



Eveliina Kälviäinen

**DYSTOPIAN LAJIKONVENTIOT JA
TRAUMAKERTOMUS SUZANNE COLLINSIN
THE HUNGER GAMES -TRILOGIASSA**

Yhteiskuntatieteiden tiedekunta
Kertomus- ja tekstiteorian maisteriohjelma
Pro gradu -tutkielma
Toukokuu 2019

TIIVISTELMÄ

Eveliina Kälviäinen: Dystopian lajikonventiot ja traumakertomus Suzanne Collinsin *The Hunger Games* -trilogiassa

Pro gradu -tutkielma

Tampereen yliopisto

Kertomus- ja tekstiteorian maisteriohjelma

Toukokuu 2019

Tutkielma käsittelee dystopian lajiirteiden ja traumakertomuksen käyttöä yhdysvaltalaisen Suzanne Collinsin *The Hunger Games* -trilogiassa (2008–2010). Tutkielman keskeinen tavoite on osoittaa, miten nuortendystopiaksi kategorisoitu *The Hunger Games* -trilogia sekä todentaa että uudistaa dystopiakirjallisuuden vakiintuneita lajiirteitä. Tutkielman johtoajatus on, että yksi merkittävimmistä uudistamisen tavoista on juuri traumakertomuksen käyttö osana kohdeteosten kerrontaa. Tutkielmassa verrataan kohdeteoksia dystopiagenren tunnetuihin klassikoihin ja osoitetaan, miten traumakertomus on dystopian vakiintuneiden lajiirteiden lisäksi tärkeä kerronnallinen keino, joka rakentaa dystooppista tarinamaailmaa. Dystopiakirjallisuuden lajiirteiden erittelyssä tutkielmassa käytetään Rafaella Baccolinin, Tom Moylanin, Erika Gottliebin sekä Dunja M. Mohrin määritelmiä. Tutkielmassa keskeisiä tutkimuskysymyksiä ovat: Miten dystopia fiktiivisenä maailmana heijastuu päähenkilön tapaan kokea ja kerronnallistaa trauma? Tuottaako dystoppinen miljöo traumafiktiolle poikkeuksellisia ilmaisutapoja? Miten väkivallan ja kuoleman kuvastot yhdistyvät trauman kokemukseen? Miten kohdeteoksen häilyvä status kanonisoidun dystopian ja nuortendystopian (young adult dystopia) välillä vaikuttaa traumakerronnan kuvaukseen ja tulkintaan?

Tutkielman taustalla on Alastair Fowlerin kirjallisuudenlajien kommunikatiivisuutta korostava teoria, jonka keskeisenä ajatuksena on lajien historiallinen muuttuminen ja yhdistyminen toisiin lajeihin. Tutkielmassa esitetty analyysi pohjaa Fowlerin ajatukseen siitä, että kirjallisuuden lajit muuttuvat, kun niiden piirreperтуаareihin yhdistyy uusia aiheita ja piirteitä. Tutkielma avaa, miten muun muassa omaelämäkerrallisten teosten tutkimuksessa vakiintunut traumakertomuksen käsite soveltuu myös täysin fiktiivisen tarinamaailman analyysiin vahvistaen samalla kohdeteosten lajiityypillistä tulkintaa. Hypoteesi on, että henkilöhahmon vahva tajunnankuvaus ja traumakertomuksen käyttö ovat toisiinsa limittyviä ominaisuuksia, jotka uudistavat dystopiakirjallisuuden lajiirteitä. Lisäksi traumakertomuksellinen kerrontatapa on piirre, joka erottaa nuorille suunnatut dystopiat genren kanonisoiduista klassikoista. Tutkielmassa esitetään, että kärsimyskuvaukset ja aiheumat traumaattisista tapahtumista eivät ole dystopiakirjallisuudessa ennenkuulumattomia, vaan traumafiktiolle tyypilliset aiheumat, kuten sodat, luonnonkatastrofit ja rakenteellinen epäoikeudenmukaisuus yhteiskunnassa ovat tyypillisiä aiheita myös klassisissa ja kriittisissä dystopioissa. *The Hunger Games* -trilogian tapa hyödyntää traumafiktion kerronnallisia keinoja ja vahvistaa traumakertomuksen mallilla dystooppista miljöötä nostaa nämä piirteet keskeiseen rooliin. Tutkielma osoittaa, että kohdeteokset yhdistyvät dystopiakirjallisuuden lajiirteeseen, mutta samalla uudistavat lajin piirreperтуаaria. *The Hunger Games* -trilogiassa kieli on erityisen keskeisessä asemassa, sillä se rakentaa sekä dystooppista maailmaa että traumakerrontaa. Kohdeteokset hyödyntävät monia kulttuurisia malleja, joihin viittaaminen myös vahvistaa tulkintaa dystooppisesta maailmasta. Dystopian ja traumakertomuksen yhteyksien lisäksi tutkielmassa muun muassa käsitellään kohdeteoksissa esiintyvää kuvallisuutta, joka kytkeytyy eläin- ja luontoaiheisiin sekä tulen symboliikkaan. Luontotematikan käytöllä on olennainen rooli sekä dystooppisen maailman rakentajana sekä traumakerronnan rikastajana. Dystopioille ominaiseen tapaan kohdeteokset hyödyntävät asetelmaa luonnon ja teknologian vastakkaisuudesta.

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla.

Avainsanat: dystopiat, trauma, traumafiktio, lajiutkimus, kerronnallistaminen, *The Hunger Games*

SISÄLLYS

1. Johdanto.....	1
1.1 Tutkimuksen tausta ja tutkimuskysymykset.....	1
1.2. Kohdeteokset.....	4
1.3. Työn teoreettinen viitekehys	6
1.4. Työn eteneminen.....	11
2. Painajainen yhteiskuntana – Panem dystopian ilmentäjänä	13
2.1. Kieli ja kielen rajoitukset dystopiassa.....	17
2.2. Väkivallan ja kuoleman kuvastot osana dystooppista maailmaa	27
2.3. Dystopia osana kärsimyskertomusten perinnettä	36
3. Toistuvia painajaisia ja puhumattomuutta.....	42
3.1. <i>The Hunger Games</i> -trilogia traumakertomuksena.....	43
3.2. Traumafiktion tunnusmerkit <i>The Hunger Games</i> -trilogiassa.....	50
4. Kuvallisuus trauman ja dystopian rakentajana	62
4.1. Luontotematiikka lajitradition ja analogioiden lähteenä.....	62
4.2. “And if we burn, you burn with us” – tulisymboliikkaa teostrilogiassa	73
4.3. Another piece in the Games – Nälkäpeli-areena kerronnan motiivina	76
5. Lopuksi	80
Lähteet.....	82

1. Johdanto

1.1 Tutkimuksen tausta ja tutkimuskysymykset

"Look how we take your children and sacrifice them and there's nothing you can do. If you lift a finger, we will destroy every last one of you. Just as we did in District Thirteen." (THG, 22.)

Oheiseen lainaukseen kiteytyy yhdysvaltalaisen Suzanne Collinsin luoman dystooppisen Panemin yhteiskuntajärjestyksen punainen lanka. Totalitaristisen hallinnon suitsimassa yhteiskunnassa kansalaiset pidetään alistuvaisina ja tottelevaisina muistuttavalla heitä jatkuvasti, kuinka voimattomia he ovat valtakoneiston edessä. Vastarintaan asettuminen ei ole vaihtoehto, sillä se tuottaisi vain entistä suurempaa kärsimystä, joka heijastuisi kapinoitsijan lisäksi muihin sivulliseen. Jokainen kansalainen on alistettu totalitaristiselle yhteiskuntajärjestykselle ja sen tuottamalle kärsimykselle. Dystopiakirjallisuuden lajipiirteiden lisäksi päähenkilön tuottama traumakertomus on merkittävä tapa rakentaa ja jäsentää teoksen kuvaamaa dystooppista maailmaa. Tässä pro gradu -tutkielmassani käsittelen dystopian lajikonventioiden ja traumakertomuksen ilmenemistä Collinsin *The Hunger Games* -trilogiassa (2008–2010).

Pro gradu -työssäni tavoitteeni on selvittää, miten *The Hunger Games* -trilogia todentaa ja samalla uudistaa dystopian lajikonventioita. Esitän, että yksi merkittävistä uudistamisen tavoista on juuri traumakertomuksen käyttö osana kerrontaa. Tutkielmassani vertaan kohdeteoksiani dystopiagenren vakiintuneita pidettyihin lajipiirteisiin ja pyrin osoittamaan, miten traumakertomus on tärkeä kerronnan keino, joka rakentaa dystooppista fiktiota. Tutkimuskysymyksiäni ovat: Miten dystopia fiktiivisenä maailmana heijastuu päähenkilön tapaan kokea ja kerronnallistaa trauma? Tuottaako dystoppinen miljöö traumafiktiolle poikkeuksellisia ilmaisutapoja? Miten väkivallan ja kuoleman kuvastot yhdistyvät trauman kokemukseen? Miten kohdeteoksen häilyvä status kanonisoidun dystopian ja nuortendystopian välillä vaikuttaa traumakerronnan kuvaukseen ja tulkintaan?

Tutkimuksen kannalta teostrilogian sisällöllinen ja lajityyppillinen monimuotoisuus tekevät siitä mielenkiintoisen tutkimuskohteen. *The Hunger Games* -trilogiaa on dystooppisen fiktion lisäksi tulkittu muun muassa kehityskertomuksena. Samaan aikaan teoksissa ovat läsnä romanttisen tarinankerronnan konventiot sekä viitteet tieteiskirjallisuuteen ilman, että teossarja kuitenkaan istuu problematisoimatta yhteenkään kategoriaan. (kts. Henthorne 2012.) Kuten Tom Henthorne (2012, 30)

esittää, Collinsin teokset ammentavat vaikutteita lukuisista eri genreistä ilman, että ne pidättäytyisivät pelkästään yksissä raameissa. Tämän seurauksena Collinsin romaanit harvoin näyttäytyvät geneerisinä tai kaavamaisina.

Populääriin nuorten kirjallisuuden parissa teossarja on erityisen merkityksellinen, sillä sen voi identifioida lähtölaukauksena 2010-luvun nuorten dystopiakirjallisuuden räjähdysmäiselle suosiolle. Vuoden 2012 heinäkuuhun mennessä trilogiaan kuuluvia kirjoja oli myyty Scholastic-kustantamon laskelmien mukaan yhteensä yli 50 miljoonaa kappaletta (Scholastic 2012). Pelkästään trilogian nimikkoteosta on myyty maailmanlaajuisesti yli 23 miljoonaa kappaletta, ja se on käännetty 26 eri kielelle. Samaan markkinarakoon *The Hunger Games* -sarjan ilmestymisen jälkeen on liittynyt lukuisia muita nuorille lukijoille suunnattuja dystopioita, muun muassa Lauren Oliverin *Delirium*-trilogia (2011–2013), Veronica Rothin *Divergent*-trilogia (2011–2013) ja James Dahnnerin viisiosainen *The Maze Runner* -sarja (2009-2016). YA-dystopioiden (*young adult dystopia*) suosio ei ole rajoittunut ainoastaan kirjamyyntiin, sillä esimerkiksi Rothin teokseen perustuva *Divergent*-elokuva nousi julkaisuviikonloppunaan marraskuussa 2014 Yhdysvaltojen katsotuimmaksi elokuvaksi tuottaen 56 miljoonaa dollaria (Lucas 2014). *The Hunger Games* -trilogiasta tuotetut elokuva-adaptaatiot ovat kuitenkin suosiossaan jättäneet kaikkien muiden YA-sarjojen elokuvaversiot varjoonsa. Trilogian ensimmäinen osa julkaistiin elokuvana vuonna 2012, mikä viimeistään nosti alkuperäisen kirjasarjan parrasvaloihin. Lipunmyyntiennätyksiä rikkonut elokuva on tuottanut maailman laajuisesti arviolta 694,4 miljoonaa dollaria. Vuonna 2013 julkaistu *Catching Fire* -elokuva peittosi edeltäjänsä ja pitää tällä hetkellä hallussaan sijaa 20 listalla, joka koostuu Yhdysvaltojen kaikkien aikojen tuottavimmista elokuvista. (Box Office Mojo 2019.) Trilogian päättävä *Mockingjay* puolestaan adaptoitiin kahdeksi elokuvaksi, joista viimeinen osa sai ensi-iltansa marraskuussa 2015.

Kansainvälisesti tunnettua *The Hunger Games* -trilogiaa on tutkimuskirjallisuudessa käsitelty jonkin verran sekä kirjallisuustieteen että yhteiskuntatieteiden näkökulmasta. Tom Henthorne pohtii *Approaching the Hunger Games Trilogy* -teoksessaan (2012) teossarjan saamaa merkitystä ja suosiota yhdistellen kirjallisuudentutkimuksen, psykologian, sukupuolentutkimuksen, filosofian sekä mediatutkimuksen näkökulmia. Samana vuonna on julkaistu myös Mary Pharrin ja Leisa A. Clarkin toimittama esseekokoelma *Of Bread, Blood, and The Hunger Games* (2012) sekä filosofista tutkimusta edustava William Irwinin, Nicholas Michaudin ja George Dunnin teos *Hunger Games and Philosophy: A Critique of Pure Treason* (2012), jossa trilogian esittämiä teemoja peilataan tunnettujen filosofien, kuten Immanuel Kantin ja Friedrich Nietzschen, ajatuksiin. Sean P. Connorsin toimittama

artikkelikokoelma *Politics of Panem: Challenging Genres* (2014) ammentaa Pharrin ja Clarkin tavoin useista eri tutkimustraditioista ja käsittelee muun muassa miesten ja naisten valtasuhteita Collinsin teoksissa. Nuorten, erityisesti nuorten naisten toimijuus on puolestaan valittu keskeiseksi näkökulmaksi Sara K. Dayn, Miranda A. Barteetin ja Amy L. Montzin toimittamassa artikkelikokelmassa *Female Rebellion in Young Adult Dystopian Fiction* (2014) sekä Balaka Basun, Katherine R. Broadin ja Carrie Hintzin teoksessa *Contemporary Dystopian Fiction for Young Adults: Brave New Teenager* (2013). Yhteistä *The Hunger Games* -trilogiasta aiemmin julkaistulle tutkimuskirjallisuudelle on teostrilogian vaikutuksen tarkastelu suhteessa nuortenkirjallisuuden kasvaneeseen suosioon. Tampereen yliopistossa tuorein tutkimus aiheesta on vuoden 2017 pro gradu -tutkielma, jossa Marianne Seppänen analysoi identiteettiä, ihmissuhteita ja sosiaalista kasvua YA-dystopioissa keskittyen *The Hunger Gamesin* lisäksi Veronica Rothin *Divergent*-trilogiaan.

Lukuisista lähestymistavoista huolimatta *The Hunger Games* -trilogiaa on tutkittu hyvin vähän traumafiktio näkökulmasta, vaikka trauma ja kuvaus sen kokemuksesta läpäisevät vahvasti koko teossarjan. Toistaiseksi ainoa puhtaasti teosten traumakerrontaan keskittyvä analyysi on yksittäinen luku "Survivor Stories: Trauma, Recovery and Narrative" Henthornen teoksessa *Approaching the Hunger Games Trilogy* (2012). Gretchen Koenigin artikkeli "Reshaping History and Memory through Violence" Pharrin ja Clarkin artikkelikokoelmassa (2012) puolestaan kommentoi väkivallan vaikutusta historian ja muistin muovautumiseen, mutta ei kytke *The Hunger Games* -trilogian kerrontaa laajempaan traumanarratiivin kehukseen. Niin ikään myös kirjallisuudentutkimuksen kentällä on jäänyt puuttumaan kattavampi lajitutkimus, jossa *The Hunger Games* -trilogiaa tarkasteltaisiin dystopiakirjallisuuden konventioiden kontekstissa. Teostrilogian tutkimuspotentiaalia onkin syönyt nuortendystopioihin linkittyvät arvottavat näkemykset. Esimerkiksi Rafaella Baccolinin mukaan nuorten dystopioiden viihdyttävyyden yksi selitys YA-dystopioiden suosiolle. Teosten viihdyttävyyden on kuitenkin mahdollisesti syy siihen, miksei niitä oteta vakavasti, vaan teosten seikkailukohtaukset ja mukaansatempaavat juonikuviot saatetaan sivuuttaa pelkkänä mielikuvituksen lentona. (Baccolini & Samola 2017, 201.) Kirjallisuustieteellisessä tutkimuksessa kanonisoidut dystopiaklassikot, kuten George Orwellin *Nineteen Eighty-Four* (1949) ja Margaret Atwoodin *The Handmaid's Tale* (1985), ovat hyvin eri tyyppisten tutkimuskysymysten kohteena kuin myyntiennätyksiä tuottanut *The Hunger Games* -trilogia. Tendenssi on ollut analysoida YA-dystopioita genrestä erillisenä ilmiönä siivuuttaen teosten eksplisiittiset silmäniskut klassisen ja kriittisen dystopiaperinteen suuntaan. Traumafiktioille tyypilliset aiheet, kuten sodat, luonnonkatastrofit, yhteiskuntajärjestyksen ylläpitämisen epäoikeudenmukaisuus ja järjestelmällinen julmuus ovat tyypillisiä aiheita niin ikään myös klassisissa ja kriittisissä dystopioissa. Näiden

aiheiden kuvaus ja niiden voimakas omakohtainen kerronnallistaminen päähenkilön näkökulmasta on kuitenkin pitkälti tutkimuksessa mielletty vain nuortendystopioille ominaiseksi piirteeksi. Tässä tutkielmassa tavoitteenani on osoittaa, että traumakertomuksellisuuden ilmeneminen traumafiktio keinojen avulla voi olla myös osa dystopioiden lajityypillisiä ominaisuuksia.

1.2. Kohdeteokset

Tutkimukseni kohdeteoksina ovat *The Hunger Games* -trilogian muodostavat kolme romaania: *The Hunger Games* (2008, suom. *Nälkäpeli* 2010), *Catching Fire* (2009, suom. *Vihan liekit* 2010) ja *Mockingjay* (2010, suom. *Matkijanärhi* 2010). Trilogian ensimmäisessä osassa (johon viitataan selvyuden vuoksi jatkossa leipätekstissä teoksen suomennoksen nimellä, *Nälkäpeli*, ja sisäviitteissä käytän lyhennettä THG) vaatimattomissa oloissa varttuneen, kuusitoistavuotiaan Katniss Everdeenin elämä mullistuu, kun hän pelastaa sisarensa Primrosen varmalta kuolemalta ja ilmoittautuu tämän sijasta vapaaehtoisena julmaan Nälkäpeliin. Kyseessä on koko maan kattava viihdeohjelma, jossa kilpailun voittajaksi kruunataan viimeisenä elossa oleva kilpailija. Katnissin lisäksi vyöhykettä 12 valikoituu edustamaan Peeta Mellark, jonka kanssa Katnissin on yhdistettävä voimansa selviytyäkseen hengissä Nälkäpelistä. Peliareenalla nuorten keskeiseksi selviytymisstrategiaksi muodostuu traagisten rakastavaisten esittäminen, mikä herättää myötätuntoa muuten niin välinpitämättömässä ja verta janoavassa katselijakunnassa. Poikkeuksellinen sääntömuutos kahden voittajan sallimiseksi kuitenkin kumotaan juuri kun Katniss ja Peeta ovat kamppailleet itsensä kilpailun viimeisiksi eloonjääneiksi. Katniss ei hyväksy tätä pelinjohtajan julmaa manööveriä, vaan huijaa pelinjärjestäjää valheellisella itsemurhayrityksellä, johon liittyy kourallinen myrkkymarjoja. Katnissin uhkarohkean tempun ansiosta molemmat nuoret säilyttävät henkeänsä ja vastaanottavat kruununsa 74. Nälkäpelin voittajina. Poispääsy Nälkäpeli-areenalta ei kuitenkaan poista heidän yllään leijuvaa uhkaa, sillä maata hallitsevan Capitolin edustajat eivät ole vakuuttuneita Katnissin uhmakkaan teon johtuneen ainoastaan silmittömästä rakkaudesta Peetaan.

Kirjasarjan toinen osa *Catching Fire* keskittyy päähenkilön elämään Nälkäpelin jälkeen. Kotonaan, vyöhykkeellä 12, Katniss yrittää unohtaa Nälkäpelin tapahtumat ja palata takaisin tavalliseen elämäänsä. Mahdottomaksi tämän tekee vuotuinen voittajakiertue, jonka valokeilassa on poikkeuksellisesti kaksi Nälkäpeli-voittajaa, Katniss ja Peeta. Ennen koko maan kattavaa kiertuetta Panemia diktaattorin elkein hallitseva presidentti Corolianus Snow tekee yllätysvierailun Katnissin luona ja syyttää tyttöä kapinahengen lietsomisesta vyöhykkeillä. Katnissin uhmakas teko Nälkäpelissä on sytyttänyt kipinän vallankumoukselliseen liikehdintään, jonka presidentti toivoo

Katnissin kiertueen aikana tukahduttavan. Presidentin ohjeistuksen uhmaaminen tietäisi kurjuutta ja kuolemaa Katnissin läheisille, joten hän tekee parhaansa vakuuttaakseen Panemin kansalaiset omasta kiitollisuudestaan Capitolia kohtaan. Katnissin toimet eivät kuitenkaan tuota presidentin toivomaa tulosta, joten viimeisenä voimannäyttönä Capitol ilmoittaa tulevan Nälkäpelin kilpailijoiden valikoituvan aiempien vuosien voittajien joukosta. Katniss ja Peeta joutuvat palaamaan takaisin Nälkäpeli-areenan armoille.

Panemin valtakoneiston silmätikuksi joutunut Katniss tiedostaa, ettei hän toistamiseen tule selviämään areenalta hengissä ja päättää sen sijaan tehdä kaikkensa Peetan selviytymisen puolesta. Katnissin ihmetykseksi myös liittolaisiksi valikoituvat kansakilpailijat pyrkivät pitämään Peetan elossa. Nälkäpeli päättyy, kun Katniss viimeistelee vyöhykettä kolme edustavan Beeteen yrityksen räjäyttää areenaa ympäröivä voimakenttä taivaan tuuliin. Räjähdyksessä vahingoittunut Katniss herää ilma-aluksesta, johon myös Beete ja Finnick Odair on pelastettu. Muut areenalla olleet kilpailijat ovat joutuneet Capitolin vangeiksi. Katnissille selviää, että hänen mentorinsa Haymitch Abernathy kuuluu salaiseen vastarintaliikkeeseen, joka on alun alkaenkin suunnitellut pelastavansa kilpailijat areenalta. Kapinalliset matkaavat tuhotuksi väitetylle vyöhykkeelle 13, jossa Capitolin vastainen vastarintaliike on toiminut maan alla vuosikymmeniä. Lopuksi Katnissille paljastuu, että hän on menettänyt kotinsa, vyöhykkeen 12, jonka Capitol on pommittanut pelkäksi tuhkaksi.

Trilogian päättävässä *Mockingjay*-teoksessa totalitaristinen yhteiskunta on luisunut täysimittaiseen sisällissotaan, jonka vallankumoukselliseksi symboliksi, Matkijanärheksi, Katnissiä roolitetaan. Sisäisten demoniensa kanssa kamppaileva Katniss huomaa jälleen kerran edustavansa yksittäistä pelinappulaa suurempien voimien valtapelissä. Vyöhykkeelle 13 asettuneet kapinalliset pyrkivät kaatamaan Capitolin yhdistämällä Panemin kaikki vyöhykkeet saman päämäärän taakse. Liittouman syntymisen jälkeen kapinallisjoukot iskevät pääkaupunkiin, jonka kadut ja viemäriverkostot on täytetty toinen toistaan vaarallisimmilla ansoilla, aivan kuin Nälkäpeli-areenalla konsanaan. Taisteluun osallistuva Katniss kulkee yhä syvämmälle Capitolin ytimeen kuumeisena tavoitteenaan salamurhata presidentti Snow. Operaatio ei kuitenkaan suju suunnitelmien mukaan, ja Katniss päätyy todistamaan toinen toistaan raastavampia kuolemia. Sisällissodan päättymisen jälkeen fyysisesti ja henkisesti murjottu Katniss palaa takaisin kotivyöhykkeelleen, jossa hän koittaa rakentaa identiteettiään ja elämänsä uudelleen.

1.3. Työn teoreettinen viitekehys

Tutkielmani teoreettinen viitekehys muodostuu useammasta laajasta teoriakokonaisuudesta, jotka limittyvät yhteen tutkimuskysymyksissäni. Tutkimukseni näkökulman kannalta koen relevantiksi paneutua ensin dystopiakirjallisuuden perinteeseen ja siihen, miten kohdeteokseni ilmentävät dystopioiden lajipiirteitä. Analysoin aineistostani teosten kerrontatapaa, tematiikkaa ja symboliikkaa sekä lajiyhteyksiä genren kanonisoituihin teoksiin. Dystopiatutkimuksen lisäksi avaen lyhyesti traumaan ja traumafiktioon liittyvää terminologiaa ja käyttöä kirjallisuustieteessä. Varsinaisissa käsittelyluvuissa keskityn analysoimaan kohdeteosteni rakentamaa dystooppista maailmaa ja niitä traumafiktio keinoja, joilla dystopian tuottama kärsimys ilmenee teosten kerronnassa.

Tutkielmassani analyysini taustalla vaikuttaa Alastair Fowlerin kirjallisuudenlajien kommunikatiivisuutta korostava teoria, jonka keskiössä on lajien historiallinen muuttuminen ja yhdistyminen toisiin lajeihin. Fowler (1985/2000, 20) kuvaa kaunokirjallisen teoksen suhdetta tiettyyn kirjallisuudenlajiin pikemminkin aktiivisena muuntumisena kuin passiivisena ja muuttumattomana kuulumisena. Keskeistä tutkielmassani on Fowlerin ajatus siitä, että kirjallisuuden lajit muuttuvat, kun niiden repertuaareihin yhdistyy uusia aiheita ja piirteitä. Uudet aiheet voivat lajille täysin uusia tai ne ovat kuuluneet jo lajiin, mutta nousevat aiempaa keskeisempään asemaan. (emt, 170.) Keskeistä Fowlerin teoriassa on lajirepertuaarin eli lajipiirteiden valikoiman käsite. Jokaisella kaunokirjallisella genrellä on oma piirreperertuaarinsa, joka koostuu lajille tunnuksenomaisista piirteistä. (emt, 55.) Kaunokirjallinen teos voi käyttää piirteitä, jotka kuuluvat yhden tai useammasta lajin piirrevalikoimaan. Fowler huomauttaa, ettei kaikki samaan genreen kuuluvat teokset automaattisesti jaa keskenään täsmälleen samoja piirteitä. Lajin piirreperertuaariin ei myöskään välttämättä sisälly sellaista piirrettä, joka olisi yhteinen kaikille lajiin kuuluville teoksille. (emt, 41–43, 55.) Teoriassaan Fowler määrittelee kirjallisuuden lajien jakautuvan historiallisiin lajeihin, alalajeihin, tyyllilajeihin sekä rakennetyyppeihin. Näistä lajeista vain historialliselle lajille ja alalajille on ominaista käyttää kokonaisia piirreperertuaareja. (emt, 55.) Tämän ajatuksen pohjalta hahmotan dystopian historiallisena lajina, jolle ominaisia piirteitä tarkastelen kohdeteoksissani. Fowleria mukaillen esitän, että traumafiktio piirteiden käyttäminen teosten kerronnassa korostaa kärsimystä ja traumaattisuutta dystopiagenren jo olemassaolevana piirteenä, joka nousee kerronnallisten keinojen kautta keskeiseen rooliin *The Hunger Games* -trilogiassa.

Dystopia on yksi tärkeimmistä käsitteistä tutkielmassani. Dystopia määritellään ihanneyhteiskunnan vastakohtaksi, utopian pimeäksi peilikuvaksi (Kumar 1987, 100, sit. Samola 2016, 33). Terminä dystopia tarkoittaa olemassaolematonta pahaa paikkaa. Määritelmän isänä pidetään John Stuart Millia, joka ensimmäisenä käytti tätä termiä parlamentaarissa puheessa vuonna 1868. (Mohr 2005, 28.) M. Keith Booker puolestaan esittää dystopian varoittavan puhtaan utopianismin mahdollisista kielteisistä vaikutuksista. Bookerin mukaan kirjallisena genrenä dystopia esittää kritiikkiä vallitsevia sosiaalisia olosuhteita tai poliittisia järjestelmiä kohtaan. Dystopioissa tämä tapahtuu joko tarkastelemalla kriittisesti utopistisia lähtökohtia, joihin vallitseva tilanne perustuu tai tuottamalla mielikuvituksellista jatkoa kyseisille olosuhteille ja poliittisille tilanteille uudenaikaisessa kontekstissa, joka paljastaa selvemmin niiden virheet ja ristiriidat. (Booker 1994, 3.)

Dystopiakirjallisuuden juuret ovat syvällä tieteiskirjallisuudessa, mutta sen lajityypissä on selkeästi havaittavissa vaikutteita myös apokalyptiikasta eli ilmestyskirjallisuudesta, jonka kuvastoon kuuluvat kuolleiden ylösnousemus, tuomiopäivä ja tuhon ennusmerkit. Genrenä dystopia ilmestyi kaunokirjallisuuden kentälle 1900-luvulla lukuisten kaunokirjallisten teosten myötä, joista tunnetuimpina ovat Jevgeni Zamjatin *Мы* (*My*, suom. *Me*) (1921), Aldous Huxleyn *Brave New World* (1932) ja George Orwellin *Nineteen Eighty-Four* (1949). Nämä teokset edustavat dystopiakirjallisuuden kanonisoitua tai klassista muotoa. Samalla vuosisadalla ilmestyi lukuisia muitakin teoksia, jotka jakoivat dystooppisen sisällön, mutta usein kuitenkin ironian ja monitulkintaisuuden värittämänä. Toisen maailmansodan jälkeen ilmestyneissä teoksissa dystooppinen tendenssi yhdistyi tieteiskirjallisuuden kanssa ja tuotti ”uusia karttoja helvetistä”, ja näiden teosten viitoittamana perinne jatkuu dystooppisena tieteiskirjallisuutena tähän päivään. (Baccolini & Moylan 2003, 1–2.) Dystopian lajitraditio ei jatku muuttumattomana nykypäivään, vaan 1900-luvun alun kaunokirjallisten uranuurtajien rinnalle syntyi dystopian kriittinen muoto. Kriittisten dystopioiden ilmestymisaika sijoittuu 1940–1950 sekä 1980- ja 1990 -luville. Siirryttäessä eteenpäin vallalla olevasta 1970-luvun utopistisuudesta monet tieteiskirjailijat valjastivat dystopian strategiat keinoksi päästä sinuiksi sosiaalisen todellisuuden kanssa. Kirjoittajien kurottaessa kohti genren klassisia ja tieteiskirjallisuuden värittämiä juuria, he eivät ainoastaan elvyttäneet dystopiaa vaan pikemminkin rakensivat sen uudelleen vuosikymmenen taloudellisen, poliittisen ja kulttuurisen kontekstin puitteissa. (Moylan 2000, 186–187.) Ero klassiseen dystopiaan oli, että kriittinen dystopia avasi tilan haastaa hegemoninen valta niiden toimesta, joiden luokka, sukupuoli, rotu tai seksuaalisuus oli kirjallisuudessa aiemmin sivuutettu (Baccolini & Moylan 2003, 7). Kriittisiä

dystopioita voi pitää teksteinä, jotka yhtäläisesti ylläpitävät utopistista ydintä, purkavat klassista perinnettä sekä rakentavat vaihtoehtoja (Moylan 2000, 188).

Toisena erottavana tekijänä ja kriittisen dystopian ominaisuutena voi pitää genrejen sekoittamista (*genre blurring*). Moylanin mukaan kriittinen dystopia lainaa tiettyjä konventioita muista genreistä näin hämärtäen dystopian genererajoja ja laajentaen mahdollisuuksia kriittiseen ilmaukseen (Moylan 2000, 189.) Moylanin huomio on mielenkiintoinen, sillä *The Hunger Games* -trilogian kategorisointia dystopiaksi on vastustettu juuri sen "hybridi-luonteen" vuoksi. Henthornen (2012, 30) mukaan trilogian nimikkoteos edustaa nuorten fiktiota, joka käsittelee usein aikuisille suunnattuja teemoja, tieteisromaanina, jossa tiede ja teknologia pääsääntöisesti sivuutetaan, dystopiaa, jossa yhteiskunta saa onnellisen päätöksen sekä kehitysromaanina, jossa päähenkilö kehittyy aivan yhtä paljon kuin taantuu. Henthorne itse päätyy vastustamaan luokittelua dystopiaksi, sillä hänen mukaansa trilogia alkaa dystopiana, muttei lopu sellaisena (Henthorne 2012, 34). Henthorne ei kuitenkaan argumentaatiossaan ota huomioon kriittisen dystopian määritelmää, joka ei poissulje onnellisen tai avoimen lopun mahdollisuutta.

Kirjallisena lajityyppinä dystopia kategorisesti jakautuu siis kahteen pääsuuntaukseen, klassiseen ja kriittiseen dystopiaan. Sen sijaan kysymys nuorille suunnatusta dystopiasta, jota *The Hunger Games* -trilogia monesti määrittellen edustavan, on problemaattinen: tulisiko se määritellä kokonaan omaksi alalajikseen, jonka konventiot poikkeavat kanonisoiduista dystopiakertomuksista? Nuorten ja "aikuisten" dystopiakirjallisuuden eroksi on ehdotettu teoksissa ilmenevää toivon määrää: nuorten dystopioissa se on tavalla tai toisella teoksen fiktiivisessä maailmassa läsnä ja lopun voi tulkita usein onnelliseksi. Toivon määrään perustuva jaottelu ei kuitenkaan ole ongelmatonta, sillä avoimen, mahdollisesti jopa toiveikkaan lopun esiintyminen on tyypillistä myös kriittisille dystopioille. Jack Zipes (2003, xi) luonnehtiikin, että utopia- ja dystopiakirjallisuus tarjoaa erinomaisen diskurssin toivosta. Siinä missä kanonisoitua dystopiakirjallisuutta yleisesti kuvataan kanarialintuna häkissä, eli kirjoittajan välineenä ilmaista eettiset ja poliittiset huolensa ja varoittaa lukijoita jatkamasta samaan malliin (Baccolini & Moylan 2003, 2), nuorten dystopiaa kategorisoidaan pikemminkin ”voimallisena nuoruuden ja kypsymisen metaforana” (Hintz & Ostry 2003, 9) kuin varteenotettavana yhteiskuntakritiikkinä.

Christine Lehnen väittää (2016, 85), ettei *The Hunger Games* -trilogian ensimmäinen osa täytä dystopian määritelmää, sillä sen esittämään todellisuuteen ei sisälly riittävästi varoittavaa potentiaalia, jonka hän kategorisoi dystopiakirjallisuuden keskeisimmäksi ominaisuudeksi. Lehnenin

mukaan lukijat eivät tulkitse *Nälkäpeliä* varoituksena tositelevisiosta tai totalitarismista, kuten kirjailija Suzanne Collins on pyrkimyksensä ilmaissut. Lehnenin mukaan Nälkäpeli-areenan tapahtumia seuraava yleisö itse asiassa pelastaa Katnissin ja Peetan hengen useita kertoja ja yleisö myös mahdollistaa heidän voittonsa, minkä vuoksi lukijat kokevat ennemminkin myönteisiä kuin kielteisiä tuntemuksia teoksessa esitettyä yleisöä kohtaan. Totalitaristinen järjestelmä puolestaan näyttäytynee epäuskottavana lukijoille tai pikemminkin epäuskottavasti yleistettynä kuvauksena todellisuudesta. Lehnen väittääkin, että itseasiassa Katniss ei koe, Rue-tytön kuolemaa lukuun ottamatta, järjestelmän vuoksi lainkaan menetyksiä. Päinvastoin totalitaristinen järjestelmä tekee hänestä rikkaan ja kuuluisan. (emt, 86.)

