

Minna Koivumaa

## **ZOMBIEN VISUALISOINTI – YHTEISEN KANTAISÄN METSÄSTYS**

Miltä zombit ovat näyttäneet läpi historiansa?

# **ZOMBIEN VISUALISOINTI- YHTEISEN KANTAISÄN METSÄSTYS**

Miltä zombit ovat näyttäneet läpi historiansa?

Minna Koivumaa  
Opinnäytetyö  
Kevät 2014  
Viestinnän koulutusohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu

Viestinnän koulutusohjelma, Kuvallisen viestinnän suuntautumisvaihtoehto

---

Tekijä(t): Minna Koivumaa

Opinnäytetyön nimi: Zombien visualisointi – yhteisen kantaisän metsästys  
Miltä zombit ovat näyttäneet läpi historiansa?

Työn ohjaaja(t): Tuukka Uusitalo

Työn valmistumislukukausi ja -vuosi: Kevät 2014

Sivumäärä: 56 + 26 liitesivua

---

Tein opinnäytetyöni zombien visuaalisesta ulkonäöstä ja sitä yhdistävän kantaisän etsimisestä. Olen pitkään ollut aiheesta kiinnostunut ja tuottanut itsekkin paljon visuaalista materiaalia zombeihin liittyen. Halusin opinnäytetyössäni yhdistää intohimoni ja tulevan ammattini sekä kasata yksiin kansiin kattavan tietopaketin zombeista.

Tutkimalla zombeihin liittyvää kirjallisuutta ja internetin moninaisia tietolähteitä olen avannut zombien historiaa, nykyisyyttä ja tulevaisuutta. Haastatteluvastausten puutteessa olen tehnyt tutkielman tietopohjasta varsin laajan kattaakseni kaikki tarvittavat asiat. Yhteisiä tekijöitä erilaisten zombien välillä löytäkseni analysoin paljon erilaisia visuaalisia materiaaleja. Näihin kuuluu myös opinnäytetyöni produktio-osana tuotettu zombie-opaskirja ja muita omia tuotoksiani.

Opinnäytetyötä tehdessäni huomasin ettei zombeille voi määrittää yhtä kantaisää, mutta George A. Romero ja hänen työnsä nousevat huomattavasti muita useammin esille zombien alkuperästä puhuttaessa.

---

Asiasanat:

*zombie, visuaalinen ilme, elokuvat, kuvitus, populaarikulttuuri*

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree programme in Communication, option of Visual Communication

---

Author(s): Minna Koivumaa

Title of thesis: Visualizing zombies – The hunt for a common ancestor  
What have zombies looked like throughout their history?

Supervisor(s): Tuukka Uusitalo

Term and year when the thesis was submitted: Spring 2014

Number of pages: 56 + 26 appendices

---

I did my thesis on the visual appearance of zombies and the search for the common ancestor that binds them together. I have long been interested in the subject and produced quite a lot of visual material about zombies. I wanted my thesis to combine my passion and my future profession as well as put together in one volume a comprehensive information package about zombies.

By examining the literature related to zombies and the vast sources of information on the Internet I open up the history, the present and the future of zombies. Due to the lack of interview responses I decided to expand the knowledge base to cover all the necessary things. To find the common factors between the various types of zombies, I analyzed a large variety of visual material. These included my Zombie survival-guidebook that I created as a part of my thesis as well as my other works.

While writing my thesis I noticed that it is impossible to define who is the one and only ancestor for zombies, but the name of George A. Romero pops up significantly more often when discussing the origin of zombies.

---

Keywords:

*zombie, visual identity, movies, illustration, popular culture*

## SISÄLLYS

1 JOHDANTO	6
1.1 Alkusanat	6
1.2 Zombie, kalmo vai epäkuollut?	8
2 TIETOPERUSTA – MIKÄ ON ZOMBIE?	10
2.1 Yleiskuvaus – miltä näyttää zombie?	10
2.2 Zombien historiaa	11
2.3 Epäkuolleiden takana ja edessä? – kirjallisuus, elokuvat ja pelit	14
2.3.1 Kirjallisuus ja sarjakuvat	15
2.3.2 Elokuvat ja tv – länsimaisen zombin ylösnousemus	17
2.3.3 Ratsastusta videopelien aallonharjalla	21
3 ANALYYSEJA VISUAALISESTA MATERIAALISTA	27
3.1 Moderneja zombeja metsästävässä – analyyseja zombeista elokuvissa ja televisiossa	27
3.1.1 Tyhmät ja hitaat zombit	27
3.1.2 Nopeat ja älykkäät zombit	30
3.1.3 Zombie-komediat	33
3.1.4 Televisiosta tuttuja	35
3.1.5 Lastenelokuvat ja animaatiot	36
3.2 Videopelien omituiset otukset – analyyseja zombeista videopeleissä	37
3.3 Elävien kirjoista – analyyseja zombeista painotuotteissa	40
3.4 Taiteilijoiden luomaa – analyysejä zombeista internetissä	41
3.4.1 Fanitaidetta zombeista, zombeille ja zombeilla	42
3.4.2 Kuolevaisista kuolemattomiksi – pukuleikkejä	45
4 OMAT KUVITUKSENI	47
4.1 Omat vaikuttajani – produktiona opaskirja	47
4.2 Zombie Pin-Up ja muita omia zombejani	48
5 POHDINTA – ZOMBIT JUURILLAAN JA NYKYHETKESSÄ	51
LÄHTEET	53
LIITTEET	

# 1 JOHDANTO

## 1.1 Alkusanat

Viimeisen muutaman vuoden aikana olen herännyt huomaamaan, että minulle erittäin läheistä ja kiinnostavaa aihetta ryöpytetään ja rakastetaan, paheksutaan ja ihastellaan sekä joskus jopa jumaloidaan niin valtavirtamediassa kuin internetin pimeimmillä takakujilla. Zombien maailmanvaltaus on tapahtunut jo kauan ennen oikeaa maailmanloppua, eikä se taatusti johdu zombien uskomattomasta fyysisestä vetovoimasta – vai johtuuko?

Jo nuorella iällä katselin zombie-elokuvia salaa sohvan takaa, kun vanhin siskoni iltamyöhään puhalsi pölyjä pois vanhoista kaseteistaan ja antoi VHS-nauhurin laulaa. Yksi kirkkaimmista muistoista sijoittuu tummaan talviyöhön, kun katsoin piilostani **George A. Romeron** ohjaamaa ”Dawn of The Dead” -elokuvaa. En usko että olin tuolloin vielä edes kouluikäinen. Sisareni hätisteli minut toistuvasti pois huoneestaan, koska eiväthän kauhuelokuvat ole lapsille sopivaa katsottavaa, mutta elokuvan temmatessa isosiskoni mukaansa pääsin hiljaa hiipimään takaisin huoneeseen ja jäin kiinnostuksen sekä kauhunsekaisin tuntein tuijottamaan, kuinka nuo hitaasti raahustavat verenhimoiset pedot ahmivat suihin niin naiset kuin miehet sekä lapset että vanhuksetkin. Noista hetkistä on kulunut useita vuosia, mutta zombit kiinnostavat ja kiehtovat minua yhä kuten tuolloinkin. Oli siis luonnollista, että opinnäytetyöni liittyi jotenkin eläviin kuolleisiin, sillä halusin syventää harrastuneisuuttani ja tutustua zombien historiaan juuri niiden visuaalisessa ilmeessä ja kuvakielessä.

Jutellessani sisareni viisivuotiaan lapsen kanssa tulevaisuudestani kerroin hänelle, että teen opinnäytetyötäni zombeista. Sanaa *opinnäytetyö* hän ei luonnollisesti ymmärtänyt, mutta sana *zombie* sai tämän suloisen pikkutytön raahustamaan ympäriinsä perässäni kikattaen, muristen ja aivojani kuumeisesti hamuten. Kysyin itseltäni miten voi olla mahdollista, että nykyään lapsetkin ovat tutustuneet tähän ennen niin mysteeriseen alakulttuurien suosimaan olentoon?

Nykypäivänä zombit ovat kaikkialla ympärillämme ja jokaisella on mahdollisuus tutustua zombeihin ihmisille luonnollisissa ympäristöissä. Valtaosalla ihmisistä on tietokone, televisio tai älypuhelin, jonka kautta pääsee helposti ja jopa huomaamattaan käsiksi erilaisiin zombie-materiaaleihin. Lapsille ja nuorille zombit tulevat tutuiksi mm. älypuhelimien ladattavien pelien kautta. Tästä hyvä esimerkki, ”Plants vs. Zombies”, on **PopCap Gamesin** vuonna 2009 julkaisema peli, joka on voittanut useita palkintoja, on saatavilla lähes kaikkiin mobiililaitteisiin sekä tietokoneisiin, ja se on poikunut useita jatko-osia sekä mukaelmia. Myös zombie-aiheisia elokuvia, sarjoja ja pelejä löytyy valtavasti ympäri maailman. Suomessa 19. heinäkuuta 2013 ensi-iltansa sai **Mark Fosterin** ohjaama ”World War Z”, joka perustuu samannimiseen kirjaan **Max Brooksilta** (World War Z, 2006). Bruttotuloina maailmanlaajuisesti elokuva oli 13. päivään syyskuuta 2013 tuottanut jo 536 480 800 dollaria (imdb.com 2013, hakupäivä 4.10.2013) eli lähes 400 miljoonaa euroa. Elokuva saavutti huikkeen suosion, ja valtava määrä ihmisiä on katsonut sen, vaikka ”World War Z”:n zombit eivät ole sieltä perinteisemmästä päästä, ainakaan minun mielestäni. Mutta millaiset zombit sitten ovat perinteisiä? Mikä erottaa ihmisen ja zombin? Onko kaikilla zombeilla yhteisiä piirteitä, riippumatta siitä missä niitä nähdään? Mistä zombit saivat alkunsa ja millainen historia on zombeilla kuvissa?

Näihin kysymyksiin etsin vastauksia opinnäytetyössäni tutkimalla zombien visuaalista ilmettä läpi historian ja analysoimalla sekä muiden että minun itseni tuottamien zombie-aiheisten kuvien vaikuttajia. Tutkielmassa käydään läpi zombien visuaalista puolta muun muassa ”The Walking Dead” -franchisen eri julkaisuja analysoimalla sekä George Romeron ohjaamiin zombie-elokuviin pureutumalla. Kuvien inspiraation lähteitä raottamalla tutkin, onko tämän päivän zombeilla mahdollisesti yhteinen kantaisä ja mistä tämä kantaisä on peräisin.

Omaa kuvitustani tutkin opinnäytetyön produktio-osuuden kautta. Produktiossa olen valmistanut taiton ja kuvituksen zombie-aiheiseen selviytymisoppaaseen, johon heinäkuun 2013 aikana itse kirjoitin tekstisisällön. Toteutus tapahtui tietokoneella, jonka avulla tehtiin vahva ja mielenkiintoinen kuvitus sekä taitto. Analysoin omaa kuvitustani ja siihen vaikuttaneita tekijöitä sekä vertailen omia

inspiraationlähteitäni ja tuotostani haastatteluista hankittuihin aineistoihin. Tuotanto toteutettiin osittain yhtäaikaisesti tutkielman kirjoittamisen kanssa, jotta molemmista saatiin ammennettua täysi hyöty toisillensa.

Tutkielman tekstisisällön halusin pitää mahdollisimman maanläheisenä ja helposti ymmärrettävänä. Vaikka opinnäytetyössäni on akateemista pohjatytötä, löytyy valtaosa zombie-kulttuurista internetin artikkeleista sekä keskustelupalstoilta ja siitä kiinnostuneet ihmiset aivan tavallisten kuluttajien joukosta. En siis halunnut tehdä tekstistä kapulakielistä ja vaikeaselkoista, koska kohderyhmän kirjo on varsin laaja ja suuri osa kuluttajista on tietoisempaa populaarikulttuurin vaikuttajista kuin aiempien sukupolvien tavalliset talleajat, vaikka heillä ei asiasta akateemista koulutusta olekaan.

## 1.2 Zombie, kalmo vai epäkuollut?

Zombit tunnetaan useilla nimillä. *Zombi, zombie, kalmo, epäkuollut* sekä *valkoinen kulkija* – nämä ovat vain muutamia nimiä, joita käytämme zombeista. Englannin kielessä termejä on valtavan paljon enemmän kuin suomen kielessä: *walking dead, biter, walker, ghoul, spirit, spook, undead, infected, silent one, contaminated, flesh-eater* sekä *wraith*. Listaa voisi jatkaa loputtomiin ja uusia synonyymejä pulpahtaa pintaan populaarikulttuurin ilmiöiden myötä. Tässä tutkielmassa käytän sanaa pääasiallisesti kuvaamaan kuolleita henkilöitä, jotka ovat heränneet henkiin viruksen tai parasiitin vuoksi. Kyltymätön nälkä ajaa nämä sieluttomat ja verenhimoiset pedot aivojahtiin, kun ihmiskunta taistelee viimeistä taisteluaan niitä vastaan.

Mutta mikä oikein on zombie? Avatakseni käsitettä pitää tutkia ensin sanan määritelmää ja sen juuria. Sanana zombie herättää ristiriitaisia tunteita, ja sen merkityksestä onkin kiistelty paljon. Alkuperäiskielistä mm. Kongon kielestä ja kreolista (sekä Haitin että Louisianan kreoli) löytyy vastaavanlaisia sanoja. Kongon kielessä sana *nzambi* tarkoittaa kuolleen henkilön sielua, ja kreolin *zombi* taas henkilöä, joka on herätetty kuolleista, muttei omaa vapaata tahtoa tai kykyä puhua (Michigan State University, hakupäivä 6.10.2013). Englannin kielen sanakirjan mukaan *zombie* on kävelevä ruumis, joka on elvytetty



noituudella (Woodford, Cambridge Learner's Dictionary 2007, 817). Sanakirjan määritelmä ei kuitenkaan vastaa sitä zombia, jonka olemme tottuneet näkemään elokuvissa, televisiossa ja ylipäättänsä populaarikulttuurissa. Sanan nykymuotoon saattaneena kulttuurivaikuttajana pidetään **William Seabrookin** kirjoittamaa kirjaa "The Magic Island", joka liitti sanan zombie nykyiseen merkitykseensä. "The Magic Island" on Seabrookin tutkimusmatkoilta koottu haitilaista voodooa käsittelevä kirja. **Kyle Bishop** kirjoittaa termistä zombie seuraavasti: - - tarvittiin Seabrookin vuonna 1929 julkaisema matkakertomus, *The Magic Island*, jotta ilmiö linkitettiin suoraan termiin zombie. (Bishop 2010, 61, käännös minun.)

Jotkut pitävät zombeja täysin mahdottomana ajatuksena, kun taas toiset uskovat että zombien aiheuttama maailmanloppu on mahdollinen ja jopa todennäköinen. Hyvin usein kuuleekin sanottavan, että zombit olisivat ajatuksena kauheita, mutta onneksi niitä ei ole olemassa. 2000-luvun puolella on kuitenkin teorisoitu mahdollisista tavoista, joilla nämä epäkuolleet voisivat siirtyä fiktiosta faktaksi. Artikkelissaan "5 Scientific Reasons a Zombie Apocalypse Could Actually Happen" **David Wong** kertoo kieli poskessa kuinka esimerkiksi hullun lehmän tauti tai toxoplasma gondii ovat verrattavissa zombiemaiseen käytökseen eläimillä, minkä vuoksi on mahdollista, että ihminenkin ei ole turvassa vastaavilta taudinaiheuttajilta. (Wong D. 2007 hakupäivä 6.10.2013.)

Näkökulmat zombien realiteetteihin eivät kuitenkaan ole olennaisia tälle tutkielmalle. En aio keskittyä zombien olemassaolon todistamiseen tai mahdollisiin zombie-invaasion aiheuttajiin opinnäytetyössäni, vaan käsittelen zombeja fiktiivisenä hahmona. Toki sivuan myös tosimaailman zombeja, eli voodoo-kulttuurin tuotoksia, jotta voisimme paremmin ymmärtää zombien visuaalista historiaa. Tutkimalla nykyzombin visuaalista ilmettä fiktion tuotosten kautta lähden etsimään zombien yhteistä kantaisää ja analysoin itseäni kuvittajana zombie-ilmiön nykytilassa.

## 2 TIETOPERUSTA – MIKÄ ON ZOMBIE?

### 2.1 Yleiskuvaus – miltä näyttää zombie?

Nykypäivänä zombeja kuvaillaan mielettömiksi, uudelleen henkinheränneiksi ruumiiksi, joiden himo ihmislihaa ja erityisesti ihmisten aivoja kohtaan pitää ne jatkuvasti liikkeellä. Näлкä ajaa eteenpäin eläviä kuolleita, ja ne eivät pysähdy tai lopeta ihmisten etsimistä vaikka niillä ei olisi enää suuta jolla syödä uhrejaan. Mutta miltä sitten näyttää zombie?

Kuvauksia näistä hirviöistä on useita erityyppisiä, mutta kaikkia niitä yhdistävät tietyt seikat, kuten näлкä ja paha haju. Zombit näyttävät paljon ihmisiltä, mutta ovat erittäin sotkuisia ja veren tahrimia. Vaatteet ovat repeytyneet paikoitellen, ja hiukset ovat sekaisin tai pahimmassa tapauksessa kokonaan irronneet. Zombien ruumis alkaa hiljalleen mädäntyä, kehossa on haavoja, paiseita, ja iho on kalmankalpea. Usein zombien ihoa kuvataan myös vihersävyiseksi tai harmaanvihreäksi, ja siinä voi olla haavoja sekä repeytymiä, joista osa on niin pahoja, että luut sekä sisäelimet ovat näkyvissä. Zombit ovat hitaita ja liikkeissään kankeita, joten niille tyypillistä on laahaava kävely ja lihaskontrollin satunnainen menetys. Zombit ojentavat käsiään liikkeessään eteenpäin valmiina tarttumaan uhriinsa. Kynnet ovat osittain repeytyneet irti, ja sormet ovat vaurioituneet tai jopa katkenneet. Raajoista voi törröttää katkenneita luita ja ne ovat voineet vääntyä uskomattomiin asentoihin. Myös raajojen puuttumista pidetään tavanomaisena. Kasvot ovat kuihtuneet, ja syvälle mustiin silmäkuoppiin painuneet lasittuvat silmät tuijottavat usein tyhjyyteen. Irvokkaaksi vääntyneessä suussa olevat hampaat ovat vaurioituneet ja veriset. Zombi on ilmeetön eikä huomaa ympärillään tapahtuvia asioita ja on puhekyvytön, lukuun ottamatta satunnaisia urahduksia, tuskaista ulinaa ja huutoja. (Brooks 2003, 6–11, 13; Ma 2010, 16–18, 20.)

## 2.2 Zombien historiaa

Nykyään kaikki tuntevat zombien, mutta harva tietää, mistä zombie on oikeasti kotoisin. Moderni zombie on tuttua kauraa, mutta monille zombit ovat täyttä totta ja liittyvät kiinteästi magiaan sekä noituuteen. Alkumetreillään noin 1600-, sekä 1700-luvuilla Afrikassa ja varsinkin Haitilla zombien kerrottiin olevan ihmisiä, jotka voodooopit toivat takaisin kuolleista. Toisinaan zombiksi muuttaminen eli zombifikaatio, ei vaatinut kuolemista vaan se saattoi toimia rangaistuksena heikkoluonteisille tai väärin tehneille ihmisille. Sen kautta hankittiin myös työvoimaa, eli orjia, maataloille ja plantaaseille. Vuosien ajan kuolleiksi oletettuja ihmisiä palasi kotikyliinsä kertoen tarinoita, kuinka heitä oli pidetty zombi-orjina. Uskontojen, kuten voodooon ja santerian, kautta usko ja tieto zombeista levisi maailmanlaajuisesti, mutta keskipiste jäi Karibialle. (McIntosh 2008, 1–3.)

