

Hirviömäiset jalanjälkemme

Ekologisuuden ylevä ideologia elokuvissa Kong: Skull Island (2017) & Godzilla (2014)

Tuomas Talvenheimo

Pro gradu -tutkielma

Mediatutkimus

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Kevät 2020

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu
Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos/

Humanistinen tiedekunta

TALVENHEIMO, TUOMAS: Hirviömäiset jalanjälkemme:

Ekologisuuden ylevä ideologia elokuvissa *Kong: Skull Island* (2017) & *Godzilla* (2014)

Pro gradu -tutkielma, 60 s.

Mediatutkimus

Toukokuu 2020

Tutkielma tarkastelee, millä tavalla elokuvahistorian kaksi tunnetuinta hirviöhahmoa, King Kong ja Godzilla, näyttäytyvät 2010-luvun ekologisesti tietoisessa, tai siihen pyrkivässä, Hollywood-tuotannossa. Tutkimuksen aineistona on kaksi Warner Brothersin ja Legendary Picturesin yhteistuotantona syntyneitä elokuvia: *Kong: Skull Island* (2017) ja *Godzilla* (2014). Tutkielmassa tarkastellaan ihmisen ja luonnon välisen suhteen kuvausta; keinoja, joilla modernit scifi-elokuvat kommentoivat aikansa ekologisia kysymyksiä ja pelkoja kahden ikonisen hirviöhahmon kautta. Tutkielma sijoittuu ekokriittisen elokuvatuotannon kentälle, jossa tarkastellaan miten aiemmin sivuutettu hirviöelokuvien genre voi tarjota hedelmällistä maaperää uusille tulkinnoille.

Tutkimus paljastaa elokuvien hyödyntävän vuosisatoja vanhojen luontokuvausten tekniikoita kuvataiteesta valokuviiin ja elokuvaan rakentaessaan Hollywoodin ekoelokuville ominaisia luontoutopiakuvia. Eritoten elokuvissa on havaittavissa pyrkimys subliimin eli ylevän luontokuvauksen hämmästyttävyyteen ja kauhunsekaisen kunnioitukseen rakentuvan tunnereaktion synnyttämiseen. Tutkimus sitoo tämän ekosentrismin eli luontokeskeisen ideologian havainnoimiseen, hirviöhahmojen noustessa modernin ajan luonnonsuojelijoiksi ja varoittaviksi esimerkeiksi kaltoin kohdellun luonnon kostosta.

Tutkimus osoittaa ikonisten hirviöhahmojen tarjoavan uudelle tekijäsukupolvelle tehokkaan väylän ajaa Hollywoodille ominaisia trendejä seuraavia ideologioita. Aikamme suurimmat maailmanlaajuiset ekologiset kriisit ja traumat ovat vaikuttavia allegorioita aikamme suurimpien hirviöiden muodossa.

Asiasanat: ekokritiikki, ekologia, subliimi, mediatutkimus, elokuvakulttuuri, scifi-elokuva

Sisällysluettelo

1. Johdanto	1
1.1. Tutkimuksen viitekehys: Ikoniset elokuvahirviöt 2010-luvulla	1
1.2. Tutkimuskysymykset	2
1.3. Tutkimusmenetelmänä lähiluku	4
2. Teoreettinen viitekehys ja käsitteet	7
2.1. Ekokriittinen elokuvatutkimus	7
2.2. Keskeiset käsitteet	9
2.2.1. Ekosentrismi.....	9
2.2.2. Ekologinen utopia.....	11
2.2.3. Subliimi luontokuvaus.....	12
3. Aikaisempi tutkimus ja elokuvahistoriallinen konteksti	15
3.1. King Kong, Gojira ja Scifi-elokuvien allegorisuus ja ekologian (laaja)kuvilla	16
3.2. Scifi-elokuvat aikamme äärimmäisimpinä luontokuvina	18
3.3. Ikonit 2010-luvulla – elokuvien juonikuvaukset	21
4. Kohtausanalyysi 1: Kongin kumahdus	25
4.1. Vihreän koskemattoman kutsu – eli miten luonto kohdataan ekologian (laaja)kuvilla	25
4.2. Jos luontoa haluat tuhota nyt, niin takuulla yllätyt!	29
4.3. Teknologinen haltuunotto	31
4.4. Ympäristön vastaisku – hirviömäinen luonto herää	33
5. Kohtausanalyysi 2: Katastrofi goes west – Godzilla rantautuu	39
5.1. Luonto kohtaa urbaanin – traumakuvaston hyödyntäminen	39
5.2. Hirviöiden aika ei ole ohi – miksi ne ovat taas täällä?	46
6. Johtopäätöksiä	50
7. Lähdeluettelo	58
7.1. Kirjalliset lähteet	58
7.2. Tutkimusaineisto	60

1. Johdanto

1.1. Tutkimuksen viitekehys: Ikoniset elokuvahirviöt 2010-luvulla

Niin kauan kuin ihmiset ovat kertoneet tarinoita, hirviöt ovat olleet erottamaton osa ihmisten kulttuuria, niiden toimiessa vertauskuvallisina esimerkkeinä niin ympäristön ja luonnon muodostamista vaaroista ja uhkista kuin myös ihmisen sisäisestä tietoisuudesta ja taipumuksesta pahuuteen. Vastaavasti luonnon ja ihmisen välinen suhde on ollut aina osa taidetta, kenties korostetummin mitä lähemmäs tulemme modernia aikaa; aikaa, jossa koemme erkaantuvamme ympäristöstä ja luonnosta yhä enemmän ja enemmän.

Vuosituhsien varrella tämä hirviögalleria on laajentunut ihmisen ja kehittyvän yhteiskunnan tahdissa tuoden jatkuvasti mukanaan uusia uhkaavia hirviöitä, jotka saavat uusia muotoja sitä mukaa kun ihmiset ovat teknologisen ylivoimaisuuden avulla nostaneet itsensä ravintoketjun yläpuolelle ja ottaneet luonnon haltuunsa.

Tutkimuksen kohteenani on kaksi Warner Bros. -tuotantoyhtiön ja Legendary Picturesin yhteistuotantona syntyneitä scifi-elokuvaa: Gareth Edwardsin ohjaama *Godzilla* (2014) ja Jordan Vogt-Robertsin ohjaama *Kong: Skull Island* (2017). Tutkin näitä kahta elokuvaa ekokriittisen elokuvatutkimuksen näkökulman kautta, keskittyen elokuvien sisältämään ekosentriseen ideologiaan ja pyrkimykseen kuvata sitä subliimin kuvallisuuden keinoin. Tarkastelen siis elokuvissa ilmentyvien ihmisen ja luonnon välisen vastakkainasettelun ja siitä aiheutuvien seurausten kuvaamista ja tulkintaa. Elokuvia tarkastellessa pohdin erityisesti elokuvien hirviökuvastoa ja kuvallista kerrontaa osana scifi-elokuvien perinnettä esittää hirviöitä ja tuhoa aikansa konkreettisina ja fyysisinä pelkoilmentyminä ja allegorioina moraalisen toimijan eli ihmisen, teknologian ja luonnon välisessä suhteessa. Millä tavoin siis tuntemamme hirviöikonit ovat otettu uusiokäyttöön ja asemoituneet 2010-luvun yhteiskunnallisiin pelkotiloihin, nimenomaan luonto-, ilmasto- ja ympäristötrauman aikakaudelle, jolta ja jonka uutisoinnilta ja vaikutuksilta ei voi välttyä.

Kuten jo elokuvien nimistä voi päätellä, elokuvat pitävät sisällään kaksi populaarikulttuurin ja scifi-elokuvahistorian kenties tunnetuinta ja ikonisinta hirviöhahmoa; radioaktiivisen hirmulisko Godzillan ja jättimäisen gorillan, King Kongin. Kong esiintyi ensimmäisen kerran hahmona vuoden 1933 *King Kong*-elokuvassa, jonka jälkeen se on esiintynyt lukuisissa uusioversioissa, jatko-osissa, parodioissa,

animaatioissa ja lukemattomissa muissa viihdetuotteissa. Godzillan ensiesiintyminen seurasi noin kaksikymmentä vuotta myöhemmin, vuoden 1954 japanilaiselokuvassa *Gojira*. Myös Godzilla on hahmona esiintynyt kymmenissä jatko-osissa alkuperäisen japanilaisen hirviöelokuvaperinteen ikonina, mutta myös länsimaalaisessa kontekstissa uusioversioissa Hollywoodin tuottamana. Kuten Cynthia Erb (2009, 2) toteaa King Kongin kaltaisen hahmon tutkimisen mielekkyydestä; hahmo, joka onnistuu pysymään tunnistettavana ilmiönä ja ikonina vuodesta 1933 nykypäivään, on onnistunut rikkomaan tiettyyn aikaan sidotut kahleet. Tämän voi nähdä resonoivan yleisön kanssa vuosikymmenestä toiseen merkittävällä ja tutkimuksen arvoisella tavalla. Nimenomaan sellaisen modernin yleisön, joka ei välttämättä ole alkuperäistä King Kong -elokuva edes nähnyt, tai siitä kuullutkaan. Saman ikonisuuden voi liittää Godzillaan, jonka selkämystä koristavat piikikkäät evät voi tunnistaa jo pelkästä siluettikuvasta, oli kyseessä mikä hahmon kymmenistä eri versioista tahansa. Näiden hahmojen ikonisuus ja tuttuus on otettava huomioon myös näitä 2010-luvun elokuvaversioita tutkittaessa, niiden nykyaikaan päivitetyn roolin, ”luonteen” ja yleisen representatiivisen aseman ollessa potentiaalisesti itsessään jo uusia teemoja alleviivaavia, ja tietoisesti alkuperäisiä vastaan sotivia ja täten uusia merkityksiä synnyttäviä.

1.2. Tutkimuskysymykset

Ensimmäistä kertaa nämä tutut hahmot ovat nyt kuitenkin päätyneet saman Hollywood-tuotantoyhtiön/yhtiöiden alle jakamaan yhteistä lanseerattua elokuvauniversumia, niin kutsuttua *MonsterVerseä*, eli elokuvista toisiin jatkuvaa kerronnallista tarinaa. Täten ne ovat myös osa jaettua temaattista kokonaisuutta ja käsittelyä. Tätä kerronnallisuutta vasten koenkin erityisen mielenkiintoiseksi haasteeksi ja kysymykseksi tutkia näiden kahden hahmon roolia 2010-luvun elokuvassa ja (elokuva)kulttuurissa. Millä tavalla ne siis mahdollisesti toimivat uudenaikaisina tai mahdollisesti aiempaa kommentoivina allegorioina ja modernin yhteiskunnan pelkotiloja ruumiillistavina hahmoina ja peleinä. Elokuvien valtava globaalinen yleisön tavoitavuus – tästä osoituksena näiden kahden elokuvan maailmanlaajuisten yhteenlaskettujen lipputulojen yli 1 miljardin dollarin ylitys – kertoo yhtä lailla hahmojen edelleen yleisöjä kiehtovasta roolista, mutta myös elokuvien sisältämien teemojen ja kerrontatapojen mahdollisuudesta tavoittaa katsojat ympäri maailman.

Tutkimuskysymykseni tiivistettynä kuuluu siis näin:

Millä tavoin nämä elokuvat allegorisoivat ikoniset hirviönsä 2010-luvun ekotietoisuuteen pyrkivässä Hollywood-tuotannossa?

Tuon kysymyksen alle kerrostuu sitten asteittain tarkentavia temaattisia pohdintoja, jotka käsitteiden muodossa otan osaksi analyysia. Ekotietoisuutta pohtiessa tutkin modernin speaktaakkelimaisen scifi-elokuvan ekosentristä tapaa käsitellä ihmisen ja luonnon vastakkainasettelua kahden ikonisen hirviöhahmon kautta. Ekokriittisessä elokuvatutkimuksessa kiinnostavaksi kysymykseksi nousee juuri Hollywoodin tapa kuvata luontoa ja ympäristöä, siitä teknologisin avuin irtaantunutta ja sitä teknologialla kontrolloimaan pyrkivää ihmistä, ja mahdollisen kontrollin menetyksen seuraamuksia. Erityisen mielekkääksi pohdinnaksi ekokriittisestä näkökulmasta tarkasteltaessa *Godzilla-* ja *King Kong* -elokuvien kuvaama luontosuhde näyttäytyy genrehistorian ja vahvan allegoristen asemiensa vuoksi. Tässä tapauksessa kysymys on siitä, miten luonto asettuu hirviömäisestä tuhoivoimastaan huolimatta hyväksytyyn ekosentriseen, jopa protagonistiseen keskiöön. Kun luonnonvoimia pyritään kuvaamaan speaktaakkelimaisella subliimilla eli ylevyydellä narratiivin kehittyessä kohti suurempaa tuhoa, voidaanko nämä kauhistuttavat hirviöt näyttäytyä oikeutettuina ”sankareina”? Millä tavalla esimerkiksi näyttäytyy *Godzilla* hahmona irrotettuna alkuperäisestä atomituhon ja kylmän sodan aikaisen atomiajan pelkoja peilanneesta hahmosta nykyajan kontekstissa, vieläpä amerikkalaisessa tuotannossa, irrotettuna alkuperäisestä japanilaisesta haavoittuneesta ”sielustaan”?

Aineistona toimivat elokuvat käsittelen niiden julkaisuajankohdista huolimatta kerronnallisen näkökulman mukaan kronologisesti, eli elokuvien sisäisen tarinan ajallisuuden mukaan. Tässä tapauksessa *Kong: Skull Island*, joka tarinaltaan sijoittuu vuoteen 1973, tulee olemaan ensiksi käsittelyssä, jonka jälkeen siirryn *Godzillaan*, joka sijoittuu nykypäivään (julkaisuvuoteen 2014). Elokuvia analysoidessa tällä ajallisuudella tulee olemaan suuri rooli pohdittaessa elokuvien teemoja ihmisen ja luonnon välisestä suhteesta ja sen kehityksestä vuosikymmenten aikana. *Kong: Skull Island* sijoittuu nimensä mukaisesti King Kongin asuttamalle saarelle, jossa ihmisjoukko pyrkii selviytymään saaren monimuotoisen ja vaarallisen ekosysteemin äärellä, kun taas *Godzillassa* tapahtumapaikka on globaali, hahmojen ja tuhon liikkeessa Indonesiasta Japaniin ja lopulta Yhdysvaltoihin.

Tarkoituksenani ei ole kuitenkaan kritisoida kuinka hyvin tai huonosti elokuvat mahdollisesti käsittelevät ekologisia ideologioita, vaan keskittyä siihen, kuinka elokuvien maalaamat mahdolliset ekosentriset teemat ekoutopioineen, dystopioineen ja ekoapokalyptisine visioineen ja allegorioineen osaksi modernia scifielokuvakerrontaa sitoutuvat, ja jos sitoutuvat, niin millä tavoin ja miksi.

Kuten Pat Brereton kuvaa kirjassaan *Hollywood Utopia: Ecology in Contemporary American Cinema* (2003), suurissa tehoste-elokuvissa luonnon ja hämmästyttävän spektaakkelin kuvauksella pyritään dramatisoimaan ajankohtaisia ekologisia aiheita ja ongelmia, jolloin elokuvallinen aika ja tila vastaavasti dramatisoituu ja irtaantuu tiukoista kerronnallisista vaatimuksista tuodakseen katsojan tietoiseksi omasta ekosysteemistään.

Eli scifi-elokuvalla ominaiseen tapaan pyrkimys ei lähtökohtaisestikaan ole realistiseen kuvaukseen ja tässä tapauksessa koen, että jo valtavien jättihirviöiden läsnäolo siirtää pohdinnan ”mitä jos” -pohdinnoista suoraan allegoriseen eli merkityksellisempään ja hedelmällisempään pohdintaan näiden hahmojen uudesta roolista ja merkityksestä. Tarkoituksena ei siis ole pohtia onko elokuvissa nähdyt katastrofit, luonnonmullistukset ja tuhokuvaukset realistisia itsessään, vaan sitä, mihin näillä kuvauksilla pyritään. Millä tavoin tuhon kierre alkaa, miten sitä kuvataan visuaalisesti, mitä sillä mahdollisesti implikoidaan, mitkä syyt siihen ovat johtaneet ja mitä johtopäätöksiä siitä voidaan mahdollisesti tehdä.

Ja tietenkin; mikä on tuntemiemme hirviöiden rooli tässä kaikessa?

1.3. Tutkimusmenetelmänä lähiluku

Aineistoa tutkittaessa ja analysoitaessa menetelmänä käytän elokuvan lähilukua, joka tässä tapauksessa tarkoittaa tutkittavien kohteiden tarkkaa erittelyä lukemalla ja purkamalla elokuvan kieltä. Barry Brummet (2010, 27–28) jäsentää lähiluvun olevan samanaikaisesti lukijan oman kokemuksen ja tämän omaksumien teorioiden, metodien ja tekniikoiden yhdistelmä, eli erityisen tiedon ja kokemuksen sulautuma. Teoriat, metodit ja tekniikat antavat lähilukuun rakenteen ja järjestyksen, jonka avulla tutkittavien kohteiden merkitykset voidaan tulkita tehokkaammin ja selkeämmin. Oma harrastuneisuus, kokemus, maailmankatsomus, elokuvatietous sekä yleinen tietous luonnollisesti värittävät tulkintaa ja tekstiä ja vaikuttavat siihen yksilölliseen lopputulokseen ja johtopäätöksiin, mitä ne ikinä sitten ovatkaan.

Toisaalla Kinisjärvi, Malmberg ja Sihvonen (1994, 7) kertovat elokuva-analyysin olevan haastavaa juuri siksi, että itsenäisiä ja toisistaan erottuvina määriteltävissä olevia analyysimetoodeja ei oikeastaan ole olemassa ja analyyttisten metodien asemasta olisikin viisaampaa puhua näkökulmista ja lähestymistavoista. Tästä näennäisestä ristiriitaisuudesta huolimatta on havaittavissa juuri se yhtäläinen ajatus, että lähilukua käytettäessä on nimenomaan sidottava se siihen valittuun teoriaan, joka tutkimuksen temaattisesti kantavana tekijänä on, tässä tapauksessa ekokriittisen elokuvatutkimuksen tarjoamiin teorioihin ja tulkintamenetelmiin. Lähilukutekniikat puolestaan sitoutuvat yhtä lailla tutkijan olemassa olevaan omaan kokemuspohjaan kuin myös elokuvan kuvallisen ja äänellisen kerronnan erittelyyn, ihmis- ja hirviöhahmojen välisiin suhteisiin, ja täten elokuvan temaattiseen ja ideologiseen kerrontaan pohjaten.

Paula Willoquet-Marcondi (2010, xii) kannustaa teoksessaan *Framing the World: Explorations in Ecocriticism and Film* tutkijoita adoptoimaan ekokriittisen näkökulman kaikenlaisia elokuvia kohtaan, joissa luonto ja ympäristö ja niitä kohtaavat uhat ovat eksplisiittisesti ja tietoisesti esillä ja ympäristöaiheet ovat sisällytetyinä narratiiviin. Willoquet-Marcondi kuitenkin sanoo, että ainoastaan tiettyjen aktivististen dokumenttien, sekä ei-kaupallisten (ei-Hollywood) filmien voidaan ajatella olevan ekoelokuvia, sillä niillä on suurin mahdollisuus käsitellä aiheita, synnyttää keskustelua ja vedota katsojiin. Tämä itsessään korostaa oletusta, etteikö suurista viihde-elokuvista voisi olla tällaisten aiheiden käsittelijöiksi, ja täten ne tyytyvät piilottamaan mahdolliset ideologiansa tekstin alle ja tematiikkaansa. Tällöin lähiluku yhdistettynä ekokriittiseen teoriaan tarjoaa haasteen ja mahdollisuuden tutkia näitä oletuksia, joko vahvistaen tai vastustaen niitä, potentiaalisesti tuoden juuri tällä yksityiskohtaisella lukemisella kiintoisia havaintoja ja tulkintoja esille.

Ekokritiikin ja sen tarjoamien teorioiden lisäksi on tietysti otettava huomioon elokuvien genre ja sen mukanaan tuomien perinteiden, konventioiden ja trooppien vaikutus niin kerrontaan kuin ylipäättään siihen kontekstiin, joihin King Kongin ja Godzillan kaltaiset ikonit kuuluvat. Lähiluvussa on huomioitava tämä genre itsessään, sillä se muodostaa sen kielen, jolla elokuvan sisäinen teksti neuvottelee teemojensa, hahmojensa ja yleisesti narratiivin kanssa visuaalisesti. Tässä tapauksessa scifi-genren historiaa ja kontekstia on avattava, jotta on selvää, miksi elokuva puhuu niin kuin se puhuu, miten se näyttäytyy osana modernia scifi- ja katastrofielokuvakenttää, mutta myös osana omaa genrehistoriaansa.

Tutkimusaineistoa rajatessa keskityn elokuvissa kohtauksiin, joissa ihmisen ja luonnon välinen vuorovaikutussuhde näyttäytyy väkivaltaisimpana, tarkentuen erityisesti hirviöiden ensinäyttäytymiseen ja käyttäytymiseen vertauskuvallisina luonnon toimijoina suhteessa ihmiseen ja ihmisen toimijuuteen. Scifi- ja hirviöelokuvien tyylien mukaisesti syy-seuraus-suhteet näyttäytyvät nimenomaan ihmisen toiminnan ja luonnon vastareaktion välisestä jännitteestä. On siis tarkasteltava, millä tavoin luonto tarinassa ensi kertaa kohdataan, miten sitä kohdellaan, miten hahmot reagoivat tähän ja mihin se johtaa.

Analysoin elokuvia pääsääntöisesti kronologisesti elokuvien sisäisen ajallisuuden mukaisesti, jolloin elokuvien yhtenäinen teema ja eräänlainen katastrofin eskalaatio on nähtävissä ja hahmotettavissa sekä yksittäisistä kohtauksista, että myös osana temaattista kokonaisuutta. Tässä tapauksessa pyrin havainnoimaan ekosentrisiä teemoja subliimin luontokuvauksen kautta yksittäisten kohtausten kuvien ja kuvailun muodossa, sitoessa ne osaksi elokuvien kokonaista tarinankerrontaa ja juonta.

Kohtauksista etsin niin sanottua subliimia eli ylevää luontokuvaa, keinoja, joilla elokuvat sitä tavoittelevat pyrkiessään alleviivaamaan luonnonvoimien massiivisuutta ja ihmisen roolia tässä suhteessa. Analysoin kohtauksia mahdollisimman laajasti toimintaa kuvailemalla, huomioimalla kuvan rajaukset, kuvan asettelut ja kuvakulmat, leikkaukset, äänimaailman ja ohjaajan tekemät ratkaisut elokuvan mahdollista ekosentristä teemaa ja ekologisia ideologioita korostavina ja erityisesti ekoelokuvalle tyypillisinä alleviivaavina valintoina. Nämä suhteutan elokuvien ja tutkimuskirjallisuuden väliseen kokonaiskuvaan eli mahdollisiin ekologisiin sanomiin ja genrensä käytäntöihin modernissa elokuva- ja yhteiskuntakontekstissa. Tässä elokuvan lähiluvussa käytän Bordwell/Thompsonin esittelemiä metodeja teoksesta *Film art: An introduction*ia tutkiessani esimerkiksi elokuvan kielen tekniikkaa, kuten kuvan rajaamisen ja kuvakulmien merkitystä osana laajempaa tematiikkaa ja narratologiaa.

Ennen kuin tutkitaan miten tietesisfiktio on synnyttänyt ja muokannut tutkimieni elokuvien genreä ja elokuvahistoriaa ylipäätään, on avattava ekokriittistä teoriaa, jotta voimme tutkia elokuvan tematiikkaa itse analyysissa.