Tämä Lehnenin esittämä argumentaatio dystopian määritelmästä kuitenkin ontuu, sillä nostaessaan varoituspotentiaalin dystopiakirjallisuutta määrittäväksi kivijalaksi hän sivuuttaa analyysissään täysin lukuisat muut ominaisuudet, jotka dystopiakirjallisuuteen genrenä yleisesti yhdistetään (vrt. Baccolini & Moylan 2013, Gottlieb 2001). Lisäksi huomiotta jäävät *The Hunger Games* -trilogian muut temaattiset ulottuvuudet, kuten eksplisiittisesti läsnä oleva traumakerronta. Lehnenin mukaan lukija saa tietää vain verrattain vähän *Nälkäpelin* edustamasta fiktiivisestä maailmasta ja totalitaristisen yhteiskuntajärjestyksen synnystä, minkä hän väittää olevan dystooppisen kokonaiskuvan luontia vastaan (Lehnen 2016, 86). En allekirjoita Lehnenin väitteitä, vaan tukeudun analyysissäni dystooppiseen fiktion perehtyneiden tutkijoiden Erika Gottliebin, Dunja M. Mohrin sekä Raffaella Baccolinin ja Tom Moylanin ajatuksiin, joita esittelen tarkemmin luvussa 2.1. Lähtökohta tutkimuksessani on, että *The Hunger Games* -trilogia edustaa kirjalliselta lajityypiltään ennen kaikkea dystopiaa.

Dystopiakirjallisuuteen liittyvä terminologian käyttö julkaistussa tutkimuskirjallisuudessa on varsin ristiriitaista. Osa tutkijoista rinnastaa dystopian ja antiutopian, mutta Baccolinin ja Moylanin tapaan hahmotan käsitteet dystopia ja antiutopia tässä tutkielmassa toisistaan erillisinä. Baccolini ja Moylan lainaavat Lyman Tower Sargentin ajatusta, että antiutopistisiksi teoksiksi tulisi kutsua sekä fiktiivisiä että selittäviä teoksia, jotka on suunnattu utopiaa ja utopistista ajattelua vastaan (Baccolini & Moylan 2003, 5). Se, että teos esittää utopialle vastakkaisen maailman, ei tee siitä automaattisesti dystooppista. Dystopia saavuttaa tämän ”kutsumuksen” tiettyjen muodollisten strategioiden kautta, joita avaam tarkemmin seuraavassa luvussa.

Dystopian ohella trauma on tärkeimpiä käsitteitä tässä pro gradu -tutkielmassa. Sanana trauma on peräisin kreikan kielen sanasta τραύμα ja tarkoittaa haavaa, joka voidaan tulkita joko kirjaimellisesti

tai metaforisesti. Traumaattista kokemusta seuraava emotionaalinen tuska on yksilölle samalla sekä hämmentävää että musertavaa, ja se luo yksilöstä haavoittuneen tarinankertojan. (Stroinska, Cecchetto & Szymanski 2014, 13–14.) Pohjaan käsitykseni traumasta ja sen määritelmästä pitkälti Magda Stroinskan, Vikki Cecchetton ja Kate Szymanskin esittämiin ajatuksiin teoksessa *The Unspeakable: Narratives of trauma* (2014). Tässä tutkielmassa viitataan trauma-sanan käytöllä nimenomaan metaforisesti tulkittaviin mielen haavoihin. Stroinska, Cecchetto ja Szymanski määrittelevät trauman yksilön responsseina yksittäiseen tapahtumaan tai tapahtumasarjaan, joka musertaa täysin yksilön kyvyn selvittää kokemuksesta ja integroida se osaksi elämäntarinaa (life's narrative). Tyypillisesti tapahtuma, joka laukaisee trauman, on jonkinlainen yksittäistä subjektia tai useampaa henkilöä koskeva uhka tai hengenvaara (vakava loukkaantuminen tai uhka fyysiselle eheydelle mukaan luettuna), johon liittyy voimakas pelko, turvattomuuden tunne ja kauhu. Subjektin kokemus traumatisoivasta tapahtumasta voi heijastua posttraumaattisen stressihäiriön (Posttraumatic Stress Disorder, PTSD) oireina. (emt, 14.)

Kirjallisuudentutkija Sirkka Knuutilan tutkimus puolestaan laventaa trauma-määritelmän soveltavuutta kirjallisuustieteellisen analyysiin. Kiinnostus trauman, historian ja muistin keskinäisestä suhteesta heräsi 1990-luvulla humanististen tieteiden ja taiteen kentällä (Knuutila 2006, 22). Yalen yliopistossa 1980-luvulla käynnistynyt keskustelu trauman olemuksesta ja ongelmista antoi alkusysäyksen traumakertomusten analysoinnille. Tämän seurauksena tutkija Cathy Caruth kokosi traumateorian antologian, vuonna 1995 ilmestyneen *Trauma. Explorations in Memory* -teoksen (emt, 24.) Caruthin teoksessa erityisen painavana esimerkkinä traumasta mainitaan holokausti, luonteeltaan saavuttamattomana ja aina täysin ilmaisematta jäävänä katastrofina (emt, 24.) Klassisia esimerkkejä traumafiktiosta ovat juuri holokaustikertomukset, kuten Imre Kertészin vuonna 1975 julkaistu omaelämäkerrallinen *Sorstalanság* (suom. *Kohtalottomuus*) (Lothe, Suleiman & Phelan 2012, 5). Traumafiktio teoriaan tutustuessa on siis mahdotonta olla törmäämättä holokaustikirjallisuuden perinteeseen. Tämän tutkielman puitteissa en kuitenkaan pyri löytämään eksplisiittisiä yhteyksiä holokaustikirjallisuuden ja kohdeteosteni välillä, vaan keskityn analysoimaan traumafiktio konventioita omana genrenään samalla peilaten niitä dystooppisen maailmaan, jonka yhteydessä ne ilmenevät kohdeteoksissani.

Tyypillisesti kirjallisuudentutkimuksessa trauma on käsitelty historiallisesta kontekstista käsin (Knuutila 2006, 22). Artikkelissaan Knuutila lähestyy traumaa nimenomaan historiallisena traumana. Hän muotoilee historiallisen trauman määrittelyn Dominick LaCapran ajattelun pohjalta tarkoittaen tällöin siis konkreettista menetystä määrättyssä ajassa ja paikassa tapahtuvan katastrofin vuoksi. Historiallisen trauman aiheuttajiksi voidaan lukea monet, etupäässä ihmisten aiheuttamat

väkivaltaiset tapahtumat, kuten suurepidemiat, sodat, kansanmurhat – eritoten holokausti – ekokatastrofit, nälänhätä, terroristi-iskut, orjuus, kotiväkivalta ja raiskaukset. (emt, 23.) Käyttämäni ja soveltamani tutkimuskirjallisuuden painotus historialliseen traumaan ei ole este fiktiivisessä teoksessa esiintyvän traumakertomuksen analyysille, sillä luennassani *The Hunger Games* -trilogiassa yksilön traumaattisten kokemusten taustalla ovat samankaltaiset tekijät kuin Knuutilan listauksessa.

1.4. Työn eteneminen

Tutkielmani jakautuu kolmeen pääluukuun. Ensimmäisessä pääluvussa keskityn analysoimaan, miten *The Hunger Games* -trilogian Panem ilmentää miljöönä dystopiaa, ja miten nämä tarinamaailman piirteet todentavat ja osin myös uudistavat dystopiakirjallisuuden konventioita. Erityisesti kieli ja kielen käyttöön liittyvät rajoitukset ovat olennainen osa kohdeteosteni kuvaamaa dystooppista maailmaa. Tämän lisäksi tutkin, miten väkivallan ja kuoleman kulttuuriset kuvastot yhdistyvät dystooppiseen maailmaan ja sen kautta myös teoksissa esiintyvään trauman kerronnallistamiseen. Samalla pohdin, miten tarinamaailmassa ilmenevä rituaalinen väkivalta liittyy dystooppisen maailman rakentumiseen. Kolmannessa alaluvussa käsittelen, miten kohdeteosteni edustama dystopia suhteutuu universaaleihin kärsimyskertomuksiin ja tragedian perinteeseen.

Toisessa pääluvussa tarkastelen tarkemmin traumateoriaa ja määrittelen, mitä trauma tutkimukseni näkökulmasta tarkoittaa. Trauman kokemuksesta on tuotettu paljon tutkimuskirjallisuutta, mutta suurin osa näistä teoksista keskittyy holokaustiin, sen kirjalliseen perintöön tai omaelämäkerronnallisiin teoksiin. Traumakerrontaa populaarissa kirjallisuudessa, varsinkaan nuortenkirjallisuudessa, ei sen sijaan ole yhtä kattavasti tutkittu. Sen vuoksi pyrin kyseisessä luvussa kartoittamaan, miten trauman käsitettä voi käyttää ja analysoida puhtaasti fiktiivisessä teoksessa. Tämän jälkeen siirryn tarkastelemaan traumafiktiota, sen tunnusmerkkejä ja miten nämä tunnusmerkit todentuvat kohdeteoksessani. Samalla pohdin, hyödynnetäänkö kohdeteoksessa poikkeuksellisia tapoja dramatisoida trauman kokemuksen kuvausta.

Tutkielmani viimeisessä pääluvussa keskityn *The Hunger Games* -trilogian traumakerrontaan ja dystooppiseen miljööseen linkittyvään kuvallisuuteen, joka ilmenee kohdeteoksissani kolmessa toisistaan poikkeavassa muodossa: luontotematiikkana, tulisymboliikkana ja arena-motiivin toistumisena. Teosten käyttämää luontotematiikkaa avaan analysoimalla tarinassa toistuvien kasvien

ja kukkien, kuten valkoisen ruusun, sisältämiä merkityksiä. Lisäksi käsittelen henkilöhahmojen nimiin liittyviä luontoaiheisia analogioita, joiden käyttö vahvistaa koko teostrilogian läpäisevää vastakkainasettelun teemaa.

2. Painajainen yhteiskuntana – Panem dystopian ilmentäjänä

Yksitoikkoinen yhdenmukaisuus, kansalaisten alituinen valvonta, ilmiannot ja ihmisten alentaminen esineiden tasolle ovat tyypillisiä aiheita dystopioiksi tulkittavissa maailmoissa (Mohr 2005, 33). Erika Gottliebin (2001, 5) mukaan länsimaisen ja itäeurooppalaisen dystopiakirjallisuuden perinteet eroavat toisistaan, sillä dystopian rakentumiseen tarvitaan muutakin kuin pelkkä kuvaus pahasta paikasta. Tyypillistä länsimaalaiselle dystopialle on varoittaa ihmiskunnan vinoutuneista kehityskuluista. Itäeurooppalainen dystopiaperinne on sen sijaan tuotettu reaali maailman dystooppisiksi koettujen tapahtumien, kuten Stalinin vainojen aikana tai sen jälkeen (kts. Gottlieb 2001, 17). Gottliebin erontekoon nojaten liitän *The Hunger Games* -trilogian hyvin kiinteästi länsimaisten dystopioiden perinteeseen. Tässä luvussa tarkastelen länsimaiselle dystopioille tyypillisiä piirteitä ja juonikuvioita ja analysoin, miten nämä ominaisuudet ovat tulkittavissa kohdeteoksissani.

Länsimaisilla dystopioille tyypillisiksi juonikuvioiksi Gottlieb (2001, 10–13) nimeää päähenkilön koettelemukset, yksilön yksityisen maailman tuhoutumisen sekä historian tavoittelun (*the protagonist's pursuit of history*) eli tallennettun historian tärkeyden korostumisen. *The Hunger Games* -trilogia todentaa näistä jokaista, aivan kuten Huxleyn ja Orwellin kanonisoidut dystopiakertomukset. Trilogian loppuratkaisu eroaa kuitenkin merkittävästi näistä teoksista, joiden konventioihin klassisten dystopioiden tapaan kuuluu järjestelmää vastaan kapinoivan päähenkilön epäonnistuminen pyrkimyksissään ja lopulta tuhoutuminen, mikä itsessään alleviivaa dystopioissa manifestoituvaa toivottomuutta. Huxleyn *Brave New Worldin* keskeinen hahmo, John Savage, tulee hulluksi ja tekee itsemurhan, Orwellin *Nineteen Eighty-Fourin* Winston Smith puolestaan aivopestään ja liitetään osaksi vastustamaansa järjestelmää, mutta Katniss Everdeen ei tuhoudu noustuaan vastarintaan.

Monesti dystopia määritellään suhteessa utopiaan. Dunja M. Mohrin mukaan dystopia jakaa utopian kanssa saman päämäärän, sosiaalipoliittisen muutoksen esteettisten representaatioiden avulla. Mohrin (2005, 11, alaviite 1) tavoin olen tietoinen utopian toistuvasta käytöstä kirjallisuustieteessä geneerisenä käsitteenä, joka kattaa sekä utopian että dystopian. Tässä tutkielmassa pidän utopian ja dystopian toisistaan erillisinä termeinä, ja käytän termiä utopia vain viitatessani eutopiaan, hyvään olemasolemattomaan paikkaan. Dystopia ei ole ainoastaan käännteinen utopia, vaan dystopia kumoaa, kyseenalaistaa ja parodioi ihannetta täydellisestä säännelystä, utopistisesta valtiosta, joka usein aikomattaan kallistuu kohti totalitarismia. Siinä missä utopia ylentää lukijaa, dystopia kohottaa

lukijan kasvojen eteen helvetillisen peilin ja kuvailee pahimman kaikista mahdollisista tulevaisuuksista. Dystopia edellyttää ja kukoistaa korrelaatioissa sekä samankaltaisuudessa lukijan nykyhetken sosiaalisen järjestyksen ja lähitulevaisuuden skenaarioiden kanssa. (Mohr 2005, 27.) Dystopia eroaa puolestaan anti-utopiasta kahdesta syystä. Retorisesti se kumoo tyypillisen väärinluennan Moren eutopiasta pahana paikkana. Dystopiat linkittyvät fiktiivisen yhteisön moraaliseen rakenteeseen, eivät sen fyysiseen sijaintipaikkaan. Vaikka dystooppiset yhteiskunnat saattavat olla olemassa ”jossain tuolla”, ne kritisoivat lukijan reaali maailmaan viemällä lukijan tähän toiseen todellisuuteen. Tämän lisäksi dystopia genrenä sisältää laajan spektrin teoksia ulottuen anti-utopiasta romaaneihin, jotka luovat kuvauksia lohduttomista yhteiskunnista ilman, että ne hyökkäävät suoraan utopistisia ihanteita vastaan. (Sisk 1997, 5–6, sit. Mohr 2005, 29.)

Klassiseksi esimerkiksi antiutopiasta voi nimetä William Goldingin teoksen *Lord of the Flies* (1954), joka kertoo englantilaisista koulupojista, jotka lentokoneonnettomuuden seurauksena päätyvät autiolle saarelle ja muuttuvat vähitellen villi-ihmisten kaltaisiksi raakalaisiksi sivistyksen rapistuessa. Sen sijaan dystopialle on tyypillistä, että teoksessa ei ole läsnä muuta todellisuutta tai yhteiskuntaa kuin se, joka toimii kertomuksen miljöönä (Baccolini & Moylan 2003, 5). Näin ei kuitenkaan tapahdu Goldingin teoksessa. Saaren asumattomuudesta ja syrjäisestä sijainnista huolimatta fiktiivisessä maailmassa on läsnä muukin maailma, vaikkei pojilla ole mahdollisuutta päästä kosketuksiin sen kanssa kuin vasta teoksen lopussa.

Tarinallisesti dystooppinen teksti usein alkaa suoraan kauhistuttavasta uudesta maailmasta, toisin kuin tyypillisessä utopistisessa kertomuksessa, joka on muodoltaan pikemminkin vierailijan ohjattu matka utopistisessa yhteiskunnassa. *The Hunger Games* -trilogian miljöönä toimivan Panemin kerrotaan syntyneen alueelle, joka ennen tunnettiin Pohjois-Amerikkana. Suppea, propagandasävytteinen historiakirjoitus on ainoa Panemin kansalaisille esitetty selonteko menneisyyden tapahtumista. Maata kerrotaan kohdanneen lukuisat luonnonkatastrofit, joita seurasi brutaali sota, joka puolestaan tuhosi kaiken vähän jäljelle jääneen. Näistä sodan jälkeisistä raunioista nousi uusi valtio, Panem, joka muodostui kolmestatoista erillisestä vyöhykkeestä. Näitä alueita hallinnoi suurenmoinen Capitol tuottaen rauhaa ja menestystä kaikille kansalaisilleen. Tätä rauhanomaiseksi kuvailtua ajanjaksoa seurasi kuitenkin vyöhykkeiden Capitolia vastaan käymä kapina, jota kutsutaan teoksessa Mustiksi päiviksi (Dark Days). Kapinan aikana kaksitoista vyöhykettä kukistettiin ja kolmastoista vyöhyke tuhottiin lopullisesti, mutta kapinan todelliset syyt eivät ole säilyneet jälkipolvien tietoon. Vuosittaisena muistutuksena ja rangaistuksena vyöhykkeiden petoksesta Capitol kehitti Nälkäpelin. Pelin sääntöihin kuuluu, että jokainen kahdestatoista

vyöhykkeestä on velvoitettu lähettämään peliin kaksi 12–18-vuotiasta nuorta, yksi kumpaakin sukupuolta. Kaikki 24 tribuuteiksi kutsuttua kilpailijaa suljetaan areenalle, jossa he taistelevat kuolemaan asti samalla, kun kaikki tapahtumat taltiodaan televisiolähettyksiin. Viimeinen henkiin jäänyt kilpailija kruunataan Nälkäpelin voittajaksi. Nöyryytyksen ja voimakkaan pelotteen sijasta Nälkäpeliä markkinoidaan kansalaisille rohkeiden yksilöiden kilvoitteluna, jonka voitosta palkitaan ruhtinaallisesti. Pelin voittavalle tribuutille lahjoitetaan elinikäinen toimeentulo sekä ylellinen talo varta vasten voittajille rakennetulta asuinalueelta.

Raffaella Baccolinin (2003, 5) mukaan tekstuaalisen vieraannuttamisen elementti toimii dystopiassa tehokkaasti, sillä fokus on usein henkilöhahmossa, joka kyseenalaistaa dystooppisen yhteiskunnan. Tämä piirre toteutuu *Nälkäpelissä* ja sen jatko-osissa, joissa tapahtumien kokijana ja yhteiskunnan kyseenalaistajana toimii teoksen päähenkilö, teini-ikäinen Katniss Everdeen. Katniss välittää informaation fiktiivisestä maailmasta fokalisaationsa kautta. Se, miten päähenkilö kerronnallistaa traumaattisia kokemuksiaan, vaikuttaa myös tapaan hahmottaa dystooppinen miljöö.

Tom Moylan jatkaa Baccolinin ajattelun pohjalta, että monien tieteisfiktioiden tapaan päähenkilö (ja samalla lukija) ovat jo valmiiksi maailmassa, josta teoksessa on kysymys, immersoituneena osaksi yhteiskuntaa. Vastakerronta kehittyy samalla kun tämä "dystooppinen kansalainen" siirtyy näennäisestä tyytyväisyydestä vieraantumisen kokemukseen, jota seuraa alati kasvava ymmärrys yhteiskunnan epäkohdista ja toiminta järjestelmää vastaan. Tämä puolestaan johtaa kliimaksiseen tapahtumaan, jossa päähenkilö joko onnistuu tai epäonnistuu haastamaan tai muuttamaan vallitsevan yhteiskuntajärjestyksen. (Moylan 2000, 148.) Tämä Moylanin hahmottelema malli toteutuu *Nälkäpelissä*. Teos alkaa suoraan Katnissin ajatuksista "niittopäivän" (*the reaping*) aamuna: "When I wake up, the other side of the bed is cold. My fingers stretch out, seeking Prim's warmth but finding only the rough canvas cover of the mattress. She must have had bad dreams and climbed in with our mother. Of course she did. This is the day of reaping." (THG, 3.) Vaikka tarkempi kuvaus yhteiskunnasta ja sen historiasta välittyy vasta myöhemmin, teoksen ensimmäinen kappale antaa jo vahvan signaalin, että tässä yhteiskunnassa on jotain painajaismaista, eikä se ole tapahtumien kokijalle mikään uusi asia. Herätessään Katniss ojentaa kättään kohti pikkusisartaan Primrosea, jolla on tapana nukkua yönsä siskonsa vieressä. Primrose on kuitenkin poissa, sillä tämä on hakenut turvaa äitinsä kyljestä nähtyään painajaisia. Tämä ei yllätä Katnissia, sillä hän tietää, että Primrose on pelännyt kuollakseen ensimmäisen niittopäivänsä koittamista. Kaksitoistavuotiaan Primin nimi on ensi kertaa mukana arvonnassa, joka määrittää, ketkä kaksi nuorta edustavat vyöhykettä 12 vuosittaisessa Nälkäpelissä.

Tarinan edetessä Katnissin elämäntarina avautuu lukijalle muisteluiden kautta. Lukijalle hahmottuu Katnissin olevan perheensä pääsääntöinen elättäjä, joka salametsästää kotivyöhykkeensä raja-aitojen ulkopuolella ja tekee kauppaa paikallisessa mustassa pörssissä. Perheen hyvinvoinnin vuoksi Katniss on päättänyt ottamaan useita tesseroita, valtion tarjoamia öljy- ja vilja-annoksia, joiden vuoksi hänen nimensä esiintyy kymmeniä kertoja elonkorjuuarvonnan arpalippukkeiden joukossa. Muutos päähenkilön elämässä on merkittävä tribuuttien arvonnin jälkeen. Tuhansien arpalippujen joukosta valituksi nousee kaikkien todennäköisyyksien vastaisesti Primrosen nimi. Pelastaakseen siskonsa hyvin todennäköiseltä kuolemalta Katniss ilmoittautuu vapaaehtoiseksi hänen tilalleen. Katnissin tietoisuus itsestään ja ympäröivästä maailmasta kasvaa tutun kotivyöhykkeen jäädessä taakse hänen matkaessaan Panemin pääkaupunkiin ja vallan keskukseen, Capitoliin. Esimerkiksi avox-palvelijoiden kohtaaminen kaupungissa valottaa hänelle valtaapitävien harjoittaman julmuuden yksityiskohtaisuuden, kun Katnissin mentori Haymitch Abernathy vastaa tytön tietämättömään ihmettelyyn avoxin olevan henkilö, joka on syyllistynyt rikokseen. Rangaistukseksi petoksesta Capitol on katkaissut tältä henkilöltä kielen, ettei tämä voi lainkaan puhua. (THG, 94–95.)

Suurin osa teoksen tapahtumista sijoittuu tarkkaan monitoroidulle Nälkäpeli-areenalle, jossa vyöhykkeen 12 tribuutit, Katniss ja Peeta Mellark kamppailevat selviytyäkseen elossa. Teoksen loppupuolelle sijoittuva kohtaaminen Katnissistä ja hänen näyttelemästään itsemurhayrityksestä myrkkymarjojen kanssa asettaa todellisen haasteen yhteiskunnalle, sillä Capitol ei siedä, että yksittäinen kansalainen onnistuu huiputtamaan heitä heidän omassa pelissään. Tästä Katnissin mentori Haymitch varoittaa häntä: "Listen up. You're in trouble. Word is the Capitol's furious about you showing them up in the arena. The only thing they can't stand is being laughed at, and they're the joke of Panem" (THG, 433.)

Jotta tulkinta toteuttaisi kattavasti Moylanin esittämän mallin, tulee siinä ottaa huomioon trilogian muutkin osat. Trilogian seuraavassa osassa, *Catching Fire* vasta paljastuu tarkemmin, kuinka radikaali ja vallitsevaa yhteiskuntajärjestystä horjuttava Katnissin teko Nälkäpelissä on ollut. Panemin presidentti Snow vieraillee henkilökohtaisesti Katnissin luona ja varoittaa tätä tämän käytöksestä: "And if a girl from District Twelve of all places can defy Capitol and walk away unharmed, what is to stop them from doing the same?" he says. "What is to prevent, say, an uprising?" (CF, 25.) Tapa, jolla Katniss onnistuu junailemaan kahden tribuutin voiton Nälkäpelissä, ei ainoastaan aseta Capitolin hallintoa naurunalaiseksi, mutta myös osoittaa, ettei Panemia hallitseva järjestelmä lukuisine sääntöineen olekaan täysin aukoton. Vähäpätöisen kansalaisen uhmakkaasta käytöksestä hurjistunut presidentti paljastaa Katnissille, että tytön teko on innostanut ja lietsonut

vallankumouksellista liikehdintää Panemin muilla vyöhykkeillä. Katniss ei kuitenkaan välittömästi omaksu harteilleen totalitaristisen hallinnon vastaisen sankarin roolia. Sen sijaan Katniss pyrkii aluksi miellyttämään presidenttiä ja tukahduttamaan vyöhykkeillä kytevää kapinahenkeä. Katniss on yhä enenevissä määrin tietoinen Capitolin harjoittamasta järjestelmällisestä epäoikeudenmukaisuudesta ja julmuudesta, mutta hän ei ole välittömästi valmis asettamaan itseään ja läheisiään varsinaiselle tulilinjalle. Se, että Katnissin perhe on turvassa muiden kansalaisten kärsiessä, on päähenkilöstä pienempi paha kuin omien läheistensä vaarantaminen taistelussa oikeudenmukaisemman maailman puolesta.

2.1. Kieli ja kielen rajoitukset dystopiassa

Dystopian lajitradiotiossa kieli, tekstit ja puhe ovat merkittävässä roolissa, sillä ne linkittyvät dystooppisessa fiktiossa sekä valtakoneiston toteuttamaan ihmisryhmien alistamiseen että alistettujen kapinan kuvauksiin. Monissa tunnetuissa dystopiateoksissa, kuten Orwellin romaanissa *Nineteen Eighty-Four* tai Katharina Burdekinin *Swastika Night* -teoksessa (1937) juoneen liittyy historiallisesti tai poliittisesti merkittävä kirja, joka yhteiskunnassa on luokiteltu kielletyksi ja vaaralliseksi. (Samola 2016, 200.) Dystooppisissa yhteiskunnissa luku- ja kirjoitustaidon rajoittaminen, vapaan tiedonsaannin estäminen ja kielen käyttöä vahvasti värittävä propaganda ja sensuuri ovat totalitaristisen hallinnon keinoja alistaa kansalaisia ja estää yhteiskuntajärjestystä kritisoivien äänien kuulluksi tuleminen. Tässä alaluvussa käsittelen, millä tavalla kieli ja sen rajoitukset ilmenevät kohdeteoksissani. Samalla pohdin, miten kieleen kytkeytyvät valtarakenteet ja rajoitukset heijastuvat henkilöhahmojen identiteettiin ja ihmissuhteisiin.

Allekirjoitan Moylanin ajatuksen siitä, että kieli on ase dystooppisen valtarakenteen ylläpitämiseen. Dystopiassa keskeistä henkilöä on yleisesti kielletty käyttämästä kieltä, ja kun hän käyttää kieltään, se ei kuitenkaan merkitse mitään, sillä sanat on valjastettu propagandan välineeksi. Kielenkäytön, representaation ja tulkinnan sisäänsä sulkeva kontrolli on elintärkeä ase ja strategia vallitsevan järjestyksen ylläpitämiseksi. (Moylan 2000, 149.) Tämä kielenkäytön kahlitseminen ja manipulointi ilmenevät kohdeteoksissani monin eri variaatioin. *Nälkäpelissä* Katniss ei voi tuoda omia ajatuksiaan turvallisesti julki edes metsässä, joka näyttäytyy hänelle jonkinlaisena pakopaikkana: "District Twelve. Where you can starve to death in safety", I mutter. Then I glance quickly over my shoulder. Even here, even in the middle of nowhere, you worry someone might overhear you." (THG, 7.) Vain ani harva Katnissin kotivyöhykkeen asukkaista uskaltautuu liikkumaan metsässä, mutta alituisen

valvonnan ja ilmiantojen kulttuuri on niin opittu osa arkea, että Katniss vaistomaisesti pelkää jonkun kuulleen hänen sensuroimattomat, huulilta karanneet ajatuksensa.

Jo ennen joutumista kilpailijaksi Nälkäpeliin Katniss tiedostaa, kuinka vaarallista omien ajatuksien ilmaiseminen ylipäättään on. Kaikkia kielenkäyttötilanteita varjostava sensuuri heijastuu toistuvasti henkilöhahmon ajatuksiin: "When I was younger, I scared my mother to death, the things I would blurt out about District 12, about the people who rule our country, Panem, from the far-off city called Capitol. Eventually I understood this would only lead us to more trouble." (THG, 7.) Kieleen liittyvä sensuuri on pitkälti opittu tapa, jonka sivuuttamisen mahdolliset seuraukset Katniss on omaksunut vartuttuaan vanhemmaksi. Tämä ei koske ainostaan kirjallista ja suullista kommunikaatiota, vaan Katniss on vienyt varovaisuuden äärimmilleen välttämällä niin ikään myös voimakasta kehonkieltä ja ilmehdintää. Ilmeettömät, tyhjät kasvot eivät paljasta mitään, minkä ulkopuolinen tarkkailija voisi tulkita tyytymättömyydeksi vallitsevaa yhteiskuntajärjestystä kohtaan. Kielellisen sensuurin ulottuminen yksilön yksityisimpään ja intiimeimpään osaan muistuttaa kovasti Orwellin *Nineteen Eighty-Four* -teoksessa esiteltyä ilmerikosta (*facecrime*). Oseaniassa henkilön huolestunut ilme tai epäuskon häivähdys kasvoilla tarkoittaa rangaistavaa rikosta. Asuntoihin ja virastoihin asennetut kaukovalvostimet (telescreenit) valvovat ihmisten ilmeitä, sillä Oseaniaa hallitseva Puolue uskoo kapinan tai salaliiton näkyvän kasvoista ja ulkoisista eleistä. Myös haitalliset ajatukset kuuluvat ajatusrikoksen piiriin. Ajatusrikoksen tunnusmerkkeihin luetaan Puolueeseen, sen ideologiaan tai Isoveljeen kohdistuvat kielteiset ja epäkunnoittavat ajatukset.

Nälkäpelin loppupuolella Katnissin kielenkäyttö muuttuu vaiennetusta manipuloivaksi, kun hän uhan edessä esittää, että hänen kapinalliset tekojansa ovat olleet suunnitelmattomia ja pohjimmiltaan vain todistus rakkauden huumaaman teinityön sekopäisyydestä. Kielen propagandan käyttöön valjastaminen saa paikkansa merkittävämmässä roolissa vasta teossarjan toisessa osassa, jossa Katniss on jälleen pakotettu vetomaan omaan kuolettamattomaan rakkauteensa Peeta Mellarkia kohtaan, ja näin presidentti Snown painostuksesta hillitsemään vallankumouksellista kuohuntaa Panemin vyöhykkeillä. Presidentin uhatessa Katnissin perhettä Katniss vannoo vakuuttavansa kaikille kohtaamilleen Panemin kansalaisille, ettei hän tietoisesti ole uhmannut Capitolia, vaan hänen käyttäytymisensä on vain ja ainoastaan seurausta päättömästä rakkaudesta (CF, 34). Trilogian viimeisessä osassa Katnissia ja tämän puhetta käytetään jälleen propagandan välineenä, tällä kertaa Capitolia vastaan, kun Katniss joutuu toistuvasti esiintymään vastarintaliikkeen tuottamisissa propoissa eli lyhyissä propagandavideoissa.

Panemissa kielenkäytön rajallisuus ei kosketa pelkästään Nälkäpeliin valikoituneita yksittäisiä tribuutteja, vaan kaikenläpäisevä kielellinen kontrolli on ulotettu kansalaisten kaikille elämänalueille. Vasta liittoutuessaan Nälkäpelin tiimellyksessä vyöhykkeeltä 11 kotoisin olevan Rue-tytön kanssa Katniss oppii ensi kertaa asioita muista kuin omasta kotivyöhykkeestään:

We have so little communication with anyone outside our district. In fact, I wonder if the Gamemakers are blocking out our conversation, because even though the information seems harmless, they don't want people in different districts to know about one another. (THG, 246.)

Vaikka Katniss on vuosia seurannut vuosittaisia lähetyksiä Nälkäpelistä, hän ei ole koskaan nähnyt televisiossa esitettävän pätkiä, joissa kilpailijat puhuisivat elämästään kotivyöhykkeillä. Arenalla olevia tribuutteja seurataan ja kuvataan kymmenillä eri kameroilla vuorokauden ympäri, joten tämänkaltaisten keskustelujen tallentumatta jääminen ei vaikuta todennäköiseltä. Todennäköisempää on, että pelinjohtajat päättävät, mitä arenalla kuvatusta materiaalista välitetään katsojille. Katnissin spekulatio viattomankin informaationvaihdon estämisestä istuu täydellisesti Capitolin ”hajota ja hallitse” -ohjenuoraan. Eri vyöhykkeiden keskinäisen vuorovaikutuksen ja mahdollisen yhteishengen rakentumisen estäminen vahvistaa Capitolin ylivaltaa. Kun jokainen vyöhyke kilpailee toinen toistaan vastaan, ja kun jopa oman kotiseudun kilpailija Nälkäpeli-arenalla on potentiaalinen uhka, kansalaisten huomio ei kiinnity mahdolliseen yhteiseen viholliseen. Keskinäiseen luottamukseen perustuvien käyttäytymismallien vähyys peilautuu myös vanhempien ja lasten välisiin suhteisiin. Panemissa suositaan ajatusmallia, että Nälkäpeliin kilpailijaksi valittuun lapseen pitäisi suhtautua kuin sankariin, ei kuin surtavaan uhrilampaaseen, joka lähetetään vastentahtoisesti teurastettavaksi. Gottlieb (2001, 12) esittääkin, että dystopioissa valtion tietoisena tarkoituksena on estää henkilökohtaiset uskollisuuden siteet ja näin vahvistaa kritiikitöntä tottelevaisuutta valtiovaltaa kohtaan, mutta myös valtion ajaman ideologian puoliuskonnollista palvontaa.

Mohrin mukaan monesti klassisissa dystopioissa protagonistin kapinan syykkeenä on heteroseksuaalinen romanssi. Esimerkiksi Winston Smith ymmärtää, kuinka kieroutunut yhteiskuntajärjestys Oseaniassa vallitsee vasta silloin, kun hän tapaa Julian ja rakastuu tähän. (Mohr 2005, 34.) *The Hunger Games* -trilogiassa samaan tapaan merkitykselliseksi katalyytiksi muodostuu Katnissin ja Primrosen sisaruussuhde. Pohjimmiltaan Katnissin vahvin motivaattori on ajatus sisarensa suojelemisesta ja pyrkimys pitää tämä turvassa. Klassisissa dystopioissa, kuten *Nineteen Eighty-Fourissa* ja *Brave New Worldissa* päähenkilön ja tämän rakkauden kohteen suhde ei suinkaan ole tasapuolinen. Naishahmojen rooli on lähinnä toimia stereotyyppisesti feminiinisinä asusteina

(Mohr 2005, 34). *The Hunger Games* -trilogian alussa Primrose esiintyy ingénue-hahmona, joka on aktiivisen toimijan sijasta suojeltava objekti. *Mockingjay*-teoksessa Primrose kuitenkin osoittaa voimansa kapinallisten tukikohdassa ja tukee sisäisten demoniensa kanssa kamppailevaa Katnissia. Yksipuolisen vastuunkannon sijasta Primrose näyttäytyy hahmona, jonka läsnäolo edesauttaa Katnissia pitämään kiinni hajoavan identiteettinsä rippeistä. Näin ollen kohdeteokseni kiinnostavasti sekä todentavat klassisten dystopioiden kapinajuonen mallia että uudistavat sitä.

