

Thanatos

ISSN 2242-6280, vol.4 1/2015

© Suomalaisen Kuolemantutkimuksen Seura Ry.

https://thanatosjournal.files.wordpress.com/2015/6/vuori_zombeilla1.pdf

Zombeilla kuolemanpelkoa päin

Martha Vuori

Turun yliopisto, Porin yliopistokeskus

Tässä esseessä pohditaan, miten kuolema ilmenee zombikulttuurissa sekä siitä käsitelläänkö kuolemaa zombijuoksupahtumassa. Essee perustuu Porissa 25.4. järjestettyyn leikkimieliseen juoksukisaan, jonka toteutuksesta ja suunnittelusta vastasi Porin yliopistoyksikö kulttuurituotannon ja digitaalisen kulttuurin opiskelijat.

Johdanto

Zombit eli elävät kuolleet tai epäkuolleet, käytössä on monia eri nimityksiä, eivät ole nykyaikana keksittyjä hahmoja. Ne ovat saaneet alkunsa länsiafrikkalaisesta voodoo-perinteestä ja kulkeutuneet sieltä orjien välityksellä 1800-luvulla Haitille. Ajan saatossa ilmiö on levinnyt laajemmalle. Nykyinen länsimainen Hollywoodinkin jo muokkaama zombiperinne on populaarikulttuurissa tällä hetkellä suosittua. Yleisimmin nykyaikaiset modernit zombit kuvataan elokuvissa, tv-sarjoissa tai peleissä ihmislihaa hamuaviksi kuolleista heränneiksi vainajiksi, jotka liikkuvat kömpelösti. Zombeille tunnusomaista on lisäksi tyhjä lasittunut katse. Elävän ihmisen on syytä paeta zombeja henkensä edestä niitä kohdatessaan, sillä zombien haavoittaessa on viruksen tartunta varmaa, ja lopulta tartunnan saanut ihminen muuttuu itsekin zombiksi. (Hänninen 2015.)

Zombit näkyvät tätä nykyä valtakulttuurissa asti. Lisäksi kulttuuri-ilmiöille tyypilliseen tapaan zombikulttuuri on sekoittunut muihin kulttuuri-ilmiöihin. Esimerkkinä tästä ovat viime vuosina maailmalaaajuisesti järjestetyt zombiwalkit sekä nyt uusimpina zombijuoksupahtumat. Zombit kiinnostavat hahmoina, joihin voidaan kauhutarinoiden lisäksi yhdistää gootikkulttuuria, science fictionia tai vaikkapa mustaa huumoria. Zombihahmojen suosiota selittää osaltaan myös niiden vahva visuaalinen merkitys, joka tulee esille elokuvien ja sarjakuvien estetiikassa. Vain mielikuvitus on rajana zombeja tuotettaessa tai zombiksi pukeuduttaessa.

Tässä kirjoituksessa pohdin, *miten zombikulttuuri ilmentää kuolemaa ja sen pelon käsittelemistä*. Kerron myös Turun yliopiston opiskelijoiden toteuttamasta Zombie Run Pori 2015 -tapahtumasta, joka järjestettiin huhtikuussa Porin Kirjurinluodossa.



Kuva 1. Lauma nälkäisiä zombeja. Kuva: Mikael Peltomaa, 2015.

Kuolema kulttuurisena ilmiönä

Kun puhutaan zombiolennoista, voidaan puhua myös kuolemasta. Kuolema ja katoavaisuus ovat aina kiinnostaneet ihmisiä: Mitä kuolema oikeastaan on? Onko kuoleman jälkeen elämää?

Kuolema on muutakin kuin vain fyysinen tapahtuma. Se on lisäksi kulttuurinen, sosiaalinen, uskonnollinen sekä filosofinen ilmiö. Se koskettaa kaikkia, sillä se on väistämättä jokaisella edessä. Yksittäinen kuolemantapaus koskettaa aina myös koko ympäröivää yhteisöä. Tämä näkyy erilaisina kuolemanrituaaleina, jotka ovat erilaisia eri kulttuureissa ja eri aikakausina. (Hakola & Kivistö & Mäkinen 2014.)

Se, miten käsittelemme kuolemaa aiheena, riippuu omasta kulttuurisesta käsityksestämme: Miten kuolemaan suhtaudutaan yhteiskunnassamme? Miten suhtautuminen on muuttunut yhteiskunnan kehittyessä? Toisaalta, kun puhutaan kuolemasta, puhutaan myös elämästä. Lähestyvän kuoleman edessä pohditaan, onko elämä ollut mielekästä, ja mitä tapahtuu kuoleman jälkeen. Voimme pohtia myös millainen olisi hyvä kuolema ja millaisia tulisi olla kuolemanriittien kuten hautajaisten. Lisäksi käsitykset kuolemattomuudesta vaihtelevat eri uskontojen ja ihmisten välillä. (Hakola & Kivistö & Mäkinen 2014; Ketola 2014.)

