

WiderScreen.fi 2/2007

21.12.2007

Elokuvaväkivallan poetiikka

Henry Bacon
 Professori
 Elokuva- ja televisiotutkimus
 Helsingin yliopisto

Tulostettavat versiot

- [htm](#)
 - [pdf](#)

[\[takaisin\]](#)

Elokuvaväkivallan poetiikka

Elokuvaväkivaltaa koskeva keskustelu on keskittynyt hyvin pitkälti oletettuihin psykologisiin ja sosiaalisiin vaikutuksiin. Niin tärkeää kuin tämä onkin, se on jossakin määrin rajoittanut keskustelua ja sen myötä myös asian ymmärtämistä. On tarkasteltava myös elokuvaväkivallan poetiikkaa eli etsittävä vastauksia kysymyksiin: Mitkä ovat elokuvaväkivallan esteettiset funktiot? Millaisiin taustaoletuksiin ja normeihin vetoamalla ja millaisin kerronnallisiin keinoin sen käyttö oikeutetaan? Millaisiin psykologisiin tarpeisiin ja mekanismeihin se vetoaa? Miten elokuvaväkivalta tehdään siedettäväksi ja jopa nautittavaksi?

Elokuvaväkivalta esteettis-psykologisena kysymyksenä

Esteettiset kysymyksenasettelut eivät koske pelkästään esteettistä objektia itseään, vaan myös sitä, miten teoksen elementit osana sen kokonaisuutta synnyttävät katsojissa jonkin reaktion. Elokuvaväkivallan osalta esteettisen tarkastelun on selvitettävä, miten väkivalta esitetään kuvin ja äänin osana tarinan ja teemojen kehittelyä tarkoituksena synnyttää katsojassa tiettyjä vaikutelmia. Tähän kuuluu olennaisena osana katsojan asemoiminen väkivallan esittämiseen ja sen myötä väkivaltaan ylipäättään.

Väkivaltaviitteeseen liittyy keskeisesti eräs rakenteellinen paradoksi. Vaikka väkivaltaa pidetään yleisesti pahana ja sen representaatioita epämiellyttävänä, jollei suorastaan vastenmielisenä, ainakin kohtuullisen suurelle osalle yleisöä väkivaltaviihde tuottaa mielihyvää. Nämä reaktiot eivät ole mitenkään toisensa poissulkevia, pikemminkin päinvastoin, ne voivat suorastaan kiihottaa toisiaan. Tämä on väkivallan poetiikan kivijalka, perustanaan eräs esteettisen asennoitumisen keskeisimmistä piirteistä.

Esteettinen funktio erottaa teoksessa käsiteltävät asiat ja niihin liittyvät tuntemukset suorasta yhteydestä todellisuuteen. Toisaalta nuo asiat ja tuntemukset saavat relevanssinsa siitä, että ne kuitenkin suhteutuvat todellisuutta koskeviin käsityksiimme ja tuntemuksiimme. Tämä mahdollistaa sisällön esiin nostamien ainesten työstämisen irrallaan todellisen tilanteen paineista ja vastuista. Gregory Currie on käyttänyt fiktion ja fantasiaan liittyvistä mentaalisisistä prosesseista nimitystä off-line -simulaatio. Tällainen simulaatio toimii pitkälti samojen mentaalisten mekanismien varassa kuin todellisuuden mieltäminenkin, jopa siinä määrin, että ne synnyttävät fyysisiä reaktioita kuten jännitystiloja ja niitten laukeamisia. Näin simulaatio mahdollistaa myös seipiteen 'todesta ottamisen'. (Currie, 1995, s. 149–150.)

Se, miten ihminen suhtautuu fiktiiviseen väkivaltaan, missä määrin hän nauttii tai ylipäättään sietää sitä, vaihtelee tunnetusti suuresti. Jotta voitaisiin eritellä suhtautumista väkivaltaviitteeseen, on oletettava sisäiskatsoja, jossa jokin tapa esittää väkivaltaa synnyttää tietyn tekijöiden toivoman vaikutuksen. Todellisten katsojien reaktiot osuvat sitten enemmän tai vähemmän yksiin tämän ideaalikatsojan reaktioiden kanssa. Ilmeisesti näin tapahtuu kohtuullisen usein, koska ronskikin väkivaltaviihde tuntuu kyllä löytävän yleisönsä. Väkivallan määrä, esittämistapa ja oikeuttamisen strategia (sikäli kuin sellainen katsotaan tarpeelliseksi) kalibroidaan tietysti kohdeyleisön mukaan.

Yksi väkivallan poetiikan keskeisimpiä kysymyksiä on, esitetäänkö väkivalta eksplisiittisesti vain implisiittisesti. Eri kulttuurit, aikakaudet ja lajityypit ovat vaihdelleet suuresti sen suhteen, onko väkivaltaa esitetty näyttämöllä, onko näytetty vain sen jäljet ja seuraukset vai jääkö koko kauhistuttavuus pelkästään puheen tasolle. Antiikin draamoissa veriteot tapahtuivat pääasiassa näyttämön ulkopuolella. Aischyloksen *Oresteijan* näyttämöohjeiden mukaan kuulemme vain Agamemnonin huudot kun hänet murhataan. Kun palatsin ovet sitten avataan, näemme hänet "kuolleena hopeisessa kylpyammeessa purppuraviitan peittämänä." Euripideen *Troijan naisissa* tapahtuu kokonainen sarja toinen toistaan hirveämpiä veritöitä kreikkalaisten kostaessa voitetuille vihollisilleen. Ahdistavuutta ei mitenkään vähennä se, että vangittujen troijalaisnaisten tapaan saamme tietää näistä vain viestintuojien kautta. Loppupuolella jopa kreikkalainen sanansaattaja jää lähes sanattomaksi viestinsä musertavan taakan alla.

Keskiajalla ja vielä renessanssin teatterissa väkivallan esittäminen oli huomattavasti ronskimpaa ja eksplisiittisempää. Saatettiin esittää kidutusta, silpomista ja mitä puistattavimpia tapoja tappaa ihmisiä. Shakespearenkin oli tämän tradition perillinen. Hänen varhaisteoksessaan *Titus Andronicus* tapahtuu kolmetoista murhaa, neljä silpomista ja raiskaus. Tämä ei välttämättä ihmeemmin järkyttänyt yleisöä, joka oli kyllä tottunut näkemään ihan oikeaa ja äärimmäisen brutaalia väkivaltaa esimerkiksi julkisissa teloituksissa. Teatterissa hirmutyöt on täytynyt esittää ainakin jossakin määrin tyylielysti, mutta se ei ilman muuta tee väkivallan esittämisestä vähemmän shokeeraavaa. Omana aikanamme, Peter Brookin legendaarisessa 1950-luvun *Titus Andronicus* -produktion esityksissä ihmisiä usein pyörtyi, erässä näytöksessä jopa 20 henkilöä. Äänillä lienee ollut osuutta asiaan. Kun Tituksen käsi

katkaistiin, ei nähty veren roiskuvan mutta näyttämöavustaja sahasi kulisseissa luunpalasta.