Zombit pysyivät pitkän aikaa odottamassa syvässä hiljaisuudessa. Länsimaalaistuminen tapahtui 1900-luvulla ja suummaksi osiksi valkokankaan kautta. **Benjamin Radford** kertoo vuonna 2012 kirjoittamassaan artikkelissa ”Zombies: The Real Story of the Undead.” länsimaalaisen zombie-elokuvien ensimmäisistä edustajista ja juurista:

Vaikka George Romeron elokuvaa *Night of the Living Deadia* vuodelta 1968 on usein pidetty modernin zombie-elokuvan ensimmäisenä edustajana, ensimmäinen nykyzombie-elokuva *White Zombie* ilmestyi jo lähes 40 vuotta aikaisemmin. Elokuvan pääosissa nähdään Béla Lugosi, haitilainen paha voodoooppi, joka muuttaa kauniin nuoren naisen zombieksi. Tämän jälkeen vain kourallinen zombie-elokuvia on palannut juurillensa Haitille – Näistä tunnetuin on *Serpent and the Rainbow*. (Radford 2012, hakupäivä 6.10.2013. Käännös minun.)

**Victor Halperin** ohjaaman ”White Zombien” ilmestymisen (1932) jälkeen zombie-elokuvia ilmestyi hiljakseen siellä täällä. Vuonna 1968 ilmestyi yksi puhutuimmista zombie-elokuvista, joka uudisti koko zombien käsitteen ja teki ohjaajastaan kulttisuosikin. **George Romeron** ”Night of the Living Dead” mursi lopullisesti jään katsojien ja zombien välillä. Tuon elokuvan jälkeen zombit lähtivät hitaaseen, mutta tasaiseen nousuun kohti nykyistä asemaansa uutena muotimonsterina, joka jättää varjoonsa sekä vampyyrin että Frankensteinin hirviön. (University of Michigan 2009a. Hakupäivä 6.10.2013.)

Zombien suosio otti entistä enemmän tuulta allensa 80-luvulla. Länsimaalaiset olivat vuosikymmenien ajan pitäneet zombeja vain fiktiivisinä hirvöinä, mutta 1980-luvulla tiedemies **Wade Davis** kyseenalaisti tämän oletuksen ja palasi zombien juurille Haitiin, josta hän väitti löytäneensä jauheen, jonka avulla zombit luotiin epämaagisin keinoin. Davis ei koskaan väittänyt, että hän oli itse löytänyt hermomyrkyn kaltaisen aineen, jolla uhrit vaivutettiin transsin kaltaiseen zombie-tilaan, vaan että hän olisi onnistunut soluttautumaan bokoreihin (voodoo-pappeihin) ja sitä kautta hankkinut jauheen. Myöhemmin Davis kirjoitti aiheesta kirjan nimeltä ”Serpent and the Rainbow”, joka sovitettiin vuonna 1988 kauhuelokuvaksi. Kuitenkin Davisin antamat näytteet ja tiedot on myöhemmin laajalti kyseenalaistettu. Näytteissä olleen myrkyn määrä ei ollut tarpeeksi korkea zombien luomiseen ja oikeanlaisen annoksen valmistaminen olisi lähes mahdotonta, sillä pienikin yliannostus myrkkyä olisi tappava. Davisin tähtihetken innoittamina ihmiset kiinnostuivat zombeista enemmän kuin koskaan, mutta zombit jäivät silti odottamaan nousuaan valtavirtaan. (Radford 2012, hakupäivä 6.10.2013.)

### **Afrikka ja Haiti – voodoo-zombit**

Zombien alkuperästä voidaan olla montaa mieltä, mutta tiedossa on, että paljon vaikutteita löytyy sekä Afrikan että Haitin voodoo-kulttuurista. Voodooon, *voudoun*, juuret ovat syvällä Länsi- ja Keski-Afrikassa, mutta voodooa pidetään silti enemmän afrikkalaisperäisenä uskontona kuin periafrikkalaisena uskontona sen kehittymisen ja roomalaiskatolisiin uskontoihin yhdistymisen myötä. Joissakin osissa Afrikkaa zombit liitetään kiinteästi noituuteen sekä siirtomaitten plantaaseille tarvittuihin työntekijöihin ja sitä kautta hankittuun vaurauteen. Yksi erikoinen kuvaus juuri zombeista ja noidista löytyy **Colin Blakemoren** ja **Shelia Jennettin** tekstistä, jossa analysoidaan voodoo-zombien roolia mm. orjien kuvaelmina.

Zombien tehtävät muistuttavat kotiapulaisen tai maatyöläisen töitä. He siivoavat noitien koteja, noutavat vettä ja polttopuita, paimentavat karjaa, auraavat, kylvävät, korjaavat sadon sekä hoitavat muita tehtäviä. Zombien ainutlaatuiset piirteet liioittelevat herruuden vähemmän ilmeisiä seurauksia. Zombit ovat vain metrin pituisia, näyttävät samalta keskenään, heidät on hypnotisoitu tottelemaan käskyjä kyseenalaistamatta mitään ja heidän

kielensä on leikattu irti. Nämä ominaisuudet viittaavat alentavaan, lapsenomaiseen asemaan, joka Afrikan työläisillä on. Heidän johtajansa kohtelevat kaikkia samalla tavalla ja he eivät pysty ilmaisemaan itseään. Lisäksi zombeilla ei ole sukupuolta tai ihmisten himoja ja heidät pidetään niukalla ruokavaliolla koostuen yksinomaan maissipuurosta, joka sattuu olemaan sama ruokavalio kuin Etelä-Amerikan työväestöllä. Kertomukset zombeista kuvaavat myös dominoidun osapuolen riippuvuutta. Jos noita kuolee, harheilevat zombit loputtomiin etsien puuroa. Epäkuolleina he eivät voi palata omiensa luokse. (Blakemore & Jennett 2001, hakupäivä 6.10.2013. Käännös minun.)

Samassa artikkelissa Blakemore ja Jennett tutkivat myös muunlaisia voodoo-zombeja. Usein perinteisen zombin kerrotaan olevan kuollut henkilö, joka on herätetty hounganin (pappi), mambon (papitar) tai bokorin (voimakas voodoo-maagikko) toimesta. Sen kerrotaan myös olevan kuolleen henkilön sielu, jonka bokor voi vangita pulloon ja myydä onnenkaluna. Yleisimmin zombie on kuitenkin kuvailtu tavalliseksi ihmiseksi, jonka vapaa tahto on riistetty. (Blakemore ym. 2001, hakupäivä 6.10.2013.)

Afrikkalaisen voodooon lisäksi myös haitilaisen voodooon alkuperä löytyy Afrikan länsirannikolta tuotujen orjien uskomuksista. Voodoo – ja sitä kautta zombit – ovat siis ainakin osittain peräisin Afrikasta. Orjuutettujen afrikkalaisten ja heidän jälkeläistensä kautta voodoo siirtyi Afrikasta Santo Domingoon, josta tuli Haiti vuonna 1804. Haitilaisista voodooa tai niin kutsuttua henkien palvontaa harrastaa jopa 90 prosenttia väestöstä. (Gale 2008, hakupäivä 6.10.2013; Blakemore ym. 2001, hakupäivä 6.10.2013.)

Haitilaisessa voodooossa zombit eivät kuulu jokapäiväiseen uskontoon vaan enemmänkin pimeille takakujille, jotka eivät ole osa tavallisten ihmisten elämää. Useimmiten ihmiset näkevätkin zombit vertauskuvana rankasta elämästä ilman hyvitystä kärsimyksistään. Haitilaiset eivät myöskään pelkää zombeja. Ne ovat harmittomia ja mielettömiä, jopa säälettäviä. He pelkäävät muuttuvansa zombeiksi vasten tahtoaan. Zombiksi muuttuminen tapahtuu haitilaisen voodooon mukaan kuoleman jälkeen – ihmiset kuolevat joko luonnollisesti tai luonnottomasti, jälkimmäisestä esimerkkinä murha tai vaikkapa onnettomuus. Luonnottoman kuoleman kokeneet haavoittuvaiset ja heikot sielut saattavat jäädä odottamaan lupaa jumalilta, jotta voisivat siirtyä lopulliseen lepoon. Tämän odotuksen aikana bokorit saattavat napata ihmissielun pulloon, jonka

avulla bokor myöhemmin hallitsee epäkuolleen ruumista. Bokor voi myös antaa ruumiin levätä ja käyttää hyväkseen napattua sielua. Haitilaisessa voodooossa zombit siis rikkovat tabuja, kuten hautarauhan rikkominen ja elämän sekä kuoleman rajoja, mutta bokorin tekoja ei välttämättä katsota pahalla. Bokorin katsotaan helpottavan sielun odotusaikaa ja pitävän sitä kiireisenä, kunnes jumalat myöntävät sille viimeisen levon. Pahat voodoopapit voivat kuitenkin aiheuttaa sielulle ja ruumiille kärsimystä esimerkiksi laittamalla ruumiin tekemään äärimmäinen turhia tahi mielettömiä tehtäviä. Äärimmäisen pahana pidetään, jos bokor on tappanut ihmisen tehdäkseen hänestä zombien. (University of Michigan 2013b, hakupäivä 6.10.2013.)

Sekä afrikkalaisessa, että haitilaisessa kansanperinteessä zombit kuvataan siis viattomiksi uhreiksi, jotka bokorit herättävät haudoistaan kooman kaltaiseen tilaan. Voodoozombie ei ole paha olento kuten nykyaikainen kaimansa. Myös keinot joilla ihmisestä tehdään zombi, ovat erilaisia nykyzombiin verraten. Voodoozombeja pidetään herättämisenä jälkeen orjina kenties ikuisuuteen asti, kun taas aggressiivista kaimaansa ihmiset eivät toivo lähelleen. Haitilaisen ja Afrikkalaisen zombien tunnistaa vapaan tahdon puutteesta, oppivaisesta luonteesta, tyhjästä katseesta ja muistin sekä tunteiden katoamisesta. (Blakemore ym. 2001, hakupäivä 6.10.2013.)

### **2.3 Epäkuolleiden takana ja edessä? – kirjallisuus, elokuvat ja pelit**

Elokuvien lisäksi zombit ovat aina olleet läsnä kirjallisuudessa ja 80-luvulta lähtien ne ovat vallanneet myös jalansijaa videopeleistä ja varsinkin internetistä. Vaikka suurimpana zombie-kulttuurin julkittuojana voidaankin pitää juuri elokuvia löytyvät niiden lähteet ja innoitukset usein joko kirjallisuudesta, sarjakuvista ja peleistä. Elokuvissa esitetty tarina jää usein suppeaksi ja kerronnan mahdollisuudet ovat rajalliset. Kirjallisuuden, sarjakuvien ja pelien tarinankerronta taas tarjoaa laajempaa kerrontaa ja siten mahdollisuuksia genren kehittymiseen. Bishop kirjoittaa asiasta näin: ”However, the most important potential development to the zombie subgenre will likely be the serialization of large-scope storylines, primarily through video games, graphic novels, and season-long television productions” (Bishop 2010, 198). Tulevaisuudessa

zombiet tulevat siis varmaankin kehittymään ja saamaan vaikutteita muistakin tuotoksista kuin elokuvasta. Mutta miten elokuvat, kirjallisuus ja sarjakuvat ovat vaikuttaneet toisiinsa ja sitä kautta zombien visuaaliseen ilmeeseen?

### 2.3.1 Kirjallisuus ja sarjakuvat

Ensimmäinen virstanpylväs modernien zombien siirtymiselle populaarikulttuuriin tuli vuonna 1954, kun **Richard Mathesonin** kirjoittama ”I Am Legend” julkaistiin. Kirja kertoo yksinäisestä miehestä post-apokalyptisessä Los Angelesissa. Kaupunki on verta imevien *ghoulien* valtaama. Nämä olennot eivät ole perinteisiä zombeja tai voodoo-zombeja, mutta silti kirjalla on ollut valtava vaikutus sitä seuranneisiin zombie-teoksiin. Kirjassa esiintyi zombie-tuotoksille tuttu rakenne, jota on sittemmin käytetty yhä uudestaan ja uudestaan. Pieni ryhmä ihmisiä tai yksilö on loukussa paikassa, jota ympäröivät epäkuolleiden laumat. Mathesonin kirjasta syntyi keskeinen ja tärkeä teema kodin turvan ulkopuolella odottavasta pahuudesta. (Ugo 2012, hakupäivä 20.10.2013.)

Seuraavat suuret askeleet zombie-kirjallisuudessa nähtiin vasta 90-luvun taitteessa, kun zombie-fiktio juurtui sekä kirjoittajien että lukijoidensa mieliin. Ehkäpä ensimmäisenä elävistä kuolleista kertovana nykyajan menestyskirjana voidaan pitää **John Skippin** ja **Craig Spectorin** vuonna 1989 julkaisemaa ”Book of the Dead” kokoelmateosta, jonka suurta suosiota seurasi kolme vuotta myöhemmin julkaistu ”Still Dead: Book of the Dead 2”. Näissä kirjoissa julkaistiin kauhutarinoita suosituilta kirjailijoilta kuten **Stephen King**, **Ramsey Cambell**, **Joe R. Lansdale** ja **Dan Simmons**. Ensimmäisen teoksen alkusanat oli kirjoittanut George Romero, jota pidettiin myös tuolloin asiantuntijana zombien suhteen. Suurilla nimillä lukijoita oli helppo houkutella uudelleen kuolleista nousseen kirjallisuuden pariin. Kirjan zombit olivat melko samanlaisia kuin Romeron elokuvien zombit, mutta zombien raakuus ja kuvottavuus nostettiin aivan uudelle tasolle kokoelmassa. Zombien kuvailu oli erittäin tarkkaa ja kirjailijat menivät uudelle tasolle yksityiskohtien ja siveellisyyden suhteen. **Edward Bryant** kirjoitti tarinassaan ”A Sad Last Love at the Diner of the Damned” hyvin yksityiskohtaisesti, kuinka useat zombit, mukaanlukien pastori ja epäkuollut aviopari, syövät ja samalla rakastelevat kuolevan naisen kanssa

(Errickson 2010, hakupäivä 11.2.2014). Kohtaus voisi ilman zombeja ja irtoavia raajoja olla suoraan mistä tahansa harlekiini-kirjasta. Se rikkoo rajoja sekä rinnastaa elämän ja likaisen seksiaktin että zombit ja himokkaan rakastajan keskenään. Siinä missä eroottisessa kirjallisuudessa olisi kuvailtu ihmiskehoa hyvin tarkasti kuvailee Bryant taas zombien vastenmielistä ulkonäköä. Tässä yksi esimerkki, joka on melko lukijaystävällinen:

He stood there for a moment and Martha could see he was not alive. He wore his uniform, but no hat. His khaki shirt was soaked with crusted blood that had obviously cascaded down much earlier from the shredded ruin where his throat had been. There were three black holes across his chest where large-caliber bullets had punched in. A fourth bullet had creased his face, laying open one cheek and setting his nose askew. Corruption had already set in. The flesh around his mouth seemed to be rotting. Fluids oozing from tatters in his face gleamed in the glow of the fluorescents. (Edward Bryant, A Sad Last Love at the Diner of the Damned.)

Skippin ja Spectorin kokoelmassakin julkaissut kauhun mestari Stephen King on käsitellyt zombien teemaa jo 90-luvulta lähtien, mutta ehkäpä paras esimerkki on vuonna 2006 julkaistu kirja "Cell". Romaanissa puhelinten kautta leviävä epidemia muutti ihmiset zombien kaltaisiksi olennoiksi. Kirja oli valtavan suosittu, ja se kosketteli lukijoiden arkipäiväisen elämän ajankohtaisia pelkoja teknologian yleistymiseen liittyen. Kirjan zombit olivat mielettömiä ja järjettömästi käyttäytyviä ihmisiä, mutta ne eivät tuoneet Kingille samanlaista menestystä kuin samana vuonna julkaistu supermenestyksen saavuttanut kirja "World War Z" toi kirjoittajalleen Max Brooksille. Kirja käsittelee erilaisten ihmisten yhteneväisyyksiä sekä heidän samankaltaisia kokemuksiaan apokalyptisessä maailmassa. Zombien perinteisyyden lisäksi kirjan menestykseen vaikutti varmasti myös se, että monipuolisista kertomuksista on kenen tahansa helppo löytää henkilö tai elämäntilanne, johon ei ole vaikea samaistua. Brooks aloitti maailmanlaajuisen menestyksensä kuitenkin jo vuonna 2003, kun hän löi zombie-kirjallisuuden kultasuoneen kirjallaan "The Zombie Survival Guide", jota markkinoitiin alun alkaen niin kutsuttuna ilmeettömänä huumorina. Kirjassa neuvotaan kuinka selviytyä tulevasta zombien ylösnoususta. Vitsikkyystään ja epäkohdistaan huolimatta kirja iski ajankohtaisilla teemoillaan (mm. omavaraisuus ja kansalaisvalmius) suoraan poliittisesti sekä kansallisesti arkaan kohtaan ja aloitti laajemman liikkeen asian



puolesta. Kirjan julkaisuaikaan ja eritoten sen innoittamana syntyi useita ryhmiä, jotka ottavat zombit sekä maailmanlopusta selvitymisen erittäin vakavasti. Zombien suosio paisui siis huomattavasti 2000-luvun alussa. Suosion painopisteessä olivat zombit, jotka eivät nousseet ylös hautuumaalta vaan kuolivat tai saivat tartunnan vasta zombie-epidemian alettua. (Newits 2010, hakupäivä 11.2.2014; Zealand 2011, 240.)

Kirjojen kuvauksista ja villeistä tarinoista inspiroituneena useat sarjakuvapiirtäjät ovat tarttuneet aiheeseen vuosien mittaan. Sarjakuvissa zombeilla on lähes aina ollut samantyylinen tai hyvin yhteneväinen ilme. Ehkäpä ensimmäisenä zombina sarjakuvien sivuille laahusti **DC Comicsin** hahmo Solomon Grundy. Hahmon ensiesiintyminen tapahtui mustavalkoisessa sarjakuvassa vuonna 1944. Solomon Grundya Suomessa tunnetumpi sarjakuvan zombi on **Bombie the Zombie**. Bombie on **Carl Barksin** luoma hahmo, jonka ensiesiintyminen tapahtui vuonna 1949 Aku Ankka lehden tarinassa "Voodoo Hoodoo".

Ehkäpä tärkein tämän vuosituhatosen zombie-sarjakuva on **Robert Kirkmanin** "The Walking Dead". Se alkoi vuonna 2003 sarjakuvana, joka keräsi nopeasti huiman suosion ja on julkaisunsa jälkeen poikanut johdannaisia, joihin kuuluu muun muassa televisiosarja sekä useita erilaisia pelijulkaisuja. Sarjakuvia on maaliskuuhun 2014 mennessä julkaistu jo 123 kappaletta, eikä Kirkman aio lopettaa sarjakuvan julkaisua ainakaan näillä näkymin. Sarjakuvan etuna on ollut se, että sen visuaalista ilmettä ei ole tarvinut hillitä ja siinä on pystytty kuvittamaan zombit kaikessa kauheudessaan, erittäin raakana ja yksityiskohtaisesti. (Farag 2014, hakupäivä 18.2.2014.)