Aiheena kuolema on edelleenkin tietynlainen tabu kehittyneessäkin länsimaisessa yhteiskunnassa. Ainakaan siitä ei vielä kovin avoimesti puhuta. Kulttuurissamme on vahva käsitys kuolemasta jokaisen yksityisasiana. (Hakola 2014; Salmela 2014.) Asiaan on kuitenkin luonnollinen selitys. Ihmisillä on biologinen ja psykologinen taipumus välttää pelottavia ja ahdistavia aiheita. (Salmela 2014.) Toisekseen länsimaisessa yhteiskunnassa kuolema on pitkälle siivottu pois silmiemme edestä. Olemme vieraantuneet näkemään kuolemaa, sillä hyvinvointivaltiossa emme joudu kohtaamaan kuolemaa kuten ennen vanhaan. Meillä ei ole enää nopeasti leviäviä kuolemanvakavia tauteja, jotka tappaisivat suuria ihmisjoukkoja. (Lehikoinen 2011.)

Ehkä juuri edellä mainituista syistä meille on nykyaikana noussut tarve tuottaa erilaisia kuoleman symboleita nähtäväksemme, vaikka sitten zombeja populaarikulttuurin kautta. Näin luomme itsellemme mahdollisuuksia käsitellä kuolemaa kaikessa sen kammottavuudessaan ja luonnollisuudessaan. Voimme tehdä niin sanottua terapiatyötämme

turvallisesti leikin ja pelin keinoin tai tarkastella kuolemaa populaarikulttuurin välityksellä ruudun takaa. Ihmiskunnan historiassa taiteen, tarinoiden ja leikin kautta elämän rajoja onkin tarkasteltu kautta aikojen. (Hakola 2014.)

Pahan kuoleman pelko

Zombit liittyivät alun perin magiaan sekä noituuteen, sillä ilmiön juuret ovat voodoo-uskomusperinteessä. Yliluonnolliset ilmiöt ovat kiinnostaneet ihmisiä aina. Nykyihminenkin saattaa hakea zombeista yliluonnollista kauhua ja toisaalta jonkinlaista henkisyttä. Viime vuosina on ollut havaittavissa kiinnostuksen lisääntymistä muitakin yliluonnollisia ilmiöitä kohtaan. Enkeleihin uskomisesta puhutaan jopa mediassa ja vampyyrien suosio näkyy populaarikulttuurissa samalla tavalla kuin zombienkin. Yliluonnolliset hahmot voikin nähdä symboleina, jotka auttavat ihmisiä käsittelemään elämää koko kirjossaan. (Ketola 2014.)

Laajemmin tarkasteltuna zombit näyttävät kuvastavan yhteiskunnan sosiaalisia ja poliittisia ongelmia sekä ihmisen pimeitä puolia. Niiden avulla voidaan tarkastella näitä ikäviä asioita sekä rikkoa totuttuja rajoja. Maailmassa on paljon pahuutta ja kuolemaa: sotia, väkivaltaa, hyväksikäyttöä ja jopa orjuutta. Lisäksi ihmiskuntaa uhkaavat luonnonkatastrofit, talousongelmat ja huolta voivat aiheuttaa myös terveysongelmat. Zombien voi ajatella edustavan näitä kaikkia ihmisyyden kurjia puolia.

Zombikulttuurissa keskiössä on etenkin kuoleman pahuus. Zombit ovat aggressiivisia, kykenemättömiä keskustelemaan tai osoittamaan tunteita. Niitä kiinnostavat vain ihmislihan metsästäminen väkivalloin. Meitä ihmisiä kauhistuttaa ajatus väkivaltaisesta kuolemasta. Kukaan ei toivo joutuvansa murhatuksi tai oman läheisen kuolevan pahoinpitelyn uhrina tai onnettomuudessa. Täytyy toki muistaa, että esimerkiksi hartaiden kristittyjen tai muiden uskovaisten mielestä voi koko zombikulttuuri olla paheksuttavaa, vaikka se näkyikin jo vahvasti valtakulttuurissa.