The Hunger Games -trilogiassa Capitol pyrkii pitämään vain pääkaupungin ja vakavaraisimpien vyöhykkeiden 1, 2 ja 4 asukkaat suojelemaan hallintoa ja sen käytänteitä, kuten vuosittaista Nälkäpeliä, kohtaan. Vähäpätöisempien vyöhykkeiden kansalaisia ei aktiivisesti pyritä samaan osaksi ”joukkopalvontaa”, valtaapitäville riittää, että kansalaiset ovat niin heikkoja, ettei heistä muodostu vaaraa status quoille. Vaikka kaikkia Panemin kansalaisia ei pyritä pitämään myötämielisenä Capitolille, kukaan ei kuitenkaan kykene välttymään sen tuottamalta propagandakuvastolta. Uusien Nälkäpeli-kilpailijoiden valitsemiseksi suoritettavan arvonnän todistaminen on kaikille kansalaisille pakollinen rituaali: ”At one o’clock, we head for the square. Attendance is mandatory unless you are on death’s door. This evening, officials will come around and check to see if this is the vase. If not, you’ll be imprisoned.” (THG, 19.)

Jopa nälkäkuoleman partaalla olevilla vyöhykkeen 12 köyhimmillä asukkailla on kodeissaan televisiolähetin, jota ei voi sammuttaa, vaan kaikki ovat pakotettuja näkemään Nälkäpeli-areenan tapahtumat. Näin heiltä on viety vapaus siitä, mitä he näkevät tai ovat näkemättä. Vuosittain järjestettävä Nälkäpeli ei ole vain yksittäinen ohjelma muiden joukossa, vaan areenan tapahtuminen kuvaaminen ja niiden kommentointi ovat päivittäisten lähetysten tärkein sisältö. Jokaisen kansalaisen elämänpäiriin kytketty, tarkkaan valittua sisältöä suoltava televisiolähetin rinnastaa *The Hunger Games* -trilogian osaksi kanonisoitua dystopiakuvastoa, jota esimerkiksi Orwellin *Nineteen Eighty-Four* ja Ray Bradburyn *Fahrenheit 451* (1953) edustavat. Orwellin kuvaamassa Oseaniassa virastoihin ja kansalaisten asuntoihin asennetut näytöt, kaukovalvostimet, välittävät tauotta propagandaista kuva- ja äänimateriaalia, mutta toimivat samalla myös valvontalaitteina, jotka ulottavat Isoveljen valvovan katseen yksityiseen tilaan. *Fahrenheit 451* -romaanin maailmassa hallitsijat puolestaan kontrolloivat ihmisiä tylsyttämällä heidän mieliään jatkuvasti läsnä olevan roskaviihteen avulla. Kirjallisuus on kielletty, ja kansalaisten ainoa virikkeen lähde on jokaisessa kodissa pauhaava televisio, jonka ohjelmia tähdittävät hahmot ovat monille katsojille omia tuttavuuksia ja sukulaisia todellisempia. Tuhoamalla jokaisen kansalaisen yksityisen maailman hirviömäinen valtio onnistuu samalla tuhoamaan yksilön mielen ja yksilöllisen luonteen. Se, mitä jää jäljellä, on

taipuisa ja turta laumasielu. Kun yksilöä samaan aikaan pommitetaan säälimättömästi valtion propagandalla, evätään yksityisyys ja intiimit ihmissuhteet, köyhtyy minuuden keskeinen ydin, yksilön henkilökohtainen kokemus menneisyydestä. (Gottlieb 2001, 12.)

Kohdeteoksissani kielen manipulaatio on kuroutunut osaksi koko yhteiskunnan kivijalkaa. Historiikirjoitus Panemin synnystä perustuu sanojen vääristelylle ja propagandalle, jossa maan syntyhistoriaa kuvataan metaforisena feeniksenä, maana, joka nousi tuhkasta (THG, 21). Tätä mielikuvaa toisinnetaan vuosittaisen "niittöpäivän" yhteydessä sekä vyöhykkeen 12 pormestarin lausumissa avajaisanoissa, joissa muistutetaan kansalaisia, että nyt on aika katumukselle ja kiitokselle (THG, 22). Tarina loistavasta Panemista ja sen selättämistä vaikeuksista on rakennettu kaunistellun sankarimyytin varaan, jossa valtaapitävä Capitol on kuin armelias ja opettavainen isäntä kiittämättömien ja kapinoivien vyöhykkeiden rinnalla. Kuten Gretchen Koenig (2012, 42) toteaa, Capitolin pyrkimyksenä ei ole ainoastaan kontrolloida ja ehkäistä tulevaisuuden kapinoita, vaan myös muokata julkista muistia (public memory) menneisyyden tapahtumista. Presidentti Snown hyväksymä kertomus korvaa todellisen historian kuvaamalla myyttistä menneisyyttä, jossa toisillaan vastakkaiset voimat, Capitol ja kapinalliset, ottavat yhteen. Kansalaisille välitetty kuvaus kapinasta, jossa korostuu kapinallisten kiittämättömyys, ahneus ja julmuus, on puhtaasti Capitolin sommittelema. Vuosittainen Nälkäpeli edustaa tarinassa kapinan uudelleennäyttelemistä. Koenig (2012, 42) toteaa, että koko Panemin edessä esitettävä lavastettu uusintänäytös peittää alleen yhteiskunnan todelliset tapahtumat ja ongelmat. Harkitun speaktaakkelin avulla Capitol muokkaa retoriikka ja kansalaisten sisäistämää käsitystä historiasta.

Panemissa suhtautuminen kirjallisuuteen ei ole yhtä eksplisiittisen jännitteinen kuin esimerkiksi Orwellin Oseaniassa tai Atwoodin Gileadissa, jossa painettu sana ja kirjoittaminen kuuluvat vain miehille. Lukeminen ja kirjoittaminen edustavat Panemissa kuitenkin ajanvietettä, joka ei kosketa tavallisen rahvaan elämää. Vapaa-aika ylittää on vain varakkaiden kansalaisten etuoikeus, sillä esimerkiksi vyöhykkeellä 12 keskiverto asukas tekee kahdentoista tunnin työpäiviä kaivoksessa kuutena päivänä viikossa. Vaatimattomissa oloissa kasvaneelle Katnissille kirjoitettu kieli edustaa linkkiä lapsuuteen, ja konkreettisimmin tämä ilmenee tarinamaailmassa perheen kasviston muodossa. Kasvisto sisältää käsin kirjattuja tietoja syötäväksi tai lääkinnällisiin tarkoituksiin sopivista kasveista. Aivan kuten isältään oppimat laulut, kasvisto symboloi Katnissille turvaa ja toivoa paremmasta huomisesta. Perheen isän kirjaan tallentamat tiedot ovat pitäneet Everdeenit elossa isän tapaturmaisen kuoleman jälkeen. Syötäväksi kelpaavien kasvien tunnistaminen osoittautuu Katnissille elintärkeäksi taidoksi myös Nälkäpeli-areenalla, jossa ravinnosta on pulaa. Lisäksi Katniss pyrkii selviämään

koettelemuksistaan suhteuttamalla niitä isältään oppimiinsa taitoihin, joita hän on vuosien mittaan harjoitellut metsässä: ”Still, they are closing in, just like a pack of wild dogs, and so I do what I have done my whole life in such circumstances. I pick a tree and begin to climb.” (THG, 219.) Taistelu elämästä ja kuolemasta järjestäytyy hallittavampaan ja ymmärrettävämpään muotoon, kun Katniss muuntaa ajatuksissaan muut kilpailijat saalistajiksi ja itsensä pakenevaksi saaliiksi. Kognitiivinen malli metsästystilanteesta toimimisesta on päähenkilölle tuttu, joten epätoivon sijaista kohtauksessa korostuu Katnissin itseohjautuvuus. Henkilöhahmon menneisyyden ja nykyhetken yhteentuoaminen on tehokas kerronnan keino motivoida hahmon toimia ja niiden takana piilevää logiikkaa. Samalla luontotematikalla leikittelevä kerrontatapa vahvistaa koko teostrilogian läpäisevää ambivalenssia, joka samaan aikaan sekä rakentaa henkilöhahmoa ja tuo tähän myönteisiä ulottuvuuksia kriittisen dystopian hengessä, että alleviivaa henkilöhahmon heikkoutta suurempien toimijoiden edessä. Oheisessa tekstiesimerkissä on myös nähtävissä yksi variaatio arena-motiivin käytöstä, jota käsittelen tarkemmin luvussa neljä. Tällöin kerronnassa käytetään toisteisesti ajatusmallia kaikkien tapahtumien pelillisyydestä, jolloin päähenkilö kerronnallistaa elämänsä pikemminkin sarjana koettelemuksia, joita määrittelee sarja ylhäältä saneltuja sääntöjä. Päähenkilö kokee olevansa yksittäinen pelinappula, joka toteuttaa muiden siirtoja oman itsenäisen toimijuuden sijaan.

Saapuessaan ensi kertaa Capitoliin Katniss tiedostaa oman henkilöhistoriansa ja muistojensa tärkeyden. Ne ovat asioita, jotka tekevät hänestä ainutlaatuisen yksilön eikä Katniss ole valmis avautumaan, saati sitten muuttamaan omaa persoonallisuuttaan vain miellyttääkseen Nälkäpeliä seuraavaa yleisöä.

”[--] Not only are you hostile, I don’t know anything about you. I’ve asked fifty questions and still have no sense of your life, your family, what you care about. They want to know about you, Katniss.”
”But I don’t want them to! They’re already taking my future! They can’t have the things that mattered to me in the past!” I say. (THG, 142.)

Tekstiesimerkissä Katnissia virallista haastattelutilannetta varten opastava Haymitch turhautuu tytön yhteistyökyvyttömyyteen ja moittii tätä tämän umpimielisistä vastauksista. Mieleenpainuva ja hyväntyylinen haastattelu on Panemissa keino jäädä Nälkäpeliä seuraavien katsojien ja mahdollisten sponsoreiden mieleen. Positiivinen mielikuva kilpailijasta puolestaan takaa tälle paremmat todennäköisyydet menestymiseen arenalla. Katniss ei kuitenkaan halua peitellä omaa halveksuntaansa verenhimoista yleisöä kohtaan, joka antaa Nälkäpelille kyseenalaistamatta tukensa vuosi vuodelta. Henkilökohtaiset ajatukset ja mieltymykset ovat päähenkilön intiimeintä osaa, sitä

aluetta jonne Capitolin harjoittama valvonta ja kontrolli eivät ole vielä onnistuneet tunkeutumaan, eikä Katniss halua uhrata viimeistä koskematonta osaa itsestään mediaspektaakkelin raaka-aineeksi.

Katnissin niittäessä mainetta Capitol ei ainoastaan halua hyödyntää hänen tämänhetkistä voimaa, vaan myös muokata kuvaa Katnissin menneisyydestä, nykyisyydestä ja tulevaisuudesta, aivan kuten uudelleenkirjoittaessaan koko kansakunnan kollektiivista historiaa. Capitol haluaa luoda vaikutelman, että Nälkäpelin voittanut Katniss on heidän, Capitolin lemmikki eikä suinkaan valtakumouksellinen sankari, jota kannattaa seurata. Tämä asetelma heijastuu myös Katnissin identiteettiin, joka on jo valmiiksi hajoamassa trauman vaikutuksesta. Nälkäpelin voiton jälkeen hän ei ole enää saumalainen,¹ muttei myöskään koe kuuluvansa yhteiskunnan eliittiin, jota elämän nurja puoli ei kosketa. Tasapainoilu oman vyöhykkeen asukkaiden hiljaisen kunnioituksen ja Capitolin asukkaiden äänekkään ihailun välillä ajaa Katnissia entistä syvemmälle epä tietoisuuteen siitä, kuka hän todellisuudessa on.

Dystopioissa yksilöt pyritään mukauttamaan valheelliseen hegemoniseen diskurssiin tuhoamalla yksilöllinen ja kollektiivinen muisti. Baccolinin mukaan tämänkaltaisissa dystopioissa henkilöhahmojen todellinen vapautuminen edellyttää, että he muistavat ja ymmärtävät sekä omansa että yhteisönsä menneisyyden. (Baccolini 2003, 115–116.) Baccolini esittää, että klassiset ja kriittiset dystopiat eroavat toisistaan siinä, että klassisissa dystopioissa kapinallinen yksilö ei saa menneisyyttä hallintaansa ilman onnetonta loppua, mutta kriittisissä dystopioissa historiallisen tiedon saavuttaminen luo toivoa (emt, 115). Totalitaristisen hallinnon kaaduttua Katniss ja Peeta pyrkivät ottamaan historiakirjoituksen takaisin omiin käsiinsä. He alkavat yhdessä laatia muistokirjaa, johon on tarkoitus tallentaa kaikki ne pienet yksityiskohdat, jotka muuten painuisivat unohduksiin. Kirjan kansien väliin tallennetut muistot ja yksityiskohdat ovat tärkeitä kummankin minän eheyty miselle. Kirja edustaa vakautta ja pysyvyyttä ajanjakson jälkeen, jolloin jokaisen muistikuvan totuudellisuutta on täytynyt pohtia. Kyse ei ole kollektiivisten muistojen tai kansakunnan historian tallentamisesta, vaan henkilö hahmojen henkilökohtaisista muistoista, jotka määrittelevät heidän kokemuksensa omasta olemassaolostaan.

¹ Sauma (eng. Seam) on lempinimi vyöhykkeen ulkosyrjässä sijaitsevalle alueelle, jossa Katniss ja monet muut vyöhykkeen köyhimmistä asukkaista elävät.

Mohrin (2005, 160) analyysikohteena olevan Suzy McKee Charnasin *Holdfast* -sarjan² kuvaamat erilaiset tavat todellisuuden tulkitsemiseen ja (de)konstruoitiin ovat merkittäviä välineitä muistin manipulointiin. Muistettu ja monopolisoitu menneisyys toimii ratkaisevana osatekijänä, joka määrittää todellisuuden ja nykyhetken sekä muodostaa perustan tulevaisuuden muotoutumiselle. Muistaminen on myös tapa taata oman kulttuurin ja henkilöhistorian selvityminen ja jatkuvuus. Kieltämällä ja vääristämällä todellisuutta koskevia havaintoja ja muistoja kulttuuri voidaan kaiken kaikkiaan hiljentää ja pyyhkiä pois. Muisti ja menneisyys ovat täten monitahoisesti kietoutuneet yhteen totuuden kanssa. (emt, 160.) *The Hunger Games* -trilogiassa Capitol hallitsee propagandallaan mielikuvia Panemin menneisyydestä. Menneisyyden tapahtumilla perustellaan nykyinen yhteiskunnallinen järjestys ja toimintatavat. Yhteiskunnallinen todellisuus puolestaan heijastuu käytettyyn kieleen, jonka avulla rakennetaan koettu maailma.

Äärimmäisin keino riistää yksilöltä kieli ja siihen kytkeytyvä identiteetti on kirjaimellisesti poistaa henkilöltä kokonaan puhekyky. Capitolissa palvelijoina toimivat Avoxit kuvataan trilogiassa henkilöinä, joiden kieli on muokattu teknologian avulla käyttökelvottomaksi. Ihmisten muuttaminen avoiksi on kielellisen kontrollin äärimmilleen viemistä, totalitaarista hallintoa vastustavan joukon kirjaimellinen hiljentäminen. Avoxeissa todentuu kielen ja identiteetin vahva suhde, sillä ilman kieltä, kykyä puhua ja ilmaista itseään yksilö ei ole yhteiskunnan silmissä edes ihminen. Katniss kyky tunnistaa itsensä ja hahmottaa oma identiteettinsä on yhtä vahvasti sidottu kieleen. Järkyttyneenä Peetan kohtalosta Katniss menettää hetkellisesti kykynsä puhua ja kuvaileekin itseään ”henkiseksi avoxiksi” (MJ, 161). Puhekyvyn katoaminen toistuu laajemmassa mittakaavassa *Mockingjayn* loppupuolella, kun Katniss toipuu mittavista palovammoistaan sairaalassa Primrosen kuoleman jälkeen.

Yhteiskunta, jossa äänen puhumisesta voi seurata rangaistus, hiljaisuuden voi yhtä lailla tulkita mahdollisimman kapinallisena tekona. ”So instead of acknowledging applause, I stand there unmoving while they take part in the boldest form of dissent they can manage. Silence. Which says we do not agree. We do not condone. All of this is wrong. (THG, 28–29.) Oheinen tekstiesimerkki sijoittuu *Nälkäpelin* alkupuolelle kohtaan, jossa Katniss on juuri ilmoittautunut itsensä vapaaehtoiseksi kilpailijaksi ja ottanut sisarensa paikan esiintymislavalta. Tapahtumaa juontavan Effie Trinketin kehoituksista huolimatta arvontaa seurannut väkijoukko ei puhkea raikuviin aplodeihin, vaan hiljaisuuden vallassa asukkaat koskettavat huuliaan kahdella sormella ja nostavat

² *The Holdfast Chronicles* -sarjaan kuuluu neljä teosta: *Walk to the End of the World* (1974), *Motherlines* (1978), *The Furies* (1994) ja *The Conqueror's Child* (1999).

kätensä pystyyn viimeiseksi tervehdykseksi. Tarinamaailmassa kyse on harvoin käytetystä rituaalimaisesta eleestä, joka on lähinnä läsnä vain hautajaisissa. Ele symboloi kiitosta, ihailua sekä hyvästejä jollekin rakkaalle ihmiselle. Samalla ele kunnioittavana ja vähäeleisenä on täysin vastakkainen ilmiö Nälkäpeliin liittyvillä speaktaakkelinhakuisille käytänteille. *The Hunger Games* -trilogian elokuva-adaptaatioissa sama ele toistuu puhumattomana kapinan merkinä, jonka merkitys muuttuu vähitellen läheisen kunnioituksesta ja arvollisena näkemisestä yhteiskuntajärjestyksen avoimeksi kritiikiksi. Esimerkiksi *Nälkäpeli*-elokuvassa Katniss tietoisesti suuntaa eleen kameroille sen jälkeen, kun hän on suorittanut hautajaismaisen rituaalinsa ja koristellut liittolaisena toimineen Ruen ruumiin kukkasilla. Katnissin tervehdystä todistaa valkokankaalta joukko vyöhykkeen 11 asukkaita, joiden suru kuollutta tyttöä kohtaan muuntuu raivoksi, joka purkautuu anarkistisena sekasortona.

Luennassani Panem hahmottuu dystooppisena juuri kielellisten valintojen kautta, jotka korostavat kuilua hallitsijoiden ja hallittavien, Capitolin ja vyöhykkeiden välillä. Tällöin jokaisen ilmiön, kuten Nälkäpelin, kielellistäminen ja tulkinta ovat toisilleen vastakkaisia. Capitolissa Nälkäpeli koetaan hyvänä viihteenä ja mahdollisuutena nousta rikkauteen ja kuuluisuuteen, vyöhykkeiden asukkaille se on julma ja alentava rangaistus: ”To make it humiliating as well as torturous, the Capitol requires us to treat the Hunger Games as a festivity, a sporting event pitting every district against the others” (THG, 22). Nälkäpelin voittajaa odottaa yltäkylläinen elämä, ja kilpailijan kotivyöhyke palkitaan runsailla lahjoilla vuoden ajan. Joillain vyöhykkeillä mahdollisuus vauraaseen tulevaisuuteen on riittävä houkutin ilmoittautua vapaaehtoiseksi Nälkäpeliin, jolloin osallistuminen koetaan pikemminkin kunniana kuin rangaistuksena. Näin ei kuitenkaan ole Katnissin kotivyöhykkeellä, jonka asukkaat ovat suurimmaksi osaksi köyhiä kaivostyöläisiä perheineen. ”In some districts, in which winning the reaping is such a great honour, people are eager to risk their lives, and the volunteering is complicated. But in District 12, where the word tribute is pretty much synonymous with the word corpse, volunteers are all but extinct.” (THG, 26–27.)

Samat oppositiot toisinnetaan myös itse Nälkäpelin kuluessa, kun pelin kuuluttaja Claudius Templesmith kutsuu kilpailijoita koolle osallistumaan juhlapitoihin, toisin sanojen potentiaaliseen verilöylyyn. Capitolin ylivaltaa vyöhykkeiden suhteen painotetaan viittauksilla asukkaiden alemmuuteen ja voimattomuuteen rinnastamalla nämä eläimiin, mikä näkyy myös Katnissin omassa kokemuksessa. Capitolissa Katniss kuvailee tuntevansa itsensä kuin kynityksi kanaksi, joka on valmisteltu paistettavaksi, kun hänet vahataan läpikotaisin ja stailataan päästä varpaisiin Nälkäpelin avajaisseremoniaa varten (THG, 75). Myös Nälkäpeliin liittyvät paikannimet ilmentävät toisilleen

päinvastaisua merkityksiä ja vyöhykkeeltä saapuvien kilpailijoiden kokemusta teuraseläinten kaltaisesta roolistaan: "We follow instructions to my destination, a chamber for my preparation. In the Capitol, they call it the Launch Room. In the districts, it's referred to as the Stockyard. The place animals go before slaughter." (THG, 175.)

Gretchen Koenigin mukaan Capitolin fyysiset eroavaisuudet aina arkkitehtuurista ja kaupungin asukkaiden kehollisiin piirteisiin tietoisesti alleviivaavat vyöhykkeiden alempiarvoisuutta. Toiseuden ja alempiarvoisuuden määritelmät puolestaan mahdollistavat Capitolin hakeman oikeutuksen vyöhykkeisiin kohdistetulle väkivallalle. (Koenig 2012, 42.) Sota-ajan propagandassa, aivan kuten muissakin diskursseissa, vihollisen esittäminen Toisena palvelee hallitsijoita ja kontrolloi epätoivottua toiseutta sisältä käsin (Goodwin & Bronfen 1993, 16). Nälkäpeliin osallistuvat lapset eivät kuitenkaan ole sopivia tribuutteja ennen kuin Capitolin palkkaamat stylistit ovat suorittaneet heille televisioesiintymiseen sopivan muodonmuutoksen. Hallintokoneiston vaatimuksesta kilpailijoiden vartalot muutetaan Capitolin ylemmyyden ja ylivertauisuuden symboleiksi. Nälkäpelin tuotanto edellyttää, että vyöhykkeiden köyhät ja nälkiintyneet lapset muutetaan televisiokameroita varten terveyttä uhkuviksi, ryhdikkäiksi sotureiksi. Tavallaan vastahakoisten tribuuttien identiteetti täytyy väärentää sopimaan siihen Capitolin haluamaan kerronnalliseen uudelleenesitykseen Capitolin ja vyöhykkeiden välisestä kapinasta. (Koenig 2012, 43.)

Siinä missä Nälkäpeliin liittyvät merkitykset ja assosiaatiot ovat täysin päinvastaiset pääkaupungin asukkaiden ja vyöhykkeiden kansalaisten välillä, sama vastakkainasettelu toistuu myös muilla elämän osa-alueilla. Vyöhykkeellä 12 vanhuus on saavutus, sillä moni asukkaista kuolee nuorena tai ennenaikaisesti tauteihin tai nälkään. Pyyleviä henkilöitä puolestaan ihailaan, sillä kyseiset henkilöt eivät elä kädestä suuhun kuten suurin osa vyöhykkeen asukkaista. Eliitin keskuudessa kaikki on toisin, sillä pääkaupungissa iän tuomat rypyt eivät ole kadettavia piirteitä eikä pyöreä vatsa viesti menestyksestä. (THG, 150–151.) Tämän lisäksi Capitolin asukkaat teetättävät itselleen ahkerasti kauneusleikkauksia näyttääkseen hoikemmilta ja ikäistään nuoremmilta. Samalla yltäkylläisyys ja kapitalistinen suhtautuminen varakkuuteen korostaa pääkaupungin asukkaiden etualaistettua asemaa vyöhykkeiden asukkaiden kustannuksella. Teostrilogian kerronnassa eri yhteiskuntaluokkien eriarvoisuutta ilmentetään myös erilaisilla analogioilla, joita avaan tarkemmin luvussa neljä.

2.2. Väkivallan ja kuoleman kuvastot osana dystooppista maailmaa

Tässä alaluvussa avaan kulttuurisia malleja, kuten kuoleman ja siihen liittyvän kuvaston kulttuurisidonnaista rakentumista, joiden avulla kohdoteokseni rakentavat dystooppisuuden ja kärsimyksen läpäisemää tarinamaailmaa. Käsittelen muun muassa kidutusrituaalien, syntipukkiteorian ja Panopticon-mallin soveltuvuutta *The Hunger Games* -trilogian analyysiin.

The Hunger Games -trilogian maailmassa kuoleman kuvasto on riisuttu kauheudesta. Panemissa tribuuttien väkivaltaiset kuolemat ovat osa televisioviihdettä, jota kulutetaan suruttomasti. Tässä suhteessa Nälkäpeli muistuttaa läheisesti antiikin Rooman aikaisia gladiaattoritaisteluita. Panemissa antiikin traditio elää vahvana pelkästään jo valtion nimessä, joka on lyhennetty kuuluisasta *panem et circence*, leipää ja sirkushuveja, lausahduksesta. Rooman valtakunnassa raakaa väkivaltaa arvostettiin sen symbolisen merkityksen vuoksi. Gladiaattoreiden ajateltiin havainnollistavan moraalista lujutta (virtus) pedagogisesti tehokkaalla tavalla esitellessään amfiteatterilla voimaansa, urheuttaan, kestävyyttä, kurinalaisuutta, kunnianhimoaan sekä halveksuntaa kuolemaa kohtaan. Gladiaattoritaisteluiden lisäksi eläinnäytökset ja julkiset teloitukset osoittivat yhtä konkreettisesti keisarin jumalallista valtaa ja hänen kykyään ja tahtoaan rangaista kaikkia, jotka hänen mukaansa ovat rikkoneet sivistynyttä lakia ja järjestystä. (Wistrand 1998, 227.)

Varsinkin Nälkäpelissä kilpailevien tribuuttien tulisi suhtautua välinpitämättömästi kuolemaan. Katniss kuitenkin rikkoo tätä julkikirjoittamatonta normia, kun hän tuodittaa sylissäänsä kuolevaa Rueta laulaen tälle tuutulaulua ja tämän jälkeen avoimesti suree ja osoittaa kuolleelle toverilleen kunnioitusta koristelemalla tämän ruumiin luonnonkukilla (kts. THG, 286–288).

Gale's voice in my head. His ravings against the Capitol no longer pointless, no longer to be ignored. Rue's death has forced me to confront my own fury against the cruelty, the injustice they inflict upon us. But here, even more strongly than at home, I feel my impotence. There's no way to take revenge on the Capitol. Is there? [--] I want to do something, right here, right now, to shame them, to make them accountable, to show the Capitol that whatever they do or force us to do there is a part of every tribute they can't own. That Rue was more than a piece in their Games. And so am I. (THG, 286.)

Tekstiesimerkki osoittaa, että Katniss ei halua olla pelkkä persoonaton pelinappula, vaan osoittaa teoillaan olevansa tunteva ja inhimillinen ihminen. Aggressiivisuus, raivo ja väkivaltaiset purkaukset ovat tyypillistä kuvastoa Nälkäpelissä. Katnissin rakkautta ja lempeyttä huokuva teko hätkähdyttää osaltaan myös siksi, että se on Nälkäpelin kontekstissa niin poikkeuksellinen. Kuolleen kunnioittaminen oheisessa esimerkissä ei ole ainostaan henkilöhahmon keino käsitellä ja ilmentää

oma suruaan, vaan myös tapa osoittaa eksplisitiisesti tyytymättömyyttä vallitsevia yhteiskuntarakenteita kohtaan, jotka eivät mahdollista Nälkäpelissä kilpailevien ja kuolevien tribuuttien ihmisarvon tunnustamista.

Catching Fire -teoksessa Katnissin ja Peetan tunnepitoinen suhtautuminen vyöhyke 11:n kuolleisiin tribuutteihin, Ruehun ja Threshiin, kuohuttaa Panemin vallanpitäjiä entisestään. Esiintyessään samaisen vyöhykkeen asukkaille Peeta ilmoittaa, että hän ja Katniss haluavat kunnioittaa Rue ja Threshin muistoa ja lahjoittaa osan vuosittaisista ansioistaan kummankin kuolleen kansakilpailijan perheille. Peetan lahjoituksesta liikuttuneena Katniss ei voi jäädä puhumattomaksi, vaan vuorostaan lausuu lämpimiä sanoja sekä Ruesta että Threshistä.

The full impact of what I've done hits me. It was not intentional – I only meant to express my thanks – but I have elicited something dangerous. An act of dissent from the people of District 11. This is exactly the kind of thing I am supposed to be defusing! I try to think of something to say to undermine what has just happened, to negate it, but I can hear the slight burst of static indicating my microphone has been cut off and the mayor has taken over. [--] We would have been safe inside the Justice Building by now, if I hadn't stopped, if I hadn't left my flowers. Instead, from the deep shade of veranda, we see the whole thing.

A pair of Peacekeepers dragging the old man who whistled to the top of the steps. Forcing him to his knees before the crowd. And putting a bullet through his head. (CF, 76–77.)

Oheisessa tekstiesimerkissä kuvataan hetkeä Katnissin ja Peetan puheiden jälkeen. Katnissin sanat liikuttavat yleisön joukossa olevaa vanhaa miestä, joka puhkeaa viheltämään sävelmää, jota Katniss ja Rue käyttivät Nälkäpeli-areenalla keskinäiseen viestimiseen. Nuorten spontaanit kiltteyden ja kunnioituksen osoitukset tulkitaan hallintokoneen näkokulmasta riennaukseksi ja Capitoliin kohdistuvan uhmakkuuden lietsomiseksi, ja sävelmää viheltänyt mies ammutaan rakennuksen portaille. Suhtautuminen kuolleisiin itsensä vertaisina, eli tunnustamalla heidän inhimillisyytensä, vie pohjan Capitolin markkinoimalta välinpitämättömyydeltä. Kansalaisten on helpompi sulattaa Nälkäpelin kaltainen instituutio, kun siihen osallistuviin kilpailijoihin suhtaudutaan epäinhimillisinä hyödykkeinä ja pelkkinä viihteen lähteinä. Niin kauan kun katsojat eivät kykyne asettamaan itsensä kilpailijoiden saappaisiin, Nälkäpeli ei aiheuta moraalista ristiriitaa ja yhteiskunnan rauha on taattu.

Samaan tapaan kuin mieli määrittelee itsensä suhteessa kuviteltuun Toiseen, jokainen kulttuuri tarvitsee toiseuden ja uhrauksen kuvastoja määritelläkseen omat rajansa. Yhteisön käsitystä itsestään historiassa ei voi erottaa tavoista, jolla se representoi kuolemaa. (Webster & Bronfen 1993, 15.) Äärimmäisessä tapauksessa tämän Websterin ja Bronfernin esittämän ajatuksen voi ymmärtää

viittaavaan syntipukkeihin eli niihin yksilöihin, joihin yhteisö kanavoi kollektiivisen vihamielisyytensä. Kuten yhteiskuntafilosofi ja kirjallisuudentutkija René Girard on esittänyt, primitiiviset yhteisöt identifioivat joukostaan vaarallisen yksilön, joka täytyy tuhota kokonaisuuden tasapainon vuoksi. Tällöin uhraamisen tarkoituksena on hillitä yhteisön sisäistä väkivaltaa ja estää konflikteja. (Girard 1972, 30.) Rituaaliuhraaminen suojelee koko yhteisöä sen omalta väkivallalta, sillä se keskittää yhteisössä levinneet riidanalut yksinomaan uhriin, jolloin ne saavat osittaisen tyydytyksen ja haihtuvat (emt, 23). Girardin mukaan jokainen onnettomuudesta tai väkivallasta kärsivä yhteisö heittäytyy mieluummin sokeaan syntipukkijahtiin kuin pyrkisi rakentavasti katkaisemaan väkivallan kehän. Yhteisön jäsenet etsivät vaistomaisesti välitöntä ja väkivaltaista ratkaisua sietämättömään ongelmaansa, ja he tahtovat vakuuttua, että heidän kaikki vaikeutensa riippuvat yhdestä ainoasta henkilöstä, josta on helppo päästä eroon. (emt, 113.) Yleisesti uhraamiseen soveltuvien sijaisuhrien joukkoon lukeutuivat sotavangit, orjat, vallankumoukselliset, vammaiset yksilöt, naimattomat nuorukaiset, lapset sekä yhteiskunnan hylkiöt. Suurimmassa osassa uhriyhteiskuntia lapset ja vielä yhteiskuntaluokkaan vihkimättömät nuoret eivät kuuluneet varsinaiseen yhteisöön, ja heidän oikeutensa ja velvollisuutensa olivat lähes olemattomat. Girardin mukaan sijaisuhreiksi valikoitui siis henkilöitä ulkopuolisista tai marginaalisista kategorioista, joihin kuuluvat yksilöt eivät voineet solmia yhteisöön sellaisia siteitä kuin yhteisön muiden jäsenten välillä oli. (emt, 28.) Girardin teoria soveltuu hyvin suoraviivaisesti kohdeteosteni analyysiin. Panem on tulkittavissa Girardin esittelemän uhriyhteiskunnan kaltaisena paikka, jossa Capitol kanavoi totalitaristisen yhteiskuntajärjestyksen tuottamat negatiiviset tunteet vyöhykkeiltä vallittaviin tribuutteihin. Syntipukeiksi valituissa nuorissa kilpailijoissa ruumiillistuu Capitolin ajama ajatus kapinallisten syyllisyydestä Panemin veriseen menneisyyteen ja nykyiseen alennustilaan.