### **2.3.2 Elokuvat ja tv – länsimaisen zombin ylösnousemus**

Seuraavaksi siirryn tutkimaan länsimaisen zombien syntyä. Vuonna 2011 Yhdysvaltain sairauksien valvonnasta ja ehkäisystä vastaava viranomainen **Center for Disease Control and Prevention** (CDC) julkaisi artikkelin "Preparedness 101: Zombie Apocalypse.", jossa kerrotaan, kuinka selvitä mahdollisesta zombie-epidemiasta. Zombit siis ovat todellakin valloittaneet maailman tai ainakin nousseet populaarikulttuurin aallonharjalle. Kuinka

voodoozombista tuli maailman turvallisuutta uhkaava zombi ja mitkä tekijät vaikuttivat siihen?

Aikaisimpia zombeihin liitettäviä länsimaisia tekstejä on **H.P. Lovecraftin** vuonna 1922 kirjoittama novelli ”Herbert West – Reanimator”, joka kirvoitti aikanaan inspiraation ensimmäisille zombie-elokuville. Lovecraftin zombit olivat ehkäpä jopa ensimmäisiä tieteen keinoin herätettyjä kuolleita, joilla oli paha temperamentti ja eläimellisiä piirteitä. Ensimmäisten äänellisten kauhuelokuvien menestyessä huimasti alettiin 1930-luvulla Hollywoodissa odottaa seuraavaa valkokankaan menestysshirviötä. Eipä aikaakaan kun ensimmäinen oikea zombie-elokuva ”White Zombie” julkaistiin vuonna 1932 (Bishop 2010, 64). Elokuva oli ensimmäinen laatuaan ja sen zombit olivat helposti tunnistettavia. Ne myös toivat esille orjatyövoiman käyttöä ja Afrikan sekä Karibian kulttuuria. (Newits 2010, hakupäivä 6.10.2013.)

Vuonna 1940 julkaistiin **Jacques Tourneurin** ohjaama elokuva ”I Walked with a Zombie”. Visuaalisesti ja juonellisesti elokuvassa on paljon samoja elementtejä kuin kahdeksan vuotta aikaisemmin julkaistussa edeltäjässään, mutta Tourneurin elokuvassa zombit yhdistetään aiempaa räikeämmin orjiin. Elokuvassa paha valkoihoinen plantaasinomistaja omaksuu voodoo-perinteitä paikallisilta ihmisiltä ja väärinkäyttää niitä hallitakseen hänellä töissä olevia ihmisiä. (Newits 2010, hakupäivä 6.10.2013.)

1900-luvun puolivälin paikkeilta on olemassa useita elokuvia, jotka pohjautuvat voodoo-kulttuuriin ja orjatyöhön. Kuitenkin selkeänä käännekohtana zombien visuaalisessa puolessa pidetään George Romeron ”Night of the Living Dead”-elokuvaa vuodelta 1968, jonka on epävirallisesti kerrottu pohjautuvan juuri Richard Mathesonin vampyyreja sisältävään kirjaan ”I Am Legend”. Romeron kantaaottavassa ja uraauurtavassa elokuvassa roturoolit kääntyivät pääläelleen, kun mustaihoinen päähenkilö joutui selviämään valkoihoisten zombien laumasta. (Newits 2010, hakupäivä 6.10.2013.)

Romeron ilmestymisen jälkeen zombeista tuli enemmän kulutuslähtöisiä olentoja sekä kirjaimellisesti että kuvainnollisesti. Zombit alkoivat hamuamaan

aivoja holtittomissa määrin, ja niitä alettiin pitää kulutusyhteiskunnan symbolina. Tähän on varmasti vaikuttanut Romeron vuonna 1978 ohjaama "Dawn of the Dead", joka sijoittuu ostoskeskukseen. Elokvassa sekavat epäkuolleet osavat palata takaisin itsellensä tuttuun ympäristöön. Ne hamuavat nälkäisenä ihmislihaa, mutta sen lisäksi ne ovat kulutuksennälkäisiä. Zombit testaavat kannibalismia lisäksi myös uusia golfmailoja ostoskeskuksen urheilukaupassa. Sammumaton nälkä on toisen Romeron kautta tutuksi tulleen tavan kanssa nykypäivänä erittäin tunnettu ja löytyykin lähes jokaisesta zombie-tarinasta. Kulutusmentaliteetin lisäksi Romero siis toi zombielle uuden syntymätavan. Aiemmin zombit olivat syntyneet voimakkailla jauheilla tai taioilla, mutta Romeron zombius levisi kuin tauti. Se oli tarttuvaa ja helposti leviävää. Yhdellä mehukkaalla rouskaisulla ihmiskunnan tulevaisuus riistäytyi bokoreiden ja muiden voodopappien hallinnasta ja zombit alkoivat leviämään täysin itsenäisesti. (Bishop 2010, 130; Newits 2010, hakupäivä 20.10.2013.)

80-luvulle asti zombit pysyivät mainstream-kauhuolentojen ja elokuvien varjossa. Näihin olentoihin kuuluivat eritoten slasher-elokuvien hahmot, kuten Michael Myers ja Freddy Kruger. Zombie-elokuvista tuli osa alakulttuurina. **Sam Raimi** teki vuonna 1981 elokuvan "Evil Dead" ja **Stuart Gordon** teki "Re-Animator"-elokuvan vuonna 1985. Raimin ja Gordonin elokuvat eivät olleet perinteisiä zombie-elokuvia mutta kuuluivat samaan perheeseen. Myöhemmin klassikoiksikin nimitetyt "Re-Animator" ja "Evil Dead" eivät kuitenkaan onnistuneet tuomaan zombeille mainetta ja kunniaa aikanaan. Kesti vielä seitsemän vuotta ennen kuin vuonna 1992 **Peter Jackson** ohjasi "Braindead" elokuvan, josta tuli myöhemmin kulttiklassikko. Elokuvan koomisuus, hitaat ja sitkeät zombit sekä hurmeen ääretön määrä tekivät tästä elokuvasta klassikon, joka vaikutti useisiin tuotoksiin, kuten **Simon Pegg**in ja **Edgar Wright**in kirjoittamaan "Shaun of the Dead"-elokuvaan. (Ugo 2012, hakupäivä 20.10.2013.)

Seuraavan vuosikymmenen ajan zombie-elokuvia valmistui ja julkaistiin tasaiseen tahtiin, mutta vasta tällä vuosituhanella zombeista tuli valtavan menestyneitä. Vuonna 2002 **Paul W.S. Andersonin** ohjaama ja käsikirjoittama "Resident Evil" löi läpi valtavirtaan asti, ja vaikka zombit eivät olleet aivan sitä

perinteisintä kastia, ne saivat kuitenkin ihmisten jakamattoman huomion. Elokuva pohjautuu valtavan suosittuun "Resident Evil" -pelisarjaan. Andersonin elokuva auttoi genren ylös haudastaan yhdistämällä siihen toimintaa ja sekasortoa. Zombit eivät olleet enää hitaita laahustajia hautausmaiden välittömässä ympäristöissä, vaan nyt ne liikkuvat läpi post-apokalyptisen maailman luoden ympärillensä kaaosta ja ahmien kaikki tiellensä sattuvat. Epidemia laajentui entisestään ja siirtyi valkokankaalta ihmisten elämään ja valtavaan menestykseen tartuttaen mukaansa yhä enemmän faneja ja seuraajia. (Ugo 2012, hakupäivä 20.10.2013.)

"Resident Evil" -elokuvien laajan menestyksen vuoksi kiinnostus zombeihin oli herännyt uudelleen ja tämä kiinnostus siirtyi myös elokuvantekijöihin. Zombie-elokuvia alkoi ilmestyä valtavalla tahdilla, ja ne jakautuivat useampaan koulukuntaan. Vanhan koulukunnan zombit laahustivat hitaasti ja vakavasti eteenpäin, kun taas humoristisemmat zombie-elokuvat tutisuttivat ihmisiä enimmäkseen naurun voimalla. Näistä voisi nostaa esiin mm. Edgar Wrightin ohjaaman "Shaun of the Dead"-elokuvan vuodelta 2004. Sitä pidetään laajalti yhtenä hauskeimmista ja parhaista zombie-elokuvista. Sen zombit ovat melko samankaltaisia kuin Romerolla, mutta elokuva kertoo enemmän päähenkilön kasvutarinaa kuin ihmiskunnan selviytymistä kaaoksesta. Näiden humorististen sekä hitaiden laahustajien lisäksi hyökysi esiin zombien uusin aalto, jonka edustajat olivat nopeampia, aggressiivisempia, vaarallisempia ja älykkäämpiä. Zombius ei enää vaikuttanut koko kehon toimintaan vaan lähinnä aivoihin. Tämän koulukunnan kaksi tärkeintä edustajaa ovat ehdottomasti **Danny Boylen** "28 Days Later" (2002) ja **Zack Snyderin** uudistama "Dawn of the Dead" (2004). Kaikkien koulukuntien zombeja yhdistää kuitenkin se, että syyppäänä niiden syntyyn ovat ihmiset. (Bishop 2010, 198; Newits 2010, hakupäivä 20.10.2013; Ugo 2012, hakupäivä 20.10.2013.)

Televisiosarjoissa zombeja on nähty huomattavasti vähemmän kuin elokuvissa. Tästä huolimatta televisiossa nähtyjen zombien merkitystä ei tule vähätellä lainkaan. Vaikka zombien teema ei yleensä riitä kannattelemaan televisiosarjaa, on yksi sarja onnistunut jo neljän kauden ajan näyttämään zombien olevan kykeneviä myös pitkäikäisyyteen. Vuonna 2010 televisiokanava AMC julkaisi

ensimmäisen kautensa supersuosittua "The Walking Dead" -sarjaa, joka pohjautuu Robert Kirkmanin samannimiseen sarjakuvaan. Sarjan suosio on mahdollistanut sitä ympäröivän franchisen kasvun sekä vahvistumisen ja sitä kautta myös avannut mahdollisuuksia levittäytyä myös muille luoville aloille, esimerkiksi videopeleihin. (Farag 2014, hakupäivä 18.2.2014.)

Zombit ovat laahustaneet maailman huipulle ja valkokankaan kautta suoraan sydämiimme. Niiden taival televisiossa ja elokuvissa näyttää jatkuvan vielä pitkään eikä innostus tunnu edes laantuvan. Vuonna 2013 julkaistu Max Brooks'n kirjaan pohjautuva "World War Z" on **Steven Spielbergin** "Tappajahain" (1975) jälkeen USA:n tuottoisin kauhuelokuva ja **Frank Darabontin** luoma "The Walking Dead" jatkaa parhaillaan jo neljännellä tuotantokaudellaan jatkaen katsojaennätysten rikkomista. Alun perin sarjakuvana nähty "The Walking Dead" on muutaman vuoden aikana paisunut kansanväliseksi franchiseksi, johon kuuluu tv- ja internetsarjan lisäksi myös useita pelejä sekä oheistuotteita. Muutaman zombien raahustuksesta alkanut innostus on levinnyt elokuvien avulla valtaiseksi epidemiaksi ympäri maailman. Samalla zombit ovat muuttaneet muotoaan ja sopeutuneet aina uusiin tuuliin ja muutoksiin unohtamatta kuitenkaan juuriaan. (imdb.com 2013, hakupäivä 4.10.2013; Newits 2010, hakupäivä 20.10.2013.)

### **2.3.3 Ratsastusta videopelien aallonharjalla**

Kauhuelokuvien yleisö on alkanut nykyaikana jo turtua näkemäänsä, mutta videopeleillä on vielä potentiaalia saada ihmiset pelkäämään. Pelaaminen on persoonallinen kokemus ja pelaaja tekee itse valinnat, jotka johtavat erilaisiin tilanteisiin. Selvitymistä ja reaktiokykyä vaativat kauhupelit vaikuttavat pelaajaan myös henkilökohtaisella tasolla (McIntosh 2008, 13). Melkein missä tahansa kauhupohjaisessa videopelissä nykypäivänä näkyy zombeja. On selvää, että zombit soveltuvat erinomaisesti videopelien maailmaan olivat ne sitten vain satunnaisia vastustajia pelimaailman lukuisista erilaisista hirviöistä tai videopelien keskipiste (Krzywinska 2008, 153–154). **Tanya Krzywinska** tiivistää esseessään "Zombies in Gamespace: Form, Context and Meaning in Zombie-Based Video Games" syyt zombien suosioon pelihirviöinä muutamassa

lauseessa. ”Pelien zombit tarjoavat täydellisen vihollisen, koska ne ovat vahvoja, periksiantamattomia ja valmiiksi kuolleita. Ne näyttävät uskomattoman kamalilta ja tarjoavat pelaajalle mahdollisuuden tappaa ne ilman syyllisyydentunnetta tai hetkenkään epäröintiä.” (Krzywinska 2008, 153, käännös minun.)

Zombit esiintyivät videopeleissä ensimmäisen kerran vuonna 1984 julkaistussa pelissä ”Zombie Zombie”. Se oli hyvin erilainen verrattuna tämän päivän zombie-peleihin. Zombit olivat lähinnä pelkkää epäselvää pikselimössöä, ja ne täytyi houkutella hyppäämään kuolemaansa. Zombeja ei siis voinut ampua tai muuten omakätisesti tuhota. Pelinä ”Zombie Zombie” oli enemmän strategia- kuin selviytymis- tai kauhupeli. Sen julkaisun jälkeen zombie-epidemia levisi nopeasti ja useita pelejä julkaistiin jo saman vuosikymmenen aikana. (Webster 2009, hakupäivä 7.3.2014.)

Romeron elokuvasta ”Dawn of the Dead” tarinansa ammensi nykyään pelialan yhtenä tunnetuimmista firmoista pidetyn **Ubisoftin** ensimmäinen pelijulkaisu ”Zombi” vuodelta 1986. Pelissä zombie-infektion puhjetessa neljä ihmistä yrittää löytää suojaa ostoskeskuksesta. Pelaajan piti ohjata neljää hahmoa läpi ostoskeskuksen, kerätä selviytymistarvikkeita ja samalla raivat tieltään zombeja. Perinteisen zombie-tarinan omaavan pelin mielenkiintoisuus oli sen yksityiskohtaisuudessa, joka oli aivan omaa luokkaansa. Hahmot väsyivät taisteluissa sekä hävittäessään zombien ruumiita. Ruumiiden oikeanlainen hävitys oli tärkeää, jotta ne eivät heräisi eloon uudelleen. Pelaaja sai tutkia ostoskeskusta omalla tahdillaan käyden läpi mm. ruokakauppoja ja pysähtyen välillä patjakauppaan nokosille. (Webster 2009, hakupäivä 7.3.2014.)

Vuonna 1993 epäkuolleita vastaan taisteltiin pelissä ”Zombies Ate My Neighbors”. Pelissä pelaajan tuli kulkea erilaisten alueiden läpi ja pelastaa naapurinsa. Zombit olivat hitaita, harmaanvihreitä ja verisiä ruumiita. Niiden lisäksi pelaaja kohtasi myös ihmissusia, vampyyreitä ja jopa erittäin erikoisia vastuksia, kuten jättiläisvauvoja. Pelin visuaalinen ilme joutui pian sensuurin kohteeksi, ja kaikki sen sisältämä veri muutettiin violetiksi mönjäksi, jotta peli ei olisi liian raaka. Myös pelin nimeä sensuroitiin useissa maissa, mukaanlukien

Suomessa. Sitä lyhennettiin ottamalla naapureiden syömistä kuvaileva osa pois ja jättämällä nimeksi yksinkertaisesti ”Zombies”. (Webster 2009, hakupäivä 7.3.2014.)

Grafiikan tarkentuminen mahdollisti räjähdysmäisen kasvun zombie-pelien määrässä. Pelien uuden aallon eturintamassa oli ”Resident Evil” -franchisen pelijulkaisuiden ensimmäinen osa ”Biohazard” (tunnetaan myös nimellä ”Resident Evil”), joka julkaistiin ensimmäiselle PlayStation-pelikonsolille vuonna 1996. Pääsuunnittelija **Shinji Mikami** kertoi halunneensa pelin keskipisteen olevan pelko. Zombeja on pelisarjassa useita erityyppisiä: zombie-koiria, -kasveja, -hämähäkkejä, mutanteja ja jopa zombie-hai. Viruksen muuttamat ihmiszombit olivat ensimmäisessä pelissä rujoja ja hitaita verrattuina muihin pelin zombeihin. Esimerkiksi kimeeroilla, jotka olivat puoliksi ihmisiä ja puoliksi kärpäsiä, oli kyky kiipeillä katossa, ja lisäksi ne hyökkäsivät nopeasti pelihahmon kimppuun hyppäämällä alas katosta. Useat myöhempien osien zombit olivat nopeampia, älykkäämpiä ja huomattavasti edeltäjiään vaarallisempia. (Twohy 2008, 35, 37–38; Webster 2009, hakupäivä 7.3.2014.)

Jälleen kerran pelialalle haettiin inspirointia Romeron elokuvasta ”Dawn of the Dead”, kun **Capcom** kehitti vuonna 2006 pelin ”Dead Rising”, joka sijoittuu suureen ostoskeskukseen. Zombit syntyvät, kun mutatoitunut ampiaisen työntää pistimensä, samalla munien muniaan, ihmiseen. Munista kuoriutuu toukkia, jotka valtaavat uhrinsa aivot. Myös toiset zombit voivat puremalla tartuttaa ihmisiä ja muuttaa heidät. Zombeilla on usein vaatteita, aseita, työkaluja tai muita esineitä, joista käy ilmi millainen zombi oli ihmisenä. Ne ovat kalpeita, niiltä saattaa puuttua raajoja ja niiden vaatteet ovat usein repeytyneitä sekä verisiä. Öisin zombeista tulee aggressiivisempia ja niiden silmät alkavat hohtaa punaisena. (Twohy 2008, 40–41; Webster 2009, hakupäivä 7.3.2014.)

”28 Days Later” -elokuvan aggressiiviset ja nopeat zombit siirtyivät vauhdilla myös pelien maailmaan. Yksi parhaimmista esimerkeistä on vuoden 2008 ”Left 4 Dead”, joka nopeiden zombien lisäksi tarjosi uuden näkökulman zombeihin. Pelaaja voi valita, pelaako hän selviytyjänä vai zombina. Peli toi esille karmivalta tuntuvan, mutta realistisen puolen selviytymisestä. Kaikki eivät tule

selviämään ja parantaaksesi mahdollisuuksiasi sinun täytyy onnistua tekemään yhteistyötä. Pelin peruszombit olivat nopeita, ketteriä ja repivät yksin jääneen pelaajan palasiksi hetkessä. Niiden kuulo- ja näköaistit toimivat erittäin hyvin, ja pelaajan täytyi olla erittäin varovainen liikkeidensä suhteen. Normaalien zombien lisäksi pelissä oli useita erikoiszombeja, joiden erikoiskyvyt lamauttavat, vahingoittivat tai jopa tappoivat selviytyjän. (Twohy 2008, 44; Webster 2009, hakupäivä 7.3.2014.)

