhaisaikojen kauhuelokuva oli puhtaasti fantasia-elokuvaa, jossa tematiikka perus- tui yliluonnollisiin hirviöihin, kuten vampyyreihin, ihmissusiin ja muumioihin. Näi- den elokuvien kaavamaisuuksista tuli niin yleisiä, että niitä voidaan pitää jo myytti- sinä, tosin populaarikulttuurissa, sillä kyseisten hahmojen kansanperinteen luomat myytit ovat kokonaan toista luokkaa. Valkosipulilla ja hopealuodeilla ei siis ole mi- tään tekemistä eurooppalaisen vampyyria tai ihmissutta käsittelevän kansanperinteen kanssa. Seksuaalisuuden kaavamainen representaatio muodostaa ison osan kauhuelo- kuvien säännönmukaisuuksista. Jo edellä mainituissa muodonmuutoselokuvissa, miehistä tulee raivoavia susia tai vastapainona yliromanttisia ja charmanteja Dracu- loita, kun taas vastaavasti naisista tulee miehiä saalistavia seksipetoja. Hänninen (1996, 91) arvelee viestin olevan se, että naisen seksuaalinen vapaus johtaa aina tur- mioon ja on miehelle vaaraksi. Myös 1970- ja 1980-lukujen kauhuelokuvissa naisten rooli oli ennalta määrätty. Naiset jaettiin kiltteihin ja tuhmiin tyttöihin. Sääntö oli, että kiltit tytöt olivat selviytyjiä, kuten kvasi-neitseellinen poika-tytöksikin tulkittu Jamie Lee Curtis Halloween – elokuvassa. Tuhmat tytöt puolestaan saivat ansaitse- mansa kohtalon, kun esimerkiksi puritaaninen kostaja Michael Myers (Kuva 10) tai Friday 13<sup>th</sup>- elokuvan Jason Voorhees saapui paikalle. Aikakauden amerikkalainen



kaksinaismoralismi heijastui voimakkaasti kauhuelokuviiin, vaikka väitetään, ettei kukaan edes omana aikanaan ottanut kyseisiä elokuvia tosissaan.



Kuva 10: Chiaro-scuro-tekniikalla toteutettu puritaaninen kostaja Michael Myers Halloween -saagasta.

Tarinan kulku on myös niitä asioita, joita voidaan pitää kaavamaisina kauhuelokuvissa. Lähes jokaisessa on sama kuvio, eli joukko nuoria aikuisia lähtee lomalle; järvenrannalle tai syrjäiseen mökkiin, kunnes alkaa tapahtua. Ryhmästä valikoituu yksi selviytyjä, yleensä miespuolinen ja muut lahdataan mitä mielikuvituksellisin keinoin ja asein. Seksuaalisuuden yliaktiivinen esitys tai etnisuus määrittelee kuolinjärjestyksen. 1970- ja 1980-lukujen kauhuelokuva oli paitsi sovinistinen niin myös rasistinen; sen lisäksi, että naisia syrjittiin, alistettiin ja kidutettiin, tapettiin myös sankareiksi kelpaamattomia tummaihoisia. Uudelleenfilmatisointien myötä tietyistä kaavamaisuuksista ollaan pääsemässä eroon, kuten sukupuolittuneista stereotyyppioista ja rasismista. Nykykauhuelokuvan sankareiksi kelpaavat niin naiset kuin eritoutiset miehetkin.

Säännönmukaisuuksiin voidaan lukea myös ihmishirviöiden ja psykopaattien motiivit. Alkuperäisessä Halloweenissa (Kuvat 10 ja 11) ei slasher-elokuville ominaisten viiltelytekniikoiden lomassa, juuri ehditty keskittyä Michael Myersin motiiveihin,



mutta Rob Zombie tuo uudelleenfilmatisoinnissaan esille Myersin epämääräisen perhetaustan ja koulukiusaamisen. Molemmat olivat aiheita, joita pidettiin lähes tabuina vielä muutama vuosikymmen sitten.



Kuva 11: Kuvasekvenssissä on Halloweenista tuttu Jamie Lee Curtis, joka kirjaimellisesti kirkui itsensä kuuluisuuteen vuonna 1978. Äitinsä Janet Leigh teki samoin Psyko-elokuvassa vuonna 1960.

Friday the 13<sup>th</sup> – elokuvan Jason Voorhees joutui myös ikäistensä kiusaamaksi, lisäksi hänellä on anomalia eli epämuodostuneet kasvot. Psykossa, Norman Batesilla on oidipaallinen äitisuhde, ja hän vaikuttaa seksuaalisesti turhautuneelta. Teksasin moottorisahamurhaaja Leatherface esitetään karrikoituneena ihmishirviönä, jolla on erikoinen ihosairaus. Kuten The Texas Chainsaw Massacre: The Beginning – elokuvasta käy ilmi, että myös hänet on kasvatettu äärimmäisen huonosti. The Silence of the Lambs-elokuvassa sarjamurhaajan motiiviksi kelpaa transseksuaalisuus. Hanna-Riikka Kuisma (SK, 2013) ihmettelee kolumnissaan sitä, miten sarjamurhaajien

harvinaiset sairaudet tai vammat alkavat olla nykyvihteessä enemmänkin sääntö kuin poikkeus. Todellisuudessa kauhukuvasto on iät ja ajat ammentanut anomalioiden, sairauksien ja epämuodostuneista ihmisistä. Täydellisen ruumiin fantasiassa (Laiho 2005, 5) on tässäkin kohtaa suuri merkitys; epätäydellistä pidetään erilaisena ja pelottavana, ja tässä kontekstissa jopa tappamiseen oikeuttavana.

## 5 NAISKUVA MODERNISSA JA POSTMODERNISSA KAUHUELOKUVASSA SEKÄ KAUHUELOKUVIEN SEKUNDÄÄRINEN TASO: SEKSUAALISUUS

Toisin kuin ekspressionistisen kauden eroottisävytteinen tunnelmallinen kauhuelokuva, modernit ja postmodernit kauhuelokuvat ovat monitasoisia. Näiden elokuvien tasot muodostuvat seksin, väkivallan ja kauhun yhdistelmästä. Kauhuelokuvalla on aina sen syntysijoista lähtien ollut ominaista jonkinlainen seksuaalisuus, mikä luonnollisesti on vaihdellut paitsi genrestä niin myös ajan ja kulttuurin mukaan. Vihjailevasta erotiikasta on pikku hiljaa siirrytty pehmeisiin seksikohtauksiin ja alastomuuteen. Viihteen väkivaltaistumisen, sekä mediakuvaston pornoistumisen myötä (Laiho 2005, 144) myös modernissa kauhuelokuvassa on alkanut esiintyä seksuaalista väkivaltaa jopa niin valtavissa määrissä, että voidaan alkaa jo puhua omasta lajityypistä kauhuelokuvien kirjossa.