Frederike Offizierin (2012, 120) mukaan kuolemaa on harvoin hahmotettu tai esitetty puhtaasti luonnollisena tapahtumana ilman merkittäviä implikaatioita. Kuolema puhtaasti psykologisena prosessina on merkityksetön. Siitä huolimatta kuolemiseen monesti liittyy useita merkityksiä, joita ei ole iskostettu olemattomuuteen, vaan pikemminkin tunnustettu koko prosessin ruumiillistumaksi. Ainoastaan kivun, pelon, kärsimyksen, paniikin tai jopa toivon läsnäolon kautta kuoleman merkitys rakentuu kulttuurisessa kontekstissa. Siteeratessaan Judith Butlerin teoriaa performatiivisuudesta Offizier (2012, 127) esittää, että kuoleman prosessi nojaa kulttuuriseen narratiiviin, joka ei ainoastaan tee kuoleman performanssista ymmärrettävää, mutta myös pohjimmiltaan luo sen. Ilman tätä prosessia kuoleman performanssi jäisi saavuttamattomaksi ja lukukelvottomaksi. Kuoleman performatiivisuus on välttämätön kommunikaatiolle ja merkityksen syntymiselle. Kuoleman aikana ruumiillinen prosessi muuttuu tietoisien mielen säätelemättömäksi esitykseksi, joka on lavastettu ja

tarkkaan seurattu lääkäreiden, ystävien, perheen ja kuolevan henkilön itsensä toimesta. Vaikka heikkenevä keho estää kaiken subjektin tarkoituksenmukaisuuden, keho ei ole koskaan vain itseään varten, vaan se on aina ja jo valmiiksi osa yhteiskuntaa. Se on aina näytteillä, vaikuttuneena muista ja yhtä lailla vaikuttaen muihin. (Butler 2004, 27, sit. Offizier 2012, 127.) *The Hunger Gamesin* fiktiivisessä maailmassa nämä Offizierin esittämät kuoleman historialliseen ja kulttuuriseen kehykseen kytkeytyvät prosessit toteutuvat. Nälkäpeliin osallistuvien kilpailijoiden kuolemat välitetään kameroilla koko kansakunnalle ja ruoditaan yksityiskohtia myöten televisiostudioissa juontajien toimesta. Nälkäpelin kilpailijoiden jatkuva seuranta, niin heidän eläessään kuin kuollessaan, vahvistaisi luennassani Butlerin ajatuksen. Sen sijaan tribuuttien kuolemat on riisuttu kaikesta muusta merkityksestä kuin siitä, että heidän kuolemansa ovat vain tarpeellinen askel kohti kilpailun voittoa.

Teoreettisessa ja esteettisessä diskurssissa kuolemaa esitetään yltäkylläisesti. Samaan aikaan kulttuuri kuitenkin tekee kuolemasta kielletyn subjektin, häpeäpilkun, josta mieluummin vaiettaisiin, sallien sen ainoastaan tulevan esiin rituaalisesti järjestäytyneissä hetkissä tai yhteiskunnallisen väkivallan ilmentymissä. Kuolema on täten läpeensä rakentunut kulttuurisessa kontekstissa. Kuoleman representaatiot toimivat usein metatroppeina (*metatropes*) itse kuolemisprosessin representaatiolle: sen välttämättömyydelle, sen epäonnistumiselle ja sen käytölle historiassa. (Webster & Bronfen 1993, 3–4.) Ehkäpä kaikkein itsestään selvän asia kuolemasta on, että se on aina representoitua. Kuolemasta ei ole varmaa tietämystä, eikä sitä voi kokea ja palata takaisin kirjoittaakseen siitä, eikä kuolemaa ympäröivässä diskurssissa ole luontaista tilaa auktoriteetille. Webster ja Bronfen sijoittavatkin kuoleman historiaan ja määrittelevät sen sosiaalisena ja kulttuurisena ilmiönä, joka samaan aikaan on sekä uhka vallalle että vallan väline. (emt, 4.) Tämä ajatus on luettavissa myös kohdeteoksieni esittämässä fiktiivisessä maailmassa. Totalitaristinen yhteiskunta määrittelee, millaisessa kulttuurisessa kontekstissa Nälkäpelin kilpailijoiden kuolemaan tulisi suhtautua. Samalla Nälkäpeli on Capitolin väline vallan ja valvonnan ylläpitoon. Nälkäpelien kautta rakentuva konteksti kuolemalle ei kuitenkaan ole muuttumaton, minkä Katniss osoittaa normeja rikkovalla käytöksellään suressaan Ruen kuolemaa ja sytyttäessään kapinan ensimmäiset kipinät. Nälkäpelissä vakiintuneen kuolemaan liittyvän kuvaston ja diskurssin horjuttaminen näin ollen osoittautuikin uhaksi Capitolin vallalle.

Susan Sontagin (2003, 40) mukaan kärsimyksen ikonografialla on pitkä historia. Usein representaation arvoisiksi kärsimyksiksi on arvioitu ne tapaukset, jotka on tulkittu inhimillisen tai yli-inhimillisen vihan tuotoksiksi. Luonnollisista syistä johtuvaa kärsimystä, kuten sairauksia tai

synnytystä on sen sijaan esitetty niukasti taiteen historiassa. Onnettomuudesta aiheutunutta kärsimystä ei puolestaan kuvata käytännössä katsoen senkään vertaa – aivan kuin maailmassa ei olisi epäonnesta johtuvaa kärsimystä. Tätä kärsimyskuvausten historiaan pakotettua asetelmaa toisinnetaan myös *The Hunger Games* -trilogiassa. Kilpailijan nääntyminen nälkään tai kuoliaaksi paleltuminen arenalla ei palvele Capitolin tavoittelemaa speaktaakkelia:

We spent one Hunger Games watching the players freeze to death at night. You could hardly see them because they were just huddled in balls and had no wood for fires or torches or anything. It was considered very anticlimactic in the Capitol, all those quiet, bloodless deaths. Since then, there's usually been wood to make fires. (THG, 48.)

Tekstiesimerkissä päähenkilö muistelee aiemmin näkemäänsä Nälkäpelejä. Ne vuodet, jolloin areenoilla ei ollut saatavilla puuta, osoittautuivat televisioviihteen näkökulmasta epäonnistuneiksi. Tämän yksityiskohdan muistamisen tuo Katnissille toivoa, että hän voi tarvittaessa yrittää arenalla valmistaa itselleen jousipyssyn. Samalla huomiolla alleviivataan, että tulevassa Nälkäpelissä kilpailijoiden on todennäköisempää kuolla väkivaltaisesti ja tuskallisesti muiden tribuuttien käsissä kuin nälkään, janoon tai kylmyyteen. Vaikka Capitol on kaikkien kauhistuttavien käytäntöjen, kuten Nälkäpelin säännösten takana, valtaapitävät eivät varsinaisesti halua liata omia käsiään. Kun eri vyöhykkeiden kilpailijat tappavat toisiaan kilpailun tuoksinassa, epäluottamus ja viha kohdistuvat toisten vyöhykkeiden asukkaisiin Capitolin sijasta.

The attack is now over. The Gamemakers don't want me dead. Not yet, anyway. Everyone knows they could destroy us all within seconds of the opening gong. The real sport of the Hunger Games is watching the tributes kill one another. Every so often, they do kill a tribute just to remind the players they can. But mostly, they manipulate us into confronting one another face to face. (THG, 214.)

Oheisessa katkelmassa kuvataan juonen kohtaa, jossa pelinjohtajat ovat puuttuneet tapahtumien kulkuun arenalla ja ajaneet tulipalon ja ansojen avulla Katnissia lähemmäs muita kilpailijoita. Vakavan vamman aiheuttamisesta huolimatta pelinjohtajat eivät jatka hyökkäystänsä Katnissin kuolemaan saakka, vaan odottavat, että tilanne on muille tribuuteille otollinen. Kilpailua seuraava yleisö tiedostaa, että halutessaan Nälkäpelistä vastaava hallinto voisi tuhota kaikki kilpailijat silmänräpäyksessä, mutta se ei palvelisi Nälkäpelin tuottamaa symboliarvoa kapinasta vastuussa olevien vyöhykkeiden rangaistuksena ja muistutuksena pysyä myös tulevaisuudessa lestissään.

Michel Foucault'n (1975, 50–51) mukaan länsimaalaisessa historiassa kidutus on ollut rituaalinen osa rangaistusliturgiaa, jonka tuli täyttää tietyt vaatimukset. Kidutuksen näennäisenä tehtävänä oli

rikoksen ”puhdistaminen”. Se ei silti tarkoittanut rikoksen sovitusta, vaan jätti tuomitun ruumiin ympärille tai itse ruumiiseen merkkejä, jotka eivät saaneet kadota. Rangaistuksen määränneen tahon näkökulmasta tuomion tuli olla mahdollisimman näyttävä, ikään kuin alleviivataksaan, että kyseessä on ollut oikeuden riemuvoitto. Yleisön rooli tässä rangaistusliturgiassa oli elintärkeä, sillä ihmisten mieliin tallentui pysyvästi muisto rangaistavan näytteillepanosta, häpeäpaalusta tai omin silmin todistetusta kidutuksesta ja kärsimyksestä.

Panemissa kukaan ei pääse välttymään Nälkäpelin seuraamiselta. Capitol edellyttää jokaisen vyöhykkeen asukkaita kerääntymään yhteen ja seuraamaan peliä isolta valkokankaalta, joka on sijoitettu keskusaukiolle. Oikeastaan ei edes riitä, että katsoo – täytyy myös hurrata muiden mukana ja olla Nälkäpelistä kiihkeän kiinnostunut. Capitolin vinoutuneeseen oikeuskäsitykseen, johon myös vuosittaiset Nälkäpeli-kilpailut kuuluvat, istuu mainiosti Foucault’n analyysi kidutusseremonioiden taustoista:

Kidutusseremonioissa päähenkilön asemassa oli kansajoukko, jonka todellinen ja välitön läsnäolo oli noiden seremoniain toteutuksessa välttämätön. Tiedossa oleva mutta salassa suoritettu kidutus olisi ollut vailla mieltä. Tarkoituksenahan oli antaa ihmisille varoittava esimerkki, iskostaa heidän mieliinsä, että vähäisestäkin rikkomuksesta saattoi hyvinkin seurata rangaistus; lisäksi pyrittiin herättämään katsojissa kauhua näyttämällä heille, miten valta riehui syyllisen kimpussa. (Foucault 1975, 82.)

Capitolin agenda poikkeaa vain osittain Foucault’n esittelemästä mallista. Pelon iskostaminen kansan mieliin on suunnattu vain vähäpätöisiksi miellyttyjen vyöhykkeiden kansalaisiin. Pääkaupungin asukkaiden kohdalla tätä Foucault’n kuvailemaa ”kammottavuutta” on pyritty peittämään viihteellisyyden alle vetoamalla kansalaisten tirkistelyn haluun. Foucault’n esittämät ajatukset ovat erityisen hedelmällisiä analyysini kannalta. Kidutusrituaalit ovat kulttuurisia tarinamalleja, eivätkä kidutus ja julkiset rangaistukset eivät ole ennestään tuntemattomia aiheita dystopiakirjallisuuden perinteessä. Esimerkiksi Orwellin *Nineteen Eighty-Fourin* Oseaniassa valtion pettureiksi leimattujen henkilöiden kuritukset toteutetaan julkisella paikalla kansalaisten silmien edessä. Margaret Atwoodin *The Handmaid’s Tale* -romaanissa Gileadin teokraattista yhteiskuntajärjestystä rikkoneiden rikollisten hirtetyt ruumit ripustetaan julkiselle paikalle uhkaukseksi ja varoitukseksi muille. Orjattaret ovat myös pakotettuja osallistumaan rangaistusrituaaliin, jossa heidän roolinsa on kivittää raiskauksesta syytetty henkilö kuoliaaksi. Aivan kuten Oseaniassa tai Gileadissa julkisten rangaistusten toteuttamisessa kansan rooli on elintärkeä myös Panemissa.

Sontagin (2003, 40–41) mukaan kärsimystä todistava katsoja saattaa ottaa osaa kärsijän tuskaan – ja ainakin kristinuskon pyhimysten kohdalla – tuntea itsensä nuhdelluksi tai inspiroituneeksi uskon ja luonteenlujuuden esikuvan myötä, mutta kyse on kohtaloista mielipahan tai kyseenalaistuksen tuolla puolen. Mikään moraalinen muutos ei liity näiden julmuuksien esittämiseen. Tarjolla on ainoastaan provokaatio: voitko katsoa tätä? Kyvystä pystyä katsomaan tiettyä kuvaa säpsähtämättä tuottaa mielihyvää, ja myös säpsähtäminen on mielihyvän lähde. (emt, 41.) Sontag esittää, että jokaisessa tapauksessa karmeus kutsuu meitä toimimaan joko katselijoina tai pelkureina, jotka eivät kykene katsomaan kärsimystä. Nämä vahvavatsaiset katselijat näyttelevät monien loistokkaiden kärsimyskuvauksien valtuuttamaa roolia. Taiteessa kanonisena aiheena kärsimys usein esitetään maalauksissa speaktaakkelina, tapahtumana, jota katsotaan tai joka sivuutetaan sivullisten katselijoiden toimesta. Lopputulemana onkin, että kärsimystä ei voi pysäyttää, ja tarkkaamattomien sivustakatsojien mukaan sekoittaminen alleviivaa tätä ajatusta. (emt, 42.)

Länsimaisessa historiassa kidutuksella on ollut juridis-poliittinen funktio. Foucault'n mukaan kyseessä oli seremonia, jonka tehtävänä oli palauttaa hetkellisesti loukatun kuninkuuden arvo entiselleen. Julkinen teloitus lukeutui samaan suurten, kuninkuuden arvoa korostavien rituaalien joukkoon kuten kruunajaiset tai kapinoivien alamaisten antautuminen esivallalle. Tämänkaltaisissa tapauksissa teloituksen tavoitteena ei niinkään ollut tasapainon palauttaminen, vaan pikemminkin lakia rikkoneen alamaisten ja voimansa osoittavan kaikkivaltiaan kuninkaan välillä vallitsevan epäsuhtaan äärimmäinen korostaminen. Vaikka rikoksen aiheuttaman yksityisen vahingon korvauksen tuli olla oikeudenmukainen, niin rangaistuksen ulkoinen täytäntöönpano ei suinkaan tapahtunut kohtuullisuuden nimissä. Tarkoituksenmukaisella suhteettomuudella ja liioittelulla rangaistusrituaalissa pyrittiin nimenomaan mahtipontisesti korostamaan sen yläpuolella olevan vallan voimaa. (Foucault 1975, 69–70.) Foucault'n (emt, 71) mukaan kidutusnäytelmään kokonaisuuteen olennaisena osana kuuluvat raivokkuus, näyttävyyden, siihen liittyvä ruumiillinen väkivalta sekä voimien suhteeton vuorovaikutus istuvatkin tulkinnassani osaksi Capitolin toteuttamaa vallankäyttöä.

Foucault'n (1975, 83) mukaan kidutusrituaalin kaltaisessa kauhunäytelmässä kansanjoukon rooli oli varsin moniselitteinen. Yleisö oli kutsuttu paikalle katsojaksi, joka todisti rikollisen julkista näytteillepanoa. Tapahtumaan liittyvät artefaktit kuten hirsipuut ja teloituslavat pystytettiin toreille ja maanteiden varsille. Monesti kidutettujen ruumit asetettiin myös monen päivän ajaksi näkyville. Ei riittänyt, että rangaistus oli ihmisten tiedossa, vaan kansalaisten oli myös nähtävä kaikki omin silmin. Tapahtumien tarkoituksena oli siis herättää katsojissa pelkoa. Samalla yleisön tuli toimia rangaistuksen silminnäkijöinä, ikään kuin sen takaajina. Joissain määrin heidän oli myös

osallistuttava siihen. Foucault (emt, 83) huomauttaa, että tällöin hallitsija antoi kansanjoukolla hetkeksi luvan väkivaltaisuuksiin kutsuessaan heidät todistamaan rangaistustapahtumaa. Väkivaltaisuuudet olivat kuitenkin hallitsijalle kuuliaisuuden merkki, ja lopullinen valta säilyi aina hallitsijalla, joka tarvittaessa osoitti omien etuoikeuksiensa rajat hillitäkseen kansan käytöstä.

Panemissa alituinen valvonta ja Nälkäpeli-areenan tapahtumia herkeämättä seuraava yleisö tekee tribuuttien kärsimyksestä entistä syvempää. Kilpailijat tiedostavat, etteivät he ole tunteineen ja kipuineen lainkaan yksin. Heidän kärsimyksiään on alituisen todistamassa yleisö, joka ei voi tai edes halua auttaa. Vuosittaista Nälkäpeliä seuraavan yleisön on mahdollista toimia sponsoreina ja lähettää suosikkikilpailijoilleen lahjoja helpottamaan näiden kilpailua arenalla, mutta jokainen lahja on äärimmäisen kallis ja niiden arvo kallistuu jatkuvasti kilpailun kuluessa. Haymitch selittääkin Katnissille, että summa, jolla sponsori voisi lahjoittaa kokonaisen aterian kilpailun ensimmäisenä päivänä, ei riitä edes yhden sämpylän lahjoittamiseen parin viikon kuluttua. Näin ollen se vähäinenkin vaikutusvalta, jota katsojalla on tapahtumien kulkuun, on loppujen lopuksi ainoastaan rikkaiden kansalaisten käsissä. Tämä asetelma vahvistaa vain entisestään vastakkainasettelua Capitolin ja vyöhykkeiden välillä, sillä harvalla Capitolin ulkopuolella asuvalla kansalaisella on riittävästi varallisuutteen käyttääkseen sitä Nälkäpeliin. Sponsorointiin liittyikin paradoksi: todennäköisemmin lahjoja vastaanottaa kilpailijat, jotka pärjäävät parhaiten, eivät ne, jotka niitä kipeimmin tarvitsisivat. Tämä taas ruokkii tunteetonta käyttäytymismallia, jossa tribuutti suhtautuu kanssakilpailijoihinsa ainoastaan verenhimoisesti. Avun tarve on heikkous, ja heikko kanssakilpailija on helpompi raivata pois tieltään. Sympatialle ei ole sijaa Nälkäpelissä, jossa on vain yksi voittaja. Voiton tavoittelijalle on helpompaa, jos muut kilpailijat nääntyvät nälkään tai päätyvät villieläinten raatelemaksi kuin heidän kohtaaminen silmästä silmään.

Alituinen valvonta (ja sen pelko) sekä Nälkäpeli-areenoilla että asutetuilla vyöhykkeillä ruokkii Capitolin näkökulmasta suotuisaa käytöstä. Myös Kelley Wezner päätyy artikkelissaan hyvin samankaltaiseen analyysiin *The Hunger Games* -trilogian ja Panopticonin suhteesta kuin itse esitän tässä tutkielmassa. Foucault (1975, 281) esittää, että alun perin Jeremy Benthamin kehittelemää Panopticonin kaavaa voidaan käyttää ja soveltaa aina kun tapahtumien keskiössä on monenkirjava joukko, joka halutaan saada suorittamaan jokin tehtävä tai käyttäytymään tietyn mallin mukaisesti. Panopticonin periaate on yleisesti tunnettu:

[R]euna-alueella on kehän muotoinen rakennus ja keskellä torni, jonka leveistä ikkunoista näkyy kehän sisäpuoli; ympäröivä rakennus on jaettu selleihin, joista jokainen ulottuu poikki koko

rakennuksen; jokaisessa sellissä on kaksi ikkunaa, toinen sisäänpäin kohti tornin ikkunoita; toinen ikkuna ulospäin, ja sen kautta valo pääsee sellin lävitse. Näin tarvitsee vain sijoittaa yksi valvoja keskustorniin ja sulkea jokaiseen selliin hullu, potilas, vanki, työläinen tai koululainen. Vastavalon turvin voidaan tornista kehärakennuksen selleihin suljetut pienet hahmot nähdä tarkasti. Jokainen selli vastaa pientä näyttämöä ja jokainen näyttelijä on yksin täysin yksilöityneenä ja jatkuvasti näkyvissä. [--] Kirkas valo ja valvojan katse vangitsevat paremmin kuin pimeys, joka viime kädessä antaa näkösuojan. Näkyvyys on ansa. (Foucault 1975, 273.)

Nälkäpeli-areena on suunniteltu toteuttamaan vastaavaa jatkuvan valvonnan periaatetta. Kaiken keskiössä olevan vartiotornin sijaan alituisesti valvovana silmänä toimii hupputeknologiaa ja tuhansia areenalle asetettuja kameroita käyttävä valvontahuone. Panopticon luo vangille tietoisien ja jatkuvan näkyvyyden tilan, joka taas takaa automaattisesti vallan toiminnan. Benthamin mallissa valvonta on vaikutukseltaan jatkuvaa, vaikka se käytännössä toteutuisi katkonaisesti. Vaikutelma vallan täydellisyydestä tekee vallan todellisen harjoittamisen lähes tarpeettomaksi. (Foucault 1975, 274.) Bentham asetti Panopticonin periaatteeksi, että vallan tuli olla näkyvää ja samaan aikaan sellaista, ettei sitä voitu havaita. Toisaalta vangilla on jatkuvasti silmiensä edessä keskustornin hahmo, mistä käsin häntä valvotaan, ja toisaalta vangin ei pidä koskaan saada tietää, katsellaanko häntä todella. Vangin on kuitenkin oltava varma siitä, että hän on aina tarkkailun kohteena. (emt, 275.) Ensimmäisen Nälkäpeli-areenalla viettämänsä yön aikana Katniss kuulee puun runkoon asennetun kameran surinan ja tietää olevansa kuvauksen kohteena. Kilpailun edetessä Katniss vain pääasiallisesti olettaa ja ennakoi, milloin kamerat seuraavat hänen liikkeitään. Lukusia vuosia pelkän katsojan ominaisuudessa Nälkäpeliä seuranneensa hän myös tietää, kuinka tehokkaasti ja yksityiskohtaisesti areenalle suljettuja tribuutteja seurataan. Tämän vuoksi Katnissin sisäinen monologi pelinjohtajan mahdollisista liikkeistä ja tapahtumia seuraavien katsojien reaktioista hallitsee kerrontaan.

Panopticonin malli toistuu kohdeteoksissani Nälkäpeli-areenoiden lisäksi hallintokeskuksena ja pääkaupunkina toimivassa Capitolissa. Capitolin kerrotaan sijaitsevan Kalliovuorilla, jonka vuoret suojaavat kaupunkia sitä ympäröiviltä vyöhykkeiltä. Kuten Kelley Wezner (2012, 149) analyysissään esittää, Capitolin sijainti kohottaa kaupungin hallitsemiensa vyöhykkeiden yläpuolelle näyttäytyen vanginvartijan vartiotornina, joka mahdollistaa kaikkien vankien huomaamattoman tarkkailun. Sekä maantieteellinen sijainti että kaupunkiin pakattu symboliarvo korostaa Capitolin ja sen asukkaiden etuoikeutettua asemaa vyöhykkeiden keskellä.

2.3. Dystopia osana kärsimyskertomusten perinnettä

Edellisessä luvussa esittelin joitain kulttuurisia malleja, jotka ilmenevät kohdeteosteni maailmassa ja vahvistavat luentaa teosten dystooppisuudesta. Tässä alaluvussa syvennyn käsittelemään dystopian ja tragedian suhdetta kohdeteoksissani. Lisäksi pohdin, miten *The Hunger Games* -trilogian kategorisointi nuortendystopiana heijastuu tuottaman kärsimyskertomuksen tulkintaan.

Kivun ja kärsimyksen kuvaukset ylipäättään tarjoavat kaunokirjallisuudelle mahdollisuuden emotiivisen sisällön esittämiseen. Kipu kuvaa yhtä lailla radikaalia erilaisuuden ja epäjärjestyksen kokemusta. (Kivistö 2017.) Yleisen kirjallisuustieteen professori Sari Kivistö (2017) esittää historiallisten tapahtumien, kuten sotien ja holokaustin, tarjoavan aineksia kirjallisuudelle. Samalle se tekee kivun kuvaamisesta ja kokemuksesta yhteiskunnallisen ja poliittisen kysymyksen. Kivun ja kärsimyksen kuvaukset ovat olennaisia dystopian lajityypin kannalta, sillä dystopioissa kollektiivisen kärsimyksen aiheuttaa totalitaristinen yhteiskunta.

Erika Gottlieb (2001, 30) huomioi samankaltaisuuden utopian/dystopian ja antiikin tragedian välillä. On huomattu, että utopistinen visio on täysin vastakkainen näkemykselle tragediasta. Lisäksi Gottliebin mukaan on huomioitava, että visio utopiasta, johon sisältyy usko mahdollisuuteen vakiinnuttaa oikeudenmukaisuus yhteiskunnassa, on dystooppisessa fiktiossa kumottu. Gottliebin esittää dystopian olevan genre, joka kuvaa yhteiskuntaa, joka yksittäisten väärinkäytösten ja virheiden sijasta rakentuu oikeuden järjestelmälliselle väärinkäytökselle. Tämän vuoksi on tarpeellista tarkastella yhdenmukaisuuksia traagisen sankarin ja dystooppisen fiktion päähenkilön välillä. (emt, 30.) Analyysissään Gottlieb kuitenkin viittaa ainoastaan klassisiin, länsimaisiin dystopioihin eikä sisällytä mukaan huomioita kriittisistä dystopioista, joiden loppuratkaisuihin konventionaalisesti liittyy utopistinen ydin paremman tulevaisuuden saavuttamisesta.

Havainnollistamalla inhimillisen ja jumalallisen oikeudenmukaisuuden problemaattista suhdetta, tragediaa saa lukijat tarkastelemaan uudelleen konventionaalisia käsityksiä hyvästä ja pahasta sekä perimmäistä käsitystä rangaistuksesta (Gottlieb 2001, 30). Gottlieb (emt, 30) argumentoi, että tulkittaessa tragediaa ja modernia dystooppista fiktiota lajien välillä on huomattavissa merkittävä rakenne-temaattinen yhteys mutta myös monia eroavaisuuksia. Molempien lajityyppien perustana on koettelemus ja julman rangaistuksen uhka. Niiden rooleissa on kuitenkin eroja.

Dystopioissa päähenkilön koettelemus on seurausta oikeudenmukaisuuden torjumisesta ja sen tietoisesta laiminlyönnistä. Keskeinen henkilöahmo, johon lukija tapaa samaistua, on tarpeeksi rohkea uhmaamaan puolijumalallisen johtajan kautta valtaa pitävää eliittiä, joka on vastuussa tarkkaanharkitun salaliiton luomisesta väestön orjuuttamiseksi sen omien kansalaisten hyvinvoinnin kustannuksella. (Gottlieb 2001, 31.) Gottliebin (emt, 31–32) mukaan klassisten dystopioiden päähenkilöt eivät kuitenkaan istu traagisen sankarin määritelmään, jossa sankari on kykenevä uhraamaan itsensä yhteisön hyvän puolesta. Sen sijaan dystooppinen hallitsija varmistaa, että protagonistin kapina kukistetaan ja kapinallisen nimi poistetaan orjuutetun ja turrutetun kansakunnan kollektiivisesta muistista.

Pääsääntöisesti dystooppisella satiirilla on sosiaalinen ja opettavainen viesti, joka on suunnattu puhuttelemaan ideaalilukijan moraalintuntoa ja järkeä (Gottlieb 2001, 32). Oli päähenkilön sallimus miten mukaansatempaava tahansa, Gottliebin mukaan lukijan ei oleteta samaistuvan tähän samoin tavoin kuin tämä samaistuisi tragedian sankariin. Sen sijaan, että lukija keskittyisi yksinomaan päähenkilön henkilökohtaiseen kohtaloon, hänet kutsutaan tarkastelemaan niitä historiallisia voimakeinoja, jotka johtivat esitetyn yhteiskunnan painajaismaiseen tilaan. (emt, 32.)

Laura Poladianin mukaan Gottliebin eronteko on merkittävä seikka, joka erottaa nuortendystopiat muista dystopioista. Poladian esittää, että nuorille aikuisille suunnatussa dystooppisessa fiktiossa tragedian tuottama emotionaalinen katharsis on yhä läsnä. Näin ollen nuoret lukijat saavat myönteisiä kokemuksia, jotka auttavat heitä kasvamaan emotionaalisesti altistuessaan teosten esittämille väkivaltaisuuksille. (Poladian 2016, 85.) Ristiriitaista Poladianin analyysissä on ajatus, että kaunokirjallisten teosten tarjoamat samaistumiskokemukset ja tunne-elämykset olisivat läsnä vain nuorille lukijoille. Hanna Meretoja esittää, että keskeistä kaunokirjallisuuden esteettisessä arvossa on juuri kerronnallisen fiktion voima hoivata kykyämme kuvitella, millaista olisi asettua jonkun toisen saappaisiin, mikä puolestaan edistää demokraattista kansalaisuutta. (Nussbaum 2010, 95– 96, sit. Meretoja 2018, 126.) Meretoja kiinnittää erityisesti huomiota kerronnalliseen dynamiikkaan, joka kutsuu lukijat sitoutumaan tunnetasolla eettisesti problemaattiseen ”elämismaailmaan” (life-world). Tällöin immersoituu tähän maailmaan lukijat säilyttävät kykynsä tarkastella sitä kriittisesti ja sellaisin tavoin, jotka valottavat myös heidän omaa historiallista maailmaansa. (Meretoja 2018, 302–303.)

Kuten aiemmin olen esittänyt, *The Hunger Games* -trilogia noudattaa pääsääntöisesti hyvin tiiviisti länsimaisen dystopiakirjallisuuden perinteitä, ilmentäen sekä klassisen että kriittisen dystopian

vakiintuneita ominaisuuksia. Gottliebin analyysistä poiketen kohdeteokseni todistavat, että dystopiassa päähenkilö voi myös ilmentää traagisen sankarin kohtaloa. Katniss ja Peeta niin ikään uhraavat itsensä muun yhteisön puolesta. He eivät menetä henkeään, vaan mielen eheys on hinta, jonka he joutuvat toimistaan maksamaan. Henkilöhahmoina Katniss ja Peeta eivät kuitenkaan vahvista minkäänlaista sankarimyyttiä, jossa toimija pyyteettömästi heittäytyy seikkailuun pelastaakseen muut. Totta on, että viitteitä tähän luentaan on läsnä, kuten Peetan pyrkimys pelastaa Katniss itsensä sijasta tai Katnissin halu suojella sisartaan viimeiseen asti. Katniss on kuitenkin ennen kaikkea vastahakoinen sankari, jonka toimintaa ohjaa yhteisen hyvän ja jalon pyyteettömyyden sijaan itsekkäät motiivit. Henkilöhahmon toimia ei niinkään motivoi rakkaus, velvollisuus tai oikeudentaju kuin alkukantainen tarve selviytyä. Kuten *Mockingjay*-teoksessa Katnissin ystävä Gale toteaa Peetalla, Katniss valitsee aina henkilön, jota ilman hän ei pysty selviytymään (MJ, 385). Päähenkilönä Katniss on kiinnostava muunnos klassisten dystopioiden henkilöhahmoista, kuten *Nineteen Eighty-Fourin* Winston Smithistä ja O'Briennistä, jotka ovat varsin mustavalkoisesti joko läpeensä hyviä tai pahoja. Kohdeteoksissani päähenkilön moraalinen herääminen dystooppiseen todellisuuteen ja tietoinen kapina järjestelmää vastaan ei takaa, että henkilöhahmo esitettäisiin moraalisesti yliverlaisena ja erehtymättömänä. Katniss itsekin tiedostaa oman itsekkyytensä ja kyvyttömyytensä toimia pyytettömästi, kun häntä roolitetaan vastarintaliikkeen propagandavideoiden tähdeksi. Kuten *Catching Fire*n alussa käy ilmi, Katnissin tavoitteena ei missään vaiheessa ole ollut inspiroida muita kansalaisia täysimittaiseen kapinaan, vaan ainoastaan pelastaa itsensä ja läheisensä. Vasta kahden Nälkäpelin ja oman kotivyöhykkeen tuhoutumisen jälkeen Katniss ymmärtää, että totalitaristisen hallinnon kaataminen on ainoa vaihtoehto, jos hän haluaa jatkaa rauhassa elämäänsä. Konfliktien ulkopuolelle jäämistä ei kerronnassa esitetä enää vaihtoehtona, sillä Capitolin lonkerot ovat jo tunkeutuneet päähenkilön kaikille elämän osa-alueille.

Lukijan identifioituminen Katnissin tarinaan on olennainen osa teossarjan luentaa. Kuten Poladian (2016, 75) esittää, myötätuntoinen ja samaistuva lukemistapaa ei ole *The Hunger Games* -trilogian (tai muun nuortendystopiaksi määritellyn teoksen) kohdalla vältettävissä. Poladianin mukaan *The Hunger Games* -trilogiaan sisältyy kuitenkin potentiaali traumatisoida lukijoita. Teosten maailma ei ole kokonaan erillinen lukijan todellisuudesta, joka on näennäisesti turvallinen, tarinamaailman ulkopuolinen paikka. Kirjan tapahtumat sulautuvat osaksi lukijan maailmaa ja täten ne ovat varsin todellisia. (emt, 75.) Argumentissaan Poladian kuitenkin unohtaa teostrilogian edustaman genren ja siihen liittyvät konventiot, ja tulkitsee trilogiaa pelkästään nuoren lukijakunnan näkökulmasta. Selvää on, että Poladianin ja omat lähtökohdani tutkimukseen ovat hyvin erilaiset. Artikkelissaan Poladianin fokus on pitkälti reaali maailman lukijoissa ja heidän suhteessaan dystopiakirjallisuuden

väkivaltaisuuteen. Itse puolestani pyrin tässä tutkielmassa lähestymään kysymystä väkivallan, trauman ja dystopioiden yhteenkitoutumisesta puhtaasti tekstuaalisena ilmiönä. Tulkinnassani väkivallan kuvaus manifestoi ja rakentaa totalitaarista yhteiskuntaa sekä kanonisoiduissa että nuorille suunnatuissa dystopioissa. Väkiä ei representoida teoksissa pelkän väkivallan vuoksi, vaan konkreettisen väkivallan kerronnallistaminen on ”helpoin” tapa tehdä yhteiskunnan kontrolli läsnä. Väkivallan esittäminen ei kuitenkaan ole ainut keino, vaan dystooppisen maailman rakentumiseen tarvitaan muun muassa alituisen valvonnan ilmapiiri, jota käsittelin edellisessä alaluvussa.

Eksplisiittiset kytkökset lukijan reaali maailmaan on yksi dystopiakirjallisuudelle tyypillisistä ominaisuuksista, joilla fiktiivistä maailmaa rakennetaan. Tyypillistä dystopialle on kuvata todellisuus, joka joltain osin muistuttaa teoksen kirjoitusajankohdan reaali maailmaa. Tämä tarjoaa lukijalle mahdollisuuden tarkastella yhteiskunnassa vallitsevia poliittisia ja sosiaalisia kehityskulkuja ja -suuntauksia kriittisesti. Jos dystopiakirjallisuuden yksi perimmäisistä funktioista on toimia varoittavana kanarialintuna häkissä, mikä kannustaa lukijoita pohtimaan ja kyseenalaistamaan tämänhetkistä sosiaalipoliittista ilmastoa, miksi täsmälleen vastaavien kerronnallisten ratkaisujen pohjalta rakennettu nuortendystopia olisi muusta dystopiakirjallisuudesta poikkeus? Miksi yhtä lailla traumaattista kokemusta sivuava dystopiaklassikko herättelee toivotulla tavalla lukijoitaan, mutta saman lajityyppin nuoremmalle lukijakunnalle suunnattu teos väistämättä joko traumatisoi tai passivoi lukijansa kuvailemillaan kauheuksilla?

Tässä tutkielmassa olen pyrkinyt korostamaan *The Hunger Games* -trilogian yhteyttä klassisten ja kriittisten dystopioiden perinteeseen ja välttänyt kohdoteosten tulkintaa pelkästään nuortendystopioille suunnatuilla, suppeilla tulkintakehyksillä. Tulkinnassa ei kuitenkaan voi täysin sivuuttaa crossover-kirjallisuuden käsitettä. Crossover-kirjallisuudella viitataan kirjallisuuteen, joka samaan aikaan puhuttelee sekä aikuis- että lapsiyleisöjä tai joka siirtyy aikuisyleisöltä lapsiyleisölle tai päinvastoin. Termillä ilmaistaan nyky-yleisöjen liikkuvuutta ja dynaamisuutta. (Laakso 2014, 39.) Tässä yhteydessä sovellan Laakson huomioita crossover-kirjallisuuden lapsiyleisöstä kattamaan myös nuoria lukijoilta, jotka on fokusoitu YA-dystopioiden kohderyhmäksi.

