

Varpu Rantala

ARKIPÄIVÄISEN ESTETIIKKA VUOSITUHANNEN VAIHTEEN JAPANILAISESSA KAUHUELO- KUVASSA

¹ Kirjoitan jatkossa japanilaiset nimet länsimaisittain järjestyksessä etunimi sukunimi. Elokuvista puhun nimillä *Dark Water*, *Cure* ja *Kairo*.

Vuosituhannen vaihteessa Itä-Aasiassa tehtiin painostavatunnelmaisia elokuvia, joiden tapahtumat sijoittuvat usein moderneihin kaupunkiympäristöihin, koteihin ja niiden teknologiaan. Artikkelissani tarkastelen japanilaisten Hideo Nakatan¹ *Dark Waterin* (*Honogurai mizu no soko kara*, 2002) sekä Kiyoshi Kurosawan *Curen* (*Kyua*, 1997) ja *Kairon* (*Pulse*, 2001) vähäeleistä tyyliä lähilukemalla elokuvien muutamia kohtauksia. Käsittelen niitä tuttua ja kotoisaa problematisoivan *unheimlich*-käsitteen kautta. Minua kiinnostaa erityisesti, miten joka-päiväisiin tiloihin rakennetaan aavemaista tunnelmaa ainoastaan kuvan ja äänen avulla. Kauhututkimuksen kestoaiheiden, kuten lihallisuuden, epämuodostumien ja speaktaakkelin, sijasta näissä elokuvissa toimii näky-mättömyyden ja niukkuuden estetiikka.

Nainen seisoo vasten valkoista, hämärää kattoa, josta erottuu tumma, läiskämäinen kuvio. Hän katsoo hitaasti ylös. Kamera seuraa pään liikettä ja etenee ylös tilassa matalan, metallisena humisevan tehoste-ääneen säestämänä. Kun kamera erkane graafisesti kuvan etualalle asettuvasta, alakulmasta kuvatausta henkilöahmosta, kuva-alaan jää ainoastaan kattopinta vesivaurioineen. Kamera-ajo pysähtyy lähelle kattoa, jonka struktuuri ja sen vesivaurio alkavat erottua lähikuvassa. Vettä tihkuu hiljalleen homeen läikittämältä pinnalta.

Lähikuvan aikana kohtauksen koneelliseen taustaaäneen lisätään rytminen, toisteinen luonnonääni, vesipisaran putoaminen. Ääni korostaa hiljaisuutta, yksinäisyyttä ja ajan kulumista. Myös koneelliset tehosteäännet muistuttavat usein luonnonääniä – sateen kohinaa tai



Vesi valtaa alaa elokuvassa *Dark Water*.

tuulen huminaa. Matalat, koneelliset äänet tuottavat myös tyhjiä tilaa. Kaikuminen vertautuu vaikkapa asumattomien varastohallien putkistojen huminaan ja korostaa asumattomuuden vaikutelmaa.

Kerrostaloasunto on yksinhuoltajaäiti Yoshimi Matsubaran (Hitomi Kuroki) ja hänen tyttärensä Ikukon (Rio Kanno) uusi koti ja keskeinen tapahtumapaikka Hideo Nakatan ohjaamassa *Dark Waterissa*², jonka kuvat ja äänet nousevat usein asunnon ja asumisen materiaaleista: seinä-, lattia- ja kattopinnoista; vaaleista, harmaaseen taittuvista väreistä ja tummista varjoista; huonekalupuusta, vaatteista ja ihosta, joille päivänvalo taittuu verhojen lävitse; kostean vaikutelman tuottavista linseistä ja hiljaisista äänistä. Kuvarajaukset ja sommittelu tuottavat miltei kaksiulotteisina piirtyviä pintoja. Liikkeet ovat hitaita, pieniä ja taloudellisia.

Tunnelmaa tehostavat hiljaisuus, äänellisen ja kuvallisen materiaalin niukkuus, asetelman staattisuus ja otosten pituus – eivät esimerkiksi kova ääni, kontrastit ja nopea leikkaus. Ympäröivän tilan merkitys painostavan ja epämääräisen ahdistavan tunnelman rakentamiselle on olennainen. *Dark Waterin* kohtauksen fokus on ensin Yoshimissa, mutta erkanee hänestä ympäröivään tilaan: katon vesivaurioon, jonka lähikuvaan kohtaus päättyy. Vesivaurio on kohtauksen ”ongelma”, joka viittaa johonkin vielä tuntemattomaan.

Dark Water kertoo yksinhuoltajaäidin yrityksestä rakentaa turvallisen koti itselleen ja tyttärelleen avioeron jälkeen. Elokuvan keskeisiä aiheita ovat mielenterveyden horjuminen ja perheen hajoamiseen

² Elokuva versioitiin myöhemmin Hollywoodissa nimellä *Dark Water* (Walter Salles 2005).

³ Aumont & al. 1996, 78–79.

⁴ Esim. Clover 1991.

⁵ Esim. Creed 2000.

⁶ Williams 1995.

⁷ Cubitt 2005, 5, 71; Aumont et al. 1996, 83–84.

liittyvä lapsen turvattomuus. Nimensä ”tummaa vettä” mukaisesti elokuvassa käytetään runsaasti veteen viittaavia elementtejä, kuten sadetta, kerrostalon vesijohtoja ja kaupunkiasumiseen liittyviä kosteusilmiöitä sekä erityisesti erilaisia veden ääniä. Painostavan kosteaa tunnelmaa luovat myös matalat kuvakulmat, haalea värimaailma ja määrän vaikutelman luovat linssit.

Tarkastelen edellä kuvatun *Dark Waterin* lisäksi Kurosawan *Curen* ja *Kairon* kohtauksia, joissa kotiin liittyvien äänien ja kuvien tuttuus problematisoituu, vaikka mitään uhkaavaa ei varsinaisesti näytetä. *Cure* kertoo poliisimiehestä, joka suurkaupungin murha-aaltoa tutkiessaan kohtaa muistinsa menettäneen nuorukaisen, joka piinaa ympäristöönsä jatkuvasti toistuvilla, eksistentiaalisen merkityksen saavilla kysymyksillään. Tauotta työmaalla olevan päähenkilön vaimo on luhistumassa henkisesti, ja elokuva peilaakin monella tasolla ihmisten välisten suhteiden, identiteetin ja modernin kaupunkielämän sosiaalisten rakenteiden haurautta. *Curen* esimerkkikohtauksen avulla esittelen kodin visuaalisten ja äänellisten elementtien toisteista jäsentymistä arjen ja kodinteknologian rytmien kautta. Teknologian ja aavemaisuuden teema jatkuu virtuaalitalaan, esimerkkinä *Kairon* kohtaus yksinäisestä nuoresta naisesta web-kameran edessä. *Kairo* on internet-ajan kummitustarina, joka uuttaa kauhunsa nuorten ihmisten toivottomuudesta, itsemurhista ja modernin elämän yksinäisyydestä, jossa internet toimii pikemminkin eristyneisyyden kuin yhteisöllisyyden paikkana.

Aavemaisuus tavallisessa

Elokuva on nimenomaan *näyttämisen* tapahtuma³ – tapahtuma, joka *tekee jotakin näkyväksi*. Juuri tällainen näyttämisen ja esiin laittamisen tekniikka herättää ajatuksia. Edellä käsittelemässäni *Dark Waterin* kohtauksessa kuvassa on häiritsevä ja epähygieeninen, mutta staattinen ja eleetön, totunnaisesti katseen ja mielenkiinnon ohittama asia. Banaali näkymä lähes horjuttaa näyttämisen merkityksellisyyttä. Aikaa ja tilaa annetaan asialle, joka on kuin roskaa, ”ei mitään”, *Dark Waterin* tapauksessa ikävä kattopinnan ryvettymä vailla selkeää identiteettiä ja merkitystä. Tässä ero piirtyy erityisesti suhteessa (ainakin länsimaisen) kauhuelokuvan tutkimukselle tyypillisiin käsitteellistykseen esimerkiksi speaktaakkelin⁴, voyerismin⁵ tai attraktion⁶ logiikasta, joissa keskeiset kysymykset hahmottuvat ”uhkina silmälle”: visuaalisina iskuina ja moraalisesti epäilyttävän näyttämisenä, joka samalla sekä kiehtoo että herättää halun katsoa pois, kuvottaa ja säikäyttää yllättävillä äänillä, leikkauksilla ja kuvakulmilla, silpomisella ja hirviöillä.

