

Kill Billin Elokvamaailman
rakentuminen ja vieraannuttamisen keinot

Mäkinen, Tero Sauli Juhani
Pro gradu -tutkielma
Jyväskylän yliopisto
Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Taidekasvatus
Huhtikuu 2014

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta – Faculty Humanistinen tiedekunta	Laitos – Department Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos
Tekijä – Author Tero Mäkinen	
Työn nimi – Title <i>Kill Billin</i> Elokvamaailman rakentuminen ja vieraannuttamisen keinot	
Oppiaine – Subject Taidekasvatus	Työn laji – Level pro gradu
Aika – Month and year huhtikuu 2014	Sivumäärä – Number of pages 57
Tiivistelmä – Abstract <p>Tutkielmassa käsitellään Quentin Tarantinon ohjaaman <i>Kill Bill</i> -elokuvan esittämää vierasta todellisuutta, jota kutsutaan Elokvamaailmaksi. Elokvamaailma rakentuu elokuvahistorian aikana muovautuneiden eri genreissä vaikuttavien genrekonventioiden pohjalle. Genrekonventioilla tarkoitetaan genreihin olennaisena osana kuuluvia elokuvallisia elementtejä, jotka toistuvat alituisesti genren elokuvissa. <i>Kill Billin</i> Elokvamaailmaa muoaa genrekonventioiden käytön lisäksi lukemattoman monet viittaukset muihin elokuviin. Genrekonventioiden ja elokuvaviittausten mittavan käytön myötä <i>Kill Billin</i> Elokvamaailma avautuu katsojalleen elokuvallisena todellisuutena. <i>Kill Bill</i> on ennen kaikkea elokuva elokuvista.</p> <p>Kill Billin Elokvamaailman voidaan katsoa kaikessa outoudessaan vieraannuttavan katsojansa. Tutkielmassa käsitellään vieraannuttamisen käsitettä Viktor Sklovskin ja Bertolt Brechtin käsitysten pohjalta. <i>Kill Bill</i> käyttää erilaisia vieraannuttamisen keinoja, joiden avulla katsojalle pyritään saamaan täydellisempi kokemus elokuvasta. Vieraannuttamisen keinojen avulla <i>Kill Billin</i> Elokvamaailma nousee terävästi huomion kohteeksi.</p>	
Asiasanat – Keywords elokuva, genre, vieraannuttaminen	
Säilytyspaikka – Depository	
Muita tietoja – Additional information	

Sisällys

Johdanto.....	3
1. Quentin Tarantinon Kill Bill.....	4
1.1. Quentin Tarantino ja elokuvien maailma.....	4
1.2. Kill Bill -elokuvan tarina.....	6
2. Kill Billin Elokuvamaailma.....	9
2.1. Genre.....	10
2.2. Genren merkitys Kill Billin Elokuvamaailmassa.....	17
2.3. Viittaukset muihin elokuviin.....	24
3. Elokuva ja katsoja.....	28
3.1. Elokuva ja todellinen maailma.....	28
3.2. Vieraannuttaminen Viktor Sklovskin ja Bertolt Brechtin mukaan.....	34
4. Vieraannuttamisen keinot Kill Billissä.....	43
4.1. Kompositionaalinen motivaatio.....	44
4.2. Realistinen motivaatio.....	46
4.3. Transtekstuaalinen motivaatio.....	47
4.4. Taiteellinen motivaatio.....	49
5. Yhteenveto.....	52
Lähteet.....	55

Johdanto

Pro Gradu -tutkielmani aiheena on Quentin Tarantinon ohjaama *Kill Bill* -elokuva ja siinä esiintyvä outo todellisuus, Elokvamaailma. Tutkielmassani kartoitan tuota vierasta maailmaa ja tutkin sen yhteyksiä todelliseen maailmaamme. Todellisella maailmalla tarkoitan faktuaalista todellisuutta eli niin sanottua oikeaa, kaikille tuttua maailmaa. Tutkielmassa päällimmäisiksi kysymyksiksi nousevat, miten Elokvamaailma on rakentunut, mitkä ovat sen osa-alueet ja miten se katsojalle näyttäytyy. Tarkastelen näitä kysymyksiä elokuvatutkimuksen näkökulmasta tukeutuen *Kill Bill* -elokuvan lähilukuun.

Tutkielman toinen osuus keskittyy *Kill Billin* Elokvamaailman vieraannuttavien keinojen tutkimiseen. Tarantinon rakentama Elokvamaailma näyttäytyy monin tavoin vieraana ja outona, tyylien ja elokuvakliseiden temmellyskenttänä. Tämä outous vaikuttaa katsojan elokuvan vastaanottoprosessiin. Avaan vieraannuttamisen käsitettä esittelemällä sen Viktor Sklovskin ja Bertolt Brechtin teorioiden välityksellä. Näiden teorioiden kautta rakennan kuvan siitä miten vieraannuttaminen ilmenee *Kill Billissä* ja mikä on sen perimmäinen tarkoitus elokuvassa.

1. Quentin Tarantinon *Kill Bill*

1.1. Quentin Tarantino ja elokuvien maailma

Quentin Tarantino on yhdysvaltalainen, vuonna 1963 Tennesseen Knoxville'ssä syntynyt elokuvaohjaaja, käsikirjoittaja, tuottaja ja näyttelijä. Hän nousi elokuvayleisön tietoisuuteen vuonna 1992 ohjaamansa *Reservoir Dogs* -elokuvan myötä. Kaksi vuotta myöhemmin hän sinkoutui kansainväliseksi mediailmiöksi huippumenestyneen rikoselokuvansa *Pulp Fictionin* räjäyttäessä tajuntoja ympäri maailmaa. *Pulp Fiction* teki mediaa karsastamattomasta Tarantinosta superjulkiksen sekä toi hänelle elokuvateollisuuden arvostetuimmat palkinnot, Cannesin elokuvajuhlien Kultaisen palmun sekä Oscar-palkinnon.

Quentin Tarantinon nousua elokuvateollisuuden kärkinimiin ei kuitenkaan voida pitää äkillisenä yhden yön ihmeenä. Ennen *Reservoir Dogsia* Tarantino harjaannutti kynäänsä kyhäämällä useita elokuvakäsikirjoituksia, joista ei koskaan tullut elokuvia ja muutaman, joista tuli, kuten käsikirjoitus Tony Scottin ohjaamaan *True Romanceen*. (Bernard 2005, 209.) Tätäkin aikaisemmin Tarantinon elämä pyöri vahvasti elokuvien ympärillä. Vuonna 1984 hän alkoi työskennellä Kalifornian Manhattan Beachissä sijaitsevassa Video Archives -nimisessä elokuvavuokraamossa. (Bernard 2005, 55.) Liikkeessä työskenteli useita elokuvista ja muusta populaarikulttuurista kiinnostuneita nuoria, joiden päivät ja joskus jopa yöt kuluivat elokuvia

katsellessa ja niistä intohimoisesti keskustellen. Video Archivesin ajat intensiivisine keskusteluineen ja riitoineen toimi tavallaan elokuvakouluna Tarantinolle, jolla ei virallista koulutusta alalle ole. Tarantinolta kysyttäessä kävikö hän elokuvakoulua, hänen vastauksensa on ”En. Minä kävin elokuvissa.” (news.bbc.co.uk)

Tarantinon ensyklopedinen tietämys elokuvahistoriasta ja intohimoinen suhtautuminen elokuvan perinteeseen näkyvät vahvasti hänen elokuvissaan. Hänen elokuvansa vilisevät enemmän tai vähemmän selkeitä viittauksia tunnettuihin ja monesti myös tuntemattomiin elokuviin siinä määrin, että häntä on syytetty originaliteetin puutteesta jopa plagioinnista. (Bernard, 2005, 16.) Voidaan kuitenkin väittää, että Tarantino ammentaa elokuvan historian laajasta kuvastosta tarvitsemansa aineksen ja suodattaa sen oman luovuutensa kautta valkokankaalle. Näin syntyneet elokuvat ovat vahvasti ja tietoisesti kiinni elokuvan perinteessä – perinteessä, joka nousee kirkkaammin tarkasteltavaksi jokaisen viittauksen, lainan tai elokuvakliseen myötä.

Elokuviissaan Tarantino ottaa mitä kuluneimman aiheen ja katsoo sitä hieman erilaisesta näkökulmasta kuin on aikaisemmin totuttu. *Reservoir Dogs* on ryöstöelokuva, jossa itse ryöstöä ei koskaan nähdä. *Pulp Fictionissa* Tarantino ottaa perinteisen rikos- tai gansterielokuvan käsittelyynsä ja esittelee meille hieman toisenlaisen puolen rikollisesta elämästä. Elokuviassa gansterit jaarittelevat niitä näitä ja juoruavat keskenään kuin ompeluseura matkallaan tapaamiseen, jossa

tarkoituksena on lahdata muutama petturi. Myöhemmin samaiset coolit gansterit joutuvat surkuhupaisaan tilanteeseen ampuessaan vahingossa seuralaisensa auton takapenkille näin ollen pakotettuja siivoamaan tämän jäänteet takalasisista. Sotkuisen työn seurauksena gansterien tyylikkää mustat puvut vaihdetaan iloisenvärisiin, kauhtuneisiin t-paitoihin ja shortseihin.

Käyttämällä eri elokuvagenrejen kuluneita kuvioita ja kuvastoa samalla siirtäen näkökulmaa vähäsen vinoon tavanomaisesta, kyllästäen kuvansa lukemattomilla viittauksilla populaarikulttuuriin ja muihin elokuviin, lainaten ja mukaillen Tarantino luo elokuviinsa omanlaisensa elokuvallisen todellisuuden. Hänen elokuvistaan selkeimmin, sisukkaasti elokuvan painavassa perinteessä piehtaroi kaksiosainen, tyylien tykistökeskitys *Kill Bill*.

1.2. *Kill Bill* -elokuvan tarina

Kill Bill on Tarantinon ohjaama ja käsikirjoittama, kahteen osaan jaettu eri genrejä yhdistelevä elokuva. Elokuvan perusjuoni on moneen kertaan nähty ja yksinkertaisen stereotyyppinen. Uma Thurmanin näyttelemä Morsian/Beatrix Kiddo on entinen palkkamurhaaja, joka on hylännyt rikollisen ammattinsa uuden alun toivossa. Hänen entinen pomonsa ja rakastettunsa Bill (David Carradine) tappajaryhmänsä kera saapuu kuokkimaan Beatrixin hääharjoituksia. Seuraa brutaali verilöyly, jossa koko hääseurue saa surmansa. Myös Beatrixin luullaan

kuolleen, mutta tämä vaipuukin vain koomaan, josta herää neljä vuotta myöhemmin. Elokuva seuraa Beatrixin veristä kostoreissua, jonka aikana jokainen verilöylyyn osallistunut saa tuta hänen raivonsa.

Kill Billin lähtöajatus syntyi *Pulp Fictionin* kuvauksissa Tarantinon ja Uma Thurmanin keskustellessa vanhoista genre-elokuvista, joissa esiintyi usein vahvoja naissankareita. Keskusteluista intoutuneena Tarantino kirjoitti muutaman liuskan tarinaa pöytälaatikkoon, jossa ne pölyntyivät lähes kymmenen vuotta. Vuonna 2000 Thurman ja Tarantino kohtasivat pitkästä ajasta ja Thurman osoitti mielenkiintonsa heidän vanhan elokuvaideansa toteuttamisesta. Muusansa innoittamana Tarantino alkoi kirjoittaa ja kaksi vuotta myöhemmin *Kill Billin* käsikirjoitus oli valmis. (Lehtinen 2005, 315-316.)

Tarinan pääaiheena toimiva väkivaltainen kosto, joka toteutetaan tyylikkäästi, itämaisia taistelulajeja käyttämällä tekee *Kill Billistä* Tarantinon filmografian puhtasverisimmän toimintaelokuvan. Vaikka *Kill Bill* sekoittelee eri genrejä ja leikittelee tyyllilajeilla on se ennen kaikkea Tarantinon linssin läpi suodatettu itämainen martial arts -elokuva, jossa salaperäisen sensein kouluttaman, mystisellä samuraimiekalla varustetun soturin esteettinen väkivallan tanssi korvaa Hollywoodin suosiman tuliaseiden räkätyksen. Martial arts -elokuvalla tarkoitetaan yleensä kiinalaista tai japanilaista toimintaelokuvaa, jossa toimintaa sävyttää näyttävä itämaisten taistelulajien käyttö.