Laakso (2014, 50-51) esittää, että näkemykset kaksoisyleisölle suunnatun kirjallisuuden haitallisuudesta lapsille ja nuorille juontavat juurensa kirjallisuuskäsityksestä, jossa tekijän ajatellaan lähettävän jonkilaisen viestin, jonka teoksen lukija vastaanottaa. Tämänkaltaisen käsityksen mukaan onnistunut kommunikaatio tarkoittaa täydellistä yhteisymmärrästä viestin lähettäjän ja sen vastaanottajan välillä. Laakso huomauttaa, ettei kaksoisyleisöjä puhutteleva kaunokirjallisuus ei

mikään ole tuore ja mullistava ilmiö. Kirjallisuushistoriasta löytyy useita esimerkkejä teksteistä ja teoksista, jotka ovat kiehtoneen monenikäisiä lukijoita. Monissa tapauksissa kaunokirjallisten teosten status lasten tai aikuistenkirjallisuutena on historiallisesti muuttuva tai häilyvä. Viimeisinä vuosikymmeninä avoimesti ja tietoisesti kaksoisyleisölle kirjoittavien tekijöiden määrä on lisääntynyt huomattavasti. Laakson mukaan varsinkin Harry Potter -mania on kiinnostava ilmiö, jonka myötä on syntynyt valtaisa kaupallinen kiinnostus crossover-kirjallisuutta kohtaan. (Beckett 1999, Falconer 2009, sit. Laakso 2014, 38.) *The Hunger Games* -trilogia ja sen viittoittama nuortendystopioiden kansainvälinen nousu 2010-luvulla on tulkittavissa osaksi samaa ilmiötä. Toisaalta teostrilogian suosion taustalla voi lukea ylipäätään dystopioiden ja postapokalyptisestä kuvastosta ammentavien teosten suosion lisääntymisen, eikä yksinomaan kaksoisyleisöjä puhuttelevan nuortenkirjallisuuden menestyksen. Crossover -kirjallisuuteen keskittyvän tutkimusten havaintoja ei käy kiistäminen, mutta lähtökohta omassa tutkimuksessani on, että kiinnostus *The Hunger Games* -trilogiaa kohtaan on validi jo pelkästään dystopian lajitutkimuksen lähtökohdista käsin.

Tässä tutkielmassa esitän, että merkittävä ero kanonisoitujen, ”aikuisten” dystopioiden ja nuortendystopioiden välillä on traumakertomuksellisuuden käyttö, ei lopun toivon määrä, joka on ominaista myös kriittisille dystopioille. Tutkimukseni on keskittynyt vain *The Hunger Games* -trilogiaan, mutta on todennettavissa esittää, että nuorten dystopiat ylipäätään keskittyvät enemmän nuorten toimijuuteen, ja henkilöhahmojen sisäisten maailmojen kuvaus on merkittävä osa näitä teoksia. Henkilöhahmojen kokemuksellisuuden vahva korostaminen ja samaistuva lukutapa tuovat kärsimyksen keskeisemmäksi tulkinnassa kuin klassisissa dystopioissa, jossa henkilöhahmot monesti jäävät etäisiksi. Poikkeuksia toki löytynee suuntaan toiseen, sillä Margaret Atwoodin kriittinen dystopiaromaani *The Handmaid's Tale* on hyvä esimerkki, siitä kuinka tapahtumia fokalisoivan päähenkilön mielen, traumakertomuksellisuuden ja dystopian yhteenkietoutuminen on toteutettu jo ennen YA-dystopioiden aaltoa.

Tulkitsen, että kohdeteokseni vahva liitto traumakerronnan kanssa edellyttää länsimaisen dystopian konventionaalisen mallin osittaista rikkomista ja taipumista tragedian suuntaan. Traumakerronnan käyttö ohjaa poliittisen satiirin sijaan *The Hunger Games* -trilogian edustamaa dystopiaa kohtia universaaleja kärsimyskertomuksia. Dystopia on kärsimyksen aiheuttaja eikä teos puolestaan ilmennä dystopiaa ilman traumakerrontaan ujutettua kärsimystä. Ehkäpä nuortendystopioiden määrittävänä erona kanonisoituihin dystopioihin voisi pitää juuri lähestymistapaa, jolla dystooppista yhteiskuntajärjestystä ilmennetään? Kyse on päähenkilön fokalisoimasta traumakertomuksesta, joka

samalla kommentoi kärsimyksen ja epäoikeudenmukaisuuden turhuutta ja merkityksettömyyttä. Jumalallisten voimien sijaan tilanteen vain aiheuttaa totalitaristinen hallintakoneisto, jonka tuottama dystooppinen yhteiskuntajärjestys altistaa kaikki yhteiskunnan kansalaiset kärsimykselle. Se, miten kohdeteokseni rakentavat tulkintaa traumakertomuksesta, analysoin tarkemmin seuraavassa luvussa.

3. Toistuvia painajaisia ja puhumattomuutta

Edellisessä pääluvussa käsitelin dystopiakirjallisuuden konventionaalisia ominaisuuksia ja sitä, miten kohdeteokseni todentavat tai uudistavat näitä lajipiirteitä. Esitin, että lopputulokseen, tragedian suuntaan taipuminen on *The Hunger Games* -trilogian kerronnalle ominainen piirre, joka uudistaa dystopiakertomusten lajimääritelmää. Kohdeteoksissani traumakerronta on yksi teostrilogian lajimääritelmää rakentavana ominaisuus klassisen ja kriittisen dystopioiden vakiintuneiden piirteiden ohella. Koska tämä tutkielma on avaus dystopian ja traumakerronnan suhdetta kartoittavassa tutkimuksessa, näen tarpeellisenä pyhittää kokonaisen luvun traumakerronnan taustalla vaikuttavan traumateorian ja traumafiktion piirteiden käsittelemiseen. Tässä pääluvussa³ avaan ensimmäisenä traumatutkimuksen taustaa ja kartoitan, miten trauma on ilmennetty kaunokirjallisuuden parissa. Tämän jälkeen käsitelen Anne Whiteheadin määrittelemiä traumafiktion piirteitä ja sitä, kuinka niitä ilmennetään *The Hunger Games* -trilogian kerronnassa.

Eric Tribunellan (2014, xii) mukaan traumateorian ilmestyminen humanististen tieteiden pariin, erityisesti tutkijoiden kuten Shoshana Felmanin ja Cathy Caruthin tutkimuksissa, tarjoaa viitekehyksen trauman ymmärtämiseen – ei ainoastaan yksilön häiriönä vaan kulttuurisena diskurssina ja mekanismina sosiaalisten subjektien rakentumiseen ja järjestäytymiseen. Kuten Tribunella vahvistaa, traumakerronnan tutkimuksella on runsaasti kysyntää tässä ajassa. Traumakerronta ei todenna vain kaunokirjallisen maailman sairausdiagnooseja, vaan on varsinkin vahvasti osa 2010-luvun kulttuurista diskurssia.

This trauma, or wound, is nonetheless an enabling injury, one that both triggers maturation and constitutes maturation. Trauma makes a certain kind of mature adulthood possible. To be mature is to be wounded, so maturity is a state of injury that is valued and valorized. Loss is one key way to produce this wound. (Tribunella 2014, iv.)

Tribunella esittää, että kirjallisuudessa esiintyvä trauma mahdollistaa tiettytyyppisen kypsän aikuisuuden Tätä Tribunellan ajatusmallia soveltaen minkä tahansa nuorten kirjallisuuden teoksen (kuten nuortendystopiaksi luokiteltavan *The Hunger Games* -trilogian) traumakerronta on tapa vain mahdollistaa sekä päähenkilön että reaali maailman lukijan henkinen kasvu, eikä sen kaunokirjallisella käytöllä ole mitään yhteyksiä laajempaan kulttuuriseen kontekstiin. Tässä

3 Tämä luku perustuu osittain artikkeliini ”Toistuvia painajaisia ja puhumattomuutta. Trauman kuvaus ja sen kerronnallistamisen keinot Suzanne Collinsin *The Hunger Games* -trilogiassa”, joka on julkaistu Tampereen yliopiston kirjallisuustieteen opiskelijoiden *Metalepsis*-verkkolehdessä 2/2016.

tutkielmassa pyrin osoittamaan, että traumakertomus on olennainen osa kohdeteosten kerrontaa ja tapa rakentaa dystooppista miljöötä. Esitän, että ilman traumakertomuksen käyttöä trilogian tulkinta dystopiana jäisi vajavaiseksi. Psykologisessa traumatutkimuksessa ja autobiografistisessa kirjallisuudessa vakiintuneiden kerrontakeinojen soveltaminen täysin fiktiiviseen tarinamaailmaan on keino syventää henkilöahmoja, mikä edesauttaa tragedioiden kaltaisen, samaistuttavan henkilöahmon syntymisen. Kärsimyskuvaukset ja traumaattiset kokemukset ovat olleet osa jo dystopiakirjallisuuden klassikoita, mutta traumakerronnan käytön huomioiminen avaa uuden näkökulman lajitutkimukseen. Traumakerronnan värittämät henkilöahmot edustavat muutosta dystopiakirjallisuuden lajiperinteessä haastaen oletuksen, että dystopioissa miljöön kuvaus on etualaistettu jättäen henkilöahmojen roolin dystooppisen maailman yhtäläisenä rakentajana takalalle.

Kuten työn johdannossa esitin, *The Hunger Games* -trilogiaa on analysoitu hyvin vähän traumatutkimuksen tai traumafiktion näkökulmasta. Aiemman dystopiakirjallisuutta sivuavan traumatutkimuksen puuttuessa pohjustan analyysiäni viittaamalla kirjallisuudentutkija Roger Luckhurstin ajatuksiin tieteiskirjallisuuden ja trauman suhteesta. Luckhurst (2014, 159) toteaa tieteiskirjallisuuden olevan teknologian kyllästyneiden yhteiskuntien kirjoitettua ja visuaalista kulttuuria, joka usein reflektoi teknologian ja subjektivisuuden törmäyskurssia. Tästä huolimatta tieteiskirjallisuutta on hädin tuskin käsitelty kaunokirjallisuuden liittyvässä traumatutkimuksessa. Syynä tähän Luckhurst arvelee olevan vallitsevat tendenssit, jotka määrittelevät, mitä pidetään hyväksyttävänä estetiikkana trauman esittämiseen. Traumakerronnan estetiikassa on ollut tapana suosia modernistia tapoja, kuten korostetun vaikean ja sekoitetun representaation ja muodon käyttöä trauman ilmaisemiseen. Tämän vuoksi on pidetty epäilyttävä yhdistää traumaestetiikka lukunautintoon (*narrative pleasure*), joka usein samaistetaan massakulttuurin muotoihin kuten puhtaasti fiktiivisiä maailmoja esittävään tieteiskirjallisuuteen. (Luckhurst 2014, 159.) Tieteiskirjallisuuden tapaan dystooppinen fiktio on jäänyt traumatutkimuksessa hyvin marginaaliseksi tutkimuskohteeksi, sillä tähän asti tutkimus on keskittynyt pitkälti omaelämäkerrallisiin holokausti- ja sotakuvauksiin tai niiden perinteestä ammentavaan kaunokirjallisuuteen.

3.1. *The Hunger Games* -trilogia traumakertomuksena

”I realize I’m crouched down now, elbows on my thighs, my head braced between my hands. I must look on the verge of some kind of breakdown. This won’t do. Not when they’re finally weaning

me off the medication.” (MJ, 5.) Oheinen tekstikatkelma kuvaa kohtaa, jossa kohdeteosten kerronnassa henkilöhahmo tuo esiin oman mielensä järkkymisen. Tekstiesimerkki todentaa, että Katniss jollain tasolla tiedostaa oman traumansa, muttei halua paljastaa sen syvyyttä. Tulkitsen traumakertomuksen käytön siirtävän fokuksen dystooppisesta maailmanrakennuksesta henkilöhahmojen sisäisiin maailmoihin, jotka yhtä lailla rakentavat tulkintaa painajaismaisesta yhteiskunnasta.

Kuten Stroinska, Cecchetto ja Szymanski (2014, 13) muotoilevat, ei ole olemassa sanoja traumaattisen kokemuksen kuvaamiseen. Traumaan on liitetty paradoksi, että paranemisen rituaali ei voi alkaa, ellei kertomusta traumasta ole tuotettu. *The Hunger Games* -trilogia ei suinkaan ole tästä väitteestä poikkeus. Päähenkilön fokalisoiman kerronnan voi paikoin tulkita omakohtaisena selontekona, jonka tunnustuksellisuus syvenee trilogian viimeisessä osassa. Samalla henkilöhahmon tajunnankuvaus luo vaikutelman protagonistin mielen aaltoliikkeestä, sen rapautumisesta, äkillisistä nyrjähdyksistä ja jälleen vähittäisestä eheytymisestä. Mitä pidemmälle juoni etenee, sitä selkeämmin päähenkilön kokemus on tulkittavissa traumakertomuksena. Stroinskan, Cecchetton ja Szymanskin (2014, 14) mukaan traumakerronta heijastelee posttraumaattisen stressihäiriön oireita, jotka jättävät uhrin tasapainoilemaan traumaattisen tapahtuman muistamisen (takaumat) ja sen unohtamisen (turtumus) välille, mikä on luontaista trauman olemukselle. Yksilö kärsii ristiriidoista hirvittävien tapahtumien tietämisen ja tietämättömyyden, puhumisen ja puhumattomuuden välillä. Viittaa tässä tutkielmassa takaumalla sen psykologiseen määritelmään, joka tarkoittaa traumaattisen kokemuksen äkillistä mieleen palautumista. Tällöin takauman merkitys on eri kuin narratologiassa käytetty takauman käsite, joka viittaa kerronnassa jaksoon, jossa rikotaan juonen kronologiaa ja siirrytään ajassa taaksepäin.

Kirjallisuudentutkija Sirkka Knuutilan työ edustaa kattavinta Suomessa tehtyä traumafiktion tutkimusta. Knuutilan väitöskirjassaan *Fictionalising Trauma. The Aesthetics of Marguerite Duras's India Cycle* (2011) käsittelemä kolonialistinen trauma ei kuitenkaan istu aukottomasti omiin tutkimuskysymyksiini. Sen vuoksi sovellan Knuutilan tulkintatyökaluja omiin kohdeteoksiini niiltä osin kuin se on järkevää. Erityisen kiinnostavaa Knuutilan analyysissä on rajanveto alkuperäiskansojen ja kolonisoivien voimien välillä. Niin ikään *The Hunger Games* -trilogian kerronnassa korostuu kuilu valtaapitävien (Capitol) ja vähempiossaisten välillä (vyöhykkeet), jota toistetaan asetelmana läpi teostrilogian. Tämä jakolinja heijastuu vahvasti kielellisiin valintoihin, joita analysoin edellisessä luvussa sekä traumakerrontaan värittävään kuvallisuuteen, johon palaan tarkemmin luvussa neljä.

Yhdysvalloissa Vietnamin sodan jälkeen julkaistuissa traumateorioissa psyykinen trauma ymmärrettiin hetkellisenä, paikantamattomana ilmiönä, joka pakenee kirjallisiin tai kuvallisiin symboleihin perustuvaa tulkintaa, mikä ideana muodostui kanoniseksi länsimaisessa traumatutkimuksessa. Knuutilan mukaan kyseinen määritelmä kuitenkin edellyttää, että tietämys traumanarratiivista on muodostunut kahdesta vastakkaisesta elementistä: traumaattisen tapahtuman tiedostamattomasta rekisteröinnistä ja tapahtuman liittyvästä muistoista, jotka toistuvat pakonomaisesti. Tämä trauman kaksijakoisuus tuottaa traumaattisen kuvaston alinomaista ilmenemistä sivuutetussa tai vakavasti hajonneessa psyykeessä, joka on vahingoittunut varsinaisesta trauman kokemisesta. (Knuutila 2011, 15.)

Joidenkin psykoanalyttisten tutkimusten mukaan trauman kerronnallistaminen näyttää tuottavan paradoksaalisen tilanteen, jossa ”teksti on seurausta tapahtumasta, jota se ei voi kuvata” (Van Boheem-Saaf 1999, 71–72, Zizek 1987, 39, sit. Knuutila 2011, 16). Knuutilan (2011, 16–17) mukaan tämä ajatus implikoisi, että trauman toistuva muoto, trauman ruumiillistuma, tuottaa objektin, joka aiheuttaa sen kontekstin ja muodon sekoittumisen hellittämättömäksi käänteisen kuvan optiseksi illuusioksi. Kausaalisenä, näennäisen objektiivisena mallina se kuitenkin väheksyy traumakerronnan vapauttavaa muotoa täten tuomien kirjoittajan/lukijan toistamaan kirjallisia oireita loputtomassa noidankehässä. Knuutilan mukaan itseään tuhoavan kokemuksen muuntaminen esteettisesti sivistäväksi teoksiksi vaatii kahdenlaista uskaliaasta kokeilua: trauman oireiden ilmaisua ja pidättäytymistä mimeettisestä toistosta, jotta konventionaaliset, yleispätevät representaatiot voitaisiin ylittää. (emt, 17.)

Traumateoriassa usein käytetty termi *testimony*, todistus tai todistajalausunto, tarkoittaa kriisin tai trauman todistamista (Felman 1992, 1). Shoshana Felmanin mukaan todistuksesta on tullut elintärkeä muoto ilmaista suhdettamme aikamme tärkeisiin tapahtumiin ja nykyhistorian traumoihin: toiseen maailmansotaan, holokaustiin, ydinpommituksiin ja muihin ihmiskunnan hirmutekoihin. Suhteessa tapahtumiin, todistus näyttää rakentuvan muistinpalasista, jotka ovat musertuneet koettujen tapahtumien alle, eivätkä ne ole asettuneet ymmärtämisen tai muistamisen piiriin. Tällä Felman viittaa tekoihin ja tapahtumiin, jotka ylittävät ymmärryksemme viitekehykset ja joita ei voi sulauttaa osaksi kognitiota. (Felman 1992, 5§.) Felman esittää, että todistus on aikamme kirjallinen tai diskursiivinen malliesimerkki ja aikaamme voi juuri määritellä todistuksellisuuden aikakautena. Kaikista perinteisimmässä tapauksessa todistuslausunto tuotetaan ja pyydetään esitettäväksi juridisessa kontekstissa. Todistajalausunto on tarpeellinen silloin, kun tuomioon vaikuttavat faktat

ovat epäselvät, tapahtumien historiallinen tarkkuus on kyseenalaistettu tai kun sekä totuus että sitä tukevat todisteet on asetettu kyseenalaisiksi. (emt, 5–6.)

Prim got out early from school for the event. Now she stands in the kitchen, being interviewed by another crew. -- She's leaning a bit forward on the toes of her shiny white boots like she's about to take flight, like –

Bam! It's like someone actually hits me in the chest. No one has, of course, but the pain is so real I take a step back. I squeeze my eyes shut and I don't see Prim – I see Rue, the twelve-year-old girl from District 11 who was my ally in the arena. She could fly, birdlike, from tree to tree, catching on to the slenderest branches. Rue, who I didn't save. Who I let die. I picture her lying on the ground with the spear still wedged in her stomach... (CF, 49, kursiivi alkuperäinen)

Teostrilogian kerronnassa ei kuvata trauman aiheuttamia takaumia siinä muodossa kuin ne traumateoriassa määritellään. Tekstiesimerkissä Primrosen seisoma-asento palauttaa niin vahvasti Katnissiin mieleen muistot tämän kuolleesta liittolaisesta, että se muistuttaa tunnusmerkeistään takaumaa, jossa traumaattiseen kokemukseen liittyvä muisto palautuu niin voimakkaasti ja äkillisesti mieleen, ettei Katnissillä kokijana ei ole hetkellisesti läsnä muuta todellisuutta kuin hetki Nälkäpelissä ja seipään lävistämä Rue.

Kohdeteosten tuottamassa traumakerronnassa ei ole tulkittavissa vastaavankaltaista todistuksellisuuteen tähtävää aspektia, jossa kokijan tuottama kertomus toimii samalla todistajalausuntana hänelle tapahtuneista kauheuksista kuin monissa prototyypisissä traumakertomuksissa. Katniss pyrkii sanallistamaan kokemuksia ainoastaan itselle. Hän ei kerro tarinaansa vallankumouksen jälkeisistä päivistä käsin, vaan trilogiassa luodaan vaikutelma, että päähenkilö elää, kokee ja sanallistaa kokemaansa para aikaa, mitä kerronnassa käytetty preesensmuoto muoto todentaa. Poikkeuksellista edeltävässä tekstiesimerkissä on, että Katniss kuvaa takautumaansa aivan kuin hän kertoisi Ruesta jollekin ulkopuoliselle. Hän itse tietää, kuka Rue oli, mutta näiden tietojen toistaminen luo vaikutelman muistosta, joka vyöryttää mieleen kerta toisensa perään uusia kerroksia. Muodoltaan takauma ei näyttäydy yksittäisenä kuvana, vaan pikemminkin aallokkona, joka hukuttaa hetkellisesti alleen muun todellisuuden. Välittömän aikamuodon käyttö kerronnassa myös vahvistaa luentaani päähenkilön todellisten ja epätodellisten muistikuvien välillä horjuvasta mielestä. Tuttujen asioiden, kuten Ruen iän ja tämän ulkomuodon toistaminen, on keino tarttua johonkin konkreettiseen ja todelliseen kipeiden mielikuvien hukuttaessa muun todellisuuden alleen.

Cathy Caruthin ajatteluun nojaava Knuuttila (2006, 24–25) vahvistaa Felmanin esityksen todistuksellisuudesta ja esittää, että traumakerronta voidaan käsitellä kokijoiden todistuksena ja keinona ilmaista se julmuus, joka jää historiakirjoituksen ulottumattomiin. Toipumisen ohella kertomisen tärkein päämäärä on kutsua lukijat tapahtuman kanssatodistajiksi ja myös luoda empaattisen ja eettisen lukemisen käytäntöjä. Caruthin ajatuksia on vaikea lähteä kumoamaan, mutta selvää on, että aivan kaikkea traumakerrontaa ei voi tämän saman mallin mukaan tulkita. Traumakerrontaa on myös julkaistu puhtaasti fiktiivisten tekstien, kuten kaunokirjallisuuden muodossa, joiden kohdalla eettisten ja empaattisen lukemisen käytäntöjen vahvistaminen ei välttämättä ole teosten temaattinen päämäärä. Henthornen mukaan *The Hunger Games* -trilogia kuitenkin palvelee sekä sosiaalisia että ideologisia funktioita. Sen lisäksi, että lukijoita viihdytetään nopeatahtisella, minämuotoisella selonteolla Katnissin traumaattisista kokemuksista, trilogia esittää Katnissin selviytyjänä, eli henkilönä, joka saavuttaa kontrollin omasta elämästään lukuisten traumaattisten kokemusten jälkeen. Tämä tarjoaa lukijoille potentiaalisen inspiraation olla oma-aloitteisia ja parantaa omia elinolosuhteitaan. Vaikka olisikin epätodennäköisestä, että lukijat kokisivat vastaavankaltaisen trauman kuin Katniss, siitä huolimatta he saattavat hyötyä päähenkilön esimerkistä, kun tämä kamppailee pelastaakseen itsensä ja rakkaimpansa, mutta myös tehdäkseen omasta maailmastaan paremman paikan muita varten. (Henthorne 2012, 127.) Vaikka päähenkilön kokemukseen eläytyminen voi olla lukijoille voimaannuttava, on mielestäni kyseenalaista nähdä trauman ja sen sanallistamisen tuottavan jonkinlaista hyötyä, oli se sitten suoraa tai välillistä.

Stroinskan, Cecchetton ja Szymanskin (2014, 15) mukaan kokemus traumasta on aina yksilöllinen, mutta trauman laukaiseva tapahtuma voi vaikuttaa määrittelemättömään määrään ihmisiä. Jäsentääkseen trauman käsittelyä ja analyysiä he esittävät yksinkertaisen jaottelun erityyppisiin traumoihin. Traumaa voidaan luokitella historiallisen (the historical context), sosio-poliittis-historiallisen (the socio-political historical context), yksittäisten tapahtumien (individual trauma resulting from singular events) sekä teoreettisen kontekstin (the theoretical context) mukaan (emt, 16). Tämä jaottelu tarjonnee laaja-alaisemman, muttei suinkaan ongelmattoman lähestymistavan fiktiivisessä maailmassa esiintyvän trauman käsittelyyn ja analysointiin kuin Knuuttilan esittelemä historiallisen trauman käsite, jonka alle määrittäisivät sekä yksilöön että suurempiin ihmisjoukkoihin kerralla vaikuttavat tapahtumat tai katastrofit. Dominick La Capran (2001, 201) mukaan historiallisen trauma viittaa musertavaan tapahtumaan, joka sijoittuu määriteltävään aikaan ja paikkaan. Capran mukaan yhteistä historialliselle ja rakenteelliselle traumalle on traumaattisen tapahtuman vaikeasti tavoitettavuus. Historiallisen trauman tapauksessa on ainakin teoriassa mahdollista paikantaa traumaattiset kokemukset. Historiallisen trauman tapahtumat, kuten

holokausti, voidaan määritellä ja paikantaa, kun taas rakenteellinen trauma, kuten poissaolo tai puute, ei ole tapahtuma, vaan ahdistusta tuottava olotila, joka mahdollisesti linkittyy historialliseen traumatisoitumiseen. (emt, 201–202.)

Omassa analyysissäni osittain hedelmällisenä näyttäytyy ”yksittäisten tapausten” konteksti, joka mahdollistaa uppoutumisen yksittäisen henkilön kokemukseen traumasta. Teossarjassa on läsnä vain päähenkilön näkökulma ja kerronta, joten en pyri tekemään päätelmiä kollektiivisen trauman kokemisesta ja sen kerronnallistamisesta. Problemaattista on kuitenkin teossarjan miljöö, sillä dystooppinen yhteiskuntajärjestys Nälkäpeleinen on merkittävä taustatekijä, joka synnyttää nämä yksittäiset, päähenkilöä traumatisoivat kokemukset. Vaikka Knuutila analysoi tutkimuksessaan fiktiivisiä teoksia, teosten juonen taustalla vaikuttavat historialliset tosiasiat, kuten kolonialismi ja rotusyrjintä. *The Hunger Games* -trilogian edustama puhtaasti fiktiivinen miljöö, joka on klassisen dystopian tavoin määritelty ajallisesti ja paikallisesti hyvin väljästi, pakenee historiallisen trauman tarkan ajan ja paikan määritelmää. Lisäksi dystooppinen yhteiskuntajärjestys on läpäissyt koko Panemin ja sen monikymmenvuotisen historian, joten tarinasta ei ole samalla lailla mahdollista (tai edes relevanttia) erotella tiettyä, yksittäistä trauman aiheuttamaa tapahtumaa. Tämän kohdeteosten luoman traumakertomuksen tulkintaan sopisi historiallista traumaa paremmin sekä kerrostuvan trauman että kollektiivisen trauman käsitteet.

Kollektiivisella tasolla ensimmäinen yhteisön kohtaama trauma on luonnonkatastrofit ja niiden aiheuttama tuho, sitä seurannut sota ja kolmanneksi Panemin valtion muodostuminen. Panemin syntymisen jälkeinen kapina myöskin implikoi, ettei kyseessä alun alkaenkaan ollut mikään paratiisi vyöhykkeitä asuttaville kansalaisille. Viimeisenä kollektiivisen trauman aiheuttajana yhteisössä voi lukea kapinaliikkeen musertumisen ja siitä seuranneet Capitolin tiukentuneet otteet vyöhykkeistä, kuten vuosittaisen Nälkäpelin järjestäminen.

Anne Whiteheadin (2004, 27) mukaan monesti on vaikea määritellä tarkalleen, mikä on kaunokirjallisessa teoksessa esiintyvä trauma tai missä se sijaitsee. Sama problematiikka värittää myös teostrilogian tulkintaa. Luennassa jää epäselväksi, mistä Katnissin kerronnallistama trauma ensisijaisesti kumpuaa. Onko kyse siis isän kuolemasta, omasta hengenvaarasta Nälkäpelissä tai areenan raadollisista tapahtumista vai Katnissin todistamasta Capitolin ja vyöhykkeiden välisestä sodasta? Katnissin sisaren Primrosen brutaali kuolema näyttäytyy kerronnassa selkeänä rajapaaluna, joka manifestoi Katnissin jo valmiiksi hauraan mielenterveyden musertumisen. Luennassani yksilön (eli kerrontaa fokalisoivan Katnissin) tasolla on hahmotettavissa kuusi toisistaan erillistä, mutta

samalla toistensa päälle rakentuvaa traumatisoivaa jaksoa, jotka itsessään muodostuvat useista peräkkäisistä tai limittyvistä tapahtumista.

Ensimmäinen traumajakson ydin muodostuu Katnissin isän väkivaltaisesta kuolemasta ja tästä muulle perheelle koituvista koettelemuksista. Ilman isän kaivostyössä tienamia rahoja perhe putoaa nälkäkuoleman ja kurjuuden partaalle. Katniss joutuu toimimaan perheensä elättäjänä ja ruuanhankkijana, kun puolisonsa kuolemasta syvästi masentunut äiti ei enää kykene huolehtimaan lapsistaan. Turvattuun perheen säännöllisen ravinnonsaannin Katniss kantaa yhä mukanaan jatkuvaa pelkoa itsensä tai pikkusisarensa Primrosen joutumisesta Nälkäpeliin.

Seuraava Katnissin identiteettiä merkittävästi muokkaava jakso alkaa, kun Primrosen nimi nousee esiin elonkorjuuarvonnassa ja Katniss ottaa vapaaehtoisesti sisarensa paikan Nälkäpelissä. Tähän jaksoon lukeutuvat kaikki Nälkäpeli-areenalla paikkansa saavat tapahtumat, kuten taistelu nälkään ja janoa vastaan, Ruen kuolema, Katnissin täpärä pelastuminen irtokkaalta kuolemalta Cloen käsissä ja hirviömäisten mutanttikoirien hyökkäys Nälkäpelin viimeisillä hetkillä.

Kolmannen traumajakson muodostaa Katnissin elämä ja voittokulkue eri vyöhykkeillä Nälkäpelin voiton jälkeen. Ajanjakso näyttäytyy näennäisen seesteisenä, mutta kulissien takana Katnissin tasapainoilee Capitolin ja vyöhykkeiden välisen valtapelin rajapinnalla. Vyöhykkeillä vallitsevan kapinahengen lietsominen tai edes avoin hyväksyminen Katnissin tapauksessa olisi rikkomus presidentti Snown esittämiä vaateita kohtaan, mikä puolestaan tietäisi kärsimystä tai peräti kuolemaa Katnissin läheisille.

Neljäs traumajakso fokusoituu Katnissin toiseen osallistumiseen Nälkäpelissä. Poliittisen valtapelin seurauksena uutta neljännesvuosisataa juhlistava Nälkäpeli järjestetään poikkeuksellisesti arpomalla kilpailijat jo aiemmin voittaneiden tribuuttien keskuudesta. Vyöhyke 12:n ainoana naispuolisena voittaja Katniss joutuu palaamaan jälleen parrasvaloihin ja kamppailemaan eloonjäämisestään hengenvaarallisten ansojen, verenhimoisten otusten ja vihamielisten kansakilpailijoiden täyttämällä areenalla. Capitolin silmätikuksi joutunut Katniss joutuu hyväksymään tilanteen, että todennäköisin tapa hänelle palata kotiin on vain ruumispuussa ja päättää sen sijaan suojella oman henkensä uhalla Peetaa.

Nälkäpeli-areenoiden jälkeinen, viides traumaattinen jakso linkittyy Katnissin rooliin kapinallisten Matkijanärhi-symbolina. Kapinallisten tukikohdassa Katniss tasapainoilee vastarintaliikkeen sekä

omien pyrkimystensä, kuten Peetan hengissä pitämisen välillä. Tähän samaan jaksoon yhdistyvät myös sissisodan vaiheet Capitolissa. Pääkaupungin ansoitetuilla kaduilla ja maanalaisissa tunneleissa tapahtuva eteneminen kohti presidentin kartanoa altistaa Katnissin uudelle traumaattisten kokemusten sarjalle, jonka keskiössä ovat useiden Star Squadin jäsenten toinen toistaan kauhistuttavimmat kuolemat.

Viimeinen, Katnissin minän lopullisesti romahduttava traumaattinen kokemus on Primrosen väkivaltainen kuolema Capitolissa aivan Katnissin silmien edessä. Presidentin kartanon eteen ihmisbarrikadiksi kootun lapsikatraan keskelle pudotetaan lahjoiksi naamioituja pommeja. Räjähdyks tuo paikalle joukon vastarintaliikkeen lääkintähenkilökuntaa, Primrose Everdeen mukaan lukien, auttamaan vahingoittuneita lapsia, ja tällöin pommit räjähtävät uudelleen. Vaikka Katniss on lääkärin ohjeistama jo aiemmin pyrkinyt läpikäymään traumaattisia kokemuksiaan, todellisen traumakertomuksen purkaminen ja matka kohti eheytymistä alkaa vasta, kun pommituksessa vahingoittunut Katnissin vapautuu sairaalasta ja palaa takaisin vanhalle kotivyöhykkeelleen.

3.2. Traumafiktion tunnusmerkit *The Hunger Games* -trilogiassa

Edellisessä alaluvussa hahmottelin, millaisilla traumatutkimuksen viitekehyksissä kohdeteoksiani voi lähestyä ja todensin traumakertomuksen yleisen määritelmän soveltuvan *The Hunger Games* -trilogian tulkintaan. Lisäksi avasin traumatutkimukseen/traumakerrontaan liittyvää terminologiaa. Seuraavaksi siirryn yleisen traumateorian suuntaviivoista traumafiktion piirteisiin, joita Anne Whitehead on esitellyt tutkimuksessaan. Samalla peilaan Whiteheadin nimeämiä traumafiktion piirteitä kohdeteosteni kerrontaan. Traumafiktion tutkimukselle tyypilliseen tapaan fokus analyysissäni on vahvasti henkilöhahmoissa ja hahmojen kautta rakennetussa kerronnassa. Tämän valitun position vuoksi analysoin kohdeteosten päähenkilöä psykologisoivammalla otteella kuin esimerkiksi puhtaasti narratologisessa tutkimuksessa. Vaikka näkökulmani on vahvasti fiktiivisen henkilöhahmon kerronnassa, pyrkimykseni on tämän avulla nostaa esiin kiinnostavia tekstuaalisia ominaisuuksia.

Traumafiktiolla tarkoitetaan kertomuksia, joissa psyykkisesti kuormittava kokemus esitetään kaunokirjallisessa muodossa. Anne Whiteheadin (2004, 3) mukaan termiin sisältyy ristiriita: trauma käsittää tapahtuman tai kokemuksen, joka hukuttaa yksilön ja samalla vastustaa kieltä tai representaatiota – miten sitä on siis mahdollista kerronnallistaa fiktiossa? Whitehead (2004, 3) toteaa, että on kuitenkin useita tapoja ymmärtää trauman ja fiktion suhde. Whitehead käsittelee teoksessaan

Trauma fiction (2004) traumafiktion tutkimukselle tyypillisiä kohdeteoksia, jotka ammentavat sisältönsä historiallisista tapahtumista. Whiteheadin painotus on fiktiivisten tekstien kaunokirjallisissa kerronnan keinoissa, joten oletukseni on, että näiden keinojen erittely soveltuu muihinkin genreihin kuin perinteisesti traumatutkimuksen piirissä hyväksytyihin kertomuksiin. Seuraavaksi käsittelen traumafiktion keinoja, joilla kohdeteoksessani pyritään tuomaan esiin päähenkilön mieltä hallitseva trauma.