Lähtökohtana tälle artikkelille on huomio, että audiovisuaalinen materiaali – kuvat, äänet, liikkeet, ajalliset suhteet, eli se mitä voidaan nimittää elokuvallisuudeksi⁷ – on varsin niukkaa, mutta toimii tehokkaasti painostavan tunnelman rakentamisessa useissa uudemmissa japanilaisissa ”aavemaisissa” elokuvissa. En tässä yhteydessä niinkään käsittele aaveen teemaa vaan aavemaisuutta itsessään. Kyse on audiovisuaalisen tyylin välittömästä tasosta, eikä esimerkiksi juonen tai henkilöhahmojen problematiikasta. Uudempia japanilaisia aave-

elokuvia voidaan myös pitää omana, liukuvarajaisena ja hybridisenä lajityyppinä, *kaidanina*,⁸ jolloin aaveen tema on olennainen, mutta saman audiovisuaalisen tyylin puitteisiin voitaisiin lukea muita, teemaattisesti ja geneerisesti erityyppisiä elokuvia, kuten *Vital* (Shinya Tsukamoto 2004), *One Missed Call/Chakusin Ari* (Takashi Miike 2003), *Ju-On* (Takeshi Shimizu 2000), Kiyoshi Kurosawan *Kôrei/Séance* (TV-elokuva, 2000) sekä Hideo Nakatan elokuvat *Ringu* ja *Ringu II* (1998, 1999).

Ymmärrän "aavemaisuuden" efektinä, joka ei edellytä aavetta symbolina – en siis tarkastele aaveiden, kummittelun tai kaksois-olentojen hahmoja sinänsä. Aavemaisuus tarkoittaa tässä välitöntä elokuvallisuutta kuvien, äänen, ajallisen keston ja liikkeiden tuottamana vaikutelmana: minimalistisen tekniikan, arkipäiväisen kuva- ja äänimateriaalin, tyhjän tilan, etäisyyksien, rytmien ja hiljaisuuden efektiä. Aavemaisuus on epäsynkronisuutta, vieraannuttavia rytmejä tai ääniä ja tunnistamattomuutta, joka esiintyy yhtä aikaa "tutun" kanssa.⁹ *Tutun ja arkipäiväisen* ymmärrän suhteessa mm. ranskalaisen kulttuuriteorian piirissä tehtävään eroon kyseenalaistamattoman "saman" (normaalin, itsen, tutun, ymmärrettävän) ja "toisen" välillä. "Toinen" käsitetään saman taloudesta käsin "jätteenä, "outoina osina", hirviömäisinä tai odottamattomina vaikutuksina."¹⁰ Hirviömäisen toiseuden (*monstrosity*) käsitteen kautta kauhuelokuvan tutkimuksen piirissä keskitytään usein erillaisuuden ja poikkeavuuden pelkoon: hirviössä kulttuurista järjestystä ja "normaalin" määrittelyjä uhkaava sosiaalinen, kognitiivinen tai psykologinen aines karnevalisoidaan samaan aikaan sekä kiehtovaksi että vastenmieliseksi, saataiseksi toiseudeksi.¹¹ *Arkisuus* poikkeaa hirviömäisyydestä myös siksi, että se viittaa myös representoidun tuttuuteen: arkisiin, nykyaikaisiin elinympäristöihin kuten kotien ja virastojen miljöisiin, arkisiin rutiineihin ja luonnonelementteihin, jotka kuuluvat "normaalin" talouteen. Ne eivät toimi rajoja ylittävänä liioitteluna, kuten hirviö- tai muut yliluonnolliset hahmot, uhkaavat miljööt kuten rauniolinnat ja niin edelleen.¹²

Tutun ja oman, samanlaisen ja normaalin alueen problematisoimiset voidaan myös asettaa 1990-luvun *unheimlichin* estetiikasta käytyjen keskustelujen yhteyteen, jossa kyse on juuri "saman" alueella ja nykyaikaisessa ympäristössä nähtävästä ahdistavasta ja käsittämättömästä puolesta. Viimeaikaiset keskustelut uudelleentulkitsevat Sigmund Freudin esseessään *Das Unheimliche* (1919) (Epämukavan elämyksestä, 2005) pohtimaa oudon epämukavuuden kokemusta ja siihen liittyvää käsitteellistä tasoa, joka on elimellisesti yhteydessä kodin, tutun ja tavallisen kuvastoon.

Kantasanasta *Heim*, 'koti' tai 'koto' johdetun *heimlichin* merkityksiä ovat "tuttu", "kesy" ja "viihtyisä", mutta samaan aikaan sana viittaa myös "kätkeytyyn" ja "piilossa pidettyyn".¹³ Se viittaa siis yhtä aikaa kahteen, vastakohtaisena pidettyyn olottuuteen: tuttuun ja tuntemattomaan, hallittuun ja epäilyttävään. Kieltomuoto *un-heimlich* tarkoittaa "epämiellyttävää ja levotonta kammaa herättävää", mutta samalla kiertyy takaisin sanaan *Heim*, tarkoittaen myös "salattua".¹⁴ *Unheimlichin* merkityksiä ei voi kääntää suoraan saksasta muille kielille, mutta esimerkiksi "kammottava", "epämukava" ja "paina-

⁸ Ks. McRoy 2005.

⁹ Castricano 2001, 16.

¹⁰ Arppe 1992, 19.

¹¹ Sekä psykoanalyttinen että kognitiivinen lähestymistapa lähtökohdaisesti erottavat subjektin ympäristöstään ja itsen toisesta ja ne ymmärtävät kauhun identiteetin rajojen vaarantumiseksi, epäpuhtauden katartiseksi esittämiseksi ja sen avulla tuotettavaksi kaaoksen halltuun ottamiseksi (ks. esim. Carroll 1999; Creed 2000). Tähän liittyy usein kauhun visuaalinen ja auditiivinen aspekti: kuvat ja äänet toimivat ikään kuin varoit- tusmerkkeinä, kuten sanan hirviö, *monster*, etymologia paljastaa. Sanan uskotaan polveutuvan latinan kielen sanoista *monstrare* (näyttää, esittää) ja *monere* (varoittaa), ja konnotoivan sellaista, mikä "näyttää vaaran" (Huet 2000, 87). Tämä ajatus näkyy myös nykykauhuelokuvan "postmodernin" tutkimuksessa. Esimerkiksi Judith Halberstamin (1995, 1–5) mukaan kauhu- elokuvassa olennaista eivät ole kysymykset esimerkiksi pahan luonteesta tai alkuperästä, vaan esityksen hirviömäinen pinta, "nahka", jota kirjailevat sukupuolen, rodun, lajin, luokan, ja ruumiillisuuden erojen polt- timerkit. Viehätyksen pinnan välittömässä näkyvyydessä, sen rivoudessa ja ahnaassa katseessa. Hieman samaan tapaan Linda Williams (1995, 142–144) käyttää psykoanalyttisesti sovel- tamaansa attraktioelokuva- käsitteistöä kuvaamaan kohti katsojaa purkautuvaa shokkia, attraktiota, joka ruumiissa tuotetuissa puis- tatuksissa, väristyksessä ja kuvotuksessa rinnastuu melodraaman ja pornon välittömään, "alhaiseen" ruumiillisuuteen.

¹² Arkipäiväisen estetiikasta tarkemmin ks. esim. Saito 2001 ja Leddy 2005.

¹³ Freud 1919/2005, 31–32, 35.

¹⁴ Ibid., 31, 37.

¹⁵ Lång 2005, 29, 32.

¹⁶ Freud 1919/2005, 31.

¹⁷ Arnen 1997; Royle 2003.

¹⁸ Ks. Royle 2003, 6–7.

¹⁹ Bordwell 1988, 27. Kodin sisältöjen ja liikkeiden elokuvallisesta sommittelusta japanilaisessa elokuvassa ovat kirjoittaneet samaan tapaan myös Noël Burch (1979) ja viimeaikaisemmin Catherine Russell (2003).