Esikuvilleen uskollisesti osa *Kill Billistä* kuvattiin Kiinassa, Pekingin

elokuvastudiolla. Näin Tarantino pyrki luomaan elokuvaansa autenttisen kiinalaisen toimintaelokuvan tunnun. Digitaaliset tehosteet saivat väistyä Tarantinon painottaessa kuvausryhmälleen ”kiinalaista tapaa”, johon kuului muun muassa taistelukohtauksissa käytetyt tekoverellä täytetyt kondomit. Työskentely Kiinassa mahdollisti myös alan parhaiden kamppailulajispecialistien saamisen osaksi tuotantoa. (content.time.com)

Alunperin yhdeksi elokuvaksi tarkoitetun *Kill Billin* venyttyä yli kolmetuntiseksi Miramax Films -elokuvastudion päällikkö Harvey Weinstein päätti jakaa elokuvan kahteen osaan. Tällä myös Tarantinon itsensä hyväksymällä päätöksellä haluttiin välttää elokuvan radikaali lyhentäminen. Ensimmäinen osa *Kill Bill volume 1* julkaistiin 2003 ja toinen osa *Kill Bill volume 2* noin puoli vuotta myöhemmin 2004. *Kill Bill vol. 1* ja *2* ovat kokonaisuuden kaksi puolta, jotka eroavat selkeästi toisistaan. Siinä missä *vol. 1* on suoraviivainen ”toimintapläjäys”, jossa tyyli dominoi, keskittyy *vol. 2* enemmän tarinaan ja henkilöihin. (Lehtinen 2005, 324-325.)

Vaikka *Kill Bill* nähdäänkin yleensä olevan yksi elokuva kahdessa osassa, aion elokuvakokonaisuuden sijasta keskittyä käsittelemään lähinnä ensimmäistä osaa, *Kill Bill volume 1:tä*. Tämä siitä syystä, että mielestäni ensimmäisessä osassa genrejen sekoittuminen, erilaisten tyylikeinojen käyttö ja viittaukset elokuvahistoriaan muodostuvat elokuvan keskeiseksi sisällöksi suuremmassa määrin kuin toisessa

osassa. Näin *Kill Billin* sisäinen Elokuvamaailma on selkeämmin havaittavissa ja sitä kautta helpommin lähestyttävissä. Täten tässä tutkielmassani puhuessani *Kill Billistä* tarkoitan sillä nimenomaan elokuvakokonaisuuden ensimmäistä osaa.

2. *Kill Billin* Elokuvamaailma

Quentin Tarantinon *Kill Bill* on elokuva, joka ei säästele keinoja yrittäessään irtautua yhteyksistään meidän todelliseen maailmaamme. Elokuvan esittämä todellisuus näyttäytyy meille todella vieraana. Kaikki on liioiteltua, vinoutunutta, käyttäytymistä ja toimintaa ohjaavat erilaiset säännöt kuin mihin olemme tottuneet, fysiikan laitkaan eivät päde. Emme todellakaan ole Kansasissa enää.

Quentin Tarantino luonnehtii elokuviensa maailmaa *Kill Bill volume 1:n* tuotantomuistiinpanoissa seuraavasti: "Olen sanonut useasti, että elokuvani sijoittuvat kahteen erilaiseen maailmaan. Yksi niistä on "Quentin-universumi", johon *Pulp Fiction* ja *Jackie Brown* kuuluvat. Se on liioiteltu, mutta enemmän tai vähemmän realistinen. Toinen maailma on Elokuvamaailma. Kun Quentin-universumin hahmot menevät elokuvaan asiat mitä he näkevät tapahtuvat Elokuvamaailmassa. He toimivat eräänlaisina ikkunoina tuohon maailmaan. *Kill Bill* on ensimmäinen elokuvani, joka sijoittuu Elokuvamaailmaan." (www.mooviees.com)

Tarantino on siis tehnyt tietoisien harppauksen meidän todellisuudestamme, yli oman kuvitteellisen "Quentin-universuminsa", päätyen rakentamaan jonkinlaisen metafiktiivisen maailman. Elokuvilla on aina jonkinlainen suhde todellisuuteen. Jos pidämme meidän todellisuuttamme lähtökohtana ja "Quentin-universumia" askeleena pois päin siitä, on *Kill Billin* Elokuvamaailma kahden askeleen päässä todellisesta maailmasta. Seuraavassa yritän ottaa nuo kaksi askelta ja havainnoida mitä *Kill Billin* Elokuvamaailma pitää sisällään, miten se on rakentunut ja miksi sitä kutsutaan nimenomaan Elokuvamaailmaksi.

2.1. Genre

Olemme tottuneet jaottelemaan elokuvia ja muita taideteoksia lajityyppeihin eli genreihin. Elokuvan genre on joskus tunnistettavissa sen sisältämien aiheiden ja teemojen kautta. Kun näemme elokuvassa cowboyn ratsastamassa erämaassa toteamme sen olevan westerni. Tai kun elokuvassa avaruussotilaat taistelevat vieraan planeetan hirviöitä vastaan luokittelemme sen science fictioniksi. Genret määräytyvät myös muullakin tavoin. Ylenpalttinen laulaminen ja tanssiminen elokuvassa määrittävät sen musikaaliksi. Genrejä määrittää myös tietynlaiset juonikuviot ja elokuvan tapa tuottaa tunnereaktiota katsojissa esimerkiksi komedioissa ja kauhuelokuvissa. (Bordwell & Thompson 1997, 52.)

Kaikki elokuvat kuuluvat yhteen tai useampaan genreen. Jotkut elokuvat ovat selkeästi oman genrensä edustajia. Joidenkin elokuvien genren määrittelemineen on taas hieman vaikeampaa. Elokuvan ollessa erityisen selkeästi tietyn genren edustaja voidaan sitä kutsua genre-elokuvaksi. Mutta mitä oikeastaan nuo genret ovat? Mikä on niiden tehtävä? Miten genre tunnustetaan? Miten ne syntyvät ja kehittyvät?

Genre toimii monipuolisena ja hyödyllisenä välineenä niin elokuvan tekijöille kuin sen katsojillekin. Genren käsite on siis yhteydessä elokuvien tuotanto-levitys-kulutus-prosessiin, jossa se esiintyy toimintaa selkeyttävänä tekijänä. (Altman 2002, 27.) Genre toimii kaavana, joka edeltää ja ohjelmoi teollista tuotantoa ja toimii sille mallina. Genre toimii muotoa antavana runkona, johon yksittäiset elokuvat perustuvat. Genre toimii kategorian nimenä, jolla on keskeinen tehtävä levittäjien ja esittäjien päätösten ja kommunikaation kannalta. Genre toimii myös katsomispositiona, jota jokainen genre-elokuva yleisöltään edellyttää. (Altman 2002, 26.) Tämä tarkoittaa sitä, että elokuvan koko taival esituotannosta elokuvateatteriin ohjautuu jossain määrin valitun genren mukaisesti. Genre määrittelee siis elokuvan tekemisen ja katsomisen tapoja. Esimerkiksi westerni valittuna genrenä edellyttää elokuvan tuotannolta tiettyjä asioita, kuten tietynlaisten lavasteiden rakentamista tai karujen kuvauspaikkojen etsimistä. Westernigenre myös määrittelee ja luo odotuksia siitä minkälainen tarina elokuvassa tulisi olla tai minkälainen hattu sankarilla on päässään. Levitykseen mentäessä elokuvaa mainostetaan

muun muassa genrensä edustajana ja kun kuluttaja mainonnan seurauksena saapuu katsomaan westerniä on hänellä jonkinlaiset odotukset siitä minkälainen elokuva tulee olemaan.

Jotta tämä genren laaja-alainen käytettävyys olisi mahdollista tulee genren olla tunnistettavissa. Elokuviin tuotanto-levitys-kulutusprosessin jokaisella tasolla toimivan henkilön tai yhteisön tulee olla tietoisia genren sisällöstä. Miten tämä tietoisuus syntyy? On esitetty, että tuottamalla samankaltaisia elokuvia elokuvateollisuus määrittelee niiden genren, jonka yleisö sitten elokuvien kuluttamisen kautta tunnistaa. Genre olisi näin ollen yleisön ja elokuvateollisuuden keskinäisen vuorovaikutuksen tuote. (Altman 2002, 28.)

Samankaltaisuus sitoo elokuvia yhteen nippuun, jota voimme kutsua genreksi. Loputtomasti kierrättämällä samoja aiheita ja kuvastoa elokuvateollisuus synnyttää joukon samankaltaisia elokuvia ja yleisö tunnistaa niiden samankaltaisuuden samalla tiedostaa niiden kuuluvan tiettyyn genreen. Vuorovaikutukselliseksi tämän toiminnan tekee se, että mitä suosituimpia tietyn genren elokuvat ovat, sitä enemmän niitä tuotetaan ja tämän seurauksena suosittu genre tulee yhä tunnistettavammaksi. Sitä ilmentää suurempi joukko elokuvia. Samalla genre-elokuvista saattaa muotoutua hyvinkin ennalta-arvattavia; varsinkin jos katsoja on perehtynyt tietyn genren elokuvaan laajemmin. Tällöin genre-elokuvasta voidaan halventavasti sanoa, että jos on nähnyt yhden on nähnyt ne kaikki.

Samankaltaisia genre-elokuvia yhdistää niissä useasti toistuvat yhteiset piirteet joita kutsutaan genrekonventioiksi. Nämä ovat aina uudelleen ja uudelleen eri elokuvissa nähtyjä elementtejä, jotka toistumisensa myötä ovat muotoutuneet genreään olennaisesti ilmentäviksi tunnisteiksi. Genrekonventioiden käyttö samalla liittyy elokuvan vahvasti tiettyyn genreen ja tekee katsojalle genren tunnistamisen hyvin helpoksi, jopa automaattiseksi.

Genre-elokuvien juonet ovat monesti pääpiirteiltään hyvin konventionaalisia. Esimerkiksi romanttiset komediat seuraavat lähes poikkeuksetta juonikuviota, jossa mies ja nainen kohtaavat ja ovat aluksi jostain syystä kykenemättömiä tai haluttomia tunnustamaan ihastumistaan toisiinsa vaikka parin keskenäinen vetovoima on katsojille ilmiselvää. Elokuvan puolivälin kohdalla pari antautuu rakkaudelle ja kaikki on hetken ihanaa, kunnes tapahtuu jonkinlainen välirikko. Elokuvan lopussa välirikon aiheuttaneet tekijät ratkaistaan, jonka seurauksena mies ja nainen lopulta päätyvät yhteen. Tätä samaa juonikuviota toistetaan varioiden lähes kaikissa genren elokuvissa. Genrekonventioksi voidaan myös lukea niin sanotut perushahmot kuten westernien vähäpuheiset pyssysankarit tai heidän hieman hölmöt, koomiset apurit. Genre-elokuvissa käsitellyt teemat ovat nekin usein genren konventionaalista materiaalia. (Bordwell & Thompson 1997, 53.) Petoksen ja koston teemat ovat yleisiä esimerkiksi westernneissä, kun taas sotaelokuvissa teemana on usein toveruuden tärkeys ja uhrautuminen. Genrekonventiona teema toimii tarinaa

selkeyttävänä ja juonta kanavoivana elementtinä. Tietynlaisten elokuvallisten tekniikoiden käyttäminen on myös osa genrekonventiota. Toimintaelokuvissa käytetään paljon nopeita leikkauksia luomaan hektisyyttä ja vaaran tuntua. Kauhuelokuvat puolestaan herättävät pelkoa ja jännitystä käyttämällä synkkää valaistusta ja ahdistavaa musiikkia. (Bordwell & Thompson 1997, 53.)

Genrekonventioista ehkä helpoiten tunnistettavia ovat genre-elokuvien ikonografiat. Genren ikonografiaan sisältyy eri elokuvissa toistuvasti käytetyt merkitystä kantavat symboliset kuvat, esineet ja paikat. Kuudestilaukeava revolveri toimii westernneissä ikonisena tunnisteena samalla tavalla kuin kuva karusta preeriasta. Ikonografiset esineet ovat niin merkityksellisiä genrekonventioita, että pelkästään niiden olemassaolo elokuvassa tekee sen genren tunnistettavaksi. Samalla niiden sisällyttäminen genre-elokuvaan muotoutuu lähes pakolliseksi. Emme voisi kuvitellakkaan samuraielokuvaa ilman taidokkaan soturin viileän vimmaisesti viuhuvaa katanaa. Genressä vahvasti vaikuttaneet elokuvatähdet voivat niin ikään nousta osaksi sen ikonografiaa. Westernien kanssa lähes synonyyminen John Wayne on tästä hyvä esimerkki. (Bordwell & Thompson 1997, 53.)

Genrekonventioiden tietäminen ja tunnistaminen auttaa katsojaa asettamaan elokuvan tiettyyn genreen. Samalla elokuvakokemus selkeytyy elokuvan pystyessä jakamaan informaatiota nopeasti pitäen tiettyjä perusasioita ikään kuin valmiiksi annettuina niiden ollessa

moneen kertaan muissa elokuvissa nähtyjä. Genre-elokuva olettaa katsojan olevan tietoinen erilaisista genreen kuuluvista käytänteistä eikä niitä tarvitse erikseen selittää. Genrekonventioiden tunteminen saa katsojassa aikaiseksi odotuksia siitä mitä elokuva pitää sisällään. Elokuvantekijät voivat käyttää katsojan tietämystä ja odotuksia hyväkseen rikkomalla tietoisesti genren konventioita näin saaden aikaan yllättäviä, tuoreita ja sitä kautta mielenkiintoisia variaationaaltoja siinä samankaltaisuuden meressä mitä genre on. Perinteen tiedostamisen ja sen rikkomisen välinen vuoropuhelu on genre-elokuvien kehityksen kannalta erittäin merkittävää. (Bordwell & Thompson 1997, 53-54.)