Kuten edellisessä alaluvussa esitin, traumafiktiota määrittelevät kerronnalliset keinot eivät voi esiintyä, ellei traumaattisen kokemuksen värittämää tarinaa ole ensin tuotettu. Traumakertomus muuttuu todistavaksi ainoastaan silloin, kun se kerrottu ääneen jonkun todistamana, minkä seuraksena parantumisprosessi voi alkaa. Useissa tapauksessa hajonnut minä ei voi toipua, ellei trauman uhri pue kokemaansa kauhua narratiivin muotoon. Ymmärtääkseen ja sulauttaakseen traumaattisen kokemuksen osaksi omaa “elämiskerrontaa” (life narrative), selviytyjän täytyy rekonstruoida tapahtuma ja löytää kieli, jonka avulla sen kerronnalistaminen on mahdollista. (Stroinska, Cecchetto & Szymanski 2014, 14.)

Psykologisen trauman ymmärtäminen tulee aloittaa historian uudelleen löytämisestä (rediscovering) (Stroinska, Cecchetto & Szymanski 2014, 14), eli eletyn elämän läpikäymisestä. Dan P. McAddamsin (1993, 31) mukaan kertomusmuoto vetoaa ihmisiin monista syistä. Joissain tapauksissa kertomukset ja oman kokemuksen sanallistaminen niiden muodossa voi korjata, parantaa tai jopa viitoittaa tietä kohti psykologista eheytyä ja kypsyyttä. Tarinan kertominen tai kirjoittaminen itsestään voi osoittautua parantavaksi ja kasvattavaksi kokemukseksi (emt, 32). Tämä tavoite paikantaa traumaattisten kokemusten alkupiste kerronnalistamalla koettua elämää on hyvin konkreettisesti läsnä *The Hunger Games* -trilogian kerronnassa. Jotta Katniss voisi aloittaa prosessin kohti mielensä eheytyä, hänen täytyy ensin muodostaa jonkinlainen käsitys omasta menneisyydestään. Koska hän ei voi luottaa varmasti muistiinsa, hän aloittaa koostamaan omaa henkilöhistoriaansa yksinkertaisista palasista:

I use a technique one of the doctors suggested. I start with the simplest things I know to be true and work towards the more complicated. The list begins to roll in my head..

My name is Katniss Everdeen. I am seventeen years old. My home is District 12. I was in the Hunger Games. I escaped. The Capitol hates me. Peeta was taken prisoner. He is thought to be dead. Most likely he is dead. It is probably best if he is dead... (MJ, 5, kursiivit alkuperäiset.)

Katniss aloittaa koostamaan listaansa yksinkertaisista ja varmoiksi tietämistään asioista, kuten omasta nimestään, iästään ja asuinpaikastaan. Sen sijaan, että hän tämän jälkeen mainitsisi äitinsä ja sisarensa tai oman roolinsa perheen elättäjänä, hän listaa osallistumisensa Nälkäpeliin. Tämän jälkeen listauksen kerrontatyyli muuttuu ja loppua kohden totuudellisuus värittyy Katnissin omalla spekulatiolla. Tekstikatkelma luo vaikutelman vähitellen heikkenevästä ajatusvirrasta, joka keskeytyy päähenkilön omasta halusta välttää kaivautumasta syvemmälle muistoihin tai niin kipeästi muistosta, ettei sen kerronnallistamiseen löydy oikeita sanoja.

Whitehead (2004, 84) listaa traumafiktio tyylillisiksi tunnusmerkeiksi henkilöä vainoavien muistojen kääntymisen epäsuoriksi figuureiksi, figuurien varioivan toiston ja sitoutumisen fyysisiin paikkoihin, hajautetun kerronnan sekä intertekstuaalisuuden. Tutkimiensa romaanien muodollisten yhtäläisyyksien perusteella hän päätelee, että traumafiktio jäljittelee trauman oireistoa. Teksti voi jäljitellä traumaattisen muistin toimintaa varioimalla henkilöahmon tai kertojan mieleen palautuvia traumaattisen tapahtuman visuaalisia sirpaleita ja tehostaa tätä jopa historiallisia rakennuksia esittäville valokuvilla (emt, 84). Kohdeteosteni päähenkilön representoima posttraumaattisen stressin oireilu esimerkiksi toistuvien painajaisien muodossa kulkeekin teossarjan taustalla punaisena lankana.

I know what he means. Nightmares – which I was not stranger to before the Games – now plague me whenever I sleep. But the old standby, the one of my father being blown to bits in the mines, is rare. Instead I relive versions of what happened in the arena. My worthless attempt to save Rue. Peeta bleeding to death. Glimmer's bloated body disintegrating in my hands. Cato's horrific death with the mutations. These are the most frequent visitors. (CF, 66.)

Oheisessa tekstiesimerkissä kerrontatyyli on samaan tapaan tyypistynyttä ja toteavaa kuin kohdissa, joissa traumaattinen kokemus palautuu Katnissin mieleen ulkopuolisen ärsykkeen seurauksena. Kerronnassa kuvailevat yksityiskohdat katoavat ja henkilöahmon käyttämät virkkeet tiivistyvät luoden vaikutelman silmien eteen äkillisesti ilmestyvistä muistonriekaleista, jotka seuraavat vimmaisesti toinen toistaan. Kuvatuissa painajaisissa yhdistyvät hirvittävät kokemukset Katnissin lapsuudesta sekä ajallisesti tuoreemmat tapahtumat Nälkäpelin tiimellyksestä. Mielikuva isänsä räjähtämisestä palasiksi kaivoksessa on peräisin Katnissin mielikuvituksesta, eikä se siihen sisälly samankaltaista painolastia kuin muistikuviiin Nälkäpeli-areenalta, jossa Katniss itse on ollut tapahtumien välitön näkijä ja kokija. Yhdessä muistikuvat kuitenkin muodostavat alati kasvavan painajaiskuvaston, jota Katniss ei pääse pakoon edes ollessaan valveilla. Alati henkisesti heikkenevän

Katnissin kerronnassa myös näennäisen viattomat asiat alkavat yhdistyä hahmon päänsisäiseen painajaismaailmaan.

In my nightmare, I'm dressed in the silk bridal gown, but it's torn and muddy. The long sleeves keep getting caught on thorns and branches as I run through the woods. The pack of mutation tributes draws closer and closer until it overcomes me with hot breath and dripping fangs and I scream myself awake. (CF, 202.)

Esimerkiksi hääpukujen sovittaminen muuntuu osaksi Katnissin painajaisunta, jossa hän yrittää yhteen sovittamaansa hääpukuun sonnustautuneena paeta ensimmäisessä Nälkäpelissä kohtaamiaan mutanttikoiria. Tämä tavallisen sekä traumaattisen kuvaston yhteensulautuminen vahvistaa entisestään vaikutelmaa päähenkilön muistoihin ja ajatuksiin liittyvästä ristiriidasta, joka kytkeytyy kysymykseen, mikä on totta ja mikä kuviteltua.

Juonen edetessä päähenkilön painajaisunien kiihtyvä frekvenssi ja moninaistuva kuvasto kulkee käsi kädessä hahmon fyysisen heikkenemisen kanssa. Fyysisesti hajoava, unenpuutteen riuduttama ruumis näyttäytyy metaforana Katnissin hajoavalle psyykelle. Samalla Katniss kerronnallistaa omaa elämäänsä yksinkertaistettuna listana kauheuksista toistensa perään, aivan kuin hänen eletty elämänsä ei olisi ollut muuta kuin tämä tapahtumasarja. Eheytyminen sijaan Katnissin minä hajoaa yhä pienempiin fragmentteihin jokaisen uuden traumaattisen kokemuksen myötä, jolloin koettu tapahtuma liittyy osaksi muuta painajaisunikavalkadia.

Whitehead (2004, 36) viittaa Ayi Kwei Armahin vuonna 1970 julkaistuun *Fragments*-romaanin tehdessään huomion, että kerrottu narratiivi muuttuu sitä hajanaisemmaksi, mitä traumaattisempia tapahtumia kuvataan. Kohdeteosteni kerrontaa ei niinkään väritä Whiteheadin ehdottama fragmentaarisuus. Huomionarvoista kuitenkin on, että yleinen kerronta päähenkilön kokemista kauheuksista ilmenee kuivan asiallisesti, lähes välinpitämättömästi ilman, että se sävytyisi protagonistin ajatuksista ja emootioista. Sen sijaan, että Katniss kuvaisi dramaattisesti kauheuksia, tyyli on lähinnä lakoninen:

I keep my eyes on what I remembered as the road, because when I first landed in the Meadow, I wasn't careful and I walked right into a rock. Only it wasn't a rock – it was someone's skull. It rolled over and over and landed face up, and for a long time I couldn't stop looking at the teeth, wondering whose they were, thinking of how mine would probably look the same way under similar circumstances. (MJ, 6.)

Voimakkaan tunnereaktion tai jopa konkreettisen pois pyrkimisen sijaan Katniss suhtautuu pääkalloon aivan kuin sellaiseen käveleminen olisi hyvinkin arkipäiväistä ja tavallista. Päähenkilön kerronta on surusta, vastenmielisyydestä tai pelosta riisuttu, jäljellä on vain sanallistus siitä, kuinka lihasta kuoriutunut, anonyymi kallo on ainoastaan varsin looginen seuraus tapahtumille. Samaan aikaan läsnä ovat selkeät viitteet siitä, että voimakas trauma kytee henkilön tyyneltä vaikuttavan pinnan alla:

I puzzle over what it might have been, then remember Thread's recent renovations of the square. Stocks, whipping posts, and this, the remains of the gallows. Bad. This is bad. It brings on the flood of images that torments me, awake or asleep. Peeta being tortured – drowned, burned, lacerated, shocked, maimed, beaten – as the Capitol tries to get information that he doesn't know. (MJ, 10.)

Hirsipuun ja muiden rangaistusartefaktien jäänteiden tunnistaminen nostattaa Katnissin mieleen sarjan ahdistavia kuvia. Painajaismaisen kuvaston tulva ei kuitenkaan ole peräisin Katnissin todellisista muistoista, vaan mielikuvat kidutuksen kohteena olevasta Peetasta on Katnissin oman pelon ja syyllisyyden runteleman mielen tuotoksia. Katnissin asemointi epäluotettavaksi kertojaksi palvelee uhkaavan ja vainoharhaisen ilmapiirin rakentumista, mikä puolestaan syventää tulkintaa teostrilogian dystooppisesta miljööstä.

Tyypillistä päähenkilön fokalisoimalle traumakerronnalle on, että henkinen kipu ilmenee usein fyysisenä kipuna, kuten äkillisenä kipuna rinnassa. Tämän lisäksi *Mockingjay* -teoksessa Katniss toisteisesti kuvaa alkavan päänsäryn tuntemuksia samalla hetkellä, kun hän hämmennyksen vallassa koettaa erotella ristiriitaisia tuntemuksiaan ja mielikuviaan toisistaan. Päähenkilö ei kuitenkaan eksplisiittisesti yhdistä kipuiluaan aiempiin traumaattisiin kokemuksiinsa, vaan mieltää ajatustensa sekavuuden johtuvan ainoastaan Nälkäpeli-areenalla kilpailleen Johanna Masonin hänelle antamasta tällistä.

Elaine Scarry (1985, 4) esittää, että fyysinen kipu ei ainoastaan uhmaa kieltä, vaan myös aktiivisesti tuhoaa sitä taannuttaen kielen sitä edeltäneelle tasolle, jossa ihminen turvautuu äännähdyksiin ja parkaisuihin, joita käytetään ennen varsinaisen kielen oppimista. Kivun vastarinta/vastakkaisuus kielelle ei ainoastaan ole yksi kivun oheisominaisuuksista tai sattumanvaraisista piirteistä, vaan se on kivulle luonteenomaista (emt, 5). Scarryn luonnehdinta sopii myös henkisen kivun, jota trauma perustavanlaatuisesti edustaa, kuvaamiseen. Jos psyykkisen kivun kokeminen ei tuhoa kokonaan kieltä niin se muuttaa jollain lailla sen muotoa, ja tulkinnassani tämä kokemus on mahdollista välittää myös kaunokirjallisessa tekstissä. Traumaattisen kokemuksen noustessa Katnissin mieleen, kokemus

salpaa ja rajoittaa kielellisten ilmausten repertuaaria ja hahmo turvautuu vaihtoehtoihin ilmaisutapoihin, kuten kehon fyysisten tunteuksien yksityiskohtaiseen kuvaamiseen. Vaihtoehtoinen ilmaisukeino ilmenee kerronnassa itsenäisenä tai linkittyy muihin kerronnallisiin strategioihin, joita teoksissa on aiemmin käytetty, kuten asioiden listaaminen.

The headache's coming on and my thoughts begin to tangle. I shut my eyes and start to recite silently.

My name is Katniss Everdeen. I am seventeen years old. My home is District 12. I was in the Hunger Games. I escaped. The Capitol hates me. Peeta was taken prisoner. He is alive. He is a traitor but alive. I have to keep him alive...

The list. It still seems too small. [- -] Shouldn't I be asking for more? For my family? For the remainder of my people? My skin itches with the ashes of the dead. I feel sickening impact of the skull against my shoe. The scent of blood and roses stings my nose. (MJ, 44-45, kursiivit alkuperäiset.)

Fyysinen kipu, kuten esimerkin päänsärky linkittyy sekä kipeisiin muistoihin että mielen sekavuuteen, josta Katnissin on eriteltävä itselleen, mikä on todellista ja mikä ei. Immersoituminen Katnissin ajatusluetteloihin näkyy kohdeteoksissa kerronnan tyypistymisellä sekä typografisilla keinoilla.

I stick to the road out of habit, but it's a bad choice, because it's full of the remains of those who tried to flee. Some were incinerated entirely. But others, probably overcome with smoke, escaped the worst flames and now lie reeking in various states of decomposition, carrion for scavengers, blanketed by flies. *I killed you*, I think as I pass a pile. *And you. And you.*

[- -] In my head I hear President Snow's words, spoken the morning I was to begin the Victory Tour. *"Katniss Everdeen, the girl who was on fire, you have provided a spark that, left unattended, may grow to an inferno that destroys Panem."* (MJ, 8, kursiivit alkuperäiset)

Varsinaisen psykologisen takauman sijaan Katniss kokee uudestaan muiden aistien tallentamia muistoja, kuten veren ja ruusujen yhteistuoksun, jonka hän haistoi ensi kerran tavatessaan presidentti Snown. Traumaattisten yksityiskohtien esiin nostaminen kerronnassa vahvistaa jatkuuvuden vaikutelmaa. Henkilöhahmon pakonomaisissa ajatuksissa ja äkillisesti mieleen palaavissa tunteuksissa korostuvat dystooppisen yhteiskunnan tunnusmerkit, joita teostrilogiassa on läpeensä painotettu: kansalaisjoukkotuho, sivullisten väkivaltaiset kuolemat, jotka sivuutetaan kollektiivisessä muistissa ha kaiken yllä leijuva uhka entistä pahemmasta kärsimyksestä. Maininta kuolleiden tuhasta ihon pinnalla linkittää kohtauksen aiemmin kerrottuun kohtaan, jossa Katniss vierailee pommitetulla kotivyöhykkeellään. Luennassani tuhka näyttäytyy analogiana verisille käsille, joita ei saa pesemisestä huolimatta puhtaaksi. Kerronnassa luodaan vaikutelma Katnissin kokemasta

valtavasta syyllisyydestä, kun hän kokee, että hänellä on yhä viattomia verta (eli tuhkaa ja jäänteitä) käsissään. Aivan kuin vahvistuksena omalle syyllisyydentunnolleen Katniss kuulee päässään presidentti Snown julistuksen, kuinka liekehtivä tyttö on sytyttänyt kapinan kipinä, joka synnyttäneen maanpäälliseen helvetin.

The Hunger Games -trilogiassa tyypillistä on, että Katniss kuvailee hyvin yksityiskohtaisesti fyysisiä tunteuksiaan. Kun sanat eivät riitä kuvaamaan mieleen nousevaa traumaattista muistoa, fyysisten tunteusten erittely pakenee trauman puhumattomuuden voimaa.

I take a breath, trying to force air down into my diaphragm. "Thirteen's alive and so –" No, that's wrong.

I swear I can still smell those roses.

"Katniss, just this one line and you're done today. I promise," says Cressida. "Thirteen's alive and well and so am I."

I swing my arms to loosen myself up. Place my fists on my hips. Then drop them to my sides. Saliva's filling my mouth at a ridiculous rate and I feel vomit at the back of my throat. I swallow hard and open my lips so I can get the stupid line out and go hide in the woods and – that's when I start crying. (MJ, 190.)

Capitolin pommitettua vastarintaliikkeen maanalaista tukikohtaa vyöhykkeellä 13 Katnissia pyydetään esiintymään lyhyellä videolla, jonka tarkoituksena on osoittaa, että vallankumousliike on edelleen hyvissä voimissa. Maan pinnalle noustuaan kuvausryhmää seuraava Katniss huomaa pommituspaikalle pudotetut sadat ruusut, joiden näkeminen ja haistaminen järkyttää häntä. Katseen poiskääntäminen ei auta, sillä ruusujen tuoksu on vallannut Katnissin kokemuksen tuottaen hänelle voimakkaita kuvotuksen tunteuksia. Huomion keskittäminen kehonsa liikkeisiin ja aistimuksiin ei myöskään riitä torjumaan mieleen tunkeutuvaa kauhua, jonka ruusut ovat herättäneet, ja Katniss romahtaa. Ruusuihin liittyvää symboliikkaa analysoin tarkemmin seuraavassa luvussa.

Läpi teostrilogian päähenkilölle on ominaista luottaa omaan fyysiseen vahvuuteensa ja sitkeyteensä. Lukuisista vammoistaan huolimatta Katniss säilyttää näennäisen toimintakykynsä aina siihen juonen pisteeseen asti, kunnes Primrosen kuolema romahduttaa Katnissin mielen eheyden, jota jo lukuisat, kerrostuneet traumakokemukset ovat rapauttaneet. Primrosen tappaneen ansan laukeamisen jälkeen Katnissin fyysisen ulkomuoto vastaa tämän sisäistä kokemusta, karrelle palanutta joutomaata, jossa mikään ei enää kasva ja viheriöi, aivan kuin vyöhyke 12:n maisemassa, jonka lohduttomuutta

kuvataan teostrilogian viimeisessä osassa. Katnissin kerronnassa tapahtuu merkittävä muutos juuri Primrosen kuoleman jälkeen. Kieli muuttuu hetkellisesti metaforien värittämäksi, ja tapahtumien tarkka ja realistinen kuvaus katoaa jättäen lukijan epätietoisuuteen siitä, mitä oikeasti tapahtuu päähenkilön mielen ulkopuolella, aivan kuten Katniss itsekin miettii:

Real or not real? I am on fire. The balls of flame that erupted from the parachutes shot over the barricades, through the snowy air, and landed in the crowd. I was just turning away when one caught me, ran its tongue up the back of my body and transformed me into something new. A creature as unquenchable as the sun.

A fire mutt knows only a single sensation: agony. No sight, no sound, no feeling except the unrelenting burning of my flesh. [--] I'm Cinna's bird, ignited, flying frantically to escape something inescapable. The feathers of flame that grow from my body. Beating my wings only fans the blaze. I consume myself, but to no end.

Finally, my wings begin to falter, I lose height, and gravity pulls me into a foamy sea the colour of Finnick's eyes. I float on my back, which continues to burn beneath the water, but agony quiets to pain. When I am adrift and unable to navigate, that's when they come. The dead. (MJ, 407–408)

Lähes lyyrinen kuvaus palamisen kokemuksesta korostaa Katnissin kokemaa irrallisuutta. Kokemus on niin väkivaltainen poikkeama hahmon aiemmassa kokemusmaailmassaan, että Katniss viittaa itseensä hetkellisesti kolmannessa persoonassa, aivan kuin kaikki tapahtuisi jollekin muulle. Kaiken kärsimyksen keskellä Katniss kuitenkin löytää yhtymäkohtia elettyyn elämään ja hirviömäisestä tulimutantista muuntuu Cinnan lintunen eli matkijanärhi, jonka epätoivoinen pyristely kuitenkin vain pahentaa korventavia liekkejä. Metaforisuus kulkee tässä kohdin kahdessa tasossa. Ensinnäkin se linkittyy henkilöhahmon pyrkimykseen kuvata niin syvää fyysistä kärsimystä, että se pakenee eksakteja ilmauksia. Toiseksi metaforinen ilmaisu heijastelee kaikuja Katnissin mielenmaisemasta, joka on täynnä syyllisyyttä ja häpeää. Katniss kokee olevansa syyllinen omaan kärsimykseen, sillä kaikki hänen aiemmat tekonsa ovat kuvaannollisesti vain ruokkineet tulta.

Trapped for days, years, centuries maybe. Dead, but no allowed to die. Alive, but as good as dead. So alone that anyone, anything no matter how loathsome would be welcome. But when I finally have a visitor, it's sweet. Morphling. Coursing through my veins, easing the pain, lightening my body so that it rises back towards the air and rests again on the foam.

Foam. I really am floating on foam. I can feel it beneath the tips of my finger, cradling parts of my naked body. There's much pain but there's also something like reality. [--] These things frighten me,

and I try to return to the deep to make sense of them. But there's no going back. Gradually, I'm forced to accept who I am. A badly burned girl with no wings. With no fire. And no sister. (MJ, 409.)

Tekstiesimerkki osoittaa, miten kerronta vähitellen palautuu kohti henkilöhahmolle ominaista tyyliä, jota metaforien sijasta värittää havainnot todellisista asioista, kuten vaahdosta, jonka pahoin palanut Katniss on asetettu makaamaan. Lakoninen kerrontatyyli alleviivaa, kuinka Katnissin aiemmat kokemukset ja näyt ovat olleet harhaa, ja tietoisuuden palaaminen tarkoittaa, että hän joutuu hyväksymään kipeän totuuden Primrosen kuolemasta.

Whiteheadin listausta traumafiktion piirteistä syventää myös ajatus hiljaisuuden ja taukojen toimimisesta kommunikaation välineenä. Joissain tapauksissa sanoinkuvaamattoman voi sanallistaa, mutta usein trauma saatetaan tuoda esiin hiljaisuuden ja poistojen kautta. Sitä voi representoida kuvissa tai värien ja tekstuurien kompositiossa. Traumaa voi yhtä lailla ilmaista musiikilla tai naurulla. (Whitehead 2004, 86.)

The Hunger Games -trilogia hyödyntää toisteisesti hiljaisuuden ja kertomisen, muistamisen ja muistojen välttelyn ambivalenssia. Fiktiivisessä maailmassa on läsnä Avoxit, väkivaltaisesti puhekyvyttömäksi tehdyt palvelushenkilöt, mutta puhekyvyttömyys voi olla myös henkistä, kuten Katniss referoi omia tuntemuksiaan: "The scream begins in my lower back and works its way up through my body only to jam in my throat. I am Avox mute, choking on my grief. Even if I could release the muscles in my neck, let the sound tear into space, would anyone notice it?" (MJ, 161.)

Näin ollen hiljaisuus ja puhekyvyttömyys linkittyvät niin syvään henkiseen haavaan, että se manifestoituu henkilöhahmon fyysisessä olemuksessa. Tämä päätelmä tuodaan eksplisiittisesti esiin myös tarinamaailmassa:

The doctor's puzzlement grows over why I'm unable to speak. Many tests are done, and while there's damage to my vocal cords, it doesn't account for it. Finally, Dr Aurelius, a head doctor, comes up with the theory that I've been become a mental, rather than physical, Avox. That my silence has been brought in by emotional trauma. (MJ, 410.)

Katnissin puhekyky palautuu, kun hän saa tarvitsemansa informaation kursiaukseen kasaan totuuden sisarensa kuolemasta. Hiljaisuuden päätyminen ei kuitenkaan merkitse vielä trauman selättämistä. Toivuttuaan pahimmista palovammoistaan Katniss kohtaa vallasta syrjäytetyn presidentti Snown, joka odottaa kuolemantuomiotaan. Keskustelu entisen arkkivihollisen kanssa auttaa Katnissia

ymmärtämään, ettei vastarintaliikettä johtanut Alma Coin suinkaan ole johtaja, joka toteuttaisi kapinallisliikkeen haaveileman demokratian. Snow vihjaa, että todellinen syyppää Primrosen väkivaltaiseen kuolemaan on itseasiassa juuri Coin. Tämän paljastuksen myötä Katnissin raivo henkilöityy presidentti Snown sijasta Alma Coiniin, jonka Katniss teloittaa syrjäytetyn diktaattorin sijasta. Kohtaus Coinin ampumisesta päättyy Katnissin epäonnistuvaan itsemurhayritykseen. Eristyksissä oleva Katniss päättää sen sijaan yrittää kuihduttaa itsensä hengiltä, kun aktiiviset keinot oman henkensä riistämiseen on tehty mahdottomaksi.

The surveillance makes almost any suicide attempt impossible. Taking my life is the Capitol's privilege. Again. What I can do is give up. I resolve to lie on the bed without eating, drinking or taking my medications. I could do it, too. Just die. (MJ, 438.)

Viimeisen vihollisen kukistaminen manifestoituu oman elämän merkityksettömyytenä ja turhuutena. Katniss kokee, ettei hänellä ole enää mitään muuta tehtävää kuin kuoleminen. Merkillepantavaa on, että kielellisiä muotoja pakeneva trauman kokemus saa viimeinkin todellisen muotonsa laulun muodossa, kun Katniss alkaa laulaa itsekseen:

I revise my suicide plan to slow death by morphling. I will become a yellow-skinned bag of bones, with enormous eyes. I'm couple of days into the plan, making good progress, when something unexpected happens.

I begin to sing. At the windows, in the shower, in my sleep. Hour after hour ballads, love songs, mountain airs. All the songs my father taught me before he died, for certainly there has been very little music in my life since. What's amazing how clearly I remember them. The tunes, the lyrics. My voice, at first rough and breaking in the high notes, warms up into something splendid. A voice that would make the mockingjays fall silent and then tumble over themselves to join in. Days pass, weeks. I watch the snow fall on the ledge outside my window. And in all the time, mine is the only voice I hear. (MJ, 439.)

Aivan kuten Whitehead esittää, musiikki on yksi traumafiktiolle tyypillisistä keinoista sanallistaa traumaattista kokemusta, joka muutoin pakenee eksakteja ilmauksia. Musiikki, eritoten laulaminen, edustaa Katnissille turvapaikkaa. Tutut laulut ovat päähenkilön yhteys onnelliseen lapsuuteen, joka oli täynnä Katnissin hyväntuulisen isän tuottamaa laulua. Toisaalta voi tulkita, että laulamisen myötä Katniss viimeinkin löytää pitkään tukahdettuna olleen äänensä. Tyhjyydessä Katnissin aiemmasta

minästä ei ole enää muuta jäljellä kuin mieleen painuneet sanat ja sävelmät lapsuusvuosista. Jokaisen laulun myötä Katniss uudelleenrakentaa kokemusta itsestään ja historiastaan.

Jo ennen äänensä (ja järkensä) menettämistä Katniss on tiedostamattaan turvautunut laulamiseen ja käyttänyt sitä defenssikeinona traumaattisia muistojen hukuttavaa voimaa vastaan jo juonen aiemmissa kohdissa.

So, before I actually think about what I'm doing, I sing Rue's four notes, the ones she used to signal the end of the workday in 11. The notes that ended up as the background music to her murder. The birds don't know that. They pick up the simple phrase and bounce it back and forth between them in sweet harmony. Just as they did in the Hunger Games before mutations broke through the trees, chased us on to the Cornucopia and slowly gnawed Cato to a bloody pulp-

"Want to hear them do a real song?" I burst out. Anything to stop those memories. I'm on my feet, moving back into the tress, resting my hand on the rough trunk of a maple where the birds perch. I have not sung "The Hanging Tree" ou loud for ten years, because it's forbidden, but I remember every word. I begin softly, sweetly, as my father did. (MJ, 143–144.)

Mockingjay -teoksessa Katniss vierailee vastarintaliikkeen kuvausryhmän kanssa vyöhykkeellä 12 ja Katniss etsittelee ryhmälle entisen rauhoittumispaikkansa, järven keskellä metsää. Vierailun aikana joukkio huomaa ympäröivissä puissa parveilevat matkijanärhet. Sen tarkemmin ajattelemta Katniss tervehtii lintuja tutulla, Ruelta Nälkäpelissä oppimallaan vihellyksellä, jonka tuottama äänimaisena laukaisee hänessä sarjan kauhistuttavia muistoja. Tyrehdyttääkseen traumaattisten muistojen hyökyaallon Katniss alkaa laulaa viimeksi lapsuudessa kuulemaansa laulua, joka ei herätä hänessä Nälkäpelin tapahtumiin liittyviä muistikuvia. Se, että *The Hanging Tree* -kappale on ollut kielletty ei kuitenkaan liity totalitaristisen hallinnon harjoittamaan kielelliseen sensuuriin, vaan Katnissin äidin päätökseen, sillä hänen mielestään kappaleen makaaberit sanat eivät soveltuneet pienten lasten korville. Äidin kielteisestä reaktiosta huolimatta kappale edustaa Katnissille positiivista vastavoimaa dystooppisen järjestelmän ja trauman kauttaaltaan värittämässä maailmassa.

Yksi merkittävä strategia traumafiktiossa on myös toisteisuuden hyödyntäminen kielen, kuvaston ja juonen tasolla (Whitehead 2004, 86). Whitehead (2004, 86) esittää, että toisto matkii trauman vaikutuksia mukaillen koetun tapahtuman sinnikästä mieleen palautumista ja sen aiheuttamaa sekasortoa narratiivin kronologisessa etenemisessä. Toisto on merkittävä tapa tuoda esiin päähenkilön kokemus traumasta kohdeteoksissani, mutta se ei kuitenkaan vaikuta Whiteheadin esittämällä tavalla kertomuksen kronologiaan. Tietyistä tuoksuista, esineistä tai asioista päähenkilön mieleen palautuvat mielikuvat esitetään samasta ajasta ja paikasta mennessä aikamuodossa sen sijaan, että päähenkilö

eläisi tilanteen preesens-muotoisena uudelleen. Sen sijaan toisteisuus kuvaston ja juonen tasolla ovat *The Hunger Games* -trilogiassa vahvasti läsnä. Käsittelen trilogiassa ilmenevää kuvallisuutta ja siinä toistuvia symboleita tarkemmin seuraavassa luvussa.

4. Kuvallisuus trauman ja dystopian rakentajana

Kirjallisuustieteessä figuurilla tarkoitetaan lause- tai tyylikuviota. Figuuri on perinteisesti mielletty retoriseksi kuvioksi, jossa sanoja käytetään lausetasolla niiden kirjaimellisesta merkityksestä tai totunnaisesta järjestyksestä poikkeavasti (Hosiaislouma 2003, 248; Ratia 2007, 131). Whiteheadin mainitsemien traumafiktiossa tyypillisten figuurien sijaan koen analyysissäni selkeämmäksi lähestyä kohdeteoksissani ilmenevää kuvallisuutta motiivin ja symbolin käsitteillä. Motiivilla tarkoitan tässä yhteydessä teoksessa tematiikan tai rakenteen kannalta merkittävää toistuvaa elementtiä, joka voi olla esimerkiksi tietty henkilöahmo, aate, kuva, tilanne tai esine. Kaunokirjallisessa tekstissä esiintyvät motiivit kiinteyttävät teoksen rakennetta ja rakentavat yhteyksiä. (Hosiaislouma 2003, 600.) *The Hunger Games* -trilogiassa kuvallisuuden ilmenenismuotoina näyttäytyvät luontotematiikan monipuolinen käyttö, tulisymboliikka sekä arena-motiivin toistuminen kerronnassa. Tässä luvussa käsitelen näitä kuvallisuuden muotoja kohdeteoksissani ja tarkastelen niiden suhdetta sekä traumakerrontaan että dystopian lajikonventioihin.

4.1. Luontotematiikka lajitradition ja analogioiden lähteenä

Tässä alaluvussa syvennyn *The Hunger Games* -trilogiassa vahvasti ilmenevään luontotematiikan käyttöön ja sen variaatioihin tarinamaailmassa. Tulkitsen useiden luontoaiheisten kytkösten kerronnassa vahvistavan tulkintaa traumakertomuksen rakentumisesta. Symboliikan käyttö on kerronnallinen keino, joka alleviivaa trauman voimaa, joka pakenee eksakteja kielellisiä ilmauksia. Lisäksi moniulotteinen luontotematiikan käyttö sekä toisintaa että uudistaa konventionaalista dystopiakuvastoa. Lisäksi analysoin, miten henkilöahmoihin liittyvät analogiat vahvistavat koko teostrilogian läpäisevää vastakkainasettelun teemaa.

Perinteisesti tieteiskirjallisuuden genre ylistää teknologiaa ja juhlistaa optimistisesti sen vapauttavaa voimaa. Dystooppiset visiot sen sijaan pitävät teknologiaa ihmisarvoa alentavana ja tuhoavana vastaten pessimistisesti kysymykseen siitä, onko teknologia väline totalitarististen hallitsijoiden tai nimettömän vallan käsissä (Mohr 2005, 30). Mohrin (2005, 31) mukaan johtopäätös massateknologian väärinkäytöstä joukkotuhoamiseen toisessa maailmansodassa johti ideologian kirjallisiin kuvauksiin, joissa teknologiaa käytetään henkisen kontrollin välineenä ja työkaluna kansalaisten manipulointiin ja alistamiseen. Kaikki dystopiakirjallisuuden kanonisoidut klassikot kuten Anthony Burgessin *A Clockwork Orange* (1962), Huxleyn *Brave New World* ja Orwellin

Nineteen Eighty-Four hyökkäävät tämän kaltaista kollektivismia ja käyttäytymisen jalostusta vastaan (Mohr 2005, 32). Tämä sama piirre on tulkittavissa myös *The Hunger Games* -trilogiassa, jossa teknologia ja luonto näyttäytyvät toisilleen vastakkaisina voimina. Teostrilogiassa dystopialle tyypillistä sanomaa teknologian turmelevasta vaikutuksesta edustavat äärimmäisen kehittynyt valvontateknologia, jolla seurataan sekä tavallisia kansalaisia että Nälkäpelissä kisaavia tribuutteja, Nälkäpeli-areenat ja niihin rakennetut lukuisat ansat, mutantit sekä *Mockingjay*-teoksessa paljastuva Peeta Mellarkin kemiallinen aivopesu.