²⁰ Vrt. Bernard 1993, 86.

²¹ Schrader 1988, 62–63.

²² Ibid., 62–63.

²³ Best 2006, 127.

²⁴ Ks. Bernard 1993, 86.

jaismainen” ovat suomentajan käyttämiä ilmauksia.¹⁵ ”Omituinen” voisi myös olla osuva käänös, sillä siinä se mikä on ”omaa” muuttuu ”oudoksi”, tunnistamattomaksi ja potentiaalisesti uhkaavaksi. Oman ja tutun sijoiltaan suistuminen on käsitteen ytimessä niin etymologian kuin kokemuksen tasolla. Sitä määrittävät mm. samana toistumisen, monistumisen ja keinotekoisuuden sekä ruumiillisuuden hämärtyksen teemoihin liittyvä ahdistavuus – Freudin mainitsemia *unheimlichin* referenttejä ovat esimerkiksi kaksoisolennot, mekaaniset nuket sekä aaveet, joihin liittyy myös ajallinen epäsynchronia, ”menneen tuleminen nykyaikaan”.¹⁶

Unheimlichin epämukavuutta on tiedon ja kokemuksen kriisi, kokemuksellinen mutta myös käsitteellisen tason hallitsemattomuus. Freudin tavoitteena oli selittää outouden kokemus psykoanalyttisesta mallista käsin, mutta hänen keskenään ristiriitaiset määrittely-yrityksensä saavat jatkuvasti uusia muotoja tahattomaan koomisuuteen saakka. Freud pyrki kokemuksen moderniin länsimaiseen selittämiseen, muttei huomannut hankkeen mahdottomuutta, itse epämukavuuden ytimessä olevaa avoimuutta ja luokittelemattomuutta. Tätä voi Jacques Derridan hengessä pitää malliesimerkkinä modernin haltuunottoyrityksen romahtamisesta.¹⁷ Käsite purkaa omaa merkitystään, tuottaa uusia polkuja eikä asetu rationaaliseen diskurssiin, vaan sekoittaa siihen ristiriitaisuuksia ja henkilökohtaista ainesta.¹⁸ Siten *unheimlich* on paremminkin hallitsemattomuutta, vaikeasti selitettävä tunnelma, eikä sitä voi sinänsä esittää. Kiinnostavaa onkin *unheimlichin* irrottaminen psykoanalyysin selittävästä diskurssista kohti uutta tuottavaa, tuttua ja normaalia paikaltaan liikuttavaa mutta sen rajoissa pysyvää efektiä. Se liikuttaa suhteita itsen ja toisen, ruumiin ja hengen, tai inhimillisen ja ei-inhimillisen välillä. Näin se voidaan nähdä myös erillään länsimaisesta selittämisen perinteestä, haltuunoton, eron ja identiteetin metafysiikasta, ja siten uudelle avoimena käsitteenä.

Minimalismi, samoin kuin jokapäiväisen estetiikka, saavat lisäväriä japanilaisen elokuvan ja yleensä japanilaisen estetiikan perinteestä. Esimerkiksi Yasujiro Ozun 1950-luvun elokuvia on tulkittu zeniläisen vähäeleisinä. David Bordwellin sanoin niitä luonnehtii ”pidättyvyys, epäsymmetria, pienet yksityiskohdat, hillityt värit ja tyhjä tila positiivisena elementtinä”.¹⁹ Audiovisuaalisella minimalismilla viitataan kuvien, äänen ja liikkeen käyttöön, jossa tyylikeinot on karsittu mahdollisimman vähin.²⁰ Sitä voisi peilata Paul Schraderin ajatuksiin pelkistettyjen tyylikeinojen kautta tuotetuista vaikutelmista, jossa pienimuotoisten arkisten elementtien (kuten Ozulla vaasin tai Robert Bressonilla oven narahduksen) kautta välittyy jotain muuta – Schraderin termein ”transsendentti”, avautuminen kohti käsittämätöntä. Pinnan estetiikka (*surface aesthetics*),²¹ representaation tason triviaalisuus, on mahdollisuus kohti uutta ja muutosta.²²

Taiteentutkimuksessa minimalismi voi tarkoittaa subjektiivisuuden eliminoimista taideteoksesta sekä teollisen, mekaanisen logiikan, esineistön ja materiaalien tuomista taitelijan itseilmaisun tilalle.²³ Äänimaailman suhteen minimalismi ymmärretään usein esimerkiksi musiikillisten tyylikeinojen supistamisena²⁴ ja vaikutelma mekaanisena, monotonisena, yksinkertaisena ja toisteisena. Näistä luonnehdinnoista voisi vetää yhteyden *unheimlich*-käsitteeseen tyylikeinojen

askeettisuuden ja arkipäiväisen teemojen kautta: minimalismin ei-subjektiivinen, ”minuudesta tyhjä” estetiikka voidaan rinnastaa *unheimlich*iin ”vieraannuttavana” efektinä, jollaisena sitä on kuvattu esimerkiksi avantgarde-taiteen ja teknologisoituvan kulttuurin²⁵, psykoanalyysin²⁶ ja dekonstruktion²⁷ näkökulmasta. Kysynkin, miten *tuttu* saadaan toimimaan tehokkaasti ja uudella tavalla, ja miten nämä elokuvat toisaalta ovat tunnistettavissa 1990-luvun lopun laajemman kulttuurianalyysin agendalla?

Kysymyksiä kontekstista

Nakatan *Ringu*-elokuvat olivat valmistumisaikanaan Japanin katso-
tuimpia elokuvia²⁸ ja niitä on versioitu Hollywoodissa ja Etelä-Koreas-
sa. Myös *Dark Water*, *One Missed Call*, *Ju-On*, ja *Kairo* versioitiin Holly-
woodissa, muttei aina kovin menestyksekkäästi. Omaleimainen *auteur*
Kiyoshi Kurosawa on elokuvaharrastajien ja kriitikoiden suosiossa
niin Japanissa kuin maan ulkopuolellakin.²⁹ Kurosawa käsikirjoittaa
elokuvansa yleensä itse ja opettaa elokuvaa Tokion maineikkaassa
kansallisessa taideyliopistossa, ja juuri *Cure* nähtiin lähtölaukaisijana
uudelle *j-horrorin* aallolle. Hideo Nakata ohjaa suurille kaupallisille
tuotantoyhtiöille. Hän tuli alalle sadomasokististen hardcore-eloku-
vien kautta ja ohjaa pääasiassa kauhuelokuvia, mutta sanojensa
mukaan tekisi melodraamaa, jos sille olisi yhtäläillä markkinoita.³⁰
Nakata mainitsee länsimaisen kauhuelokuvan kuuluvan esikuvuiinsa,
ja hänen tyyliinsään on Kurosawaa enemmän vaikutteita Hollywood-
kerronnasta. Nakata näkee kuitenkin japanilaisen aave-elokuvan eriy-
tyisyydet, kuten japanilaiset käsitykset henkimaailmasta, moraalista
ja ”pelottavasta”, syynä *j-horrorin* menekille.³¹

Japanilaisella aave-elokuvalla on pitkät juuret maan teatteri- ja
kirjallisuusperinteessä. Aaveista kertovat legendat, eli *kaidan*, juontavat
mm. Shikibu Murasakin 1000-luvulla kirjoittaman legendaarisen
Genjin tarinaan. Aave-teemaan onkin kuulunut kulttuurinen arvostus
ja tyyliin runollisuus: esimerkiksi aave-elokuvaa *Ugetsu Monogatari*
(Kenji Mizoguchi 1953) voi pitää yhtenä japanilaisen elokuvataiteen
kauneimmista teoksista. Vuosituhannen vaihteen merkitystä ”henki-
maailman paluuseen” voi vain aavistella, mutta kontekstia voi hakea
yleisemmin muun kulttuurin tasolta.