Useimmat elokuvat eivät kuitenkaan määräydy vain yhden genren alaisuuteen vaan niissä yhdistellään muutaman eri genren kuvastoa ja muita konventioita. Genret voivat limittyä keskenään yhdessä elokuvassa luoden näin genreyhdistelmiä. Tällöin puhutaan monigenreisyydestä tai genrejen sekoittumisesta. Genrejen sekoittumisella ei näyttäisi olevan juuri minkäänlaisia rajoituksia. On kuviteltavissa, että mikä tahansa joukko genrejä pystyttäisiin sulavasti yhdistämään keskenään elokuvassa. Esimerkiksi Kevin Costnerin vuonna 1990 ohjaaman *Tanssii susien kanssa* -elokuvan voidaan katsoa kuuluvan hyvin moneen eri genreen. Selkeimmin se edustaa westernigenreä sijoittumalla 1800-luvun puolenvälin Amerikan lännen rajamaille. Se on myös osaltaan sotaelokuva Costnerin esittämän hahmon ollessa Liittovaltion armeijan upseeri elokuvaa ajallisesti

kehystävän Amerikan sisällissodan aikana. Elokuva määräytyy myös draamaksi sen keskittyessä kuvaamaan syvällisesti realististen hahmojen emotionaalista kehityskaarta elokuvassa. Niin kuin suuri osa elokuvista sisältää *Tanssii susien kanssa* myös aimo annoksen romantiikkaa sekä hieman seikkailuhenkeä. Näin ollen *Tanssii susien kanssa* voidaan liittää ainakin viiteen eri elokuvagenreen.

Genrejä sekoittamalla elokuvantekijät pystyvät puhaltamaan uutta eloa tunkkaiseksi muuttuneeseen genreen tietoisesti hylkäämällä sen konventioita ja tuomalla siihen muista genreistä tuttuja esittämisen tapoja. Intertekstuaalisia viittauksia ja genrekonventioiden tietoista alleviivaamista käyttämällä elokuvantekijät voivat korostaa elokuvan genrejen välistä konfliktia. (Altman 2002, 172.) Tällöin genrejen sekoitus nousee selkeämmin esiin elokuvassa luoden säröjä katsojan odotuksiin näin tehden elokuvasta sävyyttävämmän. Genrejä sekoittamalla tuotetut elokuvat voivat myös onnistuessaan synnyttää aivan uuden elokuvagenren. (Altman 2002, 171.) Suosion ja ajan myötä tästä genrejen yhteensulautumasta voi muotoutua oma yhtenäinen genrensä, jolla on omat "sukujuuristaan" erilliset konventiot.

Edellä olen kuvannut genren tehtävää elokuvan teko- ja katseluprosessia kaavoittavana tekijänä ja tuonut esiin sen tavan jolla genre tulee tunnistettavaksi. Ennen kaikkea elokuvien samankaltaisuus sitoo niitä tietyn genren alaisuuteen. Tämä samankaltaisuus näyttäytyy katselijalle elokuvan sisältämien genrekonventioiden välityksellä.

Genrekonventioiden tietäminen ja tunnistaminen on olennainen osa genre-elokuvan tuotanto- ja katseluprosessia. Katsojalta vaaditaan aikaisempaan kokemukseen pohjautuvaa tietämystä genren käytänteistä. Genre-elokuvien kaavamainen luonne ohjaa katsojan odotuksia kaavamaiseen malliin. Odotuksien luominen ja niiden rikkominen toimii genre-elokuvaa uudistavana ja kehittäväenä tekijänä. Genret eivät ole staattisia vaan ne muuttuvat ja kehittyvät ajan myötä. Vakiintuneiden genrejen yhdisteleminen voi uudistaa paikalleen jumiutunutta genreä tai jopa luoda uuden itsenäisen genren.

2.2. Genren merkitys *Kill Billin* Elokvamaailmassa

Kill Bill on elokuva, jossa monet eri lajityypit sekoittuvat keskenään. Voitaisiin jopa sanoa, että se leikittelee genreillä. *Kill Billissä* yhdistellään monien eri genrejen stereotyyppistä kuvastoa, juonikuvioita, hahmoja ja teemoja. Nämä genrekonventioksi kutsutut, tuhanteen kertaan nähdyt käytännöt ovat juuri sitä materiaalia mistä *Kill Billin* Elokvamaailma koostuu. Seuraavassa esittelen mitä eri genrejä *Kill Bill* yhdistelee ja miten ne näyttäytyvät elokuvassa.

Kill Billissä esiintyvistä elokuvagenreistä selkeimmin esiin nousee itämainen martial arts -genre, joka tuodaan näkyviin heti elokuvan ensi sekunneilla, jolloin ruutuun pamahtaa Shaw Scope -logo. Tämä oli 60- ja 70-luvuilla hongkongilaisia kung fu -elokuvia tuottaneen Shaw Brothers Studion käyttämä tunnus. Näin Tarantino jo ennen itse

elokuvan alkua liittää *Kill Billin* perinteiseen itämaiseen kung fu -elokuvien genreen. Tämä hienovarainen viittaus ei kuitenkaan luultavasti avaudu kuin genreen perusteellisesti perehtyneille, mutta yhteys kung fu -elokuvien genreen tulee elokuvan aikana taotuksi kokemattomammankin katselijan tietoisuuteen. Martial arts -elokuvien tyylin mukaisesti *Kill Bill* sisältää kosolti äärimmäisen väkivaltaista toimintaa, joka on toteutettu näyttävästi itämaisia taistelulajeja käyttäen. Elokuvan lopussa oleva noin 20 minuuttia kestävä taistelukohtaus, jossa Beatrix taidokkaasti myyttistä samuraimiekkansa ja taistelutaitojaan käyttäen silpoo kymmenittäin O-Ren Ishiin käytyreitä fyysiikan lakeja rikkovan makaaberin tanssin tahtiin, on Tarantinon näkemys itämaisesta martial arts -elokuvasta äärimmäisyyksiin vietynä.

Toiminta kuuluu erottamattomana osana elokuvan perinteeseen lähes jokaisessa genressä. Siksi onkin ymmärrettävää, että *Kill Bill*, joka voidaan nähdä elokuvana elokuvista, viettää niin suuren osan kestostaan taistelujen ja väkivallan verisessä ympäristössä.

Ylitsevuotava väkivallalla mässäily liittää *Kill Billin* kiinteästi myös exploitaatioelokuvien genreen. Tämä laaja ja vaikeasti määriteltävä elokuvagenre koostuu halvalla tuotetuista rainoista, joiden pääasiallinen sisältö koostuu sensaatiomaisesta seksillä, väkivallalla, huumeilla ja kaikella mahdollisella ihmiselämän alhaisimmilla ominaisuuksilla mässäilystä. Tällaiset elokuvat hyväksikäyttävät (exploit) ihmisten halua nähdä kutkuttavan alhaisia ja kiellettyjä

aiheita. Exploitaatioelokuvat olivat suosituimmillaan Yhdysvalloissa 1960-70-luvuilla ja niitä näytettiin enimmäkseen exploitaatioon erikoistuneissa grindhouse-teattereissa sekä drive-in-teattereissa. (www.grindhousedatabase.com) Tuodakseen *Kill Billiin* grindhouse-teatterien näytösten tunnun on Tarantino asentanut elokuvan alkuun kauhtuneen "Our Feature Presentation" -filmipätkän fanfaareineen. Tällaiset pätkät olivat yleisesti käytössä elokuvanäytöksissä muita elokuvia mainostavien trailerien jälkeen siirryttäessä itse elokuvaan.

Exploitaatiogenre jakaantuu lukemattomaan määrään alalajeja, joista *Kill Billin* tapauksessa huomionarvoisin on niin kutsuttu raiskaus ja kosto -genre (Rape and Revenge). Tämän genren elokuvien juonet seuraavat konventionaalista reittiä, jossa nainen raiskataan, häntä kidutetaan ja jätetään kuolemaan. Nainen kuitenkin selviytyy raa'asta teosta ja kuntouttaa itsensä kostaakseen pahoinpitelijöilleen. Kosto on tietenkin hyvin verinen. Samantyyppinen juonikuvio esiintyy *Kill Billin* tärkeimmässä yksittäisessä innoittajassa japanilaisessa vuonna 1973 valmistuneessa elokuvassa *Lady Snowbloodissa*. Elokuvassa joukko rikollisia raiskaa naisen ja tappaa tämän miehen. Nainen joutuu vankilaan, jossa hän tulee raskaaksi ja synnyttää lapsen. Vuosia myöhemmin aikuiseksi kasvanut lapsi lähtee veriselle kostoretkelle tappaakseen jokaisen äitinsä raiskaukseen osallistuneen rikollisen. *Kill Billin* juoni seuraa löyhästi *Lady Snowbloodin* viitoittamaa tietä. Sekä *Kill Billissä* että *Lady Snowbloodissa* tarina avautuu katsojille epäkronologisessa järjestyksessä sankarittarien poistaessa yksitellen

pahiksia olemassaolosta. *Kill Billin* juoni ja sitä motivoiva teema (kosto) on näin ollen genrekonventioiden määrittelemää lainatavaraa.

Todella iso osa *Kill Billin* käyttämistä genrekonventiosta on peräisin kiinalaisesta ja japanilaisesta elokuvaperinteestä. Pääosa elokuvan (*vol. 1*) tapahtumista sijoittuu Japaniin Tarantinon aikaisempien elokuvien tapahtumien näyttämönä toimivan Los Angelesin sijaan. Japanilaisesta perinteestä kumpuaa myös *Kill Billin* helpoiten bongattavissa oleva genrelitos kun tavanomaisen niin sanotun live action -kuvauksen syrjäyttää hetkeksi ultraväkivaltainen animekohtaus. Anime nimitystä on länsimaissa totuttu käyttämään nimen omaan japanilaisesta animaatiosta vaikka termi Japanissa katsotaan tarkoittavan kaikkea animaatiota. Anime on tyyleiltään ja tuotantotavoiltaan erittäin monimuotoinen ja se pitää sisällään laajan kirjon eri genrejä. Sisällöltään anime voi olla lähes mitä tahansa lapsille suunnatusta ponisöpöstelystä väkivaltaherkuttelun kautta kovaan pornoon. *Kill Billin* animekohtaus on yksi elokuvan verisimmistä. Siinä kuvataan takautumanomaisesti rikollispomo O-Ren Ishiin traagista menneisyyttä Tokion alamaailmassa. Kohtaus toimii pienimuotoisena toisintona *Lady Snowbloodin* tarinasta ja sitä kautta se kiteyttää *Kill Billin* kantavan kostoteeman. Samalla kohtaus sitoo Beatrixin ja O-Ren Ishiin yhteen osoittamalla heidän kohtaloiden samankaltaisuuden.

Tarantino yhdistelee *Kill Billissä* myös eri genrejen käyttämiä ikonografioita. Näillä tarkoitetaan tiettyyn tyylilajiin erottamattomasti

kuuluvia symbolisia esineitä, paikkoja ja hahmoja. Beatrix valitsee aseekseen japanilaisen miekan tuliaseiden sijaan. Tarantinon aikaisempien elokuvien kuvastoon erittäin vahvasti kuuluvien käsiaseiden vähäisyys *Kill Billissä* on nähtävä tietoisena siirtymänä länsimaisen elokuvan ikonografiasta kohti japanilaista perinnettä. Miekan hankinnan kuvaamiseen käytetään runsaasti aikaa ja siitä muodostuu lähes taianomainen väline elokuvassa. Miekka kuuluu ikonisena esineenä japanilaiseen samurai-elokuvan genreen. Myös paikat joihin elokuvan tapahtumat sijoittuvat voivat olla osa genrekonventioita. *Kill Billin* maailmassa Tokio on yakuza-elokuvien määrittelemä ganstereiden temmellyskenttä ja japanilainen ravintola oiva areena veriselle taistelulle.

Tarantino sitoo *Kill Billiä* genrekonventioihin myös henkilöhahmojen kautta. Vahva, väkivaltainen naishahmo esiintyy useasti japanilaisissa elokuvissa, kuten jo edellä mainitussa *Lady Snowbloodissa*, naisvankila-elokuvissa ja amerikkalaisissa 70-luvun blaxploitaatio-elokuvissa. Eläkkeelle jäänyttä miekantehtäjä esittävän Sonny Chiban roolihahmon nimi Hattori Hanzo on puolestaan suora viittaus japanilaiseen televisiosarjaan *Shadow Warriors*, jossa Sonny Chiba esitti samannimistä samuraita. Sonny Chiba on varsinkin japanilaiselle yleisölle erittäin tunnistettava elokuva- ja televisio-ikoni ja hänen esiintymisensä *Kill Billissä* osaltaan sitoo elokuvaa martial arts -genreen.