Vielä 100 vuotta sitten Suomessakin on ollut uskomuksia, että paha kuolema synnyttää vainajia joiden sielu jää pahan riivaamaksi. (Lehikoinen 2011.) Yhä tänä päivänä saatetaan ajatella, että epäoikeudenmukaisen kuoleman kokenut vainaja jää kummittelemaan. Väkivallan kohteena kuolleen ihmisen sielu ei uskomusten mukaan saavuta rauhaa tuonpuoleisessa. Yleisiä ovatkin kummitustarinat, joissa kerrotaan jonkun nähneen onnettomuudessa kuolleita sukulaisiaan kummittelemassa. (Lehikoinen 2011.) Zombikulttuurissa voi nähdä samanlaisen ajatusmaailman. Väkivaltaisesti kuolleista ihmisistä tulee eläviä kuolleita, jotka kostavat eläville oman epäoikeudenmukaisen kohtalonsa. Zombikulttuurissa zombit toimivatkin vertauskuvana rankasta elämästä ilman hyvitystä kärsimyksistä. Zombit kuvastavat siis samanlaista katkeruuden ja kostamisen symboliikkaa mitä kummituskertomukset yleisestikin sisältävät. Tämän kaltainen kuvasto toimii ihmisille elämänohjeena toisten ihmisten hyvästä kohtelemisesta (Ketola 2014.)

Olemme myös oppineet, että kuoleman tulisi olla ”luonnollinen”, kivuton ja hyvä. Kyse on siis kuolemankulttuurin normien ja arvojen synnyttämisestä, jossa kertomukset kummituksista tai zombeista voivat olla välineitä näiden arvojen muodostumisessa. Kuolemanrituaaleilla pyritään vaikuttamaan siihen, että vainajan sielu saa rauhan eikä kenenkään tarvitse pelätä katkeria vierailijoita tuonelasta. Kansanuskomuksissa puhutaan eräänlaisesta välitilasta kuolinhetken ja hautaamisen välissä. Kun ihminen kuolee, hänen sielunsa irtaantuu ruumiista ja liittyy vähitellen tuonpuoleiseen muiden edesmenneiden joukkoon. Tämä välivaihe ennen liittymistä on koettu kuitenkin vaaralliseksi. Aikoinaan ajateltiin, että kuolemanrituaalit eli hautajaismenot tulee suorittaa oikein, jotta sielun liittyminen edesmenneiden joukkoon helpottuu. Tällainen ajatus on ollut luomassa nykyaikaisiakin hautajaisrituaaleja, joissa vainajan kunnioitus on keskeisessä osassa. Lisäksi kuolemanrituaalit auttavat läheisiä käsittelemään ja hyväksymään rakkaimpien poismenoa.

Hautajaiset antavat läheisen menettäneelle usein rauhan, jonka jälkeen elämää on helpompi jatkaa. Hautajaisrituaalit voivat olla hyvin erilaisia kulttuurista ja uskonnosta riippuen, mutta yhteistä niille on kuoleman käsitteleminen jollakin tavalla. (Lehikoinen 2011.)



Kuva 2. Aavemainen zombi vaanimassa selviytyjiä. Kuva: Niina Varheenmaa, 2015.

Sairastumisen pelko

Useimmissa populaarikulttuurin zombikertomuksissa zombiksi muuttuneet ihmiset ovat saaneet virustartunnan. Virustartunnan voi nähdä metaforana sairastumisen pelolle (Hänninen 2015.) Ihmiset ovat aina pelänneet sairauksia ja sairastumista. Tänä päivänäkin joissain afrikkalaisissa heimoissa pidetään HIV-tartuntaa merkinä pahan hengen riivaamisesta ihmisen sisällä. HIV-sairastuneita saatetaankin syrjittyä, koska pelätään pahan hengen tarttuvan myös itseensä.

Kehittyneissä länsimaissakin pelätään sairauksia, vaikka lääketiede on jo huippuunsa kehittyntä. Mediassa kohu-uutisoinnilla heitetään vettä myllyyn ja ruokitaan pelkoja isolla kädellä. Meitä muistutetaan, että uusien supervirusten syntyminen on mahdollista. Nähtiinhän se ebolaviruksenkin yhteydessä vähän aikaa sitten. Syöpiinkin sairastuu yhä enemmän ihmisiä. Näin meille

asiantutijat kertovat mediassa. Mielen sairauksista puhutaan jo yleisesti enemmän, mutta vieläkin ne ovat osittain tabu. Psykoosi, skitsofrenia tai vaikkapa huumeriippuvuudet pelottavat. Pahaksi ja luonnottomaksi muuttuminen siis pelottaa ihmisiä. Oman elämänsä zombiksi ei halua päätyä kukaan. Tiedostamme, että voi olla, että elämämme päättyy liikuntakyvyttömänä sairauspotilaana. On myös mahdollista, että viimeiset vuodet vietämme muistimme menettäneinä Alzheimer-potilaina. Sairastumisessa pelottavana näyttäytyy juuri oman itsensä hallinnan menettäminen, älyllisten kykyjen heikkeneminen ja lopulta muistin ja tunteiden kadottaminen. Toisin sanoen kauhukuvana on muuttuminen zombiksi, jolla on vain tyhjä katse ja jonka muisti ja tunteet ovat kadonneet.