2. Teorettinen viitekehys ja käsitteet

2.1. Ekokriittinen elokuvatutkimus

Alkujaan kirjallisuudentutkimuksessa 1980-luvun puolessavälissä kehittynyt, ympäristökysymysten noustessa yhä relevantimmaksi yhteiskunnalliseksi asiaksi ja ongelmaksi, ekokritiikki tutkii kirjallisuuden ja fyysisen ympäristön välistä suhdetta. Cheryll Glotfelty luettelee kirjassa *The Ecocriticism Reader* (1996, xviii – xix) ekokriittiselle tutkimukselle ominaisia kysymyksiä ja suuntauksia, joita voi soveltaa kirjallisuuden lisäksi muihinkin taiteisiin kuten elokuvaan. Ekokritiikki ja -teoriat pyrkivät vastaamaan muun muassa kysymyksiin, kuinka luonto esitetään kussakin teoksessa, millä tavalla luonto on osallisena tarinan juonessa, miten teoksessa esiintyvät luonnon metaforat kuvaavat suhdettamme ja kohteluamme sitä kohtaan. Teoreettisena diskurssina se siis neuvottelee ihmisen ja ei-ihmisen välillä, jossa ”ihmisen” käsitteen kriittinen analyysi on merkittävä osa tutkimusta, pohdittaessa tapoja, joilla ihminen ja ihmisen rakentama kulttuuri itsensä erottavat luonnostaan. Erityisesti ekologisia kysymyksiä ja arvoja käsittelevissä elokuvissa yleisenä kantavana teemana on ihmisen itsensä luonnon yläpuolelle nostaminen, siitä erkaantuminen ja sen muokkaaminen.

Elokuva- ja mediatutkimukseen ekokriittinen tutkimus on lisääntynyt erityisesti 1990-luvun loppua kohden ja vuosituhannen vaihtumisen jälkeen tutkijoiden kiinnostus elokuvan ja ekologian väliseen neuvotteluun ja suhteeseen on noussut yhä suuremmaksi ja ajankohtaisemmaksi tutkimuskohteeksi. Ihmisen toimintatapojen, kulutustottumusten, ilmastonmuutoksen ja niiden vaikutuksesta lisääntyvien ympäristökatastrofien aikakaudella ja tapahtumilla on samanaikaisesti vaikutus ekokriittisen tutkimuksen lisääntymiselle kuin myös aiheita käsittelevien elokuvien kasvulle. Kuten Saarenmaa ja Lehtisalo (2014) kertovat, elokuva- ja mediatutkimuksessa ekoelokuvan käsite kuvaa elokuvia, joissa ihmisen ja luonnon välinen suhde nousee etualalle ja joissa käydään näkyvää dialogia ympäristön ja ekologisten kysymysten kanssa. Tällöin ekokritiikko pyrkii tutkimaan tutkimuskohteidensa ympäristöön liittyviä ja ympäristöaiheisia ideoita ja representaatioita havaitakseen asiasta kulttuurissa käytävää neuvottelua, tapahtui se sitten täysin avoimesti tai osittain piilotettuna.

Tutkin siis tapoja, joilla nämä teemat näyttäytyvät suuren luokan valtavirtaelokuvassa, joka itsessään tuo eräänlaisen dilemman tutkimukseen, ja joka aiemmin mainitun Breretonin (2003, 12) mukaan tuo esille tutkijoiden pääosin Hollywood-elokuvaan negatiivisella ideologiakritiikillä suhtautuvat asenteet ja tulkinnat. Ongelmana

ekokriittisessä elokuvatutkimuksessa on pidetty nimenomaan elokuvien kaupallisuutta, massaviihteen perimmäistä tarkoituspää ja pyrkimystä kaikkia miellyttävään ja neutraaliin kannanottoon ja ulosantiin mahdollisimman suuren yleisön saavuttamiseksi. Tämän väistämättä koetaan neutralisoivan teosten mahdolliset poliittiset sanomat ja asenteet, tässä tapauksessa ekologiset- ja ympäristökatastrofiaspektit. Tämä toistuu myös Käävän ja Gustafssonin (2013, 3-4) tekstissä, jossa he pohtivat elokuvan mahdollisuutta vaikuttaa konkreettisesti ekologisiin ongelmiin; ”elokuvat nähdään pääosin viihteenä, ja hyvin harvoin niiden nähdään ottavan osaa sosiaalisiin tai poliittisiin debatteihin, ja jos ne näin tekevät, niitä ei oteta samankaltaisella vakavuudella kuin dokumentit tai kirjallisuus, ja tämä korostuu erityisesti Hollywood-elokuvissa, joita useimmiten ivataan niiden kulutusmyönteisestä ideologiasta”.

Lähtökohtaisesti siis ekologisista teemoista ja sanomista huolimatta tutkimuskohteeni kaltaiset elokuvat koetaan ainoastaan viihdetuotteina, joiden pääasiallinen tehtävä on tavoittaa mahdollisimman suuri yleisö ja mahdollisimman suuret tuotot. Tämä ei silti saisi olla este tutkimukselle tai tulkinnoille. Koen päinvastoin, että jo alkuperäisissä elokuvissaan selkeinä allegorioina toimivat hahmot, kuten hirviötarinat ja -myytit läpi historian, peilaavat aina aikansa pelkoja, ja tuovat ne esiin niissä puitteissa, jotka ovat ajalleen tyypillisiä ja tällä tavoin keskustelevat ongelmien, traumojen ja uhkien kanssa, ja jo se itsessään on tutkimuksen arvoista. Douglas Kellnerin (1995, 125) määrittelemä diagnostisen kritiikin käsite tukee tätä ajatusta, keskittyen tutkimaan kulttuurisia tekstejä löytääkseen niistä historiallisia trendejä, konflikteja, mahdollisuuksia ja ahdistuksia, ja täten mahdollistaen kulttuuritutkimuksen aineita tekemään merkittäviäkin ”diagnooseja” aikamme fantasioista ja viihteestä.

Willoquet-Maricondi (2010, xiii) jatkaa samalla näkemyksellä: ”Visuaalinen kulttuuri osallistuu luomaan ja ylläpitämään tietynlaisia tapoja, joilla maailman näemme ja koemme, ja nämä tavat vaikuttavat suoraan niihin toimintoihin ja käytökseemme, jolla ympäröivän luonnon ja maailman kohtaamme”. Vaikka yksittäisellä elokuvalla ei laaja-alaista ja maailmanlaajuista muutosta saataisikaan aikaiseksi, ekokriittisessä elokuvatutkimuksessa pidetään tärkeänä pelkästään jo tietoisuuden lisäämistä ja valittujen visuaalisten teosten käsittelyä ekologisten kysymysten kautta.

On myös otettava huomioon, että niin sanotusta tutkimuksen ekosentrisestä näkökulmasta ja teemoista huolimatta, elämme vahvasti antroposeenissa aikakaudessa eli ajassa ja ympäristössä, joka on vahvasti ihmisen muokkaamaa, joka itsessään alleviivaa

ekokriittisen tutkimuksen tärkeyttä. Tämän tiedostaen, on siis selvää, että kaikki kirjallinen tai visuaalinen tyyliimme kuvata, representoida ja kirjoittaa luonnosta ja ympäristöstä tulee aina antroposentrisen eli ihmisen luoman näkökulman, käyttämämme kielen, kulttuurin ja niihin latautuneiden arvojen kautta. Mutta kuten Willoquet-Maricondi (2010, 5) huomioi, tätä antroposeenia aikaamme ja sen sisältämiä tuotteita ei silti pidä hyväksyä kyseenalaistamatta, vaan nimenomaan sen kautta tutkia millaisen äänen annamme ihmisen luomissa teoksissa luonnolle, ympäristölle ja niille kulttuurisesti luoduille arvoille, joilla luonnon kohtaamme.

Ääni voi olla alleviivatun suuri, puhtaasti ihmiskeskeinen, mutta ihmislähtöisestä näkökulmasta huolimatta ääni voidaan pyrkiä antamaan ympäristölle, ja ottamaan se keskiöön. Ekosentrisiä luontoutopioita ja -traumoja sekä subliimia speaktaakkeliokuvausta tutkittaessa on luonnollisesti oleellista ensin avata näitä ekosentrismin, utopioiden ja subliimin käsitteitä ja aiempaa tutkimusperinnettä, johon elokuvat ja ekokriittinen elokuvatutkimus sijoittuvat, jotta teemojen tutkiminen ja rajaus on selkeää ja havaittavaa niin kerrontaa ja kuvallista tematiikkaa tutkittaessa.

2.2. Keskeiset käsitteet

2.2.1. Ekosentrismi

Ekosentristä eli ekokeskeistä tai luontokeskeistä tematiikkaa tutkittaessa pyritään havaitsemaan niitä tapoja, joilla luonto kuvataan suhteessa ihmiseen, ja niihin arvoihin ja eettisyyteen, joilla ympäristö elokuvassa kohdataan. Ekoelokuvissa tai yleisemmin ekologisia teemoja käsittelevissä elokuvissa ekosentriset teemat voivat näyttäytyä arvojen ja käytäntöjen muodossa, joita ovat esimerkiksi uusiutumattomien luonnonvarojen liikkakäytön nujertaminen, ympäristön saastuttamisen ja pilaantumisen pysäyttäminen, kulttuurien, organismien ja ekosysteemien moninaisuuden säilyttäminen. Tämän kaltaiset ekoelokuvat tai luonnonsuojeluteemaiset Hollywood-elokuvat ovat Ingramin (2000, viii) mukaan ideologisia kasaantumisia erilaisista ristiriitaisista diskursseista, ja joissa ”luonto” rakennetaan ekologisen huolen kohteeksi, jota samanaikaisesti kuvataan koskemattomana ja pyhänä paikkana.

Kuten edellisessä luvussa tuli ilmi, ekosentristä näkökulmaa ei voida käyttää irrallaan ihmisestä ja ihmiskulttuurista, mutta kuten Willoquet-Maricondi (2010, 15) sanoo, elokuvia tutkittaessa ekokeskeisiä teemoja silmällä pitäen, se auttaa laajentamaan ulos pelkästä kapeasta antroposentrisestä maailmankuvasta kohti suurempaa perspektiiviä ihmisen ja luonnon väliseen suhteeseen. Ekosentrismi ei siis sulje pois ihmisyyttä tai

ihmisiin keskittymistä tutkimuksessa, vaan ihmisyyys, ihmisen toiminta, rooli ja vaikutus ovat osa kokonaisluontoa. Ihmisyyden arvo ja toiminta mitataan täten nimenomaan osana ekosfääriä, ei pelkästään osana ihmiskeskeistä ihmssfääriä. Vastaavasti toisessa ääripäässä ekosentrisiä arvoja ajavat näkökulmat nostavat luontokeskeisyyden ihmiskeskeisyyttä merkittävämmäksi kokonaisuudeksi, jolloin ihmisyyys yksinään koetaan lähtökohtaisesti antiteesinä koskemattomalle luonnolle ja jossa korruptoitunut ihminen on kadottanut paikkansa siitä ekologisesta tasapainosta, johon on alun perin kuulunut. Tällaiset syväekologisuuteen viittaavat näkökulmat luovat äärimmillään defaitistisia ja syvästi pessimistisiä liikkeitä, joiden mukaan ihmisillä itsessään ei ole itseisarvoa. Sen mukaan ihmiset eivät voi pelastaa itseään, jos se ei pelasta luontoa ja ympäristöään, mutta samanaikaisesti ihmiset voidaan nähdä mitättöminä luonnon ja sen musertavan voiman rinnalla. Vastaavasti eko- ja biosentriseen ideologiaan liittyy osaltaan myös Gaia -teoria, johon Brereton (2003, 17) viittaa. Teorian mukaan maapallo itsessään on yksi suuri entiteetti ja itseään ohjaava luontosysteemi, jossa asiat tapahtuvat luonnollisena prosessina, joka jatkuvasti kehittää ja korjaa itseään. Breretonin lisäksi myös Cubitt (2005, 142) ottaa esille tämän James Lovelockin kehittämän Gaia-hypoteesin. Cubitt näkee tämän teorian ilmentyvän luontona, joka ottaa vastuun itsestään, ei ihmisistä, luoden historian ja tulevaisuuden, jossa ihmisillä ei sinänsä ole roolia, ja jonka älyllisyys ja toimijuus ovat epäinhimillisiä. Tällöin luontoa kohtaan tapahtuvat väärinkäytökset ovat osa systeemiin kuuluvaa kierrettä, samoin kuin näiden väärinkäytösten korjaaminen. Tässä tapauksessa ongelmalliseksi voi nähdä eettisen vastuun siirtämisen ihmisen toiminnalta jollekin ”suuremmalle voimalle”, joka korjaa ihmisen aiheuttamat ongelmat, tai korjaa ihmiset itsessään pois nähdessään sen ratkaisuna.

Elokuville nämä edellä mainittujen kaltaiset ekosentriset teemat voivat näyttäytyä pyrkimyksenä sekä utopistiseen luontokuvaan että subliimiin apokalyptiseen tuhoon, jossa ihmisillä itsellään ei ole enää vaikutusta luonnonvoimien ottaessa vallan ihmisen synnyttämän kierteen alla. Tällöin tuhokuvat nousevat Hollywoodin scifi-elokuville ominaisiin hyperbolisiin tasoihin.

Tässä tapauksessa pyrin löytämään tasapainon ihmisen toiminnan kuvaukselle luonnon kohdatessaan ja miten tuo toiminta muokkaa ja vaikuttaa luonnon ja ympäristön rooliin. Ekosentriselle näkökulmalle nimenomaan ekologinen eettisyys nousee merkittävään asemaan ja tärkeäksi esimerkiksi nousee Paul Taylorin esseessä *Reflecting on Nature: Readings in Environmental Philosophy* -teoksessa (1994, 43) mainitut luonnonsuojeluun

liitetyt eettisyyden elementit. Kuten Brereton (2004, 19) Tayloria lainaten toteaa, Hollywood on hyvä hyödyntämään ja tukeutumaan näihin eettisyyden sääntöihin alleviivatessaan ideologioita, tai rakentamaan kuvaa siitä ekologisesta ja ekosentrisestä ideologiasta. Tähän eettisyyteen kuuluu:

- Perimmäinen moraalinen asenne luonnon kunnioituksesta
- bio-/ekosentrinen uskomusjärjestelmä
- Velvollisuuden säännöstö, joka osoittaa kunnioituksen asenteen

Miten nämä sitten konkreettisesti ovat havaittavissa Hollywood-elokuvissa, eritoten sci-fi-genren elokuvissa, jotka pyrkivät osoittamaan luontokeskeisiä arvoja ja ideologiaa? Taylorin (1994, 43) mukaan se näyttäytyy neljänä sääntönä. Ensimmäisenä sääntönä on ”ei-vahingollisuus”, joka kieltää moraaliselta toimijalta vahingollisen ja tuhoisan käytöksen. Toisena sääntönä on ”häiriöttömyys ja esteettömyys”, eli kaiken sellaisen toiminnan minimoiminen, joka häiritsee, muuttaa, tai rajaa ekosysteemien ja ympäristön vapautta. Kolmantena on ”lojaaliuden” sääntö, eli ihmiset eivät saa pettää villien eläinten ja olentojen luottamusta. Neljäntenä ja kenties tutkimukseni kannalta merkittävimpänä on ”korvaavan oikeudenmukaisuuden” sääntö, eli velvollisuus oikeudenmukaisuuden palauttamiseen, mikäli moraalinen toimija on kohdellut kaltoin ”alaistaan”.

Analysoidessani onkin kiintoisaa nähdä kuinka vahvasti elokuvat noudattavat tätä teoriaa; millä tavoin säännöt näyttäytyvät osana elokuvien kerrontaa, nouseeko ekosentrinen ideologia ja luonnonsuojeluun liitetyt eettisyyden määreet selkeästi pintaan, vai pyrkivätkö elokuvat minimoimaan mahdollisen polemiikin kaupallisuuden alla? On myös mahdollista, että elokuvat toteuttavat ekosentrismin ääripäänä pidettyä syväekologista näkökulmaa, jossa ihmisellä itsellään ei ole arvoa, niin kauan kuin ympäristö ja luonto ei tule ensin. Mutta kuinka utopistiseksi tuo luontokuvaus voi kasvaa, mikäli tarkoituksena on kuvata sitä ylevimmillään ja jylhimmillään?

2.2.2. Ekologinen utopia

Aiemmin mainitun Pat Breretonin *Hollywood Utopia: Ecology in Contemporary American Cinema* -teos toimii tässä tutkimuksessa merkittävänä lähteenä, keskittyessäni juuri Hollywoodin tyyliin hyödyntää eräänlaista utopistista ideaalia luonnosta ja ympäristöstä, ja moraalisen toimijan, eli ihmisen kamppailua sen kanssa. Tämän ekologiaa ja utopistisia ajatuksia yhdistävän ekologisen utopian visuaalisuus toimii kontrastina *Godzillan* ja *Kong: Skull Islandin* kaltaisten sci-fi-elokuvien luontaiselle tavalle kuvata tuhoa lähes apokalyptisiin mittasuhteisiin venyvällä dramaattisuudella,

tarinoiden pyrkiessä kulkemaan utopian ja dystopian päästä päähän. Luonto pyritään kuvaamaan idyllisenä, koskemattomana ja villinä vapaana erämaana, johon ihmisellä ei ole asiaa ja sinne päätyessään ihminen aiheuttaa merkittävää tuhoa, sotkee ekosysteemiä ja asettaa luonnon epätasapainoon ja täten toimii tarinoiden syy-seuraus-suhteen aloittajana. Moraalisena toimijana ihmisellä on siis vastuu pyrkiä palauttamaan luonto takaisin ”luonnolliseen” tilaansa, tai kohdattava oma tuhonsa aiheuttamansa kaaoksen myötä. On siis kiinnostavaa tutkia, millä tavoin ihmisen toimijuus muokkaa luontoa, asettaa sen epätasapainoon ja miten niin kutsuttu luonto reagoi tähän.

Sekä *Kong: Skull Island* että *Godzilla* edustavat sitä Hollywood-elokuvien blockbuster-tyyliä, jossa käsiteltävien teemojen esittäminen, tässä tapauksessa mahdolliset ekologiset agendat, tapahtuu ylettömällä dramatisoinnilla ja visuaalisuudella. Kuten Brereton (2004, 13) kertoo, elokuvien sisäinen aika ja tila antavat myötä dramatisoiduille tavoille kuvata raajan luonnon voimaa puhua suoraan yleisölle. Ekosentristä agendaa tarkasteltaessa etsin merkkejä niistä tavoista, joilla luonnonvoimat elokuvassa nousevat kirjaimellisesti ihmistä, ihmisen teknologioita ja kulttuuria suuremmaksi eli kontrollin ulkopuolelle. Ekosentrismin käsitettä sijoitettaessa Breretonin utopiakuvaukseen, analysoin sitä tapaa, jolla elokuvat pyrkivät luontoutopiakuvauksessaan nostamaan luonnon representaation selkeästi niin ylitsevuotavaksi, että agenda peloistamme ja toiveistamme suhteessa siihen miten luontoa kohtelemme ja miten se kohtelu vaikuttaa meihin kollektiivisesti, tulee selkeäksi.

2.2.3. Subliimi luontokuvaus

Ennen kuin keskityn subliimin – tässä tapauksessa ylevän luonnon ja ympäristön kuvaamisen – käsitteeseen, on otettava huomioon se itsestäänselvyys, että ”luonto” itsessään on ihmisen luoma käsite ja tämän luonnon elokuvallinen kuvaaminen vielä alleviivatummin korostaa tätä kulttuurisesti luotua käsitettä. Kuten Lehtimäki (2010, 277) toteaa, luonnon kuvaus ei ole koskaan luonnollista – se on keinotekoisista ja kulttuurisesti rakentunutta. Tämän tiedostaen tutkin nimenomaan sitä tapaa, jolla elokuvat rakentavat jännitteen tämän koetun ja jollakin tavalla määriteltävissä olevan ”luonnon” ja ihmisen välille. Tarkoitukseni ei siis ole avata ja pohtia luonnon käsitettä itsessään, vaan juuri sitä elokuvien sisäistä ”ihminen vastaan luonto” dramatiikkaa, jota alleviivataan elokuvallisin keinoin kontrastoiden ihmisen ja ihmisestä vapaan ympäristön kohtaamisessa.

Subliimin eli ylevyyden käsite kehittyi erityisesti 1700-luvun filosofien, kuten Edmund Burken ja Immanuel Kantin uudenlaisten estetiikan muotojen määrittelyssä. Subliimilla voitiin viitata johonkin valtavaan ja lähes mittaamattomaan asiaan, joka herättää sen vastaanottajassa ja katsojassa pelonsekaista hämmästyä, ihmetystä, syvää kunnioitusta ja vastaavia vahvoja tunteita. Romantiikan ajan taiteessa tämä ylevyyden käsite näkyi esimerkiksi maalauksissa, joissa luontoa ja luonnonvoimia esitettiin valtavana ja niiden koettiin olevan pyrkimys korreloida ihmismielen prosessit ympäröivään luonnolliseen universumiin (Melbye 2010, 35). Tuon ajan maalauksissa ja myös kirjallisuudessa, erityisesti eurooppalaisessa taiteessa, alettiin havainnoimaan toistuvaa kuvaa, jossa ihminen on asetettu valtavan luonnonmaiseman, kuten vuoristojen, jokien, metsien ja merten äärelle. Vastaavasti amerikkalaisessa taiteessa samalta ajalta ihmishahmo on usein poissa. Melbye (2010, 36) näkee molempien kuvaavan omalla tavallaan romantiikan ajan henkilökohtaisen introspektion ja ihmisen eräänlaisen lopullisen rajojen ylittämisen subliimin äärellä. Eurooppalaisessa taiteessa ihmisen läsnäolo subliimin luonnon äärellä merkitsi ihmiskunnan kykyä kohdata jylhä jumalallisuus luonnon hämmästyttävimpien manifestaatioiden äärellä, eli ihmisillä on mahdollisuus löytää ”jumalansa” syvällisen luonnontutkiskelun myötä. Amerikkalaisessa kontekstissa luonnon koettiin olevan samankaltainen subliimi voima, mutta ihmisen puutos kuvasta merkitsi uuden maiseman löytämistä, haltuunottoa ja oman tilan laajentamista – siellä, missä ihmisen jälkeä ei vielä ole, se sitä luokseen kutsuu.

Elokuvallisessa kontekstissa tämän voi havaita jo siinä tavassa millä tavoin luonto ensi kertaa esitetään; näkyykö ihmisen kädenjälki, kuinka tämä valtava maisema näyttäytyy, millainen muutos narratiivissa tapahtuu, kun ihmiset ottavat tämän valtavuuden haltuun, ja astuvat ”maalaukseen sisään”? Ivakhiv (2013, 110) kertoo ekosubliimin representoivan luonnollisen maailman kapasiteettia toimia niin monumentaalisella mittakaavalla, että se ylittää rajauksemme ja kontrollimme. Tässä tapauksessa elokuvien jättihirviöt osana luonnonmaisemaa nousevat tähän kiintoisaan asemaan rajausta ja kontrollia tarkastellessa. Kuinka ne siis omaksuvat tämän valtavan subliimiuden osana luonnon valtavuuden representaatiota ja miten ne näyttäytyvät osana laajempaa temaattista ekosentristä kokonaisuutta, jossa ihminen joutuu kohtaamaan kaiken järjellisen ylittävän valtavuuden luonnonvoimana, jota ei kyetä kesyttämään.

Kuten Brereton (2004, 38) sanoo, Hollywood käyttää tehokeinonaan raa’an luonnon ja maisemakuvan terapeutista voimaa, josta tulee ekologisesti latautunutta ja väkevää kun se yhdistetään ihmisen toimijuuden kanssa. Tällainen ekologinen latautuneisuus taas

toteutetaan elokuvallisen speaktaakkelin ja romantiikan subliimin herättämin mielikuvain keinoin. Breretonin (2004, 14) mukaan nämä näkyvät pidennettyinä hetkinä, lähes goottilaisena visuaalisena ylitsevuotavuutena, jossa pitkät staattiset otokset subliimista luonnosta auttavat narratiivin loppuratkaisussa, mutta jotka myös samalla toimivat tehokkaana varoittavana viestinä materialistisessa arvomaailmassa elävälle yleisölle.