Kill Billistä voidaan erottaa myös hienovaraisia elementtejä

spagettiwesternigenrestä. Spagettiwesterneillä tarkoitetaan italialaisia, pääosin 1960-luvulla tuotettuja elokuvia, jotka kuvaavat Amerikan villiä länttä karulla ja groteskilla realismilla. Genren tunnetuimpia edustajia ovat Sergio Leonen ohjaamat ja Clint Eastwoodin tähdittämät elokuvat kuten *Kourallinen Dollareita* (1964) ja *Hyvät, pahat ja rumat* (1966). (Thompson & Bordwell 2010, 418.) Spagettiwesternien vaikutus *Kill Billissä* on selkeimmin nähtävissä elokuvan toisessa osassa (Vol. 2), mutta ensimmäinenkin osa käyttää genreen vahvasti yhdistettäviä elementtejä. Niin kuin monissa Leonen spagettiwesterneissä on *Kill Billinkin* maailma vaarallinen ja väkivaltainen paikka, jossa vain vahvin pärjää. Päähahmokaan ei ole selvästi hyvä sankari vaan moraalisesti harmaalla alueella toimiva omaneduntavoittelija. Yhteys spagettiwesternigenreen löytyy myös *Kill Billin* ensimmäisen osan pihdatessa katsojalta (anti)sankarittaren nimeä. Tämän voidaan katsoa olevan viittaus Leonen dollaritrilogiassa esiintyvään Eastwoodin esittämään hahmoon, josta on totuttu käyttämään nimitystä "The Man with No Name". Tarantinon tapa käyttää tiukkoja lähiotoksia hahmojen silmistä kuvaamaan kireää tunnelmaa on sekin Leonen useasti käyttämä tehokeino. Spagettiwesternigenreä elokuvassa ilmentää myös genreen olennaisena osana kuuluva Ennio Morriconen musiikki. Tarantino käyttää *Kill Billissä* Morriconen kappaletta "Death Rides a Horse" samannimisestä elokuvasta vuodelta 1967. Kappale toimii eräänlaisena alkusoittona seuraavalle veriselle kapakkatappelulle, joka kulminoituu Beatrixin ja O-Ren Ishiin väliseen kaksintaisteluun.

Kill Billin genrecocktailin muodostavat ainesosat ovat hyvin monilukuiset ja ne huuhtoutuvat esiin monin eri tavoin. Päälimmäisenä esiin nousee elokuvan toimintaa sävyttävä, itämaisilla taistelulajeilla maustettu väkivalta. Tämä vivahde sitoo *Kill Billin* vahvasti kung fu ja martial arts -genreen. Väkivallan ylenpalttinen määrä ja verisyys saa elokuvan maistumaan myös hieman exploitaatiolta. *Kill Billin* vahva koston teema tuodaan esiin muun muassa konventionaalisen juonen kautta. Kaikki edellä mainittu toisinnetaan pienoskoossa lisäämällä sekoitukseen sävyyttävän vieras lajityyppi animekohtauksen muodossa. Sekaan kaadetaan eri genrejen perinteisiin kuuluvia ikonografisia elementtejä, kuten naissotureita, samuraimiekkoja, yakuzaganstereita ja kohtalokkaita kaksintaisteluita. Seos viimeistellään häivähdyksellä spagettiwesternien karua maailmaa, jota säestää veren virtausta lisäävä Ennio Morriconen musiikki.

Katsojan tehtäväksi jää *Kill Billin* lukemattomien eri genrekonventioiden tunnistaminen. Tunnistamalla elokuvan tarjoileman genresekoituksen eri elementit elokuvan laajaasta perinteestä kumpuaviksi *Kill Billin* Elokuvamaailma tulee havaittavaksi. Tarantino ei tee tätä kuitenkaan liian helpoksi, sillä samalla kun hän käyttää kovakouraisesti genrekonventioita, hän myös rikkoo niitä. Elokuva sisältää kohtauksen, jossa kotiäidiksi ryhtyneen palkkamurhaajan pastellinvärinen lähiökoti toimii areenana kahden naissoturien välienselvittelylle. Sekä veri että aamiasmurot lentävät tässä kohtauksessa, joka on selkeä poikkeama

martial arts -genren perinteestä. Tarantino onnistuu myös luomaan äkillisiä tunnelman muutoksia *Kill Billin* maailmassa. Elokuvan lopun mittava ja kaoottinen verilöyly keskeytyy humoristisesti, kun Beatrix huomaa ainoan pystyyn jääneen vastustajansa olevan pelokas nuorukainen ja päättää antaa tälle piiskaa miekallaan komentaen pojan lopuksi juoksemaan äitinsä helmaan. *Kill Bill* poikkeaa huomionarvoisesti spagettiwesternin genren konventiosta hylkäämällä täysin genreen olennaisena osana kuuluvan ikonografisen esineen, revolverin.

Genrekonventioiden käyttö ja genreillä leikittely luo *Kill Billin* elokuvamaailmalle sille ominaisen elokuvahistoriaan pohjautuvan rakenteen. Elokuvaperinteen kuluneet käytännöt toimivat rakennusaineina Tarantinon muuratessa kasaan *Kill Billin* elokuvamaailman rakenteita. Tarantino ei kuitenkaan jätä tuota rakennetta värittömäksi. Hän maalaa sen pinnan täyteen käyttäen maalinaan moninaisia elokuvaviittauksia, jotka eivät silti peitä alla olevaa rakennetta vaan tekevät sen vielä selvemmin havaittavaksi.

2.3. Viittaukset muihin elokuviin

Sen lisäksi, että *Kill Bill* on eräänlainen lajityyppien ja genrekonventioiden muodostama sekoite sisältää se myös mielettömän määrän erilaisia suoria viittauksia muihin elokuviin. Näitä viittauksia on niin paljon, että niiden seikkaperäinen erittely ei ole järkevää tässä

yhteydessä. Yritänkin havainnollistaa esimerkkien kautta miten eri keinoin *Kill Bill* viittaa muihin elokuvaan.

Tekstuaaliset viittaukset Elokuvan ensimmäinen viittaus toimii eräänlaisena ensikosketuksena *Kill Billin* johtavaan teemaan. Mustalle ruudulle ilmestyy teksti, "Revenge is a dish best served cold – Old Klingon Proverb". Tämä on viittaus vuonna 1982 ilmestyneeseen *Star Trek 2: The Wrath of Khan* -elokuvaan, jossa geneettisesti muunneltu yli-ihminen Khan siteeraa vanhaa klingonilaista sanontaa kapteeni Kirkille.

Elokuvan dialogi sisältää ainoastaan viittauksia elokuvaan, televisiosarjoihin ja jopa muromainokseen. Dialogissa vilisevät viittaukset ovat suurelta osin hyvin huomaamattomia. Ne ovat pieniä, irrallisia tekstinpätkiä monesti vähemmän tunnetuista genre-elokuvista. *Kill Billissä* hyvin epämiellyttävä sairaala-apulainen esittäytyy sanoilla, "My name is Buck, and i'm here to fuck". Tämä on esimerkki Tarantinon dialogissaan useasti käyttämästä riimittelystä ja samalla se on viittaus *Eaten Alive* nimiseen elokuvaan. Tämä vuonna 1977 valmistunut elokuva sisältää kohtauksen, jossa Robert Englundin esittämä ilotalossa vieraileva Buck ilmoittaa aikeensa näillä samoilla kauniilla sanoilla. Dialogista löytyy myös helpommin tunnistettavia viittauksia. Beatrixin ja yakuzapomo O-Ren Ishiin välinen vuoropuhelu, "Silly rabbit" - "Trix are for kids" on ainakin yhdysvaltalaiselle yleisölle todella tuttu Trix-murojen mainoksissa käytetty slogan. Samalla se selittää, mistä elokuvan päähahmo Beatrix Kiddo on saanut nimensä.

Mise-en-sceneä käyttävät viittaukset *Kill Bill* viittaa muihin elokuviin myös mise-en-scenen avulla. Mise-en-scene on ranskaa ja tarkoittaa yleisesti ottaen ”toiminnan asettelua”. Se käsittää lavastuksen, valaistuksen, puvustuksen ja hahmojen toiminnan. Toisin sanoen mise-en-scene on kaikki se mitä ruudulla näkyy eli miten kohtaus on toteutettu. (Bordwell & Thompson 1997, 169.) Elokuvan alkutekstien aikana näemme koomassa makaavan Beatrixin siluetin vasten sairaalan ikkunaa. Orson Wellesin vuoden 1941 *Citizen Kane* sisältää lähes identtisen kohtauksen. Beatrixin ja O-Ren Ishiin taistelu lumisessa puutarhassa elokuvan lopussa on hyvin samankaltainen *Kill Billin* suurimman innoittajan, *Lady Snowbloodin*, lopputaistelun kanssa. Beatrixin keltainen verryttelyasu on sekin elokuvaviittaus. Bruce Lee käytti hänen viimeiseksi jääneessä elokuvassaan vuonna 1978 valmistuneessa *Game of Deathissä* hyvin samankaltaista keltaista asua.

Oman mausteensa *Kill Billin* Elokuvamaailmaan antavat myös viittaukset Tarantinon omiin elokuviin. *Reservoir Dogs* ja *Pulp Fiction* määrittivät ganstereiden univormuksi miesten mustat puvut, joita *Kill Billissä* O-Ren Ishiin yakuzajengi *The Crazy 88* myös pitää virka-asunaan. Tarantinolle tunnusomaisen ”takakonttiotoksen” käyttö toimii hyvin tunnistettavana tyyllillisenä yhteydenmuodostajana *Kill Billin* ja Tarantinon aikaisemman tuotannon välillä. Takakonttiotoksella tarkoitetaan otosta, jossa elokuvan hahmoja kuvataan alhaalta ylöspäin kameran ollessa sijoitettuna auton takakonttiin. *Kill Billin* maailman elokuvamaisuutta korostavana viittauksena mainittakoon ruudulla

nopeasti vilahtava *Red Apple* -tupakoita mainostava juliste, jonka ohi Beatrix astelee Tokion lentokentällä. *Red Apple* on keksitty tuotemerkki, joka esiintyi ensimmäisen kerran *Pulp Fictionissa*. Viittaus toimii eräänlaisena Tarantinon maailmojen välisenä tuotesijoitteluna.

Musiikilliset viittaukset Nerokkaana musiikin käyttäjänä tunnettu Tarantino tekee lukuisia elokuvaviittauksia *Kill Billin* musiikkivalinnoilla. *Kill Billissä* sairaanhoitajaksi pukeutunut palkkamurhaaja Elle Driver viheltelee melodiaa, jota vuoden 1968 thrillerissä *Twisted Nerve* niin ikään vihelteli häiriintynyt murhaaja. Yhteyksiä spagettiwesterni genreen Tarantino on luonut käyttämällä Ennio Morriconen säveltämiä kappaleita, jotka soivat muun muassa useissa Sergio Leonen elokuvissa. Jo useasti mainitsemaani *Lady Snowbloodiin* viitataan *Kill Billissä* myös musiikin kautta. *The Flower of Carnage* on *Lady Snowbloodin* pääosan esittäjän Meiko Kajin esittämä kappale, joka soi niin *Lady Snowbloodissa* kuin sen suuresti innoittamassa *Kill Billissä*kin.

Kill Billin Elokuvamaailma rakentuu elokuvahistorian myötä kehittyneiden genrekonventioiden pohjalle. Tarantino on koostanut ennalta-arvattavasta, ylikäytetystä ja kaavamaisesta elokuvaperinteestä maailman, joka kaikessa tuttuudessaan on silti vieras ja kiehtova. Tätä Elokuvamaailmaa värittävät monenlaiset, lukemattoman monet viittaukset elokuviin, televisiosarjoihin ja yleiseen populaarikulttuuriin. Irrallisten viittausten merkitys jää sinällään suhteellisen olemattomaksi.

Ne luovat elokuvahistoriaa hyvin tuntevalle katsojalle käsityksen maailmasta, joka on kääntynyt pois päin meidän todellisesta maailmastamme. Tämän maailman muodostaa koko elokuvahistoria; jokainen elokuva on siinä osallisena. Yksittäin tarkasteltuna viittaukset jäävät pelkiksi tyhjiksi merkeiksi. Tarantinon fanipoikamainen elokuvainnostus ja lähes ensyklopedinen elokuvahistorian tuntemus ovat aikaansaaneet *Kill Billin*, teoksen, joka on ennen kaikkea elokuva elokuvista.

3. Elokuva ja katsoja

3.1. Elokuva ja todellinen maailma

Elokvien suhde todellisuuteen on monitahoinen ja monesti vaikeasti määriteltävissä oleva asia. Tämä johtuu eri elokvien erilaisista ja eritasoisista tavoista käyttää todellista maailmaa tarinan kerronnassa. Dokumenttielokvat pyrkivät esittämään tosiasiallista tietoa maailmasta, jossa elämme ja siinä tapahtuvista asioista. Nämä elokvat koettavat monin eri tavoin vakuuttaa katsojansa siitä, että se mitä nähdään on totta. Dokumenttielokuva pyrkii ennen kaikkea luotettavuuteen. Pelkästään elokvan määrittelemisen dokumentiksi tuottaa katsojassa oletuksen siinä esitettyjen tapahtumien ja henkilöiden todenperäisyydestä. Tätä luottamusta voidaan lisätä ja suhdetta todellisuuteen korostaa esittämällä aitoa videokuvaa todellisista tapahtumista ikään kuin raportoiden. (Bordwell & Thompson 1997, 42-

43.) Dokumenttielokuvan kerronnassa tärkeimmiksi piirteiksi nousee siis pyrkimys luotettavuuteen ja faktuaalisen tiedon esittäminen todellisuudesta.