Osittain zombikulttuuri voi olla nykyaikana pinnalla vastareaktion liiallisuuksiin menneelle terveyskulttuurille. Erilaiset terveysruokavaliot hallitsevat palstatilaa mediassa. Jooga, mindfulness ja raakaruokavaliot ovat suosituimpia kuin koskaan. Zombiteeman avulla voidaan tuoda näkyväksi kaaosta, epätasapainoa ja sairastamista, joka kuuluu ihmisten elämään, mutta jota terveysbuumi yrittää estää meitä kohtaamasta. Paradoksaalisesti tiukka terveiden elämäntapojen noudattaminen saattaa tehdä elämästä tyhjää ja meistä pystyyn kuolleita zombeja, jotka vain sokeasti toetuttavat ohjeita. Zombikulttuuri voikin saada meidät näkemään elämän merkityksen. Sen, että elämää kannattaisi elää täysillä välittämättä liikaa ohjeista, sillä varma kuolema odottaa kaikkia joka tapauksessa.

Zombikulttuurin nousu voi selittyä myös vastustuksena suorituskeskeistä elämäntapaa kohtaan (Hänninen 2015, 120). Se muistuttaa, että lopulta ei kannata ottaa turhia paineita menestymisestä työelämässäkään, sillä me tulemme kaikki

lopulta taistelemaan samaa vihollista vastaan, kun maailma tuhoutuu zombien hyökätessä. Oravanpyörässä elämisen sijaa halutaan korostaa rahan sijasta muita arvoja. Tämä näkyy downsiftauksen ja muiden henkisyttä korostavien elämäntapojen suosion lisääntymisenä. Zombitapahtumiin osallistumisen voisi nähdä samantapaisena reaktiona. Zombitapahtumiin osallistujat esittävät ikään kuin performanssina, jossa laahustavat zombit kuvastavat, miltä suoritusyhteiskunnan loppuun palaneet ihmiset näyttäisivät.

Zombiapokalypsi – maailmantuho

Kuolemanpelon lisäksi zombikulttuurissa käsitellään sitä pahinta eli koko maailman mahdollista tuhoutumista: Olisiko se ydinsodan, ilmaston lämpenemisen vai jonkin ulkoavaruudesta tulevan uhan aiheuttama? Sitä voimme vain arvailla. Lisäksi zombit on nähty symboloivan muun muassa hyväksikäyttöä, orjuutta ja pakkotyötä (Hänninen 2015).

Kun asiaa tarkastelee toiselta kantilta, voi zombitarinoissa olla kyse sittenkin selviytymisestä. Jos selviää hengissä zombien hyökkäykseltä, niin selviää elämän pikkumurheista. Oikeastaan selviää elämän kaikista vastoinkäymisistä. Lisäksi survivalismi eli selviytymistäistelua voidaan nähdä haluna palata perinteisiä arvoja kunnioittavaan elämäntapaan nykyisen tulos- ja teknologiakeskeisen elämäntavan sijaan. Selviytymisajattelussa esiin nouseekin ajatus uudesta yhteisöllisyydestä. Selviytymistäistelussa ei ole väliä ihmisen kulttuurisella tai etnisellä alkuperällä tai sosiaalisella statuksella. Keskeistä on vain lähimmäisistä huolehtiminen ja selviytyminen karuissa olosuhteissa yhteisvoimin. Perustaidoistakin on hyötyä, sillä maailmanlopun lähestyessä vain parhaat metsästäjät, ruoanlaittajat ja taistelijat selviävät. (Hänninen 2015.)

Pelillisuus ulottuu kaikkialle

Zombit ovat aiheena arkipäiväistyneet ja useimmilla on käsitys siitä, miten zombiksi pukeudutaan tai miten zombi laahustaa liikkueessaan. Lopulta tämä ilmiö on sekoittunut muihin kulttuuri-ilmiöihin saaden uudenlaisia ilmenemismuotoja. Valtava zombiteeman suosio näkyy etenkin viime vuosina maailmanlaajuisesti pinnalla olleen tv-sarjan myötä ”The Walking Dead”. (Hänninen 2015; Markkinointi&Mainonta 2015.)

Leikkimistä tai pelaamista ei myöskään aina lopeteta kun tullaan aikuisikään. Videopelienkin suuri kuluttajaryhmä on kasvavissa määrin aikuiset ihmiset, joista pelaajien keski-ikä on 37 vuotta. Kaikenlaisten pelien pelaajien, sisältäen ei-digitaalisten pelien pelaajat, keski-ikä on tästäkin korkeampi sen ollessa jopa 42 vuotta. Aktiivinen, niin digitaalinen kuin ei-digitaalinen, pelaaminen onkin arkipäivää yli 88 % suomalaisista. Aktiivisuudella tarkoitetaan tässä kerran kuussa tapahtumaa pelaamista. (Pelaajabarometri 2013.) Luultavimmin tulevaisuudessa leikkiminen ja pelaaminen ulottuvat yhä useammille alueille ja syntyy uudenlaisia aikuisten leikin ja pelin muotoja. Tästä syystä onkin syntynyt tarve tutkia pelien ja pelillisyyden laajenevaa roolia ja merkitystä yhteiskunnassa. (Tampereen yliopisto, 2014.)