Elokuaväkivallasta puhuttaessa kauhistellaan usein väkivallan eksplisiittisyyttä. Jos huolenaiheena on väkivallan mahdollisesti aiheuttama ahdistus, tässä mennään ainakin osittain harhaan. Pelkkästään äänten perusteella ilmennetty väkivalta saattaa olla aivan yhtä järkyttävää kuin kuvassa nähtävä, ehkä jopa järkyttävämpää, sillä se saa mielikuvituksen liikkeelle.

Greenawayn elokuvassa *Baby of Mâcon* (1993) näemme groteskiksi vääntyneen miraakkelinäytelmän, jota on seuraamassa meluisa ja äänekkäästi kanta-aottava joukko eri säätyihin kuuluvia ihmisiä. Rajat esityksen ja todellisuuden välillä sekoittuvat kaiken aikaa ja sen myötä vaihtelee myös elokuvan katsojan asema suhteessa esitettyyn. Näin elokuva salakavalalla tavalla asemoi katsojansa samaan katsojapositioniin kuin näyttämänsä sadistiset tirkistelijät tuoden esiin ajatuksen siitä, että karmaisevan asian representaatio onkin totta sellaisella kerronnan tasolla, jolla sen ei pitäisi sitä olla. Tarinan naispäähenkilö (Julia Ormond) pitää pelkkänä esityksenä sitä, että hänen neitseytensä riistetään häneltä raiskaamalla hänet 208 kertaa. Suurta vuodetta reunustavien verhojen keskellä hänet kuitenkin todella raiskataan 208 kertaa. Elokuvan sisälle ei jää tarinakehystä, jonka suhteen raiskaus olisi vain esitystä. Raiskattavan naisen pitkään jatkuvat kauhun huudot ovat raastavimpia, mitä valkokankaan takaa on koskaan kuultu.

Baby of Mâconin raiskauskohtaus saa vain lisää voimaa Greenawayn jälki-brechttiläisestä, epäsentimentaalista ja etäännyttävästä tyylistä, joka kaikessa fantastisuudessaankin tuntuu amoraalisesti kiistävän raiskaukseen liittyvän äärimmäisen tunnelatauksen ja ihmisarvon riiston. Vaikka katsojaa muistutetaan tavan takaa tarinan monikerroksellisuudesta ja kokonaisuuden harkitun keinotekoisesta luonteesta, Ormondin esittämän naisen kohtalo kääntää ”sehän on vain teatteria/elokuvaa” -teesin pääläelleen saaden vieraannuttamisen vaikuttamaan julmuudelta ja karkealta välinpitämättömyydeltä niin fiktiivistä henkilöä kuin häneen sympaattisesti suhtautuvaa katsojaakin kohtaan. Eräässä mielessä kyse on väkivallasta myös katsojaa kohtaan, koska häntä johdetaan harhaan odotettavissa olevan väkivallan suhteen.

Väkivalta elokuvan formaalina elementtinä

Baby of Mâcon on erinomainen esimerkki paitsi implisiittisen väkivallan voimasta myös väkivallan käytöstä elokuvallisena keinona osana elokuvan formaalia kokonaisrakennetta. Formaali elementit ovat elokuvan osatekijöitä, joilla elokuvan kokonaisrakenteen puitteissa johdatellaan katsojaa tarinamaailman konstruomisessa ja juonen seuraamisessa sekä pyrittään saamaan aikaan hänessä jokin reaktio. Niillä saatetaan myös pyrkiä vakuuttamaan katsoja jostakin aiheeseen liittyvästä teesistä, ja näin syntyy yhteys maailmaa koskeviin uskomuksiin ja tuntemuksiin. Väkivallalla voi olla elokuvassa ainakin seuraavia formaaleja funktioita

- Realismi
- Rakenteellinen elementti
- Esteettinen elementti
- Koominen elementti.

Väkivallan esittäminen realistisesti on ehkä varsin helposti motivoitavissa. Väkivalta on osa inhimillistä ja yhteisöllistä todellisuutta jopa siinä määrin, että sen on monasti katsottu kuuluvan ihmisluontoon. Niinpä väkivallan esittämistä taiteellisessa representaatioissa voidaan perustella sillä, että taiteen tehtävänä on johdattaa meidät kohtaamaan todellisuus rehellisesti jopa kaikessa raadollisuudessaan. Taiteen tehtäväksi voidaan kuitenkin yhtälailla nähdä se, että se myös auttaa meitä löytämään ratkaisuja tai ainakin tulemaan toimeen todellisuuden kanssa. Ei ole mitenkään selvää, millainen väkivallan esittäminen parhaiten palvelee tätä tehtävää.

Väkivalta rakenteellisena elementtinä tarkoittaa väkivallan esittämistä elokuvan tarinan liikkeelle panevana voimana, taitekohtien määrittäjänä sekä esille nousseiden ongelmien ratkaisijana ja ongelmien synnyttämien jännitteiden laukaisijana. Tyypillisesti väkivalta aiheuttaa yhteisössä epätasapainotilan. Se synnyttää toimintaa, joka puolestaan aiheuttaa uusia väkivaltaisia yhteenottoja. Tappiot ja menetykset näissä taistoissa ohjaavat tapahtumien kulkua ja toimivat usein opetuksina henkilöille. Useimmissa tapauksissa sisäiskatsojan oletetaan ainakin elokuvan kuvitteellisen maailman puitteissa pitävän näitä opetuksia oikeina. Tarinan sisällä opit johtavat viimein loppuratkaisuun, jonka elokuvan moraalista kehityskaarta myötäillyt katsoja kokee tyydyttävänä. Yhteisö palaa tasapainotilaan ja henkilöt jatkavat normaalia, oletettavasti vähemmän väkivaltaista elämäänsä.