Narratiivisella ja juonellisella tasolla subliimin luonnon ja maisemakuvan käyttö toimii itsessään allegoriana siitä koskemattomasta ja pyhästä ylevyydestä, jota vallata. Melbye (2010, 111) sanoo Hollywoodin tunnistavan niin menneestä kuin mahdollisista tulevistakin kriiseistä aiheita, joita käsitellä kriittisesti allegorian keinoin. Tällaisia narratiiveja ovat useimmiten eräänlaiset kulttuurisen hyväksikäytön muodot, joissa tyyppillisesti ”länsimaiset” ulkopuoliset tunkeutuvat, valloittavat tai manipuloivat ”uutta” aluetta tai alkuperäiskulttuureja. Tällöin kohdattu luonto on samanaikaisesti kannustin mahdollisten uusien luonnonvarojen ja alueiden saavuttamiseksi, mutta myös hidaste, joka osoittautuu vaikeaksi ylittää sen täydessä luonnollisessa tilassaan. Koskematon luonto toimii tällöin eräänlaisena moraalisen hyvyuden representaationa ja henkisen ylevyyden mahdollistajana ja tyyssijana, jonka ihminen korruptoidessaan muuttaa vihamieliseksi, pahimmillaan apokalyptiseksi.

Seuraavaksi käsittelen millä tavoin nämä apokalyptiset, lähes raamatullisen myyttiset hirviöhahmot ovat näyttäneet alkuperäisistä julkaisuista tehdyissä tutkimuksissa. Lisäksi avaan sitä elokuvakenttää, jonka nämä hahmot syntyessään laittoivat alulle, tieteisfiktion leimahtaessa toden teolla 1950-luvun alussa infernaaliseen tuleen.

3. Aikaisempi tutkimus ja elokuvahistoriallinen konteksti

King Kongin ja Godzillan molempien ollessa hahmoina ja tuotteina osa valtavaa populaarikulttuurihistoriaa ja täten oman valtavasti sekä kulttuurillista aineistoa lukemattomien versioiden muodossa että tutkimuskirjallisuutta näistä eri versioista ja niistä tehdyistä tulkinnoista, on tärkeä rajata tutkimusaineistoa hahmojen alkuperään ja genrekontekstiin. Godzilla-elokuvaan liittyvän kirjallisuuden rajaan teoksiin, jotka käsittelevät Godzillaa osana jotakin laajempaa kontekstia ja tutkimusta, kuten rituaalisena traumametaforana atomipommien jälkeisessä Japanissa. Tällä tavoin sidon hahmot moderniin allegoriaan, ekokritiikin teorioiden läpi tulkittuna, uusina pelkokuvina ja merkitsijöinä länsimaisessa, mutta vaikutukseltaan globaalissa yhteiskunnassa.

Käytän Godzilla-elokuvaan liittyviä tutkimusaineistoja, jotka ovat osa jotain suurempaa tutkimuskontekstia kuten Jerome F. Shapiron *Atomic Bomb Cinema* (2002) ja Mark Frankon toimittama *Ritual and Event* (2007), jotka keskittyvät erityisesti atomipommi- ja katastrofikuvasuojien tutkimukseen, eli miten Godzilla hahmona on jotain muuta kuin vain se meuhkaava jättilisko. Samaa teemaa käsittelee myös Morris Low'n artikkeli ”*The birth of Godzilla: Nuclear fear and the ideology of Japan as victim*”, joka selittää niin Godzilla-elokuvien, kuin myös muiden sitä seuranneiden scifi-elokuvien allegorioiden taustaa. Näiden avulla rakennan sen kontekstin, jona Godzilla alun perin ymmärrettiin osana 1950-luvun atomiajan pelkoja peilaavana tekijänä. Samalla se toimi myös alkuperäisestä King Kongista inspiroituneena ja 1950-luvun scifi- ja hirviöelokuvien suosion laukaisijana ja perikuvana. Cynthia Erbin *Tracking King Kong: A Hollywood icon in world culture* (2009) -teoksen avulla tuon esimerkkejä King Kongin hahmon alkuperäisestä esiintymisestä ja siitä seuranneesta yli 80-vuotisen taipaleen merkityksestä nykyajan elokuvaan ja nimenomaan hahmon rooliin metaforana. Metaforissa käsitellään muun muassa Kongin hyötykäyttöä aikansa teoksissa osana tavoiteltua viestiä, tässä tapauksessa toimien primitiivisen ja idyllisen luontoutopian ylläpitäjänä ja modernin teknologisen maailman uhrina.

Stacy Alaimo (2001, 279) kertoo ekokriittisen tutkimuksen sivuuttaneen pääosin tämän tutkimuskohteena olevan ”hirviömäisen luonnon” elokuvatutkimuksen. Alaimo sanoo, että hirviöelokuvagenre saattaa olla ”merkittävin genre ekokritiikille ja vihreille kulttuuriaineille”, lisäten näiden elokuvien valtavan suosion olevan osoitus niiden merkittävästä kulttuurisesta voimasta ja mahdollisesta vaikutusvallasta. On siis tärkeää ja ajankohtaista tutkia millä tavoin Hollywoodin elokuvakoneisto pyrkii neuvottelemaan

ilmastonmuutoksen ja ympäristökatastrofien kaltaisten (ihmistoiminnan aiheuttamien) ilmiöiden kanssa käyttäen tätä ”hirviömäistä luontoa” symbolisena alustana. Jeffrey Jerome Cohenin *Monster Theory: Reading Culture* (1996) taas tarjoaa pohjaa hirviöiden ja hirviötarinoiden merkitykselle historiassamme ja kulttuurissamme, ja käytän sitä osana analyysia, erityisesti pohtiessani hirviöhahmojen (uudelleen)syntymää nykyajassamme. Tämä korostuu erityisesti pohdittaessa hirviöiden ensi-ilmentymää ja näyttäytymistä elokuvien sisäisessä narratiivissa, mutta myös siinä, millaisessa kulttuurisessa kontekstissa se tapahtuu.

3.1. King Kong, Gojira ja Scifi-elokuvien allegorisuus ja ekologinen kivijalka

Sekä alkuperäisen *King Kongin* että *Gojiran* ollessa käännteentekevimpiä teoksia elokuvahistoriassa, vielä merkittävämmiksi ja vaikuttavammiksi ne nousevat tarkasteltaessa niiden osuutta scifi-genren (ja erityisesti *kaijū eiga*-genren¹) kehitykseen ja asemaan aikansa kriisejä ja ongelmia mielikuvituksellisimmin ja mahdollisesti tehokkaimmin käsittelevänä tyylilajina.

Merian C. Cooperin ja Ernest B. Schoedsackin ohjaama ja tuottama elokuvaklassikko *King Kong* (1933) kertoo luonto- ja seikkailuelokuvia kuvaavasta elokuvantekijäryhmästä, joka matkustaa New Yorkista kartoittamattomalle Pääkallosaarelle kuvausretkelle. Huhut kertovat saarella asuvasta jättigorillasta, ja sitä palvovista villeistä, ja pian nämä osoittautuvatkin tosiksi kuvausryhmän kohdatessa villit alkuasukkaat. Kuvausryhmän yllättämät villit pyrkivät saamaan elokuvan päätähdän, vaalean naisnäyttelijä Ann Darrow’n uhrilahjaksi Kongille. Kong saa naisen haltuunsa, rakastuu tähän ja suojelee tätä saaren muilta valtavilta muinaishirviöiltä kuvausryhmän pyrkiessä pelastamaan naisen, lopulta tässä onnistuen, tainnuttaen Kongin kaasukranaatilla tajuttomaksi. Ryhmä palaa New Yorkiin Kong mukanaan valmiina esiteltäväksi yleisölle maailman kahdeksantena ihmeenä, mutta tämä karkaa kahleistaan, nappaa Darrow’n jälleen mukaansa ja aikansa New Yorkissa riehuttuaan kiipeää pilvenpiirtäjän huipulle. Kongin kohtaloksi lopulta osoittautuu ilmavoimien lentokoneet, jotka tulittavat tätä, pudottaen Kongin alas kuolemaansa.

King Kongista tehtyjen lukemattomien tulkintojen joukkoon mahtuu esimerkiksi Peter von Baghin teoksesta *Elokuvan historia* (2004) poimittu lainaus ”Perimmältään *King*

¹ Japanilaisten elokuvien lajityyppi, joka keskittyy nimenomaan valtavien hirviöiden hyökkäykseen ihmiskuntaa kohtaan.

Kong kasvaa vertauskuvalliseksi esitykseksi siirtomaakansojen noususta ja siitä kuinka äärimmäisen väkivallan muotoihin valkoiset herrat ovat valmiita suojellakseen pääomiaan ja siveyttään. Loppukohtaus, jossa King Kong pommitetaan alas Empire State Buildingin huipulta, viittaa koko sivistyspiirin tuhon uhkaan ja uhoaa sitä paitsi uhmaavasti seksuaaliteettia, jonka pelottava eduskuva gorilla on.” Scott MacDonald (2001, 300) taas tuo omaa tulkintaansa ekokriittisempään suuntaan ottaen kuitenkin huomioon von Baghinkin mainitsevat rodulliset ja imperialistiset sävyt, mutta alleviivaten huomiota kehittyneestä urbaanista kulttuurista tulevista valkoisista, jotka tuhoavat afrikkalaisiksi koodattujen kehittymättömien villien luontoa, ympäristöä ja Kongia, jonka moderni aseteknologia ja urbaani kehitys lopulta tuhoavat.

King Kongin toimiessa siis hirviöelokuvien ensimmäisenä merkittävänä merkkipaaluna ja suureen kulttuuriseen asemaan nousseena ikonina, se toimi varhaisena esimerkkinä speaktaakkielokuvasta, josta voitiin tulkita aikansa vastakkainasettelua ja pelkotiloja. Oli kyseessä sitten edellä mainittu esimerkki villin toiseuden (tai seksuaaliteetin) kohtaamisesta vieraalla maalla kolonialistisella näkökulmalla, rotuallegoriana tai villin luonnon haltuunotosta ja sen voittamisesta modernin kulttuurin ytimessä, King Kongista tehtyjä tulkintoja on lukemattomia ja niitä tehdään edelleen. Keskiössä ollut hirviö oli tavallista suurempi apina, mutta se oli jo jotain paljon enemmän. Kuten Sean Cubitt (2004, 174) toteaa, King Kongin pysyvä ikonisuus perustuu hahmon sublimaatioon. Cubittin mukaan alkuperäiselokuvassa Kong nähtiin villin ulkopuolisen seksuaalisena voimana, joka sublimoi himon speaktaakkelimaiseksi muodoksi, joka itsessään nousee subliimin merkitsijäksi. Hahmosta itsestään on tullut haluttujen tuntemusten merkitsijä.

King Kongin uudelleenjulkaisun vuonna 1952 katsotaan inspiroineen scifi- ja jättiläiselokuvien genren todellisen räjähdysten niin Yhdysvalloissa kuin muuallakin maailmassa. Merkittävimpänä ja genreen valtavasti vaikuttaneena ja sitä kehittäneenä Ishiro Hondan ohjaama ja tuotantoyhtiö Tohon tuottama *Gojira* (1954).

Gojira alkaa kahden japanilaisen kalastusaluksen tuhoutumisella merellä kirkkaan välähdyksen jälkeen, ja pian läheisten saarien asumuksia ja ihmisiä tuhoutuu jonkin suuren olennon toimesta, jota paikalliset kutsuvat muinaiseksi merihirviöksi, Gojiraksi (länsimaalaisittain Godzillaksi). Elokuvan edetessä Gojira jatkaa tuhovimmaansa pitkin Tokiota, tutkijoiden päätellessä sen heränneen meren syvyyksistä lähellä suoritettujen ydinasetestien vuoksi. Tiedeyhteisö ja armeija pyrkivät löytämään ratkaisua Gojiran voittamiseksi sen vetäytyessä mereen vain noustakseen jälleen aiheuttamaan entistä

suurempaa tuhoa ”atomisen tulensyöksynnän” muodossa, pommien ja tykkitulen osoittautuessa mitättömäksi sitä vastaan. Lopulta Godzillaa tutkineet paleontologit, ja erityisesti professori Serizawan kehittämä ”hapen tuhoaja” -ase onnistuvat tuhoamaan Godzillan, Serizawan uhratessa itsensä ja vieden mukanaan tietonsa kehittämästään tuhovoimaisesta teknologiasta, Godzillan ja Serizawan vaipussa merenpohjaan.

Kuten näistä juonikuvauksista ja tulkinnoista nähdään, elokuvat noudattavat samankaltaista rakennetta ja kuten Cynthia Erb (2009, 148) tuo esille, molempien elokuvien hybridihirviöt liikkuvat luonnollisen ja ”sivistyneen” teknologisen maailman välillä. *Gojiran* toistaa monia *King Kongin* käsikirjoituksen elementtejä, päivittäen ne ajankohtaiseksi erityisesti sodanjälkeisen atomiajan yhteiskuntaan, samanaikaisesti luoden eräänlaista pohjapiirrosta, jota erityisesti Hollywoodin scifi-elokuvat kaikissa allegorisissa moninaisuuksissaan noudattaisivat myös jatkossa. Scifi-elokuvien tavat käsitellä aikamme pelkotiloja alkaisivat muotoutua malliinsa, joka tulisi vaikuttamaan vielä tänäkin päivänä.

3.2. Scifi-elokuvat aikamme äärimmäisimpinä luontokuvina

Nimensä mukaisesti scifi kykenee tieteellisen ja spekulatiivisen fiktion avulla representoimaan ja toisintamaan yhteiskunnassa esiintyviä yksittäisiä kuin kollektiivisiakin pelkoja, vainoharhoja sekä kulttuurillisia ja poliittisia muutoksia (Redmond 2004, 38). Scifi pystyy käsittelemään fantastisia skenaarioita, uskomattomia olentoja ja maailmoja, mutta sen suomisen pinnan alla kytee aina aikakautensa merkkejä arvaamattomasta ja pelolla odotetusta tulevaisuudesta. Se siis konkretisoi alitajunnassa piilevät pelkomme fyysisiksi kohteiksi, usein käveleviksi ja hengittäviksi (ja täten myös voitettaviksi) sellaisiksi, joiden toteutuksessa vain mielikuvitus on rajana.

Edellä mainittu *King Kongin* 1950-luvun alun uudelleenjulkaisu synnytti hirviöelokuvabuumin, joka leimahti toden teolla liekkeihin ympäri maailmaa, niin lännessä kuin idässäkin, jolloin maailman kulttuurinen ja poliittinen tilanne oli sille mitä otollisinta aikaa. 1950-luvun yllä ympäri maailmaa leijui valtava sienipilven varjo, niin Japaniin kohdistuneista atomipommi-iskuista toisessa maailmansodassa, kuin myös jatkuvien 50-luvulla kiihtyneiden ydinasetestausten vuoksi. Näihin pelkoihin ja kauhun varjoihin tarttuivat elokuvantekijät globaalisti. Eritoten 1950-luvun alkupuolella nämä pelot materialisoituivat kuviksi valtaviin, useimmiten ydinaseiden käytön ja siitä seuranneen radioaktiivisen säteilyn mutatoimien, yhteiskuntaa järjestyttävien jättiläishirviöiden muodossa. Nämä pelot yhdistettynä vaikuttavaan tuhokuvastoon, jota

aikakautensa kehittyneimmät elokuvatehosteet toivat eloon, elokuvat loivat yleisöille ympäri maailmaa ympäristön, jossa katastrofeja ja speaktaakkelimaista fiktiotuhhoa voitiin käsitellä etäältä ja turvassa. Kuten Susan Sontag (2004, 41) sanoo elokuvien katastrofikuvastoa käsittelevässä esseessään *The Imagination of Disaster*, scifi-elokuvat tarjoavat katsojalle (ja kuulijalle) aistillista osanottoa, joissa kokija voi fantasian avulla käydä läpi niin oman kuolemansa, kuin kaupunkien ja lopulta koko ihmiskunnankin tuhon.

1950-luvulle tultaessa scifi-elokuvien skenaariot ja allegoriat pureutuivat nyt ensimmäistä kertaa maailmanlaajuisesti kollektiivisiin pelkoihin, ympäristöuhkiin kuin myös kansakuntien konkreettisiin traumakohtiin. Ensimmäistä kertaa ihmiskunta oli kehittänyt auringon voiman valjastavan teknologian ydinaseen muodossa, jolla oli mahdollista aiheuttaa yhdellä kerralla valtavaa tuhoa niin ihmisille, kaupungeille kuin ympäristölle ylipäättään. Kaikissa näissä genren elokuvissa kuvailut katastrofaaliset yhteiskunnan tuhon ilmentymät perustuivat siis olemassa oleviin ja tapahtuviin ydinaseuhkiin, ja planeettaan itseensä kohdistuviin ekologisiin hyökkäyksiin ja kriiseihin, jotka kumpusivat nyt ainoastaan ihmisen toimista, eikä vain ulkopuolisesta ”toiseudesta”.

Pat Brereton (2003, 140) esittääkin 1950-luvun scifi-elokuvien sisältämien ”ulkopuolisten toisten” kuten ulkoavaruuden olentojen ja jättilirviöiden olevan muutakin kuin vain usein tulkittuja kylmän sodan aikaisten vihollisten representaatioita. Breretonin (2003, 142) mukaan kyseessä on nimenomaan osoitus ihmiskunnan heräämisestä siihen todellisuuteen, että hallussamme on nyt tieteelliset ja teknologiset keinot, joilla tuhota kaikki elämänmuodot maapallolta. Taakka on yhteinen, kollektiivinen ja se ei kohdistu ainoastaan itseemme vaan siihen ympäristöömme, jota luonnoksi kutsumme. Ensimmäistä kertaa yksi genre ja sen sisältämät elokuvat alkoivat luoda yhtenäistä ekotietoista kuvaa ympäröivästä muuttuvasta kulttuurista ja sen mahdollistamista ihmiskuntaa ja luontoa uhkaavista (epä)luonnollisista voimista ja niiden vaikutuksista ihmisten elämään.

Yhtenäistä genrekuvaa- ja kerrontaa rakentaessa luonnollinen seuraus onkin tarinoiden samankaltaistuminen ja kuvakielen käytäntöjen arkistuminen; tuttujen juonikuvioiden, hahmotyyppien, ja syy-seuraus-kaavojen toistuminen samoine tuhoutuvine maamerkkeineen, pakenevine massoineen ja lopulta pelkojen selättämisineen. Vaihtelevista metaforisista ja allegorisista teksteistä huolimatta elokuvat pyrkivät noudattamaan tuttua kaavaa, erityisesti ekokriittisestä näkökulmasta katsottuna, ja tutut

käytännön ratkaisut juonen kaaressa ja kuvauksessa vakiintuvat kuin salaa genren ominaispiirteiksi.

Yleisimpänä ja tunnistettavimpana käytäntönä hirviö- ja katastrofielokuviissa on tutun juonen kulku, joka pitää sisällään yhteiskuntaa uhkaavan hirviön tai luonnonmullistuksen. Uhkan on usein herättänyt tai aiheuttanut ihmisten kehittämän teknologian väärinkäyttö, oli kyseessä sitten ydinkokeet, luonnonvarojen laajamittainen ”ahminta” ja kulutus, ympäristön tuhoaminen myrkyillä ja kemikaaleilla, useimmiten suuryritysten, asevoimien tai ydinlaitosten ylimielisten johtajien ja omistajien toimesta (Ingram 2000, 3). Luontoa kohdellaan siis moraalittomasti ja välinpitämättömästi, ja elokuvien kuvaamat narratiivit vastaavat tähän kohteluun dramatisoimalla ihmisten avuttomuuden ja voimattomuuden tunteen valtavien luonnonvoimien äärellä (Ingram 2000, 8).

Brent Yergensen (2009, 160-161) analysoidessaan modernien katastrofielokuvien ja ihmisen suhdetta luontoon, huomioi tieteellisen rationalismin, eli teknologian ylivertauisuuden olevan elokuvissa usein ratkaisu, jolla vastataan, ja pahoitellen kesytetään ja kontrolloidaan maapallon raivo ihmiskuntaa kohtaan. Täten luonnosta ja luonnonvoimista tulee este, joka ihmiskunnan on lopulta ylitettävä, ja jonka yli ihmiset pystyvät itsensä nostamaan sillä ainoalla keinolla millä he itsensä luonnosta erottavat, eli teknologialla. Brereton (2003, 4) huomioi käsittelemässään (eko)katastrofielokuviissa — oli kyseessä sitten raivoava jättihirviö tai luonnonvoimat — käytetyn narratiivin pyrkivän alleviivaamaan ihmiskuntaa uhkaavien alkukantaisten voimien toimivan allegoriana luonnon harmoniasta ja tasapainosta, jonka se kokee rikkoutuneen ihmisen kädenjäljen vuoksi. Tämän harmonian palauttamiseksi ihmisten on kohdattava tekemänsä vääryys, ja lopulta elokuvien ratkaisu tapahtuu nimenomaan edellä mainittujen teknologisten keksintöjen avulla, ja niiden ”oikeutetun” käytön kautta. Tiede ja teknologia ovat siis työkaluja ihmisille luonnon kontrolloimiseksi ja kahlitsemiseksi, mutta jos luonto vastustaa tätä kontrollia, siitä tulee ”hirviömäinen” (Brereton 2003, 145).

Kuten alkuperäistä *King Kongia* ja *Gojiraa* tarkastelee jo niiden juonikuvausten kautta, elokuvat noudattavat tätä tuttua rakennetta ja täten osoittavat teknologisen kulttuurin olevan lopulta avain pelastukseen, ja keino selvitä hirviömäiseksi näyttäytyvän luonnon uhasta, oli se sitten asevoimien tai tiedemiesten kehittämän massatuhovoiman muodossa. Näiden rakenteiden tutkiminen aineiston elokuvista mahdollisesti paljastaa joko ennalta tuttuja asetelmia tai paljastaa uusia ideologioita kerronnan poiketessa aiemmasta.

Erityisesti kiinnostavaa on huomioida tämän edellä mainitun tieteellisen rationalismin vaikutus modernissa elokuvassa; mitä jos teknologia eli ihmisen yliveraisuus ei olekaan ratkaisu pelastukseen? Siirrytään siis tutkimusaineiston pariin juonikuvausten muodossa ja katsotaan miten elokuvat rakentuvat osaksi mennyttä vai osaksi jotain tulevaa?

3.3. Ikonit 2010-luvulla – elokuvien juonikuvaukset

***Kong: Skull Island* – juonikuvaus:**

Elokuva alkaa vuoteen 1944 sijoittuvalla kohtauksella, jossa toisessa maailmansodassa taistelevat amerikkalaiset ja japanilaiset hävittäjälentäjät putoavat jonnekin eteläisellä Tyynellämerellä sijaitsevalle paratiisimaiselle saarelle, jossa nämä kaksi eloonjäänyttä jahtaavat toisiaan viidakon ytimeen ja lopulta umpikujaan kallionkielekkeelle. Siellä heidän kamppailunsa keskeytyy valtavan apinahahmon noustessa kallionkielekkeen takaa peittäen koko näkymän.

Vuosi 1973. Yhdysvaltain hallinnolle Monarch-nimisessä järjestössä työskentelevät tiedemiehet saavat luvan tutkia uusien satelliittikuvien paljastamaa kartoittamatonta saarta Tyyneltämereltä, mahdollisten uusien luonnonvarojen löytämisen verukkeella, Monarchilla itsellään ollessa omat tarkoituksensa. Tutkijoista, sotilaista ja viranomaisista koostuva joukko lentää kymmenien sotahelikopterien saattueessa kohti saarta, jota ympäröi valtava ukkosmyrskykehä, jonka läpäistyään saattue kohtaa upean koskemattoman paratiisimaisen saariverkoston vuorineen ja laaksoineen. Tähän ympäristöön joukko alkaa välittömästi pudottaa seismologisia räjähteitä kartoittaakseen saaren maaperän laatua ja muotoa.