Michael Arnzen nimittää 1990-lukua ”kammottavan vuosikym-
meneksi”³². 1990-luvun kulttuurianalyysissä *unheimlich*-käsitteen
kautta avattiin yhtäältä vieraantumisen kokemuksia teknologisoituvassa
kulttuurissa ja virtuaalisissa tiloissa. Toisaalta keskusteltiin
voimakkaasti desentralisaation, muukalaisuuden, irrallisuuden ja
historiattomuuden teemoista globalisoituvassa maailmassa. Japani-
laisen nykykulttuurin dystooppiset teemat onkin usein nähty suhteessa
maan erittäin nopeaan ja voimakkaaseen yhteiskunnalliseen,
taloudelliseen ja kulttuuriseen muutokseen, perinteisen arvopohjan ja
identiteettiä tuottaneiden käytäntöjen väkivaltaiseen kriisiytymiseen.³³
Modernisaatio ja sosiaalisten suhteiden kieroutuminen ovatkin olleet
kauhuelokuvassa taajaan käsiteltyjä teemoja.³⁴ 1990-luvulla kuvaan
tulleet sosiaaliset dystopiat ammentavat modernista eristyneisyydestä

²⁵ Grenville 2001.

²⁶ Zizek 1991.

²⁷ Royle 2003.

²⁸ Ks. Niskanen 2002.

²⁹ Mes & Sharp 2005, 93–101.

³⁰ Nakata 2005a, 259.

³¹ Nakata 2005b, elektroni-
nen dokumentti.

³² Arnzen 1997, 315
Käsite on alunperin Martin
Jaylta, jonka artikkeli *The
Uncanny Nineties* on jul-
kaistu teoksessa *Cultural
Semantics: Keywords of
Our Time*.

³³ Esim. Iida 2001, 209,
232–237.

³⁴ *Godzilla Gajira* (Ishirō
Honda 1954) nivoutui toi-
sen maailmansodan atomi-
tuhoon ja *Tetsuo*-elokuvien
(Shinya Tsukamoto 1989,
1992) tekno-ruumiskauhu
modernin teknologisoitumi-
sen jännitteisiin.

³⁵ Uudemmissa japanilaisista kauhuelokuvista on kirjoitettu tähän mennessä melko niukasti muuta kuin esittelyjä (kuten Mes & Sharp 2005), mutta artikkelikokoelma *Japanese Horror Cinema* (2005) kohdistaa juuri nykyelokuvaan viitepisteinään mm. teknologian, ruumiin ja posthumaaniuden teemat. Teos lähtee täysin länsimaisen tutkimuksen piiristä, niin myös Ramie Tateishin (2003) artikkeli nykyjapanilaisista aave-elokuvista.

³⁶ Esim. Iwabuchi 1994; Tateishi 2003; Ueno 2001; Yoshimoto 2003. Erityisesti Koji Iwabuchi on pohtinut japanilaisten ja länsimaisten vaikutteiden risteytymisen merkitystä globalisoituvassa maailmassa.

³⁷ Tarkoittamani, "uudenlaista" arkisuutta voisi selventää vaikkapa vertaamalla nyt käsiteltävien elokuvien visuaalisuutta *Hohdon* speaktaakkelimaaiseen hotellimiljööseen jatkuvine näyttävine kamera-ajoineen, suurine autione ravintolasaleineen tai psykedeelisine labyrinttipuutarhoineen.

³⁸ Esimerkiksi *Dark Water*issa on kohtaus, jossa hissin ovet avautuvat ja heittävät tyrskyn likaista vettä käytävässä seisovaa lasta kohti, sitaattina *Hohdon* (Stanley Kubrick 1980) kuuluisasta kohtauksesta, jossa hissistä lainehtii verta.

³⁹ Burch (1979, 118) pani "arkkitehtonisen" kuvarajauksen merkille tutkiessaan 1920-luvun japanilaisten elokuvien tyylikeinoja.

aiheenaan nuorison poikkeavat ilmiöt, silmittömät väkivallanteot ja itsemurhat.

Kysymystä siitä, miten nämä elokuvat ovat yhteydessä japanilaisuuteen, ei voida ratkaista ottamatta kantaa siihen, mitä "japanilaisuus" on tai mitkä asiat milloinkin ymmärretään "japanilaisina". Tämä monipolvinen aihepiiri on tekstin taustalla, sillä on selvää, että esimerkiksi kodin, vierauden ja toiseuden teemat ovat läheisiä kulttuurisille käsityksille tutusta ja omasta. Katsoessani näitä elokuvia länsimaisin silmin, puhun "japanilaisuudesta" aina tietystä, ulkopuolisen asemasta käsin. Tästä positiosta en voi myöskään tavoittaa japanilaisia tapoja merkityksellistä tai tulkita vaikkapa käsittelemiäni arkipäiväisen kuvia ja ääniä. Katson elokuvia länsimaisen käsitteistön läpi myös siksi, että englanninkielistä, japanilaisia lähtökohtia pohtivaa akateemista tutkimusta aiheesta ei ole saatavilla.³⁵ Sen sijaan länsimainen tutkimuskäsitteistö on usein myös japanilaisen kulttuurin piiriin kuuluvien tutkijoiden käytössä, ja postkolonialistisen kritiikin jälkeen yhä itserefleksiivisempää.³⁶ Aiheena näkymättömän kauhun rakentaminen arkipäiväiseen ei rajaudu lainkaan pelkästään japanilaisen elokuvan piiriin, vaan samoja elementtejä löytyy muualtakin.³⁷ Siksi tyylipiirteiden "japanilaisuus" ei ole kirjoituksen pääkysymys. Eri kulttuurialueelle siirtyminen tuo kuitenkin mukanaan kysymyksiä erilaisuudesta ja uutuuden vaikutelmasta; tyylistä, joka haastaa tai vähintäänkin moninaistaa käsityksiä siitä, mikä on kauhuelokuva, kauhun estetiikkaa, pelottavaa, tai normaalia, ja juuri siksi eri kulttuurialueille meneminen on kiinnostavaa. Näissä elokuvissa käytetään myös shokkieffektejä, ja niissä on selviä yhtymäkohtia länsimaiseen kauhuelokuvaan, ja usein myös selkeitä viittauksia niihin,³⁸ mutta tässä minua kiinnostavat ne tunnelmanrakentamisen keinot, jotka tuntuvat omasta positiostani uusilta ja *erilaisilta*, oivaltavilta ja tehokkailta. Nostan siis esiin *tiettyä* puolta näistä elokuvasta. Jatkan esimerkeillä *Curesta* ja *Kairosta*. Lopuksi pohdin teemoille joitain laajempia yhteyksiä.

Cure

Curen päähenkilö, poliisi Kenichi Takabe (Kōji Yakusho) tulee kotiinsa, jonka eteistä kamera kuvaa pimeän keittiön suunnasta. Ensimmäinen kuuluu kolistelua ja askelten ääntä. Kohtauksessa näkyy eteisen puitteita, jotka "odottavat". Niiden staattinen aika ja tila ovat se, mille annetaan näkyvyyttä ja aikaa; arkinen näyttämö, jolla hahmo vierailee, onkin kuin pääosassa. Mies kävelee nopeasti eteisen poikki, katoaa hetkeksi, tulee takaisin ja poistuu kuvassa näkyvästä ovesta kameran kuvatessa edelleen näkymää eteistilaan. Kuvaa yhdistyy jatkuva, koneellisesti tömisevä matala ääni.

Kuten näissä elokuvissa usein, kamera on aseteltu "arkkitehtonisesti",³⁹ frontaalisesti eli suoraan kohti vastakkaista seinää, jolloin myös syvyyssuuntainen etäisyysvaikutelma korostuu. Kamera on suhteessa tilaan niin, että seinistä, tuoleista, ovista ja ikkunoista muodostuu graafisia pintoja, horisontaalisten ja vertikaalisten tasojen sommitelmia, joihin hahmo asettuu. Frontaalisuus ja staattisuus voimistavat pysähtyneisyyden vaikutelmaa. Lisäksi kohtaus on kuvattu matalalta – tyylikeino, joka toistuu useissa mainitsemisiani elokuvista. Kamera



Etäännyttävää arkkitehtonisuutta elokuvassa *Cure*.

voisi olla asetettu keittiön tuolille (kuvan oikeassa reunassa näkyvät tuoleja samalla korkeudella). Siten kamera on asemoitu selkeästi osaksi tilaa ja ikään kuin riippumatta siitä, mitä katse "haluaisi" nähdä. Takabehän hahmo liikkuu etäällä, kuvakentän takaosassa, eikä kohtausta tarjoa selkeää, mahdollisimman vaivattomasti katsojan samastumista palvelevaa näkymää. Etäisyysvaikutelmaa korostavat keittiön ja eteisen erottavat puiset ovenkarmit ja lasiovet, joiden taakse voimakkaammin valaistu eteistila jää osin piiloon. Kamera on pimeään keittiön puolella, jonne syntyy asumattomuuden vaikutelma – keittiössä "ei ole ketään".