Zombijuoksutapahtumat ovat osa tätä kehitystä. Niissä yhdistyvät kiinnostus zombeihin, pelaamiseen ja liikuntaan. Zombikiinnostus on siten levinnyt populaarikulttuurista myös osaksi konkreettisia tapahtumia. Juoksutapahtumien edeltäjiä ovat zombiwalk-kulkuet, joita on järjestetty ainakin vuosituhatien alusta lähtien eri puolilla maailmaa. Zombijuoksujakin on järjestetty maailmalla jo muutaman vuoden ajan ja ensi kerran Suomessa Riihimäellä vuonna 2014. Zombie Run Pori 2015 -tapahtuma toteutettiin ensimmäisen kerran huhtikuussa 2015. Sen suunnittelivat Turun yliopiston Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman opiskelijat Porin yliopistokeskuksesta.

Digitaalisen kulttuurin syventävällä kurssilla ”Zombijuoksu kaupunkitilan pelillistäjänä”, ohjaajina olivat Riikka Turtiainen ja Usva Friman. Lisäksi tapahtuma oli osa Suomen Akatemian rahoittamaa Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty -tutkimusprojektia. Hanketta toteutetaan yhteistyössä Tampereen, Jyväskylän ja Turun yliopistojen kesken. (Suominen, blogikirjoitus ”Päiväni zombina” 2015.)

Kurssin aikana opiskelijat tutustuivat tapahtumatuotantoon sekä pervasiivisten pelien periaatteisiin. Pervasiivisuudella tarkoitetaan jotakin ympäristössämme kaikkialle läpituokeaa. Tavalliset lautapelit ovat ikään kuin irrallisia normaalista arjesta. Kun niitä pelataan, ollaan eräänlaisen taikapiiirin sisällä, jolla tarkoitetaan pelin ja tosielämän välistä rajaa. Pervasiivisissa peleissä sitä vastoin taikapiiirin rajat hämärtyvät, sillä peli ulottuu taikapiiirin ulkopuolelle koskettamaan tavallista arkitodellisuutta. Tämä tarkoittaa sitä, että normaalin arjen asiat saattavat kuulua pelin käsikirjoitukseen. Puut saattavat merkitä turvapaikkaa tai vastaan tuleva koiranulkoiluttaja voi symboloida vihollista. Sivulliset saattavat siten osallistua pervasiiviseen peliin tietämättään. Pervasiivisten pelien tarkoitus on olla mahdollisimman todentuntuisia sekä lisäksi ennakoimattomia. Pelin kulkua ei voi täysin ennalta ennustaa, sillä pelin sisälle pyritään rakentamaan valinnan mahdollisuuksia ja arkitodellisuus voi vaikuttaa pelin kulkuun. Pelaajat pääsevät siten kokemaan miltä tuntuu, kun pelin ja todellisuuden välinen raja-aita hämärtyy tutussa kaupunkiympäristössä. (Stenros & Montola & Mäyrä 2009. Katso myös muita samojen kirjoittajien julkaisuja pervasiivisista peleistä.)

Zombijuoksu kaupunkitilan pelillistäjänä -kurssin tavoitteena oli toteuttaa zombijuoksutapahtuma, jossa yhdistyisivät pervasiivisen pelin elementit ja kevyt juoksukilpailu. Opiskelijat ideoivat kaupunkitilan pelillistämistä fyysisillä ja visuaalisilla elementeillä sekä tarinallisin keinoin. Lopulta toteutettiin tapahtuma, johon sai osallistua zombina tai selviytyjänä. Noin viiden kilometrin mittaisella matkalla Porin Kirjurinluodossa selviytyjät eli juoksijat pakenivat zombeja ja yrittivät päästä maaliin menettämättä kaikkia viittä elämää, jotka pelin alussa heille oli jaettu. Matkan varrella oli lisäksi toiminnallisia rastitehtäviä. (Zombie Ru Pori 2015 -kotisivut.) Useat tapahtumaan osallistuneet intoutuivat kirjoittamaan kokemuksistaan blogikirjoituksia sekä julkaisemaan valokuvia sosiaalisessa mediassa tapahtuman jälkeen.

Zombijuoksu – pervasiivinen pelikokemus

Tässä luvussa esitetään tekstin lomassa tunnelmapaloja Zombie Run Pori 2015 -tapahtumaan selviytyjänä osallistuneen henkilön kokemuksista. Lainaukset ovat blogista nimeltä Kevyet kilometrit, Raskaat raudat.