Muutamia esimerkkejä näistä ovat John Boormanin ohjaama *Deliverance* eli *Syvä joki* (1972) sekä israelilaisen ohjaajan Meir Zarchin *I Spit on Your Grave* (1978). Viimeksi mainittu tunnetaan myös nimillä *Day of the Woman* tai *Koston enkeli*, joka on videolevitysnimi ja esiintyy ainoastaan dvd-levityksessä. *I Spit on Your Grave*-elokuvasta ilmestyi uudelleenfilmatisointi vuonna 2010. Lisäksi mainittakoon Wes Cravenin ohjaama *The Last House on the Left* (1972), josta ilmestyi vuonna 2009 samanniminen uudelleenfilmatisointi. Viimeksi mainitut elokuvat kuuluvat lajityyppiin, jota kutsutaan kuvainnollisesti raiskaus ja kosto eli rape and revenge -genreksi. Kyseisessä lajityypissä naiset ovat poikkeuksetta objekteja, jotka päätyvät seksuaalisen väkivallan uhreiksi. Vasta, kun kyseisissä elokuvissa siirrytään tarinankerronnal-

lisesti koston puolelle, naisista tulee subjekteja ja miehistä vastaavasti uhreja. Erikoista on, että huolimatta kokemistaan raakuuksista, naiset lähtevät kostoretkelleen aina lähes anteeksi pyydellen.

Henry Bacon toteaa teoksessaan *Väkivallan lomo*, että raiskauksen esittämisen perinne on niin vahva, että amerikkalaisen elokuvan historiaa ei voi ymmärtää ottamatta huomioon sen vaikutusta. (Kuva 12) Jo mykkäelokuvan aikakaudella naisten vähääkään julkisempi esiintyminen koettiin seksuaaliseksi provokaatioksi, jolla oli kohotalokkaat seuraukset (Bacon 2010, 173).



Kuva 12: *The Last House on the Left*, josta kuvaesimerkki sekä *I Spit on Your Grave*-elokuvien yhteiskunnallinen sanoma eli raiskauksen vastainen manifesti saattaa brutaalin esitystavan vuoksi jäädä katsojalta huomaamatta.

Kauhuelokuvien kohdalla voimme siis huolestuneina ihmetellä millaisia seksuaalisuuden malleja pornoistunut mediakuvasto synnyttää? Ekspressionistisen mykkäelokuvan vihjailevasta erotiikasta on kuljettu pitkä matka, ennen kuin on tultu nykypäivän ylieroottisiin kauhuelokuviin. Tälle vuosituhannelle onkin ominaista koko mediakulttuurin pornoistuminen, mikä merkitsee naisvartalon entistä julkisempaa seksualisoitumista (Laiho 2005, 144). Kauhuelokuvan historiasta nostettakoon esille yksi, mikä muutti radikaalisti kauhuelokuvien standardit, juuri eroottisuudessaan: *Psyko* (1960). Elokuvan alun oman aikakautensa perspektiivistä katsottu vihjaileva ylierottisuus, suihkukohtauksen alastomuus sekä tirkistelykohtaus koettiin provokatiiv-

visina ja olivat omiaan aiheuttamaan oman aikansa ehkä suurinta mediakritiikkiä. Puhumattakaan siitä, että elokuva kyseenalaisti amerikkalaisen perheidyllin; murhaaja saattoi tulla perheen sisältä. (Nummelin 2005, 180.) Lisäksi elokuva vakiinnutti naisen määrätynlaisen aseman valkokankaalla objektina ja tirkistelyn kohteena.

Yleisesti ottaen, klassisen Hollywood-elokuvan tavoin, kauhuelokuva tarjoaa voimakkaasti sukupuolittuneita rooleja, jonka mukaan myös katsojan asema määräytyy. Patriarkaattisen yhteiskunnan tiedostamaton, mikä freudilaisessa psykoanalyysissa tarkoittaa nimenomaan miehen tiedostamatonta, on vuosikymmenien ajan vaikuttanut elokuvallisen esityksen rakentumiseen (Seppänen 2005, 53). Klassisen elokuvan katselu aiheuttaa katsojalleen visuaalista mielihyvää ja tarjoaa mahdollisuuksia identifioitua henkilöihämoihin. Kauhuelokuvan katselukokemusta ei voi verrata visuaaliseen mielihyvään, joten varsinkin kauhuelokuvien uudelleen filmatisoinnit muodostavat lähinnä vastakatsaita. Stereotyyppioita ei ole siis pakko hyväksyä sellaisina kuin ne meille esitetään. Mitä tahansa mediakuvastoa käsiteltäessä, on erittäin tärkeää ottaa huomioon, kuka kuvia katsoo. Perinteisessä kauhuelokuvassa nainen on aina ollut objekti, eli katseen kohde. Laihon ja Seppäsen erikseen esille nostama naistutkimuksen klassikoksi muodostunut Laura Mulveyn kirjoittama artikkeli: Visuaalinen mielihyvä ja kerronnallinen elokuva, määrittelee käsitteen kaksijakoisena: nainen on kuva ja mies katsoja. (Laiho 2005, 136; Seppänen 2005, 53.)

Tästä syystä mitä ilmeisimmin myös kauhuelokuvien peruskuvastoon kuuluu epäta-sa-arvoisuus miehen ja naisen välillä. Nainen ei ole pelkästään katsomisen kohde, vaan myös alituisessa hengen vaarassa. Nainen on mitä raadollisimpien ja sadistisimpien tekojen uhrina, katsojan helpotukseksi, tämä tapahtuu valkokankaalla. Hyväksikäytön ja raiskauksen tematiikalla onkin ollut hämmästyttävän suuri rooli elokuvahistoriassa (Bacon 2010, 171).

Voimme ihmetellä, mitä vaikutuksia tällä on yhteiskuntaan ja yksilöihin. Myös Bacon (2010, 7) pohtii teoksessaan raiskausteeman vaikutuksia, ja eritoten sitä, miten on katsojan tuntemaan moraalien tai mielihyvän laita, tämän katsoessa kyseisiä elokuvia. Aikaisemmin esille nostamani lajityypin rape and revenge mukaisesti, mitä ilmeisimmin, katsojassakin herää kostovietti. Kyseisessä lajityypissä esitetty ekspressiivinen väkivalta ja pitkitetty sadistinen seksuaalinen ahdistelu tuntuu entistä vas-

tenmielisemmältä, koska uhrit ovat viattomia ja heikkoja ja väkivallan tekijät ovat mitä vastenmielisimpiä, moraalittomia moukkia. Erikoista on, että kyseiseen genreen kuuluvat esille nostamani elokuvat: *I Spit on Your Grave* ja *The Last House on the Left* (Kuva 13) ovat molemmat raiskauksen vastaiseksi manifestiksi tarkoitettuja. Jo pelkästään ahdistavan tematiikkansa vuoksi, puhumattakaan ristiriitaisesta esitystavasta, elokuvia ei juuri voi ylistää. Raiskauksen vastainen politiikka saattaa väkivallan estetisoimisen vuoksi jäädä katsojalta huomaamatta.

Kostovietti, mikä on yksi fiktiossa eniten hyödynnetyistä inhimillisistä tarpeista, herää lähinnä empatiaa ja sympatiaa kokevissa katsojissa. Vaikka emme normaalissa elämässä hyväksyisikään kostomoraalia, niin elokuvissa saatamme kokea tyydyttävänä kohtauksen, jossa nöyryytetty, riistetty tai jollain muulla tavoin kaltoin kohdeltu pääsee selvittämään välinsä sortajiensa kanssa. (Bacon 2010, 33.)



Kuva 13: kuvasekvenssi elokuvasta *The Last house on the Left*, jossa nuori nainen nimeltä Page, yhdessä ystävänsä kanssa, joutuu rikollisten kidnappaamiksi ja kaltoin kohtelemiksi. Elokuvan myötä katsojalle saattaa syntyä kostovietti.