Hyvin pian valtava apinahahmo, Kong, hyökkää helikopterien kimppuun, tuhoten niistä kaikki, levittäen eloonjääneet kahteen joukkoon eri puolille saarta, jolloin tehtäväksi muodostuu ryhmien uudelleen kokoaminen ja selviytyminen saarelta pois kolmen päivän kuluessa. Pääosin sotilaista koostunut ryhmä johtajanaan everstiluutnantti Packard vannoo kosta Kongille, kun taas toinen ryhmä löytää saaren alkuperäiskansan kanssa elävän ja toisessa maailmansodassa taistelleen amerikkalaislentäjän, joka kertoo heille saaren ekosysteemistä, harmoniasta ja kuinka Kong on saaren kuningas, jumala, suojelija ja tasapainottaja.

Saaren ontossa maaperässä elävät Skullcrawlerit, kaksiraajaiset liskomaiset jättihirviöt, ovat tuhonneet saaren eläimistöä, muun muassa Kongin lajin muut jäsenet, ja jotka nyt ovat jälleen vapautumassa ihmisten räjähteiden synnyttämien aukkojen ja tärähdysten

ansiosta. Ymmärtäessään Kongin rauhanomaisuuden ja aseman saaren suojelijana, pasifistisempi joukko pyrkii vakuuttamaan kostonhimoiset sotilaat Kongin hyvydestä. Lopulta saaren hirviöiden käsittelyssä harveneva selviytyjäjoukko joutuu valitsemaan puolensa ja asettumaan Kongin puolelle halutessaan pelastaa saaren (ja maailman) tasapainon ja itsensä. Suuremman uhkan äärellä selviytyjäjoukko onnistuu häiritsemään ”Alfa”-Skullcrawleria tarpeeksi, jotta Kong saa tapettua sen. Elokuva päättyy selviytyjiä noutamaan tulleeseen helikopterisaattueeseen, kameran liitäessä kohti saattuetta tuimasti tuijottavan Kongin katseeseen. Elokuvan lopputeksteissä on lisäksi kohta, jossa kaksi saarelta selviytynyttä hahmoa ovat Monarchin tukikohdassa, jossa heille paljastetaan, että saari ei ollut ainoa laatuaan. Diashow’ssa nähtävät kuvat paljastavat muinaisia luolamaalauksia ihmisistä ja keskenään taistelevista valtavista olennoista. Viimeisimpänä tunnistettavat piikikkäät selkävät omaava dinosauruksenomainen lisko.

Godzilla (2014) – juonikuvaus:

Elokuva alkaa montaasimaisella arkistomateriaalilla Yhdysvaltojen suorittamista ydinasetesteistä 1950-luvulla, joihin on sijoitettu Godzilla pommitusten kohteeksi, avauksen päättyessä merestä nousevaan Godzillaan ja sen ylle osuvaan ydinräjähdykseen, ja siitä katsojaa kohti vyöryvään paineaaltopilveen.

Vuosi 1999. Monarch saapuu tutkimaan Filippiineillä tapahtuneen kaivosonnettomuuden jäljiltä löydettyä valtavaa luolastoa, josta tutkijat löytävät satoja metrejä pitkän, valtavan muinaisen eläimen luurangon ja siihen kiinnittyneet itiöt, joista toinen on kuoriutunut ja jatkanut matkaansa kohti merta. Japanilaisessa Janjiran kaupungissa olevassa ydinvoimalassa työskentelevät amerikkalaiset Sandra ja Joe Brody kohtaavat uhkaavasti yltyviä täristyksiä laitoksen läheisyydessä ja pian reaktoria tutkimaan lähetetty Sandra avustajineen menehtyy Joen silmien alla voimalan lopulta tuhoutuessa täysin.

15 vuotta myöhemmin Sandran ja Joen poika, Ford, Yhdysvaltain laivastossa räjähteiden purkajana ja hävittäjänä työskentelevä sotilas, matkustaa Japaniin hakemaan vangittuna olevan isänsä putkasta. Joe on vuosikaudet tutkinut valvomansa ydinvoimalan tuhoa ja ei suostu uskomaan, että kyseessä oli vain pelkkä maanjäristyksistä johtunut onnettomuus, ja on useasti pyrkinyt tunkeutumaan viranomaisten sulkemalle karanteenialueelle. Vastahakoisesti alueelle isänsä kanssa lähtenyt Ford ja Joe pidätetään Janjiran karanteenikaupungissa ja heidät kuljetetaan Janjiran ydinvoimalaan rakennetulle Monarchin tukikohdalle, jonka keskuksessa on sähkömagneettisia pulsseja paksun kuoren sisältä lähettävä olio, joka kuoriutuu tutkijoiden yrittäessä tuhota sitä

sähköpulsseilla sen osoittaessa aktiivisuutta. Vapautuessaan tämä siivekäs jättiolento tuhoaa laitoksen, aiheuttaen Joen kuoleman ja Fordin päätyminen Monarchin mukaan. Ford saa tietää Monarchin olleen projekti, joka perustettiin tutkimaan 1950-luvulla ydinsukellusveneen herättämää Godzillaa ja sen kaltaisia valtavia olentoja, ja menneet ydinasetetit ovat olleet itse asiassa pyrkimys tuhota Godzilla.

Filippiiniläiskaivoksesta löytyneestä toisesta itiöstä on sillä välin kuoriutunut aiempaa oliota suurempi hirviö Nevadan aavikon ydinjätevarastossa, jossa se on kasvanut valtavaksi imien itseensä ydinjätteiden radioaktiivisuutta, tuhoten Las Vegasin matkallaan kohti rannikkoa. Tutkijat päättävät näiden kahden *MUTO:n* (*massive unidentified terrestrial organism*) olevan koiras ja naaras, joiden tavoitteena on paritella kohdatessaan. Godzilla nousee maihin Havaijilla tuoden mukanaan valtavan tsunamin, ja se pyrkii välittömästi lentävän uros-MUTO:n kimppuun. Tutkijat päättävät Godzillan olevan ainoa keino pysäyttää MUTO:t, ja he ehdottavatkin että ihmisten pitäisi antaa luonnon tasapainottaa tilanne ja ihmisten pysyä poissa tieltä kun nämä olennot kohtaavat. MUTO:t kohtaavat Yhdysvaltain länsirannikolla San Franciscossa, jonne USA:n laivasto on pyrkinyt houkuttelemaan radioaktiivisuudesta energiaa saavat hirviöt, tarkoituksenaan räjäyttää ydinkärjellä kaikki kolme. MUTO:jen lähettäessä valtavia elektromagneettisia pulsseja, ne tuhoavat kaiken sähköllä toimivan, jolloin armeija pyrkii tuhoamaan ne analogisesti toimivalla ydinkärjellä.

Lopulta hirviöiden välinen kohtaaminen eskaloituu Godzillan taistellessa molempia MUTO:ja vastaan, San Fransiscon tuhoutuessa ja armeijan pyrkiessä kuljettamaan ainoan jäljelle jääneen analogisesti toimivan ydinkärjen pois kaupungista jalkaisin. Godzilla onnistuu lopulta tappamaan molemmat MUTO:t, Fordin kuljettaessa tikittävän ydinkärjen veneellä tarpeeksi kauaksi kohti merta, josta hänet noudetaan helikopterilla turvaan ennen räjähdystä. Aamun sarastaessa taistelussa uupunut Godzilla herää kaupungin raunioista ja palaa hitaasti takaisin meren syvyyksiin.

Kuten näistä kahdesta juonikuvauksesta selviää, elokuvat noudattavat alkuperäisten elokuvien rakennetta tietyin osin, kunnioittaen tällä tavoin omaa perimäänsä ja pitäen elokuvien perusjuonen ja vastakkainasettelut originaalien hengen mukaisessa tyyliässä, mutta lähempi tarkastelu osoittaa myös harkittuja ratkaisuja, jotka poikkeavat merkittävästikin aiemmista. Näitä poikkeavia muutoksia, niiden merkitystä elokuvan ja elokuvien yhteisessä temaattisessa kokonaisuudessa tulen tarkastelemaan seuraavissa analyysiluvuissa. Luvuissa tutkin ekokriittisten teorioiden ja käsitteiden kautta näiden

scifi-elokuvien pyrkimyksen ekosentriseen ideologiaan subliimin luontokuvauksen ja hirviömetaforien kautta.

Seuraavissa luvuissa analysoin millä tavoin ekosentriset teemat mahdollisesti elokuvissa näyttäytyvät. Ensiksi keskityn siihen tapaan, jolla luonto ja ympäristö ensi kertaa elokuvassa tuodaan esiin, ja miten se katsojalle näyttäytyy. Toiseksi käsittelen sitä metaforista muutosta, joka luonnossa nähdään ihmisen ottaessa siihen kontaktin; millä tavalla se subliimi eli ylevä luonto muuttuu hämmästyttävästä kauneudesta järkyttävään kauhuun? Tässä hyödynnän lähilukua tarkastelemalla niitä elokuvallisia keinoja, joilla Hollywood-elokuvien ekologisuuden, tai siihen pyrkivää, tematiikkaa rakennetaan kuvin, äänin ja kerronnan muodoin.

Analyysissa keskityn ensiksi lyhyemmin elokuvien aloituskohtauksiin, joissa temaattisuus ja tietynlainen kuvakieli luodaan, ja joka määrittelee elokuvien yleisen visuaalisuuden ja sävyn, jolla teemoja ja kerrontaa käsitellään. Syvemmin keskityn valitsemalla molemmista elokuvista yhden kohtauksen, jossa ihminen on ottanut ensikosketuksensa luontoon, ja hirviöt paljastavat itsensä sen seurauksena. Analyysini etenee elokuvien kohtausten välillä vuoron perään sitä mukaa kun tietyt teemat näyttäytyvät, aloittaen *Kong: Skull Islandista*, sen elokuvan tarinan tapahtuessa kronologisesti aiemmin kuin *Godzillan* tapahtumat.

4. Kohtausanalyysi 1: Kongin kumahdus

4.1. Vihreän koskemattoman kutsu – eli miten luonto kohdataan ekologian (laaja)kuvilla

Kong: Skull Island

Jossakin eteläisen Tyynenmeren yllä... 1944

Elokuvan ensimmäinen varsinainen kuva paljastaa temaattisesti ja erityisesti myyttisesti sen metaforallisuuden; kirkas valo keskellä kuvaa ja vähitellen valosta erottuvan miehen huuto ja katsojaa kohti putoavan ihmisen siluetti. Leikkaus valtavan laajaan luontokuvaan, josta puolet on vaaleaa paratiisimaista hiekkarantaa, puolet kirkasta taivasta ja turkoosia merta, josta kumpuaa pystysuoria kalliosaaria. Kamera paneeraa vasemmalta oikealle ikään kuin alleviivatakseen tämän koskemattomalta vaikuttavan paratiisin loputonta kauneutta. Tämän kaiken keskeyttää elokuvaäänien tunnistettava putoavan lentokoneen lähestyvä ääni, joka lopulta konkretisoituu savuavan koneen pudotessa väkivaltaisen räjähdysen saattelena keskelle valkoista hiekkarantaa. Koneesta pelastautunut amerikkalaislentäjä todistaa pian japanilaiskoneen kokevan saman kohtalon, ja myös omasta koneesta paenneen lentäjän hätäpelastautumisen rannalle.

Pyrittyään ampumaan toisensa jäljellä olevilla ammuksilla, luotien kuitenkin viuhuessa ympäröivään hiekkaan, seuraa kahden eloonjääneen takaa-ajo viidakon ytimeen. Nopeiden leikkausten leikatessa jokien, valtaviin puunrunkojen ja tiheikköjen läpi, kohti kallionkielekettä, jossa kamera asettuu umpikujaan ajautuneen amerikkalaisotilaan taakse tämän todistaessa pysäyttävää maisemaa. Sotilaan edessä avautuu valtava loputon hennon usvan verhoama vuoristoinen ja laaksoinen näkymä, kirkkaankeltaisena loistavan auringon valonsäteiden hohtaessa vuorenhuippujen takaa. Miesten taistellessa aikansa, japanilaisotilas saa yliotteen ja on juuri upottamassa veistään amerikkalaisen kurkkuun, kunnes tämän valtavan maiseman edessä keskellä ruutua profiilissa olevat sotilaat hämmentää massiivinen tumma käsi. Kämmentä pauskautuu kielekkeen takaa oikeaan laitaan, toisen kämmenen seurattessa perässä vasempaan laitaan, dramaattisten rumpujen ja matalien, mutta uhkaavaa voimaa kumpuavien torvisointujen luodessa alkukantaisen äänimaailman Kongin esiin kiipeämiselle. Järkyttyneet ilmeet kasvoillaan sotilaat todistavat suunnattoman suuren apinan pään nousevan heidän ylleen, auringonsäteiden ja

pölyn peittäessä kasvojen yksityiskohtia, mutta paljastaen miesten sen hetkisen taistelunsa merkityksettömyyden ja ihmisyyden pienuuden uhkaavan hirviön kasvojen alla. Veitsen pudotessa japanilaisen sotilaan kädestä, ja kameran zoomatessa amerikkalaisotilaan silmään, viimeinen näky on valtavan apinahahmon siluetti, ja elokuva siirtyy alkuteksteihin.

Ensimmäisestä kohtauksesta ja kuvasta asti elokuva luo siis Hollywood-elokuville ominaisen tavan kuvata sekä ihmisluonnetta alleviivaavan tuhovimman ja ylimielisyyden, jota teknologia vain edistää, että sen Ikaros-maisen kohtalon liian lähelle aurinkoa lentävästä ja sieltä aina alas putoavasta ihmisestä. Tätä seuraa otos idyllisestä paratiisista, johon ihminen tunkeutuu ainoalla tuntemallaan tavalla; väkivaltaisesti ja vahinkoa tehden, tappamiseen ja sotimiseen käytetyn teknologian keinoin. Kallionkielekeotos (yksi monista elokuvassa toistuvista otoksista) taas toimii kaikuna 1800-luvun romantiikan ajan kuvataiteesta asti nähtyihin ”valtavuuden äärellä” kuviin, viitaten erityisesti sen ajan maisemamaalauksiin, kenties tunnetuimpana ja lainatuimpana Caspar David Friedrichin Vaeltaja sumumeren yllä. Kuten David Melbye (2010, 120) toteaa, tämänkaltaiset kuvat ja kohtaukset ilmaisevat taivaallista ja eteeristä toismaailmallisuutta, alleviivaten hahmoista ja ympäristöstä jotakin syvempää ja mysteeristä, jota ei yhdellä katsauksella pysty käsittämään.

On myös tärkeää huomioida, kuinka Kong nousee ”korvaamaan” tuon henkeäsalpaavan maiseman kameran pysyessä paikallaan, näin ollen siirtäen tuon valtavuuden itseensä, korostaen sekä Kongin hahmon käsittämätöntä suuruutta verrattuna ihmishahmoihin, mutta myös toimien koko tuon subliimin luonnon uutena ruumiillistumana. Tämä lyhyt elokuvan avaus pitää sisällään jo runsaasti kuvallista kerrontaa ja subliimiuteen – tässä tapauksessa elokuvalliseen ylevyyteen pyrkivää materiaalia – jota tulen tutkimaan tarkemmin pääasiallisessa kohtausedytteessä.

Godzilla

Godzilla alkaa Yhdysvaltojen Tyynellämerellä 1950-luvulla suorittamista ydinasetesteistä, arkistokuvamateriaaliin sisältäessä lyhyitä otoksia Godzillan valtavasta kehosta uimassa testialueilla Yhdysvaltain laivaston sota-alusten ja paikallisen väestön keskuudessa. Intro päättyy Godzillan noustessa turkoosista merestä dyynien ja palmujen takaa, joutuen välittömästi valtavan sienipilviräjähdyksen alle. Maan eli ihmiskatseen tasalle satojen metrien päähän asetettu kamera tallentaa valtavan paineaallon hyökkäävän suoraan katsojaa kohti, ruudun siirtyessä valkoiseen tyhjyyteen kaihoisan naislaulun

ujeltaessa, luoden heti elokuvan alkuun historiallista, painolastia ja vakavuutta, sekä tuhon tuomaa tyhjyyttä luontoäidin vaikeroidessa. Elokuvan nimen ilmestyessä valkoiseen taustaan, jota rikkoo ainoastaan tuhkan leijuvat hiutaleet, kuva siirtyy häivytyisleikkauksella kirkkaasta valkoisesta hiljalleen Filippiinien koskemattoman rehevään vihreyteen valtavine kukkuloineen ja laaksoineen.

Teksti: Filippiinit 1999...

Pian laajan vihertävän rauhan rikkoo äänellisesti ja kuvallisesti miltei välittömästi helikopterin esiintulo, jonka väkivaltainen ”tunkeutuminen” koskemattomaan maisemaan vahvistaa jälleen ihmisen ja luonnon radikaalia eroa, jatkaen *Kong: Skull Islandissa* nähtyä teknologian ja luonnon kontrastointia. Kuvan vihreyden taas tuhoaa pian laajat kuvat valtavasta monikerroksisesta kaivoksesta, jonka rinnalla laskeutuva Monarch-järjestön helikopteri ja kaivoksen pohjalla olevat maansiirtokoneet näyttävät pienoismalleilta ja ihmismassat muurahaislaumoilta. Helikopterin laskeutuessa kaivoksen tasanteelle, kamera liikkuu oikeasta ylälaidasta vasempaan alalaitaan helikopterin liikkeen mukaisesti, samalla paljastaen ruutuun ilmestyvän kaivoskoneiston kyljessä lukevan ”Universal Western Mining” nimen ja punasinivalkoisen tähtilogon. Katastrofin alkujuuret pohjaavat siis aiemmin mainittujen ympäristökatastrofielokuvien tuttuun kuvastoon ahneesta, tässä tapauksessa korostetun länsimaalaisesta, kolonialistissävytteisestä suuryrityksestä. Mutta kuten edellä mainitun kaivosyhtiön nimi viestii, syylliset ovat mahdollisimman generisiä, ja kirjaimellisesti universaaleja. Tässä tulemme jälleen siihen risteykseen, jossa kaupallisuus tulee väistämättä polemiikin yläpuolelle. Ingram (2000, viii) muistuttaa että, maksimoidakseen elokuvan tuotot, Hollywoodin ympäristöaiheiset elokuvat pyrkivät naamioimaan mahdolliset ideologiset viestinsä eräänlaisiksi kasaantumiksi, jotka saattavat olla ristiriitaisia ja epäselviä. ”Universal Western Mining” tuskin siis loukkaa ketään yksittäistä kaivostoimijaa, tai alaa ylipäätään, mutta elokuva pyrkii asettamaan vastuun mahdollisimman yleisellä tasolla läntiselle kulttuurille. Vastuussa ovat siis jotkin epämääräiset läntiset tekijät, jotka riistävät luonnonvaroja ja tuhoavat koskemattomaa sademetsää ”kaukana jossain Filippiineillä”.

Jälleen kerran, kaunis luonto on jossain muualla, pois kulttuurisesta kokemuksestamme, ja vastaavasti siihen on kajottu jossakin muualla, joten sitä ei ”virallisesti” tapahdu, niin kauan kuin se ei ole osa arkeamme. Kasvoille hyökkäävästä paineaaltopilvestä siirrytään vehreään koskemattomalta tuntuvaan luontoon, jonka rikkoo

kuvat valtavasta kaivoksesta. Paratiisimainen vihreys vuorottelee sitä seuraavan katastrofaalisen tuhon kanssa alusta asti.

Kuten Ivakhiv (2013, 85) kertoo, ”klassinen metodi aloittaa elokuva tai kohtaus on avauskuvan muodossa, jossa yleisesti pitkäkestoinen otos paljastaa koko tilan, jossa tuleva toiminta tulee tapahtumaan. Se myös ankkuroi tulevaa, tuo kontekstia paikkaan ja tilaan, jossa narratiivin tapahtuu ja missä suhteessa hahmot tulevat olemaan ympäristöönsä.” Molemmat elokuvat avaavat varsinaisen tarinansa otoksilla henkeäsalpaavan upeasta koskemattomasta trooppisesta paikasta, joka kuitenkin pian turmeltuu tai paljastuu turmeltuneeksi ihmisen läsnäolon vuoksi. Ihminen ei siis vain ole paikassa, vaan ollessaan tai tullessaan siihen, luonto jollakin tavalla tuhoutuu. Tässä tapauksessa tuo koskematon neitseellinen luonto on poissa läntisestä maailmasta; oman ympäristömme olemme jo ottaneet haltuumme, mistä löytyy seuraavat kohteet?

Kuvakieltä katsottaessa elokuvat hyödyntävät niin sanottua laajakulmakuvausta, jossa laajoilla helikopteriotoksilla pyritään kuvaamaan sitä valtavaa maisemaa, joka avautuu katsojalle loppumattomana ja vapaasti levittäytyvänä luonnon koskemattomuutena. Kun tämä laajakulmamaisema on katsojalle vakiinnutettu, siihen tuodaan ihminen, ihmisen kädenjälki, ja nimenomaan teknologisen tuhovoiman muodossa. On huomionarvoista, että itse luonto ja sen representatiiviset kuvat noudattavat tyypillistä Hollywood-elokuvan luontokuvaa laajoine kuvineen, jolla on lähes 100-vuotiset perinteet. Ivakhiv (2013, 98) mainitsee *The Plow That Broke the Plains* (1936) -elokuvan olleen ensimmäisiä elokuvia, jotka hyödynsivät laajakulmaelokuvausta pyrkiessään kuvaamaan ekologista katastrofia subliimin ilmauksena. *Plow*'n kohdalla kyse ei kuitenkaan ollut perinteisen romanttisesta luonnon kauneudesta, jossa valtavat huiput ja laaksot korostavat mykistävää kauneutta, vaan katastrofaalisesta subliimista, jossa luonto nähdään väkivallan ja tuhon kohteena. Laajakulmakuvaus ja -otokset tarjoavat siis elokuvaan panoraamaisen valtavuuden ja kattavuuden rakennettaessa subliimeja ekologisuuden kuvia (Ivakhiv, 99).

Sekä *Kong: Skull Island* että *Godzilla* hyödyntävät aloituksissaan tuota lähes satavuotista perinnettä, mutta korostuneesti modernien Hollywood-elokuvien tavoin, jotka ovat jalostuneet scifi-elokuvien kuvakielellä tehosteiden mahdollistaessa aina vaan suurempia (tuho)kuvia. Ne käyttävät tyyliteltyjä laajakulmaobjektein kuvattuja helikopterikamera-ajaja alleviivaten sitä romanttista luonnon kauneuden hämmästyttävää luonnonsuojelukuvamateriaalille ominaista loputtomuutta ja avaruutta, sirotellen siihen

kuitenkin jo merkkejä tulevasta paljastaen kuvaan lopulta jotain katastrofiin viittaavaa; ihmisen sisääntulon.

4.2. Jos luontoa haluat tuhota nyt, niin takuulla yllätyt!

Kong: Skull Islandin alkukohtauksesta on nyt siirrytty vuoteen 1973, jossa salaperäisen Monarch-järjestön tiedemiehet saavat rahoituksen matkata tutkimaan tuoreissa satelliittikuvissa paljastunutta ja kartoittamatonta Skull Islandia, uusien luonnonvarojen löytämisen ja poikkeuksellisten maaperäteorioiden verukkeella. Kuten elokuva alkoi auringonvalosta putoavasta miehestä, sama Ikaros-teema jatkuu valitsemissani kohtausnäytteessä, jossa King Kongin asuttamalle saarelle lentävä tiedemiehistä ja sotilaista koostuva joukko läpäisee saarta ympäröivän myrskypilven helikopterisaattueellaan ja kohtaa kollektiivisesti ylevän luonnon ensimmäistä kertaa. Se millä tavoin paratiisiin saavuttiin elokuvan avauksessa, korostuu nyt moninkertaisesti kehittyneen teknologian mahdollistamin keinoin.