Kun zombien valtaisa suosio kasvoi kasvamistaan, alkoivat pelintekijät haistaa rahan toden teolla. Jo olemassa oleville pelisarjoille ja peleille lanseerattiin zombie-lisäosia sekä useille pelihahmoille luotiin vaihtoehtoisia zombie-ulkoasuja. Suurin osa näistä uusista julkaisuista jäi kuitenkin varsinaisten zombie-pelien varjoon, mutta yksi lisäosa on toistuvasti nostettu jopa parhaiden zombiepelien joukkoon. Myös arvostetulla Gamesradar-sivulla, joka on pelaajille suunnattu nettisivusto, peli nostettiin hiljattain parhaan seitsemän zombiepelin joukkoon. **Rockstar Gamesin** julkaisu ”Red Dead Redemption: Undead Nightmare” vuodelta 2010 sekoitti keskenään villiä länttä ja epäkuolleita. Lisäosasta löytyivät kaikki piirteet, jotka tekivät alkuperäisestä pelistä niin suosituksen. Lisäosaan tuotiin alkuperäisen pelin hahmoja, uusia aseita ja tehtäviä sekä uusia yllätyksiä pelaajien löydettäväksi. Suurin ero alkuperäiseen peliin oli se, että pelaajan pahin vihollinen ei ollut enää armoton luonto, villipedot tai toiset ihmiset. Ihmisistä ja eläimistä oli molemmista tullut lihaa himoitsevia zombeja, jotka vaelsivat tasangoilla ja hyökkäsivät kaupunkeihin ruokaa etsiessään. Ihmiszombit olivat pääosin harmahtavia tai vihertäviä ruumiita lahoamisen eri vaiheissa. Osalta puuttuu raajoja tai lihaa luiden päältä, ja osa on jo lähes täysin luuta sekä nahkaa. Suurissa zombie-joukoissa oli aina mukana myös sisuksiltaan neonvihreänä hohtavia zombeja, jotka sylkivät pelaajan päälle hohtavaa myrkkyä. Pelin visuaalisesti ehkä kiinnostavin puoli olivat kuitenkin kammottavat ja vaaralliset eläimet. Zombie-eläinten silmät hohtivat, niiltä puuttui mahdollisesti valtavia paloja turkista tai lihaa ja ne olivat silti yhtä ketteriä sekä nopeita kuin ennen zombiksi muuttumistaan. (Veloria 2013, hakupäivä 16.3.2014; Webster 2009, hakupäivä 7.3.2014.)



Vuonna 2013 vuoden peliksi valittiin Naughty Dogin kehittämä ja Sony Computer Entertainmentin julkaisema "The Last of Us". Pelinä se on ehkäpä vuosituhaten parhaimmista ja taatusti ainakin paras selviämispeli pitkiin aikoihin. Pelin hirviöistä kiistellään yhä, ovatko ne zombeja niiden epätavallisen alkuperän vuoksi. Kuitenkin pelin hirviöllä on enemmän yhteneväisyyksiä zombeihin kuin mihinkään muihin hirviöihin. Zombit olivat mutatoituneita ihmisiä, joiden kehot ovat muokkautuneet kauheisiin uusiin muotoihin sieni-infektion myötä. Grafiikka oli äärimmäisen realistista, ja se toi esiin pienimmätkin yksityiskohdat zombeista. Ne olivat erittäin aggressiivisia, nopeita, ketteriä ja hyökkäsivät terveen ihmisen kimppuun heti sellaisen nähdessään. Zombit hyökkäävät ihmisten kimppuun pääasiassa levittääkseen eteenpäin itiöitä, jotka tarvitsevat uuden ja elävän isännän selvitäkseen. (Veloria 2013, hakupäivä 16.3.2014.)

Pelien ja elokuvien välillä on vuosien välillä tapahtunut vuorovaikutusta, ja inspiraatiota on etsitty puolin ja toisin. Parhaimpana ja menestyksekkäimpänä yhteistyönä maailmaanlaajuisesti pidetään usein "The Walking Dead" -franchisea, sillä se on onnistunut valtavan hyvin melkein kaikessa tekemässään. Viimeisimpänä franchisen menestystarinana on **Telltale Gamesin** "The Walking Dead: The Game", joka valmistui vuonna 2012. Julkaisunsa jälkeen on peliin valmistunut myös jatko-osa, jota julkaistaan parhaillaan episodeissa. Peli on ensimmäinen Walkin Dead -julkaisu, joka ei viittaa henkilöihin tai tapahtumiin Robert Kirkmanin alkuperäisestä sarjakuvasta. Pelin visuaalinen ilme on osittain sarjakuvamaista ja yksinkertaistettua verrattuna nykypäivän pelien hyperrealistisiin ilmeisiin. (Farak 2014, hakupäivä 18.2.2014.)

Artikkelissaan "Why Are Zombies Still So Popular In Video Games?" **Jeff Marchiafava** tiivistää hienosti, miten elokuvan ja kirjallisuuden kautta esille tuodut pelot on videopeleissä omaksuttu ja upotettu uuteen mediaan.

Vuosikymmenten ajan kirjailijat ja elokuvantekijät ovat hyödyntäneet useita pelkoja, joita epäkuolleisiin liittyy. Väkivalta. Kannibalismi. Tarttuvat taudit. Näiden peruspelkojen alla piilee joukko syvempiä huolia, joita tarinankertoajat ovat koskettelleet. Pelkoja vieraantumisesta, läheisten ihmisten menetyksestä

ja petetyksi tulemisesta sekä oman kuolevaisuutensa kohtaamista kaikkein kirjaimellisimmalla ja julmimmalla mahdollisella tavalla.

Zombien maailmanloppu on rikas tarinankerronnan muoto, joka on jo hyvin vakiintunut ja pelaamista kehittävä. Vaikka useimmat videopelit eivät onnistu hyödyntämään näitä elementtejä, on ideat jo valmiiksi istutettu pelaajan mieleen muiden medioiden kautta. Pelinkehittäjien täytyy vain upottaa valmis malli uuteen paikkaan - - tai aikakauteen - - ja pelaajat saavat jotain, joka tuntuu uudelta ja tutulta yhtäaikaisesti. (Marchiafava 2011, hakupäivä 16.3.2014, käänös minun.)

Zombie-pelien suosio johtuu siis ainakin osittain siitä, että ne ovat uutenakin pelaajalle kuin vanhoja tuttuja. Tämä taas pohjautuu siihen, että zombit ovat levinneet joka puolellamme oleviin medioihin, kuten televisioon ja elokuvaan. Mutta elokuvateollisuus ei voi ottaa kaikkea kunniaa itselleen zombien kehitymisestä. Zombit peleissä ja elokuvissa ovat usein löytäneet inspiraatiota toisistaan. Nämä kaksi ovat vuosien mittaan kietoutuneet toisiinsa, ja siksi on hankalaa sekä turhaa erottaa niitä koskaan täysin toisistaan. (Marchiafava 2011, hakupäivä 16.3.2014; Twohy 2008, 34.)

## 3 ANALYYSIÄ VISUAALISESTA MATERIAALISTA

### 3.1 Moderneja zombeja metsästävässä – analyysiä zombeista elokuvissa ja televisiossa

Ulkonäöllisesti zombit ovat vuosien aikana vaihtaneet sekä ulkomuotoaan että syitä zombiksi muuttumiseen, mutta ydinajatus on pysynyt samana mediasta huolimatta. Seuraavissa kappaleissa tutkin erilaisia visuaalisia materiaaleja ja etsin niistä yhteisiä piirteitä zombeille. Yritän analyysissäni avata kuvien merkitystä ja löytää niihin mahdollisesti vaikuttaneita yhteisiä tekijöitä. Materiaalia analysoin muun muassa näiden kysymysten avulla:

- Miten ihmisistä on tullut zombeja?
- Miltä zombit näyttävät?
- Miten fyysiset ominaisuudet eroavat ihmisistä?
- Millainen älykkyyden taso zombeilla on?
- Millä tavalla zombit tapetaan?
- Onko ohjaajilla/ tekijöillä yhteyksiä muihin tekijöihin?
- Mitä tuntemuksia materiaali herättää minussa?

Kaikkiin kysymyksiin ei voi löytää vastausta pelkistä kuvista, joten käytän niiden lisäksi aiemmin hankittua tietämystäni esimerkiksi videopeleistä ja elokuvista, jotta saan tehtyä analyysistä mahdollisimman kattavat. Pelkän kuvamateriaalin analysoiminen on huomattavasti vaikeampaa, ja en voi väittää, että minun tulkintani niistä olisi yksiselitteisesti oikeanlainen.

#### 3.1.1 Tyhmät ja hitaat zombit

Romero loi mustavalkoisessa elokuvassaan ”Night of the Living Dead” (1968) uuden zombin voodoo-zombin rinnalle. Ensimmäistä kertaa valkokankaalla nähtiin myös zombien jatkuva tarve syömiseen. Romeron elokuva toi ihmisille ennennäkemätöntä pelkoa ja kauhua tuomalla maailmaan uudenlaisen hirviön sekä tarinan epätoivosta ja selviämisen epävarmuudesta. Zombit eivät kuitenkaan olleet tässä elokuvassa vielä viimeisessä muodossaan, vaan ne olivat enemmänkin aihio tulevalle hirviöiden aallolle. Ensimmäinen zombie

Romeron elokuvassa kulkee hautausmaalla sotkuinen ja repeytynyt puku päällään (liite 1, kuva a). Zombiksi se on varsin kesy ja ihmismäinen, kunnes se alkaa aggressiivisesti jahtaamaan elokuvan naispäähenkilöä, Barbaraa. Liikkeiltään zombit ovat melko hitaita, ja kehonhallinta on niille vaikeaa. Kuitenkin osa zombeista kykenee käyttämään yksinkertaisia työkaluja päästäkseen ihmisten kimppuun tai tappaakseen heidät. Hautausmaalla zombie rikkoo auton lasin tiiliskivellä ja myöhemmin zombielapsi (liite 1, kuva b) hyökkää äitinsä kimppuun tappaen tämän muurauslastalla. Osa zombeista käyttäytyy myös inhimillisesti vältellessään tulta. Tuli ja aivojen tuhoaminen ovat ainoita keinoja zombien pysäyttämiseen. Näiden lisäksi kaikille ”Night of the Living Dead” zombeille yhteistä on se, että ne eivät luovuta vaan jahtaavat ihmisiä viimeiseen asti ojentaen kätensä vaativasti kohti uhrejaan (liite 1, kuva c). Yhteistä epäkuolleille on myös sotkuinen olemus, kuten likaiset ja repeytyneet vaatteet sekä kalpea iho ja tummat silmänympärykset. Syytä zombien syntyyn ei tiedetä, mutta purema muuttaa ihmisen varmasti zombiksi.

Elokuvallaan ”Dawn of the Dead” (1978) Romero jatkoi rajojen rikkomista ja esitteli ihmisille nyt visuaalisesti valmiin zombie-kokonaisuuden. Tyypillisillä zombeilla tässä elokuvassa on tyhjät katseet ja veriset ilmeettömät kasvat sinisen meikkikerroksen alla (liite 2, kuva a). Zombiksi muuttuvat selviytyjät ovat kauhistuttava muistutus siitä, että Romeron elokuvissa kukaan ei ole turvassa. Eräs selviytyjistä muuttuu lähes välittömästi kuolemansa jälkeen kalpeaksi ja hänen kasvoilleen on tullut syviä, tummia juonteita. Verestävät silmät sekä kasvojen ilmeettömyys kuvaavat karmealla tavalla hahmon ihmisyyden menettämistä (liite 2, kuva b). Elokuvassa nähdään myös huomattavasti enemmän verta ja hurmetta kuin Nightissa. Jokainen ihminen muuttuu zombiksi riippumatta kuolintavastaan. Kaikille zombeille yhteistä on aggressiivisuus ja ihmislihaa hamuavat kädet (liite 2, kuva c). Lisäksi yhteistä on hidas ja laahaava kävelytyyli sekä se, että zombit kuolevat vain aivot tuhoamalla. Yhäkään syytä zombien syntyyn ei tiedetä. Elokuvan tapahtumat sijoittuvat ostoskeskukseen, jossa zombit kulkevat kaupasta toiseen aivan kuten vielä eläessään. Osa zombeista jopa kokeilee ylleen koruja täysin mieletön ilme kasvoillaan. Tällä tavalla Romero ilmaisi kritiikkiä kapitalistista kulutusyhteiskuntaa kohtaan.

Uudenlaisen älykkään zombin elokuvaan toi Romero elokuvassa "Day of the Dead" (1985). Zombeja käytetään tiedemiehen koe-eläiminä mahdollisen parannuskeinon selvittämiseksi. Näistä koekaniineista yksi zombie osoittaa poikkeuksellista älykkyyttä ja kykyä inhimillisiin toimintoihin sekä tunteisiin. Bub näyttää tavalliselta zombilta, mutta on kaikkea muuta (liite 3, kuva a). Bub kuuntelee musiikkia kannettavalla stereollaan ja osoittaa erityistä kiintymystä hoitajalleen. Kun hoitaja murhataan, etsii Bub murhaajan käsiinsä ja ampuu tätä pistoolilla. Bubista poiketen muut zombit ovat melko yksinkertaisia, mutta erittäin pelottavia. Elokuvassa nähdään muun muassa zombie, jolle on suoritettu ruumiinavaus, mutta se ei hidasta zombia yhtään. Suolet ja sisäelimet valuvat pöydälle ja sen reunan yli, kun zombie kääntää kylkeään. Aiemmasta poiketen zombien iho on varsin vihersävyinen, mutta sen ilme on perinteisesti tyhjyyteen tuijottava ja silmät ovat syvillä kuopissaan (liite 3, kuva b). Elokuvassa epäkuolleiden kirjo on erittäin laaja, ja zombeja löytyykin laidasta laitaan, sinisävyisestä ylioppilaasta kalpeaan potilaaseen. Zombien asuista voi siis päätellä millaisia he ovat olleet eläessään (liite 3, kuva c). Kaikilla zombeilla on melko luisevat kasvot ja tummat silmänympärykset. Niiden liikkuminen on hidasta sekä kömpelöä ja zombien asennoissa näkyy ojennettuja käsiä, joiden sormet kouristelevat himokkaasti ihmisten ollessa läsnä.

Yhtenä hitaiden zombien vaikuttajista voisi olla myös yksi aikaisimmista zombie-elokuvista, joka on Victor Halperin "White Zombie" (1932). Elokuvan zombiet ovat erittäin yksinkertaisia olentoja, jotka suorittavat mestarinsa käskemiä tehtäviä mielettömästi. Ne on luotu voodooon avulla, osa hypnoosilla ja osa myrkyllä. Peruszombin ulkonäkö on erittäin samanlainen kuin Romeron ensimmäisessä elokuvassa. Olennon katse on tyhjä, sen silmänaluset ovat erittäin tummat ja kasvoilla on tummia varjoja. Zombin olemus on myös sotkuinen verrattuna normaaliin ihmiseen (liite 4, kuva a).

**Lucio Fulcin** "Zombi 2" (1979) toi varsin groteskin lisän hitaisiin zombeihin. Zombit ovat saaneet alkunsa kiroitulla saarella, ja osa niistä on ollut kuolleina jo kauan aikaa. Tämä viittaa siihen, että kaikki kuolleet muuttuvat zombeiksi, eivätkä vain zombien puuret ihmiset. Infektoituneiden ihmisten iholla on visvaisia paiseita, jotka muistuttavat ruttotauteja. Vanhemmilla zombeilla iho

hilseilee pois, luisevissa kasvoissa ei ole silmiä ja niiden ruumiinaukoista valuu ulos matoja (liite 4, kuva b). Elokuva itsessään on varsin raaka, ja sen zombit kestävät monenlaisia iskuja ja vammoja. Niitä eivät hidasta murtuneet nilkat tai raajojen irtoamiset, sillä ne ovat normaalia ihmistä vahvempia. Nämä zombit tapetaan tuhoamalla aivot aivan kuten Romeron elokuvissa.

Viimeisimpänä lisänä hitaisiin zombeihin ovat ”Planet Terrorin” (2007) zombit, jotka ovat syntyneet armeijan kehittelemän biologisen aseiden, kaasun, levittyä ympäristöön. Tämä kaasu on yksi tapa sairastua, mutta zombiksi voi muuttua myös eritteiden välityksellä. Zombiksi muuttuessaan ihmisen ei tarvitse kuolla, vaan zombius on ikään kuin todella tarttuva ja nopeasti leviävä tauti. Kaikille zombeille yhteistä ovat vähintäänkin sykkivät haavat, joista valuu verta ja mätää, mutta osa zombeista myös mutatoituu viruksesta (liite 4, kuva c). Toiset zombit ovat erittäin älykkäitä ja jopa todella ihmismäisiä. Ne voivat puhua joidenkin tuntemiensa ihmisten kanssa, mutta valtaosa zombeista on melko tyhmiä ja aggressiivisia petoja.

### 3.1.2 Nopeat ja älykkäät zombit

Nopeiden ja älykkäiden zombien ensimmäisiä elokuvia edustaa ”The Return of the Living Dead” (1985), jonka teossa oli mukana myös Romeron entinen työkumppani **John A. Russo**. Ohjaaja **Dan O'Bannon** halusi työnsä erottuvan Romerosta mahdollisimman paljon, mutta Russon mukana oleminen toi elokuvaan kuitenkin joitakin samanlaisia piirteitä. Elokuvan zombit ovat joskus jopa varsin koomisia. Yksi esimerkki tästä on zombie, joka on enemmänkin liikkuva luuranko. Sen liha on mädännyt pois, mutta sen silmät ja valkoisena kiiluvat hampaat ovat yhä täydellisessä kunnossa (liite 5, kuva a). Toisin kuin monet zombie-elokuvat, ”The Return of the Living Dead” ei pyri realismiin. Zombit ovat nopeita, kestäviä ja erittäin vahvoja huolimatta niiden fyysisistä ominaisuuksista. Paloittelu tai aivojenkaan tuhoaminen ei tunnu toimivan ja ainoaksi varmaksi keinoksi tuhoamiselle osoittautuu polttaminen. Ikävänä seuraksena virus alkaa levitä ympäristöön savun mukana. Virus tappaa tartunnan saaneet ihmiset, mutta nostaa myös kuolleet haudoistaan. Purrut ihmiset eivät muutu zombeiksi, vaan muuttuakseen ihmisen täytyy altistua

kemikaalille nimeltä 2-4-5 Trioxin, joko kaasun tai nesteen muodossa. Zombeja löytyykin elokuvasta useita erityyppisiä riippuen kuolintavasta. Tartunnan saaneiden ihmisten itsetietoisuus ja tajunta säilyvät myös melko pitkään vielä kuolemankin jälkeen. Zombit ovat siis kaikkienensa melko inhimillisiä olentoja. Osa zombeista oppii puhumaan, ja ne kertovat, että aivojen syöminen helpottaa kuolemista niille koituvaa tuskaa.

“28 days later” (2002) juoksutti valkokankaalle zombeja, jotka olivat ihmisen kehittämän raivoviruksen uhreja. **Danny Boylen** ohjaamassa elokuvassa äärimmäisen tarttuva virus leviää ihmisiin apinoista. Purema, sylki ja muut eritteet levittävät aggressiivista virusta. Zombiksi muuttuminen ei myöskään vaadi ihmisen kuolemista, eikä zombeilla ole epäinhimillisiä kykyjä tai voimia. Ne pystytään myös tappamaan samoin kuin ihmiset. Zombit käyttäytyvät erittäin aggressiivisesti ja tyypillisiä merkkejä tartunnasta ovat puhekyvyn puutos, kognitiivisten toimintojen heikentyminen sekä kirkkaanpunaiseksi muuttuneet iirikset (liite 5, kuva b). Ohjaaja Danny Boyle kertoi hakeneensa zombeihin vaikutteita Romeron kolmesta ensimmäisestä zombie-elokuvasta.