Catching Fire -teoksen lopussa Capitolin vangiksi jäänyt Peeta pelastetaan ja kuljetetaan turvaan kapinallisten tukikohtaan vyöhykkeelle 13. Nukutuksesta heräävä Peeta kuitenkin hyökkää Katnissin kimppuun, jolloin kapinallisille selviää, että nuorukainen on aivopesty luulemaan, että Katniss on todellisuudessa mutantti. Vankeuden aikana Peetan mielikuvat Katnissista on vääristetty pistämällä häneen vainoharhaisuutta aiheuttavaa vainopistijäisen myrkkyä samalla kun hänelle on esitetty tallenteita Nälkäpelistä. Myrkyn tuottama hämmennys ja kauhu yhdistyvät Peetan päässä Katnissiin, jolloin hän mieltää tytön olevan hengenvaarallinen hirviö, joka täytyy tuhota. Katnissin ja Peetan väliseen suhteeseen liittyvien muistojen perustavanlaatuinen vääristely tuhoaa myös Peetan todellisen minän, joka on lempeä, rakastava ja myötätuntoinen. Elaine Scarryn mukaan kidutus on keino esitellä voimaa ja valtaa (Scarry 1985, 28). Fyysisellä kivulla on mahdollista hävittää henkilön kokema henkinen tuska, sillä se tuhoaa ylipäättään kaiken psyykkisen sisällön, oli se sitten kivuliasta, nautinnollista tai neutraalia (emt, 34). Scarryn luonnedintaa soveltaen voi tulkita, että kidutuksella tuhoaan ja vääristetään muistot, jotka ovat olennaisia Peetan identiteetille. Katnissiin liittyvien mielikuvien ja ajatusmallien lisäksi kidutus vääristää Peetan identiteetin ja kokemuksen omasta itsestään. Kidutuksen aiheuttamassa intensiivisessä kivussa katoaa joko kokonaan tai osittain kivun kokija, tämän ääni ja muu ulkopuolinen maailma. (Scarry 1985, 35). Scarryn ajatus myös vahvistaa luvussa kaksi hahmottelemaani analyysiä dystopioiden ja kidutusrituaalien suhteesta, sillä dystooppisen yhteiskunnan mahdollistama kidutus ja muut rituaaliset väkivallanteot ovat yhdistävä linkki kielen, identiteetin ja traumakerronnan välillä.

Luennassani Peetalle suoritettu aivopesu korostaa kohdeteosteni tietoisuutta klassisen dystopian perinteestä rinnastuessaan Orwellin *Nineteen Eighty-Four* -teoksen kohtaukseen, jossa päähenkilö Winston Smithistä muokataan kidutuksen avulla Isoveljeä rakastava mallikansalainen. Oseanian tapaan kehittynyt teknologia on Panemissa valjastettu vallanpitäjien käyttöön. Orwellin ja Collinsin luomia fiktiivisiä maailmoja yhdistää myös totalitaristisen hallinnon kielteinen suhtautuminen kirjoitettuun kieleen ja kollektiiviiseen historiaan, jota analysoin luvussa kaksi.

Monet nykydystopiat käsittelevät sitä, miten ihminen manipuloi ympäristöönsä aiheuttaen näin yllättäviä ja vaarallisia seuraamuksia. Esimerkiksi Margaret Atwoodin *MaddAddam*-trilogiassa⁴ kuvataan tämänkaltaista eläinten ja kasvilajien geneettistä manipulaatiota. (Samola 2018, 139.) Mohrin mukaan nykydystopioissa ihmisten valta-asema on haastettu teknologisten ja biologisten kehitysaskelien seurauksena (Mohr 2015, 286, sit. Samola 2018, 140). Samola ehdottaakin Mohrin ja Naomi Jacobsin ajattelun pohjalta, että nykydystopioissa ihmishahmot kyseenalaistavat itsemääräämisoikeutensa ja itsenäisyytensä olemassaolon ympäristöstä erillisinä ilmiöinä. He ymmärtävät olevansa osa yhteisöä, joka ei ainoastaan koostu ihmisistä, vaan myös kasveista ja eläimistä. (emt, 140.)

Samolaa mukaillen voin todeta, että nykydystopiana *The Hunger Games* -trilogia osoittaa lajitietouttaan juuri korostaessaan ihmisten ja luonnon välistä suhdetta. Tematiikkaa teknologian ja luonnon vastakkainasettelusta kuljetaan koko teostrilogian läpi. Capitol tuhoaa palopommeillaan vyöhykkeen 12, joka kuitenkin totalitaristisen hallinnon loputtua alkaa vähitellen jälleen eheytyä ja palautua takaisin kohti elinkelpoista elämää. Pakenevien asukkaiden hiilteistä ruumiista täyttynyt niitty vyöhykkeen laidalla alkaa viheriöidä, vaikkei kukaan kylvä sitä. Kuvaus luonnon tuhoutumista vahvistaa analogiaa yksilön ja ympäristön välillä. Kohdeteoksissa Katnissin psyykeen kuvataan horjuvan entistä enemmän sen jälkeen, kun hänen kotivyöhykkeensä on tuhottu. *Mockingjay*-teoksen alussa vyöhykkeestä 12 ei ole jäljellä muuta kuin raunioita ja savuavia jäänteitä, jotka laukaisevat päähenkilön mielessä välähdyksiä traumaattisista tapahtumista.

Fyysistä ympäristöä, kuten huonetta, taloa tai kaupunkia, on usein kaunokirjallisuudessa käytetty ilmaisemaan metonymioina henkilöihahmon luonteenpiirteitä. Samoin metonymioina voi toimia myös inhimillinen ympäristö eli esimerkiksi henkilöihahmon perhe tai yhteiskuntaluokka. Henkilön ja ympäristön välille syntyneitä jatkuvuussuhteita täydentää monesti syysuhde, joka toimii saman tapaan kuin suorat, ulkoisen olemuksen kuvaukset. Rimmon-Kenanin esimerkin mukaisesti William Faulknerin ”*A Rose for Emily*” -novellin (1930) neiti Emilyn ränsistynyt talo ja siihen liittyvät pölypilvet ja ummehtunut haju ovat hänen rappionsa metonymia. Samalla talon rapistuminen on myös seurausta hahmon köyhyydestä ja sairaalloisesta mielenlaadusta. Ihmisluonteen ja ympäristön, samoin kuin luonteen ja ulkoisen olemuksen, pseudotieteellinen yhteys on peräisin 1800-luvulta. Ranskalaisen filosofin ja historiantutkija Hippolyte Tainen (1828–1893) oppi rodusta, ajankohdasta

4 MaddAddam-trilogia koostuu teoksista *Oryx and Crake* (2003) (suom. Oryx ja Crake, 2003), *The Year of the Flood* (2011) (suom. *Herran tarhurit*, 2010) ja *MaddAddam* (2013) (suom. *Uusi maa*, 2015).

ja miljööstä vaikutti ratkaisevasti Honoré de Balzacin ja Émile Zolan ympäristökuvauksiin. (Rimmon-Kenan 1991, 86.)

Kaunokirjallisessa tekstissä esiintyvä tietyn maiseman ja luonteenpiirteen välinen analogia voi olla joko suora eli samankaltaisuuteen perustuva tai käänteinen, jolloin analogia painottaa asioiden välistä kontrastia. Suorana analogina Rimmon-Kenan mainitsee Emily Brontë *Humisevan harju* -romaanin (1847) Catherinen ja Heathcliffin, jotka ovat henkilöhahmoina kesyttömän ympäristönsä kaltaisia, aivan kuten Lintonin perheen luonne puolestaan rinnastuu heidän rauhalliseen asuinpaikkaansa. Luonteenpiirteiden lisäksi maisema voi toimia myös mielentilan analogiana. Tällöin sitä ei kuitenkaan voi varsinaisesti mieltää henkilöhahmon aineksena. (Rimmon-Kenan 1991, 90.) Rimmon-Kenanin ajattelun pohjalta jatkaakseni luonto ei kohdeteoksissani ole ainoastaan analogia henkilöhahmojen luonteenpiirteille tai mielialoille, vaan myös psyykkiselle minälle, mielenmaisemalle. Päähenkilön mielenmaiseman ja luonnon välinen symbolinen kytkös ei rakennu pelkästään tulkittavalle analogialle, vaan sitä rakennetaan myös eksplisiitisti Katnissin ajatuksissa:

Morphling dulls the extremes of all emotions, so instead of a stab of sorrow, I merely feel emptiness. A hollow of dead brush where flowers used to bloom. Unfortunately, there's not enough of the drug left in my veins for me to ignore the pain in the left side of my body. That's where the bullet hit. (MJ, 255.)

Tekstiesimerkissä ilmenee, miten sairaalassa ampumavammastaan toipuva Katniss kuvailee sisimpäänsä onttona notkelmana, joka on täynnä kuollutta pensaikkoa. Vertaus indikoi, että Katniss tiedostaa muutoksen verrattuna menneisyyteen, jolloin hänen sisällään vielä kukoistivat iloa ja toivoa edustavat kukkaset. Ampumavälikohtauksesta syntyneen vamman tuottama kipu näyttäytyy kuitenkin sivuseikkana, sillä lääkeaineen turruttama henkinen kipu resonoi syvemmästä traumasta kuin fyysisestä loukkaantumisesta.

Rimmon-Kenanin (1991, 87) mukaan analogia on luonnehdinnan vahvistaja. Analogia siis tukee henkilöhahmosta teoksessa tehtyä luonnehdintaa. Tämä kuitenkin edellyttää hahmon luonteenpiirteiden aiempaa pohjustamista joillain muilla keinoilla. Analogia voi esiintyä esimerkiksi henkilöhahmon nimessä. Allegorioissa nimi puolestaan korostaa henkilön keskeistä luonteenpiirrettä, kuten ylpeyttä, himoa tai urhoollisuutta (emt, 88). Tämän kaltainen allegoria esiintyy *The Hunger Games* -trilogiassa esimerkiksi Corolianus Snown nimessä. Talven viimaan yhdistyvä nimi alleviivaa hahmon tunnekylmää ja armotonta luonnetta, joka muodostaa täydellinen vastakohtan liekehtivässä tytössä ruumiillistuvalla tulella.

Joskus henkilöhahmoon yhdistyvä analogia perustuu kirjallisiin tai mytologisiin alluusioihin (Rimmon-Kenan 1991, 89). Tämänkaltainen analogian käyttö näkyy kohdeteoksissani Capitolin asukkaiden nimissä, jotka ovat peräisin antiikin Roomasta. Panemia diktaattorin elkein johtava presidentin etunimi Corolianus on peräisin William Shakespearen samannimisestä tragediasta, jossa keskeinen henkilö suosii aristokraattien valtaa tavallisen kansan kustannuksella. *Nälkäpelissä* pääpelinjohtaja Seneca Cranen nimi puolestaan viittaa roomalaiseen filosofi Senecaan, joka pakotettiin tekemään itsemurha salajuonesta syytettynä. Filosofin kokema kohtalo viitoittaa myös kohdeteoksissa pelinjohtajan kohtaloa. (Krule 2014.) *Catching Fire* -teoksessa presidentti Snow vihjaa Katnissille, että Crane joutui maksamaan omalla hengellään epäonnistuneesta Nälkäpelistä. Trilogian elokuvaversioissa Cranen kohtalo on nostettu alkuperäisteoksia keskeisempään rooliin, ja *Nälkäpeli*-elokuvan lopussa esitetään kohtaus, jossa Crane lukitaan tyhjään huoneeseen, jossa häntä odottaa maljallinen samoja myrkkymarjoja, joilla Katniss järjesti Nälkäpelissä kahden tribuutin voiton. *The Hunger Games* -trilogiassa traagisesti päivänsä päättävä pelinjohtaja ei ole ainoa hahmo, jonka nimeen liittyvä analogia määrittää vahvasti, millaisessa roolissa henkilöahmo tarinamaailmassa esitetään. Esimerkiksi Katnissin stylisti ja vastarintaliikkeelle myötämielinen Cinna jakaa nimen Shakespearen *Julius Caesar* –näytelmässä esiintyvän runoilijan kanssa. Alkuperäisessä näytelmässä runoilija sekoitetaan samannimiseen poliitikkoon, joka auttoi surmaamaan Caesarin ja runoilija saa surmansa mellakassa. (Krule 2014.) *Catching Fire* -romaanissa Cinna pahoinpidellään ja raahataan verta valuvana pois paikalta samalla kun siirtymiskapseliin suljettu Katniss seuraa tapahtumia avuttomana.

Kaunokirjallisissa teoksissa esiintyvien henkilöahmojen nimet ovat yleinen lajitulkintaa ohjaava piirre. Käytetyt nimet voivat olla tyyppillisiä jollekin genrelle tai viitata suoraan toiseen teokseen ja sitä kautta mahdollisesti myös teoksen edustamaan lajiin. (Samola 2016, 42.) *The Hunger Games* -trilogiassa mainitut nimet eivät varsinaisesti viittaa dystopiaan, mutta henkilöahmojen nimet ja niiden alkuperä toisintavat Panemissa vallitsevaa kaksijakoisuutta: monet vyöhykkeiden asukkaiden nimistä ovat peräisin kasvitieteellisestä maailmasta, ja Capitolin asukkaiden nimet puolestaan ammentavat vaikutteensa antiikin kulttuureista. Rimmon-Kenanin esittelemän analogian tavoin kasvipäriset nimet kuvastavat henkilöahmon perusluonnetta. Kaunokirjallisuudessa ylipäätään onkin perinteisesti tulkittu kasvien olevan symboleita tai metaforia ihmiselämästä (Samola 2018, 137). Teostrilogian päähenkilön Katnissin nimi on lainattu vesikasvien sukuun kuulavalta pystykeiholehdeltä (lat. *Sagittaria sagittifolia*), jonka juurimukuloita voi käyttää ravintona. (Luontoportti 2019). Englanniksi kasvi tunnetaan myös nimillä duck potato, swan potato, katniss ja arrowhead. Kasvin latinankielinen nimi viittaa horoskooppimerkkien jousimieheen, jousen ja nuolen

käytön taituriin. Sitkeä, ravintorikas ja satunnaisesti makea kasvi on niin ikään myös sopeutuva selviytyjä aivan kuten teostrilogian päähenkilö. (Laurent 2015.) Aivan kuten Katniss muistelee isänsä sanoneen ”As long as you can find yourself, you’ll never starve” (THG, 63), Katnissin kyky selviytyä niin fyysisistä kuin henkisistä esteistä kumpuaa hänestä itsestään. Luonnehdintaa voi laventaa myös traumakertomuksen kehukseen, jolloin toteamus viittaa, kuinka muistot ja oman identiteetin tiedostaminen on tärkeää Katnissin henkiselle eheydelle: niin kauan kun hän löytää minuutensa, hän selviytyy.

Katnissin sisaren Primrosen nimi puolestaan tarkoittaa iltahelokkia (eng. *evening primrose*, lat. *Oenothera biennis*), joka tunnetaan lääkekasvina (Luontoportti 2019). Kohdeteoksissa kasvin todetaan olevan kaunis ja herkkä aivan kuten kasvin nimeä kantava hahmo. Toisin kuin päähenkilöä edustava pystykeiholehti Primrosen nimikkokasvi ei ole tunnettu sitkeydestään. Maantieteellisesti iltahelokki menestyy joutomailla koko Pohjois-Amerikan alueella, lukuunottamatta Kalliovuorien länsipuolista aluetta. Tämän yksityiskohdan voi tulkita viittauksena Primrosen kohtaloon, sillä Capitolin kerrotaan sijaitsevan tällä alueella ja se on myös tarinamaailmassa paikka, jossa Primrose kohtaa loppunsa. (Laurent 2015.)

Samankaltaisia symbolisia merkityksiä kytkeytyy myös *Nälkäpelissä* keskeisessä roolissaan olevaan Rueen, jonka kuolema herättää Katnississa ensimmäiset tietoiset kapinan elkeet. Rue eli tuoksuruuta (lat. *Ruta graveolens*) on Etelä-Euroopasta kotoisin oleva voimakkaan hajuinen pieni pensas. Noin puolimetriseksi kasvavalla kasvilla on liuskaiset, sinertävänvihreät lehdet ja pienet keltaiset kukat. (Luontoportti 2019.) Ikivihreää ruutaa on kutsuttu puhtauden kasviksi, ja sitä on käytetty monissa kulttuurisissa ja uskonnollisissa seremonioissa. Kaunokirjallisuudessa kasvia on käytetty katumuksen ja vapauden symbolina. (Laurent 2015.) Erityisesti tulkinta tuoksuruudasta katumuksen symbolina on osuva teostrilogian maailmassa. Rueen kuolema muodostuu *Nälkäpelin* käännekohtaksi, ja nuoren liittolaisen surullinen kohtalo piinaa päähenkilöä toisteisesti myös romaanin jatko-osissa.

Kukkasymboliikan lisäksi kerronnan tehokeinona käytetään vertauksia, joissa ihmiset rinnastuvat eläimiin. Toistuvien esimerkkien tästä on kohtaukset, joissa Katniss kuvailee Rueta sirona lintuna. *Catching Fire* -romaanissa kuvatulla voittajakiertueella Katniss kohtaa Rueen perheenjäseniä ja vertaa myös heitä lintuihin kuvailemalla perhettä pienten ja tummien lintujen muodostamaksi parveksi (CF, 72). Rueen kuoleman jälkeen Katniss alkaa nähdä entistä vahvempia yhtäläisyyksiä menetetyn liittolaisen ja sisarensa Primrosen välillä: ”I bite my lip. Rue is a small yellow flower that grows in the Meadow. Rue. Primrose. Neither of them could tip the scale at thirty kilos soaking wet.” (THG,

121.) Primrosen ja Ruen vertaaminen kasveihin alleviivaa näiden hahmojen viattomuutta ja luonnollista hyvyyttä. Yhteys Primrosen ja Ruen välillä korostuu entisestään, kun kärsimyksen vallassa oleva, vakavista palovammoista toipuva Katniss näkee sisarensa pikkuruisena valkoisena lintuna, joka tarraa häneen rintamukseensa koittaen estää Katnissia uppoamasta tämän särkyneen mielen luomaan aalokkoon: ”The small white bird tinged in pink dives down, buries her claws in my chest, and tries to keep me afloat. ”No, Katniss! No! You can’t go!” ” (MJ, 408, kursiivi alkuperäinen).

Homeros ja muut antiikin Kreikan kirjailijat kuvasivat kuolemaa juuri linnun kaltaisena. Toisinaan sielu miellettiin lepakonkaltaisena hahmona tai sielun sanottiin lentävän. Kristillisessä perinteessä sielun uudestisyntymää on puolestaan kuvattu feenikslinnun muodossa. Toisaalta lintujen vierailut on koettu kuolleiden ilmentymänä, mikä on ajatuksena läsnä esimerkiksi Edgar Allan Poen *The Raven* -tarinassa. (Ferber 2007, 26.) Ajatus linnun siivin liikkuvasta vapauttavasta kuolemasta on tulkittavissa Katnissin ahdinkoa kuvaavasta katkelmasta: ”The ones I loved fly as birds in the open sky above me. Soaring, weaving, calling to me to join them. I want so badly to follow them, but the seawater saturates my wings, making it impossible to lift them.” (MJ, 408.) Esimerkissä käy ilmi, miten itseään matkijanärhen hahmoon sanallistava Katniss haluaa epätoivoisesti liittyä jo kuolleiden rakkaimpiensa seuraan, mutta palaneet ja meriveden kastelemat siivet eivät kannu. Katniss ei saa kaipaamansa helpotusta ja uppoaa syvemmälle kärsimyksensä vellovaan kurimukseen.

Päähenkilön kaipaus nousta linnun lailla siiville on toistuva aihe koko teostrilogiassa. ”The one thing that distracts me at all is the view from the windows as we sail over the city and then to the wilderness beyond. This is what birds see. Only they’re free and safe. The very opposite of me.” (THG, 174.) Kohdeteosten maailmassa linnut ylipäättään symboloivat vapautta, joka on yleisesti käytetty merkitys muiden dystopioiden lisäksi myös muussa kaunokirjallisuudessa. Esimerkiksi Jevgeni Zamjatinin dystopiaromaanin lopussa kaupunkia ympäröivä vihreä muuri murtuu ja sen aukosta sisään lennähtää lintuja. Edeltävässä tekstikatkelmassa Nälkäpeli-areenalle ilma-aluksessa matkustavan Katnissin esittämä vertaus korostaa kontrastia lintujen vapauden ja päähenkilön ahdingon välillä. Kerronnassa luodaan vaikutelma, että päähenkilö pyrkii harhauttamaan itseään tarkastelemalla ympäröivää maisemaa, mutta ajatus oman kuoleman väijäämättömästä lähestymisestä täyttää mielen.

Dystopiakirjallisuudessa puutarhat, erämaat ja metsät ovat usein tärkeitä miljöitä, jotka monesti toimivat päähenkilön pakopaikkana tai karkoituskohteena. Ne ovat kuitenkin usein eristettyjä tai erotettuja muusta maailmasta, ja tapahtumat keskittyvät urbaaniin ympäristöön. Esimerkiksi

Zamjatinin romaanissa metsät ja niityt on erotettu urbaanista tilasta vihreällä seinällä. (Samola 2018, 139.) Vaikka Panem valtiona kattaa suurimman osan Pohjois-Amerikan mantereesta, ihmisasutus on keskittynyt verrattain pienille alueille, jotka pidetään tiukasti erillään luonnontilassa olevista alueista. Vyöhykkeitä ympäröivät sähköaidat, joiden kerrotaan suojelevan asukkaita metsässä eläviltä villieläimiltä. Tosiasiassa aidat ovat vain yksi hallinnan ja valvonnan muodoista. Luonnon ja urbaanin tilan erillisyydestä huolimatta Katniss on löytänyt keinon päästä metsään, joka edustaa hänelle turvapaikkaa. Katniss kokee olevansa sekä fyysisesti että henkisesti vapaampi metsässä, joka on ainoa paikka, jossa hän kykenee aidosti hymyilemään: ”Gale says I never smile expect in the woods” (THG, 7).

Monissa dystopioissa kukkivat kasvit ovat symboleita ihmisluonnon ominaisuuksille, kuten vapaudelle, rakkaudelle ja seksuaalisuudelle. Esimerkiksi *Nineteen Eighty-Fourin* päähenkilö Winston Smith kokee ensimmäisen seksuaalisen kohtaamisensa Julian kanssa sinikellojen muodostamalla pedillä. (Samola 2018, 139.) Tämänkaltaisen symboliikan käyttö ei ole tyypillistä kaikissa dystopioissa, vaan Samola jaottelee dystopiakirjallisuudessa esiintyvien kasvien kuvaukset neljään eri luokkaan. Ensimmäinen luokka pitää sisällään kukkakuvaukset, jotka toimivat rakkauden, kauneuden ja vapauden symboleina, kuten Zamjatinin, Orwellin ja Huxleyn teoksissa. Toisen luokkaan kuuluvat kukat ja kasvit, jotka symboloivat hedelmällisyyttä ja seksuaalisuutta. Kolmas luokka muodostuu tieteiskirjallisuudessa ja elokuvissa suosituista narratiiveista tappajakasveista. Neljänteen luokkaan Samola sijoittaa kuvaukset, joissa kasvit kuvataan älyllisinä ja kommunikoivina olentoina. (emt, 140.) Luennassani *The Hunger Games* -trilogian runsas luontoon ja kasveihin yhdistyvä tematiikka sijoituisi tässä jaottelussa ensimmäiseen luokkaan. Klassisten dystopioiden tapaan kohdeteoksissani kukat ovat symbolinen jatke ihmisluonnolle. Perinteisten merkitysten, kuten rakkauden tai ihailun sijaan kukkaloisto linkittyy osaksi dystooppisen yhteiskunnan painajaismaista kuvastoa. Toistuvien esimerkki tästä on lumivalkoinen ruusu, joka on presidentti Snown tavaramerkki. Usein romanttisiin pyrkimyksiin liitetty ruusu edustaakin teostriologiassa uhkaa ja julmuutta. Samankaltainen asetelma kukkiin linkittyvästä uhasta on tulkittavissa Margaret Atwoodin *The Handmaid's Tale* -teoksessa, jossa kukat toisteisesti symboloivat haavoja sekä miesten että naisten vartaloissa. Deborah Hookerin mukaan haavoitetut ruumiit yhdistyvät avautuvan tulppaanin punaisuuteen. Hooker kuvaa analyysissään anonyymien, seinälle ripustetun teloitettujen henkilöiden huppuun muodostuvaa yksittäistä punaista hymyä, joka on ”aivan kuin samaa punaa kuin tulppaanit Serena Joyn puutarhassa”. (Hooker 2006, 283.)

Katnissille presidentti Snow edustaa kaiken pahan alkua ja juurta, arkkivihollista, jonka kukistamisesta muodostuu hänelle kaiken muun nielevä päämäärä. Presidentin muodostama uhka todentuu valkoisessa ruusussa, jonka Katniss löytää aseteltuna vaasiin hylättyssä kodissaan.

My nose twitches. It's the smell. Cloying and artificial. A dab of white peeks out of a vase of dried flowers on my dresser. I approach it with cautious steps. There, all but obscured by its preserved cousins, is a fresh white rose. Perfect. Down to the last thorn and silken petal.

And I know immediately who's sent it to me.
President Snow.

When I begin to gag at the stench, I back away and clear out. How long has it been there? A day? An hour? The rebels did a security sweep of the Victor's Village before I was cleared to come here, checking for explosives, bugs, anything unusual. But perhaps the rose didn't seem noteworthy to them. Only to me. [--]

"He left me a rose! I want to scream, but it's not information I'm sure I should share with someone like Plutarch looking on. [- -] No one will fully understand – how it's not just a flower, not even just President Snow's flower, but a promise of revenge – because no one else sat in the study with him when he threatened me before the Victory Tour.

Positioned on my dresser, that white-as-snow rose is a personal message to me. It speaks of unfinished business. It whispers, *I can find you. I can reach you. Perhaps I am watching you now.* (MJ, 16–18, kursiivit alkuperäiset.)

Kyseissä tekstikatkelmassa Katniss on saapunut ensi kertaa takaisin pommituksessa tuhoutuneelle kotivyöhykkeelleen. Ainoastaan Nälkäpelien voittajille rakennetut talot on jätetty koskemattomiksi. Kerätessään Everdeenin perheelle tärkeitä tavaroita kuljetettavaksi mukanaan kapinallisten tukikohtaan Katniss havahtuu ruusun tuoksuun, joka herättää hänessä niin voimakkaita mielle yhtymiä, ettei hän voi olla huomioimatta sen lähdeä. Ruusuun liittyvä tunnereaktio on niin voimakasta, että päähenkilö kuvailee tuoksua löyhkänä, joka aiheuttaa hänessä fyysistä pahoinvointia. Ruusun tuottama tuoksu yhdistyy Katnissin mielessä välittömästi epämiellyttävään muistoon presidentti Snow:n kohtaamisesta ennen voittajakiertueen alkua. Tällöin rintapielessä komeilevaan valkoinen ruusuun ja sen tuoksuun sonnustautunut Snow uhkasi tappaa kaikki Katnissin rakkaat, ellei tyttö tottele häntä ja esimerkiksi tukahduta vyöhykkeiden vallankumouksellista liikehdintää. Näennäisen viattomalta näyttävä ruusu symboloi Katnissille niin voimakasta uhkaa ja pelkoa, että hän lähestyy kukkaa aivan kuin se voisi räjähtää hänen kasvoilleen. Järkytyksestään huolimatta Katniss tukahduttaa vaistomaisen reaktionsa puhjeta huutoon ja päättää salata seurassaan olevilta kapinallisilta kukan olemassaolon ja sen hänessä aiheuttaman pakokauhun.

Ruusun sisältämä viesti on merkityksellinen vain Katnissille, jolle ruusu ei missään vaiheessa ole edustanut pelkkää kaunista ja herkkää kukkaa. Samalla ruusu edustaa niin intiimiä ja yksityistä heikkoutta, ettei Katniss ole valmis myöntämään sitä muille. Kohtaus päättyy Katnissin poistumiseen huoneesta, mutta kerronta luo vaikutelman ilmaan leijumaan jäävästä uhan tunnusta. Toisin kuin nuori sankaritar on olettanut, hän ei ole päässyt pakenemaan verenhimoisen presidentin kynsistä, vaan tämän valvova katse seuraa häntä silloinkin, kun hän sitä vähiten odottaisi.

Ruusuun liittyvää symboliikkaa hyödynnetään vahvasti myös *Mockingjay* -romaanin elokuvaadaptaatiossa, jossa kapinallisten tukikohtaan pudotetaan Capitolin ilmahyökkäyksen jälkeen tuhansittain valkoisia ruusuja tavoitteena lähettää samankaltainen ”tiedän, että olet täällä, etkä pääse pakoon” –viesti. Alkuperäisteoksessa kapinallisalueelle pudotetut ruusut lähettävät elokuvaversioon kerrontaa monitulkintaisemman viestin.

As we approach what used to be the grand entrance, Gale points out something and the whole party slows down. I don't know what the problem is at the first and then I see the ground strewn with fresh pink and red roses. "Don't touch them!" I yell. "They're for me!"

The sickeningly sweet smell hits my nose, and my heart begins to hammer again my chest. So I didn't imagine it. The rose on my dresser. Before me lies Snow's second delivery. Long-stemmed pink and red beauties, the very flowers that decorated the set where Peeta and I performed our post-victory interview. Flowers not meant for me, but for a pair of lovers.

[--] A crew in special suits collects them and carts them away. I feel certain they will find nothing extraordinary in them, though. Snow knows exactly what he's doing to me. It's like having Cinna beaten to a pulp while I watch from my tribute tube. Designed to unhinge me. (MJ, 188.)

Tekstikatkelmassa kuvataan, kuinka kapinallisjoukko nousee maanalaisista bunkkereista maanpinnalle kuvatakseen lyhyen propagandavideon, jossa Katnissin on tarkoitus vakuuttaa kapinallisten voivan hyvin Capitolin hyökkäyksestä huolimatta. Katniss parkaisee heti ruusujen näkemisen jälkeen kukkien olevan tarkoitettu hänelle kykenemättömänä suhtautumaan niihin välinpitämättömästi. Katnissin keho reagoi samaan tapaan kuin edellisessä ruusuun liittyvässä kohtauksessa eikä hän kykene sulkemaan ruusujen tuoksua kokemusmaailmansa ulkopuolelle. Ruusujen värivalinta on tarkkaan harkittu viestittäen, että uhattuna ei ole ainoastaan Katnissin henki vaan myös Capitolin vankina olevan Peetan. Punaisen sävyissä loistavat ruusut ovat toisinto kukista, joilla lavasteet oli koristeltu nuorten yhteishaastattelun aikana Nälkäpeli-voiton jälkeen. Luennassani kukat viestittävät, että Katniss on edelleen Capitolin armoilla, ja kaikki mitä hän tekee vastarintaliikkeen hyväksi, heijastuu välittömästi Peetaan. Samalla kyseinen kohtaus vahvistaa

tulkinnan valkoisen ruusun symbolisesta merkityksestä ja haastaa luennan henkilöhahmon kerronnan epäluotettavuudesta, sillä kerronnassa ruusuihin yhdistyvä pelon ilmapiiri ei rakennu pelkästään hahmon epävakaan mielen tuottamasta paranoidisuudesta. Lisäksi ruusut linkittyvät osaksi muuta traumaattista ja väkivaltaista kuvastoa, jonka kerrostuminen esitetään taustatekijänä henkilöhahmon vähitellen hajoavalle mielelle.

The Hunger Games -trilogian huomionarvoisin luontometafora on kuitenkin matkijanärhi. Tarinamaailmassa matkijanärheen ja sitä esittävään pinssiin, jota Katniss kantaa ensimmäisessä Nälkäpelissään, yhdistyy monia merkityksiä. Pinssi on lahja Katnissin luokkatoverilta Madgelta, jonka täti oli pinssin aiempi omistaja ennen kuin sai surmansa Nälkäpelissä 25 vuotta aiemmin. Ensimmäisessä Nälkäpelissään Katniss tarjoaa hyvän tahdon eleenä korua lahjaksi Ruelle, joka ei kuitenkaan ota sitä vastaan. Rue paljastaa pinssin olevan merkittävä syy siihen, miksi hän alun perin päätti luottaa Katnissiin. Tapahtumien edetessä selviää, että matkijanärhet ja niiden toistamat sävelmät muistuttavat tyttöä kodistaan ja luovat näennäistä turvaa Nälkäpeli-areenalla.

Teostrilogian aikana matkijanärhi paljastuu vallankumouksellisen vastarintaliikkeen käyttämäksi symboliksi. Linnun alkuperä jo itsessään todentaa tarinamaailmassa vastavoimaa totalitaristiselle valtakoneistolle. Sisällissodan aikana Capitolin kerrotaan kehittäneen vakoilutarkoituksiin jabberjayn eli kantelunärhi-mutanttilinnun. Kantelunärhet pystyivät toistamaan sanasta sanaan kuulemiaan keskusteluja ja tämän vuoksi niitä lähetettiin kapinallisten kansoittamille vyöhykkeille. Kapinalliset kuitenkin keksivät, miten heidän salaiset keskustelunsa päätyvät vihollisten tietoon ja alkoivat syöttää linnuille perättömiä tietoja. Capitolin ymmärrettyä kapinallisten käyttävän kantelunärhiä heitä vastaan linnut hylättiin luontoon kuolemaan. Sukupuuttoon kuoleminen sijaan urospuoliset kantelunärhet pariutuivat tavallisten laululintujen kanssa, jolloin matkijanärhet saivat alkunsa. Matkijanärhi on siis tekijä, jota ei Capitolin suunnitelmissa pitäisi olla olemassa. Matkijanärhissä todentuu koko teostrilogian leikkaava teema teknologialle vastakkaisesta luonnosta, joka löytää keinonsa menestyä totalitaristisen hallintokoneiston sääntelemästä todellisuudesta huolimatta.

Matkijanärhi on myös analoginen Katnissin henkilöhahmolle. Aivan kuten matkijanärhien tapauksessa elinolosuhteet ovat olleet tätä vastaan. Kurjuudessa, puutteessa ja nälässä kasvaneen tytön selviämismahdollisuudet esitetään teostrilogiassa kaikkien todennäköisyyksien vastaisina, mutta vastoinkäymisistään huolimatta hän kuitenkin säilyy hengissä. Ensimmäisessä Nälkäpelissä kantamastaan pinssistä tulee Katnissin tavaramerkki, jonka ansiosta Katnissia itseään aletaan nimittää Matkijanärheksi. Hänet nähdään vallankumouksellisena symbolina, joka esimerkillään haastaa

muitakin kansalaisia uhmaamaan Capitolin hirmuvaltaa: ” ’We had to save you because you’re the mockingjay, Katniss,’ says Plutarch. ’While you live, the revolution lives.’” (CF, 466). Katnissille selviää oma roolinsa vastarintaliikkeen symbolina vasta kun hänet pelastetaan Nälkäpeli-areenalta *Catching Fire* –teoksen lopussa. Katniss ei ole tietoisesti pyrkinyt asettumaan kapinalliseksi roolimalliksi, joten rooli aiheuttaa ristiriitaan rooliin liittyvien odotusten ja Katnissin itsekkäiden, omaan selvitymiseen tähtäävien päämäärien kanssa.

Matkijanärhen rooli näyttäytyy osittain ongelmallisena, sillä voimaannuttamisen lisäksi se asettaa Katnissin moraalisen ristiriidan eteen. Kapinallisten propagandavideot osoittautuvat äärimmäisen tehokkaiksi, vaikka tavallaan ne perustuvat perustavanlaatuisen valheeseen. Katniss itse tiedostaa, ettei hän ole roolimalli ja vallankumouksellinen johtotähti, vaikka hänet sellaisena videoilla esitetään. Todellista valtaa kulisseyksissä pitää vyöhykkeen 13 presidentti ja vastarintaliikkeen johtaja Alma Coin, joka haluaa pitää Katnissin omana marionettinukkenaan. Katnissin on kuitenkin vastattava itselleen, mikä kaikki on vastarintaliikkeen menestymisen vuoksi oikeutettua: voiko hän esiintyä Matkijanärhenä, jos hänen esiintymisensä inspiroi yhä useampia tarttumaan aseisiin ja todennäköisesti myös kuolemaan taisteluissa? Lopulta Katniss päättää hyväksyä roolinsa moraalista ristiriidosta huolimatta, sillä Capitolin kukistaminen on päämäärä, jonka vuoksi kaikki on laitettava likoon. (Henthorne 2012, 76.) Toisalta Katnissin esiintyminen Matkijanärhenä ei ole tarinamaailmassa niin manipuloivaa kuin Henthorne analysoi, sillä monet kapinalliset mieltävät Katnissin Matkijanärhenä jo kauan ennen kuin tyttö hyväksyy oman roolinsa.