Ajassa 25:10 Samuel L. Jacksonin esittämä everstiluutnantti Packard aloittaa monologinsa, jolla hän samanaikaisesti kannustaa sotilasjoukkojaan, mutta myös uhmaa villinä salamoivaa myrskyä mainiten Ikaros-myytin liian lähelle aurinkoa lentävästä pojasta, jonka vahasiivet aurinko sulatti. Toisin kuin Ikaros, saattueella on hallussaan parasta teknologiaa ja vahvinta terästä, jota Yhdysvaltain armeijalla on tarjota. Terästä, jota aurinko ei sulata. Kuvan leikatessa puolilähikuvaan erään kopterin kojelaudalla virnistävään Richard Nixon -”bobblehead”-nukkeen. Myrsky laantuu ja kirkas auringonvalo loistaa nuken pään takaa paljastaen samalla maiseman merestä ja sieltä nousevista korkeista kalliosaarista. Tämän jälkeen kuva leikkaa laajaan sivuprofiilikuvaan myrskypilvestä ulos pöllähtävistä ja maisemaan läpäisevistä koptereista, jotka lentävät kohti kirkasta valoa. Ihmiskulttuuri- ja teknologia kontrastoituna puhtaaseen ja ”koskemattomaan” on siis havaittavissa oleva teema, ja alleviivaa jälleen Ingramin huomiota Hollywood-elokuville tyypillisestä ”teknologian ja luonnon kontrastoinnista ekologisuutta käsittelevissä aiheissa” (Ingram 2000, 31).

Koptereiden lentäessä kohti päämääräänsä kuva leikkaa puolilähikuviin maisemia hämmästyneet hymyt kasvoillaan ihailevista ihmisistä koptereissaan, kunnes ajassa 26:13 näemme ensimmäistä kertaa laajan otoksen tuosta paratiisimaisemasta. Pitkällä helikopterikamera-ajolla toteutettu kuva kulkee turkoosin meren ja kalliosaarten ylitse kohti keskellä kuvaa näkyvää korkeaa aurinkoa kohti kurottavaa vuorta. Huomioitavaa on myös samassa hetkessä alkava jylhä, kirkkaasti jousilla ja torvilla soiva harras ja ylväs

musiikki, alleviivaten näkymän eräänlaista pyhyyttä ja neitseellistä kauneutta. Ensimmäinen kosketus saaren, ja luonnon pastoraalin hämmästyttävään kauneuteen on saatu, ja sitä alleviivataan nimenomaan tuolla ensimmäisellä laajalla kamera-ajolla, joka itsessään on ihmishahmoista vapaa, mutta kuitenkin ihmishahmon perspektiivistä. Aiemmin nähdyt niin sanotut reaktio-otokset hahmojen kasvoista toimivat ennakoivina ja ihmisten tunteilla tuota subliimia rakentavana. Tämä ekologisuuden kuva ”palkittiin” ylväällä audiovisuaalisella paljastuksella, jostain utopistisesta ja kauniista koskemattomasta, tai ainakin siltä vaikuttavalta. Kirkkaasti ja eppisesti soiva ei-diegeettinen musiikki paratiisimaisten luonto-otosten kanssa rakentavat tästä koskemattomasta luonnosta jollakin tavalla ihmisestä irrallisen ja pyhän paikan. Näin elokuva toistaa sitä Hollywood-elokuvien utopiakuvaa, jossa luonto koetaan jonkinlaisena alkukantaisen kauniina, irrallisena ja pilaamattomana paikkana, johon laajalla kamera-ajolla liu’utaan sisään.

Kuten Bordwell (1986, 175) kertoo tämänkaltaisista kamera-ajoista ja kameran liikkeistä, ”ne eivät ainoastaan luo kolmiulotteista kuvaa ympäristöstä, tuoden elävyyttä ja aidon tilan tuntua, ne alleviivaavat kirjaimellisesti meidän subjektiivista liikkumista kohti jotain”. Samalla elokuva pyrkii yhä enemmän ja enemmän luomaan sitä utopistista ja romanttista kuvaa, jossa luontokeskeisyys vaatii täyttä koskemattomuutta ja kirjaimellista ihmisten puutetta, mutta jonka todistaminen kuitenkin on lähes uskonnollinen kokemus. Tässä tapauksessa kuva toimii eräänlaisena POV (point of view) kuvana, jossa näemme tuon avautuvan maiseman hahmojen silmin. Samalla kauniiseen subliimiin liitettäessä sen voi nähdä toisintavan Melbyen (2010, 36) havaintoa siitä amerikkalaisesta subliimista, jossa koskemattomana pidettyyn ja kuvattuun luontoon on mentävä juuri sen koskemattomuuden vuoksi.

Uusi ja koskematon maisema korostuu siis leikkauksilla sekä hahmojen reaktioihin, kuin myös ”puhtaisiin” kamera-ajoihin, jotka toimivat samanaikaisesti katsojan ja hahmojen subjektiivisena katseena, jolla uusi koetaan ja jota kohti kuljetaan. Tällöin uuden kohtaaminen toimii sekä narratiivisella tasolla: ”saarelle on mentävä siellä mahdollisesti olevien uusien raaka-aineiden takia, jotka ovat meidän, koska olemme *ensimmäisenä* paikalla”. Samalla se toimii myös ideologisella ja henkisellä tavalla, jossa joku on niin kaunista, ja koskemattomaa, että se on koettava jo sen itsensä takia. Tässä tapauksessa mystinen ja ihmisistä jollakin tavalla erillinen luonto on tuo kauneuden lähde. Samanaikaisesti näillä kuvilla luodaan jo sitä ekosentristä ideologiaa alleviivaavaa, Ingramin (2000, 25) mukaan jopa tietynlaista radikaaliin luonnonsuojelumentaliteettiin

liittyvää kuvastoa, joka olettaa, että ollakseen ”luonnollinen, luonnon on oltava myös koskematon”. Ingramin mukaan tämänkaltainen ajattelu on jo itsessään kulttuurisesti rakennettua, ja juuri ympäristön koskemattomuutta ja ihmisistä vapaita kuvia esittävät elokuvat alleviivaavat tätä ”luonnon” konseptia, joka tässäkin tapauksessa on selkeästi nähtävillä ja jota elokuvaajat hyödyntävät.

Edellä mainitut tyylit korostuvat lisää elokuvan seuraavissa leikkauksissa, joissa vuorotellaan rehevien ja ylväiden maisemien ja niiden välissä pujottelevien helikoptereiden, lentävien lintuparviin ja luonto-otosten, POV-otosten ja hahmojen reaktioiden välillä, kuulaan jousiorkesteriteeman soidessa. Näin rakentuu kuvaa ylväästä ja utopistisen paratiisimaisesta koskemattomasta luonnosta, johon mekaaniset kopteriparvet tunkeutuvat, ihmishahmojen ollessa kuvissa tiukasti rajattuna tuon mekaanisen koneen sisään. Elokuvallisen maisemakuvan luomisessa tärkeään asemaan nousee Ingramin (2000, 26) juuri edellä mainitun kaltainen rajaus eli mitä kuvassa näytetään, mitä ei ja miten asiat siinä neuvottelevat. Kuten nähtyä, ympäristössä itsessään ei näy mitään merkkejä ihmisistä, kulttuurisista merkitysijöistä kuten rakennuksista, kylteistä tai muista tunnistettavista ihmisen tekemistä asioista. Tämä yksinkertainen asioiden poissulku alleviivaa entisestään Hollywoodin ekosentrismiin pyrkivien elokuvien tapaa kontrastoida oletettua hyvää ja pahaa. Siispä koskemattomaan, ihmisistä vapaaseen maisemaan tunkeutuvat ihmiset toimivat voimakkaina kulttuurin ja ihmisen merkkeinä, kuvaan kuulumattomina, mutta nyt siihen kauneuteen ulkopuolelta saapuvina.

4.3. Teknologinen haltuunotto

Koptereiden aloittaessa laskun kohti saaren maanpintaa, ajassa 27:05 leikataan kuvaan, jossa kamera on viidakon rehevän puuston lomassa lähellä maanpintaa, ja vasemmalta oksiston takaa ilmestyy kolme kopteria vehreää kallioseinämaustausta ja taivasta vasten. Samaan aikaan lähempänä kameraa helikoptereiden tahtiin lentää koptereiden muotoa ruumiiltaan muistuttava sudenkorento, aseteltuna kuin samassa muodostelmassa koptereiden kanssa, laskeutuen oksalle kuvan tarkentuessa siihen, kirkkaan auringonkajon loistaessa oksien alta syleillen korentoa. Tämä lyhyt viiden sekunnin otos sisältää runsaasti tulevaa alleviivaavaa niin kuvallisesti kuin temaattisestikin. Sudenkorento on oletetusti normaalikokoinen, mutta sen suhde kuvassa taustalla kulkeviin koptereihin saa ne näyttämään samankokoisilta, korenon lentoradan kulkiessa hetken samaa rataa kopterien kanssa. Täten koptereiden ja ihmisten pienuus saaren ekosysteemissä tuodaan ensi kertaa kuvallisesti esiin, samalla myös ennakoiden saaren

sisältämien olentojen ja luonnon valtasuhdetta ihmisiin, joka tosin tässä kohtaa vielä näyttäytyy ironisella perspektiiviotoksella katsojalle. Siinä missä sudenkorento laskeutui hellästi oksalle, kopterit tulevat tulemaan alas päinvastaisella vimmallalla.

Edellä mainittua sudenkorento-otosta seuraa välittömästi kuva helikopterin sisältä, jossa sotilas napsauttaa päälle äänentoistojärjestelmän, jolloin helikopterin valtavista kaiuttimista alkaa soida 1970-luvun kenties tunnetuimman heavy metal -yhtye Black Sabbathin kappale *Paranoid*. Diegeettisesti soiva aggressiivinen rock-kappale tahdittaa alkavaa montasimaista jaksoa, jossa erityisesti koreografiamaisella tarkkuudella lentävää helikopterisaattuetta, pyöriviä roottoreita ja koptereiden sisältämää teknologiaa tiedemiesten välineistä armeijan aseisiin kuvataan tyylitellyillä hidastuskuvilla ja kamera-ajoilla. Tämä alleviivaa erityisesti sotilaiden näkökulmasta heidän itsevarmuutta ja tilan röyhkeää haltuunottoa äänellisesti. Vastapainona kuvissa näkyy saaren eläimiä, jotka havahtuvat ja pakenevat kovan musiikin ja metelin saattelemana saapuvaa kopterijoukkoa.

Osa tiedemiehistä laskeutuu maahan asentamaan mittauslaitteistoaan kuntoon, samalla kun koptereissa olevat sotilaat ja johtokunta valmistelevat pudottamaan maaperäkartoitukseen tarkoitettavia seismisiä räjähteitä. Taustalla soiva kappale yhdistettynä koptereiden roottoreiden hidastettuun, lähes sydämensykyttä muistuttavaan iskuun, korostaa entisestään uhkaavan jännitteistä tunkeutumista vehreään paratiisiin. Ajassa 28:29 kamera seuraa seismisen räjähteen pudottamista kopterin sisältä aloittaen puolilähikuvasta, ”kiinnittyen” sotilaan käsistä lähtevään pommiin ja seuraten sen matkaa alas asti, kuvaten yksityiskohtaisesti koko pommin pudottamisen kaaren ja penetraation koskemattomaan maahan. Pudotessaan maahan kuva näyttää rehevää koskemattonta sademetsää maan tasalta, jossa peurankaltaiset eläimet ovat syömässä, räjähteen pudotessa keskelle kuvaa, valtavien liekkien tuhotessa metsää ja pakenevia peuroja räjähtäessään.

Kuvissa siis toistuu jatkuvasti ihmisten toiminta ja sen seuraukset; räväkkä musiikki ei ole vain elokuvan ei-diegeettinen soundtrack vaan se tulee diegeettisesti ihmisen aloittamana, pommit eivät vain ole ”kasvottomia” räjähdyskappaleita, vaan niiden koko lentomatka ihmisten käsistä maaperään asti näytetään viimeiseen tuhoon asti. Ihmisten tunkeutuminen alussa idylliseltä ja koskemattomalta näyttäneeseen utopiaan rikkoutuu ensin äänellisesti ihmisen toiminnalla, sitten fyysisesti pommien muodossa ja tärkeää on myös huomioida lähikuvat räjähteiden konkreettisesta vaikutuksesta luontoon ja

eläimistöön. Tällöin katsojana tiedostamme jokaisen räjähteen yksittäisen vaikutuksen kasvistoon ja eläimistöön, jolloin tulevat räjähteet ja kuvat korostavat tuhon laajuutta ja haitallisuutta ympäristöön. Ihmisen läsnäolo näyttäytyy luonnon aiemmassa koskemattomuudessa nyt valtavana tulipalloina, tuhona ja metelinä.

Tiedemiesten saadessa pommitteistaan tiedon, että maaperä on erikoislaatuisen ontto, ja täten tutkimuksen arvoinen, seuraa vastakohta kuvalle, joka alun saarelle saapuessa nähtiin. Nyt helikopterikamera-ajo kulkee taaksepäin lentäen sademetsän yllä, näyttäen laajaa vihreää ja tiheää paratiisimaisemaa, jonka vihreyttä rikkoo joka puolelta nousevat kirkkaan oranssit räjähdyspilvet. Paratiisia kohden mentäessä kuva siis avasi kirkasta koskemattomaa luontoa, nyt pois päin paettaessa sitä rikkoo sarja valtavia räjähdyspilviä ja tuhoa, jonka helikopterisaattueet jättävät jälkeensä. Tullessa se mikä oli pyhää, on mennessä nyt häväisty ja liekkien värittämää.

Näitä kuvia seuraa leikkaus tiukkaan lähikuvaan helikopterissa olevan sotilaan leveästi hymyileviin kasvoihin, jonka aurinkolasien linssiin peilautuu kuvat maan tasalla näkyvistä räjähdysten sarjasta ja systemaattisesta tuhosta. Teknologisen yliveräisyyden ja ylimielisyyden osoitus on nyt huipussaan sotilaiden ja tiedemiesten ”kesyttäessä” ja teknologisesti kontrolliin ottaessa koskemattoman ja rauhallisen paratiisia mitä syvemmälle saareen tunkeudutaan ja maaperä läpäistään. Tunnistettavat kulttuuriset merkit (räjähdyspilvet, rock-musiikki, kopterit, tietokoneet) ovat nyt tulleet osaksi maisemaa, joka hetki sitten kuvattiin vielä pyhänä, kuulaana ja koskemattomana, ”oikeana luontona”. Aiemmin mainitut eettisyyden säännöt (Taylor 1994, 43) (ja niiden rikkominen), ja niitä narratiiveissaan hyödyntävät Hollywood-elokuvat, alkavat toteutua yksi toisensa perään; luontoa tuhotaan vailla kunnioitusta, eläimistöä ja niiden elinympäristöä häiritään. Jäljelle jää vain viimeinen osuus: velvollisuus oikeudenmukaisuuden palauttamiseen, mikäli moraalinen toimija on kohdellut kohdettaan kaltoin ”alaistaan”.

4.4. Ympäristön vastaisku – hirviömäinen luonto herää

Tähän saakka *Kong: Skull Island* on näyttänyt millä tavoin elokuvantekijät ovat rakentaneet Hollywoodiin ekologiaan ja luonnonsuojeluideologiaan nojautuvia tyypillisen idyllisiä ja paratiisiutopiakuvia hyödyntäviä ”aidon luonnon” illuusioita. Olemme myös nähneet millä tavoin elokuvan hahmot uuden ja koskemattoman ympäristön kohtaavat ja ottavat sen haltuun, ja millä tavoin ihmisen kulttuuriset merkit näyttäytyvät tuossa idyllisessä maisemassa. Laajat kamera-ajot, yksityiskohtaiset otokset ihmisten toiminnasta, lähikuvat hämmästyneistä kasvoista alkaen saaren kohtaamisesta

ja räjähteiden loisteesta aurinkolasien linseissä voimakkaan rock-kappaleen tahdittamana ovat rakentaneet utopian ja sen rikkomisen vuoropuhelun. Samalla olemme myös todistaneet eettisten sääntöjen toistuvaa rikkomista, kuten Brereton (2004, 19) Tayloria lainaten luetteli kertoessaan tavoista, joilla Hollywoodin vihreään ideologiaan pyrkivät elokuvat ylläpitävät narratiiveissaan.

Ajassa 28:50 luonnonvoimat ottavat osaa keskusteluun aktiivisena toimijana ensi kertaa aiemmin kuvaillun hymyilevän sotilaan kääntäessä katseensa räjähteistä helikopterin kulkusuuntaan. Kuva leikkaa helikopteria lentävien pilottien taakse, jolloin katsojana olemme kuin kolmas pilotti, edessämme vehreää vuoristoa, auringon kirkkaan valon peittäessä edessä näkyvän maiseman yksityiskohtia. Kirkkaasta valosta keskeltä kuvaa lähenee ilman halki lentävä palmun runko, joka iskeytyy suoraan katsojaa kohti, kuvan leikatessa pilotin huutaviin kasvoihin ja tätä seuraavaan väkivaltaiseen yhteentörmäykseen. Kuva leikkaa tuhoutuvan kopterin profiiliin, äänimaailman vaimentuessa kuin shokissa, kameran perääntyessä viereisen kopterin sisään, jossa sotilaat todistavat puun lävistämän kopterin putoamisen maahan. Musiikin hiljalleen palatessa takaisin kuva pysyy kopterin sisällä, jossa panikoivat sotilaat näkevät auringon kirkkaan valon lomasta valtavan tumman kämmenen iskeytyvän kopterin kylkeen ja mykistävän musiikin lopullisesti. Kamera lukittautuu kopterin sisälle näyttäen syöksykierteessä olevan kopterin kaaosta ja sotilaita, jotka pyrkivät roikkumaan oviaukoissa ennen kuin kopteri putoaa maahan kipinöiden ja savun siivittämänä. Kuvan pysyessä edelleen ahtaassa tilassa, tuhoutunut kopteri alkaa nousta ylöspäin oviaukon paljastaen vehreää luontoa ja pian myös tummaa karvaa, joka jatkuu ja jatkuu kameran noustessa ylöspäin. Pian kuva paljastaa oviaukosta tuijottavan valtavan Kongin, joka ravistaa kopterissa edelleen roikkuvat sotilaat ulos, ahmaistessa toisen putoavan hahmon suuhunsa.

Nopeassa toimintakohtauksessa kopterin lävistämä puu näyttäytyi kirjaimellisesti teknologian ja ihmisen aiemmin luottamusta herättäneen koneen murskaajana, jossa yksittäinen luonnonelementti penetroi kopterin aivan kuin pommit olivat läpäisseet saarta hetkeä aiemmin, hiljentäen jopa räväkän kappaleen kuin shokkiaaltona.

Ajassa 30:02 näemme kuvan lämpimästi väreilevästä auringosta, jota kohti helikopterisaattue lentää, mutta jonka eteen nousee nyt valtava Kongin siluetti, peittäen lähes koko auringon taakseen, kopterien hidastuneiden roottorien rakentavan eskaloituvan pulssin äänimaailmaa. Kuva siirtyy eri koptereissa oleviin ihmishahmoihin,

joiden kasvoilla on nyt hämmästyksen sijasta epäuskoisen kauhun ja järkytyksen ilmeitä. Ajassa 30:30 kuva siirtyy laajaan hidastettuun kuvaan, jossa kopterisaattue lentää kohti liekehtivän sademetsän ja kalliosaarten keskellä auringon taustavalaisemana monoliittina seisovaa Kongia, kopterien sykkeen noustessa kovemmaksi ja jännittyneiden jousisointujen kasvaessa äärimmilleen. Viimeisessä otoksessa ennen leikkausta Kong on valtavan maisemakuvan keskellä siluetissa, vuoriston ja auringonvalon halkaistaessa kuvan keskeltä horisontaalisesti, koptereiden täyttäessä etualan ilmatilan ja lentäessä voimalla kohti Kongia. Pian kuva leikkaa kahden hahmon järkyttyneen ilmeen kautta perspektiivin Kongin puolelle, jonka valtava kämmen peittää kolmasosan kuva-alasta, lähestyvän helikopterisaattueen näyttäytyessä sormenpään kokoisina kärpäsinä pörräämässä ilmassa, Kongin kämmenen puristuessa nyrkkiin niiden lähentyessä. Erityisesti lännenelokuvissa käytetty kuvakulma, jossa kamera on asettunut hahmon lantion taakse kuvataksaan vyötäröllä roikkuvaa revolveria ja sitä hapuilevaa kättä, toimii tässä nyt tuttuna vastakkainasettelukuvana. Kongin aseena toimivat sen paljaat kädet, ilman teknologisia jatkeita, ja ne tulevat osoittautumaan voimakkaammaksi kuin mikään muu.

Ihmisten ja luonnon voimasuhteet ovat nyt siis kääntymässä pääläelleen alkaen Kongin heittäjästä ja kopterin lävistäneestä puusta. Kuva on pysynyt tiukasti ihmisissä puoli- ja lähikuvin, alleviivaten heidän toimintaa ja toimijuutta, mutta puunrungon iskeytyessä kopteriin ja kameran siirtyessä viereisen kopterin sisään, jossa se pysyi lukittautuneena tuhoon saakka, ihmisten kontrolli alkaa menettää otetta niin tarinassa kuin kuvissakin. Suurilla laajakuvilla avattu, paratiisina näyttäytynyt saari on pyritty ottamaan tieteen ja teknologian keinoin haltuun, mutta luonto on lähettänyt oman puolustusmekanisminsa vastaamaan tähän väkivaltaiseen tunkeutumiseen ja turmelemiseen, jolloin ihmiset rajautuvat ahtaiksi ja tukaliksi koptereissaan. Hirviö on tullut nyt ensi kertaa nähtäville, eikä se ole tapahtunut kutsumatta, vaan vastareaktionä ihmisten pommitukselle. Kuten Cohen (1996, 4) sanoo, tarinoidemme hirviöt syntyvät aina tietystä metaforisessa risteyksessä, merkkinä tietystä kulttuurisesta hetkestä. Hirviön ruumis sisällyttää itseensä pelkoa, halua, ahdistusta ja fantasiaa; hirviö on puhdasta kulttuuria. Se on samanaikaisesti rakenne ja projektio peloistamme. Elokuvan sisäisessä maailmassa se on ”syntynyt” kulttuurin vyöryessä luontoon.

Tässä vaiheessa kaunis pastoraali luonto on muuttunut järkytyksensenkaiseksi, ihmisen pienuutta korostavaksi, jonkin epätodellisen ja käsittämättömän subliimin äärellä. Edellä kuvailemani kamera-ajo, jossa kopterit lentävät rinta rinnan kohti aurinkoa ja avaraa

alistettavaa luontomaisemaa, on nyt muuttunut alun puhtaasta kohtaamisesta, sitä seuranneesta tuhoamisesta kohtaamiseen jonkun ihmismielen käsityskykyäkin suuremman kanssa. Huomioitavaa on erityisesti Kongin historiallisen suuri koko, jossa se paikallaan seisoessaan peittää takanaan olevan auringon ja ylettyy korkeuksissa lentäviin koptereihin. Kongin hahmo on nyt ruumiillistanut pelkällä koolla ja olemuksellaan subliimin siirtymän kauniista luonnosta hirviömäiseen valtavuuteen, johon ihmiset eivät olleet varautuneet. Kong hahmona ei nyt ole vain tavanomaista suurempi gorilla, vaan valtava vuoren kokoinen elementti osana maisemaa. Sen historiallinen konteksti on siis muuttunut voitettavissa olevasta isosta eläimestä jopa Yhdysvaltain asevoimille mahdottomaksi osoittautuvaksi luonnonvoimaksi. Se on hirviömäinen voimanoitus ja merkki luonnosta, joka vastustaa sille tehtyä vääryyttä välittömästi, palauttaen oikeudenmukaisuuden tasapainon takaisin.