Zack Snyderin ohjaama ”Dawn of the Dead” (2004) toi Romeron klassikkoelokuvan tälle vuosituhatluvulle. Elokuva ei ole kuitenkaan yhtä suosittu tai täysin samanlainen kuin edeltäjänsä. Sen zombit ovat nopeita ja ketteriä verrattuna Romeron zombeihin. Zombit näyttävät kuitenkin melko perinteisiltä tummine silmänalusineen ja siniharmaine ihon sävyineen. Alkuperäisestä tyylistä poiketen zombien silmät ovat valkoiset tai erittäin vaaleansävyiset. Purema zombilta aiheuttaa nopean kuoleman ja kaikki, jotka kuolevat, muuttuvat zombeiksi myös ilman puremaa. Snyder halusi myös järkyttää katsojia, kuten Romero aikanaan oli tehnyt. Elokuvassa on selkeästi enemmän verta ja hurmetta kuin edeltäjässään. Yksi kamalimmista zombeista on vauva, joka syntyy äitinsä kuoleman jälkeen (liite 5, kuva c). Selkeästi Romerolta vaikutteita ottanut elokuva osoitti myös useilla tavoilla kunnioitusta tälle. **Tom Savini**, joka vastasi Romeron elokuvien erikoistehosteista, esittää Snyderin elokuvassa sheriffiä. Hän kertoo, että zombit voidaan tappaa vain ampumalla niitä päähän.

Zombie-komediaksikin kutsuttu ”Zombieland” (2009) toi ihmisille naurujen lisäksi varsin nopeita ja pelottavia zombeja. Maskeerauksesta vastannut **Tony Gardner** auttoi luomaan ”Thriller”-musiikkivideoon **Michael Jacksonin** ikonisen tyylin ja meikin. Gardnerin suunnittelemat zombit ovat verisiä, niiden hiukset ovat sekaisin ja vaatetus on repaleista. Monipuolisten zombien silmät ovat usein erittäin verestävät. Kokonaisuutena zombien visuaalisen ilme sekoittaa tyylikkäästi yhteen kauhun ja komedian elementtejä. Yksi pelottavimmista zombeista on ehdottomasti klovni, jonka naurettava asu luo hienon kontrastin vakavalle ja kauhistuttavalle ilmeelle (liite 5, kuva d).

Nopeita ja erilaisia zombeja esittelee myös ”Resident Evil” -elokuvasarja. Romeron lailla elokuvissa kritisoidaan suuryritysten toimintaa ja kapitalistista mentaliteettiä. Elokuvissa peruszombien silmät ovat valkoiset. Epäkuolleet ovat saaneet alkunsa suuryrityksen kehittämästä T-viruksesta ja ne kohtaavat loppunsa Romeron tapaan, kun niiden aivot tuhotaan. Zombit ovat normaalia ihmistä vahvempia ja ne levittävät virusta puremalla. Sarja toi myös esille useita erityyppisiä zombimutantteja, joita voidaan pitää merkittävänä lisänä zombien kirjoon. Toisin kuin elokuvan peruszombit, mutantit ovat älykkäämpiä tai aggressiivisempia ja niihin on haettu runsaasti inspiraatiota ”Resident Evil” peleistä. Esimerkiksi *Majini*-zombiet ovat mutatoituneita ihmisiä, joilla on normaalia zombia korkeampi älykkyysosamäärä ja paremmat motoriset taidot. Erään zombin suu on mutatoitunut siten, että se avautuu valtavaksi kidaksi, joka on täynnä teräviä hampaita (liite 6, kuva a). Toinen tunnetumpi *Majini*-zombie, jota kutsutaan nimellä *Pyöveli*, marssi valkokankaalle heiluttaen mukanaan valtavaa veristä kirvestä (liite 6, kuva b). Se oli selvästi muita zombeja suurempi, älykkäämpi ja kestävämpi. *Pyöveliäkin* pahempi *Nemesis* tunnetaan sen tunnusmerkeistä, joita ovat ovat hellittämättömyys, voima, kestävyys ja suhteellisen korkea älykkyys. Sillä ei ole silmiä, mutta muut aistit toimivat äärimmäisen hyvin. Sen naama on vääntynyt rujoon ilmeeseen ja sen hampaat ovat epäinhimillisen suuret ja terävät (liite 6, kuva c). *Nemesisistä* muistuttavat mutanttizombiet joiden alkuperä on Las Plagas -niminen parasiitti. Parasiitin tuottamilla mutanteilla on usein erittäin lihaksikkaat kehot, joissa on raajojen tapaan käytettäviä pitkiä lonkeroita (liite 6, kuva d).



### 3.1.3 Zombie-komediat

Ehkäpä yksi tunnetuimmista zombie-komedioista on "Braindead" (1992), jonka zombit saivat alkunsa sumatralaisesta rotta-äpistä. Virus leviää puremien kautta ja joskus myös raapimalla. Yksi elokuvan karmeimmista zombeista on ehdottomasti päähenkilön äiti, jonka päähenkilö koittaa tappaa zombiksi muuttumisen jälkeen myrkyllä. Myrkyt osoittautuu kuitenkin stimuloivaksi lääkkeeksi, jonka avulla äiti-zombie mutatoituu normaalista zombiasta jättikokoiseksi hirviöksi, jolla on pitkät kynnet ja kyky kommunikoida poikansa kanssa (liite 7, kuva a). Se on peruszombeja älykkäämpi ja huomattavasti vaarallisempi. Toinen erikoisempi zombie on vauvazombi, joka syntyy kahden zombin välisen seksin tuloksena. Vauvazombi on varsin kuvottava, ja se on varustettu terävillä hampailla sekä pirullisella luonteella. Sen vihertävästä ihosta kuultaa läpi suonia, ja sillä on useita paiseita kohtia kehossaan (liite 7, kuva b). Zombeilla on syömisen kaltaisia inhimillisiä tapoja ja ne ovat jopa kykeneviä lisääntymään. Erittäin heikko keskittymiskyky on ominaispiirre Peter Jacksonin zombeille, ja niillä riittääkin vauhtia sekä energiaa vaikka maailman loppuun asti. Zombeja on lähes mahdotonta saada hengiltä, ja jopa zombien sisäelimet yrittävät tappaa ihmisiä kuristamalla heitä.

Romerosta zombeihin inspiraatiota löysi myös Edgar Wright, joka ohjasi hittielokuvan "Shaun of the Dead" (2004). Zombit näyttävät normaaleilta ihmisiltä ja mätänevät hitaasti. Niiden silmät tuijottavat valkoisina tyhjiyteen ja liikkuminen on vaikeaa sekä laiskanlaista (liite 7, kuva c). Zombit tuhoaan irrottamalla niiltä pää tai murskaamalla niiden aivot. Ne ovat tyhmiä ja hitaita, mutta osa zombeista tuntuu muistavan jotakin elämästään samalla tavalla kuin Romeron Bub-zombie elokuvassa "Dawn of the Dead". Wrightilla on useita viittauksia samaiseen elokuvaan, esimerkiksi päähenkilö Shaunin työpaikan nimi Foree Electric, joka viittaa "Dawn of the Deadin" tähtinäyttelijään Ken Foreen. Myös elokuvan nimi on selkeä parodiaversio Romeron elokuvasta. Monet kohtaukset ja repliikit ovat suoria viittauksia Romeron zombie-elokuvaan. Romeron lisäksi elokuvassa tehdään viittauksia myös lukuisiin muihin elokuviin, kuten "Evil Dead", "28 Days Later" sekä "Resident Evil" ja monet muut.

Elokuvassa "Fido" (2006) zombien alkuperä poikkesi paljonkin aiemmin nähdyistä. Siinä avaruuspöly saastuttaa maapallon ja kaikki kuolleet nousevat haudoistaan kaivaten ravinnokseen ihmislihaa. Ensimmäisten zombien noususta on kulunut ilmeisesti jo jonkin verran aikaa, sillä yhteiskunta on palannut lähes täysin normaaliksi. Ihmiset ovat kehittäneet zombien verenhimoa hillitsevät pannat, jotka laitetaan zombeille kaulaan. Pannat otettiin käyttöön, jotta ihmiset voisivat käyttää epäkuolleita orjinaan. Zombien siniharmaa iho hilseilee jonkin verran, ja ne ovat kömpelöitä otuksia, mutta ne eivät ole kovinkaan verisiä. Elokuvan keskipisteessä oleva zombie, Fido, muistuttaa ulkonäöllisesti ja pukeutumiseltaan huomattavasti Romeron Bub-zombia "Day of the Dead" elokuvasta (liite 8, kuva a). Muutenkin Fidon käytös sekä älykkyys ovat samantyylistä kuin Bubilla.

"Död snö" (2009) marssitti Tommy Wirkolan ohjaamana valkokankaalle ensimmäistä kertaa ikuiseen elämään kirottuja natsi-zombeja (liite 8, kuva b). Nämä zombit ovat kykeneväisiä kommunikointiin ja älykkääseen ajatteluun. Ne toimivat ryhmänä ja suojelevat koruja, joita ne varastivat sodan loppuessa valtaamansa kylän asukkailta. Zombit ovat väritykseltään tumman siniharmaita, ja niillä on kaikilla melkon mustat silmänympärykset. Zombeilla on myös useita vanhoja haavoja, laikukas iho ja luisevat kasvot.

Elokuvasta "Warm Bodies" (2013) löytyy sekä komediaa että romantiikkaa. Elokuva on toteutettu zombien näkökulmasta, ja sen zombit ovat hyvin poikkeuksellisia, koska ne muuttuvat koko elokuvan ajan yhä enemmän ja enemmän ihmisten kaltaisiksi. Ne kommunikoivat keskenään ensin murisemalla ja myöhemmin puhumalla. Perinteiseen tyyliin zombit himoitsevat aivoja ja niiden vaistot pakottavat zombit metsästysretkille ihmislihan toivossa. Zombien motoriset taidot ovat huonompia kuin ihmisillä, mutta mitä tuoreempi zombie, sitä parempiin suorituksiin ne fyysisesti kykenevät. Zombeilla on olemassa jonkinlainen inhimilinen tietoisuus, ja ne kykenevät humaaniin ajatteluun. Niiden iho on kalpean siniharmaa ja huulet ovat siniset (liite 8, kuva c). Vaatteet ovat zombeilla jonkin verran sotkuisia, ja niiden liikkuminen sekä nopeus muistuttaa Romeron zombeja.

### 3.1.4 Televisiosta tuttuja

Zombit ovat saaneet viime vuosina laajaa näkyvyyttä myös televisiossa. Yksi aikaisimmista televisioiden ruudulla toistuvasti esitetyistä zombeihin liittyvistä materiaaleista oli Michael Jacksonin musiikkivideo ”Thriller” (1983). Ohjaaja **John Landis** haki musiikkivideon zombie-kohtaukseen inspiraatiota elokuvasta ”Night of the Living Dead”. Videon zombie-kohtaus onnistuu vangitsemaan saman klaustrofobian ja avuttomuuden tunteen, jota niin usein zombie-elokuvissa käsitellään. Zombit ovat melko hitaita ja kankeita, mutta tanssivat musiikin tahtiin hyvin ketterästi. Hilseilevän ihon sävy vaihtelee zombeilla siniharmaasta ruskeaan ja niiden silmänympärykset ovat tyypillisesti mustia. Kasvot ovat luisevia ja zombien kuivat huulet paljastavat irvistyksissä rivin likaisia hampaita (liite 9). Musiikkivideossa käsitellään ja otetaan kantaa sosiaalisiin sekä poliittisiin ongelmiin, jotka olivat ajalle tyypillisiä. Näitä ovat esimerkiksi aids, työttömyyden kasvu sekä crack-kokaiinin leviäminen köyhiin lähiöihin.

Television tunnetuin zombie-sarja on varmasti tällä hetkellä ”The Walking Dead” (2010), jonka luoja Frank Darabont on kertonut aina olleensa Romeron elokuvien fani. Romeron tyyliin zombit ovat melko hitaita sekä tyhmiä, ja ainoa keino tappaa ne on tuhota aivot. Zombit pystyvät yksinkertaisiin tehtäviin, kuten ovenkahvan kääntämiseen ja jopa kiipeämään tikapuita. Kuolintavalla ei ole väliä, sillä kaikki kuolemat johtavat zombiksi muuttumiseen. Zombit mätänevät hitaasti ja niiden haavoissa sekä vammoissa on pyritty selkeästi realismiin. Epäkuolleet pystyvät haistamalla erottamaan ihmiset tovereistaan ja syövät sekä ihmisiä että eläimiä. Zombien näköaisti heikkenee mitä pidemmälle silmien mätäneminen ehtii, mutta silmien väri ei muutu tartunnan saaneilla normaalista poikkeavaksi. Ne suunnistavat pitkälti kuulo- ja hajuaistin avulla menetettyään näkönsä. Vaikka zombit menettävät raajoja tai jopa lahoavat olemattomiin, ne jatkavat silti ihmisten jahtaamista. Hieno esimerkki sinnikkyudestä on yksi sarjan ensimmäisistä zombeista. Polkupyöränaisena tai puolikkaana naisenakin tunnettu zombie on maassa makaava epäkuollut, joka on menettänyt alemman puolen kehostaan. Siniharmaa ja mätänävä ruumis ryömii nälän ajamana kohti lähestyvää ihmistä (liite 10, kuva a). Toinen esimerkki zombeja piinaavasta nälästä on naiszombie, joka on yksi eniten erilaisia maskeerauksia inspiroinut

zombie. Sen leuka on repeytynyt irti ja kieli roikkuu ulkona ammottavasta aukosta. Siitäkin huolimatta, että zombi ei pystyisi pureskelemaan lihaa, se silti kaipaa sitä. Tällä zombilla iho on sävyltään kellertävä ja siinä on violetteja laikkuja (liite 10 kuva b).

Sarjassa on esitetty varsin erinäköisiä zombeja. Niiden ulkonäkö riippuu kuolinsyystä, joka voi olla myös täysin luonnollinen. Erään ihmisen kuoleman aiheuttaa tauti, johon tällä ihmisellä ei enää ole vastustuskykyä eikä lääkkeitä. Tauti aiheuttaa sisäisen paineen nousemista, ja sen vuoksi zombien silmät ovat pullahtaneet melkein kokonaan ulos kuopistaan (liite 10 kuva c). Tämäkään ei edes hidasta zombeja. Hyökätessään ne käyttäytyvät eläväisemmin ja ripeämmin kuin vain vaeltaessaan ympäriinsä. Ne käyttävät koko kehonsa massaa ja viimeisiä voimiaan päästäkseen ihmisten kimpuun, mutta ajan kuluessa zombeista tulee heikompia ja hitaampia, kun niiden lihakset ja ruumis mätänevät hiljakseen.

### **3.1.5 Lastenelokuvat ja animaatiot**

Usein lastenelokuvissa pyritään välttämään pelottavia aiheita kuten zombit, mutta vähentämällä hurmetta voi zombeista tehdä koko perheelle sopivia katseltavia. Nuoremmillekin lapsille sopiva "ParaNorman" (2012), kuvaa zombeja humoristisella tyyllillä. Noidan kiroamat zombit etsivät rauhaa sieluilleen kauan kuolemansa jälkeen. Zombit osaavat puhua jonkin verran, eivätkä ne ole yhtä verenhimoisia kuin muissa zombie-elokuvissa. "ParaNormanin" zombit ovat mädäntyneitä, vihersinisiä ruumiita, joiden silmät ovat syvällä kallossa. Selkeät juonteet kasvoilla kielivät ruumiiden kuivumisesta ja harventuneet hiukset sekä multaiset ja repeytyneet vaatteet kertovat ruumiiden maanheen arkuissaan jo vuosia (liite 11, kuva a). Oikeiden zombien lisäksi elokuvassa nähdään myös zombie-julisteita ja fanitaidetta päähenkilön makuuhuoneen seinällä. Julisteiden tyyli on minimalistista. Sinisten ja vihreiden zombien sojottavat hampaat ovat harvoja ja silmät suuria (liite 11, kuva c).

Yleensä zombeja nähdään lastenelokuvissa ja animaatioissa vierailevina tähtinä. Tästä hyvä esimerkki on "Hotel Transylmania" (2012), jossa zombit

toimivat hotellin työntekijöinä. Hotellinjohtaja on huomannut zombien olevan erittäin hyviä ja uskollisia työntekijöitä vaikka ne liikkuvatkin erittäin hitaasti. Kaikilla zombeilla on samanlaiset univormut, jotka mitä ilmeisimmin kuuluvat työnkuvaan. Ne ovat tyhmiä ja tottelevat käskyjä mielettömästi, kuten voodoo-zombit tottelevat isäntäänsä. Zombien silmät ovat lasittuneet ja tuijottavat tyhjiyteen. Sinisävyisten kasvojen luut paistavat ihon alta ja kokonaisuutta täydentävät liikkumattomat siniset huulet (liite 11, kuva d). Hotellin zombiet eivät puhu, mutta ääntelehtivät ja kommunikoivat eleiden avulla. Ne eivät himoitse tai tarvitse ihmislihaa samalla tavalla kuten aikuisille suunnatut zombit.

### **3.2 Videopelien omituiset otukset – analyyseja zombeista videopeleissä**

Videopelien zombit tuovat monenlaisia lisäyksiä zombiegenreen. Niiden zombiet voivat olla visuaalisesti paljon monimutkaisempia ja erikoisempia kuin elokuvien zombit. Pelien avulla on pystytty kokeilemaan rajoja sekä tuottamaan maailmaan monia uusia zombeja. ”Left 4 Dead” -pelisarjan erityyppiset zombit ovat erittäin hieno esimerkki pelialan mahdollisuuksista (liite 12, kuva a). ”Left 4 Dead” haki inspiraatiota elokuvasta ”28 Days Later”. Pelisarjan zombit ovat eläviä ihmisiä, joihin on tarttunut rabieksen kaltainen virus. Selviytyjät ovat immuuneja tartunnalle, joka aiheuttaa uhreissaan psykoosin. Zombeja ei myöskään peleissä nähdä syömässä ihmisiä tai aivoja, sillä tartunnan saaneet tappavat kohtaamansa ihmisen ja siirtyvät sitten seuraavan kohteensa kimppuun. Zombeja löytyy sekä tavallisia peruszombeja että kahdeksan mutatoitunutta erikoiszombia, joilla on kaikilla erilaisia kykyjä. Monista muistakin peleistä löytyy samantyyllisiä zombeja, mutta ”Left 4 Dead” -sarjan yksilöt edustavat visuaalisesti varsin mielenkiintoista ja laajaa kirjoa.

Ensimmäinen ”Left 4 Dead” -sarjan erikoinen zombie on *Charger*, joka ryntää ihmistä kohti ja nappaa tämän voimakkaan kätensä otteeseen. Se ei ole erityisen älykäs, mutta sillä riittää voimaa ja kokoa. Sen karvaton iho on tumman harmaanvihreä ja silmät ovat valkoiset. Toinen *Chargerin* käsistä on surkastunut ja toinen on huomattavasti ylikasvanut. Toinen iholtaan melko saman sävyinen zombie on *Hunter*, jonka ketteryys ja huikea kyky loikkia ovat vertaansa vailla. Toisin kuin muut erikoiszombit, *Hunter* ei ole mutatoitunut

ulkonäöllisesti kovinkaan paljon. Huomattaviin piirteisiin kuuluvat kasvoilla olevat arvet ja silmien puuttuminen. Sen sijaan suuren mutation läpikäynyt *Spitter* sylkee erittäin vahvaa vatsahappoa kohti ihmisiä. Sen hampaat ja suu ovat hapon polttamana tuhoutuneet lähes täysin. Zombin iho hohtaa kevyesti neonvihreänä, mutta menettää hohtonsa, kun *Spitter* kuolee. Samantyyllisiä vihreänä hohtavia ja happoa sylkeviä zombeja löytyy myös ”Red Dead Redemption: Undead Nightmare” pelistä. (liite 14, kuva a) Liikkeissään *Spitter* ei ole nopea tai ketterä, kuten kooltansa pieni *Jockey*.