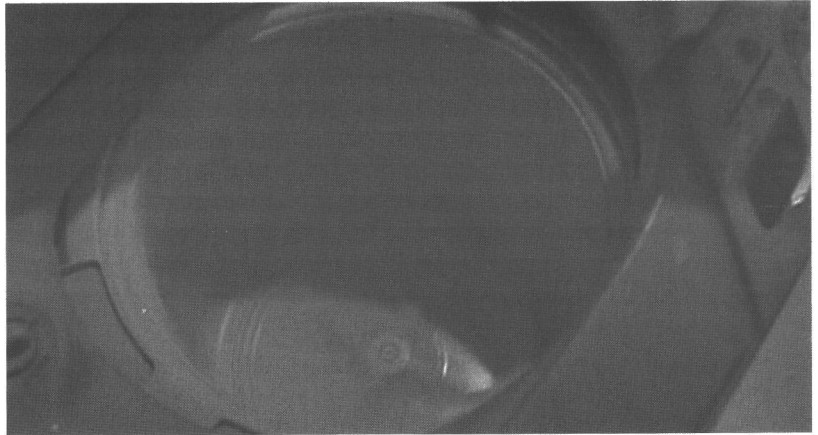
Näin kameran sijoittelu tuottaa vaikutelman kodin tilaan syntyvästä asumattomuudesta. Se muistuttaa enemmän kameran mekaanisesta toiminnasta kuin inhimillisestä katseesta. Tässä eleettömydessä toimii *unheimlichin* rajankäynti inhimillisen ja ei-inhimillisen välillä. Koti nähdään kulmasta, jossa se ei ole pelkästään koti – kodikas, inhimillinen asumus – vaan ikään kuin toisteisista rakenne-elementeistä koottu "moderni säiliö". Vaikutelman voisi sanoa olevan epämieluisan lähellä asumattomuutta ja olemattomuutta, ei-mitään kodin arjessa, jolloin koti näyttää elämättömyyden, asumattomuuden ja vierauden paikkana.

Kohtausta on myös esimerkki Kurosawan tavasta tehdä uusia rajoituksia kuvarajauksen sisään. Ovenkarmien, pöytäpintojen, ikkunoiden ja katon ja lattian linjoihin perustuvat kuvansisäiset rajoitukset eristävät hahmot pienempiin tiloihin, käytävien, kulmien ja ovien muodostelmiin. Huoneiden seinistä ja ovista muodostuu erillisiä lokeroita myös liikkeen kautta. Mies liikkuu yhden kohtausten aikana eteisen läpi eri suunnista. Hän tulee eteiseen kuvakentän vasemmasta reunasta, kävelee eteisen läpi, avaa oven kuvakentän oikeassa reunassa, ja poistuu siitä hetkeksi. Kun hän palaa takaisin, hän avaa vielä uuden oven vastapäätä kameraa olevaan huoneeseen.

Elokuvallista tekniikkaa voisi tässä kontekstissa tulkita audiovisuaalisena minimalismina, jossa vähäeleisen materiaalin ja niukan, miltei monotonisen ilmaisun (henkilöhahmon liikkeen, äänen, yhtäjaksoisesti ja liikkumatta kuvaavan kameran, staattisen sommittelun) kautta nostetaan esiin jokapäiväisen toisteinen ja rutiininen taso, mutta samalla tuotetaan vaikutelma jostain muusta, selittämättömästä ja

ahdistavasta tässä "samana toistuvassa".

Seuraavassa otoksessa Takabe avaa komeron oven. Koneellisen, hakkaavan äänen lähde paljastuu pimeässä kiiltäväksi kuivausrummuksi. Äänen voimakkuus laskee hiljalleen rumpun pyörimisen lakatessa ja päättyy hiljaisuuteen. Laite näytetään nyt lähikuvassa: se on tyhjä. Pyörimisliikkeen hidastuessa kuvasta selkenevät koneen sisätilan harmaat, tasaiset muovipinnat. Kuvan keskikohdassa, koneen reunojen pyöreän muodon kehystämänä, katseelle tarjoutuu vain tyhjä tila – neutraalin harmaan, muovisen sisäpinnan lisäksi kuvassa ei ole mitään, mihin katse voisi kiinnittyä. Kuivausrummussa ei esimerkiksi ole jotain sinne kuulumatonta esinettä, joka olisi "kategorisesti väärin sijoitettu" tai shokeeraava. Äänen lakatessa myös kuva on mykkä ja tyhjä. Kuivausrumpun muovisen sisätilan kuvaaminen muistuttaa tässä logiikaltaan kirjoituksen alussa esiteltyä *Dark Waterin* kohtausta: arkipäiväisen, katseen yleensä ohittaman, vähäeleisen ja staattisen materiaalin näyttämistä, miltei "ei minkään" nostamista etualalle.



Tyhjyyttä kumiseva kuivausrumpu rakentaa *Curen* aavemaista tunnelmaa.

Muovinen, sileä kuivausrumpun pohja, puiset ovenkarmit ja maalilla hilseilevä kerrostaloasunnon kattopinta ovat epä-spektaakkelia, paremminkin näkymättömyyden ja kätkemisen kuin näyttämisen ja esillepanon tapahtumia. Elokuvallisuus toimii sommitellen yhteen arkisia ja tunnistettavia, mutta merkitykseltään epämääräisiä elementtejä, kuten asunnon identiteettittömiä ja asumattomia kohtia, "ei-paikkoja" sekä outoja, hienovaraisesti muunneltuja elokuvallisen näyttämisen rytmejä: etäisyydet ovat "liian" pitkiä, otokset "liian" staattisia ja liike "liian" vähäistä, äänet "liian" yhtäjaksoisen monotonisia. Painostava tunnelma liittyy tähän, jotain ennakoivaan ja siksi kiinnostusta herättävään, mutta selitystä vaille jäävään: avoimeen tilaan ja hiljaisuuteen. Audiovisuaalinen materiaali ikään kuin kääntyy pois halusta tietää, tarkastella, hallita ja antaa merkitys. Visuaalinen ja auditiivinen "mykkyys" horjuttaa katseelle tarjoutuvan, jopa banaalin, näkymän itsestäänselvyyttä ja hallintaa.⁴⁰ Lähestyen minimalismin luonnehdintoja voisi sanoa, että ollaan materiaalsen tason ei-subjektiiivisella puolella, nimeämisen ja tunnistamisen tuolla puolen. Epävarmuutta tilanteen merkityksistä tuotetaan ilman ylijäämää, "outoja osia", jotka

kuuluisivat transgression alueelle. "Normaalin" rajoissa pysyvällä toistolla (kuten katosta putoilevan veden rytmi, kuivausrummun ääni ja Takaben liikkuminen eteistilassa) ja arkisen näyttämön hiljaisella läsnäololla luodaan vaikutelma, joka on kaukana hirviömäisestä katsetta kohti tulevista ja katseen ahnehtimasta "rivosta" pinnasta.

Vaikutelmaa voidaan tulkita myös *unheimlichin* tasolla, Hélène Cixous'n sanoin kummittelu merkitsee elämää kuolemassa ja kuolemaa elämässä, ja aavemaisuuden ahdistavuus juontaa elämättömyydestä elämästä: "ei-elämästä ei-kuolemassa".⁴¹ Siten aavemaisuus voitaisiin nähdä häilyvyytenä, jossa representaation tasolla tuttu arki liikkuu kohti ahdistavaa merkityksettömyyttä – paikantamattomana ja epämääräisenä ahdistavuutena, joka muuttaa arjen aavemaiseksi häilyvyydeksi elämisen ja ei-elämisen välitilaksi. Samalla määrittämättömyys on myös avautumista ja vapaata tilaa ja juuri siksi kiehtovaa. Norman Brysonia lainaten, "tyhjää asuttavan ja tyhjän asuttama" katse ei pyri ottamaan haltuunsa ja sulattamaan osaksi itseään, vaan sille olemassaolo on ainoastaan avautumisen mahdollisuus.⁴² "Tyhjä" notkuukin mahdollisuuksien painosta.