Kuvakielessä tämä lyhyt kohtaaminen näyttäytyy myös jatkuvasti ihmisten pienenevänä ja ”merkityksen menettävänä” teemana, jossa ihmisreaktioista siirrytään laajempaan kuvaan, jossa kopterit olivat aluksi vielä etualalla, yhä menossa ”kohti koskematonta” ja lentäen kohti auringonvaloa (ja sen eteen nousevaa Kongia, joka jälleen toimii tuon valtavan maiseman ruumiillistumana) kuin Ikaros konsanaan. Sitä seurannut kuva Kongin nyrkkiin puristuvasta kämmenestä ja sitä kohti lentävästä ”kärpäsparvesta” korostaa elokuvan tapaa pienentää ihmiset ja aiemmin voittamattomana pidetty teknologinen voima merkityksettömän minimaaliseksi. Lopullinen väkivallan uhka ja jännite laukeaa kirjaimellisesti sotilaiden aloittaessa tulituksen Kongia vastaan, joka muutaman minuutin toiminnallisen kohtaamisen aikana tuhoaa kopterit yksitellen. Koptereiden maahansyöksyistä selvinneet hahmot ovat nyt hajautuneena ympäri saarta maan tasalla, turmelemansa ja kauhua herättävää subliimiutta huokuvan hirviömäisen luonnon keskellä. Tämän alleviivaa lopulta otos, jossa Kong on tuhonnut viimeisen kopterin ja karjaisee uhmaavan voitonhuudon ilmoille, rintaansa takoen. Kuva leikkaa päähahmo Conradiin, joka kiikaroi tuota valtavaa luonnonmaisemaa (*Vaeltaja sumumeren yllä*-kuva jälleen toistuu), jossa Kongin huuto kaikuu kuin vuorten ja laaksojen äänenä, mutta Kongia ei kuvassa vielä näy.

Elokuva on siis rakentanut ylvään luonnon, ihmisen tunkeutumisen ja täten luonnon muuttumisen hirviömäiseksi korostamalla tyypillisesti utopistisena kuvatun koskemattomuuden ja ”jossain tuolla” irrallisena olevan paratiisin muutosta sinne yhtä lailla irrallisena ja kuulumattomana olevan kulttuurin eli ihmisen toiminnalla. Luonnosta on tullut hirviömäinen vastauksena ihmisen toiminnalle. ”Jossain tuolla” alleviivaa

samanaikaisesti sitä toiseutta, jota hirviöt aina edustavat, mutta tässä tapauksessa se pitää sisällään metaforisen luonnon, josta olemme erkaantuneet ajan saatossa niin paljon, että olemme unohtaneet miten sitä kohdella eettisesti oikein. Kuten Cohen (1996, 7) sanoo, hirviöt ovat lihaksi tullutta toiseutta, ja ne ovat ulkopuolisuuden ja tuonpuoleisuuden yhtymiä, jotka ovat sijoitettu kauaksi, mutta kumpuavat sisältä.

Jättihirviö- ja katastrofielokuvien kohdalla edellä mainitun kaltainen dramatisointi saa speaktaakkelimaiset mittasuhteet, ja kuten Ivakhiv (2013, 61) toteaa elokuvista, joissa luonnollinen maailma nousee merkittävään asemaan, ”speaktaakkeli ottaa subliimin muodon”. Tällöin visuaalinen yltäkylläisyys kasvatetaan synnyttämään niin suurta hämmästyä ja ihmetystä, että kerronnan virta tietoisesti keskeytyy alleviivaten itse hetken ylitsevuotavuutta. Tämän voi nähdä sitoutuvan vahvasti siihen aiemmin mainittuun Sontagin kuvailemaan sci-fi-elokuvien genretyyppiin, jossa kaupunkien, yhteiskuntien ja lopulta ”oma” kuolemamme halutaan kokea hyväksytysti fiktion keinoin. Tässä tapauksessa se nähdään oikeutettuna vastareaktionä sille miten kohtelemme ympäristöä ja luontoa, eritoten koskematonta ja jotain alleviivatun idyllistä ja utopistista. Selviytymisemme ja eloonjäämisemme riippuu siis siitä onnistummeko hyväksymään oman asemamme vain yhtenä tasavertaisena lajina muiden joukossa, jolla ei ole oikeutta muokata ympäristöä mielivaltaisesti, varsinkaan elokuvan näyttämällä tavoilla. Muulloin luonto vastaa yhtä väkivaltaisella tavalla takaisin. Elokuva on siis rakentanut audiovisuaalisesti kuvan hyvästä, koskemattomasta utopistisesta luonnosta, jossa on toimittava eettisyyden sääntöjen puitteissa, mutta joita rikottaessa oikeudenmukainen tasapainon palautus ilmentyy hirviömäisellä voimalla.

Kuten *Kong: Skull Island* -elokuva pyrki osoittamaan, ihmiset ovat muokanneet sitä aiemmin ”ihmisestä vapaata” ollutta luontoa ja ympäristöä ahneuden ja ylimielisen teknologisen välinpitämättömyyden voimin. Siinä missä *Kong: Skull Island* pysyi lokaalina, keskittyen ihmisten toimintaan yhdellä paratiisisaarella, se kuvasi kuinka välittömästi tuo koskematon luonto pyritään kesyttämään ja riistämään luonnonvaroistaan, *Godzilla* kasvaa suuremmaksi pyrkien peilaamaan kädenjälkemme suuruutta nykyisessä globaalissa mittakaavassa.

Olemme siis seuranneet Skull Islandin luonnontuhoa ja katastrofia ”tavallisen ihmisen” katseen ulkopuolella, eristyksissä länsimaalaisesta sivistyksestä, mediasta ja täten pois tietoisuudesta. Sotilaat ja tiedemiehet ovat kohdanneet luonnon henkilökohtaisesti ja väkivaltaisesti lokaalisti yhdessä paikassa, eristyksissä muulta maailmalta.

Godzillaa tarkasteltaessa seuraavaksi tulen katsomaan miten elokuva muuttaa tuon aiemman ylevän luontoutopian nyt apokalyptisiin mittasuhteisiin, luontovoimien vyöryessä pois piilostaan ja niistä lokalisoiduista tiloistaan osaksi urbaania ja globaalia, eli ihmisille ”ominaisempaa” ympäristöä.

Godzillan tarinan alussa näimme sysäyksen juonen syy-seuraus-suhteelle, kun geneerinen ja kirjaimellisesti universaali läntinen kaivosyhtiö ja Skull Islandia tutkinut (ja tuhonnut) salaperäinen Monarch-järjestö ovat jälleen tuhon syntyvaiheilla, tällä kertaa Filippiinien vihreiden vuorien ja laaksojen ytimessä.

Sekä *Kong: Skull Island* että *Godzilla* rakentavat tuosta koskemattomasta maasta ja nimenomaan maaperästä sen tuhon ketjureaktion; jotain hirviömäistä vapautuu mennessämme ”liian syväälle” maan sisään. Kong nousi vastarintaan tuhoamalla koskemattoman saaren ekosysteemin epätasapainoon laittaneen ihmisaattueen ja heidän vapauttamat hirviöt. *Godzilla* noudattaa samaa kaavaa; koskemattomaa maata on tuhottu entistä suuremmin, jotain on herännyt ja väistämättä käsillä on katastrofi. Tuhon koko korreloi siis luontoon tekemiemme vaikutusten mukaisesti.

5. Kohtausanalyysi 2: Katastrofi goes west – Godzilla rantautuu

5.1. Luonto kohtaa urbaanin – traumakuvaston hyödyntäminen

Siinä missä *Kong: Skull Island* toi King Kongin hahmon esiin noin puolessa tunnissa, käynnistäen varsinaisen juonen Kongin hyökkäyksellä kopterisaattuetta vastaan, *Godzilla* pidättäytyy näyttämästä Godzillan hahmoa kokonaisuudessaan ennen kuin lähes puolet elokuvasta on jo kulunut. Godzillan alitajuinen läsnäolo kuitenkin on tiedossa, sen olemassaoloon viitataan ja se on kuin osa ekosysteemiä ja tietoisuutta, jonka odotetaan saapuvan mikäli tilanne vielä pahenee. Sen voi siis jo tulkita metaforana luonnosta, joka reagoi siihen miten sitä ja sen ekosysteemiä kohdellaan. Tässä tapauksessa elokuvan juonen käynnistänyt idyllisen paratiisin tuhoaminen kaivostoiminnalla ja sen toiminnan vapauttamat groteskit hirviöt ovat asettaneet luontosuhteen epätasapainoon ja se synnyttää syy-seuraus-suhteen eskaloitumisen.

Godzillan ollessa ajassa 55:30 kuva näyttää havaijilaisella rannalla iltahämärässä meren suuntaan haukkuvaa koiraa, joka on sidottu hihnastaan kiinni palmuun, taustalla seisovien turistien katsoessa koiran haukkumaan suuntaan. Kuva leikkaa koiran taakse, jolloin näemme valtavan vesimassan vyöryvän rantakohteeseen vieden mukanaan rantatuoleja, -varjoja ja -pöytiä, kameran hitaasti ajaessa kohti lähemmäs raivoisammin haukkuvaa koiraa, ihmisten paetessa kohti sisämaata kaupunkiin. Koira pakenee viime hetkellä katkaisten hinnan ennen veden vyörymistä kohti kameraa. Jo tässä lyhyessä ajassa näemme, kuinka kesytetty luontokappale jätetään yksin vaaran koittaessa, jatkaen teemaa luonnon haltuun ottamisesta ja välittömästä hylkäämisestä kontrollin karatessa käsistä.

Seuraavassa leikkauksessa näemme laajan kuvan tyhjästä kadusta, jota pitkin kamera pakenee taaksepäin, koiran juostessa keskellä katua kohti kameran suuntaan, valtavan kymmenmetrisen tsunamin vyöryessä palmujen takaa koiran perässä. Kuva seuraa koiraa, joka pian ohittaa satoja pakenevia ihmisiä juoksemassa katua pitkin. Kamera pysyttelee pääosin koko ajan ihmisten tasolla korostaen ihmisen perspektiiviä, ja samalla näyttäen tulevan vaaran valtavuuden, hyökyaallon kasvaessa jatkuvasti suuremmaksi mitä pitemmälle ja lähemmäs kuvaa se tulee. Kuva leikkaa lastaan kantavaan mieheen, joka pakenee ruokakauppaan, kameran ollessa kaupan sisällä, kuvaten pääovia, jotka sulkeutuessaan viime hetkellä pelastavat ainakin hetkellisesti perheen, mutta jonka lasiovien läpi näemme valtavan vesimassan vieden mukanaan ihmisiä ja irtaimistoa.

Tämän jälkeen kuva leikkaa katua reunustavien hotellien katoille, joissa paenneet ihmiset katsovat alhaalla myrskyävää vesimassaa ja pimeneviä rakennuksia, jolloin myös näemme ensimmäistä kertaa urbaaniin tuhoon liittyvää kuvastoa, kuvamateriaalin muistuttaessa uutiskuvista tuttua tsunamikuvastoa. Dramaattisen jousi- ja torviseksioiden soittaessa jännityksellä kasvavaa pauhua, kamera seuraa vesimassojen vyöryä katuja pitkin ja törmäystä korkeiden hotellien ja rakennusten seiniä vastaan. Kuva on jokaisessa leikkauksessa asetettu paikalle, jossa katsoja voisi tilannetta todistaa (kadun tasalle, auton sisään, hotellin katolle, kauppaan), luoden otoksiin POV-tuntua. Nämä rakentavat tuhon laajuuden henkilökohtaisemmaksi ja realistisemmaksi, mutta samalla myös suuremmaksi, kuin katsoja pystyy kerralla hahmottamaan, sillä tuho on liian suurta käsitettäväksi. Samanaikaisesti kuvassa näkyvät ihmishahmot kontrastoituvat luonnonvoimiin nähden pieninä ja merkityksettöminä valtavien vesimassojen ja luonnonvoimien jyllätessä urbaanissa ympäristössä.

Ivakhiv (2013, 273) tuo esille traumakuvaston tehokkaan hyväksikäytön, jota Hollywood on aina ollut luova hyödyntämään. Ivakhiv käyttää tätä traumaelokuvan termiä kuvastamaan jotain sellaista, minkä olemme tottuneet näkemään ja joka on jättänyt traumajäljen kollektiiviseen alitajuntaamme. Sodat, terrorismi ja holokausti esiintyvät elokuvissa katastrofina, jonka olemme todistaneet ja ymmärrämme tapahtuneen, ja joiden aiheuttamaa traumaa tuodaan pinnalle tutuilla kuvilla. Sen sijaan elokuvat, jotka käsittelevät ekologista traumaa, kertovat jostain katastrofista, jota emme *vielä* ole todistaneet, tai jos olemme, se on tapahtunut yksittäisenä tapahtumana (Fukushima, Tšernobyl, hurrikaanit, tulvat, maanvyöryt) osana jotain suurempaa muutosta, joiden syyllisiä tai käynnistäjiä emme selkeästi pysty todentamaan. Tässä tapauksessa Godzillan pelkän ensisaapumisen ollessa yhtä kuin tsunami, elokuva sitoo sen maailmanlaajuisesti traumaattisimpaan luonnonmullistukseen, minkä olemme lähihistoriassa kohdanneet, kahden Aasiassa tapahtuneen tsunamin kautta. Elokuva pyrkii siis luomaan kauhua herättämällä mielikuvia jostain tulevasta traumasta eli nousevista meristä, lisääntyvistä tulvista ja mullistuksista, käyttäen sitä laajimman tuhon visuaalisuutta, jota olemme uutiskuvissa nähneet parin vuosikymmenen aikana.

Ajassa 56:30, eli minuutin tsunamikuvamateriaalin jälkeen kamera paneeraa kadun vesimassoista ylös korkeaa rakennusta pitkin, musiikin pysähtyessä ja kuvan asettuessa rakennuksen katolle, jossa neljä sotilasta ampuvat punaiset hätäraketit ilmaan. Punaisena hehkuvat soihdut lentävät korkealla pimeää taivasta kohti ja laskeutuessaan ne valaisevat kuvaan hitaasti astelevan Godzillan valtavaa kehoa, joka peittää koko kuvan, jättäen

valtaosan itsestään katsojalta piiloon. Kuva leikkaa hotellin katolla olevien ihmisten järkyttyneisiin ja pelonsekaisiin ilmeisiin, jotka hehkuvat punaisten soihtujen valaisemana, kuin vaaran värin korostaessa tätä. Godzillan kulkiessa katolla olevien ihmisten ja näiden perspektiivissä yhä pysyvän kameran ohitse, mykistävän hiljaisuuden rikkoo sotilaiden konetuliaseet, joilla he yrittävät pysäyttää Godzillan kulkua. Kuin transsissa olleet ihmiset pelästyvät ja panikoivat vasta nyt, perspektiivin vaihtuessa nyt ihmisten eteen, joiden yläpuolella sotilaat tulittavat kohti Godzillaa vailla mitään vaikutusta.

Subliimi on nyt muuttunut perinpohjaisesti lähes shokeeraavaan valtavuuteen; jokin suunnattomuus saa ihmiset pysähtymään ja tulemaan kokemuksellisesti yhteen tämän hämmästyttävän suuren trauman äärellä. Kameran toimiessa ihmisen silminä, tämä ylevyys korostuu jo sillä, että emme missään leikkauskohdassa näe Godzillaa kokonaisuudessaan, sen ollessa liian suuri todistettavaksi kerralla, aivan kuin valtoimenaan käyvät luonnonvoimat todellisuudessakin. Aivan kuten King Kong noustessaan peittämään valtavan maiseman *Kong: Skull Islandin* aloituskohtauksessa, Godzillan suuruus on niin käsittämätöntä että se ei mahdu laajaan kuvaan esittäytyessään ensi kerran. Bordwellin/Thompsonin (1986, 171) mukaan kuvan rajauksen käytännöt alleviivaavat tätä kerronnassa; näkemämme tapahtuman kontrolloitu ja rajattu kuva kontrolloi itsessään myös katsojan ymmärrystä tapahtuman suuruudesta ja merkityksestä tarinassa itsessään. Jotain käsittämättömän suurta on tapahtunut, mutta emme ymmärrä kokonaiskuvaa vielä.

Kiinnostavana yksityiskohtana on myös tuon subliimin luonnon valtavuuden mykistäneet ihmiset, jotka ryhtyivät panikoimaan vasta sotilaiden avatessa tulen, eivätkä itse Godzillan vuoksi. Elokuva pyrkii siis kuvaamaan Godzillan massiivisena luonnonvoimana, jonka läsnäolo itsessään toimii mykistävänä kävelevänä katastrofina, joka nyt on saapunut tunnistamaamme ympäristöön. Kaukana jossain ollut toiseus on nyt osa kokemusmaailmaamme.

Tällä tavoin elokuva näyttää niin sanotusti ihmisen tasolla traumaattisen kokemuksellisuuden katastrofin keskellä. Ollessamme kriisin ytimessä, näemme vain väläyksiä jostakin meitä suuremmasta ilmiöstä. Siitä kauhusta mitä yksittäisenä kokijana todistamme vain väläyksin, alamme ymmärtää myös kuinka valtava tuho ja katastrofi voikaan olla koko mittakaavassaan. Samalla elokuva näyttää pienuutemme ja voimattomuutemme jonkin käsittämättömän äärellä, tilanteessa, jossa olemme ajautuneet

niin pitkälle, että toimijuus katoaa ja ihmisistä tulee ainoastaan todistajia, pahimmassa tapauksessa pelkästään selviytyjiä. Godzilla itsessään ei noteeraa ympäröiviä ihmisiä, edes sitä kohti ampuvia sotilaita millään tavalla, vaan elokuva pyrkii kuvaamaan sen neutraalina voimana, joka kulkee eteenpäin kävelevänä ja pysäyttämättömänä luonnonvoimana.

Ajassa 58:25 kamera on asettunut Honolulun lentokentällä lentokoneen alle, jonka renkaiden takana piileskelee kauhuissaan oleva lentokenttätyöntekijä. Kuva paljastaa siivekkään groteskin biomekaaniselta hybridiltä näyttävän MUTO:n pitkät kymmenmetriset hyönteismäiset raajat kävelemässä kohti lentokenttää. MUTO:jen mekaanisessa, tasapintaisessa, symmetrisessä ulkoasussa on, modernin teknologian kaltaista ihmisen muokkaamaa rakennetta, niiden silmien loistaessa punaisena vilkkuvaa ”virtavaloa”. Tämä alleviivaa ihmisen ja teknologian vaikutus- ja tuhokykä luontoa kohtaan; MUTO:t ovat kasvaneet ja karanneet kontrollista ihmisen teknologisen kehityksen ja kokeiden seurauksena hyönteismäisistä loisista teknologian ja luonnon groteskiksi yhdistelmäksi. Susan Sontag (2004, 42–43) kertoo scifi-elokuvien käyttävän tämänkaltaisen groteskiuden, petomaisuuden ja rumuuden yhdistyvän fantasiakohteeksi oikeutetun sotaisuuden vapautukselle ja kärsimyksen ja tuhon estetiikasta nauttimiselle. Nämä hybridiolennot ovat ottaneet itseensä sen epäpuhtaan ja turmellun luonnon groteskin ulkomuodon, joka ihmisen muokkaamana pyrkii leviämään tietoisesti aggressiivisesti.

MUTO:n kävellessä suunnattomana valtavuutena työntekijöiden yläpuolella, kuva leikkaa taistelukopteriin, joka lentää kohti MUTO:a, kameran ollessa kiinnittyneenä kopterin ulkopuolella kurottavan ja ampuvan sotilaan taakse, luoden jälleen tiukan perspektiivikuvan. Kuvaan yllättäen nousee kuitenkin kuvan alalaidasta Godzillan valtavat selkävät, joita kopteri joutuu väistämään, lopulta törmäten MUTO:n siiven reunaan kameran ollessa yhä asettuneena ampujan taakse. Otoksen voi tulkita olevan viimeinen pyrkimys ottaa kontrollista karannut luonto haltuun sotilaallisesti ja teknologisesti kopterin tulivoiman avulla. Tässä tapauksessa niin sokeasti, etteivät pilotit, eivätkä katsojat havainneet Godzillaa vasta kuin sen noustessa kuvaan eli ”todellisuuteen”, kameran perspektiivin vuoksi.

Kopterin osuessa MUTO:on, näemme laajassa kuvassa kuinka kopteri syttyy liekkeihin ja putoaa vailla kontrollia alhaalla olevaan lentokoneeseen. Kuva leikkaa lentokentän terminaalin sisään laajaan kuvaan, jossa näemme satoja ihmisiä todistamassa kuvan

vasemmassa reunassa lentokentällä olevaa MUTO:a, ja sen edestä lähtevää räjähdysten ketjureaktiota, jossa räjähtävien lentokoneiden osat sytyttävät viereiset lentokoneet tuleen ja räjäyttäen nekin. Ihmisten huutojen yltyessä kamera liikkuu vasemmalta oikealle räjähdysketjureaktion mukana ihmisten huutaessa aina uusien räjähdysten alkaessa ja valaistessa yöllistä terminaalia ja panikoivia ihmisiä. Tällöin kuvan oikealta puolelta kuvaan laskeutuu Godzillan massiivinen jalka, joka saapuu matalan jyminän myötä keskelle kuvaa liekkimeren luodessa dramaattista tuhon taustavalaistusta. Tässä terminaaliotoksessa hyödynnetään tehokkaasti perinteistä mobile framea eli liikkuvaa/liikuteltavaa kuvaa (Bordwell/Thompson 1986, 174), jossa tiettyyn suuntaan kulkevaa kameraa käytetään samaan aikaan näyttämään tilaa, jossa se kulkee, mutta myös paljastamaan jotain uutta tarinallista. Tässä tapauksessa valtava terminaali avautuu katsojalle kamera-ajon liikkua ihmismassan takana, kunnes kuvaan laskeutuu Godzillan suunnaton jalka, joka kutistaa kaiken ympäröivän minimaaliseksi, alleviivaten ihmisen ja elävän katastrofaalisen luonnon voimasuhteita. Pikkuhiljaa näemme enemmän ja enemmän välähdyksiä siitä lihaksi tulleesta traumasta, joka pelkällä läsnäolollaan aiheuttaa apokalyptista tuhoa.

Jalan laskeutuessa ihmisten paniikki hiljenee, jolloin sekä kuvaan että ääneen laskeutuu jälleen ihmetyksen ja kauhunsekainen hiljaisuus jonkin suunnattoman ja kuvailemattoman äärellä. Kuva siirtyy siipiään aggressiivisesti levittävään ja mylvivään MUTO:on, jolloin kuva leikkaa sen vastakuvaan, valtavan laajaan kuvaan liekehtivästä lentokentästä, jossa lentokoneiden peräsimet juuri ja juuri yltyvät Godzillan nilkkoihin. Kuva leikkaa ensimmäistä kertaa niin laajaan kuvaan, että koko lentokentän tuhon voi hahmottaa, kameran aloittaessa nousun maan tasalta ylöspäin paljastaen Godzillan valtavan koon. Räjähdysten valaistessa sen panssarimaisen ihon suomuja kamera kiipeää satoja metrejä korkean Godzillan kehon mukana paljastaen lopulta sen eläimelliset, mutta ilmeikkäät kasvot, kohtauksen päättyessä sen ikoniseen huutoon. Jälleen elokuva siis paljastaa ensin perspektiivin lentokoneista, ja ylöspäin liikkuvalla kameralla kasvatetaan dramaattisesti Godzilla ja sen valtava, satoja metrejä korkea keho ensi kertaa kokonaisuudessaan apokalyptisen näyn saattelemana. Muutamassa minuutissa on siis siirrytty tsunamin voimalla saapuvasta Godzillasta totaaliseen täystuhoon, jonka hirviöt ovat aiheuttaneet pelkällä olemassaolollaan.