Erikoisin esimerkki, jossa katsojaa huijataan huolellisesti suunnitellun tarinankerronnan avulla, on *Texas Chainsaw 3D*-elokuva. Katsojassa ei välttämättä herää kostovietti, mutta elokuvan lopussa katsoja saattaa kokea sympatiaa elokuvan hirviötä *Leatherfacea* kohtaan. Ilmeisesti tuntemus perustuu moraaliiin, sillä elokuvan alussa normaaleina pitämämme henkilöt ottavat lain ohjat omiin käsiinsä ja siirtyvät paho-

jen puolelle. Yleensä väkivaltaelokuvissa katsoja ei ihannoit rikollisia, murhaajia tai psykopaatteja, vaikka hetkellisesti nämä näyttäytyisivätkin charmanteina ja puoleensa vetävinä hahmoina. Loppujen lopuksi katsoja haluaa hyvän voittavan ja pahan saavan palkkansa. Texas Chainsaw 3D:ssä hyvä-paha asetelma on onnistuttu lähes häivyttämään. Myös The Omen-elokuvan versioissa (1976) ja (2006) jää katsojan ratkaistavaksi voittiko pahuus hyvän, vai toisin päin. Mielenkiintoista elokuvan uudelleenfilmatisoinnissa on ajankohtainen näkökulma, jonka mukaan antikristuksen uudelleen tulemisella ja Ilmestyskirjan enteillä on suora yhteys ihmiskuntaa rieponeisiin katastrofeihin, kuten syyskuun 11. päivän terrori-iskuihin, hirmumyrsky Katriinaan tai vuoden 2004 tsunami -katastrofiin.

## 6 VÄKIVALTAVIIHTEEN YHTEISKUNNALLISIA VAIKUTUKSIA

Mediatutkimuksen myötä väkivallan vaikutuksia on pohdittu vuosikymmenien ajan, ja aina kun ilmaantuu uusi viestintäväline tai formaatti, asia koetaan jälleen ajankohtaiseksi. Nykyään jo kriisiytyneen MCR-perinteen mukaisesti, lähinnä 1960- ja 1970-luvuilla, väitettiin, että väkivaltaviihde vaikuttaa yksilöön ja yhteisöön negatiivisesti ”hic et nunc” - eli tässä ja nyt periaatteella - ja että lisääntyneet väkivallanteot olisivatkin puhtaasti väkivaltaviihteen seurauksia. Tällä vuosituhanella elämme tietokoneaikakautta, mikä on verrattain uusi vaihe, ja sen vuoksi emme vielä tiedä sen vaikutuksista. Varmaa on kuitenkin se, että edistyneen teknologian myötä niin elokuvat kuin tietokonepelitkin saavat aivan uudenlaista aspektia, mikä realistisuudessaan ja väkivaltaisuuudessaan voi olla raaistavaa ja näin vaikuttaa yksilöiden mielentilaan, arvoihin ja asenteisiin pitkällä aikavälillä. (Ball-Rokeach & DeFleur 1996, 20–21, 39–40, 219.) Tuoreimmissa tutkimuksissa on myös havaittu korrelaatioita aggressiivisten käytöstaipumusten ja väkivaltaviihteen kuluttamisen välillä, mutta ei ole mitenkään selvää, kuinka näitä tuloksia pitäisi tulkita (Bacon 2010, 34).

Kauhuelokuvat luetaan osaksi väkivaltaistuneen viihteen koko kirjoa, joka tarjoaa lukuisia erilaisia väkivallan representaatioita. Näiden kautta opitaan, mitkä ovat hy-

väksytyttyjä, mitkä kiellettyjä tapoja tulla toimeen aggressioiden sekä väkivaltaisten impulssien kanssa. Mitenkä taas mielletään käsitykset hyvästä ja pahasta sekä oikeasta ja väärästä, ovat kulttuurisidonnaisia. Kyseessä on prosessi, johon elokuva on ottanut osaa kautta historiansa. Elokuvallisten esityksen on epäilty tarjoavan huonoja malleja nuorisolle jo varhaisajoistaan asti. Väkivaltaviihteen on jopa väitetty ” kasvattavan varkaita, murhamiehiä ja huoria” (Bacon, 2010, 8). Viime aikoina on arveltu, että aggressiiviset henkilöt haluavat mahdollisesti löytää väkivaltaviihteestä taimpuuksiaan vastaavia puoleensavetäviä roolimalleja. Tällä saattaa olla vaikutusta arvoihin ja asenteisiin myös oikeassa elämässä. (Bacon 2010, 34.) Toisaalta väkivaltaviihteellä voi myös olla terapeuttisia niin sanotusti puhdistavia vaikutuksia. Jo Aristoteles kehitti katharsis-teorian, joka nimensä mukaisesti tarkoittaa puhdistautumista. Prosessi tapahtuu näytelmän henkilöihin samastumisen, empatian ja niitä seuraavan jännityksen sekä sen laukeamisen kautta. Jännityksen laukeaminen on tärkeää, jotta voidaan puhua terapeuttisuudesta positiivisessa muodossa. Katsojan kannalta tämä tarkoittaa sitä, että mitään ei saa jättää selittämättä, eikä keskeneräiseksi. Väkivaltaviihteen myyttisenä ja temaattisena ytimenä ovat rikos ja rangaistus eli kosto, ja vastaavasti väkivaltafiktio psykologisenä ytimenä on fantasia koston ja tilien tassaamisesta oikeudenmukaisuuden mittarina. Rikoksen ja rangaistuksen tulee olla oikeassa suhteessa toisiinsa, jotta väkivaltainen ratkaisu tuottaisi mielihyvää ja laukaisisi synnyttämänsä aggressiot. (Hietala 2007, 134–137.)

Remake-elokuville on luonteenomaista esittää fyysistä väkivaltaa valkokankaalla ultra-realistisin keinoin. Bacon (2010, 10) ihmettelee teoksessaan Väkivallan lumo, elokuvallisen estetisoimisen tarkoituksena, lähinnä sitä, kuinka kiehtovaksi se tekee väkivallan. Mielestäni, kauhuelokuvan kohdalla, voisimme puhua myös irrationaalisen väkivallan karnevalisoimisesta, jolla todennäköisesti on vaikutusta yksilöihin ja yhteiskuntaan pidemmällä aikavälillä. Katsojat reagoivat näkemäänsä kuitenkin yksilöllisesti. Useissa mediatutkimuksissa katselukokemuksen on esitetty olevan voimakkaasti sukupuolittunut. Katselukokemukseen ja väkivallan problematiikan käsittelemiseen vaikuttavat paitsi sukupuoli, ikä, status, taloudellinen tilanne ja elinympäristö. Myös viihteet, tunteet, järki sekä moraaliset arvot ja asenteet ovat avainasemassa. Populaarikulttuurissa vallitsevat kaksi fantasiamaailmaa: väkivalta ja seksi, jotka jylläävät myös ihmisen päässä. Jotta emme estoitta toteuttaisi väkivaltaisia ja seksuaalisia impulsejamme kuten sivistysvaltio edellyttää, tarvitaan populaariviihde proses-



soimaan noita fantasioita sekä purkamaan paineitamme. Väkivaltaviihteen tarve ei vähene yhtään, vaikka virallinen moraalituoimitsisi sen ja päättäjät yrittäisivät sitä sensuroida. (Hietala 2007, 138–139.) Kauhuelokuvat sisältävät molempia, sekä seksiä että raakaa väkivaltaa, ja siksi ne ovat olleet ensisijaisesti sensuurin kohteena kautta aikojen. Väkivallan ja seksin lisäksi kauhuelokuvissa esiintyy rasismia ja sukupuoleen perustuvaa syrjintää. Jotkut kauhuelokuvat rinnastetaan pornografiaan ja niiden väitetään perustavan viehättävyytensä tai lähinnä epäviehättävyytensä siihen, että ne vetoavat tuhoavaan miehiseen seksuaaliviettiin. Se, että naiset suljetaan pois, johtuu lähinnä siitä, että tuhoava seksuaalivietti eli seksin ja väkivallan liittäminen toisiinsa mielikuvissa ja fantasioissa on koettu miesten etuoikeudeksi ja liittyyne lähinnä naisen seksuaalisen alistamisen ja seksuaalisten tunteiden kieltämisen pitkään historiaan (Hokkanen ym. 2011, 70).