Yhteisöllinen ulottuvuus on tärkeä, koska se osaltaan vahvistaa tasapainon uudelleen saavuttamiseksi käytetyn vastaväkivallan oikeutusta. Kaikki tämä kytkeytyy kysymykseen väkivallan esittämisen realistisesta motivoinnista: on uskottavaa, että väkivalta synnyttää vastareaktion, joka saa väkivallan kohteeksi joutuneen päähenkilön toimintaan. Tästä on lyhyt askel tuon toiminnan mieltämiseen oikeutetuksi. Elokuvan huipentuman rakentaminen väkivaltaisen purkauksen tai lopullisen välienselvittelyn varaan on rakenteellinen efekti, joka tyypillisesti ylittää kirkaasti niin realismin rajat kuin moraalisen spekuloinnin kahleetkin. Näin varsinkin valtavirtaelokuvassa, mutta *Baby of Mâconin* tapaus osoittaa, että tällainen efekti voidaan rakentaa myös kompleksisen taide-elokuvan huipennukseksi.

Elokuvan rakenteelliset elementit toimivat osittain sen varassa, että ne synnyttävät katsojassa tiettyjä psykofyysisiä tiloja. Väkivalta voi toimia järkyttävänä efektinä, joka voi hyvinkin

saada aikaan jännitetilän. Tämä kytkeytyy reaktioihimme väkivallan seurauksiin todellisuudessa, mutta se ei ole niiden rajoittama. Tyypillisesti vedotaan pikemminkin primitiivisen, kvalifioimattomaan oikeustajuun: Viattomat ovat kärsineet ja janoamme oikeudenmukaisen tilanteen palauttamista vaikka sitten väkivalloin. Jännitetilä ylläpitää kiinnostustamme ja johdattelee osaltaan huomioitamme ja toiveitamme tarinan etenemisen suhteen. Viimein jännite todennäköisesti laukeaa 'vastaväkivallan' tuloksena. Esteettinen efekti toimii paljolti sen varassa, että väkivaltakohtaukset on rytmitetty toimivasti niin, että katsoja ei turru vaan kokee enemmän tai vähemmän tasaisesti kasvavan jännitteen ja viimein jännityksen purkautumisen synnyttämän helpotuksen. Tämä on katharsikseksi kutsun elämyksen psykofyysinen perusta.

Väkivallan esteettiselle strukturoinnille rakentuva elokuva saattaa olla nautittava sellaisellekin, joka ei todellisessa elämässä hyväksy väkivaltaan turvautumista tai ainakaan elokuvassa sille esitettyjä motivaatioita. Tämä on oire siitä, että väkivallan kathartistisesti päihittävään väkivaltaan turvautuminen vastaa perustavaa laatua olevaa fantasiaa, joka ohittaa sivistyneemmän, aikuisemman suhtautumisen väkivaltaan. Kyse lienee samasta psyykkisestä mekanismista, joka saa kansanjoukot ja kongressit innostumaan esimerkiksi pahan akselia vastaan käytävästä sodasta.

Erotuksena väkivallan käyttämisestä formaalina rakenteellisena tekijänä, voidaan puhua väkivallan estetisoinnista. Pitkään väkivalta oli valtavirtaelokuvassakin hyvin sanitoitua. Hieman teatterin konventioiden tapaan haavoittuneen tuli käännähtää niin, ettei haava ja siitä oletettavasti pursuava veri ollut näkyvissä. Musta-valkoisessa elokuvassa mahdollisesti nähty veri ei näyttänyt erityisen shokeeraavalta.

Erään taitekohdan elokuvaväkivallan kulttuurihistoriassa muodostavat Arthur Pennin *Bonnie ja Clyde* ja Robert Aldrichin *Likainen tusina* (The Dirty Dozen) (väri)elokuvat vuodelta 1967 sekä Sam Peckinpahin *Hurja joukko* (The Wild Bunch) paria vuotta myöhemmin. Niiden katsotaan tuoneen niin sanotun graafisen väkivallan Hollywood-elokuvaan. Väkivalta niissä oli aikaisempaa radikaalisti eksplisiittisempää ja 'verisempää'. Käyttöön otettiin ns. squibit, punaisella väriaineella täytetyt kondomit, jotka revetessään synnyttivät shokeeraavan vaikutelman luodin iskeytymisestä tai ulostulosta ihmisruumiista. Harva pystyy arvioimaan kuinka hyvin efekti vastaa todellisuutta, mutta useimpiin meistä se tekee hätkähdyttävän vaikutuksen.

Ei ole sattuma, että ampumis- ja taistelukohtauksia näissä elokuvissa kuvattiin ennen näkemättömällä tavalla estetisoiden, käyttäen monikamerakuvausta, eri nopeuksilla tehtyjä hidastuksia ja montasiasia. Näillä saatiin aikaan huikea jännite baletillisen ja räjähtävän toiminnan välille. Esimerkiksi *Bonnie ja Clyden* loppukohtaus, jossa pääpari ammutaan kuoliaaksi konekiväärituloella, on hirvittävydessään oudolla, joidenkin mielestä ehkä perverssillä tavalla kaunis. Näin ennen näkemättömän eksplisiittinen väkivalta integroitiin osaksi elokuvaesteettistä kokonaisuutta.

Kaunista tai ei, ovi oli avattu aikaisempaa huomattavasti eksplisiittisemmän väkivallan esittämiselle. Jatkossakin tehtiin esteettistä väkivaltaviihdettä, mutta esiin nousi myös elokuvantekijöitä, jotka halusivat koettaa kuinka karmea väkivaltaa elokuvassa oikein voidaan kuvata. Tätä taipumusta ilmeni ja ilmenee yhä sekä fiktion että dokumenttielokuvan puolella. Väkivaltaelokuvan tekijöillä ei kuitenkaan ole aina ollut vastaavaa taiteellista kunnianhimoa puhumattakaan siitä kriittisestä, suorastaan filosofisesta aspektista, joka eksplisiittisen väkivallan elokuvien ensimmäisestä aallosta oli löydettävissä.

Väkivallasta koomisena elementtinä löytyy runsaasti esimerkkejä elokuvan varhaisvaiheista asti, osaksi juontuen sirkus- ja varieteehuvien, ronskin nukketeatterin ja muun vastaavan ajanvietteen tarjoamasta innoituksesta. Näissä viihteen lajeissa suuri osa hauskuudesta tulee slapstickmäisestä kilpailevien hahmojen keskinäisestä mäiskimisestä. Elokuvassa vastaavaa on ilmennyt ennen kaikkea eräissä mykkäkomedian ja animaation lajeissa. Kun tarinamaailma on kyllin kuvitteellinen, henkilöt karikatyyrejä ja väkivalta hyperbolista, efekti on pelkästään koominen. Voisi melkein sanoa, että tällaisen kauhisteleminen kertoo puutteellisesta katsomiskompetenssista.