Edellä esitetyn pohjalta voi ajatella, että nämä elokuvat ovat monella tapaa epäruumiillisia: etäisen kameran, epäpaikkojen, tyhjän tilan ja staattisuuden vaikutelma poikkeaa kauhuelokuvantutkimukselle keskeisestä attraktion ja shokkireaktioiden tuottamasta "ruumiskauhusta". Vaikutelmaa voisi tulkita myös aavemaisena ruumiillisen tason puuttumisena. Tällöin *unheimlich* viittaisi epäjatkuvuuksiin ja katkoksiin mielen ja ruumiin välillä. Välimatkan ja etäisyyden vaikutelma tuottaa attraktion estetiikasta eroavaa efektiivisyyttä, jota 1900-luvun alkuun ja keskivaiheille keskittynyt tyylintutkimus on pitänyt japanilaiselle elokuvalla tyypillisenä, nimenomaan "japanilaisena" konventiona, joka erottuu Hollywood-tyylistä.⁴³ Tässä valossa tällaista niukkuutta voisi tulkita "menneisyyden paluuna" myös ilmaisun tasolla. 2000-lukua kohti tullessa alettiin kuitenkin puhua "postmodernista kammottavasta", johon liitetään esimerkiksi virtuaalisuus, simulaatiotodellisuus ja kyborgisuus.⁴⁴

⁴¹ Cixous 1976, 545.

⁴² Bryson 1988, 104.

⁴³ Russell 2003, 89.

⁴⁴ Arnzen 1997, 315–317.

Epäkotoisuuden teknologia

Nyky-Japani on pitkään tunnettu teknologisen kehityksen suunnanäyttäjänä ja länsimaisessa mielikuvituksessa Japani liitetään usein teknologiaan siinä määrin, että on alettu puhua tekno-orientalismista, jossa Japani nähdään yhtäältä kadehdittuna edistyksen kehtona, toisaalta pelottavana simulacrumina, identiteetit nielevänä koneistona. Yksi uudemman *kaidanin* suurista oivalluksista oli kytkeä nykyteknologian motiivi perinteiseen japanilaiseen aavetarinaan ja siten yhdistää kummittelua koskeva kansanperinne nykyaikaiseen teknokulttuuriin. Esimerkiksi Nakatan *Ringu*-elokuvissa aaveet kohdataan kommunikaatioteknologian, kuten oudon videonauhan, valokuvien ja kännykän välityksellä. Takashi Shimizun *Ju-Onissa* aave häilyy valvontakameran ruudulla ja äänenä puhelimesta. Kummittelevien puhelujen teemaa jatkoi Takashi Miiken *One Missed Call* ja Kiyoshi Kurosawan *Kairossa* aaveet ja ihmiset häilyvät web-kameran kuvissa, varjomaisina ahtaissa huoneissa.



Tyhjän syleilyä elokuvassa *Kairo*.

Kairon loppukohtauksessa Junko Sasano (Kurume Arisaka) on kuvattu huoneessa henkilöhahmon pään korkeudella sijaitsevan web-kameran näkökulmasta. Elokuvan katsoja asettuu ikään kuin web-kameran silmän paikalle, osaksi sen takaista paradoksaalisesti yhtäaikaaisesti anonyymia ja intiimiä ulottuvuutta, joka on elokuvassa esitetty myös aaveiden valtakuntana. Tyttö kävelee hitaasti kameran eteen ja nostaa kätensä eteensä kuin syleilläkseen toista ihmistä. Junkon käsien väliin muodostuu tyhjä paikka, joka korostaa tytön yksinäisyyttä. Samoin tilanteen pysähtyneisyys ja hiljaisuus sekä kuvakulma korostavat hahmon eristäytyneisyyttä. Junko on suhteessa vain kameran silmään, joka korvaa elävän toisen ihmisen. Hahmo ikään kuin sulautuu virtuaaliseen aaveiden maailmaan, kun koskettaminen ja siihen liittyvä ruumiillisuus osoittautuvat mahdottomiksi.

Kohtauksessa jokapäiväisten elementtien kautta rakennettu aavemaisuus jatkuu kohti virtuaalista tilaa. Siinä toimii yhä selkeämmin "minuudeton", virtuaalinen katse ja ruumiillisen olemassaolon etäännyttäminen. *Kairossa* web-kameran kautta näkyvät ihmiset ovat kuin aaveita, muista ja maailmasta eristyneitä hahmoja joiden kasvot heijastuvat kuvaruutujen lasipinnoista. Junkon katse kohti kameraa (ja katsojaa) ja käsien nostaminen ylös kameraa kohti on myös kurotus kohti "toista", mutta lohduton osoittaessaan sen mahdottomuuden: web-kameran kautta ei voi koskettaa. Alice Jardinea lainaten, teknologisoitumisen myötä ruumiiton, aavemainen olemassaolo tulee kodin seinien sisäpuolelle ja yhä lähemmäs intiimiä kokemusmaailmaa. Toisten ihmisten kohtaamisen sijasta kohtaamme vain koneet ja kuvat, ja "koti-ikävän kokeminen omassa kotonaan on nyt mahdollistettu teknologian keinoin (--) ja pian kukaan meistä ei voi enää koskettaa ketään."⁴⁵ Epävarmuus ruumiillisesta olemassaolosta on nykyaikaista aavemaisuutta. Välimatkat, materiaalisuuden ja ruumiillisuuden problematisoituminen vain korostuvat web-kameran, monitorien, puhelimista ja ääninauhoilta kuuluvien äänien välittyessä useiden kenotekoisten kerrosten takaa.

Aavemainen ruumiittomuus yhdistetään teknologisoituvaan kokemusmaailmaan, virtuaalisuuteen, jossa minuutta ei voi paikallistaa. *Kairossa* web-kamera avaa tilan kohti tyhjyyttä, jossa aavemaisuus viittaa minuuden muuttumiseen "toiseksi" virtuaalisessa maailmassa, osaksi hallitsematonta, sähköistä kiertoa. Siinä missä hirviöelokuviissa uhka näyttäytyy itsen ja toisen törmäyskohtia esittävinä "toiseuden

esiinpurkauksina”,⁴⁶ näissä elokuvissa rajat itsen ja toisen välillä liudentuvat tunnistamattomiksi.

Unheimlich on saanut uuden ilmiön jälkiteollisen yhteiskunnan identiteettittömiltä reuna-alueilta: tyhjiltä parkkipaikoilta, huoltamattomista ostoskeskuksista, simuloidun tilan heijastamasta valosta, pintojen heijastumista.⁴⁷ Myöhäismodernissa, teknologisoituneessa ympäristössä, puhelimissa ja tietokoneissa, aavemaisuus on ”ei-paikkojen” ja virtuaalisuuden eteerisyyttä. Myös monitorien mustat ruudut, atk-luokat, käytävät ja portaikot ovat katseen tavallisesti sivuuttamia kohteita, identiteettittömiä ja ohitettavia välitiloja, joiden elokuvallinen näyttäminen on omiaan tuomaan esiin vieraat, vaikka alati arkipäiväisissä tiloissa ja tilanteissa läsnä olevat kerrokset. Tietokoneiden mykät rivistöt ja vaaleanharmaat, anonyymit muovipinnat ovat kuin ei-paikkoja, miltei näkymättömiä modernin elämän materiaalisia puitteita, joilla ei ole identiteettiä vaan jotka liukuvat olemassa olevan ja olemattoman välillä.⁴⁸ Teknologiset rytmit, kuvaruutujen ja puhelinäänten tilalliset ja ajalliset kerrokset, limittyvät arkeen ”normaalin” jatkumoina.