Stereotyyppien vahvistaminen paitsi vääristää ihmisten ajatusmaailmaa niin rapioittaa myös kansalaisten moraalialueita. Kauhuelokuvissa esiintyvä irrationaalinen graafinen väkivalta sekä seksi ovat kyseisten käsitteiden tietynlaisia representaatioita, eikä ole, varsinkaan nuorten identiteetin kannalta, yhden tekevää mitenkään esimerkiksi seksuaalisuus esitetään elokuvassa.

## 7 ELOKUVASENSUURIN MERKITYS: VIIHTEEN JA MEDIAKUVASTON VÄKIVALTAISTUMINEN

Kauhu ja väkivaltaviihde ovat arkipäiväistyneet, koska lajityypille ominaisia elementtejä ja tehokeinoja käytetään yleisesti niin valtavirtaelokuvissa, tv-sarjoissa kuin tietokone- ja konsolipeleissäkin. Vielä jokin aika sitten alle 18-vuotiaille tarkoitettujen elokuvien sekä tietokone- ja videopelien sensuroimisesta päätti Valtion elokuvatarkastamo. Sen tehtävänä oli suojella lapsia ja nuoria haitalliselta audiovisuaaliselta sisällöltä, kuten seksiltä, väkivallalta ja kauhulta. Nykyään Valtion elokuvatarkastamo on historiaa ja sen tilalle on tullut Mediakasvatus- ja kuvaohjelmakeskus eli Me-ku.

Aiemmin kuvaohjelmille asetetut ikäraajat 7, 11, 13, 15 ja 18, joiden tehtävänä oli säädellä kuvaohjelmien esittämistä ja levittämistä, ovat muuttuneet. Vuoden 2012 alusta voimaan tulleen kuvaohjelmalain mukaisesti ikäraajat on yhtenäistetty. Uuden systeemin mukaisesti ikäraajat voivat olla 7, 12, 16 ja 18. Elokuva voi olla myös kaikille sallittu, ellei sen arvioida sisältävän lapsen tai nuoren kehitykselle haitallista materiaalia. Uusi kuvaohjelmalainsäädäntö on medianeutraali ja se on luotu vastaamaan muuttunutta mediaympäristöä. Valtion elokuvatarkastamon aikakaudella elokuvien tarkastamista säädeltiin lailla L 775/2000. Vuoden 2011 lopussa tuli voimaan päätös, jonka mukaan elokuvia, tv-ohjelmia ja pelejä ei enää tarkasteta ennakkoon, vaan ohjelmien valvonta on tekijöiden vastuulla. (Yle.fi 2011). Ikärajojen lisäksi käytössä on myös haitallista sisältöä kuvaavat sisältömerkinnät (Kuvat 14 ja 15), joita on kaikkiaan kahdeksan: bad language, kiroilu; discrimination, syrjintä; drugs, huumeet; fear, kauhu eli on omiaan herättämään kauhua, pelkoa tai ahdistusta pienissä lapsissa; gambling, uhkapeli; online eli peliä voi pelata verkossa; sexual content, seksi eli sisältää alastomuutta ja/tai seksuaalista materiaalia tai viittauksia seksiin; violence, väkivalta. PEGI-luokitusjärjestelmän avulla varmistetaan, että viihteeseen, kuten elokuvaan, tv-ohjelmiin, videoihin, DVD-levyihin ja tietokonepeleihin on selvästi merkitty, mille ikäryhmälle sen sisältö soveltuu parhaiten. PEGI on lyhenne sanoista Pan European Game Information – yleiseurooppalainen pelitieto. Järjestelmä on käytössä kaikkiaan 30 eri maassa. (Pegi)



kiroilu

syrjintä

huumeet

kauhu

Kuva 14: pegi-luokitusjärjestelmän kuvasymbolit.



uhkapeli

online

seksi

väkivalta

Kuva 15: pegi-luokitusjärjestelmän kuvasymbolit

Lastensuojelulain 7. pykälän mukaan lasten kehitykselle haitallisena kuvaohjelmana pidetään kuvaohjelmaa, joka väkivaltaisuuksensa tai seksuaalisen sisältönsä vuoksi tai kauhua herättämällä taikka muulla näihin rinnastettavalla tavalla on omiaan vaikuttamaan haitallisesti lasten kehitykseen. Elokuvaa arvioitaessa on otettava huomioon myös se, millaisessa yhteydessä ja miten tapahtumat ohjelmassa kuvataan. Vuoteen 2001 asti Valtion elokuvatarkastamo voitiin pitää sensuurilaitoksena, sillä se tarkasti myös täysi-ikäisille levitettävät kuvaohjelmat. Nykyään täysi-ikäisille suunnattuja elokuvia tai pelejä ei tarvitse tarkastuttaa, vaan riittää, että niistä tehdään ilmoitus.

Ikärajoista voi myös valittaa valtion elokuvalautakuntaan. Valituksen myötä kuvaohjelma siirtyy uudelleen tarkastettavaksi Mekuun. (Yle.fi 2011; Wikipedia.org). Elokuvien ikäraajat ovat pääasiassa varoituksia, ei suosituksia. (Valtion elokuvatarkastamo; Paloheimo 2003, 7-8, 11.)

Ihmisten psykologinen kehitys on yksilöllistä, näin siis myös väkivaltaelokuvien vaikutukset ovat yksilökohtaisia. Täysi-ikäisille suunnatut K-18 elokuvat sisältävät seksiä, väkivaltaa, kauhua tai pornografiaa, ja koska ne ovat lapsilta kiellettyjä, on selvää, että elokuvien vaikutuksia alaikäisiin ei ole riittävästi onnistuttu tutkimaan.

Suomessa Valtion elokuvatarkastamo teki aikanaan päätöksensä aikaisempien päätösten perusteella ja myös vertailemalla ulkomaisiin päätöksiin. Tarkastustoiminnassa seurattiin elokuvien vaikutustutkimuksia sekä muita mediatutkimuksia. Muutoksenhakuelimenä toimii yhä valtion elokuvalautakunta, jonka tekemät päätökset huomioidaan. Ikärajasuositukseen vaikuttavat usein seuraavat seikat:

- elokuvan tema, ahdistava sellainen

- lajityyppi eli genre
- elokuvan ilmestymisvuosi.