Myös aikamme live-action elokuvista löytyy kosolti esimerkkejä, joissa väkivalta saa aikaan esimerkiksi yllättävyyden kautta koomisen vaikutelman. Yksi kuuluisimmista esimerkeistä on *Kadonneen aarteen metsästäjien* (Raiders of the Lost Ark, 1981) kohtaus, jossa anonymi vastustaja haastaa Indiana Jonesin ruoskilla käyttävään kaksintaisteluun. Takaa-ajon väsyttämä Indiana katsoo hetken voipuneen näköisenä vihollisensa briljeeraamista ruoskansa kanssa ja ampuu hänet sitten lakonisesti siihen paikkaan. Ainakin ensi-iltakierroksella, täpötäydessä salissa nähtynä ratkaisun yllätysteho sai aikaan räjähdysmäisen naurureaktion. Sille ei tuntunut olevan mitään estettä, sillä kuten väkivaltakomiikka yleensä, väkivallan kohdetta ei ollut inhimillistetty. Kerronnallis-eettisessä katsannossa hän oli epähenkilö. On vaikeampaa saada psykologisesti uskottaviin, tunteisiin ja kipua kokeviin hahmoihin kohdistuva väkivalta vaikuttamaan hauskalta. Kun tämä edes jossakin määrin onnistuu, elämys on katsojan kannalta psykologisesti hyvin ristiriitainen.

Quentin Tarantino on yltänyt hämmästyttäviin suorituksiin tässä suhteessa. Ehkä häkellyttävin on nuoren afroamerikkalaisen surma elokuvan *Pulp Fiction* (1994) loppupuolella. Vaikka poika ei esiinny tarinassa kuin hetken, hänen pelkonsa ja tuskanhikensä ovat selvästi nähtävillä. Gangsterien jatkuva sanailu on kuitenkin synnyttänyt omalaatuisen, mustan huumorin sävyttämän ilmapiirin. Elokuvan muiden juonensäikeiden myötä esiin on tullut paljon sekä huvittavia että hyvin väkivaltaisia aineksia. Tähän kohtaukseen saakka väkivalta on ollut joko fyysisesti verraten tasavertaisten osapuolten välienselvittelyä tai sitten

kohdistunut muihin väkivaltaisiin, jopa sadistisiin ja kieroutuneisiin henkilöihin. Tarinan kehittyminen, hyppäily juonen säikeeltä toiselle, on tuskin voinut olla ihastuttamatta nokkeluudellaan. Kaiken tämän lisäksi elokuvan lievä fantastisuuden aste on juuri hieman noussut gangsterien pelastuessa ihmeenomaisesti vastustajien tulituksessa.

Kun toinen gangstereista ampuu afroamerikkalaisen pojan vahingossa auton osuessa töyssyyn, elokuvan tunnelmaa pitkään hallinnut gangsterien välinen sanailu kiihtyy, mutta ei juuri muutu vähemmän koomiseksi takapenkillä tapahtuneen kuolemantapauksen vuoksi. Pojan kuolema on heille puhtaasti käytännöllinen ongelma. Katsojan kannalta asiaa auttaa se, että pojan ruumista ei nähdä, koska Tarantino rajaa kuvan gangsterien kasvoihin. Nähdään kyllä veren pärskettä, mutta siitä eroon pääsemisestä muodostuu koominen projekti. Kohtauksesta – niin kuin Tarantinon tuotannosta ylipäätään – on tietysti helppoa olla pitämättä. Katsoja saattaa järkyttyä ja suuttua paitsi pojan kuoleman johdosta, myös koska hänen tapostaan tehdään inhimillisestämisestä huolimatta yhtä yhdenentekevä kuin Indiana Jonesin ampuman arabin kohtalosta (elokuviissa näin helposti surmattavien etnisen taustan pohtinen olisi toisen esseen aihe). Myös tässä tapauksessa katsoja saattaa kokea tällaisen suorastaan väkivallaksi itseään kohtaa: häntä johdetaan harhaan ja houkutellaan kokemaan eettisesti äärimmäisen vastenmieliseksi kokemansa asia itselleen täysin vieraalla tavalla.

Väkivallan oikeuttaminen

Vaikka elokuvaväkivallalla on hämmästyttävä kyky viedä katsoja mennessään jopa hänen väkivaltaa todellisessa elämässä kaihtavista mielipiteistään ja tuntemuksistaan huolimatta, useimmissa väkivaltaa sisältävissä elokuviissa sen käyttö esitetään tavalla tai toisella oikeutettuna. Näin pyritään osaltaan neuvottelemaan väkivallan paradoksin kahden puolen, väkivallan vastenmielisyyden ja kiehtovuuden välillä. Varsinkaan valtavirtaelokuvassa katsojaa ei tavallisesti haluta rasittaa etualaistamalla tätä ristiriitaa, kuten Tarantino tekee *Pulp Fictionissa*. Pikemminkin väkivallan esittäminen pyritään motivoimaan tavalla, jolla kontrastina eettisesti kestäväälle kriittiselle tarkastelulle on ainakin psykologista tehoa. Tämä on elokuvan tehon kannalta olennaisen tärkeää kun elokuvan sankari ja samastumiskohde turvautuu väkivaltaan. Tyypillisimpiä tarinallisen oikeuttamisen keinoja ovat:

- Kosto
- Rangaistus
- Oikeudenmukaisen tilanteen palauttaminen
- Pakko turvautua väkivaltaan suuremman pahan välttämiseksi

Näistä erillään on syyt eritellä myös strategioita, joilla väkivallan seuraukset sulkeistetaan. Näitä ovat väkivallan kohteen

- jääminen yhdenentekeväksi
- näytettyminen vastenmielisenä
- määrittäminen äärimmäisen pahaksi

Näillä kriteereillä on taipumus sekoittaa, mikä sinällään edistää psykologista hyväksyttävyyttä. Koston ajatuksella on erittäin vahvaa psykologista resonanssia. Kostolla on kuitenkin taipumusta johtaa koston kierteeseen, mikä on paitsi eettisesti sietämätöntä myös vahingollista kostajalle itselleen. Niinpä kosto usein naamioidaan rangaistukseksi, jopa oikeudenmukaisen tilanteen palauttamiseksi. Tämän on tarkoitus toimia paitsi oikeutuksena, myös pysäyttimenä uhkaavalle koston kiertelle – imaginaarisella tasollahan näin voi toivoa.