Tukalaa oli heti lähdön jälkeen, iso nippu paniikissa eteenpäin laukkaavia selviytyjiä oli pakkautunut ahtaalle pyörätielle ja porukan väistellessä eläviä kuolleita taisi osa ryhmästä törmäysten johdosta kaatuakin. Fiilis ja syke oli nopeasti katossa!

Kuten edellä kuvattiin, alkupaniikki oli taattu, kun lauma zombeja hyökkäsi selviytyjien perään heti maalialueelta alkaen!

Edessä oli silta mutta sepäs olikin täynnä zombeja! Onneksi ennen sitä oli huoltopiste jossa ei ollut tarjolla perinteisiä hartsportteja, rusinoita ja suolakurkkuja vaan verta jota päälleen roiskimalla saattoi hämätä zombeja luulemaan että olimme heidän kaltaisiansa. Saimme vielä vinkin ettei ehkä kannata juosta jotta peiterooli menee täydestä ja ylitimme sillan kävelemällä. Musta ninja näytti veriseltä mutta tuoksui mustaherukalta, viisaimmat tajusivat ottaa verisammioista energiatankausta.



Kuva 3. Selviytyjillä oli matkan varrella esteitä ylitettävänä. Kuva: Timo Grönman, 2015.

Zombijuoksussa selviytyjien paras ominaisuus ei siis ollutkaan vain nopeus, vaan nokkela pelitaktiikka. Reitin varrella selviytyjät joutuivat erilaisten valintojen eteen. Pervasiivisten pelien luonteeseen mukaisesti valinnan mahdollisuudet sekä ennakoimattomuus ja yllätykset olivat osa kurssilaisten suunnitteleman zombijuoksun käsikirjoitusta.

Sillan jälkeen edessä oli reitin valinta. Vasemmalla tuttu tiukka ylämäki, oikealla tasaista väylää. Risteyksessä oli opastaja joka kertoi että mäen päältä voisi saada lisää elämiä mutta ikävä kyllä se olisi myös täynnä zombeja. Ei muuta kuin sinne! Tiukalla harppomisella mäki ylös ja sehän tosiaan kuhisi mädäntynyttä populaa. Ikävä kyllä valkoisin nauhoihin varustettu salko oli zombijoukon ympäröimä ja liukkuivatkin penteleet kovin rivakasti. Melkoista hippaa käytiin parin yllättävänkin vilkkaasti liikkuvan veitikan kanssa, nappasin parit nauhat mutta taisinpa menettää vielä useammankin. Ei tainnut olla kovin viisas reitin valinta..

Noin kilometri ennen maalia oli vielä osuus jossa oli vähän esteitäkin, piti hyppiä laatikoiden yli ja pujahtaa nauhojen alta. Tässä kohdassa oli eniten yleisöä ja perhe ja ystävät kannusti. Siistiä.

Seuraavassa osallistuja kuvailee maaliin saapumisen jälkeisiä tuntemuksiaan:

Yleensä juoksutapahtumien maalissa jokainen keskittyy olemaan omien tukijoukkojensa, huoltajiensa ja joukkuekavereidensa parissa mutta nyt tilanne oli ihan toinen. Tarinaa rüitti niin zombeista kuin kisasta yleensäkin. En ymmärrä miten muut kärkijoukon kaverit olivat onnistuneet pitämään ainakin yhden elämän tallella. Ehkä olisi pitänyt kiertää zombeja reilummin nurmikoiden ja pientareiden kautta. Tärkeintä ei ole kuitenkaan voitto, kylpyläloma ja muut upeat palkinnot - olishan nekin keloanneet - vaan hikiset kuteet ja äärimmilleen riivattu hapenottokyky.

Tapahtumassa palkittiin osallistujia useassa kategoriassa: parhaiten pukeutuneet zombit ja selviytyjät, ensimmäisenä maaliin juossut selviytyjä sekä eniten elämiä säilyttänyt selviytyjä ja eniten elämiä kerännyt zombi. Mutta kuten osallistuja edellisessä sitaatissa kertoi, pääasiana ei ollut monellekaan voittaminen ja palkintojen tavoittelu.

Urheiluasuorituksena tää oli näin etujoukoissa todella kova. Joku jutteli sykemittarin näyttäneen välillä kahtasataa. Omatkin sykkeet oli varmasti alusta loppuun anaerobisella alueella, fiilis oli maalissa vastaava kuin täysillä vedetyn cooperin testin jäljiltä. Näin jollain päässä kaasunaamarin, iso rispekt jos veti sillä reitin alusta loppuun. Pelkät silmät esille jättänyt

kypärämyssy ja siihen päälle vetämäni juoksutakin huppu olivat jo erittäin kova haaste, päätin että ne pysyy paikoillaan alusta loppuun eikä niihin onneksi tarvinnutkaan koskea. Kunnon raasto, parempi mieli.