Kauhuelokuvien tarkastamisessa on otettu huomioon, että vuosikymmeniä sitten ilmestyneet elokuvat ovat mahdollisesti menettäneet tehoaan. Genre on myös monitaiteellinen asia, sillä puhtaasti lajityypilleen uskollisia elokuvia ei enää juurikaan tehdä, vaan ne ovat toistensa sekoituksia vertaa esimerkiksi kauhukomedia. Mediasisältöä tulkitaan niin emotionaalisesti kuin kognitiivisestikin. Elokuvien teemat voivat olla pelottavia tai ahdistavia yhdelle, mutta ei toiselle. Myös tarpeet voivat olla yksilöllisiä; toiset haluavat kokea jännitystiloja ja niiden laukeamisia sekä nauttivat jännitystarinoista ja väkivallan uhan tarjoamista ärsykkeistä, kun taas toisille tällaiset kokemukset ovat niin epämiellyttäviä, että he karttavat niitä tietoisesti (Bacon 2010, 34).

On myös huomioitava faktan ja fiktion erottelukyky, mikä on lähtökohtana sille, että lapsi tai nuori pystyy ottamaan riittävästi etäisyyttä pelottavalta tuntuviin asioihin. Kyky ymmärtää esimerkiksi parodiaa kehittyy lapsella vasta myöhemmällä iällä. Nuoret ja teini-ikäiset tuntevat tarvetta voimakkaisiin tunnekokemuksiin ja jännitykseen. Nuoret ovatkin kauhun suurkuluttajia, koska kauhuelokuvan perimmäinen tarkoitus on aiheuttaa katsojalle voimakkaita tunnekokemuksia. Kokemukset ja vaikutukset ovat kuitenkin yksilöllisiä ja siitä syystä useasti oman sietokyvyn rajat yliarvioidaan. Seurauksena voi olla erilaisia haittavaikutuksia, kuten painajaisia, aggressiivisuuden vahvistumista, empatiakyvyn puuttumista tai sekä minä- että maailmankuvan vääristymistä. (Valtion elokuvatarkastamo; Paloheimo 2003, 7-8.)

K-18 luokitellut elokuvat ovat ainoastaan aikuisikäisille tarkoitettuja, sillä ne sisältävät vaihtelevissa määrin alaikäisille haitallista materiaalia. Lapsilta ja nuorilta kielletyissä elokuvissa sallitaan fiktiivistä ja realistista väkivaltaa, mikä kauhuelokuvissa yleensä toteutuu erittäin verisenä, yksityiskohtaisena, jopa liioiteltuna sadistisena väkivaltana, kuten esimerkiksi gore, splatter ja trasher -elokuvissa. K-18 kategoriaan saattavat kuulua myös dokumentaariset, aitoja väkivallantekoja sisältävät ohjelmat. Seksuaalisuuteen liittyvät teemat ovat K-18 kauhuelokuvissa erittäin vaihtelevia ja elokuvasta riippuen ovat omiaan järkyttämään jopa aikuiskatsojaa. Väkivallan yhdistäminen seksuaalisuuteen nostaa automaattisesti elokuvan ikärajan. Ennen vuosittu-

kiellettiin kokonaan ja poistettiin sekä teatteri- että videolevityksestä. Myös kovaa pornografiaa sisältävät kuvaohjelmat automaattisesti kielletään alle 18-vuotiailta. (Valtion elokuvatarkastamo.)

Taulukko 1: Day of the Woman eli I Spit on Your Grave (1978, Meir Zarchi) tarkastustiedot (Elo-net.fi<sup>a</sup>.)

<b>Tarkastuselin:</b>	VET	<b>Tarkastuttaja:</b>	Kamras Filmi
<b>Päätöspäivä:</b>	8.1.1980	<b>Tunnistenumero:</b>	87869
<b>Ikäraja:</b>	<b>KK</b> (Kokonaan kielletty) Kieltopäätös ei enää voimassa (L 299/1965 kumottu 31.12.2000)	<b>Formaatti:</b>	35 mm
<b>Vanha ikäraja:</b>	KK (ennen lakimuutosta 2001)	<b>Leikkaukset (teksti):</b>	v1. 2'22"
<b>Kesto / Pituus:</b>	1:39:47 / 2730 m	<b>Kiellon peruste:</b>	raaistava
<b>Leikkauksen kesto/pituus:</b>	0:02:02 / 56 m		
<b>Tarkastaja:</b>	Jerker A. Eriksson		
<b>Huomautukset:</b>	Lyhennetty versio		

Taulukko 2: Last House on the Left, The (2009, Dennis Iliadis) tarkastustiedot (Elonet.fi<sup>b</sup>.)

<b>Tarkastuselin</b>	VET	<b>Tarkastuttaja:</b>	Finnkino Oy (film)
<b>Päätöspäivä:</b>	8.4.2009	<b>Tunnistenumero:</b>	209813
<b>Ikäraja:</b>	<b>18</b> (Kielletty alle 18-vuotiailta)	<b>Formaatti:</b>	35 mm
<b>Kesto / Pituus:</b>	1:51:40 / 3055 m	<b>Muut tarkastajat:</b>	Teppo Esko Matti Paloheimo Eriävät mielipiteet:
<b>Tarkastaja:</b>	Anne Lind		
<b>Perustelut</b>	Yksityiskohtaista ja veristä väkivaltaa runsaasti. Väkivalta on sadistista ja julmaa, se luo voimakasta kauhua ja ahdistavuutta. Pitkähkö seksuaalisen väkivallan kohtaus.		

Taulukoissa 1 ja 2 on esitetty kaksi esimerkillistä arvosteluraporttia ikärajasuosituksineen edellä mainituista Valtion elokuvatarkastamon aikanaan tarkastamista kauhuelokuvista, jotka sisältävät pitkitettyä sadistista seksuaalista väkivaltaa.

## 8 LOPUKSI

Viimeisten neljänkymmenen vuoden aikana kauhuelokuva on saanut roskaelokuvan maineen, eikä syyttä, sillä yksi kauhuelokuvan alalajeista on nimensä mukaisesti trash eli roska. Trasher-elokuvat ovat alan harrastajien parissa erittäin pidetty underground-lajityyppi. Trasher – elokuvien lisäksi kauhuelokuva kokonaisuudessaan on kautta aikojen ollut yksi amerikkalaisen elokuvan suosituimpia lajityyppejä. Toisinaan lajityyppi torjutaan pelkkänä roskana ja jopa kriitikot saattavat jättää sen huomiotta. Toisinaan kauhuelokuva taas rinnastetaan uneen ja painajaiseen ja siksi sitä on vaikea ottaa vakavasti ja se koetaan pelkkänä viihteenä. (Kinisjärvi 1986, 56.)

Kauhuelokuva on osittain saanut roskamaineen korkeakulttuurin harrastajien parissa myös siksi, että lajille on ominaista näyttää kuvakerronnallisin keinoin kauheat asiat, eikä ainoastaan viitata niihin taide-elokuvan tavoin (Schepelern 1986, 31).

Roskaelokuvia esiintyy myös muissa elokuvan lajityypeissä. Niiden yhteinen nimitäjä on se, että ne ovat joko huonoja tai vastenmielisiä. Ne ovat ammattitaidottomia halvalla tuotettuja versioita, jotka on usein tehty joko Hollywoodin ulkopuolella tai tuotettu itsenäisesti (Nummelin 2005, 31). Tähän kategoriaan liitetään usein myös 1970-luvun kauhuelokuvat. Itse asiassa Nummelin (2005, 401) esittää kirjoituksessaan Robin Wood ja ristiriitaiset tekstit, amerikkalaisen elokuvan rappion alkaneen juuri 1970-luvulla tuotetuista kauhufilmatisoinneista kuten *The Hills Have Eyes* ja *Texas Chainsaw Massacre*. Roskaelokuvaa ei voida liittää korkeakulttuuriin, koska itse aate nousee sitä periaatetta vastaan, minkä mukaan elokuvan arvo määritellään sen korkean esteettisen laadun mukaan. Roskaelokuville onkin ominaista aivan päinvastainen eli järkyttävyys, huonous, huono maku ja shokeeraavuus. Suurin ristiriita ehkä piilee siinä, että ammattitaidottomasti tehdyillä pienibudjettisilla elokuvilla on elokuvan historiassa tehty useasti valtava määrä rahaa. (Nummelin 2005, 31.)