Elokuvasa tätä strategiaa voidaan käyttää hyvinkin väkivaltaisen toiminnan oikeuttajana kuten *Huuliharppukostajassa* (Once upon a Time in the West, 1968), tai sitten tämä niin kovin inhimillinen itsepäköksen strategia voidaan ottaa kriittisen tarkastelun kohteeksi kuten *Etsijöissä* (The Searchers, 1956). Molemmissa tapauksissa katsojaa saatetaan houkutella samastumaan kostavaan sankariin. Se, että katsojat ilmeisesti saavat helposti tyydytystä koston toteutumisesta johtuneen siitä, että kyse on korviketyytytyksestä. Kun ihmiset eivät todellisessa elämässä yhteiskuntajärjestyksestä ja omista estoista johtuen pääse toteuttamaan kostoimpulssiaan, koston toteutuminen imaginaarisella tasolla, ilman seurauksia todellisessa maailmassa, on sitäkin tyydyttävämpää. Ja koska kyse on nimenomaan vain fiktiosta, tähän ei välttämättä sisälly ajatusta koston hyväksyttävyydestä todellisessa elämässä, jopa päinvastoin: tarinassa tapahtuva kosto on nautittavaa juuri koska se ei voisi tai ei ainakaan saisi tapahtua todellisessa elämässä. Koston moraalien ja mielekkyyden kyseenalaistaminen vaatii katsojaltakin paljon kypsempää asennoitumista.

Riippuen katsojien toisaalta yhteiskunnallis-eettisistä näkemyksistä, toisaalta spontaaneista reaktioista kerronnan vuossa, rankaiseminen saattaa näytettyä riittävänä motivaationa väkivallalle. Kuten jo todettiin, varsinkin kun alkuperäiset pahantekijät on esitetty kyllin vastenmielisinä, rangaistus saattaa vaikuttaa katsojasta tavattoman tyydyttävältä vaikka hän ei todellisessa elämässä rangaistusetiikkaa hyväksyisikään. Varsinkin studiokauden gangsterielokuviissa rikollinen päähenkilö saattoi olla omalla tavallaan sympaattinen, mutta "paha saa palkkansa" -eetos suorastaan pakotti hänen väkivaltaisen surmaamisensa elokuvan lopussa. Feministinen tutkimus taas on osoittanut, kuinka seksuaalisesti vapautuneelle naiselle on usein järjestetty kerronnallis-symbolinen rangaistus, jopa kuolema.

Puhdas rankaiseminen näytettyä kuitenkin tyypillisemmin kielteisenä, esimerkiksi lynkkausmentaliteetin ilmentymänä. Rankaisun on tapahduttava lain puitteissa, tai ainakin sillä on oltava yhteisöllinen päämäärä. Valtavirtaelokuvassa rankaiseminen pyritään

yhdistämään vähintään symbolisella tasolla oikeudenmukaisen tilanteen palauttamiseen. Tämä ilmeisestikin palvelee meille tarpeellista fantasiaa oikeuden toteutumisesta. Koska olemme keskimäärin skeptisiä ihmisen perimmäisen luonnon suhteen, emme juuri osaa kuvitella oikeudenmukaisen tilan tehokasta saavuttamista ilman ainakin jonkinasteista väkivaltaa. Lajityyppielokuvassa aiheen symbolista käsittelyä helpottavat rajut hyvä-paha-polarisaatiot, vihollisten marginalisoiminen yhdentekeviksi tai yksikantaan pahaa edustaviksi.

Hienostuneemmassa mallissa kyse on väkivallan esittämisestä traagisena välttämättömyytenä. Ajatuksena on, että ihminen ei ole ainoastaan pakotettu turvautumaan väkivaltaan kun häntä, hänen rakkaitaan tai yhteisöään uhataan. Ihminen saattaa joutua ratkaisutilanteisiin, joissa mikään vaihtoehto ei ole moraalisesti hyväksyttävä. Hänen on kuitenkin pakko toimia tavalla tai toisella ja kannettava vastuu siitä. Tämä on kreikkalaisen tragedian keskeinen idea, ja se on hyvin keskeinen osa länsimaista ajattelua – sikäli kun se ei kuulu rakenteellisesti kaikkiin kehittyneisiin yhteiskuntiin. Yleisemmällä tasolla kyse on siitä, että pyritään ikään kuin todistelemaan, että väkivaltaan turvautuminen saattaa olla pahaa, mutta että se on asiantiloista johtuen välttämättömyys. Kautta vuosituhansien tämä on ollut klassinen oikeutus sotatoimien aloittamiseen. Sodassa sitten käy niin kuin käy ja tämä tulee vain hyväksyä, niin sodassa kuin sotaelokuvissakin.

Ridley Scottin *Isku Mogadishuun* -elokuvaa (Black Hawk Down, 2001) katsellessa pitäisi kai iloita siitä, että viholliselle ei juurikaan anneta kasvoja ja henkilöllisyyttä. Näin heitä ei sentään demonisoida, kuten viholliset niin monissa sotaelokuvissa. He ovat vain epämääräistä vihollisjoukkoa. Lopputeksteissä todetaan, että todellisessa iskussa, johon elokuva perustuu, somaleja kuoli 1000 ja amerikkalaisia 19. Jälkimmäisten nimet nähdään sitten teksteissä. Elokuvasa amerikkalaisten haavoittumisen vaikutukset näytetään puistattavan eksplisiittisesti. Syistä sotilaan ammattiin todetaan vain, ettei sitä voi selittää. Sotilaat ovat omassa mittakaavassaan traagisia sankareita, jotka sotilaina vain toteuttavat heille määrättyä tehtävää

Seuraava askel tästä on, että yksittäinen päähenkilö esitetään väkivaltaan haluttomasti turvautuvana, oikeamielisenä sankarina. Hän saattaa joutua ottamaan oikeudenmukaisen tilanteen palauttamisen raskaan taakan kannettavakseen, koska tätä varten luodut instituutiot ovat tavalla tai toisella pettäneet. John Fraser kirjassaan *Violence in Arts* kirjoittaa amerikkalaisesta kaksijakoisuudesta suhteessa lakiin ja järjestykseen, "yleisestä tarpeesta järjestyksen suhteen mutta vastustuksesta lakia kohtaan", mikä tietysti osaltaan tekee lainmukaisen järjestyksen ylläpitämisen vaikeaksi (Fraser, 1974, s. 16). Laajemmalti ottaen kysymys on ilmeisesti periamerikkalaisista peloista, että pahat miehet tulevat ja tekevät väkivaltaa kunnan ihmisille. Ihmisten on itse ryhdyttävä toimiin puolustaakseen itseään ja rakkaitaan, joskus kokonaista yhteisöä tai amerikkalaisia arvoja ylipäätään.