Matkan sai taittaa halutessaan vaikka kävellen eli juoksemista ei vaadittu osallistujilta etukäteen. Silti vaikka zombijuoksussa tärkeintä ei ollutkaan useimmille nopeus ja urheilullinen suorittaminen, fyysisiäkin haasteita oli riittänyt. Pääasia kuitenkin oli, että kaikilla osallistujilla oli hauskaa.

Lopuksi

Kuolema on kulttuurisesti opittu kokemus ja tuotettu sosiaalisessa vuorovaikutuksessa yhteiskunnassa, myös populaarikulttuurissa. Näin määrittyy, miten kuolema nyky-yhteiskunnassa nähdään ja ymmärretään.

Keskiajan ihmiset pitivät kummituksia todellisina ja nykyaikanakin fantasia- ja yliluonnolliset olennot kiinnostava. Jokaiselle löytyy mieleinen omantyylinen fantasiamaailma: on vampyyrejä, enkeleitä, yksisarvisia, kummituksia, aaveita, keijuja ja kaikkea mahdollista. Zombit ovat osa tätä maailmaa. Ne voi nähdä kuoleman symboleina, jotka edustavat kuoleman uhkaa, väkivaltaista ja ei-luonnollista kuolemaa, sairastumisen pelkoa sekä ikuista elämää ”elävänä kuolleenä”.

Visuaalisesti zombi on erityisen kiinnostava ilmiö. Se voi olla kokijasta riippuen rujo, ruma, pelottava, kaunis tai jotain siltä väliltä. Lisäksi zombikulttuuri tarjoaa ajanvietettä sekä viihdettä. Zombiksi pukeutuminen ja aiheeseen liittyvien tapahtumien suunnitteleminen on itsessään mukavaa puuhaa. Se on yksi monista aikuisten leikkikentän osista fanittamisen, pelaamisen ja osallistumisen tapojen joukossa. (Hänninen 2015.)



Kuva 4. Haavojen maskeerausta ja valmistautumista zombijuoksuun. Kuva: Mikael Peltomaa, 2015.

Toisekseen zombikulttuurissa yksilön luovuus pääsee näkyville omaehtoisella zombikulttuurin tuottamisella (Hänninen 2015; Katso myös *Omaehtoisien* määrittely, Turtiainen & Östman 2009). Erilaisten asioiden yhdisteleminen näkyy tarinallistettaessa uusia zombitarinoita. Innostuessaan zombikulttuurista voi netistä löytää materiaalia loputtomasti.

Kuoleman käsitteleminen ei kuitenkaan välttämättä näyttäyty zombikulttuurissa ainoana tai tärkeimpänä asiana. Tätä tukee myös *Zombie Run Pori 2015* -tapahtumasta saatu kävijäpalaute (*Zombie Run Pori 2015* -Facebook-sivut.) Kävijät kertoivat, kuinka zombiksi lauttautuminen ja visuaalisuuteen panostaminen oli heille tärkeässä roolissa. Lisäksi motivaationa tapahtumaan osallistumiselle oli osallistuminen ystävien kanssa sosiaaliseen tapahtumaan. Zombielokuvien ja tv-sarjojen myötä zombifaneja on yhä enemmän, joten zombikulttuuri on tuttu yhä suuremmalle osalle ihmisistä.

Kuolemaa ei siis käsitellä ainakaan tietoisesti zombijuoksutapahtumissa eikä se ole tarkoituskaan. Silti tiedostamattaankin jokainen zombijuoksuun osallistuja on ollut osana jollain tavalla kuoleman yhteisöllisessä esittämisestä. Leikin ja pelin lomassa kuvitteelliseen kuolemaan pääsee zombijuoksussa kosketuksiin toiminnallisesti kuten rastitehtävissä tahrimalla itsensä vereen tai kiljumalla sydämen kyllydestä juostessa zombeja pakoon. Zombikulttuurissa ja zombijuoksussa on kyse lopulta kuoleman lisäksi selviytymisestä. Esiin nouseekin toivon käsite. Elämässä on aina toivoa ja mahdollisuus voittaa vastoinkäymiset. Zombijuoksussakin on mahdollisuus olla selviytyä.



Kuva 5. Rooliinsa eläytyneitä zombeja. Kuva: Sami Vaitinen, 2015.

Kirjoittaja:

Martha Vuori opiskelee Turun yliopiston Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelmassa pääaineena digitaalinen kulttuuri sekä sivuaineena muun muassa kulttuurituotannon suunnittelu. Hän oli osana opiskelijaryhmää, joka suunnitteli *Zombie Run Pori 2015* -tapahtuman ja vastasi tapahtuman tuotannosta. Yhteystiedot: mabvuo@utu.fi

Lähteet

Zombie Run Pori 2015. Luettu 14.5.2015. <http://zombierunpori.fi>.