Infektion vuoksi *Jockeylle* on kehittynyt paljon lihasmassaa yläselkään sekä niskaan, ja tämän vuoksi se liikkuu sekä hyppii ympäriinsä apinamaisin liikkein. Sen sormet ja varpaat ovat myös pitkänmalliset kuten apinoilla. Sen huulet ja iho suun ympärillä on täysin tuhoutunut, ja sen vuoksi *Jockey* näyttää kasvoistaan luurangolta. Valtavan kokoinen *Tank* on täydellinen vastakohta *Jockeylle*. Sen punertava, suonia täynnä oleva lihaksikas keho on äärimmäisen kestävä, ja se pystyy heittelemään suuria kivenlohkareita sekä romua kevyesti. Tankkia pienempi *Witch* on erittäin passiivinen zombie, joka provosoituna hyökkää aggressiivisesti. Ulkonäöltään tämä zombie on kuin laiha nuori nainen, jolla on kalpean sininen iho ja syvälle silmäkuoppiin uponneet punaiset silmät sekä verinen suu täynnä teräviä hampaita. Selkein merkki mutaatiosta ovat pitkät, veriset kynnet, joilla se repii uhriensa kappaleiksi. Sitä selvästi kamalamman näköinen zombie on *Boomer*, joka on turvonnut paiseiden täyttämä ruumis. Vihreä *Boomer* on täynnä avohaavoja, ja sen kasvojen sekä kehon paiseet näyttävät olevan valmita repeämään. Samanlaisia paiseita kasvoissaan ja kaulallaan kantaa myös *Smoker*, jonka siniharmaasta iho on peittyneet verisillä ja savuavilla kasvaimilla.

Täysin erilaisia zombeja videopeliin toi myös ”Dead Space” (2008), jonka zombit tunnetaan myös *Necromorpheina*. Ne ovat kuolleita ruumiita, jotka ovat käyneet läpi valtavan mutaation. *Necromorphit* eivät koeta syödä ihmisiä vaan ne pyrkivät tappamaan jokaisen elollisen olennon levittääkseen tartuntaansa eteenpäin. Niiden tappaminenkaan ei onnistu pelkästään ampumalla niitä päähän, vaan paras keino on irrottaa zombin raajat. Kaikki zombit ovat erittäin kestäviä, ja ne selviävät jopa äärimmäisen vaarallisista olosuhteista, kuten

avaruuden tyhjiöstä. Zombien silmät kiiluvat vihertävinä, ja niillä on useita kellertävinä hohkaavia kasvaimia. Zombien pitkät raajat kehittyvät kuoleman jälkeisen mutaation aikana (liite 12, kuva b). *Necromorphit* toimivat yhteisen hyvän vuoksi hieman samalla tavalla kuin zombit elokuvassa "Död Snö". Niillä on käytössään jonkinlainen yhteinen joukkoäly. Tehdäkseen zombeista mahdollisimman kamalia ja realistisia pelinkehittäjät tutkivat kuvia kolarin ja sodan uhreista.

Viimeisimpänä maailmanlaajuisena menestyksenä peleissä on nähty kannettaville päätelaitteille suunnattu "Plants vs. Zombies" (2009). Zombeista osa on nopeita ja osa hitaita. Toisilla zombiella on voimaa ja toisilla enemmän ketteryyttä, mutta kaikki zombit ovat keskenään melko samannäköisiä. Niiden iho on harmaanvihreä ja niiden silmät ovat suuret. Kaikilla zombeilla on myös sama perusilme ja niiden vaatteet ovat riekaleisia, mutteivät lainkaan verisiä. Peruszombeilla ei ole lähes ollenkaan hiuksia jäljellä (liite 13). Yksi pelin zombeista oli selkeästi tehty näyttämään Michael Jacksonilta "Thriller"-musiikkivideossa, mutta tekijänoikeuksien vuoksi zombien ulkonäköä muutettiin myöhemmin täysin erilaiseksi. Pelin zombit ovat myös kohtalaisen älykkäitä ja kykenevät jopa yksinkertaiseen puheeseen. Niiden luurankomaisen kehon liikkuminen on melko kankeaa, ja joiltakin zombeilta voi puuttua myös raajoja. Syytä zombien syntyyn ei ole kerrottu ja ne tuhotaan kasvien avulla.

"Red Dead Redemption: Undead Nightmare" (2010) toi pelaajille villin lännen ihmiszombien lisäksi upeita eläinzombeja. Eläimillä ja ihmisillä on sama tartunta, joka on saanut alkunsa kirouksesta. Kirous leviää myös taudin tapaan puremalla ja tappaa kaikki tartutetut olennot. Eläimet ovat varsin vahvoja ja kestäviä verrattuina siihen, mitä ne olivat eläessään. Niiden silmät ovat verenpunaiset, ja niiden kehossa on avoimia haavoja, joista näkyy paljaita luita sekä mätänevää lihaa (liite 14, kuva b). Ihmisistä syntyneet zombit eivät ole yhtä ketteriä kuin eläimet, ja ne voi tuhota myös pyhän veden avulla tai räjäyttämällä. Epäkuolleet mätänevät myös huomattavasti normaalia tahtia nopeammin, ja niiden vihreästä ihosta voi töröttää läpi murtuneita luita. Puuttuvat raajat, silmät ja hampaat ovat normaaleja. Jotkin zombit osoittavat myös eläimellisiä piirteitä, ja ne juoksevat nelinkontin kuten "Left 4 Dead" pelien

*Jockey* (liite 14, kuva c). Jotkin zombit tuntuvat muistavan myös jotain aiemmasta elämästään, ja ne saattavat hokea ääneen epäselvästi samoja asioita kuin eläessään. Sekä eläin- että ihmiszombit voidaan tappaa polttamalla tai ampumalla niitä päähän.

Zombiegenrelle lisää ihailijoita toi videopeli "The Walking Dead" (2012). Sen zombit ovat melkoisen perinteisiä ja samantyyllisiä kuin televisiosarjassa. Tyyllillisesti zombeissa oli kuitenkin paljon sarjakuvamaisia elementtejä, kuten paksut, tummat ääriviivat. Niiden vihreä iho on kalpea, ja suurista haavoista valuu verta sekä mätää. Zombien valkoiset silmät ovat syvällä kallossa, ja silmien ympäryks on lähes musta. Valtaosa zombeista on olemukseltaan luurankomaisia ja lahoaminen on jo pitkälle edistynyt (liite 14, kuva d). Kaikki ihmiset muuttuvat kuolemansa jälkeen zombeiksi, ellei heidän aivojaan tuhota.

### **3.3 Elävien kirjoista – analyyssejä zombeista painotuotteissa**

Kirjallisuuden zombit ovat myös tuoneet oman lisänsä zombiekulttuuriin. Ensimmäisiä zombeja kirjallisuudessa nähtiin "The Magic Island" (1929) matkakertomuksessa. Siinä olevat zombit ovat voodoo-zombeja. Niillä on yllään mustat hautajaiskaavut ja ne ovat kuin kopioita toisistaan. Kalpeat, ilmeettömät kasvot ja tyhjät silmät toistuvat useissa kirjan kuvituksissa. (liite 15, kuva a) Zombien olemus on hyvin luiseva ja symbolisesti ne tuovat mieleeni orjat. Vaikka nämä ovatkin voodoo-zombeja, uskon vahvasti, että ne ovat toimineet tärkeinä vaikuttajina juuri länsimaisen zombien visuaalisen ilmeen luomisessa.

"The Walking Dead" (2003) -sarjakuva on selkeästi raaempi kuin franchisen televisiosarja ja videopeli. Sen zombit ovat pääosin esitetty mustavalkoisina piirroksina, mutta joskus siitä julkaistaan myös värikuvia. Niissä zombit ovat pääosin vihreän sävyisiä (liite 15, kuva b). Zombit ovat sarjakuvissa erittäin verisiä ja ne tihkuvat mätää. Silmät ovat valkoiset ja zombeilla on paljon vaurioita suun ympärillä. Usein zombien hampaat ovat paljastuneet ihon kiristymisen tai haavojen vuoksi. Niillä on yllään sotkuiset vaatteet, hiukset ovat rasvaisen sekä sotkuisen oloiset, ja mustavalkoisenakin tämä sarjakuva onnistuu olemaan erittäin yksityiskohtainen ja graafinen. Jopa zombien hajua



sekä kuvottavuutta on kuvattu lukuisilla karpäsillä (liite 15, kuva c). Zombit toimivat muuten täysin samalla tavalla kuin muissa franchisen tuotoksissa.

Zombiet ovat levinneet myös Japanilaisiin mangoihin. ”Highschool of the Dead” (2006) on **Daisuke Satōn** kirjoittama ja **Shōji Satōn** kuvittama manga, jonka zombit ovat ainutlaatuisia. Ne ovat hitaita ja melko klassisia, mutta äärimmäisen vaarallisia kerääntyessään suuriksi massoiksi. Näiden zombien erikoisuus on se, että ne ovat sokeita ja suunnistavat ainoastaan kuulonsa varassa. Armeijan läsnäolo viittaisi siihen, että zombit ovat saaneet alkunsa biologisen aseiden kehittelystä, mutta varmaa tietoa ei vielä ole kerrottu sarjassa. Zombit näyttävät melko tavallisilta ja vaativat iskun päähän kuollakseen. Zombien silmät vaikuttavat joskus hohtavan valkoisena muutamilla zombeilla (liite 16, kuva a).

Villejä ja erittäin pelottavia zombeja loi **Kengo Hanazawa** mangallaan ”I Am a Hero” (2009) Hanazawan zombit ovat ZQN-nimisen taudin uhreja. Tauti tappaa ihmiset ja herättää heidät eloon verenhimoisina hirviöinä. Nämä zombit ovat aivan erityisen kauheita ja nopeita. Piirrokselliset ovat yksityiskohtaisia ja suorastaan painajaismaisia. Niissä aggressiivisten zombien ruumiinaukoista tursuaa verta ja zombien silmät ovat usein mustia tai erittäin verisiä (liite 16, kuva b). Ne ovat kyltymättömiä ja erittäin taipuisia. Fysiikka ei estä tai rajoita zombien liikkumista lähes ollenkaan. Niiden kehot muuttuvat ja vääntyvät omituisiin asentoihin kuoleman jälkeen. Osa vääntyneistä zombeista käyttää jalkojansa aivan kuten käsiään (liite 16, kuva c). Zombit myös pystyvät puhumaan ja niillä on ainakin jonkinlainen ihminen kyky ajatella sekä käsitellä muistojaan. Osa jää hokemaan viimeisiä sanojaan tai asioita, jotka ovat olleet niille erityisen tärkeitä. Zombit kuolevat tuhoamalla niiden aivot.

### **3.4 Taiteilijoiden luomaa – analyysistä zombeista internetissä**

Internet on viimeisen vuosikymmenien ajan tuonut yhteen zombie-genreä arvostavia henkilöitä sekä heidän tuottamaansa sisältöä. Internetistä löytyy myös tuhansia erilaisia kauppoja, jotka myyvät zombeihin liittyviä tavaroita merchandise-tuotteista taiteilijoiden originaaliteoksiin. Internetissä törmää myös helposti zombie-peleihin, -valokuvataiteeseen, -pukuihin sekä fanitaiteeseen.

Lukemattomia sivuja on omistettu zombeista selviytymiselle, tarinoille, lauluille ja taiteelle. Zombeista löytyy jopa oma Wikipedian kaltainen sivu, jossa on kategorisoitu ja analysoitu zombie-materiaalia.

Seuraavien kappaleiden aikana tutkin sekä analysoin internetissä kohtaamieni zombien syntyä ja visuaalista ulkonäköä. Internet-materiaaliksi olen kerännyt kuvia muun muassa fanitaiteen eri muodoista. Kuvien valitseminen ei ollut helppoa, sillä mahdollisuuksia on valtavasti ja kaikissa mahdollisuuksissa on omat hyvät sekä huonot puolensa. Valitsemani kuvat ovat niitä, joita pidän visuaalisesti hienoina ja joihin olen saattanut toistuvasti törmätä internetissä seikkaillessani.

### **3.4.1 Fanitaidetta zombeista, zombeille ja zombeilla**

Fanitaiteella tarkoitetaan muiden töihin pohjautuvia taideteoksia, joita useimmiten julkaistaan internetissä. Fanitaide on yleensä harrastelijoiden tekemää eikä sitä ole tarkoitettu käytettäväksi kaupallisesti. Taideteokset voivat pohjautua esimerkiksi elokuvaan, kirjallisuuteen tai muihin populaarikulttuurin teoksiin.

Zombeihin liittyvää fanitaidetta on useaa erilaista. Ensimmäinen fanitaiteen muoto on zombie-elokuvista, -videopeleistä ja muusta zombie-materiaalista tehtyä. Se on tarkoitettu kunnioittamaan näitä materiaaleja sekä tunnustamaan rakkautta niitä kohtaan ja se pohjautuu usein alkuperäisessä materiaalissa oleviin hahmoihin, tarinoihin tai niiden luojiin. **Alexander Wells** ja useat muut ovat kunnioittaneet George A. Romeroa tekemällä hänestä tämän kaltaista zombietaidetta. Näissä fanikuvissa hänet on sijoitettu luomaansa universumiin tai Romerosta itsestään on tehty zombie. Wellsin tekemässä piirroksessa mätänevä Romero-zombie polttaa sikaria hyvin levollisen oloisena (liite 17, kuva a). Toinen hieno esimerkki tällaisesta fanitaiteesta on **Lora Zombien** teos ”Zombie Rise”, johon on haettu inspiraatiota ”Thriller”-musiikkivideosta. Teoksessa maasta nousee zombeja, joista yksi on tanssiva Michael Jackson. Keskimmäisenä olevan zombin silmät hehkuvat valkoisena, ja asento on tyypillinen zombeille. Kaikki kolme teoksessa olevaa hahmoa hokevat sanaa

”brains”. Teoksessa on käytetty zombeille epätavanomaista väriyhdistelmää, johon kuuluu valkoista, mustaa, sinistä sekä harmaan eri sävyjä (liite 17, kuva b).

Fanitaidetta löytyy myös zombeille itselleen omistettuna. Tällainen taide ei ole yksiselitteisesti pelkästään fanitaidetta vaan sitä voidaan kutsua myös zombietaiteeksi. Siinä taiteen eri tyyleillä toteutetaan zombeihin liittyvää taidetta, joka ei pohjautu muiden teoksiin vaan on taiteilijan täysin oma tuotos. Kutsun sitä kuitenkin fanिताiteeksi, koska sen inspiraation lähteenä ovat zombit tai mielenkiinto ja rakkaus zombeja kohtaan. Valtaosa omista töistäni kuuluu tähän kategoriaan. Tämän kategorian töissä näkyy se, että zombien ei tarvitse täyttää kaikkia perinteisen zombin tuntomerkkejä. Taiteilijoiden ei myöskään tarvitse käyttää töissään zombeille tyypillisiä väri- ja asetelmavalintoja.

Esimerkiksi **Pao Bhamin** maalaamassa taulussa zombie on hempeän pastellin sävyinen ja kuvan yleisvaikutelma on erittäin pehmeä. Siinä ei myöskään ole nähtävissä yhtä selkeää inspiraation lähdettä. Maalauksen zombilla on siniset silmät ja potrettimainen asento, mutta sen verisistä kasvoista puuttuu suuria paloja (liite 18, kuva a). Sievän zombin on piirtänyt myös **James Harvey**, jonka teoksessa yhdistyvät pastelliset värit sekä hitusen pin-up-tyyliä. Zombie on kaunis nainen, joka kutoo kaulahuivia suolista. Väreinä on ihossa käytetty vaaleaa sinivihreää ja muualla vaaleanpunaista. Zombilla on keskittynyt ilme, hyvät koordinaatiotaidot ja se pystyy myös kehittyneeseen ajatteluun. Zombilla on muutamia suurempia vammoja kehossaan, ja sen pienempiä haavoja on paikkailtu laastareilla (liite 18, kuva d).

Hieman erilaisen kuvan zombista antava teos on ”Zombie wallpaper”, jossa oleva nainen on kasvoiltaan puoliksi rujo ja mätänevä zombie. Toinen puoli naisen kasvoista on kaunis ja lähes virheetön. Kasvojen tuhoutuneella puolella suussa villkkuvat terävät hampaat, ja mätänevä iho on osittain vihertävää, osittain ruskeaa. Zombilla on kauniit ja hyväkuntoiset hiukset, mutta sen silmät ovat veriset ja lähes mustat. Zombien ilmeessä on rauhallinen ja jotenkin odottava tunnelma (liite 18, kuva b). **Shaun Mooney**n teos ”Zombie” taas kuvastaa hyvin paljon perinteisempää zombia. Sen silmät kiiluvat punaisena ja

sen vihreä iho on kiristynyt tiukaksi, kuten muumioilla. Ihossa on haavoja sekä veritahroja, ja zombin haljenneet hampaat ovat täysin esillä. Zombista huokuu aggressiivisuutta, ja se vaikuttaa nääntyneeltä (liite 18, kuva c).

Fanitaidetta löytyy myös muille populaarikulttuurin teoksille omistettuna. Periaatteessa se on samankaltaista kuin ensimmäisessä kategoriassa, mutta sen sijaan että zombit olisivat yksin fanituksen kohteena, yhdistetään näissä teoksissa kahta tai useampaa eri genreä keskenään. Tätä fanitaiteen muotoa kutsutaan usein mashupiksi. Se ammentaa inspiraatioita elävistä hahmoista ja tekee niistä zombeja. Monet suuret franchiset, joilla on valtavasti faneja, ovat joutuneet zombien kynsiin taiteilijoiden kautta. ”Zombie Stormtrooper” kuvaa yhtä ”Star Wars”-elokuvien hahmoisista zombina. Kuvassa on siniharmaa ja synkkä huone, jonka keskellä seisoo huteran näköisesti zombiksi muuttunut *Stormtrooper*. Normaalisti puhtaanvalkoisena kiiltävä univormu on likainen ja halkeillut. Siellä täällä näkyy myös verta, ja kasvoja suojaavan maskin rikkiäisestä kohdasta paljastuvat zombie hampaat (liite 19, kuva a).

Mashuppia voi tehdä myös muilla asioilla kuin henkilöhahmoilla. Erilaiset suositut esineet ja popkulttuurin ilmiöt ovat erittäin tavallisia kohteita mashupille. **Ella Mobbsin** ”Zombie Russian Doll” yhdistää maatuskoiden suloisuuden zombeihin ja kuolemaan. Jälleen kerran väreinä on vaaleanpunaista ja vaaleanvihreää sekä myös hieman violetteja sävyjä (liite 19, kuva b). Joskus mashup ei vain yhdistä keskenään kahta toisistaan erittäin poikkeavaa lajityyppiä tai teosta, vaan siinä luodaan vaihtoehtoinen todellisuus tai versio alkuperäisestä. Fanitaide voi myös olla kantaaottavaa tai jopa parodioivaa. Hyvä esimerkki tästä on *Disney-prinsessazombit*, jotka ovat erittäin yleisiä internetissä (liite 19, kuva c). Muutaman minuutin hakemisen tuloksena olin itse löytänyt jo neljä varsin hienoa zombie-prinsessasarjaa. Niiden suosio liittyy ainakin osittain siihen, että erityisen viattomat ja kauniit asiat ovat loistavia vastapareja epäkuolleille. Zombiksi muuttuneita prinsessoita piirtävät taiteilijat, kuten **Kendel Marce**, ottavat kantaa *Disneyn* täydellisiin ja viattomiin naisahmoihin.