Itse asiassa juuri kaupallinen arvo on yksi niistä syistä, miksi kauhuelokuvia filmatoidaan uudelleen. Tämän päivän kiistaton Hollywood-villitys on teinikauhuelokuva, koska sillä on eniten markkinointiarvoa. Tosin teinikauhuelokuvan kaupallinen arvo ymmärrettiin jo 1950-luvun lopulla, jolloin tuotettiin ja suunniteltiin ensimmäinen nuorisolle suunnattu kauhuelokuva: *I Was a Teenage Werewolf* (Hänninen & Latvanen 1996, 81).

Nykyään kriitikot ovatkin usein remake-elokuvia vastaan, koska heidän mielestään on turhaa peukaloida klassikkoelokuvia ja vielä turhempaa kaunistella elokuvien sisältöä, tuottamalla niistä teiniyleisölle suunnattuja teinikauhuelokuvia. Yksi tuoreimpia esimerkkejä tästä on jo moneen kertaan filmatisoitu *The Thing* -elokuva. Ohjaajina Christian Nyby (1951) ja John Carpenter (1982) ja Matthijs van Heijningen Jr. (2011). Teinikauhua tai ei, niin suuren yleisön tarpeisiin yritetään edelleen vastata. Tosin tarpeet ovat usein elokuvatuotannon itse alun perin luomia kuten tekosyyttä tuntuva tarve päivittää elokuvat nyky-yleisölle. Suurin syy uudelleenfilmatisointeihin

kuitenkin on mielestäni tekijöiden taloudelliset motiivit. Kriitikot kyseenalaistavat kaupallisista syistä luotujen remake-elokuvien tarpeellisuuden.

Genre- ja kohderyhmäajattelu näyttelivät suurta osaa Hollywoodin studiokauden aikana, eli ennen 1960-lukua. Nykyään genre-ajattelu on edelleen oleellinen osa Hollywoodin systeemiä, vaikka lajityypit ovatkin sekoittuneet keskenään. (Nummelin 2005, 176–177.) Studioaikakauden eli klassisen Hollywoodin loppua symboloi parhaiten Hitchcockin *Psyko*, sillä siinä hyökättiin koskemattomina pidettyjä tabuja vastaan ja naisen alastomuutta näytettiin häpeilemättä. Kyseisellä kauhuelokuvalla osoitettiin myös, että tavallisen – amerikkalaisen – elämän keskellä saattaa olla pelottavia, sairaita ja hirviömäisiä aineksia (Nummelin 2005, 180). 2000-luvun kauhuelokuva on romuttanut sukupuolittuneet roolit ja *Psykon* moraalisesti rappioitunut ja oman aikakautensa kyseenalainen sisältö vaikuttaa nykykatsojan perspektiivistä varsin viattomalta. Globalisaation myötä amerikkalaisten tyytymättömyys esimerkiksi instituutioita kuten tuomiolaitoksia kohtaan, mikä heijastuu parhaiten kuvallisista esityksistä joko suoraan tai allegorioiden kautta, on levinnyt myös Eurooppaan. Eurooppalaiset ovat omaksuneet kaupallisista syistä tehdyt uudelleenfilmatisoinnit, elokuvat ja tv-sarjat kyseenalaistamatta populaarikulttuurin tai väkivaltaviihteen voimakkaasti amerikkalaistunutta näkökulmaa.

Psykosta tuttua moraalista koodia rikottiin ensi kertaa elokuvissa *Halloween* ja *Texas Chainsaw Massacre*, joissa osoitettiin, että pahuus voi tulla perheen sisältä. Aiemmin elokuvataiteessa oli ajateltu, että normaalia, onnellista perheydellä vastaan ei voi hyökätä. Nummelinin esille nostaman amerikkalaisen elokuvatutkijan Robin Woodin mukaan rappiolliset 1970-luvun elokuvat kyseenalaistavat yhteiskunnalliset instituutiot sekä kaikkein pyhimmän arvoasteikossa eli perheen. Elokuvat kuten *The Texas Chainsaw Massacre* ja *The Hills Have Eyes* ovat hänen mielestään radikaaleja uudelleentulkintoja monista lajityypeistä kuten perhe-elokuva ja komedia. Woodin kritisoimissa kauhuelokuvissa hirviö oli perheen itsensä tuote, eikä sitä uhkaava ulkopuolinen olento. Hän esittää, että kyseiset elokuvat ja sen aikakauden elokuvat yleensä, heijastavat Vietnamin sodan jälkeistä aikaa, jolloin koko yhteiskuntajärjestelmään oltiin tyytymättömiä. (Nummelin 2005, 401; Kinisjärvi 1986, 57, 60.) Omalla tavallaan ne olivat mielestäni aikakautensa kuvakerronnallisia vihapuheita.



1980-luku ja reaganilaisuus olivat vastaiskuja 1970-luvun rappioituneelle kauhuelokuvalle. Edellisen vuosikymmenen ongelmat ja radikaalisuudet hävisivät mainstream-elokuvasta ja palattiin taas arvostamaan vanhoja hyviä arvoja, joissa korostettiin ydinperheen tärkeyttä. Robin Wood määrittelee nuo arvot: rasismina, seksisminä ja kapitalistisina myyteinä. (Nummelin 2005, 404.) Mielestäni merkittävintä kauhuelokuvien uudelleenfilmatisoinneissa on juuri naisen yhteiskunnallinen asema. Naista ei enää kuvata ainoastaan kirkuvana, avuttomana, alastomana mahdollisena ensimmäisenä uhrina, vaan lähinnä miehen asemassa: pelastajana, androgyynisenä, rohkeana selviytyjänä. Tämä ei 1970-luvun kauhuelokuvassa olisi ollut mahdollista, sillä se ei ollut luonteenomaista sen ajan kulttuurille. Voimme siis päätellä, että niin kauhuelokuvassa kuin muissakin lajityypeissä heijastuvat kullekin aikakaudelle ominaiset yhteiskunnalliset ja kulttuuriset arvot. Ja kuten edellä mainitsin, mielestäni nuo arvot ja asenteet ovat vahvasti amerikkalaisen kulttuurin tuotoksia.