Zombie Run Pori 2015 (Facebook-sivut). Luettu 14.5.2015. <https://www.facebook.com/ZombieRunPori?fref=ts>.

Blogit:

Kevyet kilometrit, Raskaat raudat (blogi). ”Zombie Run vähän erilainen (an)aerobinen.”, 27.4.2015. <http://kevyetkilometrit.blogspot.fi/2015/04/zombie-run-vahan-erilainen-anaerobinen.html>.

Suominen, Jaakko. *Koneen kokemus & tietokoneen takapuoli* (blogi). ”Päiväni zombina”, 3.5.2015. <https://jaasuo.wordpress.com/2015/05/03/paivani-zombina/>.

Muu aineisto:

Markkinointi & Mainonta. ”Zombie-sarjan suosio ei hiivu - kauden päätösjaksolle kolmisen kertaa Suomen väkiluvun verran katsojia.” *Markkinointi & Mainonta*, 2.4.2015. <http://www.marmai.fi/uutiset/zombiesarjan+suosio+ei+hiivu++kauden+paatosjaksolle+kolmisen+kertaa+suomen+vakiluvun+verran+katsojia/a2300220>.

Tampereen yliopisto. ”Alasuutarille, Mäyrälle ja Nätille akatemiahankeet.” Tutkimusuutiset 6.6.2014. <http://www.uta.fi/ajankohtaista/tutkimusuutiset/arkisto/ilmoitus.html?id=96244>.

Valokuvat:

Kuvat 2: Grönman, Timo, 25.4.2015. <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.671506676310753.1073741847.383061705155253&type=1&pnref=story>

Kuvat 1 ja 4: Peltomaa, Mikael, 25.4.2015. <https://www.flickr.com/photos/mikaelpeltomaa/sets/72157652170810381/>

Kuva 5: Vaittinen, Sami, 25.4.2015. <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.484579281692440.1073741861.206073686209669&type=1>

Kuva 2: Varheenmaa, Niina, 25.4.2015 <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.810946782328539.1073741869.460922650664289&type=3>

Kirjallisuus

Hakola, Outi, Sari Kivistä, ja Virpi Mäkinen. ”Johdanto.” Teoksessa *Kuoleman kulttuurit Suomessa*, toimittaneet Outi Hakola, Sari Kivistö, ja Virpi Mäkinen, 9–22. Helsinki: Gaudeamus, Helsinki University Press, 2014.

Hakola, Outi. ”Kuoleman kokemus.” Teoksessa *Kuoleman kulttuurit Suomessa*, toimittaneet Outi Hakola, Sari Kivistö, ja Virpi Mäkinen, 65–83. Helsinki: Gaudeamus, Helsinki University Press, 2014.

Hänninen, Kirsi. ”Elävä ja monimuotoinen zombiperinne.” Teoksessa *Askel kulttuurien tutkimukseen*, toimittanut Jaana Kouri, 119–122. Turku: Turun yliopisto, 2015.

Ketola, Kimmo. ”Kuolemattomuus uskonnoissa.” Teoksessa *Kuoleman kulttuurit Suomessa*, toimittaneet Outi Hakola, Sari Kivistö, ja Virpi Mäkinen, 161–180. Helsinki: Gaudeamus, Helsinki University Press, 2014.

Lehikoinen, Heikki. *Katkerä manalan kannu. Kuoleman kulttuurihistoria Suomessa*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Teos, 2011.

Mäyrä, Frans, ja Laura Ermi, toim. *Pelaajabarometri 2013: Mobiilipelaamisen nousu*. Tampere: Tampereen yliopisto, 2014. http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/95150/pelaajabarometri_2013.pdf?sequence=1.

Salmela, Mikko. ”Kuolevan kohtaaminen.” Teoksessa *Kuoleman kulttuurit Suomessa*, toimittaneet Outi Hakola, Sari Kivistö, ja Virpi Mäkinen, 47–64. Helsinki: Gaudeamus, Helsinki University Press, 2014.

Stenros, Jaakko, Markus Montola, ja Frans Mäyrä. ”Pervasive Games in Media Culture.” Teoksessa *Pervasive Games: Theory and Design*, toimittaneet Markus Montola, Jaakko Stenros, ja Annika Waern, 257–279. Lontoo: CRC Group, 2009.

Turtiainen, Riikka, ja Sari Östman. ”Tavistaidetta ja verkkoviihdettä – omaehtoisten verkkosisältöjen tutkimusetiikka.” Teoksessa *Kulttuurituotanto. Kehykset, käytäntö ja prosessit*, toimittaneet Maarit Grahn ja Maunu Häyrynen, 336–354. Helsinki: SKS, 2009.