### 3.4.2 Kuolevaisista kuolemattomiksi – pukuleikkejä

Nykyään zombit ovat siirtyneet erilaisista medioista vaeltamaan myös kaupunkien kaduille. Amerikasta 2000-luvun alussa alkunsa saanut tapahtuma ”Zombie Walk” levisi nopeasti myös Suomeen. Vuonna 2006 järjestettiin Helsingissä ensimmäinen zombiekävely, ja sittemmin niitä on järjestetty myös useissa muissa Suomen kaupungeissa. Tapahtuma, jossa pukeudutaan zombeiksi ja laahustetaan zombiemaisesti etukäteen päätetyllä reitillä, järjestetään vuosittain. **Roosa Korhosen** Oulun zombiekävelystä ottamassa valokuvassa (liite 20) näkyy kuinka monentyyppisiä ja erilaisia zombeja kävelyn osallistuu. Kuvassa näkyvät zombit ovat kalpeita, sinisiä sekä vihreitä ja löytyypä joukosta normaalin ihon omaavia zombejakin. Silmät ovat joillakin täysin normaaleja, mutta myös värillisiä ja valkoisia piilolinsejä on käytetty luomaan zombiemaista efektiä. Erilaisten zombien kirjo on valtava ja epäkuolleiden tajunnan sekä älykkyyden taso vaihtelee suuresti jokaisen osallistujan omien mieltymysten mukaan.

Maskeerauksesta on tullut suosittu harrastus ja sitä näkee nykyään paljon sosiaalisessa mediassa. Useat harrastelijat ovat löytäneet inspiraatiokseen erilaiset zombit. Varsinkin realismiin pyrkivät maskeeraajat hakevat inspiraatiota valkokankaan zombeista. Alan harrastajat tekevät usein kahdentyypisiä zombie-meikkejä, tuoreita ja iäkkäämpiä. Tuoreilla zombeilla on useita verta valuvia haavoja, ja niiden iho ei välttämättä poikkea juurikaan elävän ihmisen ihosta (liite 21, kuva a). Iäkkäämmät zombiet on monesti toteutettu naamioilla, sillä niiden valmistukseen ja viimeistelyyn voi käyttää enemmän aikaa kuin suoraan iholle maskeeraamiseen. Yksityiskohtaisesta naamioista näkee zombin iän ja kuinka tummanvihreän laikukas iho on alkanut kiristyä. Zombin suusta tai ruumiinaukoista tulee ulos valkeita matoja, ja sen ihossa on syviä, vanhoja haavoja (liite 21, kuva b). Maskeerauksen takana olevia inspiraation lähteitä ei ole helppo tunnistaa, sillä usein lopputulos on enemmän tekijänsä kuin inspiraation lähteen näköinen.

Zombeiksi pukeutuminen on levinnyt myös muihin tapahtumiin ja harrastuksiin. Cosplay on harrastus, jossa ihmiset pukeutuvat manga-, anime-, sarjakuva-, peli- tai elokuvahahmoiksi. Viime aikoina Cosplay-tapahtumien yleistyessä ovat

myös zombien ystävät lähteneet innolla mukaan. Cosplayssa on tarkoituksena, että puvuista näkee selkeästi, mistä inspiraatiota on haettu ja usein cossaajat, eli hahmoiksi pukeutuvat ihmiset, lisäävätkin oman twistinsä valmiisiin hahmoihin. Cosplay-asuihin panostetaan usein enemmän kuin ”Zombie Walkin” pukeutumiseen. Zombie-versiot hahmoista ovat kerta toisensa jälkeen uniikkeja taideteoksia, koska ne voidaan toteuttaa joka kerta täysin eri tavalla, riippuen esimerkiksi zombien alkuperästä sekä ihmisen kuolinsyystä. Esimerkiksi videopelihahmon kuolintapa voi olla mitä vain ampumisen ja zombien hyökkäyksen väliltä. Vain cossaajan oma luovuus on rajana zombie-cosplayssa. Upean yksityiskohtainen zombie-*Mario* noudattaa pukeutumisessaan alkuperäisen hahmon tyyliä, mutta sen vaatteet ovat erittäin veriset ja osittain myös repeytyneet. Zombin silmät ovat valkoiset, ja sen kasvot ovat vaaleanharmaat sekä veriset (liite 21, kuva c).

Zombiet ovat levinneet siis laajalle myös esittävään taiteeseen. Rumankaunis viehättää ajatuksena ja zombeja nähdään nykyään jopa jo esiintymislavoilla. Erilaiset esittävän taiteen ryhmät, performanssitaiteilijoista burleskiesiintyjiin, ovat ottaneet zombiet mukaan rutiineihinsa. Tanssissa, kuten burleskissa, on helppoa matkia zombien liikkumista ja laahaavaa kävelyä. Esimerkiksi burleskiryhmä Madam Hardware and the Kinky Carnivalin esityksiin on selvästi haettu inspiraatiota Michael Jacksonin ”Thriller”-musiikkivideosta (liite 21, kuva d).

## 4 OMAT KUVITUKSENI

### 4.1 Omat vaikuttajani – produktiona opaskirja

Tuotannon aikana loin aiheeltaan kokeilevan opaskirjan ”Kuinka selvitä zombien hyökkäykseltä Suomessa?”, jonka toteutuksen tein alusta loppuun tietokoneella. Tarkoituksenani oli luoda vahva ja mielenkiintoinen kuvitus, joka tukisi zombie-aiheista taittoa. Aluksi hain kuvitukseen inspiraatiota George A. Romeron ”Night of the Living Dead”, ”Dawn of the Dead” ja ”Day of the Dead” elokuvista sekä **Saul Bassin** minimalistisesta kuvitustyylistä. Produktio oli luonteva jatko Zombie-Pin-up-kalenterille, jota analysoin tarkemmin kohdassa: 4.2. Zombie Pin-Up ja muita omia zombejani

Huomasin kirjan valmiiksi saatuani, että kuvitus ei keskittynyt zombeihin niin paljon kuin aluksi oletin. Suurin osa kuvituksesta tukee kirjan tekstejä, mutta ilman tekstiä, ja tietoa kirjan konseptista, kuvien ihmishahmoista ei välttämättä käy heti ilmi, että kyseessä ovat zombit. Ero ihmisten ja zombien välillä näkyy selkeimmin kuvista, joissa on sekä zombeja että ihmisiä. Käytin kuvituksessani hyväksi murtuneita tai irronneita raajoja, huonoa ryhtiä ja repaleisia vaatteita luodakseni ihmisistä erottuvan zombiesiluetin (liite 22). Zombien väritys muuttuu läpi kirjan, mutta joukosta löytyy myös perinteisiä vihreitä zombeja. Muutamalla näistä zombeista on täysin valkoiset silmät (liite 23, kuva a). Yritin mahdollisimman minimalistisesti kuvata monimutkaisia tilanteita ja yksi vaikeimmista hetkistä produktion aikana olikin zombien ja ihmisten välisen tilanteen ilmaiseminen yksinkertaisesti. Tuossa tilanteessa ihmiset ovat jumissa zombien piirittämässä autossa. Päädyin ratkaisuun, jossa jälleen kerran teksti tukee kuvaa. Tilanne on kuvattu ihmisten näkökulmasta, auton sisältä ulospäin (liite 23, kuva b).

Useimmiten pyrin minimoimaan tarpeettomat yksityiskohdat kuvituksista, mutta ripottelin sinne tänne myös hieman jännittäviä yksityiskohtia, jotta taitto pysyisi mielenkiintoisena. Yksi parhaista zombeista kirjassani on poikazombie, jonka kasvoilla on haavoja ja ruhjeita. Sen silmät ovat poikkeuksellisesti mustat, ja

sen hampaat ovat haljenneet useista kohdista (liite 23, kuva c). Joidenkin zombien kohdalla yksityiskohdat ovat veritahroja vaatteissa tai kasvoilla (liite 23, kuva d). Kaiken kaikkiaan kirjani zombit eivät ole kovinkaan perinteisiä tai helposti zombiksi tunnistettavia.

## **4.2 Zombie Pin-Up ja muita omia zombejani**

Kouluprojektina tuotetun Zombie Pin-Upin tarkoituksena oli yhdistää zombit ja pin-up-tytöt mielenkiintoisella ja tyylikkäällä tavalla erikoisiksi valokuviksi, joista kasattiin myöhemmin kalenteri vuodelle 2013. Kuvissa mallit poseeraavat pin-up-tyyliin ja heidät on maskeerattu zombeiksi. Inspiraatiota zombien ulkonäköön on haettu pääasiassa elokuvista *Zombieland* ja *Dawn of the Dead*. Kaikissa kuvissa pääosassa on nainen, mutta kahdessa kuvassa mukana on myös mies ja yksi kuvista on ryhmäkuva. Pääasiallinen teema kuvissa on pin-up. Zombiet ovat erittäin älykkäitä sekä inhimillisiä asennoiltaan ja ilmeiltään. Zombiehahmoissa vaihtelevat heidän asunsa, mädäntymisen asteet sekä muut ulkonäölliset seikat, joita ovat esimerkiksi puuttuvat raajat, palanut iho ja mutaatiot. Asut perustuvat siihen mitä kuvassa oleva hahmo on ollut ennen zombiksi muuttumistaan. Esimerkiksi helmikuun zombie-tyttö on pukeutunut jätesäkeistä tehtyyn asukokonaisuuteen, koska kuoleman jälkeen ruumis hävitettiin säkissä. Zombien iho on hieman normaalia kalvakampi, ja siinä on vanhoja mätäneviä vammoja (liite 24).

Osa zombeistani pohjautuu myös rakkauteeni videopelien mutantteja kohtaan. Tammikuun kuvassa on hoitaja ja lääkärizombie. Nopeasti vilkaistuna kuvasta ei välttämättä huomaa mitään erityistä, mutta lääkäriellä on mutaation seurauksena neljä kättä. Zombie-naisen maskeerauksessa pyrittiin melko tuoreeseen ja verisiin haavoihin sekä naarmuihin. Silmät ovat molemmilla zombeilla lähes valkoiset, mutta hoitajan silmissä on hieman keltaista väriä (liite 25, kuva a). Lähes kaikissa kuvissa epäkuolleiden silmät ovat epänormaalin väriset, ja usein värit ovat joko kuvan väriteeman kanssa samaa sävyä tai sen vastaväriä. Esimerkiksi kesäkuun zombilla silmät ovat kirkkaan punaiset ja ympäristö on vihreä (liite 25, kuva b). Tämä zombie on eläessään kuulunut armeijaan ja kuollut luultavasti puremaan, joka sillä on reidessään. Iho zombilla



on kalpea, ja siinä on useita paiseita. Zombilla on myös tuoreita luodinreikiä sekä ihossa että vaatteissaan.

Kaikilla kalenterin zombeilla on lähes normaalin värinen iho, mutta joidenkin ihon sävyä taitettiin hitusen siniseen tai vihreään päin jälkikäsitteilyn avulla. Esimerkiksi elokuun tytöllä (liite 25, kuva c) ihon sävyä on taitettu kevyesti vihreään. Zombien silmät ovat oranssinpunaiset, ja revenneestä mahasta valuu ulos pitkä pätkä suolta. Kalenterin kuville yhtenäiseen tapaan zombin asento on pin-up-tyylinen, eikä asennossa ole havaittavissa selviä merkkejä zombiudesta. Zombi on melko vasta kuollut, ja sillä on ihollaan tuoretta verta. Toinen vasta kuollut zombie on joulukuun kuvassa oleva tyttö. Sen kädet ovat tuoreen veren peittämät, ja sillä on olkavarressa erittäin tuore purema (liite 25, kuva d). Zombin iho on lähes valkoinen, ja silmissä sillä on samaa lilan sävyä kuin hiuksissaan.

Kalenterikuvien ja kirjan lisäksi olen tehnyt useita erilaisia zombie-teoksia omakuvasta julisteisiin sekä postikortteihin. Viimeisimpänä lisänä omiin tuotoksiini on zombie-ystävänäpäiväkortti (liite 26, kuva a). Mustavalkoisessa kuvassa verisellä lakanalla makaa zombie, joka tuijottaa suoraan kohti katsojaa. Sen silmät ovat täynnä verta ja ne ovat väriltään melkein mustat. Zombin ihossa on useita ruhjeita sekä mätäneviä, lautuman kaltaisia vammoja. Suun ja silmien ympärillä zombin suonet kuultavat kalvakan ihon läpi. Suun ympärillä on myös repeytyntä ihoa ja suuri haava. Tämä zombie kuuluu selkeästi realistisimpiin zombeihini.

Perinteisistä zombeista olen hakenut inspiraatiota zombie-omakuvaani (liite 26, kuva b). Sävyiltään zombin iho on erittäin vaalea ja vihreä. Kasvoissa on luisevia piirteitä, ja sen huulista puuttuu pala. Paljastuneet hampaat ovat likaisen keltaiset ja haava on jo mätänevä. Zombin iirikset ovat valkoiset ja verestävät. Silmistä myös valuu verta ja silmänympärykset ovat erittäin tummat kuten Romeron zombeilla aikanaan.

Yksi omista suosikkiteoksistani on juliste, jonka suunnittelin löytääkseni zombeista kiinnostuneita ihmisiä auttamaan minua kirjani kirjoittamisessa.

Julistetta pidettiin ilmeisesti liian provosoivana, koska useat levittämäni kappaleet oli revitty tai poistettu muutaman päivän sisällä paikoista, joihin ne laitettiin luvallisesti. Julisteessa on vaaleanvihreä rintakehä, josta valuu ulos verta ja suolia (liite 26, kuva d). Vaaleanpunaiset suolet ovat osa julisteen typografiaa. Julisteessa ei siis näy zombin kasvoja ollenkaan, mutta värienkäytöstä sekä tekstisisällön ja kuvituksen yhdistelmästä käy ilmi, että on kyse zombista. Taustalla on myös pieniä minimalistisia kuvia, jotka liittyvät zombie-selviytymiseen.

Koko lapsuuteni ja nuoruuteni olen kuluttanut katsomalla satoja tunteja zombie-elokuvia, pelaamalla pelejä, lukemalla sarjakuvia sekä ihastelemalla zombie-genren oheistuotteita. Tässä vaiheessa tietoa ja mielikuvia zombeista on kertynyt niin paljon, että tuskin pystyisin nimeämään oikein yhdenkään työni alkuperäisiä inspiraationlähteitä sekä vaikuttajia. Yleisesti zombeihin liittyvistä töistäni voi sanoa niiden olevan hyvin erilaisia. Teoksistani löytyy sekä perinteisiä töitä että hyvin minimalistisia ja moderneita versioita zombeista. Työni noudattavat kuitenkin pääosin Romeron universumin sääntöjä, joista tärkein sääntö on mielestäni se, että zombit kuolevat niiden aivojen vaurioituessa. Voisin siis sanoa, että minulle tärkein yksittäinen vaikuttaja on ollut Romero.

## 5 POHDINTA – ZOMBIT JUURILLAAN JA NYKYHETKESSÄ

Opinnäytetyötä kirjoittamaan aloittaessani lähdin tutkimaan zombien visuaalista ilmettä ja etsimään yhteistä kantaisää tarkastelemalla ensimmäisenä niiden historiaa. Avaamalla historiaa ja zombien juuria Afrikassa sekä Haitilla selvisi, että zombie on kokenut monenlaisia muutoksia läpi vuosien. Zombiet käsittelevät ja koskettavat tabuja sekä niiden avulla voi rikkoa rajoja, joita on muuten vaikea käsitellä. Huomasin zombien tematiikan siis toimivan myös monipuolisena metaforana yhteiskunnallisille ongelmakohtille ja vallalla oleville huolenaiheille. Zombit peilaavat ihmisyyden inhottavia, pimeitä ja kurjia puolia, mutta tekevät sen turvallisesti kuvaruudun takaa. Zombit muuttuvat siis maailman mukana.

Aloittaessani kirjoittamista olin tehnyt yhden selkeän oletuksen zombien kantaisista. Oletin George A. Romeron nimen tulevan useita kertoja esille, kun puhuttaisiin inspiraation lähteistä ja zombie-kulttuurin innoittajista. Etsiessäni materiaalia tutkielman tietopohjaan sekä analysoidessani erilaista visuaalista materiaalia törmäsinkin lähes poikkeuksetta Romeroon. Vaikka Romeroa ei virallisesti ole määritelty zombien kantaisäksi, sanoisin että Romero ainakin loi varsin vakaan pohjan zombie-genrelle. Lähes jokaisessa näkemässäni zombie-elokuvassa on havaittavissa yksi tai useampi elementti, joka löytyy myös Romeron kolmesta ensimmäisestä Dead-elokuvasta. Näitä toistuvia elementtejä ovat muun muassa elokuvan alkupuolella esiintyvä henkilö, joka taistelee zombia vastaan, lähikuvia zombeista repimässä ihmisiä riekaleiksi, ryhmä hyvin erilaisia ihmisiä, jotka eivät tule toimeen keskenään, ryhmän hajottaminen tappamalla hahmoja pois yksitellen, erittäin vahvat ja älykkäät vähemmistöjen edustajat ja typerät valtion toimihenkilöt.

Moderneja zombeja yhdistävät seikat eivät ole täysin yksiselitteisiä. Useita erityyppisiä zombeja yhdistävät kuitenkin muutamat peruspiirteet, jotka tulivat toistuvasti esiin analyysissäni, esimerkiksi sotkuisuus, syvälle kuoppiinsa uponneet silmät ja huonot motoriset taidot. Zombien alkuperä voi johtua viruksesta, kemikaalista, myrkyistä, säteilystä tai vaikkapa parasiiteista. Monet zombeista ja zombie-kuvituksista ovat harmaansinisen tai -vihreän sävyisiä,

mutta ei ole epätavallista törmätä vaaleanpunaisen ja vaaleanvihreän väriyhdistelmään. Luulisin, että juuri tämä väriyhdistelmä kuvaa epäsuorasti zombeja ja niiden nälkää aivoja kohtaan. Vaaleanvihreä kuvaa mahdollisesti zombeja, tarkemmin ottaen niiden ihoa, ja vaaleanpunainen väri voisi kuvata ehkä epäsuorasti aivoja.

Mielestäni on jännittävää, ettei muita kantaisiä noussut esiin tutkielmani aikana, mutta toisaalta osasin odottaa sitä. Kuitenkin mieltäni jää polttelemaan, olisinko voinut saada erilaisia vastauksia tutkimuskysymykseeni, jos lähettämiini haastatteluihin olisi vastattu? Lähetin haastattelukysymyksiä useille asiantuntijoille, mutta sain vastauksen vain yhdeltä henkilöltä. Uskoisin, että vastausten määrä jäi vähäiseksi, koska alan asiantuntijoiden ajankäyttö aiheelle on rajallista. Alan harrastajilla on usein jokin toinen päivätyö, ja muun muassa elokuva-alan asiantuntijat eivät ole helposti tavoitettavissa olevia henkilöitä. Tutkimuskohteena zombit ovat uusia sekä erikoisia, ja alan asiantuntijuus määräytyykin usein henkilön harrastuneisuuden perusteella. Virallisia asiantuntijoita ei ollut siis helppoa löytää tai saada kiinni, mutta kattavalla tutkimuksella ja analysoimalla visuaalista materiaalia löysin kuitenkin vastauksia esittämiini kysymyksiin.