Godzillan huudon jälkimurinat kaikuvat vielä kuvan leikatessa sohvalta nukkuvaan Fordin lapseen, joka herätessään näkee televisiossa uutislähetyksen Honolulusta, ja televisioruutuun leikatessa näemme Godzillan ja MUTO:n taistelua ja Honoluluun

täystuhoa sen seurauksena. Tämän äänellisen transition eli ääniviiveen Godzillan huudosta heräävään lapseen voi nähdä temaattisesti uhkan konkretisoivana tekijänä, jossa luonnonvoimien synnyttämät kauhut ovat herättäneet uuden sukupolven uuden todellisuuden äärelle. Buhler et al. (2010, 94) kertoo tällaisen ääniviiveen toimivan tehokkaana nostalgisena siltana edelliseen kuvaan ja kohtaukseen, mutta myös dramaattisena kontrastina uuden kuvan asetelmaan. Se sitoutuu jälleen myös Ivakhivin (2013, 261) ekotrauman käsitteeseen esimerkkinä katastrofista, jonka usein koemme medioituna, kuvien ja tieteellisten tutkimusten kautta, henkilökohtaisten kokemusten sijasta. Elokuva siis itsessään toimii yhtenä mediamuotona, joka kommentoi ekokatastrofia ja traumaa valtaviin uhkakuvien kautta, mutta myös elokuvan sisäisessä tarinassa hahmot näkevät katastrofin kehityksen asteittain uutislähetyksinä ja kuvaruutuina, ennen kuin vaara vyöryykin suoraan kohti.

Tämän kaltaiset uhkakuvat ovat tyypillisiä Hollywoodin scifi-elokuville, ja Ivakhiv (2013, 261) toteaa niiden olevan post-moderneja hypertodellisia traumoja, joita olemme kokeneet lähinnä medioiden välityksellä. Olemme siis tietoisia ekologisen romahduksen mahdollisuudesta, mutta harvoin tämä tietoisuus herättää ketään yhtäkkisesti toimintaan, niin kuin auto-onnettomuus tai lentokoneen putoaminen tekisi. Ekologisen trauman tietoisuus kerääntyy siis hiljalleen vuosikymmenten saatossa, kunnes jokin suuri mullistus syöksee meidät arjen turvallisuudesta, ja käsityksemme maailmasta muuttuu joksikin, joka aiheuttaa meissä pelkkää epävarmuutta ja haavoittuvuutta. Oli kyseessä sitten yhtäkkinen maanjäristys, ydinonnettomuus, tsunami tai hurrikaani, heräämme tilanteeseen kun se on muuttanut käsitystämme ympäristömme tilasta.

Godzillan vyöryminen tsunamin voimalla keskelle modernia länsimaista kaupunkikuvastoa on pyritty kuvaamaan juuri siinä kontekstissa, jossa tiedemiesten, armeijan ja kaivosyhtiöiden tiedossa on ollut että ”olemme herättäneet jotain suurta ja pysäyttämätöntä”, ja siltä olisi voitu välttyä. Elokuva pyrkii siis samanaikaisesti herättämään sitä kauhunsekaista hämmästyksiä hyödyntämällä medioitua traumakuvastoa, mutta kuitenkin asettaen sen niin valtaviin speaktaakkelimaisiin mittasuhteisiin, että se herättää jonkinlaista nautinnollista ja oikeutettua tuhoa. Siellä missä yhdistyvät hämmästyksen, nautinnon, ylitsevuotavuuden tunteet pelonsekaiseen kunnioitukseen, tuskaan ja hävityksen pelkoon, siellä on subliimi.

Elokuvat ovat siis edenneet *Skull Islandin* valtaviin laaksojen ja vuorien suurellisesta luontokuvauksesta, joiden keskellä seisoi suurin kaikista – *Kong* – nykypäivään.

Godzillaan tultaessa luonto on oletetusti kesytetty kehittyneen teollisen kapitalismin keinoin, joten subliimi muuttaa muotoaan lupaukseksi jossain alitajunnassamme odottavasta ekotraumasta, josta olemme nähneet jo väläyksiä, mutta joka ei ole totta, ennen kuin se on.

Molemmat elokuvat ovat siis rakentaneet hirviöhahmojen ensiesiintymisestä vahvasti kontrastoituvan narratiivin luonnon vastareaktionä ihmisen toiminnalle, jossa utopia turmellaan, se seuraus on lähes apokalyptiseksi nouseva ekokatastrofi. Tuho on edennyt koskemattomasta paratiisista, lähemmäs ”meitä” eli länsimaalaista perspektiiviä ja lopulta tuntemamme infrastruktuuri on tuhoutunut näiden luonnonvoimien vyöryessä paikalle. Hirviöt ovat nousseet horroksestaan (varoituksista huolimatta), ja käsillämme on nyt maailmanlaajuinen, viidakoista ja meristä urbaaniin ympäristöön vyöryvä katastrofi. Tuhon eskaloituessa Pääkallosaaren paratiisista ja sen tuhosta Filippiinien kaivokseen, sieltä Japanin ja Havaijin kautta Yhdysvaltoihin, Godzillan saapuessa elokuvat ovat kehittäneet vuosikymmenten ajan kyteneen vastakkainasettelun ja sen kehityksen. Kuvakielessä on siis edetty vehreistä paratiiseista tsunamin täyttämiin suurkaupunkeihin ja sortuneisiin pilvenpiirtäjiin, jossa ydinaseetkaan eivät pysäytä moderneja hirviöitä, jotka ovat itsessään jo käveleviä luonnonmullistuksia. Kong pyyhki taisteluhelikopteriarman sillä voimalla, joka sen saareen kohdistettiin, tuhosi maasta vapautuneet hirviöt ja karkotti ihmiset saareltaan. Godzilla ei noteeraa sitä kohti ampuvia sotilaita ja armeijan tulivoimaa, vaan sen tavoitteena on vain lopettaa ihmisten vapauttamien ja ydinteknologialla ravittujen MUTOjen (eli tuhotun ja groteskiksi turmellun luonnon metaforien) lisääntyminen.

Elokuvat siis pyrkivät scifi-elokuville (ja alkuperäisille *King Kong*- ja *Gojira*-elokuville) tyypillisen teknologisen ratkaisun sijasta utopistisempaan, Gaia-myyttiä tukevaan näkemykseen luonnosta, joka pystyy huolehtimaan itsestään huolimatta ihmisten voimattomuudesta ja välinpitämättömyydestä (Brereton 2003, 20). Ihmisen mentyä tarpeeksi pitkälle ja kaivettua liian syvälle, luonto lähettää oman tasapainon palauttajansa, Kongin ja Godzillan kaltaisten avatarin muodossa, jotka eivät tällä kertaa olekaan voitettavissa. Gojiran lopuksi Godzilla tuhottiin aseella, jonka kehittäjä vei sen tiedot mukanaan, jottei Japani kohtaisi enää koskaan ”toista Godzillaa”. Vuonna 1933 King Kong oli tuhottava, koska sen villi toiseus oli liikaa länsimaiselle sivistykselle ja siveydelle. 2010-luvulla hirviöitä ei enää tuhota, vaan ne nousevat antamaan meille varoituksen olla tuhoamatta *käsitystämme* luonnosta.

Godzillan onnistuessa lopulta MUTO:t tuhoamaan (kuin myös Kongin ollessa yhä saarensa kuningas), niistä tulee se luonnon hyvä, jota me haluaisimme tässä utopistisessa kuvassa olla ja elokuvissa ihmisten viimeinen moraalinen teko on antaa kohtalo luonnon käsiin ja asettua tämän ”hyvän ekologisen luonnon”, siis ei-teknologisen puolelle. Luonnonvalintaa on siis vahvimman selviytyminen, mutta myös ihmisen valinta tämän luonnollisemman ja vahvemman puolelle asettuminen löytääkseen ratkaisun aiheuttamiinsa ongelmiin.

Elokuvan lopuksi Godzillan rauhallisesti sukeltaessa takaisin mereen ja kuvan jakautuessa tasaisesti meren ja hattarapilvisen idyllisen (ihmisestä vapaan) maiseman kesken lienee selvää, että tasapaino ja harmonia on saavutettu, *toistaiseksi*. Olemme palanneet siihen *Kong: Skull Islandin* avanneeseen koskemattomaan Tyynenmeren aloituskuvaan, joka hetken aikaa oli ihmisestä vapaa.

5.2. Hirviöiden aika ei ole ohi – miksi ne ovat taas täällä?

Kuten elokuvien kohtausedytteitä analysoidessa tulee esille, elokuvat noudattavat samankaltaisia tapoja rakentaa kuva luonnosta, ihmisen vaikutuksesta siihen ja sitä seuranneesta hirviömäisestä muutoksesta. Cohen (1996, ix) kertoo fiktiossa esiintyvien hirviöiden toimivan tukahdutettujen, mutta formatiivisten traumojen ruumiillistumina. Ne eivät ainoastaan sido toisiinsa menneisyyden ja nykyisyyden, vaan ne tuhoavat ajallisuuden rajan; menneisyys on nykyisyyttä, hirviö ei elä vaan hetkessä, se on kaiken sen ajallisuuden kummittelema toiseus, jota olemme pelänneet.

Fiktioimme hirviöt syntyvät ruumiillistamaan uudestaan ja uudestaan sitä yhteyttä, jossa jokin tietty kulttuurillinen hetki, aika, tunne tai paikka metaforisessa risteyksessä kohtaa. Hirviön keho itsessään sisällyttää itseensä pelkoa, halua, ahdistusta ja fantasiaa (rauhottavaa tai lietsovaa), antaen näille tunnetiloille elävän muodon ja itsenäisyyden. ”Hirviömäinen keho on puhdasta kulttuuria” (Cohen 1996, 4), eli se on rakennettu ja projisoitu luettavaksi varoituksena; se merkitsee aina jotakin muuta kuin itseään. Tämän vuoksi King Kongin ja Godzillan kaltaiset ikoniset hirviöhahmot ovat kypsiä nousemaan yhä uudestaan ja uudestaan esille osaksi aikansa populaarikulttuuria ja diskurssia. Ne ovat siis aina valmiita heräämään ”kuolleista” takaisin aiheuttamaan kaaosta, pelkoa, nautintoa ja ihmetystä, mikäli ympäröivä maailma sille on hedelmällinen. Kuolleisuus tässä tapauksessa viittaa ainoastaan tuotannolliseen kuolleisuuteen; hahmot voivat kuolla elokuvien sisäisessä kerronnassa, mutta ne ovat aina valmiita nousemaan ylös pimeydestä kulttuurisen tilanteen niin vaatiessa.

Toisin kuin valtaosassa aiemmista *Godzilla*- ja *King Kong*-elokuvista (erityisesti amerikkalaisissa tuotannoissa), sekä *Kong: Skull Islandin* että *Godzillan* nimikkohahmot ovat elossa ja voimissaan tarinan lopussa. Tämän voi nähdä toki ainoastaan kyynisesti Hollywoodin tapana pitää tarina auki tulevia jatko-osia ennakoiden, mutta näen että ne kertovat enemmän ajastaan, ja juuri siitä mitä ne representoivat. Aiemmat versiot ovat tehneet selväksi, että lopulta ihminen löytää keinot pedon kaatamiseen, yleisesti asevoimien ylivertaisen tulivoiman ansiosta; löydämme aina teknologisen ratkaisun kaikkiin (synnyttämiimme) ongelmiimme. Tutkimissani elokuvissa näin ei kuitenkaan käy. *Kong: Skull Islandin* kaaoksesta selviytyneet ihmiset pakenevat saarelta Kongin tuiman tuijotuksen saattamana, Godzilla palaa meren syvyykseen tuhottuaan ensin ihmisen vapauttamat mutaatiohirviöt (ja ohessa muutaman kaupungin). Tämä itsessään toimii konkreettisenä diagnoosina siitä missä ajassa elämme, ja millä tavoin Hollywoodin moderni tuotantokoneisto pyrkii sitä hyödyntämään, niin ideologisesti kuin tuotannollisestikin. Tutkimieni elokuvien hirviöt ovat kooltaan suurempia kuin koskaan elokuvahistoriansa aikana, samoin niiden mukanaan tuoma representaatio; ne ovat rikutun ja hyväksikäytetyn luonnon vastareaktio, tasapainon ”oikeutettu” palautus, jotka tarjoavat katsojille samanaikaisesti hämmästyttäjä ja pelkoa, mutta myös oikeutettua nautintoa etäältä todistetusta speaktaakkelituhosta. Cohen (1996, 7) sanoo hirviöiden olevan sitä toiseutta, joka on retorisesti sijoitettu etäälle ja erilaiseksi, mutta joka on lopulta peräisin meidän sisältämme. Ne rankaisevat siitä, että ylitämme rajamme, niin fyysiset kuin eettisetkin.

Maantieteellisesti elokuvat tekevät sen hyvin selkeäksi sijoittamalla tarinoiden alkujuuret mahdollisimman kauaksi länsimaisesta kokemuspöydästä; Tyynenmeren saaristoihin, reheviin sademetsiin ja koskemattomiin paratiiseihin. Kun puhdas ja koskematon raja on ylitetty, ne alkavat vyöryä kohti länsimaista ”sivistystä” tsunamien, sortuvien pilvenpiirtäjien muodossa ja tuntemamme maailman murenemisellä silmiemme edessä. Hyödyntäen traumakuvastoa, jonka tunnistamme lähihistoriasta järkyttävimpinä luonnonmullistuksina tai pahuuden ilmentyminä elokuvat pureutuvat myös niihin alitajunnassa piileviin pelkoihimme, jostakin itseämme suuremmasta uhasta. Tällöin hirviöt ovat tulleet luoksemme rajaten nyt liikkumista omassa ympäristössämme; kuinka liikkua kun tuntemamme kaupunki on raunioina tai tsunamin alle hukkuneena?

Kongin tuhotessa helikopterisaattueen väkivaltaisesti heitellen koptereita kuin leluja kallioseinämiin ja viidakkoon, se toimii täytenä kontrastina alkuperäisen *King Kongin* (1933) loppuhuipennukselle, jossa kotisaareltaan urbaaniin ympäristöön tuotu Kong

putoaa pilvenpiirtäjän huipulta taisteltuaan tulittavia ilmavoimien koneita vastaan. Nyt kopterisaattueen asevoimat ovat teknologisesti vielä kehittyneempää ja tehokkaampaa laatua (kuin alkuperäisessä elokuvassa), mutta Kong tuhoaa ne omassa ympäristössään ennen kuin saattue ehtisi edes ajatella Kongin mahdollista kiinniottoa ja läntiseen maailmaan kaappaamista. Sen sijaan ihmishahmot joutuvat pakenemaan saarelta tiedostaen mihin luonnon hyväksikäyttö ja tuhoaminen on johtanut. Vastaavasti *Godzilla* alkaa 1950-luvun ydinräjähdyskuvastolla, joka onkin uudelleenkontekstoitu Godzillan tuhoamiseen. Se mikä alun perin *Gojira*-elokuvassa ”synnytti” Godzillan, on nyt yksi monista tavoista, jolla luontoa pyritään kontrolloimaan, mutta turhaan.

Alkuperäisestä *Gojirasta* tehtyjen tulkintojen, tutkimusten ja analyysien määrän voi selittää Jerome F. Shapiron (2002, 272) luettelemilla merkityksillä ja teemoilla, joita hänen mukaan elokuva sisällään pitää; perinteet, perhe, luontoharmonia, moderniuden ja teknologian luomat vaarat sekä armeijan rooli. Kaikista näistä huolimatta Shapiro nostaa tärkeimmäksi teemaksi harmonian ja tasapainon palauttamisen, peilaten tätä japanilaisten atomipommi-iskujen jälkeisen identiteetin menetyksen ja traumojen läpikäymiseen. Godzillan hän kokee olevan kuin haavoittunut lapsi, tuhoten kaiken eteen tulevan, toimien samalla kaikkien edellä mainittujen teemojen symbolina, pyrkiessä neuvottelemaan menneisyyden arpien ja nykyisen kansallisen ja inhimillisyyden identiteetin kanssa. *Godzilla*-elokuva katsottaessa se käsittelee yllä mainittuja tuttuja Shapiron mainitsemia traumoja, luontoharmoniaa ja tasapainon palautusta. Siinä missä alkuperäinen *Gojira* syntyi atomiajan kuumimmassa vaiheessa ja se oli lihaksi tullut atomiase, joka tarkoituksellisesti ja mielivaltaisesti eteni tuhoten kaiken vastaan tulevan. 60 vuotta myöhemmin ilmestynyt *Godzilla* tekee selväksi jo aloituskohtauksellaan, että atomipommikaan ei vaikuta Godzillan etenemiseen; olemme tulleet uuteen aikaan, jossa luonto vastaa takaisin, eikä sitä pysäytetä tehokkaimmillakaan aseilla. Ydinaseet nähdään vain yhtenä luontoa tuhoavana elementtinä, ja yhtenä ihmiskunnan ratkaisuisista pyrkiä pysäyttää asevoimin jotain, joka vastustaa kontaktia. *Godzilla* on aina ollut täällä, se on herännyt teknologisten häiriöiden muuttaessa ekosysteemiä epätasapainoiseen tilaan. Ratkaisuna ”luonto” lähettää tämän korjaavan tekijän palauttamaan tilan suotuisaksi sille itselleen.

On siis selvää, että sekä *Kong: Skull Island* että *Godzilla* herättävät hirviöt koskemattoman ja puhtaan luonnon teknologisella tuholla; mitä laajamittaisempi tuho, sitä suurempi on vastareaktion tuleva katastrofi. Teknologia ei kuitenkaan tuo ratkaisua hirviöiden voittamiseen, sillä valtavaksi ja yleväksi kasvava luonto ei ole voitettavissa,

sitä ei pidäkään voittaa, vaan ihmisen toiminta on ainoa asia, joka on muutettava. Elämme ajassa, jossa ”jossakin tuolla” etäällä tuhottu ja raivattu luonto onkin nyt yhteydessä kaikkialle, ja siellä toiseudessa tapahtuneet vääryydet tuntuvat pian myös urbaanissa ympäristössä. Emme ole irrallisia ympäristöstämme, vaikka niin ehkä betonin, tiilen ja lasin vuoraamassa ympäristössä saattaa tuntua. Elokuvien mukaan heräämme tilanteeseen viimeistään siinä vaiheessa kun lentokentällä kyykkiessämme jaloillemme vyöryy sinne aiemmin kuulumattomat vesimassat. Tässä tapauksessa se tulee elokuvahistorian ikonisimman (hätä)huudon saattamana.

6. Johtopäätöksiä

Tässä pro gradu -tutkielmassani olen tutkinut, millä tavoin kaksi elokuvahistorian tunnetuinta hirviöhahmoa – King Kong ja Godzilla – asemoituvat 2010-luvun Hollywoodin ekotietoiseen tuotantoon allegorisina toimijoina?

Laajemmin sanottuna tutkimuksessani tarkastelin elokuvia ekokriittisen elokuvatutkimuksen kautta ja tutkin, miten elokuvat ja niiden hirviöhahmot pyritään kuvaamaan osana Hollywoodin ympäristötemaisia- ja ideologisia trendejä, joissa ikiaikainen ihmisen ja luonnon välinen vastakkainasettelu on käytössä. Tähän kysymykseen tutkimukseni osoitti elokuvien rakentavan hirviöistään luontoa ja sen tasapainoa ylläpitävinä toimijoina, mutta ihmisten perspektiivistä valtavina katastrofaalisina luonnonvoimina, joita ei voi enää hallita.

Tutkiessani elokuvia, aloittaen *Kong: Skull Islandista* ja siirtyen *Godzillaan* asteittain, elokuvien sisäisen tarinan edetessä tuli esille monenlaisia keinoja, joilla elokuvat noudattavat sekä omaa historiallista scifi-elokuvien perinnettä, että loivat uutta. Samanaikaisesti elokuvista oli myös havaittavissa niitä ekosentrisiin viittaavia ideologisia teemoja ja kerrontatapoja, joita luonnonsuojelu- ja ympäristötemaisilta Hollywood-elokuvilta on totuttu näkemään. Tämä näyttäytyi nimenomaan yhdistelemällä käyttämälläni kohtausten lähiluvun menetelmällä, peilaten sitä aiempaan ekokriittiseen elokuvatutkimuksen teorioihin, mutta myös kontrastoiden sitä elokuvahistoriaan. Elokuvat toimivat eräänlaisessa kiinnostavassa risteyksessä, jossa ne neuvottelevat oman historiansa kanssa, niin populaarikulttuurin hahmoina kuin myös scifi-elokuvien genren merkkityyppien ja trooppien muodostamien oletusten välillä. Yhtäaikaaisesti ne luovat hirviöhahmoilleen uudenlaista merkitystä sotimalla menneitä vastaan, yrittäessään rakentaa hirviöiden modernia allegorisuutta ekologisuuden ja ekosentrisen maailmankatsomuksen suodattimen läpi, mutta noudattaen kerronnallisesti tuttua rakennetta.

Sekä *Kong: Skull Island* että *Godzilla* sitovat myös tarinansa aloituskohtaukset historialliseen kontekstiin, nimenomaan toisen maailmansodan aikaiseen ja sitä seuranneeseen atomiaikaan. Vaikka elokuvien varsinainen juoni sijoittuikin *Kong: Skull Islandissa* 1970-luvulle ja *Godzillassa* pääosin nykypäivään, elokuvat sitovat alkusysäyksen siihen aikakauteen, jossa samanaikaisesti scifi-elokuvat lähtivät kukoistamaan, ja jotka syntyivät siitä maailmanlaajuisesta atomiajan peloista ja kriiseistä. Samanaikaisesti elokuvien ekosentristä temaattisuutta pyritään alleviivaamaan pitkän

aikavälin luomalla (melo)dramaattisuudella. Tapahtumat eivät synny tyhjästä tietyssä hetkessä, vaan niiden synty sijoittuu pitkälle historiaan, siellä tekemiimme valintoihin ja kieltäytymiseemme muuttaa tapojamme ja ymmärtää tekojemme vaikutus. Toisin sanoen nykypäivänä kohtaamamme ekokriisit ovat seurausta vuosikymmenien takaa tehtyjen valintojen seurauksena, ja tietoinen päätös jatkaa valitulla tiellä johtaa katastrofaalisiin lopputuloksiin.

Yleisellä tasolla molemmat tutkimani elokuvat käyttävät kuvakielessään samankaltaisia keinoja alleviivatessaan ihmisen ja luonnon välistä kontrastia, tulevaa ristiriitaa ja väkivaltaista yhteenottoa. Eritoten Kong: Skull Islandissa koskemattoman paratiisin, luontoutopian ja idyllisen, lähes korostetun luontodokumenttimaisen kuvamateriaalin käyttö oli suuressa roolissa luonnon audiovisuaalisen representaation rakennuksessa. Ekologisille elokuville tyypillinen utopian ja dystopian (tai siitä merkkejä antavan) kuvamateriaalin kontrastointi oli vahvasti havaittavissa. Laajakulmakuvat, liukuvat helikopterikamera-ajot ja muut luontokuvauksessa tutut tekniset elementit olivat merkittävässä osassa rakentaessa sitä ihmisestä vapaan ihmisen kuvaa, jonka olemme tottuneet luontodokumenteissa ja -kuvissa näkemään.

Luonto kuvattiin ennen ihmisen läsnäoloa paratiisimaisena, pastoraalia kauneutta hehkuvana ja lähes kirjaimellisena Eedeninä, johon (länsimainen) ihminen tunkeutuu ja korruptoi sen teknologian keinoin. Tämän seurauksena maisema turmeltuu, haavoittuu ja näyttäytyy groteskina. Tämänkaltainen kulttuurisesti rakennettu koskemattoman villin luonnon idyllisyys on mitä tehokkainta materiaalia palvelemaan tiettyä ideologiaa, ja käsitettä luonnosta, ja siitä mitä oikea luonto ja luonnollisuus ovat (Ingram 2000, 26). Koskematon luonto merkitsee moraalista hyvyyttä, henkistä transsendenssiä ja universaalia tasapainoa, jossa kaikki on hyvin niin kauan kuin luonnon annetaan olla ”niin kuin se on”, koska sillä itsessään on jo jonkinlainen kulttuurisesti rakennettu kaikkivoipainen tasapaino ja yhteys. Kuten analyysiluvuissa tuli esille, näillä kuvilla rakennetaan tuo tasapainon estetiikka, joka tietenkin rikotaan väkivaltaisella, aggressiivisella ja tyyliteltyllä sisääntulolla. Luontoutopioita, eko- ja biosentristä ideologiaa ja yleisiä Hollywoodin ekologisista arvoja ja eettisyyttä alleviivaavat elementit olivatkin havaittavissa molemmissa elokuvissa. Ne toimivat nimenomaan juonen katalyyysinä, ja täten myös scifi-elokuville ominaisena lähtölaukauksena ”luontoa kohtaan on tehty vääryyttä, nyt se vääryys on korjattava”.