Fiktiivisen elokuvan suhde todellisuuteen on selvästi erilainen kuin dokumenttielokuvan. Katsellessamme fiktiivistä elokuvaa tiedostamme siinä esiintyvien henkilöhahmojen, paikkojen ja tapahtumien olevan kuvitteellisia. Elokuvan hahmot eivät ole todellisuudessa olemassa ja se mitä he silmiemme edessä tekevät ei ole ikinä tapahtunutkaan. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että fiktiiviset elokuvat olisivat täysin irrallisia todellisuudesta. Todelliset historialliset aikakaudet ja tapahtumat voivat toimia fiktiivisen elokuvan tapahtumien kehyksenä. Elokuvien kuvitteelliset tapahtumat sijoittuvat monesti todellisuudessa olemassaoleviin paikkoihin, kuten suurkaupunkeihin. Elokuvien suhde todellisuuteen voi myös olla kommentoiva. Aiheen ja teeman valinnan ja niiden taiteellisen käsittelyn myötä fiktiivinen elokuva pystyy sanomaan jotain todellisesta maailmasta. Fiktiivinen elokuva voi myös lähennellä dokumenttielokuvan suhdetta todellisuuteen. Esimerkiksi elämäkertaelokuvien esittämät henkilöt ja tapahtumat pohjautuvat todelliseen, oikeasti tapahtuneeseen historiaan, jota käsitellään fiktion keinoin. Tapahtumat ovat lavastettuja ja ihmiset ovat näyttelijöiden tulkintoja. (Bordwell & Thompson 1997, 45.)

Siinä missä dokumenttielokuvat pyrkivät luotettavuuteen, on fiktiivisten elokuvien pyrkimyksenä uskottavuus. Elokuvaa

katsellessaan on katsojan tultava vakuuttuneeksi siitä, että mitä hän näkee on jollain tasolla todellista tai edes mahdollista. Elokuvat ovat uskottavia, jos ne kykenevät tuottamaan todellisuuden illuusion. Jos katsoja kokee elokuvan esittämien tapahtumien vastaavan omia kokemuksiaan todellisuudesta, elokuva on silloin uskottava. Myös katsojan odotukset siitä, miten asioiden tulisi olla, vaikuttavat elokuvan uskottavuuteen. Todellisuudessa hyvät tyypit eivät aina voita, mutta elokuvissa näin yleensä käy. Tämä ei kuitenkaan vie pois elokuvan uskottavuutta vaan voi jopa lisätä sitä vetoamalla katsojan käsityksiin siitä, miten asioiden tulisi olla, ei vain kuinka ne ovat. Elokuvat pystyvät myös esittämään täysin vieraan ja uskomattoman maailman niin vakuuttavasti, että elokuvan keston ajan katsoja pystyy uskomaan sen todellisuuteen. (Boggs & Petrie 2008, 42-44.)

Miten mikään arkikokemukseen kuulumaton tai sen kanssa ristiriidassa oleva voi fiktiivisen elokuvan katselijasta tuntua uskottavalta?

Elokuvien ja muiden fiktiivisten teosten ominaisuutta kietoa kokijansa pauloihinsa ja luomaan uskottavuutta on usein selitetty katsojan vapaaehtoisella epäuskon hyllyttämisellä (willing suspension of disbelief). Tämä käsite on peräisin englantilaisen runoilijan Samuel Taylor Coleridgen vuonna 1817 julkaisemasta teoksesta *Biografia Literariasta*. Teoksessaan Coleridge tuo käsitteen esiin oikeutuksenaan käyttää mielikuvitusolentoja ja muita fantasiaelementtejä runoudessaan. Fiktiivisen elokuvan katselija pystyy hyväksymään elokuvassa esiintyviä fantasiaelementtejä sivuuttamalla epäuskonsa

vapaaehtoisesti elokuvan keston ajaksi. Tietyn todellisuudesta poikkeavan elementin hyväksyminen elokuvan sisäisessä rakenteessa oikeutetuksi tai sen epäuskottavuuden sivuuttaminen saattaa tehdä mitä mielikuvituksellisemmasta elokuvasta uskottavan. Esimerkiksi science fiction -elokuvaa katsellessamme hyväksymällä sen meille esittämän premissin (on kaukainen tulevaisuus) sivuutamme huolettomasti epäuskomme elokuvan arkikokemuksemme kanssa ristiriidassa olevien elementtien kohdalla (ylivalonnopeudella matkustaminen).

Vaikka epäuskon vapaaehtoinen hyllyttäminen on elokuvakokemuksen yhteydessä paljon kuultu käsite, on sitä myös kritisoitu vääränä kuvauksena katsojan ja fiktiivisen elokuvan välisestä suhteesta. Kendall Walton näkee artikkelissaan *Fearing Fictions* epäuskon sivuuttamisen toimimattomana ajatuksena. Hänen mukaansa fiktiivisen elokuvan katselija ei voi olla osittain tai valikoivasti epätietoinen elokuvan suhteesta todellisuuteen. Osittain elokuvan tapahtumia totena pitävä katselija ei siis olisi täysin varma, onko elokuva totta vai ei. Yleensä fiktiivisen elokuvan katselija on kuitenkin täysin tietoinen näkemänsä epätodellisuudesta. (Walton 1978, 7.) Waltonin mukaan katselija yhtyy teeskentelyleikkiin elokuvan kanssa. Fiktiiviset teokset tuottavat teeskenneltyjä (make-believe) tai kuvitteellisia totuuksia. (Walton 1978, 12.) Esimerkiksi vuoden 1984 elokuva *Terminaattori* tuottaa kuvitteellisen totuuden, jonka mukaan ihmisen näköisiä tappajarobotteja voidaan lähettää tulevaisuudesta meidän aikaamme.

Katsoja tietää tämän olevan epätodellista omien kokemustensa perusteella, mutta pitää sitä katselutilanteessa kuvitteellisesti totena. Elokuvan katsomisesta tulee näin mielikuvitusleikki, jossa katselija on tietoinen näkemänsä epätodellisuudesta, mutta samalla teeskentelee sen olevan todellista. Walton ei kuitenkaan tarkoita, että elokuvaa katsoessamme huijaisimme itseämme uskomaan fiktiota todeksi vaan meistä itsestämme tulevan teeskentelyn kautta fiktiivisiä. Päädyimme siis samalle tasolle fiktion kanssa jakamaan samaa kuvitteellista maailmaa. (Walton 1978, 23.)

Kill Billin yhteydet todelliseen maailmaan ovat sanalla sanoen hatarat. Tarantinon tarkoituksena ei ole ollutkaan realistisen kuvan luominen 2000-luvun alun maailmasta ja ihmisten arkitodellisuudesta. *Kill Billin* maailma ei myöskään esittäydy rinnakkaistodellisuutena, vaihtoehtohistoriana tai muuna science fiction -genrestä tuttuna "mitä jos" -skenaariona. *Kill Bill* ei kuvaa todellista maailmaa vaan elokuvamaailmaa, joka rakentuu elokuvahistorian synnyttämistä konventioista ja kuvastoista. Tarantino ei *Kill Billissä* tarkastele minkään ihmisryhmän todellisuutta 2000-luvulla vaan elokuvien muodostamaa todellisuutta sellaisena kuin se 2000-luvun alussa näyttäytyi. Elokuvamaailma, joka *Kill Billissä* esittäytyy on näin ollen vain välillisesti yhteydessä siihen todellisuuden tasoon, jota me voisimme nimittää todelliseksi maailmaksi. Alussa oli maailma. Ihminen sanoi: "Tulkoon elokuva!" Ja elokuva tuli. Elokuvaa tuli kuvaksi maailmasta ja ihmisestä siinä. Tarantino näki, että elokuva on hyvä ja sanoi: "Tulkoon

Elokuvamaailma!” Ja Elokuvamaailma tuli. Elokuvamaailma tuli kuvaksi elokuvasta ja ihmisestä siinä.

Genre-elokuvat, jotka ovat nimityksensä mukaisesti vahvasti kiinni genressään muodostavat enemmän intertekstuaalisia yhteyksiä toisiin genren elokuviin ja vähemmän yhteyksiä todelliseen maailmaamme. Esimerkiksi westerni saattaa tuoda näkyviin genrensä vakiintuneet käytänteet hyvinkin selkeästi jättäen villin lännen todellisen historian vain kehyksen rooliin. Näin genreä voidaan tarkastella niin kuin se olisi sisäänpäin kääntynyt itsenäinen maailma, jota yksittäiset elokuvat ilmentävät. Genre-elokuvan katselija tarkastelee suuremmissa määrin tuota genren sisäistä maailmaa kuin todellista maailmaa. (Altman 2002, 41.) Tämä pätee myös *Kill Billin* Elokuvamaailmaan, joka on eri genrejen käytänteiden yhteenliittämisestä syntynyt. Paukuttaessaan valkokankaalle ylitsepursuavan kavalkaadin genrejen kuluneimpia käytänteitä ja vaivihkaisia viittauksia *Kill Bill* pakottaa katsojan liittämään näkemänsä aikaisempaan kokemukseensa elokuvan historiasta, olettaen tietysti, että hänellä sellaista on. Katsojan odotukset elokuvasta viedään pois todellisesta maailmasta kohti elokuvan todellisuutta. Näin ollen elokuvan uskottavuus syntyy sen havaitusta uskollisuudesta elokuvien genreihin eikä siitä vastaako elokuvan tapahtumat katsojan käsityksiä todellisuudesta. Kendall Waltonin esittämän ajatuksen elokuvien luomista kuvitteellisista totuuksista voisi laajentaa käsittämään genrekonventioiden tuottamat totuudet. Yhä uudestaan ja uudestaan käytetyt genrekonventiot muovautuvat

tottumuksen kautta katselutilanteessa odotetuiksi genren sisäisiksi, kuvitteellisiksi totuuksiksi. Näin uskomattomimmatkaan elementit eivät tuhoa elokuvan uskottavuutta katsojan tunnistaessa niiden olevan genren elokuvien vakiovarustusta. *Kill Bill* olettaa katselijansa olevan kykenevä ja halukas mielikuvitusleikkiin, riuhtaisemaan itsensä irti arkielämän realiteeteistä ja jakamaan kanssaan yhteistä kuvitteellista maailmaa, Elokuvamaailmaa.

3.2. Vieraannuttaminen Viktor Sklovskin ja Bertolt Brechtin mukaan

Edellä olen tarkastellut miten *Kill Billin* Elokuvamaailma on rakentunut, millainen se on ja mitkä ovat sen havaittavia osasia. Samalla tuon maailman erilaisuus ja vieraus suhteessa meidän todelliseen maailmaamme on noussut selvästi havaittavaksi. *Kill Billin* Elokuvamaailmalla on tietynlainen vaikutus sitä tarkastelemaan katsojaan. Elokuva vieraannuttaa sitä tarkastelevan katsojan.

Terminä *vieraannuttaminen*, esiintyi ensimmäisen kerran venäläisen kirjallisuustutkijan ja formalistisen koulukunnan jäsenen Viktor Sklovskin (1893 – 1984) esseessä *Taiteesta – keinona* vuodelta 1917. Sklovski aloittaa esseensä esittämällä kriittisiä huomioita ajatuksesta, jonka mukaan taide on ajattelua kuvin. Hän näkee, että kirjallisuudessa ja runoudessa kuvalle on annettu tehtäväksi erilaatuisten asioiden ja tapahtumien järjestäminen sekä tuntemattoman selittäminen tunnetun kautta. (Sklovski 1917, 29.) Tämä on johtanut Sklovskin mukaan

virheelliseen käsitykseen taiteesta symbolien luomisvälineenä eritoten symbolistien vaikutuksesta. Jos taide todella olisi uusien kuvien tai symbolien luomista, taiteen historia olisi Sklovskin mukaan kuvien muutoksen historiaa. Sklovskin näkemyksen mukaan kuvat itsessään ovat kuitenkin historiallisesti muuttumattomia ja kirjailijoiden omina keksintöinänsä pitämät kuvat ovatkin yleensä muualta lainattuja. Näin ollen taiteen tekeminen on enemmänkin vanhan uudelleen sommittelua kuin uuden keksimistä. Koska kuvat ovat valmiiksi annettuja, taide on enemmän kuvien muistamista kuin ajattelua niiden avulla. (Sklovski 1917, 30.)