Saman talous, Japani ja moderni

Japanilaisuutta on pitkään rakennettu saarivaltion ”samanlaisuuden”, assimilaation ja yhdenmukaisuuden politiikan kautta. Yhdenmukaisuus on yhdistetty myös länsimaiseen modernisaatioon, kansallismieliseen valtion, sekä teknologisoitumisen ja automatisaation tuottamaan yhdenmukaisuuteen. Siten ”saman”, normaalin ja rutiininomaisen problematiikka kietoutuu ”japanilaisuudesta” vallinneisiin (ja valitsemiin)⁴⁹ käsityksiin. Samalla se liittyy laajempiin modernisaation, teollistumisen ja automatisaation kysymyksiin, joita elokuvallisti jo Charlie Chaplinin *Nykyaika* (1932) ja joista on keskusteltu paljon kokemuksellisuuden kontekstissa juuri *unheimlichille* tyypillisten teemojen – kuten mekaanisten, ruumille vieraiden rytmien, toiston ja normalisaation yhteydessä.⁵⁰

Kummittelu on olennaisesti epäsynkroniaa, ajallista epäjatkuvuutta, joka voidaan näissä elokuvissa yhdistää nykyhetken, tässä ja nyt -kokemuksen vierauteen. Nimenomaan nämä ”normaalin” piirissä tuotetut vaikutelmat herättävät ajatuksia ”kauhean” merkityksistä, ja tutun piirissä pysyttäessä liikahtaa paikaltaan myös eron ja erilaisuuden pelon käsittely kauhun tutkimisen eetoksena.⁵¹ Audiovisuaalisen minimalismin voi ymmärtää nimenomaan erona suhteessa siihen: aistittavana onkin hiljaisuutta, pitkiä otoksia, vähäistä liikettä, kaksiulotteisia rajauksia ja vähän kontrasteja. Materiaalina on usein arkipäiväisiä ja tuttuja moderneja pintoja, joissa ei ole ”mitään nähtävää” ja jotka ovat katseen tavallisesti sivuuttamia kohtia, kuten tyhjiä seiniä, ovenkarmeja, lattiapintoja, ikkunaverhoja tai mustia televisioruutuja. Tämän voi ajatella suorastaan ironisoivan katseen uteliaisuutta, shokeeraamista ja halua nähdä jotain poikkeuksellista. Sen sijaan aavemaisuus, humiseva tyhjiys, arkisen materiaaleista muodostuva mykät välitila tuottaa kysymyksiä tutun ja perustavan häilyvästä luonteesta; arkisen muuttumisesta vieraaksi; perustavan epävarmaksi:

⁴⁶ Halberstam 1995, 1.

⁴⁷ Vidler 1992, 3.

⁴⁸ Ks. Augé 1995, 77–78.

⁴⁹ Ivy 1995, 1, 3–5.

⁵⁰ Ks. Grenville 2001, 17.

⁵¹ Ks. esim. Grant 1996, 10.

⁵² Tudor 1989, 128.

⁵³ Napier 1996, 13, 93.

⁵⁴ Ilyn 1993, 84 mukaan, oma suomennos.

⁵⁵ Ivy 1993, 85–7.

⁵⁶ Lippitt 2005, 55.

minuuden ei-miksikään. Minuudelle perustavan häilyminen kohti merkityksetöntä onkin osa *unheimlichin* liittyvää epämukavuutta.

Kodinteknologian kautta aavemaisuus tulee kotiin, ruumiin ja mielen sisälle, jatkumona Andrew Tudorin⁵² mainitsema modernin kauhuelokuvan tendenssille lähentyä katsojan kokemusmaailmaa ja identiteetin peruskiviä. Tällaisen ”minuudettomuuden” kauhun merkityksiä voi edelleen tarkastella suhteessa muihin nykyjapanilaisen fantasian piirteisiin ja niiden tulkintoihin. Vuosituhannen vaihteessa minuuden, subjektin ja merkityksen kriisi tuotti pessimistisiä, nihilistisiä kuvauksia niin Japanissa kuin länsimaissakin. 1900-luvun lopun japanilaisen fantasian dystooppisessa ”peilien autiomaassa” tunne minuudesta, kodista ja kuulumisesta jonnekin hajoaa paikantumattomiksi fragmenteiksi ja heijastuksiksi.⁵³ Tässä yhteydessä voitaisiin tulkita myös aave-elokuvaa, joissa toistuminen, heijastumat, saman muutokset, tyhjä tila, johon katse ei sinänsä kiinnity, sekä hiljainen, monotoninen ja toisteinen äänimaailma tuodaan moderniin kaupunkiympäristöön, koteihin ja kommunikaatioteknologiaan.

Marilyn Ivy puhuu ”katoamisen diskurssista”, jonka laajempina yhteytenä ovat kansallisen identiteetin kriisit ja menetykset. Modernisaation yhtenä puolena voidaan nähdä perinteisten kokemusmaailmojen ja merkityslinjojen katkeaminen. Ivy kuvaa japanilaisen *unheimlichin* vaikutelmaa, joka Yukio Mishiman sanoin ”on kuin joku alkaisi puhua, ja sitten yhtäkkiä lakkaisi puhumasta”.⁵⁴ Asiaa ei voida paikantaa, vaan se ikään kuin leijuu ilmassa outona tunnelmana suoran esittämisen tuolla puolen.⁵⁵ Ajatus *Curen* audiovisuaalisesta minimalismista sopii myös Akira Mizuta Lippittin näkemykseen jossa hän tulkitsee *Curen* tyhjiä ja hämäriä tiloja ”epävisualisuutena” (*aviscuality*), ”tyhjyyden materiaalisena tasona”. Hämärä ja tyhjä pinta, joka kätkee enemmän kuin paljastaa, kytkeytyy edelleen toisen maailmansodan muiston vainoamaan japanilaiseen ”visuaaliseen talouteen”. Lippitt yhdistää tähän atomituhon traumaan liittyvän epävisuaalisuuden: näkymätön tuho (säteily) pyyhkii elämän näkyvistä, jättäen esiin vain epämääräisiä jälkiä.⁵⁶ Näyttämisen käytäntöjä problematisoivia esityksiä voitaisiinkin siirtyä tarkastelemaan myös historiallisen erityisyyden tasolla sen sijaan, että tehtäisiin luokitteluja esimerkiksi kauhun geneeristen piirteiden suhteen. Tässä *unheimlichin* saman ja toisen hierarkiaa häiritsevän problematiikan kautta voitaisiin päästä käsiksi länsimaiselle ajattelulle tyypillisen (ja kauhututkimuksessa usein äärimmillään kärjistyvän) itsen ja toisen erillisyyteen kulminoituvan nautinnon ja ahdistuksen sijasta muunlaisiin, kenties enemmän elokuvallisiin, kuvan ja äänen sekä niihin punoutuvan kokemuksellisuuden ja tunnelmien merkityksiä luotaaviin tasoihin.

Audiovisuaalisen minimalismin teho on tyylikeinojen karsimisessa ja siitä (huolimatta) syntyvässä vaikutelmassa, että ”jokin” kohtaauksissa kiinnittää huomiota ja herättää mielenkiintoa. Tämä on elokuvallisuutta, jota outoutetaan näyttämistä eliminoimalla. Tyyli on näkymätömän ja äänettömän, paremminkin poissaolevan kuin kohti tulevan estetiikkaa. *Unheimlichin* viitepisteenä voisi tulkita ajatusta inhimillisen subjektin kyseenalaistumisena, elokuvallisena ajallisena ja tilallisena epäjatkuvuuksina, toistona ja rytmeinä, jotka taitavasti sijoiteltuna tuottavat näissä elokuvissa aavemaisen, häilyvän vaikutelman.

Elokuvat

Kyua / Cure Japani 1997. Tu: Code Red, Daiei Studios. O & K: Kiyoshi Kurosawa. K: Tokusho Kikumura. Le: Kan Suzuki. M: Gary Ashiya. N: Kōji Yakusho (Kenichi Takabe), Masato Hagiwara (Kunio Mamiya), Anna Nakagawa (Fumie Takabe).