Elokuvallisen luonnonkuvan ja koskemattoman maisemakuvauksen käytäntö perustuu nimenomaan poissulkemisen estetiikalle; kaikki mikä muistuttaa kulttuurista ja ihmisen kädenjäljestä, on suljettava pois kuvista rakennettaessa tätä ideologiaa. Kuten Ingram (2000, 26) toteaa, elokuvien estetiikka jatkaa valinnaisuuden ja ideaalisen luonnonkuvauksen prosesseja, jotka ovat olleet käytössä jo edellisen vuosisadan alkuvuosilta asti valokuvauksessa, kuvataiteissa kuin myös varhaisissa elokuvissakin.

Tähän estetiikkaan sitoutuu luontosubliimi ja sen (hyväksi)käyttö elokuvissa. Niin yksittäisillä kuvilla, kuten romantiikan ajan kuvataidetta lainailevat kuvasommitelmat, kuin myös kohtausten dramatiikan rakennus alleviivasivat näitä subliimin elementtejä. Subliimin ja speaktaakkelin sekoittaminen on luonnollisesti yksi Hollywoodin suurten tehoste-elokuvien tehokeinoista, ja tässä tutkimuksessa nousikin esille ajatus siitä voiko samanaikaisesti olla hämmästynyt ja peloissaan, mutta nauttia katsomastaan, ja vielä sisäistään jonkinlaista viestiä elokuvan ideologiasta? Koen että juuri pyrkimys subliimin hämmästyttävyyden käyttöön elokuvissa tuo niille representatiivista voimaa, vaikkakin ne olisikin sidottu pääosin kaupallisten intressien ohjaamaan tuotantoon. Elokuvien hirviöhahmot kauhistuttavat silkalla koollaan, ja elokuvat rajaavat ne ensiesiintymisissään vilauksina sieltä täältä osana kaoottista ensikontaktia, kunnes ne näyttäytyvät niin elokuvan sisäisessä maailmassa kuin myös omassa aiemmassa populaarikulttuurikontekstissään suurempina kuin koskaan. Lopullisten paljastuskuvien leikatessa valtaviin laajakulmakuviin osana massiivista tuhon maisemaa väistämättä minimoi ihmisten koon, jotka kontrastina kuvissa menettävät lopullisen kontrollin luontoon. Hirviöt materialisoivat subliimin itseensä, maisemaan ja ympäristöönsä, jota ne edustavat.

Elokuvat pyrkivät siis niin yksittäisillä kuvilla, otoksilla ja kerronnalla rakentamaan kuvan idyllisestä ja utopistisesta koskemattomasta luonnosta, joka kohdataan sitä hyväksikäyttämällä ja väkivalloin. Ideologisesti elokuvaan pakkautuu siis selkeä ihminen vastaan luonto -asetelma, jossa vastoin scifi-elokuvien perinteitä, ja erityisesti aiempien Kong- ja Godzilla-elokuvien perinteitä, ihminen ei ole lopullinen voittaja. Ihminen ainoastaan selviytyy, ei voita. Ja selviytyy ainoastaan sen vuoksi, että luonto ja sen edustamat voimat osoittautuvat liian suureksi ja kontrolloimattomaksi. Tämän voi siis suoranaisesti tulkita ideologisella tasolla edustavan ekosentristä ja syväekologista näkemystä, johon luonnonsuojeluteemaiset Hollywood-elokuvat ovat pyrkineet hienovaraisesti nojautumaan.

Kuten Brereton (2004, 38) sanoo, ”Hollywood ammentaa siitä luonnon ja maisemakuvauksen terapeuttisesta raa’asta voimasta, joka yhdistettynä ihmisen toimijuuteen, antaa eväät ekologisesti tehokkaaseen viestintään”. Tutkimuksen kohteina olleissa elokuvissa tämä tuli väistämättä selväksi, mutta vielä selkeämpää oli molempien elokuvien pyrkimys antaa toimijuus myös itse luonnolle. Se ei ole vain passiivinen ”staattinen” ympäristö, jota kohdellaan ahneuden synnyttämien tarpeiden mukaan, vaan se herää väkivaltaiseen vastarintaan, tietoiseen ja ajattelevaan, ikään kuin antaen äänen metsille, eläimille, vesistöille ja vuoristoille. Ja se ääni tulee hirviömäisen karjunnan muodossa, huutaen ekokeskeistä viestiä niin vahvoin speaktaakkelikeinoin kuin Hollywood-koneisto vain pystyy.

Pyrkimys ekosentriseen näkökulmaan korostuu kerronnassa, jossa luonnon subliimiutta pyritään alleviivaamaan kuvakielellä, ihmisten pienuuden ja lopullisen voimattomuuden kustannuksella. Luonnon tasapainon epäeettisellä toiminnalla aiheutettu rikkominen johtaa katastrofaalisiin lopputuloksiin, ja toisin kuin scifi-elokuvien perinteeseen kuuluu, ratkaisu ei ole teknologiapohjainen. Ihmisen on valittava ei-ihmiskeskeinen lopputulos, ja asetettava luonnon puolelle selviytyäkseen.

Hirviöiden päästessä valloilleen tuhokuvasto ja speaktaakkeli yltyy apokalyptisille tasoille, joissa tsunamit vyöryvät kaupunkeihin ja sortuvien pilvenpiirtäjien valtavat pölypilvet ahmivat kaupungit sisäänsä. Tämä kaikki kuvataan erityisesti *Godzillaan* tultaessa hyvinkin realistisesti, sillä elokuva hyödyntää viimeisen 20 vuoden aikana näkemiämme katastrofeja, niin luonnon kuin ihmisenkin aiheuttamia, tehokkaalla tavalla. Ajankohtaisen ja traumaattisen kuvaston hyötykäyttö on aina ollut ominaista Hollywoodin scifi-elokuville, mutta kuten Sontag (2004, 41) muistuttaa, yhtä lailla me haluamme nähdä sitä. Haluamme kokea kaupunkiemme tuhon, saavuttaa sen fiktiivisen kuolemamme ja siitä tulevan katarsiksen viihteen avulla, ja siihen scifi-elokuvat tuovat tehokasta kokemusmateriaalia.

On kuitenkin huomioitava, että niin ”realistisesti” kuin elokuvat tuhoa kuvaavatkin, ne ovat jälleen genrelleen uskollisia totaalisisä liioittelussaan, tuhojen eskalaatiossa ja laajuudessa. Siihen tarkoitukseen elokuvien hirviöt ovat aina olleet täydellisiä ja ovat tarjonneet tuotantoyhtiöille mainion ”ajoneuvon”, jolla ajaa haluttua, tarkasti mallinnettua, tehostekuvastoa yleisöille. Mutta kuten tutkimuksessakin mainitsin, hirviöt olleet osa ihmisten tarinankerrontaa jo vuosituhansien ajan, ottaen sen alitajuisen muodon, joka tietoisuudessamme aina tietyssä ajassa kummittelee.

Elokvatrendit kehittyvät jatkuvasti ja ne neuvottelevat luonnollisesti aina aikansa yhteiskunnallisten ja maailmanlaajuisten ongelmien ja tapahtumien kanssa, joten koin tärkeäksi tutkia nimenomaan sitä miten näitä asioita tuodaan esille uudessa kontekstissa. Valitsemieni elokuvien kohdalla tutkimuksen mielekkyyttä lisäsi luonnollisesti hirviöiden tunnettuus, ikonisuus ja allegorisuus alkuperäisteosten (ja toki myös lukemattomien jatko-osien ja oheistuotteiden) ansiosta. Elokvien suursuosion vuoksi on selkeää, että hahmot resonoivat yhä 2010-luvulla, vuosikymmeniä ensi-ilmostymistensä jälkeenkin. Se toi luonnollisesti lisäpohdintaa siitä, että valtavan globaalin yleisön saavuttamiseksi elokuvien todelliset poliittiset tai kantaaottavat viestit olivat odotetun universaaleja ja geneerisiä. Tämä oli yksi kysymyksistä, joita johdantoluvuissa pohdin ja joita ekokriittisen elokuvatutkimuksen piireissä on pohdittu pitkään. Ovatko elokuvat todellisia ekoelokuvia, jos ja kun niiden lähtökohtainen olemassaolon tarkoitus on tuottaa tekijöilleen ja tuottajilleen voittoa, johon vaaditaan mahdollisimman suuri yleisö, joka vaatii mahdollisimman neutraalin ja ongelmattoman ulosannin. Tässä tapauksessa koin kuitenkin, että kohtausten lähiluku avasi elokuvista pintaa syvemmillä ideologista tasoa, erityisesti asetettaessa elokuvat osaksi laajempaa scifi-elokuvien kontekstia.

Tutkimuksen alussa pohdin aineiston rajausta niin, että olisin keskittynyt sittenkin vain yhteen elokuvaan kokonaisuutena, ja pohdin, olisiko se tuonut tarkempaa kuvaa juuri siitä yhdestä valitusta elokuvasta. Koin kuitenkin, että nämä kaksi elokuvaa ovat niin vahvasti yhteydessä toisiinsa niin historiansa kuin myös nykyisyytensä takia, että halusin tarttua haasteeseen. Toki sekä King Kongista ja Godzillasta on tehty lukuisia aiempia versioita, mutta juuri se näkökulma, että ne ovat nyt osa samaa kerronnallista ”universumia”, saman tuotantoyhtiön/yhtiöiden alaisuudessa ja ne julkaistaan juuri tässä ajassa, on mielestäni merkittävää. Ajassa, jossa ydinsodan sijasta pelkäämme sitä hitaasti mutta varmasti syliimme vyöryvää väistämättömyyttä, jonka ympäristön kaltoinkohtelumme on aiheuttanut. Mielekkäämpää ja ajankohtaisempaa näkökulmaa ei mielestäni näille elokuville voi valita, joten siinäkin mielessä rajaus näihin kahteen kävelevään luonnonmullistukseen oli oikea ja osoittautui tutkimuksen osalta hedelmälliseksi.

Päätökseni tutkia elokuvia pääosin yhtä kohtausta lähilukemalla luonnollisesti rajasi ulos valtavasti syvempää ja tarkempaa analysointia tulkinnasta, mutta toisaalta tarkasti valittuun kohtaukseen paneutuminen toi esille paljon valaisevia yksityiskohtaisia huomioita. Kohtausten rajaaminen olikin yksi kysymys, minkä kanssa kamppailin tutkimuksen aikana; vastaavalla lähiluvun menetelmällä yksikin lisäkohtaus olisi laajentanut tutkimuksen mahdollisesti liian rönsyileväksi ja kuvailevaksi. Yksittäiseen

kohtaukseen paneutumalla huomasi, kuinka pienetkin kuvalliset valinnat herättivät tulkintoja, joita en välttämättä olisi huomannut mikäli valittuja kohtauksia ja aineistoa olisi ollut enemmän. Lisäksi kohtausten narratiivisen merkittävyyden kautta (hirviöiden esiintulo) niitä oli selkeämpää peilata kokonaiskerrontaan, hahmojen historiallisuuteen ja scifi-genreen ylipäätään.

Nämä kaikki loivat sen kokonaiskuvan ja kontekstin, jonka sisällä minulle tarkentui kuva niistä eri keinoista, joilla elokuvat noudattivat samanaikaisesti Hollywoodin kaupallisten spektaakkelielokuvien melodramaattisuutta, mutta pyrkien sisällyttämään itseensä ekologiselle kuva- ja elokuvataiteelle ominaisia tyylejä. Tämä myös osoitti hirviöhahmojen toimivan allegorioina tehokkaasti, ollen edelleen hirviöinä ne tunnustettavat itsensä, mutta kuitenkin jotain uutta ja asenteiltaan moderneja.

Tutkimukseni siis osoittaa, että Hollywoodin suuren luokan tuotantojen elokuvat noudattavat niiden usein kritisoituja ”epämääräisiä” ja polemiikkia välttäviä viestejä siinä määrin, että katsojalle ei täysin selvää ole kuka *tarkalleen ottaen* on lopulta oikeasti vastuussa maailmamme ekologisesta tilasta. Toki voimme todeta että ”universaalit läntiset kaivosyhtiöt” tai ”luonnonvaroja tieteen nimissä riistävät yritykset”, mutta ne eivät todennäköisesti saa massoja osoittamaan mieltään kaduille. Toisaalta koen, että se ei ole tarkoituskaan, eikä se ollut tutkimukseni tarkoituskaan. Näen, että asia on kuitenkin tärkeä huomioida, sillä se vaikuttaa osaltaan siihen miten elokuvat itsessään kuvaavat tutkimukseni tarkoituksellisia asioita. Myöskään ihmisen ja luonnon suhdetta, vastakkainasettelua ja neuvottelua pohdittaessa olisi liian yksinkertaista todeta, että ihmiskunta itsessään on syntyjään paha, ja tämä ”myyttinen” luonto on hyvä.

Sen sijaan tutkimukseni osoitti ne tavat, joilla elokuvat pyrkivät samanaikaisesti rakentamaan tuon suhteen vuorovaikutuksen ja kuvaamaan ne tietyillä tavoilla, jotka sekä jatkoivat Hollywoodille perinteistä tapaa kuvata luontoa ja sen kohtaavaa ihmistä, että pyrkivät luomaan jotain uutta. Klassiset tavat rakentaa koskemattomasta luonnosta paratiisimaista kuvastoa, ja idyllistä puhtaassa tasapainossa elävää ekosysteemiä olivat selkeästi havaittavissa, kuin myös tämän kontrastointi tähän maisemaan ja tilaan tulevan ihmisen kuvaus. Katsottaessa kahden tutkimuksen kohteena olleen elokuvan kokonaiskerrontaa tämän kaltainen kontrastointi tuli myös tutkimuksessa esille; 1970-luvulta alkanut paratiisimaiselle saariryppäälle sijoittuva tarina päättyy modernin ja urbaanin San Franciscon täystuhoon nykypäivänä. Samaan elokuvauniversumiin kuuluvat elokuvat jakavat siis selkeät yhteiset teemat, ja rakentavat kahden elokuvan

sisäiset sekä hahmoilleen ominaiset tarinat (jättiapina hyökkää saarelle tunkeutujien kimppuun, jättilisko tuhoaa kaupunkoja), mutta sitoo ne osaksi temaattista kokonaisuutta.

Tässä elokuvien kokonaisuudessa tutkimukseni osoitti hirviöhahmojen olevan hedelmällisiä uusien teemojen ja allegorioiden tutkimiseen ja käsittelyyn, antaen samalla viitteitä hahmojen alkuperäiselokuville. Elokuvat osoittivat modernien kriisiemme ja traumojemme olevan jotakin minkä pelkäämme olevan vasta tulossa valintojemme seurauksina, kuin jotain, jota olemme suoranaisesti tehneet ja jonka olisimme välittömästi jo kokeneet. Ne traumat, joita olemme kokeneet, ovat tapahtuneet kaukana periferiassa, medioituina, ja täten vaikutuksiltaan etäisiltä, mutta elokuvassa käytettyinä niiden voi nähdä toimivan jonkinlaisina varoitusmerkkeinä. Näitä medioituja traumoja elokuvat jatkavat kierrättämällä sitä tunnistettavaa tuhokuvastoa, samanaikaisesti synnyttäen sitä kirjaimellista subliimin tunnetta; oman itsemme kauhistuttavan nautinnollista ja käsittämättömän suurta hävitystä.

Tutkimukseni osoitti että ekokriittinen lähtökohta tutkimukseen osoittautui todella relevantiksi ja oikeaksi valinnaksi näiden elokuvien lähestymiseen, ja ekokritiikki mahdollistaa runsaasti uusien tulkintojen ja näkökulmien tekemistä. Elokuvien kaupallisuuden ei pitäisi siis olla este lähteä tekemään tutkimusta, mutta sitä ei luonnollisesti voi sivuuttakaan, erityisesti ekologisuutta käsittelevässä tutkimuksessa. Ja kuten useasti tutkimuksessa mainitsin, tarkoituksena ei missään vaiheessa ollut kritisoida itsessään sitä voiko nämä elokuvat uskottavasti rakentaa minkäänlaista ekologista sanomaa. Se olisi ollut hedelmätön ja itsestään selvä tutkimus. Sen vuoksi koen, että päätökseni yhdistää ekokritiikin teorit sci-fi-elokuvien kontekstiin ja keskittyen lähiluvulla niihin ominaisiin tyyleihin, joilla genren hirviöelokuvat pyrkivät luomaan niin sanottuja ekokuvia, osoittautui mielekkääksi ratkaisuksi.

Hirviöhahmot ovat siis jälleen nousseet alitajuntamme peloista lihaksi uudessa ekotietoisessa ajassamme, ja se itsessään luo uuden tavan katsoa hahmoja ja elokuvia, joka taas auttaa tekemään uusia tulkintoja ja innostaa eteenpäin. Tässä tapauksessa tutkimukseni osoitti, että ikoniset hirviöhahmot asemoituvat Hollywoodin modernissa ekologisia teemoja alleviivaavassa ideologiassa allegorioiksi subliimista luonnonvoimasta, mutta myös varoitukseksi siitä potentiaalisesta hävityksestä, jota yhä enemmän tunnemme tietoisuudessamme median välityksellä.

Tätä tietoisuutta Hollywood ja erityisesti sci-fi-elokuvat ovat olleet hyväksikäyttämässä, eivätkä tutkimuksen elokuvat ole poikkeuksia. Speaktaakkelimaisesta viihdekuvastosta,

globaalille massayleisölle suunnatusta esillepanostaan ja kerronnastaan huolimatta elokuvat tarjosivat tutkimukseen paljon kiinnostavaa materiaalia ja ne osoittivat uusien vihreiden tulkintojen olevan mahdollisia. Ekokriittisen elokuvatutkimuksen pääosin hyljeksimä hirviöelokuvien genre osoitti mielestäni, että tutkittavaa ja tulkittavaa riittää, jos sitä avoimin, mutta kriittisin mielin lähestyy. Kuten sanottua, hirviöt voivat aina hetkellisesti vaipua horrokseen, mutta niin kauan kuin haluamme kertoa tarinoita ja reflektoida muokkaamaamme ympäristöämme ja maailmaamme, ne ovat valmiita nousemaan alitajuntamme syvyyksistä ylös.

Siellä suomalaisessa alitajunnassa kuitenkin sykkii kamala tietoisuus; ehkäpä me olemmekin niitä todellisia hirviöitä.

7. Lähdeluettelo

7.1. Kirjalliset lähteet

- Alaimo, S. (2001). "Discomforting Creatures: Monstrous Natures in Recent Films." *Beyond Nature Writing: Expanding the Boundaries of Ecocriticism*. Ed. K. Armbruster and K. R. Wallace. Charlottesville: UP of Virginia.
- Bagh, P. v. (2004). *Elokuvan historia (3. täyd. p.)*. Helsingissä: Otava.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (1986). *Film Art: An Introduction*. New York: Alfred A. Knopf, Inc.
- Bordwell, D. (2008). *Poetics of Cinema*. New York & Lontoo: Routledge.
- Brereton, P. (2003). *Hollywood Utopia: Ecology in Contemporary American Cinema*. Portland: Intellect.
- Brummett, B. (2010). *Techniques of close reading*. Los Angeles (Calif.): SAGE.
- Cohen, J. (Ed.). (1996). *Monster Theory: Reading Culture*. University of Minnesota Press.
- Cubitt, S. (2004). *The Cinema Effect*. Cambridge: MIT Press.
- Cubitt, S. (2005). *EcoMedia*. Amsterdam and New York: Rodopi.
- Erb, C. M. (2009). *Tracking King Kong: A Hollywood icon in world culture (2nd ed.)*. Detroit: Wayne State University Press.
- Gruen, L. and Jamieson, J. (toim.) (1994). *Reflecting on Nature: Readings in Environmental Philosophy*. Oxford: Oxford University Press.
- Hatavara, M. et al. (2010). *Luonnolliset ja luonnottomat kertomukset: jälkiklassisen narratologian suuntia*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.
- Hitt, C. (1999). *Toward an Ecological Sublime*. *New Literary History*, 30(3), 603-623.
- Ivakhiv, A. J. (2013). *Ecologies of the Moving Image: Cinema, Affect, Nature*. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press.
- Kellner, D. (1995). *Media culture: Cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern*. London: Routledge.

- Kerner, A. (2007). "Gojira vs Godzilla: Catastrophic allegories." *Ritual and Event: Interdisciplinary perspectives*. Mark Franko. London & New York: Routledge.
- Kinisjärvi, R., Malmberg, T. & Sihvonen, J. (1994). *Elokuva ja analyysi: Katsauksia elävän kuvan erittelyyn ja tulkintaan*. Helsinki: Painatuskeskus.
- Kääpä, P., Gustafsson, T. & Stanovnik, J. (2013). *Transnational ecocinema: Film culture in an era of ecological transformation*. Bristol, England; Chicago, Illinois: Intellect.
- Lehtisalo, A. & Saarenmaa, L. (2014). *Ilmastonmuutosahdistusta ja luopumisen tuskaa. Ekokriittisiä näkökulmia 2010-luvun mediakulttuuriin*. Lähikuva 1/2014.
- Low, M. (1993). The birth of Godzilla: Nuclear fear and the ideology of Japan as victim, *Japanese Studies*, 13:2, 48-58, DOI: 10.1080/10371399308521861.
- MacDonald, S. (2001). *The garden in the machine: A field guide to independent films about place*. Berkeley: University of California Press.
- Melbye, D. (2010). *Landscape allegory in cinema: From wilderness to wasteland*. New York: Palgrave Macmillan.
- Murray, R., & Heumann, J. (2016). *Monstrous Nature: Environment and Horror on the Big Screen*. University of Nebraska Press.
- Redmond, Sean (2004) *Liquid Metal: The science fiction film reader*. London & New York: Wallflower press.
- Rust, S. et al. (2012) *Ecocinema theory and practice*. New York: Routledge.
- Tuck, G. (2008). When more is less: CGI, spectacle and the capitalist sublime. *Science Fiction Film and Television* 1(2), 249-273. Liverpool University Press.
- Shapiro, Jerome F. (2002) *Atomic Bomb Cinema: The apocalyptic imagination on film*. London & New York: Routledge.
- Willoquet-Maricondi, P. (2010). *Framing the world: Explorations in ecocriticism and film*. Charlottesville: University of Virginia Press.
- Yergensen, Brent (2009) "Exploring science as salvation in apocalyptic films." *Media and the apocalypse*. Kylo-Patrick R. Hart & Annette M. Holba. New York: Peter Lang Publishing.

7.2. Tutkimusaineisto

Elokuva: Edwards, Gareth (2014) Godzilla. Käsikirjoitus: Borenstein, Max. Tuotanto: Legendary Pictures/Warner Brothers. Elokuvan pituus 123 min.

Elokuva: Vogt-Roberts, Jordan (2017). Kong: Skull Island. Käsikirjoitus: Gilroy, Dan & Borenstein, Max & Connolly, Derek. Tuotanto: Legendary Pictures/Warner Brothers. Elokuvan pituus 118 min.

Elokuva: C. Cooper, Merian & B. Schoedsack Ernest (1933). King Kong. Käsikirjoitus: Creelman, James & Rose, Ruth. Tuotanto: Radio Pictures. Elokuvan pituus 100 min.

Elokuva: Honda, Ishiro (1954). Gojira. Käsikirjoitus: Murata, Takeo & Honda, Ishiro. Tuotanto: Toho Studios. Elokuvan pituus 96 min.