Sklovski jatkaa symbolistien taidekäsitusten kritisoimista esittämällä, että minkä tahansa kuvan nostaminen merkitystä kantavaksi symboliksi sivuuttaa täysin kuvien kokemisen moninaisuuden. Hänen mukaansa symbolistit eivät ole tehneet tärkeää erotusta poeettisen kielen ja proosallisen kielen välille. Sklovski määrittää poeettisen tai runollisen kielen taiteelliseksi ja proosallisen kielen arkikäyttöön ja käytännöllisyyteen kuuluvaksi. Näin ollen kuvat toimivat käytännöllisen ajattelun, asioiden järjestelyn välineenä, ja poeettiset kuvat luovat ja tehostavat taiteellisia vaikutelmia. (Sklovski 1917, 31.) Yksinkertaistaen voisi sanoa, että maalaus pöydästä tai sana "pöytä" runossa on vastaanotettavissa sekä arkisella käytännön tasolla (se on pöytä, huonekalu) että taiteellisella tasolla (pöytä ilmentää jotain siihen kuulumatonta). Tämä on Sklovskin mielestä ongelmallista, sillä taiteellisessa teoksessa pöytä ei saisi olla vain pöytä tuttuna helposti

sivuutettavana asiana. Tätä ongelmaa korostaa Sklovskin mukaan taiteellisessa toiminnassa yleisesti ilmenevä luovuuden ekonomia. Luovuuden ekonomialla Sklovski tarkoittaa pyrkimystä taiteellisessa teoksessa ilmaista mahdollisimman paljon mahdollisimman vähällä näin säästäen kokijan rajallista huomiokykyä. (Sklovski 1917, 32.) Tämä johtaa Sklovskin mukaan tutun ja totutun aineksen kierrättämiseen, joka taas johtaa havaitsemisen automatisoitumiseen. Tällä tarkoitetaan, että asiat havaitaan vain pinnallisesti lähes tiedostamatta, mutta niitä ei todella nähdä. (Sklovski 1917, 33-34.) Sklovski näkeekin taiteen ensisijaisena tehtävänä purkaa tuo automaattinen havaitseminen ja saada ihmiset näkemään todella. Sklovski kiteyttää ajatuksensa taiteesta seuraavasti:

”Taide pyrkii antamaan kokemuksen asiasta nähtynä, ei vain todettuna; taiteen keino on asioiden *vieraannuttamisen* ja *vaikeutetun muodon* keino, joka kasvattaa havaitsemisen vaikeutta ja kestoja, sillä taiteessa vastaanottoprosessi on itsetarkoituksellinen, ja sitä on jatkettava.”
(Sklovski 1917, 34.)

Vieraannuttamisen avulla taide pyrkii siis aikaansaamaan todellisemman havainnon kohteesta. Tämä tapahtuu esimerkiksi ottamalla tuttu esine ja asettamalla se uuteen sille ennestään vieraaseen kontekstiin tai käsittelemällä tuttua asiaa täysin uudesta näkökulmasta. Jonkinlaista vieraannuttamista tulee objektissa olla, että sitä voitaisiin pitää taiteena. Taiteen arvottaminenkin voidaan nähdä

vieraannuttamisen kautta. Originaaleimmat ja arvokkaimmat teokset vieraannuttavat todellisuutta tai aikaisempien teosten luomia konventiota vahvimmin. (Thompson 1988, 11.)

Sklovski käyttää Leo Tolstoin (1828 – 1910) tuotantoa esimerkkinä vieraannuttamisesta kirjallisuudessa. Hänen mukaansa Tolstoi hylkää pyrkimyksen luovuuden ekonomiaan kuvaamalla tuttujakin asioita siten kuin ne nähtäisiin ensimmäisen kerran. Tolstoi ei vain nimeä asioita vaan kasvattaa havaitsemisen vaikeutta ja kestoa kuvaamalla asioita ”tarpeettoman” monin sanoin. (Sklovski 1917, 35.)

Vieraannuttaminen ilmenee myös oudoksi tekemisen ja ei-totutun näkökulman valinnan kautta. Sklovski käyttää tästä esimerkkinä Tolstoin novellia *Vanha ruuna*, jossa hevonen pohtii ihmisille niin ominaista, mutta hevoselle vierasta omistusoikeuden käsitettä. (Sklovski 1917, 36.) Sklovskin mukaan vieraannuttamisen keskiössä on automaattisen havaitsemisen purkaminen. Tämä onnistuu totunnaisten aineksen hylkäämisellä tai sen oudoksi tekemisellä näin rikkomalla odotuksia. Taiteessa asioiden ei tulisi vain lipua havaitsijan silmien ohi kaiken jäädessä todellisesti näkemättä. Automaattista havaitsemista voidaan purkaa myös käyttämällä odottamattomia tyylin muutoksia. Sklovski näkee runoudessa käytetyn kielen valinnan mahdollisena vieraannuttavana tekijänä. Runon kieli on yleensä ylätyylistä ja se vilisee vanhahtavia sanoja, joiden outous antaa runolle arkikielestä poikkeavan kummastuttavan vieraannuttavan vaikutuksen. (Sklovski 1917, 43.) Toisaalta juuri runon kielen ylätyylisyys voidaan kokea

tavanomaiseksi ja runouteen olennaisesti kuuluvaksi odotetuksi elementiksi, jolloin se synnyttääkin vain automaattista havaintoa. Tällöin murteen tai puhekielellisten tyylien sisällyttäminen runouteen toimii vieraannuttavana tekijänä. (Sklovski 1917, 44.) Vieraannuttava vaikutus onkin kiinteästi yhteydessä uutuuteen ja odottamattomaan. Alkujaan vieras tai outo aines taiteessa saattaa ajan kuluessa muotoutua odotetuksi ja konventionaaliseksi, jonka seurauksena sen vieraannuttava vaikutus heikkenee ja lakkaa. (Sklovski 1917, 45.) Koska Sklovskin mukaan kuvat ovat historiallisesti muuttumattomia ja ikään kuin valmiiksi annettuja, ei niiden voida katsoa olevan sellaisenaan taiteellisesti merkityksellisiä. Tärkeäksi nousee kuvan esittämisen tapa: miten tuttu tehdään vieraaksi, niin vieraaksi kuin näkisimme sen ensi kertaa.

Vieraannuttamisen käsite liitetään vahvasti myös saksalaiseen näytelmäkirjailijaan ja teatteriohjaajaan Bertolt Brehtiin (1898 – 1956). Hän kirjoitti laajasti vieraannuttamisefektin tai v-efektin merkityksestä teatteritaiteessa. Brecht näki vieraannuttamisen keinona saada taideteosta tarkasteleva yleisö irti illuusiota synnyttävästä samaistumisesta tekemällä nähty oudoksi ja vieraaksi. Näin taideteoksen katselijalle pyritään luomaan mahdollisuus tarkastella sitä kriittisesti ja tutkivasti katsojan itsensä tiedostaen roolinsa nimenomaan kriittisenä tarkastelijana. (Brecht 1991, 152.) Vieraannuttamisella on siis Brechtin mukaan ymmärrystä tuottava rooli taideteoksessa. Hän itse määrittelee asian seuraavasti:

”V-efekti tarkoittaa sitä, että asia, joka on tehtävä ymmärrettäväksi, johon huomio on suunnattava, muutetaan tavallisesta, tutusta, välittömän läheisestä asiasta erityiseksi, huomiota herättäväksi, odottamattomaksi. Itsestään selvästä tehdään tietyllä tapaa epäselvä, mutta tämä tapahtuu vain siksi, että siitä voitaisiin sittemmin tehdä sitäkin selvempi.” (Brecht 1991, 159.)

Yleisön huomio kiinnitetään tuttuun, itsestään selvänä pidettyyn asiaan esittämällä se oudosti tai vieraalla tavalla, jolloin tuon asian tutuus ikään kuin karisee pois ja se nähdään uutena, mielenkiintoisena ja todellista tarkastelua vaativana asiana. Brechtin käsitys vieraannuttamisesta (*Verfremdung*) on hyvin lähellä venäläisen formalismin, erityisesti Viktor Sklovskin ajatuksia vieraaksi tekemisen keinoista (*ostranenije*). Onkin huomioitavaa, että Brecht alkoi kehittämään vieraannuttamisen käsitettään ja käyttämään *Verfremdung*-termiä kirjoituksissaan vasta käytyään ensimmäistä kertaa Moskovassa vuonna 1935. Tosin Brecht oli jo aikaisemmin kehitellyt vastaavia kriittisen etäännyttämisen keinoja kirjoituksissaan eepisestä teatterista. (Willett 1959, 179.)

Brecht painottaa näyttämötaiteen yhteydessä näyttelijän ja näyttelemisen tekniikan suurta merkitystä vieraannuttamisefektin aikaansaamisessa. Hän oli suuresti innoittunut perinteisen kiinalaisen teatterin esittämisen tavoista ja ammensikin siitä vaikutteita omaan vieraannuttamisen teoriaansa. (Willett 1959, 180.) Brecht esittelee

kirjoituksissaan konkreettisia keinoja joiden avulla v-efekti saadaan aikaiseksi. Vieraannuttamiseksi tärkein tehtävä on irrottaa näytelmän katselijat jonkinlaisesta transsitilasta, repäistä heidät irti illuusiosta. Brechtin teatterissa näyttelijän tulee unohtaa kuvitteellinen, yleisön ja näyttämön erottava neljäs seinä ja pyrkiä puhuttelemaan yleisöä suoraan. Näin alleviivataan yleisölle esityksen olevan nimenomaan esitys, joka juuri nyt esitetään heille. Näin puretaan todellisuuden illuusio. (Brecht 1991, 152.) Brechtille ei kuitenkaan riitä, että näyttelijä tekee tietoisuutensa yleisöstä havaittavaksi vaan hänen tulisi vieroksua täydellistä eläytymistä rooliinsa. Hänen tulee eläytymisen eli itsensä unohtamisen sijaan tarkastella suoritustaan samaan tapaan kuin katsoja sitä tarkastelee, ulkopuolisena. Näyttelijän ei tulisi siis muuntautua täydellisesti esittämäkseen hahmoksi vaan etäännyä siitä. Eläytymisen sijaan näyttelijän tulee ikään kuin siteerata esitettävää hahmoa. Tämä estää katsojaa eläytymästä täydellisesti itsensä unohtaen esitykseen ja sen hahmoihin. Näyttelijän etäännyessä hahmostaan yleisö eläytyy ennemminkin näyttelijän projisoimaan tarkastelijan rooliin ja tätä kautta katsojasta tulee aktiivinen tarkastelija eikä itsensä unohtava passiivinen vastaanottaja. (Brecht 1991, 125-126.) Etäännyessään esittämästään hahmosta näyttelijä esittäytyy yleisölle vieraana ja oudoksuttavana ilmestyksenä, joka outoudellaan riistää tilaisuuden vaipua transsiin, jossa kaikki nähty lipuu silmien ohi huomaamatta. Vieraannuttamiseksi toimii tylynä herätyksenä itseunohduksen ja samaistumisen unesta.

Vieraannuttamiseksi voidaan saada aikaan myös erilaisilla teatteriteknisillä ratkaisuilla kuten näyttämön erittäin kirkkaalla valaisemisella. Näyttämön ja sitä kautta katsomon ollessa valaistut yleisö tulee tietoiseksi muista paikallaolijoista ja siten itsestään esityksen katselijana. (Brecht 1991, 156.) Valaisulaitteiden jättäminen avoimesti näkyville tuottaa vieraantumiseffektin katsojan tullessa tietoiseksi siitä tosiasiasta, että se mitä hän parhaillaan näkee ei ole spontaania, harjoittelematonta tai todellista. Näytelmä on suunniteltu, harjoiteltu ja moneen kertaan toistettu esitys. (Brecht 1991, 191.)

Brechtin vieraannuttamiseksi pyrkii vaikeuttamaan yleisön ominaista pyrkimystä samaistua esimerkiksi näytelmän henkilöhahmoihin ja tapahtumiin. Näytelmän esittäessä tavanomaisia asioita oudosti tai eittotutulla tavalla yleisö irtautuu passiivisesta vastaanottajan roolistaan ja alkaa aktiivisesti tarkastelemaan näkemiään asioita. Yleisö tiedostaa katselevansa esitystä ja ottaa siitä etäisyyttä, vieraantuu.

Vieraantumisella ei kuitenkaan tarkoiteta pyrkimystä kääntää yleisö esitystä vastaan vaan sen tarkoitus on ohjata yleisön asennoitumista kohti aktiivista, kriittistä tarkastelua. (Willett 1959, 179.) Brechtin vieraannuttamiseksi perimmäinen toiminto on teatteriesityksen tekeminen läpinäkyväksi. Tämä tarkoittaa sitä, että esityksen aikana yleisö tehdään monin eri keinoin hyvin tietoiseksi siitä seikasta, että mitä he parhaillaan näkevät on valmisteltu esitys. Tähän vaikuttavat niin näyttelijöiden työskentely kuin muutkin teatteritekniset valinnat. Esiripun takaa paljastuu peittelemätön, paljas koneisto eikä transsiin

maanitteleva trompe l'œil.