Visuaalisesti zombie on kiinnostava ilmiö. Se on rumankaunis olento, jota vihataan ja rakastetaan. Zombien alkuperää on helpompi kuvata itseensä viittaavana verkostona kuin perinteisenä sukuuuna. Zombeja käsittelevä materiaali on myös erittäin laajalle hajautunutta. Näkisin, että tutkielmani on hyvä aloitus tämän verkoston avaamiselle ja informaation kokoamiselle yksiin kansiin. Toisaalta aiheessa riittää käsiteltävää vielä pitkäksi aikaa, ja asiantuntijoiden haastatteluista olisi voinut saada paljonkin lisämateriaalia opinnäytetyöhöni. Mielestäni onnistuin opinnäytetyössäni tutkimaan ja oppimaan lisää tästä loputtoman kiinnostavasta aiheesta. Tarkoitukseni on ehdottomasti jatkaa sen tutkimista myös tulevaisuudessa.

## LÄHTEET

### **Kirjallisuus:**

Bishop, K. 2010. American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and rise) of the Walking Dead in Popular Culture. Jefferson, North Carolina, Yhdysvallat: McFarland & Company.

Boluk, S & Lenz, W. 2011. Introduction: Generation Z, the Age of Apocalypse. Teoksessa Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture. Yhdysvallat: McFarland & Company, Inc.

Brooks, M. 2003. The zombie survival guide: complete protection from the living dead. 1. painos. Yhdysvallat: Three Rivers Press.

Krzywinska, T. 2008. Zombies in Gamespace: Form, Context and Meaning in Zombie-Based Video Games. Teoksessa Zombie culture: autopsies of the living dead. Britannia: Scarecrow Press, Inc.

Ma, R. 2010. The zombie combat manual. Yhdysvallat: The Berkley Publishing Group.

McIntosh, S. 2008. The Evolution of the Zombie: The Monster That Keeps Coming Back. Teoksessa Zombie culture: autopsies of the living dead. Britannia: Scarecrow Press, Inc.

Woodford, K. 2007. Cambridge Learner's Dictionary, 3. painos. Italia: Cambridge University Press.

Zealand, C. 2011. The National Strategy for Zombie Containment. Teoksessa Generation Zombie: Essays on the Living Dead in Modern Culture. Yhdysvallat: McFarland & Company, Inc.

**Opinnäytetyöt:**

Twohy, M. 2008. From Voodoo to Viruses: The Evolution of the Zombie in Twentieth Century Popular Culture. Irlanti: Trinity College Dublin. Degree of Master's of Philosophy in Popular Literature Hakupäivä 6.10.2014  
<[http://www.moshpace.com/theses/zombie\\_thesis.pdf](http://www.moshpace.com/theses/zombie_thesis.pdf)>.

**Digitaaliset lähteet:**

Blakemore, C. & Jennett, S. 2001. The Oxford Companion to the Body, zombie  
<Hakupäivä 6.10.2013. <http://www.encyclopedia.com/topic/zombi.aspx>>.

Errickson, W. 2010. Book of the Dead, edited by John Skipp & Craig Spector (1989): How Far Can Too Far Go? Hakupäivä 11.2.2014  
<<http://toomuchhorrorfiction.blogspot.fi/2010/03/how-far-can-too-far-go-book-of-dead.html>>.

Farag, S. 2014. From Comic-Book to TV Series: an Analysis of The Walking Dead franchise Hakupäivä 18.2.2014  
<<http://www.boulder64.com/entertainment/analysis-walking-dead/>>.

Gale, T. 2008. International Encyclopedia of the Social Sciences, Voodoo.  
<Hakupäivä 6.10.2013. <http://www.encyclopedia.com/topic/voodoo.aspx#1>>.

Imdb.com. 2013. World War Z. Hakupäivä 4.10.2013  
<[http://www.imdb.com/title/tt0816711/?ref\\_=nv\\_sr\\_2](http://www.imdb.com/title/tt0816711/?ref_=nv_sr_2)>.

Marchiafava, J. 2011. Why Are Zombies Still So Popular In Video Games? Hakupäivä 16.3.2014  
<<http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2011/09/05/why-are-zombies-still-so-popular-in-video-games.aspx?PageIndex=4>>.

Michigan State University. 2013, yliopiston web-kurssi, Great Discoveries in Archaeology. History of Zombies. Hakupäivä 6.10.2013  
<<http://anthropology.msu.edu/anp264-ss13/2013/04/25/history-of-zombies/>>.

Newits, A. 2010. A history of zombies in America. Hakupäivä 6.10.2013.  
<<http://io9.com/a-history-of-zombies-in-america-5692719>>.

Radford, B. 2012. Livescience.com, Zombies: The Real Story of the Undead.  
Hakupäivä 6.10.2013.  
<<http://www.livescience.com/23892-zombies-real-facts.html>>.

Ugo. 2012. The history of Zombies. Hakupäivä 20.10.2013  
<<http://www.ugo.com/movies/zombie-guide-history>>.

University of Michigan. 2009a. Zombies. Hakupäivä 6.10.2013  
<<http://www.umich.edu/~engl415/zombies/zombie.html>>.

University of Michigan. 2013b, Haiti & the Truth About Zombies. Hakupäivä  
6.10.2013. <<http://www.umich.edu/~uncanny/zombies.html>>.

Veloria, L. 2013. The Top 7...Best zombie games. Hakupäivä 16.3.2014  
<<http://www.gamesradar.com/best-zombie-games/>>.

Webster, A. 2009. Z-Day Approaches: A Look At The History Of Zombies In  
Games. Hakupäivä 7.3.2014  
<<http://www.cinemablend.com/games/Z-Day-Approaches-A-Look-At-The-History-Of-Zombies-In-Games-17626.html>>.

Wong D. 2007. Cracked.com, 5 Scientific Reasons a Zombie Apocalypse Could  
Actually Happen. Hakupäivä 6.10.2013  
<[http://www.cracked.com/article\\_15643\\_5-scientific-reasons-zombie-apocalypse-could-actually-happen.html](http://www.cracked.com/article_15643_5-scientific-reasons-zombie-apocalypse-could-actually-happen.html)>.

## **Liitteet:**

- Liite 1: Kuvakollaasi elokuvasta Night of the Living Dead, 1968
- Liite 2: Kuvakollaasi elokuvasta Dawn of the Dead, 1978
- Liite 3: Kuvakollaasi elokuvasta Day of the Dead, 1985
- Liite 4: Tyhmät ja hitaat zombit: White zombie, 1932. Zombi 2, 1979. Planet Terror, 2007.
- Liite 5: Nopeat ja älykkäät zombit: The Return of the Living Dead, 1985. 28 Days Later, 2002. Dawn of the Dead, 2004. Zombieland, 2009.
- Liite 6: Resident Evil – mutantit: Resident Evil: Apocalypse, 2004. Resident Evil: Extinction, 2007. Resident Evil: Afterlife 2010.
- Liite 7: Zombie-komediat kollaasi 1: Braindead, 1992. Shaun of the Dead, 2004.
- Liite 8: Zombie-komediat kollaasi 2: Fido, 2006. Död Snö, 2009. Warm Bodies, 2013.
- Liite 9: Michael Jackson's Thriller, 1983.
- Liite 10: The Walking Dead, 2010.
- Liite 11: Lastenelokuvat ja animaatiot: ParaNorman, 2012. Hotel Transylvania, 2012.
- Liite 12: Videopelien zombit kollaasi 1: L4D.com, Dead Space, 2008.
- Liite 13: Plants vs. Zombies, 2009.
- Liite 14: Videopelien zombit kollaasi 2: Red Dead Redemption: Undead Nightmare, 2010. The Walking Dead, 2012.
- Liite 15: Zombit kirjallisuudessa: The Magic Island, William Seabrook. The Walking Dead, Robert Kirkman.
- Liite 16: Zombie mangat: Highschool of the Dead, Daisuke Satō & Shōji Satō. I Am a Hero, Kengo Hanazawa
- Liite 17: Fanitaidetta zombeista: Romero, Alexander Wells. Zombie Rise, Lora Zombie.
- Liite 18: Fanitaidetta zombeille: Zombie, Pao Bham. Zombie Wallpaper, tekijä tuntematon. Zombee, Shaun Mooney. Knitting zombie, James Harvey.
- Liite 19: Fanitaidetta zombeilla: Zombie Stormtrooper, Kai Lim. Zombie Russian Doll, Ella Mobbs. Zombie Ariel, Kendel Marce.
- Liite 20: Zombiewalk, Roosa Korhonen.
- Liite 21: kuva a, Freakmo SFX. kuva b, Rodolpho Reis. Zombie-Mario, tekijä tuntematon. Zombie-burleskia, Maria Mendes.
- Liitteet 22–26: Zombie opaskirjan kuvitusta ja Muita omia zombejani, Minna Koivumaa. Zombie Pin-Up, Minna Koivumaa & Katariina Ruotsalainen.



**NIGHT OF THE LIVING DEAD, 1968**



a) Hautausmaa-zombie



b) Lapsi-zombie

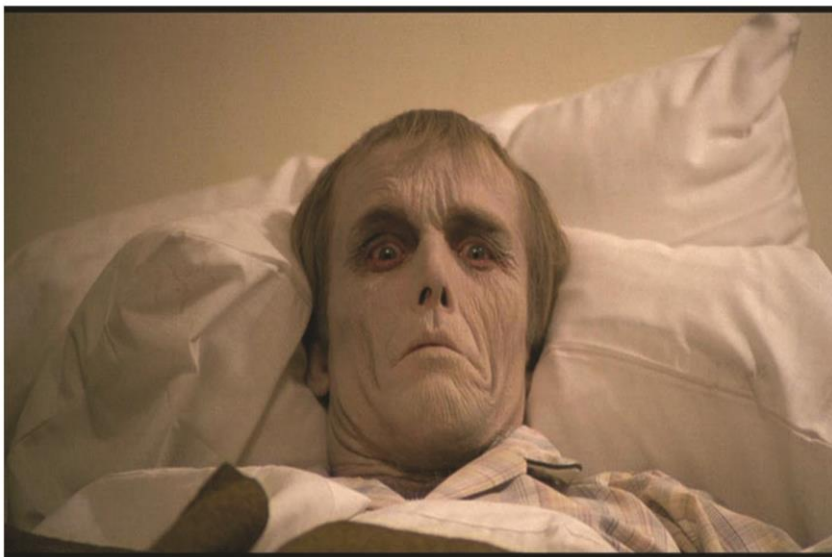


c) Joukko zombeja

DAWN OF THE DEAD, 1978



a) Stephen zombina



b) Roger zombina



c) Joukko zombeja

DAY OF THE DEAD, 1985



a) Bub



b) Tutkimuskohde



c) Joukko zombeja



TYHMÄT JA HITAAAT ZOMBIT



a) White zombie



b) Zombi 2



c) Planet Terror

**NOPEAT JA ÄLYKKÄÄT ZOMBIT**



a) Return of the Living Dead



b) 28 Days Later



c) Dawn of the Dead



d) Zombieland

RESIDENT EVIL - MUTANTIT



a) Mutantti 1



b) Mutantti 2



c) Mutantti 3



d) Mutantti 4



ZOMBIE-KOMEDIAT KOLLAASI 1



a) Braindead, äiti



b) Braindead, vauva



c) Shaun of the dead

ZOMBIE-KOMEDIAT KOLLAASI 2



a) Fido



b) Död Snö



c) Warm bodies



THRILLER



**THE WALKING DEAD**



a) Puolikas nainen



b) Leuaton nainen



c) Aitamies

LASTENELOKUVAT JA ANIMAATIOT



a) Paranorman, zombie



b) Paranorman, julisteet

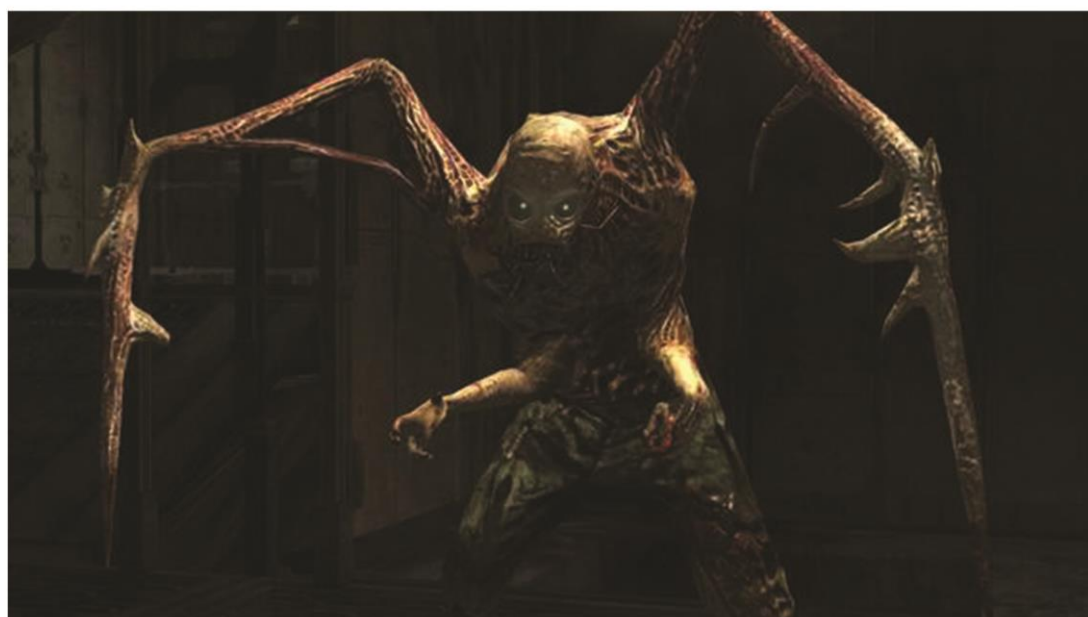


c) Hotel Transylvania

VIDEOPELIIEN ZOMBIT KOLLAASI 1



a) Left 4 Dead



b) Dead Space



# PLANTS VS ZOMBIES



VIDEOPELIEN ZOMBIT KOLLAASI 2



a) Red Dead Redemption,  
Undead nightmare



b) RDR Zombiekarhu



c) RDR, erilaisia zombeja



d) The Walking Dead



ZOMBIT KIRJALLISUUDESSA



a) The Magic Island



b) The Walking Dead, värikuva



c) The Walking Dead, mustavalkoinen

ZOMBIE-MANGAT



a) Highschool of the Dead



b) I am Hero, taapero



c) I am Hero, vääntynyt nainen



FANITAIDETTA ZOMBEISTA



a) Romero,  
Alexander Wells



b) Zombie Rise  
Lora Zombie

FANITAISET ZOMBEILLE



a) Zombie,  
Pao Bham



b) Zombie wallpaper,  
tekijä tuntematon



c) Zombee,  
Shaun Mooney



d) Knitting zombie,  
James Harvey



FANITAIDETTA ZOMBEILLA



a) Zombie Stormtrooper,  
Kai Lim



b) Zombie Russian Doll,  
Ella Mobbs



c) Zombie Ariel,  
Kendel Marce



ZOMBIEWALK





ZOMBIE-ASUJA



a) Realistinen zombie-maskeeraus,  
Freakmo SFX



b) Realistinen zombie-naamio,  
Valokuvaaja: Rodolpho Reis

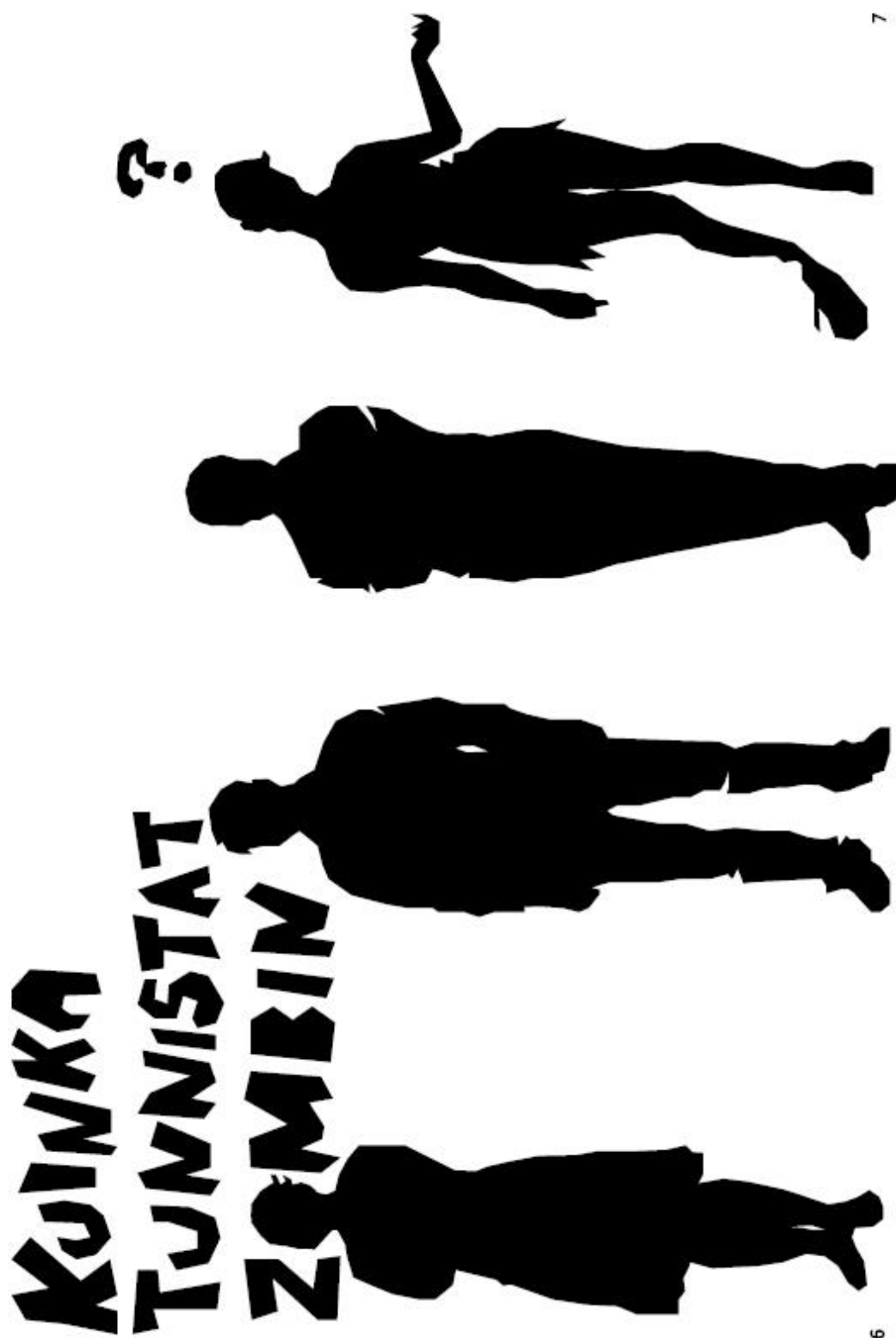


c) Zombie-Mario, tekijä/kuvaaja tuntematon



d) Zombie-burleskia,  
Valokuvaaja: Maria Mendes

ZOMBIE OPASKIRJAN KUVITUSTA OSA 1



ZOMBIE OPASKIRJAN KUVITUSTA OSA 2

a) Naiszombie



b) Autossa jumissa



c) Poikazombie



d) Mieszombie



ZOMBIE PIN-UP - HELMIKUU





**ZOMBIE PIN-UP KOLLAASI**

a) Miss Tammikuu



b) Miss Kesäkuu



c) Miss Elokuu



d) Miss Joulukuu