Useimmiten tällainen vigilante-sankari näyttäytyy amerikkalaisessa toimintaelokuvassa itsensä hallitsevana kohtuuden miehenä, mutta toki on mahdollista, että hänenkin väkivaltaisuutensa riistäytyy käsistä ja hänen toimintansa nähdään kriittisessä valossa. Mikäli sankarin toiminta on motivoitu esimerkiksi rakastettujen menetyksellä tai moraalisella suuttumuksella, hän saattaa kyllä mennä hyvinkin pitkälle, ilman että katsojien reaktiot alkavat kääntyä häntä vastaan. Elokuvasa *The Patriot* (2000) päähenkilö on aikaisemmissa taistoissa kokemiensa julmuuksien vuoksi halukas pitäytymään erossa Amerikan sisällissodasta, mutta ryhtyy organisoimaan sissitoimintaa julman Britti-upseerin surmattua hänen poikansa.

Kostoväkivaltaviihteen tekee useimmiten helpommin sulatettavaksi se, että väkivallan kohde jää katsojalle yhdentekeväksi (anonyymit pahantekijät, rivisotilaat), vaikuttaa vastenmieliseltä (psykopaatit, epä- tai ei-inhimilliset vastustajat) tai ovat äärimmäisen, ehkä suorastaan metafyysisen pahoja. Väkivallan kohteen määrittämisessä äärimmäisen pahaksi on kaksi mahdollisuutta. Kirjaimellisesti ottaen se tarkoittaa tapauksia, joissa elokuvan fiktiivisessä universumissa joku henkilö on mielletävissä äärimmäisen pahan ruumiillistumaksi. *Othello*-näytelmän Jago on usein mainittu tällaiseksi hahmoksi. Hannibal Lecter lienee kuuluisin esimerkki nykyelokuvan parissa. Molemmissa tapauksissa tietyt charmantit piirteet kuuluvat asiaan. Pahuudenkin on vaikutettava omalla tavallaan viehättävältä.

Mutta pahuus voi äärimmilläänkin olla suhteellista. *Henry Lee Lucas – sarjamurhaaja* -elokuvan (Henry Lee Lucas: A Portrait of a Serial Killer, 1986) päähenkilö on kyllä sarjamurhaaja, mutta hänen kumppaninsa Otis on vielä hirvittävämpi. Hän on sitä niin vastenmielisellä tavalla, että on vaikea olla olematta Henryn puolella kun hän viimein surmaa Otisin. Erässä englantilaisessa tutkimuksessa kävi ilmi, että varsinkin mieskatsojat samastuivat Henryyn tässä tilanteessa. "He does seem to be the gentleman killer chap", joku totesi. Eräs toinen kertoi olleensa pettynyt, kun Henry eräässä kohtauksessa vastoin odotuksia ei tappanutkaan kaupanpitäjää, joka puhutteli Henryä työkeästi (Hill, 1997, s. 44–45).

Nautintoa ja pelkojen työstämistä

Väkivaltaviihteen ymmärtämiseksi on tarkasteltava paitsi teoksen formaaleja ominaisuuksia ja väkivallan oikeuttamisen strategioita myös sitä, millaisiin psykologisiin tarpeisiin tai taipumuksiin tällaiset kulttuurin tuotteet vastaavat. Eräitä vaihtoehtoja ovat:

- Pelkojen työstäminen
- Nauru, vahingonilo
- Sävähdyttävät elämykset

- Sadomasokismi
- Oikeuden toteutuminen
- Tuhon ja kärsimyksen ylevyys

Myös nämä tekijät sekoittuvat usein keskenään, millä myös on yksittäisten tekijöiden tehoa lisäävä vaikutus.

Väkivallan representaatioilla on tärkeä asema väkivaltaan liittyvien pelkojen työstäjänä. Moderni yhteiskunta mahdollistaa sen, että voimme rauhanoloissa elää hyvin turvattua elämää. Emme kuitenkaan välttämättä tunne oloamme turvatuksi. Monilla meistä on mitä erilaisimpia pelkoja, jotka voivat liittyä fyysiseen turvallisuuteen, terveyteen, sosiaaliseen ja institutionaaliseen hyväksyntään tai menestykseen työelämässä. Nämä pelot eivät läheskään aina ole rationaalisia, eikä niitä vastaan perimmiltään voi suojautua käytännön keinoin tai järkiperaisien argumentein. Näin on tietysti aina ollut, mutta ilmiön tietty paradoksaalisuus korostuu järkiperaisyyden nimeen vannovassa kulttuurissamme. Toinen nykykulttuurin keskeinen piirre tässä suhteessa onkin se, että viihde tarjoaa yltäkylläisesti tilaisuuksia työstää näitä pelkoja. On kuin ihmisellä olisi tarve harjoittaa pelonkokemisreaktioitaan. Kyse on leikinomaisesta toiminnasta, jossa kuvitteelliseksi tiedetty otetaan todesta jotta päästään kokemaan primitiivisyydessään sävähdyttäviä elämyksiä.

Koomisella väkivallalla on pitkä kulttuurihistoria. Kuten yllä todettiin, varhaisen elokuvan väkivalta juontui sirkus- ja varieteehuveista, nukketeatterista sekä muista viihteen muodoista, joissa suuri osa hauskuudesta tulee slapstickmäisestä voimakkaasti karrikoidujen hahmojen toisiinsa kohdistuvasta hyperbolisesta ja kaikki luonnolliset rajoitukset ylittävästä väkivallasta. Pitäisi ehkä puhua kvasiväkivallasta. Kyse ei ehkä ole niinkään siitä, etteikö todellista väkivaltaa tunnustettaisi vähintäänkin epätoivottavaksi, kuin väkivallan pelottavuuden detonoimisesta koomisen inversion kautta. Vielä vähemmän ylentävästi nauru voi liittyä myös taipumukseemme vahingoniloon, jolle ei ole sopivaa antaa liiaksi periksi todellisessa elämässä. Mutta kysymys on ikään kuin off-line-vahingonilosta, sillä tällainen ilo voi olla vapauttavaa vain koska kohteena ovat fiktiiviset karikatyyrit. Yksi fiktion keskeisistä funktioista onkin mahdollisuuden tarjoaminen tällaisista kielletyistä tai sopimattomista tuntemuksista nauttimiselle.