Viktor Sklovskin ja Bertolt Brechtin käsitykset vieraannuttamisesta ovat huomattavan samankaltaiset. Sklovskin puhuessa automaattisen havaitsemisen eliminoimisesta taiteessa Brecht puhuu lähes samasta asiasta todellisuuden illuusion purkamisena. Molempiin ongelmiin lääkkeenä toimii vieraannuttaminen eli oudoksi tekeminen. Sklovski painottaa havaitsemisen vaikeuttamista ja pyrkimystä lisätä havaitsemisen kestoa, sillä hänen mukaansa taiteessa vastaanottoprosessi on ensisijaista. Asiat tulisi havaita niin perinpohjaisesti kuin ne nähtäisiin ensimmäistä kertaa. Myös Brecht pyrkii vieraannuttamiseksi vaikuttamaan taiteen vastaanottoprosessiin, mutta hieman eri keinoin. Hänen vieraannuttamiseksi tehtävä on ennen kaikkea tehdä taideteoksesta tavallaan läpinäkyvä. Taideteos, Brechtin tapauksessa näytelmä, tulisi olla läpinäkyvä siinä mielessä, että sen luonne tuotettuna asiana tulisi selvästi havaituksi. Taideteos ei saa tuottaa petollista illuusiota todellisuudesta vaan sen tulisi huutaa katsojalleen: ”Tämä on taideteos! Joku on tehnyt tämän asian sinun tarkasteltavaksesi! Huomaatko nuo siveltimen jäljet!” Sekä Sklovskin että Brechtin käsittelyssä vieraannuttamisella haetaan todellisempaa ja syvällisempää taideteoksen kokemista. Vieraannuttaminen pyrkii herättämään nukkujan.

4. Vieraannuttamisen keinot *Kill Billissä*

Elokuvaa tarkastellessaan katsoja pyrkii ymmärtämään sitä tietoisesti tai tiedostamatta etsien ja erotellen syitä sille, miksi jokin elokuvallinen elementti on sellainen kuin se on. Koska elokuva on luotu teos sen voidaan olettaa muodostavan koherentin kokonaisuuden. Tästä johtuen voimme odottaa elokuvan sisältämien yksittäisten elementtien olevan joistain oikeutetuista syistä sisällytettyjä elokuvaan ja juuri sellaisia kuin ne elokuvassa ovat. Näitä syitä kutsutaan motivaatioiksi. (Bordwell & Thompson 1997, 80.) Motivaatio terminä, jolla tarkoitetaan taideteoksen sisältämien elementtien esiintymisen syitä ja oikeutuksia, on peräisin venäläisestä formalismista. (Bacon 2000, 60.) Alkujaan kirjallisuudentutkimuksesta noussut käsite on otettu myös osaksi elokuvatutkimusta.

Teoksessaan *Audiovisuaalisen kerronnan teoria* Henry Bacon esittelee neljä motivaation lajia, jotka ovat kompositionaalinen, realistinen, transtekstuaalinen ja taiteellinen. Hänen mukaansa nämä lajit eivät esiinny elokuvissa puhtaina taikka itsenäisinä vaan ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa keskenään. Bacon puhuukin motivaatioiden neliyhteydestä. Motivaation lajit esiintyvät yleensä elokuvissa yhdessä niiden keskinäisten suhteiden vaihdellessa. Motivaation käsitteellä pystytään määrittelemään, millä tavalla elokuva on ymmärrettävissä. Koska katsoja peilaa elokuvaa ennen kaikkea omaan todellisuuskäsitykseensä, antaa motivaation tunnistaminen katsojalle

keinon suhteuttaa näkemäänsä käsityksiinsä todellisuudesta. (Bacon 2000, 62.) Elokuvan sisältöä määrittelevien motivaatioiden tunnistaminen vaikuttaa katsojaan ohjaten tämän vastaanottoprosessia kohti elokuvan kokonaisvaltaista ymmärtämistä. Tällaisen ymmärtämisen edellytyksenä on motivaatioiden tietoinen havaitseminen, jonka aikaansaamiseksi elokuvan tulee käyttää vieraannuttamisen keinoja. Seuraavassa käsittelen edellä mainittujen neljän motivaation lajin avulla niitä vieraannuttamisen keinoja, joita *Kill Bill* käyttää.

4.1. Kompositionaalinen motivaatio

Kompositionaalisella motivaatiolla tarkoitetaan sitä, millä tavoin elokuva on jäsenneilty mielekkääksi kokonaisuudeksi: miten elokuvan juoni on jäsenneilty, miten siihen pääsee käsiksi ja miten tarvittavaa juonellista tietoa jaetaan yleisölle. Yleisesti ottaen elokuvan juonen ymmärtämisen helpottaminen on syy tai motivaatio sille, että elokuvalla on selkeä alku, keskikohta ja loppu. (Bacon 2000, 60.) *Kill Bill* vieraannuttaa katsojan pirstomalla elokuvan juonen epäkronologiseen järjestykseen. Täten tapahtumien syy- ja seuraussuhteiden havaitseminen vaikeutuu ja katsojan tulee itse aktiivisemmin liittää tapahtumia toisiinsa. Kokonaiskuvan muodostaminen vaikeutuu ja pitkittyy elokuvan hypätessä yhdestä kesken jääneestä tapahtumasta toiseen palaten aikaisempaan vasta myöhemmin. Tällainen juonen pirstaloiminen toteuttaa Sklovskin taiteelle antamaa edellytystä

havaitsemisen vaikeuttamisesta. Niinkin yksinkertainen asia kuin juonen seuraaminen osoittautuu *Kill Billissä* haasteelliseksi, koska se hylkää totutun alusta loppuun etenevän juonen kaaren. Elokuvan lopussa esiintyvä ylipitkä ja monitahoinen taistelukohtaus kaikessa verisyydessään on myös omiaan vieraannuttamaan katsojan. Tässä *Kill Billin* jatkaa Sklovskin kuvailemien vieraannuttamisen keinojen käyttöä hylkäämällä luovuuden ekonomian. Taistelukohtaus on kaikkea muuta kuin helposti huomiotta jäävä väkivallan pyrähdys sen kestäessä lähes 20 minuuttia, joka on noin 18 prosenttia koko elokuvan kestosta. *Kill Billin* kokonaisuutta osakseen rikkoo myös sen jakautuminen kahteen osaan. *Volume 1* ei sisällä selkeää juonellista täyttymystä vaan se jättää katsojat tukalaan tilanteeseen cliffhanger-lopetuksellaan.

Kill Bill vaikeuttaa katsojan tilaa myös pihtaamalla tärkeää tietoa. Tietoa ei ainoastaan pihdata vain huomaamattomasti jättämällä jotain elokuvasta pois vaan tekemällä katsoja tietoiseksi siitä, että häneltä salataan jotain. Beatrixin nimi mainitaan muutamaan otteeseen *volume 1:ssä*, mutta se on aina sensuroitu piippauksella. Kovaäänisen ja yllättävän piippauksen käyttö elokuvassa on hyvin outo ja odottamaton tapa salata tietoa katsojalta. Sen lisäksi piippauksen käyttö on hyvin alleviivaava tapa salata niinkin yksinkertaista tietoa kuin elokuvan päähahmon nimi. Tarantino olisi yhtä hyvin voinut vain jättää Beatrixin nimen mainitsematta käsikirjoitusvaiheessa, mutta sillä ei olisi ollut niin merkittävää vieraannuttavaa vaikutusta. *Kill Billin* ensimmäinen osa jättää yhden tärkeimmistä hahmoistaan sumeilematta sivuun. Hän on

niin tärkeä hahmo, että hänen kohtalonsa on kirjattu ilman juonipaljastusvaroituksia jopa elokuvan nimeen. Ensimmäisessä osassa näemme vain hänen kätet ja kuulemme hänen äänensä. Hän esittäytyy kaikessa komeudessaan vasta elokuvan toisessa osassa. Hän on kaikkien elokuvan tapahtumien liikkeellepanija David Carradinen esittämä Bill.

4.2. Realistinen motivaatio

Se mitä katsoja pitää elokuvassa toden kaltaisena, kuuluu realistiseen motivaatioon. Elokuvan hahmojen käyttäytyminen, esitetyn maailman ulkomuoto ja lainalaisuudet saattavat luoda katsojalle käsityksen elokuvan realismista. Todenmukaisuuden käsite on kuitenkin paljon aikaan ja kulttuuriseen kontekstiin sidottua. (Bacon 2000, 61) *Kill Bill* viittaa paikoitellen meidän todelliseen maailmaamme esimerkiksi sijoittamalla tapahtumansa oikeasti olemassaoleviin kaupunkeihin ja paikkoihin. Kuitenkin se mitä noissa paikoissa tapahtuu, on todella kaukana meidän todellisuudestamme. Fysiikan lait eivät ole aikaan tai kulttuuriseen kontekstiin sidottuja, joten niiden rutiininomainen rikkominen vieraannuttaa kenet tahansa katsojan. Taistelun tiimellyksessä Beatrix poukkoilee akrobaattisesti ikään kuin gravitaatio ei häneen vaikuttaisi. Mielellinen määrä vastustajia lakoo Beatrixin miekan välityksellä veren roiskuessa haavoista kuin vesi suihkulähteestä. Kaikki tämä tapahtuu yhtä vaivattomasti kuin tanssi. Temaattisesti verisen koston kunniallisuus ja ylenpalttinen soturieetos

eivät varmaankaan kuulu monen arkipäivään. Vuoden 2001 syyskuun yhdenktoista päivän iskujen jälkeisessä maailmassa ajatus istumisesta lentokoneen matkustamossa, jossa jokaisessa penkissä on teline matkustajien samuraimiekoille, on vähintäänkin naurettava. *Kill Billin* maailmassa tämä on kuitenkin todellisuutta.

Realistisen motivaation tai pikemminkin sen puutteen havaitseminen on avain *Kill Billin* ymmärtämiseen elokuvana. *Kill Billin* epätodellisuus vieraannuttaa katsojan omasta todellisuuskäsityksestään saaden tämän havainnoimaan Elokuvamaailmaa todellisen maailman sijaan. Samalla katsojan on vaikea eläytyä elokuvan tapahtumiin ja mahdotonta unohtaa oma roolinsa katselijana. Vieraannuttaminen toimii *Kill Billissä* keinona ohjata katsojan huomio elokuvan esittämään elokuvalliseen todellisuuteen alleviivaten sen epärealistisuutta. Katsoja tehdään näin hyvin tietoiseksi siitä, että hän katselee elokuvaa. *Kill Bill* silpoo Brechtin karsastaman todellisuuden illuusion yhtä väkivaltaisesti kuin Beatrix vastustajansa. Tätä vaikutusta tukee seuraavaksi käsiteltävä transtekstuaalinen motivaatio.

4.3. Transtekstuaalinen motivaatio

Elokuvan yleisiin konventioihin ja genreihin tavanomaisesti liittyvät elementit kuuluvat transtekstuaalisen motivaation piiriin. (Bacon 2000, 61.) Aikaisemmin käsittelemäni genrekonventiot eli lajityypille ominaiset stereotyyppiset juonikuviot, kuvastot, henkilöhahmot ja teemat ovat juurikin näitä elementtejä, joiden syy esiintyä elokuvassa

on sitoa se tiettyyn tunnistettavaan genreen. Yksittäinen elokuvatähti saattaa myös muodostua tietyn lajityypin tunnistettavaksi ikoniksi, jolloin hänen esiintyminen elokuvassa synnyttää tietynlaisia tottumukseen pohjautuvia odotuksia katsojassa. (Bacon 2000, 61.)

Kill Billissä sekoittuvat monet eri genret, joilla kaikilla on omat konventionsa. Lajityypin ja sen konventioiden tuntemus synnyttää katsojalle odotuksia ja aavistuksia elokuvan sisällöstä. Samalla epärealistisetkin tapahtumat hyväksytään niiden ollessa genren sisällä useasti nähtyjä ja tavanomaisiksi muodostuneita. Genrekonventioiden perustuessa totuttuun, useasti nähtyyn elokuva-ainekseen niiden käyttö voitaisiin liittää luovuuden ekonomian käsitteeseen. Olettamalla katsojan olevan tietoinen genren sisältämistä konventioista elokuva pystyy esittämään asioita vaivattomammin tukeutumalla tuttuihin peruselementteihin. Kaikkea ei siten tarvitse erikseen selittää elokuvan pitäessä tiettyjä asioita itsestäänselvyyksinä. Genrekonventioiden käyttö elokuvassa saa aikaan kaavamaisen automaattista havaitsemista. Asioita ei oikeasti nähdä, koska ne ovat niin tavanomaisia ja tuttuja genren sisällä. Myös *Kill Bill* syyllistyy tähän syntiin sen rakentuessa lähes kokonaan elokuvan historian kierrätysmateriaalista. Kuitenkin juuri tuohon automaattisen havaitsemisen syntiin lankeaminen on ensiaskel kohti valaistumista. *Kill Billin* sekoittellessa sujuvasti monen eri genren konventioita katsojan muodostamat odotukset ja aavistukset elokuvasta joutuvat pian synnyttyään koetukselle. *Kill Bill* luo genrekonventioiden avulla katsojalle odotuksia vain rikkoakseen ne

sekoittamalla mukaan jotain vierasta ja genreen kuulumatonta. Genreillä leikitellessään *Kill Bill* luo ikään kuin ansan katsojalle. Genrekonventiot tuovat katsojaa lähemmäs elokuvaa tuudittaen hänet tuttuun ja turvalliseen tavanomaisuuteen vain läimäistäkseen hetkeä myöhemmin ruutuun jotain täysin odottamatonta näin vieraannuttaen katsojan.