Remake-elokuvista ja niiden tarpeellisuudesta voimme olla monta mieltä, mutta varmaa on, että uudelleenfilmatisointien aalto tulee jatkumaan ja kauhuelokuvakulttuuria tullaan ylläpitämään. Esimerkkeinä mainittakoon tuoreimmat uudelleenfilmatisoinnit Texas Chainsaw 3D sekä kesällä Suomen ensi-iltansa saanut Evil Dead 2013. Kyseessä on remake Sam Raimin vuonna 1980 ohjaamasta kulttielokuvasta, jossa nuorisojoukko joutuu syrjäisessä mökissä demonijoukon riepoteltavaksi. Elokuvan ohjasi Raimin itsensä valitsema Fede Alvarez. Sam Raimi työskentelee parhaillaan Evil Dead -elokuvasarjan neljännen jatko-osan parissa, joka sekin ilmestyy lähitulevaisuudessa. Raimi on todennut ”odottavansa innolla sitä, että pääsee pelottelemaan uutta katsojasukupolvea”. Evil Dead -elokuvan hän halusi uudelleen filmatuksi, ”sillä nykyään käytössä on tekniikka ja teknologia, joista kukaan ei voinut edes uneksia 30 vuotta sitten” (Williams 2011; Empire Magazine 2011). Mielestäni Evil Dead 2013 oli kaikessa kauheudessaan mitä vaikuttavin ja toi ehdottomasti vaihtelevuutta kauhuelokuvien nykykirjoon. Myös naiskuvan radikaali muutos näkyy uudelleenfilmatisoinnissa, sillä alkuperäisestä poiketen sukupuoliroolit ovat vaihtaneet paikkaansa ja lopulliseksi selviytyjäksi erikoisten juonenkäänteiden myötä valikoituikin naispäähenkilö. Myös alkuperäisversion sarjakuvamaisuus ja komediahenkiyys ovat poissa ja elokuva on kaikessa inhorealistsuudessaan kauhistuttava. Satakunnan Kansan kriitikko Kari Salminen (2013) kuvaili elokuvaa sanoin:” metsämökki kuin sotatanner”. Vaikka kriitikot eivät ole kyseistä elokuvaa juuri ylistäneet, niin

mielestäni Sam Raimin valitsema ohjaaja toi riittävästi tuoretta näkökulmaa elokuvan alkuperäisiin elementteihin, menettämättä kuitenkaan Raimin alkuperäistä otetta ja Raimin luomaa omintakeista vauhdikasta kamera-ajoa, jonka avulla pahuuden läsnäolo metsässä ja mökissä on lähes käsin kosketeltava. Uskon, että kaikkien remake-elokuvien tekijöiden suurin kunnianhimo ja päämäärä on onnistua pelottamaan uusi sukupolvi ja yleisö omintakeisella tavalla, olematta kaavamainen ja kuitenkaan rikkomatta alkuperäisen version kehystä. Uskon, että kauhuelokuvien uudelleenfilmitsoinnit tuskin tulevat häviämään ainakaan lähivuosina tai edes vuosikymmeninä, sillä roskaa tai ei, niin lajityypin suosio populaarikulttuurin harrastajien parissa on taannut sen jatkuvan elinvoimaisuuden.

## LÄHDELUETTELO:

## KIRJALLISET JA SÄHKÖISET LÄHTEET:

- Bacon, H. 2010. Väkivallan lumo – Elokuvaväkivallan kauheus ja viihdyttävyyys. Keuruu: Otava.
- Baddeley, G. 2005. Goth Chic – Johdatus pimeän puolen estetiikkaan. Keuruu: Otava.
- Ball-Rokeach, S. & DeFleur, L. 1996. Teorie delle comunicazione di massa. Bologna: Mulino.
- Bergström, S. & Leppänen, A. 2008. Yrityksen asiakasmarkkinointi. Helsinki: Edita
- Elonet.fi.<sup>a</sup> Viitattu 21.11.2011. <http://www.elonet.fi/title/ek2v50/tarkastus>
- Elonet.fi.<sup>b</sup> Viitattu 22.11.2011. <http://www.elonet.fi/title/ekgkpw/tarkastus78841>
- Hovi, T. 2009. Kulttuuriperintö ja Dracula-turismi. Julkaisussa Elore 1/2009. Viitattu 31.8.2013. [http://www.elore.fi/arkisto/1\\_09/art\\_hovi\\_1\\_09.pdf](http://www.elore.fi/arkisto/1_09/art_hovi_1_09.pdf)
- Empire Magazine. Viitattu 1.12.2011. <http://www.empireonline.com>.
- Film-o-holic.com. Viitattu 22.11.2011. <http://www.film-o-holic.com/festivaalit/night-visions-2009-esittely>.
- Hietala, V. 2007. Media ja suuret tunteet - johdatusta 2000-luvun uusromantiikkaan. Helsinki: BTJ Kustannus.
- Hjelm, T. 2011. Uskonto, tiede ja pysyvä ”lumous” vampyyrielokuvassa. Teoksessa Elokuva uskonnon peilinä - uskontotieteellisiä tarkennuksia länsimaiseen populaarielokuvaan. Toim. H. Pesonen, E. Lehtinen, N. Myllärniemi & M. Blom. Kurikka: Painotalo Casper. 212–229.
- Hokkanen, J. & Virolainen, N. 2011. Roskaelokuvat. Helsinki: Johnny Kniga Publishing.
- Hyyrynen, I. 2011. Vampyyritarinoiden syntysijoilla. Teoksessa Vampyyrit - kansanperinteestä populaarikulttuuriin. Folkloristiikan julkaisuja 1. Toim. T. Hovi & M. Leppälahti. Turku: Uniprint. 55–68.
- Hänninen, H. & Latvanen, M. 1996. Verikekkerit. Keuruu: Otava.
- Kinisjärvi, R. 1986. Kauhuelokuvan rappio? Teoksessa Kun hirviöt heräävät – kauhu ja taide. Toim. R. Kinisjärvi & M. Lukkarila. Oulu: Pohjoinen.

- Korhonen, L. 2011. Elävät kuolleet keskiajan kulttuurissa. Teoksessa *Vampyyrit - kansanperinteestä populaarikulttuuriin*. Folkloristiikan julkaisuja 1. Toim. T. Hovi & M. Leppälahti. Turku: Uniprint. 69–83.
- Kuisma, H-R. 2013. Sairaudet pahan symbolina. *Satakunnan Kansa*. 19.1.2013, Enemmän, 9. Alma Media.
- Laiho, M. 2005. Median merkitsemät. Toim. I. Ruoho. Keuruu: Otava.
- Nummelin, J. 2005. Valkoinen hehku – Johdatus elokuvan historiaan. Tampere: Vas-tapaino.
- Opinto.net. Haiti-Voodoo. Viitattu 6.9.2013.  
[http://www.opinto.net/uskonto/timomuola/maa\\_haiti\\_html](http://www.opinto.net/uskonto/timomuola/maa_haiti_html).
- Paloheimo, M. 2003. Seksiä ja väkivaltaa – Kysymyksiä elokuvatarkastajalle. Hel-sinki: Like-kustannus Oy.
- Pegi. Viitattu 18.8.2013. <http://www.pegi.info/index>
- Pesonen, H. 2011. Kuinka tutkia uskontoa elokuvassa? Lähtökohtia, periaatteita ja näkökulmia. Teoksessa *Elokuva uskonnon peilinä – uskontotieteellisiä tarkennuksia länsimaiseen populaarielokuvaan*. Toim. H. Pesonen, E. Lehtinen, N. Myllärniemi & M. Blom. Kurikka: Painotalo Casper. 10-45
- Rosenqvist, J. 2004. Kulttikamaa. Viitattu 30.8.2013. <http://www.film-o-holic.com/dvd-arvostelut/the-evil-dead/>
- Rosenqvist, J. 2011. Teinikauhuversio tieteiskauhun klassikosta. Viitattu 28.8.2013. <http://www.film-o-holic.com/arvostelut/the-thing/>
- Salminen, K. 2013. Metsämökki kuin sotatanner. *Satakunnan Kansa*. 21.6.2013. Al-ma Media.
- Salvagnini, R. 2011. *Dizionario dei film Horror: Nuova edizione riveduta e ampliata*. Venezia: Corte del Fontego.
- Schepele, P. 1986. Lajityyppikäsité ja kauhu-elokuva. Teoksessa *Kun hirviöt herää-vät – kauhu ja taide*. Toim. R. Kinisjärvi & M. Lukkarila. Oulu: Pohjoinen.
- Seppänen, J. 2005. Visuaalinen kulttuuri – Teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsi-jalle. Keuruu: Otava.
- Sjö, S. 2011. Sukupuoli ja messiasmyytti science fiction-elokuvissa Teoksessa *Elokuva uskonnon peilinä – uskontotieteellisiä tarkennuksia länsimaiseen populaarielokuvaan*. Toim. H. Pesonen, E. Lehtinen, N. Myllärniemi & M. Blom. Kurikka: Pai-notalo Casper. 174–190