Kaiken kaikkiaan elokuvien tarjoamien voimakkaiden tuntemusten nautittavuus toimii nimenomaan sen varassa, että stimulaatio tulee esteettisen kokonaisuuden kautta eikä suoraan todellisuudesta. Kognition kannalta nämä affektiiviset reaktiot toimivat samojen mentaalisten skeemojen varassa kuin aidot tunnereaktiot, mutta ne on ikään kuin merkitty ei-todellisiksi. Sävähdyttävien tunne-elämysten, jopa todellisessa elämässä useimmiten epämiellyttävänä pidettyjen elämysten kokeminen taas on ilmeisesti sinänsä nautittavaa – joskin vaihtelevassa määrin sosiaalisesti hyväksyttävää. Niinpä eräiden sirkusviihteen muotojen tapaan elokuvahistorian alusta saakka myös kammottavan näyttäminen on vetänyt puoleensa yleisöä sankoin joukoin. Tämä saattaa liittyä siihen, että aidot kammottavat tapahtumat kuten julkiset teloitukset, ruoskimiset ja fyysiset rangaistukset olivat jäämässä historiaan, eikä ruumishuoneellekaan päässyt enää muuta kuin tiukasti käytännön tehtäviä suorittamaan. Ehkä elokuvissa ajoittain nähtävä groteskin väkivalta täyttää julkisten teloitusten ja silpomisten jättämää aukkoa kulttuurissamme.

Meitä kiehtoo nähdä joku suurten tunteiden vallassa, ja raivon vallassa olevassa ihmisessä on jotakin kerrassaan suurenmoista. Tämä on melodraaman ominta aluetta, mutta kauhuelokuvassa on mahdollista mennä vielä paljon pidemmälle. Takashi Miiken elokuvassa *Odishon* (1999) herkän ihastuttavasta neitosesta tulee karmean, kaikki mittasuhteet rikkovan koston enkeli. Ei ehkä ole ihan mahdotonta kokea myös tätä koomisena, samaan tapaan kuin *Texasin moottorisahamurhat* -elokuvan (1973) voi kuulemma kokea koomisena. Kaikkein groteskeimmassa väkivallan esittämisen muodossa kyse on siitä, että suoranainen raadollisuus – usein kuitenkin camp-hengessä kuvattuna (splatter-elokuvat) – tarjoaa ainakin joillekin yleisöille aivan omanlaistaan naurun sekaista nautintoaan.

Ilmeisesti koomis-groteskistakin nauttimiseen sisältyy usein vahva sadomasokistinen elementti. Feministit ovat huomauttaneet, että slasher-väkivalta kohdistuu pääasiassa naisiin, jotka usein joutuvat uhreiksi harjoittaessaan kevytkenkäistä seksiä. Kerrotaan jopa, että jotkut yleisöt huutaen kannustavat naisen kimppuun veitsi kädessä käyvää hullua murhaajaa. Toisaalta viime kädessä nainen, se "viimeinen tyttö", usein päihittää murhaajan. *Odishonissa* tämäkin on käännetty ylösalaisin, ja päähenkilö ikään kuin koston kaikkien vanhempien miesten hyväksikäyttämien nuorten naisten puolesta leikkaamalla miehiltä raajat irti vajerilla hilpeästi [sic] sahaten. Väkivallan fantastisuus toimii ikään kuin suojana nähtävää hirvittävyyyttä vasten. Kontrastina tälle *Henry Lee Lucas – sarjamurhaaja* -elokuvassa räikeän väkivallan kuvaamisen arkipäiväisyys tekee siitä ahdistavampaa kuin miten elokuvallisesti suureleisempi väkivalta tavallisesti koetaan.

Kaikkein rankin, etikaltaan epämääräinen, maksimaaliseen järkyttämiseen pyrkivä materiaali leviää lähinnä underground-piireissä. Silloin tällöin jollakin tekosyyllä jotakin vastaavaa tuodaan myös julkiseen levitykseen. Hieman provokatorisesti yhdeksi esimerkiksi voisi nostaa groteskiudessaan ja irvokkuudessaan jo koomisen puolelle taipuvan elokuvan *The Passion of the Christ* (2004).

Kysymys sadomasokismista liittyy sekä tarinamaailmaan että katsomiskokemukseen. Parhaimmassa tapauksessa se johdattaa katsojaa kyseenalaistamaan nämä tunnot itsessään, mutta tätä selitystä käytetään häikäilemättä myös tekosyynä sadistisen väkivallan esittämiseksi. Vaikka väkivallan esittäminen fiktiossa mielletään tämän aivan liian inhimillisen piirteen tutkimukseksi, lipsahdetaan helposti eksploitaation puolelle. Mahdollisti

aivan aito pyrkimys kantaaottavuuteen ei ilman muuta auta asiaa.

Elokuvan *Syytetty* (Accused, 1988) tekemisen lähtökohtana on hyvinkin saattanut olla sen erittelemineen, mikä saa sekalaisen joukon miehiä syyllistymään joukkoraiskaukseen. Mahdollinen ylevä päämäärä ei kuitenkaan ole estänyt raiskauksen esittämistä valtavirtaelokuvan lähtökohtien mukaisesti maksimaalisen sensationaalisen elokuvan huipentajana. Kohtaus on varmasti epämiellyttävä useimmille miespuolisille katsojillekin, mutta vetoaa silti miehiin sadistisiin vietteihin. Katsojalle tarjotaan efektiivisesti kaksi katsojapositiota johon samastua: raiskaajat/yllyttäjät sekä tilannetta järkyttyneenä seuraava nuori mies (jonka todistajalausunnon yhteydessä raiskaus näytetään takautumana). Näin (mies) katsoja voi sekä saada sadistisen nautinnon että tuntea moraalista ylemmyyttä raiskauksen tuomitsaan.

Kontrastina tälle, Lucas Moodysson elokuvassaan *Lilja 4-ever* (2002) saa nuoren tytön seksiorjaksi joutumisen vaikuttamaan huomattavasti selkeämmin puhtaan vastenmieliseltä. Elokuvan rankimmassa kohtauksessa nähdään sarja miehiä äheltämässä allaan makaavan, naimansa tytön näkökulmasta kuvattuna. Sarjaa kehystävät kuvat tytön kasvoista, jotka kohtauksen jälkeen ilmentävät vain turtumusta. Näin näkökulma on sekä visuaalisesti että asenteellisesti häikäilemättä hyväksikäytetyn tytön. Esteettiseltä kannalta erityisen mielenkiintoista on, että voimakas vastenmielisyyden vaikutelma saadaan aikaan lievästi tyylitellyllä kuvaustyylillä siinä missä *Syytetyn* raiskauskohaus pitäytyy klassiseen Hollywood tyyliin.