4.4. Taiteellinen motivaatio

Tämä motivaation laji on kaikista laajin ja vaikeimmin määrittyvä. Lähinnä sillä tarkoitetaan elokuvan tekijöiden luovaa uudenlaisten ilmaisukeinojen etsimistä ja käyttöä. Taiteellinen motivaatio voidaan nähdä joko itsetarkoituksellisena briljeeraamisena tai elokuvallisesti merkittävänä totuttujen rajojen rikkomisena. (Bacon 2000, 61-62.) *Kill Bill* on mielenkiintoinen tapaus sen käyttämien tyyllisten elementtien takia. Sitä onkin kritisoitu sen sisällöllisestä vähyydestä ja tyylin ensisijaisuudesta. Samalla Tarantinon mieltymys elokuvahistoriallisiin lainauksiin asettaa *Kill Billin* kyseenalaiseksi tarkasteltaessa sen omaperäisyyttä. Tällaiset kysymykset kuitenkin alleviivaavat Tarantinon Elokuvamaailman vieraannuttavia keinoja. Sklovskin mukaan omaperäisyys riippuu ensisijaisesti siitä, miten olemassaolevaa materiaalia käytetään eikä niinkään uuden luomisesta. Taiteen tehtävä on saada kokija irti automaattisesta havaitsemisesta tekemällä tuttu vieraaksi. Vieraannuttamalla moneen kertaan nähty saadaan näyttämään oudolta ja se nähdään kuin ensimmäistä kertaa.

*Kill Bill*issä väkivalta on todella estetisoitua ja kaikessa humoristisuudessaan niin ylilyövän tyyliä, ettei sellaista voisi tapahtua kuin elokuvan maailmassa. Beatrixin ja japanilaiseen koulutyttöön univormuun sonnustautuneen Gogo Yubarin taistellessa toiminta ja sitä siivittävät äänitehosteet tuovat mieleen lähinnä slapstick-komedioiden hassuttelevan tyylin. Beatrixin nykäistessä silmän irti vastustajansa naamasta muuttuu kuva moneksi minuutiksi mustavalkoiseksi. Seuraava osio on elokuvan väkivaltaisista ja mustavalkoisuus toimii sekä sensuurina että vieraannuttavana tekijänä. Kuvan muuttuminen yhtäkkiä mustavalkoiseksi on erittäin huomiota herättävä tyyllinen muutos ja alleviivatusti elokuvallinen keino. Sitä voisi verrata Brechtin ehdottamaan vieraannuttamiseksi tuottamisen keinoon, jossa näyttämön valaisulaitteet jätetään avoimesti esille.

Kill Billin elokuvaviittausten ylettömän määrän huomaaminen saattaa olla katsojasta miellyttävä ja merkityksellinen kokemus. Toisaalta reaktio saattaa olla päinvastainen lainaukset varastamiseksi ja epäoriginaalisuudeksi tuomitsevan katsojan kohdalla. Vaikka vieraannuttamiseksi ei katsotakaan yleisön saattamista vihamieliseksi teosta kohtaan, on tässä tapauksessa katsoja saatettu viiltävän tietoiseksi siitä seikasta, että hän katsoo elokuvaa. Viittausten ja genrekonventioiden bongaaminen tekee *Kill Billin* läpinäkyväksi katsojan liittäessä sitä muihin näkemiinsä elokuviin. Joka tapauksessa *Kill Bill* onnistuu vieraannuttamaan katsojansa tuoden toistuvasti esiin sitä tosiseikkaa, että hän katsoo elokuvaa.

Tarkasteltaessa *Kill Billin* vieraannuttamisen keinoja neljän motivaation lajin näkökulmasta on ilmeistä, että nuo motivaation lajit toimivat eräänlaisina merkkeinä totutusta tai sääntöinä, joita vastaan rikotaan. Varsinkin kompositionaalisen, realistisen ja transtekstuaalisen motivaation merkityksen *Kill Bill* kääntää pääläelleen. *Kill Billin* juoni on pirstaloitu irvikuvaksi totutusta kronologisesti etenevästä juonen kaaresta. Yhden taistelukohtauksen esittämiseen on kulutettu kohtuuttoman paljon aikaa. *Kill Billin* maailma on pyritty kaikin tavoin saada oudoksi ja katsojan todellisuuskäsityksiä rikkovaksi. Elokuviin totutusti selkeyttä tuovat genrekonventiotkin taistelevat katsojaa vastaan. *Kill Bill* nostaa motivaation lajit selvästi havaittavaksi tekemällä ne oudoksi toisin sanoen käyttämällä niitä totutusta poiketen. Tavallisesti elokuvan sisältämät elementit eivät tule kyseenalaistetuksi, koska ne koetaan itsestään selvinä ja katsomista helpottavina ja totuttuina elokuvallisina keinoina. Katsoja ei kysy miksi elokuva etenee alusta loppuun juonen avautuessa kohtausta kohtausta kronologisessa järjestyksessä. Näinhän asiat yleensä tapahtuvat sekä todellisessa maailmassa että elokuvissa. Elokuvan pyrkiessä luomaan realistista kuvausta maailmasta ja ihmisistä katsojan ei tarvitse hyllyttää epäuskoa tai hyväksyä elokuvan esittämiä kuvitteellisia totuuksia. Näin katsojan on helppo eläytyä näkemäänsä todellisuuden illuusioon. Tuskin kukaan westernielokuvan katselija ihmettelee, miksi elokuvantekijät ovat päättäneet esittää sankarin hevosen selässä stetsoni päässään ja revolveri lanteillaan. *Kill Billin* katselija tulee tietoiseksi elokuvan taustalla vaikuttavista motivaatioista, koska ne on tuotu esiin

vieraalla tavalla. Näin katselija joutuu kyseenalaistamaan ja ihmettelemään paljon. *Kill Bill* tekee rakenteensa näkyväksi kiinnittämällä katsojan huomion elokuvan keinotekoisuuteen. Mutta miksi? Miksi vieraannuttaa? Vieraannuttavien keinojen käyttö *Kill Billissä* on taiteellisesti motivoitunutta. Käyttämällä vieraannuttamisen keinoja *Kill Bill* korostaa omaa elokuvamaisuuttaan. Katsoja töytäistään irti eläytymisen transsista näkemään aidosti, mikä elokuvassa on oleellista, mistä se kertoo ja mikä lopulta on sen sisältö. Vieraannuttaminen toimii repeämänä valkokankaassa, jonka kautta katsoja pääsee tarkastelemaan *Kill Billin* Elokuvamailmaa.

5. Yhteenveto

Tutkielmani lähtökohtana toimi Quentin Tarantinon esittämä väite *Kill Bill* -elokuvan sijoittumisesta Elokuvamailmaan. Väite osoittautuu hyvinkin paikkansapitäväksi *Kill Billiä* vähänkään tarkemmin tarkasteltaessa. Elokuvan esittelemä maailma näyttäytyy katsojalleen erittäin vieraana ja outona hänen yritettäessään suhteuttaa ja verrata sitä omaan käsitykseensä todellisesta maailmasta. Elokuvamailma on myös nimensä veroinen *Kill Billin* tuodessa voimakkaasti esiin omaa elokuvamaisuuttaan ja velkaansa elokuvaperinteelle.

Tarkastelussani osoittautui, että *Kill Billin* Elokuvamailma on ensisijaisesti luotu käyttämällä elokuvahistorian aikana muotoutuneita moninaisia genrejä. Tekemällä useita ja yllättäviä genreliitoksia

Tarantino on valanut pohjan, jonka päälle Elokuvamaailma rakentuu. Kaiken ytimessä on siis elokuvan ylitsepursuava monigenreisyys. Eri genret tuodaan osaksi elokuvan kokonaisuutta käyttämällä ajan saatossa kuluneita, totuttuja ja tuhanteen kertaan eri elokuvissa nähtyjä genrekonventioita. Koska nämä genrekonventiot ovat niin tuttuja genrejä määritteleviä elementtejä, katsoja pystyy tunnistamaan *Kill Billin* genresekoituksen monet eri ainesosat. Näin katsoja on pakotettu liittämään näkemäänsä omiin ennalta muodostettuihin käsityksiinsä genreistä ja niiden sisällöistä. *Kill Billin* Elokuvamaailmaa sävyttää myös lukuisat suorat viittaukset muihin elokuviin ja yleiseen populaarikulttuuriin. Nämä enemmän tai vähemmän huomiota herättävät elokuvaviittaukset tulevat elokuvassa esiin monin tavoin ja niiden välityksellä *Kill Billin* Elokuvamaailma saa sille ominaisen elokuvan historiasta ammentavan pintakiiltonsa. *Kill Billin* Elokuvamaailman luomisen taustalla on ajatus, että elokuvien maailman, historian ja käytänteiden käsitteleminen elokuvan aiheena voi olla itsessään arvokasta ja mielenkiintoista. *Kill Bill* ei pyri kommentoimaan tai sanomaan suoraan mitään meidän todellisesta maailmastamme vaan sen tarkastelun kohteena ovat elokuvat. *Kill Bill* toimii eräänlaisena elokuvahistorian, genrejen ja käytänteiden esille nostamisena. "Katsokaa! Tälläisiä ovat elokuvat ja näin ne toimivat."

Koska *Kill Bill* esittäytyy katsojalleen niin vieraana ja outona jo pelkästään siitä syystä, että sen käsittelmä maailma on elokuvan ei meidän maailmamme sen voidaan katsoa vieraanuttavan

tarkastelijansa. Tutkielmani edetessä minua on askarruttanut, mikä lopulta on vieraannuttamisen rooli *Kill Billissä*. Mitkä oikeastaan ovat *Kill Billin* käyttämät vieraannuttamisen keinot ja miksi *Kill Bill* ylittäänsä vieraannuttaa? Koska *Kill Bill* käyttää paljolti genrekonventioita ja muita elokuvaperinteestä lainattuja elokuvallisia keinoja luodessaan Elokuvamaailmansa täytyy nämä tutut ja helposti sivuutettavat elementit tehdä katsojalle vieraaksi. Ilman vieraannuttamisen keinoja monet näistä Elokuvamaailman rakennuspalikoista jäisivät havaitsematta. Tekemällä tuttu vieraaksi ja alleviivaamalla elokuvallisia keinoja *Kill Bill* pyrkii vieraannuttamaan katsojansa näin ohjaten tämän havaitsemaan elokuvan oleellisen asian, Elokuvamaailman olemassaolon.

Lähteet

Altman, R. 2002. Elokuva ja genre. Tampere: Osuuskunta Vastapaino.

Bacon, H. 2000. Audiovisuaalisen kerronnan teoria. Helsinki:
Suomalaisen kirjallisuuden seura.

Bernard, J. 2005. Tarantino on Tarantino. Neljäs uusittu painos.
Helsinki: Like.

Boggs, J. & Petrie, D. 2008. The Art of Watching Films. Seventh Edition.
The McGraw-Hill Companies, Inc.

Bordwell, D. & Thompson, K. 1997. Film Art: An Introduction. Fifth
Edition. The McGraw-Hill Companies, Inc.

Brecht, B. 1991. Kirjoituksia teatterista. Helsinki: VAPK-kustannus.

Lehtinen, L. 2005. Kill Bill. Teoksessa Bernard, J. Tarantino on Tarantino.
Neljäs uusittu painos. Helsinki: Like.

Sklovski, V. 2001. Taiteesta – keinona. Teoksessa P. Pesonen & T. Suni
(toim.) Venäläinen formalismi Antologia. Helsinki: Suomalaisen
kirjallisuuden seura, 29-49.

Thompson, K. 1988. Breaking the Glass Armor. Princeton, New Jersey:

Princeton University Press.

Thompson, K & Bordwell, D. 2010. Film History. An Introduction. Third Edition. The McGraw-Hill Companies, Inc.

Walton, K. 1978. Fearing Fictions. The Journal of Philosophy. Vol 75, No. 1, 5-27.

Willett, J. 1959. The Theatre of Bertolt Brecht. A Study From Eight Aspects. London: Hertford and Harlow.

Elektroniset lähteet

http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/magazine/3712013.stm, luettu 6.11.2013

<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,349193,00.html>, luettu 4.12.2013

http://www.mooviees.com/1909/99-production_notes_1, luettu 10.12.2013

<http://www.grindhousedatabase.com/index.php/INTRODUCTION>, luettu 5.2.2014

[http://wiki.tarantino.info/index.php/Kill Bill References Guide](http://wiki.tarantino.info/index.php/Kill_Bill_References_Guide), sivustoa
käytetty hakemistona luvuissa 4.2. ja 4.3.