4.2. “And if we burn, you burn with us” – tulisymboliikkaa teostrilogiassa

Tässä alaluvussa käsittelen, miten kohdeteoksissani hyödynnetään tuleen liittyvää symboliikkaa. Lisäksi pohdin, miten tulen muuttuva merkitys heijastuu päähenkilön tuottamaan traumakertomukseen. Michael Ferber esittää, että ihmisille tuli on elintärkeä elementti, ja sen lukemattomien esiintymismuotojen vuoksi siihen yhdistyy kirjallisuudessa lukuisia erilaisia symbolisia merkityksiä. Tuleen liittyvät merkitykset eivät ainoastaan ole monilukuisia vaan myös monimerkityksellisiä, sillä se mikä voi lämmittää, voi myös polttaa, ja valaisemisen lisäksi tuli voi samaan aikaan myös sokaista. (Ferber 2007, 73.) Ferberin mainitsema tuleen liittyvä ambivalenssi on vahvasti läsnä *The Hunger Games* -trilogian kerronnassa. Kohdeteoksissa tuleen liittyvän kuvallisuuden käytön voi tulkita silmäniskuna kanonisoitujen dystopioiden suuntaan. Tulisymboliikan moniulotteinen käyttö on perustavanlaatuinen osa Ray Bradburyn *Fahrenheit 451*

-romaanina, jossa tuli symboloi monia asioita, kuten tuhoa, lämpöä, kauneutta sekä jälleensyntymistä. Tulen rooli on keskeinen jo teoksen nimessä, joka viittaa lämpötilaan, jossa paperi syttyy palamaan.

Yksi kirjallisuushistorian tunnetuimpia tulikytköksistä on kreikkalaisen mytologian Prometheus-hahmo, jonka jumalilta varastama tuli edustaa kulttuuria ja sivistystä (Ferber 2007, 74). Luennassani Katniss Everdeenin hahmo näyttäytyy osittaisena uudelleenkirjoituksena Prometheus-myytistä. Dystooppisena sankarina Katniss saavuttaa koettelemuksiansa kautta ymmärryksensä vallitsevan yhteiskuntajärjestyksen läpimädästä luonteesta ja päättää vastustaa sitä. Katnissin aluksi tahattomasti sytyttämä kipinä kapinointiin roihahtaa muilla vyöhykkeillä hallitsemattomaan liekehdintään, joka tapahtumien edetessä leviää koko maahan. Katniss on tulkittavissa valontuojana, joka tuo toivon kipinän yhteiskunnallisen pimeyden keskelle.

Päähenkilö yhdistyy toisteisesti tuleen teostrilogian ensimmäisestä osasta lähtien. Katnissin oma suhtautuminen tuleen ja kielenkäyttöön, jossa viljellään tuliaiheisia metaforia, muuttuu merkittävästi teostrilogian aikana. *Nälkäpelissä* tuli edustaa henkilöahmolle turvaa, joka tarjoaa lämpöä kylmyyttä vastaan. Samalla se symboloi kotia, sillä Katnissin kotivyöhyke on erikoistunut hiilikaivosten ylläpitämiseen. Oman kotiseudun esiintuominen on niin ikään olennainen osa Nälkäpelin alkuseremonioita. " 'So rather than focus on the coal miming itself, we're going to focus on the coal,' says Cinna. [--] 'And what we do with coal? We burn it', says Cinna. 'You're not afraid of fire, are you Katniss?' "(THG, 81.) Katnissin stylisti Cinna päättää tribuuttien puvustuksessa keskittyä pääelinkeinon sijasta siihen liittyviin laajempiin merkityksiin ja puetuttaa Katnissin liekehtivään asuun, joka tuo Katnissin tunnetuksi "liekehtivänä tyttönä". Tämä merkitsee päähenkilölle uutta identiteettiä, mikä auttaa häntä saavuttamaan yleisön ja sponsoroiden kullanarvoisen huomion: "Cinna has given me a great advantage. No one will forget me. Not my look, not my name. Katniss. The girl who was on fire." (THG, 85.) Voimaannuttavasta vaikutuksesta huolimatta tuleen kytkeytyvä symboliikka tuo esiin yhteiskunnan kaksijakoisuuden. Häikäisevästä ulkomuodostaan huolimatta Katniss ei näyttäydy yleisön silmissä omana itsenään, tavallisena tyttönä, vaan Capitolin ylemmyyden symbolina, jonka kärsimys Nälkäpeli-areenalla ei asetu samaan viitekehykseen kuin uhrilampaaksi asetettavan lapsen.

Teoksessa *Catching Fire* tuli muuttuu vallankumouksen symboliksi, sillä Katnissin voitto Nälkäpeli-areenalla Capitolin sääntöjä uhmaamalla on herättänyt kapinan siemenen alistetuilla vyöhykkeillä.

'I didn't mean to start any uprisings', I tell him. 'I believe you, it doesn't matter. Your stylist turned out to be prophetic in his wardrobe choice. Katniss Everdeen, the girl who was on fire, you have provided a spark that, left unattended, may grow to an inferno that destroys Panem,' he says. (CF, 27.)

Tätä samaa tematiikkaa syvennetään vielä trilogian päätösosassa, *Mockingjayssa*. Katnissin identiteetti ”liekehtivänä tyttönä” hyödynnetään osana vallankumousliikkeen vastapropagandaa ja performanssia. Tuleen liittyvä symboliikka on huomattava osa kielellisiä valintoja, joita henkilöahmo käyttää esiintyessään kapinallisten propagandavideoilla.

I'm moving in towards the camera now, carried forward by my rage. "President Snow says he's sending us a message? Well, I have one for him. You can torture us and bomb us and burn our districts to the ground, but do you see that?" One of the cameras follows as I point to the planes burning on the roof of the warehouse across from us. The Capitol seal on a wing glows clearly through flames. "Fire is catching!" I am shouting now, determined that he will not miss a word. "And if we burn, you burn with us!" (MJ 118.)

Teksiesimerkissä ilmenevä päähenkilön käyttämät tuliaiheiset sanavalinnat korostavan hahmon tuntemaa raivoa. Samalla symboliikan käyttö luo vihjeitä henkilöahmon mielenmaiseman muutoksesta. Katniss on etäännyttänyt ajatuksen itsensä tai muiden kapinallisten mahdollisesta kuolemasta eikä suhtaudu siihen sentimentaaliseen, vaan kanavoi sen henkilökohtaisena sodanjulistuksena.

Teoksen loppupuolella Katnissin suhde tuleen eskaloituu, kun hän muuttuu presidentin kartanon ihmibarrikadiin pudotettujen pommien myötä kirjaimellisesti liekehtiväksi. Vielä sairaalahoidosta pääsemisen jälkeenkin päähenkilö kuvaa tulimutanttin ruumiillistumaksi

I'm like a bizarre patchwork quilt of skin. Parts of my hair were singed off completely; the rest has been chopped off at odd lengths. Katniss Everdeen, the girl who was on fire. I wouldn't much care except the sight of my body brings back the memory of the pain. And why I was in pain. And what happened just before the pain started. And how I watched my little sister become a human torch.

Closing my eyes doesn't help. Fire burns brighter in the darkness. (MJ, 412.)

Esimerkki todentaa, kuinka nurinkuriseen ja groteskiin tilanteeseen Katnissin rooli liekehtivänä tyttönä on päättynyt. Päähenkilö viittaa rooliinsa menneessä aikamuodossa, joka korostaa, että tämän identiteetti vallankumouksellisena liekehtivänä tyttönä on tullut lopulliseksi päätökseensä.

Katniss ei kuitenkaan pääse irrottautumaan sisarensa kuolemaa toisintavista mielikuvista, joissa tuskan liekit leimuavat kirkkaina.

Katnissin mielenmaiseman rappion ja lopulta vähittäisen eheytyksen voi tulkita paralleelisena Katnissin kotivyöhykkeen tilan kanssa. Tarinan alussa kohtalaisessa kestämisessä – puutteessa ja alisteisessa asemassa – toimiva vyöhyke kohtaa tapahtumasarjan, joka lopulta johtaa vyöhykkeen ja sen asukasennemistön tuhoutumiseen. Sodan päätyttyä ja ajan kuluessa vyöhyke 12 kuitenkin muuttuu pommitetusta joutomaasta jälleen asuttavaksi paikaksi:

A few hundred others return, because, whatever has happened, this is our home. With the mines closed, they plow the ashes into the earth and plant food. Machines from the Capitol break ground for a new factory where we will make medicines. Although no one seed it, the Meadow turn green again. (MJ, 452.)

Tulen tuhoavasta ja kiduttavasta merkityksestä huolimatta teostrilogian lopussa on läsnä ajatus sen uudistavasta voimasta. Alla oleva tekstiesimerkki todentaa, kuinka Katniss kokee saavansa lopullisen päätöksen traumaattisille tapahtumille. Presidentti Snown jättämän ruusun heittäminen tuleen symboloi, että painajainen on viimeinkin päättynyt, kun Katniss tuhoaa viimeisen Capitolin valtakautta edustavan tunnusmerkin.

I look at the bushes, the clods of dirt hanging from their roots, and catch my breath as the word rose registers. I'm about to yell vicious things at Peeta when the full name comes to me. Not plain rose but evening primrose. The flower my sister was named for. I give Peeta a nod of assent and hurry back into the house, locking the door behind me. But the evil thing is inside, not out. Trembling with weakness and anxiety, I run up the stairs. [- -] I force myself to rise and enter my room. The smell's very faint but still laces the air. It's there. The white rose among the dried flowers in the vase. Shrivelled and fragile but holding on to that unnatural perfection cultivated in Snow's greenhouse. I grab the vase, stumble down to the kitchen and throw its contents into the embers. As the flowers flare up, a burst of blue flame envelops the rose and devours it. Fire beats roses again. (MJ, 447.)

4.3. Another piece in the Games – Nälkäpeli-areena kerronnan motiivina

Siinä missä tuli toistuu teostrilogiassa symbolisessa asemassa, Nälkäpeli-areenaa puolestaan ilmentetään kerronnassa motiivina. *Nälkäpeli-* ja *Catching Fire* -romaaneissa pääasiallisena miljöönä toimii Nälkäpeli-areena, joissa Katniss käy kamppailunsa elämästä ja kuolemasta. Ajatus arenasta abstraktina ajatusmallina on kuitenkin läsnä jo trilogian ensimmäisissä osissa, vaikka sen

motiivin kaltainen käyttö on selkeämmin luettavussa vasta trilogian päätösosassa.

Nälkäpelin lopussa pelinjohtajat kumoavat kahden voittajan mahdollistavan säännön ja kilpailun päättämiseksi jomman kumman nuorista on kuoltava. Katniss on tilanteen edessä, jossa hänen on joko itse kuoltava tai surmattava Peeta, johon hän on kiintynyt yhteisten koettelemusten aikana. Kammottavan tilanteen edessä Katniss ymmärtää, kuinka paljon hän on oppinut itsestään *Nälkäpelin* aikana. Hän tiedostaa, ettei hän kykene tappaamaan Peetaa ja palaamaan kotiin voittajana. Vahingoittuneesta Peetasta huolehtiminen on korostanut Katnissin inhimillistä ja huolehtivaa puolta, ja Peetan tappaminen merkitsisi, että hän tuhoaisi samalla myös osan itsestään: ”If he dies, I’ll never go home, not really. I’ll spend the rest of my life in this arena trying to think my way out” (THG, 343). *Nälkäpelin* aikana Katniss surmaa useita muita tribuutteja, joiden kuolemien merkitys Katniss hajoavalle psyykkeelle paljastuu vasta trilogian seuraavissa osissa. Hahmona Peeta ei kuitenkaan ole kasvoton vihollinen, vaan henkilö, joka yhdistyy Katnissin mielessä kotiin ja turvaan. Peeta puhuttelee sitä epäitsekästä osaa Katnissin identiteetistä, josta Katniss pyrkii yhä pitämään kiinni. Näin ollen Peetan surmaaminen tietäisi yhtäläisesti loppua Katnissille. *Nälkäpelin* voittamista huolimatta hän olisi henkisesti kuollut ja jäisi ikuisesti vangiksi areenalle etsimään inhimillisyytensä rippeitä.

Katnissin ja Peetan yhteisestä selviämisestä huolimatta he ei eivät pääse areenaa pakoon. *Nälkäpelistä* muodostuu elämää hallitseva malli, jossa kaikkien tekojen ja toimien tulee olla tarkkaanharkittuja ja mahdollistaa selviytyminen seuraavaan päivään. ”Life in District 12 isn’t really so different from life in the arena. At some point, you have to stop running and turn around and face whoever wants you dead. The hard thing is finding the courage to do it.” (CF, 144.) Katniss rinnastaa elämisen vyöhykkeillä kilpailemiseen *Nälkäpelissä*, sillä molempia ympäristöjä hallitsee jokin kasvoton vihollinen, joka uhkaa Katnissin henkeä.

Katnissin tarinan jatkuessa trilogian päätösosassa *Nälkäpeli*-areena ei ole samassa määrin fyysisesti läsnä fiktiivisessä maailmassa, vaan toistuu pikemminkin päähenkilön alituisesti toistamana toimintamallina sekä kielikuvana. Tällöin kerronnassa *Nälkäpeli*-areena rinnastuu samoihin merkityksiin kuin peli, juonittelu tai valtakamppailu. Luennassani *Nälkäpeli*-areena on vallannut Katnissin mielenmaisema, jolloin koko ulkopuolinen maailma näyttäytyy hänelle pikemminkin hengenvaarallisia ansoja täynnä olevana areenana, josta hänen täytyy selviytyä voittajana.

It's an awful lot to take in, this elaborate plan which I was a piece, just as I was meant to be a piece in the Hunger Games. Used without consent, without knowledge. At least in the Hunger Games, I knew I was being played with. (CF, 465).

Another force to contend with. Another power player who has decided to use me as a piece in her games, although things never seem to go according to plan. First there were the Gamemakers, making me their star and then scrambling to recover from that handful of poisonous berries. Then President Snow, trying to use me to put out the flames of rebellion, only to have my every move become inflammatory. Next, the rebels ensnaring me in the metal claw that lifted me from the arena, designating me to be their Mockingjay, and then having to recover from the shock that I might not want the wings. And now Coin, with her fistful of precious nukes and her well-oiled machine of district, finding it's even harder to groom a Mockingjay than to catch one. (MJ, 68–70.)

Oheiset tekstiesimerkit todentavat päähenkilön kokemusta Nälkäpeleistä, jotka jatkuvat jatkumistaa varsinaisten areenoiden ulkopuolella. Alma Coin esittää itsensä presidenttinä, vaikka todellisuudessa on hän diktaattori, joka päättää kaikesta pienintäkin yksityiskohtaa myöten. Kun Katniss ymmärtää, että jossain asioissa vyöhyke 13 on aivan yhtä paha kuin Capitol, hän salamatkustaa pois kapinallisten tukikohdasta Capitoliin täyttääkseen itsenäisesti oman päämääränsä, Snown surmaamisen ja näin myös sodan päättämisen. Katniss pyrkimys ”pelata” puhtaasti omillaan säännöillään kuitenkin epäonnistuu, sillä Coin on valvonut Katnissin jokaista liikettä ja on tietoinen tämän saapumisesta pääkaupunkiin. Todellisen rintamalla paikkansa saavan sissisodan sijasta Katniss sijoitetaan eliittijoukkoon (star squad), joka on vallankumouksen kasvot, eli joukko Nälkäpeleistä tunnettuja henkilöitä, joiden tehtävänä on varsinaisten taistelun sijasta tuotta kapinallisten taistelutahtoa nostattavaa videomateriaalia. Sairaalaan vapautetun, mutta edelleen epävakaa Peetan liittyminen joukkoon vahvistaa Katnissin epäilyksen, että presidentti Coin ei toivo hänen selviävän sisällissodasta. Kansalaisten joukossa suosittuna hahmona Katniss edustaa Coinille uhkaa, sillä Katniss ei suostu käyttämään valtaansa tämän puolesta puhumiseen.

Areena-motiivi säilyy kerronnan tehokeinona aina tarinan viimeisille riveille asti. Vaikka päähenkilö on selviytynyt läpi sekä fyysisesti että metaforisesti tulkittavissa areenoista ja peleistä, niiden tuottama arpikudos ei katoa mihinkään:

But one day I'll have to explain about my nightmares. Why they came. Why they won't ever really go away.

I'll tell them how I survive it. I'll tell them that on bad mornings, it feels impossible to take pleasure in anything because I'm afraid it could be taken away. That's when I make a list in my head of every

act of goodness I've seen someone do. It's like a game. Repetitive. Even little tedious after more than twenty years.

But there are much worse games to play. (MJ, 455.)

Teoksen loppu kertoo päähenkilöstä parikymmentä vuotta sisällissodan päättymisen jälkeen. Katniss on perustanut perheen Peetan kanssa ja saanut kaksi lasta, joille Nälkäpelit ja sodan tapahtumat tulevat olemaan tuttuja vain koulun historian tunneilta. Lapset ovat vielä pieniä, mutta Katniss tiedostaa, että jonain päivänä hänen on kerrottava heille, mikä oli hänen roolinsa näissä kammottavissa tapahtumissa. Silloin hänen on kohdattava omat haavansa ja sanallistettava syy jatkuviin painajaisiinsa. Traumaattisten kokemusten hallintaan käytetty tekniikka listata tosiasioita on muuttunut myönteiseksi tavaksi nauttia elämästä. Oheinen tekstiesimerkki kuitenkin indikoi, että positiivisista pyrkimyksistä huolimatta tekniikan käyttö viittaa pakonomaisuuteen ja trauman valtavaan voimaan, joka pakottaa Katnissin turvautumaan selviytymiskeinoihin päivästä ja vuodesta toiseen. Vaikka areena on muuntunut protagonistin kerronnassa miellyttävämpään muotoon, sen toisto vahvistaa viimeiseen asti traumakertomukseen sopivaa tematiikkaa siitä, ettei Nälkäpelissä ole koskaan voittajia, ainoastaan selviytyjiä.

5. Lopuksi

Tässä pro gradu -tutkielmassa olen keskittynyt analysoimaan kohdeteoksiani sekä dystopian että traumatutkimuksen näkökulmasta. Samalla olen pyrkinyt osoittamaan, kuinka keskeinen osa traumakerronta on teostrilogian tulkintaa dystopiana. Lisäksi olen tutkielmassani käsitellyt yleistä traumateoriaa, siihen liittyviä määritelmiä sekä traumafiktion piirteitä. Analyysilläni olen pyrkinyt osoittamaan, että traumatutkimuksessa käytetyt käsitteet ja määritelmät soveltuvat myös täysin fiktiivisten teosten tutkimukseen. Toistaiseksi kaunokirjallisuutta sivuava traumatutkimus on pitkälti keskittynyt omaelämäkerrallisiin teoksiin, sotakuvauksiin ja holokaustia käsittelevään kirjallisuuteen, joten koen tutkielmani olevan tarpeellinen avaus trauman ja dystopioiden suhdetta käsittelevässä kirjallisuustieteellisessä tutkimuksessa.

Nuortendystopiana kategorisoitu *The Hunger Games* -trilogia hyödyntää lukuisia dystopiakirjallisuudelle konventionaalisia piirteitä, mutta samalla kuitenkin uudistaen genreä. Klassisten ja kriittisten dystopioiden tapaan teostrilogia hyödyntää perinteistä kapinajuontaa, jossa keskeinen henkilö ja tapahtumien fokalisoija havahtuu asuttamansa yhteiskunnan harjoittamaan julmuuteen ja järjestelmälliseen epäoikeudenmukaisuuteen. Päähenkilö kapina totalitaristista hallintoa vastaan ei kuitenkaan pääty klassisten dystopioiden tapaan päähenkilön tuhoutumiseen, vaan *The Hunges Games* -trilogia noudattelee sen sijaan kriittisten dystopioiden perinnettä ja esittää avoimeksi jäävän lopun, jossa itää toivon siemen paremmasta huomisesta.

Dystopia fiktiivisenä maailmana heijastuu vahvasti kielellisiin ja kerronnallisiin ratkaisuihin, joiden avulla välitetään päähenkilön kokema trauma. Päätelmiäni mukaan päähenkilön fokalisoima traumakertomus on dystopian vakiintuneiden lajipiirteiden ohella kohdeteoksissani keino rakentaa tulkintaa dystooppisesta maailmasta. Tämän lisäksi olen tutkielmassani osoittanut, että esimerkiksi kidutusrituaalit ovat kulttuurisia tarinamalleja, joita todennetaan myös kohdteoksissani. Kärsimyskuvaukset ja aiheet traumaattisista tapahtumista eivät ole dystopiakirjallisuudessa ennenkuulumattomia, vaan traumafiktiolle tyypilliset aiheet, kuten sodat, luonnonkatastrofit ja rakenteellinen epäoikeudenmukaisuus yhteiskunnassa ovat tyypillisiä aiheita myös klassisissa ja kriittisissä dystopioissa. *The Hunger Games* -trilogian tapa hyödyntää traumafiktion kerronnallisia keinoja ja vahvistaa traumakertomuksen mallilla dystooppista miljöötä nostaa nämä piirteet keskeiseen rooliin ja avaa uuden näkökulman dystopian lajitutkimukseen. Teostrilogiassa protogonistin vahva tajunnankuvaus ja traumakertomuksen käyttö ovat toisiinsa limittyviä

ominaisuuksia, jotka tulkinnassani uudistavat dystopiakirjallisuuden lajitraditiota. Juuri traumakertomusta rakentava kerrontatapa on piirre, joka erottaa nuorille suunnatut dystopiat genren kanonisoiduista klassikoista, sillä henkilöhahmojen kokemuksellisuuden korostaminen ja samaistuva lukutapa tuovat kärsimyksen keskeisempään rooliin kuin klassissa dystopioissa, jossa henkilöhahmot monesti jäävät varsin etäisiksi.

The Hunger Games -trilogiassa hyödynnetään traumafiktiolle ominaisia piirteitä, kuten henkilöä vainoavien muistojen muuntumista epäsuoriksi figuureiksi, jotka toistuvat kerronnassa. Tekstissä myös jäljitellään traumaattisen muistin toimintaa varioimalla henkilöhahmon mieleen palautuvia traumaattisten tapahtumien visuaalisia sirpaleita, jotka palautuvan mieleen yksittäisen kuvan, äänen tai tuoksun vaikutuksesta. Teostrilogiassa hyödyntää myös toisteisesti hiljaisuuden ja kertomisen, muistamisen ja muistojen välttelyn ambivalenssia.

Kohdeteosten käyttämällä luontotematikalla on olennainen rooli sekä dystooppisen maailman rakentajana sekä kerronnan rikastajana. Olen esittänyt, että luontoon kytkeytyvien symboleiden käyttö on kerronnallinen keino, joka alleviivaa trauman voimaa, joka pakenee eksakteja kielellisiä ilmauksia. Kanonisoitujen dystopioiden tapaan kohdeteokseni hyödyntävät kerronnassa myös luonnon ja teknologian vastakkainasettelua.

Tutkielmassa olen alkuperäisteosten lisäksi viitannut *The Hunger Games* -trilogiasta tehtyihin elokuva-adaptaatioihin. Sarjan elokuvat itsessään olisivat kiinnostava aihe jatkotutkimukselle, sillä toistaiseksi traumatutkimusta ja traumafiktion keinoja on sovellettu hyvin vähän audiovisuaalisen kerronnan tutkimukseen. Traumafiktio tyylilliset piirteet kaunokirjallisuudessa ovat varsin selvästi hahmotettavissa, mutta onko traumakerrontaa mahdollista esittää audiovisuaalisen kerronnan keinoin? Terminologisista ristiriidoista huolimatta dystopiakirjallisuuden laji ja sitä määrittelevä piirrerepertuaari on vakiintunut. Näin ei kuitenkaan nähdäkseni ole dystooppisten elokuvien kohdalla. Esimerkiksi dystopiaromaaneista tehtyjä adaptaatioita saatetaan samanaikaisesti lähteestä riippuen kategorisoida tieteiselokuvana, dystopiatrillerinä tai seikkailuelokuvana. Dystopiaelokuvien perinteeseen ja lajikonventioihin keskittyvälle lajitutkimukselle olisi nähdäkseni tutkimuskentällä tarvetta.

Lähteet

Primäärilähteet

Suzanne Collins 2008: *The Hunger Games* [=THG]. London: Scholastic Children's Books.

-- 2009: *Catching Fire* [=CF]. London: Scholastic Children's Books.

-- 2010: *Mockingjay* [=MJ]. London: Scholastic Children's Books.

Sekundäärilähteet

Baccolini, Raffaella & Moylan, Tom 2003: Introduction. Dystopia and Histories. *Dark Horizons - Science Fiction and the Dystopian Imagination*. Ed. by Raffaella Baccolini & Tom Moylan. New York & London: Routledge. 1–13.

Baccolini, Raffaella 2003: “A useful knowledge of the present is rooted in the past”: Memory and the Historical Reconciliation in Ursula K. Le Guin’s *The Telling*. *Dark Horizons - Science Fiction and the Dystopian Imagination*. Ed. by Raffaella Baccolini & Tom Moylan. New York & London: Routledge. 113–135.

Baccolini, Raffaella & Samola, Hanna 2017: Keskustelu dystooppisesta nykykirjallisuudesta. *Pakkovaltiosta ekodystopiaan: Kotimainen nykydystopia*. Toim. Saija Isomaa & Toni Lahtinen. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Booker, M. Keith 1994: *Dystopian Literature: A Theory and Research Guide*. Westport: Greenwood Press.

Caruth, Cathy 1996: *Unclaimed Experience. Trauma, Narrative, and History*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Felman, Shoshana & Laub, Dori 1992: Foreword. *Testimony. Crises of Witnessing in Literature, Psychoanalysis, and History*. Ed. by Shoshana Felman & Dori Laub. New York: Routledge. xiii–xx.

Felman, Shoshana 1992: Education and Crisis, Or the Vicissitudes of Teaching. *Testimony. Crises of Witnessing in Literature, Psychoanalysis, and History*. Ed. by Shoshana Felman & Dori Laub. New York: Routledge. 1–56.

Ferber, Michael 2007: *A Dictionary of Literary Symbols*. Cambridge: Cambridge University Press.

Foucault, Michel 1975/2005: *Tarkkailla ja rangaista*. [*Surveiller et punir*]. Suom. Eevi Nivanka. Helsinki: Otava.

- Fowler, Alastair 1982/2002: *Kinds of Literature. An Introduction to the Theory of Genres and Modes*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Girard, René 1972/2004: *Väkivalta ja pyhä. [La violence et le sacré]*. Suom. Olli Sinivaara. Helsinki: Tutkijaliitto.
- Goodbody, Axel 2014: Ecocritical Theory: Romantic Roots and Impulses from Twentieth-Century European Thinkers. *The Cambridge Companion to Literature and the Environment*. Ed. by Louise Westling. New York: Cambridge University Press. 61–74.
- Goodwin, Sarah Webster & Bronfen, Elisabeth 1993: *Death and Representation*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Gottlieb, Erika 2001: *Dystopian Fiction East and West. Universe of Terror and Trial*. Montreal & Kingston: McGill-Queen's University Press.
- Hintz, Carrie & Ostry, Elaine 2003: Introduction. *Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adult*. Ed. by Carrie Hintz & Elaine Ostry. New York & London: Routledge. 1–20.
- Hooker, Deborah 2006: (F)orality, Gender, and the Environmental Ethos of Atwood's "The Handmaid's Tale". *Twentieth-Century Literature*. Vol. 52, iss. 3. 275–305.
- Hosiaislouma, Yrjö 2003: *Kirjallisuuden sanakirja*. Juva: WSOY.
- Henthorne, Tom 2014: *Approaching the Hunger Games Trilogy*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Kivistö, Sari 2017: Kärsimys kirjallisuudessa -luentokurssi (järjestetty 16.1.–3.4.2017). Tampereen yliopisto.
- Knuuttila, Sirkka 2011: *Fictionalising Trauma. The Aesthetics of Marguerite Duras's India Cycle*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Knuuttila, Sirkka 2006: Kriisistä sanataiteeksi: traumakertomusten estetiikkaa. *Avain* 4/2006, 22–42.
- Koenig, Gretchen 2012: Communal Spectacle: Reshaping History and Memory through Violence. *Of Bread, Blood and The Hunger Games: Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy*. Ed. by Mary F. Pharr & Leisa A. Clark. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company. 39–48.
- Laakso, Maria 2014: *Nonsensesta parodiaan, ironiasta kielipeleihin. Monitasoinen huumori ja kaksoisyleisön puhuttelu Kari Hotakaisen Lastenkirjassa, Ritvassa ja Satukirjassa*. Tampere: Tampere University Press.

- LaCapra, Dominick 2001: Trauma, Absence, Loss, Critical Inquiry (lyhennelmä teoksesta *Writing History, Writing Trauma*). *The Holocaust: Theoretical Readings*. Ed. by Neil Levi & Michael Rothberg. Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd. 199–205.
- Laub, Dori 1992: Bearing Witness or the Vicissitudes of Listening. *Testimony. Crises of witnessing in literature, psychoanalysis, and history*. Ed. by Shoshana Felman & Dori Laub. New York: Routledge. 57–74.
- Lehnen, Christine 2016: *Defining Dystopia: A Genre between The Circle and The Hunger Games. A Functional Approach to Fiction*. Tectum Verlag. ProQuest Ebook Central.
- Luckhurst, Roger 2014: Future Shock. Science fiction and the trauma paradigm. *The future of trauma theory: contemporary literary criticism*. Ed. by Gert Buelens, Sam Durrant & Robert Eaglestone. Abingdon: Routledge. 157–167.
- Lothe, Jakob, Suleiman, Susan Rubin & Phelan, James 2012: *After Testimony. The Ethics and Aesthetics of Holocaust Narrative for the Future*. Columbus: The Ohio State University Press.
- McAdams, Dan P. 1993: *The Stories We Live By. Personal Myths and the Making of Self*. New York & London: The Guilford Press.
- Meretoja, Hanna 2018: *The Ethics of Storytelling. Narrative Hermeneutics, History, and the Possible*. New York: Oxford University Press.
- Mohr, Dunja M. 2005: *Worlds apart? Dualism and Transgression in Contemporary Female Dystopias*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Moylan, Tom 2000: *Scraps of the Untained Sky: Science fiction, Utopia, Dystopia*. Boulder: Westview.
- Offizier, Frederike 2012: Death of the Other: Dying, Alterity, and Appropriation. *Morbidity of Culture: Melancholy, Trauma, Illness and Dying in Literature and Film*. Ed. by Stephanie Siewert & Antonia Mehnert. Frankfurt am Main: Peter Lang. 119–138.
- Poladian, Laura 2016: Narrating trauma. The Value of Violence in YA Dystopian Fiction. *The Age of Dystopia: One Genre, Our Fears and Our Future*. Ed. by Louisa MacKay Demerjian. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing. 73–90.
- Ratia, Taina 2007: Runon kuvakielisyyden ulottuvuudet. *Lentävä hevonen*. Toim. Siru Kainulainen, Kaisu Kesonen & Karoliina Lummaa. Tampere: Vastapaino. 121–144.
- Rimmon-Kenan, Slomith 1991/1983: *Kertomuksen poetiikkaa [Narrative Fiction: Contemporary Poetics]*. Suom. Auli Viikari. Helsinki: SKS.
- Samola Hanna 2018: Botany in Dystopian Environments: Human-Plant Encounters in Contemporary Finnish-Language Dystopian Fiction. *Nordic Narratives of Nature and the Environment. Ecocritical Approaches to Northern European Literatures and Cultures*. Ed. by

Reinhard Henning, Anna Karin Jonasson & Peter Degerman. Lanham, Maryland: Lexington Books. 137–155.

Samola, Hanna 2016: *Siniparran bordelli. Dystopian ja sadun lajiyhdistelmät romaaneissa Berenikes hår, Huorasatu ja Auringon ydin*. Tampere: Tampere University Press.

Scarry, Elaine 1985: *The Body in Pain. The Making and Unmaking the World*. New York: Oxford University Press.

Sontag, Susan 2003: *Regarding the Pain of Others*. New York: Picador.

Stroinska, Magda, Cecchetto, Vikki & Szymanski, Kate 2014: *The Unspeakable: The Narratives of Trauma*. New York: Peter Lang.

Tribunella, Eric 2014: *Melancholia and Maturation: The Use of Trauma in American Children's Literature*. Knoxville: The University of Tennessee Press.

Wezner, Kelley 2012: "Perhaps I Am Watching You Now": Panem's Panopticons. *Of Bread, Blood and The Hunger Games: Critical Essays on the Suzanne Collins Trilogy*. Ed. by Mary Pharr & Leisa A. Clark. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company. 148–157.

Wistrand, Magnus 1998: Viihde ja viihteellinen väkivalta antiikin Roomassa. *Väkivalta antiikin kulttuurissa*. Toim. Maarit Kaimio, Jaakko Aronen & Juha Sihvola. Helsinki: Gaudeamus. 219–239.

Whitehead, Anne 2004: *Trauma fiction*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Zipes, Jack 2003: Foreword. *Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adult*. Ed. by Carrie Hintz & Elaine Ostry. New York & London: Routledge. ix–xi.

Verkkolähteet

Box Office Mojo 2019.

[www.boxofficemojo.com/movies/?id=hungergames_\(14.1.2019\)](http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=hungergames_(14.1.2019)).

Krulle, Miriam 2014: The Hunger Names. Slate 19.10.2014.

<https://slate.com/culture/2014/11/hunger-games-names-meanings-explanations-for-katniss-everdeen-peeta-mellark-alma-cressida-and-more.html> (4.4.2019).

Laurent, Anna 2015: Botanic Notables: Plants of The Hunger Games. Garden Design. 18.11.2015.

<https://www.gardendesign.com/plants/hunger-games.html> (29.4.2019).

Lucas, Alyssa Ashley 2014: Divergent' Movie Earns \$56M in its Weekend Premiere; Sequel to Come Out in 2015. International Business Times 24.3.2014.

<https://archive.is/20140331222504/http://au.ibtimes.com/articles/544594/20140324/divergent-earns-56-million-weekend-premiere-sequel.htm> (14.1.2019.)

Luontoportti 2019: Iltahelokki.

<http://www.luontoportti.com/suomi/fi/kukkakasvit/iltahelokki> (24.4.2019).

Luontoportti 2019: Pystykeiholehti.

<http://www.luontoportti.com/suomi/fi/kukkakasvit/pystykeiholehti> (24.4.2019).

Scholastic 2012: Scholastic Announces Updated U.S. Figures for Suzanne Collins's Bestselling The Hunger Games Trilogy. Press Releases 19.7.2012.

<http://mediaroom.scholastic.com/press-release/scholastic-announces-updated-us-figures-suzanne-collinss-bestselling-hunger-games-tril> (14.1.2019).