On kuitenkin todettava, että raiskausta on kokolailla mahdotonta esittää niin, ettei se jättäisi mahdollisuutta sadistiseen mielihyvään kielletynä nautintona. Ehkäpä englanninkielinen ilmaisu "guilty pleasures", syyllisyydentuntoiset nautinnot, olisi tässä osuvampi ilmaisu. Syyllisyydentunto antaa tälle nautinnolle aivan oman sävynsä. Väkivallan paradoksia on äärimmäisen vaikea ylittää ainakaan tällä kohtaa. Sitä paitsi niitäkin katsojia löytyy, joilla ei yksinkertaisesti ole kykyä omaksua väkivallan kohteen positiota, aivan kuten Liljan parittajille hän on vain rahan hankkimisen väline, jonka niskurointi on pantava kuriin vaikka hakkaamalla. (Annette Hill käsittelee teoksessaan *Shocking Entertainment* raiskauksen esittämistä valkokankaalla naiskatsojan näkökulmasta samoin kuin katsojareaktioiden dynamiikkaa ylipäätään.)

Rankankin väkivallan katsomisen tuottama nautinto voidaan ainakin periaatteessa ylevöittää sillä, että kyse on oikeuden toteutumisesta, vaikka sitten tavoilla joita emme todellisessa elämässä pitäisi hyväksyttävänä. Vielä pidemmälle vie se kristillisestä traditiosta juontuva teema, että kärsimys sinänsä voi ylevöittää. Tämä ilmenee paitsi sekä varsinaisissa Kristus-elokuvissa että muissa Kristus-hahmoissa, myös sellaisten henkilöiden kuvaamisessa, jotka resignoituvat kärsimyksen edessä, kohoavat korkeammalle henkiseen tasolle kun ruumiin tuskat käyvät sietämättömiksi. Tällaisia hahmoja on monenlaisia aina alistettujen kansojen vapaustaistelijoista (tyyppiesimerkkinä *Braveheart – taipumaton* 1995) perheenäiteihin. Icíar Bollainin karheen arkirealistisessa elokuvassa *Te doy mes ojos* (2003) perheväkivalta näyttäytyy kaikessa tympeydessään. Väkivaltainen mies on onnistuttu kuvaamaan paitsi brutaalina myös aidosti sääliäntävänä. Aidoista yrityksistään huolimatta hän ei kykene irtautumaan syvältä kumpuavista alemmuudentunnoistaan juontuvasta taipumuksestaan väkivaltaan rakastamaansa naista kohtaan. Mutta kuvaamalla kuinka päähenkilö, piesty aviovaimo, löytää taiteen kautta henkisen sfäärin, jonka voimin irtautua tilanteestaan, elokuva valaa uskoa ihmisen kykyyn kasvaa jopa kokemansa vääryyden kautta.

Ylevän vaikutelma on mahdollista luoda myös väkivallan estetisoinnilla. Erityisen vahvasti tämä pätee suurten tuhojen meissä herättämiin reaktioihin, tuhon kuvien kiehtovuuteen. Voisi melkein puhua väkivallan esittämisestä ylevänä. Tämä edellyttää sekin tiettyä etäisyydentottoa henkilöiden kokemasta kivusta ja tuskasta, ja se perustuu elokuvateknologian tarjoamiin mahdollisuuksiin luoda tuhon kuvia, joissa kauheille asioille annetaan visuaalisesti huikea ilmiö. Moderni pyrotekniikka mahdollistaakin todella massiivisen väkivallan ylevöittämisen. Coppolan *Ilmestyskirja. Nyt!* -elokuvan (1979) lopputekstien aikana nähdään kuinka Vietkongin ja amerikkalaisten sotilaskarkureiden leiri tuhoaan pommituksissa. Henkilöitä ei tässä vaiheessa nähdä. Väkivalta on totaalisesti vieraannutettua ja estetisoitua.

Ylipäätään komea lavastus, paatoksellinen musiikki ja hidastukset ovat estetisoineet tehokkaasti jopa silmittömän raakoja taistelukohtauksia. Eräs mahtava esimerkki löytyy Kurosawan *Ranin* suuren taistelukohtauksen alkupuoliskosta. Vaikka kuvissa näkyy runsaasti silvottuja ihmisiä kuolonkouristuksissa, syntyy ylevä, subliimi vaikutelma. Sen mahdollistaa diegeettisten äänien häivyttäminen ja Toru Takemitsun synkän elegisen musiikin nostaminen etualalle.

Ylevän, subliimin tuntu, herää juuri tällaisesta kauniin ja groteskin selittämättömyydestä yhdistelmästä. Edmund Burke yhdistää ylevän tuskahan ja vaaraan, kaikkeen mikä synnyttää lamaannuttavaa hämmästyä ja kauhua niin että järki ei kykene tätä elämystä hallitsemaan. (1757, s. 36, 53). Hänen estetiikassaan ylevä syntyy lähinnä luonnon ja luonnonvoimien suuruudesta, mutta ihmisluonnon tuhovoimien suuruuden voi ajatella ajavan aivan samaa asiaa. Kyse on ihmisen heikkouksien ja hulluuksien kasvamisesta traagisiin mittasuhteisiin kaikki rajat rikkovan valtataistelun pyörteissä. Kurosawan elokuvassa ei paradoksaalista kyllä ole kysymys tämän seikan kaunisteleimisesta, sillä kaikki nähtävä on todella hirveää – olkoonkin, että enimmäkseen yleiskuviin nähtynä. Äänen balanssi etäännyttää kohtauksen hirvittävydestä ja ylevöittää sen yleistämällä spekaakkelin visioksi ihmisen tilasta. Parempaa motivaatiota väkivallan esittämiselle elokuvassa on vaikea kuvitella.

Artikkeli perustuu Helsingin yliopiston elokuva- ja televisiotutkimuksen oppiaineen ja

Suomen elokuvatuotkimuksen seuran järjestämän *Pahuuden estetiikka* -seminaarin avauspuheenpuheeseen 15.10.2004.

Henry Bacon

WiderScreen.fi 3/2007

Lähteet

Burke, Edmund (1757, 1990) *A Philosophical Inquiry into the Origin of Our Ideas of The Sublime and Beautiful*. Oxford: Oxford University Press.

Currie, Gregory (1995) *Image and Mind B Film, Philosophy, and Cognitive Science*. Cambridge and New York: Cambridge University Press.

Fraser, John (1974) *Violence in Arts*. Cambridge: Cambridge University Press.

Hill, Annette (1997) *Shocking Entertainment - viewer response to violent movies*. Luton: University of Luton Press.

© WiderScreen.fi 21.12.2007

ISSN 1795-6161

wider
screen

arkisto

toimitus

palaute