The Texas Chainsaw Massacre Trivia. 2008. MPI Media Group 1974. Licensee and Design 2007 Atlantic Film AB.

Valtion elokuvatarkastamo. Viitattu 20.11.2011.

[http://www.vet.fi/elokuvat\\_ikarajaluokitus.php](http://www.vet.fi/elokuvat_ikarajaluokitus.php).

Vuorio-Lehti, M. 2008. Elokuva tutkimuksen lähteenä. Viitattu 10.9.2013.

<http://www.enorssi.fi/enorssi-verkosto/virmo/virmo-1/kashisnet/kasvatuksen-historian-tutkimus/elokuva-tutkimuksen-lahteena>

Wikipedia.org. Viitattu 18.8.2013.

[http://www.wikipedia.org/wiki/valtion\\_elokuvatarkastamo](http://www.wikipedia.org/wiki/valtion_elokuvatarkastamo).

Williams, O. 2011. Sony Picks Up Evil Dead Remake. Viitattu 1.12.2011.

<http://www.empireonline.com/news/story.asp?NID=32586>

Yle.fi. 2011. Valtion elokuvatarkastamo\_jaa\_historiaan. Viitattu 18.8.2013.

[http://www.yle.fi/uutiset/valtion\\_elokuvatarkastamo\\_jaa\\_historiaan/5326813](http://www.yle.fi/uutiset/valtion_elokuvatarkastamo_jaa_historiaan/5326813)

Huom. Valtion elokuvatarkastamon sivusto [www.vet.fi](http://www.vet.fi) ei enää saatavissa.

#### KUVALLISET LÄHTEET:

Kuva 1: Kolehmainen, E. 2011. Shadow of the Vampire – Faktan ja fiktion rajoilla. Teoksessa Vampyyrit -kansanperinteestä populaarikulttuuriin. Folkloristiikan julkaisuja 1. Toim. T. Hovi & M. Leppälahti. Turku: Uniprint. 99-110.

Kuva 2 ja 9: The Texas Chainsaw Massacre. 1974 – Official Trailer. Viitattu 22.8.2013. <http://www.youtube.com/watch?v=Vs3981DoINw>

Kuvat 3, 4 & 6: The Texas Chainsaw Massacre. 2003 – Theatrical Official Trailer. Viitattu 21.8.2013. [http://www.youtube.com/watch?v=Mra\\_Z3cpGCM](http://www.youtube.com/watch?v=Mra_Z3cpGCM)

Kuva 5: Browning, T. 1932. Freaks. Viitattu 20.9.2013. [yle.fi/vintti/www.yle.fi/teema/elokuvat/kino\\_kauhu/id17777.html](http://yle.fi/vintti/www.yle.fi/teema/elokuvat/kino_kauhu/id17777.html)

Kuva 7 ja 8: Texas Chainsaw 3D. 2012 – Official Trailer. Viitattu 21.8.2013. <http://www.youtube.com/watch?v=75TvtJibbNY>

Kuva 10: Deane, D. 2012. John Carpenter's Classic Halloween Returns to Theaters Today. 25.10.2012. Viitattu 20.8.2013. <http://www.fandango.com/movieblog/johncarpentersclassichalloweenreturnstotheaterstoday-724073.html>

Kuva 11: Jamie Lee Curtis. Viitattu 20.8.2013.

[http://www.barbablog.files.wordpress.com/2012/10/halloween\\_jamie-lee-curtis1.jpg](http://www.barbablog.files.wordpress.com/2012/10/halloween_jamie-lee-curtis1.jpg)

Kennedy, C. 2011. Quote of the Day Halloween 1978. 31.10.2011.

<http://www.livingincinema.com/2011/10/31/quote-of-the-day-halloween-1978/>

Kuvat 12 ja 13: The Last House on the Left – Official Trailer. Viitattu 23.8.2013.

<http://www.youtube.com/watch?v=sl2lmFPBGN8>

Kuvat 14 ja 15: Pegi-luokitusjärjestelmän kuvasymbolit. Viitattu 21.8.2013.

<http://www.pegi.info/index>

#### TEKSTISSÄ VIITATUT ELOKUVAT:

Amityville Horror, 1979, Stuart Rosenberg

Amityville Horror, 2005, Andrew Douglas

Bram Stoker's Dracula, 1992, Francis Ford Coppola

Cannibal Ferox, 1981, Umberto Lenzi

Cannibal Holocaust, 1979, Ruggero Deodato

Countess Dracula, 1970, Peter Sasdy

Deliverance, 1972, John Boorman

Eden Lake, 2008, James Watkins

Evil Dead, 1981, Sam Raimi

Evil Dead, 2013, Fede Alvarez

Exorcist, The, 1973, William Friedkin

Friday the 13<sup>th</sup>, 1980, Sean S. Cunningham

Friday the 13<sup>th</sup>, 2009, Marcus Nispel

Halloween, 1978, John Carpenter

Halloween I, 2007, Rob Zombie

Halloween II, 2009, Rob Zombie

Hills Have Eyes, The, 1977, Wes Craven

Hills Have Eyes, The, 2006, Alexandre Aja

Hitcher, The, 2007, Dave Meyers

House of 1000 Corpses, 2003, Rob Zombie

I Spit on Your Grave/The Day of the Woman, 1978, Meir Zarchi

I Spit on Your Grave, 2010, Steven R. Monroe

I Was a Teenage Werewolf, 1957, Gene Fowler Jr.

Last House on the Left, The, 1972, Wes Craven  
Last House on the Left, The, 2009, Dennis Illidias  
Night of the Living Dead, The, 1968, George A. Romero  
Omen, The, 1976, Richard Donner  
Omen, The, 2006, John Moore  
Psycho, 1960, Alfred Hitchcock  
Psycho, 1998, Gus Van Sant  
Shining, The, 1980, Stanley Kubrick  
Silence of the Lambs, The, 1991, Jonathan Demme  
Thing, The, (from the other world) 1951, Christian Nyby  
Thing, The, 1982, John Carpenter  
Thing, The, 2011, Matthijs van Heijningen Jr.  
Texas Chainsaw Massacre, The, 1974, Tobe Hooper  
Texas Chainsaw Massacre, The, 2003, Marcus Nispel  
Texas Chainsaw 3D, 2013, John Lussenhop  
Texas Chainsaw Massacre: The Beginning, The, 2006, Jonathan Liebesman  
Ultimo mondo cannibale, 1976, Ruggero Deodato