Kaïro / Pulse Japani 2001. Tu: Daiei Eiga. O & K: Kiyoshi Kurosawa. K: Junichirō Hayashi. Le: ei tiedossa. M: Cocco, Takefumi Haketa & Takeshi Haketa. N: Haruhiko Katō (Ryosuke Kawashima), Kumiko Aso (Michi Kudo), Koyuki (Harue Karasawa), Kurume Arisaka (Junko Sasano).

Honogurai mizu no soko kara / Dark Water Japani 2002. Tu: Oz Productions. O: Hideo Nakata. K: Kōji Suzuki, Hideo Nakata, Takashige Ichise & Yoshihiro Nakamura. K: Junichirō Hayashi. Le: Nobuyuki Takahashi. M: Kenji Kawai, Shikao Suga. N: Hitomi Kuroki (Yoshimi Matsubara), Rio Kanno (Ikuko Matsubara), Mirei Oguchi (Mitsuko Kawai).

Kirjallisuus

Arnzen, Michael (1997), The Return of the Uncanny. *Paradoxa*, Vol. 3, No. 3–4, 1997.

Arppe, Tiina (1992), *Pyhän jäänökset. Ranskalaisia rajanylityksiä: Mauss, Bataille, Baudrillard*. Helsinki: Tutkijaliitto.

Augé, Marc (1995), *Non-Places. Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. London: Verso.

Aumont, Marc; Bergala, Alain; Marie, Michael and Marc Vernet (1996), *Elokuvan estetiikka*. Helsinki: Edita ja Suomen elokuva-arkisto.

Bernard, Jonathan W. (1993), The Minimalist Aesthetic in the Plastic Arts and in Music. *Perspectives of New Music*, Vol. 31, No. 1 (Winter, 1993), s. 86–132.

Best, Susan (2006), Minimalism, subjectivity, and aesthetics: rethinking the anti-aesthetic tradition in late-modern art. *Journal of Visual Art Practice*, 2006, Vol. 5 Issue 3, s. 127–142.

Bordwell, David (1988), *Ozu and the Poetics of Cinema*. London: BFI Publishing.

Bryson, Norman (1988), The Gaze in the Expanded Field. Teoksessa Foster, Hal (toim.) (1988), *Vision and Visuality*. Seattle: Bay Press.

Burch, Noël (1979), *To the Distant Observer. Form and Meaning in the Japanese Cinema*. Berkeley: University of California Press.

Carroll, Noël (1999), *Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. London: Routledge.

Castriciano, Jodey (2003), *Cryptomimesis: The gothic and Jacques Derrida's ghost writing*. Quebec: McGill-Queen's University Press.

Clover, Carol (1993), *Men, Women and Chain Saws. Gender in Modern Horror Film*. New Jersey: Princeton University Press.

Creed, Barbara (1996), Horror and the Monstrous-Feminine. An Imaginary Abjection. Teoksessa Grant, Barry Keith (toim.) (1996), *The Dread of Difference. Gender and the Horror Film*. Austin: University of Texas Press.

Cubitt, Sean (2005), *The Cinema Effect*. Cambridge: MIT Press.

Cixous, Hélène (1976), Fiction and Its Phantoms: A Reading of Freud's Das Unheimliche. *New Literary History* 7.3 (Spring 1976): 525–548.

Freud, Sigmund (2005), Epämukavan elämyksestä. Teoksessa Freud, Sigmund (2005), *Murhe ja melankolia*. Vastapaino, Tampere.

Grant, Barry Keith (1996), Introduction. Teoksessa Grant, Barry Keith (toim.) (1996), *The Dread of Difference. Gender and the Horror Film*. Austin: University of Texas Press.

Grenville, Bruce (2001), The Uncanny. Experiments in Cyborg Culture. Teoksessa Grenville, Bruce (toim.) (2001), *The Uncanny. Experiments in Cyborg Culture*. Vancouver: Arsenal Pulp Press

Halberstam, Judith (1993), *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*. Durham: Duke University Press.

Huet, Marie-Hélène (1993), *Monstrous Imagination*. Cambridge: Harvard University Press.

Iida, Yumiko (2001), *Rethinking Identity in Modern Japan: Nationalism as Aesthetics*. London, Routledge.

- Ivy, Marilyn (1994), *Discourses of the Vanishing. Modernity, Phantasm, Japan*. Chicago: Chicago University Press.
- Iwabuchi, Koichi (1994), Complicit exoticism: Japan and its other. *Continuum: The Australian Journal of Media & Culture* vol. 8 no 2 (1994), <http://www.mcc.murdoch.edu.au/ReadingRoom/8.2/Iwabuchi.html> (tarkastettu 1.11.2007).
- Jardine, Alice (1987), *Of Bodies and Technologies*. Teoksessa Foster, Hal (toim.) (1987), *Discussions in Contemporary Culture*. Seattle: Bay Press.
- Leddy, Tom (2005), The nature of everyday aesthetics. Teoksessa Light, Andrew & Smith, Jonathan (toim.) (2005), *The Aesthetics of Everyday Life*. New York: Columbia University Press.
- Lippitt, Akira Mizuta (2005), *Atomic Light (Shadow Optics)*. Minneapolis & London: University of Minnesota Press.
- Lång, Markus (2005), Suomentajan huomautuksia. Teoksessa Freud, Sigmund (2005), *Epämukavan elämyksestä*. Teoksessa Freud, Sigmund (2005), *Murhe ja melankolia*. Tampere: Vastapaino.
- McRoy, Jay (2005), Introduction. Teoksessa McRoy, Jay (toim.) (2005), *Japanese Horror Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Mes, Tom & Sharp, Jasper (2005), *The Midnight Guide to New Japanese Film*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Nakata, Hideo (2005a), Otteita haastattelusta. Teoksessa Mes, Tom & Sharp, Jasper (2005), *The Midnight Guide to New Japanese Film*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Nakata, Hideo (2005b), Interview with Hideo Nakata, specter director. *Kateigaho. International Edition. Japan's Arts and Culture Magazine*. 2005 Winter Issue, <http://int.kateigaho.com/win05/horror-nakata.html> (21.9.2007).
- Napier, Susan (1996), *Subversion of Modernity. Fantastic in Modern Japanese Literature*. London: Routledge.
- Niskanen, Eija (2002), Tyylin ja lajityypin ongelma nykyjapanilaisessa elokuvassa. Teoksessa Jalagin, Seija (toim.) (2002), *Eiga. Katsaus japanilaiseen elokuvaan*. Hashi 24/2002. Helsinki: Japanilaisen kulttuurin ystävät ry.
- Royle, Nicholas (2003), *The Uncanny*. Manchester: Manchester University Press.
- Russell, Catherine (2003), Too Close to Home. Naruse Mikio and Japanese Cinema of 1950's. Teoksessa Krause, Linda (toim.) (2003), *Global Cities: Cinema, Architecture, and Urbanism in a Digital Age*. New Jersey: Rutgers University Press.
- Saito, Yuriko (2001), Everyday Aesthetics. *Philosophy and Literature* Volume 25, Number 1, April 2001, pp. 87–95.
- Schrader, Paul (1988), *Transcendental Style in Film. Ozu, Bresson, Dreyer*. Cambridge: Da Capo Press.
- Tateishi, Ramie (2003), The Japanese horror film series: Ring and Eko Eko Azarak. Teoksessa Schneider, Steven Jay (toim.) (2003), *Fear Without Frontiers. Horror Cinema Across the Globe*. Godalming: Fab Press.
- Tudor, Andrew (1989), *Monsters and Mad Scientists. A Cultural History of the Horror Movie*. Oxford: Basil Blackwell.
- Ueno, Toshiya (2001), Japanimation and Techno-Orientalism. Teoksessa Grenville, Bruce (2001), *The Uncanny. Experiments in Cyborg Culture*. Vancouver: Arsenal Pulp Press.
- Vidler, Anthony (1992), *Architectural Uncanny. Essays in the Modern Unhomely*. Cambridge: MIT Press.
- Williams, Linda (1995), Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. Teoksessa Grant, Barry Keith (toim.) (1995), *Film Genre Reader II*. Austin: University of Texas Press.
- Zizek, Slavoj (1991) *Looking Awry. An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*. Cambridge: MIT Press.